



FANTASY ADVENTURE

R. A. SALVATORE

In Acht und Bann

Die Saga vom Dunkelelf 5



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

Von R. A. Salvatore bereits erschienen:

Aus den Vergessenen Welten:

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

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

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

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

Von der Dämonendämmerung:

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

Aus der Drachenwelt:

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

Weitere Bände sind in Vorbereitung.

FANTASY

R. A. SALVATORE

In Acht und Bann

Die Saga vom Dunkelelf 5

Aus dem Amerikanischen
von Bettina Zeller

Scan by KoopaOne

Korrektur by Orkslayer

Ebook-Version 1.0
(November 2002)

BLANVALET

Das Buch erschien im Original unter dem Titel

»Forgotten Realms™/The Dark Elf Trilogy,

Volume 3: Sojourn, Chapters 1-15«

bei TSR, Inc. Lake Geneva, WI, USA

Deutsche Erstveröffentlichung

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

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

© 1991,1992 TSR, Inc. All rights reserved.

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

FORGOTTEN REALMS is a trademark owned by TSR, Inc.

ALL FORGOTTEN REALMS characters and the distinctive likeness
there of are trademarks of TSR, Inc. Published in the Federal Republic of
Germany by Wilhelm Goldmann Verlag, München Deutschsprachige
Rechte beim Wilhelm Goldmann Verlag, München,

in der Verlagsgruppe Bertelsmann GmbH

Umschlaggestaltung: Design Team München

Umschlagillustration: Schlück/Easley, Garbsen

Satz: IBV Satz- und Datentechnik GmbH, Berlin

Druck: Eisnerdruck, Berlin

Verlagsnummer: 24567

Redaktion: Ursula Wallher

Herstellung: Peter Papenbroks

Made in Germany

ISBN 3-442-24567-2

www.blanvalet-verlag.de

7 9 10 8 6



Ich widme den vorliegenden Band Mary Kirchoff und Eric Severson, die an mich geglaubt haben und deren kreativer Einfluß mir geholfen hat, die Geschichte von Drizzt zu Papier zu bringen.

Einleitung

Der Dunkelelf saß auf einem kahlen Berghang und beobachtete besorgt, wie sich die rote Linie über dem östlichen Horizont ausbreitete. Heute erlebte er vielleicht zum hundertsten Mal einen Sonnenaufgang, und er wusste ganz genau, welche Pein das glühende Licht seinen lavendelfarbenen Augen bereiten würde – den Augen, die seit mehr als vier Jahrzehnten nur die Dunkelheit des Unterreichs gekannt hatten.

Der Drow wandte sich jedoch nicht ab, als der obere Rand der strahlenden Sonne hinter dem Horizont aufstieg. Er verstand das Licht als sein Höllenfeuer, als einen erforderlichen Schmerz, wenn er sein selbstgewähltes Ziel verfolgen und ein Lebewesen werden wollte, das sein Zuhause auf dieser Welt hatte.

Grauer Rauch stieg dem dunkelhäutigen Drow ins Gesicht. Er wusste ohne hinunterzusehen, was das zu bedeuten hatte. Sein Piwafwi, der Zauberumhang der Dunkelelfen, der ihn im Unterreich oftmals vor dem suchenden Blick seiner Feinde beschützt hatte, löste sich im Sonnenlicht langsam auf. Der Zauber des Umhangs wurde schon seit Wochen schwächer, und der Stoff schmolz einfach dahin. Große Löcher breiteten sich aus, das Gewebe zerfiel immer mehr, und der Dunkelelf umschlang den Stoff mit den Armen, um soviel wie möglich davon zu retten.

Doch er wusste, dass das keinen Unterschied machte; der Umhang war dazu verdammt, in dieser Welt, die so anders war als die, in der er gefertigt worden war, zu zerfallen. Voller Verzweiflung klammerte sich der Drow an den Stoff, denn er hatte irgendwie das Gefühl, dass das Schicksal des Umhangs seinem eigenen entsprechen könnte.

Die Sonne stieg höher, und aus den zusammengekniffenen Augen des Dunkelelfs rollten Tränen. Den Rauch konnte er nicht mehr sehen, sondern nur noch den grellen Schein dieses grausamen Feuerballs, der ihn blendete.

Um zu überleben, musste er sich anpassen.

Mit dem Zeh stieß er voller Wucht gegen eine Steinkante, um sich so von der Benommenheit abzulenken, die ihn zu überwältigen drohte. Er dachte daran, wie dünn seine fein gewobenen Schuhe geworden waren, und wusste, dass auch sie sich bald in Nichts auflösen würden.

Dann vielleicht seine Krummsäbel? Würden diese ausgezeichneten Drow-Waffen, die ihn bei so vielen Prüfungen unterstützt hatten, sich auch als vergänglich erweisen? Und welches Schicksal erwartete Guenhwyvar, seinen Zauberpanther, der ihm ein so guter Kamerad war? Unbewußt steckte der Drow die Hand in seine Tasche und betastete die fabelhafte Statuette. Jedes Detail der Figur, mit deren Hilfe er die Katze rief, war perfekt. Die solide Statuette beruhigte ihn in diesem Moment der Verzweiflung, obwohl auch sie von den Dunkelelfen gemacht und mit dem Zauber ausgestattet worden war, der in ihrer Welt so hilfreich war. Würde sich Guenhwyvar auch in Nichts auflösen?

»Als was für eine bemitleidenswerte Kreatur werde ich wohl enden?« lamentierte der Drow in seiner Muttersprache.

Er fragte sich – und zwar nicht zum ersten Mal und mit Sicherheit auch nicht zum letzten Mal –, ob es klug gewesen war, das Unterreich zu verlassen und der Welt seines bösen Volkes zu entsagen.

Sein Kopf pochte, Schweiß tropfte in seine Augen, die jetzt um so mehr brannten. Die Sonne bewegte sich auf ihrer Bahn, aber der Dunkeelf konnte es nicht länger ertragen. Er stand auf und drehte sich zu der kleinen Höhle um, in der er sein Lager

aufgeschlagen hatte. Wieder hatte er abwesend die Hand auf die Pantherstatuette gelegt.

Sein Piwafwi – nur noch Fetzen – hing über seinen Schultern und bot nur geringen Schutz gegen den beißenden Wind in den Bergen. Im Unterreich gab es keinen Wind, abgesehen von den leichten Luftströmen, die aus den Magmatümpeln aufstiegen, und es gab eigentlich auch keinen Frost, außer der eisigen Berührung eines untoten Monsters. Diese Welt an der Oberfläche, die der Drow jetzt seit ein paar Monaten kannte, konfrontierte ihn mit vielen Unterschieden und unzähligen Gegensätzen – oftmals glaubte er, dass es zu viele waren.

Drizzt Do'Urden würde nicht aufgeben. Das Unterreich war die Welt seiner Verwandten, seiner Familie, und in dieser Dunkelheit würde er keine Ruhe finden. Er war den Anforderungen seiner Prinzipien gefolgt und hatte Lloth, die Spinnenkönigin, angegriffen, die böse Göttin, die von seinem Volk mehr als das Leben verehrt wurde. Die Dunkelelfen, Drizchts Familie, würden ihm seine Blasphemie nicht verzeihen, und im Unterreich gab es keine Löcher, die tief genug waren, um ihrem langen Arm zu entweichen.

Und wenn Drizzt auch glaubte, dass die Sonne ihn verbrannte, wie sie seine Schuhe und seinen wertvollen Piwafwi versengte, ja selbst wenn sich sein Körper verflüchtigte wie grauer Rauch, den der frostige Wind in den Bergen wegtrug, so würde er doch an seinen Prinzipien und an seiner Würde festhalten, denn das waren die beiden Dinge, die sein Leben lebenswert machten.

Drizzt zog das, was von dem Umhang noch übrig war, aus und warf es in eine tiefe Kluft. Der eisige Wind strich über seine Stirn, die schweißnaß war, aber der Drow ging aufrecht und stolz, das Kinn vorgestreckt, die lavendelfarbenen Augen weit geöffnet.

Das war das Schicksal, das er vorzog.

Auf dem Hang eines anderen Berges, gar nicht so weit entfernt, beobachtete eine andere Kreatur den Sonnenaufgang. Auch Ulgulu hatte seinen Geburtsort verlassen, die dreckigen, rauchenden Spalten, die die Dschehenna-Ebene markierten, aber dieses Monster war nicht aus freien Stücken gekommen. Es war Ulgulus Schicksal, seine Strafe, in dieser Welt zu wachsen, bis er stark genug war, wieder in seine Heimat zurückzukehren.

Ulgulus Los war Mord. Er ernährte sich von der Lebenskraft der schwachen Sterblichen, die ihn umgaben. Er war kurz davor, erwachsen zu werden: riesig und stark und erschreckend. Jeder Mord machte ihn stärker.

Teil 1

Sonnenaufgang

Es brannte mir in den Augen und peinigte jeden meiner Körperteile. Es hat meinen Piwafwi und meine Schuhe zerstört, den Zauber meiner Rüstung genommen und meine treuen Krummschwerter geschwächt. Und trotzdem saß ich jeden Tag ohne Unterlaß auf meinem Ausguck, dem Platz, der über mein Schicksal entschied, und wartete auf den Sonnenaufgang.

Der Widerspruch offenbarte sich jeden Tag aufs neue. Das Brennen konnte nicht geleugnet werden, aber ich konnte mich auch nicht der Schönheit dieses Spektakels entziehen. Die Farbtöne, kurz bevor die Sonne aufging, nahmen meine Seele auf eine Art und Weise gefangen, wie es den Mustern der ausströmenden Hitze im Unterreich niemals gelungen ist. Zuerst dachte ich, dass meine Verzückung daher kam, dass mir das Schauspiel so fremd war, aber selbst jetzt, viele Jahre später, spüre ich, wie mein Herz einen Sprung macht, wenn das schwache Leuchten sichtbar wird, das den Sonnenaufgang ankündigt.

Ich weiß, dass die Zeit, die ich in der Sonne verbracht habe – mein tägliches Los -, mehr war als der Wunsch, mich an die Gegebenheiten der Oberwelt anzupassen. Die Sonne wurde zum Symbol für den Unterschied zwischen dem Unterreich und meiner neuen Heimat.

Die Gesellschaft, vor der ich geflohen war, eine Welt der geheimen Abmachungen und verräterischen Verschwörungen, konnte in der Weite und im Tageslicht nicht existieren.

Trotz aller Qualen, die sie mir physisch zufügte, wurde diese Sonne für mich zum Zeichen meiner Absage an die andere, dunklere Welt. Diese Strahlen, die alles bloßlegen, bestärkten mich in meinen Prinzipien, auch wenn sie meine von den Dünkelelfen gefertigten Zaubergegenstände schwächten.

Im Sonnenlicht war der Piwafwi, der Schutzhund, der wachsame Augen überlistete, der Stoff der Diebe und Mörder, nicht mehr als ein wertloser Stoffetzen.

Drizzt Do'Urden

Schmerzliche Lektionen

Drizzt kroch an den schützenden Büschen vorbei über den flachen, nackten Stein, der zu der Höhle führte, die ihm als Heim diente. Er wusste, dass vor kurzer Zeit- vor sehr kurzer Zeit, etwas hier vorbeigegangen war. Man konnte zwar keine Spuren sehen, aber der Geruch war sehr stark.

Guenhwyvar zog auf den Felsen über der Höhle im Berghang seine Kreise. Der Anblick des Panthers vermittelte dem Drow ein gewisses Maß an Zuversicht. Drizzt vertraute Guenhwyvar mittlerweile stillschweigend und wusste, dass die Katze jeden Feind, der sich im Hinterhalt versteckte, aufstöbern würde. Drizzt verschwand in der dunklen Öffnung und lächelte, als er hörte, dass der Panther nach ihm heruntergestiegen war, um über ihn zu wachen.

Drizzt blieb kurz hinter einem Stein direkt hinter dem Eingang stehen, damit sich seine Augen an die Dürsterkeit gewöhnen konnten. Die Sonne strahlte immer noch, aber in der Höhle war es wesentlich dunkler – so dunkel, dass Drizzt sein Sehvermögen auf das infrarote Spektrum umschalten konnte. Sobald die Umstellung eingetreten war, sichtete Drizzt den Eindringling. Die Hitzequelle – eine lebendige Kreatur- war

allzu deutlich. Das Wesen kauerte hinter einem zweiten Felsen, ein Stück weiter hinten in der Höhle. Guenhwyvar war jetzt nur noch ein paar Schritte entfernt. Drizzt wurde ruhiger. Da der Felsen nicht sonderlich groß war, konnte es sich auch nicht um ein großes Tier handeln.

Doch Drizzt war im Unterreich erzogen worden, wo jedes Lebewesen, ganz gleich, wie groß es auch war, respektiert und als gefährlich erachtet wurde. Er gab Guenhwyvar ein Zeichen, dass er neben dem Eingang Stellung beziehen sollte, und kroch weiter, um den Eindringling besser ausmachen zu können.

Niemals zuvor hatte Drizzt solch ein Lebewesen gesehen. Es schien fast katzenähnlich zu sein, aber sein Kopf war viel kleiner und kantiger. Insgesamt konnte es nicht mehr als ein paar Pfund wiegen. Diese Tatsache und der buschige Schwanz und das dicke Fell des Tiers deuteten darauf hin, dass es sich eher um einen Futtersucher als um ein Raubtier handelte. Jetzt stöberte es gründlich einen Sack mit Nahrungsmitteln durch und war sich der Anwesenheit des Dunkelelfs offensichtlich nicht bewußt.

»Sachte, Guenhwyvar«, rief Drizzt leise und schob die Krummsäbel wieder in ihre Scheiden zurück. Er machte noch einen Schritt auf den Eindringling zu, um ihn genauer betrachten zu können, hielt dabei aber einen gewissen Abstand, als wolle er ihn nicht beunruhigen. Er dachte, dass er vielleicht einen neuen Kameraden gefunden hatte. Wenn er nur das Vertrauen des Tieres gewinnen könnte...

Auf Drizzts Ruf hin drehte sich das Tier abrupt um und stieß mit den kurzen Vorderpfoten gegen die Wand.

»Sachte«, sagte Drizzt ruhig. Diesmal galt seine Aufforderung dem Eindringling. »Ich werde dir nichts tun.« Drizzt trat noch einen Schritt vor, und die Kreatur zischte und wirbelte herum. Seine kleinen Hinterläufe stampften auf den Steinboden.

Drizzt hätte beinahe laut gelacht, weil er glaubte, die Kreatur wolle sich durch die hintere Höhlenwand bohren. Dann machte Guenhwyvar einen Satz, und das urplötzliche Entsetzen des Panthers verbannte die Heiterkeit aus dem Gesicht des Drows.

Der Schwanz des Tiers flog hoch; Drizzt erkannte in dem schwachen Lichtschein, dass das Tier auffällige Rückenstreifen hatte. Guenhwyvar wimmerte und drehte sich um, um zu fliehen, aber es war zu spät...

Ungefähr eine Stunde später wanderten Drizzt und Guenhwyvar den Berg hinunter. Sie suchten ein neues Heim. Das, was zu retten gewesen war, hatten sie geborgen, doch viel war es nicht. Guenhwyvar hielt beträchtlichen Abstand zu Drizzt. In der Nähe war der Gestank kaum zu ertragen.

Drizzt schien mit dem Geruch spielend fertig zu werden, obwohl der Gestank seines Körpers die Lektion schmerzlicher machte, als es ihm gefiel. Er wusste nicht, wie das kleine Tier hieß – natürlich nicht -, aber er würde es um keinen Preis vergessen. Wenn er sich das nächste Mal einem Stinktief näherte, dann wusste er, womit er zu rechnen hatte.

»Was ist mit meinen anderen Kameraden in dieser seltsamen Welt«, murmelte Drizzt vor sich hin. Es war nicht das erste Mal, dass der Dunelef solche Gedanken äußerte. Er wusste nur sehr wenig von der Oberflächenwelt und sogar noch weniger über die Wesen, die hier lebten. Die letzten Monate hatte er in und in der näheren Umgebung der Höhle zugebracht, und nur gelegentlich hatte er Ausflüge in die tiefen, dichter besiedelten Regionen unternommen. Dort hatte er bei seiner Nahrungssuche einige Tiere gesehen, zumeist allerdings aus der Distanz, und er hatte sogar ein paar Menschen beobachten können. Doch er hatte bis jetzt noch nicht den Mut gehabt, aus seiner Deckung herauszutreten und seine Nachbarn zu begrüßen, weil er die mögliche

Zurückweisung fürchtete und wusste, dass es keinen weiteren Ort gab, an den er sich flüchten konnte.

Das Geräusch von fließendem Wasser lockte den stinkenden Dunkelelf und seinen Panther zu einem reißenden Bach. Innerhalb kürzester Zeit entdeckte Drizzt einen schattigen Flecken und begann, seine Rüstung und Kleider auszuziehen, während Guenhwyvar ein Stück flußabwärts zog und dort fischte. Als er hörte, wie der Panther geräuschvoll im Wasser herum wirbelte, musste der ernste Drow lächeln. Heute abend würden sie gut speisen.

Mit spitzen Fingern öffnete Drizzt seine Gürtelschnalle und legte die handgefertigten Waffen neben sein Kettenhemd. Ohne seine Rüstung und seine Waffen fühlte er sich wirklich wehrlos – im Unterreich hätte er sich niemals so weit von ihnen entfernt –, aber viele Monate waren vergangen, und Drizzt hatte keinen Grund gefunden, sie zu benutzen. Er betrachtete seine Krummschwerter und wurde von den bittersüßen Erinnerungen an ihre letzte Verwendung überwältigt.

Damals hatte er mit Zaknafein, seinem Vater, Mentor und besten Freund, gekämpft. Aber nur Drizzt hatte diese Auseinandersetzung überlebt. Der berühmte Waffenmeister war jetzt tot, aber der Triumph dieses Kampfes gebührte ebenso Zaknafein als auch Drizzt, denn in Wirklichkeit war es nicht Zaknafein gewesen, der Drizzt über die Brücken eines mit Säure gefüllten Sees verfolgt hatte. Vielmehr war es Zaknafeins toter Körper gewesen, den Drizchts boshafte Mutter, die Oberin, unter ihre Kontrolle gebracht hatte. Sie hatte sich an ihrem Sohn rächen wollen, weil er Lloth und die chaotische Drowgesellschaft im allgemeinen verurteilt hatte. Drizzt hatte mehr als dreißig Jahre in Menzoberranzan gelebt, aber die arglistigen und bösen Umgangsformen, die in der Dunkelelfenstadt an der Tagesordnung waren, niemals akzeptiert. Und so hatte er immer und immer wieder Schande über das Haus Do'Urden gebracht, woran auch seine

kunstfertige Handhabung der Waffen nicht viel änderte. Als er aus der Stadt floh, um in der Wildnis des Unterreichs ein Exilantendasein zu führen, hatte er damit dafür gesorgt, dass seine Mutter bei Lloth in Ungnade gefallen war.

Deshalb hatte die Oberin Do'Urden den Geist von Zaknafein, den Waffenmeister, den sie Lloth geopfert hatte, gerufen und das untote Wesen ihrem Sohn nachgeschickt. Doch die Oberin hatte sich verrechnet, denn in Zaks Körper war noch ein Rest Seele, der sich weigerte, Drizzt anzugreifen. Zu der Sekunde, wo es Zak gelang, sich der Kontrolle der Oberin zu entziehen, hatte er triumphierend aufgeschrien und war in den Säuresee gesprungen.

»Mein Vater«, flüsterte Drizzt. Aus diesen einfachen Worten zog er Stärke. Er hatte gesiegt, wo Zaknafein eine Niederlage erlebt hatte. Er hatte den Wegen des Bösen, nach denen die Drows lebten, abgeschworen, in denen Zaknafein jahrhundertlang gefangen gewesen war und nur als Bauer, als Schachfigur, im Machtkampf der Oberin agiert hatte. Aus Zaknafeins Niederlage und Tod war der junge Drizzt gestärkt hervorgegangen, und in Zaks Sieg auf dem Säuresee hatte Drizzt seine Bestimmung erkannt. Drizzt hatte die Lügengebäude ignoriert, die seine ehemaligen Lehrer an der Akademie von Menzoberranzan gesponnen hatten, und er war an die Oberfläche gekommen, um ein neues Leben zu beginnen.

Drizzt schauderte, als er in den kalten Fluß stieg. Im Unterreich hatte er relativ konstante Temperaturen und gleichbleibende Dunkelheit gekannt. Doch hier überraschte ihn die Welt jeden Tag aufs neue. Er hatte schon bemerkt, dass die Perioden, in denen es hell und warm war, nicht konstant waren; jeden Tag ging die Sonne ein wenig früher unter, und die Temperatur – die sich anscheinend stündlich veränderte – war in den letzten Wochen stetig gesunken. In manchen Nächten hing ein silberleuchtender Mond am Himmel, und an manchen

Tagen war der Himmel mit einem grauen Sargtuch überzogen und nicht eine Kuppel aus strahlendem Blau.

Dennoch empfand Drizzt seine Entscheidung, in diese unbekannte Welt zu gehen, meistens als richtig. Wenn er sich jetzt seine Waffen und Rüstung anschaute, musste Drizzt zugeben, dass die Oberflächenwelt trotz all ihrer Eigenheiten weitaus friedvoller war, als es das Unterreich jemals sein konnte.

Trotz all der Ruhe, die er fühlte, war er jetzt in der Wildnis. Er hatte vier Monate an der Oberfläche verbracht und war immer noch allein, wenn er nicht gerade seinen magischen Fellkameraden rufen konnte. Der Dunkelelf war jetzt tatsächlich wehrlos, ausgezogen bis auf seine zerschlissenen Hosen, mit seinen vom Gestank tränenden Augen und dem Geruchssinn, der in der Wolke des scharfen Dufts nicht funktionierte. Und sein ausgeprägtes Gehör wurde von dem Plätschern des rauschenden Wassers beeinträchtigt.

»Wie grauenhaft ich aussehen muß«, sinnierte Drizzt und fuhr sich mit den zarten Fingern durch das dicke, weiße Haar. Doch als sein Blick wieder auf seine Ausrüstung fiel, vergaß Drizzt diesen Gedanken blitzschnell. Fünf grobschlächtige Gestalten wühlten seine Habseligkeiten durch und kümmerten sich augenscheinlich wenig um das abgerissene Aussehen des Dunkelelfs.

Drizzt betrachtete die gräuliche Haut und dunklen Mäuler der sieben Fuß großen Humanoide, die Hundegesichter hatten. Doch besonders interessierte er sich für die Speere und Schwerter, die sie nun in seine Richtung hielten. Er kannte diese Art Monster, denn er hatte ähnliche Kreaturen gesehen, die in Menzoberranzan als Sklaven dienten. In dieser Situation jedoch wirkten die Gnolle ganz anders, wesentlich bedrohlicher, als Drizzt sich erinnern konnte.

Einen kurzen Augenblick spielte er mit dem Gedanken, sich auf seine Krummschwerter zu stürzen, verwarf dann aber die Idee, weil er wusste, dass ein Speer ihn aufspießen würde, bevor er auch nur in Reichweite seiner Waffen war. Der größte der Gnolltruppe, ein acht Fuß großer Riese mit auffallend rotem Haar, schaute Drizzt einen Moment an, blickte dann zur Ausrüstung des Drows hinunter und schaute schließlich wieder ihn an.

»Was denkst du?« murmelte Drizzt keuchend. Er wusste wirklich sehr wenig über Gnolle. An der Akademie von Menzoberranzan hatte man ihm beigebracht, dass Gnolle eine goblinartige Rasse waren, böse, unberechenbar und ziemlich gefährlich. Das hatte man ihm von den Oberflächenelfen und auch von den Menschen gesagt – und, das erkannte er jetzt, von jeder anderen Rasse, die nicht zu den Dunkelelfen gehörte. Trotz seiner Zwangslage hätte Drizzt beinahe laut gelacht. Ironischerweise war die Rasse, die am ehesten die Bezeichnungen böse und unberechenbar verdiente, die der Drows selbst!

Die Gnolle bewegten sich nicht und gaben auch keine Befehle aus. Drizzt konnte ihr Zögern angesichts eines Dunkelelfs verstehen, und er wusste, dass er sich ihre natürliche Angst zunutze machen musste, wenn er überhaupt eine Chance haben wollte. Nachdem er sich auf die angeborenen Fähigkeiten – sein Zaubererbe – besonnen hatte, wedelte Drizzt mit seiner dunklen Hand und zeichnete die Silhouetten der fünf Gnolle in harmlosen, purpurrotglühenden Flammen nach.

Eines der Biester fiel augenblicklich zu Boden, genau wie Drizzt gehofft hatte, aber die anderen hielten inne, als ihr erfahrener Anführer ihnen ein Zeichen gab, indem er die Hand ausstreckte. Nervös schauten sie sich um und fragten sich offenbar, ob es klug war, diese Begegnung fortzusetzen. Doch der Gnollanführer hatte früher schon einmal diese harmlosen

Feenfeuer gesehen, bei einem Kampf mit einem unglücklichen – mittlerweile verstorbenen – Waldläufer, und wusste es einzuschätzen.

Drizzt wartete angespannt und versuchte, sich seinen nächsten Schritt zu überlegen.

Der Gnollanführer betrachtete seine Kameraden, als studiere er, ob sie von den tanzenden Flammen ganz und gar eingerahmt waren. Da der Zauber wirkungsvoll ausgeführt war, konnte es sich nicht um einen einfachen Dungelelfbauern handeln, der da im Fluß stand – zumindest hoffte Drizzt, dass der Anführer zu diesem Ergebnis kam.

Drizzt entspannte sich ein wenig, als der Anführer sein Schwert herunternahm und den anderen bedeutete, es ihm gleichzutun. Dann bellte der Gnoll ein Wirrwarr aus Worten, die sich in den Ohren des Drows wie Kauderwelsch anhörten. Als der Gnoll registrierte, dass Drizzt offensichtlich verwirrt war, rief er etwas in der Sprache der Goblins. '

Drizzt verstand die Koboldsprache, aber der Dialekt des Gnolls war so eigen, dass es nur ein paar Worte, nämlich »Freund« und »Anführer«, ausmachen konnte.

Vorsichtig ging Drizzt ein paar Schritte die Uferböschung hinauf. Die Grolle machten ihm Platz, damit er zu seinen Habseligkeiten gelangen konnte. Zögernd trat Drizzt noch einen Schritt nach vorn und wurde sicherer, als er bemerkte, dass sich in kürzester Entfernung eine schwarze Fellgestalt in den Büschen versteckte. Wenn er den Befehl geben würde, würde Guenhwyvar mit einem Satz über die Goblintruppe herfallen.

»Sollen wir alle zusammen weitergehen?« fragte Drizzt den Anführer. Er benutzte die Goblinsprache und versuchte, den Dialekt der Kreatur nachzuahmen.

Der Gnoll antwortete schnell und laut, und das einzige Wort, das Drizzt zu verstehen glaubte, war das, mit dem die Frage aufhörte: »... Verbündeter?«

Drizzt nickte bedächtig und hoffte, dass er die Kreatur richtig verstanden hatte.

»Verbündeter!« krächzte der Gnoll. Seine Kameraden grinsten und lachten erleichtert und klopfen sich gegenseitig auf die Schulter. Dann endlich bückte sich Drizzt und legte blitzschnell seine Krummschwerter an. Als ihm auffiel, dass die Gnolle abgelenkt waren, warf der Drow einen Blick auf Guenhwyvar und deutete mit dem Kinn auf das dicke Gebüsch, das sich ein Stück weiter neben dem Pfad befand. Behende und leise nahm Guenhwyvar eine neue Position ein. Es hatte keinen Sinn, alle Geheimnisse preiszugeben, dachte Drizzt, jedenfalls nicht bevor er die Absichten seiner neuen Begleiter wirklich verstand.

Zusammen mit den Gnollen marschierte Drizzt die tiefer gelegenen, windigen Bergpässe hinunter. Die Gnolle hielten Abstand zu dem Dunkelfelf. Ob aus Respekt vor Drizzt und dem Ruf, den seine Rasse hatte, oder aus einem anderen Grund, das konnte er nicht wissen. Drizzt argwöhnte, dass sie wahrscheinlich wegen seines Geruchs Abstand hielten, denn das Bad hatte nicht viel genützt.

Der Gnollanführer sprach Drizzt ziemlich häufig an und unterstrich seinen Wortschwall mit einem verschlagenen Zwinkern oder mit einer plötzlichen Bewegung seiner dicken, fleischigen Hände. Drizzt hatte nicht die geringste Ahnung, wovon der Gnoll sprach, aber aus der Art und Weise, wie die Kreatur sich eifrig die Lippen leckte, schloß er, dass er ihn zu einer Art Festgelage führte.

Schon bald erriet Drizzt, welches Ziel die Truppe hatte, denn er hatte oftmals, wenn er auf den hochaufragenden Kämmen der Berge saß, die Lichter einer kleinen Bauerngemeinde im

Tal gesehen. Drizzt war sich über die Beziehung zwischen den Gnollen und den bäuerlichen Menschen nicht ganz klar, aber er spürte, dass sie nicht freundlich war. Als sie dem Dorf näher kamen, bewegten sich die Gnolle nur noch vorsichtig weiter, sprangen von einem Strauch zum anderen und hielten sich so weit wie möglich im Schatten. Die Dämmerung setzte rasch ein, als die Truppe um die Dorfmitte schlich, bis sie ein einzelnes Bauernhaus im Westen im Blickfeld hatten.

Der Gnollanführer flüsterte Drizzt etwas zu und sprach jedes Wort sorgfältig aus, damit der Dunkelelf ihn verstehen konnte. »Eine Familie«, krächzte er. »Drei Männer, zwei Frauen...«

»Eine junge Frau«, fügte ein anderer eifrig hinzu.

Der Gnollanführer knurrte. »Und drei junge Männer«, schloß er.

Drizzt meinte, dass er jetzt den Zweck der Reise begriff, und sein überraschter und fragender Gesichtsausdruck veranlaßte den Gnoll, ihm umgehend jeden Zweifel zu nehmen.

»Feinde«, erklärte der Führer.

Drizzt, der eigentlich gar nichts über die beiden Rassen wusste, steckte in einem Zwiespalt. Die Gnolle waren Verbrecher – soviel war klar -, und sie hatten vor, über das Bauernhaus herzufallen, sobald der letzte Hauch Tageslicht weg war. Drizzt hatte nicht vor, sich ihnen in ihrem Kampf anzuschließen, bis er nicht mehr über die Ursache des Konflikts in Erfahrung gebracht hatte.

»Feinde?« fragte er.

Augenscheinlich konsterniert runzelte der Gnollanführer die Stirn. Dann brachte er wieder ein Kauderwelsch hervor, in welchen nach Drizzts Meinung die Worte »Mensch... Schwächling... Sklave« vorkamen. Jeder der Gnolle spürte die plötzliche Beklommenheit des Drows, und dann fingen sie an, sich gegenseitig nervöse Blicke zuzuwerfen.

»Drei Männer«, sagte Drizzt.

Der Gnoll stieß seinen Speer voller Wucht in den Boden.
»Töte den Ältesten! Erwische zwei!«

»Frauen?«

Das gemeine Grinsen, das sich auf dem Gesicht der Gnolle ausbreitete, beantwortete die Frage zweifelsohne, und langsam erkannte Drizzt, auf welcher Seite er in dieser Auseinandersetzung stand.

»Was ist mit den Kindern?« Er beobachtete den Gnollanführer ohne Umschweife und sprach jedes Wort deutlich aus". Da konnte es kein Mißverständnis geben. Die letzte Antwort bestätigte alles, und obwohl Drizzt die Grausamkeit, mit der man Todfeinden begegnete, akzeptieren konnte, konnte er das eine Mal, als er bei einem Überfall mitgewirkt hatte, doch niemals vergessen. An jenem Tag hatte er ein Elfenkind gerettet, hatte das Mädchen unter dem Leichnam der Mutter versteckt, damit sie nicht dem Zorn seiner Dunkelelfkameraden ausgeliefert war. Von den vielen bösen Geschehnissen, deren Zeuge Drizzt geworden war, war Kindermord am schlimmsten gewesen.

Der Gnoll donnerte mit dem Speer auf den Boden, auf seinem Hundegesicht zeichnete sich eine verrückte Schadenfreude ab.

»Ich denke nicht«, lautete Drizzts schlichte Antwort. In seinen lavendelfarbenen Augen loderte ein Feuer auf. Die Gnolle mussten feststellen, dass er urplötzlich die Krummschwerter in Händen hielt.

Wieder bewegte sich der Rüssel des Gnolls, dieses Mal aus Verwirrung. Er versuchte, den Speer hochzuziehen, um sich zu verteidigen, denn er wusste nicht, was der eigenwillige Dunkelelf als nächstes vorhatte, aber da war es schon zu spät.

Drizzt bewegte sich sehr schnell. Bevor sich die Speerspitze des Gnolls auch nur rührte, stürzte sich der Drow mit

erhobenen Krummschwertern auf ihn. Die anderen vier Gnolle sahen verwundert zu, wie Drizzts Klingen zweimal zustachen und ihrem mächtigen Anführer die Gurgel durchschnitten. Der riesige Gnoll fiel lautlos nach hinten und umklammerte unsinnigerweise seinen Hals.

Der Gnoll daneben reagierte zuerst, hob seinen Speer und hielt auf Drizzt zu. Der agile Dunkelelf wehrte den direkten Angriff ab, achtete dabei aber darauf, dass er den Schwung des Gnolls nicht abschwächte. Als die große Kreatur an ihm vorbeiwalzte, drehte sich Drizzt um und trat gegen seine Knöchel. Der Angreifer verlor das Gleichgewicht, taumelte ein Stück weiter und bohrte seinen Speer in die Brust eines überraschten Kameraden.

Der Gnoll zerrte an der Waffe, aber sie steckte fest. Der Widerhaken des Speers hatte sich am Rückgrat des anderen festgesetzt. Der Gnoll kümmerte sich nicht um seinen sterbenden Begleiter; er wollte nur seine Waffe. Er riß und drehte, fluchte und spuckte seinem Freund in das schmerzverzerrte Gesicht, bis ein Krummschwert den Schädel des Biests zerschmetterte.

Ein anderer Gnoll hob seinen Speer hoch und wollte ihn werfen, als er sah, dass der Dunkelelf abgelenkt war. Er hielt es für klüger, den Feind aus der Ferne zu bekämpfen. Sein Arm fuhr hoch, aber bevor er die Waffe von sich schleudern konnte, stürzte Guenhwyvar heran, und der Gnoll und der Panther gingen zu Boden. Der Gnoll schlug mit voller Kraft in die muskulöse Seite des Panthers, aber Guenhwyvars reißende Klauen waren wesentlich effektiver. Im Bruchteil einer Sekunde hatte Drizzt sich von den drei toten Gnollen zu seinen Füßen abgewandt, und der vierte der Truppe lag tot neben dem großen Panther. Der fünfte hatte die Flucht ergriffen.

Guenhwyvar schüttelte die Hand des toten Gnolls ab. Die langen Muskelstränge der Katze waren erwartungsvoll angespannt, während sie auf einen Befehl wartete. Drizzt

betrachtete die grauenhaft verzerrten Gesichter der Toten. Er wollte aufhören, denn er hatte erkannt, dass er sich in einer Situation befand, die ihm fremd war. Mit zwei Rassen war er konfrontiert worden, und über keine der beiden wusste er sonderlich viel. Doch er überlegte nicht lange, denn immer wieder ging ihm derselbe Gedanke im Kopf herum: Der Anführer der Gnolle hatte schadenfroh über den Tod der Menschenkinder gesprochen. Zuviel stand auf dem Spiel.

Drizt wandte sich an Guenhwyvar. Nun wirkte er entschlossen. »Geh und hol ihn!«

Der Gnoll rannte über die Pfade und schaute sich dabei hektisch um, weil er hinter jedem Baum oder Stein dunkle Gestalten witterte.

»Drow!« keuchte er immer und immer wieder. Die unablässige Wiederholung des Wortes verhalf ihm auf seiner Flucht zu etwas Mut. »Drow! Drow!«

Schnaufend und keuchend gelangte der Gnoll in ein Wäldchen, das sich zwischen zwei steile, kahle Felswände zwängte. Er stolperte über einen umgefallenen Baumstamm, rutschte aus und schlug mit dem Brustkorb auf die Kante eines moosbewachsenen Felsens auf. Doch da die Schmerzen nur gering waren, lief die verängstigte Kreatur unbeirrt weiter. Der Gnoll wusste, dass er verfolgt wurde. Er spürte die Anwesenheit eines anderen Wesens, das sich im Schatten bewegte, nahm es aber nur hin und wieder aus dem Augenwinkel wahr.

Als er den Waldrand erreichte, hatte die Abenddämmerung schon eingesetzt, und er entdeckte ein paar gelbleuchtende Augen, die ihn anstarrten. Da der Gnoll gesehen hatte, wie sein Begleiter von dem Panther überwältigt worden war, konnte er natürlich erraten, was ihm da den Weg versperrte.

Gnolle waren feige Monster, aber sie konnten mit erstaunlicher Zähigkeit kämpfen, wenn sie in die Ecke

gedrängt worden waren. Und so war es jetzt auch. Als der Gnoll registrierte, dass Flucht sinnlos war – er konnte ja nicht umkehren und in Richtung Dunkelelf rennen –, knurrte er und hob seinen schweren Speer.

Der Gnoll hörte ein Schlurfen, einen Schlag und einen Schmerzensschrei, als der Speer sein Ziel traf. Die gelben Augen verschwanden kurz, und dann huschte eine Kreatur zu einem Baum. Sie bewegte sich dicht am Boden, fast wie eine Katze, aber der Gnoll wusste sofort, dass er nicht den Panther getroffen hatte. Als das verwundete Tier den Baum erreichte, schaute es sich um, und der Gnoll konnte es deutlich erkennen.

»Waschbär«, entfuhr es dem Gnoll, und er lachte. »Ich bin vor einem Waschbär geflohen!« Der Gnoll schüttelte den Kopf und atmete tief durch. Seine Heiterkeit hatte sich wieder verflüchtigt. Der Anblick des Waschbären hatte ihn ein wenig erleichtert, aber der Gnoll konnte nicht vergessen, was vorhin geschehen war. Er musste jetzt zu seinem Lager zurück und Ulgulu, seinem riesigen Koboldherrn, seinem Gottwesen, von dem Drow erzählen.

Er trat einen Schritt vor, wollte den Speer holen und blieb dann abrupt stehen, weil er merkte, wie sich hinter ihm etwas bewegte. Ganz vorsichtig drehte der Gnoll den Kopf. Er konnte seine eigene Schulter sehen und dahinter den moosbewachsenen Felsen.

Der Gnoll stand wie angewurzelt da. Nichts rührte sich hinter ihm, nicht das geringste Geräusch drang aus dem Wäldchen, aber das Biest wusste, dass dort hinten irgend etwas war. Der Atem des Goblins ging jetzt stoßweise, seine dicken Hände krampften sich zu Fäusten zusammen und hingen dann unbeweglich an seinen Seiten.

Der Gnoll drehte sich blitzschnell um und stieß einen Schrei aus, aber dieser Wutausbruch verwandelte sich in einen

Angstschrei, als sich der sechshundert Pfund schwere Panther von einem tiefhängenden Ast auf ihn stürzte.

Die Wucht des Tieres warf den Gnoll zu Boden, aber er war kein schwaches Wesen. Der Bedrängte ignorierte den reißenden Schmerz, den die unerbittlichen Panthertatzen verursacht hatten, umklammerte Guenhwyvars eingezogenen Schädel und hielt sich verzweifelt fest, in der Hoffnung, dass die todbringenden Fänge sich nicht in seinen Hals bohrten.

Fast eine Minute setzte sich der Gnoll zur Wehr, seine Arme zitterten unter dem kraftvollen Gegendruck des Panthers. Dann fuhr der Schädel herunter, und Guenhwyvar schnappte zu. Riesige Zähne umklammerten das Genick des Gnolls, und die verlorene Kreatur bekam keine Luft mehr. Der Gnoll wedelte mit den Armen und schlug wie ein Wilder um sich. Irgendwie gelang es ihm, auf den Panther zu rollen. Doch Guenhwyvars Fänge waren wie ein Schraubstock. Die Gegenwehr des Gnolls interessierte ihn nicht. Die Zähne ließen nicht nach.

Nach ein paar Minuten hörte der Gnoll auf, um sich zu schlagen.

Gewissensfragen

Drizzt ließ sein Sehvermögen ins infrarote Spektrum gleiten, der Nachtsicht, mit der er die kleinsten Temperaturunterschiede so klar erkennen konnte, als würde er die Dinge bei Tageslicht betrachten. In seinen Augen leuchteten die mit frischem Blut verschmierten Krummsäbel hell, und die zerrissenen Gnollkörper verströmten ihre Wärme. Drizzt bemühte sich wegzusehen und sich auf Guenhwyvars Fährte zu konzentrieren, der den fünften Gnoll verfolgt hatte, aber immer wieder wanderte sein Blick zu den toten Gnollen und den blutverschmierten Krummsäbeln zurück.

»Was habe ich getan?« fragte Drizzt sich laut. Wirklich, er wusste es nicht. Die Gnolle hatten davon geredet, Kinder niederzumetzeln, ein Gedanke, der Drizzt wütend gemacht hatte, aber was wusste Drizzt denn von dem Streit, den die Gnolle und die Menschen in dem Dorf hatten? Wäre es nicht möglich, dass die Menschen, ja selbst die Menschenkinder, Monster sind? Vielleicht hatten sie das Gnolldorf überfallen und die Bewohner gnadenlos getötet. Vielleicht hatten die Gnolle vorgehabt zurückzuschlagen, weil sie keine andere Wahl hatten, und sie sich verteidigen mussten.

Drizzt floh vor dem gräßlichen Schauplatz und suchte Guenhwyvar. Dabei hoffte er, dass er den Panther einholte, bevor der fünfte Gnoll den Tod gefunden hatte. Wenn er den Gnoll finden und gefangennehmen könnte, dann würde er vielleicht ein paar der Antworten bekommen, die er so dringend haben wollte.

Er bewegte sich mit behenden und anmutigen Schritten. Nur ein leises Rascheln war zu hören, als er durch die Büsche schlich, die den Pfad säumten. Die Spuren des Gnolls, der hier auch durchgekommen war, konnte er mühelos ausmachen, und

voller Angst bemerkte er, dass auch Guenhwyvar seine Spur aufgenommen hatte. Als er zu dem Waldausläufer gelangte, erwartete er, dass seine Suche ihr Ende hatte. Dennoch war ihm das Herz schwer, als er die Katze sah, die neben ihrem letzten Opfer lag.

Guenhwyvar schaute Drizzt neugierig an, als er näher kam. Jetzt lief der Dunkelelf schneller.

»Was haben wir getan, Guenhwyvar?« flüsterte Drizzt. Der Panther neigte den Kopf, als verstünde er nicht.

»Wer bin ich, dass ich so ein Urteil fällen könnte?« Drizzt hörte nicht auf zu sprechen, doch er redete mehr mit sich selbst als mit der Katze. Dann wandte er sich von Guenhwyvar und dem toten Gnoll ab und lief zu einem belaubten Busch, wo er seine blutigen Klingen säubern konnte. »Die Gnolle haben mich nicht angegriffen, im Gegenteil, ich war ihrer Gnade ausgeliefert, als sie mich im Fluß fanden. Und ich zahle es ihnen heim, indem ich ihr Blut vergieße!«

Nach dieser Erklärung drehte sich Drizzt wieder zu Guenhwyvar um, als er warte, ja hoffe er, dass der Panther ihn irgendwie schelten würde, ihn verdammen und seine Schuld bestätigen würde. Guenhwyvar hatte sich nicht gerührt und tat es auch jetzt nicht, und die großen Augen des Panthers, die in der Nacht grünlichgelb leuchteten, fixierten ihn nicht, belasteten ihn in keiner Weise für seine Handlungen.

Drizzt setzte zu einem Protest an – er wollte seine Schuldgefühle nicht einfach abschütteln -, aber Guenhwyvars stillschweigende Billigung war nicht zu erschüttern. Als sie in der Wildnis des Unterreichs allein gelebt hatten, als Drizzt dem grausamen Drang unterlag, der in Töten ausartete, hatte Guenhwyvar ihm manchmal den Gehorsam verweigert und war sogar in die Astralebene zurückgekehrt, ohne entlassen worden zu sein. Jetzt jedoch hatte es nicht den Anschein, als wolle er ihn verlassen oder als ob er enttäuscht sei. Guenhwyvar stand

auf, schüttelte den Druck und die Zweige aus seinem glatten, schwarzen Fell und ging zu Drizzt, um sich an ihn zu schmiegen.

Langsam beruhigte sich Drizzt. Noch einmal wischte er seine Krummschwerter ab, diesmal in dem dicken Gras, und schob sie wieder in ihre Scheiden zurück. Dann legte er voller Dankbarkeit seine Hand auf Guenhwyvars riesigen Schädel.

»Ihre Worte haben gezeigt, dass sie böse sind«, flüsterte sich der Dunkelelf beruhigend zu. »Ihre Absichten haben meine Handlungsweise erzwungen.« Seinen Worten mangelte es an Überzeugung, aber in diesem Augenblick musste Drizzt sie einfach glauben. Er atmete tief durch, damit er ruhiger wurde, und schaute nach innen, um die Kraft zu finden, von der er wusste, dass er sie brauchte. Dann fiel ihm ein, dass Guenhwyvar schon ziemlich lange bei ihm gewesen war und in die Astralebene zurückkehren musste, um sich auszuruhen. Daraufhin griff er in seine kleine Seitentasche.

Doch bevor er die Onyxstatuette aus seiner Tasche holen konnte, hob der Panther seine Tatze und schlug sie ihm aus der Hand. Drizzt schaute Guenhwyvar neugierig an, und die Katze lehnte sich schwer gegen ihn, so dass er beinahe umgefallen wäre.

»Mein treuer Freund«, sagte Drizzt, als er begriff, dass der Panther bei ihm bleiben wollte. Er zog die Hand aus der Tasche und umarmte Guenhwyvar. Zusammen, Seite an Seite, marschierten sie aus dem Wäldchen.

In dieser Nacht fand Drizzt überhaupt keinen Schlaf, sondern beobachtete die Sterne und dachte nach. Guenhwyvar registrierte seine Angst und blieb die ganze Zeit über, von Mondaufgang bis Monduntergang, dicht bei ihm, und als Drizzt sich rührte, um die Morgendämmerung zu begrüßen, trottete er abgespannt und erschöpft neben ihm her. Am

Bergausläufer stießen sie auf einen Felsenkamm und lehnten sich zurück, um das kommende Schauspiel zu verfolgen.

Der östliche Himmel färbte sich zuerst pink und dann tiefrot, aber Drizzt fiel auf, wie abgelenkt er war. Sein Blick klebte an den Bauernhäusern dort unten, und sein Kopf bemühte sich, den Tagesablauf dieser unbekannten Gemeinde zu erfassen. Außerdem versuchte er, eine Rechtfertigung für die Ereignisse des vorangegangenen Tages zu finden.

Die Menschen waren Bauern, soviel wusste Drizzt, und auch fleißige Arbeiter, denn schon viele von ihnen waren draußen und kümmerten sich um ihre Felder. Und obwohl dies vielversprechend war, konnte sich Drizzt keinen richtigen Reim auf das allgemeine Verhalten der Menschen machen.

Als die Sonne aufgegangen war und die Holzhäuser der Stadt und die weiten Kornfelder in ihr Licht tauchte, kam Drizzt endlich zu einer Entscheidung. »Ich muß mehr erfahren, Guenhwyvar«, sagte er leise. »Falls ich - falls wir - in dieser Welt bleiben wollen, müssen wir das Benehmen unserer Nachbarn verstehen.«

Drizzt nickte, als er über seine Worte nachdachte. Es hatte sich schon erwiesen, schmerzlich erwiesen, dass er kein neutraler Beobachter sein konnte, wenn es um die Vorgänge auf der Oberflächenwelt ging. Oftmals wurde Drizzt von seinem Gewissen zum Handeln gezwungen, einer Macht, die er beim besten Willen nicht verleugnen konnte. Doch da er so wenig über die Rassen wusste, die in diesem Gebiet lebten, konnte sein Gewissen ihn leicht in die Irre führen. Es war gut möglich, dass er irrigerweise den Unschuldigen Schaden zufügte und somit genau gegen die Prinzipien verstieß, die er favorisierte.

Drizzt blinzelte im Morgenlicht und betrachtete das ferne Dorf, als erwartete er eine Antwort. »Ich werde dorthin gehen«,

klärte er den Panther auf. »Ich werde dorthin gehen, beobachten und lernen.«

Guenhwyvar hatte die ganze Zeit über still dagesessen. Ob der Panther zustimmte, abgeneigt war oder Drizzts Vorhaben überhaupt verstand, konnte Drizzt nicht sagen. Doch diesmal protestierte Guenhwyvar nicht, als Drizzt nach der Zauberstatuette griff. Nur wenige Augenblicke später lief der Panther durch den Astraltunnel in sein Astralheim, und Drizzt spazierte den Pfad hinunter, der zu dem Menschendorf und den Antworten führte. Nur ein einziges Mal blieb er stehen, bei dem Leichnam des einzelnen Gnolls, um sich den Umhang der Kreatur zu nehmen. Drizzt war bei seinem Diebstahl unwohl, aber die frostige Nacht hatte ihn daran erinnert, dass es ihm wie seinem Piwafivi ergehen konnte.

Bis zu diesem Punkt war Drizzts Wissen über die Menschen und ihre Gesellschaft sehr beschränkt. Tief im Innern des Unterreichs hatten sich die Dunkelelfen wenig mit denen, die auf der Oberflächenwelt lebten, auseinandergesetzt und waren auch nicht sonderlich an ihnen interessiert gewesen. Das eine Mal, wo Drizzt in Menzoberranzan überhaupt etwas über die Menschen gehört hatte, war während seiner Zeit in der Akademie gewesen, in den sechs Monaten, die er in Magica, der Zauberschule, zugebracht hatte. Die Dunkelelfmeister hatten die Studenten davor gewarnt, die Magie so zu verwenden, »wie ein Mensch das täte«. Damit wollten sie indirekt auf die gefährliche Rücksichtslosigkeit hinweisen, die man im allgemeinen der kürzerlebigen Rasse nachsagte.

»Menschliche Zauberer«, hatten die Meister gesagt, »sind nicht weniger ehrgeizig als Dunkelelfzauberer, aber während ein Drow sich vielleicht Zeit läßt und in fünf Jahrhunderten sein Ziel erreicht, hat ein Mensch nur ein paar kurze Dekaden.«

Eine Reihe von Jahren hatte Drizzt diese Bemerkung mit sich herumgetragen und besonders in den letzten Monaten oft daran gedacht, als er fast täglich das Menschendorf beobachtet

hatte. Wenn alle Menschen, nicht nur die Zauberer, so ambitioniert wie viele der Dunkeelfen waren – Fanatiker, die mehr als die Hälfte eines Jahrtausends damit zubrachten, ihre Ziele zu verfolgen -, würden sie dann auch von einer Zielstrebigkeit aufgefressen, die an Hysterie grenzte? Oder vielleicht, so hoffte Drizzt, waren die Geschichten, die er an der Akademie über die Menschen gehört hatte, auch nichts anderes als die gewöhnlichen Lügen, die seine Gesellschaft in ein Netz aus Intrigen und Boshaftigkeiten einspannen. Vielleicht hatten sich die Menschen Ziele gesteckt, deren Rahmen vernünftiger waren, und fanden Freude und Zufriedenheit in den kleinen Vergnügen, die ihnen ihre kurzlebige Existenz bot.

Nur einmal hatte Drizzt auf seinen Reisen durch das Unterreich einen Menschen kennengelernt. Dieser Mann, ein Zauberer, hatte sich irrational verhalten und war unberechenbar und extrem gefährlich gewesen. Der Zauberer hatte Drizzts Freund von einem harmlosen, kleinen Wesen in ein grausames Monster verwandelt. Als Drizzt und seine Wegbegleiter loszogen, um im Zaubererturm die Dinge wieder in Ordnung zu bringen, wurden sie von einer Reihe tobender Blitze empfangen. Am Ende war der Mensch umgekommen, und Drizzts Freund, Clacker, hatte man seinen Qualen überlassen.

In Drizzt war ein Gefühl der Bitterkeit und Leere zurückgeblieben, und das Beispiel dieses Mannes hatte den Wahrheitsgehalt der Warnungen der Drowmeister bestätigt. Deshalb näherte sich Drizzt jetzt äußerst vorsichtig der Siedlung der Menschen. Und die wachsende Angst, dass das Töten der Gnolle ein Fehler gewesen sein könnte, machte ihm das Herz zusätzlich schwer.

Drizzt entschloß sich, dasselbe abgelegene Bauernhaus am westlichen Stadtrand zu beobachten, das sich die Gnolle für ihren Überfall ausgewählt hatten. Die Holzhütte war langgezogen und nicht sonderlich hoch, mit einer einzelnen

Tür und mehreren Fenstern, deren Läden geschlossen waren. Eine offene, überdachte Veranda befand sich an der Vorderseite. Daneben stand eine doppelstöckige Scheune, mit breiten und hohen Türen, durch die ein großer Karren gefahren werden konnte. Zäune unterschiedlicher Machart und Größe waren auf dem eigentlichen Hof verstreut, in denen Hühner, Schweine oder eine Ziege gehalten wurden, während andere gerade ausgerichtete Reihen von Pflanzen schützten, die Drizzt nicht kannte.

Der Hof wurde auf drei Seiten von Feldern eingerahmt, und die Rückseite des Hauses schmiegte sich an den Abhang eines Berges, auf dem dichte Büsche in die Höhe schossen. Hin und wieder war auch ein Felsen zu erkennen. Drizzt richtete sich unter einer Pinie ein, unweit von der Rückseite des Hauses. Von dort aus hatte er einen hervorragenden Blick auf den Hof.

Die drei erwachsenen Männer des Hauses – Drizzt schloß aus ihrem Aussehen, dass es drei Generationen waren – arbeiteten auf den Feldern, doch sie waren zu weit von den Bäumen weg, als dass Drizzt sie genauer studieren konnte. Doch ganz in der Nähe des Hauses gingen vier Kinder, ein Mädchen, das schon bald zur Frau reifen würde, und drei jüngere Jungen, ihren Arbeiten nach. Sie kümmerten sich um die Hennen und Schweine und zupften das Unkraut aus dem Gemüsegarten. Jeder arbeitete für sich, und sie unterhielten sich die meiste Zeit überhaupt nicht, und so erfuhr Drizzt nur wenig über die Beziehung unter den Familienmitgliedern. Als eine stämmige Frau mit derselben korngelben Haarpracht wie die Kinder auf die Veranda trat, hatte es den Anschein, als könnte der Schwung, den die Arbeiter zurückgehalten hatten, unkontrolliert ausbrechen. Sie läutete eine riesige Glocke.

Mit Gejohle und Geschrei stürmten die drei Jungen auf das Haus zu und hielten gerade nur so lange an, damit sie ihre Schwester mit verdorbenem Gemüse bewerfen konnten. Zuerst hielt Drizzt das Bombardement für den Auftakt zu einem

ernsthaften Streit, aber als die junge Frau milde konterte, brachen alle vier in Gelächter aus, und Drizzt erkannte, dass es sich um ein Spiel handelte.

Einen Augenblick später lief der jüngste der Männer von dem Feld, wahrscheinlich ein älterer Bruder, in den Hof, rief den anderen etwas zu und schwenkte ein Hufeisen. Die junge Frau rief diesem neuen Verbündeten Ermutigungen zu, und alle vier Jungen rannten auf die Veranda zu. Doch der Mann war schneller, und er hob den Racker, der wild mit den Armen um sich schlug, mit einem Arm hoch und warf ihn gleich darauf in die Viehtränke.

Die ganze Zeit über stand die Frau mit der Glocke hilflos da, schüttelte den Kopf und murmelte vor Verzweiflung unablässig vor sich hin. Eine ältere Frau, grauhaarig und dünn wie ein Stock, kam heraus, stellte sich neben sie und wedelte geheimnisvoll mit einem Holzlöffel. Offensichtlich zufrieden legte der junge Mann einen Arm um die Schultern der jungen Frau, und dann folgten sie gemeinsam den beiden Jungen ins Haus. Der Kleinste kletterte aus dem trüben Wasser und wollte den anderen nachgehen, aber der Holzlöffel hielt ihn in Schach.

Natürlich konnte Drizzt kein einziges Wort von dem verstehen, was sie sagten, aber er ging davon aus, dass die Frau den Kleinen erst ins Haus lassen wollte, wenn er wieder trocken war. Der wilde Junge rief der Frau mit dem Holzlöffel leise etwas hinterher, als sie sich umdrehte und ins Haus gehen wollte, aber er hatte nicht den richtigen Zeitpunkt dafür gewählt.

Die anderen beiden Männer kamen vom Feld herein und schlichen sich von hinten an den murrenden Jungen heran. Einer der Männer hatte einen dicken, grauen Bart, während der andere ganz glatt rasiert war. Und dann flog der Junge wieder in die Luft und landete mit einem Platscher erneut in dem Trog. Die beiden Männer gratulierten sich frohgemut und traten dann von den anderen bejubelt ins Haus. Der durchgeweichte Junge

stöhnte lediglich und spritzte einer Sau Wasser ins Gesicht, die neugierig herbeigelaufen war.

All das verfolgte Drizzt mit zunehmender Verwunderung. Er hatte nichts gesehen, aus dem er endgültige Schlüsse ziehen konnte, aber die spielerischen Umgangsformen der Familie und die Tatsache, dass sogar der Verlierer des Spiels liebevoll akzeptiert wurde, machten ihm Mut. Drizzt spürte eine allen gemeinsame Einstellung, da alle Mitglieder auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiteten. Falls dieser einzelne Bauernhof das ganze Dorf widerspiegelte, dann glich dieser Ort auf jeden Fall Blindenstone, der Gemeinde der Tiefengnome, viel eher als Menzoberranzan.

Der Nachmittag verlief ganz ähnlich wie der Morgen. Auf dem Bauernhof herrschte sichtlich eine Mischung aus Arbeit und Spiel. Die Familie ging früh zu Bett und löschte schon kurz nach Sonnenuntergang die Lampen. Drizzt drang tiefer in die Büsche des Berges, um über seine Beobachtungen nachzudenken.

Er war sich immer noch nicht sicher, aber in jener Nacht schlief er wesentlich friedlicher, und die nagenden Zweifel was die toten Gnolle betraf, konnten ihm nichts anhaben.

Seit drei Tagen hielt sich der Dunkelelf jetzt hinter der Farm versteckt und beobachtete die Familie bei Arbeit und Spiel. Die Nähe innerhalb der Gruppe wurde immer auffälliger, und wann immer ein richtiger Streit zwischen den Kindern auszubrechen drohte, trat ein Erwachsener schnell dazwischen und sorgte dafür, dass sich alles im Rahmen der Vernunft abspielte. Und es dauerte auch nie lang, bis die Streithähne wieder miteinander spielten.

Alle Zweifel waren von Drizzt abgefallen. »Nehmt euch vor meinen Waffen in acht, Verbrecher«, flüsterte er eines Nachts dem stillen Berg zu. Der junge Dunkelelfabtrünnige hatte beschlossen, dass jeder Gnoll oder Goblin – oder jede Kreatur,

ganz egal welcher Rasse -, der versuchte, über diese Bauernfamilie herzufallen, sich zuerst mit den wirbelnden Krummschwertern von Drizzt Do'Urden auseinandersetzen musste.

Drizzt wusste ganz genau um das Risiko, das er einging, wenn er die Bauernfamilie beobachtete. Wenn die Bauernleute ihn entdecken würden, was durchaus möglich war, dann würden sie sicherlich in Panik ausbrechen. Doch an diesem Punkt im Leben war Drizzt gewillt, dieses Risiko auf sich zu nehmen. Ja, im Grunde seines Herzens hoffte er sogar, entdeckt zu werden.

Früh am Morgen des vierten Tages, bevor die Sonne ihre Bahn am östlichen Himmel erklommen hatte, machte Drizzt sich auf den Weg. Er patrouillierte in den Bergen und Wäldern, die das einsame Bauernhaus einrahmten. Als der Drow wieder zu seinem Hochsitz zurückkehrte, hatte der Arbeitstag auf der Farm schon begonnen. Drizzt saß bequem auf einem schattigen Moosbeet und blickte zu dem strahlenden, wolkenlosen Himmel.

Knapp eine Stunde später entfernte sich eine einzelne Gestalt von dem Bauernhaus und kroch in seine Richtung. Es war das jüngste der Kinder, der Knabe, dessen Haar die Farbe von Sand hatte, der anscheinend ebensoviel Zeit im Trog wie außerhalb zubachte, und das meistens nicht aus freiem Willen.

Drizzt versteckte sich hinter dem Stamm des nächsten Baumes, denn er war nicht sicher, was der Knabe vorhatte. Aber schon bald wusste er, dass der Junge ihn nicht entdeckt hatte, denn er schlich in das nächstbeste Gebüsch, warf kurz einen Blick über seine Schulter in Richtung Bauernhaus und stürmte dann pfeifend in die waldigen Hügel. Nun ging Drizzt ein Licht auf: Der Junge versuchte, seinen Pflichten aus dem Weg zu gehen, und er hätte ihm für seine sorglose Einstellung beinahe Beifall gespendet. Dennoch war Drizzt nicht davon überzeugt, dass der kleine Junge gut genug Bescheid wusste,

um sich in einer so gefährlichen Gegend so weit vom Haus zu entfernen. Der Junge konnte nicht viel älter als zehn Jahre sein, er wirkte dünn und zerbrechlich und hatte unschuldige, blaue Augen und bernsteinfarbene Locken, die sein Gesicht umrahmten. Drizzt wartete einen Augenblick, bis der Junge einen gewissen Vorsprung hatte, denn er wollte sichergehen, dass ihm niemand folgte. Dann nahm Drizzt die Verfolgung auf: Das Pfeifen des Jungen führte ihn.

Der Junge bewegte sich zielsicher von dem Bauernhaus weg und kletterte in die Berge. Drizzt hielt ungefähr hundert Schritte Abstand. Der Dunkelfelf hatte beschlossen, den Jungen vor eventueller Gefahr zu beschützen.

In den dunklen Gängen des Unterreichs hätte Drizzt ganz nah an den Jungen heranschleichen können – oder an einen Goblin oder jedes andere Wesen – und ihm auf den Allerwertesten schlagen können. Erst dann hätte man ihn entdeckt. Nachdem er den Jungen eine knappe halbe Stunde verfolgt hatte, sagten ihm die Bewegungen und drastischen Geschwindigkeitsveränderungen und die Tatsache, dass das Pfeifen verstummt war, dass der Junge seinen Verfolger bemerkt hatte.

Der Drow fragte sich, ob es noch einen dritten Häscher gab, und rief Guenhwyvar mit Hilfe der Onyxstatuette herbei. Der Panther sollte die Flanke schützen, während Drizzt dem Jungen weiter folgte.

Kurz darauf, als die verängstigte Stimme des Jungen zu hören war, zog der Dunkelfelf seine Krummschwerter und vergaß alle Vorsichtsmaßnahmen. Natürlich konnte er nicht verstehen, was der Junge rief, aber die Verzweiflung in seiner Stimme war eindeutig.

»Guenhwyvar!« rief der Drow den Panther an seine Seite. Doch Drizzt hatte keine Zeit, auf die Katze zu warten, und rannte einfach weiter.

Der Weg stieg immer steiler an, endete dann unvermittelt am Rand einer Schlucht, über die nur ein einzelner Baumstamm führte. Auf der anderen Seite hing der Junge. Beim Anblick des ebenholzschwarzen Elfs, der Krummschwerter gezückt hatte, riß er die Augen auf. Er stammelte ein paar Worte, die Drizzt nur mühsam deuten konnte.

Doch beim Anblick des gefährdeten Kindes empfand er tiefe Schuld. Der Junge steckte nur deshalb in der Klemme, weil Drizzt ihm nachgegangen war. Die Kluft war ebenso tief wie breit, und dort unten lagen spitzkantige Steine und dornige Zweige. Zu Anfang zögerte Drizzt, überrascht von dem plötzlichen Aufeinandertreffen und seinen unausweichlichen Auswirkungen, doch dann interessierten den Dunkelelf seine eigenen Probleme nicht mehr. Er steckte die Krummschwerter in ihre Scheiden zurück, kreuzte die Arme auf der Brust – bei den Dunkeelfen ein Symbol für Frieden -und setzte einen Fuß auf den Baumstamm.

Doch der Junge hatte offensichtlich andere Vorstellungen. Sobald er sich von dem Schrecken erholt hatte, dass ihm ein Dunkelelf gegenüberstand, sprang er auf einen Felsvorsprung und verrückte den Baumstamm. Drizzt sprang schnell von der provisorischen Brücke herunter, die nur Sekundenbruchteile später in die Schlucht fiel. Nun begriff der Dunkelelf, dass der Junge gar nicht in Gefahr gewesen war, sondern die Bedrängnis vorgetäuscht hatte, um seinen Verfolger anzulocken. Und, das nahm Drizzt wenigstens an, wenn der Verfolger ein Mitglied der Familie gewesen wäre, wovon der Junge zweifelsohne ausgegangen sein musste, hätte er sich offensichtlich keine Sorgen über die Bestrafung gemacht.

Jetzt steckte Drizzt in einer Zwangslage. Er war entdeckt worden und suchte nach einer Möglichkeit, sich mit dem Knaben zu unterhalten, seine Anwesenheit zu erklären und die Angst des Kindes zu beschwichtigen. Doch der Junge wartete die Erklärungen nicht ab. Mit weitaufgerissenen Augen und

verängstigt überwand er den Felsen und verschwand in den Büschen auf einem Weg, der ihm nicht fremd zu sein schien.

Drizzt blickte sich hilflos um. »Warte!« rief er in der Dunkelelfsprache, obwohl er ganz genau wusste, dass der Junge ihn nicht verstand und auch nicht angehalten hätte, wenn er seine Aufforderung begriffen hätte.

Eine schwarze Fellkreatur tauchte neben dem Dunkeelf auf und sprang mit einem Satz über die Schlucht. Guenhwyvar landete sanft auf der anderen Seite und verschwand im Gebüsch.

»Guenhwyvar!« rief Drizzt und versuchte, den Panther aufzuhalten, weil er nicht wusste, wie das Tier auf das Kind reagieren würde. Soweit Drizzt wusste, war Guenhwyvar erst einmal einem Menschen begegnet, dem Zauberer, den Drizzts Begleiter später getötet hatte. Drizzt suchte eine Möglichkeit, zu den beiden zu gelangen. Er konnte in die Schlucht hinunterklettern, sie durchqueren und auf der anderen Seite wieder hinaufklettern, aber das würde zu lange dauern.

Und so lief der Dunkeelf ein paar Schritte nach hinten, rannte dann auf die Schlucht zu und sprang in die Luft. Dabei rief er seine angeborenen Schwebefähigkeiten zu Hilfe. Drizzt war wahrhaft erleichtert, als er spürte, wie sich sein Körper von der Erdanziehungskraft befreite. Seit er an die Oberfläche gekommen war, hatte er seinen Schwebenzauber nicht mehr eingesetzt. Der Zauber war einem Dunkeelf, der sich unter freiem Himmel versteckte, nicht dienlich. Stück um Stück wurde Drizzt auf die andere Seite der Schlucht getragen. Er konzentrierte sich darauf, langsam abzustiegen, aber der Zauber ließ abrupt nach, und Drizzt schlug hart auf. Er ignorierte den Schmerz in seinem Knie und auch die Frage, warum sein Zauber nicht so wirkungsvoll gewesen war, sondern stand schnell auf und stürmte los. Verzweifelt rief er Guenhwyvar zu, dass er stehenbleiben sollte.

Drizzt war erleichtert, als er auf die Katze stieß. Guenhwyvar saß gelassen auf einer Lichtung und drückte den Jungen sanft mit dem Gesicht nach unten auf den Boden. Das Kind stieß Hilferufe aus, schien aber unverletzt zu sein.

»Komm, Guenhwyvar«, sagte Drizzt sanft und leise. »Laß das Kind in Ruhe.« Der Panther gähnte und kam dem Wunsch des Drows nach. Das Tier stolzierte über die Lichtung und trat an die Seite seines Herrn.

Der Junge blieb noch ziemlich lange liegen. Dann faßte er wieder Mut, bewegte sich plötzlich, stand auf und wirbelte herum, bis er den Dunkelelf und den Panther ansehen konnte. Seine Augen schienen noch weiter aufgerissen zu sein und blitzten in seinem schmutzigen Gesicht.

»Was bist du?« fragte der Junge in gewöhnlicher Menschengsprache.

Drizzt streckte die Arme aus, um zu zeigen, dass er nichts verstand. Aus einem Impuls heraus zeigte er mit einem Finger auf seine Brust und erwiderte: »Drizzt Do'Urden.« Er bemerkte, dass der Junge sich vorsichtig bewegte, heimlich einen Fuß hinter den anderen schob und die Entfernung zwischen sich und dem Drow vergrößerte. Es überraschte Drizzt keineswegs – und er achtete darauf, dass er Guenhwyvar dieses Mal unter Kontrolle behielt, als der Junge auf dem Absatz kehrte und davonrannte. Bei jedem Schritt rief er »Hilfe! Es ist ein Drizzit!«

Drizzt warf Guenhwyvar einen Blick zu und zuckte mit den Schultern, und es hatte den Anschein, als antwortete ihm die Katze ebenfalls mit einem Achselzucken.

Die Welpen

Nathak, der Goblin mit den spindeldürren Armen, marschierte langsam und mit schweren Schritten den steilen, felsigen Abhang hinauf. Er hatte Angst. Der Goblin musste das, was er herausgefunden hatte – fünf tote Gnolle konnten nicht ignoriert werden -, melden, aber die unglückliche Kreatur bezweifelte ernstlich, dass Ulgulu oder Kempfana die Neuigkeiten akzeptieren würden. Und dennoch, welche Wahl hatte Nathak? Er konnte wegrennen, in das andere Tal, und in die Wildnis fliehen. Doch das schien ihm die schlechtere Alternative zu sein, denn der Goblin kannte Ulgulus Rache durst nur zu gut. Der riesige, purpurrote Meister konnte mit bloßen Händen einen Baum entwurzeln, eine Handvoll Steine aus einer Höhlenwand brechen und natürlich einem flüchtigen Goblin ganz leicht den Hals umdrehen.

Bei jedem Schritt schauderte er. Durch schützendes Buschwerk betrat er das kleine Eingangszimmer, durch das man den Höhlenkomplex seines Meisters erreichen konnte.

»Ist an der Zeit, dass du zurückkehrst«, schimpfte einer der beiden Goblins in dem Zimmer. »Du bist zwei Tage weg gewesen!«

Nathak nickte nur und atmete tief durch.

»Na, was ist denn?« fragte ein dritter Goblin. »Hast du die Gnolle gefunden?«

Nathaks Gesicht wurde aschfahl, und egal, wie tief er auch durchatmete, die Bedrängnis, in der der Goblin sich befand, wurde dadurch nicht geschmälert.

Die beiden Goblinwachen schauten sich neugierig an und wandten sich dann wieder Nathak zu. »Er hat die Gnolle gefunden«, bemerkte einer von ihnen, der das Problem erkannt hatte. »Tote Gnolle.«

»Ulgulu wird sich nicht freuen«, flötete der andere. Die beiden traten beiseite und hoben einen schweren Vorhang hoch, der das Eingangszimmer vom Empfangsraum abteilte.

Nathak zögerte und schaute sich um, als müsse er die Lage noch mal überdenken. Vielleicht war Flucht doch die bessere Entscheidung, dachte er. Die Goblinwachen packten ihren spindeldürren Kameraden und schoben ihn brüsk in den Empfangsraum. Dann kreuzten sie die Speere hinter Nathak, um einen Rückzug zu verhindern.

Nathak gelang es, sich etwas zusammenzureißen, als er sah, dass nicht Ulgulu, sondern Kempfana in dem großen Sessel auf der anderen Seite des Zimmers saß. Kempfana hatte bei den Goblins den Ruf, dass er der ruhigere von den beiden regierenden Brüdern war, obwohl auch er genug von seinen Untergebenen verschlungen hatte, so dass sie ihm gebührenden Respekt zollten. Kempfana reagierte kaum auf das Eintreten des Goblins, sondern unterhielt sich statt dessen angeregt mit Lagerbottoms, dem fetten Bergriesen, der früher den Höhlenkomplex für sich beansprucht hatte.

Schlurfend durchquerte Nathak den Raum. Sowohl der Bergriese als auch der fast ebenso große Goblionoid, dessen Haut blutrot war, blickten in seine Richtung.

»Ja, Nathak«, sagte Kempfana und wehrte den flinken Einspruch des Bergriesen mit einer einzigen Handbewegung ab. »Was hast du zu berichten?«

»Ich... ich«, stotterte Nathak.

Kempfanas große Augen leuchteten plötzlich orange, ein deutliches Anzeichen dafür, dass er sich aufregte.

»Ich habe die Gnolle gefunden!« platzte Nathak heraus.

»Tot. Umgebracht.«

Lagerbottoms stieß ein tiefes und bedrohliches Knurren aus, aber Kempfana umklammerte den Arm des Bergriesen, um ihn daran zu erinnern, wer hier das Sagen hatte.

»Tot?« fragte der rothäutige Goblin leise.

Nathak nickte.

Kempfana lamentierte über das Schicksal dieser verlässlichen Sklaven, aber die Gedanken des Bargestwelpen kreisten im Augenblick mehr darum, wie sein Bruder wohl auf diese Nachrichten reagieren würde. Ulgulu hatte ein gewalttätiges Wesen. Kempfanas Neugier wurde schnell befriedigt.

»Tot!« Das Gebrüll war so laut, dass es beinah den Felsen sprengte. Instinktiv duckten sich die drei Monster in dem Raum und drehten sich zur Seite, gerade noch rechtzeitig, um zu sehen, wie ein riesiger Felsen, die Tür zu einem weiteren Raum, aufflog und wegrollte.

»Ulgulu!« kreischte Nathak. Der kleine Goblin fiel mit dem Gesicht nach unten zu Boden und wagte nicht, aufzusehen.

Die riesige, purpurrote goblinähnliche Kreatur stürmte in den Empfangsraum. In seinen Augen glomm ein orangefarbenes Feuer. Mit drei großen Schritten stand Ulgulu direkt neben dem Bergriesen, und augenblicklich wirkte Lagerbottoms sehr klein und verletzlich.

»Tot!« brüllte Ulgulu noch einmal wütend. Da sich sein Goblinstamm verringerte – weil die Menschen aus dem Dorf oder andere Monster sie getötet hatten, oder weil sie von Ulgulu während seiner wiederkehrenden Wutanfälle gefressen wurden –, war die Gnollbande dafür zuständig gewesen, die Nahrung für die Höhlenbewohner zu beschaffen.

Kempfana warf seinem größeren Bruder einen bösen Blick zu. Zusammen waren die beiden Bargestwelpen auf die materielle Ebene gekommen, um zu essen und zu wachsen. Sehr schnell hatte Ulgulu die Führung beansprucht, das stärkste ihrer Opfer verschlungen und war infolgedessen größer und

stärker geworden. Nach der Farbe von Ulgulus Haut und nach der reinen Größe und Kraft zu urteilen, war es offensichtlich, dass der Welpo bald in die stinkenden Grabenbrüche von Dschehenna zurückkehren konnte.

Kempfana hoffte, dass der Tag nah war. Wenn Ulgulu erst verschwunden war, dann würde er regieren; er würde essen und stärker werden. Dann konnte auch Kempfana seine Entwöhnungsphase auf dieser verfluchten Ebene abschließen und mit den anderen Bargests auf ihrer eigentlichen Existenzebene kämpfen.

»Tot«, grollte Ulgulu wieder. »Steh auf, verdammter Goblin, und erzähl mir, wie es passiert ist. Wer hat das meinen Gnollen angetan?«

Nathak kroch noch ein Stück weiter, bis es ihm endlich gelang, sich hinzuknien. »Ich weiß es nicht«, jammerte der Goblin. »Gnolle tot, aufgeschlitzt und in Stücke gerissen.«

Ulgulu wippte auf seinen schlappen, überdimensionierten Füßen hin und her. Die Gnolle waren losgezogen, um ein Bauernhaus zu überfallen. Ihr Befehl hatte gelaftet, mit dem Bauern und seinem ältesten Sohn zurückzukehren. Diese beiden Menschen – ein herzhaftes Mahl – hätten den großen Bargest beträchtlich gestärkt. Vielleicht hätte er durch sie sogar den Grad an Reife erlangt, den er brauchte, um nach Dschehenna zu gehen. Nun, angesichts Nathaks Bericht, musste Ulgulu Lagerbottoms schicken oder vielleicht gar selbst gehen. Doch der Anblick des Riesen oder des rothäutigen Monstrums konnte die menschliche Siedlung dazu veranlassen, sich zu organisieren, was gefährlich war. »Tephanis!« schrie Ulgulu plötzlich.

An der gegenüberliegenden Wand, durch die Ulgulu hereingeplatzt war, bewegte sich ein kleiner Kieselstein und fiel hinunter. Bevor der Stein den Boden erreichte, hatte ein Feengeist die kleine Öffnung, die er als Schlafstätte benutzte,

verlassen, zwanzig Fuß zurückgelegt und war direkt an Ulgulus Seite geeilt, um es sich auf der riesigen Schulter des Bargest bequem zu machen.

»Du – hast – mich – gerufen, nicht – wahr, mein – Herr«, zirpte Tephaniß viel zu schnell. Die anderen hatten noch nicht einmal mitbekommen, daß der zwei Fuß große Feengeist den Raum betreten hatte. Kempfana, der verwundert den Kopf schüttelte, wandte sich ab.

Ulgulu ließ ein donnerndes Gelächter hören, denn er liebte das Schauspiel, das Tephaniß, sein Lieblingsdiener, darbot. Tephaniß war ein Flinkling, ein winziger Feengeist, der sich in einer Dimension bewegte, die die Normalzeit transzendierte. Flinklinge besaßen grenzenlose Energie und eine Agilität, die fast jeden Halblingdieb beschämte. Flinklinge waren für viele Aufgaben geeignet, die keine andere Rasse auch nur versuchen konnte. Ulgulu hatte sich mit Tephaniß angefreundet, kurz nachdem er auf der materiellen Ebene eingetroffen war – Tephaniß war auch das einzige Mitglied unter den Höhlenbewohnern, den der Bargest nicht unterwarf -, und diese Verbindung hatte dem jungen Welpen zu einem beträchtlichen Vorsprung seinem Bruder gegenüber verholfen. Da Tephaniß potentielle Opfer aufspürte, wußte Ulgulu ganz genau, welche er essen mußte und welche er Kempfana überlassen konnte. Und außerdem wußte er, wie er die Abenteurer, die stärker als er waren, besiegen konnte.

»Lieber Tephaniß«, schnurrte Ulgulu. »Nathak, armer Nathak-« Der Goblin wußte ganz genau, was dieser Hinweis zu bedeuten hatte -, »er hat mich darüber informiert, daß meine Gnolle eine Katastrophe erlebt haben.«

»Und – du – willst – daß – ich – dorthin – gehe – und – nach-sehe – was – mit – ihnen – passiert – ist, mein – Meister«, erwiderte Tephaniß. Ulgulu brauchte eine Minute, um die nahezu unverständliche Wortkette zu entziffern, nickte dann aber eifrig.

»Sofort – mein – Meister. Bin – gleich – wieder – da.«

Ulgulu spürte ein leichtes Zittern auf seinen Schultern, aber bis er und die anderen begriffen hatten, was Tephaniis gesagt hatte, bewegte sich der schwere Stoff, der den Empfangsraum vom Eingang abtrennte, schon kaum mehr. Einer der Goblins steckte kurz seinen Kopf hinein, um nachzusehen, ob Ulgulu oder Kempfana ihn gerufen hatte, ging dann auf seinen Platz zurück und dachte, dass der Wind wohl den Vorhang bewegt haben musste.

Ulgulu lachte wieder schallend, und Kempfana warf ihm einen angewiderten Blick zu. Kempfana haßte den Feengeist und hätte ihn schon vor langer Zeit getötet, aber er konnte die möglichen Vorteile nicht leugnen, die der Feengeist brachte, zumal er annahm, dass Tephaniis für ihn arbeiten würde, wenn Ulgulu erst mal nach Dschehenna zurückgekehrt war.

Nathak setzte einen Fuß hinter den anderen und wollte sich still und leise aus dem Raum schleichen, doch Ulgulu zwang den Goblin mit einem Blick stehenzubleiben. •

»Deine Meldung hat mir geholfen«, setzte der .Bargest an.

Nathak beruhigte sich ein wenig. Aber es dauerte nur einen Moment, bis Ulgulus riesige Hand hervorschoß, sich dem Goblin um den Hals legte und Nathak hochhob.

»Aber es hätte mir noch mehr geholfen, wenn du dir die Zeit genommen und herausgefunden hättest, was meinen Gnollen zugestoßen ist!«

Nathak hätte fast das Bewußtsein verloren, und als sein Körper schon halb in Ulgulus hungrigem Mund verschwunden war, wünschte er, es wäre so gewesen.

»Reibe den Allerwertesten, das mildert die Pein. Setz dich drauf, dann geht es von vorn los. Reibe den Allerwertesten, das lindert die Pein. Setz dich drauf, dann geht es von vorn los«,

wiederholte Liam Distelwolle immer und immer wieder. Mit dieser Litanei wollte er sich von dem Brennen unter dem Stoff seiner Beinkleider ablenken, eine Litanei, die der spitzbübische Liam nur allzu gut kannte. Doch diesmal war es anders, das musste sich Liam nach einer Weile eingestehen. Er hatte seine Pflichten wirklich vernachlässigt.

»Aber das mit dem Drizzit ist wahr«, knurrte er zu seiner Verteidigung.

Und wie als Antwort auf seine Bestätigung ging die Tür einen Spaltbreit auf und Shawno, der zweitjüngste Sohn, und Eleni, die einzige Schwester, schlüpfen herein.

»Diesmal steckst du tief in der Patsche«, rügte Eleni und spielte sich als große Schwester auf. »Ist schon schlimm genug, dass du wegläufst, wenn sich die Arbeit türmt, und dann kommst du auch noch mit derlei Geschichten nach Hause!«

»Der Drizzit war echt«, protestierte Liam, der von Elenis Muttergetue nicht gerade angetan war. Liam reichte es schon, dass seine Eltern ihn schalten. Elenis spitzzüngige Besserwisserei brauchte er nicht auch noch. »Schwarz wie die Nacht und mit einem schwarzen Löwen!«

»Ruhe, ihr beiden«, warnte Shawno. »Wenn Dad herauskriegt, dass wir hier solches Zeug reden, dann wird er uns eine Tracht Prügel verpassen.«

»Drizzit«, bezweifelte Eleni.

»Es ist wahr!« protestierte Liam lautstark, was ihm einen bösen Schlag von Shawno einbrachte. Die drei drehten sich um und wurden kreidebleich, als die Tür aufflog.

»Komm herein!« zischte Eleni im Flüsterton und packte Flanny, der ein wenig älter als Shawno und drei Jahre jünger als Eleni war, beim Kragen und hievte ihn in den Holzschuppen. Shawno, der ewige Zauderer der Gruppe, streckte schnell den Kopf aus der Tür und vergewisserte sich, dass sie nicht beobachtet wurden. Dann schloß er leise die Tür.

»Du solltest uns nicht nachspionieren!« protestierte Eleni.

»Woher sollte ich denn wissen, dass ihr hier seid?« schoß Flanny zurück. »Ich bin nur gekommen, um den Kleinen zu necken.« Er schaute Liam an, schürzte die Lippen und wedelte bedrohlich mit den Fingern. »Paß auf, paß auf«, sang Flanny. »Ich bin der Drizzit, und ich bin gekommen, um kleine Jungs aufzufressen!«

Liam drehte ihm den Rücken zu, aber das beeindruckte Shawno nicht im mindesten. »Ah, halt die Klappe!« murrte er Flanny an und untermauerte seine Aufforderung, indem er seinem Bruder einen Schlag auf den Hinterkopf verpaßte. Flanny wirbelte herum, um sich zu revanchieren, aber Eleni trat zwischen die beiden Brüder.

»Hört auf!« schrie sie so laut, dass alle vier Distelwollkinder einen Finger auf den Mund legten und »Pst« sagten.

»Der Drizzit war echt«, wiederholte Liam aufs neue. »Ich kann es beweisen – wenn ihr euch nicht fürchtet.«

Liams drei Geschwister warfen ihm neugierige Blicke zu. Er war ein notorischer Schwindler, das wussten sie alle, und was sollte denn dabei herauskommen? Ihr Vater hatte Liam keinen Glauben geschenkt, und nur das zählte, zumindest, was die Bestrafung betraf. Dennoch war Liam unnachgiebig, und sein Ton sagte ihnen, dass hinter seiner Behauptung irgend etwas steckte.

»Wie willst du den Drizzit beweisen?« fragte Flanny.

»Morgen haben wir nichts zu tun«, erwiderte Liam. »Wir werden in die Berge gehen und Blaubeeren sammeln.«

»Das werden Vater und Mutter niemals erlauben«, warf Eleni ein.

»Das würden sie schon, wenn wir Connor dazu überreden können, uns zu begleiten«, sagte Liam und brachte so den ältesten Bruder ins Spiel.

»Connor wird dir nicht glauben«, widersprach Eleni.

»Aber dir würde er glauben!« erwiderte Liam laut. Die anderen stimmten wieder zu einem »Pst« an.

»Ich glaube dir nicht«, lautete Elenis Antwort. »Du spinnst immer irgendwelches Zeug zusammen, bringst dich damit in Schwierigkeiten und lügst, um mit heiler Haut davonzukommen!«

Liam verschränkte seine kleinen Arme vor der Brust und stampfte ungeduldig mit dem Fuß auf. »Aber du wirst mir glauben«, grummelte Liam, »wenn du Connor dazu überreden kannst, mitzukommen!«

»Ach, tu es«, flehte Flanny Eleni an, doch Shawno, der die möglichen Konsequenzen bedachte, schüttelte nur den Kopf.

»Dann gehen wir also in die Berge«, sagte Eleni zu Liam. Indem sie ihn zum Weitersprechen aufforderte, gestand sie ihre Zustimmung ein.

Liam grinste breit und kniete sich hin. Dann schob er einen Berg Sägespäne zusammen, in die er einen groben Lageplan der Gegend zeichnete, wo er dem Drizzit begegnet war. Sein Plan war ganz einfach: Eleni sollte Blaubeeren sammeln und insofern als Köder fungieren. Die vier Brüder würden heimlich folgen und zusehen, wie sie eine Knöchelverstauchung oder irgendeine andere Verletzung vortäuschte. Schmerzen hatten den Drizzit schon einmal hervorgelockt, und wenn ein hübsches, junges Mädchen litt, dann würde er unter aller Garantie noch mal auftauchen.

Eleni schreckte vor dem Plan zurück. Dass sie den Wurm am Haken spielen sollte, stimmte sie nicht gerade frohgemut.

»Aber du glaubst mir ja sowieso nicht«, brachte Liam flink hervor. Sein Lächeln, bei dem er eine Zahnlücke zeigte, machte deutlich, dass sie sich mit ihrer Sturheit selbst in die Enge getrieben hatte.

»Dann werde ich es eben tun!« Eleni war eingeschnappt. »Und ich glaube nicht an deinen Drizzit, Liam Distelwolle! Aber wenn es den Löwen wirklich gibt, und ich aufgefressen werde, dann werde ich dir das Fell gerben, und zwar richtig!« Damit wandte Eleni sich ab und stürmte aus dem Holzschuppen.

Liam und Flanny spuckten sich in die Hände und wandten sich vorsichtig zu Shawno um, der seine Angst überwand. Triumphierend legten die drei Brüder die feuchten Hände aufeinander. Jede Verstimmung zwischen ihnen schien sich in Nichts aufzulösen, sobald sie eine Möglichkeit fanden, Eleni zu ärgern.

Keiner von ihnen erzählte Connor von ihrer geplanten Jagd auf den Drizzit. Statt dessen erinnerte Eleni ihn an die vielen Gefallen, die er ihr schuldig war, und versprach, darüber nachzudenken, ob nicht alle Schulden beglichen wären, wenn Liam zugestimmt hatte, Connors Schulden zu übernehmen, und Connor sie und die Jungen zum Blaubeersammeln begleiten würde.

Connor murrte, sperrte sich und bemerkte, dass einer der Gäule neue Hufeisen brauchte, aber er konnte den strahlendblauen Augen und dem breiten, offenen Lächeln seiner Schwester nie widerstehen, und nachdem Eleni versprochen hatte, ihm seine beträchtlichen Schulden zu erlassen, willigte er dann doch ein. Mit der Erlaubnis der Eltern führte Connor die Distelwolle-Kinder in die Berge. Er hatte ein Schwert an die Hüften gebunden, und die Kinder trugen die Körbe.

Drizzt entdeckte die List, lange bevor die junge Bauerntochter allein in das Blaubeerfeld stapfte. Er hatte auch die vier Distelwolle-Jungen gesehen, die sich in einem

nahegelegenen Ahornhain versteckten, und Connors Schwert, das der älteste Bruder nahezu perfekt handhabte.

Der Jüngste hatte sie hierher geführt, das wusste Drizzt. Am Tag zuvor hatte der Drow beobachtet, wie der Junge in den Holzschuppen gezerrt worden war. Und immer wieder hatte er das Wort »Drizzit« gehört, zumindest zu Anfang. Jetzt wollte der sture Junge seine unglaubliche Geschichte beweisen.

Die Blaubeerpflückerin stolperte plötzlich, fiel dann zu Boden und schrie auf. Drizzt erkannte ihren Schrei als Hilferuf wieder, weil der Junge mit dem sandfarbenen Haar dieses Wort auch benutzt hatte, und ein Lächeln breitete sich auf seinem dunklen Gesicht aus. Da das Mädchen auf so lächerliche Weise hingefallen war, wusste Drizzt, dass es sich nur um ein Spiel handelte. Das Mädchen war nicht verletzt, sondern rief einfach nur nach dem Drizzit.

Der Dungelelf schüttelte seine dicke, weiße Mähne und wollte gerade loslaufen, blieb dann aber instinktiv stehen.

Wieder warf er einen Blick auf das Blaubeerfeld, wo das Mädchen saß, sich den Knöchel rieb und immer wieder nervös in die Richtung schaute, wo sich ihre Brüder versteckt hatten. Einen Augenblick wurde es Drizzt schwer ums Herz. Er spürte einen Drang, dem er nicht widerstehen konnte. Wie lange war er allein gewesen und ohne Freunde umhergezogen? In dieser Minute sehnte er sich nach Belwar, den Swirfneblin, der ihn bei vielen Widrigkeiten in der Wildnis des Unterreichs beigestanden hatte. Er sehnte sich nach Zaknafein, seinen Vater und Freund. Drizzt Do'Urden verfolgte das Zusammenspiel der warmherzigen Geschwister, und das war mehr, als er ertragen konnte.

Es war an der Zeit, dass Drizzt seine Nachbarn kennenlernte.

Drizzt stülpte die Kapuze seines überdimensionierten Gnollumhangs über, obwohl der zerschlissene Stoff nicht gerade hilfreich war, wenn es darum ging, seine wirkliche

Herkunft zu verbergen, und sprang dann über das Feld. Er hoffte, dass er wenigstens die erste Reaktion des Mädchens abschwächen konnte, wenn sie ihn sah, und vielleicht würde er ja auch einen Weg finden, sich mit ihr zu unterhalten. Doch seine Hoffnungen waren überzogen.

»Der Drizzit!« keuchte Eleni schwer atmend, als sie ihn kommen sah. Sie wollte laut herausschreien, aber das gelang ihr nicht, und die Angst lahmte sie so, dass sie nicht weglaufen konnte.

Aus dem Waldhain rief Liam an ihrer Stelle. »Der Drizzit!« brüllte der Junge. »Ich hab' es euch ja gesagt! Ich hab' es euch ja gesagt!« Er schaute seine Brüder an, die genauso aufgeregt waren, wie er es erwartet hatte. Doch Connors Gesicht spiegelte solche Bedrängnis wider, dass Liam ihn nur einmal kurz ansehen musste, und schon war seine Freude verschwunden.

»Bei Gott«, murmelte der älteste Distelwolle-Sohn. Connor war oftmals mit seinem Vater unterwegs gewesen, der ihm gezeigt hatte, wie man Feinde aufspürte. Jetzt betrachtete er seine drei verwirrten Brüder und murmelte ein einziges Wort, das den unerfahrenen Jungs überhaupt nichts sagte: »Drow.«

Drizzt blieb ein paar Schritte vor dem verängstigten Mädchen stehen, der ersten Menschenfrau, die er aus der Nähe sah, und studierte sie. Eleni war hübsch, egal, welchen Rassenstandard man auch anlegte, mit riesengroßen, sanften Augen, Wangen mit Grübchen und einer glatten, goldenen Haut. Drizzt wusste, dass es hier keinen Kampf geben würde. Er lächelte Eleni an und verschränkte vorsichtig die Arme vor der Brust. »Drizzt«, korrigierte er und zeigte auf sich. Eine Bewegung, die er nur aus den Augenwinkeln heraus wahrnahm, lenkte ihn von dem Mädchen ab.

»Lauf, Eleni«, rief Connor Distelwolle, schwenkte sein Schwert und hielt auf den Drow zu. »Das ist ein Dunkelelf! Ein Drow! Renn um dein Leben!«

Von dem, was Connor gerufen hatte, verstand Drizzt nur das Wort »Drow«. Doch die Körperhaltung des jungen Mannes konnte nicht mißverstanden werden, denn Connor stürmte blindlings zwischen Drizzt und Eleni. Die Spitze seines Schwerts zeigte auf Drizzt. Eleni gelang es, sich hinter ihrem Bruder wieder aufzurichten, aber sie floh nicht, wie er ihr befohlen hatte. Auch sie hatte schon von den bösen Dunkelelfen gehört, und sie würde Connor nicht im Stich lassen. Er sollte dem Drow nicht allein gegenüberstehen.

»Verschwinde, Dunkelelf«, knurrte Connor. »Ich bin ein guter Schwertkämpfer und wesentlich stärker als du.«

Hilflos streckte Drizzt die Hände aus. Er verstand kein einziges Wort.

»Verschwinde«, brüllte Connor.

Rein instinktiv antwortete Drizzt ihm mit dem stummen Kodex seines Volkes, einer komplizierten Mischung aus Gesten und Mimik.

»Er belegt uns mit einem Fluch!« schrie Eleni und sprang in die Blaubeeren. Connor stürmte schreiend vor.

Aber bevor Connor wusste, wie ihm geschah, packte Drizzt ihn am Unterarm, verdrehte mit der freien Hand das Handgelenk des Jungen und nahm ihm das Schwert ab. Dann wirbelte er die schwere Waffe dreimal über Connors Kopf, drehte sie in seiner schlanken Hand um und gab sie mit der Spitze auf sich selbst gerichtet zurück.

Drizzt breitete die Arme aus und lächelte. Bei den Dunkelelfen signalisierte die Zurschaustellung solcher Überlegenheit, bei der der Gegner nicht verletzt wurde, den Wunsch nach Freundschaft. Doch den ältesten Sohn des

Bauern Bartholomäus Distelwolle versetzte diese Reaktion in Panik.

Einige Minuten stand Connor mit weit aufgerissenem Mund da. Das Schwert fiel ihm aus der Hand, aber das registrierte er nicht; seine verdreckte Hose klebte an seinen Beinen, und auch das bemerkte er nicht.

Connor entfuhr ein Schrei, und er schnappte sich Eleni, die nun in sein Gebrüll einstimmte, dann flohen sie zu dem Wäldchen zurück, um die anderen zu holen, und von dort aus ging es gleich weiter. Sie rannten und blieben erst stehen, als sie die Türschwelle ihres Heims überschritten hatten.

Drizt blieb allein zurück. Sein Lächeln verschwand blitzschnell. Mit ausgebreiteten Armen stand er allein auf dem Blaubeerfeld.

Ein paar hektische, stechende Augen hatten den Vorgang in dein Blaubeerfeld mit mehr als beiläufigem Interesse verfolgt. Das unerwartete Auftauchen eines Dunkelelfs, besonders eines, der einen Gnollumhang trug, hatte für Tephaniis viele Fragen beantwortet. Der Flinklingspäher hatte die Leichen der Gnolle schon untersucht und konnte die tödlichen Wunden der Gnolle einfach nicht mit den behäbigen Waffen in Zusammenhang bringen, die die einfachen Dorfbauern normalerweise schmiedeten. Nachdem er die beiden bestechenden Krummschwerter gesehen, die an den Hüften des Dunkelelfs hingen, und er beobachtet hatte, mit welcher Leichtigkeit der Dunkeelf den Bauernjungen entwaffnet hatte, wusste Tephaniis Bescheid.

Die Staubwolke, die der Flinkling hinterließ, hätte die besten Waldläufer in den Reichen verwirrt. Tephaniis, der Feengeist, der sich nie geradeaus bewegte, flitzte die Bergpfade hinauf und rannte in Kreisen um Bäume, bis seine Strecke am Ende zwei- oder dreimal so lang wie normal war. Aber Entfernungen

hatten Tephanis noch nie etwas bedeutet, und so stand er vor dem rothäutigen Bargestwelpen, bevor Drizzt, der noch über die Auswirkungen des katastrophalen Zusammentreffens nachdachte, das Blaubeerfeld verlassen hatte.

Sorgen

Die Perspektive des Bauern Bartholomäus Distelwolle änderte sich beträchtlich, als Connor, sein ältester Sohn, erläuterte, dass es sich bei Liams »Drizzit« um einen Dunkelelf handelte. Bauer Distelwolle lebte seit fünfundvierzig Jahren, also seit seiner Geburt, in Maldobar, einem Dorf fünfzig Meilen vom Toten-Ork-Fluß entfernt, nördlich von Sundabar. Bartholomäus' Vater hatte hier gelebt, und der Vater seines Vaters auch. In der ganzen Zeit hatten die Bauern nur einmal etwas über Dunkelelfen gehört, und zwar die Geschichte über einen angeblichen Drowüberfall auf eine kleine Siedlung von Waldelfen. Aber dieser Überfall, selbst wenn er von den Dunkelelfen ausgeführt worden war, lag viele Jahre zurück.

Doch der Mangel an Erfahrung mit der Dunkelelf-Rasse schmälerte die Furcht des Bauern Distelwolle nicht, als er zuhörte, wie ihm seine Kinder von der Begegnung in dem Blaubeerfeld erzählten. Connor und Eleni hatten den Elf ganz aus der Nähe gesehen, und sie konnten seine Hautfarbe ganz eindeutig benennen. Außerdem vertraute der Bauer den beiden, denn sie waren alt genug, in Krisenzeiten ihre fünf Sinne beisammenzuhalten.

»Das einzige, was ich nicht verstehe«, erzählte Bartholomäus Benson Delmo, dem fetten und fröhlichen Bürgermeister von Maldobar, und einigen anderen Bauern, die sich in dieser Nacht in seinem Haus versammelt hatten, »ist, warum dieser Dunkelelf die Kinder hat ziehen lassen. Ich bin ja kein Experte, wenn es um das Verhalten von Dunkelelfen geht, aber ich habe genug über sie gehört, um ein anderes Verhalten zu erwarten.«

»Vielleicht war Connors Angriff doch effektiver, als er glaubt«, meldete sich Delmo taktvoll zu Wort. Sie alle hatten

die Geschichte über Connors Entwaffnung gehört. Liam und die anderen Distelwolle-Kinder, einmal abgesehen von dem armen Connor, erzählten natürlich gerade jenen Teil besonders gern.

Doch sosehr Connor auch dem Bürgermeister für sein ausgesprochenes Vertrauen dankte, verneinte er diesen Vorschlag kopfschüttelnd. »Er hat mich überwältigt«, gestand Connor ein. »Vielleicht hat mich sein Anblick zu sehr überrascht, aber er hat mich überwältigt – ohne Wenn und Aber.«

»Und das war nicht gerade eine Kleinigkeit«, warf Bartholomäus ein, der das eventuelle Gelächter der barschen Runde von vornherein abwehren wollte. »Wir alle haben gesehen, wie Connor kämpft. Erst letzten Winter hat er drei Goblins und die Wölfe, auf denen sie ritten, niedergemacht!«

»Beruhigt Euch, Bauer Distelwolle«, beschwichtigte ihn der Bürgermeister. »Wir ziehen die Geschicklichkeit Eures Sohnes nicht in Zweifel.«

»Ich habe da so meine Zweifel, was den Feind anbelangt«, warf Roddy McGristle ein, ein Mann von der Größe eines Bars, über und über behaart. Er war der kampferfahrenste Mann in der Gruppe. Roddy verbrachte mehr Zeit in den Bergen, als er für die Aufrechterhaltung seines Bauernhofs übrig hatte, denn diese Tätigkeit liebte er nicht besonders. Und wann immer ein Kopfgeld auf Orkohren ausstand, konnte man sicher sein, dass Roddy den größten Teil davon einstrich, was oftmals mehr war, als die restlichen Dorfbewohner zusammen einheimsten.

»Nur keine Aufregung«, sagte Roddy zu Connor, der gerade aufstehen und scharf protestieren wollte. »Ich weiß, was du gesagt und gesehen hast, und ich glaube dir. Aber du hast das Wesen einen Drow genannt, und dahinter verbirgt sich mehr, als du dir jetzt auch nur vorstellen kannst. Wenn das, was du gefunden hast, ein Dunkelelf gewesen ist, dann denke ich, dass

ihr alle in diesem Augenblick tot in dem Blaubeerfeld liegen müßtet. Nein, meiner Meinung nach war das kein Drow, aber in diesen Bergen gibt es andere Wesen, die das tun könnten, was du erzählt hast.«

»Nenne sie«, forderte Bartholomäus säuerlich. Es gefiel ihm gar nicht, dass Roddy die Geschichte seines Sohnes anzweifelte. Und überhaupt. Bartholomäus war der Vorstand einer respektablen Familie, und wann immer der rüde und laute Roddy McGristle vorbeikam, brauchten Bartholomäus und seine Frau ein paar Tage, bis sich die Kinder, Liam allen voran, wieder normal aufführten.

Roddy zuckte nur mit den Schultern. An Bartholomäus' Ton störte er sich nicht. »Goblin, Troll – könnte ein Waldelf gewesen sein, der zuviel Sonne abgekriegt hat.« Sein Gelächter, das nach dieser letzten Bemerkung ausbrach, wirkte auf die anderen Gruppenmitglieder ansteckend, und ihre Ernsthaftigkeit ließ etwas nach.

»Wie sollen wir dann sicher sein?« fragte Delmo.

»Wir werden es herausfinden, indem wir das Wesen suchen«, bot Roddy an. »Morgen früh –« er zeigte auf jeden Mann, der an Bartholomäus' Tisch saß – »ziehen wir hinaus und sehen nach, was wir in Erfahrung bringen können.«

Roddy, für den damit das improvisierte Zusammentreffen beendet war, schlug mit den Händen auf den Tisch und stand auf. Doch bevor er das Bauernhaus verließ, drehte er sich noch einmal um, zwinkerte übertrieben und lächelte den anderen Männern mit zusammengekniffenen Lippen zu. »Und Jungs«, sagte er, »vergeßt eure Waffen nicht!«

Noch lange nachdem der Mann aus den Bergen gegangen war, konnten sie sein donnerndes Lachen hören.

»Wir könnten einen Waldläufer hinzubitten«, schlug einer der Bauern hoffnungsvoll vor, als sich die entmutigte Gruppe

aufzulösen begann. »Ich hörte, dass es in Sundabar einen gibt, eine von Lady Austriels Schwestern.«

»Dafür ist es noch ein bißchen früh«, antwortete Bürgermeister Delmo und dämpfte den eben entwickelten Optimismus.

»Ist es jemals zu früh, wenn es sich um einen Dunkelelf handelt?« warf Bartholomäus schnell ein.

Der Bürgermeister zuckte mit den Achseln. »Laßt uns mit McGristle reden«, erwiderte er. »Wenn jemand dort oben in den Bergen die Wahrheit herausfinden kann, dann ist er es.«

Taktvoll wie er war, wandte er sich noch an Connor. »Ich glaube dir deine Geschichte, Connor. Wirklich, das tu' ich. Aber wir müssen es ganz sicher wissen, bevor wir um so hoch gestellte Hilfe wie die Schwester der Herrin von Silbrigmond nachsuchen.«

Der Bürgermeister und die anderen Bauern, die zu Besuch gewesen waren, verabschiedeten sich und ließen Bartholomäus, seinen Vater, Markhe, und Connor allein in der Distelwolle-Küche zurück.

»Das ist kein Goblin oder Waldelf gewesen«, sagte Connor leise. In seiner Stimme schwang sowohl Verärgerung als auch Beschämung mit.

Bartholomäus klopfte ihm auf die Schulter. Keine Sekunde hatte er an seinem Sohn gezweifelt.

In einer Höhle in den Bergen zerbrachen sich auch Ulgulu und Kempfana die ganze Nacht den Kopf über das Auftauchen des Dunkelelfs.

»Wenn es ein Drow ist, dann ist er ein erfahrener Abenteurer«, sagte Kempfana zu seinem größeren Bruder. »Vielleicht erfahren genug, um dir zu deiner Reife zu verhelfen.«

»Und mich wieder nach Dschehenna zu bringen!« beendete Ulgulu den Satz seines überzeugenden Bruders. »Du hoffst ja so inständig darauf, dass ich mich bald verabschiede.«

»Du wartest doch auch auf den Tag, an dem du in die rauchenden Grabenbrüche zurückkehren kannst«, erinnerte Kempfana ihn.

Ulgulu knurrte und antwortete nicht. Das Auftauchen eines Dunkelelfs legte viele Überlegungen nahe und beschwor Ängste herauf, die weit über Kempfpapas schlichte, logische Bemerkung hinausgingen. Der Bargest, wie alle intelligenten Kreaturen auf fast allen Existenzebenen, wusste über Dunkelelfen Bescheid und hatte vor dieser Rasse einen gesunden Respekt. Während ein einziger Drow vielleicht nicht gerade ein großes Problem darstellte, wusste Ulgulu, dass sich eine kriegerische Dunkeelfgruppe oder vielleicht gar eine Armee als Katastrophe erweisen konnte. Die Welpen waren nicht unverwundbar. Das Menschendorf wäre für die Bargestwelpen leichte Beute gewesen, und das könnte im Prinzip auch so bleiben, wenn Ulgulu und Kempfana ihre Angriffe sorgfältig planten. Aber wenn eine Gruppe Dunkelelfen auftauchte, dann könnte ihnen diese Beute leicht durch die Lappen gehen.

»Wir müssen mit diesem Drow fertig werden«, bemerkte Kempfana. »Wenn er ein Späher ist, dann darf er nicht zurückkehren und Bericht erstatten.«

Ulgulu schaute seinen Bruder kalt an und rief dann den Flinkling. »Tephanis«, schrie er, und der Flinkling saß auf seiner Schulter, bevor er das Wort ganz ausgesprochen hatte.

»Du – willst – dass – ich – losgehe – und – den – Drow – töte, mein – Meister«, erwiderte der Flinkling. »Ich – weiß – was – du – von – mir – erwartest!«

»Nein!« rief Ulgulu schnell, weil er spürte, dass der Flinkling sofort losziehen wollte. Tephanis war schon auf

halbem Weg zur Tür, als Ulgulu die Silbe ausgesprochen hatte, aber der Flinkling war auf die Schulter zurückgekehrt, bevor der letzte Laut verhallt war.

»Nein«, wiederholte Ulgulu sanfter. »Vielleicht kann man sich das Auftauchen des Dunkelelfs zunutze machen.«

Kempfana bemerkte das böse Grinsen seines Bruders und begriff, was er im Sinn hatte. »Ein neuer Feind für die Dorfbewohner«, sinnierte der kleinere Welp. »Ein neuer Feind, dem man Ulgulus Morde in die Schuhe schieben kann?«

»Alles kann so hingedreht werden, dass man seinen Vorteil daraus ziehen kann«, erwiderte der rothäutige Bargest verschmitzt, »selbst das Auftauchen eines Dunkelelfs.« Ulgulu wandte sich wieder an Tephani.

»Du – willst – mehr – über – den – Drow – erfahren, mein – Meister?« erkundigte Tephani sich aufgeregt.

»Ist er allein?« fragte Ulgulu. »Ist er der Späher einer größeren Truppe, wie wir befürchten, oder ein einsamer Krieger? Was hat er mit den Dorfbewohnern im Sinn?«

»Er – hätte – die – Kinder – umbringen – können«, wiederholte Tephani. »Ich – denke – dass – er – Freundschaft – suchte.«

»Ich weiß«, knurrte Ulgulu. »Das hast du vorhin schon ausgeführt. Geh jetzt und bring mehr in Erfahrung! Ich brauche mehr als deine Einschätzung, Tephani, und bei allem, was recht ist, die Taten eines Drows weisen in den seltensten Fällen auf das hin, was er tatsächlich vorhat!«

Tephani hüpfte von Ulgulus Schulter und blieb kurz stehen, um auf weitere Instruktionen zu warten.

»In der Tat, lieber Tephani«, schnurrte Ulgulu. »Sieh zu, dass du mir eine der Drow-Waffen bringen kannst. Das könnte sich als äußerst hilfreich.« Ulgulu brach ab, als er bemerkte, wie

sich der schwere Vorhang, der den Eingangsbereich abteilte, bewegte.

»Ein aufregender, kleiner Feengeist«, meinte Kempfana.

»Aber ziemlich nützlich«, erwiderte Ulgulu, und Kempfana musste zustimmend nicken.

Drizzt sah sie schon aus einer Entfernung von einer Meile kommen. Zehn bewaffnete Bauern folgten dem jungen Mann, den er am vorigen Tag in dem Blaubeerfeld getroffen hatte. Und obwohl sie sich unterhielten und scherzten, lag in ihren Schritten Entschlossenheit. Ihre Waffen waren gut zu sehen, und offensichtlich waren sie bereit, sie auch einzusetzen. Neben der Gruppe lief ein Mann, dessen Ausstrahlung heimtückisch war – mit breitem Brustkorb und grimmigem Gesicht und in dicke Felle gehüllt. Er hatte eine hervorragend geschmiedete Axt bei sich und führte zwei große, gelbe Hunde an dicken Ketten, die knurrten.

Drizzt wollte die Dorfbewohner näher kennenlernen und das, was er am Tag zuvor begonnen hatte, fortsetzen. Außerdem wollte er erfahren, ob er endlich einen Ort gefunden hatte, an dem er heimisch werden konnte, aber das anstehende Zusammentreffen, so viel erkannte er, war nicht der richtige Augenblick, ein solches Ziel anzupeilen. Falls die Bauern ihn fanden, gab es bestimmt Schwierigkeiten, und wenn sich Drizzt auch nicht so sehr um seine eigene Sicherheit scherte – der grimmig aussehende Kämpfer und die bunt zusammengewürfelte Truppe konnten ihm sicher nicht allzusehr zusetzen -, so hatte er doch Angst, dass einer der Bauern verletzt werden könnte.

Drizzt entschied, dass er an diesem Tag der Gruppe aus dem Weg gehen und ihre Neugier besänftigen musste. Der Drow wusste, wie man eine perfekte Ablenkung organisierte, um

dieses Ziel zu erreichen. Er stellte die Onyxstatuette vor sich auf den Boden und rief Guenhwyvar.

Ein surrendes Geräusch ganz in der Nähe, gefolgt von dem plötzlichen Rascheln der Büsche, lenkte den Dunkelelf kurz ab, als sich wie gewöhnlich Nebel bildete, der die Statuette umhüllte. Doch Drizzt sah nichts Ungewöhnliches, das sich ihm näherte, und kümmerte sich nicht weiter darum. Er ging davon aus, dass er drängendere Probleme hatte.

Nachdem Guenhwyvar aufgetaucht war, liefen Drizzt und die Katze den Pfad hinunter, hinter das Blaubeerfeld, denn Drizzt nahm an, dass das die Stelle war, an der die Bauern mit ihrer Jagd beginnen würden. Er wollte die Bauern eine Weile in der Gegend herumirren lassen, bis der Bauernsohn noch einmal seine Geschichte erzählen musste. Kurz darauf sollte Guenhwyvar am Rand des Feldes auftauchen und die Gruppe zu einer sinnlosen Verfolgung anstacheln. Der Panther mit dem schwarzen Fell würde wahrscheinlich bewirken, dass die Geschichte des Jungen bezweifelt wurde, und die älteren Männer gingen dann sicherlich davon aus, dass die Kinder auf eine Katze und nicht auf einen Dunkelelf gestoßen und von ihrer Phantasie überwältigt worden waren. Es war ein Spiel, das wusste Drizzt sehr wohl, aber zumindest würde Guenhwyvar die Existenz des Dunkelelfs in Frage stellen und diese Jäger für eine Weile von Drizchts Spur ablenken.

Die Bauern trafen, wie vorausberechnet, auf dem Blaubeerfeld ein. Ein paar der Männer schauten grimmig und erweckten den Eindruck, als ob sie kampflustig seien, aber die meisten unterhielten sich zwanglos und lachten. Sie fanden das liegengebliebene Schwert, und Drizzt beobachtete, wie der Bauernjunge die Ereignisse des gestrigen Tages durchspielte. Außerdem fiel Drizzt auf, dass der große Mann mit der Axt die Geschichte nur halbherzig verfolgte. Mit seinen Hunden drehte er Runden um die versammelten Männer, deutete auf verschiedene Stellen in dem Feld und hielt die Hunde zum

Schnüffeln an. Drizzt hatte mit Hunden keine praktischen Erfahrungen, aber er wusste, dass viele Kreaturen ausgeprägte Sinne hatten und bei einer Jagd hilfreich eingesetzt werden konnten.

»Los, Guenhwyvar«, flüsterte der Dunkelelf, der nicht warten wollte, bis die Hunde die Fährte aufgenommen hatten.

Der große Panther schlich leise den Pfad hinunter und bezog in einem der Bäume Stellung, in denen sich die Jungen am vorigen Tag versteckt hatten. Guenhwyvars unvermitteltes Gebrüll ließ die Unterhaltung der Männer sofort verstummen. Alle Köpfe fuhren in die Richtung des Baums.

Der Panther machte einen Satz auf das Feld, schoß an den erstaunten Menschen vorbei und hetzte über die Steine, die verstreut auf dem Berghang lagen. Die Farmer nahmen johlend die Verfolgung auf und riefen nach dem Mann mit den Hunden, der die Führung übernehmen sollte. Gleich darauf zog die Truppe mit den laut bellenden Hunden ab, und Drizzt ging zu dem Wäldchen neben dem Blaubeerfeld, um über die Ereignisse des Tages und die kommenden Schritte, die er einleiten musste, nachzudenken.

Er hatte den Eindruck, dass ein surrendes Geräusch ihm folgte, und vergaß es schnell wieder, weil er es für das Summen eines Insekts hielt.

Da seine Hunde sich ziemlich verwirrt verhielten, brauchte Roddy McGristle nicht lange, bis er herausfand, dass der Panther nicht die Kreatur war, die ihre Fährte auf dem Blaubeerfeld hinterlassen hatte. Außerdem erkannte Roddy, dass seine stümperhaften Kumpane und besonders der fettleibige Bürgermeister nicht einmal mit seiner Hilfe die geringste Chance hatten, die große Katze zu fangen, denn der Panther konnte über Schluchten springen, und die Bauern brauchten zu lange, bis sie eine zu Fuß umrundeten.

»Geht nur weiter!« sagte Roddy zum Rest der Gruppe. »Jagt das Ding. Ich werde meine Hunde nehmen, auf die andere Seite gehen und dem Ding den Weg abschneiden. Dann läuft es euch direkt in die Arme!« Die Farmer stimmten jubelnd zu und rannten los. Roddy zog an den Ketten und ließ die Hunde bei Fuß gehen.

Die Hunde, die für die Jagd abgerichtet worden waren, wollten weiterlaufen, aber ihr Herr hatte eine andere Route im Sinn. Roddy beschäftigten mehrere Dinge. Seit dreißig Jahren war er jetzt in diesen Bergen, und nie hatte er so eine Katze gesehen oder von ihr gehört. Dazu kam noch, dass der Panther seine Verfolger mit Leichtigkeit hätte abschütteln können, aber statt dessen tauchte er immer wieder auf, gar nicht weit weg, als wolle er die Bauern wegführen. Roddy erkannte ein Ablenkungsmanöver, wenn er mit einem konfrontiert war, und er hatte eine ziemlich gute Vorstellung, wo sich der Übeltäter versteckte. Er forderte die Hunde auf, ruhig zu sein, und ging wieder den Weg zurück, den er gekommen war, zum Blaubeerfeld.

Drizzt lehnte an einem Baum und ruhte sich aus. Das Wäldchen spendete ihm Schatten. Nun fragte er sich, wie er sich den Bauern zu erkennen geben konnte, ohne sie noch mehr zu erschrecken. Während der Tage, an denen er den alleinstehenden Bauernhof beobachtet hatte, war er zu der Überzeugung gelangt, dass er bei den Menschen einen Platz finden konnte, dieser oder jener Art, wenn er sie nur davon überzeugen konnte, dass er keine bösen Absichten hegte.

Ein Surren zu Drizchts Linker riß ihn abrupt aus seinen Überlegungen. Schnell zog er seine Krummschwerter heraus, dann rauschte etwas so schnell an ihm vorbei, dass er nicht reagieren konnte. Schmerzen am Handgelenk entlockten ihm einen Schrei, und das Krummschwert wurde ihm aus der Hand gerissen. Verwirrt inspizierte Drizzt die Wunde und erwartete, einen Pfeil zu sehen, der sich tief in sein Fleisch gebohrt hatte.

Die Wunde war sauber und leer. Ein schrilles Lachen veranlaßte Drizzt, sich nach rechts zu drehen. Dort stand ein Feengeist, der sich Drizzts Krummschwert lässig um die Schulter gehängt hatte. Die Schwertschärpe berührte fast den Boden, so klein war die Kreatur, die einen blutigen Dolch in der Hand hielt.

Der Drow rührte sich nicht und versuchte zu erraten, was das Wesen als nächstes tun würde. Einen Flinkling hatte er noch nie gesehen und auch nicht von ihm gehört, aber er hatte schon eine Ahnung davon, welchen Vorteil diese ungewöhnliche Kreatur hatte. Und bevor der Dunkelelf einen Plan schmieden konnte, wie er den Flinkling schlagen konnte, tauchte ein anderer Feind auf.

In der Sekunde, in der Drizzt das Geheul hörte, wusste er, dass sein Schmerzensschrei ihn verraten hatte. Der erste von Roddy McGristles knurrenden Hunden hetzte durch die Büsche und rannte geduckt auf den Dunkelelf zu. Der zweite, der nur ein paar Schritte hinter dem ersten Hund lag, stürmte seinem Gefährten nach und sprang an Drizzts Kehle.

Doch diesmal war Drizzt schneller. Mit seinem Krummschwert stach er auf den ersten Hund ein, verletzte das Tier am Kopf und schlug ihm den Schädel ein. Ohne zu zögern sprang Drizzt nach hinten, umklammerte das Schwert und zog es nach oben, bis es auf gleicher Höhe mit dem hochspringenden zweiten Hund war. Der Hund, der nicht mehr aus noch ein wusste, wurde an der Kehle und am Brustkorb verletzt. Dabei wurde Drizzt das Krummschwert aus der Hand gerissen, und der Hund verschwand mitsamt der Waffe im Gebüsch neben dem Baum.

Drizzt hatte sich noch nicht erholt, als Roddy McGristle auf ihn zulief.

»Du hast meinen Hund getötet!« brüllte der riesige Mann aus den Bergen und hieb mit Spalter, seiner großen,

kampferproben Axt, auf den Kopf des Dunkelelfs ein. Obwohl die Bewegung äußerst geschickt war, gelang es Drizzt, seitlich auszuweichen. Der Drow verstand kein einziges Wort von McGristles unablässigem Geschrei, und er wusste, dass der korpulente Mann kein einziges Wort der Erklärung verstehen würde, die Drizzt ihm bieten konnte.

Verwundet und unbewaffnet, konnte Drizzt sich nur verteidigen, indem er weiterhin auswich. Ein weiterer Schlag traf ihn und zerriß seinen Gnollumhang, aber er zog den Bauch ein, und die Axt streifte sein feingliedriges Kettenhemd. Drizzt bewegte sich tänzelnd seitwärts, in Richtung einer kleinen Baumgruppe. Er glaubte, dass ihm dort, seine größere Beweglichkeit einen gewissen Vorteil verschaffte. Der Dunkeelf musste versuchen, den wütenden Menschen zu ermüden, oder ihn wenigstens dazu bringen, seinen brutalen Angriff noch einmal neu zu überdenken. McGristles Wahnsinn ließ jedoch nicht nach. Knurrend lief er Drizzt nach und schwang bei jedem Schritt die Axt.

Jetzt sah Drizzt, wie kurzsichtig sein Plan gewesen war. Während er dem bulligen Menschen in den dicht stehenden Bäumen entwischen konnte, konnte McGristles Axt doch mühelos einen Weg durch die Stämme finden.

Die schwere Waffe flog seitlich in Schulterhöhe auf ihn zu. Verzweifelt ließ sich Drizzt auf den Boden fallen und entging nur knapp dem Tode. McGristle konnte seinen Wurf nicht rechtzeitig abschwächen, und die akkurat geschmiedete Waffe drang in den zehn Zentimeter dicken Stamm eines jungen Ahornbaums, der prompt gefällt wurde.

Roddys Axt steckte tief in dem Holz, und McGristle grunzte und stöhnte schwer, als er versuchte, die Waffe wieder herauszuziehen. Erst in letzter Minute erkannte er die Gefahr. Es gelang ihm gerade noch, dem schweren, fallenden Baum auszuweichen, aber er wurde unter der Ahornbaumkrone begraben. Die Zweige klatschten ihm ins Gesicht, rahmten

seinen Kopf ein und drückten ihn auf den Boden. »Verdammt seist du, Drow!« brüllte McGristle und rüttelte ohne Erfolg an seinem natürlichen Gefängnis.

Drizzt krabbelte weg. Sein verletztes Handgelenk hielt er immer noch fest umklammert. Dann stieß er auf seinen zweiten Krummsäbel, der bis zum Griff in dem unglücklichen Hund steckte. Der Anblick peinigte den Dunkelelf, denn er wusste um den Wert eines Tiers, das einen begleitete. Während er versuchte, den Säbel herauszuziehen, war ihm schwer ums Herz. Die Situation wurde noch dramatischer, weil der zweite Hund, der mehr als erstaunt wirkte, sich wieder zu rühren begann.

»Verdammt seist du, Drow!« brüllte McGristle noch einmal.

Drizzt verstand den Hinweis auf seine Rasse, und den Rest konnte er raten. Er wollte dem eingesperrten Mann behilflich sein, weil er meinte, dass er auf diese Weise den Anfang zu einer zivileren Form der Auseinandersetzung machen könnte, aber er glaubte nicht, dass der Hund, der wieder zu sich kam, bereit war, ihm die Pfote zu reichen. Der Dunkelelf schaute sich ein letztes Mal nach dem Feengeist um, der das ganze Durcheinander heraufbeschworen hatte, schleppte sich dann aus dem Wäldchen und floh in die Berge.

»Wir hätten das Ding erwischen sollen!« schimpfte Bartholomäus Distelwolle, als die Gruppe zu dem Blaubeerfeld zurückgelangte. »Wenn McGristle dort aufgetaucht wäre, wo er wie verabredet sein wollte, hätten wir die Katze ganz sicher erwischt! Wo ist denn dieser Hunderudelführer eigentlich?«

Mit dem wiederholten »Drow! Drow!« – Gebrüll, das aus dem Ahornwäldchen drang, wurde Bartholomäus' Frage beantwortet. Die Bauern liefen los und fanden den hilflosen Roddy, der von dem gefälltten Ahornbaum festgehalten wurde.

»Verfluchter Dunkelelf!« bellte Roddy. »Hat meinen Hund getötet! Verfluchter Dunkelelf!« Seine Hand fuhr zu seinem

linken Ohr, als sein Arm frei war, aber der bullige Mann musste feststellen, dass das Ohr nicht mehr dran war. »Verfluchter Drow!« brüllte er wieder.

Connor Distelwolle machte kein Hehl aus seinem Stolz über die Tatsache, dass seine oft bezweifelte Geschichte bestätigt wurde, aber das älteste Distelwolle-Kind war der einzige, der sich über Roddys unerwarteten Ausruf freute. Die anderen Farmer waren älter als Connor und wussten um die schlimmen Folgen, die ein Dunkeelf nach sich zog, der in diesem Gebiet jagte.

Benson Delmo wischte sich den Schweiß von der Stirn und machte kein Geheimnis daraus, wie er zu den Neuigkeiten stand. Schnell wandte er sich an den Bauern, der an seiner Seite stand, einen jungen Mann, der ein Meister in der Aufzucht von Pferden war, die er auch blendend zuzureiten wusste. »Geht nach Sundabar«, befahl der Bürgermeister. »Treibt sofort einen Waldläufer für uns auf.«

Nur ein paar Minuten später hatten sie Roddy befreit. Mittlerweile war auch sein verletzter Hund wieder auf den Beinen und lief an seine Seite, aber die Erkenntnis, dass eines seiner hochgeschätzten Haustiere überlebt hatte, beruhigte den rüden Mann nicht sonderlich.

»Verfluchter Dunkeelf!« brüllte Roddy vielleicht zum tausendstenmal und wischte sich das Blut von der Wange. »Ich werde mir den verfluchten Dunkeelf schnappen!« Seine Worte unterstrich er, indem er Spalter einhändig in den Stamm eines anderen Ahorns hieb und so beinahe auch noch diesen Baum fällte.

Verhängnisvolles Anpirschen

Der Goblinwächter sprang beiseite, als der mächtige Ulgulu durch den Vorhang stürmte und in den Höhlenkomplex rannte. Die frische, kühle Nachtluft in den kalten Bergen tat dem Bargest gut, vor allem wenn er an die Aufgabe dachte, die vor ihm lag. Er betrachtete den Krummsäbel, den Tephaniis gebracht hatte, der in Ulgulus großer, dunkelhäutiger Hand winzig wirkte.

Unbewußt ließ Ulgulu die Waffe zu Boden fallen. Heute nacht wollte der Bargest sie nicht einsetzen, sondern seine eigenen, tödlichen Waffen – Klauen und Zähne – benutzen, um seine Opfer zu verschlingen und ihre Lebenskraft in sich aufzusaugen, damit er stärker wurde. Ulgulu war eine intelligente Kreatur, und deshalb siegte sein Verstand sehr schnell über den reinen Instinkt, der so sehr nach dem Geschmack des Blutes gierte. Die Arbeit heute nacht hatte ihren Sinn. Mit dieser Maßnahme konnten weitreichende Ziele erreicht und außerdem die Bedrohung, die das unerwartete Auftauchen des Dunkelelfs darstellte, eliminiert werden.

Ein letztes Mal meldete sich Ulgulus Instinkt mit einem Knurren zu Wort, und dann hob der Bargest den Krummsäbel wieder auf und stürmte mit Riesenschritten den Abhang hinunter. Das Biest hielt am Rand einer Schlucht an, wo sich ein einzelner schmaler Pfad den kargen Fels hinunterschlingelte. Er würde mehrere Minuten brauchen, um den gefährlichen Weg abzusteigen.

Aber Ulgulu war hungrig.

Ulgulu tauchte in sein Bewußtsein ein und konzentrierte sich auf den Bereich seiner Persönlichkeit, in dem magische Energie angestaut war. Er war kein Wesen der Materiellen Ebene, und überplanare Wesen verfügten über Fähigkeiten, die

den Wesen auf der Gastebene wie Zauber erscheinen mussten. Ulgulus Augen leuchteten vor Aufregung orangefarben, als er ein paar Minuten später aus der Trance erwachte. Dann spähte er in die Schlucht und erkannte unten am Boden eine Stelle, ungefähr eine Viertelmeile weit weg.

Eine schimmernde, vielfarbige Tür tauchte vor Ulgulu auf, die einfach so unter dem Schluchtrand hing. Ulgulus Lachen klang eher wie ein Brüllen, als er die Tür öffnete und gleich hinter der Schwelle den Ort sah, den er angepeilt hatte. Er trat hindurch und umging die materielle Entfernung, die ihn vom Grund der Schlucht trennte, mit einem einzigen außerdimensionalen Schritt.

Der Bargest rannte gleich weiter, den Berg hinunter in Richtung Menschendorf, und dachte dabei über die Einzelheiten seines grausamen Plans nach.

Als der Bargest unten angekommen war, suchte er wieder jenen magischen Bereich in seinem Geist auf. Ulgulus Schritte wurden langsamer, und dann blieb das Wesen ganz stehen. Spastische Bewegungen durchzuckten seinen Körper, und unverständliche Worte sprudelten aus ihm hervor. Knochen rieben knirschend aneinander. Haut riß auf und setzte sich neu zusammen und wurde Ton um Ton dunkler.

Als Ulgulu wieder weiterrannte, waren seine Schritte – die Schritte eines Dunkelelfs – nicht mehr ganz so lang.

Bartholomäus Distelwolle saß mit seinem Vater, Markhe, und seinem Sohn an jenem Abend allein in der Küche des einsamen Bauernhauses am westlichen Dorfrand von Maldobar. Bartholomäus' Frau und seine Mutter waren in die Scheune hinausgegangen, um die Tiere für die Nacht zu versorgen, und die vier jüngeren Kinder lagen friedlich in ihren Betten in einem kleinen Raum, der an die Küche angrenzte. In einer gewöhnlichen Nacht hätten die anderen Mitglieder der

Distelwolle-Familie auch bequem in ihren Betten gelegen und geschnarcht, aber Bartholomäus befürchtete, dass viele Nächte vergehen würden, bevor auf der einsamen Farm wieder so etwas wie Normalität herrschte. Ein Dunkelelf war in der Gegend gesichtet worden, und obwohl Bartholomäus nicht ganz überzeugt davon war, dass dieser Fremde Gefahr bedeutete – der Drow hätte Connor und die anderen Kinder problemlos töten können -, so wusste er doch, dass das Auftauchen des Dunkelelfs in Maldobar noch einige Zeit für Aufregung sorgen würde.

»Wir könnten in den Ort ziehen«, schlug Connor vor. »Sie würden schon einen Platz für uns auftreiben, und dann stünden alle Einwohner von Maldobar hinter uns.«

»Hinter uns stehen?« erwiderte Bartholomäus sarkastisch. »Und würden sie jeden Tag ihre Höfe im Stich lassen, um mit uns hier herauszukommen und uns dabei zu helfen, mit unserer Arbeit fertig zu werden? Welcher von ihnen würde jede Nacht hier rausreiten und sich um die Tiere kümmern?«

Connors Kinn sank auf die Brust, als sein Vater ihn schalt. Mit einer Hand griff er nach dem Schaft seines Schwerts, das ihn daran erinnerte, dass er kein Kind mehr war. Dennoch war Connor insgeheim dankbar, dass sein Großvater ihm wohlwollend die Hand auf die Schulter legte.

»Junge, du solltest überlegen, bevor du solches Zeug redest«, fuhr Bartholomäus fort. Seine Stimme wurde sanfter, als er merkte, welche Wirkung seine harten Worte hatten. »Der Hof ist dein Leben, das einzige, was zählt.«

»Wir könnten die Kleinen wegschicken«, warf Markhe ein. »Der Junge hat allen Grund, sich zu fürchten, wenn sich hier ein Dunkelelf herumschleicht.«

Bartholomäus wandte sich ab und stützte resigniert das Kinn auf die Hand. Er haßte die Vorsteflung, die Familie zu trennen. Familie, das war der Ursprung ihrer Stärke, wie es bei den

Distelwolle-Leuten schon seit mehr als fünf Generationen gewesen war. Und doch saß er nun hier und schalt Connor, obwohl der Junge nur das Beste im Sinn hatte.

»Ich hätte besser nachdenken sollen, Dad«, hörte er Connor flüstern, und dann wusste er, dass sein Stolz angesichts Connors Schmerz nicht standhalten konnte. »Es tut mir leid.«

»Das braucht es doch nicht«, erwiderte Bartholomäus und drehte sich wieder zu den anderen herum. »Ich bin derjenige, der sich entschuldigen sollte. Jedem von uns stehen die Haare zu Berge wegen diesem Dunkelelf. Du hast schon ganz recht, Connor. Wir sind zu weit ab vom Schuß, um sicher zu sein.«

Draußen vor dem Haus krachte Holz, und ein gedämpfter Schrei ertönte in der Nähe der Scheune, als ginge es darum, Bartholomäus' Gedanken zu bestätigen. In diesem kurzen, erschreckenden Augenblick begriff Bartholomäus Distelwolle, dass er diese Entscheidung früher hätte fällen sollen, als das Tageslicht seiner Familie noch Schutz geboten hätte.

Connor reagierte als erster, stürzte zur Tür und riß sie auf. Auf dem Vorplatz des Hofes herrschte tödliche Stille, nicht einmal das Zirpen einer Grille störte die surrealistische Szene. Still hing der Mond am Himmel, jeder Zaunpfahl und jeder Baum warf lange beängstigende Schatten. Connor starrte hinaus und wagte kaum zu atmen. Und die Sekunden schienen Stunden zu dauern.

Die Scheunentür quietschte und fiel aus den Angeln. Ein Dunkelelf spazierte auf den Vorplatz des Bauernhofs.

Connor schloß die Tür und fiel mit dem Rücken gegen sie. Sie war ihm eine handfeste Stütze. »Mutter«, keuchte er seinem Vater und Großvater zu, auf deren Gesichter sich ihre Beunruhigung widerspiegelte. »Drow.«

Die älteren Distelwolle-Männer zögerten. Sie waren aufgewühlt und verwirrt. Dann sprangen sie gleichzeitig von ihren

Stühlen auf. Bartholomäus rannte los, um eine Waffe zu holen, während Markhe zu Connor an die Tür trat.

Ihre plötzliche Hektik riß Connor aus seiner Erstarrung. Der Junge zog sein Schwert aus dem Gürtel und riß die Tür auf, um hinauszurennen und sich dem Eindringling zu stellen.

Mit einem einzigen Sprung seiner kraftvollen Beine hatte Ulgulu die Tür des Bauernhauses erreicht. Connor stürmte blindlings über die Türschwelle und schlug auf die Kreatur ein, die wie ein zierlicher Dunkelelf aussah. Bevor einer der Männer reagieren konnte, donnerte der Krummsäbel mit der ganzen Kraft des Bargests auf Connors Kopf hinunter und riß den jungen Mann fast in zwei Hälften.

Ungehindert betrat Ulgulu die Küche. Er entdeckte den älteren Mann – ein schwacher Feind –, streckte die Hand nach ihm aus und rief seine magische Natur zu Hilfe, um den Angriff abzuwehren. Eine Welle von Gefühlen überwältigte Markhe Distelwolke, eine Welle aus Verzweiflung und Angst, die so stark war, dass er sich nicht gegen sie wehren konnte. Sein faltiger Mund öffnete sich zu einem stummen Schrei, und er taumelte rückwärts, krachte gegen eine Wand und umklammerte hilflos seine Brust. Bartholomäus Distelwollens Angriff wurde von ungezügelter Wut getragen. Der Bauer schimpfte, keuchte und gab unverständliche Laute von sich, als er mit der Mistgabel auf den Eindringling zurannte, der seinen Sohn getötet hatte.

Die zierliche Tarngestalt, in der der Bargest sich versteckte, schmälerte Ulgulus gigantische Kraft keineswegs. Als die Mistgabel nur noch wenige Zentimeter von seinem Brustkorb entfernt war, umklammerte Ulgulu mit einer Hand den Schaft der Waffe. Bartholomäus blieb unvermittelt stehen, der Stiel der Mistgabel wurde voller Wucht in seinen Bauch gerammt, so dass ihm der Atem wegblieb.

Ulgulu hob flink seinen Arm, stemmte Bartholomäus hoch, bis er den Bodenkontakt verlor, und schmetterte den Kopf des Bauern so heftig gegen einen Deckenbalken, dass dessen Genick gebrochen wurde. Der Bargest schleuderte Bartholomäus und seine klägliche Waffe lässig durch die Küche und lief dann zu dem alten Mann.

Vielleicht sah Markhe ihn kommen, vielleicht lenkten die Schmerzen und die Wut den alten Mann auch so sehr ab, dass er die Vorgänge in dem Zimmer nicht mitbekam. Ulgulu trat neben den Mann und sperrte seinen Mund weit auf. Er wollte den Alten verschlingen, sich an seiner Lebenskraft laben, wie er es zuvor mit der jungen Frau in der Scheune getan hatte. Aber schon kurz nachdem die Erregung über das Töten verblaßte, beklagte Ulgulu seine Handlungen. Wieder trat der Verstand des Bargest an die Stelle seiner niedrigen Bedürfnisse. Frustriert knurrte Ulgulu und trieb dann den Krummsäbel in Markhes Brust, dessen Qual damit ein Ende gefunden hatte.

Der Blick des Bargest schweifte über seine grauenhafte Arbeit, und er war unglücklich darüber, dass er sich nicht an den starken, jungen Bauern gemästet hatte, aber dann erinnerte er sich an den Vorteil, den er aus den Vorgängen dieser Nacht ziehen würde. Ein aufgeregter Schrei lockte ihn ins Nebenzimmer, in dem die Kinder schliefen.

Nur zögernd stieg Drizzt am folgenden Tag von den Bergen herunter. Sein Handgelenk pulsierte an der Stelle, wo der Feengeist ihn mit dem Dolch verletzt hatte, aber die Wunde war sauber, und Drizzt ging davon aus, dass sie bald heilen würde. Auf dem Hügel hinter der Distelwolle-Farm ging er in Deckung und bereitete sich innerlich auf ein neues Zusammentreffen mit den Kindern vor. Drizzt hatte zuviel von der menschlichen Gemeinschaft mitbekommen und hatte zuviel Zeit allein verbracht, um jetzt aufzugeben. Hier wollte er

heimisch werden, falls es ihm gelingen sollte, die offensichtlichen Vorurteile, die man ihm entgegenbrachte, zu überwinden. Vor allem der große Mann mit den knurrenden Hunden hatte etwas gegen ihn.

Von der Stelle aus, an der er sich verbarg, konnte er die zertrümmerte Scheunentür nicht sehen, und es hatte den Anschein, als ob auf dem Hof zu dieser frühen Stunde alles seinen normalen Gang ginge.

Doch als die Bauern nach Sonnenaufgang noch nicht herausgekommen waren, was sie eigentlich sonst immer um diese Zeit taten, war Drizzt irritiert. Ein Hahn krächte, und einige der Tiere liefen auf dem Hof hin und her, aber in dem Haus regte sich nichts. Drizzt wusste, dass das äußerst ungewöhnlich war, aber er ging davon aus, dass die Begegnung in den Bergen die Bauern dazu veranlaßt hatte, sich zu verstecken. Wahrscheinlich hatte die Familie gemeinsam den Bauernhof verlassen und im Gemeindesprengel bei den anderen Zuflucht gesucht. Bei diesen Gedanken wurde es Drizzt schwer ums Herz; wieder hatte er das Leben einer Rasse in Unordnung gebracht, nur indem er ihnen sein Gesicht gezeigt hatte. Er erinnerte sich an Blindgenstone, die Stadt der Swirfneblin, und an das Durcheinander und den Tumult, den sein Auftauchen dort bewirkt hatte.

Es war ein strahlender, sonniger Tag, aber ein frischer Wind blies aus den Bergen herunter. Auf dem Hof oder in dem Haus regte sich immer noch nichts, soweit Drizzt sehen konnte. Der Drow überblickte alles und wurde mit jeder Sekunde, die verstrich, besorgter.

Ein bekanntes surrendes Geräusch riß Drizzt aus seinen Überlegungen. Er zog seinen Säbel heraus und schaute sich um. Dabei wünschte er, er könnte Guenhwyvar rufen, aber seit dem letzten Besuch der Katze war noch nicht genug Zeit vergangen. Der Panther hatte es dringend nötig, sich noch einen weiteren Tag in seinem Astralheim auszuruhen, bevor er

wieder so gestärkt war, dass er Drizzt begleiten konnte. In seiner unmittelbaren Umgebung fiel dem Dunkelelf nichts auf, und so trat er zwischen die Stämme zweier großer Bäume, eine Position, die ihm mehr Schutz vor dem atemberaubend schnellen Feengeist bot.

Einen Augenblick später war das Surren schon nicht mehr zu hören, und der Feengeist war nicht sichtbar. Drizzt verbrachte den restlichen Tag, indem er sich im Gebüsch hin und her bewegte, Stolperdrähte auslegte und tiefe Gruben aushob. Falls er und der Feengeist noch einmal miteinander kämpfen sollten, dann wollte der Dunkelelf als Sieger aus dem Wettstreit hervorgehen.

Die länger werdenden Schatten und der karmesinrote Himmel lenkten Driztzs Aufmerksamkeit wieder auf die Distelwolle-Farm. Im Bauernhaus wurden keine Kerzen angezündet, ob-wohl es zunehmend dunkler wurde.

Drizzt machte sich mittlerweile große Sorgen. Die Rückkehr des häßlichen Feengeistes hatte ihn nachdrücklich an die Gefahren in dieser Gegend erinnert, und da sich auf dem Hof nichts tat, bekam er es langsam, aber sicher mit der Angst zu tun. Schließlich fand er die Situation äußerst bedrohlich.

Die Abenddämmerung machte der Nacht Platz. Der Mond ging auf und kletterte langsam am östlichen Himmel hoch.

In dem Haus brannte noch immer keine Kerze, und aus den verdunkelten Fenstern drang kein einziger Laut.

Drizzt schlich aus dem Busch und lief über das kleine Feld, das hinter dem Haus lag. Er hatte nicht vor, richtig nah an das Haus zu schleichen; er wollte nur sehen, ob er etwas herausfinden konnte. Vielleicht waren ja der kleine Wagen des Bauern und die Pferde weg und bekräftigten Driztzs Annahme, dass die Bauersleute im Dorf Zuflucht gesucht hatten.

Als er um eine Scheunenecke ging und die kaputte Tür sah, wusste Drizzt instinktiv, dass das nicht der Fall war. Seine

Angst schwoll mit jedem Schritt an. Er spähte durch die Scheunentür und war von dem Anblick nicht überrascht. Der Wagen stand mitten in der Scheune, und die Pferde waren in ihren Boxen.

Neben dem Wagen lag die ältere Frau. Das Blut an ihrem Körper war schon verkrustet. Drizzt lief zu ihr und wusste gleich, dass sie tot und mit einer scharfen Waffe umgebracht worden war. Sogleich dachte er an den bösen Feengeist und den Säbel, den er ihm gestohlen hatte. Doch als er hinter dem Wagen auf die zweite Leiche stieß, war er sicher, dass ein anderes Monster, eines, das gewalttätiger und stärker war, an dieser Greuelthat beteiligt gewesen war. Diese zweite, halbgefressene Leiche konnte Drizzt gar nicht identifizieren.

Nun rannte Drizzt zum Farmhaus. Seine Vorsicht war vergessen. Er fand die Leichen der Distelwolle-Männer in der Küche, und zu seinem Schrecken lagen die Kinder viel zu ruhig in ihren Betten. Eine Welle von Ekel und Schuldgefühlen überwältigte den Dunkelelf, als er die kleinen Leichname betrachtete. Beim Anblick des Knaben mit dem sandfarbenen Haar ertönte schmerzlich das Wort »Drizzit« in seinem Kopf.

Das Durcheinander der Gefühle war Drizzt zuviel. Er legte die Hände auf die Ohren, weil er das verdamnte Wort »Drizzit« nicht mehr hören wollte, aber es hallte immer wieder nach, verfolgte und erinnerte ihn.

Atemlos rannte Drizzt aus dem Haus. Wenn er das Zimmer sorgfältiger durchsucht hätte, wäre er unter dem Bett auf seinen fehlenden Krummsäbel gestoßen, der in der Mitte zerbrochen und für die Dorfbewohner hinterlegt worden war.

Teil 2

Die Waldläuferin

Gibt es irgend etwas auf dieser Welt, das schwerer zu tragen ist als Schuld? Diese Last habe ich oftmals gespürt, habe sie bei vielen Schritten, auf langen Straßen mit mir herumgetragen.

Schuld ähnelt einem Schwert mit zwei Kanten. Auf der einen Seite schlägt es für Gerechtigkeit und erlegt jenen praktische Moral auf, die sie fürchten. Schuld, die Folge von Gewissen, ist das, was die guten von den bösen Personen trennt. In einer vielversprechenden Situation können die meisten Dunkelelfen einen anderen Drow töten; ob es sich dabei um einen Verwandten handelt oder nicht, spielt keine Rolle, und er würde hinterher ohne emotionale Befangenheit davonlaufen. Der Dunkelelfmörder fürchtet sich eventuell vor der Vergeltung, aber sein Opfer würde er nie beweinen.

Bei den Menschen – oder Oberflächenelfen und allen anderen guten Rassen – übertrifft das schlechte Gewissen gewöhnlich alle äußerlichen Bedrohungen. Manche kommen zu dem Ergebnis, dass Schuld – Gewissen – der Hauptunterschied zwischen den vielen Rassen der Reiche ist. In dieser Hinsicht muß Schuld als positive Kraft gewertet werden.

Aber dieses schwerwiegende Gefühl hat auch noch eine andere Seite. Gewissen beruht nicht immer auf einem rationalen Werturteil. Schuld ist immer eine selbstaufgelegte Bürde, die nicht immer ihre Berechtigung hat. Und so war es auch für mich auf der Straße von Menzoberranzan zum

Eisuindtal. Ich verließ Menzoberranzan mit einem Schuldgefühl meinem Vater, Zaknafein, gegenüber, der sich um meinetwillen geopfert hat. In Blindgenstone musste ich mich mit Schuldgefühlen für Belwar Dissengulp, dem Swirfneblin, auseinandersetzen, den mein Bruder zum Krüppel gemacht hatte. Und auf vielen Straßen tauchten andere Schuldgefühle auf: Clacker, der von dem Monster getötet wurde, das mich jagte; die Gnolle, die ich eigenhändig abgeschlachtet hatte; und die Bauern, diese einfache Farmerfamilie, die von dem Bargestwelpen ermordet worden waren, was mich am meisten schmerzte.

Verstandesmäßig wusste ich, dass ich nicht schuldig war, dass ich keinen Einfluß auf die Taten hatte, und in manchen Fällen, wie bei den Gnollen, habe ich richtig gehandelt. Aber der Verstand ist keine große Hilfe gegen schwere Schuldgefühle.

Irgendwann, unterstützt durch das Vertrauen meiner treuen Freunde, konnte ich all diese Bürden abwerfen. Doch andere trage ich noch mit mir herum, und das wird auch immer so sein. Ich akzeptiere das als unausweichlich und hoffe, dass diese Last mich bei meinen künftigen Schritten leitet.

Das, glaube ich, ist der wahre Zweck des Gewissens.

Drizzt Do'Urden

Sundabar

»Oh, genug, Fret«, sagte die große Frau zu dem weißgekleideten, weißbärtigen Zwerg und klopfte ihm auf die Hände. Sie fuhr sich mit den Fingern durch ihr dickes, braunes Haar und brachte es ganz schön in Unordnung.

»Tsk, tsk«, erwiderte der Zwerg und fingerte gleich darauf wieder an dem Dreckfleck herum, der sich auf dem Umhang der Frau befand. Er büstete wie ein Wilder, aber die Waldläuferin bewegte sich immer wieder, so dass er nicht viel erreichte. »Gott, Fräulein Falkenhand, ich glaube wirklich, dass Ihr gut daran tätet, ein paar Bücher über das richtige Benehmen zu studieren.«

»Ich bin gerade erst zu Pferd aus Silbrigmond eingetroffen«, erwiderte Taube Falkenhand indigniert und zwinkerte Gabriel zu, dem anderen Kämpfer in dem Zimmer, der ein großer Mann mit ernstem Gesicht war. »Auf der Straße wird man gewöhnlich schmutzig.«

»Schon fast eine Woche her!« protestierte der Zwerg. »Gestern abend seid Ihr genau in diesem Umhang auf dem Bankett erschienen!« Dann bemerkte der Zwerg, dass er seine eigenen Seidenkleider beschmutzt hatte, während er sich um Taubes Umhang gekümmert hatte, und diese Katastrophe lenkte seine Aufmerksamkeit von der Waldläuferin ab.

»Lieber Fret«, fuhr Taube fort, leckte an einem ihrer Finger und rieb damit lässig über den Fleck auf ihrem Umhang. »Ihr seid einer der außergewöhnlichsten Kammerherrn.«

Das Gesicht des Zwergs lief blutrot an, und er stampfte mit dem glänzenden Schuh auf dem gekachelten Boden auf. »Kammerherr?« schimpfte er. »Ich würde sagen...«

»Na, dann mal raus damit!« lachte Taube.

»Ich bin der – einer der – fähigsten Weisen im Norden! Meine Thesen über die richtige Etikette bei Rassenbanketten -«

»Oder den Mangel an gutem Benehmen -« Gabriel konnte nicht anders, er musste ihn unterbrechen. Der Zwerg drehte sich säuerlich zu ihm hin – »zumindest was die Zwerge betrifft«, endete der große Kämpfer und zuckte unschuldig mit den Achseln.

Der Zwerg zitterte sichtbar, und seine Schuhe klopften einen schnellen Rhythmus auf den harten Boden.

»Oh, lieber Fret«, beschwichtigte Taube ihn, legte zur Beruhigung eine Hand auf die Schulter des Zwergs und fuhr dann über seinen perfekt gestutzten gelben Bart.

»Fret!« erwiderte der Zwerg scharf und schüttelte die Hand der Waldläuferin ab. »Fredegar!«

Taube und Gabriel schauten sich einen kurzen Augenblick lang wissend an und riefen dann laut lachend den Nachnamen des Zwergs. »Felsenschmetterer!«

»Fredegar Federtaucher würde viel besser passen!« fügte Gabriel hinzu. Ein Blick auf den wütenden Zwerg sagte dem Mann, dass es an der Zeit war zu verschwinden, und so nahm er sein Bündel und verließ den Raum. Aber er blieb doch noch ganz kurz stehen, um Taube zuzuzwinkern.

»Ich wollte ja nur helfen.« Der Zwerg verstaute seine Hände in ungewöhnlich tiefen Taschen.

»Aber das habt Ihr doch auch!« rief Taube, um ihn zu beruhigen.

»Ich meine, Ihr habt eine Audienz bei Helm Zwergenfreund«, fuhr Fret fort, dessen Stolz sich langsam erholte. »Man sollte gut aussehen, wenn man den Herrn von Sundabar trifft.«

»Das sollte man in der Tat«, stimmte Taube eifrig zu. »Dennoch, alles, was ich tragen kann, seht Ihr vor Euch, lieber Fret, fleckig und beschmutzt von der Straße. Ich fürchte, ich werde in den Augen des Herrn von Sundabar keine gute Figur machen. Er und meine Schwester sind so gute Freunde geworden.« Jetzt war Taube an der Reihe, die Eingeschnappte zu spielen. Anscheinend verletzt, zog sie einen Schmollmund, und obwohl ihr Schwert viele Riesen in Fraß für die Geier verwandelt hatte, beherrschte die starke Waldläuferin dieses Spiel besser als die meisten.

»Was soll ich denn nur tun?« Sie neigte den Kopf, als sie dem Zwerg einen Blick zuwarf. »Vielleicht«, neckte sie ihn. »Wenn nur...«

Frets Gesicht erstrahlte bei dieser Anspielung.

»Nein«, sagte Taube und seufzte tief. »Niemals könnte ich Euch so zur Last fallen.«

Mit strahlenden Augen sprang Fret herum und klatschte in seine dicken Hände. »Doch, das könnt Ihr, Fräulein Falkenhand! Doch, das könnt Ihr!«

Taube biß sich auf die Lippen, um nicht wieder in ein beleidigendes Gelächter auszubrechen, als der aufgeregte Zwerg aus dem Zimmer rannte. Obwohl sie Fret oft neckte, war sie jederzeit bereit zuzugeben, dass sie den kleinen Zwerg liebte. Fret hatte viele Jahre in Silbrigmond, wo ihre Schwester regierte, verbracht und sich um die berühmte Bibliothek mehr als verdient gemacht. Fret war wirklich ein berühmter Weiser, der für seine ausführliche Untersuchung der Gebräuche unterschiedlicher Rassen, sowohl der guten wie der bösen, bekannt war, und ein Experte, was halbmenschliche Themenkreise anbelangte. Außerdem war er ein ausgezeichneter Komponist. Wie oft, fragte sich Taube in ehrlicher Demut, war sie auf einem Bergpfad entlanggeritten und hatte eine heitere Melodie gepfiffen, die genau von diesem Zwerg komponiert worden war?

»Lieber Fret«, murmelte die Waldläuferin vor sich hin, als der Zwerg wiederkam. Ein silbriges Kleid war über seinen Arm drapiert – aber sorgsam gefaltet, damit es nicht mit dem Boden in Berührung kam – erlesene Juwelen und ein Paar elegante Schuhe in der anderen Hand. Ein Dutzend Stecknadeln wurden von seinen spitzen Lippen gehalten, und ein Metermaß hing über seinem Ohr. Taube verbarg ihr Lächeln und beschloß, den Zwerg diese Auseinandersetzung gewinnen zu lassen. Auf Zehenspitzen würde sie in diesem silbrigen Gewand in Helm

Zwergenfreunds Empfangshalle schweben, ein Bild der Damenhaftigkeit, und neben ihr der stolze und keuchende kleine Weise.

Dabei wusste Taube natürlich, dass die Schuhe ihre Füße malträtierten und dass das Gewand an einer Stelle zwickte, die sie nicht erreichen konnte. Soviel zu den Standesverpflichtungen, dachte Taube, als sie das Gewand und die anderen Dinge betrachtete. Doch als sie in Frets strahlendes Gesicht blickte, wusste sie, dass es die Mühe wert war.

Soviel zu den Verpflichtungen der Freundschaft, sinnierte sie.

Der Bauer war mehr als einen Tag geritten; der Anblick von Dungelelfen hatte auf einfache Dorfbewohner oftmals so eine Auswirkung. In Maldobar hatte er zwei Pferde mitgenommen, von denen er das eine zwischen den beiden Städten hatte stehenlassen. Falls er Glück hatte, würde er das Pferd auf dem Rückweg wieder vorfinden. Das zweite Pferd, der prämierte Hengst des Bauern, wurde langsam müde. Dennoch hielt sich der Mann tief im Sattel und trieb das Roß an. Die Fackeln der Nachtwachen von Sundabar, hoch über den dicken Steinwänden der Stadt, waren jetzt zu sehen.

»Bleib stehen und sag deinen Namen!« rief ihm der Hauptmann der Torwachen zu, als er eine halbe Stunde später an der Stadtmauer auftauchte.

Taube stützte sich auf Fret, als sie Helms Kammerherr den langen und geschmückten Korridor zu dem Empfangszimmer hinunterfolgten. Die Waldläuferin konnte eine Brücke, die nur aus verknüpften Seilen bestand und keine Handführung hatte, überqueren; sie konnte mit ihrem Bogen mit tödlicher Zielsicherheit auf ein dahinstürmendes Pferd schießen und in voller Rüstung, mit Schwert und Schild in der Hand, auf einen Baum klettern. Aber sie konnte trotz aller Erfahrung und

Beweglichkeit nicht in den verrückten Schuhen gehen, in die Fret ihre Füße gesteckt hatte.

»Und dieses Gewand«, flüsterte sie verzweifelt, denn sie wusste ganz genau, dass dieses unpraktische Kleidungsstück an sechs oder sieben Stellen reißen würde, wenn sie das Schwert schwingen würde. Dasselbe konnte geschehen, wenn man urplötzlich tief einatmete.

Fret schaute verletzt zu ihr auf.

»Dieses Gewand ist sicherlich das schönste...« stotterte Taube, darauf bedacht, dass der ordentliche Zwerg keinen Wutanfall bekam. »Wahrlich, ich kann keine Worte finden, die meiner Dankbarkeit Ausdruck verleihen könnten, lieber Fret.«

Die grauen Augen des Zwergs strahlten, obwohl er sich nicht sicher war, ob er eines ihrer Worte glauben durfte. Das war auch egal, dachte Fret, denn Taube hielt so viel auf ihn, dass sie seine Vorschläge berücksichtigte, und nur diese Tatsache zählte.

»Es tut mir wirklich sehr leid, Lady«, ertönte hinter ihnen eine Stimme. Das ganze Gefolge drehte sich zu dem Hauptmann der Nachtwächter um, der einen Bauern bei sich hatte, und mit ihm den düsteren Gang hinunterspazierte.

»Aber, Hauptmann!« protestierte Fret. Das Protokoll war verletzt worden. »Wenn Ihr bei der Lady um eine Audienz bitten wollt, müßt Ihr in der Halle vorstellig werden. Dann, und nur dann, und nur falls der Herr es erlaubt, dürft Ihr...«

Taube legte dem Zwerg eine Hand auf die Schulter, um ihn zum Schweigen zu bringen. Sie bemerkte den Ausdruck, der sich in den Gesichtern der Männer spiegelte, einen Ausdruck, den die Heldin schon oft gesehen hatte. »Fahrt fort, Hauptmann«, forderte sie ihn prompt auf. Zu Frets Beschwichtigung setzte sie hinzu: »Wir haben noch ein paar Minuten, bevor unsere Audienz beginnt. Herr Helm wird nicht warten müssen.«

Der Bauer trat kühn hervor. »Ich bitte tausendmal um Entschuldigung, Mylady«, fing er an und fingerte dabei nervös an der Kappe herum, die er in Händen hielt. »Ich bin nur ein Bauer aus Maldobar, ein kleines Dorf nördlich...«

»Ich kenne Maldobar«, versicherte Taube ihm. »Diesen Ort habe ich schon oft von den Bergen aus gesehen. Eine gute und aufrechte Gemeinde.« Der Bauer strahlte bei der Beschreibung. »Ich bete darum, dass Maldobar keine Probleme hat.«

»Bis jetzt noch nicht, Mylady«, antwortete der Bauer, »aber wir wissen, dass wir Schwierigkeiten bekommen werden, daran haben wir keine Zweifel.« Er hielt inne und schaute den Hauptmann hilfesuchend an. »Drow.«

Bei den Neuigkeiten machte Taube große Augen, und selbst Fret, der während der Unterhaltung ungeduldig mit dem Fuß auf den Boden geklopft hatte, wurde ruhig und aufmerksam. »Wie viele?« erkundigte sich Taube.

»Nur einen, soweit wir gesehen haben. Wir befürchten, dass er ein Späher oder Spion ist und nichts Gutes im Sinn hat.«

Taube nickte zustimmend. »Wer hat den Dunkelelf gesehen?«

»Zuerst Kinder«, erwiderte der Farmer. Daraufhin stieß Fret einen Seufzer aus und begann wieder, mit dem Fuß auf den Boden zu klopfen.

»Kinder?« schnappte der Zwerg.

Der Bauer ließ sich nicht beirren. »Dann hat McGristle ihn gesehen«, sagte er und schaute Taube direkt in die Augen, »und McGristle hat schon eine Menge gesehen!«

»Was ist ein McGristle?« knurrte Fret.

»Roddy McGristle«, kam Taube leicht säuerlich dem Bauern mit ihrer Erklärung zuvor. »Ein berühmter Kopfgeldjäger und Pelzjäger.«

»Der Drow hat einen von Roddys Hunden getötet«, warf der Bauer aufgeregt ein, »und beinahe Roddy niedergeschlagen. Er ließ einen Baum auf ihn fallen. Dabei hat Roddy ein Ohr verloren.«

Taube verstand nicht ganz, was der Bauer da erzählte, aber das war nicht so wichtig. Man hatte einen Dunkelelf in dieser Gegend gesichtet, das war eindeutig, und allein schon diese Tatsache setzte die Waldläuferin in Bewegung. Sie streifte ihre auffälligen Schuhe ab und reichte sie Fret, dann trug sie einem der Kammerherren auf, loszugehen und ihre Reisegefährten aufzutreiben, und schließlich ordnete sie an, dass die anderen dem Herrn von Sundabar ihr Bedauern übermittelten.

»Aber Fräulein Falkenhand!« rief Fret.

»Wir haben keine Zeit für Höflichkeiten«, erwiderte Taube, und Fret konnte aus ihrer Aufregung ersehen, dass sie nicht allzusehr enttäuscht darüber war, ihre Audienz bei Helm absagen zu müssen. Und nur wenige Sekunden später machte sie sich schon an ihrem wunderschönen Gewand zu schaffen.

»Eure Schwester wird nicht erfreut sein«, rief Fret laut, der immer noch ungeduldig mit dem Fuß auf den Boden klopfte.

»Meine Schwester hat ihren Rucksack schon vor langer Zeit an den Nagel gehängt«, erwiderte Taube, »aber an meinem klebt immer noch der frische Lehm der Straße.«

»In der Tat«, murmelte Fret. Das war nicht als Kompliment gemeint.

»Dann wollt Ihr also mitkommen?« fragte der Bauer hoffnungsvoll.

»Natürlich«, lautete Taubes Antwort. »Kein anständiger Waldläufer könnte es ignorieren, dass ein Dunkelelf aufgetaucht ist! Meine drei Begleiter und ich werden uns noch diese Nacht auf den Weg nach Maldobar machen, obwohl ich Euch, guter Bauer, bitten möchte, hierzubleiben. Ihr habt einen langen Ritt hinter Euch – das ist ganz offensichtlich -, und Ihr

braucht Schlaf.« Taube blickte sich neugierig um und legte dann einen Finger auf die geschürzten Lippen.

»Was?« fragte sie der verdrossene Zwerg.

Taubes Gesicht strahlte, als sie zu Fret hinunterschaute. »Mit Dunkelelfen habe ich wenig Erfahrung«, setzte sie an, »und nach meinem Wissen haben auch meine Begleiter nie etwas mit einem zu tun gehabt.« Ihr breites Lächeln brachte Fret zur Ruhe.

»Kommt, lieber Fret«, schnurrte Taube den Zwerg an. Ihre nackten Füße klopfen verschwörerisch auf den Boden, und dann führte sie Fret, den Hauptmann und den Bauern den Korridor hinunter zu Helms Empfangssaal.

Für einen kurzen Augenblick war Fret verwirrt – und hoffnungsschwanger. Sobald Taube sich mit Helm, Frets Herrn, unterhielt und sich für die unerwarteten Unannehmlichkeiten entschuldigte und Helm bat, jemanden mitzuschicken, der die Mission in Maldobar unterstützen konnte, ging dem Zwerg ein Licht auf.

Als die Sonne am nächsten Morgen am östlichen Horizont auftauchte, hatte Taubes Gruppe, zu der ein Elfenbogenschütze und zwei starke menschliche Kämpfer gehörten, das schwere Tor von Sundabar schon mehr als zehn Meilen hinter sich gelassen.

»Ugh!« stöhnte Fret, als es richtig hell war. Er ritt an Taubes Seite auf einem stämmigen Adbar-Pony. »Seht, wie der Schlamm meine schönen Kleider verdreckt hat! Sicherlich wird das unser aller Ende sein! Verdreckt auf einer gottverlassenen Straße zu sterben!«

»Schreibt doch ein Lied darüber«, schlug Taube mit breitem Grinsen vor. »Die Ballade der fünf im Schmutz erstickten Abenteurer soll sie heißen!«

Frets böser Blick verschwand gleich wieder, als Taube ihn daran erinnerte, dass Helm Zwergenfreund, der Herr von

Sundabar höchstpersönlich, Fret als Reisebegleiter abgeordnet hatte.

Kochende Wut

Genau an dem Morgen, als Taubes Gruppe nach Maldobar ritt, ging auch Drizzt auf Reisen. Der erste Schreck über seine grauenvolle Entdeckung am vergangenen Abend hatte sich nicht gelegt, und der Dunkelelf befürchtete, dass das auch niemals der Fall sein würde, aber jetzt beschäftigte Drizzt noch ein zweites Gefühl. Er konnte für die unschuldigen Bauern und ihre Kinder nichts tun, außer ihren Tod zu rächen. Dieser Gedanke behagte Drizzt nicht gerade; er hatte das Unterreich hinter sich gelassen und gehofft, dass er in Zukunft nichts mehr mit Gewalt zu tun haben würde. Doch die Erinnerung an die Bilder des Gemetzels war noch unerträglich klar, und da er ganz allein war, konnte er sich, was die Gerechtigkeit betraf, nur auf seinen Krummsäbel verlassen.

Drizzt wollte jedoch zwei Vorsichtsmaßnahmen treffen, bevor er die Spur des Mörders verfolgte. Zuerst kroch er noch einmal zu dem Bauernhaus, wo die Bauern an der Rückseite des Gebäudes eine kaputte Pflugschar abgestellt hatten. Die Metallschneide war schwer, aber der entschlossene Dunkelelf schulterte sie und schleppte sie weg, ohne einen Gedanken an die damit verbundene Unbequemlichkeit zu verschwenden.

Dann rief Drizzt Guenhwyvar. Sobald der Panther eingetroffen war und Drizzts mürrischen Blick bemerkt hatte, nahm er eine Haltung ein, die aufmerksame Bereitschaft signalisierte. Guenhwyvar war schon lange genug Drizzts Gefährte, um diesen Ausdruck bewerten zu können, und er wusste, dass sie kämpfen würden, bevor er wieder in sein Astralheim zurückkehrte.

Noch vor Sonnenaufgang zogen sie los. Guenhwyvar hatte keine Mühe, der deutlichen Bargestspur zu folgen. Und genau das hatte Ulgulu sich so ausgerechnet. Sie kamen relativ

langsam voran, denn die Pflugschar behinderte Drizzt, doch sie hielten ein gewisses Tempo ein. Sobald Drizzt aus der Ferne ein surrendes Geräusch wahrnahm, wusste er, dass es richtig gewesen war, den unhandlichen Gegenstand mitzunehmen.

Und trotzdem verging der restliche Morgen ohne Zwischenfall. Die Spur führte die beiden Weggefährten in eine felsige Schlucht und zum Fuß eines hohen, zerklüfteten Steilhangs. Drizzt fürchtete schon, dass er den Steilhang hinaufklettern und die Pflugschar zurücklassen musste, aber kurz darauf entdeckte er einen kleinen Pfad, der sich über den Hang schlängelte. Der ansteigende Pfad war gut begehbar und wand sich um die Felsen. Hin und wieder waren die Kurven jedoch nicht einsehbar und deshalb gefährlich. Drizzt, der sich das Terrain zunutze machen wollte, schickte Guenhwyvar voraus und schleppte sich allein weiter. Mit der Pflugschar im Gepäck fühlte er sich auf dem freien Steilhang ungeschützt.

Doch all die Umstände konnten nichts an dem wütenden Feuer in Driztzs lavendelfarbenen Augen ändern, die unter der tief ins Gesicht gezogenen Kapuze seines viel zu großen Gnollumhangs funkelten. Wenn der Anblick der Schlucht den Dunkelelf ängstigte, musste er sich nur an die Bauern erinnern. Kurze Zeit später, als Drizzt irgendwo unter ihm das Surren hörte, auf das er wartete, grinste er nur.

Das surrende Geräusch kam schnell näher. Drizzt ließ sich gegen die Schluchtwand fallen und riß seinen Krummsäbel heraus. Dabei verfolgte er aufmerksam, wie lange der Feengeist brauchte, bis er bei ihm war.

Tephanis huschte neben den Drow und versuchte mit seinem kleinen Flinklingdolch eine Möglichkeit zu finden, trotz der Verteidigungsschläge des Krummsäbels zuzuschlagen. Einen Augenblick später war der Feengeist schon verschwunden und rannte voraus, aber er hatte einen Schlag gelandet und Drizzt an der Schulter getroffen.

Drizzt untersuchte die Wunde und nickte bedrückt. Die Verletzung war nicht gravierend und insofern auch nicht sonderlich lästig. Er wusste, dass er sich gegen die blitzschnelle Attacke nicht hatte wehren können, und er wusste auch, dass es für seinen ultimativen Sieg wichtig war, diesen ersten Schlag entgegenzunehmen. Ein Stück weiter vorn ertönte ein Knurren, das Drizzt sofort wieder alarmierte.

Guenhwyvar war dem Feengeist begegnet, und der Panther, dessen behende Klauen mit der Geschwindigkeit des Flinklings mithalten konnten, hatte das Wesen zweifelsohne zur Rückkehr bewegen.

Wieder stand Drizzt mit dem Rücken gegen die Wand und beobachtete das Näherkommen des Feengeists, das von dem bekannten Surren begleitet wurde. Genau in dem Augenblick, als der Flinkling um die Ecke kam, sprang Drizzt auf den schmalen Pfad, den Krummsäbel bereit. Die andere Hand des Dunkelelfs wirkte weniger verdächtig und hielt ein metallenes Objekt, das jederzeit ausgestreckt werden konnte und somit den Weg blockierte.

Der flinke Feengeist hielt auf die Wand zu und ging dem Krummsäbel aus dem Weg. Das Manöver bereitete ihm keine Probleme, wie Drizzt erkannte. Aber da sein Blickwinkel nur das Ziel, den Krummsäbel, erfaßte, bemerkte der Feengeist Drizzs andere Hand nicht.

Drizzt nahm die Bewegungen des Feengeists kaum wahr, aber das plötzliche »Bong!« und die heftige Vibration seiner Hand, als die Kreatur gegen die Pflugschar prallte, zauberten ein zufriedenes Grinsen auf seine Lippen. Er ließ die Pflugschar fallen, legte dem bewußtlosen Feengeist die Hand an die Gurgel und hob ihn hoch. Guenhwyvar kam um die Ecke, als der Feengeist gerade seine Bewußtlosigkeit abschüttelte. Das Wesen hatte einen scharfkonturierten Kopf, mit langen, spitzen Ohren, die ihm bei jeder Bewegung um den Kopf flatterten.

»Was für eine Kreatur bist du?« fragte Drizzt in der Goblinsprache, mit deren Hilfe er sich schon mit der Gnollbande verständigt hatte. Zu seiner Überraschung stellte er fest, dass der Feengeist ihn verstand, obwohl seine schrille, überstürzte Antwort so schnell heraussprudelte, dass Drizzt nichts verstand.

Er verpaßte dem Feengeist einen Schlag, um ihn zur Ruhe zu bringen. Dann knurrte er: »Ein Wort nach dem anderen! Wie heißt du?«

»Tephanis«, antwortete der Feengeist indigniert. Tephanis konnte seine Beine hundertmal pro Sekunde bewegen, aber das half ihm natürlich gar nichts, wenn er hochgehalten wurde. Der Feengeist warf einen Blick auf den schmalen Felsvorsprung und sah seinen Dolch, der neben der verbogenen Pflugschar lag.

Drizzts Krummsäbel kam bedrohlich näher. »Hast du die Bauern getötet?« fragte er direkt. Er hätte dem Feengeist, der unablässig kicherte, beinahe eine Ohrfeige versetzt.

»Nein«, antwortete Tephanis schnell.

»Wer hat das getan?«

»Ulgulu!« sagte der Feengeist. Tephanis zeigte auf den Weg und ließ vor Aufregung einen Wortschwall vom Stapel. Drizzt konnte nur ein paar Worte verstehen, von denen »Ul-gulu... wartet... Abendessen« diejenigen waren, die ihn am meisten irritierten.

Drizzt wusste wirklich nicht, was er mit dem gefangenen Feengeist machen sollte. Tephanis war einfach viel zu schnell, als dass Drizzt spielend mit ihm fertig werden konnte. Er schaute Guenhwyvar an, der am Weg saß, ganz gelassen, aber der Panther gähnte nur und streckte sich.

Drizzt wollte gerade eine weitere Frage stellen, aber der großspurige Feengeist hatte entschieden, dass er lange genug unter der Begegnung gelitten hatte. Mit einer äußerst flinken

Bewegung, die für Drizzt zu schnell war, um reagieren zu können, griff Tephani in seinen Stiefel, zog ein Messer heraus und stach auf Drizchts ohnehin schon verletztes Handgelenk ein.

Doch dieses Mal hatte der großmäulige Feengeist seinen Gegner unterschätzt. Drizzt konnte der Schnelligkeit des Feengeists nichts entgegensetzen, ja, er konnte dem kleinen zustechenden Messer nicht mal folgen. Aber so schmerzhaft die Wunden auch waren, Drizzt war viel zu wütend, um davon Notiz zu nehmen. Seine Hand, die den Hals des Feengeists umklammerte, packte noch fester zu. Dann führte er den Krummsäbel nach vorn. Doch selbst mit so eingeschränkter Mobilität war Tephani noch schnell und agil genug, um auszuweichen. Dabei lachte er wie ein Wahnsinniger.

Der Feengeist schlug zurück und verpaßte Drizchts Unterarm einen tiefen Schnitt. Schließlich wählte Drizzt eine Taktik, der Tephani nichts entgegensetzen hatte, eine, die dem Feengeist den Vorteil nahm. Er schleuderte Tephani an die Wand und warf die erstaunte Kreatur dann in die Schlucht hinunter.

Eine Weile später versteckten sich Drizzt und Guenhwyvar in einem Gebüsch am Fuß eines steilen, felsigen Abhangs. Weiter oben, hinter vorsichtig platzierten Büschen und Zweigen, lag eine Höhle, und hin und wieder drangen Goblinstimmen heraus.

Neben der Höhle ging es steil bergab. Hinter der Höhle stieg der Boden noch steiler an. Die Spuren, die auf dem glatten Stein fast unsichtbar waren, hatten Drizzt und Guenhwyvar an diese Stelle geführt. Es bestand kein Zweifel, dass das Monster, das die Bauern getötet hatte, in der Höhle war.

Wieder grübelte Drizzt über seine Entscheidung nach, den Tod der Bauern zu rächen. Eine zivilisiertere Form von Gerechtigkeit hätte er allemal vorgezogen, in einem

Gerichtshof zum Beispiel, aber was sollte er nun tun? Zu den menschlichen Dorfbewohnern konnte er mit seinen Verdächtigungen auf keinen Fall gehen, und auch nicht zu sonst jemandem. Im Gebüsch versteckt, dachte er wieder an die Bauern, an den Jungen mit dem sandfarbenen Haar, an das hübsche Mädchen, das noch nicht zur Frau gereift gewesen war, und an den jungen Mann, den er entwaffnet im Blaubeerfeld zurückgelassen hatte. Drizzt hatte große Mühe, gleichmäßig zu atmen. Im wilden Unterreich hatte er manchmal seinem drängenden Instinkt nachgegeben, einer dunkleren Seite seiner Persönlichkeit, die er mit brutaler und tödlicher Effizienz bekämpfte, und jetzt spürte er, wie sein anderes Ich sich wieder zu Wort meldete. Zuerst versuchte er, die Wut in den Griff zu bekommen, aber dann erinnerte er sich an die Lektionen, die er gelernt hatte. Diese dunklere Seite war ein Teil von ihm, ein Werkzeug, um zu überleben, und sie war nicht durch und durch schlecht.

Es war notwendig.

Doch Drizzt kannte den Nachteil, den er in dieser Situation hatte. Er wusste nicht, wie viele Feinde auf ihn warteten oder um was für eine Art von Monster es sich handelte. Er hatte von Goblins gehört, aber das Gemetzel auf dem Bauernhof deutete darauf hin, dass etwas Mächtigeres im Spiel war. Drizsts Urteilsvermögen sagte ihm, dass er seine Feinde beobachten und warten sollte, bis er mehr über sie in Erfahrung gebracht hatte.

Eine weitere, flüchtige Erinnerung an das Farmhaus änderte seine Meinung. Mit dem Krummsäbel in einer und dem Feengeistdolch in der anderen Hand marschierte Drizzt den steinigen Berg hinauf. Als er sich der Höhle näherte, wurde er nicht langsamer, sondern riß einfach einen Busch aus und lief direkt hinein.

Guenhwyvar, der hinter ihm war, zögerte und beobachtete ihn. Die Zielstrebigkeit des Dunkelelfs irritierte ihn.

Tephanis spürte die kalte Luft, die an seinem Gesicht vorbeisaghte, und dachte einen Augenblick, dass er gerade einen angenehmen Traum hatte. Doch der Feengeist verabschiedete sich schnell von den Illusionen und stellte fest, dass er sich geschwind dem Boden näherte. Glücklicherweise trennten ihn von dem Steilhang nur wenige Zentimeter. Er wedelte hektisch mit Händen und Füßen, dass es nur so sumnte. Dabei klammerte er sich immer wieder an Vorsprüngen fest oder trat gegen sie, um seinen Fall zu verlangsamen. In der Zwischenzeit sprach er die Schwebeszauberformel, denn nur das konnte ihn retten.

Ein paar unendlich lange Sekunden verstrichen, bevor der Feengeist fühlte, wie sein Körper von dem Zauber ergriffen wurde. Und obwohl er hart auf dem Boden aufschlug, hatte er sich nur kleinere Wunden zugezogen.

Extrem langsam stand Tephanis auf und bürstete sich ab. Sein erster Gedanke war, dass er losziehen und Ulgulu vor dem nahenden Drow warnen musste, aber er überlegte es sich hurtig anders. Er konnte nicht schnell genug zu dem Höhlenkomplex schweben, um den Bargest zu warnen, und es gab nur einen Weg auf dem Steilhang – den, den der Dunkelelf eingeschlagen hatte.

Tephanis hatte nicht die geringste Lust, ihn wiederzusehen.

Ulgulu hatte sich nicht darum bemüht, seine Spuren zu verdecken. Der Dunkelelf hatte den Bedürfnissen des Bargest gedient, und nun wollte er Drizt verschlingen, ein Mahl, das ihm zur Reife verhelfen konnte und ihm erlauben würde, nach Dschehenna zurückzukehren.

So waren Ulgulus Goblinwachen nicht sonderlich überrascht, als Drizt eintrat. Ulgulu hatte ihnen gesagt, dass sie mit dem Drow rechnen konnten und ihn so lange im Empfangsraum festhalten sollten, bis der Bargest kommen

würde, um sich um ihn zu kümmern. Die Goblins unterbrachen ihre Unterhaltung abrupt, kreuzten ihre Speere vor dem Vorhang und plusterten sich mit ihren schmalen Brustkörben auf. Wie Narren befolgten sie die Anordnungen ihres Meisters, als Drizzt auf sie zukam.

»Niemand darf eintreten -« begann einer von ihnen, aber dann – mit einem einzelnen Säbelhieb – stolperten der Goblin und sein Kamerad, fielen hin und umklammerten ihre aufgeschnittenen Gurgeln. Die Speerbarriere löste sich in Luft auf, und Drizzt trat ohne zu zögern durch den Vorhang.

In der Mitte des inneren Raums entdeckte Drizzt seinen Feind, rothäutig und von enormer Größe. Der Bargest wartete mit verschränkten Armen und einem verrückten, selbstzufriedenen Grinsen.

Drizzt warf den Dolch und stürmte ihm hinterher. Dieser Wurf rettete dem Dunkelelf das Leben, denn als der Dolch problemlos durch den Körper seines Feindes drang, erkannte Drizzt die Falle. Trotzdem rannte er weiter, weil er seinen Schwung nicht abbremsen konnte, und sein Säbel drang in das Bild ein, ohne auf etwas zu treffen, was ihn abbremsen konnte.

Der wirkliche Bargest stand hinter dem Steinthron am anderen Ende des Zimmers. Kempfana verfügte über ein reiches Repertoire an Zauberkünsten und hatte sein Bildnis in die Mitte des Raums geworfen, um den Drow aufzuhalten.

Drizzts Instinkt sagte ihm augenblicklich, dass man ihn in eine Falle gelockt hatte. Er stand nicht einem richtigen Monster gegenüber, sondern einer Erscheinung, die ihn in der Raummitte festhielt und somit verwundbar machte. Der Raum war nur spärlich möbliert, und es gab nichts, was ihm Deckung bot.

Ulgulu, der über dem Dunkelelf schwebte, kam schnell herunter und stand nun hinter ihm. Der Plan war perfekt, und das Ziel war genau dort, wo es sein sollte.

Drizzt, dessen Reflexe und Muskeln zu perfekten Kampfinstrumenten ausgebildet waren, fühlte die Anwesenheit und tauchte in das Bild, als Ulgulu einen schweren Schlag landen wollte. Doch die Hand des Bargest traf auf Drizchts wehendes Haar, aber allein das hätte schon fast gereicht, um Drizchts Kopf abzureißen.

Während Drizzt in das Bild eintauchte, machte er eine halbe Drehung und stand dann, das Gesicht Ulgulu zugewandt, wieder auf. Er sah sich einem Monster gegenüber, das noch größer als das riesengroße Bild war, aber der aufgebrachte Drow ließ sich dennoch nicht aufhalten. Wie eine gespannte Saite sprang Drizzt auf den Bargest zu. Ulgulu brauchte eine Zeit, bis er sich von seinem unerwarteten Fehlschlag erholt hatte, aber da hatte Drizzt schon dreimal mit seinem Säbel in seinen Körper gestochen und ein kleines Loch unter sein Kinn gebohrt.

Der Bargest heulte wütend auf, war aber nicht allzu schwer verletzt, denn Drizchts Waffe, die von den Dunkelelfen geschmiedet worden war, hatte einen großen Teil ihrer Zauberkraft verloren, seit der Drow auf der Oberflächenwelt lebte. Nur magische Waffen – wie Guenhwyvars Tatzen und Zähne – konnten eine Kreatur aus den Grabenbrüchen von Dschehenna wirklich verletzen.

Der große Panther schlug mit solcher Wucht auf Ulgulus Hinterkopf, dass der Bargest mit dem Gesicht nach unten auf den Boden fiel. Noch nie hatte Ulgulu solche Schmerzen gespürt wie in dem Augenblick, als Guenhwyvar ihm seine Klauen über den Kopf zog.

Drizzt wollte gerade zu den Kämpfenden gehen, als er ein Schlurfen vernahm. Kempfana trat hinter dem Thron hervor und protestierte lautstark.

Jetzt war Drizzt an der Reihe, etwas Zauber einzusetzen. Dem rothäutigen Bargest warf er eine Kugel der Dunkelheit in

den Weg, dann trat er hinein und kroch auf Händen und Knien vorwärts. Kempfana, der den Schwung nicht abbremsen konnte, stolperte über den gewappneten Dunkelelf. Dabei trat er Drizzt so schwer, dass ihm die Luft aus den Lungen strömte. Nur Sekunden später taumelte der Bargest schwerfällig aus der Dunkelheit.

Kempfana schüttelte den Kopf, um wieder klar zu werden, und wollte gerade die Hand heben. Doch Drizzt sprang sofort auf seinen Rücken und hackte wie ein Besessener mit seinem Säbel auf ihn ein. Blut verklebte Kempfanas Haar. Dann endlich war er in der Lage, den Dunkelelf abzuschütteln. Benommen und taumelnd wandte er sich dem Drow zu.

Auf der anderen Seite des Zimmers kroch Ulgulu. Er hatte alle Hände voll zu tun. Der Panther war zu schnell und zu geschickt, und der Riese konterte schwerfällig. Ein Dutzend klaffender Wunden verunstalteten Ulgulus Gesicht, und jetzt bohrten sich Guenhwyvars Zähne in den Hals des Riesen und seine vier Tatzen in dessen Rücken.

Doch Ulgulu hatte noch eine Möglichkeit. Knochen knirschten und setzten sich neu zusammen. Ulgulus gemartertes Gesicht verwandelte sich in eine lange Schnauze mit gemeinen Hundezähnen. Aus jeder Pore des Riesen sprossen Haare, die Guenhwyvars Angriffe abschwächten. Und die wild um sich schlagenden Arme wurden zu Tatzen, die hart zuschlugen.

Guenhwyvar kämpfte mit einem riesigen Wolf, und der Vorteil des Panthers schwand.

Kempfana kam langsam näher und zollte Drizzt nun Respekt.

»Du hast sie alle getötet«, sagte Drizzt in der Goblinsprache, und seine Stimme war so schneidend, dass der rothäutige Bargest stehenblieb.

Kempfana war keine dumme Kreatur. Der Bargest erkannte die explosive Wut, die in diesem Drow schlummerte, und er hatte den scharfen Krummsäbel zu spüren bekommen. Kempfana war klug genug, nicht weiterzugehen, sondern sich noch einmal auf seine anderweltlichen Fähigkeiten zu besinnen. Nach einem Augenzwinkern war der rothäutige Bargest verschwunden, trat durch eine außerdimensionale Tür und tauchte dann direkt hinter Drizzt wieder auf.

Sobald Kempfana weg war, sprang Drizzt instinktiv zur Seite. Doch der Schlag von hinten kam schneller, landete direkt auf Drizzts Rücken und schleuderte ihn durch den Raum. Drizzt krachte gegen eine Wand, kniete sich hin und schnappte nach Luft.

Diesmal lief Kempfana einfach weiter, denn der Dunkelelf hatte seinen Krummsäbel fallen gelassen. Er lag mitten im Zimmer und war zu weit weg, als dass Drizzt ihn sich holen konnte.

Der Bargestwolf, der fast doppelt so groß wie Guenhwyvar war, rollte ein Stück und setzte sich rittlings auf den Panther. Große Zähne schnappten nach Guenhwyvars Genick und Gesicht, und der Panther schlug vehement um sich, um sie abzuwehren. Guenhwyvar konnte nicht auf einen fairen Kampf mit dem Wolf hoffen. Der einzige Vorteil, den der Panther noch hatte, war seine Mobilität. Wie ein schwarzer Pfeil schoß Guenhwyvar unter dem Wolf hervor und rannte auf den Vorhang zu.

Heulend nahm Ulgulu die Verfolgung auf, riß den Vorhang herunter und rannte in das schwindende Tageslicht.

Guenhwyvar kam aus der Höhle, als Ulgulu den Vorhang zerriß, drehte sich flink um und sprang auf den Abhang neben dem Eingang. Als der große Wolf herauskam, ließ sich der Panther auf Ulgulus Rücken fallen, hieb auf ihn ein und zerfleischte ihn mit den Klauen.

»Ulgulu hat die Bauern getötet und nicht ich«, knurrte Kempfana. Er stieß Drizzts Krummsäbel in eine Zimmerecke. »Ulgulu will dich – dich, der du seine Gnolle getötet hast. Ich werde dich töten, Dunkelelfkrieger. Ich werde mich an deiner Lebenskraft laben und viel Kraft gewinnen!«

Drizzt, der immer noch versuchte, zu Atem zu kommen, hörte die Worte fast nicht. Die einzigen Gedanken, die ihn beschäftigten, waren die Visionen der toten Bauern: Bilder, die Drizzt Mut machten. Der Bargest kam näher, und Drizzt starrte ihn böse an. In seinem Blick lag Entschlossenheit, die nicht im mindesten von der eindeutig verzweifelte Situation des Drows beeinträchtigt wurde.

Kempfana zögerte beim Anblick dieser schmalen, feurigen Augen, und das Zögern des Bargest verschaffte Drizzt genau die Zeit, die er brauchte. Schon früher hatte er mit Riesenmonstern gekämpft. Und immer hatten Drizzts Krummsäbel diese Auseinandersetzungen beendet, aber für seine ersten Angriffe hatte er immer seinen eigenen Körper benutzt. Der Rückenschmerz war nichts im Vergleich zu seiner wachsenden Wut. Er rannte geduckt von der Wand weg und tauchte durch Kempfanas Beine, wirbelte herum und hielt sich von hinten am Knie des Bargest fest.

Uninteressiert griff Kempfana nach unten, um den quirligen Dunkelelf zu packen. Drizzt wich dem Griff des Riesen so lange aus, bis er etwas Druck ausüben konnte. Aber Kempfana verstand den Angriff nur als kleinere Unbequemlichkeit. Als es Drizzt gelang, den Bargest aus dem Gleichgewicht zu bringen, ließ sich Kempfana gern fallen, weil er hoffte, den behenden kleinen Elfen so erdrücken zu können. Doch Drizzt war dem Bargest wieder zu schnell. Er rollte unter dem fallenden Bargest weg, stand schnell auf und rannte auf die andere Zimmerseite.

»Nein, das wirst du nicht tun!« bellte Kempfana und kroch ihm hinterher. Genau in dem Augenblick, als Drizzt seinen

Krummsäbel aufhob, schlangen sich riesige Arme um ihn und hoben ihn mühelos hoch.

»Ich zerquetsche und fresse dich!« brüllte Kempfana, und tatsächlich, Drizzt hörte, wie eine seiner Rippen knackste. Er versuchte sich umzudrehen, um seinem Gegner ins Gesicht blicken zu können, gab dann aber auf und konzentrierte sich statt dessen darauf, den Schwertarm frei zu bekommen.

Eine zweite Rippe knackste. Kempfanas Armdruck verstärkte sich. Doch der Bargest wollte den Dunkelelf nicht einfach töten, denn er erkannte, dass er viel reifer werden würde, wenn er einen so energischen Feind verschlang und sich an Drizchts Lebenskraft labte.

»Ich fresse dich, Drow.« Der Riese lachte. »Festmahl!«

Drizzt umklammerte seinen Krummsäbel mit beiden Händen. Seine Kraft wurde durch die Bilder des Bauernhauses verstärkt. Er riß die Waffe hoch und stach zu. Die Klinge drang in Kempfanas geöffneten, gierigen Mund und verschwand im Rachen des Monsters.

Drizzt drehte den Säbel herum.

Wie wild setzte Kempfana sich zur Wehr, und Drizchts Muskeln und Gelenke litten unter dem Druck. Doch der Dunkelelf wusste, worauf es ankam – auf den Säbelgriff –, und er drehte und wirbelte weiter.

Schwerfällig und röchelnd ging Kempfana zu Boden und rollte sich dann auf Drizzt, um ihn zu zerquetschen. Der Schmerz beeinträchtigte Drizchts Bewußtsein.

»Nein«, schrie er und klammerte sich an das Bild des Jungen mit dem sandfarbenen Haar, der im Bett dahingemetzelt worden war. Drizzt hörte nicht auf, den Säbel zu bewegen. Das Röcheln verstummte nicht. Luft und Blut stieg aus der Kehle des Riesen. Drizzt wusste, dass er diese Schlacht gewonnen hatte, als die Kreatur auf ihm sich nicht mehr rührte.

Am liebsten hätte er sich richtig ausgeruht, aber er wusste, dass es noch nicht vorbei war. Er kroch unter Kempfana hervor, wischte sich das Blut, sein eigenes Blut, von den Lippen und riß den Säbel schonungslos aus Kempfanas Rachen. Dann holte er seinen Dolch.

Er wusste, dass er ernstlich verletzt war und dass es sich als fatal erweisen könnte, wenn er sich nicht sofort um die Wunden kümmerte. Immer noch hatte er Schwierigkeiten beim Atmen.

Er schmeckte das Blut in seinem Mund. Doch das interessierte ihn jetzt wenig, denn Ulgulu, das Monster, das die Bauern getötet hatte, war noch am Leben.

Guenhwyvar sprang vom Rücken des gigantischen Wolfs und landete wieder vorsichtig auf dem steilen Abhang über dem Höhleneingang. Ulgulu drehte sich blitzschnell um und schlug nach oben. Dabei krallte er sich an den Steinen fest, an denen er sich hochziehen wollte.

Guenhwyvar machte einen Satz über den Bargestwolf, drehte sich geschwind um und hieb auf Ulgulus Rücken ein. Jetzt drehte sich auch der Wolf um, aber Guenhwyvar machte wieder einen Satz und landete auf dem Steilhang.

Das Spiel ging noch eine Weile so weiter. Guenhwyvar schlug zu und sprang dann weg. Doch schließlich erkannte der Wolf das Schema des Panthers. Ulgulu riß den springenden Panther mit seinen mächtigen Zahnreihen herunter. Guenhwyvar zappelte und riß sich los, sah sich dann aber mit einer tiefen Schlucht konfrontiert. Ulgulu schwebte über der Katze und blockierte den Fluchtweg.

Drizzt kam gerade in dem Moment aus der Höhle, als der große Wolf Guenhwyvar nach hinten drängte. Kleine Steine purzelten in die Schlucht; die Läufe des Panthers verloren den Halt, klammerten sich dann fest und versuchten standzuhalten. Aber Drizzt wusste, dass nicht einmal der mächtige

Guenhwyvar dem Gewicht und der Kraft des Bargestwolfs etwas entgegenzusetzen hatte.

Es war dem Dunkelelf auch sofort klar, dass er den großen Wolf nicht rechtzeitig von Guenhwyvar wegzerren konnte. Er zog die Onyxstatuette heraus und warf sie in die Nähe der Kämpfenden. »Verschwinde, Guenhwyvar!« befahl er.

Normalerweise verließ Guenhwyvar seinen Meister nicht in Zeiten solcher Gefahr, aber der Panther wusste, was Drizzt im Sinn hatte. Ulgulu hielt mit aller Kraft auf ihn zu, entschlossen, Guenhwyvar von dem Vorsprung zu stoßen.

Und dann griff das Biest in nicht greifbaren Dunst. Ulgulu stürmte vor, ruderte wild und schleuderte Steine und die Onyxstatuette in die Schlucht hinunter. Der Wolf verlor das Gleichgewicht und stürzte in die Tiefe.

Wieder zerbarsten Knochen, und das Fell wurde dünn, weil Ulgulu den Schwebezauber in seiner Wolfsgestalt nicht aktivieren konnte. Die Wolfsschnauze verkürzte sich, die Klauen wurden dicker und verwandelten sich in Arme.

Die halbtransformierte Kreatur schaffte es nicht und prallte auf den Stein.

Drizzt machte einen Schritt über den Vorsprung hinaus, aktivierte den Schwebezauber und bewegte sich langsam ganz dicht an der Wand nach unten. Wie schon zuvor ließ der Zauber schnell nach. Die letzten zwanzig Fuß versuchte er den Aufprall abzumildern und landete dennoch hart auf dem felsigen Grund. Er sah, dass der Bargest nur ein paar Schritte entfernt zuckte und sich erheben wollte, dann wurde er von Dunkelheit überwältigt.

Drizzt wusste natürlich nicht, wieviel Zeit vergangen war, als er später von einem donnernden Gebrüll aufgeweckt wurde. Mittlerweile war es dunkle Nacht. Wolken hingen am Himmel. Allmählich konnte sich der benommene und verletzte Dunkelelf an die Begegnung erinnern. Zu seiner Erleichterung

sah er, dass Ulgulu immer noch regungslos auf dem Stein neben ihm lag, halb Goblin und halb Wolf. Offensichtlich war er tot.

Ein zweiter Schrei, der oben aus der Höhle drang, veranlaßte den Drow, zu dem Vorsprung hinaufzublicken. Dort stand Lagerbottoms, der Bergriese, der von einem Jagdausflug zurückgekehrt war. Das Gemetzel, das hier stattgefunden hatte, machte ihn wahnsinnig.

Drizzt wusste, dass er an diesem Tag nicht noch einen Kampf austragen konnte. Selbst das Kriechen fiel ihm schwer. Ein paar Minuten schaute er sich um, fand die Onyxstatuette und verstaute sie in seiner Tasche. Um Guenhwyvar brauchte er sich keine Sorgen zu machen. Er hatte miterlebt, wie der Panther mit anderen Katastrophen fertig geworden war – gefangen, als ein Zauberstab explodierte, oder von einem wütenden Elementaren in die Erdebene gezogen, ja, er war sogar schon in einen zischenden Säuresee gefallen. Die Statuette schien unbeschädigt zu sein, und Drizzt war sicher, dass sich Guenhwyvar jetzt gerade in seinem Astralheim ausruhte.

Aber Drizzt konnte sich keine Ruhe leisten. Der Riese stapfte schon den Felsabhang hinunter. Der Dunkelelf warf einen letzten Blick auf Ulgulu und stellte fest, dass die Vergeltung nicht gerade half, die grauenhaften, bitteren Erinnerungen an die hingeschlachteten Bauern auszulöschen. Und dann marschierte er los, drang tiefer in die Berge und lief vor dem Riesen und seinem Schuldgefühl davon.

Hinweise und Rätsel

Mehr als ein Tag war seit dem Gemetzel vergangen, als der erste Nachbar der Distelwolles zu ihrer abgelegenen Farm ritt. Der Gestank des Todes hatte ihn schon auf das Blutbad vorbereitet, bevor er im Haus oder in der Scheune nachgesehen hatte.

Eine Stunde später kehrte er mit Bürgermeister Delmo und verschiedenen anderen Bauern, die sie begleiteten, zurück. Sie stöberten sorgfältig das Haus und das angrenzende Land durch. Dabei mussten sie sich Tücher vor den Mund halten, um den grauenhaften Gestank ertragen zu können.

»Wer könnte das nur getan haben?« fragte der Bürgermeister. »Welches Monster?« Und als wollte er ihm eine Antwort darauf geben, spazierte einer der Bauern aus dem Schlafzimmer in die Küche und hielt einen zerbrochenen Krummsäbel in der Hand.

»Eine Dünkelelfwaffe?« fragte der Farmer. »Wir sollten McGristle holen.«

Delmo zögerte. Er erwartete jeden Tag eine Gruppe aus Sundabar und hatte das Gefühl, dass die berühmte Waldläuferin Taube Falkenhand wohl besser als der gewalttätige und unkontrollierbare Mann aus den Bergen in der Lage sein würde, mit der Situation fertig zu werden.

Doch eine richtige Diskussion darüber setzte gar nicht ein, denn das Knurren eines Hundes alarmierte die Männer im Haus, dass McGristle aufgetaucht war. Der kräftige, verdreckte Mann stolzierte in die Küche. Eine Wange war schlimm verkru-tet und mit geronnenem, getrocknetem Blut bedeckt.

»Drow-Waffe!« spuckte er, denn er kannte den Säbel nur allzu gut. »Dieselbe, die er gegen mich verwendet hat!«

»Die Waldläuferin wird bald eintreffen«, begann Delmo, aber McGristle hörte kaum zu. Er marschierte in dem Zimmer umher und dann in das angrenzende Schlafzimmer, stieß mit der Fußspitze gegen die Leichen und beugte sich immer wieder hinunter, um kleinere Details zu inspizieren.

»Habe die Spuren draußen gesehen«, konstatierte McGristle plötzlich. »Zwei verschiedene Spuren, soweit ich erkennen kann.«

»Der Dunkelelf hat einen Verbündeten«, meinte der Bürgermeister. »Ein weiterer Grund für uns, auf das Eintreffen der Gruppe aus Sundabar zu warten.«

»Pah, Ihr wißt ja nicht mal genau, ob die überhaupt kommen!« schnauzte McGristle. »Ich muß den Drow jetzt verfolgen, solange die Spur noch frisch genug für die Nase meines Hundes ist!«

Mehrere der Bauern nickten zustimmend, bis Delmo sie wohlweislich daran erinnerte, womit sie es zu tun haben könnten.

»Ein einzelner Dunkelelf hat Euch besiegt, McGristle«, sagte der Bürgermeister. »Nun, wenn Ihr davon ausgeht, dass sie zu zweit sind oder sogar noch mehr, könnt Ihr doch nicht wollen, dass wir losziehen und sie jagen.«

»Schlechte Karten, deshalb bin ich besiegt worden!« schnauzte McGristle zurück. Er blickte sich um und sprach die Bauern, die jetzt lange nicht mehr so eifrig waren, direkt an. »Ich hatte diesen Dunkelelf, hatte ihn schon richtig in der Zange!«

Die Bauern zappelten unruhig hin und her und unterhielten sich flüsternd, als der Bürgermeister Roddy am Arm nahm und ihn in die andere Zimmerecke führte.

»Wartet einen Tag«, bat Delmo. »Unsere Chancen sind wesentlich größer, wenn die Waldläuferin kommt.«

Roddy schien davon nicht überzeugt zu sein. «»Ich muß meine eigene Schlacht austragen«, knurrte er. »Er hat meinen Hund umgebracht und mich verletzt.«

»Ihr wollt ihn haben, und Ihr werdet ihn kriegen«, versprach der Bürgermeister, »aber es steht mehr als Euer Hund und Euer Stolz auf dem Spiel.«

Roddys Gesicht zuckte merkwürdig, aber der Bürgermeister hatte recht. Wenn sich hier in der Gegend wirklich eine Dunkelfelfbande herumtrieb, dann waren alle Einwohner von Maldobar in Gefahr. Und bis Hilfe aus Sundabar eintraf, war Einigkeit die beste Verteidigung für die Gruppe, und diese Verteidigung würde beträchtlich geschwächt, falls Roddy eine Gruppe von Männern – Kämpfer, die schon rar genug waren – auf die Jagd mit in die Berge nahm. Benson Delmo war klug genug, um zu wissen, dass er Roddy McGristle mit solchen Beweggründen nicht erreichen konnte. Denn obwohl der Mann aus den Bergen nun schon seit ein paar Jahren in Maldobar lebte, war er im Grunde seines Herzens ein Streuner, der dem Ort keine Treue schuldig war.

Roddy wandte sich ab, denn er hatte beschlossen, dass die Zusammenkunft beendet war, aber der Bürgermeister umklammerte kühn seinen Arm und drehte ihn wieder zu sich herum. Roddys Hund fletschte die Zähne und knurrte, aber das war nicht sonderlich bedrohlich im Vergleich zu dem finsternen Blick, den Roddy ihm zuwarf.

»Ihr werdet den Drow bekommen«, sagte der Bürgermeister schnell, »aber, ich bitte Euch, wartet auf die Hilfe aus Sundabar.« Und dann brachte er einen Köder ins Spiel, den Roddy wirklich zu schätzen wusste. »Ich bin ein Mann, der über gewisse Mittel verfügt, und Ihr wart Kopfgeldjäger, bevor Ihr hier aufgetaucht seid, und das seid Ihr immer noch, wenn ich mich nicht irre.«

Roddy, der eben noch stinkwütend gewesen war, zeigte nun Interesse.

»Wartet auf die Hilfe und geht dann los, um Euch den Dunkelelf zu schnappen.« Der Bürgermeister hielt inne, um sein Angebot zu bemessen. Bei dieser Art von Geschäft war er ein Neuling, ohne Erfahrung. Er wollte nicht zu tief bieten und so seine Interessen beeinträchtigen, aber er wollte seinen Geldbeutel auch nicht mehr als unbedingt nötig strapazieren. »Eintausend in Gold auf den Kopf des Dunkelelfs.«

Roddy hatte dieses Spielchen allerdings schon oft gespielt. Er verbarg seine Freude gut; das Angebot des Bürgermeisters war fünfmal so hoch wie sein üblicher Preis, und er würde den Dunkelelf ja in jedem Fall jagen, ob er nun bezahlt wurde oder nicht.

»Zweitausend!« murrte der Mann aus den Bergen unverfroren, weil er davon ausging, dass er mehr für seine Arbeit herauschinden konnte. Der Bürgermeister zögerte, machte sich dann aber klar, dass die Existenz der Ortschaft auf dem Spiel stand.

»Und keinen Pfennig weniger!« fügte Roddy hinzu und verschränkte die Arme vor der Brust.

»Wartet auf Fräulein Falkenhand«, sagte Delmo. Seine Stimme klang kläglich. »Und Ihr werdet Eure Zweitausend kriegen!«

Die ganze Nacht lang verfolgte Lagerbottoms die Spur des verwundeten Dunkelelfs. Der stämmige Bergriese war sich jedoch nicht ganz darüber im klaren, wie er über den Tod von Ul-gulu und Kempfana dachte, diese ungeliebten Herrn, die seine Höhle und sein Leben übernommen hatten. Und obwohl Lagerbottoms jeden Feind fürchtete, der die beiden besiegen konnte, wusste er doch, dass der Dunkelelf ernstlich verwundet war.

Drizzt spürte, dass er verfolgt wurde, konnte aber nur wenig tun, um seine Spur zu verwischen. In einem Bein, das er sich bei seiner plumpen Landung in der Schlucht verletzt hatte, pulsierte der Schmerz, und Drizzt musste all seine Kräfte mobilisieren, um den Vorsprung zu halten. Als die Morgendämmerung einsetzte – es wurde ein sonniger und klarer Tag -, wusste Drizzt, dass sich seine Chancen verringert hatten. Bei Tageslicht konnte er nicht darauf hoffen, dem Bergriesen zu entweichen.

Der Pfad verschwand in einer kleinen Gruppe unterschiedlich großer Bäume, die sich überall dort ausbreiteten, wo sie in einer Spalte zwischen riesigen Felsblöcken Wurzeln schlagen konnten. Drizzt wollte gerade durchgehen – er sah keine andere Möglichkeit, als seine Flucht fortzusetzen -, aber als er sich an einen der größeren Bäume lehnte und nach Luft schnappte, kam ihm eine Idee. Die Äste des Baumes hingen schlapp herunter, waren aber elastisch wie Kordeln.

Drizzt schaute auf den Pfad. Ein Stück weiter oben trampelte der unnachgiebige Bergriese über eine Steinfläche. Drizzt zog mit dem Arm, der noch beweglich war, seinen Krummsäbel heraus und schnitt den tiefsten Ast, den er finden konnte, ab. Dann suchte er nach einem passenden Felsen.

Knapp eine halbe Stunde später traf der Riese bei der Baumgruppe ein. In einer Hand hielt er einen riesengroßen Prügel. Lagerbottoms blieb auf dem Absatz stehen, als der Dunclelf hinter einem Baum hervorsprang und ihm den Weg verspernte.

Drizzt hätte beinahe laut geseufzt, als der Riese genau dort stehenblieb, wo er es geplant hatte. Er hatte gefürchtet, dass das riesige Ungetüm einfach weiterlaufen und ihn niedertrampeln würde. Drizzt hätte ihm in seinem geschwächten Zustand wenig Widerstand bieten können. Drizzt bemerkte, wie das Monster zögerte, packte die

Gelegenheit beim Schöpf und rief in der Goblinsprache: »Halt!« Dann setzte er einen einfachen Zauber ein und zeichnete die Umrisse des Ungetüms in leuchtendblauen, harmlosen Flammen nach.

Lagerbottoms bewegte sich unruhig hin und her, machte aber keine Anstalten, sich dem seltsamen und gefährlichen Feind zu nähern. Drizzt behielt die unruhigen Füße des Riesen äußerst interessiert im Auge.

»Warum folgt Ihr mir?« wollte Drizzt wissen. »Möchtet Ihr Euch wie die anderen für immer und ewig zur Ruhe betten?«

Lagerbottoms fuhr sich langsam mit seiner Zunge über die trockenen Lippen. Bis jetzt war die Begegnung nicht wie erwartet verlaufen. Nun dachte der Riese zum erstenmal ein bißchen weiter und versuchte, die Möglichkeiten zu berechnen. Ulgulu und Kempfana waren tot; Lagerbottoms hatte seine Höhle wieder. Aber auch die Gnolle und Goblins waren weg, und dieser nervtötende, kleine Flinkling – Feengeist -war auch schon seit längerer Zeit nicht mehr aufgetaucht. Plötzlich hatte der Riese eine Idee.

»Freunde?« fragte Lagerbottoms hoffnungsfroh.

Und obwohl Drizzt erleichtert war, weil er den Kampf vielleicht vermeiden konnte, war ihm das Angebot nicht ganz geheuer. Die Gnolltruppe hatte ihm ein ähnliches Angebot unterbreitet, das ein schlimmes Ende nach sich gezogen hatte, und dieser Riese hatte ganz offensichtlich in Beziehung zu den anderen Monstern gestanden.

»Freunde und was dann?« fragte Drizzt zögernd, doch er hoffte immer noch, dass diese Kreatur vielleicht von Prinzipien und nicht nur von Blutdurst geleitet wurde.

»Töten«, erwiderte Lagerbottoms, als ob die Antwort ganz klar wäre.

Drizzt knurrte und lehnte heftig den Kopf schüttelnd das Angebot ab. Seine weiße Mähne flog herum. Dann riß er den

Säbel aus der Scheide, und es interessierte ihn kaum, ob der Fuß des Riesen in seiner Falle steckte.

»Ich töte dich!« kreischte Lagerbottoms, der die plötzliche Veränderung registrierte. Der Riese hob seinen Prügel hoch und machte einen großen Schritt nach vorn, der von dem efeuartigen Ast, der sich um seinen Knöchel schlang, behindert wurde.

Drizzt unterdrückte den Wunsch, sofort zu dem Riesen zu laufen, und rief sich in Erinnerung, dass die Falle ihren Zweck erfüllte. Außerdem fiel ihm wieder seine momentane Konstitution ein, in der es ihm Mühe machen würde, gegen den kräftigen Bergriesen anzutreten.

Lagerbottoms schaute nach unten und brüllte vor Wut. Der Zweig war nicht gerade eine richtige Schnur, und insofern saß die Schlinge auch nicht fest. Wenn Lagerbottoms hinuntergefaßt hätte, hätte er die Schlinge mühelos abziehen können. Aber Bergriesen waren noch nie für ihre Intelligenz bekannt gewesen.

»Ich töte dich!« schrie der Riese wieder und zerrte mit aller Kraft an dem Ast. Durch Lagerbottoms Zerren rollte der riesige Felsen, unter dem das andere Ende des Astes versteckt war, aus dem Gebüsch und schlug gegen Lagerbottoms.

Lagerbottoms wollte gerade ein drittes Mal aufschreien, aber dazu war er nicht mehr in der Lage. Der schwere Prügel fiel zu Boden und der Riese, der die Hand auf den Rücken legte, fiel auf ein Knie.

Drizzt zögerte kurz – er war unentschlossen, ob er wegrennen oder den Riesen töten sollte. Um sich hatte er keine Angst, der Riese würde ihn nicht sobald verfolgen, aber er konnte den widerlichen Gesichtsausdruck des Riesen nicht vergessen, als das Monster vorgeschlagen hatte, dass sie gemeinsam töten sollten.

»Wie viele Familien willst du noch umbringen?« fragte Drizzt in der Dunkelelfsprache.

Lagerbottoms verstand ihn nicht. Seine Schmerzen waren so groß, dass er nur grunzen und knurren konnte.

»Wie viele?« fragte Drizzt noch einmal. Seine Hand fuhr zum Knauf seines Krummsäbels, seine Augen wurden zu drohenden, kleinen Schlitzten.

Und dann stürzte er schnell und mit voller Wucht auf den Riesen zu.

Benson Delmo war außerordentlich erleichtert, als die Gruppe aus Sundabar – Taube Falkenhand, ihre drei Kampfgefährten und Fret, der weise Zwerg – später an jenem Tag noch eintrafen. Der Bürgermeister bot der Truppe Essen und Ruhestätten an, aber sobald Taube von dem Gemetzel auf der Distelwolle-Farm gehört hatte, zogen sie und ihre Begleiter zusammen mit dem Bürgermeister, Roddy McGristle und einigen neugierigen Bauern im Schlepptau los.

Taube war unübersehbar enttäuscht, als sie auf dem abgelegenen Bauernhof eintrafen. Hunderte von Fußspuren hatten wichtige Beweise zunichte gemacht, und viele der Gegenstände in dem Haus, sogar die Leichen, waren berührt und verlegt worden. Dennoch liefen Taube und ihre erfahrenen Begleiter zielsicher herum und versuchten das, was noch von diesem schrecklichen Tatort zu erfahren war, herauszufinden.

»Närrische Leute«, rügte Fret die Bauern, als Taube und die anderen ihre Untersuchung abgeschlossen hatten.

Einigen der Bauern und selbst dem Bürgermeister war es bei dieser Schelte unbehaglich, aber Roddy knurrte und türmte sich vor dem Zwerg auf. Taube mischte sich blitzschnell ein.

»Eure Gegenwart hat ein paar der Spuren verwischt«, erklärte Taube dem Bürgermeister, als sie zwischen Fret und

den stattlichen Mann aus den Bergen trat. Taube hatte schon einige Geschichten über McGristle gehört, und man sagte ihm nicht nach, dass er ruhig oder berechenbar sei.

»Dessen sind wir uns nicht bewußt gewesen«, erwiderte Delmo.

»Natürlich«, lautete Taubes Antwort. »Ihr habt Euch so verhalten, wie jeder andere das auch getan hätte.«

»Wie jeder Anfänger«, bemerkte Fret.

»Haltet Euren Mund!« schimpfte McGristle. Auch sein Hund knurrte.

»Immer mit der Ruhe, guter Mann«, bat Taube ihn. »Wir haben schon genug Feinde außerhalb des Dorfes, wir brauchen hier drinnen keine mehr.«

»Anfänger?« bellte McGristle sie an. »Ich habe schon hundert Männer gejagt, und ich weiß genug über diesen Dunkelelf, um ihn aufzuspüren.«

»Wissen wir, dass es ein Drow war?« fragte Taube, die das stark bezweifelte.

Auf ein Nicken von Roddy holte ein Bauer, der etwas abseits stand, den kaputten Krummsäbel hervor.

»Dunkelelfwaffe«, murrte Roddy und zeigte auf sein vernarbtes Gesicht. »Ich hab' sie ganz aus der Nähe gesehen.«

Ein Blick auf das verunstaltete Gesicht des Mannes sagte Taube, dass der scharfe Krummsäbel die Wunden nicht verursacht hatte, aber die Waldläuferin gab in diesem Punkt nach, weil sie nicht sah, was es zu gewinnen gab, wenn sie sich mit ihm stritt.

»Und Drowspuren«, insistierte Roddy. »Die Stiefelabdrücke passen zu denen im Blaubeerfeld, wo wir den Dunkelelf gesehen haben!«

Taubes Blick veranlaßte die anderen, zur Scheune hinüberzusehen. »Irgend etwas Starkes hat diese Tür

kaputtgemacht«, sinnierte sie. »Und die jüngere Frau ist nicht von einem Dunkelelf getötet worden.«

Ihre Worte beirrten Roddy nicht. »Der Drow hat ein Tier«, erklärte er. »Einen großen schwarzen Panther. Verdammt große Katze!«

Doch Taubes Zweifel ließen nicht nach. Sie hatte keine Abdrücke gesehen, die zu den Tatzen eines Panthers paßten, und die Art und Weise, wie ein Teil der Frau verschlungen worden war, mit Knochen und allem, paßte nicht zu dem, was sie über Großkatzen wusste. Doch sie behielt ihre Gedanken für sich, weil sie merkte, dass der mürrische Mann aus den Bergen keine Unstimmigkeiten mochte, die seine Erkenntnisse beeinträchtigten.

»Nun, wenn wir uns hier umgesehen haben, können wir ja losziehen«, schlug Roddy vor. »Mein Hund hat eine Fährte aufgenommen, und der Dunkelelf hat wahrlich schon einen riesigen Vorsprung!«

Taube warf dem Bürgermeister einen betroffenen Blick zu, der sich aber beschämt abwandte.

»Roddy McGristle wird Euch begleiten«, brachte Delmo mühsam hervor. Nun wünschte er sich, er hätte sich nicht von seinen Gefühlen leiten lassen, als er den Handel mit Roddy abgeschlossen hatte. Als er die Besonnenheit der Waldläuferin und ihrer Truppe registrierte, die sich so stark von Roddys gewalttätigem Temperament unterschied, dachte der Bürgermeister, dass es besser gewesen wäre, wenn Taube und ihre Begleiter die Sache auf ihre eigene Art und Weise gemeistert hätten. Aber ein Handel war eben ein Handel.

»Er wird der einzige aus Maldobar sein, der sich Euch anschließt«, fuhr Delmo fort. »Er ist ein erfahrener Jäger und kennt die Gegend besser als jeder andere.«

Auch in diesem Punkt gab Taube nach. Fret konnte es nicht fassen.

»Der Tag ist fast vorbei«, sagte Taube. An McGristle gewandt, fügte sie nachdrücklich hinzu: »Wir ziehen bei Morgengrauen los.«

»Der Dunkelelf hat schon zuviel Vorsprung«, protestierte Roddy. »Wir sollten jetzt seine Verfolgung aufnehmen!«

»Ihr geht davon aus, dass der Dunkelelf wegläuft«, erwiderte Taube gelassen, doch diesmal war ein strenger Unterton in ihrer Stimme. »Wieviel tote Männer haben das auch schon von ihren Feinden geglaubt?« Roddy war jetzt so perplex, dass er nichts erwiderte. »Der Drow oder die Drowbande könnte sich ganz in der Nähe verstecken. Würdet Ihr ihnen gern unerwartet über den Weg laufen, McGristle? Würde es Euch Spaß machen, sich in der Dunkelheit mit Dunkelelfen zu schlagen?«

Roddy riß die Hände hoch und lief murrend davon. Sein Hund war dicht hinter ihm.

Der Bürgermeister bot Taube und ihren Männern Unterkunft in seinem Haus an, aber die Waldläuferin und ihre Begleiter zogen es vor, auf dem Distelwolle-Hof zu bleiben. Taube lächelte, als die Bauern abzogen, und Roddy schlug ganz in der Nähe sein Lager auf. Offensichtlich wollte er sie im Auge behalten. Sie fragte sich, wieviel für McGristle auf dem Spiel stand, und hatte den Verdacht, dass es ihm um mehr als ein vernarbtes Gesicht und ein verlorenes Ohr ging.

»Wollt Ihr es wirklich zulassen, dass dieser schreckliche Mann uns begleitet?« fragte Fret später, als der Zwerg, Taube und Gabriel um ein Lagerfeuer in dem Hof der Farm saßen. Der Elfenbogenschütze und die anderen Mitglieder der Truppe hielten Wache.

»Es ist ihr Dorf, lieber Fret«, erläuterte Taube. »Und McGristles Kenntnisse über diese Gegend könnten von Nutzen sein.«

»Aber er ist so schmutzig«, murrte der Zwerg. Taube und Gabriel lächelten sich an, und Fret, der erkannte, dass seine

Meinung ihm nichts einbrachte, rollte seine Decke aus und wickelte sich darin ein.

»Der gute, alte Federtaucher«, murmelte Gabriel und stellte fest, dass Taubes zustimmendes Lächeln ihre ernste Besorgnis nicht auslöschen konnte.

»Was für ein Problem habt Ihr, Fräulein Falkenhand?« fragte er.

Taube zuckte mit den Achseln. »Irgend etwas paßt nicht richtig zusammen«, begann sie.

»Es ist kein Panther gewesen, der die Frau in der Scheune umgebracht hat«, meinte Gabriel. Auch ihm waren einige Diskrepanzen aufgefallen.

»Und der Dunkelelf hat auch nicht den Bauern in der Küche, den, der Bartholomäus hieß, getötet«, sagte Taube. »Der Schlag, der ihm das Genick gebrochen hat, war gigantisch. Nur ein Riese besitzt diese Kraft.«

»Zauber?« fragte Gabriel.

Wieder zuckte Taube mit den Achseln. »Dunkelelfzauber ist laut unserem Weisen wesentlich subtiler«, sagte sie und schaute zu Fret hinüber, der schon ziemlich laut schnarchte. »Und außerdem glaubt Fret nicht, dass der Dunkelelfzauber Bartholomäus oder die Frau getötet oder die Scheunentür zerstört hat. Und bei den Spuren ist noch etwas Seltsames.«

»Zwei unterschiedliche Paare«, sagte Gabriel, »die im Abstand von einem Tag hinterlassen wurden.«

»Und von unterschiedlicher Tiefe sind«, fügte Taube hinzu. »Ein Paar, das zweite, könnte in der Tat von dem Dunkelelf stammen, aber das andere, das Paar des Mörders, ging zu tief, um zum Schritt eines leichten Elf s zu passen.«

»Ein Gefährte des Drows?« bot Gabriel an. »Ein Einwohner der unteren Ebenen vielleicht? Könnte es sein, dass der Drow

am nächsten Tag hergekommen ist, um die Arbeit seines Ungeheuers zu überprüfen?«

Dieses Mal zuckte auch Gabriel mit den Schultern.

»Das werden wir bald in Erfahrung bringen«, sagte Taube. Dann zündete Gabriel seine Pfeife an, und Taube schlief ein.

»Oh – Meister, mein – Meister«, sang Tephani, als er die groteske Gestalt des zerschmetterten, halbtransformierten Bargest sah. Eigentlich interessierte sich der Fliriking nicht sonderlich für Ulgulu oder dessen Bargestbruder, aber ihr Tod hatte ernsthafte Auswirkungen auf den zukünftigen Lebensweg des Feengeists. Tephani hatte sich Ulgulus Truppe aus handfesten Gründen angeschlossen. Bevor der Bargest aufgetaucht war, hatte der kleine Feengeist seine Tage allein zugebracht und in den nahe gelegenen Dörfern gestohlen, wann immer das möglich war. Er hatte sich ganz gut durchgebracht, aber sein Leben war einsam und wenig aufregend gewesen.

All das hatte Ulgulu geändert. Die Bargestarmee bot Schutz und Gemeinschaft, und Ulgulu, der sich immer wieder neue und einträgliche Morde ausdachte, hatte Tephani eine unendliche Menge wichtiger Aufträge gegeben.

Nun musste der Fliriking all das hinter sich lassen, denn Ulgulu war tot, und Kempfana war tot, und Tephani konnte nichts hin, um diese einfachen Tatsachen zu verändern.

»Lagerbottoms?« fragte der Fliriking sich plötzlich. Er dachte, dass der Bergriese, das einzige Mitglied der Truppe, das noch übrig war, vielleicht einen prächtigen Kameraden abgeben konnte. Tephani sah die Fußspuren des Riesen ganz deutlich, die von dem Höhlenkomplex in die Berge führten. Aufgeregt klatschte er in die Hände, vielleicht hundertmal in den nächsten Sekunden, und dann eilte er schon weg, um einen neuen Freund zu suchen.

Weit oben in den Bergen schaute Drizzt Do'Urden ein letztes Mal auf die Lichter von Maldobar hinunter. Seit er nach seiner unerfreulichen Begegnung mit dem Stinktier von den hohen Berggipfeln heruntergestiegen war, hatte der Dunkelelf mit einer blutrünstigen Welt Bekanntschaft gemacht, die fast dem dunklen Reich gleichkam, das er verlassen hatte. In welchen Hoffnungen Drizzt auch geschwelgt haben mochte, als er die Bauernfamilie beobachtet hatte, jetzt waren sie wieder verloren, begraben unter der schweren Schuld und den scheußlichen Erinnerungen an das Gemetzel, die ihn – das wusste er – ein Leben lang verfolgen würden.

Der physische Schmerz des Dunkelelfs hatte ein wenig nachgelassen; er konnte nun wieder richtig durchatmen, obwohl es ihn anstrengte, und die Schnittwunden an Armen und Beinen verheilten gut. Er würde überleben.

Drizzt, der nach Maldobar hinunterschaute – wieder ein Ort, an dem er nicht heimisch werden konnte -, fragte sich, ob das denn wirklich gut war.

Die Jagd

»Was ist das?« fragte Fret, der sich vorsichtig hinter den Falten von Taubes waldgrünem Umhang versteckte.

Taube und sogar auch Roddy setzten ebenfalls vorsichtig einen Fuß vor den anderen, denn obwohl es den Anschein hatte, dass die Kreatur tot war, so hatten sie doch noch nie etwas Derartiges gesehen. Offensichtlich war es eine riesige Mutation zwischen einem Goblin und einem Wolf.

Je näher sie an den Körper herankamen, desto mutiger wurden sie, weil sie nun davon überzeugt waren, dass das Wesen tatsächlich tot war. Taube bückte sich und stieß es mit ihrem Schwert an.

»Meiner Meinung nach ist es wenigstens seit einem Tag tot«, verkündete sie.

»Aber was ist es denn?« wiederholte Fret seine Frage.

»Halbblut«, murmelte Roddy.

Taube inspizierte sorgsam die eigenwilligen Gliedmaßen der Kreatur. Außerdem bemerkte sie die vielen Wunden, die dem Ding zugefügt worden waren, Reißwunden, die von einer großen Katze stammen mussten.

»Gestaltwandler«, riet Gabriel, der die felsige Gegend im Auge behielt.

Taube nickte. »Wurde mittendrin getötet.«

»Ich habe nie von Goblinzauberern gehört«, protestierte Roddy.

»Oh, doch«, setzte Fret an und strich die Falten seiner weichfließenden Tunika glatt. »Da war natürlich Grubby ohne Weisheit, der vortäuschte, Erdmagier zu sein...«

Oben ertönte ein Pfeifen, und der Zwerg brach seine Ausführung ab. Auf einem Felsvorsprung stand Kellendil, der

Elfenbogenschütze, und schwenkte die Arme. »Hier oben gibt es noch mehr«, rief der Elf, als sie zu ihm hochsahen. »Zwei Goblins und ein rothäutiger Riese. So was habe ich noch nie gesehen!«

Taubes Blick wanderte über den Abhang. Sie war überzeugt, dass sie hochklettern konnte, aber ein kurzer Seitenblick auf den kleinen Fret genügte, um sie zu der Entscheidung zu bringen, dass der Pfad, obwohl er ein Umweg war, besser geeignet war. »Ihr bleibt hier«, sagte sie zu Gabriel. Der Mann mit dem ernstesten Gesicht nickte und bezog hinter einem Felsen Stellung, während Taube, Roddy und Fret umkehrten.

Sie hatten die Hälfte des Pfades zurückgelegt, als sie auf Darda, den letzten Kämpfer der Truppe, stießen. Er war ein kleiner, muskulöser Mann, der sich den Bart kraulte und ein Gerät betrachtete, das einer Pflugschar glich.

»Die gehört Distelwolle!« rief Roddy. »Ich habe sie auf dem Bauernhof gesehen, sie sollte repariert werden!«

»Warum ist sie hier oben?« fragte Taube.

»Und warum klebt Blut daran?« fügte Darda hinzu und zeigte ihnen die Spuren. Der Kämpfer warf einen Blick in die Schlucht und schaute dann wieder die Pflugschar an. »Irgendeine unglückliche Kreatur ist mit diesem Ding schwer getroffen worden«, stellte Darda fest, »und dann wahrscheinlich in die Schlucht gefallen.«

Die Männer fixierten Taube, als die Waldläuferin sich die dicke Haarpracht aus dem Gesicht strich und ihr Kinn in die zarte, aber schwielige Hand legte. Sie versuchte, die Einzelteile des neuen Puzzles zusammenzutragen. Doch es gab nicht allzu viele Hinweise, und einen Augenblick später riß Taube ihre Arme aus Verzweiflung hoch und stürmte den Pfad hinunter. Der Pfad schlängelte sich und entfernte sich vom Felshang, als es auf die Spitze zuing, aber Taube rannte zu dem Vorsprung, der direkt über der Stelle lag, wo sie Gabriel zurückgelassen

hatten. Der Kämpfer machte sie sofort aus, und sein Winken sagte der Waldläuferin, dass unten alles ruhig war.

»Kommt«, bat Kellendil sie und führte die Gruppe in die Höhle. Einige Fragen wurden Taube gleich beantwortet, als sie das Gemetzel in dem inneren Höhlenraum sah.

»Bargestwelpen!« rief Fret aus und beäugte den rothäutigen, riesigen Leichnam.

»Bargest?« fragte Roddy verwirrt.

»Natürlich«, flötete Fret. »Das erklärt auch den Wolfriesen in der Schlucht.«

»Den hat es während einer Umwandlung erwischt«, warf Darda ein. »Die vielen Wunden und der Felsboden haben ihn getötet, bevor die Umwandlung vollzogen war.«

»Bargest?« fragte Roddy noch mal nach. Mittlerweile war er wütend, weil er der Unterhaltung nicht folgen konnte.

»Ein Wesen aus einer anderen Existenzebene«, erklärte Fret. »Dschehenna, das sagen zumindest die Gerüchte. Bargestwelpen werden in andere Ebenen geschickt, manchmal auch auf unsere, um zu fressen und stärker zu werden.« Er schwieg einen Augenblick nachdenklich. »Um zu fressen«, sagte er wieder, und der Ton in seiner Stimme gab den anderen einen Hinweis.

»Die Frau in der Scheune!« sagte Taube ruhig.

Bei dieser Erkenntnis nickten die anderen Mitglieder von Taubes Truppe, aber der mißmutige McGristle hielt trotzdem an seiner Theorie fest. »Der Drow hat sie getötet!« knurrte er.

»Habt Ihr den kaputten Krummsäbel dabei?« fragte Taube. Roddy zog die Waffe aus einer der vielen Falten seiner dicken Fellkleidung.

Taube nahm die Waffe entgegen und bückte sich, um den toten Bargest zu inspizieren. Die Klinge paßte

hundertprozentig zu den Wunden, vor allem zu der am Hals des Bargest, die zum Tod geführt hatte.

»Ihr sagtet, dass der Dunkelelf zwei davon hatte«, bemerkte Taube, als sie den Krummsäbel hochhielt.

»Der Bürgermeister hat das gesagt«, korrigierte Roddy sie. »Wenn man der Geschichte des Distelwolle-Sohns Glauben schenken will. Als ich den Drow gesehen habe -« er nahm die Waffe wieder an sich – »hatte er nur einen, den, mit dem er die Distelwolle-Familie ermordet hat!« Roddy erzählte aus gutem Grund nicht, dass der Drow, obwohl er nur eine Waffe gehalten hatte, zwei gehabt haben musste, denn an seinem Gürtel hatten ja schließlich auch zwei Scheiden gehangen.

Taube schüttelte den Kopf, denn sie bezweifelte seine Theorie. »Der Dunkelelf hat diesen Bargest umgebracht«, sagte sie. »Die Stiche passen zu der Klinge, der Klinge, die ganz genau der gleicht, die Ihr in der Hand haltet, würde ich meinen. Und wenn Ihr noch einen Blick auf die Goblins in dem Vorraum werft, dann werdet Ihr feststellen, dass auch ihre Kehlen von einem ähnlich gebogenen Krummsäbel aufgeschlitzt wurden.«

»Wie die Wunden der Distelwolles!« knurrte Roddy.

Taube dachte, dass es das beste wäre, wenn sie ihre neue Hypothese für sich behielte, aber Fret, der den großen Mann nicht ausstehen konnte, kaute ihre Gedanken vor. »Von dem Bargest getötet«, platzte der Zwerg heraus, der sich an die beiden unterschiedlichen Fußabdrücke auf dem Bauernhof erinnerte. »In der Gestalt eines Dunkelelfs!«

Roddy warf ihm einen finsternen Blick zu, und Taube forderte den Zwerg wortlos auf zu schweigen. Doch Fret interpretierte den Blick der Waldläuferin falsch und fuhr stolz fort. »Das erklärt die beiden verschiedenen Spuren, die tiefere, die zu dem Bargest ge -«

»Aber was ist mit dem Wesen in der Schlucht?« fragte Darda Taube, um dem Wunsch seiner Anführerin nachzukommen und Fret zum Schweigen zu bringen. »Könnten auch seine Wunden zu der gebogenen Klinge passen?«

Taube dachte kurz darüber nach. Dabei gelang es ihr, Darda mit einem leichten Nicken zu danken. »Einige vielleicht«, antwortete sie. »Aber es ist schon eher möglich, dass der Bargest von dem Panther -« sie schaute Roddy direkt an -, »der Katze, getötet wurde, von der Ihr behauptet habt, dass sie zu dem Dunkelelf gehört.«

Roddy trat nach dem toten Bargest. »Der Drow hat die Distelwolle-Familie getötet!« knurrte er. Roddy hatte einen Hund und ein Ohr verloren, und das durch den Dunkelelf, und er hatte nicht vor, irgendwelche Schlußfolgerungen zu akzeptieren, die seine Chance verringerten, das Kopfgeld von zweitausend Goldstücken, das der Bürgermeister ausgesetzt hatte, einzustreichen.

Ein Ruf von draußen beendete die Debatte. Sowohl Taube als auch Roddy waren darüber erfreut. Nachdem Kellendil die Gruppe in den Höhlenbau geführt hatte, war er wieder nach draußen gelaufen und hatte einige Spuren überprüft, auf die er gestoßen war.

»Ein Stiefelabdruck«, erklärte der Elf und zeigte auf eine klei-ne, bemooste Stelle, als die anderen nach draußen kamen. »Und hier.« Er zeigte ihnen Kratzer auf einem Stein, die ganz deutlich belegten, dass hier ein Handgemenge stattgefunden hatte.

»Ich glaube, dass der Drow auf den Vorsprung getreten ist«, erklärte Kellendil. »Und dann darüber hinausgetreten ist, vielleicht um den Bargest und den Panther zu verfolgen, doch an diesem Punkt kann ich wirklich nur mutmaßen.«

Nachdem sie der Spur gefolgt waren, die Kellendil rekonstruiert hatte, stimmten Taube, Darda und sogar Roddy der Annahme zu.

»Wir sollten wieder in die Schlucht hinuntersteigen«, schlug Taube vor. »Vielleicht werden wir in der steinigten Tiefe über eine Fährte stolpern, die uns ein paar klare Antworten gibt.«

Roddy kratzte die verschorften Wunden an seinem Kopf und warf Taube einen geringschätzigen Blick zu, der ihr seine Gefühle verriet. Roddy scherte sich einen feuchten Kehrlicht um die möglichen »klaren Antworten«, die die Waldläuferin sich erhoffte, denn er hatte schon vor langer Zeit all die Schlußfolgerungen gezogen, die er brauchte. Roddy war wild entschlossen, mit dem Kopf des Dunkelelfen zurückzukehren.

Aber Taube Falkenhand war sich der Identität des Mörders nicht ganz so sicher. Viele Fragen blieben sowohl für die Waldläuferin als auch für die anderen Mitglieder ihrer Gruppe offen. Warum hatte der Drow die Distelwolle-Kinder nicht umgebracht, als er ihnen in den Bergen begegnet war? Wenn die Geschichte, die Connor dem Bürgermeister erzählt hatte, wahr war, warum hatte dann der Dunkelelf dem Jungen seine Waffe zurückgegeben? Taube war davon überzeugt, dass der Bargest und nicht der Drow die Distelwolle-Familie niedergemetzelt hatte, aber warum war der Drow dann dem Bargest in seine Höhle gefolgt?

Arbeitete der Dunkelelf mit dem Bargest zusammen, und hatten sie sich zerstritten? Die Waldläuferin, deren tiefstes Anliegen es war, die Bürger in dem unendlichen Krieg zwischen den guten Rassen und den Monstern zu schützen, fragte sich, ob der Dunkelelf den Bargest aufgesucht hatte, um das Gemetzel auf der Farm zu rächen. Taube vermutete, dass das der Wahrheit entsprach, aber sie konnte die Motive des Drows nicht verstehen. Hatte der Bargest, indem er die Familie getötet und die Bauern in Maldobar alarmiert hatte, damit einen geplanten Überfall der Dunkelelfen vereitelt?

Und wieder paßten die einzelnen Puzzleteile nicht zusammen. Wenn die Dunkeelfen einen Überfall auf Maldobar geplant hatten, dann hätte sich sicherlich keiner von ihnen zuvor zu erkennen gegeben. Irgend etwas tief in ihrem Innern sagte Taube, dass dieser einzelne Drow allein gehandelt hatte, dass er dem Bargest nachgegangen und die getöteten Bauern gerächt hatte. Sie zuckte mit den Achseln. Wahrscheinlich führte ihr eigener Optimismus sie in die Irre, und sie dachte daran, dass die Dunkeelfen für so ein Verhalten, das den Waldläufern entsprach, nicht gerade bekannt waren.

Als die fünf endlich den schmalen Pfad hinuntergestiegen waren und vor dem großen Leichnam standen, hatte Gabriel schon die Fährte aufgespürt, die sie noch tiefer in die Berge führte. Zwei Abdruckpaare waren zu sehen, von denen das eine dem Dunkeelf gehörte und das zweite einer riesigen, zweifüßigen Kreatur, wahrscheinlich einem dritten Bargest.

»Was ist mit dem Panther passiert?« fragte Fret, den die erste Expedition, der er seit zwei Jahren angehörte, arg mitnahm.

Taube lachte laut und schüttelte hilflos den Kopf. Jede Antwort schien weitere Fragen nach sich zu ziehen.

Drizzt bewegte sich bei Nacht und floh – wie seit vielen Jahren – vor einer Realität, die sich wieder als hart erwiesen hatte. Er hatte die Bauern nicht getötet – in Wirklichkeit hatte er sie ja sogar vor der Gnollbande gerettet -, aber jetzt waren sie tot. Diese Tatsache konnte Drizzt nicht verleugnen.

In der zweiten Nacht nach seinem Zusammentreffen mit dem Bergriesen entdeckte Drizzt in der Ferne ein Lagerfeuer neben dem schmalen Bergpfad, nur unweit von der Höhle des Bargest entfernt. Da er wusste, dass dies mehr als ein Zufall war, rief der Dunkeelf Guenhwyvar an seine Seite und schickte den Panther zurück, damit er sich ein Bild verschaffen konnte.

Unermüdlich rannte die Katze. Ihre schlanke, schwarze Gestalt war in der Dunkelheit unsichtbar. Schnell legte sie die Distanz zwischen Drizzt und dem Lagerfeuer zurück.

Taube und Gabriel ruhten sich an ihrem Lagerfeuer aus und amüsierten sich über Frets Geschäftigkeit. Er säuberte seinen weichen Lederwams mit einer harten Bürste und schimpfte vor sich hin.

Roddy hatte sich ein Stück zurückgezogen und wollte allein sein. Eine Nische zwischen einem umgefallenen Baum und einem riesigen Felsen bot ihm Schutz. Sein Hund hatte sich zu seinen Füßen zusammengerollt.

»Oh, dieser elende Schmutz!« stöhnte Fret. »Nie, nie im Leben werde ich diese Kleidungsstücke wieder sauber kriegen! Ich werde mir neue kaufen müssen!« Er schaute Taube an, die sich bemühte, ein ernstes Gesicht zu machen. »Lacht nur, wenn Euch danach ist, Fräulein Falkenhand«, ermahnte der Zwerg sie. »Das Geld dafür wird zweifelsohne aus Eurer Börse kommen!«

»Es ist ein trauriger Tag, wenn man für einen Zwerg eine neue Garderobe anschaffen muß«, warf Gabriel ein, und bei diesen Worten brach Taube in Gelächter aus.

»Lacht nur, wenn Euch danach ist«, wiederholte Fret und bürstete so heftig, bis ein Loch in dem Stoff war. »Himmel noch mal!« fluchte er und warf die Bürste weg.

»Seid endlich ruhig!« schimpfte Roddy. »Wollt Ihr den Dunelelf auf unsere Fährte locken?«

Gabriel warf dem Mann einen finsternen Blick zu, der von seiner kompromißlosen Haltung zeugte, aber Taube fand, dass die Rüge des Mannes aus den Bergen nicht unbegründet war, obwohl sie den Tonfall nicht ausstehen konnte. »Laßt uns schlafen, Gabriel«, sagte die Waldläuferin zu ihrem Kampfgefährten. »Darda und Kellendil werden schon bald

zurückkommen, und dann sind wir an der Reihe, Wache zu halten. Ich gehe davon aus, dass die morgige Strecke nicht weniger anstrengend sein wird« – sie schaute Fret an und zwinkerte ihm zu – »und nicht weniger schmutzig.«

Gabriel zuckte mit den Schultern, steckte die Pfeife in den Mund und legte die Hände hinter den Kopf. Das war das Leben, das er und seine Kameraden genossen. Sie liebten es, unter dem Sternenhimmel zu kampieren und dem Lied des Windes, der in den Bergen blies, zu lauschen.

Doch Fret warf sich auf dem harten Boden hin und her, schimpfte, murrte und fand keine Stellung, die bequem genug war.

Gabriel brauchte nicht zu Taube zu sehen, um zu wissen, dass auch sie lächelte. Und er musste schon gar nicht in Roddys Richtung schauen, um zu wissen, dass der Mann aus den Bergen vor Wut schnaubte, weil sie noch immer nicht still waren. Zweifelsohne schien der Lärm für einen Zwerg, der in der Stadt lebte, überhaupt nicht laut zu sein, aber die, die mehr Zeit im Freien zubrachten, wussten, dass die Geräusche verräterisch waren.

In der Dunkelheit ertönte ein Pfiff. Das Fell von Roddys Hund stellte sich auf, und das Tier knurrte.

Innerhalb von einer Sekunde waren Gabriel und Taube aufgesprungen und zur anderen Seite des Lagers gestürmt. Hier, wo der Feuerschein nur noch schwach war, blickten sie in die Richtung, aus der Dardas Ruf gekommen war. Auch Roddy lief mit seinem Hund um einen großen Felsen. Hier war es wesentlich dunkler.

Fret, der so stark mit seiner unbequemen Lagerstätte beschäftigt war, bemerkte erst später, dass etwas vorgefallen sein musste. »Was?« fragte der Zwerg neugierig. »Was?«

Nachdem sie sich kurz und flüsternd mit Darda unterhalten hatten, trennten sich Taube und Gabriel und marschierten um das Lager, um zu sehen, ob alles in Ordnung war.

»Der Baum«, flüsterte jemand, und Taube duckte sich umgehend. Kurz darauf erspähte sie Roddy, der sich klugerweise zwischen dem Felsen und ein paar Büschen versteckt hatte. Auch der große Mann hatte schon seine Waffe gezückt. Er zog an dem Maulkorb, damit sich der Hund leise verhielt.

Taube folgte Roddys Nicken und trat zwischen die Äste einer einzelnen Ulme. Zuerst konnte die Waldläuferin nichts Ungewöhnliches zwischen den Zweigen entdecken, aber dann blitzten sie gelbe Katzenaugen an.

»Der Panther des Dunklelfs«, flüsterte Taube. Roddy nickte zustimmend. Fast unbeweglich saßen sie da und warteten, denn sie wussten, dass die leiseste Bewegung die Katze auf sie aufmerksam machen würde. Ein paar Sekunden später gesellte sich Gabriel zu ihnen, bezog leise Stellung und schaute in die Richtung, in die die anderen blickten. Die drei wussten, dass die Zeit für sie arbeitete. Auch Darda und Kellendil kamen näher.

Fast wäre es ihnen gelungen, Guenhwyvar einzukreisen, aber kurz darauf rannte der Zwerg aus dem Lager und prallte auf Roddy. Der Mann aus den Bergen fiel beinahe um, und als er instinktiv die Hand ausstreckte, um sich abzustützen, riß der Hund sich los und hetzte laut bellend davon.

Wie ein schwarzer Pfeil schoß der Panther aus dem Baum und tauchte in der dunklen Nacht unter. Doch Guenhwyvar hatte kein rechtes Glück, denn er lief Kellendil über den Weg. Der Elfenbogenschütze sah die Katze ganz deutlich.

Kellendil hörte in der Ferne das Bellen und Rufen, das vom Lager zu ihm drang, aber er konnte ja nicht wissen, was dort

vorging. Als eine Stimme laut und deutlich zu hören war, zögerte er nicht mehr.

»Tötet das mordende Tier!« rief Roddy.

Da er dachte, dass der Panther oder sein Dunkelelfbegleiter das Lager angegriffen hatte, schoß Kellendil einen Pfeil ab, der sich tief in Guenhwyvars Flanke bohrte, als der Panther vorbeijagte.

Dann hörte er Taube, die Roddys Aufforderung widersprach. »Tut es nicht!« rief die Waldläuferin. »Der Panther hat nichts getan, er hat unsere Vergeltung nicht verdient!«

Kellendil verfolgte die Fährte der Großkatze. Mit seinen lichtempfindlichen Augen, die auch im infraroten Spektrum sehen konnten, sah er ganz deutlich die warme Blutspur, die sich im Wald verlief.

Taube und die anderen waren einen Augenblick später bei ihm. Kellendils Gesichtszüge schienen verzerrt zu sein, als sein Blick auf Roddy fiel.

»Ihr habt mich in die Irre geführt, McGristle«, schnaubte er verärgert. »Auf Euren Rat hin habe ich eine Kreatur angeschossen, die den Pfeil nicht verdient hat! Ich warne Euch ein und für allemal, tut das nie wieder.« Er warf dem Mann aus den Bergen noch ein letztes Mal einen finsternen Blick zu, um ihm klarzumachen, dass er es ernst meinte, und dann verfolgte Kellendil die Blutspur.

Roddy war zornig, aber er unterdrückte seine Wut, weil er wusste, dass er allein war, und die formidablen vier und der ordentliche Zwerg zusammenhielten. Doch dann schaute er Fret verärgert an.

»Haltet in Zukunft den Mund, wenn Gefahr im Verzug ist!« knurrte Roddy. »Und laßt mich endlich in Ruhe!«

Fret schaute sich ungläubig um, aber die anderen Mitglieder der Gruppe liefen schon Kellendil hinterher. »In Ruhe lassen?«

fragte der Zwerg laut. Er konnte es nicht fassen. »In Ruhe lassen?« sagte er zu Taube, die kurz stehenblieb und ihm beschwichtigend zulächelte. »Der kann mir doch mal den Buckel runterrutschen!«

Guenhwyvar humpelte zu Drizzt zurück, als gerade das erste Morgengrauen über den östlichen Bergkämmen dämmerte. Drizzt schüttelte hilflos den Kopf, als er den Pfeil in Guenhwyvars Flanke sah. Widerwillig zog er den Dolch heraus, den er dem Flinkling abgenommen hatte, und schnitt den Pfeil heraus. Er wusste, dass er es tun musste.

Guenhwyvar knurrte leise, aber er lag ganz ruhig da und bot keinen Widerstand. Dann erlaubte Drizzt dem Panther in sein Astralheim zurückzukehren, wo die Wunde schneller heilte, obwohl er das Tier gern an seiner Seite gehabt hätte.

Der Pfeil sagte dem Drow alles, was er über seine Verfolger wissen musste, und Drizzt wusste gleich, dass er den Panther schon bald wieder rufen musste. Er stand auf einer Felsnase und beobachtete die Wege, die unter ihm lagen. Es wurde zunehmend heller, während er die Ankunft der neuen Gegner erwartete.

Natürlich konnte er nichts entdecken, denn obwohl Guenhwyvar verwundet war, hatte er seine Verfolger mühelos abgehängt, und für einen Mann oder ein ähnliches Wesen bedeutete die Strecke vom Lagerfeuer bis hierher einen Marsch von mehreren Stunden.

Aber sie würden kommen, dessen war Drizzt ganz sicher, und sie würden ihn zu einem Kampf zwingen, den er nicht wollte. Drizzt schaute sich überall um und überlegte, welche Fallen er ihnen stellen und welchen Vorteil er sich verschaffen konnte.

Die Erinnerungen an seine letzte Begegnung mit Menschen, dem Mann mit den Hunden und den anderen Bauern,

veränderten Drizzts Denken abrupt. Damals hatte der Kampf aufgrund eines Mißverständnisses begonnen, einer Barriere, die Drizzt seiner Meinung nach nicht hatte überwinden können. Er hatte nicht den Wunsch gehabt, die Menschen zu bekämpfen, und auch jetzt ging es ihm nicht anders, obwohl Guenhwyvar getroffen worden war.

Der verwundete Dunkelelf wollte eine dunkle und bequeme Höhle suchen, obwohl er sich während der Nacht ausgeruht hatte, aber Drizzt konnte keine Zeit mehr verschwenden, wenn er dem Kampf aus dem Wege gehen wollte.

»Wie lange werdet ihr mich verfolgen?« flüsterte Drizzt.

Eine Frage der Ehre

»Der Panther hat den Drow gefunden«, sagte Taube, nachdem sie und ihre Begleiter einige Zeit damit verbracht hatten, die Gegend um die Felsnase zu inspizieren. Kellendils Pfeil lag zerbrochen am Boden, ungefähr an der Stelle, wo die Spuren des Panthers aufhörten. »Und dann ist der Panther verschwunden.«

»Ja, den Anschein hat es«, stimmte Gabriel zu, kratzte sich am Kopf und betrachtete die verwirrenden Fußabdrücke.

»Höllenkatz«, murmelte McGristle. »Ist in sein verdammtes Heim zurückgekehrt!«

Die anderen taten so, als hätten sie die Bemerkung des Mannes aus den Bergen überhört. Sie konnten das Rätsel nicht lösen, und Roddys Vermutung war ebenso gut wie jede, mit der sie aufwarten konnten. Der verwundete Panther und die frische Blutspur waren verschwunden, aber Roddys Hund nahm sofort Drizzts Fährte auf. Der Hund bellte aufgeregt und führte sie weiter. Taube und Kellendil, die beide hervorragende Fährtenleser waren, entdeckten immer wieder Spuren, die die Richtung bestätigten.

Die Spur führte auf einen Berg, durch dickes Buschwerk und über eine ausgedehnte Felsplatte und endete dann abrupt vor einer neuen Schlucht. Roddys Hund lief ganz bis zum Rand vor und setzte sogar noch eine Pfote auf den steilen Abhang.

»Verdammter Dunkelelfzauber«, murrte Roddy. Er schaute sich um und klopfte sich dann auf den Schenkel, weil er wusste, dass er ein paar Stunden brauchte, wenn er außen herum gehen wollte.

»Das Tageslicht wird schwächer«, gab Taube zu bedenken. »Wir könnten hier unser Lager aufschlagen und morgen weiterlaufen.«

Gabriel und Fret nickten zustimmend, aber Roddy hatte natürlich seine Einwände. »Die Fährte ist jetzt frisch!« warf der Mann aus den Bergen ein. »Wir sollten den Hund wenigstens hier herunterlassen, damit er die Spur aufnehmen kann, bevor wir uns schlafen legen.«

»Das kann Stunden dauern...« protestierte Fret, aber Taube brachte den ordentlichen Zwerg zum Schweigen.

»Kommt«, bat die Waldläuferin die beiden anderen Männer und lief in Richtung Westen, wo der Boden zwar auch steil abfiel, aber dennoch begehbar war.

Zwar stimmte Taube Roddys Meinung nicht zu, aber sie wollte keine weitere Diskussion mit dem Repräsentanten von Maldobar.

Unten in der Schlucht stießen sie auf weitere Rätsel. Roddy scheuchte seinen Hund in alle Richtungen, aber er konnte die Fährte des Dunkelelfs, der so schwer zu fassen war, nicht mehr aufnehmen. Taube dachte ein paar Minuten nach, und dann wusste sie, was geschehen war. Als sie den anderen zulächelte, ging ihnen ein Licht auf.

»Er hat uns zum Narren gehalten!« lachte Gabriel, der den Grund für Taubes Heiterkeit erriet. »Er hat uns direkt zum Abgrund geführt, wohlwissend, dass wir annehmen, dass er einen Zauber eingesetzt hat, um nach unten zu kommen.«

»Wovon redet Ihr?« fragte Roddy wütend, obwohl er ganz genau wusste, worum es ging.

»Wollt Ihr damit sagen, dass wir wieder den ganzen Tag nach oben klettern müssen?« jammerte Fret.

Taube musste wieder lachen, aber sie riß sich schnell zusammen, als sie Roddy anschaute und sagte: »Morgen.«

Als am nächsten Morgen die Dämmerung einsetzte, hatte die Gruppe den Hang schon erklommen, und Roddys Hund witterte wieder Drizzts Fährte. Sie kehrten zu der Felsnase

zurück, wo sie die Spur aufgenommen hatten. Der Trick war wirklich einfach gewesen, aber dennoch nagte dieselbe Frage an allen erfahrenen Spurensuchern: Wie hatte der Dunkelelf die Spur abbrechen können, dass nicht einmal der Hund bemerkt hatte, wie er weitergekommen war? Als sie wieder in dem dichten Wäldchen standen, wusste Taube, wie die Antwort lautete.

Sie nickte Kellendil zu, der schon sein schweres Gepäck abschulterte. Der behende Elf schnappte sich einen tiefhängenden Ast und schwang sich in die Bäume hoch. Dort suchte er nach möglichen Routen, die der kletternde Drow genommen haben konnte. Die Zweige vieler Bäume waren ineinander verschlungen, und es gab natürlich auch unzählige Möglichkeiten, aber nach einer Weile führte Kellendil Roddy und seinen Hund zu der neuen Fährte, die seitlich aus dem Wäldchen, den Berg hinunter und wieder zurück in Richtung Maldobar führte.

»Das Dorf!« rief Fret erschrocken. Aber die anderen schienen sich keine Sorgen zu machen.

»Nicht der Ort«, sagte Roddy, der zu neugierig war, um sich noch zurückhalten zu können. Als Kopfgeldjäger wusste Roddy einen adäquaten Gegner zu schätzen, zumindest auf der Jagd. »Der Fluß«, fuhr er fort und glaubte, dass er den Dunkelelf und seine Art zu denken durchschaut hatte. »Der Drow ist zum Fluß gegangen. Den watet er ein Stück weit hinunter, bis er wieder in der Wildnis untertauchen kann, ohne dass man seine Fährte aufspürt.«

»Der Dunkelelf ist ein beachtlicher Gegner«, bemerkte Darda, der Roddys Meinung voll und ganz zustimmte.

»Und jetzt hat er mindestens einen Tag Vorsprung«, bemerkte Gabriel.

Fret seufzte angewidert, und Taube machte dem Zwerg ein wenig Hoffnung. »Fürchtet Euch nicht«, sagte sie. »Wir alle

sind blendend ausgerüstet und der Drow nicht. Er muß immer wieder anhalten, um zu jagen oder nach Nahrung zu suchen, aber wir können weiterziehen.«

»Wir werden nur schlafen, wenn es unbedingt notwendig ist!« warf McGristle ein, der entschlossen war, sich von den anderen Mitgliedern der Truppe nicht aufhalten zu lassen. »Und dann auch nur für kurze Zeit!«

Fret seufzte wieder schwer.

»Und wir werden sofort unsere Vorräte rationieren«, fügte Taube hinzu. Damit wollte sie Roddy beschwichtigen, aber außerdem hielt sie diese Vorgehensweise für richtig. »Wir werden uns in jeder Beziehung einschränken, damit wir den Drow aufspüren können. Ich will keine Verzögerungen.«

»Rationieren«, murmelte Fret keuchend. Dann seufzte er zum drittenmal und legte sich zur Beruhigung die Hand auf den Bauch. Wie sehr sich der ordentliche Zwerg doch wünschte, er könnte in seinem sauberen, kleinen Zimmer in Helms Schloß in Sundabar sein!

Drizzts ganzes Tun war darauf ausgerichtet, tiefer in die Berge zu dringen, bis die Verfolger endlich den Geschmack an der Jagd verloren. Immer wieder leitete er Maßnahmen ein, um sie in die Irre zu führen, oft lief er denselben Weg wieder zurück und stieg auf die Bäume, um dann in eine ganz andere Richtung zu verschwinden. Er traf auf einige Bergflüsse, die für die anderen die Fährtsuche erschwerten, aber Drizzts Verfolger waren keine Anfänger, und Roddys Hund war einer der besten Jagdhunde, die je gezüchtet worden waren. Die Truppe blieb nicht nur auf Drizzts Fährte, sondern kam auch so flott voran, dass die Distanz geringer wurde.

Drizzt glaubte immer noch, dass er sie abhängen konnte, aber als sie ihm immer näher kamen, musste der Drow umdenken. Er hatte diese Verfolgung mit einem Hund nicht

verdient, im Gegenteil, er hatte ja sogar den Tod der Bauernfamilie gerächt. Und obwohl Drizzt wutentbrannt gelobt hatte, dass er niemanden mehr in Gefahr bringen wollte, war ihm die Einsamkeit doch während der letzten Jahre der engste Gefährte gewesen. Er konnte nicht anders, er musste einen Blick über die Schulter werfen – nicht aus Angst. Seine Sehnsucht nach Kameradschaft ließ nicht nach.

Schließlich konnte Drizzt nicht leugnen, dass seine Verfolger ihn neugierig machten. Diese Neugier, das erkannte Drizzt, als er in einer dunklen Nacht die Personen am Lagerfeuer beobachtete, konnte ihm zum Verhängnis werden. Aber diese Erkenntnis kam für den Dunkelelf zu spät, er konnte nichts mehr daran ändern. Seine Bedürfnisse hatten ihn so weit getrieben, und jetzt war das Lager seiner Verfolger gerade noch zwanzig Meter entfernt.

Das Geplänkel zwischen Taube, Fret und Gabriel rührte Drizzt zu Tränen, obwohl er ihre Worte nicht verstehen konnte. Doch das Bedürfnis, sich dem Lager ganz zu nähern, wurde jedesmal abgeschwächt, wenn Roddy und sein heißblütiger Hund an dem Feuer vorbeizogen. Diese beiden würden sich nicht aufhalten lassen, um ihm zuzuhören, das wusste Drizzt.

Die Gruppe hatte zwei Wachen postiert, einen Elf und einen großen Menschen. Drizzt war an dem Menschen vorbeigeschlichen, weil er davon ausging, dass der Mann in der Dunkelheit nicht so gut wie der Elf sehen konnte. Doch jetzt lief der Dunkelelf um das Lager herum, in die andere Richtung, und hielt auf die Elf wache zu. Wieder verstieß er gegen seine eigenen Vorsichtsmaßnahmen.

Drizzt war bis jetzt erst ein einziges Mal seinen Verwandten auf der Oberflächenwelt begegnet. Das hatte sich als katastrophales Zusammentreffen erwiesen. Die Räuberbande, als deren Späher Drizzt fungiert hatte, hatte alle Oberflächenelfen hingemetzelt, mit Ausnahme eines Elfenmädchens. Es war Drizzt gerade noch gelungen, das Kind

zu verstecken. Diese gräßlichen Erinnerungen ließen den Dunkelelf nicht in Ruhe, und deshalb wollte er noch einmal einen Elf sehen, einen, der lebte und vital war.

Kellendil fiel zum erstenmal auf, dass jemand in der Nähe war, als ein kleiner Dolch an seinem Brustkorb vorbeiflog und seine Bogenschnur sauber durchtrennte. Der Elf wirbelte auf dem Absatz herum und blickte in die lavendelfarbenen Augen des Drow. Drizzt stand nur wenige Schritte entfernt.

Kellendils rotleuchtende Augen zeigten, dass er Drizzt im infraroten Spektrum sah. Der Dunkelelf verschränkte die Arme auf der Brust, was im Unterreich ein Zeichen für Frieden war.

»So begegnen wir uns also doch noch, mein dunkler Cousin«, flüsterte Kellendil unfreundlich in der Drowsprache. Der Tonfall seiner Stimme verriet, dass er wütend war. Seine glühenden Augen verwandelten sich in gefährlich wirkende Schlitze. So schnell wie eine Katze riß Kellendil ein hervorragend geschmiedetes Schwert, dessen Klinge feurigrot glänzte, von seinem Gürtel.

Drizzt war überrascht und erfreut, als er hörte, dass der Elf seine Sprache sprechen konnte und nicht so laut geredet hatte, dass die anderen auf ihn aufmerksam wurden. Das stimmte ihn hoffnungsvoll. Der Oberflächenelf war ungefähr von Drizzts Statur, und seine Gesichtszüge waren ebenso ausgeprägt wie die des Dunkelelfs, aber seine Augen waren schmaler und sein goldenes Haar nicht so dick und lang wie Drizzts weiße Mähne.

»Ich bin Drizzt Do'Urden«, erklärte er zögernd.

»Mir ist ganz egal, wie Ihr heißt!« schoß Kellendil zurück. »Ihr seid ein Dunkelelf. Mehr brauche ich nicht zu wissen! Na, dann mal los, Drow. Kommt, laßt uns sehen, wer von uns beiden der Stärkere ist!«

Drizzt hatte seine Waffe noch nicht herausgezogen und hatte auch nicht vor, es zu tun. »Ich habe nicht den Wunsch, mich

mit Euch zu messen...« Drizzts Stimme versagte, als er erkannte, dass seine Worte an dem intensiven Haß des Oberflächenelfs abprallten.

Drizzt wollte dem Elf alles erklären, ihm seine Geschichte ganz erzählen und von einem anderen Wesen Rechtfertigung erhalten. Wenn nur ein anderer- und ganz besonders ein Oberflächenelf – von den Widrigkeiten, die er erlebt hatte, erfahren und seinen Entscheidungen zustimmen würde, wenn er sagen würde, dass er sich im Verlauf seines Lebens richtig verhalten hatte, angesichts solcher Schrecken, dann würde Drizzt eine Last von der Seele fallen. Wenn er nur von denen, die die Handlungsweise seines dunklen Volkes haßten – so wie er sie haßte – akzeptiert werden würde, dann hätte Drizzt Do'Urden seinen Frieden gefunden.

Aber die scharfe Schwertspitze des Elfs senkte sich keinen Zentimeter, und auch der grimmige Gesichtsausdruck des anderen verschwand nicht, obwohl dieses freundliche Elfengesicht eher an ein Lächeln als an etwas anderes gewöhnt war.

Drizzt würde hier nicht akzeptiert werden, jetzt nicht und vielleicht sogar niemals. Sollte er für immer und ewig mit Vorurteilen zu kämpfen haben? fragte er sich. Oder schätzte er vielleicht die anderen falsch ein, weil er den Menschen und diesem Elf zuviel abverlangte?

Das waren aufwühlende Gedanken, mit denen sich Drizzt an einem anderen Tag auseinandersetzen musste, denn Kellendil verlor die Geduld. Der Elf kam mit erhobenem Schwert auf den Dunkelelf zu.

Drizzt war nicht überrascht – wie hätte er es auch sein sollen? Er sprang nach hinten, so dass er nicht mehr in der Reichweite der Waffe war, und rief seine angeborenen Zauberkräfte zu Hilfe. Eine undurchsichtige Kugel der Dunkelheit ging über dem näher kommenden Elf herab.

Kellendil, dem Zauber nicht fremd war, wusste, dass der Drow einen Trick einsetzte. Der Elf drehte um, tauchte aus der Kugel auf und kam mit erhobenem Schwert wieder näher.

Die lavendelfarbenen Augen waren verschwunden.

»Drow!« rief Kellendil laut, und die anderen im Lager setzten sich sofort in Bewegung. Roddys Hund fing an zu heulen, und dieses aufgeregte und bedrohliche Bellen folgte Drizzt in die Berge. Wieder war er zum Exil verdammt.

Kellendil lehnte sich gegen einen Baum. Er war zwar vorsichtig, aber nicht besorgt, denn er glaubte nicht, dass der Drow noch in der Nähe war. Drizzt konnte es zu diesem Zeitpunkt natürlich nicht wissen, aber seine Worte und seine Handlungsweise – er war geflohen, anstatt zu kämpfen – hatten in dem Elf, der nicht so engstirnig war, einige Zweifel aufkeimen lassen.

»In der Dämmerung wird sich sein Vorteil ein wenig verlieren«, äußerte Taube ihre Hoffnungen, nachdem sie mehrere Stunden damit zugebracht hatten, mit dem Drow Schritt zu halten. Jetzt waren sie in einem weiten Tal, das von steilen Bergen umgeben war, und die Spur des Dunkelelfs führte auf der anderen Seite auf einen hohen und ziemlich steilen Hang.

Fret, der vor Erschöpfung neben ihr hertaumelte, hatte schnell eine Antwort parat. »Vorteil?« Der Zwerg stöhnte. Er betrachtete den nächsten Berghang und schüttelte den Kopf. »Wir alle werden vor Erschöpfung tot umfallen, bevor wir diesen wahnsinnigen Drow kriegen!«

»Wenn Ihr nicht Schritt halten könnt, dann fällt doch um und sterbt!« brummte Roddy. »Diesmal werden wir es nicht zulassen, dass der stinkende Dunkelelf entkommt!«

Doch es war nicht Fret, sondern ein anderes Mitglied der Gruppe, das zu Boden ging. Plötzlich donnerte eingroßer Felsbrocken herunter und streifte Dardas Schulter mit solcher

Wucht, dass der Mann hochgehoben und durch die Luft geschleudert wurde. Er hatte nicht mal die Gelegenheit, laut zu schreien, bevor er mit dem Gesicht auf der Erde landete.

Taube schubste Fret unter den nächsten Felsvorsprung. Auch Roddy und Gabriel suchten Schutz. Noch ein Stein, und dann noch viele mehr, fielen donnernd herunter.

»Eine Lawine?« fragte der erstaunte Zwerg, als er sich von dem Schreck erholt hatte.

Taube, die sich viel zu sehr um Darda sorgte, gab ihm keine Antwort, obwohl sie sich über ihre Situation im klaren war und wusste, dass es sich nicht um eine Lawine handelte.

»Er lebt«, rief Gabriel hinter dem Fels, der ihm Deckung bot. Er war nur drei Meter weit entfernt. Wieder fiel ein riesiger Stein herunter, der knapp neben Dardas Kopf aufschlug.

»Verdammt«, murmelte Taube. Sie spähte über den Rand ihres Felsens und ließ ihren Blick über den Berghang und über die unteren Felsvorsprünge schweifen. »Jetzt, Kellendil«, flüsterte sie. »Verschafft uns etwas Zeit.«

Und kurz darauf konnte man das Surren des angespannten Ellbogens hören, auf das ein wütendes Gebrüll folgte. Taube und Gabriel warfen sich gegenseitig einen Blick zu und lächelten grimmig.

»Steinriesen«, rief Roddy, der das tiefe, knarzende Timbre der lauten Stimmen erkannte.

Taube ging in die Hocke und wartete. Den geöffneten Rucksack hielt sie in der Hand. Der Steinhagel hatte nachgelassen, aber über ihnen, in der Nähe von Kellendils Position, krachte es donnernd. Taube eilte zu Darda und drehte den Mann sanft um.

»Das hat weh getan«, flüsterte Darda, der sich bemühte, über seine offensichtliche Übertreibung zu lächeln.

»Sprecht nicht«, erwiderte Taube und suchte in ihrem Rucksack nach einer Flasche. Aber die Waldläuferin hatte nicht genug Zeit. Die Riesen, die sie sahen, griffen wieder an.

»Kommt zu dem Felsen zurück!« schrie Gabriel. Taube schob ihren Arm unter die Schulter des verletzten Mannes, um ihn zu stützen. Darda kroch zitternd zum Felsen. »Schnell! Schnell!« rief Fret, der sie ängstlich beobachtete.

Taube bewegte sich blitzschnell über Darda und drückte ihn zu Boden – Sekunden, bevor ein weiterer Felsbrocken an ihren Köpfen vorbeipurzelte.

Fret fing an, an seinen Fingernägeln herumzukauen, bemerkte dann aber, was er tat, und hörte sofort damit auf. Auf seinem Gesicht lag ein angewiderter Ausdruck. »Beeilt Euch!« rief er erneut, als ein weiterer Steinschlag in seiner Nähe niederprasselte. Einer der Steine traf Fret, und er sank zu Boden. Taube legte Darda hinter den Felsen und drehte sich dann um, weil sie glaubte, dass sie den Zwerg retten musste.

Aber Fret war schon wieder aufgestanden, fluchte und murrte, und sorgte sich mehr um das neue Loch in seinen edlen Kleidern als um mögliche Verletzungen.

»Kommt her«, brüllte Taube ihm zu.

»Diese blöden Steinriesen sollen verflucht sein!« lautete Frets simple Antwort, als er entschlossen zu dem Felsen zurückstampfte. Vor Verärgerung hatte er die Hände in die Seiten gestützt.

Der Angriff ging weiter. Dann tauchte Kellendil auf und schlüpfte hinter einen Felsen zu Roddy und seinem Hund.

»Steinriesen«, erklärte der Elf. »Wenigstens ein Dutzend.« Er zeigte auf einen Felsvorsprung mitten am Berghang.

»Der Drow hat uns in die Falle gelockt«, knurrte Roddy und schlug mit der Faust auf den Stein ein.

Kellendil war davon nicht überzeugt, aber er hielt seine Zunge im Zaum.

Von dem felsigen Bergkamm aus beobachtete Drizzt den Kampf. Vor ungefähr einer Stunde, kurz vor der Dämmerung, hatte er den unteren Streckenabschnitt zurückgelegt. In der Dunkelheit waren die wartenden Riesen für den verstohlenen Drow kein Hindernis gewesen. Mühelos hatte Drizzt ihre Reihen durchbrochen.

Nun, im Schein der Morgendämmerung, dachte Drizzt über seinen weiteren Weg nach. Als er an den Riesen vorbeigekommen war, hatte er natürlich damit gerechnet, dass seine Verfolger Schwierigkeiten bekommen würden. Hätte er irgendwie versuchen sollen, sie zu warnen? fragte er sich. Oder hätte er die Gegend verlassen und die Menschen und den Elf von den Riesen wegführen sollen?

Wieder verstand Drizzt nicht, wo sein Platz in dieser fremden und brutalen Welt war. »Sollen sie sich doch gegenseitig bekämpfen«, schnaubte er wütend, als versuche er, sich selbst zu überzeugen. Drizzt dachte über die Begegnung in der vorigen Nacht nach. Der Elf hatte ihn angegriffen, obwohl er erklärt hatte, dass er nicht kämpfen wollte. Er erinnerte sich auch daran, wie er den Pfeil aus Guenhwyvars Flanke geschnitten hatte.

»Sollen sie sich doch gegenseitig umbringen«, murmelte Drizzt und wollte weitergehen. Ein letztes Mal warf er einen Blick über die Schulter und stellte fest, dass einige Riesen aufgebrochen waren. Eine Gruppe blieb auf dem Kamm und beschöß das Tal mit einem endlosen Steinhagel, während zwei andere Gruppen sich aufteilten und loszogen, um die Gruppe, die unten in der Falle saß, einzukreisen.

Da wusste Drizzt, dass seine Verfolger nicht mehr fliehen konnten. Wenn die Riesen sie erst einmal umzingelt hatten, waren sie dem Kreuzfeuer schutzlos ausgeliefert.

Irgend etwas regte sich in diesem Moment in dem Drow, dieselben Gefühle, die ihn veranlaßt hatten, gegen die Gnolle anzutreten. Er war zwar nicht sicher, aber wie in dem Fall mit den Gnollen, die vorhatten, das Bauernhaus anzugreifen, vermutete Drizzt, dass die Riesen in diesem Kampf die Bösen waren.

Und er erinnerte sich noch an andere Dinge, die seine grimmige Entschlossenheit aufweichten – an die Menschenkinder, die auf der Farm gespielt hatten, und an den Jungen mit dem sandfarbenen Haar, der immer wieder im Wassertrog landete.

Drizzt stellte die Onyxstatuette auf den Boden. »Komm, Guenhwyvar«, befahl er. »Wir werden gebraucht.«

»Wir werden umzingelt!« krächzte Roddy McGristle, als er sah, wie die Riesenbande sich auf den oberen Wegen verteilte.

Taube, Gabriel und Kellendil schauten sich um. Sie suchten einen Ausweg. Auf vielen Reisen hatten sie mit Riesen kämpfen müssen, zusammen und in anderen Gruppen. Und immer hatten sie sich voller Eifer in die Kämpfe gestürzt und sich darüber gefreut, dass sie die Welt von ein paar Monstern befreien konnten. Doch dieses Mal konnte das Ergebnis ganz anders aussehen. Steinriesen waren die besten Felswerfer aller Reiche, das besagte ihr Ruf, und ein einziger Wurf konnte den stärksten Mann töten. Und außerdem konnte Darda, der verwundet war, nicht fliehen, und keiner der anderen hatte vor, ihn zurückzulassen.

»Flieht, Mann aus den Bergen«, schlug Kellendil Roddy vor. »Ihr schuldet uns nichts.«

Roddy schaute den Bogenschützen ungläubig an. »Ich renne nicht weg, Elf«, knurrte er. »Vor nichts!«

Kellendil nickte und legte einen Pfeil an seinen Bogen.

»Wenn sie dort hinüberkommen, sind wir verloren«, erklärte Taube Fret. »Ich bitte Euch um Verzeihung, lieber Fret. Ich hätte Euch nicht von Eurem Heim wegschleppen dürfen.«

Fret tat die Bemerkung mit einem Achselzucken ab. Er griff mit der Hand unter seine Robe und zog einen kleinen, aber schweren Silberhammer hervor. Taube lächelte, als sie das Werkzeug sah, denn sie fand es komisch, den Hammer in der zarten Hand des Zwergs zu sehen, zu der ein Federkiel soviel besser paßte.

Vom Bergkamm aus verfolgten Drizzt und Guenhwyvar die Manöver der Bergriesenbande, die sich der Gruppe, die in der Falle saß, von links näherte. Drizzt war zur Hilfe entschlossen, aber er wusste nicht, wie effektiv er gegen vier bewaffnete Riesen vorgehen konnte. Dennoch war er überzeugt, dass er mit Guenhwyvar an seiner Seite eine Möglichkeit finden konnte, mit der er die Riesenbande so lange ablenken konnte, dass seine Verfolger ausbrechen konnten.

Das Tal wurde auf der anderen Seite breiter, und Drizzt ging davon aus, dass die Riesen, die sich von der anderen Seite näherten, zu weit weg waren, um noch Steine schmeißen zu können.

»Komm, mein Freund«, flüsterte Drizzt dem Panther zu, und dann zog er seinen Krummsäbel heraus und lief einen mit spitzen Steinen übersäten Abhang hinunter. Doch einen Augenblick später, als er das Terrain sah, auf das die Riesen zuhielten, packte er Guenhwyvar am Genick und führte den Panther wieder auf den höchsten Bergkamm.

Hier war der Boden zerklüftet und mit kleinen Spalten durchsetzt, aber trotzdem fest. Nur ein Stück weiter lagen große Felsblöcke und mehrere hundert kleinere Steine auf dem steil abfallenden Hang. Drizzt hatte keine große Erfahrung mit

Steilhängen, aber selbst er konnte sehen, dass die steile Landschaft, deren Untergrund nur ein lockeres Fundament war, sofort in Bewegung geraten konnte.

Der Drow und die Katze liefen weiter und überholten die Riesenbände. Die Riesen hatten ihr Ziel schon fast erreicht, und einige von ihnen hatten schon begonnen, Drizzts Verfolger mit Steinen zu bewerfen. Drizzt kroch einen großen Felsen hinunter und stemmte sich so lange gegen ihn, bis er sich bewegte. Guenhwyvars Vorgehen war weitaus weniger subtil. Der Panther stürzte den Abhang hinunter, und bei jedem Satz wurden Steine in Bewegung gesetzt, die von hinten gegen die Felsen donnerten, abprallten und die großen Steine lösten.

Felsen kamen ins Rollen und fielen nach unten. Kleinere Steine rollten dazwischen und setzten eine ganze Lawine in Bewegung. Drizzt, der sich von den Steinmassen nicht abhalten ließ, stürmte mitten in die Lawine, warf Steine und stemmte sich gegen die Felsen. Er tat alles, was ihm möglich war, um die Lage zuzuspitzen. Kurze Zeit später bewegte sich auch der Boden unter den Füßen des Dunklelfs, und es hatte den Anschein, als wolle der ganze Bergabschnitt ins Tal stürzen.

Guenhwyvar sprintete mit der Lawine im Rücken ins Tal. Die überraschten Riesen hatten den Eindruck, dass ein schwarzes Leuchtfeuer auf sie zuraste. Der Panther sprang über sie hinweg, aber sie nahmen die große Katze nur für einen Sekundenbruchteil zur Kenntnis, denn Tonnen von Steinen prasselten auf sie nieder.

Drizzt wusste, dass er Schwierigkeiten hatte – er war nicht im mindesten so schnell und beweglich wie Guenhwyvar und konnte auch nicht darauf hoffen, der Lawine zu entkommen oder ihr auszuweichen. Als er auf einem kleinen Felskamm stand, machte er einen Schritt in die Luft und rief seinen Schwebenzauber zu Hilfe.

Dem Dunkelelf fiel es äußerst schwer, sich zu konzentrieren. Schon zweimal hatte der Zauber versagt, und wenn er ihn jetzt nicht halten konnte, wenn er in die Steinmassen fiel, dann würde er sicherlich sterben, das wusste er.

Trotz seiner Entschlossenheit fühlte sich Drizzt, der in der Luft schwebte, zunehmend schwerer. Er wedelte vergeblich mit den Armen und suchte die magische Energie in seinem Körper, aber er sank unweigerlich.

»Die einzigen, die uns treffen können, sind die da vorn!« rief Roddy, als ein Felsen kurz vor der rechten Flanke landete. »Die rechts sind viel zu weit weg, um zu werfen, und die dort links...!«

Taube verstand, was Roddy meinte. Auch sie sah die Staubwolke an ihrer linken Flanke. Sie beobachtete den Steinhagel eine ganze Weile und entdeckte etwas, was eine Elfengestalt in einem dunklen Umhang sein konnte. Als sie wieder zu Gabriel schaute, wusste sie, dass er den Dunkelelf auch gesehen hatte.

»Wir müssen weiterziehen«, rief Taube dem Elf zu.

Kellendil nickte, drehte sich zu dem schutzbietenden Felsen und spannte den Bogen.

»Schnell«, forderte Gabriel ihn auf, »bevor die Gruppe auf der rechten Seite wieder zu nah ist.«

Kellendils Bogen surrte zweimal kurz hintereinander. Ein Stück weiter vorn heulte ein Riese vor Schmerz.

»Bleibt hier bei Darda«, bat Taube Fret, und dann verließen sie, Gabriel und Roddy – der seinen Hund an der Leine hielt – ihre Deckung und griffen die Riesen vor ihnen an. Sie rannten von einem Felsen zum anderen und legten die Strecke in einem wilden Zickzackkurs zurück, damit die Riesen ihr Näherkommen nicht bemerkten. Währenddessen pfften

Kellendils Pfeile über ihre Köpfe hinweg und lenkten die Riesen ab, die sich ducken mussten und keine Zeit mehr hatten, Steine zu werfen.

Auf dem unteren Bergabschnitt gab es unzählige, tiefe Spalten, die zwar Deckung und Schutz boten, aber erforderten, dass die drei Kämpfer sich trennten. Jetzt konnten sie die Riesen nicht mehr sehen, aber sie wussten, in welche Richtung sie laufen mussten, und jeder für sich suchte den kürzesten Weg.

Roddy, der um eine riesige Steinwand lief, traf auf einen Riesen. Der Mann aus den Bergen ließ umgehend seinen Hund los, und das böartige Tier stürmte furchtlos vor und sprang fast bis zur zwanzig Fuß hohen Taille des Riesen.

Der Gigant wurde von dem plötzlichen Angriff überrascht, ließ seinen riesigen Prügel fallen und packte den Hund mitten im Sprung. Eigentlich wäre das Tier auf der Stelle zerquetscht worden, aber Spalter, Roddys teuflische Axt, bohrte sich mit voller Wucht in den Schenkel des Monsters. Der kräftige Mann aus den Bergen hatte alle Kraft zusammengekommen, um die Axt schwungvoll in Richtung Riese zu schleudern. Der Riese torkelte. Roddys Hund kam frei, setzte zu einem neuen Sprung an und biß dem Giganten ins Gesicht und in den Hals. Ein Stück weiter unten hieb Roddy seine Axt in ein Bein und fällte das Monster wie einen Baum.

Halb fließend und halb tanzend ritt Drizzt auf den hüpfenden Steinen den Abhang hinunter. Er sah, wie einer der Riesen aus den Geröllmassen stolperte, aber er wurde sofort von Guenhwyvar empfangen. Verwundet und überaus erstaunt rollte der Riese den Berg hinunter.

Drizzt hatte keine Zeit, sich über den Erfolg zu freuen. Sein Schwebezauber war noch ein wenig wirksam und machte ihn gerade noch so schwerelos, dass er keinen Bodenkontakt hatte.

Doch immer wieder trafen ihn schwere Steine, und er erstickte beinah an dem Staub, der auch seine empfindlichen Augen tränen ließ. Fast blind gelang es ihm dennoch, einen Grat auszumachen, wo er Schutz finden konnte, aber um dorthin zu gelangen, musste er seinen Schwebenzauber ausschalten und kriechen.

Wieder wurde Drizzt von einem Stein getroffen, der ihn beinah in die Luft gewirbelt hätte. Er spürte, wie der Zauber nachließ, und er wusste, dass er nur die eine Chance hatte. Als er wieder sein Gleichgewicht hatte, entsagte er dem Zauber, setzte auf dem Boden auf und lief sofort los.

Ein Stein prallte gegen sein ohnehin schon verletztes Bein. Drizzt rollte weiter und versuchte, den Grat anzusteuern, der ihm Deckung bieten konnte.

Doch sein Schwung ließ viel zu früh nach. Er stand wieder auf und wollte das letzte Stück Weg zu Fuß zurücklegen, aber sein Bein war wie gelähmt und knickte ein, so dass er nicht weiterkam und ausgeliefert war.

Er fühlte, wie ihn etwas im Rücken traf, und dachte, sein Leben sei zu Ende. Doch einen Moment später stellte er benommen fest, dass er hinter dem Grat gelandet war und unter etwas begraben war.

Guenhwyvar blieb auf seinem Herrn liegen und schützte ihn, bis die letzten Steine zur Ruhe gekommen waren.

Nachdem sie die Spalten hinter sich gelassen hatten und sich wieder im Freien bewegten, machten Taube und Gabriel direkt vor sich eine Bewegung hinter einer lockeren Wand aus aufgetürmten Felsen aus, die ungefähr zwölf Fuß hoch und fünfzig Fuß breit war.

Ein Riese tauchte auf der Wand auf, brüllte vor Wut und hielt einen Felsen hoch, den er jederzeit abwerfen konnte. In

Hals und Brustkorb des Monsters steckten unzählige Pfeile, aber dafür interessierte es sich offensichtlich nicht.

Kellendils nächster Pfeil fand jedoch Beachtung, denn der Elf zielte direkt auf den Ellbogen des Riesen. Der Gigant heulte auf und umklammerte seinen Arm, vergaß dabei aber offensichtlich den Stein, der auf seinen Schädel fiel. Der Riese stand ganz still und benommen da, als sich zwei weitere Pfeile in sein Gesicht bohrten. Einen kurzen Augenblick taumelte er und fiel dann polternd in den Staub.

Taube und Gabriel lächelten. Die beiden teilten ihre Wertschätzung für den fähigen Bogenschützen, dann aber stürmten sie weiter. Jeder rannte auf das Ende der Wand zu.

Taube lief einem Riesen über den Weg, der zu ihrer Überraschung gleich hinter der Ecke stand. Das Monster griff nach seinem Prügel, aber Taube setzte ihr Schwert ein und trennte die Hand sauber ab. Steinriesen waren gewaltige Gegner, deren Fäuste einen ungespitzt in den Boden rammen konnten, und ihre Haut war so hart wie Stein. Aber wenn sie verwundet, überrascht und ohne ihren Knüppel waren, stellten sie für die erfahrene Waldläuferin keine Gefahr dar. Sie sprang auf die Wand, womit sie auf gleicher Höhe mit dem Gesicht des Steinriesen war, und begann methodisch mit ihrem Schwert zuzuschlagen.

Nach zwei Hieben war der Riese blind. Ein dritter, tiefer, seitlicher Hieb schlitze den Hals des Monsters auf, und Taube gab dem sterbenden Monster den Rest.

Gabriel hatte nicht so viel Glück wie seine Begleiterin. Der zweite Riese stand nicht an der Ecke der aufgetürmten Wand. Zwar überraschte Gabriel das Monster, als er um die Ecke lief, aber der Riese hatte genug Zeit – und einen Stein in der Hand –, um zu reagieren.

Gabriel hielt sein Schwert hoch, um das Geschoß abzuwehren, und genau das rettete ihm auch das Leben. Der

Stein riß Gabriel das Schwert aus der Hand und hatte noch so viel Schwung, dass er ihn in die Knie zwang. Aber Gabriel war ein erfahrener Kämpfer, und der Hauptgrund dafür, dass er nach so vielen Auseinandersetzungen noch am Leben war, war der, dass er wusste, wann er sich zurückziehen musste. Er zwang sich, den rasenden Schmerz zu ignorieren, stand wieder auf und lief auf die andere Seite.

Der Riese, der den großen Knüppel in der Hand hielt, verfolgte ihn. Ein Pfeil begrüßte das Monster, als es ins Freie trat, aber es bürstete den spitzen Pfeil ab, der ihm anscheinend nichts anhaben konnte, und näherte sich dem Kämpfer.

Schnell war Gabriel in die Enge getrieben. Er versuchte, wieder umzudrehen, aber der Riese schnitt ihm den Weg ab. Er hatte Gabriel in eine kleine Schlucht zwischen riesigen Felsen getrieben. Gabriel riß seinen Dolch heraus und verfluchte sein Pech.

Taube stürmte um die Steinwand. Dann sah sie Gabriel und den Riesen.

Auch Gabriel bemerkte die Waldläuferin, aber er zuckte nur entschuldigend mit den Achseln, denn er wusste, dass Taube keine Möglichkeit hatte, rechtzeitig zu ihm zu gelangen.

Der knurrende Riese trat einen Schritt vor, um den kleinen Mann zu töten, aber plötzlich zerriß ein Krach die Luft, und das Monster hielt abrupt inne. Der Riese sah sich um und brach tot vor Gabriels Füßen zusammen.

Gabriels Blick wanderte auf die Steinwand, und er hätte fast laut gelacht.

Frets Hammer war nicht gerade eine große Waffe – der Kopf war gerade fünf Zentimeter breit –, aber er war äußerst solide, und mit einem einzigen Schlag war es dem Zwerg gelungen, den harten Schädel des Riesen zu zertrümmern.

Taube kam fassungslos näher.

Als Fret sah, wie verwundert seine Begleiter waren, war er ganz und gar nicht erfreut.

»Ich bin schließlich ein Zwerg!« brummte er und verschränkte empört die Arme vor der Brust. Dabei berührte der blutverchmierte Hammer Frets Tunika, und der Zwerg geriet außer sich. Er befeuchtete seine Finger, rieb an dem widerwärtigen Fleck und schielte das Blut an seiner Hand an. Ihm war der Schreck in alle Glieder gefahren.

Taube und Gabriel brachen in schallendes Gelächter aus.

»Ihr wißt, dass Ihr die Tunika bezahlen werdet!«

Dann hörten sie einen Schrei, der sie aus ihrer guten Stimmung riß. Die vier übrigen Riesen, die zugeesehen hatten, wie ihre Kameraden unter einer Lawine begraben und die anderen Riesen so zielgerichtet niedergemetzelt wurden, hatten ihr Interesse an dem Hinterhalt verloren und die Flucht ergriffen.

Doch Roddy McGristle und sein heulender Hund setzten ihnen nach.

Ein einzelner Riese war sowohl von der Lawine als auch von den grauenhaften Krallen des Panthers verschont geblieben. Er rannte wie ein Verrückter zum Bergkamm hinauf.

Drizt hatte Guenhwyvar sofort veranlaßt, die Verfolgung aufzunehmen. Er suchte einen Stock, den er als Krücke benutzen konnte, und stand auf. Mit unzähligen blauen Flecken und den vielen Wunden, die er in dem Kampf mit den Bargests abgekriegt hatte – und jetzt waren bei seinem Bergabstieg noch ein paar dazugekommen –, lief Drizt los. Eine Bewegung erregte seine Aufmerksamkeit. Er drehte sich um und blickte dem Elf ins Gesicht, der einen Pfeil an den Bogen gelegt hatte.

Drizt suchte nach einer Möglichkeit, in Deckung zu gehen, aber es gab keine. Vielleicht konnte er eine Kugel der

Dunkelheit zwischen sich und den Elf bringen, aber er wusste, dass der begnadete Bogenschütze, der ihn schon im Visier hatte, ihn auch nicht verfehlen würde, wenn etwas zwischen ihnen war. Drizzt stellte sich aufrecht hin und drehte sich ganz um. Dann blickte er dem Elf direkt und stolz ins Gesicht.

Kellendil nahm die Hand von der Bogenschnur und zog den Pfeil ab. Auch er hatte gesehen, wie die Gestalt in dem dunklen Umhang den Berghang hinuntergeschlittert war.

»Die anderen sind bei Darda«, sagte Taube, die genau in diesem Moment zu dem Elf trat, »und McGristle jagt...«

Kellendil gab der Waldläuferin keine Antwort und sah sie auch nicht an. Er nickte kurz und wies Taube auf den Dunkelelf hin, der den Berg hinaufstieg.

»Laßt ihn ziehen«, forderte sie ihn auf. »Er ist nie unser Feind gewesen.«

»Mir ist nicht wohl, wenn ein Drow frei herumläuft«, erwiderte Kellendil.

»Mir auch nicht«, gestand Taube, »aber ich fürchte die Konsequenzen noch mehr, wenn McGristle den Dunkelelf findet.«

»Wir werden nach Maldobar zurückkehren und uns diesen Mann vom Hals schaffen«, schlug Kellendil vor, »und dann werdet Ihr und die anderen zu Eurem Treffen nach Sundabar zurückkehren. Ich habe in diesen Bergen Verwandte, und zusammen mit ihnen werde ich unseren dunkelhäutigen Freund im Auge behalten und darauf achten, dass er keinen Schaden anrichtet.«

»So soll es sein«, sagte Taube. Sie wandte sich um und lief los.

Der Elf blieb stehen und sah sich ein letztes Mal um. Er griff in seinen Rucksack und holte einen Flakon heraus, den er auf

den Boden stellte. Dann fiel ihm noch etwas ein, und er löste einen Gegenstand von seinem Gürtel, den er neben dem Flakon auf den Boden legte. Zufrieden wandte er sich ab und folgte der Waldläuferin.

Als Roddy McGristle von seiner wilden, aber nutzlosen Jagd zurückkehrte, hatten Taube und die anderen schon alles zusammengepackt und waren zum Aufbruch bereit.

»Wieder dem Drow hinterher«, rief Roddy aus. »Er hat ein bißchen Zeit gutgemacht, aber wir werden ihn schnell einholen.«

»Der Dunkelelf ist weg«, sagte Taube mit scharfer Stimme. »Wir werden ihn nicht länger verfolgen.«

Roddy, der nicht glauben konnte, was er da hörte, schnitt eine böse Grimasse und stand kurz vor einem Wutausbruch.

»Darda hat dringend Ruhe nötig!« erklärte Taube entschieden. »Kellendils Pfeile gehen zur Neige und unsere Vorräte auch.«

»Ich werde die Distelwolles nicht so leicht vergessen!« erklärte Roddy.

»Das hat der Drow auch nicht getan«, warf Kellendil ein.

»Die Distelwolles sind schon gerächt worden«, behauptete Taube, »und auch Ihr wißt, dass das der Fall ist, McGristle. Der Drow hat sie nicht umgebracht, aber ganz eindeutig ihre Mörder getötet!«

Roddy wandte sich mißmutig ab. Er war ein erfahrener Kopfgeldjäger und insofern auch ein guter Ermittler. Natürlich hatte er schon vor einiger Zeit die Wahrheit herausgefunden, aber Roddy konnte die Narbe in seinem Gesicht und den Verlust seines Ohrs nicht vergessen und das üppige Kopfgeld, das auf den Kopf des Drows ausgesetzt war, natürlich auch nicht.

Taube hatte damit gerechnet und verstand sein stummes Abwägen. »Den Menschen in Maldobar wird nicht viel daran liegen, dass der Drow zu ihnen gebracht wird, wenn sie erst einmal die Wahrheit über das Gemetzel erfahren haben«, sagte sie, »und ich würde meinen, dass sie auch nicht gewillt sind, unter diesen Umständen das Kopfgeld zu bezahlen.«

Roddy warf ihr einen wütenden Blick zu, aber auch jetzt konnte er nichts gegen ihre Logik einwenden. Als Taubes Truppe sich wieder auf den Weg nach Maldobar machte, begleitete Roddy sie.

Drizzt stieg einen Tag später den Berg hinunter, um nach ein paar Hinweisen zu suchen, die ihn über den Aufenthaltsort seiner Verfolger aufklärten. Er fand Kellendils Flakon und näherte sich ihm zögernd. Aber als er den Gegenstand daneben erkannte, den kleinen Dolch, den er dem Feengeist abgenommen und beim ersten Zusammentreffen mit dem Elf benutzt hatte, um dessen Bogenschnur durchzuschneiden, entspannte er sich.

Die Flüssigkeit in dem Flakon schmeckte süß, und der Dunkelelf, dessen Kehle immer noch von dem Steinstaub brannte, nahm erfreut einen Schluck aus der Flasche. Eiskalte Wellen durchliefen Drizzts Körper, erfrischten ihn und erweckten ihn wieder zu neuem Leben. Seit mehreren Tagen hatte er kaum Nahrung zu sich genommen, aber die Kraft, die sein jetzt zerbrechlicher Körper verloren hatte, kam plötzlich und mit voller Wucht zurück. Das verletzte Bein wurde taub, aber kurze Zeit später fühlte Drizzt, wie es stärker wurde.

Dann überkam ihn ein Schwindelanfall, und Drizzt schleppte sich zu einem schattenspendenden Felsen.

Als er aufwachte, war der Himmel dunkel und mit Sternen übersät, und er fühlte sich wesentlich besser. Selbst sein Bein, das so sehr unter dem Ritt auf der Lawine gelitten hatte, war

jetzt wieder stark genug, um sein Körpergewicht zu tragen. Drizzt wusste, wer den Flakon und den Dolch für ihn hinterlegt hatte, und da er sich im klaren war, von welcher Herkunft das heilende Getränk war, verstärkten sich seine Verwirrung und seine Unentschlossenheit nur noch, denn er begriff nicht, was auf der Oberflächenwelt vorging.

Teil3

Montolio

Bei allen Völkern der Welt gibt es nichts, was so sehr außer Reichweite und dabei doch so persönlich und beherrschend ist wie die Vorstellung von Gott. In meiner Heimat wurde ich wenig an diese übernatürlichen Wesen herangeführt, weil das über den Einflußbereich der widerlichen Drow-Gottheit, Lloth, die Spinnenkönigin, hinausgegangen wäre.

Nachdem ich Zeuge von Lloths blutrünstigen Taten geworden war, war ich nicht mehr so schnell bereit, den Begriff Gottheit zu akzeptieren. Ich wehrte mich auch gegen jedes andere Wesen, das einen Herrschaftsanspruch ausüben wollte und Verhaltensregeln und Grundsätze, auf denen eine ganze Gesellschaft aufgebaut war, aufstellte. Ist Moral denn nicht eine innere Kraft, und wenn dem so sein sollte, müssen Regeln dann diktiert oder freiwillig von Herzen befolgt werden?

Außerdem ist das Thema Götter als solches noch zu hinterfragen: Sind diese besagten Götter wirkliche Wesen, oder manifestiert sich in ihnen ein Glaube, der von vielen geteilt wird? Sind die Dunkelelfen böse, weil sie den Regeln der Spinnenkönigin folgen, oder ist Lloth die Kulmination des niedrigen Verhaltens der Dunkelelfen, was für sie ganz natürlich ist?

Und wenn die Barbaren aus dem Eiswindtal über die Tundra stürmen, um in den Krieg zu ziehen, und dabei den Namen von Tempus, dem Fürsten der Schlachten, ausrufen, befolgen sie

dann Tempus' Regeln, oder ist Tempus nur ein Name, mit dem sie ihre Taten verbrämen?

All das kann ich nicht beantworten, und ich habe auch festgestellt, dass kein anderer, egal, wie lautstark er – ganz besonders die Priester bestimmter Gottheiten – sich dafür ausspricht, eine Antwort geben kann. Im Endeffekt ist die Wahl des Gottes eine ganz persönliche, sehr zum Leidwesen des Gläubigen, und die Orientierung an einem Wesen kann nur stattfinden, wenn es mit den verinnerlichten Prinzipien zusammenpaßt. Ein Missionar mag ein Volk mit Zwang und Tricks zur Ausübung des Glaubens zwingen, aber kein rationales Wesen kann den Geboten einer Gottheit folgen, wenn diese Regeln den eigenen Vorstellungen zuwiderlaufen. Und ich, Drizzt Do'Urden, und auch mein Vater Zaknafein konnten nie Schüler der Sonnenkönigin werden. Und Wulfgar aus dem Eiswindtal, mein Freund in späteren Jahren, wird diesem Gott, Tempus genannt, nicht gerecht, obwohl er wahrscheinlich immer noch den Kampfgott lautstark anruft, wenn er hin und wieder seinen schweren Kriegshammer einsetzt.

In den Reichen gibt es viele und unterschiedliche Götter – oder vielleicht gibt es auch nur viele unterschiedliche Namen und Identitäten, die zu ein und demselben Wesen gehören.

Ich weiß nicht, um welches es sich dabei handelt, und es ist mir auch egal.

Drizzt Do'Urden

Winter

Drizzt wanderte viele Tage durch die steinigen, hohen Berge, um soviel Abstand wie möglich zwischen sich und das Bauerndorf- und die schrecklichen Erinnerungen – zu legen.

Die Entscheidung zu fliehen hatte er nicht bewußt gefällt, und wenn Drizzt nicht ganz so durcheinander gewesen wäre, hätte er die Freundlichkeit erkannt, die der Elf durch seine Geschenke, den Heiltrank und den Dolch, zum Ausdruck gebracht hatte.

Aber die Erinnerungen an Maldobar und die Schuldgefühle, die auf den Schultern des Dunkelelfs lasteten, ließen sich nicht so leicht abschütteln. Das Bauerndorf war mehr gewesen als nur ein kurzer Aufenthalt auf der Suche nach einer Heimat – eine Suche, die ihm zunehmend sinnloser erschien. Drizzt fragte sich, ob er überhaupt in ein Dorf gehen konnte, wenn er auf eines traf. Die Tragödie, die in sein Gedächtnis eingebrannt zu sein schien, stand ihm deutlich vor Augen. Dabei bedachte er nicht, dass die Anwesenheit der Bargests die Umstände beeinträchtigt hatten, und dass seine Begegnung, wenn solche Feinde gefehlt hätten, vielleicht positiver verlaufen wäre.

An diesem Tiefpunkt in seinem Leben drehten sich Drizzts Gedanken ausschließlich um ein einzelnes Wort, das ihm unablässig im Kopf herumging und ihn zutiefst schmerzte: »Drizzit!«

Drizzts Weg führte ihn schließlich zu einem ausgedehnten Paß in den Bergen und zu einer tiefen und zerklüfteten Schlucht, durch die sich ein reißender Fluß schlängelte. Die Luft hatte sich abgekühlt, und das verstand Drizzt nicht. Den feuchten Dunst empfand er als angenehm. Er ging ins Tal, wozu er knapp einen Tag brauchte, und trat an das Ufer des rauschenden Flusses.

Drizzt kannte Flüsse schon aus dem Unterreich, aber keinen, der sich mit diesem messen konnte. Der Strom sprang über Steine und schleuderte seine Gischt in die Luft. Er strudelte um große Felsen, schlug in weißen Wellen über die kleineren Steine und stürzte viele Meter in die Tiefe. Drizzt war hingerissen von dem Anblick und der Geräuschkulisse, aber er erkannte auch ganz deutlich, dass ihm dieser Platz eine

Zuflucht bot. Der Fluß hatte viele kleine Arme, stille Kanäle, in denen sich das Wasser des großen Stroms sammelte. Hier tummelten sich auch die Fische.

Drizzts Magen meldete sich bei diesem Anblick mit einem Knurren. Er beugte sich über einen Tümpel und wollte gerade die Hand eintauchen. Aber erst nach mehreren Versuchen begriff er, wie sich das Sonnenlicht im Wasser brach.

Drizzts Hand schnellte ins Wasser und tauchte mit einer dreißig Zentimeter großen Forelle wieder auf. Er warf den Fisch beiseite, der auf den Steinen zuckte, und fing einen zweiten. Heute abend würde er ausreichend schmausen, und das zum ersten Mal, seit er dem Bauerndorf den Rücken gekehrt hatte. Außerdem gab es kaltes und klares Wasser in Hülle und Fülle, mit dem er seinen Durst löschen konnte.

Dieser Platz hieß für die, die die Gegend kannten, Toter-Ork-Paß. Aber der Name paßte irgendwie nicht richtig, denn obwohl in dieser Gegend tatsächlich Hunderte von Orks den Tod in Kämpfen gegen Menschenlegionen gefunden hatten, lebten immer noch mehrere Tausende hier, lauerten in unzähligen Berghöhlen und waren bereit, Eindringlinge zu vertreiben. Nur wenige Menschen kamen hierher, und die, die kamen, waren nicht sonderlich klug.

Dem naiven Drizzt schien diese Schlucht ein perfekter Unterschlupf zu sein, denn an Essen und Trinken mangelte es ihm hier bestimmt nicht, und der Dunst nahm überraschenderweise der kalten Luft ihren Biß.

Der Dunkelelf verbrachte seine Tage, indem er sich in den schützenden Schatten der vielen Felsen und kleinen Höhlen versteckte. Mit Vorliebe ging er nachts fischen und auf Nahrungssuche. Dass er nachts tätig war, verstand er nicht als Umkehrung seines früheren Lebensstils. Als er damals das Unterreich verlassen hatte, hatte er sich entschlossen, wie ein Oberflächenbewohner zu leben, und er hatte große Mühen auf

sich genommen, um sich an die Sonne, die tagsüber schien, zu gewöhnen. Doch solchen Illusionen hing Drizzt heute nicht mehr nach. Er hatte sich die Nacht als den Zeitraum für seine Existenzbefriedigung ausgesucht, weil seine Augen dann nicht so starken Schmerzen ausgesetzt waren, und weil er wusste, dass sein Krummsäbel seine Zauberkraft um so länger behielt, je weniger er dem Sonnenlicht ausgesetzt war.

Doch Drizzt brauchte nicht lange, um zu begreifen, warum die Oberflächenbewohner dem Tageslicht den Vorzug gaben. In den warmen Sonnenstrahlen ließ sich die kühle Luft weitaus eher ertragen. Nachts musste Drizzt oft Schutz vor dem beißenden Wind suchen, der über die steilen Hänge der dunstigen Schlucht fegte. Der Winter hielt im Nordland schnell Einzug, aber der Drow, der im Unterreich aufgewachsen war, wo es keine Jahreszeiten gab, wusste das natürlich nicht.

In einer dieser Nächte wehte ein so eisiger Nordwind, dass die Hände des Dunklelfs taub vor Kälte wurden. Und dann ging Drizzt ein Licht auf. Selbst wenn Guenhwyvar sich neben ihn kuschelte, und sie sich unter einen niedrigen Felsvorsprung kauerten, spürte Drizzt, wie seine Gliedmaßen immer stärker schmerzten. Es dauerte noch Stunden, bis die Dämmerung einsetzte, und Drizzt fragte sich, ob er den nächsten Sonnenaufgang noch erleben würde.

»Zu kalt«, stotterte er mit klappernden Zähnen. »Zu kalt.«

Er spannte seine Muskeln an und verschaffte sich Bewegung, damit das Blut in seinen Adern zirkulierte. Dann setzte er sich geistig zur Wehr, dachte an vergangene Zeiten, als es ihm warm gewesen war, und hoffte, so seiner Verzweiflung Herr zu werden und seinen Körper überlisten zu können, bis er die Kälte vergaß. Ein Gedanke stand ganz im Vordergrund, eine Erinnerung an die Küchen der Akademie von Menzoberranzan. In dem immer warmen Unterreich hatte Drizzt ein Feuer niemals als eine Wärmequelle angesehen. Feuer war für Drizzt immer eine Möglichkeit zum Kochen

gewesen, ein Lichtspender, eine Möglichkeit, eine Waffe zu schmieden. Doch jetzt bekam es einen höheren Stellenwert für den Drow. Während die Winde immer kälter wurden, erkannte Drizzt zu seinem Schrecken, dass nur Hitze ihn am Leben halten konnte.

Und so suchte er nach Feuerholz. Im Unterreich hatte er Pilzstiele verbrannt, aber die Pilze, die hier wuchsen, waren nicht groß genug. Doch dafür gab es hier Pflanzen und Bäume, die größer waren als die Pilze im Unterreich.

»Beschaff mir... Gliedmaßen«, trug Drizzt Guenhwyvar stotternd auf, der die Worte Holz und Baum nicht kannte. Der Panther beäugte ihn neugierig.

»Feuer«, bettelte Drizzt. Er bemühte sich aufzustehen, aber seine Beine und Füße fühlten sich taub an.

Dann endlich verstand der Panther. Guenhwyvar knurrte und huschte in die Nacht. Die große Katze stolperte dabei beinahe über einen Stapel Zweige und Äste, der kurz vor dem Ausgang aufgetürmt war. Wer diese Arbeit geleistet hatte, wusste Drizzt nicht, und er war auch zu sehr mit seinem Überleben beschäftigt, um sich über die schnelle Rückkehr der Katze zu wundern.

Viele Minuten vergingen, in denen es Drizzt nicht gelang, Feuer zu machen. Immer wieder rieb er den Dolch an einem Stein. Schließlich kam er dahinter, dass der Wind die Funken immer wieder ausblies, und deshalb schaffte er das Holz in einen geschützteren Bereich. Seine Beine schmerzten jetzt, und sein Speichel fror an seinen Lippen und seinem Kinn fest.

Dann loderte ein Funke in dem trockenen Stapel auf. Vorsichtig fächelte Drizzt der kleinen Flamme Luft zu und legte schützend die Hände darüber, damit der Wind keine Chance hatte.

»Die Flammen lodern«, sagte ein Elf zu seinem Begleiter.

Kellendil nickte bedächtig, weil er sich immer noch nicht darüber im klaren war, ob es richtig war, dass er und seine Elfenfreunde dem Dunkelelf halfen. Kellendil war nach einem kurzen Aufenthalt in Maldobar zurückgekehrt, während Taube und die anderen nach Sundabar geritten waren. Er hatte eine kleine Elfenfamilie besucht, mit der er verwandt war, und die in den Bergen in der Nähe des Toten-Ork-Pas-es lebte. Mit ihrer Erfahrung und Hilfe hatte der Elf keine großen Probleme gehabt, den Drow aufzuspüren, und während der letzten Wochen hatten er und sein Verwandter ihn neugierig beobachtet.

Drizzts harmlose Lebensführung hatte noch nicht alle Zweifel des Elfs beseitigt. Drizzt war ein Drow, und den Drows wurden auch finstere Herzen nachgesagt.

Trotzdem seufzte Kellendil erleichtert auf, als auch er in der Ferne das schwache Glimmen wahrnahm. Der Dunkelelf würde nicht frieren, und Kellendil glaubte, dass dieser Drow so ein Schicksal nicht verdient hatte.

Nach dem Essen an diesem Abend lehnte Drizzt sich an Guenhwyvar – und auch der Panther genoß die Körperwärme – und schaute zu den Sternen, die lachend in der kalten Nachtluft funkelten. »Erinnerst du dich an Menzoberranzan?« fragte er den Panther. »Erinnerst du dich daran, als wir uns das erste Mal begegnet sind?«

Falls Guenhwyvar ihn verstand, wusste er es gut zu verbergen. Mit einem Gähnen rollte sich die große Katze an Drizzt und legte den Kopf zwischen die ausgestreckten Tatzen.

Lächelnd rieb Drizzt das Ohr des Panthers. Er hatte Guenhwyvar in Magica kennengelernt, der Zauberschule der Akademie. Damals hatte der Panther Masoj Hun'ett gehört, dem einzigen Dunkelelf, den Drizzt in seinem Leben getötet hatte. Drizzt versuchte jetzt gezielt, nicht an diesen Vorfall zu

denken. Das Feuer brannte hell und wärmte seine Zehen, heute war nicht die Nacht der unerfreulichen Erinnerungen.

Trotz der vielen Schrecken, die er in seiner Geburtsstadt erlebt hatte, hatte Drizzt dort auch ein paar angenehme Erfahrungen gesammelt und viele nützliche Lektionen gelernt. Selbst Masoj hatte ihm Dinge beigebracht, die ihm heute mehr nutzten, als er jemals für möglich gehalten hätte. Er schaute wieder in die züngelnden Flammen und dachte dabei, dass er nicht gewußt hätte, wie man Feuer macht, wenn es nicht zu seiner Ausbildung gehört hätte, die Kerzen anzuzünden. Es war nicht zu leugnen, dass dieses Wissen ihn jetzt vor dem Kältetod bewahrte.

Drizsts Lächeln verschwand schnell, als er diesen Gedanken weiterspann. Nur wenige Monate nach dieser nützlichen Lektion war er gezwungen gewesen, Masoj zu töten.

Drizzt lehnte sich wieder zurück und seufzte. Da er weder in Gefahr war und sich auch nicht mit verwirrenden Begleitern herumschlagen musste, war das jetzt vielleicht die einfachste Zeit in seinem Leben, aber auf der anderen Seite hatte ihn die Komplexität des Lebens auch noch nie so überwältigt wie gerade jetzt.

Einen Augenblick später wurde er aus seiner Ruhe gerissen, als ein großer Vogel, eine Eule mit büschelförmigen, hornartigen Federn, plötzlich über ihn hinwegflog. Drizzt lachte über seine Unfähigkeit, sich zu entspannen. In der Sekunde, die er gebraucht hatte, um zu erkennen, dass der Vogel keine Bedrohung für ihn darstellte, war er aufgesprungen und hatte den Krummsäbel und Dolch herausgezogen. Auch Guenhwyvar hatte auf den seltsamen Vogel reagiert, aber auf ganz andere Art und Weise. Als Drizzt so plötzlich aufgesprungen war, hatte der Panther sich näher ans Feuer gelegt, sich genüsslich ausgestreckt und gegähnt.

Die Eule schwebte still auf den unsichtbaren Luftströmen und stieg auf der anderen Seite der Schlucht aus dem Dunst auf. Der Vogel flog schnell durch die Nacht zu einem dichten Nadelbaumwäldchen am Berghang und setzte sich auf eine Brücke, die aus Holz und Stricken gefertigt und an den drei höchsten Baumwipfeln befestigt war. Nachdem sie sich ein paar Minuten geputzt hatte, läutete die Eule an einer silbernen Klingel, die für solche Gelegenheiten an der Brücke angebracht war.

Kurz darauf läutete der Vogel die Glocke wieder.

»Ich komme schon«, ertönte oben eine Stimme. »Geduld, Auge. Laß doch einen blinden Mann so schnell laufen, wie es ihm entspricht!« Als ob die Eule ihn verstehen und das Spiel begreifen würde, läutete sie ein drittes Mal die Klingel.

Ein alter Mann mit einem dicken, borstigen, grauen Schnurrbart und weißen Augen erschien auf der Brücke. Hüpfend und springend näherte er sich der Eule. Montolio war früher ein Waldläufer gewesen, der sich großer Bekanntheit erfreut hatte und jetzt seine letzten Jahre in den Bergen verlebte. Abgeschlossen und allein – so wollte er es – lebte er mit den Kreaturen, die er am meisten liebte, und für ihn zählten Menschen, Zwerge und andere intelligente Rassen nicht dazu. Trotz seines hohen Alters war Montolio ein großer und aufrechter Mann, obwohl die Jahre von dem Einsiedler ihren Tribut gefordert hatten. Mit einer Hand bildete er eine Faust, die der Klaue des Vogels ähnelte, dem er sich nun näherte.

»Geduld, Auge«, murmelte er unablässig. Jeder, der gesehen hätte, wie behend er die wackelige Brücke überquerte, hätte nie im Leben erraten, dass er blind war, und die, die Montolio kannten, würden ihn sicher nicht als blind bezeichnen. Wahrscheinlich würden sie sagen, dass seine Augen nicht funktionierten, dann aber schnell hinzufügen, dass er auch nicht auf sie angewiesen war. Mit seinen Fähigkeiten und seinem Wissen – und den vielen Freunden in der Tierwelt –

»sah« der alte Waldläufer mehr von der Welt, die ihn umgab, als viele andere mit normalem Sehvermögen.

Montolio streckte den Arm aus, und die große Eule hüpfte darauf. Vorsichtig richtete sie sich auf dem dicken Lederärmel des Mannes ein.

»Hast du den Drow gesehen?« fragte Montolio.

Die Eule antwortete mit einem whoo und plauderte dann in einer komplizierten Mischung aus Schreien und whoos weiter. Montolio hörte aufmerksam zu und registrierte jedes kleine Detail. Mit Hilfe seiner Freunde und dieser beredten Eule im besonderen hatte der Waldläufer den Dunkelelf mehrere Tage genau beobachtet. Er war neugierig und wollte natürlich wissen, warum der Dunkelelf in dieses Tal gekommen war. Zuerst war Montolio davon ausgegangen, dass der Drow in irgendeiner Beziehung zu Graul, dem Orkhäuptling in diesem Gebiet, stand, aber nach einer gewissen Zeit kam der Waldläufer zu einem anderen Ergebnis.

»Ein gutes Zeichen«, sagte Montolio, nachdem die Eule ihm versichert hatte, dass der Drow noch keinen Kontakt zu den Orkstämmen aufgenommen hatte. Graul war schon schlimm genug, auch wenn er keine so starken Verbündeten wie die Dunkelelfen hatte!

Auf der anderen Seite verstand der Waldläufer nicht, warum die Orks dem Drow noch keinen Besuch abgestattet hatten. Möglicherweise hatten sie ihn noch nicht zu Gesicht bekommen, denn der Dunkelelf war ihm ja auch aus dem Weg gegangen. Bis heute abend hatte er kein Feuer gemacht und war immer erst nach Sonnenuntergang aus seiner Höhle gekommen. Aber je länger Montolio über diese Sache nachdachte, desto wahrscheinlicher schien es ihm, dass die Orks den Dunkelelfen gesehen, aber nicht den Mut gehabt hatten, auf ihn zuzugehen.

Egal, die ganze Episode stellte für den Waldläufer eine willkommene Abwechslung dar, während er sein Haus für den herannahenden Winter herrichtete. Er hatte keine Angst vor dem Dunkelelf – Montolio hatte eigentlich nie Angst vor irgend etwas -, und wenn der Drow und die Orks keine Verbündeten waren, dann war es sicherlich recht spannend, den Konflikt, der unweigerlich kommen musste, zu verfolgen.

»Geh nur«, sagte der Waldläufer, um die klagende Eule zu beschwichtigen. »Zieh los und jag ein paar Mäuse!« Die Eule flog davon, zog dann noch einmal einen Kreis über die Brücke und verschwand in der Nacht.

»Achte aber darauf, dass du keine von den Mäusen frißt, die für mich den Drow im Auge behalten!« rief Montolio dem Vogel nach und kicherte, schüttelte seine wilden, grauen Locken und ging zu der Leiter am Ende der Brücke. Beim Hinaufklettern schwor er sich, dass er sich schon bald sein Schwert umschnallen und herausfinden würde, was der eigenwillige Dunkelelf in dieser Gegend zu suchen hatte.

Der alte Waldläufer legte viele solcher Schwüre ab.

Die noch erträglichen Herbstwinde wurden schnell vom Winter weggefedt. Drizzt hatte nicht lange gebraucht, um die Bedeutung der grauen Wolken zu begreifen, aber als diesmal der Sturm einsetzte und es nicht regnete, sondern Schnee fiel, war der Dunkelelf wahrhaft überrascht. Er hatte die weißen Bergkämme wahrgenommen, aber er war nie hoch genug gekommen, um herauszufinden, was das zu bedeuten hatte. Nun betrachtete Drizzt die weißen Flocken, die auf das Tal zuschwebten, die im reißenden Fluß verschwanden, aber auf den Felsen liegenblieben.

Als der Schnee immer höher wurde und die Wolken immer tiefer am Himmel hingen, kam Drizzt zu einer schrecklichen Erkenntnis. Schnell rief er Guenhwyvar an seine Seite.

»Wir müssen einen besseren Unterschlupf finden«, erklärte er dem besorgten Panther. Guenhwyvar war erst am Tag zuvor in sein Astralheim geschickt worden. »Und wir müssen Holz für unser Feuer sammeln.«

Auf dieser Seite des Flusses gab es in den Bergen einige Höhlen. Drizzt stieß auf eine, die nicht nur tief und dunkel war, sondern auch Schutz vor dem eisigen Wind bot, der über den hohen Felskamm fegte. Er trat ein und blieb kurz stehen, damit sich seine Augen von der gleißenden Helligkeit des Schnees an die Dunkelheit gewöhnen konnten.

Der Höhlenboden war uneben und die Decke nicht gerade hoch. Große Felsblöcke standen überall herum, und neben einem von diesen Riesensteinen entdeckte er in der Dunkelheit eine zweite Kammer. Er legte das Holz ab, das er trug, und ging weiter, blieb aber unvermittelt stehen, als er und Guenhwyvar die Anwesenheit eines anderen Wesens spürten.

Drizzt zog seinen Krummsäbel heraus, schlich zum Felsen und hielt Ausschau. Mit seiner Infrarotsicht hatte er keine Mühe, den anderen Höhlenbewohner – einen warmglühenden Ball, der wesentlich größer als er selbst war – zu sehen.

Drizzt wusste gleich, was es war, auch wenn er nicht wusste, wie es hieß. Aus der Ferne hatte er diese Kreatur schon gesehen und beobachtet, wie sie behend und gekonnt Fische aus dem Fluß holte. Die Schnelligkeit des Tiers hatte ihn überrascht, denn es war ziemlich bullig. Wie immer es auch heißen mochte, Drizzt hatte keine Lust, mit ihm um die Höhle zu kämpfen. Hier in der Gegend gab es andere Behausungen, in denen er mühelos Unterschlupf finden konnte.

Doch der große Braunbär hatte offensichtlich andere Vorstellungen. Die Kreatur bewegte sich plötzlich und stellte sich auf die Hinterbeine, sein lautes Brummen hallte in der Höhle wider. Dabei konnte Drizzt die Klauen und Zähne ganz genau erkennen.

Guenhwyvar, das Astralwesen in Gestalt eines Panthers, wusste, dass der Bär ein alter Rivale seiner Art war, und zwar einer von der Sorte, denen kluge Katzen gern aus dem Weg gingen. Dennoch sprang der tapfere Panther bereitwillig vor Drizzt, damit sein Herr im Notfall fliehen konnte.

»Nein, Guenhwyvar«, lautete Drizzts Befehl. Er packte die Katze und stellte sich vor sie.

Der Bär, der auch zu Montolios Freunden zählte, machte keine Anstalten, anzugreifen, aber seine Position hielt er nachdrücklich, denn er mochte es gar nicht, wenn jemand seinen heiligen Winterschlaf störte.

Drizzt spürte etwas, das er sich nicht erklären konnte – es handelte sich nicht um Freundschaft, aber in gewisser Weise verstand er das Tier. Als er seinen Säbel in die Scheide steckte, hielt er sich für ziemlich närrisch, doch das Mitgefühl, das er empfand, konnte er nicht verleugnen. Es war fast so, als sähe er die Situation mit den Augen des Bären.

Vorsichtig trat Drizzt einen Schritt vor, damit der Bär ihn genau sehen konnte. Das Tier schien fast überrascht zu sein, nahm aber langsam seine Klauen herunter. Die Grimasse, die von einem Knurren begleitet wurde, deutete Drizzt als Neugierde.

Drizzt griff behutsam in seine Tasche und zog einen Fisch heraus, den er eigentlich als Abendessen vorgesehen hatte. Er warf ihn dem Bär zu, der ihn kurz beschnupperte und ihn dann ohne zu kauen verschlang.

Sie starrten sich immer noch an, aber die Spannung hatte sich gelegt. Der Bär stieß einmal auf, rollte sich dann zusammen und schnarchte kurz darauf zufrieden.

Drizzt schaute Guenhwyvar an und zuckte mit den Achseln. Offensichtlich begriff der Panther, was gerade vorgegangen war, denn sein Fell sträubte sich nicht mehr.

Während der Zeit, in der er in der Höhle hauste, achtete Drizzt immer darauf, dem schlafenden Bär einen Happen hinzulegen, wenn er genug Nahrung hatte. Manchmal, und ganz besonders, wenn es sich um Fisch handelte, schnupperte der Bär kurz und war gerade so lange wach, wie es dauerte, das Mahl zu verschlingen. Doch meistens ignorierte er die Nahrung, schnarchte gleichmäßig und träumte von Honig, Beeren und Bärinnen.

»Er wohnt mit Schreihals zusammen?« wunderte sich Montolio, als er von Auge erfuhr, dass der Drow und der große Bär die Höhle miteinander teilten. Montolio wäre fast umgefallen, wäre da nicht ein Baumstamm gewesen, an dem er sich abstützen konnte. Da lehnte der alte Waldläufer und staunte, kratzte sich am Kinn und zupfte an seinem Bart. Er kannte den Bär seit vielen Jahren, und nicht einmal er wusste, ob er mit ihm zusammenleben könnte. Schreihals war ein Wesen, das schnell in Wut geraten konnte, wie viele der dummen Orks in den vergangenen Jahren erfahren hatten.

»Ich glaube, Schreihals ist zu müde, um zu streiten«, lautete Montolios rationale Begründung, aber er wusste, dass noch etwas anderes im Gange war. Wenn ein Ork oder ein Goblin diese Höhle betreten hätte, hätte Schreihals sie ohne zu zögern totgeschlagen. Und doch waren der Drow und sein Panther Tag um Tag in der Höhle und schürten in der äußeren Kammer das Feuer, während Schreihals ruhig und zufrieden in der hinteren schnarchte.

Als Waldläufer, der viele andere Waldläufer kannte, waren Montolio schon seltsamere Dinge zu Ohren gekommen. Doch bis jetzt hatte er immer geglaubt, dass die mentale Beziehung zu wilden Tieren nur Oberflächenelfen, Feengeistern, Halblingen, Gnomen und Menschen, die die Lektionen des Waldes gelernt hatten, vorbehalten war.

»Was soll denn ein Dunclelf von einem Bären verstehen?« fragte Montolio laut und kraulte seinen Bart. Der Waldläufer

hielt zwei Dinge für möglich: An der Drowrasse war entweder mehr dran, als er dachte, oder dieser Dunkelelf glich seinen Artgenossen nicht. Wenn man noch das ohnehin schon seltsame Verhalten des Drows berücksichtigte, dann musste Montolio das letztere für richtig halten, und er hätte es liebend gern ganz genau erfahren. Der erste Schnee war schon gefallen, und der Waldläufer wusste, dass es noch einige Zeit so weiterging. In den Bergen um den Toten-Ork-Paß bewegte sich wenig, wenn es erst einmal zu schneien begonnen hatte.

In den folgenden Wochen erwies sich Guenhwyvar als Drizzts Retter. Zu den Zeiten, wo der Panther auf der materiellen Ebene weilte, ging er immer wieder in den harten, tiefen Schnee hinaus, um zu jagen und Holz für das lebenspendende Feuer zu sammeln.

Dennoch hatte es der Drow, der hier so fehl am Platze war, ziemlich schwer. Tag um Tag musste Drizzt zu dem Fluß hinabsteigen und das Eis aufbrechen, das die abzweigenden Kanäle des Flusses überzog. Dann fischte Drizzt. Die Strecke war nicht sonderlich lang, aber der Schnee war tief und tückisch, denn oft genug löste Drizzt eine kleine Lawine aus, unter der er dann begraben wurde. Ein paarmal stolperte Drizzt mit tauben Armen und Beinen in seine Höhle zurück. Er hatte bald gemerkt, dass er das Feuer schüren musste, bevor er ausging, denn wenn er zurückkam, hatte er meistens keine Kraft, den Dolch zu halten und ihn an dem Stein zu reiben, bis Funken sprühten.

Selbst wenn Drizzt satt war, am Feuer lag und Guenhwyvars Fell spürte, war ihm kalt, und er fühlte sich durch und durch schlecht. Zum ersten Mal seit vielen Wochen stellte er seine Entscheidung, das Unterreich zu verlassen, in Frage, und während seine Verzweiflung wuchs, war er sich nicht einmal mehr darüber im klaren, ob es richtig gewesen war, Menzoberranzan den Rücken zu kehren.

»Ich bin wirklich ein armer, heimatloser Drow«, jammerte er während seiner Selbstmitleidsphasen, die nicht mehr so selten waren. »Und wahrscheinlich werde ich hier allein in der Kälte sterben.«

Drizzt hatte keine Ahnung, was in dieser seltsamen Welt um ihn herum vorging. Würde die Wärme, die er kennengelernt hatte, als er an die Oberfläche gekommen war, jemals in dieses Land zurückkehren? Oder handelte es sich hierbei um einen gemeinen Fluch, den seine mächtigen Feinde in Menzoberranzan ihm auferlegt hatten? Diese Verwirrung brachte Drizzt in ein schwieriges Dilemma: Sollte er in der Höhle bleiben und versuchen, während des Sturms auszuharren? Oder sollte er das Flußtal verlassen und ein wärmeres Klima suchen?

Er hätte weiterziehen können, und der lange Weg durch die Berge hätte ihm sicherlich den Tod gebracht, aber er bemerkte noch etwas anderes, was zu der rauhen Witterung dazukam. Die Stunden des Tages waren weniger geworden, und die Nacht dauerte dafür um so länger. Würde die Sonne für immer verschwinden und die Oberflächenwelt in endlose Dunkelheit und Kälte tauchen? Diese Möglichkeit bezweifelte Drizzt, und so nahm er etwas Sand und einen leeren Flakon, den er in seinem Rucksack hatte, und fing an, die Zeit zu messen.

Seine Hoffnung ließ nach, denn der Sonnenuntergang setzte immer früher ein, und je mehr sich die Jahreszeit ihrem Höhepunkt näherte, desto verzweifelter wurde Drizzt. Er war tatsächlich am Ende, dünn und zitternd, als ihm zum ersten Mal auffiel, dass sich der Winter langsam verabschiedete. Zuerst wollte er seinen Erkenntnissen nicht glauben – seine Messungen waren nicht allzu präzise – aber nach ein paar Tagen konnte Drizzt das, was der Sand ihm sagte, nicht mehr leugnen.

Die Tage wurden wieder länger.

Und damit kehrte auch Drizzts optimistische Einstellung zurück. Seit vor Monaten die ersten kalten Winde eingesetzt hatten, hatte er unterschiedliche Jahreszeiten für möglich gehalten. Er hatte gesehen, mit welchem Eifer der Bär gefischt hatte, bevor sich das Wetter mehr und mehr verschlechtert hatte, und jetzt war er überzeugt, dass das Wesen die Kälte überwand, indem es an Fett zulegte, um den Winter durchschlafen zu können.

Diese Tatsache und seine Messungen machten Drizzt klar, dass diese eisige Hölle nicht ewig andauern würde.

Doch sein Glaube brachte keine sofortige Linderung. Der Wind blies stärker, und der Schnee türmte sich immer noch auf. Aber Drizzt wurde wieder wesentlich entschlossener, und es brauchte offensichtlich mehr als einen Winter, bis der unbeugsame Drow gebrochen war.

Und dann passierte es – beinahe über Nacht. Der Schnee taute, das Eis auf dem Fluß wurde dünner, und der Wind trug wärmere Luft in die Gegend. Drizzt spürte ein Drängen, eine Mischung aus Vitalität und Hoffnung, er fühlte sich erleichtert, und sein schlechtes Gewissen legte sich. All das konnte er sich aber nicht erklären. Drizzt wusste nicht, was in ihm vorging. Er konnte es weder benennen noch einordnen, aber der Frühling zog ihn in seinen Bann, wie er auch alle anderen Wesen auf der Oberflächenwelt beflügelte.

Eines Morgens, Drizzt hatte gerade gegessen und wollte sich ins Bett legen, trottete sein langschläfriger Mitbewohner aus der anderen Kammer. Er war deutlich dünner geworden, aber immer noch ziemlich stattlich. Drizzt beobachtete den munteren Bär vorsichtig und fragte sich, ob er Guenhwyvar rufen oder seinen Säbel zücken sollte. Doch der Bär stapfte einfach an ihm vorbei, blieb kurz stehen, um ihn zu beschnuppern, und leckte dann den flachen Stein ab, den Drizzt als Teller benutzt hatte. Dann trottete er ins warme Sonnenlicht hinaus, blieb aber kurz vorher noch am Höhlenausgang stehen,

um zu gähnen und sich zu strecken. Nun wusste Drizzt, dass sein Winterschlaf zu Ende war. Er wusste außerdem, dass die Höhle bald von gefährlichen Tieren wimmeln würde, und entschied, dass er nicht um die Höhle kämpfen wollte.

Drizzt war verschwunden, bevor der Bär zurückkehrte, aber zur Freude des Tieres hatte er ihm ein letztes Fischmahl dagelassen. Drizzt richtete sich kurz darauf in einer weniger tiefen und geschützten Höhle ein, die nur ein paar hundert Meter weiter unten im Tal lag.

Die Feinde kennen

Der Winter verging ebenso schnell, wie er Einzug gehalten hatte. Die Schneefälle ließen zusehends nach, und der Wind, der aus südlicher Richtung blies, war nicht mehr frostig. Drizzt gewöhnte sich bald einen Tagesablauf an, der ihm bequem erschien. Das größte Problem, mit dem er konfrontiert war, war die Sonnenreflektion auf dem immer noch schneebedeckten Erdboden. In den ersten Monaten auf der Oberflächenwelt hatte sich der Dunkelelf relativ gut an die Sonne gewöhnt und sich bei Tageslicht bewegt und auch gekämpft. Doch jetzt, mit dem weißen Schnee, der ihn blendete, konnte •Drizzt sich nur selten nach draußen wagen.

So bewegte er sich meistens nur nachts und überließ den Tag dem Bär und anderen Kreaturen. Doch Drizzt bereitete das keine großen Kopfzerbrechen; der Schnee würde bald schmelzen, glaubte er, und er konnte wieder den leichtfüßigen Lebenswandel einschlagen, den er vor dem Winteranfang gepflegt hatte.

Gut genährt und blendend ausgeruht, stand er eines Nachts im sanften Mondlicht und betrachtete das Gebiet auf der anderen Seite des Flusses und die gegenüberliegende Bergwelt.

»Was ist dort oben?« flüsterte der Dunkelelf. Obwohl der Fluß Hochwasser hatte – die Schneeschmelze hatte schon eingesetzt –, hatte Drizzt vor wenigen Stunden eine Möglichkeit gefunden, ihn zu überqueren. Eine Reihe von großen, dicht beieinander liegenden Steinen bildete eine natürliche Brücke über das reißende Wasser.

Die Nacht war noch jung, der Mond stand noch nicht hoch am Himmel. Drizzt, der Wanderlust und eine Unruhe verspürte, die so sehr zur Jahreszeit paßte, beschloß, sich dort drüben umzuschauen. Er lief das Flußufer entlang und sprang

leichtfüßig und flink von einem Stein zum anderen. Für einen Mann oder einen Ork – und für fast alle anderen Rassen auf der Welt – war es viel zu schwierig und tückisch, die glitschigen, unebenen und gerundeten Steine zu überspringen, und so ließen sie es auch nie auf einen Versuch ankommen. Aber für den agilen Drow war das überhaupt kein Problem.

Er landete am anderen Flußufer, sprang über viele Steine und Spalten oder tollte um sie herum, ohne nachzudenken oder sich Sorgen zu machen. Wie anders hätte er sich doch verhalten, wenn er gewußt hätte, dass er jetzt in dem Talabschnitt war, der Graul, dem mächtigen Orkhäuptling, gehörte.

Eine Orkpatrouille entdeckte den herumtänzelnden Drow, bevor er den Berg zur Hälfte erklommen hatte. Die Orks hatten den Drow schon zuvor gesehen, als Drizzt am Fluß gefischt hatte. Graul, der vor Dunkelelfen Angst hatte, hatte seinen Untergebenen aufgetragen, Abstand zu halten, weil er glaubte, dass der Schnee den Eindringling vertreiben würde. Aber der Winter war vergangen und dieser einsame Drow war geblieben, und jetzt hatte er den Fluß überquert.

Graul rang vor Aufregung seine fleischigen Hände, als er die Neuigkeiten zu hören bekam. Der Gedanke, dass dieser Dunkelelf allein war und nicht zu einer größeren Gruppe gehörte, beruhigte den großen Ork ein wenig. Vielleicht war er ein Späher oder ein Abtrünniger, dachte Graul, und die Unsicherheit paßte ihm gar nicht, denn egal, was er nun war, die möglichen Auswirkungen gefielen ihm überhaupt nicht. Wenn der Drow ein Späher war, dann würden weitere Dunkelelfen nachkommen, und wenn er ein Abtrünniger war, dann könnte er die Orks als potentielle Verbündete betrachten.

Seit vielen Jahren war Graul der Häuptling, und das war mehr als ungewöhnlich bei den chaotischen Orks. Der mächtige Ork hatte überlebt, weil er keine Risiken eingegangen war, und auch jetzt war Graul dazu nicht bereit. Ein Dunkelelf konnte die Führung in Frage stellen, und gerade diese Position

begehrte er mehr als alles andere auf der Welt. Das würde Graul nicht zulassen. Zwei Orkwachen schlichen kurz darauf aus den dunklen Löchern. Ihr Auftrag lautete, den Drow zu töten.

Ein kalter Wind pustete über die Bergwände, und der Schnee war hier auch höher, aber das kümmerte Drizzt nicht. Er erblickte unzählige Tannen, die die Bergschluchten verdunkelten und ihn nach dem Winter, den er in einer Höhle zugebracht hatte, einluden, auf Erkundung zu gehen.

Er hatte knapp eine Meile zurückgelegt, als ihm zum erstenmal auffiel, dass er verfolgt wurde. Zwar konnte er niemanden richtig sehen, mal abgesehen von einem flüchtigen Schatten, den er aus dem Augenwinkel heraus wahrnahm, aber sein ausgeprägtes Gespür, das Gespür eines Kriegers, sagte ihm, dass seine Schlußfolgerung über jeden Zweifel erhaben war. Er kletterte einen steilen Abhang hinauf, ging durch einen dichten Wald und lief auf den hohen Kamm zu. Als er dort ankam, versteckte er sich hinter einem Felsen und beobachtete das Terrain, das sich unter ihm ausbreitete.

Sieben dunkle Gestalten, sechs Humanoide und ein großer Hund, huschten aus dem Wald und folgten vorsichtig und methodisch seiner Fährte. Aus der Ferne konnte Drizzt nicht erkennen, zu welcher Rasse sie gehörten, aber er hatte den Verdacht, dass es Menschen waren. Er schaute sich um und suchte eine Möglichkeit, wie er sich am besten zurückziehen oder am effektivsten verteidigen konnte.

Dabei bemerkte er zuerst nicht, dass er in der einen Hand den Krummsäbel und in der anderen den Dolch hielt. Als ihm dann auffiel, dass er die Waffen schon gezückt hatte und die Verfolger beängstigend aufgeschlossen hatten, blieb er stehen und dachte nach.

Er konnte sich direkt hier seinen Verfolgern stellen und mit ihnen kämpfen, während sie die letzten schlüpfrigen Meter zurücklegten.

»Nein«, knurrte Drizzt, der von dieser Möglichkeit in dem Augenblick Abstand nahm, als sie ihm in den Sinn kam. Er konnte sie angreifen und möglicherweise auch besiegen, aber welche Bürde würde er nach dieser Begegnung zu tragen haben? Drizzt wollte nicht kämpfen und hatte auch nicht die geringste Lust, Kontakt aufzunehmen. Seine Schuldgefühle wogen schon schwer, mehr konnte er nicht ertragen.

Er hörte die Stimmen seiner Verfolger. Ihre Sprache ähnelte der der Goblins. »Orks«, sagte der Drow leise, nachdem er die Sprache der Größe der Kreaturen zugeordnet hatte.

Doch diese Erkenntnis änderte seine Einstellung auch nicht. Drizzt hegte keine positiven Gefühle für Orks – er war vielen von diesen übelriechenden Gestalten in Menzoberranzan begegnet -, aber er hatte auch keinen Grund und keine Rechtfertigung, mit dieser Truppe zu kämpfen. Er drehte sich um, suchte einen Weg und stürmte in die dunkle Nacht.

Aber die Verfolger waren zäh, und die Orks waren so dicht hinter ihm, dass Drizzt sie nicht abschütteln konnte. Und dann fiel ihm auf, in welche Situation er sich begeben hatte: Wenn ihm die Orks feindlich gesinnt waren, und nach ihrem Gebrüll und Knurren zu urteilen, war genau das der Fall, dann hatte Drizzt die Gelegenheit verpaßt, mit ihnen auf einem Terrain zu kämpfen, das ihm zupaß kam. Der Mond war schon längst untergegangen, und die Morgendämmerung färbte den Himmel blau. Orks mochten Sonnenlicht nicht, aber da der Schnee Drizzt so stark blendete, war auch er hilflos.

Starrköpfig, wie er nun mal war, ignorierte Drizzt die Möglichkeit zu kämpfen und versuchte, den Verfolgern zu entkommen, indem er wieder ins Tal lief. Hier machte Drizzt seinen zweiten Fehler, denn eine weitere Orktruppe, diesmal

von einem Wolf und einem viel größeren Wesen, einem Steinriesen, begleitet, lag auf der Lauer.

Ein Knurren warnte ihn, einen Moment bevor ein riesiger Worg, ein Schreckenswolf, dicht über ihm um einen Felsen kam und ihm den Weg abschnitt. Der Worg sprang mit einem Satz auf ihn, und sein Maul schnappte nach seinem Kopf. Drizzt duckte sich und zog blitzschnell seinen Krummsäbel heraus, mit dem er auf die dicke Mähne des Biests einhieb. Der Worg ging hinter dem sich abwendenden Drow zu Boden und leckte mit seiner Zunge sein eigenes Blut auf.

Drizzt schlug noch einmal zu und ließ die Waffe sinken - aber nicht für lange. Er musste sich gegen sechs angreifende Orks, die mit Speeren und Prügeln bewaffnet waren, verteidigen. Drizzt wandte sich um und wollte fliehen, duckte sich aber erneut, und zwar gerade noch rechtzeitig, als ein Felsen an ihm vorbeizischte und den steinigigen Abhang hinunterrollte. Ohne nachzudenken, tauchte Drizzt sich in eine Kugel aus Dunkelheit.

Die vier Orks, die voranstürmten, rannten ohne Warnung in die Kugel. Ihre beiden anderen Kameraden blieben zurück, umklammerten die Speere und blickten sich nervös um. In der magischen Dunkelheit konnten sie nichts erkennen, aber nach den Geräuschen und dem wilden Gebrüll zu urteilen, hatten sie den Eindruck, als kämpfe eine ganze Armee darin. Und dann ertönte ein neues Geräusch, ein Knurren, das zu einem Tier gehören musste.

Die beiden Orks zogen sich zurück, warfen einen Blick über ihre Schultern und wünschten sich, der Steinriese würde sich beeilen und zu ihnen stoßen. Einer ihrer Orkkameraden stolperte aus der Dunkelheit und schrie vor Entsetzen. Ein zweiter folgte dicht hinter ihm. Der erste rannte an seinen verwirrten Artgenossen vorbei, aber der zweite schaffte es nicht.

Guenhwyvar besprang den unglücklichen Ork und riß ihn zu Boden. Dann tötete der Panther seinen Gegner. Ohne Unterbrechung hetzte er weiter und fiel über einen der beiden Wartenden her, die verzweifelt zu entkommen versuchten. Die beiden Orks, die nicht in der Kugel der Dunkelheit standen, krochen über die Steine, und Guenhwyvar, der auch den anderen erledigt hatte, nahm die Verfolgung auf.

Drizzt trat auf der anderen Seite aus der Kugel. Er war unverletzt, und von seinem Säbel und Dolch tropfte Orkblut. Der Riese, groß und mit breiten Schultern und mit Beinen so dick wie Baumstämme, stellte sich ihm in den Weg, doch Drizzt zögerte keinen Augenblick. Er hüpfte auf einen großen Stein und sprang dann mit dem Säbel voran herunter.

Sein Geschick und die Schnelligkeit überraschten den Steinriesen das Monster konnte weder die Keule noch die Hand hochreißen, um ihn abzuwehren. Aber dieses Mal hatte der Dungelelf leider kein Glück. Sein Krummsäbel, der mit dem Zauber des Unterreichs ausgestattet war, war dem Sonnenlicht zu lange ausgesetzt gewesen. Als er mit der steinartigen Haut des Riesen in Berührung kam, krümmte er sich und brach am Griff ab.

Drizzt, der zum ersten Mal von seiner treuen Waffe im Stich gelassen wurde, sprang zurück.

Heulend riß der Gigant seine Keule hoch und grinste böse, bis eine schwarze Gestalt vor seinen Gegner huschte, gegen die Brust des Riesen krachte und mit seinen vier grausamen Tatzen auf ihn einschlug.

Guenhwyvar hatte Drizzt wieder gerettet, aber der Riese war noch nicht am Ende. Er prügelte und schlug um sich, bis der Panther floh. Guenhwyvar wollte umdrehen und erneut angreifen, aber der Panther landete auf einer Schräge, und sein Gewicht löste eine Schneelage. Die Katze rutschte, stolperte und machte dann schließlich einen Satz. Das Tier war zwar

unverletzt, aber viel zu weit im Tal unten, um Drizzt in der Schlacht zur Seite stehen zu können.

Dieses Mal grinste der Steinriese nicht. Blut tropfte aus einem Dutzend Kratzer auf seinem Brustkorb und Gesicht. Hinter ihm näherte sich schnell eine neue Orkbande, von einem zweiten Worg geführt.

Wie jeder kluge Krieger, der so offensichtlich unterlegen war, drehte sich Drizzt um und rannte los.

Wenn die beiden Orks, die vor Guenhwyvar geflüchtet waren, wieder den Abhang hochgestiegen wären, hätten sie dem Dunkelelf den Weg abschneiden können. Doch Tapferkeit hatte noch nie zu den Qualitäten der Orks gehört, und die beiden hatten schon den Kamm überwunden und flohen immer noch, ohne sich auch nur einmal umzusehen.

Drizzt suchte nach einer Möglichkeit, wie er zu dem Panther hinuntergelangen konnte. Doch der Abhang war steil, und wenn er dort hinunter wollte, musste er sich langsam und vorsichtig bewegen, und der Steinriese würde zweifellos mit kleinen Felsen nach ihm werfen. Der Aufstieg schien auch sinnlos zu sein, denn das Monster war nicht weit weg, und so rannte Drizzt einfach weiter den Weg entlang und hoffte darauf, dass er nicht allzubald endete.

Dann stieg die Sonne im Osten auf, was für den verzweifelten Drow ein weiteres Problem darstellte.

Als er begriff, dass sich das Glück gegen ihn verschworen hatte, ahnte Drizzt auch intuitiv, noch bevor er um die scharfe Kurve gebogen war, dass der Weg bald endete. Vor langer Zeit hatte ein Erdrutsch den Weg blockiert. Drizzt schlitterte, blieb dann stehen und legte seinen Rucksack ab. Er wusste, dass ihm keine Zeit blieb.

Die Orkbande, die von dem Worg angeführt wurde, hatte den Riesen eingeholt. Der Zusammenschluß bestärkte die

beiden Parteien. Zusammen liefen sie weiter, und der böse Schreckenswolf übernahm wieder die Führung.

Die Kreatur jagte um eine scharfe Kurve, stolperte und wollte stehenbleiben, musste aber feststellen, dass sie in eine Schlinge getreten war. Worgs waren keine dummen Wesen, aber dieser begriff die verheerenden Auswirkungen erst dann, als der Dunkelelf einen Stein über den Vorsprung stieß. Der Worg verstand nicht, was vor sich ging, bis die Schlinge festgezogen war und der Stein, der darangeknüpft war, das Biest mit sich in die Tiefe riß.

Diese einfache Falle hatte perfekt funktioniert, aber das war auch schon der einzige Vorteil, den Drizzt zu gewinnen hoffte. Der Weg hinter ihm war versperrt, und die Abhänge links und rechts des Pfades fielen zu steil ab, so dass sie ihm keinen Fluchtweg boten. Als die Orks und der Riese vorsichtig um die Ecke kamen, denn sie hatten gesehen, wie es ihrem Worg ergangen war, stand Drizzt ihnen nur mit dem Dolch in der Hand gegenüber.

Der Drow versuchte, sich in der Goblinsprache mit ihnen zu unterhalten, aber die Orks wollten nichts davon hören. Bevor Drizzt das erste Wort über die Lippen brachte, hatte einer von ihnen schon den Speer in seine Richtung geschleudert.

Die Waffe flog schnell auf den sonnengeblendeten Dunkelelf zu, aber die tapsige Kreatur hatte nicht gut gezielt. Drizzt musste nur einen Schritt zur Seite treten und erwiderte den Angriff mit seinem Dolch. Der Ork konnte zwar besser als der Dunkelelf sehen, aber er war nicht so schnell. Der Dolch drang sauber in seine Kehle ein. Gurgelnd ging der Ork zu Boden, und der, der ihm am nächsten war, schnappte sich die Waffe und zog sie heraus, aber nicht um den Ork zu retten, sondern um sich einen wertvollen Gegenstand zu sichern.

Drizzt hob den Speer auf und stellte sich aufrecht hin, als der Steinriese auf ihn zukam.

Dann kreiste plötzlich eine Eule über dem Riesen und stieß einen Schrei aus. Einen Augenblick später wurde der Riese nach vorn gerissen. In seinem Rücken steckte ein Pfeil.

Drizzt fiel der zitternde, mit einer schwarzen Feder geschmückte Pfeil erst auf, als der wütende Riese sich umdrehte. Der Dunkelelf machte sich keine Gedanken über die unerwartete Hilfe. Mit voller Kraft trieb er den Speer dem Monster in den Rücken.

Der Gigant wollte sich gerade umdrehen, um Vergeltung zu üben, da näherte sich die Eule erneut und schrie. Eine Sekunde später bohrte sich ein zweiter Pfeil in den Brustkorb des Riesen. Wieder ein Schrei, und noch ein Pfeil traf sein Ziel.

Die überraschten Orks sahen sich nach dem unsichtbaren Angreifer um, aber die Kreaturen, die nur in der Nacht richtig gut sehen konnten, entdeckten in dem strahlenden, morgendlichen Sonnenlicht nichts. Der Riese, in dessen Herz der Pfeil steckte, stand da und stierte ausdruckslos vor sich hin. Er wusste nicht einmal, dass sein Leben zu Ende war. Der Dunkelelf trieb den Speer wieder in seinen Rücken, aber das Monster taumelte nur von Drizzt weg.

Die Orks schauten sich gegenseitig an und überlegten, in welche Richtung sie fliehen sollten.

Die seltsame Eule tauchte wieder auf, diesmal über einem Ork, und stieß zum vierten Mal einen Schrei aus. Der Ork, der wusste, was kam, wedelte mit den Armen und kreischte, fiel dann aber zu Boden. Ein Pfeil steckte in seinem Gesicht.

Die vier anderen Orks stürmten los und flohen, einer den Abhang hinauf, ein anderer rannte den Weg zurück, den sie gekommen waren, und zwei hielten auf Drizzt zu.

Drizzt setzte sich wieder mit dem Speer zur Wehr, stieß ihn dem einen Ork ins Gesicht und machte dann eine Drehung, um dem Speer des anderen Orks auszuweichen. Der Ork ließ die Waffe fallen, nachdem er begriffen hatte, dass er die anderen

nicht rechtzeitig einholen konnte. Allein wollte er sich dem Dunkelelf nicht stellen.

Der Ork, der den Abhang hinaufkletterte, wusste, dass jede Mühe umsonst war, als die Eule sich ihm näherte. Die verängstigte Kreatur ging hinter einem Stein in Deckung, als er einen Schrei hörte, aber wenn er etwas klüger gewesen wäre, hätte er erkannt, dass das vollkommen falsch war. Nach dem Schußwinkel der Pfeile zu urteilen, die den Riesen getötet hatten, musste sich der Bogenschütze irgendwo an diesem Abhang verstecken.

Ein Pfeil drang in seinen Schenkel, als er sich hinkniete. Der Ork fiel auf den Rücken. Und da der Ork knurrte und um sich schlug, brauchte der unsichtbare und blinde Bogenschütze das nächste Signal der Eule eigentlich nicht, um mit seinem zweiten Pfeil sein Ziel zu treffen. Das Geschloß landete im Brustkorb des Orks und ließ ihn für immer verstummen.

Drizzt kehrte sofort um, als er den zweiten Ork mit dem Speer erwischte. In atemberaubender Schnelligkeit zog Drizzt den Speer wieder heraus und bohrte der Kreatur die Spitze tief in den Hals.

Der erste Ork, den Drizzt verletzt hatte, wirbelte herum und schüttelte heftig den Kopf, als wolle er seine Gedanken klären. Dann spürte er, wie die Hand des Dunkelelfs seine dreckige Bärenfelltunika umklammerte, und fühlte kurze Zeit später einen Luftzug, als er über den Vorsprung flog und denselben Tod wie der Worg fand, der in die Falle gegangen war.

Als er die Schreie seines sterbenden Kameraden hörte, zog der Ork auf dem Weg den Kopf ein und stürmte weiter. Er hielt sich für ziemlich klug, weil er diese Route eingeschlagen hatte. Doch dann änderte er seine Meinung kolossal, als er um eine Biegung rannte und direkt in die Klauen eines riesigen schwarzen Panthers lief.

Erschöpft lehnte Drizzt sich gegen einen Stein. Den Speer hielt er immer noch wurfbereit, als die seltsame Eule wieder über ihm flog. Doch die Eule hielt Abstand und ließ sich ein paar Schritte weiter auf einer Felsnase nieder, um die sich der Weg schlängelte.

Auf dem Berg bewegte sich etwas. Der Drow konnte in dem gleißenden Licht zwar kaum etwas sehen, aber er konnte eine menschenähnliche Gestalt erkennen, die vorsichtig auf ihn zukam.

Die Eule hob wieder ab und stieß einen Schrei aus, und Drizzt ging alarmiert in Deckung, als der Mann hinter einem Felsvorsprung Stellung bezog. Doch diesmal folgte dem Schrei der Eule nicht das Pfeifen eines Pfeils. Statt dessen kam der Bogenschütze in Sicht.

Er ging aufrecht, war groß und sehr alt, trug einen dicken grauen Schnauzbart und hatte eine wilde graue Haarmähne. Am seltsamsten waren seine milchigweißen Augen, die keine Pupillen hatten. Wenn Drizzt nicht die Schießkünste des Bogenschützen verfolgt hätte, wäre er überzeugt gewesen, dass der Mann blind sei. Die Gliedmaßen des alten Mannes schienen ziemlich zerbrechlich zu sein, aber Drizzt ließ sich von Äußerlichkeiten nicht irritieren. Der erfahrene Bogenschütze hielt seinen großen Bogen schußbereit. Ein Pfeil war gespannt. Der Dunkelelf wusste sofort, dass der Mensch die gewaltige Waffe mit tödlicher Effizienz einsetzen konnte.

Der alte Mann sagte etwas in einer Sprache, die Drizzt nicht verstand. Dann redete er ihn in einer anderen Sprache an und schließlich in Goblin, was Drizzt dann auch sprach. »Wer seid Ihr?«

»Drizzt Do'Urden«, antwortete der Drow ruhig. Es machte ihm Hoffnung, dass er sich mit seinem Gegenüber zumindest unterhalten konnte.

»Ist das ein Name?« fragte der alte Mann. Er kicherte und zuckte mit den Achseln. »Was immer es auch sein mag, und wer immer Ihr seid, und warum Ihr Euch hier aufhaltet – es ist nicht wichtig.«

Die Eule, die eine Bewegung wahrnahm, fing an zu schreien und setzte hektisch zu einem Sturzflug an, aber für den alten Mann war es zu spät. Hinter ihm schlich Guenhwyvar um die Ecke und kam näher. Er hatte seine Ohren angelegt und fletschte die Zähne. Als er nur noch einen Sprung weit entfernt war, hielt er inne.

Der alte Mann, der die Gefahr nicht wahrnahm, beendete seinen Gedankengang. »Ihr seid jetzt mein Gefangener.«

Guenhwyvars leises und kehliges Knurren veranlaßte den Dunkelelf zu einem breiten Grinsen.

»Das glaube ich nicht«, erwiderte Drizzt.

Montolio

»Ein Freund von dir?« fragte der alte Mann ruhig.

»Guenhwyvar«, erklärte Drizzt.

»Große Katze?«

»O ja«, antwortete Drizzt.

Der alte Mann lockerte den gespannten Bogen und nahm den Pfeil, Spitze nach unten gerichtet, herunter. Er schloß die Augen, warf den Kopf in den Nacken und schien in sich zu versinken. Einen Augenblick später bemerkte Drizzt, wie sich plötzlich Guenhwyvars Ohren aufstellten, und der Dunkelelf verstand, dass dieser eigenwillige Mensch eine telepathische Verbindung mit dem Panther aufnahm.

»Ist eine gute Katze«, sagte der alte Mann einen Augenblick später. Guenhwyvar kam hinter dem Felsvorsprung hervor – die Eule flog vor Schreck davon – und ging an dem alten Mann vorbei, bis er neben Drizzt stehenblieb. Offensichtlich war der Panther nicht mehr besorgt, dass der alte Mann ein Feind sein könnte.

Drizzt fand, dass Guenhwyvar sich seltsam verhielt, doch dann erinnerte er sich daran, wie ihn sein Verhalten dem Bär gegenüber auch erstaunt hatte.

»Gute Katze«, wiederholte der Alte.

Drizzt lehnte sich gegen den Stein und hielt den Speer etwas lockerer in der Hand.

»Ich bin Montolio«, erklärte der alte Mann voller Stolz, als ob der Name dem Dunkelelf etwas sagen müßte. »Montolio DeBrouchee.«

»Es war nett, Euch kennenzulernen, also dann, auf Wiedersehen«, lautete Drizzts knappe Antwort. »Wenn unser

Treffen damit beendet ist, dann können wir ja unserer Wege gehen.«

»Das können wir«, stimmte Montolio zu, »wenn es uns beiden so gefällt.«

»Soll ich wieder Euer...Gefangener...sein?« fragte Drizzt. In seiner Stimme lag ein Hauch Sarkasmus.

Montolios nicht enden wollendes Gelächter zauberte ein Lächeln auf die Lippen des Drows, obwohl er immer noch skeptisch war. »Nein, ich denke, dass wir dieses Thema erledigt haben. Aber Ihr habt heute ein paar von Grauls Untergebenen getötet, eine Tat, die der Orkkönig gerächt sehen will. Laßt mich Euch ein Zimmer in meinem Schloß anbieten. Die Orks nähern sich meinem Haus nicht.« Er lächelte verschwörerisch und beugte sich zu Drizzt vor, um dann flüsternd fortzufahren, als wolle er ihm ein Geheimnis anvertrauen. »Die kommen nicht in meine Nähe, wißt Ihr.« Montolio deutete auf seine seltsamen Augen. »Die glauben, dass ich die schwarze Magie beherrsche, wegen meiner...« Montolio suchte nach einem Wort, das seinem Gedanken entsprach, aber die gutturale Sprache war beschränkt, und bald darauf war er ziemlich niedergeschlagen.

Drizzt dachte noch einmal über den Verlauf der Auseinandersetzung nach, und dann stand er mit offenem Mund da, unendlich erstaunt, als er dahinterkam, was wirklich los war. Der alte Mann war tatsächlich blind! Die Eule, die über die Feinde hinweggefliegen war und geschrien hatte, hatte seine Schüsse gelenkt. Drizzt blickte zu dem hingeschlachteten Riesen und dem Ork, und sein Mund stand noch immer weit offen. Der alte Mann verfehlte seine Ziele nicht.

»Na, kommt Ihr?« fragte Montolio. »Ich würde gern erfahren, welchen« – wieder suchte er nach dem richtigen Ausdruck – »Zweck... ein Dunkelelf verfolgt, wenn er den ganzen Winter mit Schreihals, dem Bär, eine Höhle teilt.«

Montolio ärgerte sich über seine Unfähigkeit, sich mit dem Drow zu unterhalten, aber Drizzt konnte ganz gut erahnen, was der alte Mann im Sinn hatte, ja, er verstand sogar so unbekannte Begriffe wie »Winter« und »Bär«.

»Der Orkkönig Graul hat noch tausend weitere Krieger, die er Euch nachschicken kann«, bemerkte Montolio, der spürte, dass der Drow Schwierigkeiten hatte, das Angebot abzuwägen.

»Ich werde nicht mit Euch kommen«, erklärte Drizzt nach einer Weile. Der Dunkelfelf wäre wirklich gern mitgegangen; er wollte ein paar Dinge über diesen bemerkenswerten Mann erfahren, aber alle, die Drizzts Weg gekreuzt hatten, hatten zu viel Unheil erlebt.

Guenhwyvars tiefes Knurren sagte Drizzt, dass der Panther seine Entscheidung nicht billigte.

»Ich bringe nur Schwierigkeiten«, versuchte Drizzt dem alten Mann, dem Panther und sich selbst zu erklären. »Euch, Montolio DeBrouchee, wäre besser gedient, wenn Ihr Euch von mir fernhalten würdet.«

»Ist das eine Drohung?«

»Eine Warnung«, erwiderte Drizzt. »Wenn Ihr mich bei Euch einziehen laßt, wenn Ihr mir nur erlaubt, in Eurer Nähe zu sein, dann werdet Ihr verdammt sein, wie es die Bauern in dem Dorf gewesen sind.«

Montolio spitzte die Ohren, als das ferne Bauerndorf erwähnt wurde. Er hatte gehört, dass eine Bauernfamilie in Maldobar auf grausame Weise getötet worden war und dass man eine Waldläuferin, Taube Falkenhand, zur Unterstützung gerufen hatte.

»Ich habe keine Angst vor der Verdammnis«, sagte Montolio und rang sich ein Lächeln ab. »Ich habe viele Kämpfe... überlebt, Drizzt Do'Urden. Ich habe in einem Dutzend blutiger Kriege mitgekämpft und einen ganzen Winter mit einem gebrochenen Bein auf einem Berghang zugebracht. Ich habe

nur mit einem Dolch bewaffnet einen Riesen getötet und... mich mit jedem Tier in einem Umkreis von fünftausend Schritten angefreundet. Macht Euch um mich keine Sorgen.« Wieder huschte dieses ironische, wissende Lächeln über das alte Gesicht. »Aber vielleicht«, sagte Montolio zögernd, »habt Ihr ja gar nicht um mich Angst?«

Drizzt war verwirrt und ein wenig beleidigt.

»Ihr habt Angst um Euch«, fuhr Montolio ungehemmt fort. »Selbstmitleid? Das paßt überhaupt nicht zu Eurer Tapferkeit. Laßt davon ab und kommt mit mir.«

Wenn Montolio Drizchts wütenden Blick gesehen hätte, dann hätte er auch mit der folgenden Antwort rechnen können. Guenhwyvar registrierte ihn, und der Panther drückte sich fest an Drizchts Bein.

Aus Guenhwyvars Reaktion konnte Montolio das Vorhaben des Drows ablesen. »Die Katze möchte, dass Ihr mitkommt«, bemerkte er. »Es ist besser als eine Höhle«, versprach er, »und es gibt besseres Essen. Nicht nur halbgaren Fisch.«

Drizzt blickte zu Guenhwyvar, hinunter, und wieder drückte sich der Panther gegen ihn, doch diesmal stieß er ein lauterer und nachdrücklicheres Knurren aus.

Noch war Drizzt unentschlossen. Er erinnerte sich nachdrücklich an das Gemetzel auf dem Bauernhof. Die Bilder ließen ihn nicht in Ruhe. »Ich werde nicht mitkommen«, sagte er bestimmt.

»Dann muß ich Euch als Feind einstufen und gefangennehmen!« rief Montolio und spannte wieder den Bogen. »Eure Katze wird Euch dieses Mal nicht helfen, Drizzt Do'Urden!« Montolio beugte sich vor, lächelte und flüsterte: »Eure Katze ist meiner Meinung.«

Das war zuviel für Drizzt. Er wusste zwar, dass der alte Mann ihn nicht erschießen würde, aber Montolios berückender

Charme betörte Drizzts geistigen Widerstand, so beachtlich er auch war.

Was Montolio als Schloß beschrieben hatte, erwies sich als eine Reihe Höhlen, die er in die Wurzeln riesiger und dichtstehender Tannen gegraben hatte. Anbauten aus geflochtenen Zweigen boten zusätzlichen Schutz und verbanden die Höhlen miteinander. Eine niedrige Mauer aus aufgestapelten Steinen rahmte Montolios Gelände ein. Als Drizzt sich der Behausung näherte, fielen ihm mehrere Brücken auf, die aus Holz und Seilen gefertigt waren, und die Bäume in unterschiedlicher Höhe miteinander verbanden. Dann waren da noch Strickleitern, über die man klettern konnte, und es gab Armbrüste, die in relativ regelmäßigen Abständen sicher angebracht waren.

Der Dunkelelf beschwerte sich nicht, dass das Schloß aus Holz und Dreck bestand. Drizzt hatte drei Jahrzehnte in Menzoberranzan in einem wundersamen Schloß aus Stein gewohnt, das von atemberaubend schönen Gebäuden umgeben war, aber keines der Häuser hatte so einladend wie das von Montolio gewirkt.

Vögel zirpten zur Begrüßung, als der alte Waldläufer sich näherte. Eichhörnchen, ja sogar ein Waschbär, hüpfen aufgeregt unter den Zweigen herum, um ihm entgegenzugehen – doch sie hielten dann doch etwas Distanz, als sie bemerkten, dass Montolio von einem riesigen Panther begleitet wurde.

»Ich habe viele Zimmer«, erklärte Montolio Drizzt. »Viele Decken und ausreichend Nahrung.« Montolio haßte die unzureichende Goblinsprache. Es gab so viele Dinge, die er dem Dunkelelf sagen wollte, und so viele Dinge, die er von ihm erfahren wollte. Das schien unmöglich in einer Sprache, die so knapp und negativ war und nicht für komplexe Gedanken oder Gemütsregungen geschaffen war. Vielleicht war es sogar außerordentlich öde. Die Goblinsprache verfügte über mehr als einhundert Worte für Töten oder Haß, aber kein

einziges für ausgeprägte Gefühle wie zum Beispiel Erbarmen. Das Goblinwort für Freundschaft konnte in der Übersetzung entweder eine zeitlich begrenzte, militärische Allianz oder Knechtschaft bezeichnen, und keine der Möglichkeiten entsprach Montolios Gefühlen, die er für den einsamen Dunkelelf hegte.

Da beschloß der Waldläufer, dass es seine erste Pflicht war, dem Drow seine Sprache beizubringen.

»Wir können uns nicht« – in Goblin gab es kein Wort für »richtig«, deshalb musste Montolio improvisieren -»...gut... – in dieser Sprache unterhalten«, erklärte er Drizzt, »aber wir könnten uns die Zeit vertreiben, indem ich Euch die Sprache der Menschen beibringe – falls Ihr sie gern lernen möchtet.«

Drizzt verhielt sich immer noch vorsichtig und vage. Als er dem Bauerndorf den Rücken gekehrt hatte, hatte er beschlossen, dass er als Einsiedler leben würde, und bis jetzt war er ganz gut damit zurechtgekommen – besser, als er erwartet hatte. Doch das Angebot war verführerisch, und aus praktischen Gründen war Drizzt auch klar, dass er weniger Schwierigkeiten hätte, wenn er die Sprache, die in dieser Gegend gesprochen wurde, beherrschte. Montolio grinste von einem Ohr bis zum anderen, als der Drow das Angebot annahm.

Auge, die Eule, jedoch schien nicht so glücklich zu sein.

Wenn der Dunkelelf – oder eigentlich eher der Panther des Drows – hierblieb, war es ganz klar, dass sie weniger Zeit in den bequemen Tannen verbringen konnte.

»Cousin, Montolio DeBrouchee hat den Drow bei sich einziehen lassen!« rief ein Elf Kellendil aufgeregt zu. Seit sich der Winter verabschiedet hatte, war eine ganze Gruppe Elfen unterwegs gewesen, um Drizzts Fährte aufzuspüren. Als der Dunkelelf den Toten-Ork-Paß verlassen hatte, hatten die Elfen,

und vor allem Kellendil, befürchtet, dass sich der Dunkelelf mit Graul und seinen Orkuntergebenen verbündet hatte.

Kellendil sprang auf. Er konnte die Neuigkeiten kaum fassen, denn er kannte Montolio, diesen legendären, in gewisser Hinsicht eigenwilligen Waldläufer, und er wusste auch, dass Montolio mit Hilfe seiner unzähligen Tierkontakte Ein-dringlinge ganz gut einschätzen konnte.

»Wann? Wie?« fragte Kellendil, der nicht wusste, wo er mit seinen Fragen beginnen sollte. Der Drow hatte ihn während der letzten Monate schon irritiert, aber jetzt war er durch und durch verwirrt.

»Vor einer Woche«, antwortete der andere Elf. »Ich weiß nicht, wie es dazu gekommen ist, aber der Dunkelelf läuft jetzt frei durch Montolios Wäldchen.«

»Ist Montolio...«

Der andere Elf unterbrach Kellendil, weil er wusste, in welche Richtung seine Sorgen abzielten. »Montolio ist unverletzt und hat alles unter Kontrolle«, versicherte er Kellendil. »Er hat den Drow aus freien Stücken aufgenommen, so scheint es zumindest, und jetzt sieht es so aus, als ob der alte Wald-läufer dem Dunkelelf die Umgangssprache beibringt.«

»Interessant«, war alles, was Kellendil darauf antworten konnte.

»Wir könnten bei Montolios Wäldchen eine Wache aufstellen«, bot ein anderer Elf an. »Wenn du dir um die Sicherheit des alten Waldläufers Sorgen machst -«

»Nein«, erwiderte Kellendil. »Nein, der Drow hat wieder einmal bewiesen, dass er kein Feind ist. Ich habe schon damit gerechnet, dass er uns freundlich gesonnen ist, seit ich ihm in der Nähe von Maldobar begegnet bin. Jetzt bin ich beruhigt. Nun können wir uns um unsere Angelegenheiten kümmern, und den Drow und den Waldläufer den ihren überlassen.«

Der andere Elf nickte zustimmend, aber eine kleine Kreatur, die vor Kellendils Zelt lauschte, war nicht so sicher.

Tephanis kam jede Nacht in das Lager der Elfen, um Nahrung und andere Dinge zu stehlen, die ihm das Leben angenehmer machten. Der Feengeist hatte vor ein paar Tagen von dem Dunkelelf gehört, als die Elfen über ihre Suche nach Drizzt gesprochen hatten, und er hatte fortan keine Mühen gescheut, um ihre Unterhaltungen zu verfolgen, denn es interessierte ihn sehr, wo derjenige, der Ulgulu und Kempfana getötet hatte, geblieben war.

Tephanis schüttelte wild den Kopf. »Verdammt – sei – der – Tag – an – dem – der – aufgetaucht – ist!« flüsterte er. Dann rannte er davon, und seine kleinen Füße berührten den Boden kaum. Tephanis hatte in den Monaten, seit Ulgulu verschieden war, eine neue Bekanntschaft gemacht, mit einem mächtigen Verbündeten, den er nicht verlieren wollte.

Innerhalb weniger Minuten hatte er Caroak, den großen, silbernen Winterwolf, auf einem hohen Bergkamm gefunden, wo sie wohnten.

»Der – Dunkelelf – ist – bei – dem – Waldläufer«, platzte Tephanis heraus, und das Fellmonster schien ihn zu verstehen. »Nimm – dich – vor – dem – in – acht – kann – ich – nur – sagen! Das – ist – der – der – meine – ehemaligen – Herrn – getötet – hat – tot!«

Caroak blickte über das weite Tal zu dem Berg, auf dem sich Montolios Wäldchen befand. Der Winterwolf kannte den Alten gut genug und wusste auch, dass es besser war, sich von dort fernzuhalten. Montolio DeBrouchee war mit vielen Tieren befreundet, aber Winterwölfe waren mehr Monster als Tiere, und insofern keine Freunde des Waldläufers.

Tephanis machte sich Sorgen, dass er vielleicht noch mal dem wendigen Dunkelelf gegenüberstehen würde. Allein der Gedanke an die Begegnung bereitete dem Feengeist

Kopfschmerzen – der blaue Fleck, der von der Pflugschar stammte, war nie richtig weggegangen.

Während der nächsten Wochen, als der Winter langsam ins Frühjahr übergang, vertieften Drizzt und Montolio mühelos ihre Freundschaft. Die Umgangssprache in dieser Gegend unterschied sich nicht allzu stark von der Goblinsprache. Es ging mehr darum, sich einen anderen Tonfall anzueignen, als dass die Worte vollkommen unterschiedlich waren, und Drizzt lernte schnell die neuen Worte, ja sogar sprechen und schreiben. Montolio erwies sich als ein guter Lehrer, und in der dritten Woche sprach er mit Drizzt nur noch in der Umgangssprache. Wann immer Drizzt wieder in die Goblinsprache zurückfiel, erntete er eine bitterböse Rüge.

Für Drizzt war es eine lustige Zeit, eine Zeit, in der das Leben leicht war und er seine Freuden teilen konnte. Montolios Buchsammlung war riesig, und der Dunkelelf genoß es, sich in Phantasie-Abenteuer, Drachenüberlieferungen und Erzählungen von epischen Schlachten zu vertiefen. Die Zweifel waren längst vergangen, und auch Montolio sah er in einem anderen Licht. Die Unterkunft in den Bäumen war tatsächlich ein Schloß, und der alte Mann war der beste Gastgeber, den Drizzt je kennengelernt hatte.

Während dieser ersten Wochen lernte Drizzt eine Menge von Montolio. Die praktischen Übungen, die ihm gezeigt wurden, würden ihm ein Leben lang von Nutzen sein. Montolio bestätigte Drizzts Verdacht über die saisonalen Wetterveränderungen, und er zeigte Drizzt sogar, wie man das Wetter vorausberechnen konnte, indem man die Tiere, den Himmel und den Wind studierte.

Auch hier machte Drizzt schnell Fortschritte, genau wie Montolio es gehaut hatte. Montolio hätte es niemals geglaubt, wenn er es nicht persönlich miterlebt hätte, aber dieser ungewöhnliche Dunkelelf hatte die Einstellung der Oberflächenelfen, wenn nicht gar die eines Waldläufers.

»Wie habt Ihr den Bären gezähmt?« fragte Montolio eines Tages. Diese Frage beschäftigte ihn seit dem Tag, als er erfahren hatte, dass Drizzt und Schreihals sich eine Höhle teilten.

Drizzt wusste wirklich nicht, was er darauf antworten sollten, denn er verstand immer noch nicht, was bei jener Begegnung vonstatten gegangen war. »Dasselbe, was Ihr getan habt, als Ihr Guenhwyvar zum ersten Mal gesehen habt«, antwortete er nach langem Überlegen.

Montolios Grinsen verriet Drizzt, dass der alte Mann die Vorgänge besser als er verstand. »Das Herz eines Waldläufers«, flüsterte Montolio, als er sich abwandte. Da Drizzt über ein außerordentliches Gehör verfügte, hörte er den Kommentar, aber er verstand nicht ganz, was damit gemeint war.

Drizzt lernte zunehmend schneller, als die Tage ins Land zogen. Nun konzentrierte sich Montolio auf das Leben, das sie umgab, die Tiere und die Pflanzen. Er zeigte Drizzt, wie man nach Nahrung suchte und wie man ein Tier und seine Gefühle verstand, wenn man seine Bewegungen registrierte. Die erste richtige Prüfung sollte schon bald erfolgen, als Drizzt um die Zweige eines Beerenbusches schlich, einen kleinen Höhleneingang entdeckte und prompt einem erbosten Dachs gegenüberstand.

Auge, die oben am Himmel schwebte, stieß eine Reihe von Schreien aus, um Montolio zu informieren, und zuerst wollte der Waldläufer losrennen und seinem Dunkelelffreund zu Hilfe eilen. Dachse waren wahrscheinlich die gemeinsten Kreaturen in dieser Region, schlimmer noch als Orks, und man konnte sie schneller als Schreihals, den Bär, in Wut versetzen. Außerdem waren sie sofort gewillt, es mit ihrem Gegner aufzunehmen, egal, von welcher Statur er war. Montolio blieb aber zurück und lauschte Auges ausführlichen Beschreibungen des Zusammentreffens.

Drizzt hatte sofort die Hand am Krummsäbel. Der Dachs stellte sich auf, fletschte die Zähne und zeigte seine Klauen. Dabei zischte er und beschwerte sich lautstark.

Drizzt trat zurück und steckte den Krummsäbel in die Scheide. Plötzlich betrachtete er die Begegnung mit den Augen des Dachs und wusste, dass sich das Tier bedroht fühlte. Und irgendwie erkannte er auch, dass sich der Dachs diesen Bau ausgesucht hatte, weil er darin seine Nachkommen aufziehen wollte.

Den Dachs irritierten die Überlegungen des Drows. Dann wurde Drizzt klar, dass eine werdende Mutter nicht kämpfen wollte, und als er vorsichtig den Beerenbusch zurechtrückte, um den Bau zu verbergen, ging der Dachs auf alle viere und schnupperte, damit er sich an den Geruch des Dunkelelfs erinnern konnte. Dann kehrte er in sein Loch zurück.

Als Drizzt sich umdrehte, stand er Montolio gegenüber, der ihn anlächelte und klatschte. »Selbst einem Waldläufer würde es schwerfallen, einen Dachs zu beruhigen«, erklärte der alte Mann.

»Der Dachs ist trächtig«, erwiderte Drizzt. »Sie wollte noch weniger kämpfen als ich.«

»Woher wusstet Ihr das?« fragte Montolio, obwohl er die Erkenntnisse des Drows nicht in Frage stellte.

Drizzt wollte gerade zu einer Antwort ansetzen, als er feststellte, dass ihm keine Erklärung einfiel. Er blickte zu dem Beerenbusch zurück und schaute dann Montolio hilflos an.

Montolio lachte laut und kehrte an seine Arbeit zurück. Er, der den Geboten der Göttin Mielikki folgte, und das seit vielen Jahren, wusste, was geschehen war, wenn auch Drizzt es nicht begriff.

»Der Dachs hätte Euch zerreißen können, das wißt Ihr«, spottete der Waldläufer, als Drizzt neben ihn trat.

»Sie war trüchtig«, erinnerte Drizzt ihn, »und deshalb kein so starker Gegner.«

Montolios Gelächter ärgerte ihn. »Nicht so stark?« wiederholte der Waldläufer. »Glaubt mir, Drizzt, Ihr hättet es lieber mit Schreihals als mit einem trüchtigen Dachsweibchen zu tun!«

Drizzt zuckte nur mit den Achseln, eine andere Antwort fiel ihm nicht ein. Er konnte mit dem alten Mann nicht länger darüber diskutieren.

»Glaubt Ihr wirklich, dass das kleine Messer Euch eine Hilfe im Kampf gegen sie gewesen wäre?« fragte Montolio, der die Unterhaltung in eine andere Richtung lenken wollte.

Drizzt betrachtete den Dolch, den, den er dem Feengeist abgenommen hatte. Wieder fiel ihm kein Argument ein – das Messer war in der Tat klein. Er lachte über sich. »Das ist alles, was ich habe, fürchte ich«, erwiderte er.

»Darum werden wir uns noch kümmern«, versprach der Waldläufer und schwieg. Trotz all der Ruhe und der Sicherheit, die er verspürte, kannte Montolio doch die Gefahren gut, die diese wilde, bergige Gegend barg.

Mittlerweile vertraute der Waldläufer Drizzt ohne Vorbehalte.

Montolio weckte Drizzt kurz vor Sonnenaufgang und führte den Dunkelelf zu einem großen Baum am nördlichen Rand des Wäldchens. Am Fuße des Baums befand sich ein großes Loch, beinahe eine Höhle, dessen Öffnung mit Unterholz und einer Decke in der Farbe des Baumstammes sorgfältig kaschiert war. Sobald Montolio die Tarnung beiseite geräumt hatte, verstand Drizzt die Geheimnistuerei.

»Eine Waffenkammer?« fragte der Drow überrascht.

»Ihr zieht Krummsäbel vor«, erwiderte Montolio, der sich an die Waffe erinnerte, die Drizzt an dem Steinriesen zerbrochen

hatte. »Ich habe auch einen guten.« Er kroch in die Höhle und wühlte eine Zeitlang herum, bis er mit einer dünnen, gekrümmten Klinge auftauchte. Drizzt kletterte in das Loch, um die außergewöhnliche Kollektion an Waffen zu betrachten, als der Waldläufer herauskam. Montolio besaß eine riesige Anzahl unterschiedlicher Waffen, angefangen von verzierten Dolchen über große Streitäxte bis hin zu Armbrüsten leichter und schwerer Ausführung. Eine Anzahl von Speeren lehnte an der inneren Baumwand. Die Speerspitzen zeigten nach oben. Es gab auch einen Speer mit Metallschaft, eine zehn Fuß lange Pike mit einer langsam zulaufenden, schmalen Spitze und zwei kleineren Widerhaken, die an der Spitze seitlich abstanden.

»Zieht Ihr für Eure andere Hand einen Dolch oder einen Schild vor?« erkundigte sich Montolio, als der Drow, der vor Begeisterung in sich hineinmurmelte, wieder herauskam. »Ihr könnt nehmen, was Ihr wollt, nur die nicht, auf denen eine Eule mit Krallen ist. Dieser Schild, das Schwert und der Helm gehören mir.«

Drizzt zögerte einen Moment, weil er versuchte, sich den Waldläufer in einer Auseinandersetzung von Angesicht zu Angesicht vorzustellen. »Ein Schwert«, sagte er dann, »und noch einen Krummsäbel, wenn Ihr einen habt.«

Montolio schaute ihn neugierig an. »Zwei Klingen, um zu kämpfen«, bemerkte er. »Da werdet Ihr schnell durcheinanderkommen, könnte ich mir denken.«

»Das ist bei den Dunkel elfen kein ungewöhnlicher Kampfstil«, sagte Drizzt.

Montolio zuckte mit der Schulter und lief wieder nach drinnen. Die Worte des Drows bezweifelte er nicht. »Das hier ist mehr nur zum Vorzeigen, fürchte ich«, sagte er, als er mit einer überreich verzierten Klinge zurückkam. »Wenn sie Euch

gefällt, könnt Ihr sie nehmen, oder Ihr sucht Euch ein Schwert. Davon habe ich einige.«

Drizzt nahm den Krummsäbel entgegen, um sein Gewicht abzuschätzen. Er war vielleicht ein bißchen zu leicht und zu zerbrechlich. Doch der Dunkeelf entschloß sich, ihn zu behalten, weil er meinte, dass eine gekrümmte Klinge besser zu ihm paßte als ein gerades und unhandliches Schwert.

»Ich werde auf die hier so gut aufpassen, wie Ihr es getan habt«, versprach Drizzt, denn er wusste, welch großes Geschenk der Mensch ihm gemacht hatte. »Und ich werde sie benutzen«, fügte er hinzu, weil er wusste, was Montolio wirklich hören wollte, »aber nur, wenn es unbedingt sein muß.«

»Dann betet, dass Ihr sie nie einsetzen müßt, Drizzt Do'Urden«, erwiderte Montolio. »Ich habe den Frieden erlebt, und ich habe den Krieg erlebt, und ich kann Euch sagen, dass das erstere mir lieber ist! Kommt jetzt, mein Freund. Es gibt noch so viele Dinge, die ich Euch zeigen möchte.«

Drizzt warf einen letzten Blick auf den Krummsäbel, verstaute ihn in der Scheide an seinem Gürtel und folgte Montolio.

Da sich der Sommer schon ankündigte und die Gesellschaft des anderen so gut und aufregend war, waren sowohl der Lehrer als auch sein ungewöhnlicher Schüler guter Dinge. Sie rechneten damit, dass in dieser Jahreszeit wertvolle Lektionen und wundersame Ereignisse auf sie warteten.

Wenn sie gewußt hätten, dass ein bestimmter Orkkönig mit seinen gelben, blutunterlaufenen Augen die Region absuchte, weil er sich über den Verlust von zehn Soldaten, zwei Worgs und des Riesen, seinem wertgeschätzten Verbündeten, ärgerte, wäre Montolio und Drizzt das Lachen vergangen. Der Orkkönig suchte den Drow und fragte sich, ob der Dunkeelf in das Unterreich zurückgekehrt sei oder sich mit einer anderen

Gruppe – den kleinen Elfenverbänden, die in der Gegend lebten, oder mit dem verdammten, blinden Waldläufer namens Montolio – zusammengetan habe.

Wenn der Drow noch immer in der Gegend war, dann würde Graul ihn finden. Der Orkhäuptling ging keine Risiken ein, und die bloße Anwesenheit eines Drows stellte schon ein Risiko dar.

Montolios Prüfung

»Nun, ich habe lange genug gewartet!« sagte Montolio eines Nachmittags bestimmt. Er rüttelte an den Schultern des Dunkelelfs.

»Gewartet?« fragte Drizzt und rieb sich die Augen.

»Seid Ihr ein Kämpfer oder ein Zauberer?« fuhr Montolio fort. »Oder beides? Einer von der vielseitigen Sorte? Die Elfen auf der Oberflächenwelt sind bekannt dafür.«

Drizzts Gesichtsausdruck zeigte seine Verwirrung. »Ich bin kein Zauberer«, sagte er lachend.

»Ihr habt doch Geheimnisse, nicht wahr?« höhnte Montolio. Er reckte sich in Drizzts Schlafzimmer und verschränkte die Arme vor der Brust. »Das ist nicht recht. Ich habe Euch aufgenommen, und wenn Ihr ein Zauberer seid, dann muß ich es wissen!«

»Warum sagt Ihr das?« fragte der verblüffte Drow. »Woher wollt Ihr -«

»Auge hat es mir gesagt!« platzte Montolio heraus. »Bei dem Kampf, als wir uns das erste Mal getroffen haben«, erläuterte er, »habt Ihr Eure Umgebung verdunkelt und die Orks mit dieser Dunkelheit eingehüllt. Streitet es nicht ab, Zauberer. Auge hat es mir erzählt!«

»Das war kein Zauberfluch«, protestierte Drizzt hilflos, »und ich bin kein Zauberer.«

»Kein Fluch?« wiederholte Montolio. »Dann vielleicht ein Kunstgriff? Na, dann zeigt es mir doch mal!«

»Kein Kunstgriff«, erwiderte Drizzt, »eine Fähigkeit. Alle Dunkelelfen, selbst die ranguntersten, können Kugeln der Dunkelheit produzieren. Das ist keine so schwere Aufgabe.«

Montolio dachte kurz über die Enthüllung nach. Er hatte keine Erfahrung mit Dunkelelfen gemacht, bevor Drizzt in sein Leben getreten war. »Was für andere Fähigkeiten besitzt Ihr außerdem?«

»Feenfeuer«, antwortete Drizzt. »Das ist eine Linie aus – «

»Den Zauber kenne ich«, sagte Montolio zu ihm. »Das ist bei den Priestern der Wälder weit verbreitet. Können das auch alle Drows?«

»Das weiß ich nicht«, antwortete Drizzt ehrlich. »Außerdem kann ich – oder konnte ich – schweben. Dieses Kunststück beherrschen nur die adligen Dunkelelfen. Doch ich fürchte, dass ich die Fähigkeit verloren habe oder wenigstens bald verlieren werde. Seit ich auf der Oberflächenwelt bin, läßt diese Kraft langsam nach, und auch mein Piwafwi, meine Stiefel und meine von den Dunkelelfen geschmiedeten Krummsäbel haben mir den Dienst versagt.«

»Versuch es«, schlug Montolio vor.

Drizzt konzentrierte sich einen Augenblick. Er spürte, wie er langsam leichter wurde, dann hob er vom Boden ab. Doch sobald er aufgestiegen war, kehrte sein Körpergewicht zurück, und er stand wieder. Er war nicht mehr als acht Zentimeter über dem Boden geschwebt.

»Beeindruckend«, murmelte Montolio.

Drizzt konnte nur lachen und schüttelte seine weiße Mähne. »Kann ich jetzt weiterschlafen?« fragte er und legte sich wieder hin.

Aber Montolio hatte ganz andere Pläne. Er wollte mehr über seinen Kameraden erfahren und die Grenzen von Drizzts Fähigkeiten kennenlernen, auch die Grenzen seiner Zauberkunst. Der Waldläufer hatte eine Idee, aber er musste sie vorbereiten, bevor die Sonne unterging.

»Wartet«, bat er Drizzt. »Ihr könnt Euch später noch ausruhen, nach Sonnenuntergang. Ich brauche Euch und Eure Fähigkeiten. Könnt Ihr eine Kugel aus Dunkelheit produzieren oder braucht Ihr länger, bis der Zauber wirkt?«

»Ein paar Sekunden«, antwortete Drizzt.

»Dann holt Eure Rüstung und Eure Waffen«, sagte Montolio, »und begleitet mich. Macht schnell. Ich will nicht warten, bis die Sonne untergegangen ist.«

Drizzt zuckte mit den Schultern und zog sich an, dann folgte er dem Waldläufer in den nördlichen Teil des Wäldchens. Dieser Bereich wurde nur äußerst selten betreten.

Montolio kniete sich hin und zog Drizzt zu sich hinunter. Dann deutete er auf ein kleines Loch neben einem grasbewachsenen Hügel.

»Hier wohnt ein wilder Eber«, erklärte der alte Waldläufer.

»Ich möchte ihm nichts tun, aber ich fürchte, dass ich ihm zu sehr auf den Pelz rücke. Eber sind ziemlich unberechenbar.«

Beide Männer schwiegen eine Zeitlang. Drizzt fragte sich, ob Montolio einfach warten wollte, bis der Eber herauskam. »Na, dann mal los«, sagte der Waldläufer.

Drizzt schaute ihn ungläubig an, denn er glaubte, dass Montolio von ihm erwartete, dass er schnurstracks dort hineinging und den ungebetenen und unberechenbaren Gast begrüßte.

»Nur zu«, drängte der Waldläufer. »Bringt Eure Kugel der Dunkelheit ins Spiel – direkt vor dem Loch – wenn Euch das recht ist.«

Jetzt endlich verstand Drizzt, und als er erleichtert aufatmete, musste Montolio sich auf die Lippen beißen, um nicht laut zu lachen. Einen Augenblick später verschwand der grasbewachsene Hügel in der Dunkelheit. Montolio gab Drizzt ein Zeichen, dass er auf ihn warten sollte, und lief dann hinein.

Drizzt beobachtete und lauschte angestrengt. Plötzlich hörte er mehrere hohe Schreie, und dann schrie Montolio vor Schreck. Drizzt sprang auf, stürmte hinein und stolperte beinahe über seinen Freund, der umgefallen war.

Der alte Waldläufer stöhnte und jammerte und beantwortete keinen von Driztzs Rufen. Da er den Eber nicht hören konnte, ging Drizzt zu Boden, um herauszufinden, was passiert war. Als er Montolio fand, der zusammengerollt dalag und die Hand auf die Brust preßte, schreckte er zurück.

»Montolio«, keuchte Drizzt, der glaubte, dass der alte Mann schwer verwundet war. Er beugte sich hinunter, um dem Waldläufer direkt ins Ohr zu sprechen, und richtete sich dann schneller wieder auf, als er es vorgehabt hatte, als Montolio ihm den Schild gegen den Kopf schmetterte.

»Ich bin es – Drizzt!« rief der Drow und massierte die schmerzende Stelle. Er hörte, wie Montolio vor ihm aufsprang und sein Schwert zückte.

»Natürlich seid Ihr es!« kicherte Montolio.

»Aber was ist mit dem Eber?«

»Eber?« wiederholte Montolio. »Hier gibt es keinen Eber, dummer Dunkelef. Hier ist nie einer gewesen. Hier sind wir Gegner. Jetzt werden wir gleich ziemlich viel Spaß haben.«

Da endlich begriff Drizzt. Montolio hatte ihn manipuliert, denn er wollte, dass Drizzt keinen Sichtvorteil hatte. Montolio forderte ihn heraus, unter gleichen Bedingungen. »Die flache Seite des Schwerts!« erwiderte Drizzt, der gewillt war, mitzuspielen. Wie sehr hatte Drizzt solche Prüfungen mit Zaknafein in Menzoberranzan geliebt!

»Es geht um Euer Leben!« sagte Montolio und lachte. Der Waldläufer brachte sein Schwert ins Spiel, und Driztzs Krummsäbel reagierte harmlos.

Dann konterte Drizzt mit zwei schnellen und kurzen Hieben, direkt in die Mitte. Das war ein Gegenschlag, der die meisten Gegner kaltgestellt hätte, aber auf Montolios Schild ertönte eine Melodie, die nur aus zwei Noten bestand. Da der Waldläufer Drizsts Position ganz genau kannte, stürmte er mit dem Schild geschützt vor.

Drizzt wurde zurückgestoßen, bevor er seinem Angreifer aus dem Weg gehen konnte. Montolios Schwert kam seitlich auf ihn zu, und Drizzt blockte es ab. Der Schild des alten Mannes näherte sich ihm wieder, aber Drizzt trat furchtlos mit den Füßen dagegen.

Dann nahm der fähige alte Waldläufer den Schild wieder hoch, wehrte Drizsts Klinge ab und schätzte dabei noch Drizsts Gleichgewicht ab. Dann streifte er mit seinem Schwert über Drizsts Bauchpartie.

Irgendwie spürte Drizzt den Angriff. Er stellte sich auf Zehenspitzen, zog den Bauch ein und streckte das Gesäß raus. Trotz seiner verzweifelten Abwehrreaktion spürte er, wie das Schwert nur knapp an ihm vorbeizog.

Dann ging Drizzt in die Offensive und setzte ein paar gekonnte und wirkungsvolle Gegenschläge ein, von denen er meinte, dass damit die Prüfung beendet war. Doch Montolio hatte jeden einzelnen vorausgesehen. Drizsts Bemühungen zahlten sich nicht aus. Er traf nur den Schild des Waldläufers. Der Dunkel elf war kein Anfänger, wenn es um Blindkämpfen ging, aber Montolio war wirklich blind und konnte wie jeder Mann, der über sein Sehvermögen verfügte, gut und leicht reagieren. Der Waldläufer kam auf ihn zu, und Drizzt fühlte sich in die Enge getrieben.

Bald darauf musste Drizzt feststellen, dass er in der Kugel nicht gewinnen konnte. Er dachte daran, den Waldläufer aus der Dunkelheit zu treiben, aber dann änderte sich die Ausgangslage grundlegend, als die Dunkelheit von allein

nachließ. Drizzt, der meinte, dass das Spiel jetzt vorbei sei, trat ein paar Schritte zurück und ging vorsichtig über eine Baumwurzel.

Montolio lauschte seinem Gegner einen Moment neugierig, denn er registrierte die veränderte Kampfhaltung, doch dann kam er ihm geduckt und mit aller Kraft entgegen.

Drizzt hielt sich für ziemlich klug, als er mit dem Kopf voran über den Waldläufer hinwegflog. Er wollte sich hinter Montolio wieder aufrichten und sich ihm dann so nähern, aber der verwirrte Mensch wirbelte herum. Er hatte keine Orientierung mehr.

Drizzt bekam nicht das, womit er gerechnet hatte. Montolios Schild schlug Drow ins Gesicht, und Drizzt stöhnte und fiel schwerfällig hin. Als er endlich seine Benommenheit abgeschüttelt hatte, bemerkte er, dass Montolio bequem auf seinem Rücken saß und das Schwert auf seine Schultern gelegt hatte.

»Wie...«, wollte Drizzt gerade fragen.

Montolios Stimme war wesentlich schriller als sonst. »Ihr habt mich unterschätzt, Drow. Ihr habt mich als blind und hilflos eingestuft. Tut das nie wieder!«

Drizzt überlegte für den Bruchteil einer Sekunde, ob Montolio ihn töten würde, so wütend war der Waldläufer. Er wusste, dass seine Einschätzung den Mann verletzt hatte, und er erkannte, dass Montolio DeBrouchee, der so zufrieden und befähigt war, auch eine schwere Last zu tragen hatte. Zum ersten Mal, seit er dem Waldläufer begegnet war, kam Drizzt zu Bewußtsein, wie schmerzlich es für den Mann gewesen sein musste, sein Augenlicht zu verlieren. Was, fragte sich Drizzt, hatte Montolio sonst noch verloren?

»Es war so offensichtlich«, sagte Montolio nach einer kurzen Pause. Seine Stimme klang wieder weicher. »Wenn ich mich Euch so tief nähere.«

»Es war nur offensichtlich, wenn Ihr gespürt habt, dass der Dunkelzauber aufgehört hat«, erwiderte Drizzt. Er dachte darüber nach, wie beeinträchtigt Montolio wirklich war. »Dieses Manöver hätte ich im Dunklen nie und nimmer gewagt. Ohne zu sehen wäre das nicht möglich gewesen, doch wie kann ein Blinder wissen, dass der Zauber sich verflüchtigt hat?«

»Ihr selbst habt es mir verraten!« protestierte Montolio, der immer noch keine Anstalten machte, von Drizzts Rücken zu steigen. »Mit Eurer Haltung! Dass Ihr Eure Füße plötzlich bewegt – und zwar viel zu mühelos, das hättet Ihr in vollkommener Dunkelheit nicht tun können – und Euer Seufzen, Dunkelelf! Dieser Seufzer hat Euch verraten, denn zu diesem Zeitpunkt wusstet Ihr, dass Ihr mich ohne zu sehen nicht besiegen könnt.«

Montolio erhob sich, aber der Drow blieb liegen und dachte über die Worte des Waldläufers nach. Er merkte, wie wenig er über seinen Kameraden wusste und wie sicher er sich gefühlt hatte.

»Nun kommt schon mit«, sagte Montolio. »Die erste Lektion dieser Nacht haben wir hinter uns gebracht. Sie ist sehr wertvoll gewesen, aber es gibt noch eine Menge, was wir erledigen müssen.«

»Ihr habt gesagt, ich könnte schlafen«, erinnerte Drizzt ihn.

»Ich hätte Euch für ausdauernder gehalten«, erwiderte Montolio blitzschnell und warf dem liegenden Dunkelelf ein Lächeln zu.

Während Drizzt eifrig die vielen Lektionen bewältigte, die Montolio für ihn vorbereitet hatte, sammelte der alte Waldläufer während der folgenden Tage Informationen über den Drow. Ihre Arbeit drehte sich im Kern um die Gegenwart, denn Montolioklärte ihn über die Welt auf und wie man in ihr überlebte. Unweigerlich ließ Drizzt hin und wieder einen

Kommentar über seine Vergangenheit fallen. Es wurde fast zu einem Spiel zwischen den beiden: Jeder ließ eine Bemerkung über eine vergangene Sache fallen, aber eher um die schockierte Reaktion des anderen zu erleben, als um eine wichtige Aussage zu machen. Montolio hatte einige nette Anekdoten aus den Jahren, die er unterwegs verbracht hatte, zu erzählen – Geschichten über heldenmütige Kämpfe gegen Goblins und humorvolle Streiche, die sich die normalerweise ernstesten Waldläufer gegenseitig spielten. Drizzt hielt sich in bezug auf seine eigene Vergangenheit etwas bedeckt, aber dennoch übertrafen seine Geschichten von Menzoberranzan, von der finsternen und heimtückischen Akademie und von den wilden Kriegen, die die Familien untereinander austrugen, alles, was Montolio sich je vorgestellt hatte.

Doch so großartig die Geschichten des Dunkelelfs auch waren, so wusste Montolio doch, dass Drizzt ihm etwas verheimlichte und eine schwere Last zu tragen hatte. Zuerst drängte der Waldläufer den Dunkeelf nicht. Er blieb geduldig und war zufrieden, dass er und Drizzt viele Prinzipien teilten und – als er beobachtete, wie sich Drizzts Waldläuferfähigkeiten rasch entwickelten – sie eine ähnliche Weltanschauung hatten.

Eines Nachts, im silbrigen Lichtschein des Mondes, saßen Drizzt und Montolio in den Holzstühlen, die der Waldläufer hoch oben in die Wipfel einer großen Tanne gebaut hatte. Der Schein des abnehmenden Mondes, der immer wieder von den schnellziehenden Wolken verdeckt wurde, bezauberte den Dunkeelf.

Natürlich konnte Montolio den Mond nicht sehen, aber der alte Waldläufer, auf dessen Schoß Guenhwyvar es sich bequem gemacht hatte, wusste die frische Nacht dennoch zu genießen. Mit einer Hand kraulte er abwesend Guenhwyvars Nacken, und er lauschte den vielen Geräuschen, die der Wind zu ihnen trug, und dem Plaudern lausender Kreaturen, das der Dunkeelf nie

wahrnahm, obwohl er besser als Montolio hörte. Hin und wieder kicherte der Alte. Einmal lachte er laut, als er hörte, wie eine Feldmaus ärgerlich aufschrie, weil eine Eule – wahrscheinlich Auge – sie beim Essen gestört und gezwungen hatte, in ihr Loch zu fliehen.

Drizzt hatte Gewissensbisse und wurde sich wieder seiner Schuld bewußt, als er den Waldläufer und Guenhwyvar beobachtete, die so mühelos miteinander umgingen und sich gegenseitig akzeptierten. »Vielleicht hätte ich niemals hierherkommen dürfen«, flüsterte er.

»Wieso?« fragte Montolio ruhig. »Mögt Ihr mein Essen nicht?« Sein Lächeln entwaffnete Drizzt, der sich ihm bedrückt zuwandte.

»An die Oberfläche, meine ich«, erklärte Drizzt, der sich trotz seiner Melancholie zu einem Lachen durchringen konnte. »Manchmal empfinde ich mein Handeln als sehr egoistisch.«

»Das ist Überleben immer«, antwortete Montolio. »Bei manchen Gelegenheiten habe ich ebenso empfunden. Einmal bin ich gezwungen gewesen, mein Schwert einem Mann ins Herz zu bohren. Die Härte dieser Welt bringt große Reue mit sich, aber gnädigerweise ist das ein vergängliches Klagelied und dazu noch eins, das man nicht singt, wenn man in den Kampf zieht.«

»Ich wünschte nur, das Gefühl würde vorbeigehen«, bemerkte Drizzt mehr zu sich oder dem Mond als zu Montolio.

Aber diese Bemerkung traf Montolio tief. Je näher er und Drizzt sich kamen, desto mehr teilte der Waldläufer Drizzts unbekannte Last. Für einen Elf war der Drow noch jung, aber er war schon weltgewandter und kampferprobter als viele professionelle Soldaten. Es war nicht zu leugnen, dass Drizzts dunkles Erbe in einer verständnislosen Oberflächenwelt auf Barrieren traf. Doch nach Montolios Einschätzung sollte der Dungelelf in der Lage sein, diese Vorurteile zu überwinden und

ein langes und erfülltes Leben zu verbringen, wenn man seine unzähligen Fähigkeiten in Betracht zog.

»Ist Eure Reue wirklich echt?« fragte Montolio. »Meistens ist das nämlich nicht der Fall. Oftmals lädt man sich selbst eine Bürde auf, weil man etwas falsch einschätzt. Wir – zumindest die, die einen festen Charakter haben – beurteilen uns nach einem wesentlich strengerem Standard, den wir an andere nicht anlegen. Das ist ein Fluch, denke ich, oder ein Segen, kommt ganz darauf an, von welchem Standpunkt aus man es betrachtet.« Er wandte sein Gesicht Drizzt zu. »Nehmt es als Segen hin, mein Freund, als eine innere Stimme, die Euch dazu drängt, ungeahnte Höhen zu erstreben.«

»Ein zweifelhafter Segen«, erwiderte Drizzt gelassen.

»Nur wenn Ihr Euch nicht die Zeit nehmt, darüber nachzudenken, welche Vorteile Euch dieses Streben gebracht hat«, antwortete Montolio prompt, als hätte er gewußt, was der Drow sagen wollte. »Die, die nach weniger streben, erreichen auch weniger. Daran kann kein Zweifel bestehen. Es ist meiner Meinung nach besser, nach den Sternen zu greifen, als deprimiert herumzusitzen, weil man weiß, dass man sie nicht erreichen kann.« Und dann warf er Drizzt sein typisches, ironisches Lächeln zu. »Wenigstens kriegt der, der es versucht, ein gutes Stück davon, einen guten Einblick und vielleicht ja auch einen tiefhängenden Apfel als Belohnung für seine Mühen!«

»Und vielleicht einen tieffliegenden Pfeil, den ein unsichtbarer Mörder losschickt«, bemerkte Drizzt säuerlich.

Montolio senkte hilflos den Kopf. Gegen Drizzts Pessimismus kam er nicht an. Es schmerzte ihn tief, den gutherzigen Dunkelelf so verängstigt zu sehen. »Das ist wirklich möglich«, sagte Montolio ein wenig unbeherrschter als nötig, »aber der Verlust eines Lebens ist nur für den groß, der die Chance wahrnimmt, es zu leben! Schießt doch Euren

Pfeil und trifft den, der zögert, sage ich da nur. Sein Tod wäre nicht sonderlich tragisch!«

Drizzt hatte gegen diese Logik nichts einzuwenden, und auch nicht gegen den Trost, den der alte Waldläufer ihm spendete. Während der letzten paar Wochen war Drizzt durch Montolios Philosophie und Weltanschauung – die zwar pragmatisch waren, aber dennoch Spuren jugendlicher Überschwenglichkeit aufwiesen – ruhiger geworden. Doch Drizzt konnte auch nicht leugnen, dass dieser Trost ihn nicht sonderlich lange beruhigte. Worte konnten besänftigen, aber sie konnten die nagenden Erinnerungen an Drizchts Vergangenheit, an die fernen Stimmen des toten Zaknafein, des toten Clacker und der toten Bauernfamilie nicht auslöschen. Wenn das Wort »Drizzit« nur kurz in seinem Geist widerhallte, löschte es Montolios gutgemeinten Rat in Windeseile aus.

»Genug von diesem verrückten Geplänkel«, fuhr Montolio fort, der beunruhigt zu sein schien. »Ich bezeichne Euch als Freund, Drizzt Do'Urden, und ich hoffe, dass ich für Euch dasselbe bin. Wie kann ich etwas gegen die Bürde tun, die Ihr tragt, wenn ich nicht mehr darüber erfahre? Bin ich Euer Freund, oder bin ich es nicht? Die Entscheidung liegt bei Euch, aber wenn ich es nicht bin, dann sehe ich auch keinen Grund, eine wunderschöne Nacht neben Euch sitzend zu verbringen. Erzählt es mir, Drizzt, oder verlaßt mein Haus!«

Drizzt konnte kaum glauben, dass Montolio, der normalerweise so ruhig und gelassen war, ihn an so einen Punkt trieb. Zuerst wollte sich der Drow in sich zurückziehen und angesichts der Drohung des alten Mannes wütend werden, weil er an dem festhalten wollte, was er als seine persönliche Angelegenheit erachtete. Doch einen Augenblick später ließ seine erste Verblüffung nach, und er nahm sich die Zeit, Montolios Argumente zu überdenken. Plötzlich begriff er auch, dass es eine grundlegende Tatsache gab, die diese Dreistigkeit rechtfertigte: Er und Montolio waren wirklich Freunde

geworden, und der Waldläufer hatte für diese Freundschaft mehr getan als er.

Montolio wollte an Drizzts Vergangenheit teilhaben, damit er seinen neuen Freund besser verstehen und ihn trösten konnte.

»Wißt Ihr etwas über Menzoberranzan, die Stadt, in der ich geboren wurde und meine Verwandten leben?« fragte Drizzt leise. Allein das Aussprechen des Namens fiel ihm schon schwer. »Und wißt Ihr etwas über die Lebensweise meines Volkes und über die Gebote der Spinnenkönigin?«

Montolios Stimme klang traurig, als er antwortete. »Erzählt mir alles darüber, ich bitte Euch darum.«

Drizzt nickte. Montolio nahm die Bewegung wahr, obwohl er sie nicht sah, und lehnte sich entspannt gegen den Baum. Drizzt starrte den Mond an und ging in Gedanken noch einmal die Abenteuer durch, die er erlebt hatte, wanderte wieder auf der Straße, die nach Menzoberranzan führte, zur Akademie und zu dem Haus Do'Urden. Eine Weile behielt er seine Gedanken für sich, dachte über die Schwierigkeiten im Familienleben der Dunkelfelfen und über die wohltuend einfache Zeit, die er mit Zaknafein im Übungsraum zugebracht hatte, nach.

Montolio wartete geduldig, denn er erriet, dass Drizzt nach einem Anfang suchte. Aus dem, was er aus Drizzts beiläufigen Bemerkungen erfahren hatte, wusste er, dass Drizzt ein turbulentes Leben geführt hatte, und Montolio wusste auch, dass es für Drizzt keine leichte Aufgabe war, eine genaue Beschreibung zu geben, weil er die Umgangssprache noch nicht voll und ganz beherrschte. Außerdem hegte der Waldläufer den Verdacht, dass Drizzt noch zögerte, weil die Bürden, die Schuld und die Reue so schwer wogen.

»Ich wurde an einem wichtigen Tag in der Geschichte meiner Familie geboren«, setzte Drizzt an. »An dem Tag, an dem das Haus Do'Urden das Haus DeVir ausgelöscht hat.«

»Ausgelöscht?«

»Hingemetzelt«, erklärte Drizzt. Montolios blinde Augen gaben nichts preis, aber der Gesichtsausdruck des Waldläufers verriet, dass er Abscheu empfand, genau wie Drizzt es vermutet hatte. Drizzt wollte, dass sein Kamerad verstand, wie tief das Volk der Dunkeelfen gesunken war, deshalb fügte er nachdrücklich hinzu: »Und an jenem Tag hat mein Bruder Dinin sein Schwert in das Herz unseres anderen Bruders Nalfein getrieben.«

Montolio lief ein kalter Schauer über den Rücken, und er schüttelte den Kopf, als er langsam erkannte, welche Last Drizzt zu tragen hatte.

»So sind die Dunkeelfen nun mal«, erklärte Drizzt ruhig und nüchtern, während er versuchte, den gelassenen Umgang der Drows in Hinblick auf Mord zu beschreiben. »In Menzoberranzan gibt es eine ganz strenge Hierarchie. Um aufzusteigen, um einen höheren Rang einzunehmen, ob als Familie oder als Einzelperson, löscht man einfach die aus, die über einem stehen.«

Ein leichtes Zittern in Drizzts Stimme verriet dem Waldläufer, was Drizzt wirklich dachte. Montolio wusste ganz genau, dass Drizzt diese hinterhältigen Verhaltensweisen weder früher noch heute akzeptieren konnte.

Drizzt fuhr mit seiner Geschichte fort, erzählte sie ganz und bis ins kleinste Detail, zumindest die vierzig Jahre, die er im Unterreich zugebracht hatte. Er beschrieb die Zeit, die er unter der strengen Führung seiner Schwester Vierna verlebt hatte. Immer wieder hatte er die Hauskapelle reinigen müssen und außerdem gelernt, welche angeborenen Fähigkeiten er besaß und welchen Platz er in der Gesellschaft der Dunkeelfen einnahm. Drizzt erklärte die besondere Gesellschaftsstruktur ausführlich, die Hierarchie, die strikt nach Rangzugehörigkeit aufgebaut war, und die Scheinheiligkeit der

»Dunkel elfgesetze« – eine grausame Fassade für die Stadt, die durch und durch chaotisch war. Der Waldläufer krümmte sich, als er von den Familienkriegen erfuhr. Dabei handelte es sich um brutale Auseinandersetzungen, bei denen niemand, auch Kinder nicht, verschont wurden. Montolio schauderte, als Drizzt ihm von dem erzählte, was bei den

Dunkel elfen Gerechtigkeit hieß. Ein Haus, dem es nicht gelungen war, eine andere Familie auszurotten, wurde vernichtet.

Die Geschichte nahm eine andere Wendung, als Drizzt ihm von Zaknafein berichtete. Natürlich waren Drizzts fröhliche Erinnerungen an seinen Vater nur ein kurzes Zwischenspiel, eine Eröffnung für den Teil, der den schrecklichen Tod, den Zaknafein gefunden hatte, beschrieb. »Meine Mutter tötete meinen Vater«, bekannte Drizzt niedergeschlagen. Den tiefen Schmerz, den er empfand, konnte er nicht verbergen. »Sie opferte ihn Lloth, für meine Sünden, dann hat sie seinen Leichnam wiederbelebt und ihn losgeschickt, damit er mich tötet, als Strafe dafür, dass ich meine Familie und die Spinnenkönigin betrogen habe.«

Es dauerte eine Zeit, bis er sich gesammelt hatte, aber dann breitete er wieder die Wahrheit aus und legte sogar seine Fehler dar, die er in der Zeit begangen hatte, als er in der Wildnis des Unterreichs gelebt hatte. »Ich fürchtete, dass ich mich und meine Prinzipien an ein instinktgetriebenes, wildes Monster verraten hätte«, sagte Drizzt voller Verzweiflung. Aber dann wirkte er urplötzlich wieder ein wenig fröhlicher, und ein Lächeln umspielte seine Lippen, als er sich an die Zeit erinnerte, die er mit Belwar, dem ehrenwerten Swirfneblin, und Clacker, dem Pech, verbracht hatte, der in eine Sichelschrecke verwandelt worden war. Doch das Lächeln verschwand bald wieder, als Drizzts Geschichte zu dem Punkt gelangte, wo Clacker getötet wurde. Wieder hatte ein Freund für Drizzt das Leben lassen müssen.

Als Drizzt dann erzählte, wie er das Unterreich verlassen hatte, ging im Osten langsam die Sonne auf. Jetzt wählte Drizzt die Worte sorgfältiger, denn er war noch nicht bereit, über die Tragödie der Bauernfamilie zu sprechen, aus Angst, dass Montolio über ihn richten und ihm die Schuld daran geben würde. Er wollte nicht, dass die neue Qualität, die ihre Freundschaft jetzt auszeichnete, wieder verlorengehe. Rational konnte Drizzt ganz klar sagen, dass er die Bauern nicht getötet hatte, dass er ihren Tod sogar gerächt hatte, aber Schuldgefühle sind nicht unbedingt rational, und Drizzt fand einfach nicht die richtigen Worte – noch nicht.

Montolio, der alt und weise war und viele Tierspäher in der ganzen Gegend kannte, wusste, dass Drizzt etwas zurückhielt. Als sie sich das erste Mal begegnet waren, hatte Drizzt eine Bauernfamilie erwähnt, und Montolio hatte gehört, dass in dem Dorf Maldobar eine Familie niedergemetzelt worden war. Montolio glaubte keine Minute, dass Drizzt ein solches Verbrechen begangen haben konnte, aber dennoch hegte er den Verdacht, dass der Dunkelelf irgendwie darin verwickelt war. Doch er drängte Drizzt nicht, denn Drizzt war aufrichtiger und seine Geschichte ausführlicher gewesen, als Montolio es erwartet hatte, und der Waldläufer war ganz sicher, dass der Drow die offensichtlichen Lücken füllen würde, sobald die Zeit reif war.

»Das ist eine gute Geschichte«, sagte Montolio schließlich. »Ihr habt in ein paar Jahrzehnten mehr erlebt, als viele Elfen in dreihundert Jahren. Ihr habt nur wenige Narben davongetragen, und die werden auch heilen!«

Drizzt war sich dessen nicht so sicher und warf ihm einen kläglichen Blick zu. Den einzigen Trost, den Montolio ihm spenden konnte, war ein Schulterklopfen. Dann erhob er sich und ging zu Bett.

Drizzt schlief tief und fest, als Montolio Auge rief und der Eule eine Nachricht ans Bein band. Auge freute sich gar nicht

über Montolios Auftrag. Die Reise dauerte ungefähr eine Woche, und ihr ging kostbare Zeit verloren, denn die Mauser- und Paarungszeit hatte begonnen. Doch trotz all des Jammerns gehorchte die Eule.

Auge plusterte ihre Federn auf, paßte sich dem ersten Windhauch an und ließ sich mühelos über die schneebedeckten Wipfel treiben, die sie nach Maldobar brachten – und falls es nötig war, auch noch nach Sundabar. Eine gewisse Waldläuferin, die ziemlich berühmt war, eine Schwester der Herrin von Silbrigmond, war immer noch in der Gegend, das wusste Montolio durch seine Pere, und er trug Auge auf, sie zu finden.

»Hört – das – denn – nie – auf?« jammerte der Feengeist, als er den stämmigen Mann beobachtete, der durch die Berge zog. »Zuerst – dieser – gräßliche – Drow – und – jetzt – dieser – brutale – Kerl – Werde – ich – denn – diese – Unruhestifter – niemals – los?« Tephanis bewegte den Kopf und die Füße so schnell, dass er ein kleines Loch grub.

Ein Stück weiter hinten knurrte ein großer, gelber Hund, dessen Fell mit Narben übersät war, und fletschte die Zähne. Tephanis, der erkannte, dass er zu laut gewesen war, drehte einen großen Kreis, kreuzte hinter dem Mann den Weg und kam auf der anderen Seite wieder heraus. Der gelbe Hund, der immer noch in die andere Richtung schaute, senkte den Kopf und wimmerte verwirrt vor sich hin.

Ein Schatten über der Zuflucht

Drizzt und Montolio sprachen während der nächsten Tage nicht über die Geschichte, die der Drow erzählt hatte. Drizzt brütete über die schmerzhaft wieder ans Tageslicht gezerzten Erinnerungen, und Montolio, taktvoll wie immer, gab ihm den Freiraum, den er so dringend brauchte. Methodisch verrichteten sie ihre täglichen Aufgaben, aber an Enthusiasmus fehlte es beiden. Sie waren etwas distanzierter als zuvor, aber diese Distanz war vergänglich, das wussten sie beide.

Nach und nach kamen sie sich wieder näher, und in Drizzt keimte die Hoffnung, dass er einen ebenso treuen Freund gefunden hatte, wie Belwar oder Zaknafein es ihm gewesen waren. Doch eines Morgens erwachte der Dunkelelf wegen einer Stimme, die er nur allzu gut erkannte, und Drizzt dachte sofort, dass seine Zeit bei Montolio zu Ende war.

Er kroch an die Holzwand seiner ausgehobenen Kammer und spähte durch die Ritzen.

»Dunkelelf, Mooshie«, sagte Roddy McGristle und hielt Montolio einen zerbrochenen Krummsäbel hin. Der stämmige Mann aus den Bergen, der durch die Pelze, in die er gehüllt war, noch kräftiger wirkte, saß auf einem kleinen, aber muskulösen Pferd vor der Steinwand, die das Wäldchen umsäumte. »Habt Ihr ihn gesehen?«

»Gesehen?« wiederholte Montolio sarkastisch und blinzelte mit seinen milchig-weißen Augen. Roddy war nicht amüsiert.

»Ihr wißt, was ich meine!« knurrte er. »Ihr seht mehr als wir alle, also spielt nicht den Dummen!« Roddys Hund, auf dessen Fell Drizzt eine lange Narbe hinterlassen hatte, nahm einen bekannten Geruch wahr und fing an, aufgeregt herumzuschnüffeln und vor dem Wäldchen auf und ab zu laufen.

Drizzt duckte sich und holte den Krummsäbel hervor. Auf seinem Gesicht spiegelten sich Angst und Verwirrung wider. Er hatte nicht den Wunsch zu kämpfen – und er wollte sich auch nicht wieder mit dem Hund auseinandersetzen.

»Ruft Euren Hund zurück!« befahl Montolio.

McGristle wurde neugierig. »Habt Ihr den Dunkelelf gesehen?« fragte er noch mal. Anscheinend hatte er einen Verdacht.

»Könnte schon sein«, erwiderte Montolio. Er drehte sich um und stieß einen schrillen, aber kaum hörbaren Pfiff aus. Roddys Hund, der den Ruf des Waldläufers hörte und auch verstand, senkte den Schwanz und kroch neben seinen Herrn, der zu Pferd war.

»Ich habe dort ein paar Fuchsjunge untergebracht«, log der Waldläufer verärgert. »Wenn sich Euer Hund an sie heranmacht...« Montolio beließ seine Drohung dabei, und Roddy war augenscheinlich beeindruckt, denn er legte seinem Hund einen Maulkorb an und zog ihn an sich.

»Ein Dunkelelf, das muß der sein, der beim ersten Schnee hier aufgetaucht ist«, fuhr Montolio fort. »Wenn Ihr dem auf der Spur seid, dann habt Ihr eine harte Zeit vor Euch, Kopfgeldjäger.« Er lachte. »Meines Wissens hatte er mit Graul Schwierigkeiten, und dann ist er verschwunden, ich denke, dass er wieder in seine dunkle Heimat zurückgekehrt ist. Habt Ihr vor, dem Dunkelelf ins Unterreich zu folgen? Natürlich würde sich Euer Ruf beträchtlich vergrößern, Kopfgeldjäger, doch vielleicht müßt Ihr das dann auch mit Eurem Leben bezahlen!«

Bei diesen Worten wurde Drizzt wieder ruhiger; Montolio hatte für ihn gelogen! Er konnte sehen, dass der Waldläufer nicht gerade große Stücke auf McGristle hielt, und auch das entspannte seine strapazierten Nerven. Doch dann legte McGristle noch eins nach und erzählte ohne Umschweife die

Geschichte von der Tragödie in Maldobar und verdrehte dabei die Tatsachen so, dass Drizzts und Montolios Freundschaft auf eine harte Probe gestellt wurde.

»Der Dunkeelf hat die Distelwolle getötet, Mooshie!« brüllte Roddy. Der Waldläufer lächelte ihn süffisant an, aber diese Reaktion dauerte nur ein Augenzwinkern lang. »Er hat sie hingemetzelt, und der Panther hat einen von ihnen gefressen. Ihr kanntet Bartholomäus Distelwolle, Waldläufer. Schämt Ihr Euch nicht, dass Ihr seinen Mord auf die leichte Schulter nehmt?«

»Der Drow hat sie getötet?« fragte Montolio grimmig.

Roddy hielt ihm wieder den zerbrochenen Krummsäbel vor die Nase. »Er hat sie abgestochen«, knurrte er. »Auf seinen Kopf sind zweitausend Goldstücke ausgesetzt – ich gebe Euch fünfhundert, wenn Ihr für mich etwas herausfinden könnt.«

»Ich brauche Euer Gold nicht«, erwiderte Montolio schnell.

»Aber Ihr möchtet doch auch, dass der Mörder gefaßt wird?« schoß Roddy zurück. »Oder trauert Ihr nicht um die Distelwolle-Familie? Eine so feine Familie!«

Montolios langes Schweigen brachte Drizzt zu der Überzeugung, dass es möglich war, dass der Waldläufer ihn auslieferte. Dann entschied Drizzt, dass er nicht wegrennen würde, wie immer sich Montolio auch entscheiden mochte. Er konnte mit der Verärgerung des Kopfgeldjägers leben, aber nicht mit Montolios Mißtrauen. Wenn der Waldläufer ihn anklagte, dann würde Drizzt sich ihm stellen und über sich richten lassen.

»Trauriger Tag«, murmelte Montolio. »Wirklich feine Familie. Fangt Euren Dunkeelf, McGristle. Das wäre das beste Kopfgeld, das Ihr jemals eingesteckt habt.«

»Wo soll ich anfangen?« fragte Roddy ruhig nach. Offensichtlich meinte er, dass er Montolio auf seine Seite gezogen hätte. Auch Drizzt hatte diesen Eindruck, und zwar

ganz besonders, als Montolio sich umdrehte und einen Blick auf das Wäldchen warf.

»Habt Ihr schon mal was von Moruemes Höhle gehört?« fragte Montolio.

Roddys Gesichtsausdruck verändert sich bei dieser Frage drastisch. In Moruemes Höhle, am Rande der großen Wüste Anaroch, lebte eine Familie blauer Drachen, die Morueme hieß. »Hundertundfünfzig Meilen«, stöhnte McGristle. »Eine ganz schön gefährliche Strecke.«

»Der Drow ist dorthin gegangen, oder zumindest in diese Richtung, zu Anfang des Winters«, log Montolio.

»Der Dunkelelf ist zu den Drachen gegangen?« fragte Roddy überrascht.

»Na, er ist wohl eher in irgendein Loch dort in der Gegend geschlüpft«, erwiderte Montolio. »Die Drachen von Morueme wissen vielleicht etwas über ihn. Ihr solltet Euch dort erkundigen.«

»Ich habe es nicht so eilig, mich mit Drachen einzulassen«, sagte Roddy mißmutig. »Zu riskant, und selbst wenn es gut ausgeht, kostet es zuviel.«

»Dann sieht es wohl so aus, als ob Roddy McGristle zum ersten Mal kein Glück hätte«, sagte Montolio. »Doch Ihr habt gegen den Dunkelelf gut abgeschnitten.«

Roddy nahm die Zügel seines Pferdes in die Hand und drehte um. »Na, setzt lieber nicht gegen mich, Mooshie«, brüllte er. »Den werde ich nicht entkommen lassen, und wenn ich jedes Loch selbst durchsuchen muß!«

»Scheint für zweitausend Goldstücke ein wenig aufwendig zu sein«, meinte Montolio wenig beeindruckt.

»Der Dunkelelf hat meinen Hund getötet, mir mein Ohr abgeschnitten und diese Narbe zugefügt!« konterte Roddy und zeigte auf sein Gesicht. Der Kopfgeldjäger erkannte, wie

absurd er reagierte – der blinde Ranger konnte ihn natürlich nicht sehen -, und drehte sich wieder um. Dann galoppierte er aus dem Wäldchen.

Montolio winkte McGristle angewidert nach und drehte sich dann um, um den Drow zu suchen. Drizzt traf ihn am Rand des Wäldchens und wusste kaum, wie er Montolio danken sollte.

»Den habe ich noch nie gemocht«, erklärte Montolio.

»Die Distelwolle-Familie ist wirklich ermordet worden«, gab Drizzt unumwunden zu.

Montolio nickte.

»Das wusstet Ihr?«

»Ich wusste es schon, bevor Ihr hergekommen seid«, antwortete der Waldläufer. »Um ehrlich zu sein, zuerst habe ich mich gefragt, ob Ihr dafür verantwortlich seid.«

»Das bin ich nicht«, sagte Drizzt.

Montolio nickte wieder.

Jetzt war es an der Zeit, dass Drizzt die Lücken füllte und von den ersten Monaten, die er auf die Oberflächenwelt verbracht hatte, erzählte. Wieder überwältigte ihn eine Welle von Schuldgefühlen, als er sich an seinen Kampf mit den Gnollen erinnerte. Und auch die ganze Pein kehrte zurück, die mit dem Wort >Drizzt< in Verbindung stand, als er von den Distelwollens und seiner schrecklichen Entdeckung berichtete. Montolio entlarvte den schnellen Feengeist als Flinkling, konnte sich aber die Wolfkreaturen und den Riesengoblin nicht erklären, mit denen Drizzt in der Höhle gekämpft hatte.

»Ihr habt richtig gehandelt, als Ihr die Gnolle getötet habt«, warf Montolio ein, als Drizzt geendet hatte. »Dafür braucht Ihr Euch nun wirklich nicht schuldig zu fühlen. Laßt davon ab.«

»Wie könnte ich?« fragte Drizzt ehrlich. »Da habe ich in Menzoberranzan soviel gelernt, und dennoch kann ich die Lüge nicht von der Wahrheit unterscheiden.«

»Das ist eine verwirrende Reise gewesen«, sagte Montolio, und sein ernstes Lächeln baute die Spannung beträchtlich ab. »Ich werde Euch von den verschiedenen Rassen erzählen, und warum Euer Schwert die Richtigen getroffen hat, als Ihr die Gnolle getötet habt.«

Als der Waldläufer, der er nun einmal war, hatte Montolio sein Leben dem Kampf zwischen den guten Rassen – Menschen, Elfen, Zwergen, Gnomen und Halblingen, um die wichtigsten zu nennen- und den bösen Goblinoiden und Riesen gewidmet, die nur lebten, um die Unschuldigen zu töten.

»Orks sind meine Lieblingsfeinde«, erläuterte Montolio. »Und deshalb bemühe ich mich jetzt, Graul und seine übelriechenden Artgenossen im Auge zu behalten – oder besser gesagt, von der Eule im Auge behalten zu lassen.«

Auf einmal begriff Drizzt vieles. Der Drow empfand eine gewisse Sicherheit, denn sein Instinkt hatte sich als treffsicher erwiesen, und er konnte jetzt seine Schuld ablegen, wenigstens für eine gewisse Zeit und bis zu einem bestimmten Grad.

»Was ist mit dem Kopfgeldjäger und denen, die es ihm gleichtun?« fragte Drizzt. »Sie scheinen nicht allzu gut in Eure Beschreibung der Rassen zu passen.«

»Bei jeder Rasse gibt es Gute und Schlechte«, führte Montolio aus. »Ich habe von der Allgemeinheit gesprochen, und glaubt nur nicht, dass nicht die meisten Goblins und Riesen böse sind.«

»Wie soll man das wissen?« drängte Drizzt.

»Schaut Euch einfach die Kinder an«, antwortete Montolio. Und dann begann er über die gar nicht so unerheblichen Unterschiede zwischen den Kindern der guten und der schlechten Rassen zu sprechen. Drizzt hörte ihm zu, war aber distanziert, denn er brauchte keine Erläuterung. Es war anscheinend immer so, dass alles mit den Kindern in Zusammenhang stand. Drizzt hatte sich, was seine Gnollmorde

betrif, immer besser gefühlt, wenn er die Distelwolle-Kinder beim Spielen beobachtet hatte. Und damals in Menzoberranzan – was gleichzeitig unendlich nah und weit weg war -hatte Drizzts Vater ähnliche Vorstellungen geäußert. »Sind alle Dunklelfkinder schlecht?« hatte sich Zaknafein gefragt, und sein ganzes, schweres Leben lang hatte ihn das Schreien der sterbenden Kinder im Schußfeuer der Familien, die sich gegenseitig bekriegten, verfolgt.

Nachdem Montolio zu Ende gekommen war, schwiegen die beiden Männer eine Weile. Sie brauchten Zeit, um die Dinge, die an diesem Tag ans Licht gekommen waren, zu verdauen. Montolio wusste, dass es dem Drow besserging, als sich Drizzt unerwartet zu ihm drehte, ihn offen anlächelte und das Thema wechselte.

»Mooshie?« fragte er, als es ihm wieder einfiel, dass McGristle Montolio so genannt hatte.

»Montolio DeBrouchee.« Der alte Waldläufer grinste und zwinkerte ihm zu. »Für meine Freunde bin ich Mooshie, und für solche wie McGristle, die sich mit jedem Wort schwertun, das länger als >spucken<, >Bär< und >töten< ist.«

»Mooshie«, murmelte Drizzt vor sich hin. Montolios Ausführung belustigte ihn.

»Habt Ihr eigentlich nichts zu tun, Drizzit?« schimpfte der alte Waldläufer.

Drizzt nickte und lief erfreut von dannen. Diesmal schmerzte ihn das Wort >Drizzit< nicht so sehr.

»Moruemes Höhle«, schimpfte Roddy. »Verdammt, Moruemes Höhle!« Einen kurzen Augenblick später saß ein kleiner Feengeist auf Roddys Pferd und blickte dem überraschten Kopfgeldjäger unverblümt ins Gesicht. Tephani hatte die Unterhaltung bei Montolios Wäldchen verfolgt und sich maßlos geärgert, als der Waldläufer den Kopfgeldjäger

weggeschickt hatte. Falls Roddy Drizzt erwischen konnte, dachte der Flinkling, dann hätte er sie beide nicht mehr am Hals, und das wäre ihm nur recht gewesen.

»Sicherlich – bist – du – nicht – so – dumm – und – glaubst –dem – alten – Lügner?« platzte Tephani heraus.

»Hier!« rief Roddy, schnappte schwerfällig nach dem Feengeist, der sich einfach runterfallen ließ, an dem verwirrten Hund vorbeirannte und hinter Roddys Rücken wieder aufs Pferd sprang.

»Wer, in drei Teufels Namen, seid Ihr?« brüllte der Kopfgeldjäger. »Und sitzt still!«

»Ich – bin – ein – Freund«, sagte Tephani so langsam, wie es ihm möglich war.

Roddy warf ihm einen skeptischen Blick über die Schulter zu.

»Wenn – Ihr – den – Dunkelelf – wollt – dann – geht – Ihr – in – die – falsche – Richtung«, sagte der Feengeist kryptisch.

Nur kurze Zeit später versteckte sich Roddy hinter dem Felsvorsprung vor Montolios Wäldchen und beobachtete, wie der Waldläufer und sein dunkelhäutiger Gast ihre Arbeiten verrichteten.

»Gute – Jagd«, wünschte Tephani ihm, und dann war er schon verschwunden. Er ging wieder zu Caroak, dem Winterwolf, zurück, der besser roch als dieser Mensch.

Roddy, dessen unbeweglicher Blick auf die beiden Männer gerichtet war, bemerkte kaum, dass der Feengeist sich verabschiedet hatte. »Du wirst für deine Lügen bezahlen, Waldläufer«, murmelte er verärgert. Auf seinem Gesicht breitete sich ein heimtückisches Grinsen aus, als er sich überlegte, wie er an die Freunde herankommen konnte. Das war eine schwierige Herausforderung. Aber so war es immer, wenn man sich mit Graul einlassen musste.

Montolios Nachrichtenübermittler tauchte zwei Tage später mit einer Nachricht von Taube Falkenhand auf. Auge versuchte sich an die Antwort der Waldläuferin zu erinnern, aber die leicht erregbare Eule war vollkommen überfordert, wenn es darum ging, so lange und schwierige Ausführungen zu übermitteln. Nervös, und weil er keine andere Möglichkeit sah, reichte Montolio Drizzt den Brief und trug dem Drow auf, ihn ihm schnell vorzulesen. Taubes Nachricht enthielt genaue Informationen über das, was sich in Maldobar zugetragen hatte, und über ihre folgende Reise. Da Drizzt noch nicht gut lesen konnte, musste er die Zeilen mehrmals durchlesen, bis er wusste, worum es sich drehte. Taubes Version kam der Wahrheit sehr nah. Sie sprach Drizzt von Schuld frei und erwähnte, dass die Bargestwelpen die Mörder waren.

Drizzt war so erleichtert, dass er die letzten Worte kaum mehr herausbrachte. Die Waldläuferin schrieb auch, wie sehr es sie erfreute und wie dankbar sie war, dass der Dunkelelf, >der sich verdient gemacht hatte<, bei dem alten Waldläufer untergekommen war.

»Am Ende wird man Euch doch noch gerecht werden, mein Freund«, war alles, was Montolio zu sagen hatte.

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! Und Gnolle sind feige Monster, aber sie können mit erstaunlicher Zähigkeit kämpfen, wenn sie in die Ecke gedrängt werden. Und so war es auch jetzt. Als der Gnoll registrierte, daß Flucht sinnlos war, knurrte er und hob seinen schweren Speer...

Die Saga vom Dunkelelf 5

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 3-442-24567-2

DM 9,90 / ÖS 72,-



ab 1.1.2002

€ 4,95

WG 2130

9 783442 245673

www.blanvalet-verlag.de