

BLANVALET



R. A. SALVATORE

Im Zeichen des Panthers

Die Saga vom Dunkelelf 4



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

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 DUNGELELF: 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 Zwilichts (24735), 5. Der Fluch des Alchimisten (24736)

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

Von der Dämonendämmerung:

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

Aus der Drachenwelt:

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

Weitere Bände sind in Vorbereitung.

FANTASY

R. A. SALVATORE

Im Zeichen des Panthers

Die Saga vom Dunkelelf 4

Aus dem Amerikanischen
von Hartmut Huff

Scan by KoopaOne

Korrektur by Orkslayer

Ebook-Version 1.0
(November 2002)

BLANVALET

◆ DIE JULITHIDENHÖHLE



STALAGMITEN /

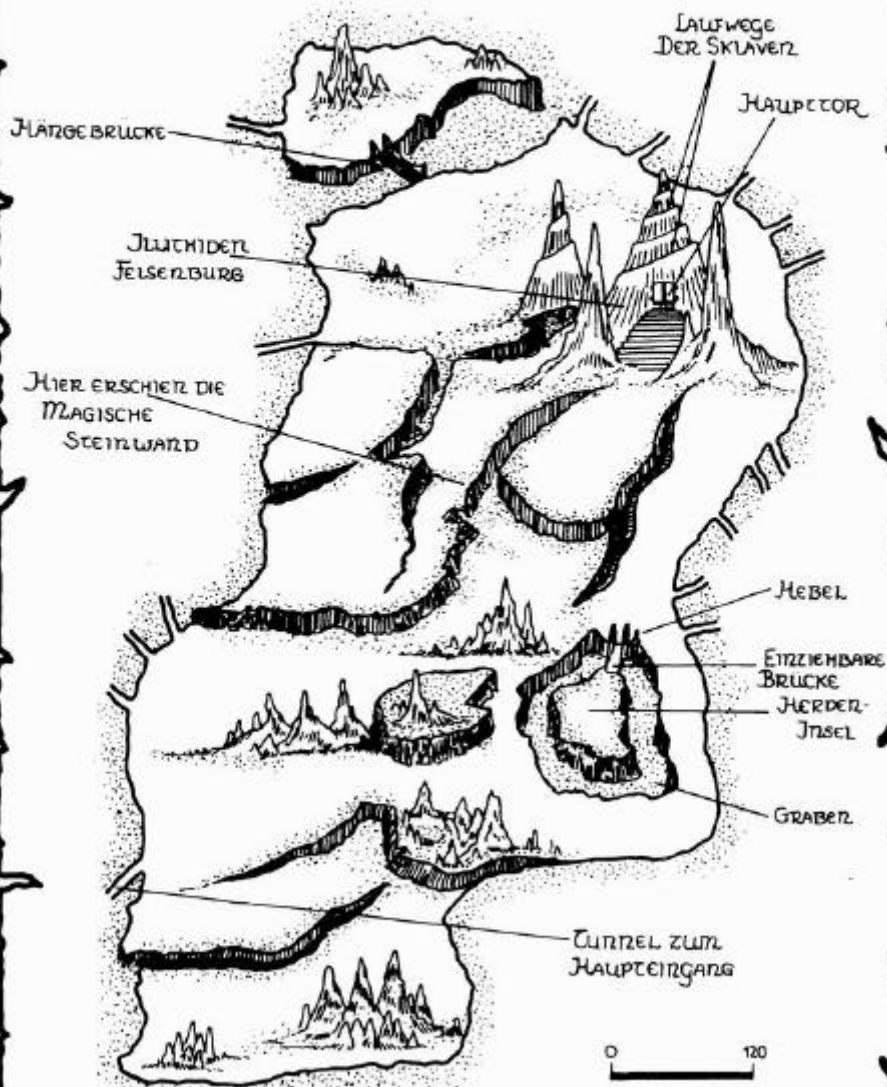


KLIPPENWAND /



TIEFER SPALT

NEBENGANG



0 120
YARDS

Teil 1

Freunde und Feinde

Leben oder Überleben? Bevor ich ein zweites Mal in die Wildnis des Unterreichs aufbrach, nach meinem Aufenthalt in Blingdenstone, hätte ich die Bedeutung einer so einfachen Frage nicht verstanden.

Als ich Menzoberranzan zum ersten Mal verließ, glaubte ich, Überleben sei genug. Ich glaubte, nach meinen Prinzipien leben zu können, damit zufrieden und dem einzigen mir offenstehenden Weg gefolgt zu sein. Die Alternative war die harsche Wirklichkeit von Menzoberranzan und damit die Unterwürfigkeit unter das Böse, nach dem mein Volk lebte. Wenn dies das Leben war, so glaubte ich, wäre dem einfaches Überleben vorzuziehen.

Und doch brachte mich dieses »einfache Überleben« fast um. Schlimmer noch, es stahl mir fast alles, was ich liebte.

Die Svirfneblin von Blingdenstone zeigten mir einen anderen Weg. Die Gesellschaft der Svirfneblin, die sich auf gemeinsame Werte und Einheit gründete und von diesen genährt wurde, erwies sich als das, von dem ich immer gehofft hatte, was Menzoberranzan sein könnte. Die Svirfneblin taten viel mehr, als nur zu überleben. Sie lebten und lachten und arbeiteten, und was sie gewannen, teilten sie miteinander ebenso wie den Schmerz über die Verluste, die sie unausweichlich in dieser feindseligen unterirdischen Welt erlitten.

Freude vervielfacht sich, wenn sie mit Freunden geteilt wird, doch Leid schwindet mit jeder Teilung. Das ist das Leben.

Und so ging ich mit Hoffnung zurück in die einsamen Höhlen des leeren Unterreichs. An meiner Seite ging Belwar, mein

neuer Freund, und in meiner Tasche begleitet mich die magische Figurine, die Guenhwyvar zu beschwören vermochte, mein verlässlicher Freund. Während meines kurzen Aufenthaltes bei den Tiefengnommen war ich Zeuge jenes Lebens gewesen, das ich mir immer gewünscht hatte – ich konnte nicht mehr nur noch überleben.

Mit meinen Freunden neben mir wagte ich zu hoffen, daß ich das nicht mußte.

Drizzt Do'Urden

Wildnis, Wildnis, Wildnis

»Habt Ihr alles vorbereitet?« fragte Drizzt Belwar, als der Höhlenvater in der gewundenen Passage zu ihm trat.

»Die Feuerstelle ist ausgeschlagen«, erwiderte Belwar, wobei er seine Mithrilhände triumphierend zusammenschlug. »Und ich habe die zusätzliche Bettdecke in einer Ecke zerknittert. Habe mit meinen Stiefeln überall das Gestein zerkratzt und Euren Umhängebeutel so hingelegt, daß man ihn leicht finden kann. Ich habe sogar ein paar Silbermünzen unter der Decke zurückgelassen... ich glaube, die werde ich in nächster Zeit ohnehin nicht brauchen.« Belwar kicherte, aber dennoch sah Drizzt, daß der Svirfneblin sich nicht so leicht von Kostbarkeiten zu trennen vermochte.

»Eine schöne List«, meinte Drizzt, um ihn abzulenken.

»Und was ist mit Euch, Dunkelelf?« fragte Belwar. »Habt Ihr etwas gehört oder gesehen?«

»Nichts«, erwiderte Drizzt. Er deutete auf einen Nebengang. »Ich habe Guenhwyvar losgeschickt. Wenn jemand in der Nähe ist, werden wir das bald wissen.«

Belwar nickte. »Ein guter Plan«, bemerkte er. »Dieses vorgetäuschte Lager so weit von Blingdenstone entfernt

anzulegen, sollte Eure lästige Mutter von meiner Sippe fernhalten.«

»Und vielleicht glaubt meine Familie, daß ich noch in der Gegend bin und die Absicht habe zu bleiben«, fügte Drizzt hoffnungsvoll hinzu. »Habt Ihr Euch schon Gedanken über unser Ziel gemacht?«

»Ein Weg ist so gut wie der andere«, erklärte Belwar und breitete seine Hände aus. »Es gibt keine Städte, soviel ich weiß.«

»Dann nach Westen«, schlug Drizzt vor. »Um Blingdenstone herum und in die Wildnis, fort von Menzoberranzan.«

»Ein kluger Weg, sollte man meinen«, stimmte der Höhlenvater zu. Belwar schloß die Augen und stimmte seine Gedanken auf die Ausstrahlungen des Gesteins ein. Wie viele Rassen des Unterreichs besaßen Tiefengnome die Fähigkeit, magnetische Veränderungen im Felsen zu erkennen, eine Fähigkeit, die ihnen erlaubte, die Richtung so genau zu bestimmen wie ein Wanderer, der sich an der Oberfläche nach der Sonne richtet. Einen Augenblick später nickte Belwar und deutete auf den entsprechenden Tunnel.

»Nach Westen«, sagte Belwar. »Und das schnell. Je mehr Entfernung Ihr zwischen Euch und Eure Mutter bringt, desto sicherer werden wir sein.« Er hielt inne und sah Drizzt für einen langen Augenblick an, überlegte, ob er seinen neuen Freund mit seiner nächsten Frage vielleicht verletzte.

»Was ist?« fragte Drizzt, der sein Zögern bemerkte.

Belwar beschloß es zu wagen und herauszufinden, wie nahe er und Drizzt sich gekommen waren. »Als Ihr erfuhrt, daß Ihr der Grund für die Dunkelelfen-Aktivität in den östlichen Tunneln wart, »wirkte Ihr ein wenig schwach in den Knien, wenn Ihr mich versteht. Es ist Eure Familie, Dunkel elf. Ist sie so schrecklich?«

Drizzts Kichern nahm Belwar seine Befangenheit und verriet dem Tiefengnom, daß er nicht zu weit gegangen war. »Kommt«, sagte Drizzt, der Guenhwyvar zurückkommen sah. »Wenn die Vortäuschung des Lagers abgeschlossen ist, laßt uns unsere ersten Schritte in unser neues Leben machen. Unser Weg dürfte für Geschichten über meine Heimat und meine Familie lang genug sein.«

»Halt«, sagte Belwar. Er griff in seinen Beutel und holte eine kleine Schachtel heraus. »Ein Geschenk von König Schnicktick«, erklärte er, während er den Deckel hob und eine leuchtende Brosche herausnahm, deren weiches Licht den Raum um sie erfüllte.

Drizzt starrte den Höhlenvater ungläubig an. »Sie wird Euch zu einem guten Ziel machen«, bemerkte der Dunkelelf.

Belwar korrigierte ihn. »Sie wird uns zu guten Zielen machen«, sagte er mit einem listigen Schnauben. »Aber habt keine Angst, Dunkelelf, das Licht wird mehr Feinde fernhalten als anziehen. Ich bin nicht versessen darauf, über Felsspitzen und Splitter im Boden zu fallen.«

»Wie lange wird sie leuchten?« fragte Drizzt, und Belwar schloß aus seinem Tonfall, daß der Dunkelelf hoffte, das Licht würde bald schwinden.

»Der Dweomer ist ewig«, erwiderte Belwar mit einem breiten Grinsen. »Außer daß ein Priester oder Zauberer ihm etwas entgegensetzt. Aber sorgt Euch nicht. Welche Kreaturen des Unterreichs begeben sich freiwillig in ein beleuchtetes Gebiet?«

Drizzt zuckte mit den Schultern und vertraute auf das Urteil des erfahrenen Höhlenvaters. »Also gut«, sagte er und schüttelte hilflos seine weiße Mähne. »Dann auf den Weg.«

»Auf den Weg und zu den Geschichten«, entgegnete Belwar und ging los. Seine stämmigen kleinen Beine rollten förmlich,

um mit den langen, eleganten Schritten des Dunkelelfen mitzukommen.

Sie gingen viele Stunden, rasteten für eine Mahlzeit und gingen dann weiter. Zuweilen benutzte Belwar seine leuchtende Brosche. Dann wieder liefen die Freunde durch völlige Dunkelheit, je nachdem, ob sie Gefahr in dem betreffenden Gebiet erwarteten oder nicht. Guenhwyvar war ständig um sie, ließ sich aber selten sehen, da der Panther eifrig seine Pflichten als Späher erfüllte.

Eine ganze Woche hindurch hielten die Gefährten nur an, wenn Müdigkeit oder Hunger eine Marschpause erzwangen, da sie bemüht waren, sich so weit wie möglich von Blingdenstone – und von denen, die Drizzt jagten – zu entfernen. Dennoch würde eine ganze weitere Woche vergehen, bevor die Gefährten in die Tunnel gelangten, die Belwar nicht kannte. Der Tiefengnom war fast fünfzig Jahre Höhlenvater gewesen und hatte viele der Minenexpeditionen geführt, die sich am weitesten von Blingdenstone entfernt hatten.

»Ich kenne diesen Ort«, bemerkte Belwar oft, wenn sie eine Höhle betraten. »Von hier habe ich einen Wagen voll Eisen mitgenommen«, sagte er dann – oder Mithril oder eine Vielzahl anderer kostbarer Mineralien, von denen Drizzt noch nie gehört hatte. Und obwohl die ausführlichen Geschichten des Höhlenvaters über diese Minenexpeditionen im Prinzip alle auf dasselbe hinausliefen – auf wie viele Arten kann ein Tiefengnom Gestein zerkleinern? –, lauschte Drizzt immer aufmerksam und genoss jedes Wort.

Er kannte die Alternative.

Drizzt seinerseits schilderte seine Abenteuer auf der Akademie von Menzoberranzan und seine vielen liebevollen Erinnerungen an Zaknafein und an die Übungshalle. Er zeigte Belwar den tiefen Doppelschlag und wie der Schüler zur schmerzhaften Überraschung seines Mentors eine Parade

entdeckt hatte,, um diesen Angriff abzuwehren. Drizzt führte die kunstvollen Kombinationen von Gestik und Mimik des lautlosen Dunkelelfen-Code vor und machte den Vorschlag, Belwar diese Sprache beizubringen. Der Tiefengnom brach prompt in lautes und dröhnendes Gelächter aus. Er sah Drizzt mit seinen dunklen Augen ungläubig an, bis der Blick des Dunkelelfen auf die Enden seiner Arme fiel. Mit einem Hammer und einer Pickhacke konnte der Svirfneblin kaum genug Gesten ausführen, um sich verständlich zu machen. Dennoch freute sich Belwar, daß Drizzt ihm angeboten hatte, den lautlosen Code zu lehren. Die Absurdität des Ganzen brachte sie jedoch zum Lachen.

Während dieser ersten Reisewochen wurden auch Guenhwyvar und der Tiefengnom Freunde. Belwar fiel oft in tiefen Schlaf, nur um von einem Prickeln in seinen Beinen geweckt zu werden, die unter dem Gewicht des Panthers eingeschlafen waren. Belwar murrte immer und schlug Guenhwyvar mit seiner Hammerhand auf den Leib, aber tatsächlich hatte Belwar nichts dagegen, daß der Panther ihm so nahe war. Mehr noch: Guenhwyvars bloße Anwesenheit machte den Schlaf – bei dem man in der Wildnis so verwundbar war – viel leichter.

»Verstehst du?« flüsterte Drizzt Guenhwyvar eines Tages zu. Neben ihm schlief Belwar tief. Drizzt schüttelte in fortwährendem Erstaunen den Kopf, als er die kleine Gestalt musterte. Er vermutete, daß die Tiefengnome ihre Verwandtschaft mit der Erde ein bißchen zu weit trieben.

»Geh und paß auf ihn auf«, forderte er die Katze auf.

Guenhwyvar schlich hinüber und ließ sich auf die Beine des Höhlenvaters fallen. Drizzt huschte in den schützenden Eingang des Tunnels, um zu kundschaften.

Nur wenige Minuten später erwachte Belwar mit einem Knurren.

»Magga cammara, Panther!« brummte der Tiefengnom. »Warum mußt du dich immer auf mich legen statt neben mich?« Guenhwyvar rührte sich ein wenig, stieß aber als Antwort nur einen tiefen Seufzer aus.

»Magga cammara, Katze!« brüllte Belwar. Er wackelte hastig mit seinen Zehen und versuchte vergeblich den Blutkreislauf in Gang zu halten und das taube Gefühl zu vertreiben, das bereits begonnen hatte. »Fort mit dir!« Der Höhlenvater stützte sich auf einen Ellenbogen und schwang seine Hammerhand auf Guenhwyvars Rücken.

Guenhwyvar sprang auf – er war schneller als Belwars Schlag. Doch gerade, als der Höhlenvater sich entspannte, blieb der Panther stehen und sprang auf Belwar, wobei er ihn begrub und unter sich fest auf das Gestein preßte.

Nach wenigen Augenblicken des Zappelns gelang es Belwar, sein Gesicht unter Guenhwyvars muskulöser Brust herauszuschieben.

»Runter von mir, oder es wird dich teuer zu stehen kommen!« knurrte der Tiefengnom. Es war offensichtlich eine leere Drohung. Guenhwyvar rutschte ein wenig und machte es sich bequemer.

»Dunkelelf!« rief Belwar so laut, wie er es wagte. »Dunkelelf, holt Euren Panther weg. Dunkelelf!«

»Seid begrüßt«, erwiderte Drizzt, der so aus dem Tunnel trat, als sei er gerade erst gekommen. »Spielt ihr beiden wieder? Ich dachte, meine Wachperiode ist vorbei.«

»Eure Zeit ist vorbei«, erwiderte Belwar, doch die Worte des Svirfneblin wurden durch dickes schwarzes Fell erstickt, als Guenhwyvar sich wieder bewegte. Dennoch konnte Drizzt sehen, daß Belwar seine lange Hakennase verärgert rümpfte.

»O nein, nein«, sagte Drizzt. »So müde bin ich nicht. Ich wollte Euer Spiel nicht unterbrechen'. Ich weiß, daß ihr das beide sehr genießt.« Er kam zu ihnen, tätschelte

Guenhwyvarvar den Kopf und zwinkerte ihm im Vorbeigehen zu.

»Dunkelelf!« knurrte Belwar. Doch der Dunkelelf ging weiter, und Guenhwyvar schlief mit Drizzts Segen rasch ein.

Drizzt duckte sich tief und blieb still liegen. Er ließ sein Sehvermögen den dramatischen Wechsel von Infravision – dem Erkennen von Objekten im Infrarotspektrum – zum Sehen von normalem Licht vollziehen. Noch bevor diese Transformation beendet war, wußte Drizzt, daß seine Vermutung richtig gewesen war. Vor ihm, hinter einem niedrigen, natürlichen Durchgang, sah er ein rotes Glühen. Der Dunkelelf blieb, wo er war, und beschloß, sich von Belwar einholen zu lassen, bevor er der Sache auf den Grund ging. Nur einen Augenblick später kam das gedämpfte Glühen der magischen Brosche des Tiefengnomes ins Blickfeld.

»Mach das Licht aus«, flüsterte Drizzt, und das Leuchten der Brosche schwand.

Belwar schlich durch den Tunnel zu seinem Gefährten. Auch er sah das rote Glühen jenseits des Durchgangs und verstand Drizzts Vorsicht. »Kannst du den Panther holen?« fragte der Höhlenvater leise.

Drizzt schüttelte den Kopf. »Der Zauber ist auf bestimmte Zeitspannen begrenzt. Die Präsenz auf der materiellen Ebene ermüdet Guenhwyvar. Der Panther braucht Ruhe.«

»Wir könnten den Weg zurückgehen, den wir gekommen sind«, schlug Belwar vor. »Vielleicht zweigt dort ein anderer Tunnel ab.«

»Fünf Meilen«, erwiderte Drizzt, als er über die Länge des fortlaufenden Stück Weges dachte, das hinter ihnen lag. »Das ist zu lang.«

»Dann laßt uns sehen, was vor uns liegt«, erklärte der Höhlenvater und schritt kühn los. Drizzt gefiel Belwars mutiges Verhalten, und er folgte ihm rasch.

Hinter dem Durchgang, den Drizzt nur gebückt durchkriechen konnte, entdeckten sie eine weite und hohe Höhle, deren Boden und Wände von moosähnlichen Pflanzen bedeckt waren, die das rote Licht ausstrahlten. Drizzt erstarrte, da er nichts damit anzufangen wußte, aber Belwar kannte das Zeug nur zu gut.

»Baruchies!« platzte der Höhlenvater heraus und kicherte. Er wandte sich an Drizzt und erklärte, als er keine Reaktion auf sein Lächeln sah: »Purpurspeier, Dunkelelf. Seit Dekaden habe ich nicht so viele auf einmal gesehen. Ist ein recht seltener Anblick, müßt Ihr wissen.«

Drizzt, der noch immer nicht begriff, entspannte seine Muskeln, zuckte mit den Achseln und wollte weitergehen. Doch Belwar faßte ihn mit seiner Pickhackenhand unter dem Arm, und der kräftige Tiefengnom zog ihn abrupt zurück.

»Purpurspeier«, sagte der Höhlenvater wieder. »Maggacammara, Dunkelelf, wie konntet Ihr nur all diese Jahre überstehen?«

Belwar wandte sich zur Seite und schlug mit seiner Hammerhand ein recht großes Stück Stein aus der Wand des Durchganges. Er legte es auf die Flachseite seiner Pickhackenhand und schleuderte es in die Höhle. Der Stein prallte dumpf auf die rotglühenden Pilze, worauf eine Wolke von Rauch und Sporen mit einem Knall in die Luft schoß.

»Er speit«, erklärte Belwar, »und die Sporen werden Euch ersticken! Wenn Ihr hier durch wollt, dann geht ganz vorsichtig, mein mutiger, törichter Freund.«

Drizzt fuhr sich durch seine weißen Locken und dachte über die Situation nach. Er hatte keine Lust, die fünf Meilen durch den Tunnel zurückzugehen, aber ebenso wenig wollte

er dieses Feld des roten Todes durchqueren. Er stand in dem Durchgang und sah sich nach einer Lösung um. Mehrere Steine, über die man vielleicht laufen konnte, ragten aus den

Baruchies, und dahinter befand sich ein etwa drei Meter breiter Pfad über nacktem Gestein, der geradewegs auf den gegenüberliegenden Ausgang der Höhle zuführte.

»Wir könnten durchkommen«, sagte er zu Belwar. »Dort ist ein freier Pfad.«

»Den gibt es in einem Baruchiefeld immer«, erwiderte der Höhlenvater verhalten.

Drizzt hörte die Bemerkung. »Was meint Ihr damit?« fragte er, während er behende auf den ersten der herausragenden Steine sprang.

»Ein Gräber ist in der Nähe«, erklärte der Tiefengnom. »Oder war hier.«

»Ein Gräber?« Drizzt sprang vorsichtigerweise neben den Höhlenvater zurück.

»Eine große Raupe«, erklärte Belwar. »Gräber lieben Baruchies. Sie sind die einzigen, die Purpurspeier nicht zu stören scheinen.«

»Wie groß?«

»Wie breit ist der freie Pfad?« fragte Belwar ihn.

»Drei Meter vielleicht«, antwortete Drizzt und sprang zurück auf den ersten Stein, um noch einmal Ausschau zu halten.

Belwar dachte einen Moment über die Antwort nach. »Eine Breite für einen großen Gräber, meistens sind es zwei.«

Drizzt sprang wieder neben den Höhlenvater zurück und warf einen vorsichtigen Blick über seine Schulter. »Große Raupe«, bemerkte er.

»Aber mit einem kleinen Maul«, erklärte Belwar. »Gräber fressen nur Moos und Pilze – und Baruchies, wenn sie sie finden. Alles in allem sind sie friedliche Kreaturen.«

Zum dritten Mal sprang Drizzt auf den Stein. »Gibt es noch etwas, was ich wissen sollte, bevor ich weitergehe?« fragte er verzweifelt.

Belwar schüttelte den Kopf.

Drizzt ging über die Steine voran, und bald standen die beiden Gefährten auf dem drei Meter breiten Weg. Er durchquerte die Höhle und endete zu beiden Seiten vor zwei Tunnelleingängen. Drizzt deutete in beide Richtungen, um herauszufinden, welche Belwar bevorzugte.

Der Tiefengnom wollte nach links gehen, blieb dann aber abrupt stehen und starrte nach vorn. Drizzt verstand Belwars Zögern, da auch er die Vibrationen des Gesteins unter seinen Füßen spürte.

»Gräber«, sagte Belwar. »Bleibt ruhig stehen, und schaut ihn Euch an, mein Freund. Sie sind schon ein besonderer Anblick.«

Drizzt lächelte breit und duckte sich, gespannt auf das Spektakel. Als er jedoch ein schnelles Schlurfen hinter sich hörte, vermutete Drizzt, daß etwas nicht ganz stimmte.

»Wo...« begann Drizzt seine Frage, während er sich umdrehte, sah dann aber Belwar fluchtartig auf den anderen Ausgang zurennen.

Drizzt hörte abrupt zu sprechen auf, als eine Explosion wie bei einem Höhleneinsturz aus der anderen Richtung dröhnte.

»Schon ein besonderer Anblick!« hörte er Belwar rufen, und Drizzt konnte die Wahrheit der Worte des Tiefengnomes nicht leugnen, als der Gräber auftauchte. Er war riesig – größer als der Basilisk, den Drizzt getötet hatte – und sah wie ein gigantischer blaßgrauer Wurm aus, abgesehen von den unzähligen kleinen Füßen, die neben seinem massiven Rumpf trippelten. Drizzt sah, daß Belwar nicht gelogen hatte, denn das Ding hatte kein Maul, das erwähnenswert war, und weder Krallen noch irgendwelche anderen sichtbaren Waffen. Doch der Gigant stürmte rachsüchtig auf Drizzt zu, und Drizzt konnte die Vorstellung eines plattgedrückten Dungelelfen, der von einem Ende der Höhle zum anderen reichte, nicht verdrängen. Er griff nach seinen Krummsäbeln, erkannte dann

aber die Absurdität seines Planes. Wo sollte er das Ding treffen, damit es seinen Schritt verlangsamte? Drizzt streckte hilflos seine Hände aus, wirbelte auf dem Absatz herum und eilte dem fliehenden Höhlenvater nach.

Der Boden wackelte so heftig unter Driztzs Füßen, daß er befürchten mußte, umzufallen und von den Baruchies beschossen zu werden. Doch dann öffnete sich der Tunnelleingang direkt vor ihm, und Drizzt konnte einen kleineren Nebengang sehen – zu klein für den Gräber und knapp außerhalb der Baruchiehöhle. Er legte die letzten Schritte in großen Sprüngen zurück, bog dann schnell in den kleinen Tunnel und machte eine Hechtrolle, um sein Tempo zu bremsen. Dennoch prallte er hart von der Wand ab, und dann rammte der Gräber den Tunnelleingang so heftig, daß ringsum Gesteinsbrocken herunterfielen.

Als der Staub sich gesenkt hatte, blieb der Gräber draußen vor dem Gang, stieß ein leises, knurrendes Grunzen aus und schlug immer wieder mit seinem Kopf gegen den Felsen. Belwar stand ein paar Schritt neben Drizzt in dem Tunnel. Der Tiefengnom hatte die Arme vor der Brust verschränkt, und ein befriedigtes Grinsen überzog sein Gesicht.

»Friedlich?« fragte Drizzt ihn, stand auf und schüttelte den Staub von sich.

»Das sind sie in der Tat«, erwiderte Belwar. »Aber Gräber lieben ihre Baruchies und denken nicht daran, Dinge zu teilen!«

»Euretwegen wäre ich fast zerquetscht worden!« fauchte Drizzt wütend.

Wieder nickte Belwar. »Merkt Euch gut, Dunkelelf, wenn Ihr das nächste Mal Eurem Panther befiehlt, auf mir zu schlafen, werde ich bestimmt Schlimmeres tun!«

Drizzt hatte Mühe, sein Lächeln zu verbergen. Sein Herz schlug noch immer heftig, aber Drizzt war auf seinen

Gefährten nicht böse. Er warf einen Blick über die Schulter auf den wütenden und hartnäckigen Gräber.

»Kommt«, fuhr der selbstgefällige Svirfneblin fort und begann tiefer in den Tunnel zu gehen. »Wir machen den Gräber nur wütender, wenn wir in seinem Blickfeld bleiben.«

Der Durchgang verengte sich und beschrieb wenige Schritte weiter einen scharfen Bogen. Dahinter warteten noch mehr Probleme auf die Gefährten, da der Korridor an einer nackten Steinwand endete. Belwar erklimmte sie, um sie zu untersuchen, und diesmal verschränkte Drizzt seine Arme vor der Brust und grinste hämisch.

»Ihr habt uns an einen gefährlichen Ort gebracht, kleiner Freund«, sagte der Dunkelelf. »Ein wütender Gräber hinter uns, und wir sind in einem Blindtunnel gefangen!«

Belwar preßte ein Ohr an das Gestein und winkte Drizzt mit seiner Hammerhand heran. »Nur eine Unannehmlichkeit«, versicherte der Tiefengnom ihm. »Dahinter liegt ein anderer Tunnel – keine zwei Meter entfernt.«

»Zwei Meter Gestein«, stöhnte Drizzt.

Aber Belwar schien darüber nicht besorgt zu sein. »Ein Tag«, sagte er, »vielleicht zwei.« Belwar streckte seine Arme aus und begann einen Gesang, der zu tief war, als daß Drizzt ihn hätte deutlich hören können, aber dem Dunkelelf war klar, daß Belwar eine Art Zauberspruch von sich gab.

»*Bivrip!*« schrie Belwar.

Nichts geschah.

Der Höhlenvater wandte sich wieder an Drizzt, ohne enttäuscht zu wirken. »Ein Tag«, verkündete er wieder.

»Was habt Ihr getan?« fragte Drizzt ihn.

»Ich habe ein Summen auf meine Hände gelegt«, erwiderte der Tiefengnom. Da Belwar sah, daß Drizzt überhaupt nichts verstand, drehte er sich auf dem Absatz um und schmetterte

seine Hammerhand gegen die Wand. Eine Explosion von Funken erhellte den schmalen Tunnel so sehr, daß Drizzt geblendet wurde. Als die Augen des Dunkelelfen sich endlich erholt hatten, sah er, daß der Svirfneblin bereits mehrere Zentimeter Fels in feinen Staub verwandelt hatte.

»Magga cammara, Dunkelelf«, schrie Belwar zwinkernd. »Ihr habt doch wohl nicht geglaubt, daß mein Volk sich die Mühe machen würde, so schöne Hände für mich anzufertigen, ohne sie mit ein wenig Zauberkraft zu versehen, oder?«

Drizzt trat nah zu ihm heran und setzte sich. »Ihr seid voller Überraschungen, kleiner Freund«, antwortete er mit einem ergebenen Seufzer.

»Das bin ich in der Tat!« brüllte Belwar und schlug wieder auf das Gestein, so daß Splitter in alle Richtungen flogen.

Wie Belwar versprochen hatte, waren sie binnen eines Tages aus dem Blindschacht, setzten ihren Weg fort und zogen – nach Schätzung des Tiefengnomes – nordwärts. Bisher war ihnen das Glück treu geblieben, und sie wußten das beide, denn sie hatten zwei Wochen in der Wildnis verbracht, ohne auf etwas Feindseligeres als einen Gräber gestoßen zu sein, der seine Baruchies schützte.

Ein paar Tage später änderte sich das.

»Beschwört den Panther«, bat Belwar Drizzt, während sie sich in den breiten Tunnel duckten, durch den sie zogen. Drizzt hatte der Bitte des Höhlenvaters nichts entgegenzusetzen, denn ihm gefiel das grüne Glühen vor ihnen ebensowenig wie Belwar. Einen Augenblick später wirbelte schwarzer Nebel heran und nahm Gestalt an, und dann stand Guenhwyvar neben ihnen.

»Ich gehe zuerst«, sagte Drizzt. »Ihr beide folgt mir gemeinsam mit zwanzig Schritt Abstand.« Belwar nickte, und Drizzt lief los. Drizzt hatte die Bewegung fast erwartet, als die Pickhackenhand des Svirfneblin ihn unterhakte.

»Seid vorsichtig«, sagte Belwar. Drizzt lächelte nur, gerührt über die Aufrichtigkeit in der Stimme seines Freundes, und dachte, wieviel besser es war, einen Gefährten an seiner Seite zu haben. Dann verdrängte Drizzt seine Gedanken und ließ sich von seinen Instinkten und seiner Erfahrung leiten.

Er stellte fest, daß das Glühen aus einem Loch im Boden des Tunnels drang. Der Tunnel führte dahinter weiter, bog aber scharf ab. Drizzt ließ sich auf den Bauch fallen und spähte in das Loch. Ein anderer Tunnel verlief etwa drei Meter unter ihm lotrecht zu dem, in dem er sich befand, und mündete in etwas, das eine große Höhle zu sein schien.

»Was ist das?« flüsterte Belwar, der hinter ihn getreten war.

»Ein weiterer Tunnel, der zu einer Höhle führt«, erwiderte Drizzt. »Das Glühen kommt von dort.« Er hob den Kopf und blickte in die Dunkelheit des oberen Tunnels. »Unser Tunnel führt weiter«, stellte Drizzt fest. »Wir können ihm folgen.«

Belwar schaute in den Gang, durch den sie gelaufen waren, und bemerkte die Biegung. »Er macht eine Kehre«, meinte er. »Und wahrscheinlich führt er direkt zu dem Seitengang, den wir vor einer Stunde passiert haben.« Der Tiefengnom ließ sich auf den Boden fallen und spähte in das Loch.

»Was kann ein solches Glühen verursachen?« fragte Drizzt. Er vermutete – natürlich zu Recht –, daß Belwars Neugier ebenso groß wie seine eigene war. »Eine andere Art von Moos?«

»Keine die ich kenne«, entgegnete Belwar.

»Sollen wir's rausfinden?«

Belwar lächelte ihn an, hakte dann seine Pickhackenhand am Rand des Loches ein, schwang sich hinab und ließ sich in den darunterliegenden Tunnel fallen.! Drizzt und Guenhwyvar folgten ihm lautlos. Der Dunclelf übernahm, seine Krummsäbel in den Händen, die Führung wieder, als sie auf das Glühen zugen.

Sie kamen in eine weite und hohe Kammer, deren Decke nicht zu sehen war. Sieben Meter unter ihnen blubberte und zischte ein See mit grünlich glühender, faulig stinkender Flüssigkeit. Dutzende miteinander verbundener schmaler steinerner Laufwege, zwischen einem halben und drei Meter breit, führten im Zickzack über die Klamm. Die meisten endeten in Ausgängen, die in weitere Seitengänge führten.

»Magga cammara«, flüsterte der verblüffte Svirfneblin.

»Es scheint, als sei der Boden weggesprengt«, bemerkte Drizzt, als er wieder sprechen konnte.

»Weggeschmolzen«, erwiderte Belwar, der ahnte, um welche Flüssigkeit es sich handelte. Er schlug ein Stück Gestein neben sich ab, tippte Drizzt auf die Schulter, um seine Aufmerksamkeit darauf zu lenken, und ließ den Brocken in den grünen See fallen. Die Flüssigkeit zischte an der Stelle, wo der Stein hineinfiel, als sei sie wütend, und zerfraß den Stein, bevor er versank.

»Säure«, erklärte Belwar.

Drizzt musterte ihn neugierig. Er kannte Säure aus seiner Studienzeit bei den Zauberern von Sorcere in der Akademie. Zauberer brauten solche abscheulichen Flüssigkeiten oft für ihre magischen Experimente zusammen, aber Drizzt hatte nicht gedacht, daß es natürliche Säure, zumal in solchen Mengen, gab.

»Das Werk eines Zauberers, denke ich«, sagte Belwar. »Ein Experiment, das außer Kontrolle geraten ist. Wahrscheinlich ist das schon über hundert Jahre hier, frißt den Boden weg und sinkt Zentimeter um Zentimeter weiter.«

»Aber was vom Boden geblieben ist, wirkt sicher«, stellte Drizzt fest, wobei er auf die Laufwege zeigte. »Und wir können zwischen zwanzig Tunneln wählen.«

»Dann laßt uns gleich anfangen«, sagte Belwar. »Mir gefällt dieser Ort nicht. Wir stehen mitten im Licht, und über diese

schmalen Brücken möchte ich ungern fliehen müssen, wenn ein Säuresee unter mir ist!«

Drizzt stimmte dem zu und betrat vorsichtig den Laufweg, doch Guenhwyvar huschte rasch an ihm vorbei. Drizzt verstand die Logik des Panthers und war damit einverstanden. »Guenhwyvar wird uns führen«, erklärte er Belwar. »Der Panther ist der schwerste von uns und schnell genug, um wegzuspringen, wenn etwas einstürzt.«

Der Höhlenvater war nicht völlig zufrieden. »Und wenn Guenhwyvar sich nicht in Sicherheit bringen kann?« fragte er ehrlich besorgt. »Was wird die Säure bei einem magischen Geschöpf bewirken?«

Drizzt war sich seiner Antwort nicht sicher. »Guenhwyvar mußte sicher sein«, meinte er, während er die Onyxfigurine aus seiner Tasche zog. »Ich halte das Tor zur Heimatebene des Panthers offen.«

Guenhwyvar war inzwischen ein Dutzend Schritte entfernt – der Lauf weg wirkte massiv –, und Drizzt schickte sich an, ihm zu folgen. »Maggia cammara, ich bete, daß Ihr recht habt«, hörte er Belwar hinter sich murmeln, als er die ersten Schritte machte.

Die Höhle war riesig, durchmaß einige hundert Meter selbst bis zum nächsten Ausgang. Die Gefährten näherten sich der Mitte – Guenhwyvar hatte sie bereits überschritten –, als sie ein seltsam singendes Geräusch hörten. Sie blieben stehen und sahen sich nach der Quelle des Singsangs um.

Eine phantastisch aussehende Gestalt trat aus einem der zahllosen Seitengänge. Sie war ein Zweifüßler und schwarz häutig, mit einem geschnäbelten Vogelkopf und dem Rumpf eines Menschen, feder- und schwingenlos. Ihre beiden mächtig wirkenden Arme endeten in gekrümmten, bösen Klauen, und ihre Beine endeten in dreizehigen Füßen. Eine weitere Kreatur trat hinter ihr hervor und noch eine hinter den beiden.

»Verwandte?« fragte Belwar Drizzt, da die Kreaturen tatsächlich an eine unheimliche Kreuzung zwischen einem Dungelelf und einem Vogel erinnerten.

»Schwerlich«, erwiderte Drizzt. »In meinem ganzen Leben habe ich noch nie von solchen Kreaturen gehört.«

»Untergang! Untergang!« ging der Gesang weiter, und als die Freunde sich umsahen, entdeckten sie weitere Vogelkrieger, die aus anderen Passagen drangen. Es waren die entsetzlichen Corbies, eine uralte Rasse, die in den südlichen Regionen des Unterreiches verbreitet war – obwohl auch dort selten –, in diesem Teil der Welt jedoch fast unbekannt. Corbies hatten keiner der Rassen des Unterreiches je sonderlich Sorge bereitet, da die Vogelkrieger ziemlich unbeholfen und nicht sehr zahlreich waren. Für einen Trupp umherziehender Abenteurer indes bedeutete ein Schwarm entsetzlicher Corbies in der Tat Ärger.

»Und ich bin solchen Kreaturen auch noch nie begegnet«, erklärte Belwar. »Aber ich glaube nicht, daß sie erfreut sind, uns zu sehen.«

Der Gesang wurde zu einer Reihe gräßlicher Schreie, als die Corbies auf die Laufwege traten, zuerst langsam gingen, dann aber in schnellen Trott fielen. Ihre Wut nahm offensichtlich bei jedem Schritt zu.

»Ihr irrt, mein kleiner Freund«, bemerkte Drizzt. »Ich glaube, daß sie sehr darüber erfreut sind, daß ihnen Nahrung geliefert wird.«

Belwar sah sich hilflos um. Fast alle ihre Fluchtwege waren bereits abgeschnitten, und es bestand keine Hoffnung, ohne Kampf aus der Situation herauszukommen. »Dungelelf, ich könnte mir tausend Orte vorstellen, an denen ich lieber kämpfen würde«, sagte der Höhlenvater mit einem resignierten Schulterzucken und erschauerte, als er wieder in den Säuresee blickte. Belwar holte tief Atem, um sich zu beruhigen, und

begann dann sein Ritual, um seine magischen Hände zu beschwören.

»Bewegt Euch, während Ihr singt«, wies Drizzt ihn an, der voranging. »Wir müssen dem nächsten Ausgang so nah wie möglich kommen, bevor der Kampf beginnt.«

Eine Gruppe von Corbies näherte sich den beiden schnell von einer Seite, doch Guenhwyvar schnitt den Vogel Männern durch einen mächtigen Sprung, mit dem er zwei Laufwege überwand, den Weg ab.

»*Birrip!*« schrie Belwar, womit er seinen Zauber beschloß, und wandte sich dem bevorstehenden Kampfgeschehen zu.

»Guenhwyvar kann sich um diese Gruppe kümmern«, versicherte Drizzt und beschleunigte seine Schritte auf die nächstgelegene Wand zu. Belwar verstand, was der Dunkelfelf meinte. Eine weitere Gruppe von Feinden war aus dem Ausgang gekommen, zu dem sie strebten.

Die Wucht von Guenhwyvars Sprung brachte den Panther direkt in die dichte Gruppe der Corbies und schleuderte zwei von ihnen vom Laufweg. Die Vogel Männer schrien entsetzlich, als sie in den Tod stürzten, doch ihre übrigen Gefährten schienen durch den Verlust ungerührt. Geifernd und »Untergang! Untergang!« singend schlugen sie mit ihren scharfen Krallen auf Guenhwyvar ein.

Der Panther selbst besaß schreckliche Waffen. Mit jedem Hieb einer großen Pranke fetzte er das Leben aus einem Corby oder schleuderte ihn von dem Laufweg hinab in den Säuresee. Doch während die Katze in die Reihen der Vogel Männer schlug, wehrten die furchtlosen Corbies sich weiter, und, weitere eilten herzu. Eine zweite Gruppe kam aus der entgegengesetzten Richtung und umzingelte Guenhwyvar.

Belwar postierte sich auf einem schmalen Abschnitt des Laufweges und ließ die Reihe der Corbies auf sich zukommen. Drizzt, der eine parallele Strecke auf «einem Laufweg wählte,

der fünf Meter von seinem Freund entfernt verlief, tat das gleiche und zog etwas widerwillig seine Krummsäbel. Der Dunkelelf spürte durch den bevorstehenden Kampf die wilden Instinkte des Jägers in sich aufsteigen, kämpfte aber mit aller Willenskraft dagegen an, um das ungestüme Drängen zu unterdrücken. Er war Drizzt Do'Urden, nicht mehr der Jäger, und er wollte seinen Feinden in völliger Kontrolle jeder seiner Bewegungen entgegentreten.

Dann waren die Corbies auf ihm, schlugen um sich und kreischten ihre wilden Gesänge. In diesen ersten Sekunden parierte Drizzt nur, und mit den Flachseiten seiner Klingen wehrte er geradezu wundersam jeden Schlag ab. Die Krummsäbel drehten sich und wirbelten durch die Luft, aber der Dunkelelf, der sich weigerte, dem Killer in sich nachzugeben, machte in seinem Kampf wenig Fortschritte. Nach mehreren Minuten stand er noch immer dem ersten Corby gegenüber, der ihn angegriffen hatte.

Belwar war nicht so zurückhaltend. Corby auf Corby stürmte auf den kleinen Svirfneblin ein, nur, um nach einem Schlag der explodierenden Hammerhand plötzlich zu erstarren. Der elektrische Schlag und die bloße Wucht des Hiebes töteten den Corby oft, wo er stand, doch Belwar wartete nicht, um das herauszufinden. Auf jeden Hammerschlag schoß die Pickhackenhand des Tiefengnoms in einem Rundschlag vor und fegte das jeweilige Opfer von dem Laufweg.

Der Svirfneblin hatte ein halbes Dutzend Vogel männer bezwungen, bevor er Gelegenheit fand, einen Blick zu Drizzt zu werfen. Er erkannte sofort, welchen inneren Kampf der Dunkelelf austrug.

»Magga capimara!« schrie Belwar. »Kämpft gegen sie, Dunkelelf, und kämpft, um zu siegen! Sie werden keine Gnade zeigen! Es kann keinen Waffenstillstand geben! Tötet sie – schlägt sie nieder –, sonst werden sie Euch gewiß töten!«

Drizzt hörte Belwars Worte kaum. Tränen stiegen in seine lavendelblauen Augen, doch obwohl er kaum etwas sah, verlangsamte sich der fast magische Rhythmus seiner blitzenden Klingen nicht. Er brachte seinen Gegner aus dem Gleichgewicht und schlug dem Vogelmann mit dem Griff eines Krummsäbels auf den Kopf. Der Corby fiel um wie ein Stein und rollte beiseite. Er wäre von dem Laufweg gefallen, doch Drizzt trat zu ihm und hielt ihn fest.

Belwar schüttelte den Kopf und schlug auf einen anderen Widersacher ein. Der Corby hüpfte zurück, seine Brust schwoll an und war durch die Wucht der verzauberten Hammerhand verkohlt. Ungläubig starrte der Corby Belwar an, stieß aber weder einen Schrei aus, noch rührte er sich, als die Pickhacke ihn an der Schulter erfaßte, herumriß und in den Säuresee schleuderte.

Guenhwyvar brachte die hungrigen Angreifer aus der Fassung. Als die von hinten herandrängenden Corbies den Panther fast erreicht hatten und glaubten, ihn nun töten zu können, duckte sich Guenhwyvar und sprang. Der Panther schoß in das grüne Licht und landete auf einem der anderen, gut zehn Meter entfernten Laufwege. Guenhwyvar rutschte auf dem glatten Gestein, doch es gelang ihm, Halt zu finden, bevor er über den Rand in den Säurepfuhl stürzte.

Die Corbies kreischten und eilten ihm über die Laufwege hinterher.

Ein einzelner Corby, der dort stand, wo Guenhwyvar gelandet war, rannte furchtlos auf ihn zu, um gegen die Katze zu kämpfen. Guenhwyvars Zähne fanden augenblicklich sein Genick und quetschten das Leben aus ihm.

Doch während der Panther damit beschäftigt war, zeigte sich die ganze Gefährlichkeit der teuflischen Falle der Corbies. Ein Corby sah endlich in der hohen Höhle von oben ein Opfer in der richtigen Position. Der Vogelmann schlang seine Arme um

einen schweren Felsen auf dem Vorsprung, stieß ihn vor und ließ sich mit dem Stein fallen.

Guenhwyvar sah das herabstürzende Monster in letzter Sekunde und sprang beiseite. Dem Corby war das in seiner selbstmörderischen Ekstase egal. Der Vogelmann schlug auf den Laufweg, und die Wucht des schweren Felsens zerschmetterte die schmale Brücke in tausend Stücke.

Der große Panther versuchte wieder zu springen, doch das Gestein unter Guenhwyvars Füßen löste sich auf, bevor er ansetzen konnte. Vergebens kratzten Guenhwyvars Krallen an der einstürzenden Brücke, und er folgte dem Corby und seinem Felsen hinab in den Säuresee.

Als Belwar die Jubelschreie der Vogel Männer hinter sich hörte, drehte er sich um und sah gerade noch Guenhwyvars Sturz. Drizzt, der in diesem Augenblick zu beschäftigt war – ein anderer Corby schlug auf ihn ein, und der, den er zu Boden geschlagen hatte, kam zwischen seinen Füßen wieder zu Bewußtsein -, sah das nicht. Doch der Dunkelelf mußte es nicht sehen. Die Figurine in Drizzts Tasche erhitzte sich plötzlich, und unheimliche Rauchfäden stiegen aus Drizzts Piwafwi auf. Drizzt konnte leicht ahnen, was mit seinem geliebten Guenhwyvar geschehen war. Die Augen des Dunkelelfen verengten sich, und ihr plötzliches Feuer trocknete seine Tränen.

Er hieß den Jäger willkommen.

Corbies kämpften voller Wut. Die höchste Ehre ihrer Existenz war, im Kampf zu sterben. Und diejenigen, die Drizzt Do'Urden am nächsten waren, erkannten bald, daß der Augenblick ihrer höchsten Ehre ihnen bevorstand.

Der Dunkelelf stieß mit beiden! Krummsäbeln zu, und jeder fand ein Auge des Corby, der ihn angriff. Der Jäger zog die Klingen heraus, drehte sie in seinen Händen und bohrte sie in den Vogelmann zu seinen Füßen. Er riß die Krummsäbel sofort

heraus und rammte sie wieder nach unten, empfand grimmige Befriedigung beim Klang ihres glatten Stoßes.

Dann tauchte der Dungeelf kopfüber zwischen die Corbies vor ihm, und seine Klingen schnitten aus jedem überhaupt möglichen Winkel.

Ein Dutzend Mal getroffen, bevor er selbst auch nur einen einzigen Schlag führen konnte, war der erste Corby tot, ehe er zu Boden fiel. Dann der zweite, dann der dritte. Drizzt trieb sie zu einem breiteren Abschnitt des Laufwegs zurück. Drei drangen gleichzeitig auf ihn ein.

Und alle drei starben gleichzeitig zu seinen Füßen.

»Mach sie nieder, Dungeelf«, murmelte Belwar, als er sah, wie sein Freund explodierte. Der Corby, der den Höhlenvater gerade angriff, drehte seinen Kopf, um zu sehen, was Belwars Aufmerksamkeit abgelenkt hatte. Als er ihn wieder umdrehte, traf ihn die Hammerhand des Tiefengnomes mitten ins Gesicht. Schnabelstücke flogen in alle Richtungen, und dieser unglückselige Corby war der erste seiner Spezies, der durch mehrere Millenien der Evolution flog. Durch seinen kurzen luftigen Ausflug wurden seine Gefährten von dem Tiefengnom zurückgeschleudert, und der Corby landete tot, viele Meter von Belwar entfernt.

Doch der tobende Tiefengnom war mit ihm noch nicht fertig. Er stürzte sich auf ihn und schleuderte den einzigen Corby, der sich ihm in den Weg stellte, von dem Laufweg.

Als Belwar schließlich sein schnabelloses Opfer erreicht hatte, trieb er ihm seine Pickhackenhand tief in die Brust. Mit seinem muskulösen Arm schleuderte! der Höhlenvater den toten Corby hoch in die Luft und stieß eine entsetzliches Kreischen aus.

Die anderen Corbies zögerten. Belwar schaute zu Drizzt und war bestürzt.

Gut zwanzig Corbies drängten sich auf dem breiten Abschnitt des Laufweges, auf dem der Dunkelelf stand. Ein weiteres Dutzend lag tot zu Drizzts Füßen, und ihr Blut rann über den Felsvorsprung und troff in rhythmisch zischenden Tropfen in den Säuresee. Doch Belwar fürchtete nicht die Überzahl der Feinde. Mit seinen präzisen Bewegungen und sorgfältig gemessenen Schlägen mußte Drizzt zweifellos siegen. Hoch über dem Dunkelelf aber setzte ein anderer selbstmörderischer Corby mit seinem Felsen zum Sprung an.

Belwar glaubte, daß Drizzt im nächsten Augenblick zerschmettert werden würde.

Doch der Jäger spürte die drohende Gefahr.

Ein Corby griff nach Drizzt. Unter den zuckenden Krummsäbeln des Dunkelelfen lösten sich seine beiden Arme von den Schultern. Im gleichen Augenblick stieß Drizzt seine blutbeschmierten Krummsäbel in die Scheiden und schoß zum Rand der Plattform. Er sprang auf Belwar zu, als der selbstmörderische Corby auf seinem Felsen reitend herunterstürzte, die Felsplattform und zwanzig seiner Sippe mit sich in den Säurepfuhl riß.

Belwar schleuderte seine schnabellose Trophäe auf die ihn angreifenden Corbies und sank auf die Knie. Er streckte seine Pickhackenhand aus, um seinem heranfliegenden Freund zu helfen. Drizzt ergriff die Hand des Höhlenvaters und zugleich die Kante des Vorsprunges, schlug mit dem Gesicht gegen den Stein, fand aber Halt.

Unter der Wucht des Aufpralls zerriß der Piwafwi, und Belwar mußte hilflos mit ansehen, wie die Onyxfigurine herausrollte und in die Säure fiel.

Drizzt fing sie mit seinen Füßen auf.

Fast hätte Belwar über die Vergeblichkeit und Hoffnungslosigkeit all dessen laut gelacht. Er blickte über seine Schulter und sah, daß die Corbies ihren Vorteil nutzten.

»Dunkelelf, es hat wirklich Freude gemacht«, sagte der Svirfneblin zu Drizzt, doch die Reaktion des Dunkelelfen nahm Belwar seinen Wankelmut und ließ sein Gesicht erblassen.

»Schwingt mich!« knurrte Drizzt so heftig, daß Belwar gehorchte, ohne zu begreifen, was er tat.

Drizzt streckte sich und schwang zu dem Laufweg zurück, und als er gegen den Stein prallte, spannte er jeden Muskel seines Körpers, um seine Schwungkraft zu vergrößern.

Er tauchte unter dem Laufweg durch, schlug mit Armen und Beinen um sich, um Halt hinter dem hockenden Tiefengnom zu finden. Als Belwar endlich begriff, was Drizzt getan hatte, und sich umdrehte, hatte der Dunkelelf bereits seine Krummsäbel gezogen und das Gesicht des ersten angreifenden Corby zerteilt.

»Haltet das«, bat Drizzt seinen Freund, als er Belwar die Onyxfigurine mit seinem Zeh zuwarf. Belwar fing sie mit seinen Armen auf und stopfte sie in seine Tasche. Dann trat der Tiefengnom beiseite, übernahm die Rückendeckung und sah zu, wie Drizzt einen verheerenden Weg zum nächstgelegenen Ausgang schlug.

Fünf Minuten später rannten sie zu Belwars Erstaunen durch einen finsternen Tunnel, und die frustrierten Schreie »Untergang! Untergang!« verstummten schnell hinter ihnen.

Ein kleines Fleckchen, das man Zuhause nennen kann

»Genug. Genug!« keuchte der Höhlenvater atemlos und versuchte, seinen Gefährten zu einer langsameren Gangart zu bewegen. »Maggä cammara, Dunkelelf. Wir haben sie weit hinter uns gelassen.«

Drizzt wandte sich an den Höhlenvater, die Krummsäbel schlagbereit in der Hand, und in seinen lavendelblauen Augen brannten noch immer wütende Feuer. Belwar wich rasch und vorsichtig zurück.

»Beruhigt Euch, mein Freund«, sagte der Svirfneblin leise, doch trotz dieser Besänftigung hob der Höhlenvater seine Mithrilhände verteidigend. »Die Gefahr ist vorbei.«

Drizzt atmete tief, um sich zu beruhigen, und als er merkte, daß er seine Krummsäbel noch nicht weggesteckt hatte, ließ er sie prompt in die Scheiden gleiten.

»Ist alles in Ordnung?« fragte Belwar, der wieder neben Drizzt trat. Das Gesicht des Dunkelelfen war blutverschmiert, da er gegen den Felsen geprallt war.

Drizzt nickte. »Es war der Kampf«, stammelte er. »Die Erregung. Ich mußte einfach...«

»Ihr braucht nichts zu erklären«, fiel Belwar ihm ins Wort. »Ihr habt Eure Sache gut gemacht, Dunkelelf. Hättet Ihr nicht gehandelt, wären wir alle drei sicher gefallen.«

»Es kam wieder über mich«, stöhnte Drizzt, der nach den richtigen Worten suchte. »Dieser dunklere Teil von mir. Ich hatte geglaubt, er sei fort.«

»Das ist er«, sagte der Höhlenvater.

»Nein«, widersprach Drizzt. »Diese grausame Bestie, die ich gewesen bin, hat beim Kampf gegen die Vogel männer wieder

völlig Besitz von mir ergriffen. Sie führte meine Klingen wild und gnadenlos.«

»Ihr habt Eure Klingen selbst geführt«, versicherte Belwar ihm.

»Aber die Wut«, erwiderte Drizzt. »Diese sinnlose Wut. Ich wollte sie töten und zerstückeln.«

»Wäre das die Wahrheit, wären wir noch dort«, hielt ihm der Svirfneblin entgegen. »Durch Eure Handlungsweise sind wir entkommen. Dort sind noch viele Vogel männer, die zu töten gewesen wären, doch Ihr habt uns aus der Höhle geführt. Wut? Vielleicht, sicher aber keine sinnlose Wut. Ihr tatet, was Ihr tun mußtet, und Ihr habt es gut gemacht, Dunkelelf. Besser als jeder andere, den ich je gesehen habe. Entschuldigt Euch nicht, weder bei mir noch vor Euch selbst!«

Drizzt lehnte sich an die Wand, um über die Worte nachzudenken. Was der Tiefengnom sagte, tröstete ihn, und er begrüßte Belwars Bemühungen. Dennoch verfolgten ihn die sengenden Feuer der Wut, die er empfunden hatte, als Guenhwyvar in den Säuresee gestürzt war. Es war ein so überwältigendes Gefühl, daß Drizzt noch immer nicht damit zurechtkam. Er fragte sich, ob er das je würde.

Doch trotz seines Unbehagens fühlte Drizzt sich durch die Anwesenheit seines Freundes getröstet. Er erinnerte sich an andere Begegnungen in den letzten Jahren, an Kämpfe, die er allein austragen mußte. Wie jetzt hatte dann der Jäger in ihm die Oberhand gewonnen, hatte ihn beherrscht und die tödlichen Streiche seiner Klingen geführt. Dieses Mal aber gab es einen Unterschied, den Drizzt nicht leugnen konnte. Zuvor, als er allein gewesen war, ging der Jäger nicht so bereitwillig. Jetzt aber, mit Belwar an seiner Seite, hatte Drizzt wieder ganz die Kontrolle über sich.

Drizzt schüttelte seine dichte weiße Mähne und versuchte, den Jäger vollends zu verdrängen. Er hielt es jetzt für töricht,

wie er den Kampf gegen die Vogel männer begonnen hatte, als er nur mit der Flachseite seiner Klingen zugeschlagen hatte. Er und Belwar wären vielleicht noch immer in der Höhle, wenn Drizzts instinktives Ich sich nicht durchgesetzt und wenn er Guenhwyvars Fall nicht erlebt hätte.

Er sah Belwar an und erinnerte sich an den Grund für seinen Zorn. »Die Statuette!« rief er. »Ihr habt sie.«

Belwar zog den Gegenstand aus seiner Tasche. »Maggacammara!« stieß Belwar aus, und Panik erfüllte seine sonst so wohlklingende Stimme. »Ob der Panther verletzt ist? Was kann die Säure bei Guenhwyvar bewirken? Ob der Panther auf die Astralebene entkommen konnte?«

Drizzt nahm die Figurine mit zitternden Händen und betrachtete sie. Er tröstete sich mit der Tatsache, daß sie nicht beschädigt war. Drizzt meinte warten zu müssen, bis er Guenhwyvar beschwor. Wenn der Panther verletzt war, wäre es für seine Heilung sicher besser, wenn er auf seiner eigenen Existenzebene blieb. Doch Drizzt war ungeduldig, Guenhwyvars Schicksal zu erfahren. Er stellte die Figurine auf den Boden zu seinen Füßen und rief leise nach ihm.

Der Dunkelelf und der Svirfneblin seufzten hörbar, als der Nebel um die Onyxstatuette zu wirbeln begann. Belwar nahm seine magische Brosche heraus, um die Katze besser betrachten zu können.

Ein schrecklicher Anblick erwartete sie. Gehorsam und treu folgte Guenhwyvar Drizzts Beschwörung. Kaum aber hatte der Dunkelelf den Panther gesehen, wußte er, daß er Guenhwyvar hätte ruhen lassen sollen, damit dieser seine Wunden lecken konnte. Guenhwyvars glänzend schwarzes Fell war verbrannt und zeigte mehr nacktes Fleisch als Pelz. Die einst so kräftigen Muskeln waren zerfetzt, bis auf die Knochen verbrannt, und ein Auge war entsetzlich zerstört.

Guenhwyvar wankte, als er versuchte, neben Drizzt zu gelangen. Statt dessen eilte Drizzt auf Guenhwyvar zu, sank auf seine Knie und umarmte den mächtigen Hals des Panthers zärtlich. »Guen«, murmelte er.

»Wird das heilen?« fragte Belwar leise, und seine Stimme brach fast.

Hilflos schüttelte Drizzt den Kopf. Er wußte, abgesehen von den Fähigkeiten seines Begleiters, wahrhaft wenig über den Panther. Drizzt hatte schon vorher erlebt, daß Guenhwyvar verletzt war, aber nie war es so ernst gewesen. Jetzt konnte er nur hoffen, daß die magischen, extrapalanaren Eigenschaften Guenhwyvars ihm erlaubten, wieder völlig zu genesen.

»Geh zurück nach Hause«, sagte Drizzt. »Ruh dich aus und erhole dich, mein Freund. Ich werde dich in ein paar Tagen rufen.«

»Vielleicht können wir ihm jetzt helfen«, meinte Belwar.

Drizzt wußte, wie sinnlos dieser Vorschlag war. »Guenhwyvar wird eher genesen, wenn er sich ausruht«, erklärte er, während die Katze sich wieder in Nebel auflöste. »Wir können für Guenhwyvar nichts tun, was auf die andere Ebene hinüberwirkt. Die Anwesenheit in unserer Welt zehrt an der Kraft des Panthers. Jede Minute verlangt ihren Preis.«

Guenhwyvar war fort, und nur die Figurine blieb zurück. Drizzt nahm sie an sich und betrachtete sie lange Zeit, bevor er es über sich brachte, sie wieder in eine Tasche zu stecken.

Ein Schwert wirbelte die Bettrolle durch die Luft, zuckte und schlug dann wie die andere Klinge zu, bis die Decke nur noch ein zeretzter Lumpen war. Zaknafein blickte auf die am Boden liegenden Silbermünzen. Die Täuschung war offensichtlich, aber das Lager und die Aussicht darauf, daß Drizzt hierher zurückkehren würde, hatten Zaknafein für mehrere Tage hier festgehalten!

Drizzt Do'Urden war fort, und er hatte sich viel Mühe gegeben, seine Abreise aus Blingdenstone zu verkünden. Der Lebende Geist dachte über diese neue Erkenntnis nach, und die Notwendigkeit des Nachdenkens, des Pochens an das vernunftbegabte Wesen, das Zaknafein nicht nur auf Instinktebene gewesen war, führte zu dem unausweichlichen Konflikt zwischen diesem untoten belebten Ding und dem Geist des Wesens, das es gefangenhielt.

Oberin Malice Do'Urden spürte in ihrem Vorraum den Kampf, der in ihrer Schöpfung vorging. Beim *Zin-carla* blieb die Kontrolle über den Lebenden Geist in der Verantwortlichkeit der Mutter Oberin. Die Spinnenkönigin hatte sie mit dem Geschenk verbunden. Malice mußte schwer für diese Aufgabe arbeiten, mußte in rascher Reihenfolge Beschwörungsgesänge und Zaubersprüche von sich geben, um sich zwischen den Gedankengängen des Lebenden Geistes und den Emotionen und der Seele von Zaknafein Do'Urden zu behaupten.

Der Lebende Geist torkelte, als er spürte, wie Malices mächtiger Wille in ihn drang. Er war ihm nicht gewachsen. Kaum eine Sekunde später untersuchte der Lebende Geist die kleine Höhle, die Drizzt und ein anderes Wesen, wahrscheinlich ein Tiefengnom, zur Täuschung als Lager hergerichtet hatten. Sie waren jetzt fort, schon seit Wochen, und bewegten sich zweifelsfrei, so schnell sie konnten, von Blingdenstone weg. Und wahrscheinlich, so überlegte der Lebende Geist, entfernten sie sich ebenso von Menzoberranzan.

Zaknafein trat aus der Kammer in den Hauptgang. Er schnüffelte in eine Richtung, ostwärts, nach Menzoberranzan, drehte sich dann um, bückte sich und schnüffelte wieder. Die Ortungszauber, mit denen Malice Zaknafein ausgestattet hatte, reichten nicht über solche Distanzen, doch die winzigen Erkenntnisse, die der Lebende Geist durch seine Überprüfung

gewonnen hatte, bestätigten seinen Verdacht. Drizzt war nach Westen gezogen.

Als Zaknafein in den Tunnel ging, war ihm nicht das geringste Hinken als Folge der Wunde anzumerken, die die Spitze des Koboldspeeres ihm zugefügt hatte, eine Wunde, die einen gewöhnlichen Sterblichen zum Krüppel gemacht hätte. Drizzt hatte eine Woche Vorsprung, vielleicht sogar zwei, der Lebende Geist war unbesorgt. Seine Beute mußte schlafen und essen. Seine Beute war fleischlich und sterblich – und schwach.

»Was für ein Wesen ist das?« flüsterte Drizzt Belwar zu, während sie die merkwürdige zweifüßige Kreatur beobachteten, die Eimer in den schnellfließenden Strom tauchte und mit Wasser füllte. Dieser ganze Bereich des Tunnels war magisch erleuchtet, doch Drizzt und Belwar fühlten sich in den Schatten eines Felsvorsprungs sicher, der ein paar Dutzend Meter von der gebückten, in eine Robe gekleideten Gestalt entfernt war.

»Ein Mensch«, erwiderte Belwar. »Ein Mensch, von der Oberfläche.«

»Er ist weit von zu Hause weg«, bemerkte Drizzt. »Und doch scheint er sich in dieser Umgebung wohl zu fühlen. Ich kann gar nicht glauben, daß ein Bewohner der Oberfläche im Unterreich überleben kann. Das widerspricht allen Lehren, die ich auf der Akademie gehört habe.«

»Wahrscheinlich ein Zauberer«, erklärte Belwar. »Das würde das Licht in dieser Region erklären. Und auch, warum er überhaupt hier ist.«

Drizzt schaute den Svirfneblin fragend an.

»Die Zauberer sind schon seltsame Leute«, erklärte Belwar, als sei die Wahrheit offenkundig. »Und soweit ich gehört habe, sind menschliche Zauberer noch sonderbarer als alle anderen,

Dunkel elfen-Zauberer praktizieren um der Macht willen. Svirfneblin-Zauberer praktizieren die Künste, um das Gestein besser zu verstehen. Menschliche Zauberer aber«, fuhr der Tiefengnom fort, und in seiner Stimme klang deutliche Verachtung mit, »Magga cammara, Dunkel elf, menschliche Zauberer sind völlig anders!«

»Warum praktizieren menschliche Zauberer überhaupt magische Künste?« fragte Drizzt.

Belwar schüttelte den Kopf. »Ich glaube nicht, daß irgendein Gelehrter diesen Grund bisher herausgefunden hat«, erwiderte er ernst. »Eine fremdartige und gefährlich unberechenbare Rasse sind die Menschen. Man läßt sie besser in Ruhe.«

»Seid Ihr schon welchen begegnet?«

»Einigen wenigen.« Belwar erschauerte, als sei die Erinnerung daran unerfreulich. »Händlern von der Oberfläche. Häßliche Dinger und arrogant. Sie glauben, die ganze Welt sei nur für sie da.«

Die hallende Stimme klang ein wenig lauter, als Belwar es beabsichtigt hatte, und die mit der Robe bekleidete Gestalt am Fluß neigte ihren Kopf in Richtung der Gefährten.

»Kommt heraus, kleine Ratten«, rief der Mensch in einer Sprache, die die beiden Gefährten nicht verstanden. Der Zauberer wiederholte die Aufforderung in einer anderen Sprache, dann in der Sprache der Dunkel elfen, in zwei weiteren unbekannten Sprachen und schließlich auf Svirfneblin. So fuhr er minutenlang fort, und Drizzt und Belwar schauten sich ungläubig an.

»Er ist ein gelehrter Mann«, flüsterte Drizzt dem Tiefengnom zu.

»Wahrscheinlich Ratten«, murmelte der Mensch vor sich hin. Er sah sich um, überlegte, wie er die unsichtbaren Geräuscheverursacher ans Licht bringen könnte, und glaubte wohl, daß die Kreaturen vielleicht eine gute Mahlzeit abgäben.

»Laßt uns herausfinden, ob er ein Freund oder ein Feind ist«, flüsterte Drizzt und machte Anstalten, ihr Versteck zu verlassen. Belwar hielt ihn zurück und schaute ihn zweifelnd an, doch da er sich nur auf seinen Instinkt verlassen konnte, zuckte er mit den Schultern und ließ Drizzt weitergehen.

»Seid begrüßt, Mensch, so weit von daheim«, sagte Drizzt in seiner Muttersprache, als er hinter der Felsnase hervortrat.

Die Augen des Menschen wurden groß, und er zupfte heftig an seinem spärlichen weißen Bart. »Ihr seid keine Ratte!« kreischte er in der Dunkelelfen-Sprache, zwar mühsam, aber verständlich.

»Nein«, sagte Drizzt. Er warf einen Blick zurück zu Belwar, der zu ihm trat.

»Diebe!« schrie der Mensch. »Ihr seid gekommen, um mir mein Heim zu rauben?«

»Nein«, sagte Drizzt wieder.

»Geht fort!« schrie der Mensch und fuchtelte mit seinen Händen durch die Luft wie ein Bauer, der seine Hühner wegscheuchen will. »Fort. Weg, aber schnell!«

Drizzt und Belwar wechselten ratlose Blicke.

»Nein«, sagte Drizzt zum dritten Mal.

»Dies ist mein Zuhause, dummer Dunkelelf!« fauchte der Mensch. »Habe ich Euch gebeten herzukommen? Habe ich Euch einen Einladungsbrief geschickt, in mein Haus zu kommen? Oder vielleicht haltet Ihr und Euer häßlicher Freund es einfach für Eure Pflicht, mich als Nachbarn zu begrüßen!«

»Vorsicht, Dunkelelf«, flüsterte Belwar, während der Mensch weiterredete. »Er ist ganz sicherlich ein Zauberer und offensichtlich ein komischer, selbst nach menschlichen Maßstäben.«

»Oder vielleicht fürchten mich sowohl die Dunkelelfen als auch die Tiefengnome?« überlegte der Mensch, mehr zu sich

als zu den Eindringlingen gewandt. »Ja, natürlich. Sie haben gehört, daß ich, Brister Fendlestick, beschlossen habe, die Korridore des Unterreichs zu übernehmen, und sie haben ihre Kräfte vereint, um sich gegen mich zu stellen! Ja, ja, jetzt scheint mir alles so klar und so mitleiderregend!«

»Ich habe schon zuvor gegen Zauberer gekämpft«, sagte Drizzt verhalten zu Belwar. »Hoffen wir, daß wir uns mit dem da ohne Kampf einigen können. Aber was immer geschehen mag, muß geschehen, da ich nicht den Wunsch habe, den Weg zurückzugehen, den wir gekommen sind.« Belwar nickte grimmig, während Drizzt sich wieder an den Menschen wandte. »Vielleicht können wir ihn dazu bringen, uns ganz einfach passieren zu lassen«, flüsterte Drizzt.

Der Mensch bebte, als würde er gleich explodieren. »Schön!« schrie er plötzlich. »Dann geht ihr eben nicht!« Drizzt erkannte, daß man mit dem Mann nicht vernünftig reden konnte. Der Dunkelelf schoß vorwärts, um dem Zauberer nahe zu sein, bevor er einen Angriff starten konnte.

Doch der Mensch hatte gelernt, im Unterreich zu überleben, und er hatte für seine Verteidigung gesorgt, lange bevor Drizzt und Belwar an dem Felsvorsprung aufgetaucht waren. Er schwenkte seine Hände und stieß ein einziges Wort aus, das die Gefährten nicht verstanden. Ein Ring an seinem Finger glühte hell auf und schied einen winzigen Feuerball aus, der in die Luft stieg und zwischen ihm und den Eindringlingen schwebte.

»Gut denn, willkommen in meinem Heim!« schrie der Zauberer triumphierend. »Spielt damit!« Er schnippte mit seinen Fingern und verschwand.

Drizzt und Belwar konnten die explosive Energie spüren, die sich um die glühende Kugel sammelte.

»Lauf!« schrie der Höhlenvater und wandte sich zur Flucht. In Blingdenstone war Magie vor allem Illusion und diente zur Verteidigung. Doch in Menzoberranzan, wo Drizzt Magie

kennengelernt hatte, waren die Zauber offensiv. Drizzt wußte, wie der Zauberer angriff, und auch, daß Flucht in diesen engen und langen Korridoren keinen Sinn hatte.

»Nein!« rief er, griff nach dem Rücken von Belwars Lederjacke und zog den Tiefengnom mit sich, direkt auf die glühende Kugel zu. Belwar vertraute Drizzt, machte kehrt und trottete neben seinem Freund her. Der Höhlenvater begriff, was der Dunkelelf plante, kaum daß er seinen Blick von der Kugel abgewendet hatte. Drizzt eilte auf den Fluß zu.

Die Freunde sprangen kopfüber ins Wasser, stießen gegen die Steine und verletzten sich daran, gerade in dem Augenblick, als die Feuerkugel explodierte.

Einen Augenblick später erhoben sie sich aus dem dampfenden Wasser, und Rauchfäden stiegen von den Rückseiten ihrer Kleidung auf, die recht feucht geworden waren. Sie husteten und keuchten, da die Flammen vorübergehend die Luft aus der Kammer gesaugt hatten, und die in den Steinen zurückgebliebene Hitze brachte sie fast um.

»Menschen«, murmelte Belwar grimmig. Er zog sich aus dem Wasser und schüttelte sich heftig. Drizzt kam neben ihm heraus, konnte aber ein Lachen nicht unterdrücken.

Der Tieferignom indes fand die Situation überhaupt nicht komisch. »Der Zauberer«, erinnerte er Drizzt betont. Drizzt duckte sich und sah sich nervös um.

Sie rannten weg.

»Zu Hause!« verkündete Belwar ein paar Tage später. Die beiden Freunde blickten von einem schmalen Vorsprung auf eine weite, hohe Höhle nieder, in der sich ein unterirdischer See befand. Hinter ihnen lag eine aus drei Kammern bestehende Höhle mit einem einzigen, winzigen Eingang, der leicht zu verteidigen war.

Drizzt erklimmte die etwa drei Meter, die ihn von seinem Freund trennten, der sich auf dem höchsten Punkt des

Vorsprungs befand. »Möglicherweise«, stimmte er zögernd zu, »obwohl der Zauberer nur ein paar Tagesmärsche von uns entfernt ist.«

»Vergeßt den Menschen«, knurrte Belwar, wobei er einen Blick auf das Brandloch in seinem kostbaren Stiefel warf.

»Und ich bin nicht versessen darauf, nur wenige Meter von unserer Tür entfernt einen so großen See zu haben«, fuhr Drizzt fort.

»Der ist voller Fische!« wandte der Höhlenvater ein. »Und voll mit Moosen und Pflanzen, die unsere Bäuche füllen werden. Und das Wasser scheint sehr klar zu sein!«

»Aber eine solche Oase wird Besucher anziehen«, entgegnete Drizzt. »Ich fürchte, wir würden hier wenig Ruhe finden.«

Belwar spähte über die steile Wand zum Boden der großen Höhle. »Das dürfte kein Problem sein«, sagte er kichernd. »Die Größeren können nicht hier hoch kommen, und die Kleineren... schön, ich habe gesehen, wie Eure Klingen schneiden, und Ihr habt die Kraft meiner Hände gesehen. Wegen der Kleineren mache ich mir keine Sorgen!«

Drizzt gefiel die Zuversicht des Svirfneblin, und er mußte zugeben, daß sie keinen anderen Platz gefunden hatten, der ein geeignetes Zuhause dargestellt hätte. Wasser, schwer zu finden und zumeist nicht trinkbar, war im trockenen Unterreich ein kostbares Gut. Mit dem See und der Vegetation ringsum würden Drizzt und Belwar nie weit gehen müssen, um sich eine Mahlzeit zu beschaffen.

Schon wollte Drizzt zustimmen, doch dann wurden seine und Belwars Aufmerksamkeit durch eine Bewegung auf das Wasser gelenkt.

»Und Krebse!« überschlug der Svirfneblin sich, der auf den Anblick offensichtlich anders als der Dunelelf reagierte.

»Magga cammara, Dunkelelf! Krebse! Die beste Mahlzeit, die man überhaupt finden kann!«

Es war in der Tat ein Krebs, der aus dem See gestiegen war, ein gigantisches, zwölffüßiges Monster mit Scheren, die einen Menschen – oder einen Elf oder einen Gnom – zerschneiden konnten. Drizzt sah Belwar ungläubig an. »Eine Mahlzeit?« fragte er.

Belwar lächelte so breit, daß seine Nase sich aufrichtete, während er seine Hammer- und Pickhackenhände zusammenschlug. An diesem Abend aßen sie Krebsfleisch, und auch am Tag danach und an dem darauf folgenden Tag und an dem Tag, der sich daran schloß, und bald teilte Drizzt die Meinung, daß die Höhle mit den drei Kammern über dem See ein ideales Zuhause war.

Der Lebende Geist blieb stehen und betrachtete das rotglühende Feld. Als Lebender hätte Zaknafein Do'Urden diesen Flecken gemieden und die Gefahren, die seltsam glühenden Räumen und leuchtenden Moosen innewohnen, respektiert. Doch dem Lebenden Geist war klar, daß Drizzt diesen Weg beschriften hatte.

Der Lebende Geist ignorierte die giftigen Dämpfe der tödlichen Sporen, die bei jedem Schritt zu ihm aufschössen, erstickende Sporen, die die Lungen unglückseliger Kreaturen füllten.

Doch Zaknafein atmete nicht.

Dann kam das Dröhnen, als der Gräber herbeieilte, um seine Domäne zu beschützen. Zaknafein ließ sich fallen. Die Instinkte des Wesens, das er einst gewesen war, hatten die Gefahr erkannt. Der Gräber trappelte in das leuchtende Moos, fand aber keinen Eindringling, den er vertreiben konnte. Dennoch begab er sich in das Beet, da er sich auf eine Baruchiemahlzeit freute.

Als der Gräber sich in der Höhlenmitte befand, aktivierte der Lebende Geist seinen Levitationszauber. Zaknafein landete auf dem Rücken des Monsters und umklammerte es fest mit seinen Beinen. Der Gräber wütete tosend durch die Höhle, doch Zaknafein wankte nicht.

Die Haut des Gräbers war dick und hart und widerstand den besten Waffen, bis auf die, die Zaknafein zur Verfügung hatte.

»Was war das?« fragte Belwar eines Tages und hielt mit seiner Arbeit an der neuen Tür inne, die die Öffnung zu ihrer Höhle verschloß. Drizzt, der unten am See war, hatte das Geräusch offensichtlich auch gehört, denn er ließ den Helm fallen, den er zum Wasserschöpfen benutzte, und hatte beide Krummsäbel gezogen. Er hob eine Hand, um den Höhlenvater zum Schweigen zu bringen, und eilte zu einem leisen Gespräch zum Vorsprung.

Das Geräusch, ein lautes Klacken, ertönte wieder.

»Ihr kennt das, Dunkelelf?« fragte Belwar leise.

Drizzt nickte. »Sichelschrecken«, erwiderte er. »Sie besitzen das feinste Gehör im ganzen Unterreich.« Drizzt erinnerte sich nur zu gut an seine bisher einzige Begegnung mit dieser Art von Monster. Es war während einer Patrouillenübung geschehen, bei der Drizzt seine Akademie-Klasse durch die Tunnel außerhalb von Menzoberranzan geführt hatte. Die Patrouille stieß auf eine Gruppe gigantischer zweifüßiger Kreaturen mit Außenskeletten, die so hart wie geschmiedete Rüstungen waren und mächtige Schnäbel und Klauen hatten. Die Dunkelelf-Patrouille hatte, vor allem durch Drizchts Heldentaten, die Situation gerettet, aber Drizzt erinnerte sich vor allem deutlich daran, daß diese Begegnung von den Leitern der Akademie geplant und daß ein unschuldiges Dunkelelfen-Kind den Sichelschrecken geopfert worden war, um mehr Realismus zu erzeugen.

»Laßt uns nach ihnen suchen«, sagte Drizzt ruhig, aber grimmig. Belwar hielt den Atem an, als er das gefährliche Glitzern in den lavendelblauen Augen des Dunkelelfen sah.

»Sichelschrecken sind gefährliche Gegner«, erklärte Drizzt, der das Zögern des Tiefengnomms bemerkte. »Wir dürfen nicht zulassen, daß sie sich in dieser Region aufhalten.«

Drizzt hatte wenig Mühe, den klackenden Geräuschen zu folgen. Lautlos lief er um eine letzte Biegung, Belwar dicht neben sich. In einem breiteren Teil des Korridors stand eine einzelne Sichelschrecke, die ihre schweren Klauen rhythmisch so gegen den Stein schlug, wie ein Bergmann der Svirfneblin vielleicht seine Pickhacke benutzt hätte.

Drizzt hielt Belwar zurück und machte ihn darauf aufmerksam, daß er das Monster schnell beseitigen könnte, wenn er unbemerkt zu ihm schlich. Belwar war einverstanden, blieb aber stehen, um eingreifen zu können.

Die Sichelschrecke, die offensichtlich in ihr Spiel mit der steinernen Wand vertieft war, sah und hörte den näher kommenden Dunkelelf nicht. Drizzt tauchte unmittelbar neben dem Monster auf und suchte nach der leichtesten und schnellsten Möglichkeit, es zu erlegen. Er sah nur eine Öffnung in dem Außenskelett, einen Schlitz zwischen der Brustplatte und dem breiten Hals. Aber es war schwierig, eine Klinge in diese Schwachstelle zu stoßen, denn die Sichelschrecke war fast dreieinhalb Meter groß.

Aber der Jäger fand eine Lösung. Er schlug heftig und schnell auf das Knie der Sichelschrecke, rammte es mit beiden Schultern und stieß seine Klingen in den Schritt der Kreatur. Die Beine der Sichelschrecke knickten ein, und sie brach über dem Dunkelelf zusammen. Wie eine Katze rollte Drizzt unter ihm weg, sprang auf das Monster und richtete beide Klingen auf den Schlitz in seiner Panzerung.

Er hätte die Sichelschrecke sofort erlegen können. Leicht wären seine Krummsäbel durch die Öffnungen in den Knochen gedrungen. Aber Drizzt sah etwas – Entsetzen? – im Gesicht der Sichelschrecke, etwas im Gesichtsausdruck der Kreatur, das nicht hätte dasein dürfen. Er verdrängte den Jäger in sich, gewann die Kontrolle über seine Schwerter und zögerte eine Sekunde – lange genug, damit die Sichelschrecke in klarer und korrekter Dunkelelfen-Sprache sagen konnte: »Bitte... tötet... mich... nicht!«

Clacker

Langsam lösten sich die Krummsäbel vom Hals der Sichelschrecke.

»Nicht... was... ich scheine«, versuchte das Monster in seiner stockenden Sprache zu erklären. Mit jedem ausgesprochenen Wort schien der Sichelschrecke die Sprache leichter zu fallen. »Ich... bin... Pech.«

»Pech?« Belwar gaffte das Monster an, als er neben Drizzt trat. »Für einen Pech seid Ihr aber ein bißchen groß«, bemerkte er.

Drizzt schaute von dem Monster zu Belwar und wartete auf eine Erklärung. Der Dunkelelf hatte das Wort noch nie gehört.

»Felsenkinder«, erklärte Belwar ihm. »Seltsame kleine Kreaturen. Sie sind hart wie der Stein und leben aus keinem anderen Grunde, als ihn zu bearbeiten.«

»Klingt nach Svirfneblin«, erwiderte Drizzt.

Belwar schwieg einen Augenblick, um abzuwägen, ob dies ein Kompliment oder eine Beleidigung sei. Unfähig, das zu entscheiden, sprach der Höhlenvater vorsichtig weiter: »Es gibt nicht viele Pech und noch weniger, die aussehen wie dieser!« Er betrachtete die Sichelschrecke zweifelnd und warf dann Drizzt einen Blick zu, der dem Dunkelelf sagte, daß er seine Krummsäbel bereithalten sollte.

»Pech... n-n-nicht mehr«, stammelte die Sichelschrecke, und in ihrer kehligen Stimme schwang deutliches Bedauern mit. »Pech nicht mehr.«

»Wie heißt Ihr?« fragte Drizzt, der hoffte, so der Wahrheit näherzukommen.

Die Sichelschrecke dachte einen langen Augenblick nach, schüttelte dann hilflos den großen Kopf. »Pech... n-n-nicht

mehr«, sagte das Monster wieder und neigte sein geschnäbeltes Gesicht nach hinten, öffnete damit den Spalt seiner Panzerung und lud Drizzt ein, den Schlag auszuführen.

»Ihr erinnert Euch nicht an Euren Namen?« fragte Drizzt, der nicht darauf versessen war, die Kreatur zu töten. Die Sichelschrecke bewegte sich nicht und antwortete auch nicht. Drizzt sah Belwar ratsuchend an, doch der Höhlenvater zuckte nur hilflos mit den Schultern.

»Was ist passiert?« drängte Drizzt das Monster. »Ihr müßt mir erzählen, was Euch widerfahren ist.«

»Z-z-z.« Die Sichelschrecke versuchte angestrengt zu antworten. »Z-Zau-Zauberer. Böser Zauberer.«

Drizzt, der wußte, was Magie bewirken konnte, und auch, wie skrupellos praktizierende Magier sie oft anwendeten, begann zu verstehen und war geneigt der seltsamen Kreatur zu glauben. »Ein Zauberer hat Euch Verwandelt?« fragte er. Er und Belwar, wechselten erstaunte Blicke. »Ich habe von solchen Zauberern gehört.«

»Ich auch«, stimmte der Höhlenvater zu. »Magg cammara, Dunkelelf, ich habe gesehen, wie die Zauberer von Blingdenstone ähnliche Magie benutzten, um nach....« Der Tiefengnom verstummte plötzlich, als er sich der Herkunft des Dunkelelfen erinnerte, den er ansprach.

»... Menzoberranzan zu gelangen«, vollendete Drizzt den Satz mit einem Kichern.

Belwar räusperte sich ein wenig verlegen und wandte sich wieder dem Monster zu. »Ein Pech warst du einst«, sagte er, da er die vollständige Erklärung als klaren Gedanken ausgesprochen hören wollte, »und ein Zauberer hat dich in einen Sichelschrecken verwandelt.«

»Wahr«, erwiderte das Monster. »Pech nicht mehr.«

»Wo sind Eure Gefährten?« fragte der Svirfneblin. »Wenn das stimmt, was ich über Euer Volk gehört habe, dann reisen Pech nicht oft allein.«

»T-t-tot«, sagte das Monster. »Böser Z-Z-Zau...«

»Menschlicher Zauberer?« wollte Drizzt wissen.

Der große Schnabel nickte aufgeregt. »Ja, M-M-Mensch.«

»Und der Zauberer hat Euch dann als Sichelschrecke mit Eurem Schmerz allein gelassen«, stellte Belwar fest. Er und Drizzt sahen sich lange und intensiv an, und dann trat der Dunkelelf beiseite und erlaubte der Sichelschrecke, sich aufzurichten.

»Ich w-w-w-wünschte, du w-w-w-würdest mich t-t-t-tö-ten«, sagte das Monster daraufhin, während es sich hinsetzte. Es betrachtete mit offensichtlichem Abscheu seine Klauenhände. »Der S-Stein, der Stein... für mich verloren.«

Belwar hob zur Antwort seine eigenen künstlichen Hände. »Das habe ich auch einst geglaubt«, sagte er. »Ihr lebt, und Ihr seid nicht länger allein. Kommt mit uns zum See, wo wir weiterreden können.«

Die Sichelschrecke stimmte zu und begann mühsam, ihre eine Vierteltonne schwere Masse vom Boden aufzurichten. Während das harte Außenskelett 'der Kreatur scharrte und kratzte, flüsterte Belwar Drizzt besonnen zu: »Haltet Eure Klingen bereit.«

Schließlich stand die Sichelschrecke, ragte über drei Meter hoch auf, und der Dunkelelf widersprach Belwar nicht.

Viele Stunden erzählte die Sichelschrecke den beiden Freunden ihre Abenteuer. Ebenso erstaunlich wie die Geschichte war, wie das Monster sich an den Gebrauch der Sprache gewöhnte. Diese Tatsache und die Schilderungen seiner früheren Existenz – einem Leben, das mit dem Schlagen und Formen von Steinen in fast heiliger Ehrfurcht ausgefüllt

war – überzeugten Belwar und Drizzt von der Wahrheit der bizarren Geschichte.

»Es tut g-g-gut, wieder zu sprechen, obwohl es nicht meine Sprache ist«, sagte die Kreatur nach einer Weile. »Es ist, als ob ich einen Teil dessen w-w-w-wiedergefunden hätte, was ich einst w-w-w-war.«

Drizzt, der sich an ähnliche Erfahrungen noch deutlich erinnerte, verstand das nur zu gut.

»Wie lange habt Ihr so gelebt?« fragte Belwar.

Die Sichelschrecke zuckte mit den Achseln, und ihre mächtige Brust und die Schultern klapperten bei der Bewegung. »Wochen, M-M-Monate«, sagte er. »Ich erinnere mich nicht. Ich habe kein Z-Z-Zeitgefühl mehr.«

Drizzt vergrub sein Gesicht in den Händen und stieß voller Mitleid und Mitgefühl für die unglückselige Kreatur einen tiefen Seufzer aus. Auch er hatte sich so verloren und allein in der Wildnis gefühlt. Auch er wußte um die grimmige Wahrheit eines solchen Schicksals. Belwar tätschelte den Dungelef behutsam mit seiner Hammerhand.

»Und wohin geht Ihr jetzt?« fragte der Höhlenvater die Sichelschrecke. »Oder woher kommt Ihr?«

»Ich verfolge den Z-Z-Zau...«, erwiderte die Sichelschrecke, die hilflos das letzte Wort auszusprechen versuchte, gerade so, als ob die bloße Erwähnung des bösen Zauberers der Kreatur Schmerzen bereitete. »Aber ich habe soviel v-v-verloren. Wäre ich noch ein P-P-Pech, würde ich ihn ohne g-g-große Mühe finden. Die Steine würden mir sagen, wo ich zu s-s-s-suchen habe. Aber ich kann nicht mehr oft mit ihnen sprechen.« Das Monster erhob sich. »Ich werde gehen«, sagte es entschlossen. »Ihr seid in meiner Nähe nicht sicher.«

»Ihr bleibt«, sagte Drizzt plötzlich mit unüberhörbarer Entschlossenheit.

»Ich k-k-kann mich nicht kontrollieren«, versuchte die Sichelschrecke zu erklären.

»Ihr braucht Euch keine Sorgen zu machen«, sagte Belwar. Er wies auf den Eingang oben an dem Vorsprung neben der Höhle. »Unser Heim ist dort oben. Und die Tür ist zu klein, als daß Ihr hindurchkommen könntet. Ihr ruht hier unten am See, bis wir gemeinsam beschlossen haben, was am besten zu tun ist.«

Die Sichelschrecke war erschöpft, und die Argumente des Svirfneblin klangen einleuchtend. Das Monster ließ sich wieder schwer auf den Felsen sinken. Drizzt und Belwar gingen, blickten aber bei jedem Schritt zu ihrem neuen Gefährten zurück.

»Clacker«, sagte Belwar plötzlich, blieb stehen und hielt Drizzt fest. Die Sichelschrecke drehte sich mit großer Mühe um, da sie begriff, daß Belwar dieses Wort zu ihr gesagt hatte.

»So werden wir Euch nennen, wenn Ihr nichts dagegen habt«, erklärte der Svirfneblin der Kreatur und Drizzt. »Clacker!«

»Ein passender Name«, bemerkte Drizzt.

»Es ist ein g-g-guter Name«, stimmte die Sichelschrecke zu, doch innerlich wünschte sich die Kreatur, sich an ihren Pech-Namen zu erinnern, den Namen, der wie ein runder Felsen an einem Hang immer schneller rollte und mit jeder Umdrehung Gebete zu dem Stein sprach.

»Wir werden die Tür verbreitern«, sagte Drizzt, als er und Belwar in ihrer Höhle waren. »Damit Clacker eintreten und in Sicherheit neben uns schlafen kann.«

»Nein, Dunkelelf«, widersprach der Höhlenvater. »Das werden wir nicht tun.«

»Dort draußen, neben dem Wasser, ist er nicht sicher«, erwiderte Drizzt. »Monster werden ihn finden.«

»Er ist sicher genug!« schnaubte Belwar. »Welches Monster würde schon freiwillig eine Sichelschrecke angreifen?« Belwar verstand Drizzts ernste Sorge, wußte aber auch, welche Gefahr Drizzts Vorschlag barg. »Ich war Zeuge solcher Verzauberung«, sagte der Svirfneblin düster. »Man nennt sie polymorph. Die Verwandlung des Körpers erfolgt augenblicklich, doch die Verwandlung des Geistes braucht Zeit.«

»Was wollt Ihr damit sagen?« Drizzts Stimme klang panisch.

»Clacker ist noch immer ein Pech«, entgegnete Belwar, »obwohl er im Körper einer Sichelschrecke gefangen ist. Clacker wird in Körper und Geist eine Sichelschrecke werden, und egal, wie freundlich wir zu ihm sind, bald wird er uns nur als Mahlzeit betrachten.«

Drizzt wollte dem widersprechen, doch Belwar brachte ihn mit einem ernüchternden Gedanken zum Schweigen. »Würdet Ihr ihn gern töten, Dunkeelf?«

Drizzt wandte sich ab. »Seine Geschichte ist mir nur zu vertraut.«

»Nicht so sehr, wie Ihr glaubt«, erwiderte Belwar. , »Auch ich war verloren«, erinnerte Drizzt den Höhlenvater.

»Das glaubt Ihr«, antwortete Belwar. »Aber das, was Drizzt Do'Urden war, ist in Euch geblieben. Ihr wart, was Ihr sein mußtet weil Euch die Umgebung dazu zwang. Dies ist anders. Nicht nur körperlich, sondern seinem ganzen Wesen nach wird Clacker eine Sichelschrecke werden. Seine Gedanken werden die Gedanken einer Sichelschrecke sein, und, magga cammara, er wird Euer Mitleid nicht erwidern, wenn Ihr vor ihm steht.«

Drizzt gab sich damit nicht zufrieden, wenngleich er die unverblünte Logik des Tiefengnoms nicht zu widerlegen vermochte. Er begab sich in die linke Kammer des Höhlenkomplexes, die ihm als Schlafstatt diente, und ließ sich in seine Hängematte fallen.

»Ach, Drizzt Do'Urden«, murmelte Belwar verhalten, als er die schwerfälligen Bewegungen des Dunkelelfen sah. »Und weh für unseren zum Untergang verdamnten Pech-Freund.« Der Höhlenvater begab sich in seine eigene Kammer und kroch in seine Hängematte. Er fühlte sich schrecklich, war aber entschlossen, logisch und praktisch zu verfahren, wie groß der Schmerz auch sein mochte. Denn Belwar begriff, daß Drizzt eine Verwandtschaft mit der unglückseligen Kreatur empfand, ein möglicherweise schicksalhafter Band der Empathie für den Verlust des Ichs von Clacker.

Später in dieser Nacht rüttelte Drizzt den Svirfneblin aus dem Schlaf. »Wir müssen ihm helfen«, flüsterte Drizzt heiser.

Belwar fuhr sich mit einem Arm über das Gesicht, um sich zu orientieren. Er hatte schlecht geschlafen und Träume gehabt, in denen er mit unglaublich lauter Stimme »*Bivrip!*« geschrien hatte und sich dann daran gemacht hatte, das Leben aus seinem neuesten Gefährten zu schlagen.

»Wir müssen ihm helfen!« sagte Drizzt wieder, noch nachdrücklicher. Belwar wußte, daß Drizzt in dieser Nacht keinen Schlaf gefunden hatte, als er den abgespannten Dunkelelfen sah.

»Ich bin kein Zauberer«, sagte der Höhlenvater. »Und ebensowenig bin ich...«

»Dann werden wir einen finden«, knurrte Drizzt. »Wir werden den Menschen finden, der Clacker verzaubert hat, und ihn zwingen, den Dweomer umzukehren! Wir haben ihn nur wenige Tage zuvor am Fluß gesehen. Er kann nicht so weit weg sein!«

»Ein Magier, der zu solchem Zauber fähig ist, ist kein leichter Gegner«, erwiderte Belwar rasch. »Habt Ihr die Feuerkugel so schnell vergessen?« Belwar warf einen Blick auf die Wand, wo seine versengte Lederjacke an einem Haken hing. »Der Zauberer ist uns überlegen, fürchte ich«, murmelte

Belwar, aber Drizzt sah am Gesichtsausdruck des Höhlenvaters, daß er von seinen eigenen Worten wenig überzeugt war.

»Könnt Ihr Clacker so schnell verurteilen?« fragte Drizzt unverblümt. Ein breites Lächeln überzog sein Gesicht, als er sah, wie der Widerstand des Svirfneblin nachließ. »Ist dies derselbe Belwar Dissengulp, der sich eines verlorenen Dunkelelfen annahm? Der Ehrenwerte Höhlenvater, der an einen Dunkelelf glaubte und ihm half, obwohl jeder andere ihn für gefährlich hielt?«

»Geht schlafen, Dunkelelf«, erwiderte Belwar und stieß Drizzt mit seiner Hammerhand beiseite.

»Ein weiser Rat, mein Freund«, sagte Drizzt. »Und schläft auch Ihr gut. Wir haben vielleicht einen langen Weg vor uns.«

»Magga cammara«, stöhnte der Svirfneblin. Er drehte sich zur Seite und schnarchte wenig später. Drizzt fiel auf, daß Belwars Schnarchen jetzt aus tiefem, friedlichem Schlaf herrührte.

Clacker schlug mit seinen Klauenhänden gegen die Wand, trommelte unermüdlich auf den Stein.

»Nicht wieder«, flüsterte Belwar nervös Drizzt zu. »Nicht hier draußen!«

Drizzt eilte durch den gewundenen Gang, direkt auf das monotone Geräusch zu. »Clacker!« rief er leise, als die Sichelschrecke in Sicht war.

Die Sichelschrecke wandte sich dem nahenden Dunkelelf zu, breitete seine Klauenhände aggressiv aus, und ein knurrendes Zischen drang aus seinem großen Schnabel. Einen Augenblick später merkte Clacker, was er tat, und hörte abrupt damit auf.

»Warum müßt Ihr ständig so schlagen?« fragte Drizzt ihn und tat so, als habe er Clackers feindselige Haltung nicht

gesehen. »Wir sind in der Wildnis, mein Freund. Solche Geräusche laden Besucher ein.«

Das riesige Monster senkte den Kopf. »Ihr hättet nicht z-z-zu mir hinauskommen s-s-s-sollen«, sagte Clacker. »Ich k-k-k-kann nicht... zu viele Dinge können geschehen, die ich nicht kontrollieren k-k-k-kann.«

Drizzt legte tröstend eine Hand auf Clackers knöchigen Ellenbogen. »Es war meine Schuld«, sagte der Dunkelelf, der wohl verstand, was die Sichelschrecke meinte. Clacker hatte sich dafür entschuldigt, daß er sich drohend gegen Drizzt gewandt hatte. »Wir hätten nicht in verschiedene Richtungen gehen sollen«, fuhr Drizzt fort, »und ich hätte mich Euch nicht so rasch und ohne Warnung nähern sollen. Wir werden jetzt zusammenbleiben, obwohl unsere Suche vielleicht lange dauern wird, und Belwar und ich werden Euch helfen, die Kontrolle zu behalten.«

Clackers Schnabelgesicht strahlte. »Es ist ein so g-g-g-gu-tes Gefühl, auf den Stein zu sch-sch-schlagen«, verkündete er. Clacker schlug mit einer Krallen auf den Stein, als wolle er damit seine Erinnerung intensivieren. Seine Stimme und sein Blick verloren sich, als er an sein vergangenes Leben dachte, an jenes Leben, das der Zauberer ihm gestohlen hatte. All seine Pech-Tage hatte er damit verbracht, auf Stein zu schlagen, den Stein zu formen und mit dem kostbaren Stein zu sprechen.

»Ihr werdet wieder ein Pech sein«, versprach Drizzt.

Belwar, der sich aus dem Tunnel näherte, hörte die Worte des Dunkelelfen und war sich dessen nicht so sicher. Über eine Woche waren sie in den Tunneln gewesen und hatten von dem Zauberer keine Spur gefunden. Der Höhlenvater tröstete sich mit der Tatsache, daß Clacker einen Teil seines Ichs diesem Monsterzustand abrang und einen gewissen Teil seiner Pech-Persönlichkeit zurückgewann. Nur wenige Wochen zuvor hatte Belwar die gleiche Transformation bei Drizzt beobachtet, und

hinter den auf Überleben ausgerichteten Barrieren des Jägers, zu dem Drizzt geworden war, hatte Belwar seinen besten Freund gefunden.

Doch der Höhlenvater erwartete bei Clacker nicht die gleichen Ergebnisse. Der Zustand der Sichelschrecke war das Ergebnis mächtiger Zauberei, und keine noch so große Freundschaft vermochte die Wirkung des Dweomers umzukehren. Als Clacker Drizzt und Belwar begegnet war, war ihm damit eine vorübergehende – nur eine vorübergehende – Gnadenfrist vor einem elenden und unbestreitbaren Schicksal beschieden worden.

Mehrere Tage zogen sie ohne Glück durch die Tunnel des Unterreiches. Clackers Persönlichkeit verfiel noch immer nicht, doch selbst Drizzt, der den Höhlenkomplex neben dem See so voller Hoffnung verlassen hatte, wurde allmählich besorgter.

Dann, gerade in dem Augenblick, als Drizzt und Belwar überlegten, ob sie zu ihrem Heim zurückkehren sollten, erreichten sie eine weitläufige Höhle, die mit Gestein übersät war – offenbar war die Decke eingestürzt.

»Er ist hier gewesen!« schrie Clacker, nahm impulsiv einen großen Felsen auf und schleuderte ihn gegen eine Wand, an der er zerschellte. »Er ist hier gewesen!« Die Sichelschrecke wütete, zerschlug mit explosiver Wut Gestein und warf mit Felsen um sich.

»Woher wißt Ihr das?« wollte Belwar wissen, der die Tirade seines gigantischen Freundes zu beenden versuchte.

Clacker deutete zur Decke. »Er t-t-tat das. Der Z-Z-Za... er hat das getan!«

Drizzt und Belwar wechselten besorgte Blicke. Die Decke der Höhle, die etwa fünf Meter hoch gewesen war, war ausgehöhlt und gesprengt, und in ihrer Mitte öffnete sich ein riesiges Loch, das doppelt so hoch wie die einstige Höhe der

Decke war. Wenn Magie diese Verwüstung bewirkt hatte, war es wahrhaftig ein mächtiger Zauber!

»Der Zauberer hat das getan?« echote Belwar. Er sah Drizzt wieder mit diesem durchdringenden Blick an.

»Sein T-T-Turm«, erwiderte Clacker und stürmte durch die Kammer, um zu sehen, ob er feststellen konnte, welchen Ausgang der Zauberer benutzt hatte.

Jetzt verstanden Drizzt und Belwar überhaupt nichts mehr, und als Clacker sich schließlich die Zeit nahm, zu ihnen zu schauen, begriff er, daß sie verwirrt waren.

»Der Z-Z-Z...«

»Zauberer«, fiel Belwar ungeduldig ein.

Clacker war nicht beleidigt, sondern sogar dankbar für die Hilfe. »Der Z-Zauberer hat einen T-Turm«, versuchte die Sichelschrecke aufgeregt zu erklären. »Einen g-großen eisernen T-Turm, den er mit sich führt, den er überall aufstellt, wo er sich wohl fühlt.« Clacker betrachtete die zerstörte Decke. »Selbst, wenn er nicht immer paßt.«

»Er führt einen Turm mit sich?« fragte Belwar ungläubig.

Clacker nickte aufgeregt, nahm sich dann aber keine Zeit mehr für weitere Erklärungen, da er die Spur des Zauberers gefunden hatte, einen deutlichen Stiefelabdruck in einem Moospolster, das in einen Korridor führte.

Drizzt und Belwar mußten sich mit der unvollständigen Erklärung ihres Freundes zufriedengeben, da die Jagd begann. Drizzt übernahm die Führung und setzte dabei all die Fertigkeiten ein, die er auf der Dunkelelfen-Akademie erlernt und während der Dekade, die er allein im Unterreich verbracht hatte, verfeinert hatte. Belwar überwachte mit der seiner Rasse angeborenen Kenntnis des Unterreiches und der Hilfe seiner magisch glühenden Brosche ihre Richtung, und Clacker befragte die Steine in jenen Augenblicken nach Führung, wenn

sein früheres Ich stärker in ihm war. Die drei passierten eine weitere gesprengte Kammer und dann eine Höhle, in denen deutliche Spuren von der Anwesenheit des Turmes zu sehen waren, obwohl die Decke hoch genug für die Konstruktion war.

Einige Tage später bogen die drei Gefährten in eine breite, hohe Höhle ein, und weit vor ihnen ragte das Zuhause des Zauberers neben einem reißenden Fluß auf. Wieder sahen sich Drizzt und Belwar hilflos an, da der Turm zehn Meter hoch aufragte und sieben Meter breit war, und seine glatten Metallwände verspotteten sie. Auf getrennten Wegen näherten sie sich vorsichtig dem Gebilde und waren noch erstaunter, da die Wände des Turmes aus reinem Adamantit bestanden, dem härtesten Metall der Welt.

Sie entdeckten eine einzige Tür, so klein und perfekt eingefügt, daß ihre Umrisse kaum zu sehen waren. Sie brauchen sie nicht erst zu testen, um zu wissen, daß sie unwillkommenen Besuchern standhielt.

»Der Z-Z-Zauberer... er ist hier drin«, knurrte Clacker und schrammte mit seinen Klauen verzweifelt über die Tür.

»Irgendwann muß er herauskommen«, stellte Drizzt fest.
»Und wir werden auf ihn warten.«

Der Plan befriedigte den Pech nicht. Mit einem dröhnenden Brüllen, das in der ganzen Gegend zu hören war, warf Clacker seine riesige Gestalt gegen die Turmtür, sprang dann zurück und schleuderte sich wieder dagegen. Die Tür zitterte nicht einmal unter dem Anprall, und dem Tiefengnom und dem Dunkelelf wurde schnell klar, daß Clackers Körper diesen Kampf nur verlieren konnte.

Drizzt versuchte vergeblich, seinen riesigen Freund zu beschwichtigen, während Belwar zur Seite trat und einen vertrauten Gesang anstimmte.

Schließlich brach Clacker zusammen. Er schluchzte vor Erschöpfung und Schmerz. Dann trat Belwar heran, und seine Mithrilhände sprühten Funken, wann immer sie sich berührten.

»Tretet beiseite!« befahl der Höhlenvater. »Ich bin von zu weit hergekommen, um mich von einer Tür aufhalten zu lassen!« Belwar begab sich direkt vor die kleine Tür und schmetterte mit all seiner Kraft seine verzauberte Hammerhand dagegen. Blendende Blitze und blaue Funken schossen in alle Richtungen. Die muskulösen Arme des Tiefengnoms arbeiteten heftig, kratzten und schlugen, doch als Belwar seine Energie erschöpft hatte, zeigte die Turmtür nur wenige leichte Kratzer und ein paar Sengspuren.

Enttäuscht schlug Belwar seine Hände zusammen und überschüttete sich mit harmlosen Funken. Clacker jammerte.

Drizzt hingegen war noch wütender und besorgter als seine Freunde. Nicht nur, daß der Turm des Zauberers sie aufgehalten hatte, der Zauberer wußte jetzt auch von ihrer Anwesenheit. Drizzt ging vorsichtig um das Gebäude herum und bemerkte die vielen Schießscharten. Er schlich unter eine und hörte leisen Gesang, und obwohl er die Worte des Zauberers nicht verstehen konnte, ahnte er, was der Mensch beabsichtigte.

»Lauft!« schrie er seinen Gefährten zu, ergriff dann verzweifelt einen Stein und schleuderte ihn in die Schießscharte. Der Dunkelelf hatte Glück, denn der Zauberer beendete seinen Zauberspruch gerade in dem Augenblick, als der Stein gegen die Öffnung flog. Ein blendender Blitz zuckte heraus, zerschmetterte den Stein und schleuderte Drizzt zurück, wurde aber zugleich in den Turm zurückgelenkt.

»Verdammt! Verdammt!« drang ein Kreischen aus dem Turm. »Ich hasse es, wenn das geschieht!«

Belwar und Clacker eilten herbei, um ihrem gestürzten Freund zu helfen. Der Dunkelelf war nur betäubt und wieder

auf den Beinen und völlig klar, bevor sie zu ihm gelangen konnten.

»Oh, dafür werdet ihr mir teuer bezahlen, ihr Hanswurst!« kam ein Schrei von drinnen.

»Lauft!« schrie der Höhlenvater, und selbst die erzürnte Sichelschrecke stimmte ihm zu. Doch kaum schaute Belwar in die lavendelblauen Augen des Dunkelelfen, wußte er, daß Drizzt nicht fliehen würde. Selbst Clacker wich einen Schritt vor dem feurigen Blick Drizzt Do'Urdens zurück.

»Magga cammara, Dunkelelf, wir können dort nicht hinein«, erinnerte der Svirfneblin besonnen Drizzt.

Drizzt holte die Onyxfigurine heraus, hielt sie an die Schießscharte und schirmte sie mit seinem Körper an. »Wir werden sehen«, knurrte er und beschwor Guenhwyvar.

Der schwarze Nebel waberte und fand einen freien Weg aus der Figurine.

»Ich werde euch alle töten!« schrie der unsichtbare Zauberer.

Das nächste Geräusch im Turm war das tiefe Knurren eines Panthers, und dann erscholl wieder die Stimme des Zauberers. »Ich könnte mich aber auch irren!«

»Öffnet die Tür!« schrie Drizzt. »Öffnet sie, wenn Euch Euer Leben lieb ist, Ihr niederträchtiger Zauberer!«

»Niemals!«

Guenhwyvar brüllte wieder, dann schrie der Zauberer auf, und die Tür öffnete sich weit.

Drizzt ging voran. Sie betraten einen runden Raum, die unterste Etage des Turmes. Eine eiserne Leiter führte zu einer Falltür, dem Fluchtweg, den der Zauberer zu nehmen versucht hatte. Der Mensch jedoch hatte es nicht ganz geschafft und hing kopfüber an der Rückseite der Leiter. Ein Bein war am Knie in einer Sprosse eingeklemmt. Guenhwyvar, der von seinem Sturz in den Säuresee völlig genesen schien und wieder

wie der großartigste aller Panther aussah, hockte auf der anderen Seite der Leiter und fuhr beiläufig mit seinem Maul über Wade und Fuß des Zauberers.

»Kommt herein!« schrie der Zauberer, breitete seine Arme aus und zog sie dann zurück, um seine Robe von seinem Gesicht zu streifen. Rauchschwaden stiegen aus den übriggebliebenen Fetzen der von Blitzen geschwärzten Robe. »Ich bin Brister Fendlestick. Willkommen in meinem bescheidenen Heim!«

Belwar hielt Clacker an der Tür zurück und blockierte den Weg mit seiner Hammerhand fest, während Drizzt auf die Leiter stieg, um sich um den Gefangenen zu kümmern. Der Dunkelelf verharrte lange genug, um seinen geliebten Katzengefährten zu betrachten, da er Guenhwyvar seit jenem Tage, als er ihn zur Genesung fortgeschickt hatte, nicht mehr beschworen hatte.

»Ihr sprecht die Sprache der Dunkelelfen«, bemerkte Drizzt, während er den Zauberer beim Kragen packte und ihn auf die Beine stellte. Drizzt betrachtete den Menschen mißtrauisch. Vor der Begegnung in dem Tunnel am Fluß hatte er noch nie einen Menschen gesehen. Der Dunkelelf war nicht sonderlich beeindruckt.

»Viele Sprachen sind mir vertraut«, erwiderte der Zauberer. Und dann fügte er hinzu, als ob er etwas Wichtiges zu verkünden habe: »Ich bin Brister Fendlestick!«

»Ist Pech auch eine Sprache, die Ihr beherrscht?« knurrte Belwar von der Tür.

»Pech?« erwiderte der Zauberer. Er spuckte das Wort mit sichtlichem Ekel aus.

»Pech«, fauchte Drizzt und verlieh seiner Äußerung Nachdruck, indem er die Schneide eines seiner Krummsäbel nur Zentimeter über dem Halse des Zauberers schweben ließ.

Clacker trat einen Schritt vor und schob den Svirfneblin mit Leichtigkeit beiseite.

»Mein großer Freund war einst ein Pech«, erklärte Drizzt.
»Das müßtet Ihr wissen.«

»Pech«, sagte der Zauberer angewidert. »Nutzlose kleine Dinger, und immer stehen sie im Weg.« Clacker machte einen weiteren großen Schritt vorwärts.

»Seid vorsichtig, Dunkelfelf«, bat Belwar, der sich vergeblich gegen die riesige Sichelschrecke stemmte.

»Gebt ihm seine Identität zurück«, verlangte Drizzt. »Macht unseren Freund wieder zu einem Pech. Und beeilt Euch damit.«

»Pah!« schnaubte der Zauberer. »Er ist so besser dran«, erwiderte der unberechenbare Mensch. »Warum sollte jemand ein Pech bleiben wollen?«

Clackers Atem wurde zu einem lauten Keuchen. Durch die bloße Kraft seines dritten Schrittes rutschte Belwar beiseite.

»Sofort, Zauberer«, warnte Drizzt. Guenhwyvar stieß auf der Leiter ein langes, hungriges Knurren aus.

»Oh, also gut, also gut!« sagte der Zauberer angewidert. »Elender Pech!« Er zog ein gewaltiges Buch aus einer Tasche, die eigentlich viel zu klein dafür war. Drizzt und Belwar lächelten sich an. Sie glaubten, sie hätten gesiegt. Doch dann machte der Zauberer einen verhängnisvollen Fehler.

»Ich hätte ihn töten sollen, wie ich die anderen getötet habe«, murmelte er verhalten und so leise, daß nicht einmal Drizzt ihn verstehen konnte, der direkt neben ihm stand.

Sichelschrecken aber hatten das feinste Gehör aller Kreaturen im Unterreich.

Ein Schlag von Clackers gewaltiger Klaue schleuderte Belwar durch den Raum. Drizzt, der beim Geräusch der schweren Schritte herumwirbelte, wurde unter der Wucht des

Ansturms des Giganten so heftig beiseite gestoßen, daß dem Dunkelfelf die Krummsäbel aus den Händen fielen. Und den Zauberer, den törichten Zauberer, schleuderte Clackers Stoß gegen die eiserne Leiter. Die Leiter bog sich, und Guenhwyvar fiel an der anderen Seite herunter.

Es war müßig, darüber nachzudenken, ob bereits der erste wütende Stoß der schweren Sichelschrecke den Zauberer getötet hatte, als Drizzt und Belwar sich so weit erholt hatten, daß sie ihrem Freund etwas zurufen konnten. Clackers Klauen schlugen unermüdlich zu. Dann und wann blitzte es plötzlich, und Rauch stieg auf, wenn einer der vielen magischen Gegenstände zerbrach, die der Zauberer bei sich trug.

Als der Zorn der Sichelschrecke verflogen war und er sich zu seinen Gefährten umdrehte, die kampfbereit ihn umstanden, befand sich ein Haufen von zerfetztem Fleisch und geronnenem Blut zu Clackers Füßen.

Belwar wollte sagen, daß der Zauberer sich bereit erklärt hatte, Clacker zurückzuverwandeln, verzichtete aber darauf, weil das sinnlos war. Clacker sank in die Knie, bedeckte sein Gesicht mit seinen Klauen und mochte kaum glauben, was er angerichtet hatte.

»Verlassen wir diesen Ort«, sagte Drizzt, der seine Klingen wieder in die Scheiden steckte.

»Durchsuchen wir ihn«, schlug Belwar vor, der glaubte, daß der Turm vielleicht wunderbare Schätze barg. Aber Drizzt konnte hier keinen Augenblick länger bleiben. In der unkontrollierten Wut seines riesigen Gefährten hatte er zuviel von sich selbst wiedererkannt, und der Geruch des blutigen Haufens erfüllte ihn mit Verärgerung und mit Ängsten, die er nicht ertragen konnte. Von Guenhwyvar gefolgt, verließ er den Turm.

Belwar trat zu Clacker, half ihm auf die Beine und führte den zitternden Giganten aus dem Turm. Danach aber brachte der

halsstarrige, praktisch veranlagte Höhlenvater seine Gefährten dazu zu warten, während er zum Turm zurückkehrte und nach Gegenständen suchte, die ihnen vielleicht helfen konnten – oder nach dem Zauberwort, das ihm erlauben könnte, den Turm mit sich zu führen. Doch entweder war der Zauberer ein armer Mann – was Belwar bezweifelte –, oder er hatte seine Schätze sicher verborgen, möglicherweise auf einer anderen Existenzebene, denn der Svirfneblin fand außer einem einfachen Wasserschlauch und einem Paar abgetragener Stiefel nichts. Wenn es ein Befehlswort für den Adamantit-Turm gegeben haben sollte, so hatte es der Zauberer mit ins Grab genommen.

Ihre Wanderung verlief ruhig, und sie waren in persönlichen Sorgen, Bedauern und Erinnerungen versunken. Drizzt und Belwar mußten nicht über das sprechen, was sie am meisten bedrückte. In ihren Gesprächen mit Clacker hatten sie genug über die sonst so friedliche Rasse der Pech erfahren, um zu wissen, daß Clackers mörderischer Ausbruch nichts mit der Kreatur zu tun hatte, die er einst gewesen war.

Doch der Tiefengnom und der Dungelelf mußten zugeben, daß Clackers Handlungsweise sehr typisch für die Kreatur war, in die er verzaubert worden war.

Anzügliche Mahnungen

»Was wißt Ihr?« wollte Oberin Malice von Jarlaxle wissen, der an ihrer Seite über das Grundstück des Hauses Do'Urden schritt. Normalerweise hätte sich Malice dem infamen Söldner gegenüber nicht so offen geäußert, aber sie war besorgt und ungeduldig. Die Unruhe in der Hierarchie der herrschenden Familien Menzoberranzans verhiess dem Hause Do'Urden nichts Gutes.

»Wissen?« echote Jarlaxle und heuchelte Überraschung.

Malice blickte ihn ebenso finster an wie Briza, die auf der anderen Seite des dreisten Söldners ging.

Jarlaxle räusperte sich, obwohl das mehr wie ein Lachen klang. Er konnte Malice nichts Genaueres zu diesen Gerüchten sagen. Er war nicht so töricht, die mächtigeren Häuser der Stadt zu hintergehen. Aber Jarlaxle konnte Malice mit einer einfachen logischen Feststellung ärgern, die nur bestätigte, was sie bereits vermutet hatte. »*Zin-carla*, der Lebende Geist, wird schon sehr lange benutzt.«

Malice hatte Mühe, ruhig weiter zu atmen. Ihr war klar, daß Jarlaxle mehr wußte, als er sagen würde, und die Tatsache, daß der berechnende Söldner das Offensichtliche so gelassen festgestellt hatte, verriet ihr, daß ihre Befürchtungen berechtigt waren. Der Lebende Geist von Zaknafein hatte in der Tat schon sehr lange Zeit nach Drizzt gesucht. Malice mußte nicht erst daran erinnert werden, daß die Spinnenkönigin nicht als besonders geduldig galt.

»Habt Ihr mir mehr zu sagen?« fragte Malice.

Jarlaxle zuckte unverbindlich mit den Schultern.

»Dann verlaßt mein Haus«, fauchte die Mutter Oberin.

Jarlaxle zögerte einen Augenblick und überlegte, ob er für diese kleine Information Bezahlung verlangen sollte. Dann verneigte er sich auf wohlbekannte Weise, schwang seinen Hut und begab sich zum Tor.

Er würde bald genug bezahlt werden.

Eine Stunde später lehnte sich Oberin Malice auf dem Thron im Vorraum ihrer Hauskapelle zurück und ließ ihre Gedanken in die sich windenden Tunnel des wilden Unterreiches dringen. Ihre telepathische Verbindung mit dem Lebenden Geist war begrenzt, gewöhnlich nicht mehr als ein Streifen starker Emotionen. Doch durch den innerlichen Kampf Zaknafeins, der zu Lebzeiten Drizzts Vater und sein bester Freund gewesen und jetzt Drizzts tödlichster Feind war, konnte Malice in Erfahrung bringen, welchen Fortschritt der Lebende Geist machte. Zaknafeins Sorgen nahmen unausweichlich zu, wann immer der Lebende Geist Drizzt näher kam.

Jetzt, nach dieser beunruhigenden Begegnung mit Jarlaxle, mußte Malice herausfinden, welche Fortschritte Zaknafein machte. Kurze Zeit später wurden ihre Bemühungen belohnt.

»Oberin Malice ist überzeugt davon, daß der Lebende Geist nach Westen gezogen ist – an der Stadt der Svirfneblin vorbei«, erklärte Jarlaxle Oberin Baenre. Der Söldner war vom Haus Do'Urden direkt zum Pilzhain im Südteil von Menzoberranzan gegangen, wo die größten Dunkelfelfen-Familien wohnten.

»Der Lebende Geist bleibt auf seiner Fährte«, sagte Oberin Baenre nachdenklich, mehr zu sich gewandt als zu ihrem Informanten. »Das ist gut.«

»Aber Oberin Malice glaubt, daß Drizzt einen Vorsprung von vielen Tagen hat«, fuhr Jarlaxle fort.

»Hat sie Euch das gesagt?« fragte Oberin Baenre, erstaunt darüber, daß Malice eine so verheerende Information preisgegeben haben sollte.

»Manche Informationen kann man auch ohne Worte bekommen«, erwiderte der Söldner schlaue. »Oberin Malices Tonfall verrät viel, was ich eigentlich nicht wissen sollte.«

Oberin Baenre nickte und schloß müde ihre von Falten gesäumten Augen. Sie hatte Oberin Malice geholfen, ins Herrschende Konzil berufen zu werden, aber jetzt konnte sie nur abwarten, ob Malice auch darin bleiben würde.

»Wir müssen Vertrauen zu Oberin Malice haben«, sagte Oberin Baenre schließlich.

Jenseits des Raumes, in dem Baenre und Jarlaxle sich befanden, wandte Elviddinveld, der Gedankenschinder von Oberin Baenre, seine Gedanken von der Unterhaltung ab. Der Söldner hatte berichtet, daß Drizzt westwärts gezogen war, weg von Blingdenstone, und diese Neuigkeiten waren von großer Bedeutung.

Der Gedankenschinder projizierte seine Gedanken nach Westen und schickte eine deutliche Warnung durch die Korridore, die nicht so leer waren, wie sie vielleicht wirkten.

Zaknafein wußte, als er auf den stillen See blickte, daß er seine Beute eingeholt hatte. Er nutzte die Risse und Spalten der Wand der großen Höhle als Deckung, während er langsam vorrückte. Dann fand er die unnatürliche Tür und den dahinterliegenden Höhlenkomplex.

Alte Gefühle regten sich in dem Lebenden Geist, Gefühle der Verwandtschaft, die er einst für Drizzt empfunden hatte, aber sie wurden rasch von wilden Emotionen verdrängt, als Oberin Malice voller Wut in Zaknafeins Bewußtsein drang. Der Lebende Geist stürmte mit gezogenen Schwertern durch die Tür in die Höhle. Eine Decke flog in die Luft und sank in

Stücke zerfetzt nieder, nachdem Zaknafeins Schwerter sie ein Dutzend Mal zerschnitten hatten.

Als Zaks Wut verbraucht war, hockte er sich hin, um die Situation zu überdenken.

Drizzt war nicht zu Hause.

Der jagende Lebende Geist brauchte nicht lange, um zu der Erkenntnis zu gelangen, daß Drizzt und ein Gefährte – oder vielleicht sogar zwei – die Höhle wenige Tage zuvor verlassen hatten. Zaknafeins taktische Instinkte rieten ihm, hier auf der Lauer zu bleiben, da dies sicherlich kein vorgetäushtes Lager wie jenes war, das er außerhalb der Stadt der Tiefengnome gefunden hatte. Zaknafeins Beute würde sicher zurückkehren.

Der Lebende Geist spürte, daß Oberin Malice, die auf ihrem Thron hockte, keine Verzögerung ertragen würde. Ihre Zeit wurde knapp – mit jedem Tag verstärkten sich die gefährlichen Gerüchte -, und Malice bezahlte mit ihren Ängsten und ihrer Ungeduld diese Zeit teuer.

Nur wenige Stunden, nachdem Malice den Lebenden Geist zur Verfolgung ihres abtrünnigen Sohnes in die Tunnel getrieben hatte, kehrten Drizzt, Belwar und Clacker auf einem anderen Weg zur Höhle zurück.

Drizzt spürte sofort, daß etwas nicht in Ordnung war. Er zog seine Klingen, stürmte zu dem Vorsprung und sprang zur Tür des Höhlenkomplexes hinauf, noch bevor Belwar und Clacker ihm auch nur eine Frage stellen konnten.

Als sie die Höhle erreichten, verstanden sie Drizzts Beunruhigung. Die Kammer war verwüstet, Hängematten und Decken zerfetzt, Gefäße und eine kleine Kiste, die mit Nahrungsmitteln gefüllt gewesen war, zerschlagen und in allen Winkeln verteilt. Clacker, der die Höhle nicht betreten konnte, machte vor der Tür kehrt und zog davon. Er vergewisserte sich, daß in der großen Höhle kein Feind lauerte.

»Magga cammara!« brüllte Belwar. »Welches Ungeheuer hat das getan?«

Drizzt hob eine Decke auf und zeigte auf die sauberen Schnitte im Gewebe. Belwar begriff, was der Dunkelelf damit meinte.

»Klingen«, brummte der Höhlenvater grimmig. »Gute, scharf geschmiedete Klingen.«

»Die Klingen eines Dunkelelfen«, schloß Drizzt.

»Wir sind weit von Menzoberranzan entfernt«, erinnerte Belwar ihn. »Weit draußen in der Wildnis, für Eure Sippe unauffindbar.«

Drizzt stimmte dieser Vermutung aus gutem Grund nicht zu. Zu oft in seinem jungen Leben war er Zeuge des Fanatismus gewesen, der das Leben der bösen Priesterinnen der Lloth bestimmte. Drizzt selbst war für einen Überfall viele Meilen an die Oberfläche der Reiche gereist, einem Überfall, der nur dem Zweck diente, der Spinnenkönigin den süßen Geschmack des Blutes von Oberflächenelfen zu bescheren. »Unterschätzt Oberin Malice nicht«, sagte er grimmig.

»Wenn es in der Tat Eure Mutter ist«, knurrte Belwar und schlug seine Hände zusammen, »wird sie mehr finden, als sie erwartet. Wir werden hier auf sie lauern«, versprach der Svirfneblin, »wir drei.«

»Unterschätzt Oberin Malice nicht«, sagte Drizzt wieder.

»Dies hier war kein Zufall, und Oberin Malice wird auf alles vorbereitet sein, was wir zu bieten haben.«

»Das könnt Ihr nicht wissen«, warf Belwar ein, doch als der Höhlenvater, die Sorge in den lavendelblauen Augen des Dunkelelfen sah, klang seine Stimme nicht mehr überzeugend.

Sie sammelten die wenigen Dinge ein, die noch brauchbar waren, und machten sich kurz darauf auf den Weg. Sie zogen

wieder westwärts, um noch größere Distanz zwischen sich und Menzoberranzan zu bringen.

Clacker übernahm die Führung, da nur wenige Monster sich einer Sichelschrecke in den Weg stellen würden. Belwar ging in der Mitte, und Drizzt schwebte lautlos weit hinten, um als Schlußmann seine Freunde zu beschützen, falls die Agenten seiner Mutter sie einholen sollten. Belwar hatte erklärt, sie hätten einen guten Vorsprung vor den Zerstörern ihres Heimes. Wenn die Eindringlinge ihre Verfolgung vom Höhlenkomplex aus fortgesetzt hatten und ihrer Fährte zum Turm des toten Zauberers folgten, würden viele Tage vergehen, bis der Feind zu der Höhle am See zurückkehrte. Drizzt war sich nicht so sicher, ob der Höhlenvater recht hatte.

Er kannte seine Mutter nur zu gut.

Nach vielen endlosen Tagen erreichte die Gruppe ein Gebiet mit zerklüfteten Wänden und Decken voller Stalaktiten, die wie schwebende Monster auf sie herabblickten. Sie schlossen dichter auf, um durch die Nähe der Gefährten mehr Sicherheit zu finden. Belwar holte seine magische Brosche heraus und befestigte sie an seiner Lederjacke, obwohl damit Aufmerksamkeit auf sie gelenkt werden konnte. In ihrem Licht verkündeten die Schatten, die die spitzen Erhebungen warfen, nur Gefahr.

In dieser Region schien die Stille des Unterreichs noch tiefer zu sein. Selten hörten Reisende in der unterirdischen Welt die Geräusche anderer Kreaturen, aber hier war die Stille noch intensiver, geradeso, als ob hier alles Leben gestohlen worden sei. Clackers schwere Schritte und das Scharren von Belwars Stiefeln hallten entnervend von den Steinwänden wider.

Belwar spürte als erster die nahende Gefahr. Feine Vibrationen im Gestein verrieten dem Svirfneblin, daß er und seine Freunde nicht allein waren. Erhielt Clacker mit seiner

Pickhackenhand auf und warf einen Blick zurück zu Drizzt, um zu sehen, ob der Dunkelelf seine Gefühle teilte.

Drizzt deutete zur Decke, schwebte in die Dunkelheit und suchte zwischen den zahlreichen Stalaktiten nach einem Versteck. Während der Dunkelelf aufstieg, zog er einen seiner Krummsäbel und umfaßte mit der anderen Hand die Onyxfigurine in seiner Tasche.

Belwar und Clacker verbargen sich hinter einem Steinkamm, wo der Tiefengnom den Refrain murmelte, der seinen Mithrilhänden Zauberkraft verlieh. Beide fühlten sich besser durch das Wissen, daß der Dunkelelfen-Krieger über ihnen war und über ihnen wachte.

Doch Drizzt war nicht der einzige, der die Stalaktiten als Hinterhalt nutzte. Kaum hatte er die zackigen Steine erreicht, wußte der Dunkelelf, daß er nicht allein war.

Eine Gestalt, ein bißchen größer als Drizzt, aber offensichtlich humanoid, schwebte um einen nahegelegenen Stalaktiten. Drizzt stieß sich von einem Stein ab, um darauf zuzusteuern, und zog seinen anderen Krummsäbel. Einen Augenblick später erkannte er die Gefahr, denn der Kopf seines Feindes ähnelte einem Oktopus mit vier Tentakeln. Nie zuvor hatte Drizzt eine solche Kreatur lebhaftig gesehen, doch er wußte, was es war: ein Illithid, ein Gedankenschinder, das böseste und meist gefürchtete Monster im ganzen Unterreich.

Der Gedankenschinder schlug zuerst zu, lange bevor Drizzt nahe genug war, um seine Krummsäbel einsetzen zu können. Die Tentakel des Monsters schlängelten und wiegten sich, und ein Kegel mentaler Energie rollte über Drizzt. Der Dunkelelf kämpfte mit all seiner Willenskraft gegen die drohende Schwärze an. Er versuchte, sich auf sein Ziel zu konzentrieren, seine Wut zu fokussieren, doch der Illithid feuerte wieder. Ein weiterer Gedankenschinder tauchte auf und schoß wuchtig von der Seite auf Drizzt.

Belwar und Clacker konnten den Kampf nicht sehen, da Drizzt sich außerhalb des Radius der leuchtenden Brosche des Tiefengnomes befand. Beide spürten aber, daß etwas über ihnen vorging, und der Höhlenvater wagte, leise nach seinem Freund zu rufen.

»Drizzt?«

Die Antwort erfolgte nur einen Augenblick später, als zwei Krummsäbel auf das Gestein klirrten. Überrascht eilten Belwar und Clacker auf die Waffen zu und wichen dann zurück. Vor ihnen schimmerte und waberte die Luft, als ob eine unsichtbare Tür zu einer anderen Existenzebene geöffnet würde.

Ein Illithid trat hindurch, tauchte direkt vor den überraschten Freunden auf und gab seinen mentalen Schuß ab, bevor einer der beiden auch nur einen Schrei ausstoßen konnte. Belwar wirbelte herum und fiel zu Boden. Clacker hingegen, dessen Geist ohnehin im Konflikt zwischen Sichelschrecke und Pech stand, wurde nicht so heftig getroffen.

Wieder strahlte der Gedankenschinder sein Kraftfeld aus, doch die Sichelschrecke trat einfach durch den betäubenden Kegel und zerschmetterte den Illithid mit einem einzigen Schlag seiner riesigen Klauenhand.

Clacker sah sich um und blickte dann nach oben. Andere Gedankenschinder schwebten von der Decke herab. Zwei von ihnen hielten Drizzt an den Knöcheln fest. Weitere unsichtbare Türen öffneten sich. Im nächsten Augenblick wurde Clacker von allen Seiten mit Energiestößen bombardiert, und die Abwehr seiner in ihm ringenden zwei Ichs begann rasch nachzulassen. Verzweiflung und zunehmende Wut beherrschten Clackers Aktionen.

In diesem Augenblick war Clacker nur eine Sichelschrecke, deren Handeln allein durch instinktive Wut und Wildheit bestimmt wurde.

Doch selbst die harte Panzerung einer Sichelschrecke war als Verteidigung gegen die fortgesetzten heimtückischen Energiestöße der Gedankenschinder zu schwach. Clacker stürzte auf die zwei zu, die Drizzt festhielten.

Die Dunkelheit umhüllte ihn auf halbem Wege.

Er kniete auf dem Gestein. Clacker kroch weiter – er wollte sich nicht erheben und weigerte sich, von seiner blanken Wut abzulassen.

Dann lag er auf dem Boden, ohne jeden Gedanken an Drizzt oder Belwar.

Da war nur Dunkelheit.

Teil 2

Hilflos

Es hat viele Zeiten in meinem Leben gegeben, in denen ich mich hilflos fühlte. Es ist vielleicht der größte Schmerz, den eine Person empfinden kann, begründet in Scheitern und zügelloser Wut. Der Schlag eines Schwertes auf den Arm eines kämpfenden Soldaten ist nicht mit den Qualen zu vergleichen, die ein Gefangener beim Knall einer Peitsche erleidet. Selbst wenn die Peitsche den Körper des hilflosen Gefangenen nicht trifft, schneidet sie doch sicher tief in seine Seele.

Irgendwann in unserem Leben sind wir alle einmal Gefangene, Gefangene unserer selbst oder der Erwartungen derer, die um uns sind. Es ist eine Last, die alle ertragen müssen, die alle verachten und der nur wenige zu entrinnen lernen. Ich betrachte mich in dieser Hinsicht als glücklich, da mein Leben sich stetig verbesserte. In Menzoberranzan, unter der unerbittlichen Grausamkeit der Hohepriesterinnen der teuflischen Spinnenkönigin, hoffte ich, daß sich meine Situation nur verbessern konnte.

In meinem jugendlichen Eigensinn glaubte ich, allein bestehen zu können und stark genug zu sein, um meine Feinde mit dem Schwert und Prinzipien bezwingen zu können. Arroganz überzeugte mich, daß ich mit reiner Entschlossenheit selbst Hilflosigkeit überwinden könne. Eigensinnig und töricht ist die Jugend – das muß ich zugeben. Wenn ich heute auf diese Jahre zurückschaue, sehe ich völlig klar, daß ich selten allein gestanden habe. Immer waren da wahre Freunde, die mich

selbst dann unterstützten, wenn ich es nicht wollte, und sogar dann, wenn ich es nicht erkannte.

Zaknafein, Belwar, Clacker, Mooshie, Bruenor, Regis, Cattibrie, Wulfgar und, natürlich, Guenhwyvar, mein lieber Guenhwyvar. Dies waren die Gefährten, die meine Prinzipien rechtfertigten, die mir die Kraft gaben, mich weiter gegen jeden Feind zu stellen, gleich ob er wirklich oder nur imaginär war. Dies waren die Gefährten, die die Hilflosigkeit, die Wut und die Enttäuschung bekämpften.

Dies waren die Freunde, die mir mein Leben gaben.

Drizzt Do'Urden

Heimtückische Ketten

Clacker schaute zum anderen Ende der langen, schmalen Höhle, zu dem vieltürmigen Gebilde, das als Burg der Illithiden-Gemeinde diente. Obwohl das Sehvermögen der Sichelschrecke schlecht war, konnte sie die untersetzten Gestalten ausmachen, die um die Felsenburg krochen, und er hörte das Schlagen ihrer Werkzeuge. Sie waren Sklaven, wie Clacker wußte – Duergar, Kobolde, Tiefengnome und viele andere Rassen, die Clacker nicht kannte -, und dienten als geschickte Steinmetze ihren Illithiden-Herren. Sie halfen ihnen, den gewaltigen Felsen, den die Gedankenschinder als ihr Heim beanspruchten, zu verbessern und umzugestalten. Vielleicht arbeitete Belwar, der so offensichtlich für derartige Aufgaben geeignet war, bereits an dem mächtigen Bauwerk. Die Gedanken huschten durch Clackers Verstand und waren vergessen – sie wichen den weniger komplizierten Instinkten der Sichelschrecke. Die betäubenden Energiesalven der Gedankenschinder hatten Clackers mentalen Widerstand verringert, und der polymorphe Zauber des Magiers hatte mehr

von ihm genommen, so viel, daß er die Gedächtnislücke nicht einmal begreifen konnte. Jetzt kämpften seine beiden Identitäten miteinander und ließen den armen Clacker in einem Zustand schlichter Verwirrung zurück.

Hätte er seine mißliche Lage erkannt und von dem Schicksal seiner Freunde gewußt, hätte er sich als glücklich betrachtet.

Die Gedankenschinder vermuteten, daß mehr in Clacker steckte, als seine Sichelschreckengestalt erkennen ließ. Das Überleben der Illithiden-Gemeinde basierte auf Wissen und Gedankenlesen, und obwohl sie nicht in das Durcheinander von Clackers Verstand eindringen konnten, sahen sie deutlich, daß die mentalen Vorgänge in dem knöchigen Außenskelett entschieden anders waren als die, die man bei einem einfachen Monster des Unterreichs erwartete.

Die Gedankenschinder waren nicht dumm, und sie wußten ebenfalls um die Gefahren, die der Versuch barg, ein Monster, das eine Vierteltonne wog, bewaffnet und gerüstet war, zu ergründen und zu kontrollieren. Clacker war zu gefährlich und unberechenbar, um in einem engen Raum festgehalten zu werden. In der Sklavengesellschaft der Illithiden jedoch gab es für jeden einen Platz.

Clacker stand auf einer steinernen Insel, einer Felsenscheibe, die vielleicht fünfzig Meter maß und von einem tiefen, breiten Abgrund umgeben war. Bei ihm befanden sich verschiedene andere Kreaturen, einschließlich einer kleinen Rothe-Herde und mehreren angeschlagenen Duergar, die offensichtlich zu lange Zeit unter den verstandraubenden Einflüssen der Illithiden verbracht hatten. Die Grauzwerge hatten ausdruckslose Gesichter und starrten ins Leere und warteten, wie Clacker bald erkennen sollte, darauf, als Mahlzeit auf den Tisch ihrer grausamen Herren zu gelangen.

Clacker ging über die Insel und suchte nach einem Fluchtweg, obwohl der Pech in ihm die Vergeblichkeit seines

Tuns erkannt hätte. Nur eine einzige Brücke überspannte den tiefen Abgrund, ein magisches und mechanisches Ding, das unverrückbar an die andere Seite des Abgrundes zurückgefahren war, wenn sie nicht benutzt wurde.

Eine Gruppe von Gedankenschindern näherte sich mit einem stämmigen Oger dem Hebel, mit dem die Brücke bewegt wurde. Augenblicklich wurde Clacker von ihren telepathischen Befehlen überschüttet. Eine einzige Möglichkeit schälte sich aus dem Durcheinander seiner Gedanken, und in diesem Moment erfuhr er, zu welchem Zweck er auf der Insel war. Er diente als Hirt der Herde der Gedankenschinder. Sie wollten einen Grauzwerg und einen Rothe, und gehorsam machte sich der Hirtensklave an die Arbeit.

Keines der Opfer leistete Widerstand. Clacker drehte dem Grauzwerg säuberlich den Hals um und schlug weniger ordentlich einem Rothe den Schädel ein. Er spürte, daß die Illithiden erfreut waren, und dies löste einige seltsame Emotionen in ihm aus, wobei Befriedigung die vorherrschende war.

Clacker ergriff die beiden Geschöpfe und trat, direkt der Illithidengruppe gegenüber, an den Rand des Abgrundes.

Ein Illithid zog den hüfthohen Hebel der Brücke zurück. Clacker bemerkte, daß der Hebel, von seiner Warte gesehen, nach hinten gezogen wurde. Ein wichtiger Faktor, obwohl die Sichelschrecke zu diesem Zeitpunkt nicht genau verstand, warum. Die aus Stein und Metall erbaute Brücke knirschte und zitterte und rollte auf die Insel zu, bis sie sich schließlich in das Gestein zu Clackers Füßen fügte.

Komm zu mir, lautete der Befehl eines Illithiden. Clacker hätte sich dem widersetzen können, wenn er einen Sinn darin gesehen hätte. Er trat auf die Brücke, die unter seinem Gewicht laut knarrte.

Halt! Laß die Beute fallen, hieß ein anderer Befehl, als die Sichelschrecke die Hälfte der Brücke überquert hatte. Laß die Beute fallen, schrie die telepathische Stimme wieder. Und geh zurück auf deine Insel!

Clacker überdachte seine Alternativen. Die Wut der Sichelschrecke stieg in ihm auf und deckte sich mit seinen Gedanken, denen eines Pech, der verärgert über den Verlust seiner Freunde war. Wenige Schritte würden ihn zu seinen Feinden bringen.

Auf Befehl der Gedankenschinder trat der Oger an den Rand der Brücke. Er war ein bißchen größer als Clacker und fast ebenso breit, aber unbewaffnet. Er konnte Clacker sicher nicht aufhalten. Neben dieser stämmigen Wache indes erkannte die Sichelschrecke einen weit ernsteren Schutz. Der Illithid, der den Hebel zur Aktivierung der Brücke betätigt hatte, stand noch immer daneben, und eine Hand, ein eigenartiges vierfingriges Anhängsel umfaßte ihn eifrig und ließ ihn wieder los.

Clacker würde das letzte Stück nicht überqueren und an dem aufragenden Oger vorbeikommen, bevor die Brücke unter ihm zurückgerollt war und er in die Tiefen des Abgrundes stürzte. Widerwillig legte die Sichelschrecke die Beute auf der Brücke ab und begab sich auf die Steininsel. Der Oger trat vor und holte den toten Zwerg und den Rothe für seine Herren.

Daraufhin zog der Illithid den Hebel, und blitzschnell glitt die Brücke über dem Abgrund zurück, so daß Clacker wieder abgeschnitten war.

Iß, befahl einer der Illithiden. Ein unglücklicher Rothe wanderte an der Sichelschrecke vorbei, als der Befehl sengend in Clackers Gedanken drang, und Clacker ließ abwesend eine seiner schweren Klauen auf dessen Schädel fallen. Während die, Illithiden gingen, setzte sich Clacker neben sein Mahl und, genoß den Geschmack von Blut und Fleisch. Während dieser

blutigen Mahlzeit gewann die Sichelschrecke völlig die Oberhand über ihn, doch jedesmal, wenn Clacker über den Abgrund in die schmale Höhle auf die Illithidenburg schaute, sorgte sich eine dünne Pech-Stimme in ihm um einen Svirfneblin und einen Dunkelelf.

Von all den Sklaven, die in den Tunneln außerhalb der Illithidenburg gefangen worden waren, war Belwar Dissengulp der begehrteste. Neben der seltsamen Tatsache, daß der Svirfneblin Mithrilhände besaß, war Belwar perfekt für jene beiden Aufgaben geeignet, die ein Illithiden-Sklave verrichten sollte: die Bearbeitung von Stein und den Kampf in der Gladiatorenarena.

Als der Tiefengnom vorgeführt wurde, kam es bei der Sklavenauktion der Illithiden zum Tumult. Gebote an Gold und magischen Gegenständen, private Zauber und Wälzer voller Wissen wurden unbekümmert abgegeben. Am Ende wurde der Höhlenvater an eine Gruppe von drei Gedankenschindern verkauft, jene drei, die ihn gefangengenommen hatten. Belwar wußte von der Transaktion natürlich nichts. Bevor sie abgeschlossen war, hatte man den Tiefengnom in einen kleinen, unauffälligen Raum gesperrt.

Kurze Zeit später hallten drei Stimmen in seinem Verstand, drei einzigartige Stimmen, die der Tiefengnom verstand und nicht vergessen würde – die Stimmen seiner neuen Herren.

Ein eisernes Fallgitter hob sich vor Belwar und gab den Blick auf einen hell erleuchteten runden Raum mit hohen Wänden und Zuschauerreihen darüber frei.

Komm heraus, befahl einer der Herren ihm, und der Höhlenvater, ganz erfüllt von dem Wunsch, seinem Herrn zu gefallen, zögerte nicht. Als er aus dem kurzen steinernen Durchgang trat, sah er, daß sich mehrere Dutzend Gedankenschinder ringsum auf den Steinbänken gesammelt

hatten. Aus allen Richtungen deuteten die eigenartigen vierfingrigen Illithiden-Hände auf ihn, und dahinter waren die alle gleich aussehenden, ausdruckslosen Oktopusgesichter zu sehen. Wegen der telepathischen Verbindung aber hatte Belwar keine Mühe, seinen Herrn in der Menge zu finden, der mit einer kleinen Gruppe geschäftig über Chancen und Einsätze diskutierte.

Auf der anderen Seite öffnete sich ein ähnliches Fallgatter, und ein riesiger Oger trat heraus. Augenblicklich wanderte der Blick der Kreatur zu der Menge, als suche sie ihren Herren, den Mittelpunkt ihres Daseins.

Dieser böse Oger hat mich bedroht, mein tapferer Svirfneblin-Streiter, kam der telepathische Ansporn von Belwars Herrn kurze Zeit später, nachdem alle Wetten abgeschlossen waren. Töte ihn für mich.

Belwar brauchte ebensowenig wie der Oger eine weitere Aufforderung. Auch dieser hatte eine ähnliche Botschaft seines Herrn empfangen. Die Gladiatoren stürmten wütend aufeinander zu, doch während der Oger jung und dumm war, war Belwar ein erfahrener alter Veteran. Im letzten Augenblick wurde er langsamer und warf sich zur Seite.

Der Oger, der verzweifelt versuchte, nach ihm zu treten, nachdem er seine Attacke beendet hatte, wankte nur für einen Augenblick.

Zu lange.

Belwars Hammerhand schmetterte mit einem Krachen gegen das Knie des Ogers. Der Oger torkelte vorwärts und knickte fast ein, und Belwar schlug seine Pickhackenhand in den fleischigen Rücken. Als das gigantische Monster das Gleichgewicht verlor und wankte, warf sich Belwar gegen seine Füße, so daß es auf den Stein stürzte.

Im Nu war der Höhlenvater wieder auf den Beinen, sprang auf den liegenden Giganten und rannte zu seinem Kopf. Der

Oger erholte sich zwar schnell genug, um den Svirfneblin an der Jacke packen zu können, doch noch während der Riese den gemeinen kleinen Gegner von sich schleudern wollte, grub Belwar ihm seine Pickhackenhand tief in die Brust. Vor Wut und Schmerz aufheulend setzte der dumme Oger seinen Wurf fort und riß Belwar mit einem Ruck hoch.

Die scharfe Spitze seiner Pickhackenhand aber saß fest und riß durch den Schwung eine klaffende Wunde in die Brust des Ogers. Der Oger schlug um sich und befreite sich schließlich von der umbarmherzigen Mithrilhand. Ein riesiges Knie traf Belwar am Rumpf und schleuderte ihn mehrere Meter entfernt auf den Stein. Nach einigen Überschlägen kam der Höhlenvater auf die Füße, benommen und voller Schmerzen, aber dennoch nur von dem Wunsch erfüllt, seinem Herrn zu gefallen.

Er hörte das lautlose Jubeln und das telepathische Geschrei aller Illithiden im Raum, doch ein Ruf drang mit absoluter Klarheit durch den mentalen Lärm. Töte ihn! befahl Belwars Herr.

Belwar zögerte nicht. Der Oger lag noch immer flach auf dem Rücken, hielt seine Brust umklammert und versuchte vergeblich zu verhindern, daß sein Lebenssaft aus ihm floß. Die Wunden, die er bereits erlitten hatte, wären vielleicht tödlich gewesen, doch Belwar war alles andere als zufrieden. Dieses elende Ding hatte seinen Herrn bedroht! Der Höhlenvater stürmte mit erhobener Hammerhand direkt zum Kopf des Riesen. Drei schnelle Schläge hieben den Schädel weich, dann führte die Pickhacke den tödlichen Schlag aus.

Der Oger verkrampfte sich während der letzten Zuckungen seines Lebens, doch Belwar kannte kein Mitleid. Er hatte seinen Herrn erfreut. Nichts anderes auf der Welt zählte in diesem Moment für den Höhlenvater.

Oben auf der Tribüne sammelte der stolze Besitzer des Svirfneblin seinen Gewinn ein. Zufrieden damit, daß seine Wahl so gut gewesen war, schaute der Illithid zu Belwar hinüber, der noch immer auf die Leiche eindrosch. Obwohl es dem Illithiden Freude bereitete, seinem neuen Champion bei dem wilden Spiel zuzusehen, sandte er ihm schnell die Nachricht, damit aufzuhören. Schließlich war der tote Oger auch Teil der Wetteinsätze.

Es hatte keinen Sinn, die Mahlzeit zu ruinieren.

Im Herzen der Illithiden-Burg stand ein riesiger Turm, ein gigantischer ausgehöhlter Stalagmit, geformt, um die wichtigsten Mitglieder dieser seltsamen Gemeinde zu beherbergen. Das Innere des Steinbaus war von Baikonen und Wendeltreppen gesäumt, und auf jeder Ebene lebten mehrere Gedankenschinder. Doch die unterste Kammer, schmucklos und kreisförmig, barg das wichtigste Wesen von allen, das Zentralhirn.

Dieser knochenlose Klumpen pulsierenden Fleisches von sieben Meter Durchmesser verband die Gedankenschinder-Gemeinde in telepathischer Symbiose miteinander. Das Zentralhirn war die Essenz ihres Wissens, das mentale Auge, das ihre Außenkammern bewachte. Dieses Zentralhirn hatte die warnenden Schreie des Illithiden aus der Meilen entfernten Dunkelelfen-Stadt gehört. Für die Illithiden der Gemeinschaft war das Zentralhirn der Koordinator ihrer ganzen Existenz und ihr Gott. Deshalb hatten nur wenige Sklaven zu diesem speziellen Turm Zutritt, Gefangene mit empfindsamen und zierlichen Fingern, die dieses Gottding der Illithiden massieren und mit zarten Bürsten und warmen Flüssigkeiten beruhigen konnten.

Drizzt Do'Urden gehörte zu dieser Gruppe.

Der Dunkelelf kniete auf dem Laufweg, der rings um den Raum führte, streckte die Hände aus, um die formlose Masse zu streicheln und ihre Freuden und ihr Unbehagen zu fühlen. Wenn das Hirn aufgeregt wurde, spürte Drizzt das scharfe Klingeln und die Spannung in dem von Venen durchsetzten Gewebe. Er massierte dann kräftiger, um seinem geliebten Herrn wieder Gelassenheit zu verschaffen.

Wenn das Hirn erfreut war, war auch Drizzt erfreut. Nichts anderes auf der Welt zählte. Der abtrünnige Dunkelelf hatte den Sinn seines Lebens gefunden. Drizzt Do'Urden war heimgekommen.

»Ein sehr profitabler Fang, dieser da«, sagte der Gedankenschinder mit seiner matten, anderweltlichen Stimme. Die Kreatur hielt die Flaschen hoch, die sie in der Arena gewonnen hatte.

Die beiden anderen Illithiden bewegten ihre vierfingrigen Hände hin und her und bekundeten so ihre Zustimmung. Arenachampion, bemerkte einer von ihnen telepathisch.

»Und zum Graben geschaffen«, fügte der dritte laut hinzu. Ein Gedanke drang in seinen Verstand und damit auch in den der anderen. Vielleicht zum Meißeln? Die drei Illithiden blickten zur anderen Höhlenseite, wo die Arbeit an einem neuen Kammerkomplex begann.

Der erste Illithide bewegte seine Finger und gurgelte: »Zu gegebener Zeit wird der Svirfneblin für so niedrige Arbeiten abgestellt werden. Jetzt muß er für mich mehr Tränke und mehr Gold gewinnen. Ein höchst profitabler Fang!«

»Den wir alle mit diesem Hinterhalt gemacht haben«, sagte der zweite.

»Die Sichelschrecke hütet die Herde«, erklärte der dritte.

»Und der Dunkelelf pflegt das Hirn«, blubberte der erste.
»Ich bemerkte ihn, als ich zu unserer Höhle aufstieg. Er ist ein

geschickter Masseur, zur Freude des Hirns und zum Wohle von uns allen.«

»Und da ist noch dies«, sagte der zweite, wobei er mit einer seiner Tentakel den dritten anstieß. Der dritte Illithid hielt eine Onyxfigurine hoch.

Magisch? überlegte der erste.

In der Tat, erwiderte der zweite. Verbunden mit der Astralebene. Ein Entitätsstein, glaube ich.

»Hast du ihn beschworen?« fragte der erste laut.

Die anderen Illithidenen ballten ihre Hände, das Zeichen der Gedankenschinder für Nein. »Vielleicht ein gefährlicher Feind«, erklärte der dritte. »Wir hielten es für klug, die Bestie erst auf ihrer eigenen Ebene zu beobachten, bevor wir sie beschwören.«

»Eine weise Entscheidung«, stimmte der erste zu. »Wann wollt ihr gehen?«

»Sofort«, sagte der zweite. »Und wirst du uns begleiten?«

Der erste Illithid ballte seine Fäuste, hielt dann die Flasche mit dem Trank hoch. »Ich habe viel gewonnen«, erklärte er.

Die beiden anderen bewegten aufgeregt ihre Finger. Während ihr Gefährte sich in einen anderen Raum zurückzog, um seinen Gewinn zu zählen, setzten sie sich in bequeme, dick gepolsterte Sessel und bereiteten sich auf ihre Reise vor.

Sie schwebten gemeinsam, ließen ihre materiellen Körper auf den Sesseln ruhend zurück. Sie stiegen neben der Verbindung der Figurine zur Astralebene auf, die für sie in ihrem Astralzustand als dünne silberne Schnur sichtbar war. Jetzt befanden sie sich über der Höhle ihrer Gefährten, über den Steinen und Geräuschen der materiellen Ebene, trieben in die weite Klarheit der astralen Welt. Hier gab es nur wenige andere Geräusche neben dem ständigen Gesang des Astralwindes. Und hier gab es auch keine festen Strukturen –

jedenfalls keine im Sinne der materiellen Welt. Die Dinge wurden durch Lichtabstufungen definiert.

Die Illithiden entfernten sich von der Silberschnur der Figurine, als das Ende ihres astralen Aufstiegs nahte. Sie würden die Ebene in der Nähe der Entität des großen Panthers erreichen, aber nicht so nah, daß ihre Anwesenheit bemerkt wurde. Illithiden waren normalerweise keine willkommenen Gäste, sondern wurden von fast jeder Kreatur auf jeder Ebene, die sie bereisten, verachtet.

Sie erlangten ihren Astralzustand ohne Zwischenfall und hatten wenig Mühe, die Entität zu finden, die die Figurine repräsentierte.

Guenhwyvar tollte durch einen Wald aus Sternenlicht und verfolgte die Entität eines Elches. Der Elch, nicht weniger großartig als der Panther, hüpfte und sprang in perfektem Gleichgewicht und unverkennbarer Anmut. Der Elch und Guenhwyvar hatten dies schon Millionen Male gespielt und würden das Millionen über Millionen Male wieder spielen. Dies war die Ordnung und Harmonie, die die Existenz des Panthers beherrschte, die schließlich die Ebenen des ganzen Universums beherrschte.

Einige Kreaturen indes, wie die Bewohner niederer Ebenen oder wie die Gedankenschinder, die den Panther jetzt von weitem beobachteten, konnten die einfache Perfektion dieser Harmonie nicht verstehen und erkannten die Schönheit dieser ewigen Jagd nicht. Während sie dem wundervollen Panther bei seinem Lebensspiel zuschauten, kreisten die Gedanken der Illithiden nur darum, wie sie die Katze für sich am vorteilhaftesten nutzen konnten.

Ein gefährliches Gleichgewicht

Belwar musterte seinen neuesten Feind vorsichtig und spürte etwas wie Vertrautheit beim Anblick der gepanzerten Gestalt. War er mit einer solchen Kreatur zuvor befreundet gewesen? überlegte er. Doch welche Zweifel der Svirfneblin-Gladicator auch gehabt haben mochte, ins Bewußtsein des Tiefengnomes konnten sie nicht eindringen, da Belwars Herr ihn weiter mit seinem heimtückischen Strom telepathischer Täuschungen beeinflusste.

Töte ihn, mein mutiger Champion, bat der Illithid von seinem Platz in den Rängen. Er ist dein Feind, ganz bestimmt, und er wird mir Leid antun, wenn du ihn nicht tötetest!

Die Sichelschrecke, viel größer als Belwars verlorener Freund, stürzte sich auf den Svirfneblin. Sie scheute sich nicht, eine Mahlzeit aus dem Tiefengnom zu machen.

Belwar spannte seine stämmigen Beine an und wartete auf den richtigen Augenblick. Als die Sichelschrecke sich über ihn beugte, ihre Klauenhände ausgebreitet, sprang Belwar vor und schmetterte seine Hammerhand direkt gegen die Brust des Monsters. Durch die bloße Wucht des Schlages entstanden Risse im Außenskelett der Sichelschrecke, und das Monster schwankte, während es weiter vorwärts stapfte.

Belwars Rückzug erwies sich als schwierig, da Gewicht und Schwung der Sichelschrecke weit größer als die des Svirfneblin waren. Er spürte, wie seine Schulter aus dem Gelenk sprang und wurde durch den plötzlichen Schmerz fast ohnmächtig. Doch wieder verdrängte der Ruf von Belwars Illithiden-Herrn seine Gedanken und sogar den Schmerz.

Die Gladiatoren prallten zusammen und fielen um, und Belwar wurde von der Masse des Monsters begraben. Die gewaltige Größe der Sichelschrecke hinderte sie daran, ihre

Arme gegen den Höhlenvater einzusetzen, doch sie hatte andere Waffen. Ein böstiger Schnabel hackte nach Belwar. Es gelang dem Tiefengnom, seine Pickhackenhand dazwischen zu bringen, aber dennoch schlug der riesige Kopf der Sichelschrecke zu und verdrehte Belwars Hand nach hinten. Der hungrige Schnabel schnappte und schloß sich nur wenige Zentimeter vom Gesicht des Höhlenvaters entfernt.

Überall auf den Rängen der großen Arena sprangen Illithiden herum und schnatterten aufgeregt, sowohl auf telepathische Weise als auch mit ihren gurgelnden Stimmen. Finger wackelten, und Fäuste ballten sich, während die Gedankenschinder übereilt ihre Wetten setzten.

Belwars Herr, der den Verlust seines Champions befürchtete, rief dem Herrn der Sichelschrecke telepathisch zu: Gibst du auf? Er versuchte, seine Gedanken zuversichtlich wirken zu lassen. Der andere Illithid wandte sich selbstgefällig ab und verweigerte eine telepathische Antwort. Belwars Herr konnte nur zuschauen.

Die Sichelschrecke vermochte nicht näher zu kommen. Der Svirfneblin hatte ihren Ellenbogen fest auf den Stein gepreßt, und die Mithrilpickhacke hielt den tödlichen Schnabel des Monsters zurück. Die Sichelschrecke änderte ihre Taktik und befreite ihren Kopf mit einem plötzlichen Ruck aus Belwars Griff.

Belwars Kriegerintuition rettete ihn in diesem Augenblick, da die Sichelschrecke plötzlich eine Gegenbewegung machte und wieder mit dem tödlichen Schnabel zuschlug. Die normale Reaktion und die zu erwartende Verteidigung wären gewesen, den Kopf des Monsters mit der Pickhackenhand beiseite zu schlagen. Diese Parade erwartete die Sichelschrecke, und Belwar rechnete damit, daß sie sie erwartete.

Belwar stieß seine Arme von sich, aber nur so weit, daß die Pickhackenhand unter den vorschnellenden Schnabel der

Sichelschrecke kam. Das Monster hingegen, das glaubte, Belwar versuche zuzuschlagen, hielt genau wie geplant in seiner Bewegung inne.

Doch die Mithrilpickhacke änderte plötzlich ihre Richtung. Mit der Rückhand traf Belwar die Sichelschrecke direkt hinter dem Schnabel und schleuderte den Kopf zur Seite. Dann krümmte Belwar, den sengenden Schmerz in seiner verletzten Schulter ignorierend, den anderen Arm und schlug zu. In dem Schlag lag wenig Kraft. In diesem Moment schoß die Sichelschrecke wieder neben der Pickhacke wieder vor und öffnete den Schnabel, um in das ungeschützte Gesicht des Tiefengnomes zu beißen.

Der Mithrilhammer traf.

Belwars Hand drang tief in den Rachen der Sichelschrecke und öffnete den Schnabel weiter, als von Natur aus möglich war. Das Monster zuckte wild und versuchte sich zu befreien, und mit jeder plötzlichen Drehung schossen Wellen von Schmerz durch den verletzten Arm des Höhlenvaters.

Belwar reagierte mit ebenso großer Wut und schlug wieder und wieder mit seiner freien Hand auf den Kopf der Sichelschrecke. Blut strömte über den riesigen Schnabel, als die Pickhacke sich hineinbohrte.

»Gibst du auf?« schrie Belwars Herr jetzt dem Herrn der Sichelschrecke zu.

Diese Frage aber war wieder voreilig, denn die gepanzerte Sichelschrecke in der Arena war noch längst nicht besiegt. Sie setzte eine andere Waffe ein: ihr bloßes Gewicht. Das Monster preßte seine Brust auf den liegenden Tiefengnom und versuchte ihn zu erdrücken.

»Gibst du auf?« erwiderte der Herr der Sichelschrecke, als er sah, wie das Blatt sich unverhofft wendete.

Belwar traf mit seiner Pickhacke das Auge der Sichelschrecke, und das Monster heulte vor Schmerz auf.

Illithiden sprangen hoch und zeigten nach unten, bewegten ihre Finger und ballten und öffneten ihre Fäuste. Die Herren beider Gladiatoren wußten, wieviel sie zu verlieren hatten. Würde einer der beiden Gegner je wieder so genesen, daß er später auch noch kämpfen konnte, wenn der Kampf jetzt fortgesetzt werden würde?

Vielleicht sollten wir uns auf ein Unentschieden einigen? bot Belwars Herr telepathisch an. Der andere Illithid erklärte sich damit bereitwillig einverstanden. Beide Herren schickten Botschaften zu ihren Kämpfern. Es dauerte mehrere Augenblicke, um die Feuer der Wut zu löschen und den Zweikampf zu beenden, doch schließlich waren die Einflüsse der Illithiden stärker als die wilden Überlebensinstinkte der Gladiatoren. Plötzlich empfanden der Tiefengnom und die Sichelschrecke Zuneigung füreinander, und als die Sichelschrecke sich erhob, reichte sie dem Svirfneblin eine Klaue, damit er auf die Beine kam.

Kurze Zeit später saß Belwar auf der einzigen Steinbank in seiner winzigen, schmucklosen Zelle, direkt in dem Tunnel, der zu der runden Arena führte. Der mit dem Hammer versehene Arm des Höhlenvaters war völlig gefühllos geworden, und eine schreckliche Quetschung überzog seine ganze Schulter. Viele Tage würden vergehen, bevor Belwar wieder in der Arena kämpfen konnte, und es ärgerte ihn sehr, daß er seinen Herrn nicht so schnell wieder erfreuen konnte.

Der Illithid kam zu ihm, um den Schaden zu betrachten. Er besaß Tränke, die helfen konnten, die Wunde zu heilen, aber selbst mit dieser magischen Hilfe brauchte Belwar offensichtlich Zeit zum Ruhen. Doch der Gedankenschinder hatte für den Svirfneblin andere Verwendung. Ein Raum in seinem Privatquartier mußte dringend vollendet werden.

Komm, forderte der Illithid Belwar auf, und der Höhlenvater sprang auf die Beine und eilte hinaus. Er blieb respektvoll einen Schritt hinter seinem Herrn zurück.

Ein kniender Dunkelelf erregte Belwars Aufmerksamkeit, als der Gedankenschinder ihn durch die unterste Ebene des zentralen Turmes führte. Wie glücklich der Dunkelelf sich schätzen konnte, das Zentralhirn der Gemeinde zu berühren und ihm Freude zu bereiten! Aber Belwar dachte nicht mehr daran, als er zur dritten Ebene des Gebäudes aufstieg, zu der Suite, die sich seine drei Herren teilten.

Die beiden anderen Illithiden saßen reglos und offensichtlich leblos in ihren Sesseln. Belwars Herr achtete nicht darauf. Er wußte, daß seine Gefährten auf ihren Astralreisen weit fort und ihre materiellen Körper völlig sicher waren. Der Gedankenschinder überlegte nur kurz, wie es seinen Gefährten auf dieser fernen Ebene ergehen mochte. Wie alle Illithiden genoß auch Belwars Herr das Astralreisen, aber Pragmatismus, eine typische Eigenschaft der Illithiden, veranlaßte die Kreatur, ihre Gedanken aufs Geschäft zu richten. Mit dem Kauf Belwars hatte er eine beachtliche Investition getätigt, eine Investition, die er nicht verlieren wollte.

Der Gedankenschinder führte Belwar in einen Nebenraum und ließ ihn an einem unauffälligen Steintisch Platz nehmen. Dann bombardierte der Illithid Belwar plötzlich mit telepathischen Aufforderungen und Fragen. Er drang in ihn, während er die verletzte Schulter richtete und mit Umschlägen versah. Gedankenschinder konnten beim ersten Kontakt in den Verstand einer Kreatur eindringen, entweder durch ihr lähmendes Energiefeld oder durch telepathische Kommunikation, aber es konnte Wochen, ja Monate dauern, bis ein Illithid seinen Sklaven völlig beherrschte. Jede Begegnung brach den natürlichen Widerstand des Sklaven gegen die mentalen Angriffe des Illithiden mehr, enthüllte mehr von den Erinnerungen und Emotionen des Sklaven.

Belwars Herr war entschlossen, alles über diesen eigenartigen Svirfneblin zu erfahren, über seine seltsamen künstlichen Hände und über die ungewöhnliche Begleitung, in

der er sich befunden hatte. Während dieses telepathischen Austausches konzentrierte sich der Illithid auf die Mithrilhände, da er spürte, daß Belwar noch längst nicht all seine Fähigkeiten offenbart hatte.

Die Gedanken des Illithiden forschten und drängten und stießen etwas später in einen verborgenen Winkel von Belwars Verstand vor, wo sie einen eigenartigen Gesang entdeckten.

Bivrip? fragte er Belwar. Instinktiv schlug der Höhlenvater seine Hände gegeneinander, zuckte dann aber vor Schmerz unter der Wucht des Schlages zusammen.

Die Finger und Tentakel des Illithiden bewegten sich heftig. Er war auf etwas Wichtiges gestoßen, das wußte er, auf etwas, das seinen Körper noch stärker machen konnte. Wenn der Gedankenschinder aber Belwar erlaubte, sich an den Gesang zu erinnern, würde er dem Svirfneblin einen Teil seines Selbst zurückgeben, eine bewußte Erinnerung an die Tage vor seiner Sklaverei.

Der Illithid reichte Belwar einen weiteren Heiltrank und inspierte seinen Besitz. Wenn Belwar weiter Gladiator sein sollte, würde er sich wieder mit der Sichelschrecke in der Arena messen müssen. Nach einem Unentschieden verlangten die Gesetze der Illithiden einen neuen Kampf. Belwars Herr bezweifelte, daß der Svirfneblin einen weiteren Kampf gegen den gerüsteten Gegner überleben würde. Außer...

Dinin Do'Urden trieb seine Echse durch jenen Teil Menzoberranzans, in dem die unbedeutenderen Häuser lebten, durch den überfülltesten Teil der Stadt. Er hatte die Kapuze seines Piwafwi tief ins Gesicht gezogen und trug keine Insignien, die ihn als Edlen eines herrschenden Hauses auswiesen. Heimlichkeit war Dinins Verbündeter, sowohl gegen die neugierigen Blicke in diesem gefährlichen Teil der Stadt als auch gegen die mißbilligenden Blicke seiner Mutter

und seiner Schwestern. Dinin hatte lange genug überlebt, um die Gefahren zu kennen, die Selbstzufriedenheit barg. Er befand sich in einem Zustand, der an Verfolgungswahn grenzte. Er wußte nie, ob Malice und Briza ihn vielleicht beobachteten.

Eine Gruppe von Schreckgespenstern machte sich vor der Echse breit. Wut über das unbekümmerte Verhalten der Sklaven stieg in dem stolzen Erstgeborenen des Hauses Do'Urden auf. Instinktiv fuhr Dinins Hand zu der Peitsche an seinem Gürtel.

Doch Dinin beherrschte klugerweise seinen Zorn und erinnerte sich an die möglichen Konsequenzen einer Entdeckung. Er bog an einer der vielen scharfen Kreuzungen ab und ritt durch eine Reihe miteinander verbundener Stalagmiten.

»Ihr habt mich also gefunden«, hörte er eine vertraute Stimme seitlich hinter sich. Überrascht und verängstigt hielt Dinin sein Reittier an und erstarrte im Sattel. Er wußte, daß ein Dutzend winziger Armbrüste auf ihn gerichtet waren.

Langsam drehte Dinin seinen Kopf, um zu sehen, wie Jarlaxle näher kam. Hier draußen in den Schatten schien der Söldner völlig anders als der überaus höfliche und unterwürfige Dunkelelf zu sein, den Dinin im Hause Do'Urden kennengelernt hatte. Oder vielleicht waren es nur die Gespenster der beiden schwertragenden Dunkelelfen-Wachen, die neben Jarlaxle standen, und die Erkenntnis, daß Oberin Malice nicht bei ihm war, um ihn beschützen zu können.

»Man sollte um Erlaubnis bitten, bevor man das Haus eines anderen betritt«, sagte Jarlaxle ruhig, aber mit eindeutig drohendem Unterton. »Das gebietet die Höflichkeit.«

»Ich bin auf offener Straße«, erinnerte Dinin ihn.

Jarlaxle lächelte abweisend. »Mein Haus.«

Dinin erinnerte sich seines Standes, und bei diesem Gedanken kehrte sein Mut zurück. »Sollte ein Edler aus einem Herrschenden Haus Jarlaxle um Erlaubnis bitten, bevor er seinen Bereich verläßt?« knurrte der Erstgeborene. »Und was ist mit Oberin Baenre, die nicht das geringste von Menzoberranzans Häusern betreten würde, ohne zuvor die Erlaubnis der jeweiligen Mutter Oberin eingeholt zu haben? Sollte auch Oberin Baenre Jarlaxle um Erlaubnis bitten, den hauslosen Ausgestoßenen?« Dinin erkannte, daß er mit seiner Beleidigung vielleicht ein wenig zu weit gegangen war, aber sein Stolz verlangte diese Worte.

Jarlaxle entspannte sich sichtlich, und das Lächeln, das auf sein Gesicht trat, wirkte fast ehrlich. »Ihr habt mich also gefunden«, sagte er wieder und verneigte sich wie üblich tief. »Sagt, was Ihr wollt, und wir erledigen das.«

Dinin stemmte kampflustig seine Arme in die Hüften und gewann an Selbstvertrauen angesichts der scheinbaren Zugeständnisse des Söldners. »Seid Ihr so sicher, daß ich nach Euch suchte?«

Jarlaxle wechselte mit seinen beiden Wachen ein Lächeln. Das Kichern unsichtbarer Soldaten in den Schatten der Gasse schmälerte Dinins knospendes Selbstvertrauen nicht wenig.

»Sagt, was Ihr wollt, Erstgeborener«, forderte Jarlaxle nachdrücklicher, »und wir erledigen das schnell.«

Dinin war mehr als bereit, diese Begegnung so schnell wie möglich hinter sich zu bringen. »Ich brauche Informationen über *Zin-carla*«, sagte er barsch. »Der Lebende Geist von Zaknafein ist viele Tage durch das Unterreich gewandert. Zu viele Tage vielleicht?«

Jarlaxles Augen verengten sich, als er hörte, was der Erstgeborene sagte. »Hat euch Oberin Malice zu mir geschickt?« Es war ebenso eine Frage wie eine Feststellung.

Dinin schüttelte den Kopf, und Jarlaxle bezweifelte seine Ehrlichkeit nicht. »Ihr seid ebenso weise wie geschickt im Umgang mit dem Schwert«, bemerkte der Söldner freundlich und verneigte sich.

»Ich bin aus eigener Initiative gekommen«, sagte Dinin entschlossen. »Ich muß einige Antworten finden.«

»Fürchtet Ihr Euch, Erstgeborener?«

»Ich bin besorgt«, erwiderte Dinin ernst und ignorierte den spöttischen Tonfall des Söldners. »Ich mache nie den Fehler, meine Feinde oder meine Verbündeten zu unterschätzen.«

Jarlaxle warf ihm einen verwirrten Blick zu.

»Ich weiß, was mein Bruder geworden ist«, erklärte Dinin. »Und ich weiß, wer Zaknafein einst war.«

»Zaknafein ist jetzt ein Lebender Geist«, erwiderte Jarlaxle, »der unter Kontrolle von Oberin Malice steht.«

»Viele Tage«, sagte Dinin ruhig, der glaubte, den Sinn seiner Worte nachdrücklich genug artikuliert zu haben.

»Eure Mutter hat um *Zin-carla* gebeten«, konterte Jarlaxle ein wenig scharf. »Es ist Lloths größtes Geschenk und wird nur gegeben, damit die Spinnenkönigin erfreut wird. Oberin Malice kannte das Risiko, als sie um *Zin-carla* bat. Ihr versteht sicher, Erstgeborener, daß lebende Geister für die Erfüllung einer bestimmten Aufgabe vorgesehen sind.«

»Und was sind die Konsequenzen bei einem Versagen?« fragte Dinin direkt.

Der ungläubige Blick des Söldners genügte Dinin. »Wie lange hat Zaknafein noch Zeit?« fragte Dinin.

Jarlaxle zuckte mit den Schultern. »Wer kann schon Lloths Pläne erraten? Die Spinnenkönigin kann geduldig sein, wenn der Gewinn groß genug ist.«

»Ist Drizzt von solchem Wert?«

Wieder zuckte der Söldner mit den Schultern. »Das zu entscheiden liegt bei Lloth, bei Lloth allein.«

Dinin musterte Jarlaxle einen langen Augenblick, bis er sicher war, daß der Söldner ihm sonst nichts zu sagen hatte. Dann wandte er sich wieder seiner Echse zu und zog die Kapuze seines Piwafwi tief ins Gesicht. Als Dinin im Sattel saß, drehte er sich um, um noch etwas zu sagen, aber der Söldner und seine Wachen waren nicht mehr zu sehen.

»*Bivrip!*« rief Belwar und vollendete den Zauber. Wieder schlug der Höhlenvater seine Hände gegeneinander und zuckte diesmal nicht zusammen, da der Schmerz nicht so intensiv war. Funken stoben, als die Mithrilhände aufeinander krachten, und Belwars Herr klatschte voller Schadenfreude mit seinen vierfingrigen Händen.

Der Illithid mußte seinen Gladiator jetzt in Aktion erleben. Er sah sich nach einem Ziel um und entdeckte den nur teilweise ausgehauenen Raum. Eine ganze Reihe telepathischer Befehle drang brüllend in den Verstand des Höhlenvaters, als der Illithid ihm mental seine Vorstellungen von Form und Ausmaßen des Raums übermittelte.

Belwar machte sich sofort an die Arbeit. Da er sich der Kraft in seiner verletzten Schulter nicht sicher war, setzte er mit der Pickhacke an. Unter dem Schlag der verzauberten Hand explodierte das Gestein zu Staub, und der Illithid sandte eine deutliche Botschaft seiner Freude in Belwars Gedanken. Nicht einmal der Panzer einer Sichelschrecke vermochte einem solchen Schlag zu widerstehen!

Belwars Herr verstärkte die Anweisungen, die er dem Tiefengnom gegeben hatte, und begab sich zum Lernen in sein Gemach. Belwar, mit seiner Arbeit allein gelassen, die den Aufgaben so ähnlich war, die er das ganze Jahrhundert seines Lebens verrichtet hatte, dachte plötzlich nach.

Nichts Spezielles beschäftigte die wenigen zusammenhängenden Gedanken des Höhlenvaters. Das Bedürfnis, seinen Illithiden-Herrn zu erfreuen, lenkte unverändert sein Handeln. Doch zum ersten Mal seit seiner Gefangennahme überlegte Belwar.

Identität? Sinn?

Der beschwörende Zaubergesang für seine Mithrilhände ging ihm wieder durch den Kopf und wurde zum Mittelpunkt seiner unbewußten Entschlossenheit, den Nebel der Andeutungen seines Bezwingers zu durchdringen. »*Bivrip?*«, murmelte er wieder, und das Wort löste eine Erinnerung aus, das Bild eines Dunkelelfen, der kniete und das Gottding der Illithiden-Gemeinde massierte.

»Drizzt?« murmelte Belwar verhalten, doch beim nächsten Schlag seiner Pickhackenhand war der Name vergessen, verdrängt von dem fortwährenden Wunsch des Svirfneblin, seinem Illithiden-Herrn zu gefallen.

Der Raum mußte perfekt sein.

Eine fleischige Masse kräuselte sich unter einer ebenholzhäutigen Hand, und eine Welle von Ängstlichkeit durchflutete Drizzt, vermittelt vom Zentralhirn der Gemeinde der Gedankenschinder. Die einzige emotionale Reaktion des Dunkelelfen war Traurigkeit, da er es nicht ertragen konnte, das Hirn besorgt zu sehen. Schlanke Finger kneteten und rieben. Drizzt hob eine Schale mit warmem Wasser und entleerte sie langsam über dem Fleisch. Dann war Drizzt glücklich, weil das Fleisch sich unter seiner geschickten Berührung glättete und die ängstlichen Emotionen bald einem lockenden Hauch von Dankbarkeit wichen.

Hinter dem knienden Dunkelelf, jenseits des breiten Laufweges, beobachteten zwei Illithiden dies alles und nickten zustimmend. Dunkelelfen hatten sich für diese Aufgabe immer

als geschickt erwiesen, und dieser neueste Gefangene war bisher einer der besten.

Die Illithiden krümmten eifrig ihre Finger bei diesem gemeinsamen Gedanken. Das Zentralhirn hatte einen weiteren Dunkeelfen-Eindringling in den Illithiden-Netzen entdeckt, den Tunneln jenseits der langen, schmalen Höhle – einen anderen Sklaven, der massieren und besänftigen konnte.

Das glaubte das Zentralhirn.

Vier Illithiden verließen die Höhle, geführt von den Eindrücken, die das Zentralhirn ihnen vermittelte. Ein einzelner Dunkeelf hatte ihr Reich betreten. Eine leichte Beute für vier Illithiden.

Das glaubten die Gedankenschinder.

Das Überraschungselement

Der Lebende Geist schlich lautlos durch die eingestürzten, sich windenden Tunnel. Doch die Gedankenschinder verfolgten Zaknafeins Weg genau und warteten auf ihn.

Als Zaknafein ein an jenen Felskamm gelangte, an dem Belwar und Clacker gefallen waren, sprang ein Illithid auf ihn zu und feuerte seine lähmende Energie auf ihn ab.

Nur wenige Kreaturen hätten in solcher Nähe einem derartigen Angriff widerstehen können, doch Zaknafein war ein untotes Ding. Die Nähe von Zaknafeins Verstand, die mit einer anderen Existenzebene verbunden war, konnte nicht in Schritten gemessen werden. Und da der Lebende Geist unempfindlich für solche mentalen Angriffe war, drangen seine Schwerter geradewegs in die beiden milchigen, pupillenlosen Augen des überraschten Illithiden.

Die drei anderen Gedankenschinder sanken von der Decke herab und entfesselten ihre betäubende Energie. Zaknafein wartete, seine Schwerter in der Hand, gelassen auf sie, während die Gedankenschinder ihren Abstieg fortsetzten. Nie zuvor waren ihre mentalen Angriffe gescheitert. Sie konnten nicht glauben, daß ihre lähmenden Energiekegel sich jetzt als nutzlos erwiesen.

Die Illithiden feuerten ein Dutzend Male, doch der Lebende Geist schien das nicht zu bemerken. Die Illithiden begannen, sich Sorgen zu machen, und versuchten, in Zaknafeins Gedanken zu dringen, um zu ergründen, wie er sich ihren Einwirkungen widersetzt hatte. Doch sie stießen nur auf eine undurchdringliche Barriere, eine Barriere, die über ihre gegenwärtige Existenzebene hinausging.

Sie waren Zeuge von Zaknafeins Schwertkunst gegen ihren unglückseligen Gefährten gewesen und hatten nicht die

Absicht, sich auf ein Handgemenge mit diesem geschickten Dunkelelf einzulassen. Telepathisch vereinbarten sie, ihre Richtung zu ändern.

Aber sie waren bereits zu tief hinabgesunken.

Zaknafein scherte sich nicht um die Illithiden und hätte seinen Weg fortgesetzt. Zum Pech der Illithiden aber führten die Instinkte des Lebenden Geistes und Zaknafeins Wissen aus seinem vergangenen Leben zu einer einfachen Schlußfolgerung: Wenn Drizzt diesen Weg genommen hatte – und Zaknafein wußte, daß er ihn genommen hatte –, war er höchstwahrscheinlich auf Gedankenschinder gestoßen. Ein untotes Wesen konnte sie besiegen, aber ein sterblicher Dunkelelf, sogar Drizzt, würde ihnen hoffnungslos unterlegen sein.

Zaknafein steckte ein Schwert in die Scheide und sprang auf den Felskamm. Mit einem nicht wahrnehmbaren Sprung erfaßte der Lebende Geist einen der aufsteigenden Illithiden am Knöchel.

Die Kreatur feuerte wieder, doch gegen Zaknafeins schwingendes Schwert hatte das Ding keine Chance. Mit unglaublicher Kraft zog der Lebende Geist sich hoch, das Schwert voran. Der Illithid schlug auf die Klinge nieder, aber seine leeren Hände vermochten den Stoß des Lebenden Geistes nicht abzuwehren. Zaknafeins Schwert zerschlitzte den Bauch des Gedankenschinders und drang in sein Herz und seine Lungen.

Ächzend und auf seine mächtige Wunde drückend konnte der Illithid nur hilflos zusehen, wie Zaknafein an ihm Halt fand und sich von der Brust des Gedankenschinders abstieß. Der sterbende Illithid taumelte und schlug gegen die Wand. Er hing nach seinem Tod grotesk mitten in der Luft, und sein Blut spritzte zu Boden.

Durch seinen Sprung prallte Zaknafein gegen den nächsten schwebenden Illithiden, und die Wucht des Zusammenstoßes trieb beide zum letzten der Gruppe. Arme und Tentakel schwangen wild, als sie Halt am Fleisch des Dunkelelfen suchten. Tödlicher indes war die Klinge, und einen Augenblick später löste sich der Lebende Geist von seinen beiden letzten Opfern, sprach einen Levitationszauber und sank langsam auf den steinernen Boden zurück. Zaknafein schritt ruhig davon. Er ließ drei Illithiden zurück, die so lange tot in der Luft hingen, wie ihre Levitationszauber wirkten, und der vierte lag tot auf dem Boden.

Der Lebende Geist hielt sich nicht damit auf, das Blut von seinen Schwertern zu wischen. Ihm war klar, daß es bald mehr Morde geben würde.

Die beiden Gedankenschinder beobachteten weiter die Entität des Panthers. Sie wußten es nicht, aber Guenhwyvar war sich ihrer Anwesenheit bewußt. Auf der Astralebene, wo materielle Sinne wie Geruch und Geschmack keine Bedeutung hatten, zählten empfindsamere Sinne. Hier jagte Guenhwyvar mit einem Sinn, der Energieausstrahlungen in klare mentale Bilder verwandelte, und der Panther vermochte leicht zwischen der Aura eines Elches und der eines Kaninchens zu unterscheiden, ohne die Kreatur gesehen zu haben. Auf der Astralebene waren Illithiden nicht so selten, und Guenhwyvar erkannte ihre Ausstrahlungen.

Der Panther war sich noch nicht schlüssig, ob ihre Anwesenheit reiner Zufall war oder auf irgendeine Weise mit der Tatsache zusammenhing, daß Drizzt ihn seit vielen Tagen nicht gerufen hatte. Das offensichtliche Interesse, das die Gedankenschinder an Guenhwyvar zeigten, sprach für letzteres, was den Panther beunruhigte.

Dennoch wollte Guenhwyvar nicht den ersten Schritt gegen so gefährliche Feinde tun. Der Panther setzte seinen Tagesablauf wie üblich fort, hielt aber ein wachsames Auge auf das unerwünschte Publikum.

Guenhwyvar bemerkte eine Veränderung in den Ausstrahlungen der Gedankenschinder, als die Kreaturen rasch ihren Rückweg zur materiellen Ebene antraten. Der Panther konnte nicht länger warten.

Durch die Sterne springend griff Guenhwyvar die Gedankenschinder an. Damit beschäftigt, ihre Rückreise zu beginnen, reagierten die Gedankenschinder erst, als es zu spät war. Der Panther tauchte unter einen von ihnen und umfaßte seine Silberschnur. Guenhwyvars Nacken spannte und drehte sich, und die Silberschnur zerriß. Der hilflose Dllithid trieb davon, ein Schiffbrüchiger der Astralebene.

Der andere Gedankenschinder, mehr darum bemüht, sich selbst zu retten, ignorierte die entsetzten Hilfeschreie seines Gefährten und setzte seinen Abstieg zu dem Planartunnel fort, der ihn in seinen materiellen Körper zurückbringen würde. Der Illithid glitt fast aus Guenhwyvars Reichweite, doch die Pranken des Panthers trafen ihn gerade in dem Augenblick, als er in den Planartunnel eindrang. Guenhwyvar war unterwegs.

Von seiner kleinen steinernen Insel aus sah Clacker, daß der Tumult in der langen, schmalen Höhle zunahm. Überall eilten Illithiden umher und befahlen ihren Sklaven telepathisch, Verteidigungsformationen einzunehmen. Durch alle Ausgänge verschwanden Wachen, während andere Gedankenschinder in die Luft aufstiegen, um sich einen Überblick zu verschaffen.

Clacker erkannte, daß die Gemeinschaft sich in einer Krisensituation befand, und ein einziger logischer Gedanke drang bewußt in den Verstand der Sichelschrecke: Wenn die Gedankenschinder mit einem neuen Gegner beschäftigt waren,

konnte sich eine Gelegenheit zur Flucht bieten. Der Pech in Clacker fand damit eine feste Basis, auf die er seine Gedanken konzentrieren konnte. Sein größtes Problem würde der Abgrund sein, da er sicherlich nicht darüber springen konnte. Er überlegte, daß er einen Grauzwerg oder ein Rothe hinüberwerfen könne, doch das würde ihm kaum bei seiner Flucht helfen.

Clackers Blick fiel auf den Brückenhebel, dann wieder auf seine Gefährten auf der Steininsel. Die Brücke war eingezogen, der lange Hebel der Insel zugeneigt. Ein gut gezieltes Projektil müßte ihn zurückstoßen können. Clacker schlug seine riesigen Klauen zusammen – eine Geste, die ihn an Belwar erinnerte – und schleuderte einen Grauzwerg hoch in die Luft. Die unglückliche Kreatur sauste auf den Hebel zu, flog aber zu kurz und wurde gegen die Wand des Abgrunds geschmettert. Sie stürzte in den Tod.

Clacker stampfte wütend mit einem Fuß auf und suchte nach einem anderen Wurfgeschöß. Er wußte nicht, wie er zu Drizzt und Belwar gelangen sollte, doch in diesem Augenblick dachte er nicht weiter darüber nach. Jetzt war Clackers Problem nur wie er die Insel verlassen konnte. Diesmal flog ein junger Rothe hoch in die Luft.

Zaknafeins Eindringen erfolgte weder vorsichtig noch heimlich. Da der Lebende Geist keine Furcht vor den Attacken der Gedankenschinder hatte, schritt er direkt in die lange, schmale Höhle, ohne sich zu verbergen. Augenblicklich senkte sich eine Gruppe von drei Illithiden auf ihn herab und bombardierte ihn mit ihren Gedankenstößen.

Wieder ging der Lebende Geist durch die mentale Energie, ohne auch nur zusammenzuzucken, und die drei Illithiden ereilte das gleiche Schicksal wie jene vier, die sich in den Tunneln gegen Zaknafein gestellt hatten.

Dann kamen die Sklaven. Nur von dem Wunsch beseelt, ihren Herren zu gefallen, griffen Kobolde, Grauzwerge, Orks und sogar ein paar Oger den Eindringling an. Einige führten Waffen mit sich, doch die meisten verließen sich ganz auf ihre Hände und Zähne und glaubten, den Dunkelfelf allein durch ihre Überzahl bezwingen zu können.

Doch Zaknafeins Schwerter und Füße waren für eine solche Taktik viel zu schnell. Der Lebende Geist tanzte und schlug zu, rannte in eine Richtung, bewegte sich plötzlich in der Gegenrichtung und metzelte seine nächsten Verfolger nieder.

Hinter diesem Getümmel formierten die Illithiden ihre eigenen Verteidigungslinien und dachten darüber nach, ob ihre Taktik klug war. Ihre Tentakel schwankten bei ihrer mentalen Kommunikation wild, während sie versuchten, einen Sinn in dieser unerwarteten Wende zu erkennen. Sie hatten ihren Sklaven nicht genug vertraut und ihnen deshalb keine Waffen gegeben, als aber jetzt Sklave um Sklave auf das

Gestein fiel und tödliche Wunden davontrug, bedauerten die Gedankenschinder ihre immer größer werdenden Verluste. Dennoch glaubten die Illithiden noch immer, sie würden siegen. Hinter ihnen wurden weitere Gruppen von Sklaven zusammengetrieben, um sich in den Kampf zu stürzen. Der einsame Eindringling würde ermüden, seine Schritte würden sich verlangsamen, und dann würden ihre Horden ihn zermalmen.

Die Gedankenschinder konnten die Wahrheit über Zaknafein nicht wissen. Sie konnten nicht ahnen, daß er ein untotes Ding war, ein durch Magie belebter Toter, der weder ermüdete noch langsamer wurde.

Belwar und sein Herr beobachteten das krampfartige Zucken des Körpers eines der Illithiden, ein deutliches Zeichen dafür, daß der Geist von seiner Astralreise zurückkehrte. Belwar

verstand nicht, was diese konvulsivischen Bewegungen bedeuteten, aber er spürte, daß sein Herr erfreut war, und das wiederum erfreute ihn.

Belwars Herr aber war auch ein wenig besorgt, weil nur einer seiner Gefährten zurückkehrte. Der Gedankenschinder beobachtete, wie die Zuckungen seines Gefährten rhythmischer wurden, war dann aber noch verwirrter, denn ein dunkler Nebel tauchte um den Körper auf.

Im selben Augenblick, als der Illithid zur materiellen Ebene zurückkehrte, nahm Belwars Herr telepathisch an seinem Schmerz und seinem Entsetzen teil. Doch bevor Belwars Herr reagieren konnte, materialisierte sich Guenhwyvar auf dem sitzenden Illithiden und zerfetzte den Körper.

Belwar erstarrte, als das Erkennen ihn durchrann. »*Bivrip?*« flüsterte er verhalten und dann »*Drizzt?*«, und das Bild des knienden Dunelelfen drang deutlich in seinen Verstand.

Töte es, mein mutiger Kämpfer! Töte es! befahl Belwars Herr, doch für den unglücklichen Gefährten des Illithiden war es bereits zu spät. Der sitzende Gedankenschinder schlug wild um sich. Seine Tentakel wippten und streckten sich in dem Versuch, an Guenhwyvars Kopf zu gelangen. Guenhwyvar schlug mit einer seiner mächtigen Pranken zu, und dieser eine Schlag riß den Oktopuskopf des Illithiden von seinen Schultern.

Belwar, dessen Hände noch immer verzaubert waren, näherte sich langsam dem Panther, doch seine Schritte wurden nicht durch Furcht, sondern durch Verwirrung gehemmt. Der Höhlenvater wandte sich seinem Herrn zu und fragte: »Guenhwyvar?«

Der Gedankenschinder wußte, daß er dem Svirfneblin zuviel zurückgegeben hatte. Der magische Beschwörungszauber hatte andere, gefährliche Erinnerungen in seinem Sklaven geweckt. Er konnte sich nicht länger auf Belwar verlassen.

Guenhwyvar spürte die Absicht des Illithiden und sprang nur einen Augenblick, bevor die Kreatur ihren Energiestrahle auf Belwar abfeuern konnte, von dem toten Gedankenschinder herunter.

Guenhwyvar traf den Illithiden voll und schleuderte ihn zu Boden. Katzenmuskeln dehnten und spannten sich wieder, als Guenhwyvar landete und sich auf der Stelle zum Ausgang des Raumes umdrehte.

Fwup! Der Angriff des Gedankenschinders traf Belwar, als er taumelte, doch die Verwirrung des Tiefengnomes und seine wachsende Wut wehrten den heimtückischen Angriff ab. Für diesen einen Augenblick war Belwar frei, und er kam auf die Beine und sah den Illithiden als das gemeine und bösartige Ding, das es war.

»Los, Guenhwyvar!« schrie der Höhlenvater, doch die Katze brauchte keine Aufforderung. Als Astralwesen wußte Guenhwyvar viel über die Illithiden und kannte den Schlüssel für jeden Kampf gegen das Versteck solcher Kreaturen. Der Panther flog mit seinem ganzen Gewicht gegen die Tür und schoß auf den Balkon hoch droben in der Höhle hinaus, in der sich das Zentralhirn befand.

Belwars Herr, der um seinen Gott fürchtete versuchte ihm zu folgen, doch die Kraft des Tiefengnomes war mit seiner Wut zehnfach verstärkt wiedergekehrt, und er empfand keinen Schmerz in seinem verletzten Arm, als er jetzt seine magische Hammerhand ins Fleisch des Illithiden-Kopfes schmetterte. Funken stoben und versengten das Gesicht des Illithiden, und die Kreatur wurde an die Wand geschleudert. Ihre milchigen, pupillenlosen Augen starrten Belwar ungläubig an.

Dann sank sie ganz langsam zu Boden und in die Dunkelheit des Todes.

Fünfzehn Meter unter dem Raum spürte der kniende Dunkelelf die Furcht und die Wut seines verehrten Herrn und

blickte gerade in dem Augenblick nach oben, als der schwarze Panther in die Luft sprang. Durch das Zentralhirn völlig in Trance versetzt, erkannte Drizzt Guenhwyvar nicht als seinen einstigen Gefährten und besten Freund. Er sah in diesem Moment nur eine Bedrohung des Wesens, das er am meisten liebte. Doch Drizzt und die anderen massierenden Sklaven konnten nur hilflos zuschauen, wie der mächtige Panther mit entblößten Zähnen und gespreizten Pranken in die schwellende Masse des Fleisches sprang.

Kopfschmerzen

Etwa hundertzwanzig Illithiden residierten in und um die Felsenburg in der langen, schmalen Höhle, und jeder von ihnen spürte den gleichen sengenden Kopfschmerz, als Guenhwyvar in das Zentralhirn der Gemeinde tauchte.

Guenhwyvar pflügte durch die Masse des wehrlosen Fleisches, und die großen Klauen der Katze fetzten und krallten sich einen Weg durch das Blut. Das Zentralhirn sandte Emotionen völligen Entsetzens aus und versuchte, seine Diener herbeizurufen. Als das Ding erkannte, daß Hilfe nicht so bald eintreffen würde, begann es, den Panther anzuflehen.

Guenhwyvars urtümliche Wildheit indes ließ kein mentales Eindringen zu. Der Panther schlug weiter um sich und war von spritzendem Schleim begraben.

Drizzt schrie voller Wut auf und rannte um den Laufweg herum. Er versuchte einen Weg zu finden, um zu dem angreifenden Panther zu gelangen. Drizzt spürte die Qual seines geliebten Herrn nur zu deutlich und auch sein Flehen. Andere Sklaven schrien, und Gedankenschinder rannten hektisch herum, doch Guenhwyvar befand sich in der Mitte der gewaltigen Masse, außerhalb der Reichweite irgendeiner Waffe, die die Gedankenschinder benutzen konnten.

Wenige Augenblicke später hörte Drizzt auf zu springen und zu schreien. Er fragte sich, wo und wer er war, und was bei den allen neun Höllen dieser große, ekelhafte Haufen vor ihm eigentlich sein mochte. Er sah sich auf dem Laufweg um und entdeckte ähnliche Verwirrung in den Gesichtern mehrerer Duergarzwerge, eines anderen Dunkeelfen, zweier Kobolde und eines großen, böse zernarbten Grottenschrates. Die Gedankenschinder hasteten noch immer herum und suchten nach einem Winkel, aus dem sie den Panther angreifen

konnten, der die größte Bedrohung war. Sie achteten nicht auf die verwirrten Sklaven.

Plötzlich tauchte Guenhwyvar hinter den Hirnwindungen auf. Die Katze sprang über einen fleischigen Kamm und verschwand wieder in dem Blut. Mehrere Gedankenschinder feuerten ihre mentalen Strahlen auf das fliehende Ziel, doch Guenhwyvar war zu schnell, als daß ihre Energiekegel ihn treffen konnten, aber nicht zu schnell für Drizzt, um einen flüchtigen Blick von ihm zu erhäschen.

»Guenhwyvar?« schrie der Dunkelelf, als eine Fülle von Gedanken in seinen Verstand drängte. Das letzte, woran er sich erinnerte, war, daß er in einem eingestürzten Höhlengang zwischen Stalaktiten schwebte.

Ein Illithid bewegte sich unmittelbar neben Drizzt, zu sehr auf das Geschehen konzentriert, um zu erkennen, daß Drizzt kein Sklave mehr war. Außer seinem eigenen Körper besaß Drizzt keine Waffe, aber darum kümmerte er sich in diesem Augenblick blanker Wut nicht. Er sprang hinter dem ahnungslosen Monster hoch in die Luft und trat mit seinem Fuß heftig gegen den Oktopuskopf. Der Illithid taumelte auf das Zentralhirn zu und prallte mehrmals auf die gummiartigen Falten, bevor er Halt finden konnte.

Rings auf dem Laufweg erkannten die Sklaven, daß sie frei waren. Die Grauzwerge fanden sich augenblicklich zusammen, rannten zwei Illithiden in stürmischem Lauf nieder und zerstampften die Kreaturen mit ihren schweren Stiefeln.

Ein Energiestrahle kam von der Seite, und als Drizzt sich umwandte, sah er, wie der andere Dunkelelf durch den lähmenden Stoß herumgewirbelt wurde. Ein Gedankenschinder stürzte auf den Dunkelelf und umklammerte ihn fest. Vier Tentakel streckten sich nach dem Gesicht des zum Tode verdamnten Dunkelelfen aus und drangen in sein Hirn vor. Drizzt wollte dem Dunkelelf zu Hilfe eilen, doch ein zweiter

Illithid trat zwischen sie und zielte. Drizzt sprang beiseite, als ein weiterer Energiestrahle zischte. Er rannte verzweifelt los, um mehr Distanz zwischen sich und den Illithiden zu bringen. Aber der Schrei des anderen Dunkelelfen ließ Drizzt für einen Moment erstarren, und er spähte über seine Schulter zurück.

Groteske Falten zogen sich über das Gesicht des Dunkelelfen, über eine Grimasse, durch größere Qualen verzerrt, als Drizzt je kennengelernt hatte. Drizzt sah, daß der Kopf des Illithiden zuckte und die Tentakel an dem Hirn des Dunkelelfen saugten. Der dem Tode geweihte Dunkelelf schrie wieder auf, ein letztes Mal, und erschlaffte in den Armen des Illithiden, und die Kreatur beendete ihr grausames Mahl.

Der zernarbte Grottenschrat rettete Drizzt unwissentlich vor einem ähnlichen Schicksal. Auf seiner Flucht gelangte der zwei Meter große Schrat gerade in dem Augenblick zwischen Drizzt und den verfolgenden Gedankenschinder, als der Illithid wieder feuerte. Der Stoß betäubte den Grottenschrat so lange, bis der Illithid ihn erreicht hatte. Während der Gedankenschinder nach seinem scheinbar hilflosen Opfer griff, schwang der Grottenschrat seinen riesigen Arm und schlug den Verfolger zu Boden.

Weitere Gedankenschinder stürzten auf die Balkone oberhalb der runden Kammer. Drizzt wußte nicht, wo seine Freunde steckten oder wie er entkommen konnte, aber die Tür, die er neben dem Laufweg entdeckte, schien seine einzige Chance zu sein. Er stürmte direkt auf sie zu, aber sie barst, bevor er sie erreichte.

Drizzt stürzte in die wartenden Arme eines anderen Illithiden.

War schon das Innere der Felsenburg ein einziges Durcheinander, so herrschte draußen Chaos. Keine Sklaven griffen Zaknafein mehr an. Die Verletzung des Zentralhirns

hatte sie von den Einflüssen der Gedankenschinder befreit, und jetzt waren die, Kobolde, Grauzwerge und alle anderen mit ihrer eigenen flucht beschäftigt. Diejenigen, die den Höhlenausgängen am nächsten waren, stürmten heraus. Andere rannten wild herum und versuchten, außerhalb der Reichweite der fortgesetzten Energiestöße der Illithiden zu bleiben.

Ohne auch nur einen Gedanken an sein Tun zu verschwenden, schlug Zaknafein mit seinem Schwert um sich und traf einen Kobold, der schreiend an ihm vorbeilief. Dann trat der Lebende Geist auf die Kreatur zu, die den Kobold verfolgt hatte. Durch einen weiteren lähmenden Energiestoß schreitend, hieb Zaknafein auf den Gedankenschinder ein.

In der Felsenburg hatte Drizzt seine Identität wiedergewonnen, und die magischen Zauber, die dem Lebenden Geist auferlegt waren, lenkten ihn auf die Gedankenmuster seines Zieles. Mit einem gutturalen Knurren begab sich Zaknafein direkt zur Burg und ließ in Scharen Tote und Verwundete, Sklaven und Illithiden gleichermaßen, zurück.

Ein anderer Rothe blökte überrascht auf, als er durch die Luft segelte. Drei dieser Tiere erschlafften im Flug. Ein viertes war dem Duergar zum Boden des Abgrundes gefolgt. Dieses Mal jedoch zielte Clacker richtig, und das kleine, kuhähnliche Tier prallte gegen den Hebel und stieß ihn zurück. Sofort rollte die verzauberte Brücke aus und rastete zu Clackers Füßen ein. Die Sichelschrecke fing sicherheitshalber einen anderen Grauzwerg und trat auf die Brücke.

Clacker hatte fast die Hälfte zurückgelegt, als der erste Gedankenschinder auftauchte und zu dem Hebel stürzte. Clacker wußte, daß er die restliche Strecke unmöglich

zurücklegen konnte, bevor, der Illithid die Brücke wieder einfuhr.

Ihm blieb nur ein Wurf.

Der Grauzwerg wußte nicht, wie ihm geschah, als er über den Kopf der Sichelschrecke gehoben wurde. Clacker hielt sein Wurfgeschloß fest und ging weiter. Er ließ den Illithiden so nahe wie möglich herankommen. Als der Gedankenschinder seine vierfingerige Hand nach dem Hebel ausstreckte, krachte das Duergar-Geschloß gegen seine Brust und schleuderte ihn zu Boden.

Clacker rannte um sein Leben. Der Illithid erholte sich und stieß den Hebel vor. Die Brücke schnappte zurück und öffnete den tiefen Abgrund.

Genau in dem Augenblick, als die Brücke aus Metall und Stein unter seinen Füßen wich, gelangte Clacker mit einem letzten Satz krachend an die Wand des Abgrundes. Er warf seine Arme und Schultern über den Rand, war aber geistesgegenwärtig genug, sich schnell zur Seite zu schieben.

Der Illithid zog den Hebel wieder zurück, und die Brücke fuhr aus und streifte Clacker. Doch die Sichelschrecke hatte sich weit genug zur Seite bewegt, und Clackers Griff war stark genug, um die Wucht der rollenden Brücke abzufangen, als sie über seine gepanzerte Brust glitt.

Der Illithid fluchte, zog den Hebel zurück, und stürzte sich auf die Sichelschrecke. Clacker war schwach und verletzt und hatte sich noch nicht ganz hochgezogen, als der Illithid ihn erreicht hatte. Wellen betäubender Energie überrollten ihn. Sein Kopf sank, und er glitt mehrere Zentimeter zurück, bevor seine Klauen einen anderen Halt fanden.

Der Gedankenschinder sollte seine Freßgier teuer bezahlen. Statt Clacker einfach mit seiner Energie und mit Tritten von dem Vorsprung zu stoßen, wollte er schnell das Hirn der hilflosen Sichelschrecke verzehren. Er kniete sich vor Clacker,

und seine vier Tentakel senkten sich eifrig, um eine Öffnung in Clackers Gesichtspanzer zu finden.

Clackers doppelte Identität hatte in den Tunneln den Gedankenstrahlen der Illithiden widerstanden, und auch jetzt hatte die lähmende mentale Energie nur eine minimale Wirkung. Als der Oktopuskopf des Illithiden direkt vor Clackers Gesicht auftauchte, war er hellwach.

Mit einem Schnappen seines Schnabels trennte er zwei der tastenden Tentakel ab. Dann traf der verzweifelte Schlag einer Klaue das Knie des Illithiden. Knochen wurden unter dem mächtigen Griff zu Staub zermalmt, und der Illithid schrie voller Qual auf, sowohl telepathisch als auch mit seiner anderweltlichen Stimme.

Einen Moment später verebbten seine Schreie, als er in den tiefen Abgrund stürzte. Ein Levitationszauber hätte den fallenden Illithiden retten können, doch solche Zauberei verlangte Konzentration, und der durch das zerfetzte Gesicht und ein zermalmt Knie bedingte Schmerz verhinderte dies. Der Illithid dachte im gleichen Augenblick an Levitation, als sich die Spitze eines Stalagmiten durch sein Rückgrat bohrte.

Die Hammerhand zerschmetterte den Deckel einer weiteren Steintruhe. »Verdammt!« fluchte Belwar, als er sah, daß auch diese nur Illithidenkleidung enthielt. Der Höhlenvater war sicher, daß seine Ausrüstung hier irgendwo sein mußte, doch bereits die Hälfte der Räume seines einstigen Herrn lag in Trümmern, und er hatte noch immer nichts gefunden.

Belwar begab sich in die Hauptkammer. Zwischen zwei steinernen Sesseln entdeckte er die Figurine des Panthers. Er steckte sie in einen Beutel und zerschmetterte den Kopf des übriggebliebenen Illithiden, des astralen Schiffbrüchigen, mit seiner Pickhackenhand. In seiner Verwirrung hafte der

Svirfneblin fast vergessen, daß dieses eine Monster übriggeblieben war. Belwar schleuderte den Körper beiseite.

»Magga cammara«, murmelte der Svirfneblin, als er noch einmal zu dem Steinsessel zurückblickte und die Umrisse einer Falltür dort entdeckte, wo die Kreatur gegessen hatte. Schnell zerschmetterte Belwar mit seiner Hammerhand die Tür zu Staub, und dann sah der Höhlenvater seinen Rucksack.

Belwar zuckte mit den Achseln und eilte zu dem Illithiden, den Guenhwyvar geköpft hatte. Das kopflose Monster fiel um und gab eine weitere Falltür frei.

»Der Dunkelelf wird das sicher brauchen können«, bemerkte Belwar, als er die Gesteinsbrocken beiseite geräumt hatte und einen Gürtel herauszog, an dem zwei in Scheiden steckende Krummsäbel hingen. Er schoß zum Ausgang und prallte direkt an der Tür mit einem Illithiden zusammen.

Belwars summende Hammerhand traf die Brust des Monsters. Es flog zurück und fiel über das Metallgeländer des Balkons.

Belwar stürmte hinaus. Er konnte den Tumult hören, die mentalen Attacken und das Geschrei und das fortgesetzte Knurren eines Panthers, das in den Ohren des Höhlenvaters wie Musik klang.

Drizzt, dessen Arme durch die unerwartet kräftige Umklammerung des Illithiden an seinen Körper gepreßt waren, konnte nur seinen Kopf drehen und wenden, um den Tentakeln auszuweichen, die sich in seine ebenholzfarbene Haut gruben.

Drizzt wußte wenig über die Anatomie der Gedankenschinder, aber sie waren zweibeinige Kreaturen. Er beugte sich ein wenig zur Seite, um das schreckliche Ding nicht direkt anzusehen, und rammte sein Knie wuchtig in den Schritt der Kreatur. Da der Griff des Illithiden sich plötzlich löste und seine milchigen Augen groß wurden, vermutete

Drizzt, daß seine Annahme richtig gewesen war. Er schlug mit seinem Knie noch einmal und ein drittes Mal zu.

Drizzt bot all seine Kraft auf und befreite sich aus der Umklammerung des geschwächten Illithiden. Dennoch wanderten die Tentakel weiter hartnäckig seitlich an Drizchts Gesicht hoch und tasteten nach seinem Gehirn. Explosionen sengenden Schmerzes schüttelten Drizzt, und er wurde fast ohnmächtig. Sein Kopf sank schlaff nach vorn.

Der Jäger jedoch wollte sich nicht ergeben.

Als Drizzt wieder aufblickte, fiel das Feuer in seinen lavendelblauen Augen wie ein Fluch auf den Illithiden. Der Jäger packte die Tentakel und zerrte heftig an ihnen, er riß sie so kraftvoll herunter, daß sich der Kopf des Illithiden nach unten bog.

Das Monster feuerte seine Gedankenstrahlen ab, doch der Winkel war falsch, und die Energie lahmte den Jäger nicht. Eine Hand hielt die Tentakel fest, während die andere mit der Wucht eines Zwergenhammers auf den weichen Kopf des Monsters niederschmetterte.

Blauschwarz platzte die fleischige Haut auf. Ein pupillenloses Auge schwoll an und schloß sich. Ein Tentakel grub sich in das Handgelenk des Dunkelelfen. Hektisch schlug der Illithid mit seinen Armen um sich, doch der Jäger bemerkte das nicht. Er trommelte weiter auf den Kopf und schmetterte die Kreatur auf den Steinboden. Drizzt riß seinen Arm aus der Umklammerung des Tentakels, und seine beiden Fäuste hämmerten auf den Oktopuskopf, bis sich die Augen des Illithiden für immer schlossen.

Das Klirren von Metall ließ den Dunkelelf herumwirbeln. Auf dem Boden, nur wenige Meter entfernt, sah er etwas Vertrautes und Willkommenes.

Zufrieden, daß die Krummsäbel neben seinem Freund gelandet waren, stürmte Belwar über eine Steintreppe auf den

nächsten Illithiden zu. Das Monster drehte sich um und feuerte seinen Strahl ab. Belwar antwortete mit einem wilden Wutschrei – einem Schrei, der die betäubende Wirkung zum Teil milderte – und wirbelte durch die Luft, mit dem Kopf voraus in die Energiewellen.

Obwohl durch den mentalen Angriff benommen, krachte der Tiefengnom gegen den Illithiden, und sie prallten gegen ein zweites Monster, das herbeigeeilt war, um zu helfen. Belwar hatte Mühe, sich zu orientieren, aber ihm war völlig klar, daß das Durcheinander von Armen und Beinen um ihn keine Gliedmaßen von Freunden waren. Die Mithrilhände des Höhlenvaters schnitten und schlugen zu, während er weiterkroch und nach einer Treppe suchte. Als die beiden Illithiden sich so weit erholt hatten, daß sie reagieren konnten, war der wilde Svirfneblin längst fort.

Belwar überraschte einen anderen Gedankenschinder und schlug dessen fleischigen Kopf an der Wand platt, als er die tiefere Ebene erreichte. Doch ein Dutzend Gedankenschinder hielt diesen Balkon besetzt. Die meisten von ihnen bewachten die beiden Treppen, die zur untersten Kammer des Turmes führten. Belwar sprang auf das Metallgeländer und ließ sich die fünf Meter nach unten fallen.

Ein Strahl lähmender Energie fegte über Drizzt, als er nach seinen Waffen griff. Aber der Jäger widerstand ihm, da seine Gedanken zu primitiv für einen so subtilen Angriff waren. Mit einer einzigen Bewegung, die zu schnell war, als daß dieser Gegner darauf reagieren konnte, zog er einen Krummsäbel aus der Scheide, wirbelte herum und stieß mit der Klinge zu. Der Krummsäbel grub sich wie von selbst in den Kopf des Gedankenschinders.

Der Jäger wußte, daß das Monster bereits tot war, aber er zog den Krummsäbel heraus und schlug nochmals ohne besonderen Grund auf den Illithiden ein.

Dann war der Dunkelelf auf den Beinen und rannte. Von der einen gezogenen Klinge triff Illithiden-Blut, und die andere war hungrig auf mehr. Drizzt hätte nach einem Fluchtweg gesucht – jener Teil von ihm, der Drizzt Do'Urden war, hätte das sicher getan, aber der Jäger wollte morden und Rache an der Hirnmasse nehmen, die ihn versklavt hatte.

Dann rettete ein Schrei den Dunkelelf, riß ihn aus den wirbelnden Tiefen seiner blinden, instinktiven Wut.

»Drizzt!« schrie Belwar und humpelte zu seinem Freund. »Helft mir, Dunkelelf! Ich habe mir beim Sprung den Knöchel verstaucht!« Drizzt Do'Urden eilte an die Seite seines Gefährten und hatte plötzlich alle Rachegedanken vergessen.

Arm in Arm verließen die beiden Freunde die runde Kammer. Einen Augenblick darauf sprang Guenhwyvar zu ihnen, beschmiert vom Blut und Schleim des Zentralhirns.

»Führ uns hinaus«, bat Drizzt den Panther, und Guenhwyvar setzte sich willig an die Spitze.

Sie rannten durch gewundene, grob ausgehauene Korridore. »Nicht von Svirfneblin gemacht«, erklärte Belwar schnell und zwinkerte seinem Freund zu.

»Ich glaube schon«, erwiderte Drizzt leichthin und zwinkerte ebenfalls. »Unter dem Zauber eines Gedankenschinders, meine ich«, fügte er schnell hinzu.

»Niemals!« beharrte Belwar. »Das ist niemals das Werk eines Svirfneblin, nicht einmal, wenn sein Verstand weggeschmolzen wurde!« Trotz der Gefahr, in der sie sich befanden, lachte der Tiefengnom schallend, und Drizzt fiel in das Gelächter ein.

Kurz nachdem Guenhwyvar über einen Kreuzweg gesprungen war, drang ein Gedankenschinder in ihren Tunnel.

Die Kreatur hatte den Panther nicht gesehen und wandte sich Drizzt und Belwar zu. Drizzt stieß den Svirfneblin zu Boden

und sprang auf seinen Gegner zu. Er erwartete einen Energiestrahle, bevor er ihm näher gekommen war.

Doch als der Dunkelelf auf sah, atmete er erleichtert auf. Der Gedankenschinder lag mit dem Gesicht nach unten auf dem Stein, und Guenhwyvar hockte bequem auf seinem Rücken.

Drizzt trat zu seinem Katzengefährten, während Guenhwyvar beiläufig sein grausiges Geschäft beendete. Belwar gesellte sich zu ihnen.

»Wut, Dunkelelf«, bemerkte der Svirfneblin. Drizzt sah ihn fragend an.

»Ich glaube, daß Wut ihre Energiestöße abwehren kann«, erklärte Belwar. »Einer griff mich auf der Treppe an, aber ich war so wütend, daß ich es kaum bemerkte. Vielleicht irre ich mich, aber...«

»Nein«, unterbrach ihn Drizzt, der sich daran erinnerte, wie wenig er, selbst auf nächste Entfernung, betroffen gewesen war, als er seine Krummsäbel an sich nehmen wollte. Er war in diesem Augenblick von seinem anderen Ich beherrscht worden, von der dunkleren, wahnsinnigen Seite, die er verzweifelt hinter sich zu lassen versuchte. Der mentale Angriff des Illithiden war gegen den Jäger völlig wirkungslos gewesen. »Ihr irrt Euch nicht«, versicherte Drizzt seinem Freund. »Wut kann sie bezwingen oder zumindest die Wirkungen ihrer Gedankenangriffe verlangsamen.«

»Dann werdet verrückt!« knurrte Belwar, während er Guenhwyvar, der vor ihnen ging, ein Zeichen gab.

Drizzt stützte den Höhlenvater, indem er einen Arm unter seine Schulter schlang. Der Dunkelelf erkannte, daß die blinde Wut, von der Belwar sprach, nicht bewußt erzeugt werden konnte. Instinktive Furcht und Wut konnten die Illithiden vielleicht besiegen, aber Drizzt wußte aus seinen Erfahrungen mit seinem anderen Ich, daß diese Emotionen nur durch Verzweiflung und Panik verursacht werden konnten.

Die kleine Gruppe durchquerte mehrere Korridore, gelangte in einen großen, leeren Raum und dann in einen weiteren Gang. Da der Svirfneblin humpelte, kamen sie nur langsam voran, und bald hörten sie dicht hinter sich schwere Schritte.

»Zu schwer für Illithiden«, bemerkte Drizzt, der sich umblickte.

»Sklaven«, meinte Belwar.

Angriffslärm ertönte hinter ihnen.

»Wieder Sklaven«, sagte Drizzt grimmig. Die verfolgenden Schritte setzten erneut ein und klangen diesmal mehr wie ein leichtes Schlurfen.

»Schneller!« rief Drizzt, doch Belwar brauchte keine Aufforderung. Sie rannten weiter, dankbar für jede Biegung in der Passage, da sie fürchteten, daß die Illithiden nur wenige Schritte hinter ihnen waren.

Dann gelangten sie in eine große, hohe Halle. Mehrere mögliche Ausgänge kamen in ihr Blickfeld, aber zwei riesige Eisentore weckten ihre Aufmerksamkeit. Zwischen ihnen und dem Tor befand sich eine stählerne Wendeltreppe, und auf einem Balkon saß drohend ein Gedankenschinder.

»Er wird uns den Weg versperren!« stellte Belwar fest. Die Schritte hinter ihnen wurden lauter. Belwar musterte den wartenden Illithiden, als er ein breites Lächeln auf dem Gesicht des Dunkelelfen sah. Auch der Tiefengnom grinste breit.

Guenhwyvar nahm die Treppe mit drei mächtigen Sätzen. Der Illithid floh klugerweise von dem Balkon in die Schatten der angrenzenden Korridore. Der Panther verfolgte ihn nicht, sondern bezog hoch über Drizzt und Belwar Position.

Der Dunkelelf und der Svirfneblin riefen ihm im Vorübergehen ihren Dank zu, doch ihre Erleichterung schwand, als sie die Tore erreicht hatten. Drizzt drückte kräftig dagegen, aber die Portale rührten sich nicht.

»Versperrt!« rief er.

»Nicht lange!« knurrte Belwar. Der Zauber der Mithrilhände des Tiefengnomes war zwar geschwunden, aber er stürmte dennoch vorwärts und schlug mit seiner Hammerhand auf das Metall ein.

Drizzt trat hinter den Tiefengnom, um ihm den Rücken zu decken, da er damit rechnete, daß die Illithiden jeden Augenblick die Halle betreten würden. »Beeilt Euch, Belwar«, bat er.

Beide Mithrilhände bearbeiteten wütend die Tür. Allmählich begann das Schloß sich zu lockern, und die Türen öffneten sich einen Spalt. »Maggä cammara, Dunkelelf!« schrie der Höhlenvater. »Ein Riegel versperrt sie! Auf der anderen Seite!«

»Verdammt!« fluchte Drizzt, und auf der anderen Seite drang eine Gruppe Illithiden in die Halle.

Belwar gab nicht auf. Seine Hammerhand schlug wieder und wieder auf die Tür ein.

Die Illithiden überwandten die Treppe, und Guenhwyvar sprang in ihre Mitte und brachte die ganze Gruppe zu Fall. In diesem schrecklichen Augenblick entdeckte Drizzt, daß er die Onyxfigurine nicht bei sich hatte.

Die Hammerhand schlug in rascher Folge auf das Metall und vergrößerte den Spalt. Belwar schob seine Pickhackenhand nach oben und stemmte den Riegel aus seinen Halterungen hoch. Das Tor schwang weit auf.

»Kommt schnell!« schrie der Tiefengnom Drizzt zu. Er hakte seine Pickhackenhand unter die Schulter des Dunkelelfen, um ihn mit sich zu ziehen, aber Drizzt schüttelte ihn ab.

»Guenhwyvar!« rief Drizzt.

Das teuflische Geräusch der Energieschüsse drang wiederholt aus dem Haufen der Leiber. Guenhwyvars Antwort darauf war mehr ein hilfloses Jammern als ein Knurren.

Drizzts lavendelblaue Augen brannten vor Wut. Er trat einen Schritt auf die Treppe zu, bevor Belwar eine Lösung einfiel.

»Wartet!« rief der Svirfneblin und war wirklich erleichtert, als Drizzt sich ihm zuwandte, um zuzuhören. Belwar schob seine Hüfte vor und riß seinen Gürtelbeutel auf. »Nimm das!«

Drizzt nahm die Onyxfigurine heraus und setzte sie vor seine Füße. »Fort, Guenhwyvar!« rief er. »Geh zurück in die Sicherheit deines Zuhauses.«

Drizzt und Belwar konnten den Panther im Gedränge der Illithiden nicht einmal sehen, aber sie spürten die plötzliche Sorge der Gedankenschinder, noch bevor der verräterische schwarze Nebel um die Onyxfigurine zu wallen begann.

Die Illithiden wandten sich ihnen gleichzeitig zu und griffen an.

»Nehmt die andere Tür!« schrie Belwar. Drizzt hatte die Figurine ergriffen und bewegte sich bereits in diese Richtung. Die eisernen Portale schlugen zu, und Drizzt bemühte sich, den Riegel wieder zu verankern. Mehrere Halterungen an der Außenseite der Tür waren unter den heftigen Schlägen des Höhlenvaters geborsten, und der Riegel war verbogen, aber dennoch gelang es Drizzt ihn so fest zu verkeilen, daß die Illithiden nicht sofort weiterkamen.

»Die anderen Sklaven sind gefangen«, bemerkte Drizzt.

»Überwiegend Kobolde und Grauzwerge«, erwiderte Belwar.

»Und Clacker?«

Belwar streckte hilflos seine Arme aus.

»Ich bedaure sie alle«, stöhnte Drizzt, ehrlich entsetzt über diese Aussicht. »Nichts in der Welt kann qualvoller sein als die mentale Umklammerung der Gedankenschinder.«

»Ja, Dunkelelf«, flüsterte Belwar.

Die Illithiden hämmerten gegen die Türen, und Drizzt machte sich daran, den Riegel zu befestigen.

»Wohin gehen wir?« fragte Belwar hinter ihm, und als Drizzt sich umdrehte und die lange, schmale Höhle betrachtete, verstand er die Verwirrung des Höhlenvaters. Sie entdeckten mindestens ein Dutzend Ausgänge, aber vor jedem einzelnen befanden sich entweder eine Gruppe entsetzter Sklaven oder eine Gruppe Illithiden.

Hinter ihnen wurde wieder ein heftiger Schlag laut, und die Türen öffneten sich knarrend mehrere Zentimeter.

»Geht einfach!« schrie Drizzt und stieß Belwar an. Sie stürmten eine breite Treppe hinunter, dann über den zerklüfteten Boden und wählten einen Weg, der sie so weit wie möglich von der Felsenburg bringen würde.

»Gefahr von allen Seiten!« rief Belwar. »Sklaven und Gedankenschinder! «

»Sie sollen sich hüten!« erwiderte Drizzt, während seine Krummsäbel den Weg bahnten. Er schlug einen Kobold, der ihm in den Weg wankte, mit dem Griff eines Säbels nieder und zerschnitt einen Augenblick später die Tentakel eines Illithiden, der das Hirn aus einem wieder eingefangenen Duergar saugte.

Dann sprang ein anderer ehemaliger Sklave, ein großer, direkt vor Drizzt. Der Dunkelelf stürmte auf ihn zu, doch diesmal hob er seinen Krummsäbel nicht.

»Clacker!« schrie Belwar hinter Drizzt.

»R-R-Rückseite... der... Höhle«, keuchte die Sichelschrecke, und seine klagenden Worte waren kaum vernehmbar. »Der b-b-beste Ausgang.«

»Geht voraus«, erwiderte Belwar, der wieder Hoffnung schöpfte. Nichts würde ihnen widerstehen können. Als der Höhlenvater jedoch hinter seinem riesigen Sichelschreckenfreund herlief, bemerkte er, daß Drizzt ihnen nicht folgte. Zuerst fürchtete Belwar, daß ein Gedankenstrahl den Dunkelelf getroffen hatte. Aber als er neben Drizzt trat, sah er, was geschehen war.

Am oberen Absatz einer der vielen breiten Treppen, die durch die vielstufige Höhle führten, mähte eine einzelne, schlanke Gestalt Sklaven und Illithiden nieder.

»Bei den Göttern«, murmelte Belwar ungläubig, da die verheerenden Bewegungen dieses Wesens den Tiefengnom erschreckten.

Die präzisen Hiebe und Drehungen der beiden Schwerter waren für Drizzt Do'Urden indes überhaupt nicht erschreckend. Für den jungen Dunkelelf hallten sie mit einer Vertrautheit, die sein Herz mit Schmerz erfüllte. Er sah Belwar ausdruckslos an und sprach den Namen des einzigen Kriegers aus, der dies zu vollbringen vermochte.

»Zaknafein.«

Vater, mein Vater

Wie viele Lügen hatte Oberin Malice ihm erzählt? Welche Wahrheit konnte Drizzt je im Gespinnst der Täuschungen finden, die typisch für die Dunkelelfen waren? Sein Vater war nicht der Spinnenkönigin geopfert worden! Zaknafein war hier, kämpfte vor ihm und führte seine Schwerter besser, als Drizzt es je gesehen hatte.

»Was ist?« fragte Belwar.

»Der Dunkelelfen-Krieger.« Drizzt konnte kaum flüstern.

»Aus Eurer Stadt, Drizzt?« fragte Belwar.

»Aus Menzoberranzan«, erwiderte Drizzt. Belwar wartete auf weitere Information, aber Drizzt war von Zaknafeins Erscheinung zu entzückt, um ins Detail gehen zu können.

»Wir müssen gehen«, drängte der Höhlenvater schließlich.

»Schnell«, stimmte Clacker zu, der zu seinen Freunden zurückkam. Die Stimme der Sichelschrecke klang jetzt beherrschter, gerade so, als ob die bloße Anwesenheit der Freunde dem Pech bei seinem fortwährenden Kampf geholfen hätte. »Die Gedankenschinder organisieren ihre Verteidigung. Viele Sklaven sind tot.«

Drizzt entzog sich Belwars Pickenhand. »Nein«, sagte er entschlossen. »Ich werde ihn nicht im Stich lassen.«

»Magg cammara, Dunkelelf!« brüllte Belwar ihn an. »Wer ist das?«

»Zaknafein Do'Urden«, schrie Drizzt zurück und übertraf dabei noch den Zorn des Höhlenvaters. Doch Drizchts Lautstärke senkte sich beträchtlich, als er hinzufügte: »Mein Vater.«

Während Belwar und Clacker ungläubige Blicke wechselten, war Drizzt fort, stürmte auf die breite Treppe zu und eilte

hinauf. Da oben stand der Lebende Geist inmitten eines Haufens von Opfern, von Gedankenschindern und Sklaven, die das Pech gehabt hatten, ihm in den Weg geraten zu sein. Etwas entfernt auf der höheren Ebene hatten mehrere Illithiden die Flucht vor dem untoten Monster ergriffen.

Zaknafein machte sich daran, sie zu verfolgen, da sie auf die Felsenburg zuliefen und dem Weg folgten, den der Lebende Geist von Anfang an hatte nehmen wollen. Aber Tausende magischer Alarmsignale hallten in dem Lebenden Geist, und er drehte sich abrupt der Treppe zu.

Drizzt kam. *Zin-carlas* Augenblick der Erfüllung, der Zweck von Zaknafeins Belebung, war endlich da!

»Waffenmeister!« rief Drizzt und sprang mit Leichtigkeit hoch, um neben seinen Vater zu gelangen. Der jüngere Dungeelf sprudelte vor Erleichterung über, da er nicht erkannte, welches Monster in Wahrheit vor ihm stand. Als Drizzt näher zu Zak kam, spürte er jedoch, daß etwas nicht stimmte. Vielleicht war es das seltsame Licht in den Augen des Lebenden Geistes, das Drizchts Schritt verlangsamte. Vielleicht war es die Tatsache, daß Zaknafein seinen freudigen Schrei nicht erwiderte.

Einen Augenblick später erfolgte der nach unten gerichtete Hieb eines Schwertes.

Irgendwie gelang es Drizzt, noch rechtzeitig mit einem Krummsäbel zu parieren. Verwirrt glaubte er noch immer, daß Zaknafein ihn nicht erkannt hätte.

»Vater!« schrie er. »Ich bin Drizzt!«

Ein Schwert stieß vor, während das andere einen weiten Bogen beschrieb und plötzlich auf Drizzt zuschoß. Mit der gleichen Geschwindigkeit wie der Lebende Geist schlug Drizzt einen Krummsäbel nieder, um den ersten Angriff zu parieren, und holte mit dem anderen aus, um den zweiten abzuwehren.

»Wer seid Ihr?« fragte Drizzt verzweifelt und wütend.

Ein Hagel von Schlägen prasselte auf ihn nieder. Drizzt bemühte sich verzweifelt, sie abzuwehren, dann aber führte Zaknafein einen Rückhandschlag aus, und es gelang ihm, Drizzs beide Klingen zu einer Seite zu drängen. Sofort darauf war das zweite Schwert des Lebenden Geistes direkt auf Drizzs Herz gerichtet.

Unten, am Treppenabsatz, schrien Belwar und Clacker auf, da sie glaubten, ihr Freund müßte sterben.

Der Augenblick des Sieges jedoch wurde Zaknafein durch die Instinkte des Jägers geraubt. Drizzt sprang vor der nahenden Klinge beiseite und duckte sich unter Zaknafeins tödlichem Hieb weg. Das Schwert traf ihn unter dem Kiefer und hinterließ einen schmerzenden Schnitt. Drizzt schien die Verletzung nicht zu bemerken. Sengende Feuer brannten in seinen lavendelblauen Augen, als er sich wieder dem Wesen zuwandte, das wie sein Vater aussah.

Drizzs Gewandtheit erstaunte selbst seine Freunde, obwohl sie ihn zuvor im Kampf gesehen hatten. Zaknafein stürmte vor, um seinen Hieb zu beenden, aber Drizzt war auf den Beinen und kampfbereit, bevor der Lebende Geist ihn erreicht hatte.

»Wer seid Ihr?« fragte Drizzt wieder. Dieses Mal war seine Stimme tödlich ruhig. »Was seid Ihr?«

Der Lebende Geist fauchte und griff unermüdlich an. Drizzt, der jetzt ohne Zweifel wußte, daß dies nicht Zaknafein war, entging die offene Deckung des Kriegers nicht. Er eilte zu seinem ursprünglichen Platz zurück, schlug ein Schwert beiseite und versetzte dem heranstürmenden Angreifer einen Hieb mit einem Krummsäbel. Drizzs Klinge durchschnitt den feinen Kettenpanzer und drang tief in Zaknafeins Lunge. Es war eine Wunde, die jeden sterblichen Gegner kampfunfähig gemacht hätte.

Doch Zaknafein blieb nicht stehen. Der Lebende Geist atmete nicht und empfand keinen Schmerz. Zak wandte sich Drizzt zu und lächelte böseartig.

Drizzt, der jetzt wieder oben auf der Treppe stand, riß vor Erstaunen die Augen weit auf. Er entdeckte die schreckliche Wunde und sah, daß Zaknafein beharrlich auf ihn zukam.

»Fliehet!« kreischte Belwar vom Fuß der Treppe. Ein Oger stürzte sich auf den Tiefengnom, doch Clacker griff ein und zerschmetterte den Kopf der Kreatur augenblicklich mit seiner Klaue.

»Wir müssen weg«, sagte Clacker zu Belwar. Die Deutlichkeit seiner Stimme ließ den Höhlenvater auf dem Absatz kehrtmachen.

Belwar konnte es deutlich in den Augen der Sichelschrecke sehen: In diesem kritischen Augenblick war Clacker mehr ein Pech, als er es je zuvor seit dem polymorphen Bann des Zauberers gewesen war.

»Die Steine sagen mir, daß die Illithiden sich in der Burg sammeln«, erklärte Clacker, und der Tiefengnom war nicht überrascht, daß Clacker die Stimmen der Steine gehört hatte. »Die Illithiden werden bald herausstürmen«, fuhr Clacker fort, »und das bedeutet den sicheren Tod jedes Sklaven, der noch in der Höhle ist.«

Belwar bezweifelte kein Wort davon, aber für den Svirfneblin hatte Treue vor persönlicher Sicherheit Vorrang. »Wir können den Dunkelelf nicht im Stich lassen«, erwiderte er mit zusammengekauerten Zähnen.

Clacker nickte und schoß vor, um eine Gruppe von Grauzwergen zu verscheuchen, die zu nahe gekommen war.

»Lauft, Dunkelelf!« schrie Belwar. »Wir haben keine Zeit.«

Drizzt hörte seinen Freund nicht einmal. Er konzentrierte sich auf den nahenden Waffenmeister, das Monster in Gestalt

seines Vaters, während Zaknafein sich ihm zuwandte. Von all dem vielen Bösen, das Oberin Malice verübt hatte, war nach Drizzts Einschätzung keines schlimmer als diese Abscheulichkeit. Drizzt hatte Zaknafein für tot gehalten, und dieser Gedanke war schon schmerzlich genug.

Doch nun dies.

Es war mehr, als der junge Dunkelelf ertragen konnte. Er wollte dieses Monster mit seinem ganzen Herzen und seiner ganzen Seele bekämpfen, und dem Lebenden Geist, der nur aus dem Grunde erschaffen worden war, um diesen Kampf auszutragen, ging es genauso.

Keiner der beiden bemerkte den Illithiden, der über ihnen auf die Erhöhung hinter Zaknafein herabsank.

»Komm, Monster von Oberin Malice«, knurrte Drizzt und wetzte seine Waffen. »Komm und spüre meine Klingen.«

Zaknafein blieb nur wenige Schritte vor ihm stehen und zeigte wieder sein böses Lächeln. Seine Schwerter kamen hoch. Der Lebende Geist machte einen weiteren Schritt...

Der Strahl des Illithiden rollte über sie beide hinweg. Zaknafein blieb davon unberührt, doch Drizzt wurde mit voller Wucht getroffen. Dunkelheit umfing ihn. Seine Lider sanken unter einem ungeheuren Gewicht. Er hörte seine Krummsäbel auf das Gestein fallen, begriff sonst aber nichts.

Zaknafein knurrte frohlockend in Erwartung seines Sieges, schlug seine Schwerter gegeneinander und trat auf den gestürzten Dunkelelf zu.

Belwar schrie auf, aber Clackers monströser Protestschrei dröhnte am lautesten und erhob sich über den Lärm der von Kampf erfüllten Höhle. Alles, was Clacker als Pech gewußt hatte, stürzte wieder auf ihn ein, als er sah, daß der Dunkelelf, der sein Freund war, fiel und umzukommen drohte. Die Pech-Identität erfüllte Clacker vielleicht noch stärker als in seinem früheren Leben.

Zaknafein machte einen Satz, als er sein hilfloses Opfer unmittelbar vor sich sah, schlug dann aber mit dem Kopf gegen eine Steinwand, die aus dem Nichts aufgetaucht war. Der Lebende Geist prallte zurück und riß die Augen vor Verärgerung weit auf. Er kratzte an der Wand, schlug gegen sie, doch sie war real und massiv. Der Stein versperrte Zaknafein den Weg zur Treppe und seinem Opfer.

Unten an der Treppe starrte Belwar Clacker bestürzt an. Der Svirfneblin hatte gehört, daß einige Pech solche Steinwände beschwören konnten. »Habt Ihr...?« keuchte der Höhlenvater.

Der Pech im Körper der Sichelschrecke antwortete nicht. Clacker sprang die Treppe hinauf und nahm Drizzt behutsam in seine riesigen Arme. Er dachte sogar daran, die Krummsäbel des Dunkelfelfen mitzunehmen, eilte dann aber die Treppe hinunter.

»Rennt«, befahl Clacker dem Höhlenvater. »Rennt um Euer Leben, Belwar Dissengulp!«

Der Tiefengnom, der sich seinen Schädel mit seiner Pickhackenhand kratzte, rannte in der Tat. Clacker hastete zum Hinterausgang der Höhle – niemand wagte sich dem Tobenden entgegenzustellen -, und der Höhlenvater hatte wegen seiner kurzen Svirfneblin-Beine, von denen eines verletzt war, Mühe mitzuhalten.

Oben auf der Treppe hinter der Wand konnte Zaknafein nur annehmen, daß der schwebende Illithid seinen Angriff abgewehrt hatte. Zaknafein wirbelte zu dem Monster herum und brüllte voller Haß.

Wieder versengte ein Energiestrahл die Luft.

Zaknafein sprang hoch und schlug die beiden Füße des Illithiden mit einem Streich ab. Der Illithid stieg höher und sandte mentale Schreie der Qual und des Schmerzes an seine Gefährten.

Zaknafein konnte das Ding nicht erreichen, und da andere Illithiden von allen Seiten auf ihn einstürzten, blieb dem Lebenden Geist keine Zeit, seinen eigenen Schwebezauber zu vollziehen. Zaknafein gab dem Illithiden die Schuld für sein Scheitern. Er würde ihn nicht entkommen lassen. Er schleuderte sein Schwert wie einen Speer.

Ungläubig blickte der Illithid auf Zaknafein hinab, dann auf die Klinge, die bis zum Heft in seiner Brust steckte. Er wußte, daß sein Leben zu Ende war.

Gedankenschinder stürzten auf Zaknafein zu und feuerten dabei ihre lähmenden Strahlen ab. Dem Lebenden Geist war nur ein Schwert geblieben, aber dennoch schmetterte er seine Widersacher nieder und ließ seinen Zorn an ihren häßlichen Oktopusköpfen aus. Drizzt war entkommen... für den Augenblick.

Verloren und gefunden

»Gepriesen sei Lloth«, stammelte Oberin Malice, als sie die freudige Erregung des fernen Lebenden Geistes spürte. »Er hat Drizzt!« Die Mutter Oberin richtete ihren Blick zu der einen Seite, dann zur anderen, und ihre drei Töchter wichen vor der bloßen Macht ihrer Gefühle, die ihr Gesicht verzerrten, zurück.

»Zaknafein hat Euren Bruder gefunden.«

Maya und Vierna lächelten, froh darüber, daß diese Qual endlich ein Ende finden sollte. Seit der Beschwörung des *Zincarla* waren die normalen und notwendigen Aufgaben des Hauses Do'Urden vernachlässigt worden, und mit jedem Tag war ihre nervöse Mutter in sich gekehrter, völlig mit der Jagd des Lebenden Geistes beschäftigt.

Auf der anderen Seite des Vorraumes hätte jeder, der sich die Zeit zum Hinsehen genommen hätte, bemerkt, daß Brizas Lächeln etwas anders war - ein fast enttäuschtes Lächeln.

Zum Glück für die erstgeborene Tochter war Oberin Malice zu sehr mit den fernen Ereignissen beschäftigt, um das zu bemerken. Die Mutter Oberin versank tiefer in ihre meditative Trance und genoß Stück um Stück die Wut des Lebenden Geistes in dem Wissen, daß ihr blasphemischer Sohn Ziel dieser Wut war. Malices Atem kam in erregten, keuchenden Zügen, als Zaknafein ein und Drizzt ihren Schwertkampf austrugen. Doch dann setzte der Atem der Mutter Oberin fast aus.

Etwas hatte: Zaknafein aufgehalten.

»Nein!« schrie Malice und sprang von ihrem verzierten Thron auf. Sie blickte sich um und suchte nach jemandem, den sie schlagen konnte. »Nein!« schrie sie wieder. »Es kann nicht sein!«

»Drizzt ist entkommen?« fragte Briza, die die Selbstgefälligkeit in ihrer Stimme zu unterdrücken versuchte. Malices Blick verriet Briza, daß ihr Tonfall vielleicht zuviel von ihren Gedanken preisgegeben hatte.

»Ist der Lebende Geist zerstört?« schrie Maya voll echter Sorge.

»Nicht zerstört«, erwiderte Malice, in deren gewöhnlich fester Stimme ein Zittern zu hören war. »Aber dein Bruder ist wieder frei!«

»*Zin-carla* hat noch nicht versagt«, stellte Vierna fest und versuchte so, ihre aufgeregte Mutter zu beschwichtigen.

»Der Lebende Geist ist sehr nahe«, fügte Maya hinzu, die auf Viernas Stichwort einging.

Malice sank in ihren Sessel und wischte sich den Schweiß aus den Augen. »Verlaßt mich«, befahl sie ihren Töchtern, da sie nicht wollte, daß sie sie in einem so traurigen Zustand sahen. *Zin-carla* raubte ihr das Leben, wie Malice wußte, da jeder Gedanke und jede Hoffnung ihrer Existenz vom Erfolg des Lebenden Geistes abhingen.

Nachdem die anderen gegangen waren, entzündete Malice eine Kerze und holte einen winzigen, kostbaren Spiegel heraus. Welch elendes Ding sie in den letzten Wochen geworden war. Sie hatte kaum gegessen, und tiefe Sorgenfalten zerfurchten ihre ehemals glatte, ebenholzfarbene Haut. Rein äußerlich war Oberin Malice in diesen wenigen Wochen mehr gealtert als in dem Jahrhundert davor.

»Ich werde wie Oberin Baenre werden«, flüsterte sie voller Abscheu, »welk und häßlich.« Vielleicht zum ersten Mal in ihrem langen Leben begann Malice über den Wert ihrer ständigen Sucht nach Macht und der Gunst der gnadenlosen Spinnenkönigin nachzudenken. Doch, die Gedanken schwanden ebenso schnell, wie sie gekommen waren. Oberin Malice war zu weit gegangen, um törichtes Bedauern zu

empfinden. Durch ihre Kraft und Entschlossenheit hatte Malice ihr Haus zu einer der herrschenden Familien gemacht und sich einen Platz im Herrschenden Konzil gesichert.

Dennoch stand sie am Rande der Verzweiflung, war fast gebrochen von den Mühen der letzten Jahre. Wieder wischte sie sich den Schweiß aus den Augen und blickte in den kleinen Spiegel.

Welch schreckliches Ding sie doch geworden war.

Drizzt hatte ihr das angetan, erinnerte sie sich. Die Taten ihres jüngsten Sohnes hatten die Spinnenkönigin verärgert. Sein Sakrileg hatte Malice an den Rand des Untergangs gebracht.

»Faßt ihn, mein Lebender Geist«, flüsterte Malice höhnisch. In diesem Augenblick der Wut kümmerte sie sich kaum darum, welche Zukunft die Spinnenkönigin ihr zudenken würde.

Mehr als alles andere in der Welt wollte Oberin Malice Drizzs Tod.

Sie rannten blindlings durch die gewundenen Tunnel und hofften, daß keine Monster plötzlich vor ihnen auftauchen würden. Da die Gefahr hinter ihnen so realistisch war, konnten sich die drei Gefährten die übliche Vorsicht nicht leisten. Stunden vergingen, und sie rannten noch immer. Belwar, älter als seine Freunde und mit kurzen Beinen, die zwei Schritte machen mußten, wenn Drizzt einer genügte, und gar drei für jeden von Clackers Schritten, ermüdete zuerst. Aber dennoch wurde die Gruppe nicht langsamer. Clacker nahm den Höhlenvater auf eine Schulter und lief weiter.

Sie wußten nicht, wie viele Meilen sie zurückgelegt hatten, als sie ihre erste Pause einlegten. Drizzt, der während des ganzen Laufes stumm und melancholisch gewesen war, bezog Wachposition am Eingang der kleinen Nische, in der sie

lagerten. Belwar bemerkte den tiefen Schmerz seines Dunkelelfenfreundes und trat zu ihm, um ihn zu trösten.

»Das war nicht das, was Ihr erwartet hattet, Dunkelelf, stimmt's?« fragte der Höhlenvater leise. Als keine Antwort erfolgte, fuhr Belwar fort: »Hattet Ihr behauptet, der Dunkelelf sei Euer Vater?«

Drizzt warf dem Svirfneblin einen wütenden Blick zu, doch sein Gesicht wurde weich, als er sah, daß Belwar wirklich besorgt war.

»Zaknafein«, erklärte Drizzt, »Zaknafein Do'Urden, mein Vater und Mentor. Er unterwies mich in der Kunst des Schwertkampfes und unterrichtete mich mein ganzes Leben lang. Zaknafein war mein einziger Freund in Menzoberranzan, der einzige Dunkelelf, den ich je kannte, der meine Überzeugungen teilte.«

»Er wollte Euch töten«, stellte Belwar sachlich fest. Drizzt zuckte zusammen, und der Höhlenvater bemühte sich schnell, ihm Hoffnung zu geben. »Vielleicht hat er Euch nicht erkannt?«

»Er war mein Vater«, sagte Drizzt wieder, »über zwei Dekaden mein engster Gefährte.«

»Warum dann, Dunkelelf?«

»Das war nicht Zaknafein«, erwiderte Drizzt. »Zaknafein ist tot – meine Mutter hat ihn der Spinnenkönigin geopfert.«

»Magga cammara«, flüsterte Belwar, entsetzt über diese Enthüllung. Die Freimütigkeit, mit der Drizzt über die ruchlose Tat sprach, führte den Höhlenvater zu der Annahme, daß Malices Opfer in der Dunkelelfen-Stadt nicht so ungewöhnlich war. Ein Schauer lief über Belwars Rückgrat, aber er unterdrückte um seines gepeinigten Freundes willen seinen Abscheu.

»Ich weiß noch nicht, was diese Hexe, Oberin Malice, in Zaknafeins Gestalt gepackt hat«, führ Drizzt fort, der Belwars Unbehagen nicht einmal bemerkte.

»Es ist ein schrecklicher Feind, was immer es auch sonst sein mag«, bemerkte der Tiefengnom.

Das genau war es, was Drizzt Sorgen machte. Der Krieger, gegen den er in der Illithiden-Höhle gekämpft hatte, bewegte sich mit der Präzision und dem unverwechselbaren Stil von Zaknafein Do'Urden. Drizchts Verstand konnte leugnen, daß Zaknafein sich gegen ihn wenden würde, doch sein Herz sagte ihm, daß das Ungeheuer, mit dem er die Schwerter gekreuzt hatte, tatsächlich sein Vater war.

»Wie endete es?« fragte Drizzt nach langer Pause.

Belwar sah ihn fragend an.

»Der Kampf«, erklärte Drizzt. »Ich erinnere mich an den Illithiden, aber an mehr nicht.«

Belwar zuckte mit den Schultern und blickte auf Clacker. »Fragt ihn«, erwiderte der Höhlenvater. »Eine Steinwand tauchte zwischen Euch und Eurem Gegner auf, aber wie sie dahin gelangt ist, kann ich nur vermuten.«

Clacker hörte die Unterhaltung und trat zu seinen Freunden. »Ich habe sie dorthin gestellt«, erklärte er mit klarer Stimme.

»Die Kräfte eines Pech?« fragte Belwar. Der Tiefengnom hatte von der Macht gehört, die die Pech über Gestein hatten, kannte aber nicht genug Einzelheiten, um ganz zu verstehen, was Clacker getan hatte.

»Wir sind eine friedliche Rasse«, setzte Clacker an, der erkannte, daß dies vielleicht seine einzige Chance war, seinen Freunden von seinem Volk zu erzählen. Er blieb länger pechähnlich, als er seit der Polymorphie je gewesen war, spürte aber, daß die Triebe einer Sichelschrecke ihn wieder zu erfüllen begannen. »Wir wollen nichts weiter, als das Gestein

bearbeiten. Es ist unsere Bestimmung und unser Leben. Und diese Symbiose mit der Erde verleiht uns eine gewisse Kraft. Die Steine sprechen zu uns und helfen uns bei unserer Arbeit.«

Drizzt schaute Belwar schief an. »Wie die Erdgeister, die Ihr einst gegen mich beschworen habt.«

Belwar lachte verlegen.

»Nein«, sagte Clacker ernst, entschlossen, sich nicht ablenken zu lassen. »Auch Tiefengnome können die Kräfte der Erde beschwören, aber ihre Beziehung ist anders. Die Liebe der Svirfneblin zur Erde ist nur eine ihrer verschiedenen Definitionen von Glück.« Clacker wandte den Blick von seinen Gefährten ab und betrachtete die Felswand. »Pech sind Brüder der Erde. Sie hilft uns, wie wir ihr helfen – aus Zuneigung.«

»Ihr sprecht von der Erde, als sei sie ein empfindungsfähiges Wesen«, bemerkte Drizzt, nicht sarkastisch, sondern aus Neugier.

»Das ist sie, Dunkelelf«, erwiderte Belwar und stellte sich Clacker so vor, wie er vor seiner Begegnung mit dem Zauberer gewesen sein mußte, »für die, die sie verstehen können.«

Clackers großer geschnäbelter Kopf nickte zustimmend. »Svirfneblin können den fernen Gesang der Erde hören«, sagte er. »Pech können direkt mit ihr sprechen.«

Dies alles überstieg Drizzts Begriffsvermögen. Er wußte, daß seine Gefährten es ernst meinten, aber Dunkelelfen waren nicht einmal annähernd so mit den Felsen des Unterreichs verbunden wie die Svirfneblin oder die Pech.

»Was erzählen die Steine jetzt?« fragte Drizzt Clacker. »Haben wir unsere Feinde hinter uns gelassen?«

Clacker trat an die Wand und legte ein Ohr daran. »Die Worte sind Jetzt undeutlich«, sagte er, wobei seine Stimme klagend klang. Seine Gefährten verstanden, was das bedeutete. Die Erde sprach nicht weniger deutlich. Clackers Gehör ließ

nach, beeinträchtigt durch die machtvolle Rückkehr der Sichelschrecke in ihm.

»Ich höre keine anderen Verfolger«, fuhr Clacker fort, »aber ich bin nicht sicher, ob ich meinen Ohren trauen kann.« Er knurrte plötzlich, wirbelte herum und zog sich an die andere Seite der Nische zurück.

Drizzt und Belwar wechselten besorgte Blicke und folgten ihm.

»Was ist?« wagte der Höhlenvater die Sichelschrecke zu fragen, obwohl er das erahnen konnte.

»Ich stürze«, erwiderte Clacker, und das Knirschen in seiner Stimme unterstrich die Bedeutung dessen, was er sagte. »In der Illithiden-Höhle war ich ein Pech – mehr Pech als je zuvor. Ich war völlig Pech. Ich war die Erde.« Belwar und Drizzt schienen nicht zu verstehen.

»Die W-W-W-Wand«, versuchte Clacker zu erklären. »Eine solche Wand zu errichten, ist eine Aufgabe, die nur eine G-G-Gruppe von Pech-Älteren vollbringen kann, die zuvor gemeinsam gewissenhaft Rituale vollzogen haben.« Clacker schwieg und schüttelte heftig den Kopf, als versuche er, die Sichelschrecke zu vertreiben. Er schlug eine schwere Klaue gegen die Wand und zwang sich fortzufahren. »Doch ich tat das allein. Ich wurde zum Stein und hob nur meine Hand, um Drizzs Feinde abzublocken.«

»Und jetzt schwindet es«, sagte Drizzt weich. »Der Pech entgleitet wieder, wird unter den Instinkten einer Sichelschrecke begraben.«

Clacker schaute beiseite und schlug wieder eine Klaue gegen die Wand. Etwas dieser Bewegung brachte ihm Trost, und er wiederholte sie wieder und wieder, pochte rhythmisch, als versuche er so, ein Stück seines früheren Ichs festzuhalten.

Drizzt und Belwar gingen aus der Höhle und traten auf den Gang, um ihren riesigen Freund allein zu lassen. Kurze Zeit

später bemerkten sie, daß das Pochen aufgehört hatte. Clacker steckte seinen Kopf heraus, und seine großen Vogelaugen waren voller Sorge. Seine gestammelten Worte ließen seine Freunde erschauern, da sie feststellten, daß sie weder seine Logik noch seinen Wunsch ignorieren konnten.

»B-B-Bitte, t-t-t-tötet mich.«

Teil 3

Geist

Geist. Er kann nicht gebrochen und er kann nicht gestohlen werden. Ein Opfer wird unter Qualen der Verzweiflung vielleicht anders empfinden, und sicherlich wird der »Herr« dieses Opfers dies nur zu gern glauben. Aber in Wahrheit bleibt der Geist, begraben zwar, niemals aber völlig beseitigt.

Das ist die falsche Annahme bei Zin-carla und die Gefahr, etwas zu beleben, das so empfindungsfähig ist. Wie ich gelernt habe, erklären die Priesterinnen es zum größten Geschenk der Spinnenkönigin, die die Dunkelelfen beherrscht. Ich halte es nicht dafür. Es wäre besser, Zin-carla als die größte Lüge von Lloth zu bezeichnen.

Die physischen Kräfte eines Körpers können nicht von der logischen Grundlage des Verstandes und den Emotionen des Herzens getrennt werden. Sie sind ein und dasselbe, die Kompilation eines einzigen Wesens. In der Harmonie dieser drei – Körper, Verstand und Herz – finden wir Geist.

Wie viele Tyrannen haben es versucht? Wie viele Herrscher haben danach getrachtet, ihre Untertanen in gedankenlose Instrumente von Profit und Gewinn zu verwandeln? Sie stehlen die Liebe und die Religionen ihres Volkes. Sie versuchen, den Geist zu stehlen.

Aber am Ende scheitern sie unausweichlich. Das muß ich glauben. Wenn die Flamme des Geistes erschöpft ist, gibt es nur Tod, und der Tyrann findet keinen Gewinn in einem Königreich, das mit Leichen übersät ist.

Doch die Flamme des Geistes ist ein unverwüstliches Ding, unbezwingbar und immer brennend. In manchen zumindest überlebt sie, bis der Tyrann untergeht.

Wo aber war dann Zaknafein, mein Vater, als er sich auf den Weg machte, mich zu vernichten? Wo war ich in den Jahren, die ich allein in der Wildnis verbrachte, als dieser Jäger, der ich geworden war, mein Schwert führte, obwohl ich anderes wollte?

Wir beide waren immer da, sollte ich erfahren, begraben, aber nie gestohlen.

Geist. In den Sprachen aller Völker, ob an der Oberfläche oder im Unterreich, zu jeder Zeit und an jedem Ort klingt dieses Wort nach Kraft und Entschlossenheit. Der Geist ist die Stärke des Helden, die Unverwüstlichkeit der Mutter und die Rüstung des armen Mannes. Er kann nicht gebrochen und er kann nicht genommen werden.

Dies muß ich glauben.

Drizzt Do'Urden

Ohne Richtung

Der Schlag des Schwertes kam so schnell für den Koboldsklaven, daß er nicht einmal entsetzt aufschreien konnte. Er torkelte vorwärts und war tot, bevor er auf den Boden schlug. Zaknafein trat auf seinen Rücken und ging weiter. Der Weg zu dem hinteren Ausgang der schmalen Höhle lag offen vor dem Lebenden Geist, kaum zehn Meter Entfernt.

Während der untote Krieger sein jüngstes Opfer hinter sich ließ, drang vor ihm eine Gruppe von Illithiden in die Höhle. Zaknafein knurrte, wandte sich aber weder ab, noch verlangsamte er seinen Schritt. Seine Logik und seine Schritte

waren direkt. Drizzt hatte diesen Ausgang genommen, und er würde ihm folgen.

Alles, was ihm im Weg stand, mußte unter seiner Klinge fallen.

Laßt ihn seiner Wege gehen! ertönte ein telepathischer Schrei aus mehreren Ecken der Höhle von anderen Gedankenschindern, die Zaknafein in Aktion erlebt hatten. Ihr könnt ihn nicht besiegen! Laßt den Dunkelfelbgehen! Die Gedankenschinder hatten genug von den tödlichen Klingen des Lebenden Geistes gesehen. Viele ihrer Kameraden waren durch Zaknafeins Hände bereits gestorben.

Dieser neuen Gruppe von Illithiden, die Zaknafein den Weg versperrte, entging die Dringlichkeit der telepathischen Bitten nicht. Sie hasteten beiseite – alle, bis auf einen.

Die Existenz der Illithidenrasse gründete sich auf eine Pragmatik, die ihre Wurzeln in ihrem gemeinsamen Wissen hatte. Gedankenschinder betrachteten solche grundlegenden Emotionen wie Stolz als fatalen Makel. Das erwies sich bei dieser Gelegenheit wieder als wahr.

Der einzelne Illithid feuerte seine Energie auf den Lebenden Geist, entschlossen, niemanden entkommen zu lassen. Einen Augenblick später, so lange wie für einen einzigen, präzisen Streich eines Schwertes nötig war, trat Zaknafein auf die Brust des gefallenen Illithiden und setzte seinen Weg in die Wildnis des Unterreiches fort.

Keiner der anderen Illithiden trat ihm in den Weg.

Zaknafein bückte sich und nahm sorgfältig die Fährte auf. Drizzt war durch diesen Tunnel gegangen. Der Geruch war frisch und klar. Doch bei seiner Verfolgung konnte sich Zaknafein nicht so schnell bewegen wie seine Beute, da er oft haltmachen mußte, um sich die Spur anzusehen.

Aber Drizzt brauchte Schlaf.

Sein plötzliches Auftauchen überraschte die geschwächten Grauzwerge. Sie eilten hektisch herum und versuchten eine Art Verteidigungsposition einzunehmen. Schwerter und Keulen wurden kampfbereit erhoben, und der Zwerg, der die Felsen schleppte, bog wufbereit einen Arm.

»Seid begrüßt, Duergar«, sagte Drizzt, in der Hoffnung, daß die Grauzwerge seine Dunkelelfen-Sprache verstanden. Seine Hände ruhten auf den Griffen der Krummsäbel, die in den Scheiden steckten. Er wußte, daß er sie schnell genug ziehen konnte, wenn er sie brauchte.

»Wer seid Ihr?« fragte ein schwertragender Grauzwerg in holpriger, aber verständlicher Dunkelelfen-Sprache.

»Ein Flüchtling, wie Ihr«, erwiderte Drizzt, »der vor der Sklaverei der grausamen Gedankenschinder flieht.«

»Dann wißt Ihr, warum wir in Eile sind«, knurrte der Duergar. »Also geht uns aus dem Weg.«

»Ich biete Euch ein Bündnis an«, sagte Drizzt. »Sicher wird uns das helfen, wenn die Illithiden kommen.«

»Sieben sind so gut wie acht«, erwiderte der Duergar stur. Hinter dem Sprecher spannte der Felsenwerfer drohend seine Arme.

»Aber nicht so gut wie zehn«, erklärte Drizzt ruhig.

»Ihr habt Freunde?« fragte der Duergar, dessen Tonfall merklich weicher wurde. Er sah sich nervös um und suchte nach einem möglichen Hinterhalt. »Mehr Dunkelelfen?«

»Kaum«, antwortete Drizzt.

»Ich habe ihn gesehen!« schrie ein anderer der Gruppe ebenfalls in der Sprache der Dunkelelfen, bevor Drizzt mit einer Erklärung beginnen konnte. »Er lief mit dem geschnäbelten Monster und dem Svirfneblin hinaus!«

»Tiefengnom!« Der Anführer der Duergar spuckte vor Drizzts Füße. »Kein Freund der Duergar oder der Dunkelelfen!«

Drizzt hätte es nur zu gern dabei belassen, daß das Angebot abgelehnt worden war. Er und seine Freunde wären ihrer Wege gegangen und die Grauzwerge ihren eigenen. Doch die Duergar standen mit gutem Grund in dem Ruf, weder friedlich noch sonderlich intelligent zu sein. Da die Illithiden nicht weit hinter ihnen waren, brauchte diese Gruppe von Grauzwergen nicht noch mehr Feinde.

Ein Felsen segelte auf Drizzts Kopf zu. Ein Krummsäbel blitzte auf und schlug ihn beiseite.

»*Bivrip!*« ertönte der Schrei des Höhlenvaters aus dem Tunnel. Belwar und Clacker stürmten heraus, nicht im mindesten über die plötzliche Wendung der Ereignisse überrascht.

Auf der Akademie hatte Drizzt wie alle Dunkelelfen Monate damit verbracht, die Eigenarten und Tricks der Grauzwerge zu erlernen. Diese Ausbildung rettete ihn jetzt, da er als erster zuschlagen mußte und alle sieben Gegner in die harmlosen Purpurflammen eines Feenfeuers tauchte.

Fast zur gleichen Zeit verschwanden drei der Duergar aus dem Blickfeld, indem sie ihre angeborene Gabe der Unsichtbarkeit nutzten. Doch die Purpurflammen blieben und zeigten deutlich die Umrisse der verschwindenden Zwerge.

Ein zweiter Felsen flog durch die Luft und prallte gegen Clackers Brust. Hätte ein Schnabel lächeln können, hätte das gepanzerte Monster über diesen jämmerlichen Angriff nur gelächelt. Clacker setzte seinen Angriff in die Mitte der Duergar fort.

Der Felsenwerfer und der Dolchträger flohen vor der Sichelschrecke, da sie keine Waffen hatten, die dem gepanzerten Giganten etwas anhaben konnten. Clacker ließ sie

gehen. Sie liefen an der Wand der Kammer entlang und stürmten direkt auf Belwar zu, weil sie glaubten, der Svirfneblin sei das leichteste Ziel.

Der Schwung einer Pickhacke stoppte jäh ihren Angriff. Der unbewaffnete Duergar machte einen Satz und versuchte den Arm zu fassen, bevor er zu einer Rückhand ausholen konnte. Belwar hatte das erwartet, schlug mit seiner Hammerhand zu und traf den Duergar mitten im Gesicht. Funken stoben, Knochen krachten, und graue Haut verbrannte und platzte. Der Duergar flog rücklings zu Boden, zappelte und hielt sich sein zerschlagenes Gesicht.

Der Dolchträger war nicht mehr so angriffslustig.

Zwei unsichtbare Duergar griffen Drizzt an. Durch die Umrisse der Purpurflammen konnte Drizzt sehen, in welche Richtung sie sich bewegten, und er hatte die beiden scharfsinnig als die Schwerträger erkannt. Dennoch war Drizzt deutlich im Nachteil, da er die feinen Stiche und Hiebe nicht erkennen konnte. Er wich zurück und legte Distanz zwischen sich und seine Gefährten.

Er spürte einen Angriff und parierte mit einem Krummsäbel, lächelte über sein Glück, als er das Klirren von Waffen hörte. Der Grauzwerg wurde nur für einen Augenblick sichtbar, zeigte Drizzt sein böses Lächeln und verschwand dann wieder.

»Wie viele meint der parieren zu können?« fragte der andere unsichtbare Duergar selbstgefällig.

»Mehr als Ihr, denke ich«, erwiderte Drizzt, und dann lächelte der Dunkelelf. Seine magische Kugel absoluter Dunkelheit senkte sich über die drei Kämpfer und raubte den Duergar ihren Vorteil.

In dem wilden Kampfgetümmel beherrschten Clackers wilde Sichelschrecken-Instinkte sein Handeln. Der Gigant verstand die Bedeutung der Purpurflammen nicht, die den dritten

unsichtbaren Duergar markierten, und er stürzte sich direkt auf die beiden übrigen Grauzwerge, die beide Keulen trugen.

Bevor die Sichelschrecke dorthin gelangte, schmetterte eine Keule gegen sein Knie, und der unsichtbare Duergar kicherte frohlockend. Die beiden anderen schwanden aus dem Blickfeld, aber Clacker beachtete sie nicht. Die unsichtbare Keule schlug wieder zu und schmetterte diesmal gegen die Hüfte der Sichelschrecke.

Besessen von den Instinkten einer Rasse, die sich nie um Feinheiten gekümmert hatte, heulte die Sichelschrecke auf und stürzte, begrub die Purpurflammen unter seiner massiven Brust. Clacker hüpfte und sprang mehrere Male, bis er sicher war, daß der unsichtbare Gegner zu Tode gequetscht worden war.

Dann aber prasselte ein Hagel von Keulenschlägen auf den Hinterkopf der Sichelschrecke.

Der dolchtragende Duergar war kein Anfänger im Kampf. Seine Angriffe erfolgten in gemessenen Stößen, die Belwar zwangen, die Initiative zu ergreifen. Tiefengnome haßten Duergar ebenso sehr, wie Duergar Tiefengnome haßten, aber Belwar war kein Narr. Seine Pickhacke schwang nur herum, um seinen Gegner auf Distanz zu halten, wogegen seine Hammerhand schlagbereit blieb.

So standen die beiden mehrere Augenblicke einander gegenüber, ohne einen Vorteil zu erlangen. Beide warteten darauf, daß der andere den ersten Fehler machte. Da die Sichelschrecke voller Schmerz aufschrie und Drizzt nicht zu sehen war, war Belwar zum Handeln gezwungen. Er sprang vor, täuschte ein Straucheln vor und schlug mit seiner Hammerhand zu, während seine Pickhacke sich senkte.

Der Duergar durchschaute die Finte, konnte die deutliche Öffnung der Verteidigung des Svirfneblin aber nicht

ignorieren. Der Dolch sauste über die Pickhacke und flog direkt auf Belwars Kehle zu.

Der Höhlenvater warf sich mit gleicher Geschwindigkeit zurück und hob dabei ein Bein, wobei sein Stiefel das Kinn des Duergar streifte. Dennoch drängte der Grauzwerg weiter vor und sprang auf den fallenden Tiefengnom, mit der Spitze seines Dolches voraus.

Belwar riß nur einen Sekundenbruchteil, bevor die Waffe seine Kehle fand, seine Pickhacke hoch. Es gelang dem Höhlenvater, den Arm des Duergar beiseite zu stoßen, doch das beträchtliche Gewicht des Grauzwerges preßte sie so gegeneinander, daß ihre Gesichter nur Zentimeter voneinander getrennt waren.

»Jetzt hab ich Euch!« schrie der Duergar.

»Nehmt das!« knurrte Belwar zurück und befreite seine Hammerhand weit genug, um dem Duergar einen kurzen, aber wuchtigen Schlag in die Rippen versetzen zu können. Der Duergar schlug seine Stirn in Belwars Gesicht, worauf Belwar ihm in die Nase biß. Die beiden überrollten sich, spuckten und knurrten und setzten alle Waffen ein, die sie finden konnten.

Dem Geräusch der klirrenden Klingen nach zu urteilen, hätte jeder Beobachter außerhalb von Drizzts Dunkelheitskugel geschworen, daß ein Dutzend Krieger in einen Kampf verwickelt waren. Doch das verrückte Tempo des Schwertkampfes war allein das Werk von Drizzt Do'Urden. In einer solchen Situation, blind kämpfend, hielt der Dunkelelf es für die beste Kampftechnik, alle Klingen so weit wie möglich von seinem Körper entfernt zu halten. Seine Krummsäbel schlugen unermüdlich und in perfekter Harmonie zu und trieben die beiden Grauzwerge zurück.

Jeder Arm kämpfte mit einem anderen Gegner und hielt die Grauzwerge so direkt vor Drizzt fest. Der Dunkelelf wußte,

daß er in ernsten Schwierigkeiten war, wenn es einem seiner Feinde gelang, an seine Seite zu kommen.

Bei jedem Streich der Krummsäbel klirrte Metall, und mit jeder verstreichenden Sekunde erfuhr Drizzt mehr über die Fähigkeiten und die Angriffsstrategien seiner Opponenten. Im Unterreich hatte Drizzt viele Male blind gekämpft.

Überwältigt von der bloßen Geschwindigkeit der Angriffe des Dunkelelfen, konnten die Duergar ihre Schwerter nur hin und her schwenken und hoffen, daß kein Krummsäbel sie durchschnitt.

Die Klingen hallten und klirrten, während die beiden Duergar hektisch parierten und auswichen. Dann kam ein Geräusch, auf das Drizzt gehofft hatte, das Geräusch eines Krummsäbels, der in Fleisch stieß. Einen Augenblick darauf klirrte ein Schwert zu Boden, und sein verwundeter Träger machte den verhängnisvollen Fehler, einen Schmerzensschrei auszustoßen.

In diesem Moment drang Drizzts Jäger-Ich an die Oberfläche und konzentrierte sich auf den Schrei, und sein Krummsäbel stieß geradewegs vor, schmetterte in die Zähne des Grauzwergs und drang aus seinem Hinterkopf wieder heraus.

Voller Wut wandte der Jäger sich dem übriggebliebenen Duergar zu. Seine Klingen wirbelten unablässig in kreisenden Bewegungen. Herum und herum, und dann schoß eine plötzlich in geradem Stoß vor, zu schnell, um abgewehrt werden zu können. Sie traf den Duergar in der Schulter und riß eine tiefe Wunde.

»Ergebung! Ergebung!« schrie der Grauzwerg, der nicht das gleiche Schicksal wie sein Gefährte erleiden wollte. Drizzt hörte, wie ein anderes Schwert zu Boden fiel. »Bitte, Dunkelelf!«

Auf die Worte des Duergars hin unterdrückte der Dunkelelf seine Instinkte. »Ich akzeptiere Eure Kapitulation«, erwiderte

Drizzt, trat ganz nah zu seinem Gegner und setzte die Spitze seines Krummsäbels auf die Brust des Grauzwerger.

Gemeinsam verließen sie den Bereich, der durch Drizchts Zauber verdunkelt worden war.

Sengender Schmerz durchfuhr Clackers Kopf, und mit jedem Schlag durchfluteten ihn neue Wellen der Pein. Die Sichelschrecke gab ein animalisches Knurren von sich und explodierte voller Wut. Er sprang von dem zermalzten Duergar auf und wandte sich seinen neuen Feinden zu.

Eine Keule schlug wieder zu, doch Clacker empfand keinen Schmerz mehr. Eine schwere Klaue zerschmetterte die purpurne Kontur und den Schädel des unsichtbaren Duergar. Plötzlich war der Grauzwerg wieder sichtbar, da ihm die Konzentration, die er brauchte, um die Unsichtbarkeit zu erhalten, durch den Tod, den größten aller Diebe, gestohlen worden war.

Der übriggebliebene Duergar wandte sich zur Flucht, doch die tobende Sichelschrecke war schneller. Clacker packte den Grauzwerg mit einer Klaue und, wie ein wütender Vogel kreischend, schleuderte die Sichelschrecke den unsichtbaren Widersacher gegen die Wand. Der Duergar lag – wieder sichtbar – mit gebrochenen Knochen vor der Steinwand.

Kein Gegner war mehr da, der die Sichelschrecke angriff, doch Clackers wilder Hunger war noch längst nicht gestillt. In diesem Moment traten Drizzt und der verletzte Duergar aus der Dunkelheit, und die Sichelschrecke schoß auf sie zu.

Da Drizchts Aufmerksamkeit durch Belwars Kampf abgelenkt war, erkannte er Clackers Absicht erst, als der gefangene Duergar voller Panik aufschrie.

Aber da war es bereits zu spät.

Drizzt sah, wie der Kopf seines Gefangenen zurück in die Kugel der Dunkelheit flog.

»Clacker!« schrie der Dunkelelf protestierend. Dann duckte sich Drizzt und wich aus, um sein eigenes Leben zu retten, da die andere Klaue bösartig nach ihm schlug.

Die Sichelschrecke, die neue Beute in unmittelbarer Nähe entdeckte, folgte dem Dunkelelf nicht in die Kugel. Belwar und Duergar waren zu sehr mit ihrem Kampf beschäftigt, um den nahenden, tobenden Giganten zu bemerken. Clacker bückte sich tief, umfaßte die Gegner mit seinen riesigen Armen und warf beide hoch in die Luft. Der Duergar hatte das Pech, als erster herunterzukommen, und prompt schleuderte Clacker ihn durch die Kammer. Belwar hätte ein ähnliches Schicksal erlitten, aber gekreuzte Krummsäbel blockierten den nächsten Schlag der Sichelschrecke.

Die Kraft des Giganten schleuderte Drizzt mehrere Meter zurück, doch die Parade war nicht wirkungslos gewesen, so daß Belwar unbehelligt zu Boden fiel. Dennoch schlug der Höhlenvater schwer auf und blieb liegen, zu benommen, um reagieren zu können.

»Clacker!« schrie Drizzt wieder, als der Gigant seinen Fuß in der offensichtlichen Absicht hob, Belwar zu zermalmen. Mit all seiner Geschwindigkeit und Geschicklichkeit sprang Drizzt hinter die Sichelschrecke, ließ sich zu Boden fallen und schlug wie bei ihrem ersten Zusammentreffen gegen Clackers Knie. Da Clacker auf den am Boden liegenden Svirfneblin treten wollte, war er bereits nicht mehr im Gleichgewicht, und Drizzt konnte ihn leicht umwerfen. In einem Sekundenbruchteil sprang Drizzt auf die Brust des Monsters und schob die Spitze eines Krummsäbels zwischen die gepanzerten Falten von Clackers Hals.

Drizzt wich einem unbeholfenen Schlag aus, als Clacker versuchte weiterzukämpfen. Der Dunkelelf haßte, was er tun mußte, aber dann beruhigte sich die Sichelschrecke plötzlich und blickte verständnisvoll zu ihm auf.

»T-t-tut... es«, lautete undeutlich die Bitte. Entsetzt schaute Drizzt hilfesuchend zu Belwar. Doch der Höhlenvater, der wieder auf den Beinen war, wandte den Blick ab.

»Clacker?« fragte Drizzt die Sichelschrecke. »Seid Ihr wieder Clacker?«

Das Monster zögerte. Dann nickte der geschnäbelte Kopf leicht.

Drizzt sprang beiseite und betrachtete das Gemetzel in der Kammer. »Laßt uns gehen«, sagte er.

Clacker blieb noch einen Augenblick liegen und dachte darüber nach, welche ernsten Folgen seine Begnadigung haben würde. Nach dem Kampf wich die Sichelschrecke wieder der vollen Kontrolle von Clackers Bewußtsein. Doch Clacker wußte, daß diese wilden Instinkte dicht unter der Oberfläche lauerten und nur auf die nächste Gelegenheit warteten, sich durchzusetzen. Wie viele Male würde der Pech diese Instinkte noch unterdrücken können?

Clacker schlug so heftig auf das Gestein, daß Risse durch den Höhlenboden liefen. Mit großer Anstrengung kam der geschwächte Gigant auf die Beine. In seiner Verlegenheit sah Clacker seine Gefährten nicht an, sondern stürmte einfach in den Tunnel, und jeder seiner dröhnenden Schritte fiel in Drizzt Do'Urdens Herz wie ein Hammer auf einen Nagel.

»Vielleicht hättet Ihr es beenden sollen, Dunkelelf«, sagte Belwar, der neben seinem Freund ging.

»Er hat mir in der Illithiden-Höhle das Leben gerettet«, gab Drizzt scharf zurück. »Und er ist ein treuer Freund gewesen.«

»Er versuchte, Euch und mich zu töten«, sagte der Tiefengnom grimmig. »Maggä cammara.«

»Ich bin sein Freund!« knurrte Drizzt und packte die Schulter des Svirfneblin. »Ihr verlangt von mir, ihn zu töten?«

»Ich bitte Euch, als Freund zu handeln«, erwiderte Belwar, befreite sich aus dem Griff und folgte Clacker in den Tunnel.

Drizzt packte die Schulter des Höhlenvaters wieder und riß ihn herum.

»Es wird nur schlimmer werden, Dunkelelf«, sagte Belwar ruhig, als er Driztzs verzerrtes Gesicht sah. »Mit jedem Tag vertieft sich der Bann des Zauberers. Ich fürchte, Clacker wird wieder versuchen, uns zu töten, und wenn ihm das gelingt, wird die Erkenntnis, das getan zu haben, ihn mehr zerstören, als Eure Klingen es könnten.«

»Ich kann ihn nicht töten«, sagte Drizzt und war nicht mehr wütend. »Und Ihr auch nicht.«

»Dann müssen wir ihn verlassen«, erwiderte der Tiefengnom. »Wir müssen Clacker ins Unterreich gehen lassen, damit er als Sichelschrecke leben kann. Das wird er sicher werden, in Körper und Geist.«

»Nein«, sagte Drizzt. »Wir dürfen ihn nicht verlassen. Wir sind seine einzige Chance. Wir müssen ihm helfen.«

»Der Zauberer ist tot«, erinnerte Belwar ihn, und der Tiefengnom wandte sich ab und folgte Clacker.

»Es gibt andere Zauberer«, erwiderte Drizzt verhalten. Dieses Mal machte er keine Anstalten, den Höhlenvater zurückzuhalten. Die Augen des Dunkelelfen verengten sich, und er schob seine Krummsäbel wieder in die Scheiden. Drizzt wußte, was er tun mußte, welchen Preis seine Freundschaft mit Clacker forderte, aber er fand den Gedanken zu beunruhigend, um ihn akzeptieren zu können.

Es gab in der Tat andere Zauberer im Unterreich, aber die Chance, ihnen zu begegnen, war gering, und Zauberer, die fähig waren, Clacker von seinem polymorphen Zustand zu befreien, waren noch seltener. Aber Drizzt wußte, wo solche Zauberer zu finden waren.

Der Gedanke, in seine Heimat zurückzukehren, erschreckte Drizzt bei jedem Schritt, den er und seine Gefährten an diesem Tage machten. Drizzt wollte diesen Ort nie wiedersehen, nie wieder diese dunkle Welt betreten, die ihm solches Unheil gebracht hatte, aber er wußte, daß er, würde er sich jetzt nicht zur Rückkehr entscheiden, bald Schrecklicheres als Menzoberranzan erleben würde. Er würde zuschauen müssen, wie Clacker, ein Freund, der ihn vor dem sicheren Tode bewahrt hatte, zu einer Sichelschrecke degenerierte. Belwar hatte vorgeschlagen, Clacker zu verlassen, und dieser Weg war dem Kampf vorzuziehen, den Drizzt und der Tiefengnom mit Sicherheit austragen mußten, wenn sie bei der Vollendung der Degenerierung in Clackers Nähe waren.

Aber selbst wenn Clacker weit weg war, würde er Zeuge dieses Verfalls werden, das wußte Drizzt. Seine Gedanken würden für den Rest seiner Tage bei Clacker bleiben, dem Freund, den er im Stich gelassen hatte. Eine weitere Qual für den zerrissenen Dunkelelf.

Drizzt wünschte sich nichts weniger auf der ganzen Welt, als Menzoberranzan wiederzusehen oder mit seinem einstigen Volk zu sprechen. Stünde er vor der Entscheidung, würde er lieber sterben, als in die Dunkelelfen-Stadt zurückkehren, doch die Entscheidung war nicht so einfach. Sie hing nicht allein von Drizzts persönlichen Wünschen ab. Er hatte sein Leben auf Prinzipien gegründet, und diese Prinzipien forderten nun Loyalität. Sie verlangten, daß Clackers Bedürfnisse über seine eigenen Wünsche gestellt wurden, weil Clacker sein Freund war und weil wahre Freundschaft wichtiger als persönliche Wünsche war.

Später, als die Freunde für eine kurze Pause ein Lager aufgeschlagen hatten, bemerkte Belwar, daß Drizzt einen inneren Konflikt austrug. Der Svirfneblin verließ Clacker, der wieder einmal an die Felswand pochte, und trat vorsichtig zu dem Dunkelelf.

Neugierig neigte Belwar seinen Kopf. »Was überlegt Ihr, Dunkelelf?«

Drizzt, zu sehr in seinen Emotionen gefangen, erwiderte Belwars Blick nicht. »Mein Heimatland rühmt sich einer Zaubererschule«, entgegnete Drizzt entschlossen.

Zuerst verstand der Höhlenvater nicht, worauf Drizzt hinaus wollte, als Drizzt dann aber zu Clacker schaute, erkannte Belwar, was Drizzt meinte.

»Menzoberranzan?« schrie der Svirfneblin. »Ihr würdet dorthin zurückkehren, in der Hoffnung, daß ein Zauberer der Dunkelelfen unserem Pech-Freund gegenüber Gnade zeigen würde?«

»Ich würde dorthin zurückkehren, weil Clacker keine andere Chance hat«, gab Drizzt ärgerlich zurück und runzelte die Stirn.

»Dann hat Clacker überhaupt keine Chance«, brüllte Belwar. »Maggä cammara, Dunkelelf. Menzoberranzan wird Euch sicher nicht willkommen heißen.«

»Vielleicht erweist sich Euer Pessimismus als unbegründet«, sagte Drizzt. »Dunkelelfen kennen keine Gnade, aber es könnte andere Möglichkeiten geben.«

»Ihr werdet gejagt«, sagte Belwar. Sein Tonfall zeigte, daß er hoffte, mit diesen Worten seinen Gefährten zur Vernunft bringen zu können.

»Von Oberin Malice«, gab Drizzt zurück. »Menzoberranzan ist ein großer Ort, mein kleiner Freund, und Treue zu meiner Mutter wird keine Rolle bei einer Begegnung mit irgend jemandem spielen, der nicht zu meiner eigenen Familie gehört. Ich versichere Euch, daß ich nicht die Absicht habe, jemanden aus meiner Familie zu treffen!«

»Und was, Dunkelelf, könnten wir dafür bieten, daß der Zauber von Clacker genommen wird?« erwiderte Belwar

sarkastisch. »Was haben wir zu bieten, das irgendein Zauberer von Menzoberranzan zu schätzen wüßte?«

Drizzts Antwort begann mit einem blitzschnellen Hieb eines Krummsäbels, wurde verstärkt durch ein vertrautes schwelendes Feuer in den lavendelblauen Augen des Dunkelfelfen und endete mit einer einfachen Feststellung, die nicht einmal der sture Belwar widerlegen konnte. »Das Leben des Zauberers.«

Kleine Wellen

Oberin Baenre musterte Malice Do'Urden lange und sorgfältig und schätzte ab, wie sehr die Prüfungen des *Zin-carla* die Mutter Oberin belastet haben mochten. Tiefe Sorgenfalten überzogen Malices einst glattes Gesicht, und ihr hellweißes Haar, um das eine ganze Generation sie beneidet hatte, war zum ersten Mal seit langer Zeit in fünf Jahrhunderten wirr und ungekämmt. Am erschreckendsten aber waren Malices Augen, einst strahlend und wach, jetzt dunkel vor Erschöpfung und tief in den Höhlen ihrer dunklen Haut liegend.

»Zaknafein hatte ihn fast«, erklärte Malice, deren Stimme untypisch jämmerlich klang. »Drizzt war in seiner Hand, und doch gelang es meinem Sohn zu entkommen! Doch der Lebende Geist ist ihm wieder dicht auf der Spur«, fügte Malice rasch hinzu, als sie Oberin Baenres mißbilligendes Stirnrunzeln sah. Die welke Mutter Oberin des Hauses Baenre war nicht nur die mächtigste Person in ganz Menzoberranzan, sondern sie galt auch als Lloths persönliche Repräsentantin in der Stadt. Oberin Baenres Zustimmung war Lloths Zustimmung, und folglich bedeutete Oberin Baenres Mißbilligung zumeist eine Katastrophe für ein Haus.

»*Zin-carla* erfordert Geduld, Oberin Malice«, sagte Oberin Baenre ruhig. »Es währt noch nicht so lange.«

Malice entspannte sich ein wenig und betrachtete ihre Umgebung. Sie haßte die Kapelle des Hauses Baenre, die so riesig und erniedrigend war. Das ganze Do'Urden-Anwesen paßte in diesen einzigen Raum, und selbst wenn Malices Familie und ihre Soldaten verzehnfacht werden würden, könnten sie nicht die Bankreihen füllen. Über dem zentralen Altar, direkt über Oberin Malice, zeichnete sich bedrohlich die

Illusion einer gigantischen Spinne ab, die kurz die Gestalt einer wunderschönen Dunkelelfen-Frau annahm und dann wieder zu einem Arachnoiden wurde. Malice, die allein mit Oberin Baenre unter diesem überwältigenden Bild saß, fühlte sich noch unbedeutender.

Oberin Baenre spürte das Unbehagen ihres Gastes und versuchte, sie zu beschwichtigen. »Euch ist ein großes Geschenk gegeben worden«, sagte sie ernst. »Die Spinnenkönigin hätte *Zin-carla* nicht gewährt und das Opfer von SiNafay Hun'ett, einer Mutter Oberin, nicht angenommen, wenn sie Eure Methoden und Eure Absicht nicht billigte.«

»Es ist eine Probe«, erwiderte Malice impulsiv.

»Eine Probe, bei der Ihr nicht scheitern werdet!« gab Oberin Baenre zurück. »Und dann der Ruhm, den Ihr erlangen werdet, Malice Do'Urden! Wenn der Lebende Geist dessen, der Zaknafein war, seine Aufgabe vollendet hat und Euer abtrünniger Sohn tot ist, nehmt Ihr einen Ehrenplatz im Herrschenden Konzil ein. Viele Jahre, das verspreche ich Euch, werden vergehen, bevor irgendein Haus es wagen wird, das Haus Do'Urden zu bedrohen. Die Spinnenkönigin wird ihre Gunst als Dankesbezeugung für die angemessene Vollendung des *Zin-carla* über euch scheinen lassen und Euch gegen Eure Rivalen beschützen.«

»Und was, wenn *Zin-carla* versagt?« wagte Malice zu fragen. »Laßt uns einmal annehmen...« Ihre Stimme versagte, als Oberin Baenres Augen sich entsetzt weiteten.

»Sprecht die Worte nicht aus!« schalt Baenre sie. »Und denkt nicht einmal an solche Unmöglichkeiten! Furcht lenkt Euch ab, und dies allein würde Euren Untergang bewirken. *Zin-carla* ist eine Übung der Willenskraft und eine Prüfung Eurer Hingabe zur Spinnenkönigin. Der Lebende Geist ist eine Stärkung Eures Glaubens und Eurer Kraft. Wenn Ihr in Eurem

Vertrauen wankt, wird auch der Lebende Geist von Zaknafein bei seiner Aufgabe scheitern!«

»Ich werde nicht wanken!« brüllte Malice und umklammerte die Lehnen ihres Sessels. »Ich akzeptiere die Verantwortung für das Sakrileg meines Sohnes, und mit Lloths Hilfe und Segen werde ich Drizzt die angemessene Strafe dafür zuteil werden lassen.«

Oberin Baenre lehnte sich in ihrem Sitz zurück und nickte zustimmend. Sie mußte Malice auf Befehl von Lloth bei diesen Bemühungen unterstützen, und sie wußte genug über *Zin-carla*, um zu verstehen, daß Vertrauen und Entschlossenheit zwei der wichtigsten Voraussetzungen für den Erfolg waren. Eine Mutter Oberin, die *Zin-carla* vollzog, hatte ihr Vertrauen in Lloth und ihren Wunsch, Lloth zu gefallen, oft und ehrlich zu verkünden.

Jetzt aber hatte Malice ein anderes Problem, eine Ablenkung, die sie sich nicht leisten konnte. Sie war aus freien Stücken in das Haus Baenre gekommen und suchte Hilfe.

»Dann zu dieser anderen Sache«, forderte Oberin Baenre sie auf, die dieser Zusammenkunft rasch müde wurde.

»Ich bin verwundbar«, erklärte Malice. »*Zin-carla* raubt meine Energie und meine Aufmerksamkeit. Ich fürchte, ein anderes Haus könnte die Gelegenheit nutzen.«

»Kein Haus hat je eine Mutter Oberin angegriffen die im Banne des *Zin-carla* steht«, betonte Oberin Baenre, und Malice war klar, daß die welke alte Dunkeelfin aus Erfahrung sprach.

»*Zin-carla* ist ein seltenes Geschenk«, erwiderte Malice, »das mächtigen Oberinnen mit mächtigen Häusern gewährt wird, die in höchster Gunst der Spinnenkönigin stehen. Wer sollte unter solchen Umständen angreifen? Aber beim Hause Do'Urden ist es völlig anders. Wir leiden unter den Folgen eines Krieges. Selbst wenn wir einige Soldaten des Hauses Hun'ett hinzurechnen, sind wir geschwächt. Es ist

wohlbekannt, daß ich Lloths Gunst noch nicht wiedererlangt habe, mein Haus aber das achte in der Stadt ist und ich in das Herrschende Konzil berufen wurde – eine beneidenswerte Position.«

»Eure Ängste sind unbegründet«, versicherte Oberin Baenre ihr, doch Malice sank trotz dieser Worte in ihrem Sessel zurück. Oberin Baenre schüttelte hilflos den Kopf. »Ich sehe, daß meine Worte allein Euch nicht trösten können. Ihr müßt Eure ganze Aufmerksamkeit *Zin-carla* zuwenden. Versteht das, Malice Do'Urden. Ihr habt keine Zeit für so belanglose Sorgen.

»Sie bleiben«, sagte Malice.

»Dann werde ich sie beenden«, bot Oberin Baenre an. »Kehrt jetzt in Euer Haus zurück, in Begleitung von zweihundert Baenre-Soldaten. Diese werden Euer Haus sichern, und meine Soldaten werden das Hausemblem von Baenre tragen. Niemand in der Stadt wird es wagen, solche Verbündete anzugreifen.«

Ein breites Lächeln überzog Malices Gesicht, ein Grinsen, das ein paar ihrer Sorgenfalten verschwinden ließ. Sie akzeptierte Oberin Baenres großzügiges Geschenk als ein Zeichen dafür, daß das Haus Do'Urden vielleicht doch in Lloths Gunst stand.

»Geht zurück in Euer Haus, und konzentriert Euch auf Eure Aufgabe«, fuhr Oberin Baenre fort. »Zaknafein muß Drizzt finden und ihn töten. Das habt Ihr der Spinnenkönigin angeboten. Aber fürchtet nicht das jüngste Versagen des Lebenden Geistes oder die verlorene Zeit. In den Augen von Lloth sind wenige Tage oder ein paar Wochen nicht sehr lang. Allein der angemessene Abschluß des *Zin-carla* zählt.«

»Ihr werdet für meine Eskorte sorgen?« fragte Malice, die sich von ihrem Sessel erhob.

»Sie wartet bereits«, versicherte Oberin Baenre ihr.

Malice verließ die Mittelempore und ging durch die vielen Sitzreihen der gigantischen Kapelle. Der riesige Raum war nur schwach erleuchtet, und Malice sah kaum, als sie dem Ausgang zustrebte, daß eine andere Gestalt sich aus entgegengesetzter Richtung auf das zentrale Podium zubewegte. Sie vermutete, daß es Oberin Baenres Illithid war – eine vertraute Gestalt in der großen Kapelle. Hätte Malice gewußt, daß Oberin Baenres Gedankenschinder die Stadt aus privaten Gründen in westlicher Richtung verlassen hatte, hätte sie der fernen Gestalt mehr Beachtung geschenkt.

Ihre Sorgenfalten hätten sich zehnfach vertieft.

»Beklagenswert«, bemerkte Jarlaxle, als er hinaufstieg, um sich neben Oberin Baenre zu setzen. »Das ist nicht die Oberin Malice Do'Urden, die ich vor wenigen Monaten noch kannte.«

»*Zin-carla* ist kein billiges Geschenk«, erwiderte Oberin Baenre.

»Der Preis ist hoch«, stimmte Jarlaxle zu. Er schaute Oberin Baenre direkt an und las in ihren Augen, während er auf die Antwort seiner folgenden Frage wartete. »Wird sie scheitern?«

Oberin Baenre kicherte laut. Es war ein Lachen, das mehr wie ein Schnaufen klang. »Selbst die Spinnenkönigin könnte die Antwort darauf nur errahnen. Meine – unsere – Soldaten sollten Oberin Malice genug Kraft geben, die Aufgabe zu vollenden. Das zumindest hoffe ich. Ihr wißt, daß Malice Do'Urden einst Lloths höchste Wertschätzung genoß. Die Spinnenkönigin forderte, daß ihr einen Platz im Herrschenden Konzil gewährt wird.«

»Die Ereignisse scheinen zur Erfüllung von Lloths Willen zu führen«, kicherte Jarlaxle, der sich des Kampfes zwischen dem Hause Do'Urden und dem Hause Hun'ett erinnerte, in dem Bregan D'aerthe die Schlüsselrolle gespielt hatte. Die Folgen dieses Sieges, die Auslöschung des Hauses Hun'ett, hatten das

Haus Do'Urden in die achte Position der Stadt gebracht und somit Oberin Malice in das Herrschende Konzil.

»Glück lacht dem Günstling«, bemerkte Oberin Baenre.

Jarlaxles Grinsen wich plötzlich einem ernsten Blick. »Und steht Malice Oberin Malice«, korrigierte er sich rasch, als er Baenres finsternen Blick sah, »jetzt in der Gunst der Spinnenkönigin? Wird das Glück dem Hause Do'Urden lachen?«

»Das Geschenk von *Zin-carla* hat Gnade und Ungnade aufgehoben, möchte ich annehmen«, erklärte Oberin Baenre. »Oberin Malices Glück bestimmen allein sie und ihr Lebender Geist.«

»Oder ihr Sohn – der berüchtigte Drizzt Do'Urden – zerstört es«, schloß Jarlaxle. »Ist dieser junge Krieger wirklich so mächtig? Warum hat Lloth ihn nicht einfach zermalmt?«

»Er hat der Spinnenkönigin entsagt«, erwiderte Baenre, »voll und mit ganzem Herzen. Lloth hat keine Macht über Drizzt und hat bestimmt, daß er das Problem von Oberin Malice ist.«

»Ein recht großes Problem, wie es scheint.« Jarlaxle kicherte und schüttelte seinen kahlen Schädel. Der Söldner merkte sofort, daß Oberin Baenre seine Heiterkeit nicht teilte.

»In der Tat«, entgegnete sie düster, und ihre Stimme verebbte, während sie tief in Gedanken versank. Sie kannte die Gefahren und die möglichen Gewinne des *Zin-carla* besser als irgendwer sonst in der Stadt. Zweimal hatte Oberin Baenre um das größte Geschenk der Spinnenkönigin gebeten, und zweimal hatte sie erlebt, wie *Zin-carla* erfolgreich zum Ende geführt wurde. Angesichts der beispiellosen Großartigkeit des Hauses Baenre konnte Oberin Baenre nicht vergessen, was mit *Zin-carla* zu gewinnen war. Doch jedesmal, wenn sie ihr welches Spiegelbild in einem Teich oder einem Spiegel sah, wurde sie lebhaft an den hohen Preis erinnert, den sie dafür bezahlt hatte.

Jarlaxle störte die Überlegungen der Mutter Oberin nicht. Der Söldner hing seinen eigenen Gedanken nach. In einer Zeit der Proben und Verwirrung wie dieser konnte ein geschickter Opportunist nur gewinnen. Nach Jarlaxles Einschätzung konnte Bregan D'aerthe davon profitieren, daß Oberin Malice Zin-carla gewährt worden war. Erwies sich Malice als erfolgreich und stärkte so ihre Position im Herrschen Konzil, würde Jarlaxle einen weiteren mächtigen Verbündeten in der Stadt haben. Scheiterte der Lebende Geist und würde damit der Ruin des Hauses Do'Urden bewirkt, würde der Preis auf den Kopf des jungen Drizzt sicherlich so hoch steigen, daß die Söldnerbande in Versuchung geführt werden könnte.

Wie auf ihrem Weg zum ersten Hause der Stadt glaubte Malice, daß ehrgeizige Blicke ihre Rückkehr durch die verschlungenen Straßen Menzoberranzans verfolgten. Oberin Baenre war sehr großzügig und liebenswürdig gewesen. Angesichts der Prämisse, daß die welke alte Mutter Oberin tatsächlich Lloths Stimme in der Stadt war, konnte Malice ihr Lächeln kaum verbergen.

Dennoch war nicht zu leugnen, daß die Ängste blieben. Wie bereitwillig würde Oberin Baenre Malice helfen, wenn Drizzt Zaknafein weiterhin entkam, wenn *Zin-carla* schließlich scheiterte? Malices Position im Herrschenden Konzil hing dann an einem seidenen Faden – ebenso wie die künftige Existenz des Hauses Do'Urden.

Die Karawane passierte das Haus Fey-Branche, das neunte Haus der Stadt und wahrscheinlich die größte Gefahr für ein geschwächtes Haus Do'Urden. Oberin Halavin Fey-Branche beobachtete zweifellos die Prozession und die Mutter Oberin, die jetzt den begehrten achten Sitz im Herrschenden Konzil innehatte.

Malice schaute zu Dinin und den zehn Soldaten des Hauses Do'Urden, die neben ihr schritten, während sie auf ihrer schwebenden magischen Scheibe saß. Sie ließ ihren Blick zu den zweihundert Soldaten wandern, Kriegern, die offen das stolze Emblem des Hauses Baenre trugen und mit disziplinierter Präzision hinter ihrem bescheidenen Trupp marschierten.

Was mußte Oberin Halavin Fey-Branche bei solch einem Anblick denken? überlegte Malice. Sie konnte sich ein Lächeln nicht verkneifen.

»Unser größter Ruhm wird bald kommen«, versicherte Malice ihrem Kriegersohn. Dinin nickte und erwiderte das breite Lächeln. Er wagte es klugerweise nicht, seiner unberechenbaren Mutter die Freude zu verderben.

Heimlich jedoch konnte Dinin den beunruhigenden Verdacht nicht ignorieren, daß viele der Baenre-Soldaten, denen er nie zuvor begegnet sein konnte, irgendwie vertraut aussahen. Einer von ihnen zwinkerte dem Erstgeborenen des Hauses Do'Urden listig zu.

Plötzlich erinnerte sich Dinin deutlich an Jarlaxles magische Pfeife, in die dieser auf dem Balkon des Hauses Do'Urden geblasen hatte.

Glaube

Drizzt und Belwar brauchten sich nicht gegenseitig an die Bedeutung des grünen Glühens zu erinnern, das vor ihnen im Tunnel auftauchte. Beide beschleunigten ihren Schritt, um Clacker einzuholen und zu warnen, der aus Neugier schneller lief. Die Sichelschrecke führte die Gruppe jetzt immer. Clacker war für Drizzt und Belwar zu gefährlich geworden, als daß sie ihn hinter sich gehen lassen konnten.

Clacker wandte sich bei ihrem Nahen abrupt um, schwenkte drohend eine Klaue und zischte.

»Pech«, flüsterte Belwar. Er sprach das Wort aus, um Erinnerung im schnell schwindenden Bewußtsein seines Freundes zu wecken. Die Gruppe hatte sich nach Osten gewandt, nach Menzoberranzan, nachdem Drizzt den Höhlenvater davon überzeugt hatte, daß sie Clacker helfen mußten. Belwar, dem keine andere Wahl blieb, erklärte sich schließlich mit dem Plan des Dunkelelfen einverstanden. Aber obwohl sie sofort umgekehrt waren und ihren Marsch beschleunigt hatten, fürchteten beide nun, daß sie nicht rechtzeitig ihr Ziel erreichen würden. Die Umwandlung von Clacker erfolgte seit dem Kampf mit den Duergar ungeheuer schnell. Die Sichelschrecke konnte kaum sprechen und wandte sich oft drohend gegen seine Freunde.

»Pech«, sagte Belwar wieder, während er und Drizzt sich dem wütenden Monster näherten.

Die Sichelschrecke hielt verwirrt inne.

»Pech!« knurrte Belwar leise ein drittes Mal, und er pochte mit seiner Hammerhand gegen die Steinwand.

Plötzlich entspannte sich Clacker und ließ seine schweren Arme sinken.

Drizzt und Belwar blickten an der Sichelschrecke vorbei auf das grüne Glühen und wechselten besorgte Blicke. Sie selbst hatten sich für diesen Weg entschlossen, und ihr Handlungsspielraum war stark eingeschränkt.

»Corbies leben in der Höhle dort hinten«, begann Drizzt ruhig. Er sprach jedes Wort langsam und deutlich aus, um sicherzustellen, daß Clacker es verstand. »Wir müssen auf direktem Weg hindurchkommen und auf der anderen Seite schnell hinaus. Wenn wir einem Kampf ausweichen wollen, bleibt uns keine Zeit für Verzögerungen. Seid vorsichtig beim Laufen. Die einzigen Laufwege sind schmal und tückisch.«

»C-C-Clac...« stammelte die Sichelschrecke vergeblich.

»Clacker«, half ihm Belwar.

»F-f-f...« Clacker hielt plötzlich inne und streckte eine Klaue in Richtung auf die grün glühende Kammer.

»Clacker führt?« sagte Drizzt, der das Ringen der Sichelschrecke nicht mehr ertragen konnte. »Clacker führt«, sagte Drizzt wieder, als er Clacker zustimmend nicken sah.

Belwar schien von diesem Vorschlag nicht erfreut zu sein. »Wir haben die Vogelmänner vorher im Kampf erlebt und kennen ihre Tricks«, wandte der Svirfneblin ein.

»Die bloße Masse der Sichelschrecke sollte sie abschrecken«, argumentierte Drizzt. »Durch Clackers Anwesenheit allein können wir vielleicht einem Kampf ausweichen.«

»Nicht bei den Corbies, Dunkelfelf«, sagte der Höhlenvater. »Sie werden alles ohne Furcht angreifen. Ihr seid Zeuge ihrer Ekstase gewesen. Ihr Leben ist ihnen nichts wert. Selbst Euer Panther konnte sie nicht abschrecken.«

»Vielleicht habt Ihr recht«, stimmte Drizzt zu, »doch selbst wenn die Corbies angreifen, welche Waffen hätten sie, die die Panzerung einer Sichelschrecke brechen könnten? Wie sollten

sich die Vogel männer gegen Clackers große Klauen verteidigen? Unser riesiger Freund wird sie beiseite fegen.«

»Ihr vergeßt die Steinreiter von oben«, erinnerte der Höhlenvater ihn nachdrücklich. »Sie werden sich rasch hinabstürzen und Clacker mit sich reißen!«

Clacker folgte der Unterhaltung nicht mehr, sondern wandte sich in dem vergeblichen Bemühen, einen Teil seines früheren Ichs wiederzufinden, dem Gestein zu. Er spürte einen leisen Drang, gegen den Fels zu pochen, doch der war nicht größer als das ständige Verlangen, entweder dem Svirfneblin oder dem Dunkelelf eine Klaue ins Gesicht zu schlagen.

»Ich werde mich um die Corbies kümmern, die auf den Vorsprüngen lauern«, erwiderte Drizzt. »Ihr folgt Clacker... mit einem Dutzend Schritten Abstand.«

Belwar musterte die Sichelschrecke und bemerkte die wachsende Spannung in ihm. Dem Höhlenvater war klar, daß sie sich keine weiteren Verzögerungen leisten konnten. Also stieß er Clacker an und deutete auf die Passage, die zu dem grünen Glühen führte. Clacker ging los, und Drizzt und Belwar fielen hinter ihm in Schritt.

»Der Panther?« flüsterte Belwar Drizzt zu, als sie um die letzte Biegung des Tunnels bogen.

Drizzt schüttelte heftig den Kopf, und Belwar, der sich an Guenhwyvars letztes Abenteuer in der Corby-Höhle erinnerte, drängte ihn nicht weiter.

Drizzt klopfte dem Tiefengnom auf die Schulter, um ihm Glück zu wünschen, eilte dann an Clacker vorbei und betrat als erster die stille Höhle. Mit wenigen Bewegungen vollzog der Dunkelelf seinen Levitationszauber und schwebte lautlos aufwärts. Clacker, erstaunt über diesen seltsamen Ort mit dem unter ihm liegenden, glühenden Säuresee, bemerkte Drizzts Bewegungen kaum. Die Sichelschrecke stand völlig still,

blickte sich in der Höhle um und lauschte mit ihren scharfen Sinnen angespannt, um mögliche Feinde zu orten.

»Bewegt Euch«, flüsterte Belwar hinter ihm. »Verzögerung führt zu einer Katastrophe!«

Clacker ging zögernd weiter, würde dann schneller, als er Vertrauen zur Tragkraft des schmalen, freischwebenden Laufweges gewann. Er nahm den direktesten Weg, den er entdecken konnte, obwohl auch dieser gewunden verlief, bevor er den Bogen am Ausgang auf der anderen Seite erreichte.

»Seht Ihr etwas, Dunkelelf?« fragte Belwar so laut, wie er nach einigen ereignislosen Augenblicken zu rufen wagte. Clacker hatte die Mitte der Kammer ohne Zwischenfall passiert, aber der Höhlenvater konnte seine wachsende Angst nicht länger unterdrücken. Corbies hatten sich bisher nicht gezeigt. Abgesehen von dem schweren Stapfen von Clackers Füßen und dem Schlurfen von Belwars zerrissenen Stiefeln war kein Geräusch zu hören.

Drizzt schwebte weit hinter seinen Gefährten auf den Vorsprung zurück. »Nichts«, erwiderte er. Der Dunkelelf teilte Belwars Mißtrauen, weil keiner der schrecklichen Corbies zu sehen war. Die Stille in der säuregefüllten Höhle war entnervend. Drizzt rannte zur Mitte der Kammer, stieg dann wieder hoch und versuchte, einen besseren Überblick über die Wände zu bekommen.

»Was siehst du?« fragte Belwar ihn einen Augenblick später. Drizzt blickte zu dem Tiefengnom hinunter und zuckte mit den Schultern.

»Überhaupt nichts.«

»Magga cammara«, knurrte Belwar, der sich fast wünschte, daß ein Corby auftauchen und angreifen würde.

Clacker hatte zu dieser Zeit inzwischen den angestrebten Ausgang fast erreicht, obwohl Belwar durch seine Unterhaltung mit Drizzt zurückgefallen und nahe der Mitte des

riesigen Raumes geblieben war. Als der Höhlenvater sich schließlich wieder dem vor ihm liegenden Pfad zuwandte, war die Sichelschrecke durch den Bogen am Ausgang verschwunden.

»Irgendwas?«, rief Belwar seinen beiden Gefährten zu. Drizzt schüttelte den Kopf und stieg weiter hoch. Er kreiste langsam herum, suchte die Wände ab und wollte einfach nicht glauben, daß kein Corby im Hinterhalt lauerte.

Belwar sah wieder zum Ausgang. »Wir müssen sie verjagt haben«, murmelte er zu sich selbst. Doch obwohl er das sagte, wußte der Höhlenvater es besser. Als er und Drizzt vor ein paar Wochen aus diesem Raum geflohen waren, hatten sie mehrere Dutzend Vogelmänner zurückgelassen. Der Kampf konnte den Rest dieser furchtlosen Sippe unmöglich verjagt haben.

Aus einem unbekannten Grund griffen die Corbies sie nicht an.

Belwar beschleunigte seinen Schritt, weil er es für das beste hielt, das Glück nicht herauszufordern. Gerade als er nach Clacker rufen wollte, um sich zu vergewissern, daß die Sichelschrecke in Sicherheit war, drang ein schriller, entsetzter Schrei vom Ausgang her, gefolgt von einem schweren Fall. Einen Augenblick später hatten Belwar und Drizzt die Antwort.

Der Lebende Geist von Zaknafein Do'Urden trat durch den Bogen und auf den Sims.

»Dunkelelf!« schrie der Höhlenvater scharf.

Drizzt hatte den Lebenden Geist bereits gesehen und sank, so schnell er konnte, auf den Laufweg nahe der Kammermitte herab.

»Clacker!« rief Belwar, erwartete aber keine Antwort. Der Lebende Geist näherte sich unaufhaltsam.

»Mörderische Bestie!« fluchte der Höhlenvater, spreizte seine Füße breit und schlug seine Mithrilhände zusammen.

»Kommt her und holt Euch, was Ihr verdient!« Belwar begann mit seinem Gesang, um seine Hände zu kräftigen, doch Drizzt unterbrach ihn.

»Nein!« schrie der Dunkelelf von hoch droben. »Zaknafein ist meinetwegen hier, nicht wegen: Euch. Geht ihm aus dem Weg!«

»War er wegen Clacker hier?« brüllte Belwar zurück. »Er ist eine mörderische Bestie, und ich habe eine Rechnung mit ihm zu begleichen.«

»Dir wißt nichts«, erwiderte Drizzt, der, so schnell es ging, herabsank, um den furchtlosen Höhlenvater aufzuhalten. Drizzt wußte, daß Zaknafein Belwar zuerst angreifen würde, und er ahnte, welche grimmigen Folgen diese Begegnung haben würde.

»Vertraut mir jetzt. Ich bitte Euch«, bat Drizzt. »Dieser Dunkelelfen-Krieger ist Euch weit überlegen.«

Wieder schlug Belwar seine Hände zusammen, konnte aber Drizzts Worte nicht widerlegen. Belwar hatte Zaknafein in der Dllithiden-Höhle im Kampf erlebt, und die blitzschnellen Bewegungen des Monsters hatten ihm den Atem geraubt. Der Tiefengnom wich ein paar Schritte zurück und wechselte auf einen anderen Laufweg. Er suchte nach einem anderen Weg zu dem Bogengang, um herauszufinden, was Clacker widerfahren war.

Der Lebende Geist beachtete den kleinen Svirfneblin überhaupt nicht, als er Drizzt vor sich sah. Zaknafein stürmte auf dem Laufweg voran, um den Sinn seiner Existenz zu erfüllen.

Belwar dachte daran, den seltsamen Dunkelelf zu verfolgen, ihn von hinten anzugreifen und so Drizzt im Kampf zu helfen, doch ein weiterer Schrei hallte aus dem Bogengang, ein so

schmerzerfüllter und klägliches Schrei, daß der Höhlenvater ihn nicht ignorieren konnte. Er blieb stehen, als er den Hauptweg erreicht hatte, und spähte unschlüssig in beide Richtungen.

»Geht«, schrie Drizzt. »Kümmert euch um Clacker. Dies ist Zaknafein, mein Vater.« Drizzt bemerkte ein leises Zögern im Angriff des Lebenden Geistes, ein Zögern, das das kurze Flackern eines Verstehens in Drizzt bewirkte.

»Dein Vater? Magga cammara, Dunkelelf!« protestierte Belwar. »In der Illithiden-Höhle...«

»Ich bin nicht in Gefahr«, warf Drizzt ein.

Belwar glaubte keineswegs, daß Drizzt sicher war, doch obwohl sein Stolz protestierte, war dem Höhlenvater klar, daß der bevorstehende Kampf seine Fähigkeiten überschritt. Er würde gegen diesen mächtigen Krieger kaum eine Hilfe sein, und seine Beteiligung am Kampf könnte seinem Freund eher schaden.

Belwar schlug seine Mithrilhände zusammen und eilte auf den Bogengang zu, auf das fortgesetzte Stöhnen seines gefallenen Gefährten, der Sichelschrecke.

Oberin Malices Augen weiteten sich, und sie gab einen so urtümlichen Schrei von sich, daß ihre Töchter, die neben ihr im Vorraum versammelt waren, sofort wußten, daß der Lebende Geist Drizzt gefunden hatte. Briza warf den jüngeren Do'Urden-Priesterinnen einen Blick zu und befahl ihnen zu gehen. Maya gehorchte sofort, aber Vierna zögerte.

»Geht«, knurrte Briza und ließ eine Hand auf die schlangenköpfige Peitsche an ihrem Gürtel fallen. »Geht!«

Vierna blickte ihre Mutter Oberin um Unterstützung heischend an, doch Malice war völlig in das Schauspiel ferner Ereignisse versunken. Dies war der Augenblick des Triumphes

für *Zin-carla* und für Oberin Malice Do'Urden. Sie würde sich nicht durch das lächerliche Gezänk ihrer Untergebenen ablenken lassen.

Dann war Briza mit ihrer Mutter allein, stand hinter dem Thron und beobachtete Malice so intensiv, wie Malice Zaknafein beobachtete.

Kaum hatte Belwar die kleine Kammer hinter dem Bogengang betreten, wußte er, daß Clacker tot war oder bald sterben würde. Die gigantische Sichefechrecke lag auf dem Boden und blutete aus einer einzigen, aber bösartigen Wunde am Hals. Belwar wollte umkehren. Doch dann erkannte er, daß er seinem gefallenem Freund zumindest Trost schuldete. Er sank auf ein Knie und zwang sich zuzuschauen, als Clacker krampfartig zu zucken begann.

Tod beendete den polymorphen Zauber, und allmählich nahm Clacker wieder seine frühere Gestalt an. Die riesigen klauenbewehrten Arme zitterten und zuckten, verdrehten sich und wurden zu den langen spindeldürren gelbhäutigen Armen eines Pech. Haar sproß durch den berstenden Panzer von Clackers Kopf, und der große Schnabel barst und verschwand. Auch die massige Brust zerfiel, und der ganze Leib war von einem knirschenden Geräusch erfüllt, das dem abgebrühten Höhlenvater Schauer über den Rücken jagte.

Die Sichelschrecke gab es nicht mehr, und im Tod war Clacker so, wie er einst gewesen war. Er war ein wenig größer als Belwar, wenngleich nicht annähernd so breit, und sein Gesicht mit den pupillenlosen Augen und der platten Nase war breit und fremdartig.

»Wie heißt Ihr, mein Freund?« flüsterte der Höhlenvater, obwohl er wußte, daß Clacker ihm nie antworten würde. Er bückte sich und nahm den Kopf des Pech in seine Arme und

fand etwas Trost in dem Frieden, der sich schließlich auf dem Gesicht der gequälten Kreatur zeigte.

»Wer seid Ihr, daß Ihr die Gestalt meines Vaters annehmt?« fragte Drizzt, als der Lebende Geist die letzten paar Schritte machte.

Zaknafeins Knurren war unverständlich. Deutlicher hingegen war die Antwort, die er mit einem Schwerthieb gab.

Drizzt parierte den Angriff und sprang zurück. »Wer seid Ihr?« fragte er wieder. »Ihr seid nicht mein Vater!«

Ein breites Lächeln überzog das Gesicht des Lebenden Geistes. »Nein«, erwiderte Zaknafein mit einer zittrigen Stimme, die in einem viele Meilen entfernten Vorraum artikuliert wurde.

»Ich bin Eure... Mutter!« Wieder zuckten die Schwerter blitzschnell.

Drizzt, verwirrt durch die Antwort, begegnete dem Angriff mit gleicher Wildheit, und die vielen plötzlichen Schläge von Schwert auf Krummsäbel vereinten sich zu einem einzigen Klirren.

Briza beobachtete jede Bewegung ihrer Mutter. Schweiß rann über Malices Stirn, und ihre Hände klammerten sich selbst dann noch um die Lehnen ihres Thrones, nachdem sie zu bluten begonnen hatten. Malice hatte gehofft, daß es so sein würde, daß der endgültige Augenblick ihres Triumphes selbst aus vielen Meilen Entfernung deutlich in ihren Gedanken leuchten würde. Sie hörte jedes der verzweifelten Worte, die Drizzt von sich gab, und spürte seine Qual deutlich. Nie zuvor hatte Malice solche Freude empfunden!

Plötzlich spürte sie einen leichten, stechenden Schmerz, als Zaknafeins Bewußtsein sich gegen ihre Kontrolle wehrte. Mit

kehligem Knurren verdrängte Malice Zaknafein. Sein belebter Leichnam war ihr Werkzeug!

Briza registrierte das plötzliche Knurren ihrer Mutter mit mehr als flüchtigem Interesse.

Drizzt wußte ohne jeden Zweifel, daß nicht Zaknafein Do'Urden vor ihm stand, und doch konnte er die einzigartige Kampftechnik seines einstigen Mentors nicht leugnen. Zaknafein war – irgendwie – in diesem Ding, und Drizzt mußte zu ihm vordringen, wenn er Antworten finden wollte.

Der Kampf entwickelte sich rasch zu einem gemessenen Rhythmus, wobei sich die beiden Opponenten behutsam angriffen und sorgfältig darauf achteten, auf dem schmalen Laufweg zu bleiben.

In diesem Moment betrat Belwar die Höhle, Clackers schlaffen Körper in seinen Armen. »Tötet ihn, Drizzt!« schrie der Höhlenvater. »Magga...« Belwar hielt inne und fürchtete sich, als er den Kampf verfolgte. Drizzt und Zaknafein schienen miteinander verflochten, und ihre Waffen wirbelten und stießen zu, nur um abgewehrt zu werden. Sie wirkten wie eine Person, diese beiden Dunkelelfen, die Belwar für grundverschieden gehalten hatte, und diese Erkenntnis beunruhigte den Tiefengnom sehr.

Als der Kampf wieder unterbrochen wurde, warf Drizzt dem Höhlenvater einen flüchtigen Blick zu, der auf dem toten Pech verharrte. »Seid verdammt!« spie er und stürzte sich mit schlagenden und schwingenden Krummsäbeln auf das Monster, das Clacker ermordet hatte.

Der Lebende Geist parierte die töricht kühne Attacke mit Leichtigkeit und schlug Drizzts Klingen hoch, so daß Drizzt zurückwankte. Auch dies kam dem jungen Dunkeelf sehr vertraut vor, da es ein Angriff war, den Zaknafein bei ihren Übungskämpfen in Menzoberranzan viele Male ausgeführt hatte. Zaknafein zwang Drizzt, seine Krummsäbel

hochzureißen, um dann plötzlich mit beiden Schwertern zustoßen zu können. Anfangs hatte Zaknafein Drizzt mit diesem Manöver, dem Doppelstoß von unten, oft besiegt, doch bei ihrem letzten Kampf in der Dunkelelfen-Stadt hatte Drizzt die richtige Parade gefunden und den Gegenangriff auf seinen Mentor begonnen.

Jetzt überlegte Drizzt, ob sein Widersacher den Angriff wie erwartet ausführen würde, und er fragte sich ebenfalls, wie Zaknafein auf seinen Konter schlag reagieren würde. Waren noch irgendwelche Erinnerungen an Zak in dem Monster, gegen das er jetzt kämpfte?

Immer noch brachte der Lebende Geist Drizzt dazu, seine Schwerter zur Abwehr hoch zu führen. Dann machte Zaknafein einen schnellen Schritt zurück und stieß tief mit beiden Klingen zu.

Drizzt senkte seine Krummsäbel zu einem Kreuz, durch das die Schwerter des Angreifers nach unten gelenkt wurden. Drizzt trat zwischen seinen Klingen mit einem Fuß direkt nach dem Gesicht des Gegners.

Irgendwie erwartete der Lebende Geist diesen Gegenangriff und war außer Reichweite, bevor der Stiefel sein Ziel fand. Drizzt glaubte, die Antwort zu kennen, da dies nur Zaknafein Do'Urden gewußt haben konnte.

»Ihr seid Zaknafein!« schrie Drizzt. »Was hat Malice mit Euch gemacht?«

Die Schwerter in den Händen des Lebenden Geistes zitterten sichtlich, und er verzerrte seinen Mund, als wolle er etwas sagen.

»Nein!« schrie Malice und riß mit aller Gewalt die Kontrolle über ihr Monster wieder an sich, begab sich auf die dünne, gefährliche Schwelle zwischen Zaknafeins physischen

Fähigkeiten und dem Bewußtsein des Wesens, das er einst gewesen war.

»Du bist mein, Geist«, bellte Malice, »und du wirst diese Aufgabe vollbringen, weil es Lloths Wille ist!«

Drizzt bemerkte den plötzlichen Wandel des mörderischen Lebenden Geistes. Zaknafeins Hände zitterten nicht mehr, und sein Mund verzog sich wieder zu einer dünnen, entschlossenen Grimasse.

»Was ist, Dunkelelf?« fragte Belwar, verwirrt durch den seltsamen Kampf. Drizzt bemerkte, daß der Tiefengnom Clackers Leiche auf einen Felsvorsprung gelegt hatte und nun näher kam. Funken stoben aus Belwars Mithrilhänden, wann immer sie gegeneinander schlugen.

»Bleibt zurück!« rief Drizzt ihm zu. Seine Anwesenheit konnte den Plan vereiteln, der in Drizzts Verstand Gestalt anzunehmen begann. »Es ist Zaknafein«, versuchte er Belwar zu erklären. »Oder zumindest ein Teil davon ist es!«

Mit einer Stimme, die zu leise war, als daß der Höhlenvater sie hören konnte, fügte Drizzt hinzu: »Und ich glaube zu wissen, wie ich diesen Teil erreichen kann.« Drizzt stürmte in einem gemessenen Angriff vor, den Zaknafein leicht abwehren konnte, wie er wußte. Er wollte seinen Widersacher nicht treffen, sondern versuchte Erinnerungen an andere Fechtroutinen zu wecken, die Zaknafein vertraut sein mußten.

Er führte mit Zaknafein die Schritte einer typischen Übungsstunde aus und sprach die ganze Zeit auf die gleiche Weise, wie er und sein Waffenmeister damals in Menzoberranzan miteinander geredet hatten. Malices Lebender Geist reagierte mit Wildheit auf Drizzts Vertraulichkeiten und antwortete auf Drizzts freundliche Worte mit einem tierischen Knurren. Wenn Drizzt geglaubt hatte, seinen Widersacher einlullen zu können, irrte er sich gewaltig.

Schwerter hieben und stachen auf Drizzt ein und suchten nach einer Lücke in seiner Abwehr. Ebenso schnell und präzise schwangen Krummsäbel, fingen und bremsten jeden Hieb und wehren alle Angriffe ab.

Ein Schwert glitt hindurch und traf Drizchts Rippen. Sein Panzer widerstand der rasiermesserscharfen Klinge, doch die Wucht des Schlages würde eine tiefe Schramme hinterlassen. Während Drizzt zurücktaumelte, sah er ein, daß sein Plan nicht so leicht auszuführen war.

»Ihr seid mein Vater!« schrie er das Monster an. »Oberin Malice ist Euer Feind, nicht ich!«

Der Lebende Geist höhnte mit einem teuflischen Lachen über diese Worte und griff wild an. Von Beginn des Kampfes an hatte Drizzt diesen Augenblick gefürchtet. Jetzt aber erinnerte er sich verbissen daran, daß es in Wirklichkeit nicht sein Vater war, der ihm gegenüberstand.

Durch Zaknafeins unbekümmerte Offensive vernachlässigte er zwangsläufig seine Deckung, und Drizzt fand die Lücken mit seinen Krummsäbeln wieder und wieder. Eine Klinge stieß ein Loch in den Bauch des Lebenden Geistes, eine andere drang tief in seinen Hals.

Zaknafein lachte nur noch lauter und griff weiter an.

Drizzt kämpfte in blanker Panik, und sein Selbstvertrauen geriet ins Wanken. Zaknafein war ihm fast ebenbürtig, doch Drizchts Klingen verletzten das Ding kaum! Ein anderes Problem wurde ihm schnell bewußt. Die Zeit arbeitete gegen Drizzt. Er wußte nicht genau, gegen was er kämpfte, doch er vermutete, daß es nicht ermüden würde.

Drizzt kämpfte mit all seiner Geschicklichkeit und Geschwindigkeit. Verzweiflung trieb ihn zu neuen Höchstleistungen der Fechtkunst. Belwar wollte wieder eingreifen, erstarrte aber einen Augenblick später wie betäubt.

Drizzt traf Zaknafein mehrere Male, doch der Lebende Geist schien das nicht zu bemerken, und als Drizzt das Tempo beschleunigte, nahm die Kampfeslust des Lebenden Geistes in gleichem Maße zu. Drizzt mochte kaum glauben, daß dies nicht Zaknafein Do'Urden war. Nur allzu deutlich erkannte er die Züge seines Vaters und einstigen Mentors wieder. Keine andere Seele konnte diesen perfekten, muskulösen Dunklelfen-Leib mit solcher, Präzision und Gewandtheit bewegen.

Wieder wurde Drizzt zurückgetrieben, mußte Boden lassen und geduldig auf seine Gelegenheit warten. Immer wieder erinnerte er sich daran, daß es nicht Zaknafein war, dem er gegenüberstand, sondern ein Monster, das Oberin Malice allein zu dem Zweck erschaffen hatte, ihn zu vernichten. Drizzt mußte sich bereithalten. Seine einzige Chance, diesen Kampf zu überleben, war, seinen Gegner von dem Laufweg zu stoßen. Doch da der Lebende Geist so brillant kämpfte, schien diese Chance abwegig.

Der Laufweg ging in eine kurze Biegung über, wie Drizzt mit einem Fuß ertastete. Dann löste sich direkt unter Drizzts Fuß ein Stein.

Drizzt verlor das Gleichgewicht, und er knickte so tief ein, daß sein Bein bis zum Knie neben der Brücke hing. Zaknafein stürmte auf ihn zu. Bald lag Drizzt quer auf dem schmalen Laufweg, und sein Kopf hing gefährlich tief über dem Säuresee, während über ihm die Schwerter wirbelten.

»Drizzt!« schrie Belwar hilflos auf. Der Tiefengnom stürmte los, obwohl er keine Chance hatte, rechtzeitig zu ihm zu gelangen. »Drizzt!«

Vielleicht war es Drizzts Name, der gebrüllt wurde, oder vielleicht nur der Augenblick vor dem Mord – das einstige Bewußtsein von Zaknafein regte sich in diesem Augenblick,

und die Schwerthand, bereit, einen tödlichen Stoß auszuführen, den Drizzt nicht hätte abwehren können, zauderte.

Drizzt wartete nicht auf weitere Erklärungen. Er stieß mit einem Griff seiner Krummsäbel zu, dann mit dem anderen, traf mit beiden direkt Zaknafeins Kiefer, so daß der Lebende Geist zurückwich. Drizzt war wieder auf den Beinen, keuchte und entlastete seinen verstauchten Knöchel.

»Zaknafein!« Verwirrt und verärgert über das Zögern schrie Drizzt seinen Gegner an.

»Driz...« bemühte sich der Mund des Lebenden Geistes zu antworten. Dann stürzte Malices Monster wieder mit gestreckten Schwertern auf ihn ein.

Drizzt wehrte den Angriff ab und wich wieder aus. Er konnte die Präsenz seines Vaters spüren. Er wußte, daß der wahre Zaknafein unmittelbar unter der Oberfläche dieser Kreatur lauerte. Doch wie sollte er diesen Geist befreien? Er wußte, daß er den Kampf nicht viel länger durchstehen konnte.

»Ihr seid es«, flüsterte Drizzt. »Kein anderer könnte so kämpfen. Zaknafein ist da, und Zaknafein wird mich nicht töten.« In diesem Moment kam Drizzt ein anderer Gedanke, eine Eingebung, der er folgen mußte.

Wieder sollte die Wahrheit von Drizchts Überzeugungen auf die Probe gestellt werden.

Drizzt ließ seine Krummsäbel in ihre Scheiden gleiten.

Der Lebende Geist knurrte. Seine Schwerter tanzten in der Luft und schlugen böse zu. Doch Zaknafein kam nicht näher.

»Töte ihn!« kreischte Malice hämisch. Sie glaubte, daß der Augenblick ihres Sieges gekommen sei. Plötzlich aber wichen die Bilder des Kampfes, und Dunkelheit umhüllte sie. Sie hatte Zaknafein zuviel zurückgegeben, als Drizzt das Kampfestempo gesteigert hatte. Sie war gezwungen gewesen, mehr von Zaks

Bewußtsein in dieses belebte Ding eindringen zu lassen, da sie Zaknafeins ganzes kämpferisches Geschick brauchte, um ihren kriegerischen Sohn zu bezwingen.

Jetzt blieb Malice nur Schwärze, und die Schwere nahenden Unheils hing bedrohlich über ihrem Kopf. Sie sah kurz zu ihrer neugierigen Tochter, versank dann wieder in Trance und rang darum, die Kontrolle wiederzuerlangen.

»Drizzt«, sagte Zaknafein, und das belebte Ding empfand das Wort als unglaublich gut. Zaks Schwerter glitten in die Scheiden, obwohl seine Hände sich jeden Zentimeter gegen den Willen von Oberin Malice erkämpfen mußten.

Drizzt ging auf ihn zu, wollte nichts mehr, als seinen Vater und besten Freund umarmen, doch Zaknafein hob eine Hand und hielt ihn zurück.

»Nein«, erklärte der Lebende Geist. »Ich weiß nicht, wie lange ich widerstehen kann. Den Körper beherrscht sie, fürchte ich«, sagte Zaknafein.

Drizzt verstand zuerst nicht. »Dann seid Ihr...?«

»Ich bin tot«, stellte Zaknafein fest. »Ich habe Frieden, glaube mir. Malice hat meinen Körper wiederbelebt, um ihn für ihre abscheulichen Ziele zu benutzen.«

»Aber Ihr habt sie besiegt«, sagte Drizzt hoffnungsvoll. »Wir sind wieder vereint.«

»Nur ein vorübergehende Zustand, nicht mehr.« Und unwillkürlich, wie um dies zu unterstreichen, bewegte sich Zaknafeins Hand zum Heft seines Schwertes. Er verzerrte sein Gesicht und knurrte, aber er wehrte sich hartnäckig dagegen. Allmählich löste sich sein Griff um die Waffe. »Sie kommt zurück, mein Sohn. Sie kommt immer zurück!«

»Ich ertrage es nicht, Euch wieder zu verlieren«, sagte Drizzt. »Als ich Euch in der Illithiden-Höhle sah...«

»Ihr habt nicht mich gesehen«, versuchte Zaknafein zu erklären. »Ich war der Zombie von Malices teuflischem Willen. Ich bin tot, mein Sohn. Ich bin seit vielen Jahren tot.«

»Ihr seid hier«, erklärte Drizzt.

»Durch Malices Willen, nicht durch... meinen eigenen«, knurrte Zaknafein, und sein Gesicht verzerrte sich, als er darum kämpfte, Malice nur einen Augenblick länger zu verdrängen. Als Zaknafein sich wieder unter Kontrolle hatte, musterte er den Krieger, zu dem sein Sohn geworden war. »Ihr kämpft gut«, bemerkte er. »Besser, als ich es mir je vorgestellt habe. Das ist gut, und es ist gut, daß Ihr den Mut hattet zu fliehen...« Plötzlich verzog sich Zaknafeins Gesicht wieder, und er konnte nicht sprechen. Dieses Mal zuckten seine beiden Hände zu seinen Schwertern, und dieses Mal fuhren beide Schwerter blitzend heraus.

»Nein!« bat Drizzt, während ein Nebel in seine lavendelblauen Augen stieg. »Kämpft gegen sie!«

»Ich... kann nicht«, erwiderte der Lebende Geist. »Flieht von diesem Ort, Drizzt. Flieht bis ans... Ende der Welt! Malice wird Euch nie verzeihen. Sie... wird nie aufhören...«

Der Lebende Geist machte einen Satz vorwärts, und Drizzt hatte keine andere Wahl, als seine Waffen zu ziehen. Doch Zaknafein zuckte plötzlich zusammen, bevor er Drizzt erreichte.

»Für uns!« schrie Zaknafein mit überraschender Klarheit, mit einem Schrei, der wie eine Siegesfanfare in der grünlich glühenden Kammer erschallte und viele Meilen entfernt in Oberin Malices Herz wie eine Trommel hallte, die den Beginn des Verderbens verkündete. Zaknafein hatte für einen flüchtigen Augenblick die Kontrolle wiedererlangt... lange genug, um den angreifenden Lebenden Geist von dem Laufweg in den grünen See zu stürzen.

Konsequenzen

Oberin Malice konnte nicht einmal schreien. Tausende von Explosionen hämmerten auf ihr Hirn ein, als Zaknafein in den Säuresee sank, und tausendfach erkannte sie die bevorstehende und unvermeidliche Katastrophe. Sie sprang von ihrem Steinthron auf, und ihre schlanken Hände wirbelten durch die Luft, als versuche sie, Halt zu finden.

Dir Atem kam in rasselnden, mühsamen Stößen, und wortloses Knurren drang aus ihrem schnappenden Mund. Nach einem Augenblick, in dem sie sich nicht beruhigen konnte, hörte Malice ein Geräusch.

Malice drehte sich um, und da stand Briza mit grimmigem und entschlossenem Gesicht, und die sechs lebenden Schlangenköpfe ihrer Peitsche wiegten sich in der Luft.

»Ich hatte gehofft, daß meine Zeit des Aufstiegs noch viele Jahre entfernt sein würde«, sagte die älteste Tochter ruhig. »Aber Ihr seid schwach, Malice, zu schwach, um das Haus Do'Urden zusammenzuhalten bei den Prüfungen, die unserem – Eurem – Versagen folgen werden.«

Malice wollte angesichts der Torheit ihrer Tochter lachen. Schlangenkopfpeitschen waren persönliche Geschenke der Spinnenkönigin und konnten gegen Mütter Oberinnen nicht verwendet werden.

Die sechs Schlangenköpfe rollten sich Malice entgegen. Es war unmöglich! Das verstieß gegen alle Grundsätze von Lloths Lehre! Die Fänge der Köpfe schlugen eifrig zu und gruben sich tief in Malices Fleisch, und die ganze Wut der Spinnenkönigin steckte darin. Sengender Schmerz jagte durch Malices Leib, fraß und wühlte in ihr und ließ nur eisige Benommenheit zurück.

Die Schlangenpeitsche schlug wieder zu, und der Boden raste Malice entgegen, um sie zu verschlucken. Malice hörte Briza etwas murmeln, einen Fluch oder eine Beschwörung der Spinnenkönigin. Dann erfolgte der dritte Hieb, und Malice wußte nichts mehr. Noch vor dem fünften Schlag war sie tot, aber Briza drosch viele Minuten lang weiter auf sie ein und ließ ihrer Wut freien Lauf, um der Spinnenkönigin zu versichern, daß das Haus Do'Urden seiner gefallenen Mutter Oberin entsagt hatte.

Als Dinin schließlich unerwartet und unangemeldet in den Raum eilte, hatte Briza es sich auf dem Steinthron bequem gemacht. Der Erstgeborene warf einen Blick auf den geschundenen Leichnam seiner Mutter, schaute dann zu Briza, schüttelte ungläubig den Kopf, und ein wissendes Grinsen breitete sich über sein Gesicht.

»Was habt Ihr getan, Schwe – Oberin Briza?« fragte Dinin, der seinen Ausrutscher korrigierte, bevor Briza reagieren konnte.

»*Zin-carla* hat versagt«, knurrte Briza und funkelte ihn an.
»Lloth wollte Malice nicht länger akzeptieren.«

»Ihr habt Euch den richtigen Augenblick für den Aufstieg ausgesucht«, erklärte der Erstgeborene ruhig, offensichtlich überhaupt nicht besorgt, daß Briza ihn bestrafen könnte. »Wir werden angegriffen.«

»*Fey-Branche?*« schrie Briza, die aufgeregt von ihrem Sitz aufsprang. Fünf Minuten hatte sie als Mutter Oberin auf dem Thron gesessen, und schon stand Briza ihre erste Prüfung bevor. Sie würde sich der Spinnenkönigin beweisen und das Haus Do'Urden vor dem Schaden retten, der durch Malices Versagen verursacht worden war.

»Nein, Schwester«, sagte Dinin schnell. »Nicht das Haus *Fey-Branche*.«

Die kühle Antwort ihres Bruders ließ Briza wieder auf den Thron sinken, und ihr erregtes Grinsen wandelte sich zu einer Grimasse blanker Furcht. »*Baenre*.« Auch Dinin lächelte nicht mehr.

Vierna und Maya beobachteten vom Balkon des Hauses Do'Urden die heranziehenden Truppen. Die Schwestern kannten ihren Gegner nicht, aber allein wegen der Größe dieser Armee wußten sie, daß es ein großes Haus sein mußte. Dennoch verfügte das Haus Do'Urden über zweihundertfünfzig Soldaten, von denen viele von Zaknafein persönlich ausgebildet worden waren. Mit den zweihundert weiteren wohlbewaffneten Söldnern von Oberin Baenre standen ihre Chancen nicht so schlecht, dachten Vierna und Maya.

Als ihr und Vierna plötzlich klarwurde, daß sich bereits zweihundert Feinde innerhalb der Tore befanden – Feinde, die sie bereitwillig als Söldner von Oberin Baenre angenommen hatten –, resignierten sie.

Maya hockte noch immer rittlings auf dem Geländer, als der erste Baenre-Soldat den Balkon erreichte. Vierna zog ihre Peitsche und schrie Maya zu, das gleiche zu tun. Aber Maya bewegte sich nicht, und Vierna bemerkte bei genauerem Hinsehen, daß mehrere winzige Pfeile aus dem Körper ihrer Schwester ragten. Viernas eigene schlangenköpfige Peitsche wandte sich dann gegen sie, und die Fänge schnitten in ihr zartes Gesicht. Vierna begriff sofort, daß der Untergang des Hauses Do'Urden von Lloth selbst befohlen worden war. »*Zin-carla*«, murmelte Vierna, als sie die Ursache der Katastrophe erkannte. Ein blutiger Schleier senkte sich über ihre Augen, und eine Welle der Benommenheit überkam sie, während sich Dunkelheit um sie schloß.

»Das kann nicht sein!« schrie Briza. »Das Haus Baenre greift an? Lloth hat mir nicht...«

»Wir hatten unsere Chance!« schrie Dinin sie an. »Zaknafein war unsere Chance...« – Dinin blickte auf die Leiche seiner Mutter – »...und der Geist hat versagt, nehme ich an.«

Briza knurrte und schlug mit ihrer Peitsche zu. Doch Dinin erwartete den Hieb und schoß außer Reichweite der Waffe. Briza trat einen Schritt auf ihn zu.

»Verlangt Euer Zorn noch mehr Feinde?« fragte Dinin. »Geht auf den Balkon, liebe Schwester. Dort werdet Ihr Tausende finden, die auf Euch warten.«

Briza schrie voller Verärgerung auf, wandte sich aber von Dinin ab und stürzte aus dem Raum.

Dinin folgte ihr nicht. Er beugte sich über Oberin Malice und blickte ein letztes Mal in die Augen der Tyrannin, die sein ganzes Leben beherrscht hatte. Malice war eine mächtige Gestalt gewesen, zuversichtlich und böse. Doch als wie brüchig hatte sich ihre Herrschaft erwiesen. Sie war gestürzt worden durch die Posen eines abtrünnigen Kindes.

Dinin hörte einen Tumult im Korridor. Dann schwang die Tür des Vorraumes auf. Der Erstgeborene brauchte nicht aufzublicken, um zu wissen, daß Feinde im Raum waren. Er starrte weiter auf seine tote Mutter und wußte, daß er bald ihr Schicksal teilen würde. Doch der erwartete Schlag fiel nicht, und viele qualvolle Augenblicke später wagte Dinin über seine Schulter zu schauen.

Jarlaxle hatte es sich auf dem Steinthron bequem gemacht.

»Ihr seid nicht überrascht?« fragte der Söldner, als er bemerkte, daß sich Dinins Miene nicht veränderte.

»Bregan D'aerthe war unter den Baenre-Truppen«, sagte Dinin beiläufig. Er schaute verstohlen zu den etwa ein Dutzend Soldaten, die Jarlaxle gefolgt waren. Wenn er nur den Söldnerführer erwischen könnte, bevor sie ihn töteten! dachte Dinin.

»Aufmerksam«, sagte Jarlaxle zu ihm. »Ich halte an meinem Verdacht fest, daß Ihr die ganze Zeit wußtet, daß Euer Haus zum Untergang verurteilt war.«

»Wenn *Zin-carla* versagen würde«, erwiderte Dinin.

»Und Ihr wußtet, daß es versagen würde?« fragte der Söldner fast rhetorisch.

Dinin nickte. »Zehn Jahre zuvor«, begann er und überlegte, warum er dies alles Jarlaxle erzählte, »schaute ich zu, wie Zaknafein der Spinnenkönigin geopfert wurde. Selten hat irgendein Haus in Menzoberranzan eine größere Vergeudung erlebt.«

»Der Waffenmeister des Hauses Do'Urden hatte einen mächtigen Ruf«, warf der Söldner ein.

»Wohl verdient, zweifellos«, entgegnete Dinin. »Dann Drizzt, mein Bruder...«

»Ebenfalls ein mächtiger Krieger.«

Wieder nickte Dinin. »Drizzt verließ uns, als uns Krieg bevorstand. Damals wußte ich, daß das Haus Do'Urden zum Untergang verdammt war.«

»Euer Haus hat das Haus Hun'ett besiegt. Eine beachtliche Leistung«, wandte Jarlaxle ein.

»Nur mit Hilfe von Bregan D'aerthe«, korrigierte Dinin. »Den größten Teil meines Lebens habe ich gesehen, wie das Haus Do'Urden unter Oberin Malices Führung in der Hierarchie der Stadt aufstieg. Jedes Jahr wuchsen unsere Macht und unser Einfluß. In der letzten Dekade jedoch habe ich uns sinken sehen. Ich sah, wie die Fundamente des Hauses Do'Urden zerbrachen. Das Gebilde mußte dem Abstieg folgen.«

»Ihr seid so weise, wie Ihr geschickt mit dem Schwert seid«, bemerkte der Söldner. »Ich habe das schon vorher über Dinin

Do'Urden gesagt, und es scheint, daß ich wieder recht behalten habe.«

»Wenn ich Euch damit erfreue, bitte ich um einen Gefallen«, sagte Dinin, der aufstand. »Gewährt ihn mir, wenn Ihr wollt.«

»Ich soll Euch schnell und ohne Schmerz töten?« fragte Jarlaxle, während sein Lächeln breiter wurde.

Dinin nickte zum dritten Mal.

»Nein«, sagte Jarlaxle einfach.

Verständnislos hob Dinin sein blitzendes Schwert und ging in Kampfstellung.

»Ich werde Euch überhaupt nicht töten«, erklärte Jarlaxle.

Dinin hielt sein Schwert erhoben und musterte das Gesicht des Söldners. »Ich bin ein Edler des Hauses«, sagte Dinin. »Ein Zeuge des Angriffs. Die Vernichtung keines Hauses ist vollständig, wenn Edle am Leben bleiben.«

»Ein Zeuge?« Jarlaxle lachte. »Gegen das Haus Baenre? Wozu?«

Dinin senkte das Schwert.

»Was ist dann mein Schicksal?« fragte er. »Wird Oberin Baenre mich aufnehmen?« Dinins Tonfall ließ erkennen, daß er von dieser Möglichkeit nicht begeistert war.

»Oberin Baenre hat für Männer wenig Verwendung«, erwiderte Jarlaxle. »Falls eine Eurer Schwestern überlebt – und ich glaube, Eure Schwester namens Vierna hat überlebt –, werden sie vielleicht in Oberin Baenres Kapelle kommen. Aber ich fürchte, daß die welke alte Mutter des Hauses Baenre den Wert eines Mannes wie Dinin nie erkennen würde.«

»Was denn?« wollte Dinin wissen.

»Ich kenne Euren Wert«, stellte Jarlaxle beiläufig fest. Dinin folgte seinem Blick zu den umstehenden Soldaten, die zustimmend grinsten.

»Bregan D'aerthe?« fuhr Dinin auf. »Ich, ein Edler, soll ein Gauner werden?«

»Ein Gauner oder eine Leiche«, erklärte Jarlaxle beiläufig. Es war für Dinin keine schwere Entscheidung.

Wenige Tage später blickten Jarlaxle und Dinin auf das zerstörte Adamantit-Tor des Hauses Do'Urden.

»Wie schnell es sich alles verändert hat«, bemerkte Dinin. »Ich sehe mein ganzes früheres Leben vor mir, und doch ist alles verschwunden.«

»Vergeßt, was schon vergangen ist«, meinte Jarlaxle. Das verschlagene Zwinkern des Söldners verriet Dinin, daß er an etwas Spezielles dachte, als er den Gedanken vollendete. »Außer dem, was Euch in Eurer Zukunft helfen könnte.«

Dinin schaute an sich herab, warf dann einen raschen Blick auf die Ruinen. »Meine Rüstung?« fragte er, um herauszufinden, was Jarlaxle meinte. »Meine Ausbildung?«

»Euer Bruder.«

»Drizzt?« Wieder tauchte dieser verfluchte Name auf, der Dinin so ärgerte.

»Es scheint, als müsse die Sache mit Drizzt Do'Urden immer noch beigelegt werden«, erklärte Jarlaxle. »In den Augen der Spinnenkönigin ist er eine wertvolle Beute.«

»Drizzt?« fragte Dinin wieder, der Jarlaxles Worte kaum glauben mochte.

»Warum seid Ihr so überrascht?« fragte Jarlaxle. »Euer Bruder lebt noch. Warum sonst wurde Oberin Malice gestürzt?«

»Welches Haus sollte an ihm interessiert sein?« fragte Dinin offen. »Ein neuer Auftrag für Oberin Baenre?«

Jarlaxle lachte. »Bregan D'aerthe kann ohne Führung – und ohne den Geldbeutel – eines großen Hauses handeln«, erwiderte er.

»Ihr plant, meinem Bruder zu folgen?«

»Es könnte für dich die Gelegenheit sein, meiner kleinen Familie seinen Wert zu beweisen«, sagte Jarlaxle. »Wer wäre besser geeignet, den Abtrünnigen zu fangen, der das Haus Do'Urden in den Untergang gestürzt hat? Mit dem Versagen von *Zin-carla* hat der Wert Eures Bruders zugenommen.«

»Ich habe gesehen, wozu Drizzt geworden ist«, sagte Dinin.
»Der Preis ist hoch.«

»Meine Quellen sind unbegrenzt«, antwortete Jarlaxle selbstgefällig »und kein Preis ist zu hoch, wenn der Gewinn höher ist.« Der exzentrische Söldner schwieg eine kurze Weile, so daß Dinin nachdenken konnte.

»Nein«, sagte Dinin plötzlich.

Jarlaxle betrachtete ihn mißtrauisch.

»Ich werde Drizzt nicht jagen«, erklärte Dinin.

»Ihr dient Jarlaxle, dem Herrn von Bregan D'aerthe«, erinnerte der Söldner ihn ruhig.

»Wie ich einst Malice gedient habe, der Oberin des Hauses Do'Urden«, erwiderte Dinin ebenso ruhig. »Ich wollte mich für meine Mutter nicht wieder hinauswagen, um Drizzt zu finden...« Erblickte Jarlaxle offen an, ohne sich vor den Konsequenzen zu fürchten. »... und ich werde es auch für Euch nicht wieder tun.«

Jarlaxle betrachtete Dinin lange. Normalerweise hätte er so dreisten Ungehorsam nicht toleriert, aber Dinin war ohne jeden Zweifel ehrlich und unnachgiebig. Jarlaxle hatte Dinin bei Bregan D'aerthe aufgenommen, weil er die Erfahrung und das Geschick des Erstgeborenen hoch schätzte. Jetzt konnte er Dinins Einschätzung nicht einfach abtun.

»Ich hätte Euch einen langsamen Tod bereiten können«, erwiderte Jarlaxle, mehr um Dinins Reaktion zu sehen, als um

Drohungen auszustoßen. Er hatte nicht die Absicht, jemanden zu töten, der so wertvoll wie Dinin war.

»Durch Drizzts Hände würde ich nichts Schlimmeres als den Tod und Schande empfangen«, antwortete Dinin ruhig.

Ein weiterer langer Augenblick verstrich, in dem Jarlaxle über die Bedeutung von Dinins Worten nachdachte. Vielleicht sollte Bregan D'aerthe seine Pläne überdenken. Vielleicht würde der Preis wirklich zu hoch sein.

»Kommt, mein Soldat«, sagte Jarlaxle schließlich. »Laßt uns zu unserem Heim zurückkehren, zu den Straßen, wo wir vielleicht erfahren werden, welche Abenteuer die Zukunft für uns birgt.«

Lichter in der Decke

Belwar rannte über den Laufweg, um zu seinem Freund zu gelangen. Drizzt beachtete den Svirfneblin nicht. Er kniete auf der schmalen Brücke und blickte auf jene blubbernde Stelle in dem grünen See, wo Zaknafein hineingestürzt war. Die Säure spritzte und wogte, und der versengte Griff eines Schwertes kam ins Blickfeld, um dann unter dem dunkelgrünen Schleier zu verschwinden.

»Er war die ganze Zeit da«, flüsterte Drizzt Belwar zu. »Mein Vater.«

»Ihr seid ein gewaltiges Risiko eingegangen, Dunkelelf«, erwiderte der Höhlenvater. »Magga cammara! Als Ihr Eure Schwerter ablegtet, glaubte ich wirklich, er würde Euch niederstrecken.«

»Er war die ganze Zeit da«, sagte Drizzt wieder und blickte zu seinem Svirfneblin-Freund auf. »Ihr habt mir das gezeigt.«

Belwar verzog verwirrt sein Gesicht.

»Der Geist kann nicht vom Körper getrennt werden«, versuchte Drizzt zu erklären. »Im Leben nicht.« Er schaute wieder auf die kleinen Wellen des Säuresees hinab. »Und nicht im Untotsein. Ich glaubte in den vielen Jahren, die ich allein in der Wildnis verbrachte, ich hätte mich selbst verloren. Aber Ihr habt mir die Wahrheit gezeigt. Das Herz von Drizzt hatte diesen Körper nie verlassen, und deshalb wußte ich, daß es bei Zaknafein auch so sein würde.« ,

»Andere Kräfte waren diesmal mit im Spiel«, bemerkte Belwar. »Ich wäre, nicht so sicher gewesen.«

»Ihr habt Zaknafein nicht gekannt«, entgegnete Drizzt. Er stand auf, und die Feuchtigkeit, die seine lavendelblauen Augen umsäumte, schwand durch das aufrichtige Lächeln, das

sich über sein Gesicht breitete. »Ich kannte ihn. Geist, nicht Muskeln, führen die Klingen eines Kriegers, und nur er, der der wirkliche Zaknafein war, konnte sich mit solcher Anmut bewegen. Der Augenblick der Krise gab Zaknafein die Kraft, dem Willen meiner Mutter widerstehen zu können.«

»Und Ihr habt ihn in diese Krise gebracht«, wandte Belwar ein. »Bezwingt Oberin Malice, oder tötet den eigenen Sohn.« Belwar schüttelte seinen kahlen Kopf und rümpfte die Nase. »Magga cammara, Ihr seid tapfer, Dunkelelf.« Er blinzelte Drizzt zu. »Oder dumm.«

»Keines von beiden«, erwiderte Drizzt. »Ich habe nur Zaknafein vertraut.« Er blickte wieder auf den Säuresee und sagte nichts mehr.

Belwar schwieg und wartete geduldig, während Drizzt still seine Grabrede hielt. Als Drizzt seinen Blick schließlich vom See abwandte, bedeutete Belwar dem Dunkelelf, ihm zu folgen, und ging über den Laufweg. »Kommt«, sagte der Höhlenvater über die Schulter. »Seht, wer unser erschlagener Freund wirklich war.«

Drizzt hielt den Pech für ein schönes Wesen, für eine Schönheit, die durch das friedliche Lächeln verstärkt wurde, das endlich seinen Weg auf das Gesicht seines gepeinigten Freundes gefunden hatte. Er und Belwar sprachen wenige Worte, murmelten Hoffnungen an die Götter, welche immer auch zuhören mochten, und übergaben Clacker dem Säuresee, um ihn nicht der Gier der Aasfresser auszusetzen.

Drizzt und Belwar zogen weiter, und wenige Tage später erreichten sie Blingdenstone.

Die Wachen an den gewaltigen Toren der Stadt schienen über ihre Rückkehr verwirrt zu sein, obwohl sie neugierig waren. Sie gewährten den beiden Gefährten Eintritt, nachdem der Höhlenvater versprochen hatte, direkt zu König Schnicktick zu gehen und ihn zu informieren.

»Diesmal wird er Euch bleiben lassen, Dunkelelf«, sagte Belwar zu Drizzt. »Ihr habt das Monster besiegt.« Er ließ Drizzt in seinem Haus zurück und versprach, daß er bald mit guten Nachrichten zurückkommen würde.

Drizzt war sich dessen nicht so sicher. Zaknafeins letzte Warnung, daß Oberin Malice die Jagd nie aufgeben würde, war ihm noch deutlich in Erinnerung, und er konnte diese Wahrheit nicht leugnen. Viel war in den Wochen geschehen, die er und Belwar aus Blingdenstone fort gewesen waren, doch soweit Drizzt wußte, minderte nichts von alldem die sehr reale Gefahr, die der Svirfneblin-Stadt drohte. Drizzt hatte sich nur bereit erklärt, dem Tiefengnom zurück nach Blingdenstone zu folgen, weil dies der geeignete erste Schritt des Planes zu sein schien, den er gefaßt hatte.

»Wie lange sollen wir kämpfen, Oberin Malice?« fragte Drizzt das nackte Gestein, nachdem der Höhlenvater gegangen war. »Keiner gewinnt in diesem Kampf, aber so ist das eben bei den Dunkelelfen, nicht wahr?« Drizzt ließ sich auf einen der Steinhocker neben dem kleinen Tisch fallen und dachte über die Wahrheit seiner Worte nach.

»Ihr werdet mich jagen, gleich ob Ihr Euch oder mich vernichtet. Ihr seid geblendet von dem Haß, der Euer Leben beherrscht. In Menzoberranzan kann es keine Vergebung geben. Das würde gegen das Gebot Eurer böartigen Spinnenkönigin verstoßen.

Und, dies ist das Unterreich, Eure Welt von Schatten und immerwährender Dunkelheit, aber es ist nicht die ganze Welt, Oberin Malice, und ich werde sehen, wie weit Euer teuflischer Arm reicht!«

Drizzt saß viele Minuten schweigend da und erinnerte sich an seine erste Lektion auf der Dunkelelfen-Akademie. Er versuchte einen Hinweis zu finden, der ihn zu der Überzeugung brachte, daß die Geschichten über die Oberwelt nur Lügen

waren. Der Trug der Herren an der Dunkelelfen-Akademie war über Jahrhunderte perfektioniert worden, und die Täuschungen waren unfehlbar vollständig. Drizzt erkannte bald, daß er seinen Gefühlen vertrauen mußte.

Als Belwar wenige Stunden später mit grimmigem Gesicht zurückkehrte, war Drizzt's Entschluß fest.

»Sturer, orkhirniger...«, knurrte der Höhlenvater, als er durch die Steintür trat.

Drizzt stoppte ihn mit einem herzlichen Lachen.

»Sie wollen nichts davon wissen, daß Ihr bleibt!« schrie Belwar ihn an, um ihm die Fröhlichkeit zu nehmen.

»Habt Ihr wirklich anderes erwartet?« fragte Drizzt ihn. »Mein Kampf ist noch nicht beendet, lieber Belwar. Glaubt Ihr, meine Familie sei so leicht zu besiegen?«

»Wir werden wieder hinausziehen«, brummte Belwar und setzte sich auf den Hocker Drizzt gegenüber. »Mein großmütiger...« – das Wort troff von Sarkasmus – »König hat erlaubt, daß Ihr eine Woche in der Stadt bleibt. Eine einzige Woche!«

»Wenn ich gehe, gehe ich allein«, unterbrach Drizzt ihn. Er zog die Onyxfigurine aus seinem Beutel und dachte über seine Worte nach. »Fast allein.«

»Diese Diskussion hatten wir schon einmal, Dunkelelf«, erinnerte Belwar ihn.

»Das war anders.«

»Wirklich?« gab der Höhlenvater zurück. »Werdet Ihr jetzt besser als zuvor allein in der Wildnis des Unterreichs überleben können? Habt Ihr die Bürde der, Einsamkeit vergessen?«

»Ich werde nicht im Unterreich bleiben«, erwiderte Drizzt.

»Das heißt Ihr wollt zurück in Euer Heimatland gehen?« rief Belwar und sprang so abrupt auf, daß sein Hocker über den Stein scharrte.

»Nein, niemals!« lachte Drizzt. »Niemals werde ich nach Menzoberranzan zurückkehren, es sei denn in Oberin Malices Ketten.«

Der Höhlenvater nahm wieder Platz und sah ihn fragend an.

»Und ebenso wenig werde ich im Unterreich bleiben«, erklärte Drizzt. »Dies ist Malices Welt, die mehr zu dem finsternen Herzen eines richtigen Dunkelelfen paßt.«

Belwar begann zu verstehen, konnte aber nicht glauben, was er hörte. »Was sagt Ihr?« wollte er wissen. »Wohin wollt Ihr gehen?«

»An die Oberfläche«, erwiderte Drizzt gelassen. Belwar sprang wieder auf, so daß sein Hocker noch weiter über den Boden flog.

»Ich war einmal dort oben«, fuhr Drizzt fort. Er beruhigte den Svirfneblin mit einem entschlossenen Blick. »Ich nahm an einem Massaker teil. Nur die Taten meiner Begleiter machen die Erinnerungen an diese Reise schmerzlich. Die Düfte der weiten Welt und der kalte Hauch des Windes bringen keine Furcht in mein Herz.«

»Die Oberfläche«, murmelte Belwar mit gesenktem Kopf, und seine Stimme war fast ein Stöhnen. »Magga cammara. Ich hatte nie geplant, dorthin zu reisen. Das ist kein Ort für einen Svirfneblin.« Belwar schlug plötzlich auf den Tisch und blickte auf, ein entschlossenes Lächeln auf dem Gesicht. »Aber wenn Drizzt dorthin geht, wird Belwar an seiner Seite gehen!«

»Drizzt wird allein gehen«, erwiderte der Dunkelelf. »Wie Ihr gerade sagtet – die Oberfläche ist kein Ort für einen Svirfneblin.«

»Auch nicht für einen Dunkelelf«, fügte der Tiefengnom betont hinzu.

»Ich bin auch nicht das, was man normalerweise von einem Dunkelelf erwartet«, gab Drizzt zurück. »Mein Herz ist nicht wie ihre Herzen, und ihr Zuhause ist nicht das meine. Wie weit muß ich durch die endlosen Tunnel ziehen, um frei vom Haß meiner Familie zu sein? Und wenn ich auf der Flucht vor Menzoberranzan zufällig auf eine der anderen großen Dunkelelfen-Städte stoße, auf Ched Nasar oder einen ähnlichen Ort, werden auch diese Dunkelelfen die Jagd aufnehmen, um den Wunsch der Spinnenkönigin zu erfüllen. Nein, Belwar, ich werde keinen Frieden unter den tiefen Decken dieser Welt finden. Und Ihr, fürchte ich, würdet nie zufrieden sein, wenn Ihr dem Gestein des Unterreichs fern wäret. Euer Platz ist hier, ein verdienter Ehrenplatz bei Eurem Volk.«

Belwar saß lange Zeit ruhig da und überdachte alles, was Drizzt gesagt hatte. Er würde Drizzt bereitwillig folgen, wenn er das wünschte, aber das Unterreich wollte er wahrlich nicht verlassen. Belwar wußte nichts gegen Drizzts Wunsch einzuwenden. Ein Dunkelelf würde an der Oberfläche auf viele Prüfungen stoßen, aber würden sie größer sein als der Schmerz, den Drizzt im Unterreich erleiden mußte?

Belwar griff in eine tiefe Tasche und nahm die lichtspendende Brosche heraus. »Nehmt dies, Dunkelelf«, sagte er leise, während er sie Drizzt zuwarf, »und vergeßt mich nicht.«

»Nicht einen Tag in all den Jahrhunderten meiner Zukunft«, versprach Drizzt. »Niemals.«

Die Woche verging viel zu schnell für Belwar, der seinen Freund ungern scheiden sah. Der Höhlenvater wußte, daß er Drizzt nie wiedersehen würde, aber er wußte auch, daß Drizzts Entscheidung klug war. Als Freund kümmerte Belwar sich persönlich darum, daß Drizzt die besten Erfolgschancen hatte.

Er führte den Dunkelfelf zu den besten Lieferanten von ganz Blingdenstone und bezahlte die Waren aus seiner eigenen Tasche.

Dann beschaffte Belwar ein noch größeres Geschenk für Drizzt. Gelegentlich waren Tiefengnome an die Oberfläche gereist, und König Schnicktick besaß mehrere Kopien grob gezeichneter Karten, die den Weg aus den Tunneln des Unterreichs zeigten.

»Für diese Reise werdet Ihr viele Wochen brauchen«, sagte Belwar zu Drizzt, als er ihm das gerollte Pergament überreichte, »aber ich fürchte, daß Ihr ohne dies nie den Weg hinaus finden könnt.«

Drizsts Hände zitterten, als er die Karte entrollte. Es war wahr. Er würde wirklich an die Oberfläche gehen. In diesem Augenblick wollte er Belwar sagen, daß er mitkommen solle. Wie konnte er einem so guten Freund Lebewohl sagen?

Doch Prinzipien hatten Drizzt auf seiner Reise so weit gebracht, und die Prinzipien verlangten, daß er jetzt nicht egoistisch war.

Am nächsten Tag verließ er Blingdenstone und versprach Belwar, ihn zu besuchen, wenn er je wieder zurückkam. Beide wußten, daß er nie zurückkehren würde.

Meilen und Tage verstrichen ereignislos. Manchmal hielt Drizzt die magische Brosche hoch, die Belwar ihm geschenkt hatte. Manchmal schritt er durch die tiefe Dunkelheit. Ob es nun Zufall oder ein gnädiges Schicksal war – er begegnete keinem Monster auf dem Weg, der in der Karte eingezeichnet war. Wenige Dinge hatten sich im Unterreich geändert, und obwohl das Pergament alt war, ja uralt, konnte er dem Weg leicht folgen.

Kurz nach Abbruch seines Lagers am dreiunddreißigsten Tag spürte Drizzt eine Luftbewegung, einen Hauch dieses

kalten, unermeßlichen Windes, an den er sich so lebhaft erinnerte.

Er zog die Onyxfigurine aus seinem Beutel und rief Guenhwyvar herbei. Gemeinsam gingen sie vorsichtig weiter und erwarteten, daß die Decke hinter der nächsten Biegung verschwand.

Sie gelangten in eine kleine Höhle, und die Dunkelheit hinter dem fernen Bogengang war bei weitem nicht so tief wie die Finsternis hinter ihnen. Drizzt hielt den Atem an und führte Guenhwyvar hinaus.

Sterne funkelten zwischen den zerfetzten Wolken des Nachthimmels, und das Silberlicht des Mondes breitete sich in einem stumpferen Glühen hinter einer großen Wolke aus. Der Wind sang ein Berglied. Drizzt war hoch droben in den Reichen, an dem Hang eines hohen Berges, der eine gewaltige Ebene überragte.

Ihn störte der beißende Wind überhaupt nicht, und so stand er lange Zeit völlig still und sah den treibenden Wolken , zu, die auf ihrer langsamen luftigen Wanderung zum Mond an ihm vorbeitrieben.

Guenhwyvar stand neben ihm, ohne ein Urteil über ihn zu fällen, und Drizzt wußte, daß der Panther das nie tun würde.

Die Vergessenen Welten

Der Fantasy-Welterfolg

Drizzt Do'Urden wurde in einer Welt der Schatten geboren - doch sein Weg führt unaufhaltsam ans Licht: Keiner ist wie er! »Eine phantastisch aussehende Gestalt trat aus einem der zahllosen Seitengänge. Sie war ein Zweifüßler und schwarzhäutig, mit einem geschnäbelten Vogelkopf und dem Rumpf eines Menschen, feder- und schwingenlos. Und eine weitere Kreatur trat hinter ihr hervor und noch eine hinter den beiden...«

Die Saga vom Dunkelelf 4

Das mitreißende Epos von Krieg und Frieden, Freundschaft und Verrat, Liebe und Magie - vom Bestsellerautor der »Vergessenen Welten«

Deutsche Erstveröffentlichung



© 1992, 2000 WIZARDS OF THE COAST, INC. ALL RIGHTS RESERVED

ISBN 3-442-24566-4 DM 9,90 / ÖS 72,-

ab 1.1.2002
€ 4,95
WG 2130

9 783442 245666

www.blanvalet-verlag.de