

BLANVALET

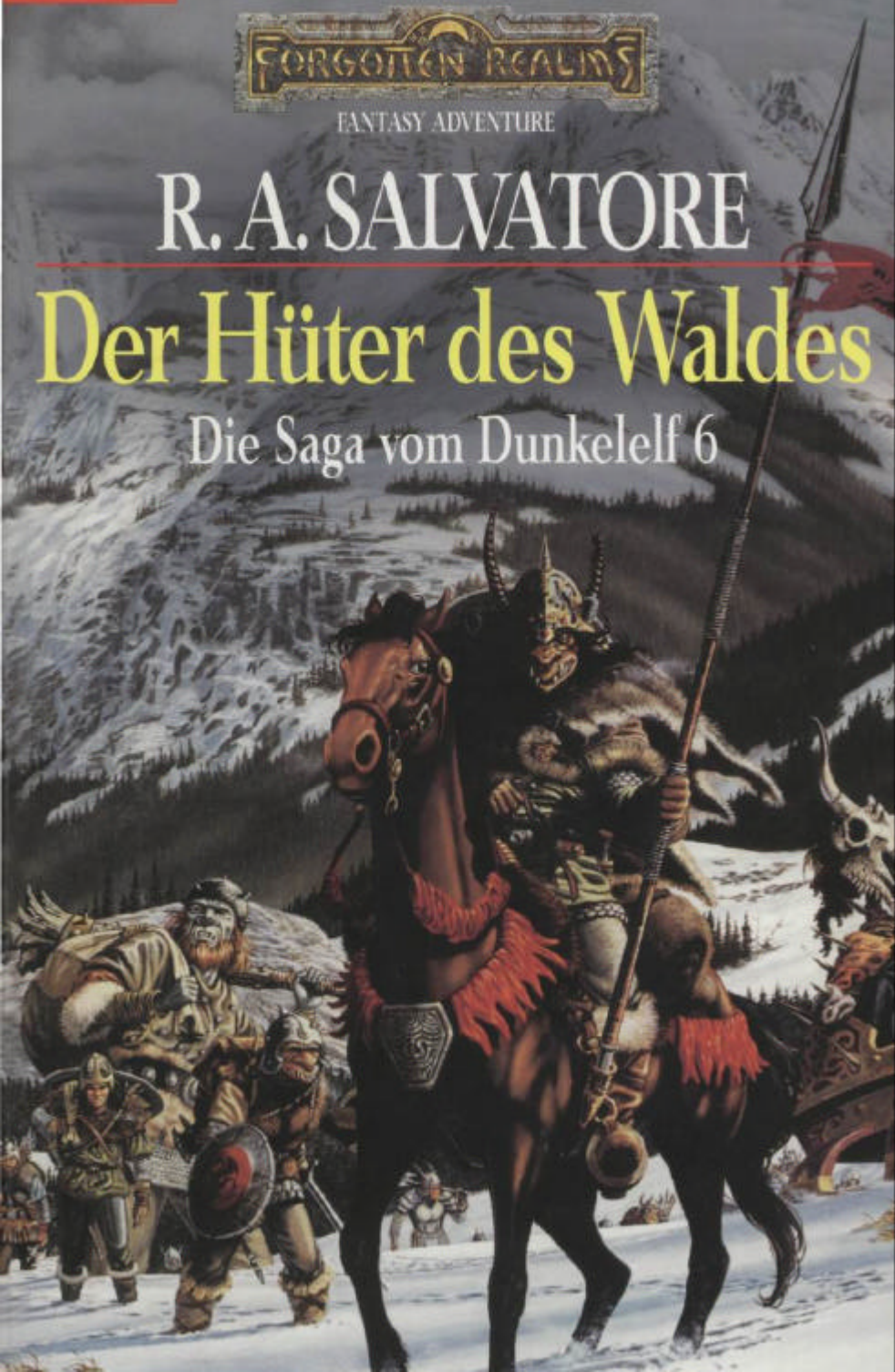


FANTASY ADVENTURE

R. A. SALVATORE

# Der Hüter des Waldes

Die Saga vom Dunkelelf 6



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) [= U. Band], 6. Schattenzeit (24973) [= 12. Band]

Von der Dämonendämmerung:

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

Aus der Drachenwelt:

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

Weitere Bände sind in Vorbereitung.

FANTASY

**R. A. SALVATORE**

**Der Hüter des Waldes**

## **Die Saga vom Dunkelelf 6**

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 16-25« bei TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA

Umwelthinweis:

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

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

Deutsche Erstveröffentlichung 10/92

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

Wilhelm Goldmann Verlag, München

Deutschsprachige Rechte beim Wilhelm Goldmann Verlag, München, in  
der Verlagsgruppe Bertelsmann GmbH

Umschlaggestaltung: Design Team München

Umschlagillustration: Agt. Schluck/Elmore, Garbsen

Satz: IBV Satz- und Datentechnik GmbH, Berlin

Druck: Eisnerdruck, Berlin

Verlagsnummer: 24568

Herstellung: Peter Papenbroks

Made in Germany

**ISBN 3-442-24568-0**

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

5 7 9 10 8 6



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

# Teil 1

## *Beschlüsse*

*Jetzt betrachte ich meine lange Reise als eine Suche nach Wahrheit - Wahrheit in meinem Herzen, in der Welt, in der ich lebe, und in den beiden großen Bereichen - im Zweck und in der Existenz. Wie definiert man gut und böse?*

*Auf meinem Weg trug ich eine eigene, innere Moralvorstellung mit mir herum, doch ob ich damit schon geboren worden bin oder ob sie mir durch Zaknafein vermittelt worden ist - oder eher auf meinen Erkenntnissen beruht -, werde ich wohl niemals wissen. Diese Vorstellungen haben mich gezwungen, Menzoberranzan zu verlassen, denn obwohl ich nicht sicher wußte, wie die Wahrheiten aussahen, wußte ich doch zweifellos, daß ich sie nicht im Herrschaftsgebiet von Lloth finden würde.*

*In den vielen Jahren, die ich außerhalb von Menzoberranzan im Unterreich verbracht habe, und nach meinen ersten, schrecklichen Erlebnissen auf der Oberflächenwelt kam ich an einen Punkt, an dem ich eine allgemeingültige Wahrheit bezweifelte, und ich fragte mich auch, ob das Leben überhaupt einen Sinn hatte. In der Welt der Dunkelelfen ist Ehrgeiz der einzige Lebenszweck, wenn man von der Suche nach materiellem Zuwachs, der mit einer höheren Stufe in der Hierarchie einhergeht, einmal absieht. Aber auch das schien mir gering zu sein, und deshalb konnte ich es nicht als Grundlage einer Existenz begreifen.*

*Ich danke Euch, Montolio DeBrouchee, daß Ihr meinen Verdacht bestätigt habt. Ich habe erfahren, daß der Ehrgeiz derjenigen, die nur ihrem Egoismus folgen, nicht mehr als Chaos und Verschwendungssucht ist, ein endliches Ziel, auf das unendlicher Verlust folgt. Denn im Universum existiert tatsächlich eine Harmonie, ein Zusammenarbeiten für das allgemeine Wohl. Um sich diesem Ziel anzuschließen, muß man eine innere Harmonie und den Schlüssel finden, der Wahrheit ermöglicht.*

*Und dann ist da noch ein Punkt, den man in bezug auf Wahrheit erwähnen muß: Die Bösen werden diese Harmonie niemals finden.*

*Drizzt Do'Urden*

## *Von Göttern und dem Sinn*

Sie kamen mit den Lektionen ganz gut voran. Der alte Waldläufer hatte die schwere Last, die der Dunkelelf mit sich herumschleppte, beträchtlich gemindert, und Drizzt fand sich in der Welt der Natur besser zurecht als jeder andere, den Montolio kannte. Aber dennoch spürte er, daß immer noch etwas an dem Dunkelelf nagte, obwohl er nicht die geringste Ahnung hatte, worum es sich handeln konnte.

»Besitzen alle Menschen ein so feines Gehör?« fragte Drizzt ihn plötzlich, als sie einen dicken Ast aus dem Wäldchen schleppten. »Oder ist das Euer Segen, vielleicht, um Eure Blindheit auszugleichen?«

Die Offenheit der Frage überraschte Montolio gerade so lange, bis ihm die Niedergeschlagenheit des Drows auffiel.

Augenscheinlich fühlte sich Drizzt unwohl, weil er die Fähigkeiten des Mannes nicht verstehen konnte.



»Oder ist Eure Blindheit vielleicht eine List, ein Betrug, den Ihr einsetzt, um einen Vorteil zu gewinnen?« fragte Drizzt hartnäckig nach.

»Und wenn dem so ist?« erwiderte Montolio leichthin.

»Dann ist das ziemlich klug, Montolio DeBrouchee«, antwortete Drizzt. »Es hilft Euch sicherlich gegen Eure Feinde... und auch bei Freunden.« Diese Worte hatten für Drizzt einen bitteren Beigeschmack, und er hegte den Verdacht, daß ihn sein Stolz überwältigte.

»Ihr seid schon oftmals im Kampf erprobt worden«, erwiderte Montolio, als er erkannte, daß Drizzts Verdruß aus ihrem Wettstreit resultierte. Wenn er damals den Dunkelelf hätte sehen können, dann hätte Drizzts Gesichtsausdruck ihm viel verraten.

»Ihr nehmt es zu schwer«, sagte Montolio nach einer längeren Pause. »Ich habe Euch nicht wirklich besiegt.«

»Ihr habt mich zu Boden gebracht, und ich war hilflos.«

»Ihr habt Euch selbst besiegt«, erklärte Montolio. »Ich bin wirklich blind, aber nicht so hilflos, wie Ihr anscheinend denkt. Ihr habt mich unterschätzt. Ich wußte natürlich, daß Ihr das tun würdet, doch ich konnte kaum glauben, daß Ihr so blind seid.«

Drizzt blieb urplötzlich stehen, und Montolio hielt auch an, als der Ast schwerer wurde. Kopfschüttelnd kicherte der alte Waldläufer. Dann zog er einen Dolch hervor, warf ihn in die Luft, fing ihn wieder auf und rief: >Birke!< Dann flog der Dolch geradewegs in eine der wenigen Birken, die neben den Tannen standen.

»Kann das ein Blinder?« fragte Montolio rhetorisch.

»Dann könnt Ihr also sehen«, kommentierte Drizzt.

»Natürlich nicht«, erwiderte Montolio streng. »Ich habe mein Augenlicht schon vor fünf Jahren verloren. Aber ich bin trotzdem nicht blind, Drizzt, besonders nicht hier, wo ich

zuhaus bin! Dennoch, Ihr habt mich für blind gehalten«, fuhr der Waldläufer fort. Seine Stimme klang jetzt wieder ganz ruhig. »Bei unserem Übungskampf habt Ihr geglaubt, daß Ihr einen Vorteil errungen hättet, als Euer Dunkelzauber nachgelassen hatte. Habt Ihr geglaubt, daß meine Vorgehensweise - eine effektive Vorgehensweise, das muß ich schon sagen - nur vorbereitet und geübt war? Ich meine, in der Schlacht gegen die Orks und bei unserem Kampf. Wenn ich so behindert wäre, wie Drizzt Do'Urden das glaubt, wie hätte ich da nur einen Tag in diesen Bergen überleben sollen?«

»Das denke ich doch nicht...«, setzte Drizzt an, aber er schämte sich so sehr, daß er dann schwieg. Montolio sagte die Wahrheit, und das wußte Drizzt. Er hatte, zumindest im Unterbewußtsein, seit ihrer ersten Begegnung gedacht, daß der Waldläufer kein wirklich ernstzunehmender Gegner sei. Drizzt wußte, daß er seinem Freund nicht den Respekt verweigerte - im Gegenteil, er schätzte den Mann sehr -, aber er hatte geglaubt, daß er Montolio einschätzen konnte, und hatte die Möglichkeiten des Waldläufers für relativ beschränkt erachtet.

»Habt Ihr doch«, korrigierte ihn Montolio, »aber das verzeihe ich Euch. Und ich rechne es Euch hoch an, daß Ihr mich fairer behandelt habt als jeder andere, mit dem ich vorher zu tun hatte, ja, selbst fairer als die, die mit mir zahllose Reisen unternommen haben. Setzt Euch jetzt hin«, bat er Drizzt. »Jetzt bin ich an der Reihe, Euch meine Geschichte zu erzählen, so wie Ihr es auch getan habt.

Wo soll ich anfangen?« sinnierte Montolio und kratzte sich am Kinn. Das alles schien ihm so weit weg zu sein, ein anderes Leben, das er hinter sich gelassen hatte. Doch er hatte noch ein Bindeglied zu seiner Vergangenheit: die Göttin Mielikki hatte ihn zum Waldläufer ausgebildet. Drizzt, der von Montolio ähnlich ausgebildet worden war, würde das begreifen.

»Ich habe mein Leben dem Wald gewidmet, der natürlichen Ordnung, zu einem Zeitpunkt, als ich noch sehr jung gewesen

bin«, setzte Montolio an. »Ich habe gelernt - so wie ich es Euch beigebracht habe -, welche Regeln in der Wildnis herrschen, und mich bald entschlossen, diese Perfektion, diese Harmonie, die so unendlich und wundervoll ist, zu schützen. Deshalb kämpfe ich auch gern mit Orks und solchen, die genauso sind. Wie ich Euch schon zuvor gesagt habe, sind sie Feinde der natürlichen Ordnung, Feinde der Bäume und der Tiere und auch der Menschen und der guten Rassen. Sie sind durch und durch erbärmlich, und deshalb empfinde ich auch keine Schuld, wenn ich sie töte!«

Montolio ging dann zu einer ausführlichen Schilderung seiner Kampagnen und Expeditionen über, die er manchmal allein und dann wieder als Späher für riesige Armeen durchgeführt hatte. Außerdem erzählte er Drizzt von seiner Lehrerin in Dilamon, einer Waldläuferin, die so geschickt mit dem Bogen umgehen konnte, daß sie kein einziges Mal ihr Ziel verfehlte. »Sie ist im Kampf gefallen«, erklärte Montolio, »weil sie ein Bauernhaus verteidigt hat, das von einer Riesenbande überfallen wurde. Doch trauere nicht um Fräulein Dilamon, denn kein einziger Bauer ist verletzt worden, und keiner der Riesen, die damals entkommen sind, hat sich je wieder in dieser Gegend blicken lassen!«

Montolios Stimme wurde immer leiser, je mehr er sich seiner jüngsten Vergangenheit näherte. Er erzählte von den Waldläufern, der Abenteuergruppe, mit der er zuletzt gereist war, und wie es dazu gekommen war, daß sie mit einem roten Drachen kämpfen mußten, der ganze Dörfer verwüstet hatte. Der Drache war getötet worden, aber drei Waldläufer hatten in dieser Schlacht auch den Tod gefunden, und Montolios Gesicht war dabei verbrannt worden.

»Die Heilkundigen haben mich wieder ganz gut kuriert«, sagte Montolio ernst. »Kaum eine Narbe zu sehen, die von meinem Schmerz zeugen könnte.« Er schwieg kurz, und Drizzt bemerkte zum erstenmal, seit er dem Waldläufer begegnet war,

daß sich in Montolios Gesicht Leid widerspiegelte. »Doch für meine Augen konnten sie nichts tun. Das überstieg ihre Fähigkeiten bei weitem.«

»Ihr seid hierhergekommen, um zu sterben«, sagte Drizzt. Seine Worte wirkten anklagend, aber das lag wirklich nicht in seiner Absicht.

Montolio setzte dem nichts entgegen. »Ich habe den heißen Atem der Drachen kennengelernt, die Speere der Orks, die Wut gnadenloser Männer und die Gier jener, die das Land verheeren, wenn es ihnen einen Vorteil bringt«, sagte der Waldläufer. »Doch nichts davon hat mich so tief verletzt wie Mitleid. Selbst meine Waldläuferkameraden, die so oft neben mir gekämpft haben, haben mich bemitleidet. Selbst Ihr.«

»Habe ich nicht...«, protestierte Drizzt halbherzig.

»Doch, das habt Ihr«, erwiderte Montolio. »Bei unserem Kampf habt Ihr Euch für überlegen gehalten. Und deshalb habt Ihr auch verloren! Die Stärke eines Waldläufers liegt in seiner Weisheit, Drizzt. Ein Waldläufer versteht seine Handlungen, seine Feinde und seine Freunde. Ihr dachtet, ich sei beeinträchtigt, sonst hättet Ihr niemals versucht, auf mich zu springen. Das war ein äußerst kühnes Manöver. Aber ich habe Euch verstanden und mit diesem Schritt gerechnet.«

Das ironische Grinsen flackerte böse auf. »Schmerzt Euer Kopf noch immer?«

»Ja«, gab Drizzt zu und rieb die Stelle, »doch meine Gedanken werden anscheinend wieder klarer.«

»Nun zu Eurer ursprünglichen Frage«, sagte Montolio, der zufrieden war, daß er seinem Standpunkt Nachdruck verliehen hatte, »an meinem Gehör ist nichts Besonderes. Auch nicht an meinen anderen Sinnen. Ich achte nur mehr darauf als andere Leute, was sie mir sagen, und sie helfen mir wirklich ganz gut, wie Ihr gesehen habt. Wahrlich, ich war mir damals, als ich hergekommen bin, ihrer Möglichkeiten selbst nicht bewußt,

und Ihr habt ganz recht mit dem, was Ihr gesagt habt. Ohne meine Augen hielt ich mich für einen toten Mann, und ich wollte hier sterben, in diesem Wäldchen, das ich während meiner früheren Reisen kennen- und liebgelernt hatte.

Vielleicht lag es an Mielikki, der Fürstin der Wälder - nein, wahrscheinlich eher an Graul, einem so nahen Feind -, aber ich brauchte nicht lange, bis ich meine Einstellung zum Leben änderte. Hier draußen habe ich wieder einen Sinn gefunden, allein und verkrüppelt - und zu Anfang bin ich wirklich verkrüppelt gewesen. Aber mein Leben bekam eine ganz neue Bedeutung, und das brachte mich dann auch dazu, meine Grenzen zu erkennen. Ich bin jetzt alt, blind und müde. Wenn ich vor fünf Jahren gestorben wäre, so wie ich es mir vorgestellt habe, dann wäre ich gestorben und mein Leben wäre nicht ausgefüllt gewesen. Nie hätte ich erfahren, wie weit ich gehen kann. Nur unter den widrigsten Umständen, die alles übertrafen, was Montolio DeBrouchee sich jemals vorgestellt hatte, bin ich an den Punkt gekommen, mich und meine Göttin so gut zu erkennen.«

Montolio brach ab, um Drizzt Zeit zu lassen. Als er seine Göttin erwähnt hatte, war Drizzt nervös hin und her gerutscht, und Montolio wußte instinktiv, daß sein Freund unsicher wurde. Doch er wollte das, was er offenbart hatte, ausführen, und so griff er in sein Kettenhemd und seine Tunika und zog einen Anhänger heraus, der die Form eines Einhornkopfs hatte.

»Ist er nicht schön?« fragte er spitz.

Drizzt zögerte. Das Einhorn war hervorragend gearbeitet, aber das, was mit dem Anhänger einherging, machte den Drow eher unruhig. In Menzoberranzan hatte er die Dummheit kennengelernt, die anscheinend dazugehörte, wenn man die Gebote von Göttern befolgte, und das, was er gesehen hatte, hatte ihm überhaupt nicht gefallen.

»Wer ist Euer Gott, Drow?« fragte Montolio. In den vielen Wochen, die er und Drizzt zusammen verbracht hatten, hatten sie nie über Religion gesprochen.

»Ich habe keinen Gott«, lautete Drizzts kühne Antwort, »und ich will auch keinen.«

Jetzt schwieg Montolio.

Drizzt erhob sich und ging ein paar Schritte umher.

»Mein Volk vergöttert Lloth«, begann er. »Sie ist sicher die Folge, wenn nicht gar die Ursache für die Schlechtigkeit, so wie es Gruumsh für die Orks ist und es andere Götter für andere Völker sind. Einem Gott zu folgen ist närrisch. Statt dessen folge ich lieber meinem Herzen.«

Montolios leises Kichern dämpfte die Nachdrücklichkeit von Drizzts Erklärung. »Ihr habt einen Gott, Drizzt Do'Urden«, sagte er.

»Mein Gott ist mein Herz«, konstatierte Drizzt und wandte sich ihm wieder zu.

»Ganz wie bei mir.«

»Ihr nennt Euren Gott Mielikki«, protestierte Drizzt.

»Und Ihr habt für Euren Gott noch keinen Namen gefunden«, erwiderte Montolio. »Das bedeutet aber noch lange nicht, daß Ihr keinen Gott habt. Euer Gott ist Euer Herz, und was sagt Euch Euer Herz?«

»Ich weiß es nicht«, gestand Drizzt, nachdem er über diese beunruhigende Frage nachgedacht hatte.

»Dann denkt darüber nach!« rief Montolio. »Was hat Euch Euer Instinkt über die Gnollenbande gesagt oder über die Bauern in Maldobar? Lloth ist nicht Eure Göttin - soviel ist sicher. Welcher Gott oder welche Göttin paßt dann zu dem, was in Drizzt Do'Urdens Herz liegt?«

Montolio konnte fast hören, wie Drizzt immer wieder mit den Schultern zuckte. »Ihr wißt es nicht?« fragte der alte Waldläufer. »Aber ich.«

»Ihr seid Euch ziemlich sicher«, erwiderte Drizzt, der noch nicht überzeugt war.

»Ich beobachte viel«, sagte Montolio lachend. »Habt Ihr ein Herz, das dem von Guenhwyvar gleicht?«

»Daran habe ich nie gezweifelt«, antwortete Drizzt ehrlich.

»Guenhwyvar folgt Mielikki.«

»Woher wollt Ihr das wissen?« fragte Drizzt verwirrt. Es störte ihn nicht, welche Schlußfolgerungen Montolio in bezug auf ihn zog, aber Drizzt hielt diese Einordnung für eine nicht gerechtfertigte Einschätzung des Panthers. Auf unerklärliche Weise schien für Drizzt Guenhwyvar über Göttern und all den Folgen zu stehen, die es hatte, wenn man ihnen folgte.

»Woher ich das wissen will?« wiederholte Montolio ungläubig. »Natürlich hat die Katze es mir erzählt! Guenhwyvar ist ein Pantherwesen, eine Kreatur, die in Mielikkis Zuständigkeitsbereich fällt.«

»Guenhwyvar hat Eure Schematisierung nicht nötig«, erwiderte Drizzt wütend und setzte sich neben den Waldläufer.

»Natürlich nicht«, stimmte Montolio zu. »Aber das ändert doch die Tatsachen nicht. Versteht Ihr denn nicht, Drizzt Do'Urden? Ihr seid mit den Geboten einer pervertierten Göttin aufgewachsen.«

»Und Eure ist die wahre?« fragte Drizzt voller Sarkasmus.

»Sie alle sind wahr, und sie alle sind ein Gott, fürchte ich«, erwiderte Montolio. Drizzt mußte Montolio zustimmen: Er verstand wirklich nichts.

»Ihr seht Götter als etwas an, was außen ist«, bemühte Montolio sich zu erklären. »Ihr seht sie als physische Wesen, die versuchen, unsere Taten so zu steuern, wie es ihnen gefällt,

und deshalb lehnt Ihr sie in Eurer Unabhängigkeit ab. Die Götter sind innen, sage ich, ob man seinem nun einen Namen gegeben hat oder nicht. Ihr seid Euer ganzes Leben lang Mielikki gefolgt. Ihr hattet nur keinen Namen, der zu Eurem Herzen paßte.«

Plötzlich war Drizzt viel eher neugierig als skeptisch.

»Was habt Ihr damals empfunden, als Ihr das Unterreich verlassen habt?« fragte Montolio. »Was hat Euch Euer Herz gesagt, als Ihr zu den Sternen und der Sonne geblickt oder als Ihr in den grünen Wald gesehen habt?«

Drizzt dachte an jenen längst vergangenen Tag zurück, als er und seine Dungelelftruppe aus dem Unterreich gekommen waren, um eine Elfenversammlung zu überfallen. Diese Erinnerungen schmerzten, aber darin steckte auch ein gewisses Wohlbehagen, eine Erinnerung an die seltsame Hochstimmung, als er den Wind gespürt und den Duft der frisch erblühten Blumen gerochen hatte.

»Und wie habt Ihr Euch mit Schreihals unterhalten?« fuhr Montolio fort. »Ist gar nicht so einfach, mit einem Bär die Höhle zu teilen! Gebt es zu oder laßt es sein, Ihr habt das Herz eines Waldläufers. Und das Herz eines Waldläufers ist das Herz von Mielikki.«

Eine so feierliche Schlußfolgerung ließ in Drizzt wieder Zweifel aufkeimen. »Und was fordert Eure Göttin?« fragte er. In seiner Stimme schwang wieder Wut mit. Er wollte erneut aufstehen, aber Montolio legte ihm die Hand auf ein Bein und hielt ihn fest.

»Fordern?« Der Waldläufer lachte. »Ich bin kein Missionar, der das Wort unter die Leute bringt und Verhaltensregeln ausgibt! Habe ich Euch nicht gerade gesagt, daß die Götter in uns sind? Ihr kennt Mielikkis Gebote genauso gut wie ich. Ihr habt sie Euer ganzes Leben lang befolgt. Ich biete Euch dafür nur einen Namen an, das ist alles, und ein Verhalten, das an



einen bestimmten Namen gebunden ist, ein Beispiel, dem Ihr in Zeiten folgen könnt, wenn Ihr Euch von dem abkehrt, was wahr ist.« Damit packte Montolio wieder den Ast, und Drizzt kam ihm zu Hilfe.

Drizzt dachte lange über die Worte nach. An jenem Tag fand er keinen Schlaf, doch er blieb in seiner Unterkunft und grübelte.

»Ich möchte mehr von... Eurer... Göttin wissen«, gestand Drizzt am nächsten Abend, als er zu Montolio trat, der ihr Abendessen zubereitete.

»Und ich möchte Euch einweisen«, erwiderte Montolio.

Einhundert Paar gelbe, blutunterlaufene Augen starrten den stämmigen Mann an, der durch das Lager lief. Seinen Hund führte er dicht an seiner Seite. Roddy fand es überhaupt nicht lustig, zum Fort des Orkkönigs Graul zu gehen, aber er hatte nicht vor, den Dunkelelf diesmal wieder entkommen zu lassen. Während der letzten Jahre hatte Roddy ein paarmal mit Graul zu tun gehabt. Der Orkkönig, dessen Untergebene die weite Berglandschaft überwachten, hatte sich als unersetzbarer, teurer Verbündeter des Kopfgeldjägers erwiesen.

Einige große Orks kreuzten bewußt Roddys Pfad, rempelten ihn an und ärgerten seinen Hund. Doch Roddy war klug genug, seinen Hund an kurzer Leine zu halten, obwohl auch er Lust hatte, die Orks zu vertreiben. Jedesmal wenn er auftauchte, spielten sie mit ihm dieses Spiel, schubsten und bespuckten ihn und taten überhaupt alles, um einen Kampf anzuzetteln. Orks waren immer tapfer, wenn sie ihren Gegnern zahlenmäßig - am besten hundert gegen einen - überlegen waren.

Die ganze Bande versammelte sich hinter McGristle und folgte ihm während der letzten fünfzig Meter dicht auf den Fersen. Er mußte nur noch einen Abhang hinaufsteigen, dann stand er vor dem Eingang von Grauls Höhle. Zwei große Orks

sprangen hervor und streckten die Speere aus, um den Eindringling abzufangen.

»Warum seid Ihr gekommen?« fragte ihn einer in seiner Muttersprache. Der andere streckte die Hand aus, als erwarte er eine Bezahlung.

»Diesmal gibt es kein Geld«, erwiderte Roddy, der ihren Dialekt perfekt beherrschte. »Dieses Mal wird Graul bezahlen!«

Die Orks schauten sich ungläubig an, drehten sich dann in Roddys Richtung und knurrten. Doch als ein größerer Ork aus der Höhle trat, wurden sie sofort stumm.

Graul stürmte nach draußen, schubste seine beiden Wachen weg und lief mit großen Schritten auf Roddy zu, bis seine tiefende Schnauze nur zwei Zentimeter von Roddys Nase entfernt war. »Graul soll zahlen?« brüllte er. Sein Atem beraubte Roddy fast seiner Sinne.

Roddy kicherte nur für die aufgeregten Orkbürgerlichen, die ihn umzingelten. Hier durfte er keine Schwäche zeigen. Orks waren wie böse Hunde, die sofort jeden anfielen, der ihnen nicht aufrecht begegnete.

»Ich habe Informationen, König Graul«, sagte der Kopfgeldjäger entschlossen. »Informationen, die Graul interessieren dürften.«

»Sprecht«, befahl Graul.

»Wie steht es mit der Bezahlung?« fragte Roddy, obwohl er den Verdacht hatte, daß er sein Glück herausforderte.

»Sprecht!« grölte Graul wieder. »Wenn Eure Worte einen Wert für mich haben, dann wird Graul Euch am Leben lassen.«

Roddy lamentierte stumm darüber, daß es jedesmal so mit Graul ablief. Es war schwierig, mit dem übelriechenden Häuptling zu einem vernünftigen Geschäftsabschluß zu kommen, wenn er von hundert Kriegern umringt war. Doch

Roddy verzagte nicht. Er war nicht des Geldes wegen hergekommen - obwohl er gehofft hatte, daß er ein bißchen was bekommen würde -, sondern um der Rache willen. Roddy würde nicht offen gegen den Dunkeelf vorgehen, solange Drizzt bei Mooshie wohnte. In diesen Bergen, umgeben von seinen Tierfreunden, war Mooshie ein nicht zu unterschätzender Faktor, und selbst wenn es Roddy gelingen sollte, an ihm vorbeizukommen und sich den Drow zu schnappen, dann würden doch Mooshies zahlreiche Verbündete, solche Kämpfer wie Taube Falkenhand, sicherlich Vergeltung üben.

»In Eurem Gebiet schleicht sich ein Dunkeelf herum, mächtiger Orkkönig«, sagte Roddy. Doch sein Gegenüber reagierte nicht wie erwartet.

»Ein Abtrünniger«, erläuterte Graul.

»Ihr wißt Bescheid?« Roddy riß ungläubig die Augen auf.

»Der Drow hat Grauls Kämpfer getötet«, sagte der Orkhauptling erbost. All die Orks, die sich hier versammelt hatten, stampften jetzt auf, spuckten und verfluchten den Dunkeelf.

»Warum lebt der Drow dann noch?« fragte Roddy unverblümt. Die Augen des Kopfgeldjägers wurden schmal, als ihm der Verdacht kam, daß Graul seinen Aufenthaltsort nicht kannte. Vielleicht hatte er ja doch noch etwas in der Hand, was sich in bare Münze umwandeln ließ.

»Meine Späher können ihn nicht finden«, brüllte Graul, und das war die volle Wahrheit. Aber die Enttäuschung, die der Orkkönig zeigte, war wahrlich erlesenste Schauspielkunst. Graul wußte, wo Drizzt steckte, auch wenn seine Späher noch im dunkeln tappten.

»Ich habe ihn gefunden!« rief Roddy, und die Orks sprangen in die Luft und stießen Begeisterungsrufe aus. In ihren Augen glomm ein hungriges Feuer. Graul hob den Arm hoch, um sie

zum Schweigen zu bringen. Jetzt hatten sie den kritischen Punkt erreicht, das wußte der Orkkönig. Er blickte in die Runde und suchte den Schamanen des Stammes, ihren geistigen Führer. Der rotgewandete Ork hörte aufmerksam zu, so wie Graul es gehofft hatte.

Auf den Rat des Schamanen hin hatte Graul in all diesen Jahren eine Auseinandersetzung mit Montolio vermieden. Der Schamane dachte, daß der Krüppel, der gar nicht so verkrüppelt war, ein schlechtes Omen war, und aufgrund der Warnungen ihres religiösen Führers ging der Orkstamm jedesmal in Deckung, wenn Montolio in der Nähe war. Aber da sich Montolio mit dem Dunkelelf verbündet hatte und, wenn Grauls Annahme richtig war, ihn bei der Schlacht auf dem Bergkamm unterstützt hatte, hatte er sich in etwas eingemischt, das ihn nichts anging. Er war, ebenso wie der abtrünnige Drow, in Grauls Herrschaftsbereich eingedrungen. Der Orkkönig, der jetzt davon überzeugt war, daß der Dunkelelf tatsächlich ein Abtrünniger war - denn in der Gegend waren keine anderen Dunkelelfen aufgetaucht-, wartete nur auf einen Vorwand, die seine Untergebenen zu einem Anschlag auf das Wäldchen veranlassen konnte. Roddy, so hatte man Graul informiert, konnte möglicherweise diese Entschuldigung liefern.

»Sprecht!« brüllte Graul Roddy ins Gesicht, um jede weitere Nachfrage nach Bezahlung abzuschmettern.

»Der Drow ist bei dem Waldläufer«, erwiderte Roddy. »Er sitzt im Wäldchen des blinden Mannes!« Wenn Roddy erwartet hatte, daß sein Bericht die Orks wieder zum Fluchen, Spucken und Herumspringen anfeuerte, so wurde er enttäuscht. Als er den blinden Waldläufer erwähnte, wurde die ganze Versammlung mucksmäuschenstill, und die bürgerlichen Orks blickten von dem Schamanen zu Graul und dann wieder zu ihrem geistigen Führer, der sie leiten sollte.

Jetzt war der Zeitpunkt gekommen, an dem Roddy seine Lügengeschichte auftischte, ganz wie Graul vorausberechnet hatte.

»Ihr müßt losziehen und sie euch schnappen!« schrie Roddy.  
»Sie sind nicht...«

Wieder hob Graul den Arm, um die murrenden Orks und Roddy zum Schweigen zu bringen. »Ist es der blinde Waldläufer gewesen, der den Riesen getötet hat?« fragte der Orkkönig Roddy verschlagen. »Und hat der Drow geholfen, meine Kämpfer zu töten?«

Natürlich wußte Roddy nicht, wovon der Orkkönig sprach, aber er hatte einen regen Geist und begriff schnell, worauf Graul es abgesehen hatte.

»So war es!« erklärte er lautstark. »Und jetzt hecken der Dunclelf und der Waldläufer etwas gegen euch aus! Wir müssen sie fertigmachen und schlagen, bevor sie euch niedermachen! Der Waldläufer wird seine Tiere mitbringen, und seine Elfen - eine Menge Elfen - und auch Zwerge, um Graul zu besiegen!«

Die Erwähnung von Montolios Freunden, besonders der Elfen und Zwerge, die Grauls Leute mehr als alles andere auf der Welt haßten, regte die Orks auf. Sie schnitten gemeine Grimassen, und einige warfen einen nervösen Blick über ihre Schultern, als rechneten sie damit, daß die Armee des Waldläufers sie jetzt schon umzingelte.

Graul startete den Schamanen direkt an.

»Er, der sieht, muß den Angriff segnen«, antwortete der Schamane auf die stumme Frage. »Bei Neumond!« Graul nickte, und der rotgekleidete Ork drehte sich um, rief ein paar Orkbürgerliche an seine Seite und zog los, um die Vorbereitungen zu treffen.

Graul griff in seine Tasche und zog eine Handvoll Silbermünzen für Roddy hervor. In Wirklichkeit hatte Roddy

ihm keine Informationen geliefert, die er nicht schon gekannt hatte, aber daß der Kopfgeldjäger erzählt hatte, daß sich die Gegenseite gegen den Orkstamm rüstete, war Graul mehr als zupaf gekommen bei seinem Versuch, den abergläubischen Schamanen gegen den blinden Waldläufer aufzuhetzen.

Roddy nahm die klägliche Bezahlung ohne Widerrede entgegen, denn er hatte erreicht, was er vorgehabt hatte. Dann drehte er sich um und wollte gehen.

»Ihr bleibt hier«, rief ihm Graul nach. Der Orkkönig gab ein Zeichen, und mehrere Orkwachen tauchten neben dem Kopfgeldjäger auf. Roddy schaute Graul kritisch an.

»Als Gast«, erklärte der König ruhig. »Ihr kämpft auch mit.«

Roddy blieb keine andere Wahl.

Graul bedeutete seinen Wachen, beiseite zu treten, und marschierte allein in seine Höhle zurück. Die Orkwachen zuckten nur mit den Achseln und grinnten sich gegenseitig an. Sie verspürten nicht die geringste Lust, hineinzugehen und sich mit den Gästen des Königs und schon gar nicht mit dem riesigen, silbernen Wolf auseinanderzusetzen.

Graul wandte sich an seinen anderen Gast. »Ihr habt recht gehabt«, sagte Graul zu dem kleinen Feengeist.

»Ich - bin - sehr - gut - wenn - es - darum - geht - Informationen - zu - beschaffen.« Tephani strahlte und lobte sich stumm dafür, daß er es verstand, Situationen zu seinen Gunsten zu beeinflussen.

Tephani hielt sich in diesem Augenblick für besonders klug, denn er hatte nicht nur Roddy erzählt, daß sich der Dunkel elf in Montolios Wäldchen aufhielt, sondern hatte auch alles dazu getan, daß sich König Graul mit Roddy zusammentat. Graul konnte den blinden Waldläufer nicht leiden, das wußte Tephani, und jetzt konnte er endlich seinen Schamanen dazu überreden, den Angriff zu segnen, indem er die Anwesenheit des Drows als Begründung anführte.

»Wird Caroak den Kampf unterstützen?« fragte Graul und warf dem riesigen und unberechenbaren Wolf einen skeptischen Blick zu.

»Natürlich«, antwortete Tephaniis auf der Stelle. »Es - liegt - auch - in - unserem - Interesse - diese - Feinde - tot -zu-sehen!«

Caroak, der jedes einzelne Wort hörte, das die beiden wechselten, erhob sich und schlenderte aus der Höhle. Die Wachen am Eingang versuchten nicht, ihm den Weg abzuschneiden.

»Caroak - wird - die Worgs - versammeln«, erklärte Tephaniis. »Eine - mächtige - Streitmacht - wird - sich - gegen - den - blinden - Waldläufer - zusammentun. Der - ist - schon - seit - langem - ein - Feind - von - Caroak.«

Graul nickte und dachte still über die kommenden Wochen nach. Wenn es ihm gelänge, sowohl den Waldläufer als auch den Dunkelelf loszuwerden, dann wäre sein Tal sicherer, als es in den letzten Jahren gewesen war - so sicher wie zu der Zeit, bevor Montolio hier aufgetaucht war. Nur selten hatte der Waldläufer persönlich den Kampf gegen die Orks eröffnet, aber Graul wußte, daß seine Tierspione immer wieder durchziehende Karawanen gewarnt hatten. Graul konnte sich nicht daran erinnern, wann es seinen Kriegern zum letztenmal gelungen war, eine Karawane aus dem Hinterhalt zu überfallen, was ihre Lieblingsstrategie war. Doch wenn der Waldläufer erst einmal weg war, dann...

Der Sommer, die Jahreszeit, in der der Handel blühte, stand kurz bevor, und dieses Jahr würde es den Orks an nichts mangeln.

Jetzt brauchte Graul nur noch die Bestätigung des Schamanen, daß er, der sieht, der Orkgott Gruumsh, der Einäugige, den Angriff gutheißen würde.

Neumond, die Zeit, die den Orks heilig war und von der der Schamane glaubte, daß das die günstigste Zeitspanne war, um

in Erfahrung zu bringen, was ihrem Gott gefiel, brach erst in zwei Wochen an. In seiner Gier und Ungeduld schimpfte Graul über diese Verzögerung, aber er wußte ganz genau, daß ihm nichts anderes übrigblieb, als zu warten. Der Orkkönig, der weitaus weniger gläubig war, als seine Untertanen glaubten, hätte sofort den Kampf eröffnet, ohne die Entscheidung des Schamanen abzuwarten, aber Graul war klug genug, den geistigen Führer seines Stammes nicht zu beschämen, wenn es nicht absolut notwendig war.

Bis Neumond ist nicht mehr allzulange hin, sagte Graul sich. Und dann würde er sich sowohl des blinden Waldläufers als auch des Dunkelelfs entledigen.



## *Zahlenmäßig unterlegen*

»Ihr scheint besorgt zu sein«, sagte Drizzt zu Montolio, als er den Waldläufer am nächsten Morgen auf der Seilbrücke stehen sah. Auge saß auf einem Zweig über seinem Kopf.

Montolio, der in Gedanken verloren war, antwortete nicht sofort, aber Drizzt dachte sich nichts dabei. Er zuckte nur mit den Schultern und wandte sich ab, denn er respektierte die Privatsphäre des Waldläufers. Kurze Zeit später zog er die Onyxstatuette aus seiner Tasche.

»Guenhwyvar und ich werden einen kurzen Jagdausflug machen«, rief Drizzt über seine Schulter, »bevor die Sonne zu hoch am Himmel steht. Dann möchte ich mich ein bißchen ausruhen, und der Panther kann den Tag mit Euch verbringen.«

Montolio hörte die Worte des Drows nur aus weiter Ferne, aber als er merkte, daß Drizzt die Onyxstatuette auf die Seilbrücke stellte, war ihm klar, was der Drow gesagt hatte, und er schüttelte seine Nachdenklichkeit ab.

»Wartet«, sagte Montolio und streckte die Hand aus. »Der Panther soll sich noch ausruhen.«

Drizzt verstand überhaupt nichts. »Guenhwyvar ist schon länger als einen Tag weg«, warf er ein.

»Vielleicht dauert es gar nicht mehr lange, bis wir Guenhwyvar für wichtigere Dinge als die Jagd brauchen«, erklärte Montolio. »Der Panther soll sich noch eine Weile ausruhen.«

»Was für Schwierigkeiten gibt es denn?« fragte Drizzt plötzlich ernst nach. »Was hat Auge gesehen?«

»Gestern war Neumond«, sagte Montolio. Drizzt, der jetzt wußte, was es mit den Mondzyklen auf sich hatte, nickte.

»Für die Orks ist das ein heiliger Tag«, fuhr Montolio fort.  
»Obwohl ihr Lager meilenweit weg ist, habe ich gestern abend  
ihr Gebrüll gehört.«

Wieder nickte Drizzt. Er wußte, wovon Montolio sprach.  
»Auch ich habe eine Melodie gehört, aber ich dachte, daß es  
die leise Stimme des Windes sein könnte.«

»Es war das Klagen der Orks«, erklärte Montolio. »Jeden  
Monat versammeln sie sich, grunzen und tanzen in ihrer  
typischen Stumpfheit - Orks brauchen keinen Trank, um soweit  
zu kommen. Ich habe mir nichts dabei gedacht, obwohl sie sehr  
laut zu sein schienen. Normalerweise kann man sie von hier  
aus nicht hören. Ein günstiger... ungünstiger... Wind hat die  
Melodie hier herübergetragen, denke ich.«

»Und mittlerweile habt Ihr herausgefunden, daß mehr an  
diesem Lied dran ist?« nahm Drizzt an.

»Auch Auge hat sie gehört«, erläuterte Montolio. »Sie hält  
immer die Augen für mich auf.« Der Waldläufer wandte sich  
der Eule zu. »Sie ist davongeflogen, um einen Blick auf die  
Versammlung zu werfen.«

Drizzt blickte zu dem außergewöhnlichen Vogel auf, der  
aufgeplustert und stolz dasaß, als verstünde er Montolios  
Komplimente. Doch trotz der tiefen Betroffenheit des  
Waldläufers fragte sich Drizzt, wie gut Montolio Auge  
verstand und wie gut die Eule begriff, was um sie herum  
vorging.

»Die Orks haben eine Armee zusammengestellt«, sagte  
Montolio und kratzte sich sein stoppeliges Kinn. »Anscheinend  
ist Graul nach einem langen Winterschlaf mit Rachegelüsten  
aufgewacht.«

»Woher wollt Ihr das wissen?« fragte Drizzt. »Kann Auge  
verstehen, was sie sagen?«

»Nein, nein, natürlich nicht!« erwiderte Montolio. Der  
Gedanke amüsierte ihn.

»Woher wollt Ihr es dann wissen?«

»Ein Rudel Worgs ist eingetroffen, soviel konnte mir Auge erzählen«, erklärte Montolio. »Orks und Worgs sind nicht gerade die besten Freunde, aber sie tun sich zusammen, wenn Probleme auftauchen. Die Orkfeier gestern abend ist wild gewesen, und da auch noch die Worgs anwesend sind, kann kein Zweifel bestehen.«

»Gibt es in der Nähe ein Dorf?« erkundigte sich Drizzt.

»Keines, das näher als Maldobar ist«, erwiderte Montolio. »Ich glaube nicht, daß die Orks so weit gehen, aber der Schnee ist bald ganz geschmolzen, und die Karawanen werden über den Paß ziehen, von Sundabar zu der Zitadelle Adbar und natürlich auch umgekehrt. Aus Sundabar sollte bald eine kommen, obwohl ich nicht glaube, daß Graul kühn oder dumm genug ist, eine Karawane schwerbewaffneter Zwerge anzugreifen, die aus Adbar kommen.«

»Wie viele Krieger hat der Orkkönig?«

»Graul könnte tausend zusammentrommeln, wenn er genug Zeit hat und klug genug vorgeht«, sagte Montolio, »aber das würde Wochen dauern, und Graul ist noch nie für seine Geduld berühmt gewesen. Außerdem hätte er die Worgs noch nicht gerufen, wenn er vorhat, langsam seine Legionen zusammenzustellen. Orks haben die Eigenart zu verschwinden, wenn Worgs in der Nähe sind, und die Worgs werden normalerweise fett und schlapp, wenn so viele Orks in der Nähe sind, falls Ihr wißt, was ich meine.«

Drizzts Schaudern zeigte, daß er verstand, was Montolio sagte.

»Ich denke, daß Graul in etwa hundert Krieger hat«, fuhr Montolio fort, »vielleicht ein Dutzend, um die Worgs im Auge zu behalten, falls Auge sich nicht verzählt hat, und vielleicht einen oder zwei Riesen.«

»Eine beachtliche Streitmacht, um eine Karawane zu überfallen«, sagte Drizzt, aber sowohl er als auch der Waldläufer hegten einen anderen Verdacht. Als sie sich vor zwei Monaten zum erstenmal begegnet waren, hatte es für Graul negative Auswirkungen gehabt.

»Sie werden ein oder zwei Tage brauchen, bis sie fertig sind«, sagte Montolio nach einer unangenehm langen Pause. »Auge wird sie heute nacht genauer beobachten, und ich rufe die anderen Späher dazu.«

»Ich ziehe los und spähe die Orks aus«, sagte Drizzt. Er sah, wie sich Besorgnis auf Montolios Gesicht abzeichnete, ging aber einfach darüber hinweg. »Als Patrouillenspäher in Menzoberranzan ist mir diese Aufgabe oftmals zugefallen. Außerdem ist es eine Aufgabe, von der ich sicher bin, daß ich sie gut erledige. Habt keine Angst.«

»Das war im Unterreich«, erinnerte Montolio ihn.

»Ist die Nacht denn so anders?« erwiderte Drizzt schlau und lächelte. »Wir werden schon Antworten finden.«

Dann verabschiedete sich Drizzt und zog los, um ein Mittagschläfchen zu halten. Montolio registrierte die leiser werdenden Schritte seines Freundes zwischen den dichtstehenden Bäumen. Er zollte ihm wirklich Bewunderung und hielt Drizzts Vorhaben für einen guten Plan.

Für den Waldläufer verlief der Tag langsam und ohne Zwischenfälle. Er beschäftigte sich, so gut es ging, indem er Verteidigungsstrategien für das Wäldchen ausheckte. Montolio hatte sein Zuhause bis jetzt nicht verteidigen müssen - abgesehen von der Tatsache, daß einmal eine Bande Diebe aufgetaucht war -, aber er hatte dennoch eine Menge Zeit damit verbracht, unterschiedliche Strategien auszuarbeiten und zu testen, weil er gehaut hatte, daß Graul eines Tages von Montolios Treiben die Nase voll haben würde und den Mut fand, ihn anzugreifen.

Falls jetzt der Tag gekommen war, dann war Montolio sicher, daß er vorbereitet war.

Jetzt konnte er jedoch nur wenig tun - die Schutzmaßnahmen konnten nicht ergriffen werden, bevor Montolio genau wußte, welche Absichten Graul hatte. Das Warten fiel dem Waldläufer unerträglich schwer. Schließlich informierte Auge ihn, daß Drizzt aufgewacht war.

»Ich werde mich dann mal auf den Weg machen«, bemerkte Drizzt, sobald er den Waldläufer gefunden hatte. Die Sonne ging schon unter. »Wir werden herausfinden, was unsere unfreundlichen Nachbarn vorhaben.«

»Seid vorsichtig, Drizzt«, sagte Montolio. Seine tiefe Besorgnis berührte den Dunkelelf. »Graul mag zwar ein Ork sein, aber er ist ziemlich klug. Vielleicht erwartet er einen von uns, also nehmt Euch in acht.«

Drizzt zog seine Krummsäbel heraus, an die er sich immer noch nicht richtig gewöhnt hatte, und wirbelte sie herum, um sich mit ihnen vertraut zu machen. Dann steckte er sie wieder in die Scheiden und umklammerte die Onyxstatuette, die ihm ein sicheres Gefühl gab. Er klopfte dem Waldläufer kurz auf die Schulter und lief dann los.

»Auge wird in Eurer Nähe sein!« rief Montolio ihm nach. »Und auch andere Freunde, mit denen Ihr wahrscheinlich nicht rechnet. Ruft einfach, wenn Ihr auf mehr Schwierigkeiten stoßt, als Ihr bewältigen könnt!«

Es war nicht schwierig, das Lager der Orks auszumachen, denn die Flammen eines großen Freudenfeuers stiegen in den Nachthimmel. Drizzt sah die Gestalten - ein Riese war auch dabei -, die um die Flammen tanzten, und er vernahm das Knurren und das Geheul großer Wölfe, Worgs, wie Montolio sie genannt hatte. Das Lager hatten sie in einer Lichtung aufgeschlagen, die von hohen Ahornbäumen und Felswänden umgeben war. Drizzt konnte die Orkstimmen in dieser ruhigen

Nacht sehr gut hören, und so entschied er, nicht allzu dicht heranzugehen. Er wählte einen dicken Baum aus, entdeckte einen tiefhängenden Ast und berief sich auf seine angeborene Schwebefähigkeit, um nach oben zu gelangen.

Der Zauber funktionierte nicht, darum steckte Drizzt, der kaum überrascht war, die Krummsäbel weg und kletterte auf den Baum. Der Stamm verzweigte sich mehrere Male. Drizzt zog sich zur zweiten Gabelung und wollte gerade einen langen und gewundenen Ast entlangkriechen, als er hörte, wie jemand einatmete. Vorsichtig spähte er hinter den dicken Stamm.

Direkt vor ihm hatte es sich eine Orkwache gemütlich gemacht. Mit dem Rücken an eine Astgabel gelehnt und die Hände hinter dem Kopf verschränkt saß er da. Sein Gesicht wirkte leer und gelangweilt. Offensichtlich nahm die Kreatur den Dunkelelf nicht wahr, der weniger als zwei Fuß entfernt war.

Drizzt griff nach dem Krummsäbelheft, aber als er feststellte, daß die dumme Kreatur zu bequem war, um sich auch nur umzusehen, wurde Drizzt sicherer. Er ignorierte den Ork und kümmerte sich um das, was sich auf der Lichtung abspielte.

Die Orksprache ähnelte der Goblinsprache in der Struktur und der Intonation, aber Drizzt, der nicht mal Goblin richtig beherrschte, konnte nur ein paar vereinzelte Worte ausmachen. Aber Orks sind schon immer eine sehr demonstrative Rasse gewesen. Zwei Bildnisse eines Dunkelelfs und eines Menschen ließen schnell die Bestrebungen des Stammes erkennen.

Der größte Ork, der der Versammlung beiwohnte, König Graul, beschimpfte und verfluchte die Wesen. Dann rissen die Orksoldaten und die Worgs abwechselnd an ihnen herum, zur Freude der aufgeputschten Zuschauer. Das Leuchten in ihren Augen verwandelte sich in schiere Ekstase, als der Steinriese den Dunkelelf zu Boden schmetterte.

So ging es stundenlang weiter, und Drizzt glaubte, daß die Feier erst bei Morgengrauen zu Ende ging. Graul und einige andere große Orks entfernten sich von den Feiernden und begannen, mit Stöcken auf dem Boden herumzumalen. Wahrscheinlich entwarfen sie die Schlachtpläne. Drizzt konnte nicht so nah an sie herangehen, um ihre gedämpfte Unterhaltung verfolgen zu können, und er hatte auch nicht vor, auf dem Baum zu bleiben, denn die Morgendämmerung mußte jeden Augenblick einsetzen.

Dann fiel ihm die Orkwache auf der anderen Seite des Baumstammes ein, die jetzt tief schlief. Bevor er nach unten kletterte, überlegte er, ob er nicht den ersten Schlag austeilen sollte, da die Orks offensichtlich vorhatten, Montolios Heim anzugreifen.

Doch Drizzs Gewissen meldete sich zu Wort. Er stieg von dem hohen Ahornbaum und ließ das Lager und den schnarchenden Orkwächter hinter sich.

Montolio, auf dessen Schulter Auge ruhte, saß auf einer der Seilbrücken und wartete auf Drizzs Rückkehr. »Sie haben es auf uns abgesehen«, rief der Waldläufer, als der Dunkelelf schließlich auftauchte. »Graul hat was ausgeheckt, vielleicht einen kleinen Zwischenfall in Rogees Bluff.« Montolio deutete nach Westen, auf den hohen Bergkamm, wo er und Drizzt sich zum erstenmal getroffen hatten.

»Habt Ihr eine Zuflucht für solche Notfälle vorbereitet?« fragte Drizzt. »Ich glaube, daß die Orks heute nacht kommen werden, ungefähr hundert und mit mächtigen Verbündeten.«

»Wegrennen?« rief Montolio. Er umklammerte ein Seil und schwang sich zu dem Dunkelelf hinunter. Auge krallte sich in seine Tunika und begleitete ihn auf dem Abstieg. »Vor den Orks weglaufen? Habe ich Euch nicht gesagt, daß die Orks mein ganz persönlicher Fluch sind? Nichts auf der Welt klingt

in meinen Ohren schöner als eine Klinge, die einen Orkbauch aufschlitzt.«

»Hat es überhaupt einen Sinn, wenn ich Euch Eure Chancen vor Augen führe?« sagte Drizzt und lächelte, obwohl er besorgt war.

»Ihr solltet sie Graul vor Augen führen!« lachte Montolio. »Der alte Ork hat den Verstand verloren oder ist wahnsinnig geworden, wenn er hierherkommt, obwohl es offensichtlich ist, daß er zahlenmäßig unterlegen ist!«

Drizzts einzig mögliche Antwort auf eine so übertriebene Bemerkung war ein Lachanfall.

»Aber nun«, fuhr Montolio fort, »ich setze einen Korb frisch gefangener Forellen und drei edle Hengste, daß der alte Graul nicht mitkämpfen wird. Er wird zwischen den Bäumen bleiben, zusehen und seine fetten Hände ringen, und wenn wir seine Streitmacht auseinandersprenge, wird er der erste sein, der flieht! Er hat noch nie den Mut besessen, einen richtigen Kampf auszutragen, auf jeden Fall nicht, seit er König geworden ist. Er ist viel zu bequem, könnte ich mir denken, und hat viel zuviel zu verlieren. Tja, wir werden sein großes Geschrei ein bißchen dämpfen.«

Auch jetzt fand Drizzt keine Worte, denn er mußte wieder über die Absurdität von Montolios Thesen lachen. Dabei mußte er aber zugeben, daß Montolios ironische Einschätzung des kommenden Kampfes eine beruhigende Wirkung auf ihn ausübte.

»Ihr solltet Euch jetzt hinlegen«, sagte Montolio, kratzte sich an seinem stoppeligen Kinn und drehte sich wieder um, um sich seiner Umgebung zu widmen. »Ich möchte mit den Vorbereitungen anfangen - Ihr werdet überrascht sein, das kann ich Euch versprechen. Ich wecke Euch in ein paar Stunden.«

Die letzten dahingemurmelten Worte, die der Drow hörte, als er sich in seiner dunklen Unterkunft in eine Decke kuschelte,



rückten alles in ein klareres Licht. »Ja, Auge, darauf habe ich lange Zeit gewartet«, sagte Montolio aufgeregt, und daran bestand für Drizzt nunmehr kein Zweifel.

Kellendil und seine Elfenverwandten hatten einen friedlichen Frühling verlebt. Wie Nomaden waren sie durch die Gegend gezogen und hatten dort Unterschlupf gesucht, wo er sich gerade geboten hatte, also auf Bäumen und in Höhlen. Sie liebten die freie Natur, tanzten gern unter den Sternen, sangen zu den Melodien der rauschenden Bergflüsse und schätzten die Jagd auf Hirsche und wilde Eber, die zwischen den Bäumen auf den Berghängen zu finden waren.

Kellendil fiel die Angst auf, die sich auf dem Gesicht seines Cousins widerspiegelte, als der andere Elf spätnachts im Lager auftauchte. Furcht war ein Gefühl, das nur äußerst selten bei den Mitgliedern der sorglosen Gruppe aufblitzte.

Die anderen versammelten sich umgehend.

»Die Orks rühren sich«, erklärte der Elf.

»Hat Graul eine Karawane gesichtet?« fragte Kellendil.

Sein verwirrter Cousin schüttelte den Kopf. »Es ist noch zu früh für die Kaufleute«, erwiderte er. »Graul hat ein anderes Opfer im Visier.«

»Das Wäldchen«, platzten mehrere Elfen gleichzeitig heraus. Dann wandte sich die ganze Gruppe Kellendil zu, weil sie offensichtlich der Meinung waren, daß der Dunkelelf in seinen Zuständigkeitsbereich fiel.

»Ich glaube nicht, daß sich der Drow mit Graul zusammengetan hat«, beantwortete Kellendil die stumme Frage. »Mit all den Spähern hätte Montolio etwas davon erfahren. Wenn der Dunkelelf ein Freund des Waldläufers ist, dann ist er auch nicht unser Feind.«

»Das Wäldchen ist viele Meilen von hier entfernt«, warf einer der anderen ein. »Wenn wir uns das Treiben des Orkkönigs genauer ansehen und rechtzeitig eintreffen wollen, um dem Waldläufer helfen zu können, dann sollten wir sofort aufbrechen.«

Da sie alle der gleichen Meinung waren, suchten die Elfen ein paar notwendige Vorräte und ihre Waffen, große, lange Bogen und zusätzliche Pfeile, zusammen. Nur wenige Minuten später brachen sie auf, rannten durch den Wald und über Berge und waren dabei nicht lauter als ein sanfter Windstoß.

Am frühen Nachmittag wachte Drizzt auf. Ein beunruhigender Anblick bot sich ihm, als er die Augen öffnete. Dunkle Wolken waren aufgezogen, aber es war dennoch ziemlich hell, als der Dunkeelf aus seiner Unterkunft kroch und sich reckte und streckte. Hoch über sich in den Wipfeln der schlanken Pinie entdeckte er den Waldläufer. Drizchts Neugier schlug in blankes Entsetzen um, als er sah, wie Montolio, der wie ein Wolf heulte, wie ein Adler mit ausgebreiteten Armen vom Baum stürzte.

Doch der Waldläufer war mit Strickgurten an den dünnen Stamm der Pinie gebunden. Als er heruntersprang, bog sich der Baum unter seinem Gewicht, und Montolio kam sanft nach unten. Die Pinie allerdings brach beinahe durch. Sobald er festen Boden unter den Füßen hatte, erhob er sich und wickelte den Gurt um ein paar dicke Wurzeln.

Dann fiel Drizzt auf, daß mehrere Pinien auf diese Art und Weise umgebogen waren. Ihre Wipfel deuteten alle in westliche Richtung, und sie alle waren mit Seilen miteinander verbunden. Als Drizzt sich vorsichtig Montolio näherte, kam er an einem Netz, mehreren Fangriemen und einem besonders gemeinen Seil vorbei, an dem ein Dutzend oder mehr Messer angebracht waren. Wenn jemand in diese Falle ging, dann schossen die Baumwipfel in die Luft, rissen das Seil mit, durch

das die Kreatur, die in der Nähe stand, verletzt oder gar getötet wurde.

»Drizzt?« rief Montolio, der die leisen Tritte hörte. »Nehmt Euch in acht. Ich habe keine Lust, all diese Bäume wieder loszubinden, obwohl ich zugeben muß, daß es mir ein wenig Spaß machen würde.«

»Ihr scheint ja mit Euren Vorbereitungen gut voranzukommen«, sagte Drizzt, als er endlich neben dem Waldläufer stand.

»Auf diesen Tag habe ich schon lange gewartet«, erwiderte Montolio. »Diesen Kampf habe ich schon hundertmal im Geist durchgespielt, und ich weiß, welchen Verlauf er nehmen wird.« Er kniete sich hin und zeichnete ein extrem langes Oval auf den Boden, das in etwa der Form des Wäldchens entsprach. »Laßt es Euch zeigen«, führte er aus, und dann malte er die Landschaft, die das Wäldchen umgab, so akkurat und detailliert aus, daß Drizzt nur den Kopf schütteln konnte. Stauend musterte er Montolio, um sich zu vergewissern, daß der Waldläufer tatsächlich blind war.

Das Wäldchen war in Nord-Südrichtung ungefähr fünfzig Meter lang und knapp halb so breit. Der Boden stieg sanft, aber dennoch merkbar an, und der nördliche Waldrand lag ein gutes Stück tiefer als der südliche Ausläufer. Noch ein Stück weiter nördlich wurde das Terrain spröde und war mit Felsen übersät. Hie und da wuchs Gras zwischen den Felsen. Der Grund fiel ab und zu jäh ab, und Wege schlängelten sich im Zickzackkurs über das Gebiet.

»Die Hauptstreitmacht wird aus westlicher Richtung eintreffen«, erklärte Montolio und zeigte auf dichtes Buschwerk, das sich hinter der Felswand und der daran anschließenden Weide zwischen vielen Felsen und Spalten eingerichtet hatte. »Das ist die einzige Möglichkeit, wenn sie geschlossen hereinkommen wollen.«

Drizzt begutachtete schnell das Gebiet und konnte seinem Freund nicht widersprechen. Hinter dem Wäldchen, im Osten, war das Gelände rauh und uneben. Eine Armee, die aus dieser Richtung kam, mußte durch ein Feld mit hohen Gräsern, das von zwei hohen Felshügeln eingebettet wurde. Dort wären sie für Montolio und seinen tödlichen Bogen ein leichtes Ziel. Die südliche Anhöhe war ein perfekter Platz für die Speerwerfer und Bogenschützen unter den Orks, doch hinter dem nächsten Kamm war eine tiefe Schlucht, deren steile Wand fast nicht zu erklimmen war.

»Im Süden werden wir keine großen Schwierigkeiten bekommen«, warf Montolio ein, als hätte er Drizchts Gedanken gelesen. »Und wenn sie von Norden kommen, dann müssen sie den Berg heraufkommen. Doch ich kenne Graul ganz gut. Wenn die Chancen so stehen, wird er mit seinen Leuten aus westlicher Richtung kommen und versuchen, uns zu überrennen.«

»Deshalb die Bäume«, bemerkte Drizzt voller Bewunderung. »Und das Netz und das Seil mit den Messern.«

»Klug«, gratulierte Montolio sich selbst. »Aber denkt dran, ich hatte fünf Jahre, um mich auf diese Situation vorzubereiten. Die Bäume sind nur der Anfang. Ich habe ein paar Aufgaben für Euch, während ich die Baumfalle fertigstelle.«

Montolio brachte Drizzt zu einem mit Decken verhängten Versteck. Darin hingen seltsame Eisengegenstände, die mit einer dicken Kette verbunden waren.

»Fallen«, erläuterte Montolio. »Pelzjäger legen sie in den Bergen aus. Teufelsdinger. Ich habe sie gefunden - Auge ist außerordentlich effektiv, wenn es darum geht, sie auszumachen - und mitgenommen. Ich wünschte, ich könnte sehen, wie der Jäger sich am Kopf kratzt, wenn er eine Woche später vorbeikommt und sie nicht findet!

Die hier gehörte Roddy McGristle«, fuhr Montolio fort und nahm eine Falle in die Hand. Der Waldläufer legte sie auf den Boden und zerrte vorsichtig mit den Füßen die Fänge auseinander, bis sie richtig ausgebreitet waren. »Die hier sollte doch einen Ork aufhalten können«, sagte er, nahm einen Stock und schlug so lange auf die Falle ein, bis sie zuschnappte.

Die Eisenzähne der Falle krachten aufeinander, und der Stock brach glatt durch. Das Ende, das Montolio in der Hand hielt, wurde ihm entrissen. »Ich habe eine ganz nette Anzahl von diesen Dingen zusammengetragen«, sagte Montolio ernst. Das finstere Geräusch der Eisenfänge ließ ihn schauern. »Nie im Leben habe ich daran gedacht, sie zu verwenden, das sind wirklich Teufelsdinger, aber gegen Graul und seine Bande sind sie genau richtig. Diese Dinger können ganz schönen Schaden anrichten.«

Drizzt brauchte keine weiteren Instruktionen. Er brachte die Fallen auf die westliche Weide, legte sie aus und deckte sie mit Gras zu. Die Ketten fixierte er ein paar Schritte weiter. Einige Fallen legte er auch in der Felswand aus, weil er sich überlegte, daß die ersten Orks, die da hineintraten, solche Schmerzen haben würden, daß die anderen zwangsläufig etwas langsamer machten.

Mittlerweile war Montolio mit den Bäumen fertig geworden; er hatte mehr als ein Dutzend gebogen und heruntergebunden. Jetzt stand der Waldläufer auf der Seilbrücke, die den nördlichen Teil des Wäldchens mit dem südlichen verband, und befestigte daran eine Reihe von Armbrüsten, mit denen man einen Angriff aus dem Westen abschwächen konnte. Nachdem er sie angebracht und geladen hatte, war es sowohl für Montolio als auch für Drizzt ein Kinderspiel, die Brücke langsam abzuschreiten und die Waffen abzufeuern.

Drizzt hatte vorgehabt, ihn bei seiner Arbeit zu unterstützen, aber dann fiel ihm eine andere Sache ein. Er ging zu der Waffenkammer zurück und holte einen langen, schweren

Speer, der ihm zuvor aufgefallen war. Dann suchte er eine dicke Wurzel in der Gegend, wo er ihn plazieren wollte, und grub dahinter ein Loch aus, in das er den Metallschaft der Waffe steckte. Der Speer ragte knapp dreißig Zentimeter aus dem Loch, und er deckte den Schaft mit Gras und Blättern zu.

Als der Waldläufer nach ihm rief, hatte er seine Arbeit gerade erledigt.

»Und jetzt kommt das Beste«, sagte Montolio und lächelte verschwörerisch. Er brachte Drizzt zu einem gespaltenen Baumstamm, der ausgehöhlt und abgebrannt war. Die Risse waren mit Pech versiegelt worden. »Gutes Boot, wenn der Fluß Hochwasser hat und die Strömung nicht zu schnell ist«, erklärte Montolio. »Und man kann auch Adbar-Brandy gut darin verstecken«, fügte er grinsend hinzu.

Drizzt, der nicht wußte, wovon er sprach, schaute ihn neugierig an. Montolio hatte Drizzt vor gut einer Woche die Fässer mit dem starken Getränk gezeigt, ein Geschenk, das der Waldläufer erhalten hatte, weil er eine Karawane aus Sundabar vor einem Überfall von Grauls Männern gewarnt hatte. Aber Drizzt begriff nicht, welchen Sinn es machte, das Getränk in einen ausgehöhlten Baumstamm zu schütten.

»Adbar-Brandy ist ein ganz schön starkes Gebräu«, erklärte Montolio. »Er brennt besser als das feinste Öl.«

Jetzt endlich ging Drizzt ein Licht auf. Er und Montolio holten den Stamm heraus und trugen ihn zum Paß im Osten. Dann gössen sie Brandy hinein und bedeckten den Stamm mit Blättern und Gras.

Als sie wieder auf der Seilbrücke standen, sah Drizzt, daß Montolio hier seine Vorbereitungen getroffen hatte. Eine einzelne Armbrust war in östliche Richtung ausgerichtet, und der Pfeil, der eingespannt war, war mit einem ölgetränkten Lappen umwickelt.

»Ihr werdet ihn richtig einstellen müssen«, sagte Montolio.  
»Ohne Auge kann ich das nicht, und selbst wenn der Vogel mir hilft, stimmt die Höhe oftmals nicht, und ich verfehle mein Ziel.«

Langsam senkte sich die Nacht über das Wäldchen, aber Drizzt, der auch nachts gut sehen konnte, machte nur wenige Sekunden später den Baumstamm aus. Montolio hatte die Seilbrücke mit hervorragenden Stützen ausgestattet, die genau für diese Situation von Nutzen waren, und mit ein paar kleinen Bewegungen hatte Drizzt die Waffe auf das Ziel ausgerichtet.

Nun war soweit alles vorbereitet, und Drizzt und Montolio beschäftigten sich mit der Ausarbeitung ihrer Strategien. Hin und wieder flog Auge oder eine andere Eule vorbei und übermittelte die neuesten Nachrichten. Dann brachte eine die erwartete Bestätigung: König Graul und seine Männer hatten sich in Marsch gesetzt.

»Ihr könnt jetzt Guenhwyvar rufen«, schlug Montolio vor.  
»Sie werden heute nacht noch hier eintreffen.«

»Dumm«, sagte Drizzt. »In der Nacht haben wir die besseren Chancen. Ihr seid ohnehin blind und nicht auf Tageslicht angewiesen, und ich ziehe die Dunkelheit auch vor.«

Wieder stieß die Eule einen Schrei aus.

»Die größte Gruppe wird aus westlicher Richtung kommen«, sagte Montolio zu Drizzt. Es war nicht zu übersehen, wie stolz er war. »Genau wie ich es gesagt habe. Eine Menge Orks und ein Riese! Auge beobachtet eine kleinere Gruppe, die sich von der anderen getrennt hat.«

Bei der Erwähnung des Riesen lief Drizzt ein kalter Schauer über den Rücken, aber er hatte die Absicht, mit ihm zu kämpfen, und er hatte sich einen Plan dafür zurechtgelegt. »Ich möchte es mit dem Riesen aufnehmen, wenn es Euch recht ist«, sagte er.

Neugierig drehte Montolio sich zu ihm um. »Warten wir ab, wie der Kampf abläuft«, schlug der Waldläufer vor. »Es gibt ja nur einen Riesen - einer von uns beiden wird ihn schon kriegen.«

»Ich möchte es mit dem Riesen aufnehmen«, wiederholte Drizzt nachdrücklich. Zwar konnte Montolio weder das Kinn des Dunkelelfs noch das feurige Glimmen in Drizzts lavendelfarbenen Augen sehen, aber der Waldläufer vernahm deutlich die Bestimmtheit, die in seiner Stimme lag.

»*Mangura bok woklok*«, sagte er und lächelte wieder, denn er wußte, daß die seltsamen Laute den Dunkelelf überraschten.

»*Mangura bok woklok*«, rief Montolio wieder. »Dummer Holzkopf heißt das wörtlich übersetzt. Steinriesen hassen diese Beschimpfung - das bringt sie immer dazu, loszuschlagen!«

»*Mangura bok woklok*«, wiederholte Drizzt leise. Das durfte er auf keinen Fall vergessen.



## *Der Kampf in Mooshies Wäldchen*

Drizzt fiel auf, daß Montolio mehr als nur etwas besorgt war, nachdem Auge, die weitere Neuigkeiten gebracht hatte, wieder weggefliegen war.

»Die Aufteilung von Grauls Streitmacht?« fragte er nach.

Montolio nickte. Auf seinem Gesicht lag ein finsterer Ausdruck: »Orks, die auf Worgs reiten, eine Handvoll dreht nach Westen ab.«

Drizzt spähte hinter die Steinwand und betrachtete den Brandytrog, den sie vorbereitet hatten. »Wir können sie aufhalten«, meinte er.

Doch die Miene des Waldläufers heiterte sich nicht auf. »Eine zweite Gruppe Worgs - etwa zwanzig oder ein paar mehr - zieht von Süden heran.« Drizzt spürte Montolios Furcht, als dieser hinzufügte: »Caroak führt sie an. Nie im Leben hätte ich damit gerechnet, daß er sich mit Graul zusammentun würde.«

»Ein Riese?« fragte Drizzt nach.

»Nein, ein Winterwolf«, antwortete Montolio. Bei diesen Worten legte Guenhwyvar die Ohren an und knurrte wütend.

»Der Panther weiß Bescheid«, sagte Montolio, als Drizzt die Katze verwundert anstarrte. »Ein Winterwolf ist die Perversion der Natur, ein Schandfleck für die Wesen, die die natürliche Ordnung befolgen, und deshalb Guenhwyvars Feind.«

Der schwarze Panther knurrte wieder auf.

»Das ist eine große Kreatur«, fuhr Montolio fort, »und viel zu klug für einen Wolf. Ich habe schon mal mit Caroak gekämpft. Er allein könnte uns das Leben schwermachen! Und mit den Worgs, die ihn begleiten, und den Orks, die gegen uns kämpfen, könnte er siegen.«

Guenhwyvar knurrte jetzt zum drittenmal und riß mit den Klauen den Boden auf.

»Guenhwyvar wird sich um Caroak kümmern«, bemerkte Drizzt.

Montolio packte den Panther bei den Ohren. Mit seinen weißen Augen fixierte er Guenhwyvars Blick. »Nimm dich vor dem Atem des Wolfs in acht«, trug ihm der Waldläufer auf. »Der ist so frostig wie ein Eiszapfen. Deine Muskeln werden an deinen Knochen festfrieren. Ich habe gesehen, wie ein Riese deshalb in die Knie gegangen ist!« Montolio wandte sich wieder an Drizzt. Er wußte, daß der Dunkelelf besorgt war.

»Guenhwyvar muß ihn uns vom Hals halten, bis wir Graul und seine Männer davongejagt haben«, sagte der Waldläufer, »dann können wir uns mit Caroak befassen.« Er ließ die Ohren des Panthers los und tätschelte ihm das Genick.

Guenhwyvar brüllte und jagte durch das Wäldchen wie ein schwarzer Pfeil, der ins Herz der Finsternis dringt.

Grauls größte Kampftruppe kam wie erwartet aus westlicher Richtung. Schreiend und brüllend trampelten sie alles nieder, was ihnen in den Weg kam. Die Kämpfer näherten sich dem Wäldchen in zwei Gruppen, die sich beide durch dichtstehende Bäume arbeiteten.

»Ziel auf die Gruppe im Süden!« rief Montolio Drizzt zu, der auf der mit Armbrüsten versehenen Seilbrücke Stellung bezogen hatte. »Auf der anderen Seite haben wir Freunde.«

Kurz darauf wurde Montolios Einschätzung der Lage bestätigt, denn in dem nördlichen Wäldchen ertönte plötzlich Orkgebrüll, das eher an Angstschreie erinnerte als an Kampfrufe. Die Schreie wurden von heiserem Knurren begleitet. Schreihals, der Bär, war Montolios Ruf gefolgt, das wußte Drizzt, und nach den Geräuschen im Wald zu urteilen, hatte er ein paar Freunde mitgebracht.

Drizzt wollte nicht lange über ihr Glück nachdenken. Er stellte sich hinter die nächste Armbrust und schickte den Pfeil los, als der erste Ork aus dem südlichen Wald trat. Der

Dunkelf rannte die Brücke hinunter und feuerte eine Armbrust nach der anderen ab. Unter ihm stand Montolio, der mit dem Bogen zugange war und mehrere Pfeile über die Wand schoß.

Da plötzlich so viele Orks herumwimmelten, konnte Drizt nicht abschätzen, wie viele ihrer Schüsse tatsächlich trafen, aber die surrenden Bolzen erschwerten den Orks das Vordringen und sprengten ihre geschlossenen Reihen. Mehrere Orks ließen sich auf den Bauch fallen, ein paar drehten um und liefen in den Wald zurück. Doch die meisten von ihnen waren nicht aufzuhalten. Ein paar aus der anderen Gruppe schlossen sich ihnen an.

Montolio schoß ein letztes Mal und tastete sich dann zu dem geschützten Gehege vor, hinter dem sich seine Falle, die heruntergebundenen Bäume, befand. Dort war er von drei Seiten durch Holzwände und Bäume geschützt. In einer Hand hielt er seinen Bogen, dann prüfte er sein Schwert und legte die Hand auf ein Seil.

Drizt beobachtete, wie der Waldläufer zwanzig Fuß unter ihm in Position ging, und das war seine Chance. Er suchte sich einen Gegenstand aus, der über Montolios Kopf hing, und belegte ihn mit einem Zauber.

Die Pfeile hatten den meisten heranstürmenden Orks nichts anhaben können, aber die Fallen erwiesen sich als weitaus effektiver. Zuerst trat der eine Ork und dann noch ein anderer hinein, und sie brüllten so laut, daß sie das Kampfgeschrei der anderen übertönten. Als die anderen Orks sahen, wie sehr ihre Kameraden litten und welche Angst sich auf ihren Fratzen abzeichnete, wurden sie beträchtlich langsamer oder blieben sogar ganz stehen.

Das Durcheinander auf dem Feld wurde immer größer, und das bot Drizt die Möglichkeit, eine kurze Pause zu machen und seinen letzten Schuß ganz genau zu platzieren. Ihm fiel ein

großer, gut ausgestatteter Ork auf, der das ganze Spektakel von einem Baum im nördlichen Wald aus beobachtete. Drizzt wußte, daß das Graul war, aber dann sah er die Gestalt, die neben dem König stand. »Verdammt«, murmelte Drizzt, als er McGristle erkannte. Nun war er hin und her gerissen und richtete die Armbrust mal auf den einen, mal auf den anderen. Drizzt wollte auf Roddy schießen und seiner persönlichen Qual hier und jetzt ein Ende bereiten. Aber Roddy war kein Ork, und Drizzt bemerkte, daß ihn die Vorstellung anwiderte, einen Menschen zu töten.

»Graul ist das wichtigere Ziel«, sagte sich der Dunkelelf. Innerlich war er immer noch ein wenig zerrissen. Und bevor er weitere Gründe suchen konnte, richtete er die Armbrust ein und zielte. Der Bolzen flog ziemlich weit und gerade und bohrte sich nur ein paar Zentimeter über Grauls Kopf in den Baumstamm. Prompt packte Roddy den Orkkönig am Oberarm und zerrte ihn in den dunklen Wald. Dann tauchte ein brüllender Steinriese auf, der einen kleinen Felsen in der Hand hielt.

Der Felsen traf die Brücke neben Drizzt, deren Äste zitterten. Auch die Brücke geriet in Bewegung. Kurz darauf folgte ein zweiter Wurf. Diesmal wurde einer der Stützpfeiler getroffen und die vordere Hälfte der Brücke heruntergerissen.

Drizzt hatte genau das kommen sehen, doch die Treffsicherheit aus dieser Entfernung überraschte und erschreckte ihn. Als der vordere Teil der Brücke unter ihm nachgab, sprang Drizzt hoch und hielt sich an den Ästen fest. Als er dann endlich wieder sicher war, wartete schon das nächste Problem auf ihn. Aus dem Osten kamen Worgreiter mit Fackeln.

Drizsts Blick fiel auf den Baumstamm, und dann wanderte sein Blick zu der Armbrust, die den Steinschlag überlebt hatte. Aber die Waffe war zu weit weg, und die Brücke war viel zu instabil, als daß der Drow es wagen konnte, hinüberzuklettern.

Die Anführer der Hauptgruppe, die jetzt hinter Drizzt waren, erreichten in diesem Augenblick die Steinwand. Glücklicherweise landete der erste Ork, der darüber sprang, in einer der Fallen, und auf einmal hatten es seine Kameraden gar nicht mehr so eilig, über die Wand zu klettern.

Guenhwyvar sprang über die vielen Steinspalten, die auf dem nördlichen Abhang zu finden waren. Der Panther hatte die ersten Kampf schreie gehört, die aus dem Wäldchen drangen, aber das fortdauernde Geheul des näher kommenden Wolfrudels beunruhigte ihn viel mehr. Der Panther sprang auf einen niedrigen Felsvorsprung und wartete.

Caroak, das riesige, silberne Fellbiest, führte das Rudel an. Der Winterwolf, der sich voll und ganz auf das ferne Wäldchen konzentrierte, war mehr als überrascht, als sich Guenhwyvar auf ihn fallen ließ und wie wild mit seinen Krallen auf ihn einschlug.

Silberne Fellfetzen flogen bei dem Angriff durch die Luft. Keuchend rollte sich Caroak zur Seite. Guenhwyvar ritt auf dem Wolf. Bei jedem Schritt, den der Wolf machte, schlug und trat der Panther zu. Aber Caroak war ein weiser, alter Wolf, ein Veteran, der Hunderte von Schlachten mitgemacht hatte. Als sich das Monster auf den Rücken drehte, traf den Panther ein eisiger Frostauch.

Guenhwyvar sprang beiseite, denn er wollte sowohl dem Frost als auch dem Zugriff einiger Worgs ausweichen. Der Frostauch traf den Panther jedoch im Gesicht, und Guenhwyvars Unterkiefer wurde taub. Trotzdem brach die Verfolgung nicht ab. Guenhwyvar setzte zu einem Sprung an und landete direkt in dem Wolfsrudel. Er stürmte weiter, doch die Worgs und der verärgerte Caroak folgten ihm.

Für Drizzt und Montolio wurde die Zeit knapp. Dazu kam noch, daß Drizzt ganz genau wußte, daß er die Rückendeckung organisieren mußte. In synchronen Bewegungen zog Drizzt

seine Stiefel aus, nahm den Feuerstein in die eine Hand und sprang zu einem Ast, über den er zu der einzelnen Armbrust gelangen konnte.

Mit einer Hand rieb er den Feuerstein. Funken flogen und verfehlten das Ziel nur um ein paar Zentimeter. Wieder rieb Drizzt den Feuerstein, und schließlich landete ein Funken auf dem ölgetränkten Lappen, der sich sofort entzündete.

Doch dann verließ den Dunkelelf das Glück. Er schwankte hin und her und verdrehte sich, brachte aber den Fuß nicht nah genug an den Abzugshahn der Armbrust heran.

Montolio konnte natürlich nichts sehen, aber er wußte um die allgemeine Situation nur allzugut Bescheid. Er hörte, wie sich die Worgs von hinten dem Wäldchen näherten, und ihm war auch klar, daß die, die vorn waren, die Wand durchbrochen hatten. Er schickte einen weiteren Pfeil durch ein dickes Dach, das die heruntergebundenen Bäume bildeten, und heulte dreimal kurz auf.

Seine Schreie wurden von einer Schar Eulen beantwortet, die von den Pinien hinunterstürzten und auf die Orks zuflogen, die an der Felswand standen. Ebenso wie die Fallen konnten die Vögel auch nur geringen Schaden anrichten, aber das Durcheinander, das entstand, verschaffte den Verteidigern etwas Zeit.

Bis zu diesem Punkt hatten die Verteidiger nur einen deutlichen Vorteil errungen, und zwar im nördlichen Wald, wo Schreihals und drei seiner besten und größten Freunde ein Dutzend Orks getötet und knapp zwanzig dazu gebracht hatten, davonzulaufen.

Ein Ork, der vor einem der Bären floh, lief um einen Baum und rannte fast in Schreihals hinein. Der Ork hatte noch seine fünf Sinne beisammen und riß seinen Speer hoch, aber die

Kreatur hatte nicht die Kraft, die schwere Waffe durch Schreihals' dickes Fell zu stoßen.

Schreihals reagierte umgehend und verpaßte dem Ork einen so schweren Schlag, daß er durch die Bäume flog.

Ein zweiter großer Bär stieß mit vor der Brust verschränkten Armen hinzu. Man konnte einen herunterhängenden Fuß sehen; das war der einzige Hinweis darauf, daß der Bär einen Ork festhielt. Der Ork trat mit voller Wucht gegen das Fell des Tieres.

Schreihals entdeckte einen weiteren Feind, der kleiner und schneller als ein Ork war. Brüllend stürmte der Bär los, aber die winzige Gestalt war verschwunden, lange bevor der Bär in ihre Nähe gelangen konnte.

Tephanis hatte nicht die geringste Lust, sich an dem Kampf zu beteiligen. Er hatte die letzte Gruppe, die aus Norden anmarschiert war, begleitet, aber nur, um nicht Graul über den Weg zu laufen. Der Feengeist hatte vorgehabt, sich zwischen den Bäumen zu verstecken und dort zu warten, bis die Schlacht vorbei war. Aber in den Bäumen war er anscheinend nicht mehr sicher, und so machte der Feengeist sich auf den Weg und hielt auf das südliche Wäldchen zu.

Doch schon auf halber Strecke wurde das Vorhaben des Feengeists wieder vereitelt. Tephanis, der so schnell war, schoß beinah an der Falle vorbei, bevor die Eisenzähne zuschnappten, aber die verfluchten Zacken konnten sich dann doch noch in seinen Fuß bohren. Die Wucht, mit der die Falle zuschnappte, preßte die Luft aus seinen Lungen, und der kleine Feengeist fiel benommen mit dem Gesicht nach unten ins Gras.

Drizzt war sich sehr wohl darüber im klaren, daß das kleine Feuer am Bolzen verräterisch war, und deshalb war er nicht erstaunt, als wieder ein großer Felsen, von einem Riesen

geworfen, durch die Luft flog. Er landete auf dem Ast, an dem Drizzt hing. Das Holz knirschte, und der Ast brach durch. Drizzt trat mit dem Fuß gegen den Abzug, während er zu Boden fiel, und er traf ihn glücklicherweise auch, bevor die Waffe verschoben wurde. Starrköpfig, wie er nun einmal war, hielt er die Stellung und beobachtete, was geschah.

Der brennende Bolzen, den man in der Dunkelheit gut sehen konnte, flog über die östliche Felswand. Er glitt im Tiefflug durch die Nacht, und Funken stoben durch das hohe Gras. Kurz darauf bohrte er sich in die Außenwand des mit Brandy gefüllten Baumstamms.

Die erste Hälfte der Worgreiter gelangte noch hinter die Falle, aber die anderen drei hatten Pech und tauchten gerade in dem Augenblick auf, als die Flammen aus dem ausgehöhlten Baumstamm aufstiegen. Der Brandy und das Holz brannten lichterloh, als die Reiter darübersprangen. Worgs und Orks rannten durch das hohe Gras und trugen das Feuer weiter.

Die, die schon weitergeritten waren, drehten sofort um, als sie der Feuersbrunst gewahr wurden. Einer der Orks, der auf einem Worg ritt, fiel zu Boden und landete auf seiner eigenen Fackel. Seine Mitstreiter konnten sich kaum auf ihren Tieren halten. Die Worgs haßten Feuer mehr als alles andere, und der Anblick ihrer drei brennenden Artgenossen - Bälle aus Feuer und Flammen -, die sich auf dem Boden wälzten, verstärkte nicht gerade ihren Drang, diesen Kampf weiterzuführen.

Guenhwyvar gelangte auf ein kleines, ebenes Areal, das von einem einzelnen Ahornbaum dominiert wurde. Wenn jemand den Panther beobachtet hätte, hätte er nur ungläubig staunen können, denn Guenhwyvar kletterte so schnell den Baumstamm hinauf, als wäre er umgeknickt.

Das Worgrudel folgte mit nur geringem Abstand. Schnüffelnd kreisten sie um den Baum. Sie waren sich hundertpro-entig sicher, daß die Katze dort oben saß, auch



wenn sie ihre schwarze Gestalt zwischen den dunklen, dicht belaubten Ästen nicht ausmachen konnten.

Der Panther ließ nicht lange auf sich warten und sprang dem Winterwolf auf den Rücken, vergewisserte sich diesmal aber, daß er in Caroaks Ohr beißen konnte.

Der Winterwolf schlug wie von Sinnen um sich und schrie auf, als Guenhwyvars Klauen auf ihn einschlugen. Dann konnte er sich aber doch umdrehen, und Guenhwyvar hörte, wie er zischend einatmete. In der nächsten Sekunde würde der frostige Eishauch die Katze treffen, wenn sie sich nicht in Sicherheit brachte.

Guenhwyvar ließ seine dicken Halsmuskeln spielen, wodurch Caroaks geöffneter Schlund weggedrückt wurde, und der eisige Atem traf die drei herannahenden Worgs direkt am Kopf.

Guenhwyvar spannte seine Muskeln wieder an und ließ sie dann noch mal spielen, und der Panther hörte, wie Caroaks Genick brach. Der Winterwolf fiel wie ein nasser Sack zu Boden, aber Guenhwyvar dachte nicht daran, von ihm abzulassen.

Die drei Worgs, die Caroaks frostiger Eishauch getroffen hatte, stellten für Guenhwyvar keine Bedrohung dar, obwohl sie nicht weit entfernt waren. Einer lag auf der Seite und schnappte nach Luft, die aber nicht in seine vereisten Lungen dringen konnte, ein anderer drehte - vollkommen erblindet - enge Kreise, und der dritte stand ganz still da und betrachtete mit stierem Blick seine Vorderläufe, die aus irgendeinem Grund nicht gehorchen wollten.

Doch die anderen Tiere, die zum Rudel gehörten, näherten sich dem Panther zielsicher. Knapp zwanzig Worgs bildeten einen tödlichen Kreis. Guenhwyvar schaute sich überall nach einem Fluchtweg um, aber die Worgs bewegten sich nicht. Der Panther konnte kein Schlupfloch entdecken.

Gleichmäßig und Schulter an Schulter kamen sie näher.

Der Anführer der Orks schlich um die heruntergebundenen Bäume herum und suchte nach einer Möglichkeit, durch das Gestrüpp zu kommen. Seine Kameraden waren inzwischen zwar schon ein Stück weiter vorangekommen, aber alle Bäume waren miteinander verbunden, und wenn einer von ihnen auf einen der Stolperdrähte trat, würden alle Pinien hochspringen.

Dann spürte einer der Orks Montolios Netz auf die harte Tour auf. Er stolperte über ein Seil, fiel mit dem Gesicht nach unten in das Netz, wurde dann in die Luft geschleudert und riß einen seiner Kameraden mit. Allerdings wußten die beiden nicht, daß sie viel besser dran waren als die, die noch Boden unter den Füßen hatten. Besonders der nichtsahnende Ork, der das mit Messern bestückte Seil abkriegte, mußte teuer bezahlen. Als die Bäume hochschnalzten, wurde auch diese verheufelte Falle aktiviert. Die Messer drangen in den Bauch des Orks, bevor er in die Luft katapultiert wurde.

Aber auch die Orks, die nicht in die zweite Falle liefen, wurden nicht verschont. Verhedderte Äste, an denen spitze Tannennadeln hingen, prasselten auf sie hinunter, woraufhin viele das Weite suchten und die anderen verwirrten.

Doch damit nicht genug: die rauschenden Bäume waren für Montolio das Signal, das Feuer auf die Orks zu eröffnen. Pfeil um Pfeil pfiff auf den geschützten Weg hinunter, und die meisten trafen auch ihr Ziel. Ein Ork hob seinen Speer hoch und wollte ihn gerade werfen, als ihn ein Pfeil im Gesicht traf und sich ein zweiter in seinen Brustkorb bohrte. Auch dieses Biest machte auf dem Absatz kehrt und floh. Dabei rief er immer wieder »Verfluchter Zauber!«

Für die, die gerade über die Felswand kletterten, hatte es den Anschein, als würde er fliegen. Seine erstaunten Kameraden begriffen erst dann, was los war, als der Ork in hohem Bogen

vor ihren Füßen landete und sie sahen, daß ein zitternder Pfeil in seinem Rücken steckte.

Drizzt hatte leider keine Zeit, sich über die Wirksamkeit von Montolios gut ausgearbeiteten Plänen zu freuen. Denn aus westlicher Richtung näherte sich jetzt der Riese, und aus der entgegengesetzten Richtung kamen die beiden übriggebliebenen Worgreiter angetrabt, die sich offensichtlich so weit gefaßt hatten, um zum zweitenmal anzugreifen. Ihre erhobenen Fackeln leuchteten in der dunklen Nacht.

Das Worgrudel kam immer näher. Guenhwyvar konnte ihren stinkenden Atem riechen. Weder konnte der Panther darauf hoffen, die geschlossenen Reihen zu durchbrechen, noch konnte er über sie hinwegspringen und dann fliehen.

Doch Guenhwyvar fand einen anderen Ausweg. Mit den Hinterpfoten trampelte er auf Caroak herum, der immer noch zuckte, und dann schoß der Panther wie ein Pfeil in die Luft. Guenhwyvar erwischte mit seinen langen Vorderpfoten den unteren Ast des Ahorns, zog sich hoch und verschwand zwischen den Ästen. Das frustrierte Rudel lief heulend und knurrend zurück.

Es dauerte nicht allzu lange, bis Guenhwyvar wieder auftauchte. Ein Stück weiter weg sprang er auf den Boden, und das Rudel nahm die Verfolgung auf. Während der letzten Wochen hatte der Panther das Gebiet ziemlich gut kennengelernt, und deshalb wußte er genau, wohin er die Wölfe führen mußte.

Sie jagten über einen Felsvorsprung. Der Abgrund zu ihrer Linken war dunkel und bedrohlich. Guenhwyvar erkannte die Felsen und die wenigen, verstreuten Bäume. Der Panther konnte die andere Seite der Schlucht nicht sehen und mußte sich voll und ganz auf sein Erinnerungsvermögen verlassen.

Unglaublich schnell und urplötzlich scherte Guenhwyvar aus und sprang in die Nacht, landete sanft auf dem breiten Weg und hielt blitzschnell auf das Wäldchen zu. Für die Worgs war das ein weiter Sprung, für die meisten zu weit. Den Panther zu verfolgen und außen herumzulaufen würde viel zu lange dauern.

Zentimeter um Zentimeter traten sie näher an den Abgrund heran, knurrten und fuhren mit den Krallen über den Boden. Einer stellte sich ganz vorn an die Kante und wollte gerade zum Sprung ansetzen, als sich ein Pfeil in seine Seite bohrte und sein Vorhaben vereitelte.

Worgs waren keine dummen Kreaturen, und der Anblick des Pfeils trieb sie in die Defensive. Der Pfeilregen, den Kellendil und seine Verwandten über sie ergossen, übertraf ihre Vorstellungen bei weitem. Unzählige dieser verflixten Dinger zischten auf sie zu. Die Worgs fielen dort zu Boden, wo sie gerade standen. Nur ein paar von ihnen konnten dem Hagel entkommen, und sie zogen sich sofort in die Dunkelheit der Nacht zurück.

Drizzt bemühte einen anderen Zaubertrick, um die Fackelträger aufzuhalten. Ein Feenfeuer, diese harmlosen, tanzenden Flammen, züngelte plötzlich an den Fackeln, lief an deren Holzstielen hinunter und legte sich über die Hände der Orks. Ein Feenfeuer brannte nicht -es war nicht einmal warm -, aber als die Orks sahen, daß ihre Hände in Flammen standen, gerieten sie in Panik.

Einer von ihnen warf seine Fackel einfach weg - sie fiel auf den Worg, auf dem er saß. Das dicke Fell des Tieres wurde schnell in Brand gesetzt. Der Rauch brannte dem Worg in den Augen und Ohren, und das Biest drehte durch. Es bäumte sich auf und rannte über den verwirrten Ork hinweg.

Schwankend kam der Ork wieder auf die Beine. Benommen streckte er die Arme aus, als wolle er sich entschuldigen. Doch der versengte Worg interessierte sich überhaupt nicht für ihn. Er sprang dem Ork ins Gesicht und biß mit seinem muskulösen Kiefer in das Kinn des Orks.

Drizzt bekam von all dem nichts mit. Der Drow konnte nur darauf hoffen, daß der Zauber gewirkt hatte, denn sobald er ihn aktiviert hatte, nahm er den Fuß von der Armbrust und ließ sich zu Boden fallen.

Zwei Orks, die endlich den Gegner entdeckten, stürmten auf den Dunkelelf zu, aber sobald Drizzt den Ast losgelassen hatte, hielt er die Krummsäbel in den Händen. Die Orks bemerkten nicht, was vor sich ging. Drizzt entriß ihnen die Waffen und schlug sie nieder.

Der Dunkelelf mußte sich noch mit ein paar anderen Gegnern auseinandersetzen, während er sich auf den Weg zu seinem nächsten Stützpunkt machte. Ein grimmiges Lächeln umspielte seine Lippen, als er schließlich den Metallspeer unter seinen Füßen spürte. Dann fielen ihm die Riesen ein, die in Maldobar diese unschuldige Familie hingeschlachtet hatten, und die Tatsache, daß er einen von dieser gräßlichen Brut gleich umbringen würde, beruhigte ihn sehr.

»*Mangura bok woklok!*« rief er. Einen Fuß stellte er auf die Wurzel und den anderen auf den Stiel der versteckten Waffe.

Montolio mußte lächeln, als er den Ruf des Dunkelelfs hörte. Die Nähe seines kampferfahrenen Verbündeten vermittelte ihm ein sicheres Gefühl. Der Waldläufer setzte seinen Bogen noch ein paarmal ein, aber dann fühlte er instinktiv, daß die Orks sich ihm von hinten näherten, indem sie den Schutz der dichten Büsche ausnutzten. Der Waldläufer wartete auf sie und lockte sie sogar noch an. Dann, kurz bevor sie direkt vor ihm standen, ließ er seinen Bogen fallen, riß sein Schwert heraus und schnitt das Seil neben sich durch, direkt neben dem dicken Knoten.

Das Seilende flog in die Luft, der Knoten verfring sich in der Astgabel eines tiefen Zweiges, und Montolios Schild, das von Drizzt mit dem Dunkelheitszauber belegt worden war, fiel dem Waldläufel direkt in den Arm.

Dunkelheit stellte für den blinden Waldläufel ja kein Hindernis dar, aber die wenigen Orks, die Montolio umzingelt hatten, waren in einer weitaus weniger günstigen Situation. Sie rempelten sich gegenseitig an und schwenkten heftig die Schwerter - einer schlug sogar seinen Bruder nieder, während Montolio gelassen abwartete und dann methodisch zur Sache ging. In nur einer Minute waren vier von fünf Orks, die Montolio eingekreist hatten, tot oder lagen im Sterben, während der fünfte die Flucht ergriffen hatte.

Doch Montolio, der mit dem Ergebnis noch lange nicht zufrieden war, nahm mit seiner beweglichen Kugel der Dunkelheit die Verfolgung auf. Dabei achtete er auf Stimmen und Geräusche, die ihn zu anderen Orks führen konnten. Und dann ertönte wieder der Ruf, der Montolio zum Lachen brachte.

»*Mangura bok woklok!*« rief Drizzt wieder. Ein Ork warf einen Speer in Richtung des Dunkelelfs, den Drizzt aber abwehren konnte. Nun war der Ork unbewaffnet, aber Drizzt hatte nicht vor, ihn zu verfolgen, sondern blieb dort stehen, wo er war.

»*Mangura bok woklok!*« brüllte Drizzt erneut. »Komm schon, du dummer Holzkopf!« Erst jetzt hörte der Riese, der auf die Wand zulief, hinter der Montolio Stellung bezogen hatte, die Worte. Das große Monster zögerte einen Augenblick und betrachtete den Drow neugierig.

Diese Gelegenheit ließ Drizzt nicht ungenutzt verstreichen. »*Mangura bok woklok!*«

Heulend stampfte der Riese mit dem Fuß auf, so daß die Erde bebte, dann trat er ein Loch in die Felswand und marschierte auf Drizzt zu.

»Mangura bok woklok!«wiederholte Drizzt sicherheitshalber und stellte sich aufrecht hin.

Plötzlich setzte der Riese zu einem Endspurt an, während die Orks, die ihm im Weg standen, auseinanderstoben. Beim Laufen schlug er mit dem Prügel auf seinen Stein. In diesen wenigen Sekunden verfluchte er Drizzt tausendmal, aber der Dunkelelf konnte die Worte nicht verstehen. Der Riese, der dreimal so groß und um vieles schwerer als Drizzt war, beugte sich so schnell über Drizzt, als wollte er den Drow, der ganz ruhig dastand, unter sich begraben.

Als er nur einen Schritt von Drizzt entfernt war und nicht stehenblieb, verlagerte Drizzt sein Körpergewicht auf den hinteren Fuß. Der Stiel des Speers wanderte in das Loch, während sich die Spitze aufrichtete.

Drizzt sprang in der Sekunde beiseite, als der Riese in den Speer rannte. Die Spitze der Waffe und die gebogenen Zacken verschwanden im Bauch des Riesen, schoben sich in seinen Solar plexus und drangen in sein Herz und seine Lungen. Der Metallschaft verbog sich so stark, daß man glaubte, er würde jeden Augenblick brechen, als das stumpfe Ende gut dreißig Zentimeter in den Boden getrieben wurde.

Der Riese konnte sich nicht mehr bewegen. Er ließ seinen Prügel und den Stein fallen und streckte hilflos die Hand nach dem Metallstiel aus, doch er hatte nicht mehr die Kraft, seine Hände um den Schaft zu legen. Seine Augen quollen aus den Höhlen. Der Gigant war zutiefst erschrocken und überrascht. Der große Mund öffnete sich weit und stieß verrückte Laute aus, aber der Kreatur fehlte die Luft, um zu schreien.

Dafür hätte Drizzt beinah laut gerufen, aber er konnte die Worte, die ihm auf den Lippen lagen, gerade noch

zurückhalten. »Interessant«, sagte er und drehte sich in Montolios Richtung, denn fast hätte er die Göttin Mielikki gepriesen. Hilflos schüttelte er den Kopf. Die akkuraten Vergeltungsmaßnahmen seines blinden Kameraden erstaunten ihn.

Mit diesen Gedanken und dem Gefühl von Rechtschaffenheit kletterte Drizzt an dem Riesen hoch und schnitt ihm mit beiden Krummsäbeln die Kehle durch. Dann kroch er weiter, bis er auf der Schulter des Riesen und dann auf seinem Kopf war. Von dort aus sprang er in eine Gruppe Orks, die schreiend auseinanderliefen.

Der Anblick des Riesen, der zitternd und keuchend am Boden lag, hatte die Orks schon tief erschüttert, aber als dieses ebenholzhäutige Dunkelelfmonster mit den glühenden Augen auf sie sprang, konnte sie nichts mehr halten. Drizzt landete zwischen zwei dieser Kreaturen, schlug sie nieder und rannte sofort weiter.

Knapp zehn Meter weiter links rollte eine Kugel der Dunkelheit aus den Bäumen, die ein Dutzend verängstigte Orks vor sich herscheuchte. Die Orks wußten ganz genau, daß sie in die Hände des blinden Einsiedlers fielen und sterben mußten, wenn sie der undurchdringlichen Kugel nicht entwischen konnten.

Zwei Orks und drei Worgs waren alles, was von den Fackelträgern übriggeblieben war. Doch die fünf schlossen sich zusammen und schlichen leise zum östlichen Rand des Wäldchens. Wenn sie hinter den Feind gelangten, hofften sie, die Schlacht immer noch gewinnen zu können.

Der letzte Ork hatte nicht einmal die Möglichkeit, einen Blick auf die schwarze Gestalt zu werfen. Guenhwyvar stürzte



sich auf ihn und hetzte gleich weiter. Dabei war er sicher, daß sein Feind nie wieder aufstehen würde.

Als nächster kam ein Worg dran. Der Wolf, dessen Reaktionsvermögen etwas besser war, wirbelte herum und stellte sich mit gefletschten Zähnen und weit aufgerissenem Rachen dem Panther.

Knurrend blieb Guenhwyvar direkt vor ihm stehen. Die großen Tatzen schlugen unablässig zu, und der Worg hatte der Schnelligkeit des Panthers nichts entgegenzusetzen. Er schwenkte den Kopf hin und her, war aber zu langsam, um die Tatzen jemals zu erwischen. Nach nur fünf Schlägen war der Worg schachmatt gesetzt. Ein Auge war für immer geschlossen, die halb zerfetzte Zunge hing ihm seitlich aus dem Maul, und sein Unterkiefer paßte nicht mehr zum oberen Teil. Nur die Anwesenheit von anderen Opfern rettete ihn vor dem Tod, denn als er sich umdrehte und wegrannte, folgte Guenhwyvar ihm nicht. Da waren noch andere in der Nähe, die es zu erledigen galt.

Drizzt und Montolio hatten die meisten Kämpfer hinter die Felswand getrieben. »Schwarze Magie!« riefen die Orks immer wieder. Ihren Stimmen konnte man ihre Verzweiflung anhören. Auge und ihre Freunde steigerten das zunehmende Durcheinander noch, indem sie ganz plötzlich auf die Gesichter der Orks zuflogen, zubissen oder mit den Krallen zuschlugen, um gleich darauf wieder in der Dunkelheit zu verschwinden. Doch einer der Orks stieß auf dem Fluchtweg auf eine Falle. Heulend und kreischend fiel er hin, und seine Schreie verstärkten die Angst seiner Kameraden nur noch. »Nein!« rief Roddy McGristle ungläubig. »Ihr habt es zugelassen, daß zwei Wesen Eure ganze Streitmacht zunichte gemacht haben!«

Grauls finsterer Blick fiel auf den stämmigen Mann.

»Wir können sie dazu bringen, weiterzumachen«, sagte Roddy. »Wenn sie Euch sehen, werden sie zurückgehen und weiterkämpfen.« Der Vorschlag des Mannes aus den Bergen war nicht ganz von der Hand zu weisen. Wenn Graul und Roddy zu diesem Zeitpunkt dazugestoßen wären, hätten sich die übrigen Orks - es waren knapp fünfzig übrig - noch einmal neu formiert. Und Montolio und Drizzt wären tatsächlich in Bedrängnis geraten, denn die meisten von ihren Fallen hatten ausgedient! Aber dem Orkkönig war eine zusätzliche Gefahr aufgefallen, die von Norden her drohte, und er hatte trotz Roddys Einwände entschieden, daß der alte Mann und der Dunkelfelf die Anstrengung nicht wert waren.

Die meisten Orks, die sich auf dem Feld aufhielten, hörten die neue Gefahr, bevor sie sie sahen, denn Schreihals und seine Freunde waren eine laute Bande. Während die Bären auf die Orks zuliefen, hatten sie allergrößte Mühe, aus dem irrwitzigen Durcheinander einen herauszupicken, mit dem sie es aufnehmen wollten. Sie schlugen auf die Orks ein, an denen sie vorbeikamen, trieben sie in das Wäldchen und noch weiter, bis zu ihren Höhlen am Fluß. Der Frühling stand in voller Blüte; die Luft knisterte vor Energie und Aufregung, und diese Bären liebten nichts mehr, als auf Orks einzuschlagen!

Die ganze Horde fliehender Gestalten schwärmte an dem am Boden liegenden Flinkling vorbei. Als Tephaniis wieder zu sich kam, mußte er feststellen, daß er der einzige Lebende auf dem blutgetränkten Feld war. Aus westlicher Richtung drangen das Geschrei und Gebrüll der Fliehenden zu ihm herüber, und in dem Wäldchen des Waldläufers wurde anscheinend immer noch gekämpft, zumindest hörte es sich danach an. Tephaniis wußte, daß sein Beitrag zu diesem Kampf, so gering er auch gewesen sein mochte, geleistet war. Das Bein des Feengeists schmerzte höllisch. Er starrte seinen kaputten Fuß an und mußte zu seinem Entsetzen erkennen, daß er die grausame Falle nur loswerden konnte, wenn er zu einem Schnitt ansetzte.

Das bedeutete, daß er die Fußspitze samt der fünf Zehen verlieren würde. Die Operation als solche war nicht schwierig - der Fuß hing nur noch an einem dünnen Hautfetzen -, und Tephaniis zögerte nicht lange, weil er fürchtete, daß der Dunkelelf jeden Augenblick auftauchen und ihn finden konnte.

Der Flinkling unterdrückte einen Schrei und bedeckte die Wunde mit seinem zerrissenen Hemd, dann humpelte er langsam in den Wald.

Der Ork kroch leise weiter und freute sich, daß die Kampflaute, die der Panther und der Worg produzierten, so laut waren. Er verschwendete keinen Gedanken mehr daran, den Alten oder den Dunkelelf zu töten, nachdem er gesehen hatte, wie seine Kameraden von einer Horde Bären vertrieben worden waren. Jetzt interessierte den Ork nur noch ein Fluchtweg, der zwischen den dicken, tiefhängenden Pinienzweigen nicht leicht zu finden war.

Als er auf eine kleine Lichtung stieß, trat er auf einen Laubhaufen und erstarrte bei dem Geräusch, das die toten Blätter produzierten. Der Ork warf einen Blick auf die eine Seite und schwenkte den Kopf dann ganz langsam auf die andere. Urplötzlich sprang er in die Höhe und wirbelte herum, als erwartete er einen Angriff von hinten. Aber soweit er sehen konnte, war alles in Ordnung und ruhig, wenn man von dem fernen Knurren des Panthers und dem Heulen des Worgs einmal absah. Der Ork atmete erleichtert auf und machte sich wieder auf den Weg.

Dann blieb er instinktiv wieder stehen und legte den Kopf in den Nacken, um nach oben schauen zu können. Genau über dem Kopf des Orks lauerte eine dunkle Gestalt auf einem Ast, und der silberne Blitz schoß herunter, bevor der Ork reagieren konnte. Die gebogene Krummsäbelklinge drang sanft in die Kehle des Orks.

Der Ork stand reglos und mit ausgebreiteten Armen da. Er versuchte zu schreien, aber sein Kehlkopf war ganz durchgeschnitten. Der Krummsäbel wurde blitzschnell herausgezogen, und der Ork fiel nach hinten und war tot.

Nur ein Stück weiter war es einem anderen Ork gerade gelungen, sich aus dem Netz zu befreien, und er schnitt schnell seinen Kameraden los. Die beiden wütenden Kreaturen, die noch mutig genug waren, einen kleinen Kampf auszutragen, krochen leise weiter.

»Dort, wo es dunkel ist«, zischte der erste, als sie sich durch ein Gebüsch quälten und auf ein Stück Wiese kamen, über der eine Kugel der Dunkelheit schwebte. »Tief drin.«

Gleichzeitig hoben sie ihre Speere und warfen sie. Das Ganze strengte sie so an, daß sie grunzen mußten. Ihre Speere verschwanden in der Kugel der Dunkelheit. Einer donnerte gegen einen metallenen Gegenstand, während der andere in etwas Weicheres eindrang.

Den beiden Orks blieben die Jubelschreie über den Sieg im Hals stecken, als zwei Pfeile heranschwirrten. Eine der Kreaturen wurde nach vorn gerissen, und sie war tot, bevor sie auf dem Boden landete, aber der anderen, die sich hartnäckig auf den Beinen hielt, gelang es noch, einen Blick auf ihren Brustkorb zu werfen, in dem ein zitternder Pfeil steckte. Dieser Ork lebte gerade noch lange genug, um zu sehen, wie Montolio lässig an ihm vorbeimarschierte und dann wieder in der Kugel der Dunkelheit verschwand, wo er seinen Schild vergessen hatte.

Drizzt beobachtete den alten Mann aus der Ferne kopfschüttelnd. Er wußte nicht, wie Montolio das machte.

»Es ist vorbei«, berichtete der Elfenspäher den anderen, als sie zu ihm stießen. Er hatte zwischen den Felsen im Süden von Mobshies Wäldchen Stellung bezogen.

»Da bin ich nicht so sicher«, erwiderte Kellendil, der neugierig nach Westen blickte und das Echo des Bärengebrülls und der Orkschreie hörte. Kellendil hegte den Verdacht, daß noch etwas anderes als Graul hinter diesem Angriff steckte, und da er sich irgendwie für den Dunkeelf verantwortlich fühlte, wollte er auch wissen, was das sein konnte.

»Der Waldläufer und der Dunkeelf haben die Stellung gehalten«, erklärte der Späher.

»Da hast du recht«, sagte Kellendil, »und damit ist euer Auftrag erledigt. Ihr alle könnt wieder ins Lager zurückkehren.«

»Und wirst du uns begleiten?« fragte einer der Elfen, obwohl er die Antwort schon erriet.

»Wenn das Schicksal es so will«, erwiderte Kellendil. »Aber vorher muß ich mich noch um etwas anderes kümmern.«

Die anderen drangen nicht weiter in Kellendil. Er kam nur äußerst selten in ihr Reich, und auch dann blieb er nie lange bei ihnen. Kellendil war ein Abenteurer; die Wildnis war seine Heimat. Jetzt machte er sich sofort auf den Weg. Er rannte und wollte die fliehenden Orks einholen.

»Ihr habt es zugelassen, daß die zwei Euch geschlagen haben!« schimpfte Roddy, als er und Graul für einen Augenblick stehenblieben, um Luft zu schnappen. »Nur zwei!«

Graul antwortete mit einem Schlag seiner schweren Keule. Roddy konnte den Schlag zwar teilweise abblocken, aber er wurde doch nach hinten geworfen.

»Das werdet Ihr mir bezahlen!« knurrte der Mann aus den Bergen und riß Spalter aus seinem Gürtel. Ein Dutzend von Grauls Untergebenen tauchte plötzlich neben dem Orkkönig auf und beherrschte die Situation.

»Ihr habt uns ruiniert!« brüllte Graul Roddy an. Dann rief er seinen Orks zu: »Tötet ihn!«

Roddys Hund biß den nächsten Ork, und Roddy machte, daß er davonkam. Er jagte in die Nacht hinaus. Dabei machte er sich jeden Trick zunutze, der ihm einfiel, um die Distanz zwischen sich und den Verfolgern zu vergrößern.

Und er hatte damit Erfolg, denn die Orks waren nicht scharf darauf, in dieser Nacht noch einen weiteren Kampf auszutragen. Doch Roddy vergaß, hin und wieder einen Blick über seine Schulter zu werfen.

Er hörte ein Rascheln und drehte sich schnell um. Der Knauf eines Schwerts schlug ihm ins Gesicht. Die Wucht des Hiebs in Verbindung mit seinem Schwung warf den Mann zu Boden. Eine Sekunde später hatte der Mann aus den Bergen das Bewußtsein verloren.

»Das überrascht mich gar nicht«, sagte Kellendil, der über dem zuckenden Körper stand.

## *Verschiedene Wege*

Nach acht Tagen hatte der Schmerz in Tephanis Fuß noch nicht nachgelassen. Der Feengeist humpelte herum, so gut es eben ging, aber wann immer er schneller laufen wollte, knickte er ein, oder - was noch öfter vorkam - er fiel in einen Busch oder gegen einen starren Baumstamm.

»Würdest - du - bitte - aufhören - mich - anzuknurren, dummer - Hund!« schrie Tephanis das Tier mit dem gelben Fell an, dessen Gesellschaft er seit dem Tag nach dem Kampf genoß. Keiner von beiden hatte sich an den anderen gewöhnt. Oftmals klagte Tephanis, daß dieser häßliche Köter sich nicht mit Caroak vergleichen ließ.

Aber Caroak war tot; der Flinkling hatte den zerrissenen Leichnam des Winterwolfs gefunden. Wieder hatte er einen Kameraden verloren, und nun war der Feengeist aufs neue allein. »Allein - bis - auf - dich - dummer - Hund!« lamentierte er.

Der Hund fletschte die Zähne und knurrte. Tephanis wollte ihm die Kehle durchschneiden, auf dem Tier auf und ab rennen und auf jeden Zentimeter Fell einhacken. Doch er registrierte, daß die Sonne tiefere Bahnen zog, und wußte, daß der Hund sich noch als wertvoll erweisen konnte.

»Es - ist - für - mich - an - der - Zeit - zu - gehen!« rief der Flinkling. Tephanis rauschte an dem Hund so schnell vorbei, daß das Tier nicht reagieren konnte, schnappte sich das Seil, das er dem Hund um den Hals gebunden hatte, und wickelte es dreimal um den nächsten Baum. Der Hund ging ihm nach, aber Tephanis sprang schnell aus der Reichweite des Hundes, bis die Leine so fest war, daß der Hund sich nicht mehr bewegen konnte. »Ich - komme - bald - wieder - du - dummes - Ding!«

Tephanis flitzte über die Bergpfade, denn er wußte ganz genau, daß er heute nacht seine vielleicht letzte Chance nutzen mußte. Die Lichter von Maldobar leuchteten in der Ferne, aber ein anderes Licht, ein Lagerfeuer, leitete den Flinkling. Ein paar Minuten später traf er in dem Lager ein und freute sich, daß der Elf nicht in der Nähe war.

Er entdeckte Roddy McGristle, der unter einem großen Baum saß. Man hatte ihm die Arme hinter dem Baumstamm an den Handgelenken zusammengebunden. Der Mann aus den Bergen wirkte erschöpft- so erschöpft wie sein Hund -, aber Tephanis hatte keine andere Wahl. Ulgulu und Kempfana waren tot, Caroak war tot, und Graul hatte nach der Niederlage in dem Wäldchen doch tatsächlich ein Kopfgeld auf den Flinkling ausgesetzt.

Insofern blieb nur Roddy übrig - das war zwar nicht die erste Wahl, aber Tephanis hatte nicht die geringste Lust, ganz allein für sein Überleben verantwortlich zu sein. Unbemerkt huschte er hinter den Baumstamm und flüsterte dem Mann aus den Bergen etwas ins Ohr. »Morgen - wirst - du - wieder - in - Maldobar - sein.«

Roddy erstarrte, als er plötzlich die quiekende Stimme hörte.

»Morgen - wirst - du - wieder - in - Maldobar - sein«, wiederholte Tephanis so langsam wie möglich.

»Hau ab«, keifte Roddy, denn er dachte, daß der Feengeist ihn zum Narren hielt.

»Du - solltest - freundlicher - zu - mir - sein - ja - das - solltest - du!« schimpfte Tephanis zurück. »Dieser - Elf - hat -vor - dich - einzusperren - weißt - du. Für - das - was - du -dem - blinden - Waldläufer - angetan - hast.«

»Halt die Klappe«, knurrte McGristle lauter, als er vorgehabt hatte.

»Was soll das?« rief Kellendil. Offensichtlich war er gar nicht weit weg.



»Da - jetzt - hast - du - es - geschafft - Blödmann!« flüsterte Tephanis.

»Ich habe dir gesagt, du sollst verschwinden!« wiederholte Roddy.

»Das - könnte - ich - und - was - wäre - dann - mit - dir? Du - landest - im - Gefängnis!« Tephanis schnaubte vor Wut. »Ich - kann - dir - jetzt - helfen - wenn - du - meine - Hilfe - willst.«

Langsam begriff Roddy, was der Feengeist meinte. »Binde meine Hände los«, befahl er.

»Sie - sind - schon - losgebunden«, flüsterte Tephanis, und Roddy stellte fest, daß der Flinkling die Wahrheit sprach. Er wollte aufstehen, änderte dann aber plötzlich seine Meinung, als Kellendil ins Lager kam.

»Verhalte - dich - ruhig«, riet ihm Tephanis. »Ich - werde - deinen - Häscher - ablenken.«

Tephanis hatte sich bewegt, während er die Worte sprach, und deshalb hörte Roddy nur ein unverständliches Gemurmel. Doch er hielt die Hände immer noch hinter dem Baum, weil er keine andere Möglichkeit sah, dem nahenden Elf, der schwer bewaffnet war, entgegenzutreten.

»Unsere letzte Nacht auf der Straße«, bemerkte Kellendil und ließ das Kaninchen, das er für das Abendessen geschossen hatte, neben die Feuerstelle fallen. »Ich werde nach Fräulein Falkenhand schicken lassen, sobald wir in Maldobar eingetroffen sind«, sagte er. »Sie zählt Montolio DeBrouchee zu ihren Freunden, und sie wird großes Interesse haben, mehr über die Zwischenfälle in dem Wäldchen zu erfahren.«

»Was wißt Ihr denn schon?« knurrte Roddy. »Der Waldläufer ist auch ein Freund von mir gewesen!«

»Wenn Ihr mit dem Orkkönig Graul befreundet seid, dann seid Ihr kein Freund von dem Waldläufer«, erwiderte Kellendil.

Darauf fiel Roddy nicht sofort eine Antwort ein, aber dafür lieferte Tephaniis eine. Ein Surren ertönte hinter dem Elf, der sofort sein Schwert umklammerte und sich blitzschnell umdrehte.

»Was für ein Wesen seid Ihr?« fragte er den Flinkling mit staunenden Augen.

Doch Kellendil sollte auf seine Frage keine Antwort bekommen, denn Roddy richtete sich plötzlich hinter ihm auf und schlug ihn nieder. Obwohl Kellendil ein erfahrener Kämpfer war, konnte er Roddy McGristles Muskelkraft nicht viel entgegensetzen. Roddys riesige Hände legten sich um den schmalen Hals des Elfs.

»Ich - habe - deinen - Hund«, sagte Tephaniis, als die scheußliche Arbeit erledigt war. »Ist - an - einem - Baum - festgebunden.«

»Wer bist du?« fragte Roddy und versuchte, seine Erleichterung zu überspielen. Das Wissen, daß sein Hund noch am Leben und er wieder frei war, freute den Mann aus den Bergen sehr. »Und was willst du von mir?«

»Ich - bin - ein - kleines - Wesen - das - aufrichtig - ist - wie - du - sehen - kannst«, erklärte Tephaniis. »Und - ich - habe - gern - große - Freunde.«

Roddy dachte einen Augenblick über den Vorschlag nach. »Tja, du hast es dir verdient«, sagte er lachend. Dann fand er Spalter, seine bewährte Axt, zwischen den Habseligkeiten des toten Elfs und richtete sich mit einem finsternen Gesichtsausdruck auf. »Komm mit, wir werden wieder in die Berge gehen. Da gibt es einen Drow, mit dem ich noch etwas zu regeln habe.«

Auf den hübschen Gesichtszügen des Flinklings spiegelte sich Mißmut wider, aber Tephaniis verbarg seine Gefühle, bevor Roddy etwas bemerkte. Der Feengeist hatte nicht die geringste Lust, wieder in die Nähe des blinden Waldläufers zu

gelangen. Abgesehen von der Tatsache, daß der Orkkönig Kopfgeld auf ihn ausgesetzt hatte, wußte er ganz genau, daß die anderen Elfen aufmerksam wurden, wenn Roddy ohne Kellendil auftauchte. Und außerdem schmerzte sein Kopf und sein Fuß noch mehr, wenn er nur daran dachte, daß er es wieder mit dem Dunkelelf zu tun bekam.

»Nein«, platzte der Feengeist heraus. Roddy, der nicht gewohnt war, daß man ihm nicht gehorchte, warf ihm einen finsternen Blick zu.

»Das - ist - nicht - nötig«, log Tephani. »Der - Dunkelelf - ist - tot - von - einem - Worg - umgebracht - worden.«

Roddy schien nicht überzeugt zu sein.

»Ich - habe - dich - schon - einmal - zu - dem - Drow - geführt«, erinnerte Tephani ihn.

Tief im Herzen war Roddy enttäuscht, aber er bezweifelte die Worte des Flinklings nicht mehr. Wenn Tephani nicht gewesen wäre, das wußte Roddy, hätte er Drizt nie im Leben gefunden. Dann würde er sich jetzt mehr als hundert Meilen weiter nördlich in Moruemes Höhle herumtreiben und sein ganzes Gold für Drachenlügen ausgeben. »Was ist mit dem blinden Waldläufer?« fragte er.

»Er - lebt - und - es - ist - besser - wenn - du - ihn - leben - läßt«, antwortete Tephani. »Viele - mächtige - Freunde - haben - sich - ihm - angeschlossen.« Dann veranlaßte er Roddy, einen Blick auf Kellendil zu werfen. »Elfen - viele - Elfen.«

Roddy nickte abwesend. Gegen Mooshie hegte er keinen Groll, und er hatte nicht das Bedürfnis, sich mit Kellendils Verwandten herumzuschlagen.

Sie begruben Kellendil und all die Sachen, die sie nicht mitnehmen konnten, holten Roddys Hund und marschierten ein wenig später in Richtung Westen.

Der Dunkelelf und der Waldläufer verbrachten einen friedlichen und produktiven Sommer, und Drizzt drang im Lauf der Zeit immer tiefer in die Regeln und Methoden der Waldläufer ein. Das Lernen fiel ihm so leicht, daß selbst der optimistische Montolio erstaunt darüber war. Drizzt lernte die Namen aller Büsche, Bäume und Tiere in der Gegend, und was noch weitaus wichtiger war, er lernte, wie man sich Wissen aneignete und die Hinweise aufspürte, die Mielikki ausgab. Wenn er einem Tier begegnete, das er noch nie zuvor getroffen hatte, konnte er schnell herausfinden, welche Absicht es verfolgte, wie es auftrat und in welcher Stimmung es sich befand, indem er einfach seine Bewegungen und Handlungsweisen beobachtete.

»Geht hin und befühlt sein Fell«, flüsterte Montolio ihm eines Tages im grauen Zwielficht zu. Der alte Waldläufer zeigte auf eine Baumreihe und den weißen Schwanz eines Tieres am gegenüberliegenden Feldrand. Im fahlen Lichtschein hatte Drizzt Schwierigkeiten, das Tier zu sehen, aber er spürte seine Anwesenheit, so wie Montolio sie offensichtlich gespürt hatte.

»Wird es das zulassen?« flüsterte Drizzt zurück. Lächelnd zuckte Montolio mit den Achseln.

Drizzt kroch vorsichtig und leise in die Schatten am Feldrand. Dabei näherte er sich aus nördlicher Richtung, weil so der Wind in seine Richtung blies. Aber um von hinten an das Tier heranzuschleichen, mußte er erst außen herumgehen. Daß er falsch vorgegangen war, erkannte er, als er knapp ein Dutzend Meter von dem Tier entfernt war. Plötzlich hob es den Kopf, schnupperte und wedelte mit dem weißen Schwanz.

Drizzt blieb wie erstarrt stehen und wartete ziemlich lange, während das Tier sich wieder um sein Futter kümmerte. Das beunruhigte Tier war nun aber auf der Hut, und sobald Drizzt ganz vorsichtig einen Schritt nach vorn machte, lief das Tier weg.

Aber Montolio, der sich aus südlicher Richtung angepirscht hatte, kam nah genug an das Tier heran und konnte ihm auf den Rücken klopfen, als es an ihm vorbei jagte.

Drizt war mehr als verwirrt. »Der Wind hat meine Taktik begünstigt!« rief er dem selbstgefälligen Waldläufer zu.

Montolio schüttelte den Kopf. »Nur auf den letzten zwanzig Metern, als Ihr Euch aus nördlicher Richtung kommend an das Tier herangepirscht habt«, erklärte er. »Aber bis zu diesem Zeitpunkt war Westen besser als Osten.«

»Aber von Westen kommend konnte man sich dem Tier von Norden her anpirschen«, sagte Drizt.

»Das mußte ich ja auch nicht«, erwiderte Montolio. »Dort hinten ist ein hoher Felsvorsprung«, sagte er und zeigte nach Süden. »Dort wird der Wind abgedreht - und zurückgeleitet.«

»Das wußte ich nicht.«

»Das müßt Ihr aber wissen«, sagte Montolio leichthin. »Daraus besteht ja der Trick. Ihr müßt Euch wie ein Vogel umschauen und das ganze Gebiet von oben aus betrachten, bevor Ihr den Weg aussucht, der für Euch am besten ist.«

»Das Fliegen habe ich aber nicht gelernt«, erwiderte Drizt sarkastisch.

»Ich ja auch nicht!« brüllte der alte Waldläufer. »Seht doch nach oben.«

Drizt schaute mit zusammengekniffenen Augen zu dem grauen Himmel und entdeckte einen einzelnen Vogel, der sich mit ausgebreiteten Schwingen mühelos von einem Windstrom treiben ließ.

»Ein Falke«, sagte der Dunkelelf.

»Macht sich den Wind, der aus Süden kommt, zunutze«, erklärte Montolio, »ist dann aber bei dem Felsvorsprung nach Westen abgedreht. Wenn Ihr seinen Flug beobachtet hättet,

dann hättet Ihr damit rechnen können, daß sich das Terrain verändert.«

»Das ist unmöglich«, sagte Drizzt hilflos.

»Ist es das?« fragte Montolio und ging weg, damit sein Freund nicht sah, daß er lächelte. Der Dunkelelf hatte natürlich recht, man konnte die Topographie eines Terrains nicht am Flug eines Falken ablesen. Montolio war von einer gewissen Eule, die sich dem Waldläufer genähert hatte, kurz nachdem Drizzt weggegangen war, auf die Windveränderung aufmerksam gemacht worden, aber das mußte Drizzt ja nicht erfahren. Soll sich der Dunkelelf doch eine Weile den Kopf über diesen Schwindel zerbrechen. Es konnte nur lehrreich für ihn sein, wenn er nachdachte und sich an all das erinnerte, was er bis jetzt gelernt hatte.

»Auge hat Euch Bescheid gegeben«, sagte Drizzt eine halbe Stunde später, als sie auf dem Rückweg zu dem Wäldchen waren. »Auge hat Euch das mit dem Wind erzählt und Euch auf den Falken hingewiesen.«

»Ihr scheint ja ziemlich sicher zu sein.«

»Das bin ich auch«, sagte Drizzt fest. »Der Falke hat keinen Ton von sich gegeben - dessen bin ich hundertprozentig sicher. Und Ihr konntet den Vogel nicht sehen. Außerdem weiß ich, daß Ihr auf seinen Schwingen nicht das Rauschen des Windes gehört habt, was immer Ihr mir auch erzählen mögt!«

Montolios Gelächter zauberte auch ein Lächeln auf das Gesicht des Dunkelelfs.

»Heute habt Ihr Eure Sache sehr gut gemacht«, lobte der alte Waldläufer ihn.

»Ich bin aber nicht in die Nähe des Tieres gekommen«, erinnerte Drizzt ihn.

»Darum ist es heute auch nicht gegangen«, erwiderte Montolio. »Ihr habt Eurem Wissen vertraut und meinen

Behauptungen widersprochen. Ihr seid Euch der Lektion, die Ihr erlernt habt, sicher. Jetzt hört mir noch einmal zu. Ich werde Euch ein paar Tricks beibringen, wie man sich einem nervösen Tier nähert.«

Sie unterhielten sich die ganze Zeit, bis sie das Wäldchen erreicht hatten, und dann noch bis tief in die Nacht. Drizzt hörte aufmerksam zu und saugte jedes Wort in sich auf, während er in weitere Geheimnisse dieser wundersamen Welt eingeführt wurde.

Eine Woche später legte Drizzt auf einem anderen Feld seine Hand auf den Rücken eines Rehs und die andere auf ihr gestreiftes Kitz. Beide Tiere reagierten panisch auf die unerwartete Berührung, aber Montolio konnte Drizzts Lächeln aus einer Entfernung von hundert Metern »sehen«.

Drizzs Unterricht war noch lange nicht abgeschlossen, als der Sommer zu Ende ging, aber Montolio wandte nicht mehr viel Zeit dafür auf. Drizzt hatte genug gelernt, um allein hinauszuziehen und auf eigene Faust Erfahrungen zu sammeln. Er hörte auf die leisen Stimmen und beobachtete die Zeichen der Bäume und der Tiere. Dabei war er so sehr in seine Erkenntnisse vertieft, daß er die tiefe Veränderung, die Montolio durchmachte, kaum wahrnahm. Der Waldläufer fühlte sich jetzt wesentlich älter. An einem kühlen Morgen konnte er sich kaum mehr gerade aufrichten, und in seinen Händen hatte er sehr oft ein taubes Gefühl. Montolio nahm all das mit einem gewissen Maß an Stolzismus hin, denn Selbstmitleid war ihm fremd, und er hatte nicht die geringste Lust, über etwas zu klagen, was ohnehin unausweichlich war.

Der Waldläufer hatte ein langes Leben hinter sich, hatte viel erreicht und das Leben in einer Bandbreite genossen, wie es vielen anderen nie möglich gewesen war.

»Was für Pläne habt Ihr?« fragte er Drizzt eines Abends überraschend, als sie gerade beim Essen waren. Der

Gemüse Eintopf, den Drizzt zubereitet hatte, schmeckte vortrefflich.

Die Frage traf Drizzt hart. Er hatte keine Pläne geschmiedet, die über die Gegenwart hinausgingen, und warum sollte er das auch, wenn das Leben so einfach und erfreulich war und all das übertraf, was der Dunkelelfabtrünnige sich je erhofft hatte? Drizzt wollte über diese Frage wirklich nicht nachdenken, und deshalb warf er Guenhwyvar einen Happen zu, um vom Thema abzulenken. Der Panther hatte es sich auf Drizzts Bettdecke gemütlich gemacht und sich so behaglich darin eingerollt, daß Drizzt sich zwangsläufig fragte, ob er ihn dort nur hinausjagen konnte, wenn er ihn wieder in sein Astralheim zurückschickte.

Doch Montolio war hartnäckig. »Wie sehen Eure Pläne aus, Drizzt Do'Urden?« wiederholte der Waldläufer fest entschlossen. »Wo und wie wollt Ihr leben?«

»Werft Ihr mich hinaus?« fragte Drizzt.

»Natürlich nicht.«

»Dann werde ich bei Euch leben«, erwiderte Drizzt ruhig.

»Ich meine danach«, sagte Montolio, der sich langsam aufregte.

»Nach was?« fragte Drizzt, der glaubte, daß Montolio etwas wußte, was ihm entgangen war.

Montolios Gelächter verstärkte seine Zweifel. »Ich bin ein alter Mann«, erklärte der Waldläufer, »und Ihr seid ein junger Elf. Ich bin älter als Ihr, aber selbst wenn ich ein Kleinkind wäre, dann würdet Ihr mich bei weitem überleben. Wo wird Drizzt Do'Urden hingehen, wenn Montolio DeBrouchee nicht mehr ist?«

Drizzt wandte sich ab. »Ich werde nicht...«, begann er zögernd. »Ich werde bleiben.«



»Nein«, antwortete Montolio traurig. »Ich hoffe doch, daß Ihr noch weitaus mehr vor Euch habt als das. Dieses Leben würde Euch nicht genügen.«

»Euch hat es gereicht«, verteidigte Drizzt sich. Aber seine Worte klangen strenger, als es ihm lieb war.

»Für einige Jahre«, sagte Montolio ruhig. Er wirkte nicht beleidigt. »Etwas mehr als fünf Jahre nach einem Leben voller Aufregung und Abenteuer.«

»Mein Leben ist auch nicht so ruhig gewesen«, erinnerte Drizzt ihn.

»Aber Ihr seid immer noch ein Kind«, warf Montolio ein. »Fünf Jahre sind nicht fünfhundert, und fünfhundert habt Ihr noch vor Euch. Versprecht mir, daß Ihr Euren Weg noch mal überdenken werdet, wenn ich nicht mehr da bin. Da draußen liegt eine ganze Welt, mein Freund, voller Schmerz, aber auch voller Freude. Der Schmerz bringt Euch auf den Pfad der Stärke, und die Freude macht diesen Weg zu einer erträglichen Angelegenheit. Versprecht mir jetzt, daß Drizzt losziehen und seinen Platz suchen wird, wenn Mooshie nicht mehr ist.«

Drizzt wollte weiter darüber diskutieren und den Waldläufer fragen, wieso er so sicher war, daß dieses Wäldchen nicht Drizzts >Platz< war. Aber er versank in seinen Erinnerungen und wägte die Erlebnisse gegeneinander ab. Ihm fiel Moldabar ein, der Tod der Bauern, und dann tauchten all die Erinnerungen auf, die davor lagen, die Mühen, denen er sich gestellt hatte, und das Böse, das ihn so konsequent verfolgt hatte. Dagegen wog er den tief empfundenen Wunsch ab, wieder in die Welt hinauszutreten. Wie viele andere Mooshies würde er treffen? Wie viele Freunde finden? Und wie verlassen würde dieses Wäldchen sein, wenn nur noch er und Guenhwyvar hier lebten?

Montolio akzeptierte das Schweigen, denn er wußte, daß der Dunkelelf verwirrt war. »Versprecht mir nur, daß Ihr

wenigstens über das, was ich gesagt habe, nachdenkt, wenn die Zeit reif ist.«

Und Montolio, der Drizzt absolut vertraute, brauchte das zustimmende Nicken seines Freundes nicht zu sehen, um zu wissen, daß er seiner Bitte nachkommen würde.

In diesem Jahr fiel der erste Schnee sehr früh, nur ein leises Rieseln aus den zerrissenen Wolken, die mit dem Vollmond Versteck spielten. Drizzt, der mit Guenhwyvar unterwegs war, freute sich über den Wechsel der Jahreszeiten. Die Bestätigung, daß die Zyklen immer wiederkehrten, beruhigte ihn sehr. In ausgezeichneter Stimmung kehrte er in das Wäldchen zurück und schüttelte auf dem Weg dorthin den Schnee von den dicken Tannenzweigen.

Das Lagerfeuer brannte; Auge saß auf einem tiefhängenden Ast, und nicht einmal der Wind war zu hören. Drizzt schaute Guenhwyvar an, als bitte er ihn um eine Erklärung, aber der Panther saß nur mißmutig und still neben dem Feuer.

Furcht ist ein seltsames Gefühl - die Kulmination von ganz subtilen Hinweisen - und speist sich sowohl aus Verwirrung als auch aus Angst.

»Mooshie?« rief Drizzt leise, als er sich der Unterkunft des alten Waldläufers näherte. Er schob die Decke beiseite und ließ sie wieder zurückfallen. Das Lagerfeuer ging langsam aus und spendete nicht mehr viel Licht. Drizzt schaltete auf das infrarote Spektrum um.

Er blieb ziemlich lange dort und beobachtete, wie die letzte Hitze aus dem Körper des Waldläufers wich. Aber wenn Mooshie auch kalt wurde, das zufriedene Lächeln, das seine Lippen umspielte, war warm.

Während der nächsten Tage hatte Drizzt immer wieder mit den Tränen zu kämpfen, aber wann immer er sich an dieses letzte Lächeln erinnerte, an den endgültigen Frieden, den der

alte Mann gefunden hatte, stellte er fest, daß die Tränen nur von seinem Verlust zeugten. Mooshie zu beweinen war ganz und gar unsinnig.

Drizzt begrub den Waldläufer in einer Steinpyramide neben dem Wäldchen. Den darauffolgenden Winter verbrachte er in Ruhe, verrichtete seine täglichen Aufgaben und dachte nach. Auge kam immer seltener vorbei, und dann kam der Tag, an dem Auge Drizzt einen solchen Blick zuwarf, daß Drizzt ganz genau wußte, daß die Eule nie wieder in das Wäldchen zurückkehren würde.

Im Frühjahr konnte Drizzt dann Auges Beweggründe verstehen. Für mehr als ein Jahrzehnt war er auf der Suche nach einem Zuhause gewesen, und bei Montolio hatte er eins gefunden. Aber jetzt, da der Waldläufer nicht mehr am Leben war, schien das Wäldchen lange nicht mehr so behaglich zu sein. Das hier war Montolios und nicht Driztzs Platz.

»Wie ich es versprochen habe«, murmelte Drizzt eines Morgens vor sich hin. Montolio hatte ihn gebeten, daß er über seinen weiteren Lebensweg sorgfältig nachdachte, wenn der Waldläufer nicht mehr da war, und Drizzt löste nun sein Versprechen ein. In dem Wäldchen hatte er es mehr als bequem gehabt, und er wurde hier auch immer noch akzeptiert, aber das Wäldchen war nicht mehr sein Zuhause. Sein Zuhause war dort draußen, das wußte er, draußen in der Welt, die >voller Schmerz, aber auch voller Freude war<, wie Montolio ihm versichert hatte.

Drizzt packte ein paar Sachen zusammen - einige praktische Gegenstände und einige von den interessanteren Büchern, die dem Waldläufer gehört hatten -, schnallte sich seine Krummschwerter um und hängte sich den langen Bogen über die Schulter. Dann wanderte er ein letztes Mal um das Wäldchen, betrachtete noch einmal die Seilbrücken, das Waffenarsenal, das Brandyfaß und den Holzstamm, die Baumwurzel, wo er dem Riesen gegenübergestanden hatte, und

den überdachten Weg, wo Mooshie seinen Schießstand aufgebaut hatte. Dann rief er Guenhwyvar, der sofort wußte, was los war.

Sie schauten sich kein einziges Mal um, als sie den Bergpfad hinuntermarschierten und sich der Welt voller Schmerz und Freude näherten.

# Teil 2

## *Aufenthalt*

*Wie anders war doch der Weg, den ich vor mir hatte, als ich Mooshies Wäldchen verließ, als die Straße, die mich dorthin geführt hatte. Wieder einmal war ich allein, wenn ich Guenhwyvar nicht an meine Seite rief. Doch auf dieser Straße war ich nur nach außen hin allein. Im Geiste trug ich einen Namen, die Verkörperung meiner wertvollen Prinzipien. Mooshie hatte Mielikki eine Göttin genannt, für mich war sie eine Lebenseinstellung.*

*Sie begleitete mich auf den vielen Straßen auf der Oberflächenwelt, die ich abwanderte. Sie führte mich in die Sicherheit und bekämpfte, meine Verzweiflung, wenn ich verjagt und von den Zwergen der Zitadelle Adbar gehetzt wurde. Adbar war eine Festung, die nordöstlich von Mooshies Wäldchen lag. Mielikki und der Glaube an meine eigenen Werte gaben mir den Mut, mich einer Stadt nach der anderen im Nordland zu nähern. Die Begrüßung war immer gleich: Schrecken und Angst, die sich blitzschnell in Wut verwandelten. Diejenigen, denen ich begegnete und die etwas offener waren, sagten mir, daß ich verschwinden sollte; andere verscheuchten mich mit erhobenen Waffen. Zweimal war ich gezwungen, zu kämpfen, obwohl mir die Flucht gelang, ohne daß jemand schwer verletzt wurde.*

*Die kleinen Abschürfungen und Kratzer waren ein kleiner Preis, den ich zu bezahlen hatte. Mooshie hatte mich gebeten, nicht so wie er zu leben, und die Voraussage des alten*

*Waldläufers hatte sich -wie immer - bewahrheitet. Auf meinen Reisen durch das Nordland fand ich etwas - Hoffnung? -, was ich nie gefunden hätte, wenn ich in der Abgeschiedenheit des Wäldchens geblieben wäre. Wann immer sich wieder ein Dorf am Horizont abzeichnete, beflügelte mich ein Hauch von Erwartung und beschleunigte meine Schritte. Eines Tages, dessen war ich mir sicher, würde man mich akzeptieren, und dann fand ich ein Zuhause.*

*Ich stellte mir vor, daß das ganz plötzlich geschehen würde. Ich würde vor einem Tor stehen, ein höfliches Grußwort aussprechen und mich als Dunkelelf zu erkennen geben. Aber selbst in meiner Phantasie ließ ich mich von der Realität beeinflussen, denn das Tor in meinen Träumen ging nicht weit auf, wenn ich näher kam. Dennoch gewährte man mir unter Bewachung Einfluß und eine Probezeit, wie damals in Blingdenstone, der Stadt der Swirfneblin. Viele Monate würde man mich mißtrauisch beobachten, aber schließlich würden sie meine Prinzipien erkennen und sie als das einordnen, was sie waren. Der Charakter einer Person würde mehr Gewicht haben als ihre Hautfarbe und der Ruf ihrer Ahnen.*

*Dieses phantastische Bild ging mir in den folgenden Jahren immer wieder durch den Kopf. Jedes Wort einer jeden Begegnung in meiner Traumstadt war wie eine Litanei gegen die fortwährende Ablehnung. Das reichte natürlich nicht, aber da war ja noch Guenhwyvar, und jetzt gab es auch noch Mielikki.*

*Drizzt Do'Urden*

## *Jahre und Meilen*

Das Gasthaus »Zur Ernte« in Westbrücke war der bevorzugte Treffpunkt der Reisenden auf der Langstraße, die die beiden großen Städte im Norden, Tiefwasser und Mirabar, miteinander verband. Dort konnte man nicht nur zu einem vernünftigen Preis eine Übernachtungsmöglichkeit finden, sondern auch in Derrys Taverne essen, die gleich neben dem Gasthof lag. Die Taverne war dafür bekannt, daß man als Gast, und zwar egal, um welchen Wochentag es sich handelte, mit den unterschiedlichsten Abenteurern zusammentreffen konnte, die aus Luskan oder Sundabar kamen. Im Kamin brannte ein helles und warmes Feuer, die Getränke wurden mehr als großzügig ausgeschenkt, und die Geschichten, die in Derrys Taverne zum besten gegeben wurden, wurden in den verschiedenen Reichen immer und immer wieder erzählt.

Roddy hatte die Kapuze seines alten Reiseumhangs nicht heruntergenommen, denn er wollte sein vernarbt Gesicht verbergen. Während er Hammelfleisch und Brot aß, saß sein alter, gelber Hund auf dem Boden neben ihm und knurrte. Hin und wieder warf Roddy ihm ein Stück Fleisch zu.

Der heißhungrige Kopfgeldjäger schaute nur selten von seinem Teller auf, aber er hatte den ganzen Saal dennoch mit seinen blutunterlaufenen Augen, die unter der Kapuze hervorblitzten, im Visier. Einige der grobschlächtigen Typen, die sich in dieser Nacht in Derrys Taverne aufhielten, kannte er, entweder persönlich oder vom Hörensagen, aber er traute ihnen nicht über den Weg, so wie sie ihm auch nicht trauten, wenn sie klug waren.

Ein großer Mann erkannte Roddys Hund, als er an dem Tisch vorbeikam, und er blieb stehen und wollte den Kopfgeldjäger begrüßen. Doch dann ging der Mann einfach

weiter, ohne ein Wort zu sagen, denn er hatte den Eindruck, daß der schlechtgelaunte McGristle die Mühe nicht wert war. Keiner wußte so richtig, was in jenen Jahren in den Bergen in der Nähe von Maldobar geschehen war, aber Roddy war damals mit tiefen Wunden, körperlich und emotional, aufgetaucht. McGristle, der schon immer eigenbrötlerisch gewesen war, brummte mehr herum, als daß er sich unterhielt.

Roddy knabberte noch ein bißchen an dem Knochen, warf ihn dann seinem Hund zu und wischte sich die Hände an dem Umhang ab. Dabei zog er sich unabsichtlich die Kapuze vom Kopf, die seine gräßlichen Narben verdeckt hatte. Der Kopfgeldjäger zog sie schnell wieder hoch und schaute sich dabei hektisch um, ob ihn jemand gesehen hatte. Ein einziger angeekelter Blick hatte mehrere Männer das Leben gekostet, wenn sie Roddys Narben gesehen hatten.

Doch dieses Mal schien keiner etwas gesehen zu haben. Diejenigen, die nicht gerade an der Theke saßen, unterhielten sich lautstark.

»Nie im Leben!« knurrte ein Mann.

»Ich sage dir doch, daß ich ihn gesehen habe!« erwiderte der andere Mann. »Und ich habe die Wahrheit gesprochen!«

»Bei deinen Augen!« erwiderte der erste und setzte dem noch etwas drauf. »Du würdest ja nicht mal einen erkennen, wenn du direkt vor ihm stehst!« Einige andere Männer traten näher und drängten sich um die beiden.

»Ruhe!« ertönte eine Stimme. Ein Mann löste sich aus der Gruppe und zeigte direkt auf Roddy, der, weil er den Mann nicht erkannte, instinktiv nach Spalter, seiner altgedienten Axt, griff.

»Fragt McGristle!« rief der Mann. »Roddy McGristle. Er weiß über Dunkelelfen besser Bescheid als jeder andere.«

Und plötzlich redeten alle durcheinander, als sich die ganze Truppe, die wie ein rollender amorpher Klumpen aussah, zu



Roddy hinüberschob. Roddy hatte Spalter wieder losgelassen und faltete die Hände auf dem Tisch.

»Ihr seid McGristle, nicht wahr?« fragte der Mann Roddy und zollte ihm ein gewisses Maß an Respekt.

»Könnte wohl sein«, erwiderte Roddy gelassen. Er suhlte sich in der Aufmerksamkeit, die man ihm schenkte. Seit die Distelwolle-Familie ermordet aufgefunden worden war, hatte er es nicht mehr mit Menschen zu tun gehabt, die sich sehr für das interessierten, was er zu sagen hatte.

»Ach«, meldete sich irgendwo weiter hinten eine mürrische Stimme zu Wort. »Was weiß der schon über Dunkelelfen.«

Roddys Blick war so finster, daß die, die vorn standen, einen Schritt zurückwichen, und das gefiel ihm besonders gut. Er mochte das Gefühl; jetzt war er wieder wichtig, und man brachte ihm Respekt entgegen.

»Ein Dunkelelf hat meinen Hund getötet«, sagte er mürrisch. Er griff nach unten und riß den Kopf des alten, gelben Hundes hoch, damit man dessen Narben sehen konnte. »Und hat den hier am Kopf verletzt. Verdammter Dunkelelf«, sagte er bedächtig und zog langsam die Kapuze vom Kopf, »er hat mir das hier verpaßt.« Normalerweise versteckte er die verräterischen Narben, aber das Gemurmeln und Seufzen der Gruppe klang heute in den Ohren des heruntergekommenen Kopfgeldjägers mehr als gut. Er drehte den Kopf zur Seite, damit sie alles richtig sehen konnten, und kostete die Reaktionen der Männer aus, solange es ihm möglich war.

»Schwarzhäutig mit einer weißen Mähne?« fragte ein kleiner, dickbäuchiger Mann, der an der Theke mit der Diskussion begonnen hatte, indem er seine eigene Geschichte über den Dunkelelf erzählt hatte.

»Muß wohl so sein, wenn es sich um einen Dunkelelf handelt«, brummte Roddy. Der Mann blickte sich triumphierend um.

»Genau das wollte ich Ihnen ja erzählen«, sagte er zu Roddy. »Sie behaupten, ich hätte einen dreckigen Elf oder vielleicht einen Ork gesehen, aber ich weiß ganz genau, daß es ein Drow gewesen ist.«

»Wenn man einen Dunkelelf sieht«, sagte Roddy mißmutig und bedächtig, als müsse er jedes Wort abwägen, »dann weiß man auch, daß man einen Drow gesehen hat. Und laßt doch die, die Eure Wort bezweifeln, losgehen und sich selbst einen Drow suchen. Dann kommen sie angekrochen und entschuldigen sich bei Euch!«

»Nun, ich habe einen Dunkelelf gesehen«, wiederholte der Mann. »Ich hatte mein Lager in Lauerwald aufgeschlagen, nördlich von Grunwald. War eine friedliche Nacht, so glaubte ich wenigstens, also legte ich noch ein paar Holzscheite nach, um mich vor dem kalten Wind zu schützen. Tja, und dann tauchte auf einmal dieser Fremde auf, ohne Warnung, ohne ein Wort zu sagen!«

Jeder Mann in der Gruppe sog die Worte in sich auf, die jetzt einen ganz anderen Eindruck hinterließen, nachdem der Fremde, der diese Dunkelelfnarben hatte, die Geschichte in gewisser Weise bestätigt hatte.

»Ohne ein Wort, ohne einen Ton von sich zu geben, nichts!« fuhr der dickbäuchige Mann fort. »Er hatte die Kapuze tief ins Gesicht gezogen, was mich irritierte, und so sagte ich zu ihm: »Was wollt Ihr?«

»>Ich suche nach einem Platz für mich und meinen Kameraden, an dem wir heute nacht unser Lager aufschlagen können<, antwortete er seelenruhig. Schien mir ganz vernünftig zu sein, aber die tief ins Gesicht gezogene Kapuze behagte mir immer noch nicht. >Dann nehmt Eure Kopfbedeckung herunter forderte ich ihn auf. >Ich liege hier nicht mit jemandem, dessen Gesicht ich nicht sehen kann.< Er dachte eine Minute über meine Worte nach, dann fuhr er mit

den Händen zum Kopf, ganz langsam.« Der Mann machte die Bewegung übertrieben nach und schaute sich um, weil er sichergehen wollte, daß ihn alle beobachteten.

»Mehr brauchte ich nicht zu sehen!« rief der Mann plötzlich, und die anderen, die dieselbe Geschichte erst vor ein paar Minuten gehört hatten, sprangen überrascht zurück. »Seine Hände waren kohlrabenschwarz und so zierlich wie die eines Elfs. Dann wußte ich, daß ein Dunkelelf vor mir stand. Ein Drow, sagte ich, und jeder, der meinen Worten keinen Glauben schenkt, soll doch losgehen und sich selbst einen Dunkelelf suchen!«

Roddy nickte zustimmend, als der dickbäuchige Mann die Männer anschaute, die ihm vorher noch mit Skepsis begegnet waren. »Scheint so, als ob mir in letzter Zeit zuviel über Dunkelelfen erzählt wird«, murmelte der Kopfgeldjäger.

»Ich habe nur von einem gehört«, meldete sich ein anderer Mann zu Wort. »Bis wir uns mit Euch unterhalten haben, meine ich, und von Eurem Kampf gehört haben. Das heißt zwei Drows in sechs Jahren.«

»Wie ich schon sagte«, bemerkte Roddy grimmig, »anscheinend höre ich zu oft etwas über Dunkel-« Roddy beendete das Wort nicht, denn die Männer, die um ihn herumstanden, brachen in tosendes Gelächter aus. Dem Kopfgeldjäger erschien es so, als sei die gute, alte Zeit zurückgekehrt, die Tage, wo jeder voller Spannung seinen Worten lauschte.

Der einzige, der nicht lachte, war der dickbäuchige Geschichtenerzähler, dem die Erinnerung an das Zusammentreffen mit dem Drow zu nahe gegangen war. »Dennoch«, rief er laut, »wenn ich an diese roten Augen denke, die mich unter der Kapuze hervor angestarrt haben.«

Innerhalb eines Sekundenbruchteils löste sich Roddys Grinsen in Luft auf. »Rote Augen?« brachte er gerade noch

heraus. Der Kopfgeldjäger war vielen Kreaturen begegnet, die Infravision hatten, dieses Sehvermögen, das Hitze registrierte und unter den Bewohnern des Unterreichs weit verbreitet war, und er wußte auch, daß diese Augen normalerweise rote Punkte aufwiesen. Doch er erinnerte sich sehr gut an diese roten Augen, die ihn damals angestarrt hatten, als er unter dem Ahornbaum festgesessen war. Damals hatte er gewußt, und auch jetzt wußte er es, daß diese seltsamen Augen auch bei den Dunkelelfen etwas Besonderes waren.

Die, die Roddy am nächsten standen, lachten nicht mehr, weil sie glaubten, daß Roddys Frage den Wahrheitsgehalt der Geschichte leugnete.

»Sie waren rot«, insistierte der dickbäuchige Mann, obwohl in seiner Stimme nicht gerade viel Überzeugungskraft lag. Die anderen warteten auf Roddys Zustimmung oder Widerlegung und wußten nicht ganz genau, ob sie nun über den Geschichtenerzähler lachen sollten oder nicht.

»Was für Waffen hatte der Drow bei sich?« fragte der Kopfgeldjäger mürrisch. Hind richtete sich schwerfällig auf.

Der Mann dachte einen Moment lang nach. »Gebogene Schwerter«, platzte er heraus.

»Krummsäbel?«

»Krummsäbel«, stimmte der andere zu.

»Hat der Dunkelelf seinen Namen genannt?« fragte Roddy, und als der Mann zögerte, packte er ihn am Kragen und zog ihn über den Tisch. »Hat der Drow seinen Namen genannt?« wiederholte McGristle und hauchte dem dickbäuchigen Mann seinen heißen Atem ins Gesicht.

»Nein... äh, hm, Driz...«

»Drizt?«

Der Mann zuckte hilflos mit den Achseln, und Roddy stieß ihn von sich. »Wo?« brüllte der Kopfgeldjäger. »Und wann?«

»Lauerwald«, antwortete der zitternde Geschichtenerzähler. »Vor drei Wochen. Der Dunkelelf ist mit den trauernden Mönchen nach Mirabar gegangen, denke ich mir.« Die meisten Männer stöhnten, als die fanatische Religionsgemeinschaft erwähnt wurde. Die trauernden Mönche waren eine Horde abgerissener Bettler, die sich dem Leiden verschrieben hatten, weil sie glaubten - oder zu glauben vorgaben -, daß es in der Welt eine endliche Menge Schmerz gab. Je mehr sie also litten, sagten die Brüder, desto weniger blieb für die restliche Welt zu erleiden. Fast alle verachteten den Orden. Manche Mönche nahmen ihren Auftrag ernst, aber manche bettelten um Schmuckgegenstände und versprachen, zugunsten des Gebenden unermesslich zu leiden.

»Sie waren die Gefährten des Dunkelelfs«, fuhr der dickbäuchige Mann fort. »Die gehen immer nach Mirabar, wenn der Winter kommt, weil es dort richtig kalt ist.«

»Ganz schöne Strecke«, bemerkte jemand.

»Die noch viel länger ist«, sagte ein anderer. »Die trauern-en Mönche gehen immer durch den Tunnel.«

»Dreihundert Meilen«, warf der Mann, der Roddy zuerst erkannt hatte, ein und versuchte den aufgeregten Kopfgeldjäger zu beschwichtigen. Aber Roddy hörte kein Wort von dem, was er sagte. Mit seinem Hund im Schlepptau stürmte er aus Derrys Taverne und warf die Tür hinter sich zu. Die anderen blieben überrascht zurück und unterhielten sich leise.

»Es ist Drizzt gewesen, der Roddys Hund und sein Ohr auf dem Gewissen hat«, fuhr der Mann fort und wandte sich der Gruppe zu. Er kannte den Namen des fremden Drows zwar nicht, aber diesen Schluß hatte er aus Roddys Reaktion gezogen. Jetzt scharte sich die Gruppe um ihn, und jeder einzelne hielt den Atem an, so begierig waren sie, daß er ihnen die Geschichte von Roddy McGristle und dem rotäugigen Dunkelelf erzählte. Wie jeder ordentliche Gast in Derrys

Taverne ließ sich der Mann durch den Mangel an wirklichem Wissen nicht davon abhalten, die Geschichte zu erzählen. Er hakte die Daumen in den Gürtel und legte los. Die beträchtlichen Lücken wurden mit allem geschlossen, was einigermaßen passend klang.

Hundertmal wurde in dieser Nacht aufgeatmet und in die Hände geklatscht. Die Männer waren zwischen Wertschätzung, Freude und Aufregung hin- und hergerissen. Aber Roddy McGristle und sein gelber Hund saßen schon lange auf ihrem Wagen, dessen Räder tiefe Furchen auf der schlammigen Landstraße hinterließen, und hörten von alledem nichts mehr.

»He - was - hast - du - vor?« beschwerte sich jemand, der sich im Sack hinter der Wagenbank aufhielt. Tephaniis kroch heraus. »Warum - gehen - wir - weg?«

Roddy drehte sich um und wollte gerade zuschlagen, aber Tephaniis hatte keine Schwierigkeiten, dem Arm des Kopfgeldjägers auszuweichen, obwohl er noch verschlafen war.

»Du hast mich angelogen, du Vetter eines Kobolds!« schimpfte Roddy. »Du hast mir erzählt, daß der Drow tot sei. Aber das ist er nicht! Er ist auf der Straße nach Mirabar, und ich werde ihn mir schnappen!«

»Mirabar?« rief Tephaniis. »Zu - weit! Zu - weit!« Der Flinkling und McGristle waren letztes Frühjahr durch Mirabar gekommen. Tephaniis hielt das für einen absolut gräßlichen Ort, voller mürrisch blickender Zwerge, Männern mit Habichtaugen und einem Wind, der für seinen Geschmack viel zu kalt war. »Im - Winter - müssen - wir - nach - Süden - gehen. Im - Süden - ist - es - warm!«

Roddys finsterer Blick brachte den Feengeist zum Schweigen. »Ich werde vergessen, was du mir angetan hast«, krächzte er, »falls wir den Dunkelelf finden.« Dann wandte er sich Tephaniis zu, und der Feengeist kroch wieder in seinen

Sack. Er fühlte sich scheußlich und fragte sich, ob Roddy McGristle das ganze Theater wert war.

Roddy fuhr tief gebeugt durch die Nacht, damit sein Pferd schneller vorankam, und sagte immer wieder dasselbe. »Sechs Jahre!«

Drizzt kauerte sich dicht an das Feuer, das aus einem alten Faß loderte, das die Gruppe gefunden hatte. Der Dunkelelf erlebte jetzt den siebten Winter auf der Oberflächenwelt, aber an die Kälte hatte er sich immer noch nicht gewöhnt. Er hatte ein paar Jahrzehnte - und sein Volk ein paar Jahrtausende - in dem warmen Unterreich verbracht, wo es keine Jahreszeiten gab. Und obwohl bis zum Winteranfang noch einige Zeit hin war, kündete doch ein frischer Wind, der von den höchsten Bergen herunterblies, davon, daß die kalte Jahreszeit bevorstand. Drizzt trug nur eine alte Decke, die dünn und zerrissen war, über seinen Kleidern, seinem Kettenhemd und seinem Waffengürtel.

Der Dunkelelf mußte lachen, als er bemerkte, daß seine Begleiter wetteiferten und zeterten, wer als nächster einen Schluck Wein aus der Flasche nehmen konnte, die sie erbettelt hatten, und wieviel der Vorgänger getrunken hatte. Drizzt saß jetzt allein am Feuer, denn die trauernden Mönche hielten sich nicht oft in seiner Nähe auf, wenn sie ihn auch nicht offensichtlich mieden. Drizzt akzeptierte ihr Verhalten und wußte, daß die Fanatiker seine Begleitung vor allem aus praktischen, wenn nicht gar aus religiösen Gründen schätzten. Einige Mitglieder der Gemeinschaft mochten es, wenn sie von den verschiedenen Monstern des Landes angegriffen wurden, aber die pragmatischeren unter ihnen freuten sich darüber, daß sie einen bewaffneten und fähigen Drow bei sich hatten, der ihnen Schutz bot.

Diese Verbindung konnte Drizzt hinnehmen, wenn sie ihn auch nicht erfüllte. Vor Jahren hatte er Mooshies Wäldchen voller Hoffnung verlassen, aber die war durch die Realitäten in der Welt draußen geschmälert worden. Immer wieder hatte Drizzt sich einem Dorf genähert, nur um mit harten Worten, Flüchen und gezogenen Waffen verscheucht zu werden. Und immer wieder hatte er das brüske Benehmen der anderen mit einem Achselzucken abgetan. Mit einer Waldläufereinstellung - und Drizzt war jetzt wirklich ein Waldläufer: So verhielt er sich, und so fühlte er tief im Herzen - akzeptierte er sein Los stoisch.

Doch die letzte Ablehnung hatte ihm gezeigt, daß seine Ausdauer nachließ. In Luskan, an der Schwertküste, war er auch abgewiesen worden, aber nicht von den Wachen, denn er hatte sich der Stadt gar nicht erst genähert. Seine eigene Furcht hatte ihn abgehalten, und das ängstigte ihn mehr als jedes Schwert, dem er sich bis jetzt hatte stellen müssen. Auf der Straße vor der Stadt war er den trauernden Mönchen begegnet, und diese Ausgestoßenen harten ihn aufgenommen, zwar vorsichtig, aber dennoch. Zwei aus der Gruppe hatten sich sogar vor Drizzts Füße geworfen und ihn angefleht, seinen >Dunkelelfterror< walten zu lassen, damit sie leiden konnten.

Während des Frühlings und Sommers hatte sich ihre Beziehung dahingehend entwickelt, daß Drizzt die Rolle des stillen Wächters übernahm, während die Mönche sich um ihr Betteln und Leiden kümmerten. Alles in allem war es ziemlich geschmacklos, und manchmal kam es sogar einer Gotteslästerung gleich, zumindest nach Ansicht des prinzipientreuen Dunkelelfs, aber Drizzt hatte keine andere Wahl.

Drizzt blickte starr in die lodernden Flammen und dachte über sein Schicksal nach. Da war immer noch Guenhwyvar, der seinem Ruf folgte, und er konnte sich auf seine Krummsäbel und seinen Bogen verlassen. Und jeden Tag sagte



er sich wieder, daß er neben den ziemlich hilflosen Fanatikern auch Mielikki und seinem eigenen Herzen diene. Trotzdem konnte er den Mönchen nicht viel Respekt zollen, und seine Freunde waren sie auch nicht. Und während er sie so betrachtete, wie sie sich betrunken vollsabberten, wußte er auch, daß er niemals ihr Freund sein konnte.

»Schlagt mich! Haut mich!« rief einer der Mönche plötzlich. Dann rannte er zu dem Faß und stolperte über Drizzt, der ihn festhielt und aufrichtete.

»Setzt mich doch Eurem Dunkelelfzauber aus!« stotterte der dreckige, unrasierte Mönch, der kurz darauf zu Boden fiel.

Drizzt wandte sich kopfschüttelnd ab und umklammerte unbewußt die Onyxstatuette, die in seiner Tasche verstaut war. Diese Berührung hatte er dringend nötig, denn er brauchte das Gefühl, nicht ganz allein zu sein. Er lebte und trug unendlich viele und einsame Kämpfe aus, aber zufrieden war er damit noch lange nicht. Und vielleicht hatte er einen Platz gefunden, aber ein Zuhause nicht.

»Wie das Wäldchen ohne Montolio«, sinnierte der Dunkelelf. »Niemals ein Zuhause.«

»Habt Ihr etwas gesagt?« fragte ein beleibter Mönch, Bruder Matthäus, der auf ihn zukam, um seinen betrunkenen Kameraden zu holen. »Habt bitte Nachsicht mit Bruder Jankin, Freund. Ich fürchte, er hat zuviel gebechert.«

Drizzts hilfloses Lächeln deutete an, daß ihn das nicht scherte.

»Ich werde euch bis Mirabar begleiten«, führte Drizzt aus, »aber dann verlasse ich euch.«

Diese Worte trafen Bruder Matthäus, den Anführer, der das vernünftigste - und vielleicht auch ehrlichste - Mitglied der Sekte war, schwer.

»Verlassen?« fragte Matthäus betroffen.

»Hier ist nicht mein Platz«, erklärte Drizzt.

»Zehnstädte ist der Platz!« platzte Jankin heraus.

»Wenn Euch jemand beleidigt hat...«, sagte Matthäus zu Drizzt. Dem Betrunkenen schenkte er keine Beachtung.

»Nein, niemand«, erwiderte Drizzt und lächelte wieder. »In diesem Leben wartet noch mehr auf mich, Bruder Matthäus. Seid nicht böse, ich bitte Euch, aber ich werde gehen. Die Entscheidung ist mir wirklich nicht leichtgefallen.«

Matthäus dachte einen Augenblick über die Worte nach. »Wie es Euch beliebt«, sagte er dann, »aber könntet Ihr uns wenigstens noch durch den Tunnel nach Mirabar begleiten?«

»Zehnstädte!« wiederholte Jankin. »Das ist der Ort, an dem man leiden kann! Dort würde es Euch gefallen, Drow. Das Land der Gauner, wo ein Gauner seinen Platz finden kann!«

»Dort lauern des öfteren Schwerenöter in den dunklen Ecken, die sich nicht scheuen, unbewaffnete Mönche zu überfallen«, mischte Matthäus sich ein und schüttelte Jankin.

Drizzt sagte nichts, weil er über Jankins Worte nachdenken mußte. Aber jetzt war Jankin zusammengebrochen, und der Dunkelelf wandte sich deshalb an Matthäus. »Nehmt Ihr nicht genau aus diesem Grund die Tunnelstrecke in die Stadt?« fragte Drizzt den beleibten Mönch. Normalerweise war der Tunnel für Minenkarren reserviert, die vom Rücken der Welt heruntergerollt wurden, aber die Mönche nahmen immer diese Strecke, selbst in Situationen wie dieser hier, wenn sie einen riesigen Umweg zur Stadt in Kauf nehmen mußten, um durch den Tunnel gehen zu können. »Damit Ihr zu Opfern werden und leiden könnt?« fuhr Drizzt fort. »Die Straße ist sicherlich passierbar und auch wesentlich bequemer.« Drizzt mochte den Tunnel nach Mirabar nicht. Den Reisenden, denen man dort begegnete, konnte man nicht richtig ausweichen, und dann konnte der Drow seine Identität nicht verbergen. Auf seinen

beiden vorherigen Reisen, die ihn durch den Tunnel geführt hatten, war er jedesmal angepöbelt worden.

»Die anderen bestehen darauf, daß wir durch den Tunnel gehen, obwohl er Meilen von unserem eigentlichen Weg entfernt liegt«, erwiderte Matthäus. In seiner Stimme schwang Bitterkeit mit. »Ich ziehe persönlichere Formen des Leidens vor und würde mich über Eure Begleitung bis Mirabar sehr freuen.«

Drizzt hatte gute Lust, den heuchlerischen Mönch anzuschreien. Für Matthäus war das Auslassen einer Mahlzeit schon schweres Leiden, und er nutzte seine Verkleidung aus, weil viele großzügige Menschen den Fanatikern Geld gaben, damit sie die übelriechenden Brüder wieder loswurden.

Doch Drizzt nickte nur und sah zu, wie Matthäus Jankin wegschleppte. »Aber dann werde ich gehen«, flüsterte er. Er konnte sich immer und immer wieder sagen, daß er seiner Göttin und seinem Herzen folgte, wenn er der anscheinend hilflosen Bande Schutz gewährte, aber ihr Verhalten machte ihm das Leben dennoch schwer.

»Dunkelelf! Dunkelelf!« zeterte Bruder Jankin schwerfällig, als Matthäus ihn zu den anderen zurückbrachte.

## *Hephästus*

Tephanis verfolgte, wie sich die fünf Mönche und Drizzt mühsam in Richtung Tunnel schlepten. Der Tunnel war die westliche Route nach Mirabar. Roddy hatte den Flinkling vorausgeschickt, um die Gegend auszuspähen, und ihm aufgetragen, den Dunkelelf zur Umkehr zu bewegen, in seine Richtung, falls er ihn finden sollte. »Spalter wird sich dann seiner annehmen«, hatte Roddy gesagt und dabei seine wunderbare Axt angeschielt.

Doch dessen war Tephanis sich gar nicht so sicher. Der Feengeist hatte zusehen müssen, wie Ulgulu, ein Herr, der wesentlich stärker als Roddy McGristle gewesen war, von dem Drow getötet worden war, und ein weiterer mächtiger Herr, Caroak, war von dem schwarzen Panther des Dunkelelfs bei lebendigem Leib zerrissen worden. Wenn Roddy das bekam, was er sich wünschte, und dem Drow im Zweikampf gegenüberstand, konnte es gut sein, daß Tephanis sich bald auf die Suche nach einem anderen Herrn machen mußte.

»Dieses - Mal - nicht - Drow«, flüsterte der Feengeist plötzlich, als ihm eine Idee kam. »Diesmal - werde - ich -dich - kriegen!« Tephanis kannte den Tunnel nach Mirabar -er und Roddy waren vorletzten Winter dort durchgekommen, als der Schnee die westliche Straße unpassierbar gemacht hatte -, und er hatte viele Geheimnisse in Erfahrung gebracht, darunter auch eins, das der Feengeist jetzt zu seinem Vorteil nutzen wollte.

Er machte einen weiten Bogen um die Gruppe, weil er den scharfsinnigen Dunkelelf nicht auf sich aufmerksam machen wollte, und erreichte den Tunneleingang, lange bevor die anderen dort eintrafen. Ein paar Minuten später war der Flinkling schon ziemlich weit hineingelaufen und machte sich

an einem komplizierten Schloß zu schaffen, das für den geschickten Feengeist nur ein kleines Hindernis darstellte. Das Schloß fixierte eine Fallgitterkurbel.

Bruder Matthäus lief mit einem zweiten Mönch voran, während die drei anderen nach ihm in den Tunnel traten. Zu fünft bildeten sie einen schützenden Kreis um Drizzt. Darum hatte der Drow gebeten, damit er nicht so schnell gesehen werden konnte, wenn zufälligerweise jemand vorbeikam. Die Kapuze hatte er sich tief ins Gesicht gezogen. Mit eingezogenen Schultern hielt er sich in der Gruppe bedeckt.

Sie trafen auf keine anderen Reisenden und marschierten in einem vernünftigen Tempo durch den von Fackeln erleuchteten Durchgang. Als sie auf eine Kreuzung stießen, blieb Bruder Matthäus plötzlich stehen, als er sah, daß das Fallgitter, das normalerweise die rechte Abzweigung abspernte, hochgeschoben war. Ein paar Schritte weiter hinten war eine weit geöffnete Eisentür zu sehen, und dahinter lag der Tunnel in pechschwarzer Dunkelheit. Fackeln wie im Haupttunnel waren nicht zu sehen.

»Wie seltsam«, bemerkte Matthäus.

»Leichtsinnig«, korrigierte ihn ein anderer. »Laßt uns beten, daß kein anderer Reisender, der den Weg nicht so gut wie wir kennt, zufälligerweise hier vorbeigekommen ist und den falschen Weg eingeschlagen hat.«

»Vielleicht sollten wir die Tür schließen«, schlug wieder ein anderer Mönch vor.

»Nein«, warf Matthäus schnell ein. »Vielleicht ist jemand dort unten, Kaufleute vielleicht, die sich nicht darüber freuen werden, wenn wir das tun.«

»Nein!« rief Bruder Jankin plötzlich und stürmte nach vorn. »Das ist ein Zeichen! Ein Zeichen Gottes! Man gibt uns ein

Zeichen, Brüder, zu Phästus zu gehen. Dort erwartet uns das ultimative Leid!«

Jankin drehte sich um und wollte gerade den Tunnel hinunterlaufen, aber Matthäus und die anderen, die über Jankins Gefühlsausbruch nicht überrascht waren, sprangen sofort auf ihn und warfen ihn zu Boden.

»Phästus!« schrie Jankin wie von Sinnen. Sein langes, mattschwarzes Haar bedeckte sein Gesicht. »Ich komme!«

»Was ist das?« fragte Drizzt nach, der keine Ahnung hatte, wovon die Mönche sprachen, obwohl er das Gefühl hatte, daß das Wort ihm etwas sagte: »Wer oder was ist Phästus?«

»Hephästus«, korrigierte Bruder Matthäus.

Drizzt kannte den Namen. Eines der Bücher, die er aus Mooshies Wäldchen mitgenommen hatte, handelte von Drachenüberlieferungen, und da gab es auch einen Eintrag über Hephästus, den ehrwürdigen roten Drachen, der in den Bergen nordwestlich von Mirabar zu Hause war.

.»Natürlich ist das nicht der richtige Name des Drachen«, fuhr Matthäus grunzend fort. Er kämpfte immer noch mit Jankin. »Den kenne ich nicht, und auch kein anderer mehr.« Jankin drehte sich hin und her, stieß den anderen Mönch beiseite und trat urplötzlich auf Matthäus' Sandale.

»Hephästus ist ein alter, roter Drachen, der schon seit Ewigkeiten in den Höhlen westlich von Mirabar lebt. Nicht einmal die Zwerge können sich daran erinnern, wann er aufgetaucht ist«, erklärte ein anderer Mönch, Bruder Herschel, der nicht ganz so engagiert wie Matthäus war. »Die Stadt duldet ihn, weil er faul und dumm ist, obwohl ich ihn nicht so einschätze. Die meisten Städte, nehme ich jedenfalls an, dulden einen Roten, damit sie nicht mit ihm kämpfen müssen! Doch Hephästus hält nicht viel vom Plündern - niemand kann sich daran erinnern, wann er zum letztenmal aus seinem Loch gekrochen ist -, und außerdem übernimmt er Aufträge. Gegen

eine außerordentlich hohe Gebühr gewinnt er Erz für die Leute.«

»Manche bezahlen gern«, fügte Matthäus hinzu, der Jankin jetzt wieder unter Kontrolle hatte, »vor allem kurz vor dem Winter, wenn die letzten Karawanen nach Süden ziehen. Nichts kann Metall so gut vom Stein trennen wie der Atem des roten Drachen!« Sein Lächeln verschwand sehr schnell, als Jankin nach ihm griff und ihn zu Boden zerrte.

Jankin riß sich für einen Moment los. Und Drizzt, der schneller als alle anderen reagierte, warf seinen Umhang ab und lief dem flüchtigen Mönch nach, den er gerade auf der Schwelle der Eisentür zu fassen bekam. Mit einem einzigen Handgriff lag Jankin auf dem Rücken. Der Mönch mit den funkelnden Augen bekam kaum noch Luft.

»Laßt uns so schnell als möglich aus dieser Gegend verschwinden«, schlug der Dunkelelf vor und blickte zu dem erstaunten Mönch hinunter. »Langsam langweilen mich Jankins Manöver - vielleicht sollte ich ihm einfach erlauben, zu dem Drachen zu rennen!«

Zwei andere Brüder hoben Jankin auf, dann wandte sich die Gruppe um und wollte weiterziehen.

»Hilfe!« drang ein Schrei aus dem dunklen Tunnel.

Drizzts Krummsäbel tauchten in seinen Händen auf. Die Mönche scharten sich um ihn und spähten in die Dunkelheit.

»Seht Ihr etwas?« fragte Matthäus den Drow, weil er wußte, daß Drizzts Nachtsicht viel besser als seine eigene war.

»Nein, aber der Tunnel ist unweit von hier gebogen«, erwiderte Drizzt.

»Hilfe!« ertönte der Schrei wieder. Tephanis, der hinter der Gruppe war und sich im Haupttunnel versteckte, mußte sein Lachen unterdrücken. Flinklinge waren begabte Bauchredner,

und Tephanis' größtes Problem bei der Irreführung der Gruppe war es, langsam genug zu rufen, damit die anderen ihn auch verstanden.

Vorsichtig trat Drizzt einen Schritt vor, und die Mönche, auch Jankin, folgten ihm. Drizzt bedeutete ihnen, wieder zurückzugehen, als ihm plötzlich einfiel, daß es sich hier um eine Falle handeln konnte.

Aber Tephanis war zu schnell. Die Tür fiel unter lautem Getöse ins Schloß, und bevor der Drow, der nur zwei Schritte entfernt war, die verwirrten Mönche zurückstoßen konnte, hatte der Feengeist die Tür schon zugeschlossen. Einen Augenblick später hörten Drizzt und die Brüder ein zweites Donnern, als das Fallgitter heruntergelassen wurde.

Nur wenige Minuten später war Tephanis wieder im Freien. Er hielt sich für ziemlich schlau und dachte daran, daß er irritiert aussehen mußte, wenn er Roddy erzählte, daß er den Dunkelfelf und die Gruppe Mönche nicht hatte finden können.

Die Mönche gaben das Schreien auf, sobald Drizzt ihnen klarmachte, daß ihr Gebrüll den Bewohner des Tunnels auf sie aufmerksam machen konnte. »Selbst wenn jemand zufällig an dem Fallgitter vorbeikommen sollte, wird er euch durch diese Tür nicht hören können«, sagte der Drow und inspizierte die schwere Tür mit einer einzigen Kerze, die Matthäus für ihn angezündet hatte. Die Tür, die aus einer Kombination aus Eisen, Stein und Leder gefertigt war, hatten Zwerge konstruiert. Drizzt versuchte mit dem Knauf eines Krummsäbels dagegen zu hauen, aber man konnte nur ein leises Schlagen hören, das ebenso uneffektiv wie das Geschrei war.

»Wir sind verloren«, stöhnte Matthäus. »Es gibt keinen Ausweg, und unsere Vorräte sind ziemlich knapp.«



»Wieder ein Zeichen!« platzte Jankin heraus, aber zwei Mönche schlugen ihn zu Boden und setzten sich vor ihn, damit er nicht zu dem Unterschlupf des Drachen stürzen konnte.

»Vielleicht hat Bruder Jankin mit seiner Einstellung gar nicht so unrecht«, sagte Drizzt nach einer langen Pause.

Matthäus schaute ihn skeptisch an. »Glaubt Ihr, daß unsere Vorräte länger halten würden, wenn Bruder Jankin losginge, um Hephästus zu suchen?« fragte er.

Drizzt konnte sein Lachen nicht zurückhalten. »Ich habe nicht vor, jemand zu opfern«, sagte er und schaute Jankin zu, der sich gegen die Mönche zur Wehr setzte. »Egal, wie sehr es derjenige will! Und wir haben nur eine Möglichkeit, hier herauszukommen, wie es scheint.«

Matthäus folgte Drizzts Blick in den dunklen Tunnel. »Wenn Ihr niemanden opfern möchtet, dann schaut Ihr in die falsche Richtung«, knurrte der beleibte Mönch.

»Ihr denkt doch nicht im Ernst daran, an dem Drachen vorbeizukommen!«

»Das werden wir noch sehen«, war alles, was der Dunkelelf antwortete. Er zündete eine zweite Kerze an der ersten an und ging ein Stück weit in den Tunnel. Drizzts Verstand haderte mit der nicht zu leugnenden Aufregung, die er bei der Aussicht verspürte, Hephästus zu begegnen. Doch der Widerstreit, der in seiner Brust tobte, wurde von der einfachen Notwendigkeit, die die Situation erforderte, geschlichtet. Montolio hatte mit einem Drachen gekämpft, erinnerte sich Drizzt, und dabei ein Auge verloren. Das, was ihm der Waldläufer über den Kampf erzählt hatte, war nicht sonderlich schlimm gewesen. Nur die Wunden, die er davongetragen hatte, konnte der Drow nicht vergessen. Drizzt begriff langsam, was der Waldläufer mit dem Unterschied zwischen Überleben und Erfüllung gemeint hatte. Wie wertvoll waren wohl die fünfhundert Jahre, die Drizzt unter normalen Umständen noch vor sich hatte?

Um der Mönche willen hoffte Drizzt, daß jemand vorbeikam und Fallgitter und Tür öffnete. Doch die Finger des Dunkelelfs zitterten vor Aufregung, als er die Hand in seinen Rucksack steckte und das Buch mit den Drachenüberlieferungen herauszog, das er aus dem Wäldchen mitgenommen hatte.

Da der Drow empfindliche Augen hatte, brauchte er nicht viel Licht, und er konnte das Geschriebene ohne große Probleme entziffern. Den Eintrag über den ehrenwerten Roten, der westlich von Mirabar lebte, gab es wirklich, ganz so wie er es sich gedacht hatte. Das Buch bestätigte, daß Hephästus nicht der richtige Name des Drachen war, sondern daß es sich dabei um einen Namen handelte, den man ihm als Anspielung auf einen obskuren Gott der Schmiede verpaßt hatte.

Der Eintrag war nicht sehr lang und zitierte vor allem die Geschichten der Kaufleute, die den Drachen wegen seines Atems anheuerteten. Und dann wurde noch berichtet, daß es andere Kaufleute gegeben hatte, die anscheinend das Falsche gesagt oder zu sehr über die Gebühr gestöhnt hatten, denn sie kamen nie wieder aus dem Tunnel heraus. Aber Drizzt freute sich darüber, daß hier die Beschreibung des Mönchs bestätigt wurde. Das Biest war tatsächlich faul und ein wenig dumm. Laut den Aufzeichnungen war Hephästus außerordentlich stolz, wie Drachen es gewöhnlich waren, und er war der normalen Sprache mächtig, aber es > mangelte ihm an der tiefen Skepsis, die die Drachen und vor allem die Roten normalerweise hatten<.

»Bruder Herschel bemüht sich, das Schloß zu öffnen«, sagte Matthäus und lief zu Drizzt. »Eure Finger sind beweglicher. Würdet Ihr es einmal probieren?«

»Weder Herschel noch ich werden das Schloß öffnen können«, sagte Drizzt abwesend. Er schaute nicht einmal von dem Buch auf.

»Aber Herschel versucht es wenigstens«, murkte Matthäus, »und ist nicht in sich selbst versunken. Er verschwendet keine Kerzen, um ein paar wertlose Zeilen zu lesen.«

»Für jeden von uns, der hier lebend herauskommen will, ist das ganz und gar nicht sinnlos«, sagte Drizzt, der immer noch nicht aufblickte. Der beleibte Mönch wurde allmählich neugierig.

»Was ist das?« fragte Matthäus und beugte sich über Drizzts Schulter, obwohl er gar nicht lesen konnte.

»Es handelt von Eitelkeit«, erwiderte Drizzt.

»Eitelkeit? Was hat Eitelkeit mit...«

»Dracheneitelkeit«, unterbrach Drizzt ihn. »Vielleicht ein ziemlich wichtiger Punkt. Alle Drachen haben davon mehr als genug, und böse mehr als gute.«

»Da sie mit ihren Klauen, die so lang wie Schwerter sind, alles schmelzen können, und sie einen Atem haben, mit dem sie Stein in Pulver auflösen können, haben sie dazu wohl auch allen Grund!« murmelte Matthäus.

»Vielleicht«, räumte Drizzt ein, »aber Eitelkeit ist eine Schwäche - daran dürft Ihr keinen Zweifel haben -, selbst bei einem Drachen. Einige Helden haben diese Charaktereigenschaft ausgenutzt und so einen Drachen getötet.«

»Ihr denkt daran, dieses Ding zu töten?« krächzte Matthäus.

»Wenn es sein muß«, sagte Drizzt wieder abwesend. Matthäus warf ungläubig die Arme in die Luft und lief weg. Die fragenden Blicke der anderen Brüder beantwortete er mit einem Kopf schütteln.

Drizzt lächelte still und las weiter. Seine Pläne nahmen langsam Gestalt an. Er las den Eintrag immer und immer wieder und lernte jedes einzelne Wort auswendig.

Drei Kerzen später las Drizzt immer noch. Die Mönche wurden immer ungeduldiger und hungriger. Dann stachelten sie Matthäus an, zu Drizzt zu gehen.

»Noch mehr Eitelkeit?« fragte er höhnisch nach.

»Damit bin ich fertig«, antwortete Drizzt. Er hielt das Buch hoch und zeigte Matthäus die Skizze eines riesigen schwarzen Drachen, der sich in einem unwirtlichen Sumpf um mehrere umgeknickte Bäume schlängelte. »Ich lese jetzt gerade über den Drachen nach, der uns bei unserer Sache helfen könnte.«

»Hephästus ist ein Roter«, bemerkte Matthäus verächtlich, »und kein Schwarzer.«

»Das hier ist ein anderer Drache«, klärte Drizzt ihn auf. »Mergandevinasander von Kult, möglicherweise ein Besucher, der mit Hephästus plaudern möchte.«

Nun begriff Bruder Matthäus überhaupt nicht mehr, worum es ging. »Rote und Schwarze kommen nicht gut miteinander aus«, warf er ein. Sein Zweifel war offensichtlich. »Das weiß doch jeder Narr.«

»Ich höre nur sehr selten auf Narren«, erwiderte Drizzt, und der Mönch drehte sich wieder um und lief kopfschüttelnd davon.

»Da gibt es noch etwas, das Ihr wahrscheinlich nicht wißt, aber Hephästus wird es sicherlich wissen«, sagte Drizzt mit so leiser Stimme, daß niemand seine Worte verstehen konnte. »Mergandevinasander hat rotleuchtende Augen!« Drizzt schlug das Buch zu. Er war zufrieden, daß er jetzt gut genug Bescheid wußte, um den Versuch zu wagen. Wenn er jemals der grauerregenden Pracht eines ehrwürdigen Roten gewahr worden wäre, dann hätte er in diesem Augenblick nicht gelächelt. Aber sowohl die Ignoranz als auch die Erinnerung an Montolio machten den jungen Dunkelelfkrieger, der so wenig zu verlieren hatte, mutig, und Drizzt hatte nicht vor, aus Angst

vor einer unbekannten Gefahr den Hungertod zu erleiden. Aber er würde auch nicht weitergehen, noch nicht.

Zuerst mußte er noch lernen, wie die Drachen sich unterhielten.

Von all den großartigen und prächtigen Dingen, die Drizzt in seinem abenteuerreichen Leben gesehen hatte, kam nichts - nicht die großen Häuser in Menzoberranzan, nicht die Höhle der Illithiden und der Säuresee auch nicht- dem ehrfurchterregenden Spektakel nahe, das sich Drachenhöhle nannte. Berge aus Gold und Edelsteinen türmten sich in der riesigen Kammer auf, und die Augen des Betrachters wurden von all der Pracht geblendet. Waffen und Rüstungen, die unglaublich glänzten, waren überall aufgestapelt, und die unermeßliche Ansammlung von Edelmetallgegenständen - Kelche, Pokale und ähnliches - hätten die Schatzkammern von hundert Königen füllen können.

Drizzt vergaß beinahe das Atmen. Es war nicht so sehr der Reichtum, der ihn faszinierte - an materiellen Dingen lag ihm nicht gerade viel -, sondern die Abenteuer, die diese bemerkenswerten Gegenstände und der Reichtum erahnen ließen, überwältigten seine Phantasie. Wenn er die Schätze in der Drachenhöhle betrachtete, kam ihm sein simpler Überlebenskampf auf der Straße mit den trauernden Brüdern und sein banales Bedürfnis, einen friedlichen und ruhigen Ort zu finden, an dem er heimisch werden konnte, klein vor. Wieder fielen ihm Montolios Drachengeschichte und all die anderen Abenteuererzählungen ein, die der blinde Waldläufer ihm erzählt hatte. Und ganz plötzlich sehnte auch er sich nach solchen Abenteuern.

Drizzt wollte ein Zuhause, und er wollte akzeptiert werden, aber in dem Augenblick, als er mit dieser Beute konfrontiert war, erkannte er, daß er auch einen Eintrag im Buch der Barden

begehrte. Er hoffte, daß er noch eine Vielzahl gefährlicher und aufregender Abenteuer zu bestehen hatte und daß er vielleicht sogar seine eigenen Geschichten aufschreiben konnte.

Die Kammer war riesig und unüberschaubar, mit Ecken, mit denen niemand rechnete. Sie erstrahlte in einem dunstigen, rotgoldenen Lichtschein. Und es war unerträglich warm.

Drizzt drehte sich zu den wartenden Mönchen um und blinzelte ihnen zu, dann zeigte er nach links, wo ein einzelner Ausgang zu erkennen war. »Ihr kennt das Signal«, sagte er ganz leise.

Matthäus nickte vorsichtig und fragte sich immer noch, ob es klug gewesen war, dem Drow zu vertrauen. In den letzten Monaten auf der Straße war Drizzt den Mönchen ein verlässlicher Verbündeter gewesen, aber ein Drache war ein Drache.

Drizzt schaute sich wieder in der Kammer um, aber diesmal interessierten ihn die Schätze nicht. Zwischen zwei Goldbergen machte er sein Ziel aus, und das war nicht weniger prächtig als das ganze Gold und die Edelsteine. In einem Tal zwischen diesen aufgetürmten Bergen lag ein langer, schuppiger Schwanz, rotgold wie der Lichtschein, der leicht zitterte und rhythmisch hin und her schwenkte. Bei jeder Bewegung wurde das umliegende Gold weggeschoben.

Drizzt hatte schon früher Bilder von Drachen gesehen; einer der Zauberlehrer in der Akademie hatte Illusionen der unterschiedlichen Drachentypen geschaffen, damit die Studenten sie inspizieren konnten. Doch nichts davon hatte den Dunkelfelf auf diesen Augenblick vorbereiten können. Heute sah er zum erstenmal einen lebendigen Drachen. In allen bekannten Reichen gab es nichts, was beeindruckender war, und von allen Drachentypen, die es gab, waren die Roten die imposantesten.

Nachdem es Drizzt schließlich gelungen war, seinen Blick von dem Schwanz abzuwenden, überlegte er sich, auf welche Art er in die Kammer gelangen konnte. Der Tunnel stieg leicht an, aber da war auch noch ein Pfad, der nach unten führte. Diesen betrachtete Drizzt eine Zeitlang. Dann füllte er seine Taschen mit Erde, nahm einen Pfeil aus seinem Köcher und belegte ihn mit dem Zauber der Dunkelheit. Behutsam und leise marschierte Drizzt die Stufen hinunter. Nur das beständige Zittern des Schwanzes leitete ihn. Als er den ersten Berg Edelsteine erreichte, wäre er fast gestolpert. Der Schwanz lag plötzlich regungslos da.

»Abenteuer«, sagte Drizzt sich insgeheim und ging weiter. Er stellte sich vor, wie sich der Drache blitzschnell vor ihm aufrichtete und ihn trotz der Kugel aus Dunkelheit sehen konnte. Instinktiv zuckte er zusammen, denn er rechnete mit einer Flamme, die ihn verschlang und ihn dort, wo er stand, zusammenschrumpfen ließ. Aber er ging dennoch weiter, und als er schließlich auf einen Goldberg traf, hörte er endlich den donnernden Atem des schlummernden Drachen. Drizzt war spürbar erleichtert.

Der Dunkelelf stieg den zweiten Berg ganz langsam hinauf und bemühte sich, seinen angeborenen Schwebenzauber zu aktivieren. Dabei hoffte er nicht wirklich, daß er gut funktionierte - wann immer er in letzter Zeit zu schweben versucht hatte, hatte der Zauber vollständig versagt. Doch er wollte auf jede mögliche Hilfe zurückgreifen, die ihm sein Täuschungsmanöver erleichterte. Auf der Hälfte setzte er zu einem Endspurt an. Münzen und Edelsteine wurden bei jedem Schritt durch die Luft geschleudert. Er hörte, wie sich der Drache bewegte, wurde aber nicht langsamer, sondern spannte beim Laufen den Bogen.

Als er auf der Spitze des Goldberges stand, machte er einen Satz und setzte den Schwebenzauber ein. Für den Bruchteil einer Sekunde hing er bewegungslos in der Luft, aber dann versagte

der Zauber. Drizzt fiel zu Boden, konnte dabei aber einen Pfeil abschießen und eine Kugel der Dunkelheit herbeizaubern, die durch die Kammer rollte.

Nie im Leben hätte er geglaubt, daß ein Monster von solcher Größe so beweglich sein konnte, aber als er mit voller Wucht in einen Berg Pokale und mit Edelsteinen besetzten Trinkbecher krachte, landete er direkt vor dem Gesicht eines äußerst wütenden Biests.

Diese Augen! Wie zwei Strahlen der Verdammnis fielen sie auf Drizzt, bohrten sich ganz durch ihn durch, nötigten ihn, sich auf den Bauch fallen zu lassen und um Gnade zu flehen.

Sie drängten ihn, alles zu offenbaren und Hephästus, diesem Gottwesen, jede Sünde zu beichten. Der Kopf des Drachen, der auf einem dicken, geschwungenen Hals saß, war leicht geneigt, aber der Blick ließ nicht von dem Dunkel elf ab und hielt ihn fest.

Im Geiste hörte Drizzt schwach eine Stimme, die Stimme des Waldläufers, der die Kampf- und Heldengeschichten zum besten gab. Zuerst hörte Drizzt sie kaum, aber die Stimme ließ nicht nach und erinnerte Drizzt auf seine ganz eigene Weise daran, daß jetzt fünf andere Männer von ihm abhängig waren. Wenn er versagte, würden die Mönche sterben.

Dieser Teil des Plans fiel Drizzt nicht schwer, denn er glaubte wirklich an das, was er sagte. »Hephästus!« rief er in der gewöhnlichen Sprache. »Soll es nun endlich, nach so langer Zeit, so weit sein? Oh, wie außergewöhnlich! Viel außergewöhnlicher als in den Geschichten, wirklich!«

Der Kopf des Drachen zog sich gut ein Dutzend Schritte zurück, und in diesen allwissenden Augen spiegelte sich Verwirrung wider. »Ihr kennt mich?« strahlte Hephästus vor Stolz. Der heiße Atem des Drachen blies Drizzts Mähne nach hinten.



»Jeder kennt Euch, mächtiger Hephästus!« rief Drizzt und kniete sich hin. Zu stehen wagte er nicht. »Ihr wart es, den ich gesucht habe! Ich habe Euch gefunden und bin nicht enttäuscht!«

Die beängstigenden Augen des Drachen wurden schmal. »Warum sollte ein Dunkelelf Hephästus, den Zerstörer von Cockleby, den Verschlinger von tausend Rindern, den, der Angalander, den dummen Silbernen verschlungen hat, ihn, der...« So ging es viele Minuten lang weiter, und Drizzt hielt dem stinkenden Atem mit stoischer Miene stand, während er vorgab, daß die Liste der vielen, ungewöhnlichen Dinge, die der Drache erlebt hatte, ihn faszinierten. Als Hephästus geendet hatte, mußte Drizzt erst kurz darüber nachdenken, was eigentlich die Frage gewesen war.

Seine Verwirrung, die diesmal nicht gespielt war, trug zu diesem Zeitpunkt zum Täuschungsmanöver bei. »Dunkelelf?« fragte er, als verstünde er nicht. Er schaute zu dem Drachen auf und wiederholte das Wort, diesmal noch verwirrter. »Dunkelelf?«

Der Drache schaute sich um, und sein Blick wanderte wie zwei Strahlen über die Schatzberge, blieb dann kurz an Drizzts Kugel der Dunkelheit hängen und wanderte wieder zurück. »Ich meine Euch!« brüllte Hephästus plötzlich, und das Gebrüll warf Drizzt beinah um. »Dunkelelf!«

»Drow?« sagte Drizzt, der sich schnell erholt hatte und jetzt zu stehen wagte. »Nein, das bin ich nicht.« Er schaute sich an und nickte auf einmal, als habe er nun verstanden. »Ja, natürlich«, sagte er. »So oft vergesse ich die Hülle, die ich trage!«

Hephästus stieß ein langes ungeduldiges Knurren aus, und Drizzt wußte nun, daß er schnell handeln mußte.

»Kein Dunkelelf«, sagte er. »Doch bald werde ich wohl einer sein, wenn Hephästus mir nicht helfen kann!« Drizzt

konnte nur hoffen, daß er die Neugier des Drachen erregt hatte. »Ihr habt von mir gehört, dessen bin ich sicher, mächtiger Hephästus. Ich bin, oder ich war, und hoffe wieder Mergandevinasander von Kult zu sein, ein alter Schwarzer, der nicht gerade unbekannt ist.«

»Mergandevin... ?« begann Hephästus, aber der Drache sprach das Wort nicht aus. Er hatte schon von dem Schwarzen gehört, Drachen kannten die meisten Namen der anderen Drachen auf der Welt. Und natürlich wußte Hephästus auch, wie Drizzt es gehofft hatte, daß Mergandevinasander rote Augen hatte.

Driztzs Erklärung beruhte auf einer Erfahrung, die er mit Clacker, dem unglücklichen Pech, gemacht hatte, der von einem Zauberer in eine Sichelschnecke verwandelt worden war. »Ein Zauberer hat mich geschlagen«, begann er mißmutig. »Eine Horde Abenteurer ist in meine Höhle gekommen. Diebe! Doch einen habe ich erwischt, einen Paladin!«

Dieses kleine Detail schien Hephästus zu gefallen, und Drizzt, dem das spontan eingefallen war, gratulierte sich im stillen. »Wie seine silberne Rüstung unter der Säure meines Atems Blasen geworfen hat!«

»Ist eine Schande, ihn so zu verschwenden«, warf Hephästus ein. »Paladine schmecken so lecker.«

Drizzt lächelte, um mit der unangenehmen Vorstellung zurechtzukommen. Wie würde wohl ein Dunkelelf schmecken? fragte er sich zwangsläufig, denn das Maul des Drachen war ja nicht weit weg. »Ich hätte sie alle getötet - und das hätte mir einen beträchtlichen Schatz eingebracht -, wenn dieser verteufelte Zauberer nicht gewesen wäre! Er ist es gewesen, der mir das hier angetan hat!« Drizzt schaute wieder tadelnd seine Dunkelelfhülle an.

»Polymorph?« fragte Hephästus, und Drizzt bemerkte ein bißchen Sympathie in der Stimme.

Drizzt nickte bedrückt. »Schwarze Magie. Hat mir meine Gestalt, meine Flügel, meinen Atem genommen. Dennoch, ich bin Mergandevinasander von Kult geblieben, obwohl...« Hephästus riß die Augen auf, als Drizzt nicht weitersprach, und der bemitleidenswerte, verwirrte Blick von Drizzt ließ den Drachen tatsächlich zurückschrecken.

»Ich habe diese plötzliche Liebe zu Spinnen entwickelt«, murmelte Drizzt. »Ich muß mich um sie kümmern und sie küssen.« So also sieht ein angewiderter Drache aus, dachte der Dunkelelf, als er zu dem Biest aufschaute. Münzen und Kelche purzelten durch die Kammer, als dem Drachen ein kalter Schauer über den Rücken lief.

Die Mönche, die sich im Tunnel versteckt hielten, konnten den Austausch nicht beobachten, aber sie hörten die Unterhaltung und begriffen, was der Dunkelelf vorhatte. Zum erstenmal war Bruder Jankin sprachlos, und das hatten die anderen in der ganzen Zeit, die sie mit ihm zusammen waren, noch nie erlebt. Matthäus gelang es, ein paar Worte zu flüstern, die ihren Gefühlen Ausdruck verliehen.

»Er hat ein beachtliches Maß an innerer Stärke!« Der beleibte Mönch kicherte und legte sich dann die Hand auf den Mund, weil er fürchtete, zu laut gesprochen zu haben.

»Warum seid Ihr zu mir gekommen?« brüllte Hephästus verärgert. Wieder wurde Drizzt von der Wucht seiner Worte nach hinten gedrängt, aber diesmal gelang es ihm, das Gleichgewicht zu halten.

»Ich bitte Euch, mächtiger Hephästus!« flehte Drizzt. »Ich habe keine andere Wahl. Ich bin nach Menzoberranzan gereist, in die Stadt der Dunkelelfen, aber der Zauber war zu stark, sagten sie mir, und sie konnten ihn nicht aufheben. Deshalb bin ich zu Euch gekommen, großer und mächtiger Hephästus. Ihr seid bekannt für Eure Zaubetransmutationen. Vielleicht kann ja einer von meiner Rasse...«

»Ein Schwarzer?« donnerte Hephästus, und jetzt wurde Drizzt zu Boden geworfen. »Eure Rasse?«

»Nein, nein, ein Drache«, sagte Drizzt schnell und versuchte die angebliche Beleidigung abzuschwächen. Geschwind stand er wieder auf. Vielleicht mußte er bald fliehen.

Hephästus' Knurren ließ nicht nach, deshalb glaubte Drizzt, daß er etwas brauchte, womit er den Drachen ablenken konnte. Hinter dem Roten konnte er versengte Stellen an den Wänden und an der Rückseite eines rechtwinkligen Alkoven sehen. Der Dunkelelf vermutete, daß Hephästus dort mit der Erzgewinnung ein beträchtliches Vermögen zusammentrug. Drizzt lief ein eiskalter Schauer den Rücken herunter, weil er sich zwangsläufig fragte, wie viele Kaufleute oder Reisende dort gestorben waren.

»Was hat so eine Umwälzung hervorgerufen?« rief Drizzt ehrfurchtsvoll. Hephästus wagte es nicht, sich abzuwenden, weil er mit Verrat rechnete. Doch kurz darauf verstand er, was der Dunkelelf mit seinem Ausruf gemeint hatte, und das Knurren ließ nach.

»Welcher Gott hat sich mit Euch verbündet, mächtiger Hephästus, und Euch mit so einer ausgeprägten Fähigkeit ausgestattet? Nirgendwo in den Reichen gibt es Steine, die so aussehen! Das hat es nicht mehr gegeben seit dem Urfeuer, das die Welt geformt hat...«

»Genug!« strahlte Hephästus. »Ihr, der Ihr so gebildet seid, wißt nicht um den Atem eines Roten?«

»Sicherlich ist das Feuer der Roten gewaltig«, erwiderte Drizzt, der den Alkoven keinen Augenblick aus den Augen ließ, »aber wie gewaltig sind die Flammen wohl? Sicherlich kann man mit ihnen nicht so eine Verwüstung anrichten!«

»Möchtet Ihr sie gern mal sehen?« lautete die Antwort des Drachen.

»Ja!« rief Drizzt, dann sagte er »Nein!« und rollte sich auf dem Boden zusammen. Er wußte, daß er sich auf einem sehr schmalen Grat bewegte. »Ich würde wirklich gern Zeuge einer solchen Feuersbrunst werden, aber ich fürchte mich dennoch vor der Hitze.«

»Dann paßt mal auf, Mergandevinasander von Kult!« rief Hephästus. »Jetzt könnt ihr was sehen!« Der Drache atmete tief ein, und Drizzt wurde zwei Schritte nach vorn gezogen. Seine weißen Haarspitzen bohrten sich in seine Augen, und sein Mantel wurde fast in Fetzen gerissen. Von dem Berg hinter ihm purzelten Münzen in Unmengen zu Boden.

Dann schwenkte der Drache seinen gewundenen Hals, bis sein Kopf in Richtung des Alkoven zeigte.

Die Feuersbrunst, die dann folgte, fraß alle Luft auf, die in der Kammer war; Drizzt Lungen brannten, und seine Augen tränten wegen der Hitze und der überwältigenden Helligkeit. Doch er verfolgte das Schauspiel. Das Drachenfeuer verschlang den Alkoven mit einem donnernden, hochlodernden Flammenmeer. Und Drizzt bemerkte, daß Hephästus die Augen schloß, wenn er Feuer spuckte.

Als sich das Feuer gelegt hatte, drehte Hephästus sich triumphierend um. Drizzt, dessen Blick immer noch an dem Alkoven hing, an dem geschmolzenen Stein, der die Wände hinunterlief und von der Decke tropfte, mußte seine Bewunderung nicht vortäuschen.

»Bei den Göttern!« flüsterte er mit belegter Stimme. Dann endlich konnte er den ironischen Blick des Drachen erwidern. »Bei den Göttern«, wiederholte er. »Mergandevinasander von Kult, der sich für prächtig hielt, ist betroffen.«

»Und das sollte er auch sein!« brüllte Hephästus. »Kein Schwarzer kann sich mit einem Roten vergleichen! Jetzt wißt Ihr es, Mergandevinasander. Dieses Wissen könnte Euch

irgendwann das Leben retten, falls einmal ein Roter vor Eurer Tür auftaucht!«

»In der Tat«, stimmte Drizzt ihm schnell zu. »Aber ich fürchte, daß ich keine Tür haben werde.« Wieder betrachtete er sich, und in seinem Blick spiegelte sich seine Abscheu wider. »Keine Tür, höchstens vielleicht eine in der Stadt der Dunkelelfen!«

»Das ist Euer Schicksal und nicht meins«, sagte Hephästus. »Aber ich werde Euch gegenüber Gnade walten lassen. Ich lass' Euch lebend ziehen, obwohl das mehr als freundlich ist, nachdem Ihr meinen Schlaf gestört habt!«

Jetzt war der kritische Moment gekommen, das wußte Drizzt. Er hätte Hephästus' Angebot annehmen können, und zu diesem Zeitpunkt wollte er nichts lieber als von hier verschwinden. Aber seine Prinzipien und die Erinnerung an Mooshie verboten ihm das. Was war dann mit seinen Kameraden im Tunnel, fragte er sich. Und was mit den Abenteuern, die ins Buch der Barden sollten?

»Dann verschlingt mich«, sagte er zu dem Drachen, obwohl er kaum glauben konnte, daß er das sagte. »Ich, der ich die Herrlichkeit des Drachendaseins gekannt habe, kann mich nicht mit dem Leben eines Dunkelelfs zufriedengeben.«

Hephästus' riesiges Maul kam ein wenig näher.

»Verloren sind die Drachen!« jammerte Drizzt. »Wir werden immer weniger, während die Menschen sich wie Karnickel vermehren. Und es ist schade um die Drachenschätze, die von Zaubernern und Paladinen gestohlen werden!« Die letzten Worte spuckte er nur so raus, und Hephästus kam ins Gröbeln.

»Und schade um Mergandevinasander«, fuhr Drizzt theatralisch fort, »der auf diese Weise von einem Menschenzauberer vernichtet wurde, dessen Macht sogar die von Hephästus, dem mächtigsten unter den Drachen, übertrifft!«

»Übertrifft?« rief Hephästus, und die ganze Kammer erzitterte unter seinem Brüllen.

»Was soll ich denn denken?« rief Drizzt zurück. Doch im Vergleich zu der Stimmgewalt des Drachen wirkte sein Ruf geradezu kläglich. »Würde Hephästus nicht einem von seiner Art helfen, die sowieso immer mehr zusammen-chrumpft? Nein, das kann ich nicht glauben, das wird die Welt nicht glauben!« Drizzt zeigte mit erhobenem Finger an die Decke und flehte um Beistand. An den Preis für seine Niederlage mußte er nicht erinnert werden. »Alle in allen Reichen werden sagen, daß Hephästus es nicht gewagt hat, den Zauber aufzuheben, daß der großartige Rote nicht seine Hilflosigkeit gegen so einen mächtigen Zauberspruch eingestehen wollte, aus Angst, daß seine Schwäche genau diesen Zauberer mit seinen Leuten aus dem Norden rufen würde, um noch einen Drachen auszuplündern! Ah!« rief Drizzt mit weit aufgerissenen Augen. »Wird denn nicht gerade Hephästus' angebliche Niederlage den Zauberer und seine gräßlichen, stehlenden Freunde zu so einer Plünderung auffordern? Und welcher Drache besitzt mehr als Hephästus, der Rote des reichen Mirabars? Gerade dort lohnt sich ein Diebstahl.«

Der Drache wußte nicht, was er tun sollte. Hephästus liebte seinen Lebensstil. Seine Schätze, die durch die gutzahlenden Kauf leute immer größer wurden, waren ihm ein sanftes Ruhekissen. Was er überhaupt nicht brauchte, waren abenteuerliche Helden, die in seiner Höhle herumschnüffelten! Und genau mit dieser Einstellung hatte Drizzt gerechnet.

»Morgen!« brüllte der Drachen. »Heute werde ich über den Zauber nachdenken, und morgen wird Mergandevinasander wieder ein Schwarzer sein! Dann wird er verschwinden, und falls er es wagen sollte, noch ein weiteres blasphemisches Wort auszusprechen, wird sein Schwanz in Flammen aufgehen. Ihr werdet Euch keinen Zentimeter bewegen, Drache in Dunkelgestalt. Ich rieche Euch, egal, wo Ihr seid, und mein

Gehör ist ausgezeichnet. Außerdem schlafe ich nicht so tief, wie viele Diebe es sich wünschen würden!«

Natürlich bezweifelte Drizzt kein Wort von dem, was der Rote sagte. Und obwohl alles so gelaufen war, wie er es gehofft hatte, fühlte er sich dennoch relativ schlecht. Er konnte nicht einen Tag warten, bis er sich wieder mit Hephästus unterhielt, und seine Freunde auch nicht. Was würde wohl geschehen, fragte sich Drizzt, wenn der Drache versuchte, einen Zauber aufzuheben, der gar nicht existierte? Und was -dachte Drizzt, der langsam, aber sicher ängstlich wurde -würde er tun, wenn Hephästus ihn tatsächlich in einen schwarzen Drachen verwandelte?

»Natürlich bietet der Atem eines Schwarzen ein paar Vorteile, die der Atem des Roten nicht vorweisen kann«, platzte Drizzt heraus, als Hephästus sich abwandte.

Der Rote drehte sich wieder zu dem Dunkelelf um. Sein Blick und seine Wut waren beängstigend.

»Möchtet Ihr gern mal meinen Atem zu spüren kriegen?« tobte Hephästus. »Und ich frage mich natürlich, ob Ihr dann immer noch so prahlen würdet?«

»Nein, nur das nicht«, erwiderte Drizzt. »Wirklich, als Ihr Feuer gespuckt habt, habe ich meinen Stolz verloren! Aber der Atem eines Schwarzen darf nicht unterschätzt werden. Der hat Qualitäten, die über die Gewalt der Flammen eines Roten hinausgehen!«

»Was sagt Ihr?«

»Säure, o Hephästus, Verschlinger von zehntausend Rindern«, sagte Drizzt. »Säure frißt sich in die Rüstung eines Knappen, löst alles auf.«

»So wie heruntertropfendes Metall?« fragte Hephästus höhnisch nach. »Metall, das vom Feuer eines Roten geschmolzen wurde?«



»Noch besser, fürchte ich«, gestand Drizzt und blickte zu Boden. »Der Atem eines Roten bricht heraus und zerstört alles, aber der eines Schwarzen ist langatmig, zum Leidwesen seiner Feinde.«

»Bricht heraus?« knurrte Hephästus. »Wie lange hält Euer Atem wohl vor, bemitleidenswerter Schwarzer? Ich weiß, daß ich länger Feuer spucken kann!«

»Aber...«, begann Drizzt und zeigte auf den Alkoven. Diesmal wurde Drizzt mehrere Schritte nach vorn gesaugt, als der Drache einatmete. Der Dunklelf wäre beinahe wieder hingefallen. Dennoch wußte er, was er zu tun hatte, und gab den Mönchen das abgesprochene Zeichen. »Feuer der Neun Höllen!« rief er, als Hephästus sich wieder dem Alkoven zuwandte.

»Das Signal«, rief Matthäus in dem Tumult. »Rennt um euer Leben! Lauft!«

»Niemals!« rief der verängstigte Bruder Herschel.

»Oh, so zu leiden!« jammerte Jankin mit dem ausgefransten Haar, der aus dem Tunnel trat.

»Wir müssen. Es geht um unser Leben!« erinnerte Matthäus sie und packte Jankins Haarschopf, damit der Bruder nicht in die falsche Richtung lief.

Einige Sekunden verharrten sie in dem Tunneleingang, dann stürmte einer der Mönche, der erkannte, daß sie vielleicht ihre letzte Chance verpaßten, aus dem Tunnel. Die anderen stolperten hinter ihm her und liefen den Pfad hinunter, der in die Wand gehauen war. Als sie wieder beisammen waren, saßen sie in der Klemme. Zielloos rannten sie hin und her und wußten nicht, ob sie wieder zum Tunnel laufen oder auf den Ausgang zustürmen sollten. Wenn sie wieder nach oben wollten, dann würden sie nur langsam vorankommen, vor allem weil Matthäus immer noch Jankin kontrollieren mußte.

Und so fiel ihre Wahl auf den Ausgang. Die Mönche hasteten stolpernd durch die Kammer.

Trotz der ganzen Aufregung und Angst ließen sie sich nicht davon abhalten - auch Jankin nicht -, ein paar Münzen einzustecken, während sie um ihr Leben rannten.

So ein Drachenfeuer hatte es noch nie gegeben! Mit geschlossenen Augen spuckte Hephästus das Feuer ohne Unterlaß. Der Stein in dem Alkoven schmolz. Große Feuersäulen drangen nach draußen in die Kammer, aber der wütende Drache hörte nicht auf, denn er hatte beschlossen, den unbequemen Besucher ein und für allemal mundtot zu machen. Drizzt konnte die Hitze kaum ertragen.

Der Drache blinzelte kurz, um die Auswirkungen seiner Vorführung zu beobachten. Drachen kannten ihre Schatzkammern besser als jedes andere Wesen auf der Welt, und Hephästus bemerkte die fünf Gestalten, die durch die Hauptkammer auf den Ausgang zuliefen.

Sofort wurde die Feuersbrunst eingestellt, und der Drache drehte sich um. »Diebe!« brüllte er so laut, daß Steine zerbarsten.

Drizzt wußte, daß das Spiel vorbei war.

Das große Maul schnappte nach dem Dunkelelf. Drizzt trat beiseite und setzte zu einem Sprung an, denn eine andere Möglichkeit blieb ihm nicht. Er erwischte eines der Drachenhörner und kletterte auf den Kopf des Biests. Oben angekommen klammerte er sich fest. Es ging um sein Leben, denn der Drache versuchte, ihn abzuschütteln. Drizzt suchte seinen Krummsäbel, faßte aber statt dessen zufällig in seine Tasche und holte eine Handvoll Erde heraus. Ohne zu zögern warf der Drow dem Drachen Erde in sein gemeines Auge.

Hephästus wurde wahnsinnig, schwenkte den Kopf wild hin und her, hoch und runter. Doch Drizzt hielt sich, hartnäckig

wie er nun einmal war, fest, und der verschlagene Drache dachte sich eine bessere Strategie aus.

Drizzt wußte, was Hephästus vorhatte, als der Kopf mit voller Kraft nach oben fuhr. Die Decke war nicht sehr hoch - nichts - im Vergleich zu Hephästus' langem, gewundenem Hals. Der Dunkelelf hatte einen langen Sturz vor sich, zog dieses Schicksal aber bei weitem vor, und so ließ er genau eine Sekunde, bevor der Drachenkopf gegen die Decke prallte, los.

Benommen richtete sich Drizzt wieder auf, als Hephästus, dem die ganze Sache offensichtlich nichts ausmachte, tief einatmete. Aber der Drow hatte Glück - nicht zum erstenb - und auch nicht zum letztenmal -, denn ein großer Felsbrocken löste sich aus der Decke und krachte dem Drachen auf den Kopf. Hephästus' Atem war harmlos, und Drizzt hastete über den Schatzberg und sprang auf der anderen Seite hinunter.

Hephästus brüllte vor Wut und blies, ohne nachzudenken, direkt den Berg an. Die Goldmünzen schmolzen, und die riesigen Edelsteine platzten in der Hitze. Der Berg war gut zwanzig Fuß hoch und die Schätze dicht aufeinandergestapelt, aber Drizzt, der schon auf der anderen Seite war, spürte die Flamme dennoch im Rücken. Er sprang aus dem Haufen und entledigte sich seines Umhangs, der glomm und an dem geschmolzenes Gold klebte.

Mit gezückten Krummsäbeln stürmte der Dunkelelf auf den Drachen zu. Er rannte einfach los. Das war tapfer und dumm zugleich. Mit aller Kraft schlug er auf seinen Gegner ein. Nach nur zwei Hieben konnte er vor Schmerz die Krummsäbel nicht mehr halten. Erstaunt hielt er inne. Hätte er auf eine Steinwand eingedroschen, wäre es ihm nicht viel anders ergangen!

Hephästus, der mit erhobenem Kopf dand, hatte dem Angriff keine Beachtung geschenkt. Dann blickte das Biest nach unten, und sein irritierender Blick bohrte sich noch einmal

durch den Drow. »Mein Gold!« jammerte der Drache. »Mein Gold!«

Drizzt zuckte hilflos mit den Schultern und floh.

Hephästus schleuderte seinen Schwanz auf die andere Seite, der dabei in einen anderen Goldberg krachte. Gold- und Silbermünzen und Edelsteine flogen durch die Kammer. »Mein Gold!« brüllte der Drache immer wieder, während er sich durch die aufgeschichteten Haufen quälte.

Drizzt versteckte sich hinter einem der Schatzberge. »Hilf mir, Guenhwyvar«, flehte er und stellte die Statuette auf den Boden.

»Ich rieche Euch, Dieb!« schnurrte der Drache - falls man einen Donner mit einem Schnurren vergleichen konnte - unweit von Drizts Hügel.

Und dann tauchte Guenhwyvar auf der Hügelspitze auf, knurrte trotzig und sprang. Drizzt, der sich unten versteckt hielt, lauschte aufmerksam auf die Schritte, als Hephästus näher kam.

»Ich werde Euch in Stücke reißen, Gestaltwandler!« gelobte der Drache, und sein weitgeöffnetes Maul schnappte nach Guenhwyvar.

Aber Zähne, selbst Drachenzähne, konnten dem gegenstandslosen Nebel, in den Guenhwyvar sich blitzschnell verwandelte, nichts anhaben.

Auf dem Rückzug steckte Drizzt ein paar Goldstücke ein. In dem lauten Getöse konnte der Drache ihn nicht hören. Die Kammer war groß, und kurz bevor Drizzt sie durchquert hatte, entdeckte Hephästus ihn. Verwirrt, aber nichtsdestotrotz rasend, brüllte der Drache und lief Drizzt nach.

»Wenn das blöde Tier mir nach draußen folgt, dann könnt ihr euch um den Rest kümmern«, rief Drizzt in der

Goblinsprache, denn aus seinem Drachenbuch wußte er, daß Hephästus sie verstand.

Hephästus blieb prompt stehen und drehte sich blitzschnell um. Er spähte in den Tunnel, der zu den Minen führte. Nun war der dumme Drache wirklich in einer Zwangslage: Auf der einen Seite wollte er den imposanten Dunkelelf fressen, aber andererseits befürchtete er, daß er ausgeraubt wurde. Hephästus stolzierte zu dem Tunnel und klopfte mit dem Kopf vorsichtshalber an die Decke, dann zog er sich zurück, um nachzudenken.

Mittlerweile hatten die Diebe den Ausgang erreicht, dessen war sich der Drache sicher, und wenn er sie verfolgen wollte, mußte er seine Höhle verlassen und ins Freie hinaustreten - was um diese Jahreszeit nicht gerade eine gute Idee war, wenn er das einträgliche Geschäft mit einbezog, das er betrieb. Und dann schließlich löste er das Problem, wie er auch alle anderen löste: Er schwor sich, die nächste Gruppe Kaufleute zu fressen, die ihm über den Weg lief. Mit diesem Beschluß kehrte sein Stolz wieder zurück, obwohl er sein Vorhaben vergessen würde, sobald er eingeschlafen war. Der Drache kehrte in seine Kammer zurück, türmte das Gold wieder auf und inspizierte das Edelmetall, das er unabsichtlich geschmolzen hatte.

## *Auf dem Heimweg*

»Ihr habt uns gerettet!« rief Bruder Herschel. Die Brüder, mit Ausnahme von Jankin, umarmten Drizzt, sobald der Dunkelelf in einem felsigen Tal westlich der Drachenhöhle zu ihnen stieß.

»Wenn es eine Möglichkeit geben sollte, wie wir Euch das vergelten können...!«

Daraufhin leerte Drizzt seine Taschen aus. Fünf Paar weit aufgerissene Augen beobachteten, wie Goldkelche und Edelsteine herausrollten und in der Nachmittagssonne funkelten. Vor allem ein fünf Zentimeter großer Rubin kündete von Reichtum, der alles übertraf, was die Mönche sich jemals erträumt hatten.

»Für Euch«, erklärte Drizzt. »Alles. Ich habe für Schätze keine Verwendung.«

Die Mönche blickten sich schuldbewußt um. Keiner von ihnen wollte zugeben, mit welcher Beute seine Taschen gefüllt waren. »Vielleicht solltet Ihr ein wenig für Euch behalten«, schlug Matthäus vor, »falls Ihr immer noch vorhabt, Euch allein auf den Weg zu machen.«

»Das habe ich«, sagte Drizzt fest entschlossen.

»Hier könnt Ihr nicht bleiben«, überlegte Matthäus. »Wohin wollt Ihr gehen?«

Darüber hatte Drizzt bis jetzt noch nicht viel nachgedacht. Er wußte nur, daß sein Platz nicht bei den trauernden Mönchen war. Nun schenkte er der Frage des Mönchs etwas Aufmerksamkeit und erinnerte sich an die vielen Sackgassen, die er eingeschlagen hatte. Dann plötzlich kam ihm eine Idee.

Er wandte sich an Jankin. »Ihr habt eine Stadt erwähnt, ungefähr eine Woche bevor wir in den Tunnel gekommen sind.«

Jankin warf ihm einen entgeisterten Blick zu. Er konnte sich nicht erinnern.

»Zehnstädte«, sagte Drizzt. »Die Stadt der Schurken, wo ein Schurke ein Zuhause finden kann.«

»Zehnstädte«, schimpfte Matthäus. »Ihr solltet Euch Gedanken über Euren Weg machen, Freund. Das Eiswindtal ist kein sehr gastfreundlicher Ort, und die unerschrockenen Mörder von Zehnstädte sind nicht gerade sehr warmherzig.«

»Dort bläst immer ein heftiger Wind«, warf Jankin ein. In seinen dunklen, tiefliegenden Augen tauchte ein gerissener Blick auf. »Einer, der Euch den Sand in die Augen treibt und unerträglich eisig ist. Ich werde Euch begleiten!«

»Und die Monster!« warf ein anderer ein und schlug Jankin auf den Hinterkopf. »Tundra-Yeti und weiße Bären und grauenhafte Barbaren! Nein, mich würde man nicht nach Zehnstädte bringen können, selbst wenn Hephästus mich dorthin treiben würde.«

Herschel schaute nervös nach hinten. Die Drachenhöhle war nicht allzuweit entfernt. »Ganz in der Nähe sind ein paar Bauernhäuser. Vielleicht sollten wir dort die Nacht verbringen und morgen in den Tunnel zurückgehen.«

»Ich werde Euch nicht begleiten«, wiederholte Drizzt. »Ihr sagt, daß Zehnstädte kein gastfreundlicher Ort ist, nun frage ich, ob ich in Mirabar wohl freundlicher aufgenommen würde?«

»Wir werden heute nacht zu den Bauern gehen«, antwortete Matthäus. »Dort können wir für Euch ein Pferd und die Vorräte, die Ihr braucht, kaufen. Es gefällt mir nicht, daß Ihr uns verläßt«, sagte er, »aber Zehnstädte scheint eine gute Wahl zu sein -« Er warf Jankin einen nachdrücklichen Blick zu.

»- für einen Drow. Viele haben dort ein Zuhause gefunden. Wirklich, das ist die Heimat für den, der keine hat.«

Drizzt fiel die Ernsthaftigkeit in der Stimme des Mönchs auf, und er freute sich über Matthäus' Großzügigkeit. »Wie komme ich dorthin?«

»Folgt nur immer den Bergen«, antwortete Matthäus. »Sie müssen immer zu Eurer Rechten sein. Wenn Ihr das weite Land hinter Euch habt, seid Ihr im Eiswindtal. Ein einzelner Berggipfel markiert die Ebene hinter dem Grat der Welt. Darum sind die Städte gruppiert. Hoffentlich sind sie das, was Ihr sucht!«

Danach waren die Mönche zum Aufbruch bereit. Drizzt verschränkte die Hände hinter dem Kopf und lehnte sich an eine Stein wand. Es war in der Tat an der Zeit, daß die Mönche aufbrachen, aber trotzdem konnte er weder die Schuldgefühle noch die Einsamkeit verhehlen, die ihn quälten. Die kleinen Reichtümer, die sie aus der Drachenhöhle mitgenommen hatten, würden das Leben seiner Begleiter ziemlich verändern. Nun konnten sie sich eine Unterkunft und all die anderen Dinge leisten, die sie brauchten. Doch auch Wohlstand und Reichtum konnten nicht die Schranken überwinden, die Drizzt sah.

Zehnstädte, der Ort, den Jankin für ein Heim der Heimatlosen erachtete, ein Sammelbecken für die, die nirgendwo anders hingehen konnten, ließ den Dunkelelf bis zu einem gewissen Grad Hoffnung schöpfen. Wie oft hatte das Schicksal ihn betrogen? Wie vielen Toren hatte er sich hoffnungsfroh genähert, nur um mit der Spitze eines Speers vertrieben zu werden? Dieses Mal wird alles ganz anders sein, sagte sich Drizzt, denn wenn er im Land der Schurken keinen Platz finden konnte, wo sollte er dann noch hingehen?

Für den bedrängten Dunkelelf, der so viele Jahre damit zugebracht hatte, vor den Tragödien, Schuldgefühlen und



Vorurteilen wegzulaufen, denen er dann doch nicht entfliehen konnte, war Hoffnung nicht gerade ein behagliches Gefühl.

Diese Nacht verbrachte Drizzt in einem Wäldchen, während die Mönche in das kleine Bauerndorf marschierten. Am nächsten Morgen kehrten sie mit einem wunderschönen Pferd zurück. Doch einer der Mönche fehlte.

»Wo ist Jankin?« fragte Drizzt besorgt.

»In einer Scheune gefesselt«, erwiderte Matthäus. »Gestern abend hat er versucht wegzulaufen, zurückzugehen...«

»Zu Hephäsrus«, beendete Drizzt den Satz für ihn.

»Wenn er das heute immer noch will, dann sind wir versucht, ihn ziehen zu lassen«, fügte Herschel hinzu, der angewidert zu sein schien.

»Hier ist Euer Pferd«, sagte Matthäus, »falls Ihr nicht über Nacht noch Eure Meinung geändert habt.«

»Und hier ist ein neuer Umhang«, sagte Herschel und reichte Drizzt einen schönen, mit Pelz verbrämten Umhang. Drizzt wußte, daß die Mönche ungewöhnlich großzügig waren, und fast hätte er seine Meinung geändert. Doch seine anderen Bedürfnisse konnte er nicht verleugnen, und in dieser Gruppe konnten sie nie und nimmer befriedigt werden.

Um seine Entschlossenheit zu demonstrieren, ging der Dunkelelf schnurstracks auf das Pferd zu und wollte aufsteigen. Drizzt hatte Pferde schon früher gesehen, aber noch nie aus der Nähe. Die Kraft des Tieres, die Muskelstränge, die am Hals des Pferdes entlangliefen, überraschten ihn, und auch die Höhe des Pferderückens verblüffte ihn.

Einen Moment schaute er dem Pferd in die Augen und legte ihm sein Vorhaben, so gut es ging, dar. Dann bückte sich das Pferd und erlaubte dem Drow, mühelos auf den Sattel zu steigen. Alle, auch Drizzt, waren erstaunt.

»Mit Pferden könnt Ihr umgehen«, bemerkte Matthäus. »Ihr habt nie erwähnt, daß Ihr ein geübter Reiter seid.«

Drizzt nickte nur und bemühte sich, auf dem Sattel zu bleiben, als das Pferd lostrottete. Der Dunkelelf brauchte eine Zeit, bis er herausfand, wie man das Tier kontrollierte, und er war ziemlich weit nach Osten, also in die falsche Richtung, geritten, bis es ihm glückte, das Tier zur Umkehr zu bewegen. Während des Ritts bemühte sich Drizzt sehr, Haltung zu bewahren, und die Mönche, die noch nie mit Pferden zu tun gehabt hatten, nickten nur und lächelten.

Stunden später ritt Drizzt geschwind in Richtung Westen und passierte den südlichen Ausläufer des Grats der Welt.

»Die trauernden Mönche«, flüsterte Roddy McGristle, als er auf einem Felsvorsprung stand und zusah, wie die Gruppe nur wenige Tage später wieder zum Mirabar-Tunnel zurückmarschierten.

»Was?« krächzte Tephanis. Zum erstenmal erwies sich die Schnelligkeit des Feengeists als verhängnisvoll. Bevor er wußte, was er sagte, platzte Tephanis heraus: »Das - kann - nicht - sein! Der - Drache...«

Roddys Blick fiel wie der Schatten einer Gewitterwolke auf Tephanis.

»Ich - meine - ich - habe - angenommen...«, stotterte Tephanis, aber dann bemerkte er, daß Roddy, der den Tunnel besser als alle anderen kannte und wußte, wie gut der Feengeist mit Schlössern umgehen konnte, seine vorlauten Worte zu deuten wußte.

»Du warst so anmaßend, den Drow selbst umzubringen«, sagte Roddy ruhig.

»Bitte - mein - Meister«, flehte Tephanis. »Ich - wollte - nicht - ich - habe - mich - um - dich - gesorgt. Der - Drow - ist -

ein - Teufel - sage - ich! Ich - habe - sie - in - die - Höhle - des  
- Drachen - geschickt. Ich - dachte, daß - du...«

»Vergiß es«, knurrte Roddy. »Du hast getan, was du getan hast, daran kann man jetzt nichts mehr ändern. Geh wieder in deinen Sack. Vielleicht können wir das, was du getan hast, ja noch ausmerzen, falls der Dunkelelf nicht tot ist.«

Tephanis nickte und schlüpfte wieder in den Sack. Roddy nahm ihn hoch und rief den Hund an seine Seite.

»Diese Mönche werde ich zum Reden bringen«, gelobte der Kopfgeldjäger, »aber zuerst...« Roddy schwenkte den Sack und donnerte ihn gegen die Steinwand.

»Meister!« ertönte Tephanis erstickter Schrei.

»Du Dunkelelfdieb...«, brüllte Roddy und schmetterte den Sack gegen den unnachgiebigen Stein. Bei den ersten paar Schlägen zuckte Tephanis nur zusammen, und es gelang ihm sogar, mit einem kleinen Dolch einen Schlitz in den Sack zu bohren. Aber dann färbte Feuchtigkeit den Sack dunkel, und der Feengeist setzte sich nicht mehr zur Wehr. »Dunkelelfstehlender Mutant«, murmelte Roddy und warf den blutigen Sack weg. »Los, Hund. Falls der Drow noch lebt, dann werden die Mönche schon wissen, wo er zu finden ist.«

Die trauernden Mönche waren ein Orden, der sich dem Leiden verschrieben hatte, und ein paar, insbesondere Jankin, hatten in ihrem Leben tatsächlich genug gelitten. Doch keiner von ihnen hatte sich jemals ein solches Maß an Grausamkeit vorstellen können, zu dem der wild dreinblickende Roddy McGristle fähig war, und bevor eine Stunde vergangen war, ritt Roddy schnell über die westliche Hochebene in Richtung Westen.

Der kalte Ostwind tönte in seinen Ohren wie ein Lied, das keinen Anfang und kein Ende hatte. Seit Drizzt um den westlichen Ausläufer des Grats der Welt geritten war, hatte er dieses Lied in den Ohren. Später war er nach Norden und dann nach Osten geritten und auf einen kargen Landstrich gestoßen, das Eiswindtal, das nach diesem Wind benannt war. Dieses jammernde Klagen, das der beißende Wind produzierte, nahm Drizzt willig hin, denn die Windstöße standen für Freiheit.

Ein anderes Symbol dieser Freiheit war für den Dunkelelf ein weitläufiger See, den er entdeckte, als er die Hochebene hinter sich gelassen hatte. Einmal, auf dem Weg nach Luskan, war er an das Ufer des Sees getreten, doch nun wollte er rasten und zu Fuß die wenigen Meilen zum Ufer zurücklegen. Aber der kalte Wind erinnerte ihn an den bevorstehenden Winter, und er begriff, wie schwierig es sein würde, durch dieses Tal zu reisen, wenn erst einmal der erste Schnee gefallen war.

Drizzt machte Kelvins Steinhügel aus, den einzelnen Berg in der Tundra nördlich der weiten Ebene. Aufgeregt hielt er darauf zu, denn der eine Gipfel war für ihn das Land, in dem er heimisch werden sollte. Zaudernde Hoffnung beschlich ihn, wann immer er diesen Berggipfel betrachtete.

Er war an mehreren kleinen Reisegruppen vorbeigekommen, an einzelnen Wagen oder an einer Handvoll Männer, die zu Pferd unterwegs waren, als er sich aus südlicher Richtung auf der Karawanenstrecke dem Gebiet näherte, in dem Zehnstädte lag. Die Sonne, die im Westen unterging, warf nur ein dünnes Licht, und Drizzt hatte die Kapuze seines Umhangs tief in die Stirn gezogen, damit niemandem seine dunkle Hautfarbe auffiel. Wann immer ein Reisender vorbeikam, nickte er kurz.

In diesem Gebiet gab es drei Seen und den felsigen Gipfel von Kelvins Steinhügel, der gut tausend Fuß über der Ebene aufragte und selbst während des kurzen Sommers schneebedeckt war. Von den zehn Städten, dem dieses Gebiet seinen Namen verdankte, lag nur eine, nämlich Bryn Shander,

nicht direkt am See. Sie schmiegte sich an einen niedrigen Berg, und ihre Flagge trotzte der steifen Brise. Die Karawanenroute, die Drizzt eingeschlagen hatte, führte direkt in die Stadt, die der Haupthandelsplatz in dieser Region war.

Drizzt konnte an dem aufsteigenden Rauch der fernen Feuerstellen erkennen, daß sich einige andere Orte um die Stadt an dem Berg gruppierten. Um von einer Stadt zur anderen zu gelangen, mußten nur wenige Meilen zurückgelegt werden. Einen Augenblick überlegte er, ob er nicht in eine der kleineren Städte reiten sollte, die abgeschnittener zu sein schienen, statt direkt auf die Hauptstadt zuzuhalten.

»Nein«, sagte der Drow entschlossen und fuhr mit der Hand in seine Tasche, in der die Onyxstatuette lag. Drizzt trieb sein Pferd den Hügel zu den bedrohlichen Stadtmauertoren hinauf.

»Kaufmann?« fragte einer der beiden Wächter, die gelangweilt vor dem eisenbeschlagenen Portal stationiert waren. »Ist schon ganz schön spät im Jahr, um noch Handel zu treiben.«

»Kein Kaufmann«, sagte Drizzt leise, der ziemlich nervös wurde, weil jetzt seine Stunde gekommen war. Langsam griff er zu der Kapuze. Seine Hand zitterte wie Espenlaub.

»Von welcher Stadt?« fragte der andere Wächter. Driztzs Hand fiel herunter. Die Frage nahm ihm den Mut.

»Aus Mirabar«, antwortete er wahrheitsgemäß, und dann zog er unvermittelt die Kapuze herunter, bevor einer der Wächter ihm eine weitere Frage stellen konnte.

Die Wachen rissen die Augen auf, und ihre Hände fuhren umgehend zu den Waffen hinunter, die an ihren Gürteln hingen.

»Nein!« rief Drizzt plötzlich. »Nein, bitte.« Sowohl seine Stimme als auch seine Haltung drückten eine Müdigkeit aus, die die Wachen nicht verstehen konnten. Drizzt hatte keine Kraft mehr. Noch eine sinnlose Auseinandersetzung, noch ein

Mißverständnis konnte er nicht mehr ertragen. Wenn es sich darum drehte, einer Goblinbande oder einem diebischen Riesen entgegenzutreten, konnte der Dunkelfelf mühelos seine Krummschwerter einsetzen, aber gegen einen, der nur mit ihm kämpfen wollte, weil er einen falschen Eindruck von ihm hatte, konnte er nicht mit Waffen bekämpfen.

»Ich komme aus Mirabar«, fuhr Drizzt fort, und seine Stimme wurde fester, »nach Zehnstädte, um in Frieden zu leben.« Dann breitete er die Arme aus, um zu zeigen, daß er keine Bedrohung darstellte.

Die Wächter wußten beileibe nicht, wie sie reagieren sollten. Keiner von beiden hatte bis heute einen Dunkelfelf zu Gesicht bekommen - obwohl sie ganz genau wußten, daß Drizzt einer war. Sie kannten nur die Lagerfeuergeschichte, die von dem längst vergangenen Krieg mit dieser Rasse zeugte und daß sich danach das Elfenvolk geteilt hatte.

»Wartet hier«, keuchte der eine Wächter dem anderen zu, dem der Befehl anscheinend nicht gefiel. »Ich werde losgehen und den ersten Sprecher Cassius informieren.« Er klopfte an die eisenbeschlagene Tür und schlüpfte blitzschnell hinein, sobald sie einen Spalt weit offen war. Der andere Wächter behielt Drizzt, ohne auch nur ein einziges Mal zu blinzeln, im Auge. Seine Hand ruhte immer noch auf dem Heft des Schwertes.

»Wenn Ihr mich tötet, dann werden Euch hundert Armbrüste niederstrecken«, verkündete er. Er versuchte, selbstsicher zu wirken, aber das gelang ihm nicht recht.

»Warum sollte ich das tun?« fragte Drizzt unschuldig. Immer noch stand er mit ausgebreiteten Armen da. Seine Haltung war nicht im mindesten bedrohlich. Diese Begegnung war seiner Meinung nach bis jetzt ganz gut verlaufen. In jedem anderen Dorf, dem er sich zu nähern gewagt hatte, waren die,

die ihn zuerst gesehen hatten, vor Schreck geflohen oder hatten ihn mit erhobenen Waffen weggescheucht.

Kurz Zeit später tauchte der zweite Wächter mit einem kleinen, dünnen Mann auf, der ordentlich rasiert war und dessen strahlendblaue Augen jedes Detail registrierten. Er trug edle Kleider, und aus dem Respekt, den die beiden Wachen ihm zollten, konnte Drizzt sofort ablesen, daß er eine hohe Stellung bekleidete.

Der Mann studierte Drizzt eine Weile und registrierte jede Bewegung und jede Veränderung, die sich auf dem Gesicht des Dunkelelfs abzeichnete. »Ich bin Cassius«; sagte er schließlich. »Erster Sprecher von Bryn Shander und Stadtrat des herrschenden Konzils von Zehnstädte.«

Drizzt verbeugte sich knapp. »Ich bin Drizzt Do'Urden«, sagte er, »aus Mirabar und von noch weiter her. Jetzt will ich nach Zehnstädte.«

»Weshalb?« fragte Cassius unvermittelt, weil er ihn herausfordern wollte.

Drizzt zuckte mit den Achseln. »Ist ein Grund nötig?«

»Für einen Dunkeelf vielleicht schon«, antwortete Cassius ehrlich.

Drizsts verständnisvolles Lächeln entwaffnete den Sprecher und beruhigte die beiden Wächter, die jetzt ganz dicht bei Cassius standen, damit ihm nichts passieren konnte. »Ich kann keinen Grund nennen, weshalb ich gekommen bin, außer, daß ich den Wunsch hatte«, fuhr Drizzt fort. »Ich habe einen langen Weg hinter mir, Sprecher Cassius. Ich bin müde und brauche dringend eine Ruhepause. Man hat mir erzählt, daß Zehnstädte ein Platz für Schurken ist, und niemand wird bezweifeln, daß ein Dunkeelf unter den Oberflächenbewohnern die Rolle des Schurken einnimmt.«

Die Erklärung schien logisch zu sein, und Drizsts Ernsthaftigkeit entging dem aufmerksamen Sprecher nicht.

Cassius legte das Kinn in die Hand und dachte lange nach. Er fürchtete den Drow nicht und bezweifelte auch seine Worte nicht, aber er hatte nicht vor, den Tumult in Kauf zu nehmen, den ein Dunkelelf in dieser Stadt heraufbeschwören konnte.

»Bryn Shander ist nicht der richtige Ort für einen Dunkelelf«, erklärte Cassius unumwunden. Drizzts lavendelfarbene Augen wurden bei dieser unfreundlichen Erklärung zu schmalen Schlitzen. Doch Cassius ließ sich davon nicht beirren und deutete nach Norden. »Geht in den Wald der Einsamkeit, in den Wald an dem Nordufer von Maer Dualdon«, schlug er vor. Dann blickte er in Richtung Südosten. »Oder nach Gute Met oder Dougans Senke am südlichen See. Nach Rotwasser. Diese Städte sind kleiner. Dort werdet Ihr weniger Aufmerksamkeit erregen und auch weniger Schwierigkeiten haben.«

»Und wenn sie mich auch nicht einlassen?« fragte Drizzt. »Wohin dann, gerechter Sprecher? Wieder in den Wind, um auf der trostlosen Ebene den Tod zu finden?«

»Ihr wißt nicht...«

»Ich weiß«, unterbrach Drizzt ihn. »Dieses Spiel habe ich schon so oft gespielt. Wer wird einen Drow willkommen heißen? Niemand! Nicht einmal einen, der mit seinem Volk und dessen Lebensart gebrochen hat und der nichts anderes will, als in Frieden leben.« Drizzts Stimme war fest, und die Worte waren ohne Selbstmitleid gesprochen. Wieder wußte Cassius, daß der Drow die Wahrheit sprach.

Wahrlich, Cassius empfand Sympathie. Er selbst war einmal ein Schurke und gezwungen gewesen, ans Ende der Welt zu ziehen, in das abgelegene Eiswindtal, um hier eine Heimat zu finden. Von hier aus ging es nicht weiter; das Eiswindtal war die letzte Anlaufstelle für einen Suchenden. Dann kam Cassius eine Idee, eine mögliche Lösung für das Dilemma, mit der er leben konnte, ohne sich schuldig zu fühlen.



»Wie lange schon lebt Ihr an der Oberfläche?« fragte Cassius ehrlich interessiert.

Drizzt dachte kurz über die Frage nach und fragte sich, worauf der Sprecher hinauswollte. »Sieben Jahre«, lautete seine Antwort.

»Im Nordland?«

»Ja.«

»Und trotzdem habt Ihr kein Zuhause gefunden, kein Dorf, das Euch aufnehmen wollte?« sagte Cassius. »Ihr habt harte Winter überstanden und zweifellos auch Eure Feinde überlebt. Könnt Ihr mit den Waffen, die an Eurem Gürtel hängen, gut umgehen?«

»Ich bin ein Waldläufer«, erklärte Drizzt ruhig.

»Für einen Dungelelf ein ungewöhnlicher Beruf«, bemerkte Cassius.

»Ich bin ein Waldläufer«, sagte Drizzt wieder, doch diesmal nachdrücklicher, »ich kenne die Natur wie mich selbst und kann mit meinen Säbeln umgehen.«

»Daran habe ich keinen Zweifel«, meinte Cassius. Er machte eine kurze Pause und sagte dann: »Es gibt einen Platz, der ein Heim sein könnte und Abgeschiedenheit bietet.« Der Sprecher blickte nach Norden auf die felsigen Steilwände von Kelvins Steinhügel. Drizzt folgte seinem Blick. »Der Berg liegt hinter dem Zwergental«, erklärte Cassius, »und dahinter liegt die weite Tundra. Es wäre Zehnstädte von Nutzen, wenn wir im Norden einen Späher hätten. Die Gefahr taucht anscheinend immer aus dieser Richtung auf.«

»Ich bin gekommen, weil ich ein Zuhause suche«, unterbrach Drizzt den Sprecher. »Jetzt bietet man mir ein Loch in einem Berg und eine Aufgabe, eine Pflicht denen gegenüber, denen ich nichts schuldig bin.« In Wirklichkeit aber kam der Vorschlag Driztzs Waldläufereinstellung zupfaß.

»Muß ich Euch erst sagen, daß alles ganz anders ist?« fragte Cassius. »Ich werde keinen herumstreunenden Dunkelelf nach Bryn Shander hineinlassen.«

»Muß ein Mann beweisen, was er wert ist?«

»Ein Mann hat nicht so einen erschreckenden Ruf«, erwiderte Cassius ruhig und ohne zu zögern. »Wenn ich so großzügig wäre, wenn ich Euch nur Eurer Worte wegen willkommen heißen würde und meine Tore weit öffnete, würdet Ihr dann eintreten und ein Heim finden? Wir beide wissen ganz genau, was geschehen würde, Drow. Ich verspreche Euch, nicht jeder in Bryn Shander wäre so offen. Wo immer Ihr auftauchen würdet, würdet Ihr Aufmerksamkeit erregen, und wie immer Eure Gesinnung und Eure Absicht auch sein mögen, man würde Euch zum Kämpfen zwingen. Es wäre ganz genauso wie in allen anderen Städten«, fuhr Cassius fort, der ziemlich sicher war, daß er mit dem vernünftigen Drow offen sprechen konnte. »Ich biete Euch ein Loch in einem Berg, innerhalb der Grenzen von Zehnstädte, wo Eure Taten, gut oder schlecht, Euren Ruf begründen werden. Euer Ruf wird Eure Hautfarbe vergessen machen. Scheint Euch mein Angebot immer noch schäbig?«

»Ich werde Vorräte brauchen«, sagte Drizzt, der die Wahrheit, die hinter Cassius' Worten steckte, akzeptierte. »Und was ist mit meinem Pferd? Ich glaube nicht, daß die Berghänge der passende Platz für so ein Tier sind.«

»Dann tauscht Euer Pferd ein«, schlug der Sprecher vor. »Meine Wache wird Euch einen fairen Preis machen und mit den Vorräten, die Ihr braucht, zurückkommen.«

Drizzt dachte kurz über den Vorschlag nach und reichte Cassius die Zügel.

Dann ging der Sprecher weg. Er hielt sich für ziemlich klug. Nicht nur, daß er mögliche Schwierigkeiten abgewendet hatte, nein, er hatte Drizzt auch dazu überredet, seine Grenzen zu

bewachen, und zwar an einem Ort, wo Bruenor Streithammer und sein Clan verbissen dreinblickender Zwerge den Dunkelelf sicherlich davon abhalten konnten, irgendwelche Probleme zu verursachen.

Roddy McGristle zog seinen Wagen in ein kleines Dorf, das sich an den schattigen Berghang auf der nördlichen Hochebene schmiegte. Schon bald würde es zu schneien beginnen, das wußte der Kopfgeldjäger, und er hatte keine Lust, mitten im Tal festzuhängen, wenn der Schnee einsetzte. Er würde bei den Bauern bleiben und den Winter abwarten. Nichts und niemand konnte das Tal verlassen, ohne an diesem Gebiet vorbeizukommen, und falls Drizzt hierhergekommen war, wie die Mönche offenbart hatten, dann konnte er nicht entkommen.

Drizzt ließ noch in dieser Nacht die Stadttore hinter sich. Trotz der Kälte zog er es vor, nachts zu reisen. Er mußte am östlichen Rand der felsigen Schlucht vorbeiziehen, wenn er zu dem Berg gelangen wollte. Und genau dort hatten die Zwerge sich heimisch gemacht. Drizzt achtete besonders darauf, den Wachen, die das bärtige Volk aufgestellt haben konnte, aus dem Weg zu gehen. Nur einmal zuvor war er auf Zwerge gestoßen, als er auf seinen Ausflügen von Mooshies Wäldchen aus an der Zitadelle Adbar vorbeigekommen war, und das war beileibe keine erfreuliche Erfahrung gewesen. Eine Zwergpatrouille hatte ihn verscheucht, ohne eine Erklärung abzuwarten, und sie hatte ihn viele Tage durch die Berge gehetzt.

Doch trotz aller Umsicht, die er walten ließ, um an dem Tal vorbeizukommen, konnte er nicht den hohen Berg ignorieren. Eine Treppe war in den Fels gehauen worden. Eigentlich hatte er in dieser Nacht noch mehrere Meilen vor sich, aber Drizzt kletterte dennoch die Stufen hinauf, denn die Aussicht auf die erleuchteten Städte, die ihn umgaben, freute ihn.

Der Hügel war nicht sehr hoch, knapp fünfzig Fuß in etwa, aber die flache Tundra und die klare Nacht erlaubten Drizzt

einen ungewöhnlichen Blick auf fünf Städte: zwei an den Ufern des Sees im Osten, zwei im Westen an dem größten See, und dann Bryn Shander auf der Anhöhe ein paar Meilen südlich.

Wie viele Minuten vergingen, wußte Drizzt nicht, denn der Anblick regte seine Hoffnung und seine Phantasie an. Er war noch nicht mal seit einem Tag in Zehnstädte, aber schon vermittelte der Anblick ihm ein angenehmes Gefühl, denn er wußte, daß Tausende von Menschen in den Bergen von ihm hören und ihn möglicherweise akzeptieren würden.

Eine knurrende, rauhe Stimme riß Drizzt aus seinen Gedanken. Er ging in die Knie und kroch hinter einen Felsen. Das unablässige Murren wies die herannahende Gestalt deutlich aus. Er war breitschultrig und ungefähr dreißig Zentimeter kleiner als Drizzt, dabei aber anscheinend viel schwerer. Drizzt wußte, daß es sich um einen Zwerg handelte, schon bevor die Gestalt stehenblieb, um ihren Helm zurechtzurücken, indem er den Kopf gegen einen Felsen schlug.

»Verdammter Mist«, brummte der Zwerg, als er den Helm zum zweitenmal >zurechtrückte<.

Drizzt war ein wenig neugierig, aber er war klug genug, um zu wissen, daß der mürrische Zwerg einen ungeladenen Dunkelelf kaum willkommen heißen würde, und schon gar nicht mitten in der Nacht. Als der Zwerg sich noch einmal mit seinem Helm beschäftigte, huschte Drizzt leise davon.

»Äh«, murmelte der Zwerg, als er wieder aufstand. Diesmal war er mit dem Sitz seines Helms zufrieden. »Wer ist das? Wohin des Weges?« Dann setzte er zu ein paar kurzen Sprüngen an und blickte sich nervös um. Doch da waren nur die Dunkelheit, die Steine und der Wind.

## *Eine Erinnerung, die lebendig wird*

Träge rieselte der erste Schnee in diesem Winter auf das Eiswindtal herab. Dicke Flocken schwebten im Zickzack durch die kalte Luft. Der Wintereinbruch mit seinen aufpeitschenden Wirbelstürmen, die in dieser Gegend dazugehörten, blieben fürs erste aus. Das junge Mädchen Catti-brie beobachtete den Schneefall entzückt. Sie stand im Türrahmen des Höhlenhauses, in dem sie wohnte. Ihre tiefblauen Augen schienen angesichts des mit Schnee bedeckten Bodens noch strahlender zu sein.

»Kommt spät, aber dann um so härter, wenn er erst einmal da ist«, murkte Bruenor Streithammer, ein rotbärtiger Zwerg, als er hinter Catti-brie, seiner Adoptivtochter, auftauchte. »Wird sicher eine harte Jahreszeit, so wie es immer in diesem Gebiet der weißen Drachen ist!«

»O mein Vater!« erwiderte Catti-brie ernst. »Hör auf zu jammern! Der Schnee ist so wunderschön und auch ganz harmlos, weil kein heftiger Wind weht.«

»Menschen«, murkte der Zwerg verächtlich, der immer noch hinter dem Mädchen stand. Catti-brie konnte seinen Gesichtsausdruck zwar nicht sehen, der meist noch freundlich war, auch wenn er murkte, aber das brauchte sie auch nicht. Bruenor war zu neunzig Prozent jähzornig und hatte zehn Prozent Miesepeter in sich, das war zumindest Catti-bries Einschätzung.

Ganz plötzlich wirbelte Catti-brie herum und schaute dem Zwerg in die Augen. Ihre rotbraunen Locken flogen ihr ins Gesicht. »Kann ich hinausgehen und spielen?« fragte sie. »Oh, bitte, mein Vater!«

Bruenor rang sich eine Grimasse ab. »Nach draußen!« rief er. »Nur ein Narr würde in einem Winter im Eiswindtal

hinausgehen und spielen! Zeig doch etwas Verstand, Mädchen! Um diese Jahreszeit wirst du dir die Knochen erfrieren!«

Catti-bries Lächeln verschwand, aber sie weigerte sich, so schnell aufzugeben. »Das paßt zu einem Zwerg«, erwiderte sie zu Bruenors Schrecken. »Ihr gehört in die Höhlen, und je weniger ihr vom Himmel seht, desto besser geht es euch! Aber ich habe einen langen Winter vor mir, und das ist jetzt vielleicht die letzte Gelegenheit, den Himmel zu sehen. Bitte, Vater...«

Bruenor konnte seinen finsternen Gesichtsausdruck angesichts des Charmes seiner Tochter nicht beibehalten, aber er wollte einfach nicht, daß sie nach draußen ging. »Ich habe Angst, daß sich dort draußen etwas herumschleicht«, erklärte er und versuchte, autoritär zu klingen. »Hab' es vor ein paar Tagen gespürt, als ich auf dem Hügel war, obwohl ich nichts gesehen habe. Könnte ein weißer Löwe sein. Am besten.. .« Bruenor beendete den Satz nicht, denn Catti-bries entmutigter Blick berührte den Zwerg mehr als seine Ängste.

Catti-brie waren die Gefahren, die in dieser Gegend lauerten, nicht fremd. Seit mehr als sieben Jahren lebte sie mit Bruenor und seinem Zwergen-Clan zusammen. Eine räuberische Goblinbande hatte Catti-bries Eltern getötet, als sie ein kleines Baby gewesen war, und obwohl sie ein Mensch war, hatte Bruenor sie als Tochter angenommen.

»Du machst es mir schwer, Mädchen«, antwortete Bruenor und musterte Catti-bries trauriges Gesicht.

»Geh nach draußen und spiele, aber geh nicht zu weit weg! Gib mir dein Wort, du lebendiges Füllen, daß du die Höhle im Auge behältst und ein Schwert und ein Horn mitnimmst.«

Catti-brie drückte Bruenor einen feuchten Kuß auf die Wange, die der wortkarge Zwerg sofort abwischte. Er murrte noch, als das Mädchen im Tunnel verschwand. Bruenor war der Anführer des Clans und dabei so hart wie der Stein, den sie

förderten. Aber jedesmal, wenn Catti-brie ihm einen dieser berückenden Küsse auf die Wange drückte, mußte der Zwerg feststellen, daß er ihr nichts versagen konnte.

»Menschen!« knurrte der Zwerg wieder und stapfte zur Mine. Er mußte dringend auf ein paar Eisenstücke einschlagen, um sich an seine Härte zu erinnern.

Das temperamentvolle, junge Mädchen wußte natürlich ganz genau, daß sie ungehorsam war, als sie auf dem unteren Hangabschnitt von Kelvins Steinhügel stand und einen Blick ins Tal warf. Bis zu Bruenors Haustür waren es gut drei Meilen. Der Zwerg hatte ihr aufgetragen, sich nicht allzuweit von den Höhlen zu entfernen und sie ihm Auge zu behalten, und so war es ja denn auch, denn von diesem Ausguck aus konnte sie den Eingang tatsächlich sehen.

Aber Catti-brie, die fröhlich über ein hügeliges Gelände hüpfte, bemerkte bald, daß es ein Fehler gewesen war, nicht auf die Warnungen ihres erfahrenen Vaters zu hören. Unten angekommen, rieb sie sich die vor Kälte tauben Hände, als sie ein tiefes und unheimliches Knurren hörte.

»Weißer Löwe«, sagte sie ganz leise, als sie sich an Bruenors Verdacht erinnerte. Dann schaute sie auf und sah, daß ihr Vater nicht ganz recht gehabt hatte. Es war tatsächlich ein großes Felltier, das auf einer kahlen, steinigen Anhöhe stand und auf sie hinunterblickte, aber die Katze war schwarz, nicht weiß, und sie war ein großer Panther und kein Löwe.

Trotzig zog Catti-brie das Messer aus ihrer Scheide. »Verswinde, Katze!« sagte sie. Ihre Stimme zitterte ganz leicht, denn sie wußte, daß Furcht wilde Tiere nur zum Angriff herausforderte.

Guenhwyvar legte die Ohren an und ließ sich auf den Bauch fallen. Dann stieß er ein langes Knurren aus, das in dem steinigen Gebiet widerhallte.

Catti-brie schaute sich nach einem Fluchtweg um, wußte aber gleichzeitig, daß es ganz egal war, in welche Richtung sie lief, der Panther würde sie mit einem Satz einholen.

»Guenhwyvar!« rief oben jemand. Catti-brie schaute nach oben und entdeckte eine schlanke Gestalt, die in einen Umhang gehüllt war und vorsichtig zu ihr hinunterstieg. »Guenhwyvar!« rief der Fremde noch mal. »Verschwinde von hier!«

Der Panther knurrte leise, drehte sich ab, sprang auf die schneebedeckten Felsen und überwand die kleinen Schluchten so mühelos, als stürme er über ein flaches Feld.

Obwohl Catti-brie sich immer noch ängstigte, beobachtete sie den fliehenden Panther voller Bewunderung. Tiere hatte sie schon immer geliebt und sie oftmals beobachtet, aber Guenhwyvars schlanke, langgezogene Muskeln waren majestätischer als alles, was sie sich jemals vorgestellt hatte. Als sich schließlich ihre Erstarrung löste, bemerkte sie, daß die schlanke Gestalt dicht hinter ihr stand. Blitzschnell drehte sie sich um, das Messer war immer noch in ihrer Hand.

Die Waffe entglitt ihrer Hand, und sie atmete nicht mehr, als sie den Dunkelelf sah.

Auch Drizzt überraschte diese Begegnung. Er wollte sich vergewissern, daß das Mädchen wohlauf war, aber als er Catti-brie anschaute, wurde sein Anliegen von Erinnerungen weggespült.

Sie war in etwa demselben Alter wie der Junge mit dem sandfarbenen Haar auf dem Bauernhof, das registrierte Drizzt gleich, und bei diesem Gedanken tauchten wieder all die verteuflten Bilder aus Maldobar auf. Doch als Drizzt genauer hinsah und Catti-brie in die Augen blickte, wanderten seine Gedanken weiter zurück in die Vergangenheit, und er dachte an die Zeit, als er noch mit seinen dunkelhäutigen Artgenossen unterwegs gewesen war. Catti-bries Augen bargen dasselbe



unschuldige Glitzern, das Drizzt vor langer Zeit in den Augen eines Elfenkinds aufgefallen war, einem Mädchen, das er vor den Schwertern seiner verbrecherischen Artgenossen gerettet hatte. Die Erinnerung an diesen Vorfall überwältigte Drizzt. Urpötzlich war er in Gedanken wieder auf dieser blutigen Lichtung in dem Elfenwald, wo sein Bruder und ein befreundeter Drow einige Elfen, die sich dort zusammengefunden hatten, brutal abgeschlachtet hatten.

Diese Erinnerung schüttelte Drizzt schnell ab, und er machte sich klar, daß das hier ein anderes Kind einer anderen Rasse war. Er wollte gerade ein Grußwort aussprechen, aber da war das Mädchen schon verschwunden.

Immer wieder hallte das Wort >Drizzt< in den Gedanken des Drows nach, als er sich wieder auf den Weg zu der Höhle am nördlichen Berghang machte, wo er sein Lager aufgeschlagen hatte.

Genau in dieser Nacht zeigte der Winter sein wahres Gesicht. Der kalte Ostwind, der vom Reghed Gletscher herunterblies, trieb den Schnee zu hohen, unpassierbaren Bergen zusammen.

Verzweifelt beobachtete Catti-brie den Schnee, denn sie wußte, daß viele Wochen ins Land ziehen konnten, bevor sie wieder auf Kelvins Steinhügel klettern konnte. Sie hatte weder Bruenor noch den anderen Zwergen von ihrer Begegnung mit dem Dunkelfelfen erzählt, weil sie die Strafe fürchtete und nicht wollte, daß Bruenor den Drow verjagte. Und während sie den Schnee betrachtete, wünschte sich Catti-brie, daß sie tapferer gewesen wäre. Sie hätte mit dem seltsamen Elf sprechen sollen. Wann immer der Wind heulte, wurde ihr Verlangen stärker und veranlaßte das Mädchen, sich zu fragen, ob sie ihre einzige Chance verspielt hatte.

»Ich werde nach Bryn Shander gehen«, verkündete Bruenor eines Morgens, mehr als zwei Monate nach Catti-bries Zusammentreffen mit dem Dunkelelfen. Unerwarteterweise herrschte in dem ansonsten sieben Monate dauernden Winter ein Hoch im Januar. Tauwetter hatte eingesetzt. Bruenor warf seiner Tochter einen langen, skeptischen Blick zu. »Hast du heute auch vor, nach draußen zu gehen?« fragte er sie.

»Wenn ich darf«, antwortete Catti-brie. »Die Höhlen werden mir zu eng, und der Wind ist ja nicht so kalt.«

»Ich werde einen oder zwei Zwerge bitten, dich zu begleiten«, bot Bruenor an.

Catti-brie, die glaubte, daß nun die Gelegenheit gekommen war, den Dunkelelf noch einmal zu treffen, krümmte sich bei diesem Vorschlag. »Die sind alle damit beschäftigt, ihre Türen herzurichten«, erwiderte sie trotziger, als sie vorgehabt hatte. »Bemüh sie doch nicht um meinetwillen!«

Bruenors Augen wurden schmal. »Du hast eine gehörige Portion Sturheit in dir.«

»Das hab' ich von meinem Vater«, sagte Catti-brie und zwinkerte. Der rotbärtige Zwerg vergaß auf der Stelle alle Argumente, die er eben noch gehabt hatte.

»Dann nimm dich in acht«, setzte Bruenor an, »und paß ja...«

».. auf, daß du dich nicht zu weit von den Höhlen entfernst!« beendete Catti-brie den Satz für ihn. Bruenor drehte auf dem Absatz um und stampfte hilflos murrend aus der Höhle. Dabei verfluchte er den Tag, an dem er einen Menschen als Adoptivtochter angenommen hatte. Doch Catti-brie konnte bei dem nicht enden wollenden Murren nur lachen.

Wieder war Guenhwyvar der erste, der auf das Mädchen mit dem rotbraunen Haar stieß. Catti-brie war auf kürzestem Weg zu dem Berg gelaufen, als sie den Panther über sich entdeckte, der sie von einer Felsnase aus beobachtete.

»Guenhwyvar«, rief das Mädchen, als sie sich daran erinnerte, daß das der Name war, den der Drow benutzt hatte. Der Panther knurrte leise, sprang von dem Felsvorsprung und kam näher.

»Guenhwyvar?« wiederholte Catti-brie, deren Selbstsicherheit nachließ, da der Panther nur noch ein Dutzend Schritte entfernt war. Als sein Name zum zweitenmal erwähnt wurde, stellte Guenhwyvar die Ohren auf, und die angespannten Muskeln des Tieres wurden sichtbar lockerer.

Catti-brie näherte sich dem Tier ganz langsam und setzte vorsichtig einen Fuß vor den anderen. »Wo ist der Dunkelelf, Guenhwyvar?« fragte sie gelassen. »Kannst du mich zu ihm führen?«

»Und aus welchem Grund wollt Ihr ihn wohl sehen?« ertönte hinter ihr eine Stimme.

Catti-brie erstarrte zur Salzsäule. Natürlich erinnerte sie sich an die sanfte, melodische Stimme. Langsam drehte sie sich zu dem Drow um.

Er stand nur drei Schritte hinter ihr, und seine lavendelfarbenen Augen blickten in ihre, sobald sie seinem Blick standhalten konnte. Catti-brie wußte nicht, was sie sagen sollte, und Drizzt stand einfach nur still da und wartete ab.

»Seid Ihr ein Dunkelelf?« fragte Catti-brie, als das Schweigen unerträglich geworden war. Doch sobald sie ihre eigenen Worte hörte, bereute sie es, daß sie eine so dumme Frage gestellt hatte.

»Das bin ich«, erwiderte Drizzt. »Und was schließt Ihr daraus?«

Auf diese seltsame Antwort reagierte Catti-brie mit einem Achselzucken. »Ich habe gehört, daß Dunkelelfen böse sind, aber Ihr scheint mir nicht so zu sein.«

»Da seid Ihr aber ein großes Risiko eingegangen, indem Ihr ganz allein hier herausgekommen seid«, bemerkte Drizzt. »Aber habt keine Angst«, fügte er schnell hinzu, denn er registrierte, daß dem Mädchen plötzlich unheimlich zumute war, »denn ich bin nicht böse, und ich werde Euch nichts tun.«

Nach den einsamen Monaten in seiner bequemen, aber leeren Höhle wollte Drizzt nicht die Begegnung abbrechen.

Catti-brie, die seinen Worten Glauben schenkte, nickte. »Ich heiße Catti-brie«, sagte sie. »Mein Vater ist Bruenor, der König des Streithammer-Clans.«

Drizzt legte den Kopf neugierig auf die Seite.

»Die Zwerge«, erklärte Catti-brie und deutete in das Tal. Sie begriff Drizzts Verwirrung in dem Augenblick, als sie die Worte sprach. »Er ist nicht mein richtiger Vater«, erläuterte sie. »Bruenor hat mich adoptiert, als ich noch ein Baby war, als meine richtigen Eltern...«

Sie konnte nicht weitersprechen, und das war für Drizzt auch nicht wichtig, denn er konnte ihren Schmerz an ihrem Gesicht ablesen.

»Ich bin Drizzt Do'Urden«, warf der Drow ein. »Ich freue mich, Euch kennenzulernen, Catti-brie, Tochter von Bruenor. Es tut gut, jemanden zu haben, mit dem man sich unterhalten kann. Denn während all dieser langen Winterwochen habe ich nur Guenhwyvar, wenn die Katze überhaupt da ist, und mein Freund redet nicht viel!«

Catti-brie lachte. Sie warf einen Blick über die Schulter und schaute den Panther an, der sich jetzt faul auf dem Pfad rälelte. »Das ist eine wunderschöne Katze«, meinte Catti-brie.

Drizzt fiel auf, mit welchem Ernst das Mädchen die Worte sprach und mit welchem bewunderndem Blick sie Guenhwyvar betrachtete. »Komm her, Guenhwyvar«, sagte Drizzt, und der Panther streckte sich und stand gemächlich auf. Guenhwyvar trat direkt neben Catti-brie, und Drizzt nickte und beantwortete

somit ihren unausgesprochenen, aber offensichtlichen Wunsch. Zuerst strich Catti-brie vorsichtig über das glatte Fell des Panthers und spürte seine Kraft und Perfektion. Aber bald schon legte sie ihre zögerliche Haltung ab.

Guenhwyvar akzeptierte die Liebkosung kommentarlos und schmiegte sich sogar an sie, als sie kurz mit dem Streicheln aufhörte, um sie aufzufordern, weiterzumachen.

»Seid Ihr allein?« fragte Drizzt.

Catti-brie nickte. »Mein Vater hat mir aufgetragen, die Höhlen im Auge zu behalten.« Sie lachte. »Doch ich kann sie ganz gut sehen, wenn ich an sie denke!«

Drizzt schaute ins Tal hinunter zu der fernen Steinwand, die Meilen weit weg war. »Euer Vater würde sich nicht freuen. Dieses Land ist ziemlich wild. Ich bin erst seit zwei Monaten auf dem Berg und habe schon zweimal mit abgerissenen weißen Tieren kämpfen müssen, die ich nicht kenne.«

»Tundra-Yeti«, antwortete Catti-brie. »Ihr müßt auf der Nordseite leben. Tundra-Yeti kommen nicht auf diese Seite des Berges.«

»Seid Ihr sicher?« höhnte Drizzt.

»Bis jetzt habe ich noch keinen gesehen«, erwiderte Catti-brie. »Aber ich habe keine Angst vor ihnen. Ich bin gekommen, um Euch zu suchen, und das ist mir ja gelungen.«

»Und was jetzt?«

Catti-brie zuckte mit den Schultern und begann wieder, Guenhwyvars Fell zu streicheln.

»Komm«, forderte Drizzt sie auf. »Laß uns einen bequemerer Platz suchen, wo wir uns unterhalten können. Das Funkeln des Schnees tut meinen Augen nicht gut.«

»Seid Ihr an dunkle Tunnel gewöhnt?« fragte Catti-brie hoffnungsvoll, denn sie gierte danach, Geschichten von

Ländern zu hören, die hinter den Grenzen von Zehnstädte lagen, der einzigen Gegend, die sie kannte.

Drizzt und das Mädchen verbrachten einen wunderschönen Tag miteinander. Der Dunkelfelf erzählte ihr von Menzoberranzan und Catti-brie ihm Geschichten aus dem Eiswindtal, und sie berichtete von ihrem Leben bei den Zwergen. Drizzt war besonders daran interessiert, etwas über Bruenor und seine Verwandten zu erfahren, denn die Zwerge waren seine nächsten Nachbarn, und sie fürchtete er am meisten.

»Wenn Bruenor redet, dann könnte man denken, er sei hart wie Stein, aber ich kenne ihn viel besser!« versicherte Catti-brie. »Er ist wirklich ein feiner Kerl, und das sind die anderen Clanmitglieder auch.«

Drizzt freute sich, das zu hören, und er war auch glücklich darüber, diese Bekanntschaft gemacht zu haben. Es gefiel ihm, daß er eine Freundin hatte, und er genoß die Gesellschaft des vergnügten Mädchens. Catti-bries Energie und Lebensgier sprudelten wahrlich über. In ihrer Gegenwart vergaß der Dunkelfelf die scheußlichen Erinnerungen, die ihn verfolgten, und er fühlte sich gut, weil er sich vor vielen Jahren dazu entschlossen hatte, das Elfenmädchen zu retten. Catti-bries melodiose Stimme und die Sorglosigkeit, die in der Kopfbewegung lag, wenn sie die Haare zur Seite strich, befreiten Drizzt von den niederdrückenden Schuldgefühlen. Es war, als stemme ein Riese einen Felsen hoch.

Sie hätten sich noch den ganzen Tag und die darauffolgende Nacht Geschichten erzählen können, ja, sogar noch viele Wochen, aber als Drizzt auffiel, daß die Sonne sich langsam dem westlichen Horizont näherte, wußte er, daß es an der Zeit war, das Mädchen nach Hause zu schicken.

»Ich werde Euch begleiten«, bot Drizzt an.

»Nein«, antwortete Catti-brie. »Das tut Ihr besser nicht. Bruenor würde es nicht verstehen, und dann hätte ich eine Menge Schwierigkeiten am Hals. Ich kenne diese Wege besser als Ihr, Drizzt Do'Urden, also macht Euch keine Sorgen! Und Ihr könnt auch gar nicht mit mir Schritt halten, selbst wenn Ihr wolltet!«

Drizzt mußte über diese Prahlerei lächeln, obwohl er dem Mädchen beinah glaubte. Sie machten sich sofort auf den Weg, marschierten zum südlichen Ausläufer des Berges und sagten sich dort Adieu. Natürlich versprachen sie, sich beim nächsten Tauwetter wieder zu treffen oder spätestens im Frühling, falls sich vorher keine Gelegenheit bieten sollte.

Fast hüpfend betrat das Mädchen den Höhlenkomplex, aber ein Blick auf das säuerliche Gesicht ihres Vaters dämpfte ihre Freude. An diesem Morgen war Bruenor nach Bryn Shander gegangen, weil er geschäftlich mit Cassius zu tun hatte. Der Zwerg war gar nicht erfreut zu hören, daß ganz in seiner Nähe ein Dunkelelf sein Lager aufgeschlagen hatte, aber er war ganz sicher, daß seine neugierige - viel zu neugierige - Tochter das für grandios halten würde.

»Du hältst dich von diesem Berg fern«, sagte Bruenor, kaum daß Catti-brie eingetreten war. Das Mädchen war verzweifelt. »Aber mein Vater -«, versuchte sie zu protestieren.

»Gib mir dein Wort, Mädchen!« forderte der Zwerg. »Ohne meine Erlaubnis wirst du keinen Fuß mehr auf diesen Berg setzen! Nach dem, was Cassius sagt, lebt dort oben ein Dunkelelf. Gib mir dein Wort!«

Catti-brie blickte hilflos und lief dann hinter Bruenor in den Höhlenkomplex. Sie wußte ganz genau, daß es harte Arbeit bedeuten würde, ihren Vater umzustimmen, aber sie wußte auch, daß Bruenor Ansichten vertrat, die nicht gerechtfertigt waren, zumindest nicht, wenn es Drizzt Do'Urden betraf.

Einen Monat später setzte erneut Tauwetter ein, und Catti-brie hielt ihr Versprechen. Sie setzte keinen Fuß auf Kelvins Steinhügel, marschierte aber die Talpfade in der Umgebung ab und rief nach Drizzt und Guenhwyvar. Drizzt und der Panther, die bei dieser Wetterveränderung nach dem Mädchen Ausschau hielten, waren schnell an ihrer Seite. Wieder wurden Geschichten ausgetauscht, und Drizzt und Catti-brie aßen den Picknickkorb leer, den das Mädchen zusammengestellt hatte.

Als Catti-brie an jenem Abend zu den Zwergenminen zurückkehrte, hegte Bruenor einen starken Verdacht, aber er fragte sie nur, ob sie ihr Versprechen eingehalten habe. Der Zwerg hatte seiner Tochter immer vertraut, aber auch als Catti-brie antwortete, daß sie nicht auf Kelvins Steinhügel gewesen sei, legte sich sein Mißtrauen nicht.



## *Enthüllungen*

Bruenor suchte an einem Frühlingsmorgen die unteren Abhänge von Kelvins Steinhügel ab. Der meiste Schnee war schon geschmolzen, denn der Frühling stand in voller Blüte, aber einige schattige Stellen erschwerten ihm das Fortkommen. Die Axt in der einen Hand und den Schild, der mit dem Wappen des Streithammer-Clans, einem schäumenden Krug, verziert war, in der anderen, ging Bruenor weiter. Auf jeder rutschigen Stelle, bei jedem Felsen, der ihm im Weg stand, fluchte er lautstark und verteufelte die Dunkelelfen. Er kreiste um den nordwestlichen Bergausläufer. Seine lange, spitze Nase nahm in dem beißenden Wind eine kirschrote Färbung an, und er keuchte vor Anstrengung. »Ist an der Zeit, sich auszuruhen«, murmelte der Zwerg, als er auf eine Steinnische traf, deren hohe Wände Schutz vor dem kalten Wind boten.

Bruenor war nicht der einzige, dem diese komfortable Stelle aufgefallen war. Kurz bevor er die zehn Fuß breite Einkerbung in der Felswand erreichte, tauchte urplötzlich ein riesiger, insektenartiger Kopf vor ihm auf. Der Zwerg fiel nach hinten. Er war verunsichert und hatte Angst, denn er erkannte das Tier - Remorhaz, der Polarwurm - und hatte keine große Lust, es mit ihm aufzunehmen.

Remorhaz kam gleich darauf aus der Spalte; sein schlangenähnlicher, vierzig Fuß langer Körper wirkte wie ein eisblaues Band. Die facettenartigen Insektenaugen, die leuchtendweiß strahlten, beobachteten den Zwerg. Die kurzen ledernen Flügel, die sich am Vorderteil des unendlich langen Torsos befanden, konnten jederzeit zuschlagen, während ein Dutzend beweglicher Beine den hinteren Teil bewegten.

Bruenor fühlte die zunehmende Hitze, als der Rücken der Kreatur zu glühen anfang.

»Das wird den kalten Wind ein wenig lindern!« kicherte der Zwerg, dem klar war, daß er vor dem Biest nicht weglaufen konnte. So zog er sich nicht weiter zurück, sondern schwenkte bedrohlich seine Axt.

Der Remorhaz kam direkt auf ihn zu, und sein riesiges Maul, das groß genug war, um einen Zwerg zu fassen, bewegte sich. Der Wurm war hungrig.

Bruenor sprang zur Seite und hielt den Schild so, daß das Biest ihm nicht die Beine annagen konnte. Währenddessen hieb er mit seiner Axt auf die Stelle zwischen den Hörnern.

Die Flügel bewegten sich wild. Der Kopf richtete sich auf. Der Remorhaz, der kaum verletzt war, wollte gerade wieder zuschlagen, aber Bruenor trotzte dem Monster. Er nahm die klobige Axt in die Hand, mit der er schon den Schild hielt, zog einen langen Dolch heraus und machte einen Satz nach vorn, so daß er zwischen dem ersten Beinpaar landete.

Der große Kopf senkte sich blitzschnell, aber Bruenor war schon unter den tiefliegenden Bauch - die verletzlichste Stelle des Tieres - gekrochen. »Hast du mich verstanden?« rief Bruenor und stieß mit dem Dolch zu.

Bruenor war zu zäh und viel zu gut gepanzert, um sich ernsthafte Verletzungen zuzuziehen, aber dann versuchte das Monster sich umzudrehen, um den Zwerg unter seinem heißglühenden Rücken zu begraben.

»Nein, das wirst du nicht tun, du verwirrtes Drachen-Wurm-Vogel-Insekt!« heulte Bruenor und kroch weg, um der Hitze zu entgehen. Kurz darauf stand er auf und drückte mit aller Kraft gegen den Wurm, bis das Monster, das schon keine Balance mehr hatte, tatsächlich umfiel.

Der Schnee schmolz zischend, als der feurige Rücken den Boden berührte. Bruenor trat mit Füßen und hüpfte an den wild um sich schlagenden Beinen vorbei, um an die verletzliche Unterseite des Tieres zu gelangen. Die oft benutzte Axt des

Zwergs landete auf dem Bauch, wo nur eine Sekunde später ein großes, tiefes Loch klaffte.

Der Remorhaz rollte sich zusammen und schlug mit seinem langen Ende hin und her, bis Bruenor weggedrängt wurde. Der Zwerg war sofort wieder auf den Füßen, aber eben nicht schnell genug, denn schon rollte der Polarwurm auf ihn zu. Der glühendheiße Rücken erwischte Bruenor am Schenkel, als er versuchte, wegzuspringen. Hinkend entfernte sich der Zwerg und befühlte immer wieder die rauchenden Beinkleider aus Leder.

Und dann ging es wieder von vorn los, obwohl diesmal jeder dem anderen mehr Respekt zollte.

Das Maul öffnete sich blitzschnell zu einem tiefen Schlund, und Bruenor schlug dem Monster einen Zahn aus und drängte den Kopf ab. Doch beim Ausholen mit der Axt knickte der verletzte Zwerg ein, stolperte und konnte nicht mehr entkommen. Ein langes Horn erwischte Bruenor an der Schulter und schleuderte ihn weg.

Er schlug auf einem mit Felsen übersäten Feld auf, erholte sich von dem Sturz und stieß seinen Kopf gegen einen der größeren Felsen, bis sein Helm wieder richtig saß. Auf diese Weise legte sich auch seine Benommenheit.

Der Remorhaz zog eine Blutspur nach sich, aber er gab nicht auf. Das riesige Maul öffnete sich wieder, die Kreatur zischte, und Bruenor verschluckte prompt einen Stein.

Guenhwyvar informierte Drizzt über die Auseinandersetzung, die unten auf dem nordwestlichen Ausläufer stattfand. Bis jetzt war der Dunkelfelf noch nie einem Polarwurm begegnet, aber sobald er auf dem hohen Bergkamm stand und die beiden Kämpfer sah, wußte er, daß der Zwerg in Schwierigkeiten steckte. Drizzt ärgerte sich, weil er seinen Bogen in der Höhle vergessen hatte, zog seine

Krummschwerter und kletterte hinter dem Panther den Berg hinunter, so schnell ihm das auf dem rutschigen Terrain möglich war.

»Na, dann komm mal!« brüllte der Zwerg dem Remorhaz zu, und das Monster befolgte seine Aufforderung tatsächlich. Bruenor wappnete sich, denn er wollte zumindest einen guten Schuß plazieren, bevor er zu Warmfutter degradiert wurde.

Der große Kopf fuhr über ihm herunter, aber dann zögerte der Remorhaz und wandte seinen Blick ab, als hinter ihm ein Schrei ertönte.

»Ziemlich dumm!« rief der Zwerg erfreut. Bruenor hieb mit seiner Axt auf den Unterkiefer des Monsters ein und spaltete ihn zwischen zwei großen Schneidezähnen. Der Remorhaz schrie vor Schmerz, seine ledernen Flügel bewegten sich hektisch auf und ab, und er bemühte sich, aus der Reichweite des Zwerges zu gelangen.

Doch Bruenor schlug erneut zu, und dann noch ein drittes Mal. Jeder Schlag riß tiefe Löcher in das Maul, und der Kopf des Remorhaz senkte sich langsam.

»Du glaubst wohl, du könntest mich beißen, hm?« rief der Zwerg. Jetzt streckte er seine Schildhand aus und packte ein Horn, als der Remorhaz sich wieder aufrichten wollte. Schnell riß der Zwerg den Kopf des Wurms herum, bis er eigenartig verdreht war, und mit seinem muskulösen Arm trieb Bruenor seine mächtige Axt in den Schädel des Polarwurms.

Die Kreatur schauderte und zuckte, lag dann aber ganz still. Sein Rücken war immer noch glühendheiß.

Als Guenhwyvar zum zweitenmal brüllte, wandte der stolze Zwerg seinen Blick von seinem toten Gegner ab. Bruenor, der verletzt war und deshalb besonders vorsichtig sein mußte, schaute auf und entdeckte Drizzt und den Panther, die rasch auf ihn zuliefen. Der Drow hielt beide Krummschwerter in den Händen.

»Kommt nur!« rief Bruenor den beiden entgegen, denn er deutete ihr Näherkommen falsch. Mit der Axt schlug er gegen seinen schweren Schild. »Kommt nur, dann kriegt Ihr meine Klinge zu spüren!«

Drizzt blieb abrupt stehen und forderte Guenhwyvar auf, es ihm gleichzutun. Doch der Panther lief einfach weiter und legte die Ohren an.

»Verschwinde, Guenhwyvar!« befahl Drizzt.

Der Panther knurrte ein letztes Mal ungehalten und lief weg.

Bruenor, der erfreut war, daß die Katze weg war, warf Drizzt einen wütenden Blick zu.

»Dann also nur Ihr und ich!« spuckte der Zwerg. »Habt Ihr den Mut, es mit meiner Axt aufzunehmen, oder sind kleine Mädchen schon eher Eure Kragenweite?«

Bei der Anspielung auf Catti-brie loderte ein unheimliches Feuer in Drizchts Augen auf. Seine Hände umklammerten die Waffen nur noch fester.

Mit Leichtigkeit schwenkte Bruenor seine Axt. »Komm schon«, zirpte er verächtlich. »Habt Ihr den Mut, mit einem Zwerg ein kleines Spielchen zu wagen?«

Drizzt wollte so laut schreien, daß die ganze Welt es hörte. Er wollte auf das tote Monster springen und den Zwerg niedermachen, die Worte des Zwerges mit brutaler Gewalt leugnen, aber das konnte er nicht. Drizzt konnte Mielikki nicht entsagen und Mooshie nicht verraten. Wieder einmal mußte er seine Wut unterdrücken, die Beleidigung stoisch hinnehmen und sich dabei vor Augen führen, daß er und seine Göttin wahrhaftig wußten, was in seinem Herzen lag.

Die Krummschwerter verschwanden in ihren Scheiden, und Drizzt ging weg. Guenhwyvar kam an seine Seite.

Neugierig verfolgte Bruenor, wie sich das Paar entfernte. Zuerst hielt er den Dunkelef für einen Feigling, aber dann, als

sich die Aufregung über die Schlacht langsam verflüchtigte, fragte sich Bruenor, was der Drow eigentlich vorhatte. War er gekommen, um die beiden Kämpfer zu töten, wie Bruenor zuerst angenommen hatte? Oder war er möglicherweise aufgetaucht, um Bruenor zu helfen?

»Nein«, murmelte der Zwerg und verabschiedete sich von dieser Möglichkeit. »Ein Dunkelelf nicht!«

Der Rückweg zog sich für den hinkenden Zwerg lange hin, und so hatte Bruenor ausreichend Gelegenheit, den Vorfall am nordwestlichen Ausläufer wieder und wieder zu überdenken. Als er schließlich in die Minen zurückgekehrt war, war die Sonne schon lange untergegangen, und Catti-brie und einige andere Zwerge hatten sich versammelt und wollten gerade losziehen, um ihn zu suchen.

»Du bist verletzt«, bemerkte einer der Zwerge. Catti-brie argwöhnte sofort, daß zwischen ihrem Vater und dem Dunkelelf ein Kampf stattgefunden hatte.

»Polarwurm«, erklärte der Zwerg gelassen. »Hab' ihn erledigt und mir ein paar Brandwunden zugezogen.«

Die anderen Zwerge nickten und bewunderten ihren Anführer für seine Tapferkeit - ein Polarwurm war nicht leicht zu töten. Catti-brie seufzte erleichtert auf.

»Ich habe den Dunkelelf gesehen!« knurrte Bruenor sie an, der wußte, wieso sie geseufzt hatte. Den Zwerg verwirrte die Begegnung mit dem Dunkelelf noch immer, und es verwirrte ihn auch, daß er nicht wußte, was Catti-brie mit ihm zu tun hatte. Hatte Catti-brie den Dunkelelf tatsächlich getroffen?

»Ich habe ihn gesehen, ja, das hab' ich!« fuhr Bruenor fort, der sich jetzt eher mit den anderen Zwergen unterhielt. »Ein Dunkelelf und die größte und schwärzeste Katze, die ich je im Leben gesehen habe. Er ist auf mich zugekommen, gerade in dem Augenblick, als ich den Wurm erledigt hatte.«

»Das würde Drizzt nicht tun!« unterbrach Catti-brie ihren Vater, bevor er mit seiner üblichen Geschichtenerzählerei anfangen konnte.

»Drizzt?« fragte Bruenor, und das Mädchen wandte sich ab, als sie feststellte, daß ihr Geheimnis aufgefliegen war. Bruenor beließ es dabei - für den Moment.

»Das hat er getan, sage ich!« fuhr der Zwerg fort. »Kam auf mich mit gezückten Krummschwertern zu! Den und die Katze habe ich aber verscheucht!«

»Wir könnten ihn jagen«, schlug einer der Zwerge vor. »Ihn von hier vertreiben!« Die anderen nickten und murmelten zustimmend, aber Bruenor, der immer noch nicht wußte, was der Drow vorhatte, unterbrach sie.

»Der Berg gehört ihm«, behauptete Bruenor. »Cassius hat ihn ihm gegeben, und mit Bryn Shander brauchen wir keinen Ärger. Solange der Dunkelelf sich zurückhält und uns nicht in die Quere kommt, werden wir ihn gewähren lassen. Aber«, fuhr Bruenor fort und blickte Catti-brie direkt an, »du wirst dich nicht mit ihm unterhalten, und du wirst nie wieder in seine Nähe gehen!«

»Aber -«, setzte Catti-brie an. Doch es hatte keinen Sinn.

»Nie mehr!« brüllte Bruenor. »Du gibst mir jetzt dein Wort, Mädchen, oder bei Moradin, ich werde mir den Kopf des Dunkelelfen holen!«

Catti-brie zögerte.

»Nun, sag was!« forderte Bruenor.

»Du hast mein Wort«, murmelte das Mädchen und floh in die dunkle, schützende Höhle.

»Cassius, der Sprecher von Bryn Shander hat mich zu Euch geschickt«, erklärte der mürrische Mann. »Sagte, wenn jemand den Dunkelelf kennt, dann Ihr.«

Bruenor schaute sich in seiner formellen Empfangshalle um. Mehrere Zwerge waren zugegen, aber keiner von ihnen schien von dem rüden Fremdling beeindruckt zu sein. Bruenor legte sein bärtiges Kinn in die Hand und gähnte. Er war entschlossen, sich aus dem augenscheinlichen Konflikt herauszuhalten. Eigentlich hätte er den ungehobelten Kerl und seinen übelriechenden Hund ohne zu zögern hinausgeworfen, aber Catti-brie, die neben ihrem Vater saß, rutschte unruhig hin und her.

Roddy MoGristle registrierte ihre verräterischen Bewegungen. »Cassius sagt, daß Ihr den Drow gesehen haben müßt, da er ja ganz in der Nähe lebt.«

»Wenn einer meiner Leute ihn gesehen haben sollte«, erwiderte Bruenor teilnahmslos, »dann haben sie davon nichts erzählt. Wenn Euer Drow in der Nähe ist, dann hat er jedenfalls keinen Ärger gemacht.«

Catti-brie warf ihrem Vater einen argwöhnischen Blick zu und atmete tief durch.

»Keinen Ärger?« schimpfte Roddy. In seinen Augen tauchte ein gemeines Funkeln auf. »Das kann doch gar nicht sein.« Langsam und theatralisch zog der Mann aus den Bergen seine Kapuze zurück, damit man seine Narben sehen konnte. »Macht nie Ärger, bis man unaufmerksam wird, und dann schlägt er zu!«

»Der Dungelef hat Euch die verpaßt?« fragte Bruenor, der weder sonderlich furchtsam noch beeindruckt war. »Eigenwillige Narben - besser als die meisten, die ich bis jetzt gesehen habe.«

»Er hat meinen Hund getötet!« knurrte Roddy.

»Sieht meiner Meinung nach nicht tot aus«, höhnte Bruenor. Die anderen Zwerge im Raum kicherten.

»Meinen anderen Hund«, krächzte Roddy, der nun begriff, was er von diesem sturen Zwerg zu halten hatte. »Ihr schert



Euch einen feuchten Dreck um mich, und warum solltet Ihr auch? Aber den jage ich nicht um meinetwillen und auch nicht, weil ein Kopfgeld auf ihn ausgesetzt ist. Habt Ihr jemals von Maldobar gehört?«

Bruenor zuckte mit den Schultern.

»Nördlich von Sundabar«, erklärte Roddy. »Kleiner, friedlicher Ort. Alles Bauern. Eine Familie, die Distelwolle, lebten etwas abseits, drei Generationen in einem Haus, wie gute Familien das eben tun. Bartholomäus Distelwolle war ein guter Mann, das kann ich Euch sagen, und seine Kinder, vier Jungs und ein junges Mädchen - gerade so wie Eures -, waren aufrecht und ehrlich, mit fröhlichen Herzen, und sie liebten die Welt.«

Bruenor konnte sich ausrechnen, worauf der kräftige Mann hinauswollte, und nachdem ihm auffiel, wie Catti-brie neben ihm immer unruhiger wurde, war ihm auch klar, daß seine einfühlsame Tochter ahnte, was kommen würde.

»Gute Familie«, sinnierte Roddy und stellte eine nachdenkliche Miene zur Schau. »Neun in dem Haus.« Das Gesicht des Mannes aus den Bergen wurde plötzlich hart, und er blickte Bruenor direkt in die Augen. »Neun sind in dem Haus gestorben«, erklärte er. »Von Eurem Drow abgeschlachtet, und einer wurde sogar von seiner teuflischen Katze gefressen.«

Catti-brie versuchte etwas zu sagen, aber sie brachte nur einen Schrei heraus. Bruenor freute sich über ihre Verwirrung, denn wenn sie sich hätte äußern können, dann hätte sie dem Martn aus den Bergen mehr verraten, als Bruenor ihn wissen lassen wollte. Der Zwerg legte seiner Tochter einen Arm um die Schulter und antwortete dann Roddy ruhig: »Ihr seid mit einer düsteren Geschichte zu uns gekommen. Ihr habt meine Tochter verängstigt, und ich kann es gar nicht leiden, wenn meine Tochter Angst hat.«

»Ich bitte Euch um Verzeihung, königlicher Zwerg«, sagte Roddy mit einer Verbeugung, »aber man muß Euch über die Gefahren, die vor Eurer Tür lauern, aufklären. Der Dunkelelf ist böse, und seine teuflische Katze ist es auch! Ich will nicht, daß sich die Tragödie aus Maldobar wiederholt.«

»Und in meinen Hallen wird das auch nicht geschehen«, versicherte Bruenor ihm. »Wir sind keine einfachen Bauern, das könnt Ihr mir glauben. Der Drow wird uns nicht mehr Ärger machen, als er uns bis jetzt gemacht hat.«

Es überraschte Roddy nicht, daß Bruenor ihm nicht behilflich sein wollte, aber er war sich ganz sicher, daß der Zwerg oder zumindest das Mädchen mehr über Drizzts Aufenthaltsort wußten, als sie zugaben. »Wenn nicht um meinetwillen, dann für Bartholomäus Distelwolle, ich bitte Euch, guter Zwerg, sagt mir, ob Ihr wißt, wo ich den schwarzen Teufel finden kann. Oder wenn Ihr es nicht wißt, dann gebt mir ein paar Soldaten, die mir helfen, ihn aufzuspüren.«

»Meine Zwerge sind mit dem Schmelzen ausreichend beschäftigt«, erläuterte Bruenor. »Ich kann nicht auf sie verzichten, nur damit sie den Feind eines anderen suchen.« Bruenor war es egal, was Roddy mit dem Drow zu schaffen hatte, aber die Geschichte des Mannes aus den Bergen bestätigte seine Einstellung, daß man dem Dunkelelf aus dem Wege gehen sollte. Vor allem seine Tochter. Vielleicht hätte Bruenor Roddy sogar geholfen, auf diese Weise wäre er beide losgeworden, aber Catti-bries Verzweiflung hielt ihn davon ab.

Roddy bemühte sich zwar, seine Wut zu verbergen, aber das gelang ihm nicht. Nun suchte er nach einer anderen Möglichkeit. »Wohin würdet Ihr fliehen, König Bruenor?« fragte er. »Ihr kennt die Berge besser als jedes andere Lebewesen, hat Cassius mir gesagt. Wo soll ich suchen?«

Bruenor gefiel es, daß dieser unerfreuliche Mensch so verzweifelt war. »Großes Tal«, lautete seine kryptische Antwort. »Große Berge. Viele Höhlen.« Einen Augenblick saß er still und schüttelte den Kopf.

Roddy konnte seine Schöntuerei nicht mehr durchhalten. »Ihr helft einem mordenden Dunkelelf?« schrie er. »Ihr nennt Euch König, aber Ihr...«

Bruenor sprang von seinem Steinthron, und Roddy trat einen Schritt zurück und umklammerte Spalters Griff.

»Hier steht das Wort eines Schurken gegen das eines anderen!« knurrte Bruenor ihn an. »Einer so gut oder so schlecht wie der andere, möchte ich meinen!«

»Das meinen die Distelwolle nicht!« rief Roddy, und sein Hund, der seine Aufregung spürte, fletschte die Zähne und knurrte böse.

Bruenor betrachtete das seltsame, gelbe Tier neugierig. Das Abendessen stand kurz bevor, und Streit machte Bruenor besonders hungrig. Ob ihm wohl ein gelber Hund schmecken würde? fragte sich der König.

»Habt Ihr mir nichts mehr zu sagen?« hakte Roddy nach.

»Mir fällt nichts mehr ein«, brummte Bruenor. Mehrere gut bewaffnete Zwerge liefen herbei, um aufzupassen, daß der gewalttätige Mensch keine Dummheiten machte. »Ich würde Euch anbieten, mit uns zu speisen«, fuhr Bruenor fort, »aber Ihr stinkt zu sehr, als daß Ihr an meinem Tisch sitzen dürft, und Ihr scheint nicht zu der Sorte zu gehören, die ein Bad nimmt.«

Roddy riß an der Hundeleine und stürmte davon. Dabei stieß er mit dem Stiefel gegen jede Tür, an der er vorbeikam. Auf Bruenors Zeichen hin folgten vier Soldaten dem Mann aus den Bergen, um darauf zu achten, daß er ohne weitere Zwischenfälle abzog. Die anderen lachten und heulten in der

Empfangshalle über die Art und Weise, wie ihr König mit dem Menschen umgesprungen war.

Catti-brie konnte nicht mitlachen, wie Bruenor bemerkte, und der Zwerg glaubte, den Grund dafür zu kennen. Roddys Geschichte, ob wahr oder nicht, hatte in dem Mädchen einige Zweifel aufkeimen lassen.

»Jetzt hast du es«, sagte Bruenor zu ihr. »Der Dunkelelf ist ein gejagter Mörder. Jetzt wirst du meine Warnungen beherzigen, Mädchen!«

Catti-bries Lippen wurden ganz schmal, so verbittert war sie. Drizzt hatte ihr nicht viel über sein Leben auf der Oberflächenwelt erzählt, aber sie konnte einfach nicht glauben, daß dieser Drow, den sie kennengelernt hatte, zu einem Mord fähig war. Andererseits konnte sie das Offensichtliche nicht leugnen: Drizzt war ein Dunkelelf, und für ihren wesentlich erfahreneren Vater verlieh diese Tatsache McGristles Geschichte einen Hauch Glaubwürdigkeit.

»Hast du mich verstanden, Mädchen?« knurrte Bruenor.

»Jetzt hast du sie ja alle beisammen«, platzte Catti-brie unvermittelt heraus. »Den Dunkelelf und Cassius und den häßlichen Roddy McGristle. Du mußt -«

»Nicht mein Problem!« brüllte Bruenor und schnitt ihr damit das Wort ab. Angesichts der plötzlichen Wut ihres Vaters traten Catti-brie Tränen in die Augen. Die ganze Welt schien auf dem Kopf zu stehen, und sie konnte nur zusehen. Drizzt war in Gefahr, und seine Vergangenheit wurde in Frage gestellt. Und etwas anderes schmerzte Catti-brie auch noch: Ihr Vater, den sie liebte und ihr ganzes Leben lang bewundert hatte, hatte jetzt anscheinend ein taubes Ohr, was den Ruf der Gerechtigkeit anbelangte.

In diesem schrecklichen Augenblick tat Catti-brie das einzige, was ein elf Jahre altes Mädchen tun konnte, wenn die

Chancen so schlecht standen - sie wandte sich von Bruenor ab und floh.

Catti-brie wußte wirklich nicht, was sie vorhatte. Plötzlich stellte sie fest, daß sie auf dem Weg zu Kelvins Steinhügel war und das Versprechen brach, das sie Bruenor gegeben hatte. Das Mädchen konnte ihr Bedürfnis, hierherzukommen, nicht unterdrücken, obwohl nicht viel mehr in ihrer Macht lag, als Drizzt zu warnen, daß Roddy McGristle ihn suchte.

Sie begriff all die sorgenvollen Gedanken nicht, die ihr durch den Kopf gingen, aber als sie vor dem Dunkelelf stand, wußte sie, aus welchem Grund sie weggelaufen war. Sie war nicht wegen Drizzt gekommen, obwohl sie wollte, daß er in Sicherheit war. Es ging ihr um ihren Frieden.

»Ihr habt nie von den Distelwolles aus Maldobar erzählt«, lautete ihre frostige Begrüßung. Das Lächeln des Drows wich einem gepeinigten Gesichtsausdruck.

Das Mädchen dachte, daß Drizzt damit seine Schuld eingestanden hatte, wirbelte herum und wollte fliehen. Doch Drizzt konnte sie gerade noch an der Schulter zurückhalten. Er sollte in der Hölle schmoren, wenn er zuließ, daß dieses Mädchen, das ihn ganz und gar und von Herzen akzeptiert hatte, jetzt diesen Lügen Glauben schenkte.

»Ich habe niemanden getötet«, flüsterte er. Catti-brie schluchzte. »Nur die Monster, die die Distelwolles umgebracht haben. Ich gebe Euch mein Wort!« Dann erzählte er die Geschichte in voller Länge und ließ nicht einmal die Flucht vor Taube Falkenhands Truppe aus.

»Und jetzt bin ich hier«, schloß er, »und möchte diese Erfahrung hinter mir lassen, obwohl ich sie nie, das verspreche ich, vergessen werde!«

»Ihr laßt aber irgend etwas aus«, erwiderte Catti-brie. »Was ist mit Euch und McGristle?«

»McGristle?« keuchte Drizzt. Seit Jahren hatte er nichts mehr mit dem Mann zu tun gehabt und geglaubt, daß Roddy etwas aus längst vergangenen Zeiten sei.

»Ist heute aufgetaucht«, erklärte Catti-brie. »Großer Mann mit einem gelben Hund. Er jagt Euch.«

Diese Erklärung machte Drizzt schwach. Würde er jemals seine Vergangenheit hinter sich lassen können? fragte er sich. Und wenn nicht, wie konnte er dann darauf hoffen, irgendwo akzeptiert zu werden.

»McGristle sagt, Ihr hättet sie getötet«, fuhr Catti-brie fort.

»Dann habt Ihr nur ein Wort, das gegen das andere steht«, erwiderte Drizzt, »und es gibt keine Beweise, die eine der beiden Geschichten untermauern könnten.« Das darauffolgende Schweigen schien Stunden zu dauern.

»Ich kann diesen häßlichen und brutalen Kerl nicht leiden«, meinte Catti-brie, und zum erstenmal, seit sie McGristle getroffen hatte, konnte sie wieder lächeln.

Die Bestätigung ihrer Freundschaft freute Drizzt sehr, doch er konnte den Ärger, der wie Gewitterwolken über ihm aufzog, nicht vergessen. Er würde mit Roddy kämpfen müssen, und vielleicht auch noch mit anderen, wenn es dem Kopfgeldjäger gelingen sollte, sie gegen ihn aufzubringen -was keine schwierige Aufgabe war, wenn man Drizzts Herkunft bedachte. Oder Drizzt mußte weglaufen und wieder auf die Straße zurückkehren.

»Was werdet Ihr tun?« fragte Catti-brie, die seine Hilflosigkeit spürte.

»Habt keine Angst um mich«, beruhigte Drizzt sie und legte die Arme um sie. Er wußte, daß das seine Art war, sich zu verabschieden. »Ihr müßt nach Hause zurückkehren.«

»Er wird Euch finden«, beharrte Catti-brie grimmig.

»Nein«, sagte Drizzt. »Jedenfalls nicht allzu schnell. Zusammen mit Guenhwyvar wird es mir gelingen, mir Roddy McGristle vom Hals zu halten, bis ich einen Ausweg gefunden habe. Nun macht Euch auf den Weg! Die Nacht bricht schnell herein, und ich denke nicht, daß Euer Vater damit einverstanden ist, daß Ihr hergekommen seid.«

Als sie daran erinnert wurde, daß sie sich Bruenor stellen mußte, wurde sie unruhig. Sie verabschiedete sich von Drizzt und drehte sich um, dann aber eilte sie zu dem Dunkelelf zurück und umarmte ihn. Leichtfüßiger als zuvor stieg sie den Berg hinunter. Catti-brie hatte Drizzt nicht helfen können, aber die Probleme des Dunkelelfs schienen nichts im Vergleich zu ihrer Erleichterung zu sein, daß ihr Freund nicht das Ungeheuer war, für das ihn manche hielten.

Diese Nacht war für Drizzt Do'Urden tatsächlich schwarz. Er hatte geglaubt, daß Roddy McGristle ein Problem war, das weit hinter ihm lag, aber jetzt drohte wieder Gefahr, und niemand bis auf Catti-brie war da, um ihn zu verteidigen.

Wieder mußte er allein antreten, falls er überhaupt antreten wollte. Außer Guenhwyvar und seinen Krummschwertern hatte er keine Verbündeten. Und die Aussicht, daß er mit McGristle kämpfen mußte, gefiel ihm nicht.

»Hier bin ich nicht zu Hause«, murmelte Drizzt im eisigen Wind. Er holte die Onyxstatuette heraus und rief seinen Freund, den Panther. »Komm, mein Freund«, sagte er zu der Katze. »Laß uns von hier Verschwinden, bevor unser Gegner uns auf den Fersen ist.«

Guenhwyvar hielt Wache, während Drizzt seine Habseligkeiten zusammenpackte.

## *Zwergengeplänkel*

Catti-brie hörte das Knurren des Hundes, aber sie hatte keine Zeit zu reagieren, als der riesige Mann hinter einem Felsen hervorsprang und sie grob am Arm packte. »Ich wußte, daß Ihr Bescheid wißt!« rief McGristle und schnaubte dem Mädchen seinen übelriechenden Atem ins Gesicht.

Catti-brie trat ihm gegen das Schienbein. »Laßt mich los!« rief sie. Roddy war überrascht, als er ihre Stimme hörte. Anscheinend hatte sie keine Angst vor ihm. Er schüttelte sie richtig durch, als sie wieder versuchte, ihn zu treten.

»Ihr seid aus gutem Grund auf den Berg gestiegen«, sagte Roddy gleichmütig. Seine Umklammerung ließ aber nicht nach. »Ihr seid gekommen, um den Dunkelelf zu sehen - ich wußte, daß Ihr mit dem befreundet seid. Hab's in Euren Augen gesehen!«

»Ihr wißt überhaupt nichts!« zischte Catti-brie. »Ihr verbreitet nur Lügen.«

»Dann hat der Drow Euch also seine Version von der Distelwolle-Sache erzählt, hm?« erwiderte Roddy, der gleich wußte, was das Mädchen sagen wollte. Catti-brie war sich darüber klar, daß sie sich in ihrer Wut verraten und Informationen über ihren Ausflug ausgeplaudert hatte.

»Der Dunkelelf?« sagte Catti-brie abwesend. »Ich weiß gar nicht, wovon Ihr sprecht.«

Roddys Gelächter verhöhnte sie. »Ihr seid bei dem Drow gewesen, Mädchen. Das habt Ihr ganz deutlich gesagt. Und Ihr werdet mich jetzt zu ihm bringen.«

Catti-brie grinste ihn spöttisch an und wurde noch einmal durchgeschüttelt.



Dann plötzlich wirkte Roddys Gesicht ganz sanft, und der Ausdruck, der jetzt in den Augen des Mannes lag, gefiel dem Mädchen noch viel weniger.

»Ihr seid doch ein fröhliches Mädchen, nicht wahr?« schnurrte Roddy, packte Catti-brie an der Schulter und drehte sie um, bis er ihr geradewegs in die Augen blicken konnte. »Voller Leben, hm? Ihr werdet mich zu dem Dunkelelf bringen, Mädchen, dessen bin ich sicher. Aber vielleicht gibt es noch ein paar andere Dinge, die wir zuvor tun können, etwas, was Euch klarmacht, daß man jemandem wie Roddy McGristle nicht in die Quere kommt.« Und dann tätschelte er Catti-bries Wange, was lächerlich und grotesk wirkte. Das Mädchen würgte.

Es brauchte jedes Quentchen innere Stärke, das Catti-brie in diesem Moment aufbringen konnte, um ihm ins Gesicht zu sehen. Sie war noch ein ziemlich junges Mädchen, aber sie war zwischen den grimmig dreinblickenden Zwergen des Streithammer-Clans aufgewachsen, einer stolzen und wilden Bande. Bruenor war ein Kämpfer, und das war seine Tochter auch. Catti-brie zog ihr Knie hoch, traf Roddys Leiste, und als sich sein Griff plötzlich lockerte, zerkratzte sie ihm das Gesicht. Sie schlug mit dem Knie ein zweites Mal zu - dieses Mal war ihr Angriff weniger effektiv -, aber Roddy, der sich krümmte, konnte nicht mehr so gut zupacken. Das Mädchen hätte sich beinahe losreißen können.

Doch dann verstärkte sich Roddys Umklammerung wieder, und die beiden rangen einen Augenblick miteinander. Plötzlich spürte Catti-brie, wie jemand ihre andere Hand festhielt, und bevor sie verstehen konnte, was vorging, hatte Roddy sie losgelassen, und eine dunkle Gestalt trat neben sie.

»Dann seid Ihr also doch noch aufgetaucht, um Euch Eurem Schicksal zu stellen«, rief Roddy Drizzt erfreut zu.

»Lauft weg«, riet Drizzt Catti-brie. »Das hier geht Euch nichts an.« Catti-brie, die bebte und furchtbare Angst hatte, widersetzte sich nicht.

Roddys knotige Hände umklammerten Spalters Griff. Der Kopfgeldjäger hatte schon zuvor mit dem Dunkelelf gekämpft und hatte nun nicht vor, ihn zu einem seiner behenden Ausweichmanöver kommen zu lassen. Mit einem Nicken ließ er den Hund von der Leine.

Der Hund rannte auf Drizzt zu und wollte gerade zum Sprung ansetzen, als Guenwhyvar auf ihn zustürzte und ihn zur Seite riß. Der Hund stand wieder auf. Er war nicht schwer verletzt, aber jedesmal, wenn der Panther ihn anbrüllte, wich er ein paar Schritte zurück.

»Genug jetzt«, sagte Drizzt plötzlich ganz ernst. »Ihr habt mich lange verfolgt. Ich bewundere Eure Ausdauer, aber Euer Zorn trifft den Falschen, das sage ich Euch. Ich habe die Distelwolles nicht getötet. Niemals hätte ich mein Schwert gegen sie erhoben!«

»Zur Hölle mit den Distelwolles!« brüllte Roddy zurück. »Meint Ihr, daß es mir darum geht?«

»Mein Kopf würde Euch kein Gold einbringen«, erwiderte Drizzt.

»Zur Hölle mit dem Gold!« rief Roddy. »Ihr habt meinen Hund getötet, Drow, und mir mein Ohr genommen!« Mit seinem dreckigen Finger fuhr er über sein vernarbtes Gesicht.

Drizzt wollte mit ihm reden und ihn daran erinnern, daß er es gewesen war, der den Kampf eröffnet hatte, und daß es seine Axt gewesen war, die den Baum gefällt hatte. Aber Drizzt verstand Roddys Motivation und wußte, daß Worte allein ihn nicht besänftigen konnten. Drizzt hatte Roddys Stolz verletzt, und für einen Mann wie McGristle war diese Verletzung unerträglicher als physischer Schmerz.

»Ich will nicht kämpfen«, bot Drizzt fest entschlossen an. »Nehmt Euren Hund, verschwindet und gebt mir Euer Wort, daß Ihr mich nicht mehr verfolgen werdet.«

Roddys höhnisches Gelächter ließ Drizzt erschauern. »Ich würde Euch bis ans Ende der Welt jagen, Drow!« brüllte Roddy. »Und ich würde Euch immer finden. Kein Loch wäre tief genug, um mich abzuhalten. Kein See wäre groß genug! Ich werde Euch jetzt erledigen, und falls Ihr wegrennen solltet, kriege ich Euch eben später!«

Roddy lächelte, und seine gelben Zähne kamen zum Vorschein. Vorsichtig marschierte er auf Drizzt zu. »Ich werde Euch erledigen, Dunkelelf«, knurrte der Kopfgeldjäger ganz leise. Mit einem plötzlichen Sprung hielt er auf Drizzt zu und schwenkte Spalter hin und her. Drizzt wich rasch zurück.

Mit einem zweiten Schlag hätte er das gleiche Ergebnis erzielen können, aber Roddy nahm die Hand einfach zurück, anstatt wieder von vorn zu beginnen, und streifte Drizzts Kinn.

In einem Sekundenbruchteil stand er vor Drizzt und schleuderte die Axt wild herum. »Steht still!« rief Roddy, als Drizzt zur Seite trat oder sich duckte. Drizzt wußte, daß er ein großes Risiko einging, wenn er sich nicht gegen die Schläge zur Wehr setzte, aber er hoffte, daß er den kräftigen Mann ermüden und dann eine friedlichere Lösung finden konnte.

Für einen großen Mann war Roddy sehr beweglich und schnell, aber Drizzt war wesentlich schneller als sein Gegner, und der Drow glaubte, daß er dieses Spielchen noch eine Weile weiterspielen konnte.

Spalter kam seitlich näher und hielt auf Drizzts Brustkorb zu. Aber das war ein Täuschungsmanöver, denn Roddy wollte, daß Drizzt sich duckte, damit er dem Drow ins Gesicht treten konnte.

Doch Drizzt ahnte, was Roddy vorhatte. Er machte einen Satz, anstatt sich zu ducken, schlug einen Salto über die Axt

und landete mühelos ganz dicht neben McGristle. Und jetzt schlug Drizzt zu. Mit beiden Krummsäbelgriffen hieb er auf Roddys Gesicht ein. Der Kopfgeldjäger stolperte nach hinten und spürte, wie ihm warmes Blut über das Gesicht lief.

»Verschwindet«, sagte Drizzt ernst. »Geht zurück nach Maldobar und nehmt Euren Hund mit«

Falls Drizzt geglaubt hatte, daß Roddy sich angesichts weiterer Schande ergeben würde, dann hatte er sich ernstlich getäuscht. Roddy brüllte vor Wut, rannte auf Drizzt zu, um ihn niederzuschlagen.

Drizzt hieb mit seinen Waffengriffen auf Roddys eingezogenen Kopf ein und setzte zu einer Rolle vorwärts über Roddys Rücken an. Der Kopfgeldjäger fiel zu Boden, stand aber schnell wieder auf und warf einen Dolch in Drizchts Richtung, gerade als der sich umdrehte.

Drizzt registrierte in der letzten Sekunde einen silbernen Blitz und wehrte die Waffe mit seinem Säbel ab. Noch zwei Dolche kamen auf Drizzt zugeflogen, und jedesmal kam Roddy einen Schritt näher.

»Ich kenne jetzt Eure Tricks, Dunkelelf«, sagte Roddy. Ein teuflisches Grinsen umspielte seine Lippen. Mit zwei flinken Schritten stand er dicht vor Drizzt und setzte wieder Spalter ein.

Drizzt machte eine Rolle seitwärts und kam ein paar Meter weiter weg wieder auf die Füße. Roddys unbeugsame Selbstsicherheit ging dem Dunkelelf langsam, aber sicher auf die Nerven. Er hatte auf den Kopfgeldjäger mit solcher Wucht eingeschlagen, daß die meisten Männer dabei zu Boden gegangen wären, und er fragte sich mittlerweile, wieviel dieser kräftige Mensch ertragen konnte. Der Gedanke brachte Drizzt zu dem unausweichlichen Schluß, daß er nicht nur mit den Krummsäbelgriffen auf Roddy einschlagen mußte.

Wieder kam Spalter von der Seite. Diesmal duckte Drizzt sich nicht. Er trat in den Kreis, den die Waffe beschrieb, und blockte sie mit einem Säbel ab, so daß Roddy ungeschützt dastand und er mit dem zweiten Krummschwert zustoßen konnte. Drei schnelle Stiche schlossen eins von Roddys Augen, aber der Kopfgeldjäger grinste nur und griff an. Er schnappte sich Drizzt und schmetterte den leichteren Gegner zu Boden.

Drizzt wand sich und schlug um sich. Dabei wußte er ganz genau, daß er im Nachteil war. In dieser Position konnte er Roddys Kraft nichts entgegensetzen, und da seine Bewegungsmöglichkeiten stark eingeschränkt waren, nutzte ihm auch seine Flinkheit nichts mehr. Roddy lag auf ihm und wollte gerade mit Spalter zuschlagen.

Dann jaulte der Hund kurz auf. Das war eine Warnung, doch er schenkte ihr nicht genug Beachtung, um Guenhwyvars Sprung auszuweichen. Der Panther riß Roddy von Drizzt herunter und schmetterte ihn zu Boden. Der kräftige Mann war umsichtig genug, um auf das Tier einzuschlagen, und er erwischte Guenhwyvar an einem Hinterlauf.

Nun mischte sich auch der Hund wieder ein, aber Guenhwyvar hatte sich schon erholt, sprang um Roddy herum und drängte das andere Tier ab.

Als Roddy sich wieder Drizzt zuwandte, setzte der Dunkelelf seine Krummschwerter so gewandt ein, daß der Kopfgeldjäger nicht mithalten und kontern konnte. Drizzt hatte verfolgt, wie Roddy den Panther verletzt hatte, und das Glitzern in seinen lavendelfarbenen Augen zeugte nicht mehr von Kompromissen. Ein Schwertgriff zerschmetterte Roddys Gesicht, die andere Klinge fuhr flach darüber hinweg. Ein Fuß trat in seinen Bauch, seine Brust und dann in seine Leistengegend. Dabei hatte es den Anschein, als würde der Dunkelelf nur eine einzige Bewegung vollführen. Ungerührt nahm Roddy Drizzts Schläge entgegen und stöhnte nur hin und wieder, aber der wutentbrannte Dunkelelf war nicht zu

bremsen. Roddy glaubte immer noch, er könne Drizzt noch einmal zu Boden werfen.

Drizzt's Krummsäbel ritzte Roddys Unterarm und hinterließ eine tiefe Wunde. Der Kopfgeldjäger wich zurück und umklammerte seinen verletzten Arm. Dabei ließ er Spalter fallen.

Drizzt hörte nicht auf. Er fiel über McGristle her, als er nicht aufpaßte, und trat und schlug auf ihn ein, bis der Mann taumelte. Dann sprang der Dunkelef in die Luft und trat mit beiden Füßen gegen Roddys Kinn. Der kräftige Mann aus den Bergen ging zu Boden. Aber Roddy ließ sich nicht beirren und versuchte aufzustehen. Plötzlich spürte der Kopfgeldjäger die Spitzen der beiden Krummschwerter links und rechts an seinem Hals.

»Ich habe Euch geraten, zu verschwinden«, sagte Drizzt grimmig und verrückte die Waffen um keinen Millimeter. Roddy spürte die Kälte des Metalls deutlich.

»Tötet mich«, sagte Roddy ruhig. Er wußte um die Schwäche seines Opponenten. »Wenn Ihr den Mut dazu habt.«

Drizzt zögerte, aber sein finsterer Blick verschwand nicht. »Verschwindet«, sagte er so gelassen, wie es ihm möglich war. Doch diese Gelassenheit stand in krassem Widerspruch zu den Problemen, denen er sich bald stellen mußte.

Roddy lachte ihn aus. »Tötet mich, Ihr schwarzhäutiger Teufel!« brüllte er und kroch auf Drizzt zu. »Tötet mich, oder ich werde Euch kriegen! Ich werde Euch bis ans Ende der Welt und auch noch weiter jagen, wenn es nötig ist!«

Drizzt wurde aschfahl und warf Guenhwyvar einen hilfesuchenden Blick zu.

»Tötet mich!« schrie Roddy, der kurz davor war, hysterisch zu werden. Er packte Drizzt an den Handgelenken und zog daran. Am Hals des Mannes tauchten leuchtendrote, blutige Linien auf. »Tötet mich, wie Ihr meinen Hund getötet habt!«

Drizzt versuchte die Hände wegzureißen, aber Roddys Griff war wie eine Eisenzwinge.

»Ihr habt nicht den Mut dazu?« bellte der Kopfgeldjäger. »Dann werde ich Euch behilflich sein!« Trotz Drizchts Widerstand riß er fest an dessen Handgelenken. Die Linien wurden zu tiefen Furchen. Falls der verrückte Mann Schmerzen hatte, dann zeigte er es nicht. Mit einem unablässigen Grinsen forderte er den Gegner heraus.

Den Dunkelelf überfielen die verschiedensten Gefühlsanwandlungen. In diesem Moment wollte er Roddy töten, aber eher aus Benommenheit als aus Rache. Und dennoch spürte er, daß er es nicht konnte. Soweit Drizzt wußte, bestand Roddys einziges Vergehen darin, daß er unaufgefordert Jagd nach ihm gemacht hatte, und das war nicht Grund genug. Bei all dem, woran Drizzt glaubte, mußte er ein Menschenleben respektieren, selbst wenn es sich um ein so erbärmliches wie das von Roddy McGristle handelte.

»Tötet mich!« rief Roddy wieder. Der zunehmende Ekel des Dunkelelf s machte ihm auf eine anzügliche Weise Freude.

»Nein!« schrie Drizzt Roddy mit solchem Nachdruck ins Gesicht, daß der Kopfgeldjäger verstummte. Drizzt, der mittlerweile so aufgebracht war, daß er sein Zittern nicht mehr verbergen konnte, wartete nicht ab, ob Roddy auf seinen Schrei antwortete. Mit dem Knie schlug er gegen Roddys Kinn, riß sich von Roddy los und hieb dann mit beiden Waffen auf die Schläfen des Kopfgeldjägers ein.

Roddy verdrehte die Augen, verlor aber nicht das Bewußtsein, sondern schüttelte die Schläge in seiner zähen Art ab. Immer wieder schlug Drizzt auf ihn ein. Sowohl sein eigenes Tun als auch der unveränderliche Trotz des Kopfgeldjägers erschreckten ihn.

Und als die Wut nachgelassen hatte, stand Drizzt zitternd und mit Tränen in den Augen über dem kräftigen Mann. »Treib

den Hund weit weg!« rief er Guenhwyvar zu. Starr vor Schrecken ließ er die Waffen fallen und beugte sich hinunter, um sich zu vergewissern, daß Roddy nicht tot war.

Roddy wachte auf. Sein gelber Hund schaute auf ihn hinunter. Es wurde zusehends dunkler, und der Wind war heftiger geworden. Sein Kopf und Arm schmerzten, aber er kümmerte sich nicht um die Verletzungen, sondern wollte sogleich wieder die Jagd aufnehmen. Jetzt war er vollkommen sicher, daß Drizzt niemals die Kraft haben würde, ihn zu töten. Sein Hund hatte keine Mühe, die Fährte aufzunehmen, die nach Süden führte. Der Kopfgeldjäger und sein Hund brachen sofort auf. Roddys Entschlossenheit ließ kaum nach, als er um eine Felsnase kam und auf den rotbärtigen Zwerg und das Mädchen traf, die dort auf ihn warteten.

»Ihr rührt mein Mädchen nicht an, McGristle«, sagte Bruenor ruhig. »Ihr hättet mein Mädchen nicht anfassen sollen!«

»Sie steckt mit dem Dunkelelf unter einer Decke!« protestierte Roddy. »Sie hat den mörderischen Teufel gewarnt und ihm gesagt, daß ich auf dem Weg zu ihm bin!«

»Drizzt ist kein Mörder!« schrie Catti-brie zurück. »Er hat die Bauern nicht getötet! Er sagt, daß Ihr das nur behauptet, damit die anderen Euch helfen, ihn zu kriegen!« Catti-brie stellte plötzlich fest, daß sie ihrem Vater gerade eingestanden hatte, daß sie den Dunkelelf getroffen hatte. Als Catti-brie auf Bruenor gestoßen war, hatte sie ihm nur von McGristles unverschämtem Benehmen erzählt.

»Du bist zu ihm gegangen«, sagte Bruenor, der tief verletzt war. »Du hast mich angelogen und bist zu dem Drow gegangen! Das habe ich dir doch verboten. Du hast gesagt, daß du das nicht tun...«



Bruenors Worte trafen Catti-brie schwer, aber sie blieb standhaft. Bruenor hatte sie zur Aufrichtigkeit erzogen, und das beinhaltete auch, daß sie ehrlich war, wenn es um das ging, woran sie glaubte. »Du hast einmal zu mir gesagt, daß jeder das kriegt, was ihm gebührt«, erwiderte Catti-brie. »Du hast mir gesagt, daß es Unterschiede gibt und daß jeder als das gesehen werden soll, was er ist. Ich habe Drizzt gesehen, wirklich gesehen, das sage ich dir. Er ist kein Mörder! Und der ist -« sie deutete auf McGristle, »- ein Lügner. Ich bin nicht stolz darauf, daß ich mein Versprechen gebrochen habe, aber ich könnte es niemals zulassen, daß der hier Drizzt ein Leid antut.«

Bruenor dachte einen Augenblick über ihre Worte nach, dann legte er ihr einen Arm um die Taille und drückte sie fest an sich. Die Täuschung seiner Tochter schmerzte ihn immer noch, aber der Zwerg war stolz darauf, daß seine Tochter für das, woran sie glaubte, einstand. In Wirklichkeit war er nicht hergekommen, um Catti-brie zu suchen, denn er hatte geglaubt, daß sie in den Minen Trübsal blies, sondern er hatte mit dem Drow sprechen wollen. Je länger er über seinen Kampf mit dem Remorhaz nachdachte, desto mehr war Bruenor davon überzeugt, daß Drizzt gekommen war, um ihm zu helfen, und nicht, um ihn zu bekämpfen. Jetzt, angesichts der jüngsten Vorfälle, blieben noch ein paar Zweifel übrig.

»Drizzt hat mich vor dem hier gerettet«, fuhr Catti-brie fort.

»Der Dunkelelf hat sie durcheinandergebracht«, behauptete Roddy, der Bruenors zunehmende Feindlichkeit spürte und nicht mit dem gefährlichen Zwerg kämpfen wollte. »Er ist ein mörderischer Hund, sage ich, und das würde auch Bartholomäus Distelwolle sagen, wenn ein Toter reden könnte.«

»Pah!« krächzte Bruenor. »Ihr kennt mein Mädchen nicht, sonst würdet Ihr sie nicht eine Lügnerin schimpfen. Und ich habe es Euch schon vorher gesagt, McGristle, daß ich es nicht

mag, wenn meine Tochter angerührt wird! Ich denke, es ist besser, wenn Ihr aus meinem Tal verschwindet. Und ich denke, Ihr solltet besser gleich losziehen.«

Roddy fluchte, und auch sein Hund knurrte. Das Tier sprang zwischen den Mann aus den Bergen und den Zwerg und fletschte die Zähne. Bruenor zuckte mit den Achseln und knurrte das Biest an, um es weiter zu provozieren.

Der Hund wollte gerade in Brueriors Knöchel beißen, aber der Zwerg schob ihm seinen schweren Stiefel in den Mund und drückte seinen Unterkiefer zu Boden. »Und nehmt Euren stinkenden Hund mit!« brüllte der Zwerg. Als ihm der fleischige Hinterlauf des Köters auffiel, dachte er, daß er für das scheußliche Tier vielleicht noch eine bessere Verwendung hatte.

»Ich gehe, wohin es mir gefällt, Zwerg!« antwortete Roddy. »Ich werde mir den Dunkelelf holen, und wenn der Drow sich in Eurem Tal herumtreibt, dann bin ich auch dort!«

Bruenor betrachtete die Schwellungen auf Roddys Gesicht und die Wunde an seinem Arm genauer. »Der Drow ist Euch entwischt«, sagte Bruenor, und sein Kichern beleidigte Roddy zutiefst.

»Nicht für lange«, gelobte Roddy. »Und kein Zwerg wird sich mir in den Weg stellen!«

»Geh zu den Minen zurück«, sagte Bruenor zu Catti-brie. »Sag den anderen, daß ich ein bißchen später kommen werde. Sie brauchen mit dem Essen nicht auf mich zu warten.« Bruenor nahm die Axt von der Schulter.

»Mach ihn unschädlich«, murmelte Catti-brie. An der Kampfkraft ihres Vaters bestand für sie kein Zweifel. Sie drückte einen Kuß auf Bruenors Helm und lief weg. Ihr Vater vertraute ihr; nichts auf der Welt konnte schiefgehen.

Kurze Zeit später verließen Roddy McGristle und sein dreibeiniger Hund das Tal. Roddy hatte Drizzts Schwäche

erkannt und geglaubt, daß er den Drow besiegen konnte, aber Bruenor Streithammer war ganz anders. Als Bruenor auf Roddy saß - die Auseinandersetzung hatte nicht lange gedauert -, hatte McGristle nicht den geringsten Zweifel, daß Bruenor seinen Wünschen nachkam, wenn er ihn darum bat, getötet zu werden.

Von dem Gipfel des südlichen Abhangs aus beobachtete Drizzt, während er einen letzten Blick auf Zehnstädte warf, wie der Wagen des Kopfgeldjägers durch das Tal rollte. Drizzts Blick fiel auf seine Habseligkeiten, und er fragte sich, wo er als nächstes hin sollte. Er wußte nicht, was der Wagen im Tal zu bedeuten hatte, glaubte aber nicht, daß Roddy seine Meinung geändert hatte.

Die Lichter in der Stadt wurden nach und nach angezündet, und Drizzt verfolgte das Spektakel mit gemischten Gefühlen. Des öfteren war er auf diesem Gipfel gestanden, hatte sich an dem Ausblick erfreut und gemeint, daß er eine Heimat gefunden hätte. Doch wie anders wirkte jetzt das Tal auf ihn! Durch McGristles Auftauchen war Drizzt klargeworden, daß er ein Außenseiter war und es auch immer bleiben würde.

»Drizzit«, murmelte er vor sich hin. Bei dem Wort lief ihm immer noch ein kalter Schauer über den Rücken. In diesem Moment glaubte der Dunkelelf nicht, daß er jemals irgendwo heimisch werden konnte. Die Hoffnung, die in Drizzts Herzen geschlummert hatte, war auf ein Minimum zusammengeschrumpft.

»Dieser Platz heißt Bruenors Anhöhe«, sagte eine mürrische Stimme hinter Drizzt. Er wirbelte herum und dachte an Flucht, aber der rotbärtige Zwerg stand viel zu dicht hinter ihm, als daß er ihm entweichen konnte. Guenhwyvar trat mit gefletschten Zähnen neben den Drow.

»Schickt Euer Tier weg, Elf«, sagte Bruenor. »Wenn die Katze genauso schlecht wie der Hund schmeckt, dann will ich sie nicht! Das hier gehört mir«, fuhr der Zwerg fort, »ich bin Bruenor, und das hier ist Bruenors Anhöhe!«

»Ich habe kein Schild gesehen, auf dem der Name des Besitzers steht«, erwiderte Drizzt pikiert. Die lange Straße, die immer länger zu werden schien, hatte seine Geduld auf eine zu harte Probe gestellt. »Ich kenne jetzt Euren Besitz und deshalb werde ich gehen. Nur keine Angst, Zwerg. Ich werde nicht zurückkehren.«

Bruenor hielt eine Hand hoch, um den Drow zum Schweigen zu bringen und ihn vom Gehen abzuhalten. »Nur ein Haufen Steine«, sagte er. Diese Erklärung kam fast einer Entschuldigung gleich, und Bruenor hatte sich noch nie im Leben entschuldigt. »Ich habe ihn nach mir benannt, aber was ist es denn? Nur ein verdammter Haufen Steine!«

Drizzt neigte den Kopf. Er hatte nicht damit gerechnet, daß der Zwerg mit ihm plaudern wollte.

»Nichts ist so, wie es scheint, Dunkelfelf!« erklärte Bruenor. »Nichts! Man versucht das zu tun, was man für richtig hält. Aber dann findet man heraus, daß man eben nicht weiß, was man zu wissen glaubte! Dachte, der Hund würde gut schmecken - sah wenigstens gut aus - aber jetzt schmerzt mein Magen bei jedem Schritt!«

Als der Hund nochmals erwähnt wurde, begriff Drizzt plötzlich, was es mit McGristles Abreise auf sich hatte. »Ihr habt ihn weggeschickt«, sagte Drizzt und zeigte auf die Straße, die aus dem Tal führte. »Ihr habt McGristle fortgejagt.«

Bruenor konnte ihn kaum verstehen, und selbst wenn das der Fall gewesen wäre, hätte er die warmherzige Tat auf keinen Fall zugegeben. »Habe nie Menschen vertraut«, sagte er gelassen. »Man weiß nie, woran man mit einem ist, und wenn man's erfährt, dann ist es oftmals zu spät! Aber über die

anderen Rassen war ich mir immer ganz sicher. Ein Elf ist ein Elf, auf jeden Fall, und mit den Gnomen ist es ebenso. Und Orks sind geradeheraus, dumm und häßlich. Habe nie einen gekannt, der anders gewesen wäre, und ich kannte ein paar!« Bruenor klopfte auf seine Axt, und Drizzt wußte, was er damit andeuten wollte.

»Und so waren auch meine Gedanken über die Dunkelelfen«, fuhr Bruenor fort. »Habe nie einen getroffen - wollte ich auch nicht. Wer will das schon, frage ich? Ein Dunkelelf ist schlecht, hat ein finsternes Herz, so haben es mir mein Vater und der Vater meines Vaters erzählt, und auch jeder andere, der ein Wort über sie verloren hat.« Er betrachtete die Lampen von Termmalaine auf Maer Dualdon, das im Westen lag, schüttelte den Kopf und trat gegen einen Stein. »Und dann habe ich gehört, daß sich ein Drow in meinem Tal herumschleicht, und was soll ein König da tun? Dann geht meine Tochter zu ihm!« Plötzlich leuchtete in Bruenors Augen ein Feuer auf, aber es verglühte schnell wieder, und es hatte fast den Anschein, als schäme sich der König, als er Drizzt in die Augen schaute. »Sie lügt mir ins Gesicht- das hat sie bis jetzt noch nie getan, und sie wird es auch nie mehr tun, wenn sie klug ist!«

»Es war nicht ihre Schuld«, begann Drizzt, aber Bruenor wedelte hektisch mit der Hand, um die ganze Angelegenheit abzuwehren.

»Dachte, ich wüßte, was ich weiß«, fuhr Bruenor nach einer kurzen Pause fort. Seine Stimme zitterte ein klein wenig. »Hatte die Welt durchschaut, ganz klar. Ist auch einfach, wenn man in seinem Loch bleibt.«

Wieder sah er Drizzt an, direkt in die schwach funkelnden, lavendelfarbenen Augen des Dunkelelf s. »Bruenors Anhöhe?« fragte er mit einem Achselzucken. »Was bedeutet es, Drow, wenn man einem Haufen Steine einen Namen gibt? Dachte, ich wüßte es, war ja auch so, und dachte, ein Hund schmeckt gut.«

Bruenor rieb sich mit der Hand über den Bauch und runzelte die Stirn.

»Man könnte es doch einen Haufen Steine nennen, und dann ist mein Anspruch darauf nicht mehr wert als Eurer! Nennt es doch Drizzts Anhöhe, und dann habe ich hier nichts mehr zu suchen!«

»Das will ich nicht«, erwiderte Drizzt ruhig. »Ich weiß nicht, was ich will, selbst wenn mir alles möglich wäre!«

»Nennt es, wie Ihr wollt!« rief Bruenor, der plötzlich bekümmert war. »Und nennt einen Hund Kuh - das ändert nichts daran, wie er schmeckt!« Bruenor warf seine Hände hoch, errötete und drehte sich ab. Dann stapfte er den Felspfad hinunter und schimpfte bei jedem Schritt.

»Und Ihr behaltet mein Mädchen im Auge«, hörte Drizzt Bruenor rufen. »Die ist ja so dickköpfig und würde einen stinkenden Yeti in diesen wurmdurchsiebten Bergen verstecken! Seid gewiß, daß ich Euch für einen...« Die restlichen Worte gingen unter, als Bruenor um eine Kurve bog.

Drizzt hatte Bruenors Rede nicht ganz verstanden, aber das war auch nicht nötig. Er legte eine Hand auf Guenhwyvars Rücken und hoffte, daß auch der Panther das Panorama genoß. Drizzt wußte plötzlich, daß er auf der Anhöhe sitzen würde, auf Bruenors Anhöhe, und zwar sehr oft. Von hier aus würde er zusehen, wie die Lichter aufflammten. Ja, wenn er sich einen Reim auf das machte, was der Zwerg gesagt hatte, dann tauchten drei Worte auf, Worte, auf die er so viele Jahre gewartet hatte:

Willkommen zu Hause.

## EPILOG

*Von all den Rassen, die in den Reichen bekannt sind, ist keine verwirrender oder verwirrter als die der Menschen. Mooshie hat mich davon überzeugt, daß Götter eher die Personifizierung dessen sind, was in unseren Herzen liegt, als äußere Gottwesen. Wenn das wahr sein sollte, dann offenbaren die vielen, unterschiedlichen Götter der menschlichen Sekten-Götter, die ganz unterschiedliche Haltungen fordern - einiges über die Rasse.*

*Wenn man sich einem Halbling, einem Elf oder irgendeinem Mitglied einer anderen Rasse nähert, egal, ob gut oder schlecht, dann hat man eine gewisse Vorstellung von dem, was man erwarten kann. Natürlich gibt es auch Ausnahmen; ich selbst bin eine! Aber man kann davon ausgehen, daß ein Zwerg barsch, aber gerecht ist, und ich habe nie einen Elf getroffen oder von einem gehört, der eine Höhle dem freien Himmelszelt vorgezogen hätte. Doch die Vorliebe des Menschen ist es, sich selbst kennenzulernen, falls ihm das gelingen kann.*

*Und wenn es dann um Gut und Böse geht, muß die menschliche Rasse mit weitaus mehr Sorgfalt betrachtet und erst dann ein Urteil über sie gefällt werden. Ich habe mit bössartigen, menschlichen Mördern gekämpft, Menschenzauberer beobachtet, die so sehr in ihre Macht verstrickt waren, daß sie alle anderen Wesen, die ihre Wege kreuzten, gnadenlos zerstört haben. Und ich habe Städte gesehen, wo Gruppen von Menschen die Unglücklichen ihrer eigenen Rasse ausraubten, obwohl sie selbst in königlichen Palästen lebten, während andere, Frauen, Männer und Kinder, verhungerten und in den verschlammten Gossen starben. Aber ich habe auch andere Exemplare der Menschheit kennengelernt- Catti-brie, Mooshie, Wulfgar, Agorwalvon Termalaine, deren Ehrenhaftigkeit nicht in Frage gestellt*

*werden konnte und deren Beitrag zu dem Guten, das es in den Reichen gibt, groß war. In der Kürze ihres Lebens haben sie mehr geleistet als viele Zwerge und Elfen, die ein halbes Jahrtausend leben oder sogar noch älter werden.*

*Die Menschen sind in der Tat eine verwirrende Rasse, und das Schicksal der Welt gerät immer mehr in ihre weitreichenden Hände. Vielleicht wird es sich herausstellen, daß das ein eigenwilliger Balanceakt ist, aber sicherlich ist er nicht langweilig. Menschen haben ein wesentlich breiteres Charakterspektrum als andere Wesen; sie sind die einzige >gute< Rasse, die sich selbst bekriegt - und das leider immer häufiger.*

*Die Oberflächenelfen aber sind dennoch hoffnungsvoll. Sie, die am längsten leben und den Anbruch vieler Jahrhunderte miterlebt haben, sind hoffnungsvoll, daß die menschliche Rasse gut werden wird, daß das Böse sich selbst zerstören wird und daß die Welt dann denen gehört, die noch übrig sind.*

*In meiner Geburtsstadt habe ich erlebt, wie beschränkt das Böse ist, wie beschränkt Selbstzerstörung ist. Ja, es existierte eine Unfähigkeit, höhere Ziele anzustreben, selbst wenn es sich dabei um Ziele handelte, die auf Machtausdehnung basierten. Aus diesem Grund habe auch ich noch Hoffnung für die Menschen und für die Reiche. Da sie so unterschiedlich sind, sind die Menschen auch diejenigen, die man am besten formen kann, und sie sind am ehesten dazu fähig, etwas fallenzulassen, wenn sie erkennen, daß es falsch ist.*

*Mein eigenes Überleben basierte auf meinem Glauben, daß es einen höheren Sinn im Leben gibt: daß Prinzipien eine Belohnung an sich sind. Deshalb kann ich nicht verzweifeln, wenn ich in die Zukunft sehe, sondern empfinde eher Hoffnung für alle, und ich bin entschlossen, zu helfen, damit diese Höhen erreicht werden.*



*Das hier ist meine Geschichte, so detailliert erzählt, wie ich mich erinnern kann, und so komplett, wie ich es mit mir vereinbaren kann. Ich habe einen langen Weg hinter mir, voller Tiefen und Schranken, und erst jetzt, da das alles so weit hinter mir liegt, bin ich in der Lage, eine ehrliche Schilderung davon zu geben.*

*Niemals werde ich an diese Zeilen denken und lachen. Der Preis ist zu hoch gewesen, als daß man humorvoll zurückblicken könnte. Doch oftmals denke ich an Zaknafein, Belwar und Mooshie und all die anderen Freunde, die ich hinter mir gelassen habe.*

*Auch habe ich mich oft an die vielen Feinde erinnert, denen ich gegenübergestanden bin, an die vielen Leben gedacht, die ich beendet habe. Mein Leben ist gewalttätig gewesen, ich habe in einer gewalttätigen Welt gelebt, die voll von Feinden ist, die mich und die, die mir teuer sind, bedrohen. Ich kann für die Perfektion meiner Krummschwerter nur dankbar sein, für meine Kampffertigkeit, und ich muß zugeben, daß ich mir einige Male erlaubt habe, auf diese schwer verdienten Fähigkeiten stolz zu sein.*

*Doch wann immer ich das Ganze genauer betrachtet habe, war mir doch schwer ums Herz, daß die Dinge nicht anders gelaufen waren. Es schmerzt mich, an Masoj Hun'ett zu denken, den einzigen Dunkelelf, den ich im Leben getötet habe. Er war es gewesen, der den Kampf herbeigeführt hatte, und er hätte mich sicherlich auch getötet, wenn ich nicht stärker gewesen wäre. Ich kann meine Handlungsweise an diesem schicksalhaften Tag rechtfertigen, aber mit der Notwendigkeit werde ich mich niemals abfinden. Es sollte eine bessere Möglichkeit der Auseinandersetzung geben, als das Schwert sprechen zu lassen.*

*In einer Welt, die voller Gefahren ist, wo sich Orks und Trolle herumtreiben und sich anscheinend hinter jeder Straßenbiegung verstecken, da wird der, der kämpft, oftmals*

*als Held behandelt, und die Welt applaudiert ihm. Doch hinter dem Wort >Held< verbirgt sich mehr als Körperkraft und ausgeklügelte Kampfmethoden, sage ich.*

*Mooshie war wirklich ein Held, weil er Widrigkeiten überwand und auch bei ungleichen Chancen nicht zögerte, und vor allem deshalb, weil er nach einer Moral handelte, die auf klar definierten Prinzipien beruhte. Aber kann ich das nicht auch von Belwar Dissengulp, dem Tiefengnom, sagen, der sich mit einem abtrünnigen Drow angefreundet hatte? Oder von Clacker, der lieber sein eigenes Leben gegeben hat, als seine Freunde in Gefahr zu bringen?*

*Auch Wulfgar aus dem Eiswindtal würde ich als einen Helden bezeichnen, weil er seine Prinzipien über seine Kampfeslust gestellt hat. Wulfgar hat die falschen Erkenntnisse seiner wilden Jugend überwunden und gelernt, die Welt als einen Ort zu sehen, der eher Hoffnungen birgt, als ein Feld potentieller Siege ist. Und Bruenor, der Zwerg, der Wulfgar diesen wichtigen Unterschied nahegebracht hat, ist ein gerechter König, wie es nicht viele in den Reichen gibt. Er verkörpert den Glauben, den sein Volk hochhält, und sie werden Bruenor fröhlich mit ihrem Leben verteidigen und ihm sogar noch auf dem Sterbebett ein Lied singen.*

*Am Ende, als mein Vater die Kraft fand, sich der bösen Oberin zu verweigern, war auch er ein Held. Zaknafein, der den Kampf um seine Prinzipien und seine Identität immer wieder in seinem Leben verloren hatte, hat am Ende doch gesiegt.*

*Doch keiner dieser Krieger kann ein junges Mädchen in den Schatten stellen, das ich gleich zu Anfang kennengelernt habe, als ich nach Zehnstädte kam. Von all den Menschen, die ich kennengelernt habe, hatte keiner höhere Ansprüche an Ehre und Schicklichkeit als Catti-brie. Sie hat viele Kämpfe gesehen, und dennoch funkelt in ihren Augen Unschuld, und ihr Lächeln strahlt ungetrübt. Traurig wird der Tag sein, und die Welt wird*

*wehklagen, wenn der unharmonische Tonfall des Zynismus die Harmonie ihrer melodischen Stimme verwässert.*

*Die, die mich einen Held nennen, sprechen oft nur von meiner Kampftüchtigkeit und wissen nichts von den Prinzipien, für die ich meine Schwerter einsetze. Ich nehme ihre Blindheit als das hin, was sie ist. Doch wenn Catti-brie mich so nennt, dann jubelt mein Herz vor Freude und Zufriedenheit, denn dann weiß ich, daß ich um meines Herzens willen sogenannten werde und nicht wegen meines Arms, der das Schwert führt. Und dann wage ich auch zu glauben, daß die Bezeichnung gerechtfertigt ist.*

*Und so geht meine Geschichte zu Ende. Ich sitze jetzt bequem neben meinem Freund, dem gerechten König von Mithrillhalle, und alles ist ruhig, friedlich und blühend. Tatsächlich, dieser Dunkelelf hat ein Zuhause und einen Platz gefunden. Aber ich bin jung, daran muß ich mich immer wieder erinnern. Ich habe noch zehnmal mehr Jahre vor mir, als die meisten schon hinter sich haben. Und wenn ich auch im Augenblick zufrieden bin, bleibt die Welt doch ein gefährlicher Ort, wo ein Waldläufer an seinen Prinzipien festhalten muß, aber eben auch an seinen Waffen.*

*Wage ich wirklich zu glauben, daß meine Geschichte voll und ganz erzählt worden ist?*

*Ich denke nicht.*

*Drizzt Do'Urden*

# 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! »Die, die mich einen Held nennen, sprechen oft nur von meiner Kampftüchtigkeit und wissen nichts von den Prinzipien, für die ich meine Schwerter einsetze. Ich nehme ihre Blindheit als das hin, was sie ist. Doch wenn Catti-brie mich so nennt, dann jubelt mein Herz ...«

## Die Saga vom Dunkelelf 6

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 3-442-24568-0

DM 12,90 / ÖS 94,-



ab 1.1.2002

€ 6,45

WG 2130

9 783442 245680

www.blanvalet-verlag.de