

blanvalet

R.A. SALVATORE

DIE LETZTE GRENZE

NIEWINTER

BUCH
IV



DUNGEONS & DRAGONS®
FORGOTTEN REALMS®

Die Legende von Drizzt bei Blanvalet:

Die Dunkelelfen

Die Rache der Dunkelelfen

Der Fluch der Dunkelelfen

Der gesprungene Kristall

Die verschlungenen Pfade

Die silbernen Ströme

Das Tal der Dunkelheit

Der magische Stein

Das Vermächtnis

Nacht ohne Sterne

Brüder des Dunkels

Kristall der Finsternis

Schattenzeit

Der schwarze Zauber

Die Rückkehr der Hoffnung

Der Hexenkönig

Die Drachen der Blutsteinlande

Die Invasion der Orks

Kampf der Kreaturen

Der König der Orks
Der Piratenkönig
Der König der Geister
Gauntlgrym
Niewinter
Charons Klaue
Die letzte Grenze

Erzählungen vom Dunkelelf

Außerdem von R. A. Salvatore:

STAR WARS: Episode I–III. Die dunkle
Bedrohung – Angriff der Klonkrieger – Die
Rache der Sith

Der Speer des Kriegers/Der Dolch des
Drachen/Die Rückkehr des Drachenjägers.
Drei Romane in einem Band!

Weitere Titel in Vorbereitung.

R. A. Salvatore

Niewinter

Die letzte Grenze

Roman

Aus dem Englischen
von Imke Brodersen

Das Sonett auf den Seiten 10 bis 11
wurde von Dr. Andreas Eglseider
ins Deutsche übertragen.



blanvalet

Die amerikanische Originalausgabe
erschien unter dem Titel »The last
Threshold« bei Wizards of the Coast,
Renton, USA.

1. Auflage

Februar 2014 bei Blanvalet, einem Unternehmen
der

Verlagsgruppe Random House GmbH, München.

Original title: The last Threshold © 2014 Wizards
of the Coast LLC.

FORGOTTEN REALMS, NEVERWINTER,
DUNGEONS & DRAGONS, D&D, WIZARDS OF
THE COAST

and their respective logos are trademarks of
Wizards of the Coast

LLC in the U.S.A. and other countries.

© 2013 Wizards of the Coast LLC. Licensed by
Hasbro.

Published in the Federal Republic of Germany
by Blanvalet Verlag, München

Deutschsprachige Rechte bei der Verlagsgruppe
Random House GmbH, München

Umschlaggestaltung: Melanie Miklitza, Inkcraft,
München,

nach einer Originalvorlage von Leon Cortez

Das Cover wurde erstellt von

Todd Lockwood © Wizards of the Coast, LLC

Redaktion: Alexander Groß

HK · Herstellung: sam

Satz: omnisatz GmbH, Berlin

ISBN: 978-3-641-13339-9

www.blanvalet.de

Prolog

Das Jahr des wiedergeborenen Helden (1463 DR)

»Dieses Wesen wirst auch du auf keinen Fall als Teil der Natur einstufen«, sagte die dunkelhäutige Shadovar, die man die Wandlerin nannte, zu dem alten Druiden. »Es verstößt gegen alle Naturgesetze.«

Erlindir scharfte verlegen mit den Füßen und räusperte sich.

»Ein Frevel, sage ich dir.« Die Wandlerin berührte den

graubärtigen Mann an der Schläfe und ließ ihren Finger sanft über seine Wange bis zu der Hakennase wandern.

»Du stehst also ausnahmsweise in Fleisch und Blut vor mir«, kicherte Erlindir. Wer mit der Wandlerin sprach, hatte normalerweise ein projiziertes Bild vor sich, das die selten greifbare Zauberin ihm vorgaukelte.

»Ich habe dir doch gesagt, dass du mir vertrauen kannst, Vogelfreund«, erwiderte sie. Die Wandlerin verwendete den Spitznamen, den

sie ihm vor einigen Monaten bei ihrer ersten Begegnung in seinem Wäldchen gegeben hatte.

»Wäre ich an diesen Ort gekommen, wenn ich dir nicht vertrauen würde?« Er sah sich um und nahm die dunklen Schemen des Schattenreichs in sich auf. Sein Blick blieb an der Burg mit dem Turm, den vielen Zinnen und Wachtürmchen hängen, von denen ihm unzählige lebensechte Gargylen entgegenleuchteten. Soeben waren die beiden aus dem modrigen Sumpfland getreten, das nach Tod

und Fäulnis stank und von untoten Monstern bevölkert war. Diese Festung war allerdings auch nicht gerade einladend.

»Ach, Erlindir, du alter Schmeichler«, gurrte die Wandlerin, fasste ihn am Kinn und lenkte seinen Blick auf ihr Gesicht zurück. Ihr Zauber würde nicht ewig währen, das wusste sie, und sie wollte nicht riskieren, dass diese widernatürliche Umgebung ihren Begleiter aus seiner Trance weckte. Immerhin war Erlindir ein Druide der alten Schule, der die Göttin der

Natur, Mielikki, verehrte. »Aber denke daran, warum du hier bist.«

»Ja, ja«, sagte er und nickte.
»Wegen dieser widernatürlichen Katze. Ich soll sie also vernichten?«

»Oh, nein, keineswegs!«, rief die Wandlerin aus.

Erlindir sah sie fragend an.

»Der Panther gehört meinem Freund, Fürst Draygo«, erklärte sie.
»Er ist ein mächtiger Hex... Magier, der hohes Ansehen genießt.«

Sie beobachtete die Reaktion des Druiden. Hatte er bemerkt, dass sie sich beinahe verraten hätte? Es gab

einen Grund dafür, dass es im Sumpf von untoten Wesen nur so wimmelte. Kein Druide würde einem Hexer helfen, ganz gleich welche Verzauberung sie wählte.

»Fürst Draygo fürchtet, der Herr der Katze könnte weitere ... Schandmale herstellen«, log sie. »Ich möchte, dass du ihm eine Verbindung mit der Katze verschaffst. Dann könnte er durch ihre Augen sehen, sobald sie nach Hause gerufen wird. Und du sollst ihre Verbindung zur Astralebene kappen und sie stattdessen hier

verankern.«

Erlindir musterte sie argwöhnisch.

»Nur für kurze Zeit«, versicherte sie ihm. »Wir töten die Raubkatze, sobald wir sicher sind, dass ihr Herr mit diesem Verstoß gegen die Naturgesetze nichts Böses im Sinn hat. Und notfalls töten wir auch ihn.«

»Mir wäre es lieber, wenn ihr ihn zu mir bringt, damit ich erfahre, was er bereits angerichtet hat«, sagte Erlindir.

»Einverstanden«, willigte die Zauberin sofort ein. Lügen gingen

ihr leicht über die Lippen.

»Die Tore waren schwerer aufrechtzuerhalten«, flüsterte Draygo Quick seinem Kollegen durch die Kristallkugel zu: Parise Ulfbinder, ein hochrangiger Hexer, der wie Draygo in einem Zaubererturm in der Enklave der Schatten lebte, in diesem Fall jedoch auf dem Boden von Toril.

»Und mein Geselle sagte, der Schattenschritt zurück nach Hause sei unerwartet mühsam gewesen.«

Parise strich über sein schwarzes Bärtchen, dessen Konturen in der

Kristallkugel ungewöhnlich deutlich hervortreten schienen. »Sie haben gegen die Drow gekämpft, nicht wahr? Also auch mit deren Zauberspinnern.«

»Diesmal nicht, soweit ich weiß.«

»Aber es waren viele Drow in den Tiefen von Gauntlgrym.«

»Ja, das sagte man mir.«

»Und Glorfathel?« Parise wollte wissen, was aus dem Elfenmagier der Söldnertruppe Cavus Dun geworden war, der kurz vor der entscheidenden

Auseinandersetzung in Gauntlgrym

urplötzlich verschwunden war.

»Kein Wort«, sagte Draygo. Dann fügte er rasch hinzu: »Ja, es ist denkbar, dass Glorfathel magische Wellen erzeugt hat, um unseren Rückzug zu behindern. Wir wissen nicht, ob er uns verraten hat. Das wissen wir nur von der Zwergenpriesterin.«

Parise lehnte sich zurück und fuhr mit den Fingern durch seine langen schwarzen Haare. »Du glaubst nicht, dass Glorfathel derjenige war, der den Schattenschritt behindert hat«, hielt er fest.

Draygo Quick schüttelte den Kopf.

»Du glaubst auch nicht, dass es das Werk der Drow-Magier oder der Priesterin war«, fuhr Parise fort.

»Der Schattenschritt war erschwert«, betonte Draygo.

»Etwas verändert sich.«

»Die Zauberpest war eine Veränderung«, sagte Parise. »Die Ankunft des Schattens war eine Veränderung. Die neue Realität kommt einfach allmählich zur Ruhe.«

»Oder die alte Realität erstarkt wieder?«, hakte Draygo Quick nach.

Parise Ulfbinder auf der anderen Seite der Kristallkugelverbindung zuckte seufzend mit den Schultern.

Schließlich war es nur eine Theorie, die Parise, Draygo Quick und andere entwickelt hatten, nachdem sie »Cherlrigos Finsternis« gelesen hatten. Es handelte sich um ein kryptisches Sonett aus einem Brief des alten Zauberers Cherlrigio, der es angeblich aus dem inzwischen verschollenen Buch Halme aus einer Wurzel übersetzt hatte. Dieses Buch war vor beinahe tausend Jahren niedergeschrieben

worden und stützte sich auf Prophezeiungen, die noch rund tausend Jahre älter waren.

»Prophezeiungen gibt es wie Sand am Meer«, warnte Parise, doch in seiner Stimme schwang wenig Überzeugung mit. Schließlich hatte er den Brief gemeinsam mit Draygo gefunden, und die mächtigen Flüche, die diesen geschützt und ihnen ziemlich viel Ärger gemacht hatten, schienen den Worten mehr Gewicht zu verleihen.

»Wenn wir Cherlrigo glauben wollen, stammt das Buch, in dem er

dieses Sonett gefunden hat, aus Myth Drannor«, erinnerte Draygo Quick seinen Kollegen. »Von den Schwarzen Sehern aus Turm Windgesang. Das ist kein Buch über die Halluzinationen einer faselnden Weissagerin.«

»Nein, aber die Botschaft ist ziemlich kryptisch«, erwiderte Parise.

Draygo nickte. Diese Tatsache ließ sich nicht bestreiten.

»Die Verse legen nahe, dass es sich um einen vorübergehenden Zustand handelt«, fuhr Parise fort.

»Wir sollten nicht vor lauter Schreck auf etwas reagieren, was wir noch nicht vollständig durchschauen.«

»Wir sollten uns nicht zurücklehnen, wenn der Welt ein Wandel bevorsteht«, entgegnete der alte Hexer.

»Vorübergehend!«, betonte Parise.

»Nur wenn man den zweiten Vierzeiler zeitlich auslegt, nicht räumlich«, erinnerte ihn Draygo Quick.

»Der Wechsel in Zeile neun ist ein deutlicher Hinweis, mein Freund.«

»Es gibt viele Interpretationen.«

Draygo Quick lehnte sich zurück und tippte stirnrunzelnd die Fingerspitzen aneinander. Dabei warf er unwillkürlich einen Blick auf das Pergament, das umgedreht neben ihm auf dem Tisch lag. Vor seinem inneren Auge sah er die Worte des Sonetts und murmelte: »Und Feinde, die nach ihrer Gottheit stinken.«

»Und du weißt von so einem Auserwählten?«, fragte Parise. Seine Stimme verriet, dass ihm die Antwort bereits klar war.

»Möglicherweise«, räumte Draygo

Quick ein.

»Wir müssen diese auserwählten Sterblichen im Auge behalten.«

Draygo Quick nickte, noch ehe Parise diese Ermahnung ausgesprochen hatte.

»Ist der Verlust des Schwerts deine Schuld?«, fragte Parise.

»Erzgo Alegni hat versagt!«
Draygo Quick begehrte etwas zu vehement auf.

Parise Ulfbinder schürzte die vollen Lippen und runzelte die Stirn.

»Sie dürften mit mir nicht zufrieden sein«, räumte Draygo

Quick ein.

»Wende dich diskret an Prinz Rolan«, riet ihm Parise. Rolan war der Herrscher von Trübschmiede, der mächtigen Schattenstadt, auf deren Gebiet Draygo Quicks Turm lag. »Er misst ›Cherlrigos Finsternis‹ große Bedeutung bei.«

»Er fürchtet sie?«

»Es steht viel auf dem Spiel«, gab Parise zu. Dem konnte Draygo Quick kaum widersprechen. Als der alte Zauberer vor der Tür ein Geräusch vernahm, nickte er seinem Partner zu und warf ein

Seidentuch über die Kristallkugel.

Er hörte die Stimme der Wandlerin, die sich in einiger Entfernung mit einem seiner Diener unterhielt, und wusste, dass sie den verlangten Druiden brachte. In der kurzen Zeit, die noch verblieb, nahm Draygo Quick das Pergament zur Hand, hielt es vors Gesicht und ließ sich das Sonett noch einmal durch den Kopf gehen.

Genieß das Schauspiel: Schatten stehlen Licht.

Die Welt ist halb für die, die gehen lernen.

Zum Pilzmahl und zum
Stengelhautentfernen –
die Götter schlafen nur! – verweil
dich nicht!

Gib Acht: Geh leichten Schrittes
und sprich leise!

Dem Trennungstag zu nahen,
frevle nicht!

Verlust, gar schmerzhaft tief, liegt
nahe dicht.

Der Bruch kommt, ob erwünscht,
ob argerweise.

Weh, wieder wandern, einsam
durch die Welt!

Verlor'ne Reiche, Schätze, fern
dem Griff,
und Feinde, die nach ihrer
Gottheit stinken.

Getrennt und ganz, durchs
Sphärenreich geschneilt,
jenseits Dweomer und
Windwand'ers Schiff;
wo Götterfreunden Kostbarkeiten
winken.

»Wessen Gottes Duftnote haftet dir
wohl an, Drizzt Do'Urden?«,
flüsterte er. Alle Anzeichen – Drizzts
Naturverbundenheit, sein Rang als

Waldläufer, das Einhorn, das er ritt – deuteten auf Mielikki hin, die Göttin der Natur. Andererseits hatte Draygo Quick auch munkeln hören, Drizzt könnte der erklärte Liebling einer ganz anderen, weitaus böseren Göttin sein.

In jedem Fall hegte der alte Zauberer keine Zweifel daran, dass der abtrünnige Drow in der Gunst eines Gottes oder einer Göttin stand. Momentan spielte es nicht einmal eine Rolle, wer das war.

Er legte »Cherlrigos Finsternis« wieder umgedreht auf den Tisch,

als es an der Tür klopfte. Langsam erhob er sich, drehte sich zu der Wandlerin und ihrem Begleiter um und bat sie herein.

»Willkommen, Erlindir von Mielikki«, sagte Draygo Quick mit großer Höflichkeit. Er fragte sich, was er wohl noch Neues über diese Göttin und ihre »Duftnoten« erfahren würde. »Ist dies dein erster Besuch im Schattenreich?«

Der Druide nickte. »Mein erster Übergang in das Land der Blumen ohne Farbe«, erwiderte er.

Draygo Quick warf der Wandlerin

einen Blick zu, die ihm beruhigend zunickte. Erlindir stand vollständig unter ihrem Bann.

»Du verstehst, was du für uns tun sollst?«, hakte der Hexer nach. »Damit wir dieses schändliche Ungeheuer genauer untersuchen können?«

»Es erscheint mir sehr einfach«, sagte Erlindir.

Daraufhin wies Draygo Quick auf eine Seitentür und ließ Erlindir vorangehen. So konnte der Hexer sich zur Wandlerin gesellen. Nachdem der Druide vor ihnen den

Nebenraum betreten hatte, bat ihn Draygo, einen Augenblick zu warten, und schloss die Tür.

»Er weiß nichts von Drizzt?«, fragte er.

»Er stammt aus einem fernen Land«, antwortete die Wandlerin flüsternd.

»Er wird also keine Verbindung zwischen dem Panther und dem Drow herstellen? Die Taten des Drow sind berühmt und haben sich weit herumgesprochen.«

»Er hat noch nie von Drizzt Do'Urden gehört. Ich habe ihn

gefragt.«

Draygo Quick warf einen Blick zur Tür. In seine Freude mischte sich leichte Enttäuschung. Wenn Erlindir von Drizzt und Guenhwyvar wüsste, wäre die aktuelle Aufgabe schwierig. Er könnte den Panther erkennen, und dieser Schreck könnte die Verzauberung der Wandlerin womöglich zunichtemachen. Andererseits wäre der denkbare Vorteil den Verlust seiner Dienste vielleicht wert, weil Erlindir unter Umständen etwas über Drizzts Beziehung zur Göttin

Mielikki preisgegeben hätte – wenn auch nicht unbedingt freiwillig.

»Seine Antwort ist keine Täuschung gewesen«, ergänzte die Wandlerin. »Immerhin war ich in seinen Gedanken und hätte eine Lüge bemerkt.«

»Nun gut«, erwiderte Draygo Quick seufzend.

Die Wandlerin, die keine Ahnung hatte, um welches Thema es Draygo Quick, Parise Ulfbinder und mehreren anderen Nesser-Fürsten ging, sah ihn leicht erstaunt an.

Der alte Hexer begegnete ihrem

Blick mit einem entwaffnenden Lächeln. Er öffnete die Tür und trat mit der Wandlerin zu Erlindir ins Nebenzimmer, wo Guenhwyvar unter einem Seidentuch, das dem über der Kristallkugel recht ähnlich war, in einem winzigen magischen Käfig auf und ab lief.

Effron stand vor Draygo Quicks Wohnsitz und wartete. Er hatte die Wandlerin hineingehen sehen – oder ihr Abbild, denn man wusste nie, ob man die unermüdliche Illusionistin gerade in Fleisch und Blut vor sich hatte. Ihren Begleiter

kannte er nicht, aber der alte Mann war zumindest kein Schatten. Er sah weder wie ein Nesserer aus, noch schien er überhaupt im Schattenreich daheim zu sein.

Es ging um den Panther, so viel wusste Effron.

Dieser Gedanke nagte an ihm. Draygo Quick hatte ihm den Panther nicht zurückgegeben, doch die Katze war wohl Effrons bester Ansatzpunkt für seine Rache an Dahlia. Die Verhandlungen der Wandlerin mit dem Drow waren gescheitert. Sie hatte den Panther

gegen das kostbare Schwert aus Nesser austauschen sollen. Effron hingegen würde nicht versagen. Wenn er die Katze bekam, konnte er einen von Dahlias stärksten Verbündeten ausschalten.

Andererseits hatte Draygo Quick es ihm verboten.

Draygo Quick.

Effron hatte ihn für seinen Mentor gehalten.

Die letzten Worte des alten Hexers hatten sich tief in seine Seele gebrannt: »Du Narr. Nur aus Respekt vor deinem Vater habe ich

dich am Leben gehalten. Jetzt, wo er tot ist, bin ich mit dir fertig. Geh und jag sie, kleiner Dummkopf, damit du deinen Vater bald wieder siehst – im Land der Finsternis.«

Effron hatte versucht, zu Draygo zurückzukehren, um das Zerwürfnis zwischen ihnen zu überwinden.

Die Schüler des alten Zauberers hatten ihn mit unmissverständlichen Worten abgewiesen.

Und jetzt dies – und Effron wusste, dass der Besuch der Wandlerin mit den Plänen des alten Hexers für

den Panther zusammenhing. Plänen, die nichts mit Effron zu tun hatten. Plänen, die sein verzweifelter Verlangen nicht unterstützen würden.

Die Effrons verzweifelter Verlangen vielmehr mit großer Wahrscheinlichkeit durchkreuzen würden.

Der verkrüppelte junge Tiefling, dessen Arm nutzlos hinter seinem Rücken schlenkerte, hockte fast den ganzen Tag in den düsteren Büschen vor Draygo Quicks Turm.

Sein Gesicht wirkte gequält.

»Du spielst ein gefährliches Spiel«, sagte die Wandlerin, als sie am Abend von Draygo Quick ihren Lohn erhielt.

»Nicht wenn du mir die richtigen Informationen beschaffst und deinen Zauber gut ausgeführt hast. Und wenn dieser Erlindir auch nur halb der Druide ist, für den du ihn aus gibst.«

»Er ist ziemlich mächtig. Deshalb erstaunt es mich, dass du ihn lebend nach Toril zurückkehren lassen willst.«

»Soll ich etwa jeden mächtigen

Zauberer und Kleriker umbringen, der mir zu stark ist?«, fragte Draygo Quick.

»Er weiß jetzt viel«, warnte die Wandlerin.

»Du hast mir versichert, dass er keine Ahnung hat, wer Drizzt Do'Urden ist, und dass er ihm in den Weiten von Faerûn nie begegnet ist.«

»Das stimmt, doch wenn er Verdacht schöpft, wäre es dann nicht möglich, dass er sich mit ähnlichen Zaubern belegt hat wie dich? Immerhin hat er dir

ermöglicht, die Welt künftig durch die Augen des Panthers zu sehen.«

Draygo Quicks Hand, die gerade auf dem Weg zu der Flasche mit dem Brandy aus Silbrigmond war, erstarrte mitten in der Bewegung. Er drehte sich nach der Besucherin um. »Sollte ich mein Geld zurückverlangen?«

Die Wandlerin lachte nur und schüttelte den Kopf.

»Warum sagst du dann so etwas?«, fragte er. »Willst du mich aushorchen?«

»Du gibst also zu, dass deine ...

Taktik meine Neugier wecken dürfte?«

»Warum? Natürlich interessiere ich mich für Lady Dahlia und ihre Begleiter. Sie haben mir reichlich Scherereien gemacht, und die will ich ihnen selbstverständlich heimzahlen.«

»Effron hat mich aufgesucht«, sagte sie.

»Wegen des Panthers.«

Sie nickte, und Draygo Quick merkte, dass sie den Brandy in der Hand hielt, den er ihr eingeschenkt hatte, obwohl er ihn ihr nicht

gegeben hatte. »Ich weiß, dass Effron diese Dahlia unbedingt tot sehen will.«

»Auf dass er noch stärker werde!«, erwiderte Draygo Quick überschwänglich.

Aber die Wandlerin nahm ihm dieses Schauspiel nicht ab, sondern schüttelte nur den Kopf.

»Ja, sie ist seine Mutter«, beantwortete Draygo Quick ihre unausgesprochene Frage. »Die von Erzgo Alegni bestiegen wurde. Dahlia, der Hitzkopf, hat das Neugeborene von einer Klippe

geschleudert. Zu traurig, dass das Schicksal nicht gnädiger war und ihn gleich getötet hat, aber sein Fall wurde von Pinien abgefedert. Seine Schulter war schwer verletzt, aber gestorben ist er leider nicht.«

»Seine Verletzungen ...«

»Oh ja, Effron hatte viele Knochenbrüche, und gebrochen ist er heute noch«, erklärte der Hexer. »Aber Erzgo Alegni wollte ihn viele Jahre nicht loslassen, weder körperlich noch emotional, bis schließlich klar war, was aus dem kleinen Effron werden würde.«

»Verunstaltet. Ein Krüppel.«

»Und zu diesem Zeitpunkt ...«

»Da war er Zauberlehrling, ein viel versprechender Hexer unter dem wachsamen Blick des großen Draygo Quick«, folgerte die Wandlerin. »Und mehr als das: Er wurde der Knüppel, mit dem du diesen störrischen Quertreiber, Erzgo Alegni, im Zaum halten konntest. Er hatte einen Wert für dich.«

»Die Welt ist kompliziert«, klagte Draygo Quick. »Man muss jedes Werkzeug nutzen, das einem hilft,

sein Schiffchen durch das wogende Meer zu steuern.«

Er prostete ihr zu und nippte erneut. Die Wandlerin tat es ihm nach.

»Und wozu soll dir der Panther dienen?«, fragte sie.

Draygo Quick zuckte mit den Schultern, als wäre das nicht von Belang. »Wie gut kennst du diesen Erlindir inzwischen?«

Diesmal zuckte die Wandlerin mit den Schultern.

»Würde er dich in seinem Hain willkommen heißen?«

Sie nickte.

»Er ist ein Anhänger von Mielikki«, stellte Draygo Quick fest. »Kennst du seinen Rang?«

»Er ist ein mächtiger Druide, auch wenn sein Geist jetzt im Alter ein wenig umwölkt ist.«

»Aber er steht in der Gunst der Göttin?«, fragte Draygo Quick drängender als beabsichtigt, wie er an der Reaktion der Wandlerin erkannte, die verwundert aufhorchte.

»Wäre das nicht die Voraussetzung für seine Macht?«

»Mehr als das«, schob Draygo nach.

»Möchtest du wissen, ob Erlindir bei Mielikki besondere Gunst genießt? Als Auserwählter?«

Der alte Hexer verzog keine Miene.

Die Wandlerin lachte. »Glaubst du etwa, dann hätte ich solche Tricks bei ihm versucht? Für wie dumm hältst du mich, mein Lieber?«

Draygo Quick tat ihre Fragen mit einer unwirschen Handbewegung ab. »Würde dieser Erlindir von anderen wissen, die derart in der

Gunst seiner Göttin stehen?«, erkundigte er sich.

»Das Oberhaupt seines Ordens vermutlich.«

»Nein ... oder vielleicht«, sagte der Hexer. »Ich suche nach den Lieblingskindern, denen, die als ›Auserwählte‹ gelten.«

»Von Mielikki?«

»Von allen Göttern. Sämtliche Informationen, die du mir zu diesem Thema beschaffen kannst, sind mir hoch willkommen. Ich würde dich gut dafür belohnen.«

Er schenkte sich Brandy nach und

hörte dabei die Wandlerin ebenso skeptisch wie gebannt fragen:
»Drizzt Do'Urden?«

Er zuckte erneut mit den Schultern. »Wer weiß das schon?«

»Erlindir vielleicht«, antwortete die Wandlerin. Sie trank aus und wandte sich zum Gehen, warf aber noch einen Blick zu dem Zimmer mit der unruhigen, eingesperrten Guenhwyvar.

»Viel Spaß auf Toril«, wünschte sie ihm.

»Spaß ...«, murmelte Draygo Quick in sich hinein, während sie

verschwand. Diesen Rat nahm er
sich selten zu Herzen.

Teil 1

Das gebrochene Kind

Ich hätte es nicht für möglich gehalten, aber die Welt, die mich umgibt, wird nach wie vor grauer und verwirrender.

Wie breit war der Grat zwischen Dunkelheit und Licht, als ich Menzoberranzan einst verließ! Ich war mir so sicher, was rechtschaffen war und was nicht, auch wenn mein eigener Weg angreifbar erschien. Dennoch konnte ich mit der Faust an die Wand schlagen und verkünden: »So ist es am besten für die Welt. Das ist richtig, und das ist falsch!«

Und jetzt ist Artemis Entreri mein Weggefährte.

Und meine Geliebte ist eine Frau, die ...

Der Grat zwischen Dunkelheit und Licht wird immer schmaler. Was einst klar zu unterscheiden war, verwandelt sich zunehmend in undurchschaubaren Nebel.

In dem ich mich seltsam losgelöst bewege.

Dieser Nebel war natürlich schon immer hier. Nicht die Welt hat sich verändert, nur wie ich sie verstehe. Es hat schon immer Banditen

gegeben wie Bauer Stuyles und seine Bande. Laut Gesetz sind sie tatsächlich vogelfrei, aber neigt sich die Waagschale nicht deutlicher auf die Seite der Feudalherren von Luskan oder gar Tiefwasser, deren Gesellschaftsstrukturen Menschen wie Stuyles in eine unhaltbare Position bringen? Sie lauern Reisenden auf, um zu überleben, aus Not und am Rande einer Zivilisation, die sie vergessen hat.

Oberflächlich betrachtet sieht selbst dieses Problem ganz einfach aus. Doch wenn Stuyles und seine

Bande zuschlagen, überfallen und töten sie auch nur die Laufburschen der eigentlichen Fadenzieher – Leute, die innerhalb der wankenden Strukturen der Gesellschaft ebenfalls verzweifelt um ihr Auskommen ringen.

Wohin neigt sich die Waage dann?

Und was noch wichtiger ist: Wofür soll ich persönlich mich entscheiden? Wie kann ich am besten für das eintreten, was ich als wahr und wichtig einstufe?

Soll ich ein Einzelgänger in einer Ein-Personen-Gesellschaft sein, in

der ich meine persönlichen Bedürfnisse so erfülle, wie ich es für gut und richtig halte? Also ein Eremit, der bei den Tieren im Wald lebt, so wie Montolio deBrouchee, mein einstiger Lehrmeister. Das wäre der einfachste Weg, aber reicht das aus, um ein Gewissen zu beschwichtigen, das die Gemeinschaft lange für wichtiger hielt als das Selbst.

Soll ich ein großer Hecht im kleinen Teich sein, wo jede von meinem Gewissen geforderte Bewegung Wellen an die

umseitigen Ufer schwappen lässt?

Diese beiden Möglichkeiten scheinen mein Leben aktuell am besten zu beschreiben, auch die letzten paar Jahrzehnte mit Bruenor und mit Thibbledorf, Jenna und Nanfoodle, in denen wir hauptsächlich unsere eigenen Anliegen verfolgt haben. Unsere privaten Bedürfnisse zählten mehr als die der verschiedenen Gemeinschaften, auf die wir trafen, solange wir Gauntlgrym suchten.

Soll ich mich jetzt in einen See wagen, wo meine Wellen sich wie

Ringe weiter ausbreiten, oder gar in den Ozean der Gesellschaft, wo sie innerhalb der Gezeiten der herrschenden Zivilisationen unterzugehen drohen?

Wo endet die Hybris, und wo überwältigt mich die Realität? Das frage ich mich, und das fürchte ich. Ist es gefährlich, zu viel zu wollen, oder lasse ich mich von meiner Angst zu sehr fesseln?

Wieder einmal bin ich von mächtigen Gefährten umgeben, auch wenn sie moralisch weniger integer sind als meine alte Truppe

und weit schwieriger zu steuern. Mit Dahlia und Entreri, dieser faszinierenden Zwergin, die sich Ambergris nennt, und dem erstaunlichen Kampfmönch, Afafrenfere, habe ich eine echte Chance, die wichtigsten Probleme der nördlichen Schwertküste entscheidend zu beeinflussen.

Allerdings sehe ich auch das Risiko. Ich weiß, wer Artemis Entreri war, was auch immer ich mir jetzt für ihn erhoffe. Dahlia, die mich in vielerlei Hinsicht zu fesseln weiß, ist eine gefährliche Frau, die von ihren

eigenen Dämonen gejagt wird, deren Ausmaß ich gerade erst zu begreifen beginne. Inzwischen bin ich in ihrer Gegenwart befangener denn je. Das Auftauchen dieses sonderbaren jungen Tieflings hat sie schrecklich durcheinandergebracht.

Ambergris – Amber Gristle O'Maul von den Adbar O'Mauls – ist womöglich die Vertrauenswürdigste von allen, doch bei unserer ersten Begegnung gehörte sie einer Bande an, die gekommen war, um mich zu töten und Dahlia für finstere

Auftraggeber gefangen zu nehmen.
Und Afaafrenfere ... ach, was weiß
ich!

Nach allem, was ich über diese
Gefährten erfahren habe, steht
eines fest: Wenn ich den
moralischen Verpflichtungen treu
bleiben will, die ich stets
hochgehalten habe, kann ich ihnen
nicht folgen.

Ob ich sie allerdings überzeugen
kann – oder sollte –, mir zu folgen,
ist eine überaus schwierige Frage.

Drizzt Do'Urden

Kapitel 1

Echos aus alter Zeit

Über dem Haus brauten sich dicke Wolken zusammen, aber hin und wieder drang ein Strahl Mondlicht hindurch und tauchte Dahlias glatte Schulter in ein weiches Schimmern. Sie schlief auf der Seite und hatte das Gesicht von Drizzt abgewandt.

Der Drow stützte sich auf den Ellbogen und betrachtete sie im Mondschein. Ihr Schlaf war ruhig

geworden, und ihr Atem ging gleichmäßig, nachdem sie noch vor kurzem gegen einen Alptraum angekämpft hatte. »Nein!«, hatte sie geschrien.

Es sah aus, als würde sie die Hände ausstrecken, vielleicht um etwas aufzufangen oder um etwas zurückzuziehen.

Über die Einzelheiten wusste Drizzt natürlich nicht Bescheid. Das erinnerte ihn daran, dass er seine Gefährtin eigentlich kaum kannte. Welche Dämonen trug Dahlia auf ihren zarten Schultern mit sich

herum?

Sein Blick wanderte zum Fenster und richtete sich auf die weite Welt dahinter. Was machte er überhaupt hier in dieser Stadt? Wartete er auf den rechten Augenblick?

Nach einer gefährlichen und in vielerlei Hinsicht überraschenden Reise nach Gauntlgrym, von der sie mit zwei neuen Kameraden zurückgekehrt waren, einer Zwergin und einem Mönch, waren sie nun wieder in Niewinter. Entreri hatte das Abenteuer erstaunlicherweise überlebt, obwohl sie das Schwert,

auf das er seine ungewöhnliche Langlebigkeit zurückgeführt hatte, zerstört hatten.

Als Drizzt Charons Klaue in die Lavagrube des Urelementars geworfen hatte, war er davon ausgegangen, dass Artemis Entreri bei der Zerstörung der Klinge sterben würde. Aber Entreri war nach wie vor am Leben.

Sie waren in die Finsternis vorgedrungen und siegreich zurückgekehrt, aber weder Drizzt noch Dahlia hatten das Abenteuer genossen oder konnten jetzt ihren

Sieg auskosten. In Drizzt brodelten Gefühle von Entfremdung und Eifersucht, weil Dahlia und Entreri einander in den letzten Tagen sehr nahegekommen waren, eine Nähe, deren Tragweite möglicherweise über das hinausging, was ihn mit Dahlia verband. Drizzt war ihr Geliebter. Entreri hatte sie nur geküsst, und auch das erst im Moment seines scheinbar sicheren Todes. Dennoch hatte Drizzt den Eindruck, dass Dahlia ihre Gefühle Entreri erheblich weiter geöffnet hatte als ihm selbst gegenüber.

Wieder betrachtete er Dahlia.

Wollte er sich hier in Niewinter nur ablenken? Bestand sein Leben bloß noch aus einer Abfolge von Zerstreuungen, bis er irgendwann ins Grab sinken würde?

Schon oft in seinem Leben hatte Drizzt sich seinem inneren Jäger überlassen, dem Kämpfer, der nach Schlachten und Blut gierte. Der Jäger betäubte den Schmerz. Schon oft hatte der Jäger Drizzt vor seinem zerrissenen Herzen bewahrt, während die Tage verstrichen und die Wunden

wenigstens ansatzweise heilten.

War es das, was er gerade tat?, überlegte Drizzt. Der Gedanke erschien ungeheuerlich, aber – benutzte er Dahlia am Ende so wie einst seine Feinde auf dem Schlachtfeld?

Nein, es war mehr als das, sagte er sich. Dahlia war ihm keineswegs gleichgültig. Was ihn zu ihr hinzog, ging über ihre sexuelle Attraktivität und sein Bedürfnis nach Kameradschaft hinaus. Er war von der faszinierenden Vielschichtigkeit dieser Elfenfrau gefesselt. In ihr

schlummerte etwas, was anscheinend sogar ihr verborgen blieb, Drizt aber zweifellos ansprach.

Doch als er wieder das Fenster und die Welt jenseits davon ins Auge fasste, musste er zugeben, dass er derzeit tatsächlich auf Zeit spielte. Damit der Schmerz über das endgültige Auseinanderbrechen der Gefährten der Halle nachlassen konnte. Oder irgendwo in der Tiefe unterging.

Drizt hatte Angst.

Er hatte Angst, sein Leben wäre

eine Lüge gewesen. Vielleicht war sein entschiedenes Eintreten für die Gemeinschaft und sein Beharren darauf, dass es etwas übergeordnetes Gutes gäbe, für das es sich zu kämpfen lohne, in einer Welt voller Selbstsucht und Bosheit einfach nur töricht. Das Gewicht der Finsternis schien ihn zu verspotten.

Welchen Sinn hatte das alles?

Er drehte sich zur Bettkante und setzte sich auf. Drizzt dachte an Luskan und das schreckliche Ende von Kapitän Deudermont. Er dachte an Bauer Stuyles und seine Bande

und die Grauzone, in der sie lebten, gefangen zwischen Moral und Notwendigkeit, zwischen dem Gesetz und den Grundrechten eines jeden lebenden Mannes. Er dachte an den Vertrag von Garumns Schlucht, der direkt neben der Heimat der Zwerge ein Ork-Reich errichtet hatte. War das König Bruenors größte Leistung oder seine größte Dummheit gewesen?

Schlimmer noch: War es überhaupt von Belang?

Eine Zeitlang drehten sich seine Gedanken im Kreis. War sein

ganzes Leben eine Farce?

»Nein!«, sagte Dahlia erneut und drehte sich um.

Augenblicklich brachte ihr Einspruch etwas in Drizzt zum Klingen. Er sah sich nach ihr um. Dahlia lag auf dem Rücken und schlief schon wieder friedlich. Das Mondlicht, das ihr Gesicht beschien, brachte ihre waidblaue Tätowierung zum Schimmern.

Nein! Wieder hörte Drizzt es in seinem Inneren. Er zwang sich, nicht an sein Versagen zu denken, an die, die er verloren hatte,

sondern an die Siege und das Glück. Er dachte an Wulfgar, den Jungen, der unter seinen und Bruenors Fittichen zu einem starken Krieger herangereift war und zwischen den Barbarenstämmen und den Bewohnern von Zehn-Städte Frieden gestiftet hatte.

Das zumindest war kein Pyrrhussieg gewesen!

Dann dachte er wieder an Deudermont, nicht an die schlussendliche Niederlage, sondern an die vielen Siege, die der Kapitän auf See errungen und mit denen er

in den von Piraten wimmelnden Gewässern für Gerechtigkeit gesorgt hatte. Was am Ende in Luskan geschehen war, konnte diese guten Taten nicht auslöschen. Wie viele Unschuldige hatten der gute Kapitän und die Besatzung der Seekobold wohl gerettet?

»Wie dumm von mir«, flüsterte Drizzt.

Er schüttelte seine Unentschlossenheit ab, den persönlichen Schmerz und die Finsternis.

Dann stand er auf, zog sich an und

ging zur Tür. Er warf noch einen Blick auf Dahlia, trat ans Bett zurück, beugte sich über sie und küsste sie auf die Stirn. Die Elfe rührte sich nicht, so dass Drizzt leise das Zimmer verließ. Zum ersten Mal seit dem Tod von König Bruenor war er sich seiner Sache sicher.

Am Ende des Gangs klopfte er an eine Tür. Als sich nicht sofort etwas regte, klopfte er noch einmal, diesmal lauter.

Der verschlafene Artemis Entreri war nur mit seiner Hose bekleidet,

als er die Tür weit aufriss. »Was?«, fragte er. Seine Stimme klang verärgert, aber auch etwas besorgt.

»Komm mit«, verlangte Drizzt.

Entreri sah ihn ungläubig an.

»Nicht jetzt«, erklärte Drizzt.

»Nicht heute Nacht. Aber komm mit, wenn ich die Stadt verlasse. Ich habe eine Idee und einen ... Grund, aber ich brauche deine Hilfe.«

»Was führst du im Schilde, Drow?«

Drizzt schüttelte den Kopf. »Ich kann es nicht erklären. Ich will es dir zeigen.«

»In zwei Tagen geht ein Schiff nach Süden. Das will ich nehmen.«

»Bitte überlege es dir noch einmal.«

»Du hast gesagt, ich bin dir nichts schuldig.«

»Bist du auch nicht.«

»Warum sollte ich dich dann begleiten?«

Drizt holte tief Luft, um sich gegen Entreris ewigen Zynismus zu wappnen. Warum fragten alle um ihn herum immerzu: Und was springt für mich dabei heraus?

»Weil ich dich darum bitte.«

»Neuer Versuch«, sagte Entreri.

Drizzt starrte ihn flehentlich an, und Entreri begann die Tür zu schließen.

»Ich weiß, wo dein Dolch ist«, platzte Drizzt heraus. Das hatte er eigentlich nicht sagen wollen, denn er hatte nie vorgehabt, Entreri dabei zu helfen, den Dolch wiederzuerlangen.

Entreri schien sich kaum merklich vorzulehnen. »Mein Dolch?«

»Ich weiß, wo er ist. Ich habe ihn gesehen.«

»Erzähl.«

»Sag, dass du mich begleitest«, beharrte Drizzt. »Wir werden noch früh genug dort ankommen.« Er hielt kurz inne, dann fügte er hinzu, mehr um seinetwillen als für Entreri: »Komm einfach mit. Egal, ob du dabei deinen Dolch wiederbekommst oder sonst etwas. Du brauchst diese Reise ebenso sehr wie ich, alter Feind.« Davon war Drizzt überzeugt, denn obwohl der Plan, den er sich zurechtgelegt hatte, ihm persönlich wichtig war, würde diese Reise für Artemis Entreri womöglich noch mehr

bedeuten.

Dieser innerlich zerrissene Mann mit seinen vielen Narben mochte sich letztlich als Maß aller Dinge erweisen, dachte Drizzt.

Würde die Reise von Artemis Entreri ihn reinwaschen oder sein Leben zu einer noch schlimmeren Lüge machen?

Entreri bemühte sich offenbar, diesen letzten Satz zu entschlüsseln, als Drizzt sich ihm wieder zuwandte.

»Für mich ist ein Weg so gut wie der andere.« Entreri zuckte mit den

Schultern.

Drizzt lächelte.

»Bei Tagesanbruch?«, fragte Entreri.

»Ich muss vorher noch etwas erledigen«, sagte Drizzt. »Ich brauche noch ein oder zwei Tage, dann können wir los.«

»Um meinen Dolch zu finden«, sagte Entreri.

»Mehr als das«, erwiderte Drizzt, und als Entreri die Tür schloss, fügte er tonlos hinzu: »Für uns beide.«

Als Drizzt zu Dahlia zurückkehrte,

war sein Schritt deutlich leichter. Draußen klarte der Himmel weiter auf, und der Mond war heller geworden.

Das erschien Drizzt passend, als er jetzt aus dem Fenster blickte. Auch er betrachtete die Welt jetzt in einem neuen Licht und mit neuer Hoffnung.

Ganz plötzlich.

Drizzt und Dahlia liefen in langen Schleifen südöstlich von Niewinter an der Straße durch den Wald. Die Schleifen lagen daran, dass der Drow das Tempo Dahlia überließ.

Drizzt hatte nicht damit gerechnet, dass sie ihn begleiten würde, und hatte sie nicht einmal darum gebeten. Er war auf der Suche nach dem Haus der rothaarigen Seherin, Arunika, die ihm einst Informationen über Guenhwyvar angeboten hatte und hoffentlich Neues wusste.

Durch das Geäst der Bäume warf das bleiche Sonnenlicht lange Schatten und brachte das Orange des Laubs auf dem Boden immer wieder zum Leuchten. Noch war der Winter nicht angebrochen, aber er

würde nicht mehr lange auf sich warten lassen. Einige Bäume hatten ihre Blätter bereits abgeworfen und ragten jetzt nackt in den kalten Wind, während andere die letzten Blätter des Jahres nicht loslassen wollten.

»Warum sind wir hier?«, fragte Dahlia nicht zum ersten Mal.

Ihre Worte rissen Drizzt aus seinen Gedanken und ärgerten ihn. Am liebsten hätte er Dahlia daran erinnert, dass sie auf eigenen Wunsch mitgekommen war, und vielleicht sogar hinzugefügt, dass es

ihm lieber gewesen wäre, sie mit den anderen in der Stadt zu wissen.

Das ging ihm durch den Kopf, aber er hütete sich, es auszusprechen.

Dennoch reagierte er nicht auf ihre Worte. Das hier war sein Reich – der Wald, in dem seine Göttin herrschte, der Ort, an dem er der Unermesslichkeit der Natur am nächsten war. Diese demütige Einstellung gestattete es Drizzt, das, was ihn bewegte, mit dem nötigen Abstand zu sehen. In Bezug auf den Lauf der Welt, die Abfolge von Leben und Tod und die Weiten

der himmlischen Sphären schienen so viele »Probleme« unerheblich.

Aber Dahlia stellte ihre Frage noch einmal.

»Du hättest in Niewinter bleiben können«, antwortete Drizzt, ohne lange nachzudenken.

»Du willst mich nicht dabeihaben?«, fragte Dahlia. Ihre Stimme klang rau. Drizzt seufzte unwillkürlich. Er war ihr in die Falle gelaufen. Eines seiner Hauptprobleme war, dass er sich über seine Beziehung zu Dahlia nicht im Klaren war, und das ging

ihr offenbar ähnlich. Doch Vernunft und Logik wurden bei persönlichen Fragen häufig von der Wucht der Emotionen überwältigt.

»Ich freue mich, dass du hier bist«, versicherte ihr Drizzt. »Ich wünschte nur, du würdest dich auch darüber freuen.«

»Ich habe doch gar nicht ...«

»Du hast mich schon etliche Male gefragt, was wir hier wollen. Vielleicht gibt es keinen anderen Grund, als sich am Sonnenlicht zu erfreuen, das durch die Blätter fällt.«

Dahlia blieb stehen, stemmte die Hände in die Hüften und starrte ihn an. Daraufhin blieb auch Drizzt stehen und erwiderte ihren Blick.

Sie schüttelte den Kopf. »Du bist schon seit Tagen in Gedanken. Du hörst mir kaum zu. Du bist bei mir, aber nicht wirklich. Warum sind wir hier?«

Drizzt seufzte und nickte dann. »Die Reise nach Gauntlgrym hat für mich mehr Fragen aufgeworfen als Antworten.«

»Wir wollten das Schwert vernichten. Es ist vernichtet.«

»Das stimmt«, gab Drizzt zu.
»Aber ...«

»Aber Artemis Entreri ist noch am Leben«, unterbrach ihn Dahlia.
»Macht dir das so zu schaffen?«

Drizzt überlegte. Nachdem er die Frage verworfen hatte, die Dahlia gerade gestellt hatte, gingen ihm unendlich viele andere Fragen durch den Kopf. Die Sache mit Entreri war gegenüber der eigentlichen Frage, die ihn heute in den Wald geführt hatte – endlich mehr über Guenhwyvar herauszufinden –, letzten Endes nebensächlich.

»Hat dein Leben gegenwärtig einen Sinn?«, fragte er.

Sie wich einen Schritt zurück. Argwöhnisch musterte sie ihn sehr genau.

»Seit wir uns zusammengetan haben, haben wir zahlreiche Abenteuer durchgestanden«, erklärte Drizzt. »Alles war dringend. Wir haben den Urelementar in seine magischen Fesseln zurückgedrängt. Wir haben an Sylora und Erzgo Alegni Rache genommen, und dann sind wir losgezogen und haben Entreri aus der teuflischen

Versklavung durch das Schwert
erlöst. Das waren lauter Dinge, die
im Grunde klein, aber dennoch
wichtig und notwendig waren. Doch
welcher tiefere Sinn dahinter
verbindet das alles?«

Dahlia sah ihn an, als wäre ihm
gerade ein zweiter Kopf gewachsen.
»Überleben?«, antwortete sie
sarkastisch.

»Eigentlich nicht«, entgegnete der
Drow. »Wir hätten das Land der
Gewalt des Urelementars
überlassen können. Auch unseren
Feinden hätten wir einfach aus dem

Weg gehen können.«

»Sie wären uns gefolgt.«

»Leibhaftig oder nur in deinen Träumen?«

»Beides«, antwortete Dahlia.

»Sylora hätte versucht, uns zu finden, und Alegni ...« Sie spuckte aus.

»Und darum war unser Weg immer von der unmittelbaren Notwendigkeit bestimmt.«

Dahlia zuckte wenig beeindruckt die Achseln.

»Aber jetzt?«, fragte er.

»Willst du das wirklich von mir

wissen?«, entgegnete sie. »Du bereitest mich doch nur auf den Weg vor, den du für richtig hältst.«

Daraufhin konnte Drizzt zunächst nur lachend mit den Schultern zucken. »Ich frage«, sagte er schließlich. »Ich frage dich, und ich frage mich.«

»Sag mir Bescheid, wenn du eine Antwort hast«, erwiderte die Elfe und wandte sich nach Norden in Richtung Niewinter.

»Ein Stück noch«, rief Drizzt, bevor sie weit gekommen war.

Dahlia blieb stehen und sah sich

um. »Warum?«, wollte sie wissen.

»Arunika die Seherin«, erklärte Drizzt. »Ich will mit ihr noch einmal über Guenhwyvar sprechen.« Er sah seine Begleiterin noch einen Augenblick länger an, ehe er sich achselzuckend umdrehte und weiter nach Süden lief.

Dahlia holte ihn rasch ein. »Das hättest du mir doch gleich sagen können«, meinte sie.

Drizzt zuckte erneut mit den Schultern. Spielte es überhaupt eine Rolle? Er wusste nicht einmal, wo Arunikas Haus lag. Irgendwo im

Süden, hatte Jelvus Grinch gesagt, aber ganz genau schien das niemand zu wissen.

Bei ihrer letzten Begegnung, nach dem Sieg über die Shadovar in Niewinter und vor der Reise nach Gauntlgrym, hatte die Seherin behauptet, sie könne zwischen der kleinen Figur, die Drizzt bei sich trug, und dem Panther, den er damit immer gerufen hatte, keinerlei Verbindung erspüren. Seitdem hatte sich nichts geändert, soweit Drizzt das beurteilen konnte. Doch bevor er diesen Ort verließ,

musste er einen letzten Versuch wagen. Das zumindest war er seiner treuesten Freundin schuldig, wenn nicht viel mehr.

All dies ging Drizzt durch den Kopf, als er beinahe an einem Seitenpfad vorbeigelaufen wäre, den erst vor kurzem eine größere Gruppe genommen hatte. Normalerweise wäre so etwas dem aufmerksamen Waldläufer kaum entgangen. Im letzten Moment fuhr er herum und kehrte zu der Abzweigung zurück, wo er sich bückte, um die weiche Erde zu begutachten. Dahlia

gesellte sich zu ihm.

»Das ist noch ziemlich frisch«, bemerkte sie.

Drizzt beugte sich tiefer herunter, um die Beschaffenheit des Untergrunds zu prüfen. Dabei sah er sich einen deutlichen Fußabdruck näher an. »Goblins.« Er stand auf und blickte in den Wald. Vielleicht führte dieser Pfad zu Arunikas Haus, dachte er. Hatten die kleinen Dreckskerle sie angegriffen?

Wenn ja, würde er rund um Arunikas unversehrtes Haus vermutlich einen Haufen toter

Goblins vorfinden. Immerhin wurden der Frau ganz außerordentliche Fähigkeiten nachgesagt.

»Oder Ashmadai«, bemerkte Dahlia, die an die fanatischen Teufelsanbeter dachte, die im Niewinterwald für Sylora Salm gekämpft hatten. Seit Syloras Tod war diese Armee in der ganzen Gegend verstreut, berichtete die Stadtwache von Niewinter.

»Goblins«, beharrte Drizzt und folgte dem Pfad. Nach einigen Schritten sah er sich nach Dahlia

um, die ihm nicht folgte. »Sie könnten die Karawanen angreifen, die bis zum Einsetzen des Schneefalls noch aus Tiefwasser kommen«, erklärte er.

Dahlia zuckte wenig beeindruckt mit den Schultern.

Ihre Gleichgültigkeit schmerzte Drizzt, kam aber nicht unerwartet. Er wusste, dass er noch einen langen Weg vor sich hatte, wenn er sie ernsthaft dazu ermuntern wollte, auf die Bedürfnisse anderer zu achten.

Dann aber lächelte sie und nahm

ihren magischen Stab zur Hand, Kozahs Nadel, ehe sie an Drizzt vorbei auf dem schmalen Pfad tiefer in den Wald vordrang.

»Unser letzter Kampf ist schon mindestens einen Zehntag her«, sagte sie. »Ich komme noch aus der Übung. Und die Münzen wären mir auch ganz recht.«

Drizzt blickte noch einen Moment auf die Straße zurück, während die Elfe sich bereits entfernte. Ihre Worte klangen wenig selbstlos, aber vielleicht war es ihr unterhalb der harten Schale, die sie mit sich

herumschleppte, doch nicht ganz egal.

Immerhin war sie nach Gauntlgrym und zum Urelementar zurückgekehrt. Sie konnte natürlich behaupten, dass sie sich damit nur an Sylora Salm hatte rächen wollen, aber Drizzt wusste es besser. Es waren Schuldgefühle, die Dahlia in die Finsternis dieses höchst gefährlichen Ortes zurückgetrieben hatten. Sie wollte das Unrecht wiedergutmachen, zu dessen Auslösung sie beigetragen hatte. Schließlich hatte sie an der

Befreiung des Feuerungeheuers mitgewirkt und damit Anteil an der Katastrophe gehabt, die Niewinter vor zehn Jahren überrollt hatte.

Tief in Dahlia gab es Mitleid, Einfühlungsvermögen und ein Gefühl für Recht und Unrecht.

Daran glaubte Drizzt, obwohl er fürchtete, dass er sich das nur einredete.

Die Sonne stand noch immer hoch am Himmel, als Drizzt sich etwas später duckte und durch das Gewirr der Zweige nach vorn spähte. Er hielt die Faust hoch, um Dahlia

anzuzeigen, dass sie zurückbleiben sollte. Die Goblins waren ihnen nicht weit voraus, so viel war klar, denn er konnte sie riechen. Vermutlich hatten sie dort drüben im Schatten einiger dicker Ahornbäume und großer Felsen ein Lager errichtet, denn Goblins mieden das Sonnenlicht und waren tagsüber nur selten unterwegs.

Er schickte Dahlia zur rechten Flanke hinüber und hielt den Atem an, als sie loslief und geräuschvoll das Laub zertrat. Würde sie sich je vorsichtig verhalten?, fragte sich

Drizzt. Oder war sie nur widerspenstig?

Drizzt schüttelte den Kopf, um es gut sein zu lassen. Immerhin lag ein dichter brauner Blätterteppich auf dem Waldboden. Selbst Drizzt – der Dunkelelf und erfahrene Waldläufer – würde es schwerfallen, sich auf diesem Gelände lautlos zu bewegen. Also spielte es keine Rolle, sagte er sich. Er nahm Taulmaril, legte einen Pfeil an die Sehne und schlich weiter. Schließlich entdeckte er das Lager – oder genauer dessen Überreste.

Drizzt richtete sich auf und warf einen Blick zu Dahlia, der ihr verriet, dass Vorsicht jetzt überflüssig war. Jemand oder etwas hatte die Goblins angegriffen, das Lager zerstört und dessen Bewohner getötet.

Die toten Goblins lagen kreuz und quer zwischen ihren zerfledderten, verlausten Decken. Von den noch kokehenden Scheiten eines Kochfeuers, das im Getümmel ebenfalls verwüstet worden war, stiegen dünne Rauchfäden empor.

Drizzt steckte den Pfeil in den

Köcher zurück und streifte Taulmaril über die Schulter, während Dahlia sich dem Lager näherte. Auf ihrem hübschen Gesicht erschien ein breites Lächeln, von dem Drizzt jetzt im Morgenlicht nicht den Blick abwenden konnte.

Ihr schwarzes, rot gesträhtes Haar lugte unter dem breitrempigen schwarzen Lederhut hervor, dessen rechte Seite sie hochgesteckt hatte. Das Sonnenlicht, das durch die Bäume fiel, malte zahlreiche Tupfen auf ihre Haut und tanzte über die blaue

Gesichtstätowierung. Im Licht des Morgens wirkten diese Muster auf Drizzt gar nicht mehr kriegerisch, sondern eher weich und unschuldig wie die Sommersprossen eines umhertollenden Kindes.

Der Drow erinnerte sich daran, dass Dahlia die Kunst der Verkleidung und der Manipulation meisterlich beherrschte. Es war gut möglich, dass sie diese gerade ihm gegenüber einsetzte. Dennoch konnte er die Augen nicht von ihr abwenden.

Sie hatte ihren schwarzen

Rabenumhang übergeworfen, und der Ausschnitt ihrer weißen Bluse stand bis zum Rand der schwarzen Weste offen, die sich eng an ihren schlanken Leib schmiegte. Ihr kurzer, schräg geschnittener schwarzer Rock enthüllte viel von ihren wohlgeformten Beinen, bis diese wieder in langen schwarzen Stiefeln verschwanden.

Sie war die perfekte Mischung aus scheinbarer Unschuld und lockender Sinnlichkeit. Mit anderen Worten – Dahlia war gefährlich. Und er würde gut daran tun, sich das immer vor

Augen zu halten, besonders nach ihren gemeinsamen Erlebnissen mit Artemis Entreri.

Dennoch konnte Drizzt in Bezug auf Dahlia keinen klaren Gedanken fassen, nicht jetzt und auch sonst nicht. Er sah sie durch das Lager streifen, wobei sie hin und wieder mit Kozahs Nadel, die noch immer zum vier Fuß langen Wanderstab zusammengelegt war, zwischen den toten Goblins umherstocherte. Sie erschien ihm süß, verführerisch und böse zugleich, als wolle sie ihn küssen oder töten und als wäre ihr

das im Grunde egal. Wie war das möglich? Welche Magie umgab sie? Oder spielte sich all das nur in seinem Kopf ab?, überlegte Drizzt.

»Jemand ist uns zuvorgekommen«, sagte sie.

»Scheint so. Hat uns die Arbeit abgenommen.«

»Hat uns den Spaß verdorben, meinst du wohl«, erwiderte sie trocken. Sie zog ein kleines Messer aus dem Gürtel. »In Niewinter zahlen sie ein Kopfgeld für die Ohren.«

»Aber wir haben sie nicht

getötet.«

»Das dürfte ziemlich egal sein.«
Sie bückte sich, aber Drizzt ging dazwischen, hielt sie fest und zog sie wieder hoch.

»Sie sollten erfahren, wer oder was dafür verantwortlich war«, mahnte der Drow. »Ashmadai? Oder eine Nesser-Patrouille?«

Dahlia dachte kurz nach, dann sah sie nach unten. »Nun«, sagte sie, »ich weiß, was das getan hat, wenn auch nicht wer.«

Drizzt folgte ihrem Blick auf den toten Goblin, den sie umgedreht

hatte. Bei der Drehung war sein Hals zum Vorschein gekommen, und dort sah man zwei punktförmige Wunden wie von Reißzähnen.

»Ein Vampir«, bemerkte Dahlia.

Drizzt betrachtete die Wunde, suchte aber nach einer anderen Antwort. Vielleicht ein Wolf, sagte er sich, wusste aber, wie absurd diese Idee war. Ein Wolf hätte ein Opfer nicht in dieser Form gebissen, ohne ihm die Kehle aufzureißen. Andererseits war Drizzt der Gedanke an einen weiteren Vampir

auch nicht gerade angenehm. In den Tiefen von Gauntlgrym hatte er von einem solchen Wesen mehr als genug gesehen, das letztlich Bruenor und Thibbledorf Pwent getötet hatte.

»Das steht noch nicht fest«, erwiderte Drizzt. Seine Worte entsprangen nicht nur einer verzweifelten Hoffnung, denn irgendetwas stimmte hier nicht. Er ging zu einem zerfetzten Zelt, das sich seitlich an einem Ast verfangen hatte.

»In dieser Hinsicht habe ich eine

gewisse Erfahrung«, sagte Dahlia. »Ich weiß, wie solche Wunden aussehen.« Drizzt hegte schon länger den Verdacht, dass dieser Vampir, Dor'crae, der Bruenor im Vorraum der Grube des Urelementars angegriffen hatte, ein ehemaliger Liebhaber von Dahlia war.

Drizzt gab sich große Mühe, die Erinnerung an Dor'crae auszublenden, und versuchte, das Bild der hübschen Elfe darüberzuschieben, die in das Lager spaziert war. Ihre attraktive

Erscheinung, die ihn so reizte, sollte alles andere überlagern.

Und als das nicht funktionierte, griff er auf das anhaltende Gefühl zurück, dass hier etwas nicht zusammenpasste.

Drizzt zog einen Krummsäbel und schnitt damit das zerrissene Zelt auf. Dabei kamen weitere Goblins zum Vorschein, besser gesagt ihre Einzelteile, die vor ihm verstreut lagen. Er betrachtete das Blutbad, insbesondere die Kleiderfetzen und die Verletzungen. Solche Wunden hatte Drizzt schon oft gesehen,

denn er war viele Jahrzehnte mit einem derartigen Kämpfer unterwegs gewesen.

»Ein Schlachtenwüter«, flüsterte er verwundert.

»Nein«, sagte Dahlia. »Ich kenne derartige Zahnspuren ...« Aber ihre Stimme wurde leiser, als sie zu ihm trat und ebenfalls die ganz anders geartete Szene sah, die sich in diesem Teil des Lagers darbot.

»Ein Vampir«, wiederholte sie.

»Ein Schlachtenwüter«, entgegnete Drizzt.

»Musst du mir immer

widersprechen?« Ihre Frage war scherzhaft gestellt, aber Drizzt nahm den verärgerten Unterton wahr. Wie oft hatte er sich in letzter Zeit in Dahlias Stimme geschlichen?

»Nur wenn du falsch liegst.« Er bedachte sie mit einem entwaffnenden Lächeln – und merkte dabei, dass dies wohl die erste unbekümmerte Geste gegenüber Dahlia war, seit sie Gauntlgrym entronnen waren. Oder eher seit er Zeuge des leidenschaftlichen Kusses von Dahlia und Entreri geworden war.

»Das kommt dir natürlich wie immer vor«, neckte er sie, um seine eigene negative Einstellung und Eifersucht zu überwinden.

Dahlia neigte den Kopf zur Seite. »Hast du endlich aufgehört zu schmollen?«, fragte sie.

Ihre Frage brachte Drizzt kurz durcheinander, denn ihm kam es eher so vor, als würde Dahlia ihre eigene schlechte Laune auf ihn projizieren. Aber vielleicht gab sie auf diese Weise auch zu, dass ihr eigenes Schmollen – oder die Trauer, der Schock oder was auch

immer – enden musste.

Doch ihre Frage berührte bei Drizzt eine weit tiefere Ebene, und das hatte Dahlia gewiss nicht beabsichtigt. Denn Drizzt konnte nicht bestreiten, dass sie richtiglag.

Dahlia war für ihn ein einziger Widerspruch. Offenbar konnte sie seine Emotionen nach Lust und Laune lenken, so leichthin, wie sie ihre Haartracht änderte. Bei Entreri hingegen verfangen derartige Tricks einfach nicht. Weil Artemis Entreri sie kannte oder etwas von ihr wusste, das über ihre Frisuren, die

zarte Haut, die Tätowierungen und die Kleiderfrage hinausging. Sie hatte sich Drizzt nackt gezeigt, aber vor Entreri hatte sie ihre wahren Gefühle entblößt, selbst das zentrale Problem, das ihr so zu schaffen machte.

Drizzt hatte nur einen kurzen Blick darauf erhascht. Er hatte den verkrüppelten jungen Tieflinghexer, Effron, gesehen und Dahlias Reaktion auf diese Kreatur miterlebt.

»Und was ist mit dir?«, erwiderte Drizzt. »Du hast auch nicht viel

gesagt, seit wir Gauntlgrym verlassen haben.«

»Vielleicht habe ich nichts zu sagen.« Dahlia klappte den Mund zu, als hätte sie Angst vor dem, was sie preisgeben könnte, wenn ihre Disziplin auch nur im Mindesten nachließ. »Ich habe die Ohren«, bemerkte sie und verließ das Lager.

Er folgte ihr zurück in den Wald, doch diesmal lief er langsam und tief geduckt, denn er prüfte den Weg auf abgebrochene Halme oder Fußabdrücke. Dahlia marschierte lange voran, bis sie schließlich eine

sonnige Lichtung erreichte, auf der sich ein einzelner, halb versunkener Stein als Sitzplatz anbot.

Dort machte sie es sich bequem, nahm den Hut ab, fuhr sich mit den Fingern durch die Haare und ließ die Sonnenstrahlen auf ihr Gesicht fallen.

»Komm mit«, bat er. »Wir müssen herausfinden, wer oder was diese Goblins getötet hat. Immerhin bist du der Ansicht, dass hier ein Vampir unterwegs ist.«

Dahlia zuckte mit den Schultern, um ihr Desinteresse zu zeigen.

»Oder ein Schlachtenwüter«, fuhr Drizzt hartnäckig fort. »Wenn ja, täten wir gut daran, ihn zu finden. Er wäre ein mächtiger Verbündeter.«

»Das dachte ich von meinem Vampirschätzchen auch«, sagte Dahlia. Dass Drizzt bei dieser Bemerkung das Gesicht verzog, schien ihr eine gewisse Genugtuung zu bereiten.

»Wollen wir nicht endlich darüber sprechen, was in Gauntlgrym passiert ist?«, fragte Drizzt unvermittelt. »Der verkrüppelte

Tiefling hat dich eine Mörderin genannt.«

Dahlias Gesicht verhärtete sich sofort, und sie bedachte ihn mit einem zornigen Blick.

Als Drizzt sich neben sie setzte, schluckte sie hörbar, ließ ihn aber nicht aus den Augen.

»Er hat behauptet, Alegni wäre sein Vater«, schob Drizzt nach.

»Sei still«, warnte ihn Dahlia.

»Und du seine Mutter.«

Ihre Augen durchbohrten ihn. Drizzt rechnete bereits damit, dass sie ihm das Gesicht zerkratzen oder

in eine wütende Schimpftirade verfallen würde.

Aber sie tat nichts dergleichen, was vielleicht noch beunruhigender war. Dahlia saß einfach nur da und starrte vor sich hin. Eine Wolke, die sich vor die Sonne schob, warf einen Schatten auf ihr hübsches Gesicht.

»Das ist natürlich unmöglich oder zumindest kaum denkbar«, fügte Drizzt leise hinzu, um ihr nicht zu nahe zu treten.

Dahlia hielt absolut still. Er konnte beinahe ihr Herz pochen hören –

oder war es sein eigenes? Die Augenblicke verstrichen, bis Drizzt sein Zeitgefühl verlor.

»Es ist wahr«, gab sie zu, und diesmal war Drizzt derjenige, der aussah, als hätte man ihn geohrfeigt.

»Das kann nicht sein«, presste er schließlich hervor. »Er ist noch jung, aber auch du bist eine junge Frau ...«

»Als der Schatten von Erzgo Alegni über meinen Clan fiel, war ich kaum mehr als ein Kind«, murmelte Dahlia so leise, dass Drizzt ihre

Worte kaum hören konnte. »Es ist zwanzig Jahre her.«

Drizzts Gedanken drehten sich im Kreis, kamen jedoch sehr leicht zu der bestürzenden Schlussfolgerung, die sich aus Dahlias Worten ergab. Er wollte etwas erwidern, aber angesichts dieser Ungeheuerlichkeit, die ihm derart zuwider war, geriet er hilflos ins Stottern. Er dachte an seine eigene Jugend und den Abschluss in Melee Magthere, bei dem seine eigene Schwester sich ihm so lüstern genähert hatte, dass er vor Abscheu

davongerannt war.

Am liebsten hätte er Dahlia davon erzählt, um ihr zu zeigen, dass ihr Schmerz ihm nicht völlig fremd war, doch dann wurde ihm klar, dass seine eigene Erfahrung vor dem, was sie durchgemacht hatte, einfach verblasste.

Deshalb brachte er kein zusammenhängendes Wort heraus, sondern zog sie schließlich einfach an sich.

Sie sträubte sich, doch sie zitterte dabei. Die Tränen, die aus ihren blauen Augen rannen, zeugten von

abgrundtiefer Traurigkeit, das wusste er, auch wenn Dahlia dabei knurrte, um ihre Schwäche zu überspielen.

Leugnen half nichts, und auch Ärger konnte die Narbe nicht verdecken.

Drizzt wollte sie fest in die Arme schließen, aber sie riss sich los, sprang auf, entfernte sich ein Stück und wandte ihm den Rücken zu.

»Jetzt weißt du es also«, sagte sie mit Eiskälte in der Stimme.

»Dahlia!«, flehte er, erhob sich und ging ihr nach. Sollte er zu ihr

laufen, sie festhalten und an sich drücken, ihr zuflüstern, dass sie dem Schmerz seinen Lauf lassen durfte? Wollte sie das überhaupt? Sie machte nicht den Eindruck, aber andererseits hatte sie sich von Entreri küssen lassen ...

Diesmal knurrte Drizzt selbst, um die absurde Eifersucht abzuschütteln. Hier ging es nicht um ihn, um seine Beziehung zu Dahlia oder das, was sie mit Entreri verband. Jetzt ging es um Dahlia und ihr unvorstellbares Leid.

Er wusste nicht, was er sagen oder

tun sollte. Er fühlte sich wie ein Kind. Der Dunkelelf war an einem Ort aufgewachsen, an dem der Alltag von Betrug, Mord und Verrat geprägt war, in der vielleicht abscheulichsten Stadt der Welt. Deshalb hatte er geglaubt, gegen die Wunden der Verdorbenheit und Unmenschlichkeit inzwischen immun zu sein. Er war Drizzt Do'Urden, der Held des Eiswindtals, der Held von Mithril-Halle, der tausend Kämpfe durchgestanden und tausend Feinde getötet hatte, der seine besten Freunde hatte

sterben sehen. Er hatte geliebt, und er kannte den Verlust. Immer besonnen und gegenüber der Realität abgehärtet ...

Daran hatte er geglaubt.

Und damit hatte er sich selbst belogen.

Die Gefühle, die in Dahlia tobten, waren für ihn in diesem besonderen Augenblick nicht nachvollziehbar. Es war in Schwärze gehülltes Schwarz, nicht wiedergutzumachen und jenseits allen Trostes, den Drizzt während seiner eigenen, weniger komplizierten Erlebnisse gefunden

hatte. Dahlia war bis ins Innerste verletzt, schlimmer als durch jeden Schwertstreich, und das konnte Drizzt nicht nachempfinden, denn es überstieg sein Begreifen.

»Komm«, forderte Dahlia ihn mit fester Stimme auf. »Lass uns den Mörder suchen.« Sie schritt in den Wald hinein.

Drizzt sah überrascht zu, bis ihm aufging, dass sie jetzt auf die Jagd wollte, allein schon, um einen Feind bekämpfen zu dürfen. Die Gefühle, die Drizzt aufgerührt hatte, gingen zu tief. Weder seine zögerliche

Umarmung noch seine ungeschickten Worte konnten ihr Trost spenden, und deshalb musste sie jetzt jemanden oder etwas umbringen.

Er hatte seinen Moment nicht genutzt, begriff Drizzt. Er hatte sie im Stich gelassen.

Der Mönch stand auf dem Marktplatz von Niewinter und starrte auf seine Hände, die er vor seinen Augen drehte.

»Ist das eine Kampftechnik?«, fragte Ambergris.

»Ich suche nach Resten von dem

Schattenzeug«, antwortete Bruder Afa-frenfere kurz angebunden. »Was hast du mit mir angestellt, Zwergin?«

»Hab ich dir doch gesagt«, erwiderte Ambergris. »Wenn du dich auf Toril herumtreiben willst, kann ich nicht zulassen, dass du wie ein halber Schatten aussiehst, richtig?«

»Das ist keine Illusion«, protestierte Afa-frenfere. »Meine Haut wird heller.«

»Und wie steht es um dein Herz?«, fragte die Zwergin.

Afafrenfere funkelte sie böse an.

»Wie lange warst du ein Schatten?«

»Ich habe mich dem Schattenreich angeschlossen«, erklärte er.

»Quatsch. Du hast dich verliebt, weiter nichts«, entgegnete Ambergris. »Wie lange?«

»Man kann aber nicht ...«

»Wie lange?«

»Drei Jahre«, räumte Afafrenfere ein.

»Das heißt, du hast rund ein Vierteljahrhundert hier verbracht, und jetzt könnte ich fragen, wo,

wenn ich das nicht schon längst wüsste.«

»Ach ja?«

»Natürlich. Deine Ausbildung war in den Bergen von Damara.«

Afafrenfere wich zurück, als hätte sie ihm einen Schlag versetzt.

»Woher weißt du das?«

»Du hast eine gelbe Rose auf der Innenseite deines Unterarms, du Esel. Glaubst du, so ein Hinweis würde mir entgehen? Außerdem habe ich dir auf dem Rückweg aus Gauntlgrym die Wahrheit erzählt. Ich stamme aus der Zitadelle

Adbar, und Adbar kennt das Kloster der Gelben Rose.«

»Ist doch egal«, erwiderte Afafrenfere. »Ich habe mich Cavus Dun freiwillig angeschlossen.«

»Parbid, meinst du.«

»Cavus Dun und dem Schattenreich«, knurrte Afafrenfere.

»Und jetzt nimmst du mir das Schattenzeug wieder weg.«

»Du bist kein verdammter Schatten«, betonte Ambergris.

»Genauso wenig wie ich. Du bist ein Mensch, so wie vor deinem Übertritt in die Dunkelheit. Du benimmst

dich, als würde ich dich berauben, dabei rette ich dich, und zwar offenbar vor dir selbst. In der Schattenwelt hast du nichts verloren, Jungchen. Du bist nicht als Schatten geboren, und darum werden die Grauhäute nie viel für dich übrig haben.«

»Und du warst bloß eine Spionin«, sagte Afaenfere. »Eine verräterische Spionin.«

»Möglich«, sagte Ambergris. Es war zwar eindeutig komplizierter, doch sie hatte wenig Lust, das dem jungen Mönch zu diesem Zeitpunkt

zu erklären. Amber Gristle O'Maul hatte sich nicht freiwillig angeboten, ins Schattenreich zu ziehen, um dort für die Zitadelle Adbar zu spionieren. Diesen Auftrag hatten die Richter der Zitadelle ihr zur Strafe für erhebliche Indiskretionen auferlegt. Die Alternative wären zwanzig Jahre Strafarbeit in Ketten in den tiefsten Minen der Festung gewesen.

»Sei doch froh darüber«, sagte die Zwergin nun. »Ansonsten hätte Drizzt Do'Urden dich Mönchlein zweifellos in Stücke gehackt.«

»Ich soll ihm also verzeihen?«, fragte Afairenere ungläubig. »Dem Mistkerl, der Parbid umgebracht hat? Und dir soll ich auch verzeihen, einer Verräterin, die gar kein echter Schatten ist? Du erwartest, dass ich meine Hautfarbe ändere und so tue, als wäre all das nie geschehen?«

»Wenn du klug bist, versuchst du, diese letzten drei Jahre zu vergessen«, antwortete Ambergris.

Afairenere trat drohend auf sie zu, aber die mächtige Klerikerin zuckte nicht mit der Wimper.

»Hör mal, Jungchen«, warnte sie den erbosten Afafrenfere und hob dabei einen dicken Finger, »und hör dabei auch auf dein Herz. Du hast nie zu diesem finsternen Haufen gehört, denn du bist nicht wie sie, weder von Geburt noch vom Wesen her. Und das weißt du auch. Du bist vielleicht kein edler Paladin wie die anderen Mönche der Gelben Rose, aber du bist auch kein grauhäutiger Meuchelmörder, der andere umbringt, nur weil irgendwelche Nesser-Schweine das fordern.«

»Er hat Parbid auf dem Gewissen«,

heulte Afafrenfere auf. Ambergris war froh, dass er nur dieses Argument vorbrachte, denn das bestätigte ihre Vermutungen.

»Parbid hat ihn angegriffen, und es ist ihm genauso ergangen wie den meisten, die diesen speziellen Drow angreifen«, fauchte Ambergris. Diesmal richtete sie sich auf die Zehenspitzen auf und drückte Afafrenfere ihre dicke Nase ins Gesicht, während sie weitersprach. »Willst du Blutrache an jemandem nehmen, der nichts weiter verbochen hat, als sich gegen

einen Angriff zu wehren?«

Afafrenfere reckte sich ein wenig und hob sein Gesicht, aber Ambergris ließ nicht locker.

»Willst du das? Bist du wirklich so dumm? Bist du derart begierig auf deinen Tod?«

»Oh, verdammt!«, jammerte Afafrenfere und schlug den Unterarm vors Gesicht, während er sich abwandte.

»Und komm mir bloß nicht wieder mit so einem Afafrenfere-Auftritt!«, warnte die Zwergin. »Dafür habe ich keine Zeit!«

Der Mönch sah sie wieder an. Jetzt machte er ein noch böseres Gesicht.

»Na schön!«, brüllte die Zwergin und stampfte auf das Pflaster. »Du willst ein Tor ins Schattenreich. Ich mach dir eins, und dann hast du deinen Willen, und ich habe dein Wort, dass du mich nicht an Cavus Dun oder sonst wen verrätst.«

Damit hatte Afafrenfere offenbar nicht gerechnet. »Du schickst mich zurück?«, fragte er verdattert.

»Hört sich auch nicht verlockend an, wie?«, entgegnete die Zwergin. »Jetzt, wo dein Parbid tot ist,

kannst du wohl kaum noch auf eine Grauhaut zählen, Mensch.«

Afafrenfere schluckte.

»Du hast sowieso nie dorthingehört«, sagte Ambergris leise. »Mich kannst du belügen, aber dich selbst nicht. Das ist nämlich deutlich schwerer. Du wolltest nie wirklich ins Schattenreich. Du hast auch nie ernsthaft zu denen gehört, und deine Haut gefällt dir hell besser als dunkel.«

»Du bist dir deiner Sache ja sehr sicher.«

»Sei froh darüber, denn sonst hätte ich dich dem Urelementar in den Rachen geworfen, gleich nach Glorfathel«, erwiderte Ambergris. Jetzt grinste sie breit, denn sie wusste, dass sie gewonnen hatte. Sie hatte richtig geraten. Trotz all ihres großspurigen Gehabes mochte Ambergris diesen Mönch mit seinem Umhergehüpfe und seiner dramatischen Ader. Was auch immer ihn zu seinem Schritt verleitet hatte, Liebe, Leidenschaft oder Verwirrung, Afafrenfere war kein schlechter Kerl. Er war zu einer

schlechten Tat fähig, wenn es sein musste, aber wer unter den Schurken und Mordgesellen von Cavus Dun überleben wollte, hatte kaum eine andere Wahl.

»Ich wünschte, du hättest es getan«, erhob sich eine dritte Stimme. Die beiden drehten sich um und sahen Artemis Entreri näher treten.

»Du hast unser Gespräch belauscht?«, fuhr Afafrenfere auf.

»Halt den Mund«, sagte der Meuchelmörder. »Wahrscheinlich hat die halbe verdammte Stadt

euch zugehört, und ich wäre euch dankbar, wenn ihr solche Dinge künftig unter vier Augen klären könntet. Ich hege nicht den Wunsch, die Bewohner von Niewinter daran zu erinnern, wo ich herkomme.«

»Wie dankbar?«, fragte die Zwergin, die sich schon die Hände rieb.

»Dankbar genug, um euch am Leben zu lassen«, antwortete Entreri.

Das war vielleicht ein Scherz.
Vielleicht.

»Wo ist Drizzt?«, fragte Entreri.

»Der ist heute Morgen mit Dahlia aufgebrochen«, sagte Amber.

»Wohin?«

Sie zuckte mit den Schultern.

»Zum Abendessen wollte er zurück sein.«

Entreri blickte zum Himmel, wo sich die Sonne dem Höchststand näherte. Dann schaute er zum Hafen. Kurz hinter der Stelle, an der der Fluss die Schwertküste erreichte, schaukelten mehrere große Schiffe.

»Du verlässt uns also?«, fragte die

Zwergin.

»Dann mal eine gute Reise«, fügte Afafrenfere halb sarkastisch, halb hoffnungsvoll hinzu.

Entreri bedachte den Mönch mit dem einschüchternden Blick, auf den hin schon so viele potenzielle Gegner eilends das Weite gesucht hatten.

Bruder Afafrenfere zuckte allerdings nicht mit der Wimper, sondern reagierte ähnlich entschlossen.

Ein boshafes Lächeln erschien auf Entreris Gesicht.

»He, haben wir nicht schon genug Feinde?«, mischte sich Amber ein, aber die beiden starrten einander weiter an und lächelten dabei.

»Sagt Drizzt, er kann mich gerne suchen, wenn er wiederkommt«, wies Entreri sie an. »Vielleicht bin ich dann noch in der Stadt, vielleicht auch nicht.«

»Und wenn du nicht in Niewinter bist, wo bist du dann?«, fragte Ambergris.

»Wenn dich das etwas anginge, wüsstest du es bereits«, sagte Artemis Entreri, drehte sich um und

ging davon.

Drizzt hielt etwas Abstand zu Dahlia, während sie tiefer in den Wald vordrangen. Er war immer noch aufgewühlt von ihrem Gespräch. Dahlia hingegen hatte es eilig. Sie wollte endlich einen greifbaren Feind finden, an dem sie ihre Wut auslassen konnte. Sie warf keinen Blick nach hinten, wie Drizzt bemerkte, und ihm wurde klar, dass sie keine Lust hatte, ihn den Schorf von ihrer Narbe kratzen zu lassen. Dass er Efron erwähnt hatte, den verkrüppelten Tiefling, hatte sie

schwer getroffen. Er hatte ihr diese Geschichte abgerungen, aber vielleicht war sie noch nicht so weit gewesen, das alles zu offenbaren.

Schlimmer wäre, wenn Dahlia womöglich etwas brauchte, von dem er nicht wusste, wie er es ihr geben könnte.

Seit Bruenors Tod hatte Drizzt sich nicht mehr derart allein gefühlt. Dahlia war ferner gerückt, womöglich für immer, und ihm fehlte jene Begleitung, die seit dem Verlassen von Menzoberranzan stets an seiner Seite gewesen war.

Bei diesem verstörenden Gedanken schob der Dunkelelf eine Hand in seinen Beutel und zog die magische Figur heraus. Er hielt sie vor die Augen und starrte in das winzige Gesicht von Guenhwyvar – der treuen Guenhwyvar, die seinem Ruf nicht mehr Folge leistete.

Ohne lange nachzudenken, rief er der Katze leise zu: »Guenhwyvar, komm zu mir.«

Hilflos starrte er die kleine Statue an, weil er erneut den Schmerz des Verlusts empfand. Er war so in Gedanken, dass er den grauen

Nebel übersah, der sich in seiner Nähe sammelte. Erst als Guenhwyvar fast vollständig Gestalt angenommen hatte, bemerkte er ihre Gegenwart!

Sie war es tatsächlich! Drizzt fiel auf die Knie, schlang die Arme um sie und rief immer wieder ihren Namen. Der Panther schmiegte seinen Kopf an ihn, um die Zärtlichkeit auf seine unnachahmliche Weise zu erwidern.

»Wo warst du bloß?«, fragte Drizzt. »Oh, Guen, ich habe dich so gebraucht! Ich brauche dich so

sehr!«

Es dauerte eine Weile, bis er sich so weit beruhigt hatte, dass er nach Dahlia rufen konnte. War sie schon außer Hörweite?

Doch seine Befürchtungen erwiesen sich als unbegründet, denn als er sie rief, eilte Dahlia kampfbereit durch das Unterholz zu ihm zurück. Kurz bevor sie ihn erreichte, entspannte sie sich, als sie Drizzt mit seinem Panther vereint vorfand.

»Wie das?«, fragte sie.

Drizzt blickte auf und zuckte mit

den Schultern. »Ich habe sie gerufen, und sie ist gekommen. Die Magie, die sie daran hinderte, muss sich aufgelöst haben. Oder es war ein Riss im Gewebe zwischen den Ebenen, der sich wieder geschlossen hat.«

Dahlia bückte sich, um Guen über die kräftige Flanke zu streicheln. »Gut, dass sie wieder da ist.«

Drizzt lächelte ihr zu, und dieses Lächeln wurde noch wärmer, als er zusah, wie Dahlia der Katze über das weiche Fell strich. Ihr oft so gepeinigtes Gesicht wirkte gelöst,

voller Zuneigung und Freundlichkeit. Das war die Dahlia, die Drizzt sich als Gefährtin wünschte. Dieser Dahlia konnte er Zuneigung, vielleicht sogar Liebe entgegenbringen.

Aus unerfindlichen Gründen dachte er an Catti-brie und schob das Bild von Dahlia über die Erinnerung an seine tote Frau.

»Demnach brauchen wir nicht mehr nach der Seherin zu suchen«, überlegte Dahlia.

»Scheint so«, stimmte Drizzt zu, der immer noch Guenhwyvar

liebkoste.

»Na, dann schick das Kätzchen mal auf die Jagd«, schlug Dahlia vor. Ihre Stimme war kälter geworden. »Ich habe dieses Umherlaufen längst satt. Lass sie den suchen, der die Goblins getötet hat, damit wir die Sache hinter uns bringen können.«

Ihr Vorschlag klang vernünftig, aber in Drizzts Herz war er misstönend wie eine geborstene Glocke. Er wollte sich nicht gleich wieder von Guenhwyvar trennen. Außerdem war Dahlias Tonfall ihm

zuwider. Sie hielt diese Jagd im Wald von Niewinter für unwichtig und nebensächlich. Ja, sie war kampfbereit – wie immer! –, aber das hatte rein selbstsüchtige Gründe: Sie brannte darauf, ihrer Wut freien Lauf zu lassen oder weitere Goblin-Ohren zu finden, die sie einlösen konnte. Es ging ihr um den persönlichen Gewinn.

Wie in der körperlichen Liebe, sann er. Er hatte schon gegrübelt, ob er Dahlia womöglich benutzte, aber war sie nicht ebenso unehrlich?

Sichere Wege, ein positiver Einfluss auf andere ... solche Gefühle erzeugten in Dahlias vernarbtem Herzen keinen Widerhall. Zumindest keinen nachhaltigen und gewiss nicht so viel, dass Drizzt sie im selben Licht betrachten konnte wie einst seine geliebte Catti-brie.

Er warf einen Blick zum Himmel.

»Der Abend bricht an«, sagte er.
»Wenn wir tatsächlich einen Vampir jagen, sollten wir ihm lieber bei Tageslicht begegnen.« Er sah zu Guen zurück und strich ihr über den

Kopf. »Wir kommen morgen wieder.«

Dahlia sah ihn prüfend an und schien ihm widersprechen zu wollen. Dann aber ging ihr ein Licht auf: »Du willst die Katze nur nicht wegschicken, falls es das nächste Mal wieder schwierig wird, sie zu rufen.«

Drizzt nickte. »Kannst du mir wenigstens das zugestehen?«, bat er.

Seine Frage schien die Elfe tief zu treffen. Sie streckte ihm eine Hand entgegen, und als er zugriff, zog sie

ihn auf die Füße und nahm ihn fest in die Arme. »Natürlich«, flüsterte sie ihm immer wieder zu.

In ihrer Stimme schwang hörbare Verzweiflung mit, und erneut wusste Drizzt einfach nicht, wie er damit umgehen sollte.

Schon wieder war sie nicht diejenige, die er eben noch in ihr gesehen hatte.

Kapitel 2

Die kleinen persönlichen Kämpfe

Der junge Tiefling schlich durch Draygo Quicks Wohnsitz. Er wusste zwar, dass der Nesser-Fürst an einer Versammlung teilnahm, aber Effron hatte lange genug in seiner Residenz gelebt. Auch ohne Draygos Anwesenheit war dieser Ort gut geschützt, sowohl durch magische Schutzrunen als auch

durch gefährliche Untergebene.

Er drückte sich flach an eine Wand und hielt den Atem an, als er zwei Hexer nahen hörte, die ins Gespräch vertieft waren. Er erkannte ihre Stimmen und wusste, dass die beiden in seinem Alter waren, wenn auch keineswegs so fortgeschritten wie er. Sollte es zum Kampf kommen, ging Efron davon aus, dass er die zwei ohne größere Schwierigkeiten besiegen konnte.

Aber was würde Draygo Quick dazu sagen?

Dieser Gedanke versetzte den

jungen Hexer in Panik. Er sah sich nach einem Versteck oder einem Ausgang um, durch den er entweichen könnte, doch er befand sich in einem langen, gewundenen Korridor, von dem nur einzelne Privatgemächer abgingen, die vermutlich alle abgeschlossen oder mit Runen belegt waren. In die Richtung zu fliehen, aus der er gekommen war, würde ihn zu viel Zeit kosten.

Seine Unentschlossenheit nahm ihm die Wahl ab, wie ihm klar wurde, als er erkannte, dass ihm

inzwischen auch der unbemerkte Rückzug versperrt war. Die Zauberer waren schon zu nahe.

Also löste er sich von der Wand und ging ihnen wie selbstverständlich entgegen.

Beide nickten und setzten ihre Unterhaltung fort. Der eine bemerkte im Vorübergehen an Effron gewandt: »Fürst Draygo ist nicht im Haus.«

»Oh«, sagte Effron. »Wisst ihr, wann er zurückkommt?«

Die Hexer sahen sich an und zuckten mit den Schultern.

»Dann hinterlasse ich eine Nachricht«, sagte Effron. »Wenn ihr ihn seht, teilt ihm bitte mit, dass ich ihn sprechen muss.«

Sie nickten und gingen weiter. Effron atmete erleichtert auf. Offenbar hatte Draygo Quick die Bewohner der Residenz nicht darüber informiert, dass er Effron aus seiner Obhut als Lehrherr entlassen hatte.

Aber seine Erleichterung war von kurzer Dauer, denn seine Anweisungen an die Lehrlinge würden Draygo Quick natürlich

davon in Kenntnis setzen, dass Effron hier gewesen war. Daraus hätte er sich vermutlich sogar noch herausreden können, doch Effron war gekommen, um etwas zu stehlen, und dieser Plan schien nun glatter Selbstmord zu sein.

Dennoch lief er weiter und überlegte dabei, wie er vorgehen sollte. Er eilte durch den eindrucksvollen Hauptraum der Festung mit dem schwarz-weißen Schachbrettmuster auf dem Boden. Von dort aus lief er in die Bibliothek, einen Raum voller

Tränke mit einer Werkbank für Alchemisten und einer Destillerie, und weiter zu der breiten Wendeltreppe, die sich um den Hauptturm schlang.

Viele Stufen später stand Effron vor Draygo Quicks Tür. Er kannte das Passwort, mit dem er sicher an den magischen Runen vorbeikam, wusste aber auch, dass die Glyphen wahrscheinlich alle magischen Schilde in Flammen aufgehen lassen würden, die Effron um sich errichtet hatte, falls Draygo Quick sich die Mühe gemacht hatte, das

Passwort zu ändern. Gegen die entfesselte Macht von Draygo Quick nahmen Efrons Maßnahmen sich kläglich aus.

Am liebsten hätte er sich jetzt geschlagen gegeben, knurrte dann aber doch das ihm bekannte Passwort und trat kurz entschlossen ein.

Keine Flammen!

Gleichermaßen überrascht wie schockiert riss Efron sich zusammen, schloss hinter sich die Tür und eilte dann in den Nebenraum, wo Draygo Quick seine

verzauberten Tiere aufbewahrte.

Der Käfig stand noch ganz wie erwartet unter dem Seidentuch auf dem Podest, aber die Stäbe glühten nicht mehr. Der Käfig war leer.

Effron bückte sich und spähte durch das Gitter. Er konnte es nicht fassen. War der Panther entwischt? Wie war das möglich?

Und wer mochte die magischen Schutzvorkehrungen an dem Käfig gelöst haben?

Er hielt den Atem an, fuhr hoch und drehte sich so schnell um, dass sein lahmer Arm wie ein wehender

Schal im Sturm hinter ihm her schlenkerte. Immerhin rechnete er jeden Augenblick mit dem Angriff eines wütenden schwarzen Panthers – sechshundert Pfund geballter Muskelmasse.

Minutenlang suchte er den ganzen Raum ab und spähte in jeden Schatten, ehe er sich wieder entspannte. Er war tatsächlich allein. Effron ging zu einem der großen Wandschränke, öffnete ihn vorsichtig, wedelte den Nebel weg und untersuchte die zahlreichen Flaschen in den verschiedenen

Fächern. Jede enthielt das winzige Abbild eines mächtigen Monsters, eine erstarrte Miniatúrausgabe der wahren Kreatur. Das regelmäßige Sortieren und Reinigen dieser Sammlung hatte zu den Aufgaben gehört, die Efron für Draygo Quick erledigt hatte. Deshalb erkannte er sofort, dass sich hier nichts verändert hatte. Es fehlte nichts, und es war auch nichts hinzugekommen.

Er machte den Schrank wieder zu. Ernüchtert drehte er sich zu dem leeren Käfig um und versuchte, aus

dieser unerwarteten Wendung der Ereignisse schlau zu werden. Wohin war die Katze verschwunden? Effron gingen zahllose Möglichkeiten durch den Sinn, aber nur zwei davon erschienen ihm logisch: Entweder hatte Drizzt Do'Urden den Panther für eine Gegenleistung von Draygo Quick zurückerhalten, oder die Katze war tot, erschlagen oder aufgrund der Trennung von der Astralebene verendet.

Er brauchte eine Weile, um sich gegen die Bedeutung beider Möglichkeiten zu wappnen. In

jedem Fall hatte er offenbar ein wertvolles Druckmittel verloren und damit schlechtere Karten, wenn er seine Mutter mit ihren Taten konfrontieren und sie töten wollte.

Er dachte an den Vortag zurück, an dem die Wandlerin mit einem alten Mann aus Toril im Schlepptau zu Draygos Festung gezogen war. Er hatte vermutet, dass dieser Besuch mit dem Panther zu tun hatte, und das hier schien seine Überlegungen zu bestätigen.

»Ein Druide«, murmelte er, als er sich das Gewand des Mannes ins

Gedächtnis rief, der die Wandlerin begleitet hatte.

Dann betrachtete er den leeren Käfig. Was genau hatte dieser Druide getan?

In diesem Augenblick wurde Effron bewusst, dass er rasch handeln musste. Draygo Quick würde von seinem Besuch erfahren, und der uralte Hexer war nicht für seine Gnade bekannt. Eilig verließ der Tiefling die Burg, ohne lange darauf zu achten, ob ihn andere Bewohner dabei bemerkten. Als er über den Hof lief und die großen Tore von

Burg Quick durchquerte, überkam ihn eine Woge der Erleichterung. Dieser Ort war viele Jahre sein Zuhause gewesen, doch nun flößte er ihm nur noch Furcht ein.

Wo aber sollte er hin? Vielleicht war es am besten, das Schattenreich zu verlassen und nach Toril zurückzugehen. Dort könnte er sich auf die Jagd machen, auch wenn er den Panther nun natürlich nicht mehr in die Waagschale werfen konnte. Sollte er es dennoch versuchen, ohne die Katze, und einfach so tun, als wäre

es egal?

Wie bei der Begegnung mit den zwei Zauberlehrlingen im Gang wurde ihm klar, dass diese Entscheidung nicht mehr in seinen Händen lag.

Draygo Quick würde ihn finden, wohin er auch ging.

Seine einzige Rettung waren Informationen, entschied Effron, und begab sich auf direktem Weg zur flüchtigsten Bewohnerin des Schattenreichs.

Sie erwartete ihn auf der Bank vor ihrem bescheidenen Haus zwischen

den schwarzen Rosen und dem dunklen Phlox. Der kleine Springbrunnen neben ihr erzeugte mit seinem Plätschern eine bezaubernde Melodie.

Effron konnte sich nicht an das Lied des Wassers erinnern und fragte sich, ob es sich dabei um eine zusätzliche Schutzvorrichtung oder Täuschung seitens der Wandlerin handelte.

Als er näher kam, sah er sie an, auch wenn das Bild vor seinen Augen vermutlich nicht sie selbst war.

»Du hast länger gebraucht, als ich dachte«, begrüßte ihn die Wandlerin. »Draygo Quick wohnt doch gar nicht so weit von hier.«

»Draygo Quick?«

»Du kommst gerade von ihm«, antwortete die Wandlerin selbstgefällig.

Effron wollte Einspruch erheben, doch ihr spöttischer Gesichtsausdruck brachte ihn zum Schweigen.

»Wolltest du sie stehlen oder ihr einfach nur etwas antun, um auf diesem Wege auch Draygo Quick zu

schaden?«

»Ich weiß nicht, wovon du redest.«

»Und ich bin sicher, dass du es weißt. Womit wir am Ende unseres Gespräches wären. Ich muss dich bitten zu gehen.«

Effron hatte das Gefühl, der Boden würde ihm entgegenkommen, um ihn zu verschlingen. Er musste unbedingt mit der Wandlerin sprechen, aber deren Tonfall war unmissverständlich.

»Wo ist der Panther?«, presste er hervor.

»Ich hatte dir geraten zu gehen«,

erklang ihre Stimme von der Seite, während das Bild vor ihm verblasste. Das war eine deutliche Erinnerung daran, dass sie ihn jederzeit und aus jedwedem Winkel angreifen konnte.

Effron hob seine unversehrte Hand vors Gesicht, so klein und überfordert fühlte er sich in diesem furchtbaren Moment. Er hatte sich für schlau gehalten, ja, für kühn, weil er unaufgefordert in Draygo Quicks Burg eingedrungen war, und dabei hatte ihn selbst diese Person, die ihn jetzt von der Seite her

beobachtete, auf Anhieb durchschaut. Wie also sollte er dem Fallbeil von Draygo Quicks Urteil noch entrinnen?

»Du bist ja immer noch da«, stellte die Wandlerin von der anderen Seite her fest.

»Ich wollte ihn stehlen«, räumte Effron ein. In dem sich anschließenden Schweigen wagte er kein weiteres Wort und keine Bewegung.

»Sag das noch mal«, verlangte die Wandlerin. Als er aufblickte, saß sie wieder friedlich auf der Bank.

»Ich wollte ihn stehlen«, gab er zu.

»Du wagst es, Draygo Quick derart zu betrügen?«

»Ich hatte keine andere Wahl«, entgegnete Effron. In seine Stimme mischte sich Verzweiflung. »Ich muss zu ihr gelangen, verstehst du nicht? Und durch ihre ständig wachsende Schar von Verbündeten kann ich mich unmöglich hindurchkämpfen!«

Das Bild der Wandlerin blickte zu Effrons linker Seite. Er sah gerade noch einen Beutel hinter sich durch

die Luft fliegen, fuhr herum und erblickte die Wandlerin, die diesen Beutel auffing. Als Effron sich wieder der Bank zuwandte, saß die Frau dort und ließ die Münzen klingeln.

»Du hattest die Wahl«, bemerkte Draygo Quick, der jetzt links aus dem Gebüsch trat, erst geisterhaft, dann aber rasch dreidimensional.

»Meister«, flüsterte Effron und senkte den Kopf. Sollte er auf die Knie fallen und um Gnade betteln? Auch das wäre vermutlich vergeblich. Sein eigenes Geständnis

hatte ihn in die Falle geführt, und es schien kein Entrinnen zu geben.

»Danke«, sagte Draygo Quick zur Wandlerin.

»Meine Arbeit hier ist getan?«, fragte sie.

Er nickte.

»Dann schaff diesen Krüppel bitte von hier weg«, verlangte sie.

Effrons Blick verriet, dass ihre harten Worte ihn ernsthaft verletzt hatten. Immerhin hatte er sie angeheuert und gut bezahlt ...

Sie erwiderte seinen Blick mit einem hilflosen Achselzucken. Dann

war sie verschwunden.

»Komm mit«, forderte Draygo Quick ihn auf und betrat den sumpfigen Weg zu seinem Wohnsitz.

Effron schloss gehorsam hinter ihm auf, bis Draygo Quick ihn neben sich winkte.

»Du glaubst wirklich, du könntest einfach so bei mir hereinspazieren und mir etwas so Kostbares wie Guenhwyvar stehlen?«

»Ich wollte sie nur ausleihen«, erwiderte Effron.

»Du hättest sie dem Drow

gegeben, um ihn von Dahlia fernzuhalten«, stellte Draygo Quick fest.

»Ich wollte dem Drow androhen, sie zu vernichten, wenn er nicht den Weg freimacht«, antwortete Effron.

»Hat die Wandlerin im Tunnel nach Gauntlgrym nicht ebendies versucht?«, fragte der alte Hexer.

»Und war es nicht sinnlos?«

»Es wäre etwas anderes, glaube ich, wenn derjenige, der die Katze hat, auch dazu in der Lage wäre, sie vor Drizzt Do'Urdens Augen umzubringen.«

»Das also war dein Plan?«

Effron nickte.

Draygo Quick lachte ihn aus. »Du begreifst nicht, wer dieser Drizzt Do'Urden ist.«

»Ich muss es versuchen.«

»Guenhwyvar ist bereits wieder bei ihm«, erklärte Draygo Quick.

Effron riss die Augen auf. »Du hast sie ihm zurückgegeben? Er hat meinen Vater getötet! Er und seine Freunde haben uns in Gauntlgrym geschlagen! Und davor in Niewinter! Sie haben das Schwert zerstört! Du belohnst einen

erklärten Feind des Reiches
Nesseril?«

»Du wirst anmaßend.«

Die Ruhe in Draygo Quicks Stimme
nahm Efron den Wind aus den
Segeln.

Der alte Hexer blieb stehen und
sah seinem ehemaligen Schüler ins
Gesicht. »Der Panther dient mir in
Drizzts Gruppe als Spion«, sagte er.
»Das möchte ich nicht aufgeben.
Beziehungsweise, ich bestehe
darauf.«

»Spion?«

»Ich weiß, dass du Dahlia

nachjagen willst. Davon kann ich dich nicht abhalten, so töricht es auch erscheint, aber vielleicht war ich zu hart zu dir. In deinem Herzen sind Kräfte am Werk, die mir unbegreiflich sind. Deshalb vergebe ich dir deine Unverfrorenheit.«

Effron geriet vor Erleichterung beinahe ins Taumeln.

»Doch ich will dir etwas verraten, was streng vertraulich ist und dir einen grauenvollen Tod bescheren wird, sollte jemals ein Wort davon über deine Lippen kommen«, fuhr Draygo Quick fort. »Drizzt Do'Urden

ist eine Kuriosität, und vielleicht weit mehr als das, und ich habe die Absicht, Genaueres herauszufinden. Er und andere könnten uns Hinweise auf wichtige Ereignisse geben, die unsere Herrschaft und das Schattenreich selbst beeinflussen könnten. Ich biete dir erneut eine Chance, du dummer, kleiner Hexer. Stell deine Rache an Dahlia vorläufig zurück. Irgendwann, wenn sie sich von Drizzt Do'Urden trennt, werde ich dir vielleicht sogar den Auftrag erteilen, sie zu töten. Aber nicht

jetzt. Diese Angelegenheit ist zu bedeutsam für lächerliche Privatfehden.«

»Du hast mir die Erlaubnis erteilt, sie zu jagen«, protestierte Effron vorsichtig.

»Ich habe dich weggeschickt, und es war mir egal«, erwiderte Draygo Quick, ohne zu zögern. »Jetzt aber habe ich mehr Informationen, und ich widerrufe deine Entlassung. Du bist wieder mein Gehilfe. Du solltest mir dankbar sein, dass ich dir verziehen habe.«

Effron hätte ihn am liebsten

angeschrien oder seine Wut laut hinausgebrüllt. Er wollte sich dem alten Bastard entziehen und darauf bestehen, nicht länger in dessen Burg zu dienen.

Das wollte er, aber er brachte den Mut nicht auf, denn er zweifelte keinen Moment daran, dass Draygo Quick ihn in diesem Fall augenblicklich töten würde.

Wie um seine Befürchtungen zu nähren, starrte Draygo Quick ihn mit jenem durchdringenden, kalten Blick an, und schließlich senkte Effron den Kopf und sagte: »Danke,

Meister.«

Der Hexer kicherte zufrieden, doch sein keuchendes Lachen verspottete Effron nur. »Dann geh wieder an die Arbeit«, sagte er. »Du hast viel zu tun, bis du wieder meinen Respekt genießt.«

Schon das traf Effron tief, aber dann packte ihn Draygo Quick grob am Kinn und zwang ihn, seinem Herrn in die Augen zu sehen, die Effron wütend anfunkelten.

»Dass wir uns absolut richtig verstehen, du dummer kleiner Effron Alegni: Wenn du dem Drow

auch nur ein Haar krümmst, bringe ich dich um, und zwar auf eine solche Weise, dass du mich viele Zehntage um den Tod anbetteln wirst, ehe ich ihn dir schließlich gewähre.«

Effron versuchte gar nicht erst, das Gesicht wegzuziehen, so schmerzhaft Draygo Quicks überraschend fester Griff auch war. Der junge Hexer konnte sich unzählige Arten vorstellen, auf die Draygo Quick ihm weit schlimmere Schmerzen zufügen könnte.

»Diese Geschichte ist zu wichtig

für lächerliche Privatfehden«, wiederholte der Alte. »Du hast mich verstanden? Wir sind uns einig?«

»Ja, Meister«, quiekte Effron.

Draygo Quick ließ ihn los und ging weiter, doch als Effron wieder neben ihm laufen wollte, hob sein Meister den Arm und stieß ihn nach hinten.

Zwei Schritte hinter Draygo Quick ...

Kapitel 3

Mondlicht

Drizt hielt die Pantherfigur vor die Augen und betrachtete sie zögerlich. Am Vorabend hatte er Guenhwyvar nur widerstrebend fortgeschickt, weil er befürchtete, ihre Ankunft sei eine unwiederholbare Anomalität. Aber die Katze hatte abgekämpft gewirkt. Sie brauchte Ruhe.

Durch das Fenster seines Zimmers

in Niewinter konnte er erkennen, dass die Sonne noch nicht aufgegangen war, und er hatte seine Freundin erst lange nach Sonnenuntergang entlassen.

Aber trotz des kurzen Zeitraums musste er noch einmal versuchen, sie zu rufen.

»Guenhwyvar«, flüsterte er.

Hinter ihm rührte sich Dahlia, wachte aber nicht auf.

»Guenhwyvar.«

Selbst in der Dunkelheit konnte Drizzt den grauen Nebel sehen, der sich um ihn erhob. Er spürte

Guenhwyvars Nahen. Nach wenigen Herzsschlägen, die Drizzt wie eine halbe Ewigkeit vorkamen, war sie wieder an seiner Seite. Überglücklich schloss der Drow den Panther in die Arme. Seit er einst mit Guenhwyvar aus Menzoberranzan herausgetreten war, hatte er sie nie so sehr gebraucht wie jetzt.

Er hielt sie fest und drückte seinen Kopf gegen ihre Flanke.

Dabei bemerkte er ihren rauen Atem.

Zu früh, begriff Drizzt. Er schalt

sich selbst für seine Ungeduld.
»Geh«, flüsterte er der Katze ins
Ohr. »Ich rufe dich bald wieder.«

Guenhwyvar gehorchte, drehte
sich einmal im Kreis und wurde
sogleich zu einem substanzlosen
Nebel, der gleich darauf
verschwunden war.

Drizzt wollte zu Dahlia ins Bett
schlüpfen, überlegte es sich dann
jedoch anders und setzte sich ans
Fenster. Er blickte auf Niewinter
hinaus, das noch immer nur ein
Schatten seiner selbst war. Aber die
Siedler setzten alles daran, auf den

Ascheschichten der Katastrophe eine neue Stadt zu errichten.

Von diesem Gedanken zehrte Drizzt, der entschlossen war, auch sein Leben neu aufzubauen. Und bei diesem Gedanken warf er unwillkürlich einen Blick auf Dahlia. Würde sie dazugehören? Sie war eine junge Elfe, die Drizzt zweifellos überleben würde, wenn sie nicht vorher der Klinge eines Feindes zum Opfer fiel. Würde sie Drizzt den Rest seines Lebens begleiten?

Er konnte es nicht wissen.

Drizzt wandte sich wieder der

dunklen Stadt zu und dachte an seine drei anderen Kameraden, die er automatisch an den vier Freunden maß, mit denen er einst umhergezogen war.

Konnte es auch nur einer seiner derzeitigen Begleiter charakterlich und moralisch mit den Gefährten der Halle aufnehmen?

Diese Frage machte dem Drow zu schaffen. Als Kämpfer hatte sich jeder von ihnen hervorgetan, ob mit der Waffe, durch Magie oder mit der bloßen Faust. Wenn diese vier gegen seine alten Freunde antreten

würden, würde sich der Kampf gewiss lange hinziehen – mit ungewissem Ausgang.

Doch das spielte keine Rolle, überlegte Drizzt, denn wichtiger war die Frage der Moral und der Ziele.

In dieser Hinsicht ...

Seufzend erhob sich Drizzt langsam, um sich wieder zu Dahlia zu legen. Dann aber entschied er sich dagegen und blieb am Fenster sitzen, wo ihm die Augen zufielen, während er auf die Stadt Niewinter hinausstarrte, die sich aus der

Asche erhob. Denn dieser Anblick schenkte ihm Trost und Hoffnung.

»Du solltest ihn lieber aus der Stadt schaffen, wenn er bei uns bleiben soll«, teilte Ambergris dem Dunkelelfen später in der Gaststube mit. Es war eine kalte Nacht gewesen, und selbst hier drin war es so kühl, dass Ambergris ein weiteres Holzscheit ins Feuer warf.

»Bald«, versicherte ihr Drizzt.

»Es fahren jeden Tag Boote nach Süden«, warnte Ambergris.

Der Drow nickte abwesend. Er blickte in die Flammen.

»Du spannst ihn auf die Folter. Ich weiß zwar nicht, wie, aber du kennst den Mann gut genug – den kann man nicht lange hinhalten, jedenfalls nicht so, wie du es dir vorstellst.«

Drizzt nickte erneut. Er hatte nicht vor, die aufmerksamen Beobachtungen der Zwergin zu bestreiten. Sein Hinweis auf den Verbleib von Artemis Entreris juwelenbesetztem Dolch hatte gefruchtet, aber weitere Verzögerungen würden dessen Interesse in Ärger umschlagen

lassen.

Ein erzürnter Artemis Entreri gehörte nicht zu Drizzt Do'Urdens Zielen. »Heute«, hörte er sich zu Amber sagen, ohne lange nachzudenken. »Heute brechen wir auf.«

Er würde auf den Besuch bei Arunika verzichten, beschloss er, denn nachdem Guenhwyvar wieder an seiner Seite weilte, war dieses Treffen nicht mehr erforderlich. Andererseits fiel es ihm schwer, nicht dem Mysterium nachzugehen, auf das sie im Südosten gestoßen

waren. Er rief sich noch einmal das verwüstete Goblin-Lager vor Augen, die Löcher in der Kehle des einen, die Dahlia einem Vampir zuschrieb, und das Gemetzel am Zelt, das in seinen Augen auf einen ganz anderen Gegner hindeutete. Dahlia hatte darauf bestanden, den Goblin-Jäger zu verfolgen, und als die Nacht hereinbrach, war ihr Jagdeifer sogar noch gewachsen.

In dem Moment trat die Elfe in den Gastraum. Ihre Miene verriet, dass sie es nicht zu schätzen wusste, allein erwacht zu sein.

»Wenn die anderen
runterkommen: Ich bin auf dem
Marktplatz. Wir können einen
Treffpunkt im Norden ausmachen«,
wies Drizzt die Zwergin an. Er
schnappte sich ein paar Brötchen
und kam Dahlia auf halbem Weg
entgegen.

»Mach schnell«, sagte Drizzt zu
ihr. »Die Händler sind schon am
Auspacken, und wenn wir als Erste
da sind, finden wir vielleicht das
perfekte Schnäppchen.«

Dahlia sah ihn fragend an.

»Uns läuft die Zeit davon«,

erklärte Drizzt. »Lass uns deinen Vampir suchen.«

Dahlia stemmte die Hände in die Hüften. Drizzt verstand ihre Verwirrung, denn als sie am Vorabend in die Stadt zurückgekehrt waren und sie überlegt hatte, dass für den Kampf gegen den Vampir vielleicht ein wenig Magie hilfreich wäre, hatte Drizzt diese Idee offen angezweifelt und sich sogar kurz darüber lustig gemacht.

Jetzt erwiderte er ihren zweifelnden Blick mit einem Nicken,

warf ihr einen kleinen Beutel Münzen zu und lief aus dem Haus.

Schon eine Stunde später klapperten Andahars Hufe über die Oststraße aus Niewinter in Richtung Sonnenaufgang. Das Einhorn trug Drizzt und Dahlia mit Leichtigkeit.

Auf Dahlias Bitte hin ließ Drizzt das Tier etwas langsamer laufen. Er sah sich nach seiner Begleiterin um, die mit ihrem neuen, sanft schimmernden Stab nach rechts in den Wald deutete.

»Dort«, sagte sie und wies auf die Bäume.

»Du vertraust also dem Händler und glaubst an den Stab?«

»Ich habe gutes Gold dafür bezahlt.«

»Unsinn«, murmelte Drizzt in sich hinein, auch um sich selbst aufzuheitern. Immerhin war es sein Gold gewesen.

Er ließ Andahar über das kleine Feld auf den Wald zutreiben. Der Kaufmann hatte behauptet, dass der Stab mit einem Zauber belegt war, der untote Kreaturen aufspürte. An denen war in dieser Gegend kein Mangel, seit Sylora

den verfluchten Todesring erschaffen hatte.

Schließlich hielt Drizzt ihr Reittier an und sah Dahlia ins Gesicht. Sie schien seinen Blick kaum zu registrieren, so stark war sie auf den Stab konzentriert. »Warum ist dir das plötzlich so wichtig?«, wollte er wissen.

Dahlia sah ihn verdutzt an. Es verstrichen einige Augenblicke, ehe sie antwortete. »Findest du, ein rechtschaffener Bürger sollte einen Vampir frei herumlaufen lassen?«

»Der Wald steckt voller Gefahren,

ob mit oder ohne Vampir.«

»Und darum möchte Drizzt Do'Urden die Sache auf sich beruhen lassen?«, fragte Dahlia schnippisch. »Ich dachte, du bist ein Held.«

Drizzt grinste. Er war froh, dass Dahlia sich auf das spielerische Wortgefecht einließ. Von Zeit zu Zeit deutete sie an, dass weit mehr zwischen ihnen sein könnte. Zu solchen Zeiten wagte Drizzt zu hoffen, dass er diese neuen Gefährten zu einer Gruppe zusammenschmieden konnte, die

seiner Erinnerungen würdig war.

Da veränderte sich Dahlias Miene abrupt. »Tu's mir zuliebe«, bat sie ernst.

»Glaubst du, es ist dein alter Begleiter?«

»Dor'crae?« Dahlias Überraschung war nicht gespielt, so viel erkannte Drizzt. »Wohl kaum. Dem habe ich zum Glück ein gründliches Ende bereitet, schon vergessen?«

Natürlich hatte Drizzt es nicht vergessen. Dahlia hatte gegen Dor'crae gekämpft, während neben ihnen die Zwerge starben. Sie hatte

den Vampir aus dem Vorraum getrieben, und so war er mit tödlichen Verletzungen in die reißende Strömung der Wasserelementare gestürzt, welche die Feuergrube des Urelementars in Gauntlgrym bewachten. Es hatte den Anschein gehabt, als hätte die magische Gewalt des Wassers den Vampir vernichtet.

Also war es nicht der Gedanke an Dor'crae, der Dahlia antrieb, begriff Drizzt, durchschaute aber immer noch nicht, worum es ihr ging. Vielleicht glaubte sie, dass dieser

Effron, ihr Sohn, hinter dem Angriff steckte.

Diese Richtung mochten seine Gedanken allerdings nicht weiterverfolgen. Er hing immer noch in der Erinnerung an die letzten Augenblicke von Dor'crae fest. Wie sollte Drizzt jenen schrecklichen Moment vergessen können, in dem er die Grube überwunden hatte, in den Vorraum stürmte und dort seine Freunde sterbend an dem zentralen Hebel von Gauntlgrym vorfand?

»Er kann es also nicht sein. Wir

sollten ...« Drizzt brach ab. Seine Augen wurden größer, weil er daran dachte, was sich nach Dor'craes Verschwinden am Hebel abgespielt hatte. Er rief sich Bruenors letzte Worte ins Gedächtnis, so liebevoll und traurig, an die er sich ewig erinnern würde, dachte an Bruenors raschen Tod, daran, wie seine grauen Augen erloschen waren, und an Thibbledorf Pwent.

Thibbledorf Pwent.

Der Drow dachte an das zerrissene Zelt im Goblin-Lager und die Verletzungen der Goblins. Vampir

oder Schlachtenwüter, das war die Frage gewesen.

Die nagenden Gedanken widersprachen sich nicht mehr. Drizzt hatte seine Antwort gefunden. Er lag mit seiner Vermutung ebenso richtig wie Dahlia.

Ohne ein weiteres Wort trieb er Andahar vorwärts.

»Danke«, flüsterte sie ihm zu. Das war überflüssig, denn diesmal hätte Drizzt denselben Weg auch allein eingeschlagen.

Als sie die Bäume erreichten,

wurden sie langsamer, denn Drizzt musste einen Weg durch das Unterholz suchen. Doch kaum hatten sie das Dickicht betreten, als Dahlias Stab auch schon heller leuchtete. Ein bläulich grauer Nebelfaden trat aus ihm hervor und wehte in den Wald hinein.

»Na, das ist ja mal interessant«, stellte Drizzt fest.

»Hinterher«, sagte Dahlia.

Der Nebelfaden dehnte sich vor ihnen wie ein Seil, das ihnen den Weg durch den Wald wies. Hinter einigen Eichen schien sie ein Felsen

zu erwarten.

Plötzlich blieb Andahar schnaubend stehen. Drizzt keuchte auf. Vor ihnen befand sich kein Felsen, sondern ein großes, merkwürdiges Ungetüm aus wild gewordener Magie.

Halb Bär, halb Vogel.

»Wir ziehen also nach Norden«, sagte Afafrenfere. »Kennst du dich dort aus?«

Artemis Entreri warf seinen Packsack über den Sattel und sprang auf seinen Nachtmahr. »Der Ritt dauert nur eine Stunde«,

erklärte er.

»Ja, und mein Freund läuft schneller als jeder andere«, sagte Ambergris. »Aber ich mit meinen kurzen Beinen sollte lieber reiten.«

Entreri nickte, lenkte sein Reittier vorwärts und sagte nach hinten gewandt: »Ein Jammer, dass du kein Pferd hast oder wenigstens ein Schwein.«

Ambergris stemmte beide Hände in die Hüften und starrte zu ihm hoch. »Dann brauchen wir aber länger, bis wir dort ankommen«, erwiderte sie.

»Nein, du brauchst länger«, stellte Entreri klar. Er setzte den Nachtmahr in Bewegung und galoppierte durch das Nordtor von Niewinter.

Bruder Afafrenfere schnaubte, dann kicherte er hilflos.

»Genau«, pflichtete Ambergris ihm bei. »Wenn ich einen besseren Weg wüsste, würde ich jetzt verschwinden.«

»Besser als ... was?«, fragte der Mönch. »Wissen wir überhaupt, welches Abenteuer Drizzt für uns im Sinn hat?«

»Wir müssen in seiner Nähe bleiben«, erklärte Ambergris. »Und bei Dahlia und dem da.« Sie nickte Entreri hinterher. »Wenn Fürst Draygo oder Cavus Dun sich auf die Jagd begeben, hätte ich diese drei gern zwischen uns und den Schatten.«

Afafrenfere dachte über ihre Worte nach, nickte und lief in Richtung Nordtor.

»Renn mir bloß nicht davon«, warnte die Zwergin. »Sonst belege ich dich mit einem Zauber und lasse dich hilflos im Wald zurück.«

Die Erinnerung an ihren unerwarteten Angriff in den Tiefen von Gauntlgrym ließ Afafrenfere wütend herumfahren. »Einmal ist dir das gelungen«, erwiderte er. »Ein zweites Mal schaffst du das nicht. Nie wieder!«

Ambergris schloss lachend zu ihm auf. »Der beste Zauber, der dir je passiert ist, Jungchen«, sagte sie. »Denn jetzt hast du ein besseres Leben in Aussicht! Abenteuerlich, ohne Zweifel. Und voller Kämpfe.«

»Ja, und wahrscheinlich kämpfe ich mein Leben lang gegen meine

eigenen Kameraden«, sagte er trocken, worauf Ambergris noch lauter lachte.

Das Ungeheuer – ein Eulenbär – erhob sich nicht zum Kampf, und Drizzt beruhigte sich rasch, als er feststellte, dass das Wesen tot war.

»Gut so«, sagte Dahlia und glitt vom Rücken des Einhorns, um den toten Giganten näher zu begutachten. Das Wesen war so groß wie ein Braunbär, auf dessen mächtigen Schultern jedoch Kopf und Schnabel einer Eule saßen.

»Allerdings«, stimmte Drizzt zu,

der ebenfalls abstieg.

Dahlia bückte sich nach dem Tier und tastete den blutigen Pelz um seinen Hals ab. »Das dürfte das jüngste Opfer unseres Vampirs sein.«

»Ein Vampir, der einen Eulenbär tötet?«, fragte Drizzt skeptisch. Auch er bückte sich jetzt nach dem Kadaver, untersuchte aber nicht dessen Hals.

»Du gibst also zu, dass es ein Vampir war?« Bei diesen Worten schob Dahlia mit beiden Händen das dicke Fell auseinander, um ihm

die punktförmigen Bissspuren zu zeigen.

»Scheint so«, antwortete Drizzt.
»Dennoch ...« Er drehte den Eulenbär ein wenig, indem er sich mit der Schulter gegen ihn stemmte, und zog dann ebenfalls das Fell auseinander, wobei ein deutlich tieferes und größeres Loch zum Vorschein kam. »Solche Wunden kenne ich gut.«

»Sag schon.«

»Ein Helmstachel.« Drizzt brachte es kaum über die Lippen. Wieder dachte er an die schaurige Szene

am Hebel und an Pwent.

»Vielleicht ein Vampir und ein Schlachtenwüter, die sich verbündet haben?«

»Ein Zwerg, der mit einem Vampir im Bunde ist?«, fragte Drizzt zweifelnd. Er hatte eine andere Erklärung, war aber noch nicht bereit, darüber zu sprechen.

»Athrogate war auch mit Dor'crae unterwegs.«

»Athrogate ist ein Söldner.« Drizzt schüttelte den Kopf. Der, an den er dachte, war nicht irgendein Schlachtenwüter. »Schlachtenwüter

sind keine Söldner, sie sind treue Soldaten.«

Dahlia stand auf und zeigte wieder mit dem Stab auf den Wald. Erneut bildete sich Nebel, der sich durch die Bäume schlängelte.

»Dann sollten wir herausfinden, was hier vorgeht«, sagte sie.

Drizzt schickte Andahar fort, und sie liefen zu Fuß weiter. Stundenlang blieb ihre Suche ergebnislos, obwohl Dahlia dem Stab eine Ladung nach der anderen abrang. Immer wieder legte Drizzt eine Hand an seinen Beutel, doch

er wusste, dass er Guen nicht ins Spiel bringen sollte. Sie brauchte noch mindestens einen Tag Ruhe.

»Wenn wir bis zur Nacht warten, findet der Vampir vielleicht uns«, bemerkte Dahlia schließlich. Erst da nahm Drizzt wahr, dass die Sonne ihren Höchststand bereits überschritten hatte und im Westen zu sinken begann. Dahlias Worte schmeckten ihm überhaupt nicht. Morgen würde Guenhwyvar wieder bei ihm sein. Sie würde ihre Beute finden.

Drizzt war von den denkbaren

Möglichkeiten so gefesselt gewesen, dass er ein anderes Detail ihres Tagesplans völlig vergessen hatte. Er blickte nach Norden, wo auf sein Geheiß hin ihre drei Begleiter warteten. Artemis Entreri würde das alles nicht lustig finden.

»Wohin jetzt?«, fragte Dahlia.

Drizzt wandte sich nach Westen. Sie waren zu weit außerhalb. Inzwischen befanden sie sich in einem Waldgebiet, das keiner von ihnen kannte. »Zurück nach Niewinter«, entschied der Drow.

»Du willst Entreri und die anderen allein im Wald lassen, wenn hier ein Vampir umherstreift?«

»Wenn wir nicht bis zur Dämmerung bei ihnen ankommen, werden sie in die Stadt zurückkehren«, sagte Drizzt abwesend. An die anderen konnte er jetzt nicht denken. Diese Jagd war plötzlich wichtiger.

»Vampir ...«, wiederholte Dahlia unheilvoll.

»Morgen finden wir ihn.«

»Du verwöhnst mich«, bemerkte Dahlia. »Das gefällt mir.«

Drizzt wollte ihr nicht erklären, worum es ihm wirklich ging, besonders als Dahlia nun mit einem verschmitzten Lächeln näher kam.

»Vampir«, sagte sie noch einmal. Ihre Augen glitzerten.

Drizzt betrachtete ihr Lächeln und wäre gern auf ihr Triumphieren eingegangen. Seine Grübeleien machten dies allerdings unmöglich.

Dahlia schob sich vor ihn, legte beide Arme um seine Schultern und sah ihm in die Augen. »Kein Widerspruch?«, flüsterte sie.

Drizzt schmunzelte.

»Vampir«, wiederholte sie, und nun wurde ihr Gesichtsausdruck lüstern. Ihr Mund wanderte zur Seite, und sie biss ihm spielerisch in den Hals.

»Immer noch kein Widerspruch?«, fragte sie, während sie etwas heftiger noch einmal zubiss.

»Ich sehe, du hoffst auf einen Vampir«, antwortete Drizzt, dem es gerade schwerfiel, seine Gedanken zu sortieren. Abgesehen vom gemeinsamen Reiten war dies das erste Mal, dass sie sich berührten, seit sie Gauntlgrym verlassen

hatten. »Ich würde dich von deinem erklärten Weg abbringen.«

Dahlia rückte von ihm ab.
»Hoffen?«

»Oder du hoffst, selbst einer zu werden«, erwiderte Drizzt grinsend.

Dahlia lachte und drückte sich fest an ihn. Sie hob die Lippen an sein Ohr, küsste ihn zärtlich und fragte dann: »Hast du mir verziehen?«

Drizzt schob sie auf Armeslänge von sich und sah ihr forschend ins Gesicht. Er konnte nicht abstreiten, dass er sie anziehend fand, besonders wenn sie ihr Haar offen

trug und die Kriegsbemalung verblasste.

»Es gibt nichts zu verzeihen.«

»Meinen Kuss mit Entreri?«, fragte Dahlia. »Deine Eifersucht?«

»Das war das Schwert, das sich meine Unsicherheit zunutze machte und mir schlimme Dinge einflüsterte.«

»Bist du sicher, dass das alles war?«, fragte sie und strich Drizzt die langen weißen Haare aus dem Gesicht. »Vielleicht hat das Schwert nur mit dem gespielt, was es in dir gefunden hat.«

Drizzt schüttelte schon den Kopf, bevor sie zu Ende gesprochen hatte. »Es gibt nichts zu verzeihen«, wiederholte er. Fast hätte er hinzugefügt: Hast du dir denn verziehen?, behielt diesen Gedanken jedoch lieber für sich. Er wollte die Wunde, die das Auftauchen des verkrüppelten jungen Zauberers ihr zugefügt hatte, nicht noch einmal aufreißen.

»Lass uns nach Niewinter zurückkehren«, sagte Drizzt.

Diesmal war es Dahlia, die den Kopf schüttelte. »Später«, sagte sie

und zog ihn zu einem Lager aus Moos.

Dahlia berührte Drizzt am Arm. Als er von seinem Eintopf aufsaß, nickte sie zur Tür der Taverne hin.

Es überraschte ihn nicht, die drei hereinkommen zu sehen, und auch Artemis Entreris sauertöpfisches Gesicht hatte er so erwartet. Sobald der Mann ihn bemerkte, führte er die anderen beiden direkt zum Tisch der Elfen.

»Der Winter naht rasch«, stellte Entreri fest und zog gegenüber von Drizzt einen Stuhl heran. »Die

Nacht ist kalt«, fügte er hinzu, da Drizzt nicht reagierte.

»Dann ist es ja gut, dass ihr in die Stadt zurückgekommen seid«, erwiderte der Drow ungerührt.

»Na, bestens«, flüsterte Afafrenfere der Zwergin zu. »Es wird mir ein Genuss sein, wenn die beiden sich an die Kehle gehen.«

Ambergris schnaubte.

Drizzt schien das alles nicht zu stören. Er wandte sich wieder seinem Essen zu oder wollte dies zumindest, bis Entreris Hand über den Tisch schnellte und sein

Handgelenk packte.

Der Drow hob langsam den Blick und sah den Mann an.

»Ich weiß es nicht zu schätzen, wenn man mich im kalten Wald warten lässt«, sagte Entreri.

»Wir haben uns verlaufen«, erwiderte Drizzt.

»Wie kannst du dich verlaufen haben?«, fragte Entreri. »Schließlich hast du unseren Treffpunkt festgelegt.«

»Unser Weg hat uns nach Osten geführt, auf unbekanntes Gelände«, warf Dahlia ein.

»Welcher Weg?«, hakte Entreri nach.

Der Drow setzte sich auf, sobald Entreri seinen Arm losließ. Er warf einen Blick zur Seite und wies die beiden anderen an, Platz zu nehmen. Wie weit sollte er diese Sache noch treiben? Inzwischen war er ziemlich sicher, wen und was Dahlia und er jagten. Die Frage war nur: Wollte er Artemis Entreri bei dieser Jagd dabeihaben? Die bevorstehende Begegnung würde so schon schwer genug zu kontrollieren sein. Wie kompliziert

mochte es werden, wenn der unberechenbare, gnadenlose Artemis Entreri mitmischte?

»Was hast du vor, Drow?«, fragte Entreri.

Alle vier sahen ihn fragend an, sogar Dahlia. Das war tatsächlich eine gute Frage.

»Du hast mich nach Gauntlgrym geführt, um mich von dem verfluchten Schwert zu erlösen«, fügte Entreri hinzu. »Dafür bin ich dir etwas schuldig.« Er warf Dahlia einen scharfen Blick zu. »Zumindest war ich das«, stellte er klar. »Aber

jetzt nicht mehr. Ich habe gewartet, wo du gesagt hattest, und du bist nicht gekommen.«

»Welch ein Opfer«, bemerkte Drizzt sarkastisch.

Afafrenfere kicherte. Ambergris schnaubte.

Entreris Blick wanderte von Dahlia zu den anderen beiden, ehe er sich wieder auf Drizzt richtete.

»Du schuldest mir nichts«, sagte Drizzt. »Das war so, und das ist auch jetzt so.«

»Wer's glaubt«, murmelte Dahlia.

»Erzgo Alegni auszuschalten,

Charons Klaue auszuschalten« – er sah Dahlia an –, »Sylora Salm auszuschalten, das alles war gut und richtig. Ich hätte es auch allein getan, wenn sich die Gelegenheit dazu geboten hätte.«

»Drizzt der Held«, knurrte Entreri.

Der Drow zuckte mit den Schultern, denn auf dieser Ebene wollte er nicht mit dem Meuchelmörder diskutieren.

Artemis Entreri starrte ihn noch etwas länger an, ehe er beide Hände auf den Tisch legte und sich hochstemmte. »Wir scheiden nicht

als Feinde, Drizzt Do'Urden, und das will etwas heißen«, sagte er. »Sei mir begrüßt und mach's gut.«

Nach einem letzten Blick zu Dahlia drehte er sich um und verließ die Taverne.

»Und was heißt das für uns?«, fragte Bruder Afafrenfere seine Begleiterin.

Die Zwergin sah Drizzt forschend an. »Welchen Weg findest du denn spannender?«, fragte sie. »Deinen oder Entreris? Ich für meinen Teil hätte nichts gegen den einen oder anderen Kampf.«

»Oder ein paar mehr«, pflichtete Afafrenfere eifrig bei.

Darauf hatte Drizzt keine Antwort, und als sie stattdessen zu Dahlia blickten, konnte die Elfe nur mit den Schultern zucken.

Auch Drizzt warf ihr jetzt einen Blick zu, und ihr bestürztes Gesicht versetzte ihm einen Stich ins Herz. Es war jedoch kein Stich der Eifersucht, was er eigenartig fand.

»Nun, das werden wir hier nicht lösen können«, erklärte Ambergris und sprang ebenfalls auf. »Außerdem knurrt mir der Magen!«

Als ein Teller zerschellte, sah sie zum Schanktisch hinüber, wo gerade ein Gerangel losging.

»Es werden Wetten angenommen«, verkündete der Wirt.

»Mann, dieses Niewinter gefällt mir immer besser«, sagte Ambergris. »Komm, mein Junge«, fügte sie an Afafrenfere gewandt hinzu. »Verdienen wir uns ein paar Münzen.« Sie zwinkerte Drizzt und Dahlia betont zu. »Sieht nach nichts aus, was?«, meinte sie mit einem Wink auf ihren mageren, kleinen

Begleiter. »Aber im waffenlosen Kampf kann ihm kaum einer das Wasser reichen.« Sie lachte schallend. »Wenn ihr wisst, wo es hingeht, sind wir dabei«, versprach sie. Dann warf sie einen Blick zur Bar, wo zwei große Männer den Oberkörper frei machten, um sich zu schlagen. Die anderen warfen Münzen auf den Tisch und riefen ihre Wetten aus. »Ihr findet uns im teuersten Quartier der Stadt«, sagte Ambergris, bevor sie mit Afafrenfere abzog. Dabei hörten Drizzt und Dahlia die Zwergin noch

zu ihrem Mönch sagen: »Sieh zu, dass du keinen von denen zu schnell erledigst. Der Nächste soll sich noch Hoffnungen machen, dich schlagen zu können, damit wir hier möglichst viel rausholen ...«

Bei Dahlias Lachen drehte Drizzt sich nach ihr um.

»Wir scheinen interessante Gesellschaft anzuziehen«, stellte er fest.

»Zumindest unterhaltsame.«
Danach wurde sie sofort wieder ernst und sah Drizzt ins Gesicht.
»Wo wollen wir denn nun hin?«,

fragte sie.

»Momentan? Deinen Vampir suchen, oder?«

»Den Schlachtenwüter, meinst du.«

»Den auch.«

»Und dann?«

Drizzt machte ein nachdenkliches Gesicht. Genau das wollte er schon die ganze Zeit herausfinden.

»Deine Antwort sollte nicht lange auf sich warten lassen, sonst verlieren wir unsere drei Kameraden«, bemerkte Dahlia.
»Besser gesagt, noch zwei, denn

der eine ist ja schon weg.«

Auch darüber dachte Drizzt nach, schüttelte jedoch den Kopf. Die Aussicht auf seinen Dolch würde Entreri zumindest noch eine Zeitlang an seiner Seite halten. Trotz der Verabschiedung und Entreris sichtlicher Verärgerung wusste Drizzt, dass er den Mann noch mitnehmen konnte, wenn sie bald aufbrachen.

»Du willst sie dabeihaben?«, fragte Drizzt. Er nickte zu dem Mönch und der Zwergin hinüber.

»Die Welt ist voller Gefahren«,

erwiderte sie. Dahlia blickte an ihm vorbei. Drüben wurde es unruhig, und sie gab ihm ein Zeichen, sich umzudrehen.

Inzwischen hatte auch Afafrenfere den Oberkörper entblößt. Seine drahtige Gestalt wirkte neben seinem breitschultrigen Gegner ziemlich kläglich.

Der große Kämpfer griff mit einem behäbigen Haken an, vor dem sich der Mönch geschickt duckte; dabei verpasste Afafrenfere dem anderen einen Rippenstoß. Der zweite ungezielte Fausthieb des Mannes

ging weit daneben. Die Zuschauer johlten vor Lachen.

Sein dritter Schlag jedoch erwischte Afairenfere seitlich am Kiefer. Er flog auf den Boden, und wieder schrien die Umstehenden auf.

»Er hat ihn kaum berührt«, stellte Dahlia fest. Ihr respektvoller Tonfall verriet, dass sie die Finte des Mönchs durchschaut hatte. Auch Drizzt hatte es bemerkt. Afairenfere hatte sich perfekt mit dem Hieb gedreht, immer so knapp vor der Bewegung, dass ihm nichts

Ernsthaftes passieren konnte.

Scheinbar benommen rappelte sich der Mönch wieder auf, aber als sein Gegner über ihn herfiel, fand Afafrenfere eine perfekte Position, aus der heraus er dem Kerl mehrere rasche, gezielte Schläge in den Bauch versetzen konnte – auch diesmal verstohlen und aus der Nähe. Kaum jemand merkte, dass der über ihn Gebeugte vor Schmerz kaum noch reaktionsfähig war.

Afafrenfere entwischte ihm nach der anderen Seite und schlug dabei wiederholt zu, immer mit der

flachen Hand gegen die Rippen.

»Er lässt sich Zeit«, konstatierte Drizzt.

»Sieh zu, dass du keinen von denen zu schnell erledigst.« Dahlia konnte Ambergris nahezu perfekt imitieren. Dann allerdings brach sie abrupt ab und zuckte gleichzeitig mit Drizzt zusammen, als der große Mann mit einem linken Haken herumfuhr, ein mächtiger Schwinger, der Afafrenfere leicht den Kopf hätte kosten können, wenn er sein Ziel getroffen hätte.

Aber der Mönch duckte sich wieder

mit einer derartigen Leichtigkeit, dass die Faust über ihn hinweg gegen einen Stützbalken der Taverne donnerte. Der Aufprall war so heftig, dass das Gebäude erzitterte.

Der Mann geriet ins Taumeln, als er die gebrochene Hand zurückzog. Seine Augen verdrehten sich vor Schmerz, die Knie wurden weich, und er stand offenbar kurz davor, sich zu übergeben.

Afafrenfere schlüpfte eilends um ihn herum, bückte sich tief und drehte sich auf dem rechten

Fußballen. Dann hielt er sich am Schanktisch fest, stützte sich gut ab, setzte seinen erhobenen linken Fuß fest auf das Hinterteil des Mannes und trat einmal kräftig zu. Sein Gegner flog durch die Luft und landete kopfüber auf einem Tisch, dass das Geschirr klirrend durch den Raum flog, das Holz splitterte und die Gäste zur Seite sprangen.

Die Anwesenden jubelten begeistert und zeigten noch mehr Begeisterung, als der Mann noch einmal aufzustehen versuchte, aber einfach wieder zusammensackte. Er

umklammerte die geschundene Hand, während er das Bewusstsein verlor.

Jetzt klingelten in der Taverne die Münzen, man hörte Flüche, Hochrufe und das Verlangen nach weiteren Schlägereien. Es ging hoch her wie bei einem Volksfest.

Mittendrin beobachteten Drizzt und Dahlia, wie Ambergris ihr heiliges Symbol zog und zu dem besiegten Kämpfer ging. »Ich bring deine Hand wieder in Ordnung«, bot sie an, fügte aber hinzu: »Kostet dich nur ein paar Münzen.«

»Genial«, murmelte Drizzt fassungslos, und hinter ihm lachte Dahlia laut auf.

»Das wird langweilig«, sagte Afafrenfere zu Ambergris. Die beiden traten zur Seite, als der nächste Kampf losging.

»Ach was, nur keine Sorge«, beruhigte ihn die Zwergin. »Nach dem letzten eben lasse ich für dich keine Herausforderung mehr zu.«

Noch während sie das sagte, hievte der aktuell Überlegene seinen Gegner über den Kopf und

schleuderte ihn quer durch den Raum. Der Mann kam zwischen den Stühlen und Tischen auf.

»Mehr Münzen für eine Heilerin«, flüsterte Ambergris. Sie machte sich auf den Weg, blieb jedoch abrupt stehen und betrachtete den Sieger, der die dicken Arme hochgerissen hatte und jubelnd herumhüpfte.

»Vielleicht will der da noch sein Glück bei dir versuchen«, sagte sie zu dem Mönch.

»Das ist ein dummer Trampel«, erwiderte dieser.

»Ja, aber stolz.«

Afafrenfere zuckte mit den Schultern.

Nachdem Ambergris den letzten Verlierer mit einem Heilzauber versorgt hatte, baute sich Afafrenfere vor dem breitschultrigen Hünen auf, in dessen Adern ein Schuss Oger-Blut fließen mochte.

Was ihn nur zu einer noch größeren Zielscheibe machte.

Der Mann ging ohne Umschweife auf ihn los und fuhr mit seinen dicken Armen von einer Seite zur anderen, während Afafrenfere sich vor ihm wegduckte und dann

seitlich auswich.

Die Zuschauer begannen zu murren, weil viele Angriffe ins Leere liefen, ohne dass ein Treffer zu verzeichnen war.

Afafrenfere behielt Ambergris im Auge, die einen Geldbeutel hochhielt, für den sich kein Wettpartner fand.

Da kam der große Kerl mit offenen Händen auf ihn zu, und diesmal wich Afafrenfere nicht aus, sondern trat vor und boxte dem anderen ins Gesicht.

Das kam ihn teuer zu stehen, denn

nun packte ihn der Mann mit beiden Händen um den Hals und hob ihn hoch. Afafrenfere trat nach ihm, aber der Mann hatte so lange Arme, dass der Mönch ihn nicht richtig erreichen konnte.

Er warf noch einen Blick zu Ambergris, die mit ein paar Gästen herumzankte. Sie verlangten, dass sie ihr Angebot einlösen und Wetten abschließen sollte.

Die Zwergin verhandelte überzeugend – zu überzeugend und viel zu lange, dachte Afafrenfere, während der Mann ihn halb

erwürgte und wie eine Puppe herumschlenkerte. Schließlich lenkte Ambergris ein und händigte den anderen ihre Münzen aus.

Sie bemerkte den Blick des Mönchs und zwinkerte ihm zu.

Afafrenfere packte die Daumen seines Gegners, hielt sich gut fest und trat mit beiden Füßen gleichzeitig nach ihm. Kurz vor dem Auftreffen zog er die Füße jedoch zurück und nutzte den Schwung für einen Überschlag nach hinten, mit dem er sich aus dem Griff des Mannes befreite.

Er landete ein gutes Stück entfernt, aber der Mann folgte ihm sogleich und ging ihm erneut an die Kehle. Das hatte Afafrenfere sich erhofft. Bevor der Kämpfer ihn noch einmal hochheben konnte, packte der Mönch dessen Hände, hakte seine Daumen unter die des anderen, ging in die Knie und warf sich auf den Boden.

Der Mann taumelte nach vorn. Noch ehe er merkte, was geschah, landete der Mönch auf beiden Knien, nutzte wieder den Schwung der Bewegung, riss die Hände nach

unten und dann so abrupt herum, dass er dem anderen ruckartig beide Daumen nach hinten bog.

Dem dumpfen Aufprall von Afafrenferes Knien folgte ein scharfes Knacken, als dem Mann die Finger brachen.

Der schwerfällige Kämpfer stieß einen merkwürdigen Laut aus, halb Knurren, halb Heulen, und zog die Hände weg. Daraufhin ging der Mönch wütend auf ihn los und schlug ihm links und rechts ins Gesicht. Der andere hob seine gebrochenen Hände, doch

Afafrenfere ließ nicht locker und verpasste ihm einen wuchtigen Faustschlag in den Bauch. Der Mann wankte rückwärts, prallte gegen die Wand und knickte vornüber ein, beide Arme über dem Bauch.

Afafrenferes linker Haken traf ihn so hart ins Gesicht, dass sein Kopf zur Seite kippte. Wieder hob er schützend die Hände, worauf der Mönch ihm die rechte Hand so hart in den Bauch stieß, dass er das Gleichgewicht verlor.

Der große Kerl ließ die Hände sinken. Schon traf ihn Afafrenferes

rechte Faust ins Gesicht und stieß ihm wieder den Kopf zur Seite. Er hob die Hände, und da folgte der nächste brutale Angriff auf den Bauch.

Diese Abfolge wiederholte sich ein drittes Mal. Schließlich stand der große Mann nur noch benommen da, und seine Arme baumelten hilflos herab. Afaafrenfere, der über den Würgegriff noch immer erbost war, lehnte sich gegen ihn und schlug wiederholt mit der Rechten zu. Jeder Schlag hob den anderen vom Boden und ließ ihn wieder

herabplumpsen.

»Genug!«, ertönte ein Schrei aus der Menge.

»Halt, du bringst ihn ja um! Genug!«, rief ein anderer.

Bruder Afafrenfere drehte sich um und hob ergeben die Hände. Er blickte in staunende Gesichter. Viele schüttelten ungläubig den Kopf.

Der Mönch sah Ambergris an, zuckte hilflos mit den Schultern, grinste böse, und als die Zwergin seine Absicht begriff, schüttelte sie missbilligend den Kopf.

In diesem Moment drehte sich Afafrenfere auf den Zehenspitzen einmal im Kreis, nahm dabei Geschwindigkeit auf und verpasste dem Mann von links einen derart wuchtigen Kinnhaken, dass dieser zu Boden ging und krachend rücklings auf den Dielen landete.

Im ganzen Raum schien die Zeit stillzustehen. Aus dem gehässigen Johlen und Jubeln wurde atemloses Schweigen. Aller Augen hingen an diesem erschreckenden, drahtigen Mönch mit den Donnerhänden.

Der große Mann stöhnte und

rührte sich, womit klar war, dass er wenigstens noch lebte. Dadurch brach die Schockstarre, und einige Gäste um Ambergris begannen, die Zwergin anzusprechen und herumzuschubsen. Afaafrenfere kam rasch zu ihr herüber.

»Was ist das für Zauberei, Zwergin?«, schimpfte einer.

»Überhaupt keine«, antwortete eine weibliche Stimme hinter ihr unerwartet. Die Menge teilte sich und drehte sich nach der rothaarigen Frau um, die in Niewinter keine Unbekannte war.

Arunika trat zu Ambergris und dem Mönch. Sie musterte Afairenfere eindringlich, ergriff sein Handgelenk, und als er keine Einwände erhob, drehte sie seinen Arm um. Die eintätowierte gelbe Rose auf dem Unterarm kam zum Vorschein.

Sie stieß ein wissendes Lachen aus.

»Keine Magie«, sagte sie zu den Umstehenden. »Es war ein fairer Kampf, wobei ich nicht auf seine Gegner hätte setzen mögen.«

»Du hast uns reingelegt, du

verdammte kleine Zwergin!«, knurrte ein besonders dreckiger Gast.

»Fass dir an die eigene Nase!«, brüllte Ambergris. »Du wolltest auf mein Angebot nicht eingehen, erst als dein Favorit zu gewinnen schien. Dann hast du auf der Wette bestanden!«

»Du hast das alles so eingefädelt!«, beharrte er.

»Ich habe dafür gesorgt, dass der Kerl da meinen Freund erwürgt?«

»Er sieht doch noch ganz lebendig aus.«

»Ja, aber wenn wir deinen Worten glauben sollen, ist dein Favorit eine ganz schön schwache Nummer. Denk darüber nach, du Esel!« Ambergris hatte sich in Rage geredet. Sie trat an den Mann heran, stieß ihm ihren Finger ins Gesicht und schob ihn vor sich her. »Du behauptest, ich hätte mein Jungchen mit Absicht halb erwürgen lassen, obwohl ich die ganze Zeit wusste, dass er deinen Mann erledigen kann. Das ist ein ziemliches Armutszeugnis für deinen Mann. Ich werde ihm

ausrichten, wie viel du von ihm hältst« – sie warf einen Blick auf den Besiegten –, »sobald er wieder wach ist.«

Diese Drohung schüchterte den aggressiven Gast gebührend ein.

»Zahlt sie aus«, wies Arunika die Anwesenden an. »Es war ein fairer Sieg. Wenn ihr unbedingt wetten wollt, müsst ihr auch zahlen, wenn ihr verliert.«

Das wurde zwar mit viel Grummeln quittiert, aber dennoch verließen Ambergris und Afafrenfere die Taverne mit mehreren Beuteln voll

Gold.

»So können wir aber nicht mehr gewinnen«, stellte Afaafrenfere fest.

»Wir hätten nach zwei Kämpfen aufhören sollen.«

»Pah! Die wetten wieder. Können nicht anders, die Rindviecher.«

»Aber sie werden auf mich setzen. Wo bleibt da dein Gewinn?«

»Da magst du recht haben.«
Ambergris grinste verschlagen und zwinkerte ihm zu. »Sofern du nicht behauptest, du könntest es mit zweien aufnehmen.«

Afaafrenfere wollte etwas

entgegen, seufzte aber nur. Wahrscheinlich würde Ambergris ihm sogar drei Gegner auf einmal vorsetzen.

»Da ist ja deine Seherin«, sagte Dahlia zu Drizzt.

Reflexartig fuhr der Drow mit der Hand zum Gürtel, zog sie jedoch gleich zurück. Er brauchte Arunika nicht mehr, denn Guen war wieder bei ihm.

Dann aber kam ihm eine andere Idee, und er lächelte Dahlia zu, ehe er Arunika herbeiwinkte.

»Gut seht ihr aus«, bemerkte die

Rothaarige, als sie sich zu ihnen setzte.

»Er hat seinen Panther gefunden«, erklärte Dahlia. »Und jetzt suchen wir ...« Drizzt legte ihr eine Hand auf den Arm, um ihr das Wort abzuschneiden, eine Geste, die Arunika natürlich registrierte.

»Barrabas ist hier – Artemis Entreri«, sagte Drizzt. »Er ist oben in Zimmer drei. Würdest du für mich zu ihm gehen? Ich zahle auch dafür.«

Dahlia riss die Augen auf. Überrascht und verärgert starrte sie

Drizzt an.

»Ich bin keine Hure«, erwiderte Arunika lachend.

»Nein«, sagte Drizzt ebenfalls lachend. »Das meinte ich nicht. Entreri wollte uns in den Norden begleiten, aber jetzt hat er es sich anders überlegt. Ich bin mir sicher, dass der Norden das Beste für ihn ist, und ich hätte gern, dass du ihm das bestätigst.«

»Auf dein Wort hin?«, fragte die Frau skeptisch.

»Dann benutze deine Kräfte«, bat Drizzt. »Ich weiß, wo er etwas

findet, das er gern wiedererlangen will.«

»Das Schwert?«

»Ist vernichtet«, warf Dahlia ein.

»Es ist etwas anderes, aber nicht weniger wichtig«, versicherte ihr Drizzt.

Arunika starrte ihn eine Zeitlang an, ehe sie leise etwas flüsterte. Es war ein Zauber, wie Drizzt begriff.

»Ein Gegenstand?«, fragte sie.

»Ja«, antwortete Drizzt.

Arunika schickte sich an aufzustehen. Drizzt griff nach seiner Geldbörse, aber die Frau wehrte ab.

»Ich gehe zu ihm«, versprach sie.

»Was willst du?«, fragte Artemis Entreri durch den Türspalt. Er trug nur seine Hose, und Arunika achtete darauf, dass er ihren bewundernden Blick auf seinen muskulösen Oberkörper bemerkte.

»Barrabas«, sagte sie.

»So heiße ich nicht – nie wieder.«

»Dann eben Artemis«, sagte sie.

»Rede mit mir. Wir beide sind große Fische in einem Meer voller Tagelöhner. Wir sollten uns nicht fremd sein und schon gar keine Feinde.«

Ihre Worte wurden von einer ganzen Menge magischer Überzeugungskraft verstärkt, aber das wäre gar nicht nötig gewesen. Bei den meisten Männern – und Entreri bildete da keine Ausnahme – erwies sich der entwaffnende, bezaubernde Anblick ihrer durch Magie erzielten Erscheinung als ausreichend. Entreri trat zurück und öffnete die Tür. Glücklich betrat Arunika seine Kammer.

»Wie schön, dass du zurück bist«, sagte sie, nahm auf dem

zerwühlten Bett Platz und schlug geziert die Beine übereinander. Ihr kam der Gedanke, dass sie Drizzts Bitte vergessen und Entreri zum Bleiben überreden könnte. Sollte sie ihn zum Informanten machen? Ein neuer Knoten in dem Netz, das sie spann? Schließlich kannte sie die Taten von Barrabas dem Grauen. Er war ein gefährlicher Mann voller Potenzial.

Zu gefährlich, entschied sie nach einem kurzen Wortwechsel und einem Blick in seine kalten Augen. Ja, sie erinnerte sich an Barrabas

den Grauen und hatte immer gewusst, dass er zu den wenigen Sterblichen zählte, die in der Lage wären, ihr zu trotzen.

Was nicht hieß, dass er ihr nicht von Nutzen sein konnte, und zwar in vielerlei Hinsicht.

Trotz ihres Protests in der Schankstube war Arunika eine Meisterin in der Kunst der Verführung, was ihr selbst ebenso entgegenkam wie Entreri. Erst als es im Osten zu dämmern begann, verließ sie den erschöpften Entreri, der danach rasch einschlief.

Sie hatte ihm große Lust bereitet, und er hatte sich revanchiert. Was für ihn sprach, wie der Sukkubus fand, denn sie hatte ihn keineswegs um des eigenen Vergnügens willen verführt. Zumindest nicht in dieser Nacht, auch wenn dies natürlich eine erfreuliche Überraschung gewesen war! Nein, inmitten ihrer Vereinigung hatte Arunika den gefährlichen Meuchelmörder mit einem Sehzauber belegt, der ihr gestattete, in seine Gedanken einzudringen. Und als sie einander erschöpft in den Armen lagen, war

die Teufelin ihrem dämonischen Ruf gerecht geworden und hatte Entreri leise ins Ohr geflüstert, dass es für ihn am besten wäre, mit Drizzt und Dahlia weiterzuziehen.

Ihr Ruf als Seherin war schließlich nicht völlig unverdient, und nun würde Artemis Entreri auf magische Weise für Arunika spionieren.

Kapitel 4

Mein Freund, der Vampir

Der Perspektivwechsel ließ Draygo Quick zunächst die Orientierung verlieren. Im einen Moment stand er noch in seinem Zimmer und sah den Panther im Nebel verschwinden, dann wirbelte er auch schon durch den Äther, weil seine Sinne Guenhwyvar heimlich begleiteten.

Und im nächsten Augenblick war

er bei dem Waldläufer und bei Dahlia auf Toril angekommen. Allerdings schlich er über den Boden. Er konnte die beiden hören, sich jedoch nicht nach ihnen umdrehen. Dass er keinen Einfluss auf die Muskeln der Katze hatte, sondern lediglich sah, hörte, roch und fühlte, was sie wahrnahm, erzeugte ein seltsam losgelöstes Gefühl. Besonders die fehlende Kontrolle machte dem alten Zauberer zu schaffen.

Das war in der Tat eine veränderte Realität, denn die Pantheraugen

nahmen die Welt anders wahr als ein Mensch. Alles wirkte verlängert, und die Entfernungen waren deutlicher zu erkennen. Gräser, Äste und Laub waren so glasklar zu sehen, als würde er durch eine Lupe blicken, als hätten hundert Spiegel das Sonnenlicht aufgefangen und viele Male verstärkt, bis die Farben der Welt sich vollständig veränderten. Es war schwindelerregend!

Auch Geräusche erfüllten Draygo Quicks Kopf, manche leise wie der Ruf eines fernen Vogels, der abrupt

lauter wurde, als der Panther die Ohren darauf einstellte. Bei dieser Bewegung verblassten andere Geräusche. Draygo bekam den Eindruck, die Katze könne ihr Gehör gezielt auf die eine oder andere Richtung konzentrieren und bestimmte Bereiche auf Kosten anderer verstärken.

Jetzt bewegte sich das Tier eilig, denn es verfolgte etwas, und der Boden mit den niedrigen Büschen raste so schnell vorbei, dass Draygo unwillkürlich die Augen schloss, um die Bilder auszublenden. Er konnte

jedoch nicht Guenhwyvars Augen schließen, und so half seine Reaktion ihm nicht. Fast hätte er die Verbindung abgebrochen, aber da kam Guenhwyvars Beute in Sicht.

Menschen und Tieflinge – fanatische Ashmadai – sprangen erschrocken auf, griffen nach ihren Kampfzeptern und stießen einander zur Seite.

Ein gleißender Blitz zuckte über ihm durch die Luft, und ein Ashmadai flog nach hinten.

Dann hatte der Zauberer das

Gefühl, selbst zu fliegen, weil Guenhwyvar losschnellte. Er sah eine Frau zur Seite springen. Eine andere drehte sich um und schrie auf. Er flog an beiden vorbei und landete mit voller Wucht auf der Brust eines stämmigen Tiefling-Kriegers. Draygo Quick spürte den Aufprall, als der Krieger versuchte, den Panther mit seinem Zepter an der Flanke zu treffen. Stärker aber war der Geschmack von Schweiß und Fleisch, als Guenhwyvar zubiss. Er konnte nichts mehr sehen. Die Katze hatte die Augen geschlossen,

aber er hörte genau, wie sie das Fleisch zerriss und Knochen zermalmte, und der Geruch – oh, dieser Geruch – überwältigte ihn. Metallisch und warm.

Der Duft nach frischem Blut.

Wieder glaubte er zu fliegen. Plötzlich kehrte sein Sehvermögen zurück. Er sah den Drow vorbeiwirbeln, hörte seine Krummsäbel durch die Luft sausen. Auch Dahlia sprang vorbei, und er hörte ein Ächzen und ein Stöhnen, als ihr Stab einer Frau den Schädel zerschmetterte. Der Panther warf

sich auf einen anderen Mann, begrub ihn unter sich und brachte dabei Äste zum Brechen. Noch im Landen fuhr Guenhwyvar herum und sprang weg. Draygo Quick merkte gar nicht, dass er instinktiv mit den Händen durch die Luft schlug, um das Gefühl von Guenhwyvars Tatzen nachzuahmen, die den Mann zerfleischten.

Und dann rannten sie wieder, und vor ihnen fiel ein Ashmadai. Direkt vor Draygo Quicks Augen blitzte ein Krummsäbel auf. Er schrie auf und schlug verzweifelt die Arme vors

Gesicht, um sich vor diesen überwältigenden Eindrücken zu schützen, die auf seine Augen, seine Ohren und seine Nase einstürmten.

Er kam sich vor, als würde er fallen und fallen, in ein unermessliches schwarzes Loch.

»... es hat uns hergeführt, weil hier etwas war.« Drizzts Stimme rief ihn aus der Dunkelheit zu den Sinnen des Panthers zurück. »Etwas Mächtiges ...«

Sein letztes Wort verblasste, weil Guenhwyvar die Ohren auf einen

fernen Schrei hin ausrichtete.
Waren einige Ashmadai entronnen?
»... mit dem Vampir zusammen?«,
fragte Dahlia.

Die Katze sprang auf und kletterte
auf einen Baum. Alles, was Draygo
Quick von Drizzts Antwort noch
hörte, war: »... viel schlimmer als
das.«

Kehr um, du blödes Vieh!,
kreischte der Zauberer innerlich,
doch vergebens.

Die Elfe und der Drow redeten
weiter, aber der Panther lauschte
nur in die Ferne, so dass das

Keuchen des fliehenden Ashmadai-Kriegers für Draygo Quick deutlicher hörbar war als die Stimmen der beiden. Er beschwor Guenhwyvar, den Kopf zu drehen, aber das merkte der Panther natürlich nicht.

Dann sprang die große Katze vom Baum, und Draygo Quick schrie entsetzt auf, als der Boden auf ihn zukam. Der Schreck unterbrach die Verbindung zu Guenhwyvar, aber als er in seinem Zimmer im Schattenreich wieder zu sich kam, hörte er Drizzt noch sagen: »Was ist eigentlich aus Valindra

Schattenmantel geworden?«

»Fürst Draygo?«, flüsterte Effron, als er die Privatgemächer seines Lehrherrn betrat. Er sah sich um, doch alles schien leer zu sein. Andererseits musste Draygo Quick sich hier aufhalten. Immerhin hatte der alte Hexer ihn gerufen.

Langsam und vorsichtig ging er weiter. In der Gegenwart dieses überaus gefährlichen, rachsüchtigen alten Mannes bewegte er sich immer, als liefe er auf spitzen Scherben. Bei Draygo Quicks Ruf hatte Effron nicht eben

überglücklich reagiert.

Er kam an dem Nebenzimmer vorbei, in dem Guenhwyvar eingesperrt war, widerstand jedoch der Versuchung, es zu betreten. Schließlich wollte er sich nicht nachsagen lassen, er hätte ein zweites Mal versucht, den Panther zu stehlen.

»Fürst Draygo?«, wiederholte er, als er in den Wohnraum trat.

Auch dieser war leer. Effron dachte wieder an das Nebenzimmer. Er nahm allen Mut zusammen, ging zur Tür, drehte vorsichtig den Knauf

und rief noch einmal, diesmal lauter: »Fürst Draygo!«

Beim Blick in den Raum erstarrte er, denn Draygo Quick saß vor ihm auf dem Boden! Seine spärlichen grauen Haare waren wild zerzaust, und er starrte Effron mit leerem Blick entgegen. Draygo Quick hatte sich stets gefasst und erhaben gezeigt, sauber gekämmt und ordentlich gekleidet, ganz gleich, ob er seine Roben trug oder ein schmuckes Wams und eine Hose.

Der alte Mann starrte Effron lange an. Schließlich schien er ihn zu

registrieren.

»Ach, Effron, gut, dass du kommst«, sagte er und versuchte sich aufzurappeln.

Effron eilte zu ihm, um ihm aufzuhelfen.

Sein Meister strich das verbliebene Kopfhaar mit den Händen glatt und bleckte die gelben Zähne zu einem Lächeln.

»Was für ein Ritt, mein Junge!«, sagte er.

Effron verstand kein Wort. Er sah sich im Zimmer um. Die Stäbe des Käfigs leuchteten nicht mehr, und

es schlich kein Panther darin herum.

»Ich war auf Toril«, erklärte Draygo Quick. »Über die Sinne des mächtigen Panthers.«

Effron starrte ihn verständnislos an.

»Ich bin an die Kreatur gebunden – durch den Segen eines leichtgläubigen Druiden«, fuhr der alte Hexer fort. »Deshalb kann ich über ihre Augen sehen, über ihre Ohren hören, über ihre Nüstern riechen und sogar fühlen, was sie fühlt. Das ist wirklich aufregend, sage ich dir!« Er lachte, riss sich

aber rasch wieder zusammen. Sein Gesicht wurde ernst. »Ich habe noch nie auf diese Weise getötet. Der Geruch ... das war ... sehr persönlich.« Er sah zu Effron auf. »Und wunderschön.«

»Meister?«

Draygo Quick schüttelte den Kopf, wie um aus einer Trance zu erwachen. »Egal«, sagte er. »Jedenfalls vorläufig, auch wenn ich das ganz bestimmt wiederholen werde.«

»Ja, Meister«, sagte Effron. Sein Blick wanderte zu dem leeren Käfig

zurück. »Und welche Rolle soll mir dabei zukommen?«

»Dir?«

»Mir wurde mitgeteilt, dass du mich augenblicklich zu sehen wünschst.«

Draygo Quick wirkte zunächst geschmeichelt – was Effron bei ihm noch nie erlebt hatte. Unwillkürlich blickte er zu dem leeren Käfig, denn er fragte sich, welche wundersame oder erschreckende Erfahrung Draygo Quick durchgemacht hatte.

»Ach ja, das«, sagte der Hexer, als er sich schließlich wieder im Griff

hatte. »Du willst eine Gelegenheit, dich zu bewähren, und ich biete dir eine. Erst hatte ich etwas anderes vor, aber nun hat mich vor sehr kurzer Zeit«, er blickte zum Käfig und grinste, »eine andere Information erreicht. Was weißt du über diese Valindra Schattenmantel?«

»Der Lich?«, fragte Effron. »Ich habe sie von weitem beobachtet. Sie ist ziemlich verrückt und zweifellos gefährlich.«

»Geh und behalte sie im Auge. Aber diesmal für mich«, wies

Draygo Quick ihn an. »Ich will wissen, was sie vorhat und was sie tut und ob sie für die Gegend um Niewinter eine ernsthafte Gefahr darstellt.«

»Meister?« Effron war wenig begeistert, was seine Stimme deutlich verriet.

»Geh, geh«, befahl Draygo und winkte mit seinen ledrigen Händen. »Sieh zu, was du herausfinden kannst, und erstatte mir ausführlich Bericht. Aber ich warne dich, mein ungestümer kleiner Schützling, halte dich von Dahlia und ihren

Begleitern fern – besonders von ihren Begleitern. Dahlia ist dieses Mal nebensächlich.«

Effrons Gesicht erstarrte.

»Für dich vielleicht nicht«, sagte Draygo Quick, »aber deine Bedürfnisse und Wünsche sind in diesem Fall nicht vordringlich. Hier geht es um weit Wichtigeres, nämlich um Drizzt Do'Urden. Deshalb warne ich dich: Halte dich von ihnen fern. Ich dulde in dieser Frage keinen Widerspruch und keinen Ungehorsam.«

Effron schlug lange nicht die Augen

nieder.

»Tue es. Wenn die Zeit reif ist, werde ich dir zu deiner Rache verhelfen«, versprach sein Meister.

Das musste Effron genügen, denn letztlich hatte er ohnehin keine Wahl. Zumindest sich selbst gestand er ein, dass er ohne Hilfe kaum etwas gegen Dahlia, Drizzt Do'Urden und Barrabas den Grauen ausrichten konnte. Jeder der drei war ein gefährlicher Gegner.

»Valindra Schattenmantel«, sagte er leise. »Natürlich.«

Effron hatte den Raum noch gar

nicht ganz verlassen, als Draygo Quick sich auch schon wieder auf den Boden setzte, die Augen schloss und tief durchatmete, um sich zu beruhigen. Er bereitete sich auf die Rückkehr zu den Sinnen des Panthers vor. Nachdem er wieder ganz bei sich war und sich stark genug fühlte, beschwor er die Verbindung herauf.

In seinem Kopf entstand ein Bild, das angesichts der Dunkelheit überraschend deutlich war. Die Nacht war angebrochen – war es schon so spät? –, und wieder

brachten die scharfen Sinne des Panthers Draygo Quick aus der Fassung. Guenhwyvars Augen fingen das schwache Licht der Umgebung auf und verstärkten es um ein Vielfaches, was dem Geäst der Bäume eine ungewohnte, schattenhafte Erscheinung verlieh. Markante, farblose Linien kennzeichneten die Ränder der Zweige, die sich im Nachtwind wiegten.

Laut und deutlich vernahm er den Herzschlag seiner zwei Begleiter. Wie seltsam, dass plötzlich, als

Guenhwyvar den Kopf drehte, nicht nur Dahlia und Drizzt zu sehen waren, sondern auch ein dritter Gefährte, ein schmuddeliger Zwerg in einer scharfkantigen Rüstung und mit einem Stachel auf dem Helm, der halb so lang war wie er selbst!

Das war der ohne Herzschlag, begriff Draygo Quick, und angesichts der vorherigen Unterhaltung wusste er auch, weshalb. Jetzt könnte es interessant werden und auch wichtig, dachte er.

»Geh nach Hause, Guen«, sagte

Drizzt in diesem Augenblick ... und alles verschwamm in einem grauen Nebel und wirbelnden Schwaden.

Als Draygo Quick sich im Zimmer wiederfand, verfluchte er sein Geschick. Offenbar hatten Dahlia und der Drow einen alten Freund wiedergefunden, einen Zwerg, der zum Vampir geworden war. Draygo hätte zu gern gesehen, wie es jetzt weiterging. Wenn Drizzt Do'Urden sich mit einem Vampir verbündete – auch wenn es ein alter Freund war, der sich der Dunkelheit zugewandt hatte –, wäre dies ein mächtiger

Hinweis auf die Göttin, die diesen speziellen Drow zu ihrem erwählten Vertreter berufen hatte. Würde Mielikki, die Göttin der Natur, eine derart unnatürliche Kreatur gutheißen?

Und würde die Herrin Lolth eine solche Verbindung nicht lieben?

Draygo Quick seufzte und ermahnte sich zu Geduld. Guenhwyvar steckte erneut in ihrem Käfig.

Aber Drizzt würde sie wieder rufen.

»Ich brauche was zu essen«,

bemerkte Thibbledorf Pwent missmutig. Nachdem Drizzt und Dahlia ihn im Wald aufgespürt hatten, war er in sein Schlupfloch zurückgekehrt, eine Höhle in den Bergen. »Und diesmal finde ich womöglich keine Goblins.«

»Bestimmt nicht«, bestätigte Drizzt. Es war schon beinahe ein Flehen, auch wenn er versuchte, seine Verzweiflung vor Dahlia und ganz besonders vor Pwent zu verbergen. Bei der Elfe war es ihm nicht gelungen; das war ihr anzusehen.

»Nicht?«, erwiderte der Zwerg.
»Das kannst du nicht wissen, Elf.«
Er ging zum Höhlenausgang und hockte sich dort auf den Boden. Er wirkte noch entmutigter als Drizzt.
»Ich bin gestorben. Ich müsste immer noch tot sein. Am besten bleibe ich einfach hier sitzen und warte auf die Sonne.«

Drizzt zweifelte nicht an seiner Entschlossenheit. Immerhin hatte er Pwent vor sich.

Vor der Höhle wurde es etwas heller. Im Osten schimmerte der erste Hauch der Dämmerung.

»Das wäre das Beste«, sagte Dahlia und ging an ihm vorbei ins Freie. »Wenn du zu Staub zerfallen bist, saugst du jedenfalls keinem Kind das Leben aus.«

»Wenn du zu Staub zerfallen bist«, wiederholte Drizzt flüsternd und verzog das Gesicht, als er Dahlia nachsah. Sie verstand nicht, worum es hier ging, wie würdelos das war. Dass der treue, stolze Schlachtenwüter ein solches Schicksal erleiden sollte, war für Drizzt schier unerträglich.

Aber Dahlia wirkte völlig

ungerührt. Schon als sie »Staub« gesagt hatte, war Drizzt unbehaglich zumute gewesen. Jetzt ging er zu seinem alten Freund hinüber und legte Pwent eine Hand auf die Schulter.

»Es muss einen Weg geben«, sagte er.

»Oh nein, den gibt es nicht«, antwortete Pwent.

»Der Fluch des Vampirismus lässt sich nicht rückgängig machen«, sagte Dahlia mit kühler Stimme.

»Ich kenne mich damit aus. In Tay gab es jede Menge Vampire. Viele

von ihnen versuchten, zum Licht zurückzukehren. Die mächtigsten roten Zauberer und Priester haben sich mit dieser Frage beschäftigt. Doch leider gibt es keinen Weg zurück.«

Drizzt bedachte sie mit einem kalten Blick, aber die Elfe zuckte nur mit den Schultern.

Der Drow fragte sich, was er noch tun konnte. Immerhin war das Pwent, der treue Pwent. Thibbledorf Pwent, der Stokker Silberbach und seine Männer für die Schlacht um Gauntlgrym aus dem Eiswindtal

geholt hatte. Thibbledorf Pwent, der Bruenor über die Grube des Urelementars geschleppt und seinem geliebten König geholfen hatte, den Hebel zu betätigen, der das Feuerungetüm wieder in seinem Loch einsperrte.

Thibbledorf Pwent, der Held.

Thibbledorf Pwent, der Vampir.

Drizzt erforschte sein Herz. Was würde er tun, wenn ihm so etwas zustieße? Die Logik des Zwergs war nicht zu widerlegen. Pwent war ein Vampir, und ein Vampir brauchte Nahrung. Blutgeruch würde alle

moralischen Hemmungen
hinwegfegen, so war das eben.
Dieser Teil des Fluchs ließ sich nicht
wegdiskutieren, und ein Heilmittel
dagegen gab es leider nicht.

»Das also soll dein Ende sein,
mein Freund?«, flüsterte er. »Du
willst verbrennen?«

»Ich bin mit meinem König in
Gauntlgrym gestorben. Ich kehre
nur zu ihm zurück.«

»Und es gibt nichts, was ich
dagegen sagen kann?«, fragte
Drizzt.

»Mein König«, beharrte der Zwerg.

»Er wartet bei Moradin auf mich, und bis jetzt habe ich nichts getan, weswegen Moradin mich abweisen sollte. Aber das werde ich noch. Ich weiß, dass es so kommen wird, wenn ich es jetzt nicht beende.«

Drizzt wollte sich auf seine Worte konzentrieren, aber ein beunruhigender Gedanke schlich sich dazwischen, seit Pwent seinen König erwähnt hatte.

»Bruenor wird aber nicht ... auferstehen?«, fragte der Drow mit zögernder Stimme. Schon der Anblick seines alten Freundes

Pwent in diesem Zustand war für ihn kaum erträglich, aber Bruenor Heldenhammer, der über hundert Jahre sein bester Freund gewesen war, in diesem Zustand zu sehen, würde ihm das Herz brechen.

»Nein, Elf«, versicherte Pwent.
»Der liegt in seinem Grab, wo du ihn bestattet hast. Ist ganz natürlich gestorben, und das ist auch gut so, ein echter Heldentod. Nicht so wie ich.«

»Niemand stellt den Heldenmut von Thibbledorf Pwent in Frage, ob bei der Schlacht um Gauntlgrym

oder in den zahllosen Kämpfen davor«, erklärte Drizzt. »Deine Taten sind Legende und dein Ruhm unvergänglich.«

Pwent nickte und grunzte dankbar, ohne das Offensichtliche auszusprechen: dass sein Ruhm nur dann Bestand haben würde, wenn er seinem derzeitigen Schicksal trotzte. Und dazu gab es nur einen Weg.

Er legte seine fette Hand auf die von Drizzt und wiederholte: »Ach, mein König.«

»So sei es denn«, sagte Drizzt,

obwohl er die Worte kaum über die Lippen brachte.

Dahlia rief nach ihm. »Lass uns gehen. Ich will so schnell wie möglich nach Niewinter zurück.«

»Leb wohl, mein Freund«, sagte Drizzt und verließ die Höhle. »Setz dich in Zwergenheim zu König Bruenor an die Tafel, und stoße mit ihm an!«

»Auf Clan Heldenhammer und auf dich, Elf!«, erwiderte Pwent, und seine Gelassenheit tat Drizzts Herz gut. Offenbar hatte Pwent sich mit seinem Schicksal abgefunden, weil

er verstand, dass es nicht nur das Beste für ihn war, sondern letztlich die einzige Wahl. Dennoch war Drizzts Herz schwer, als er ihn zurückließ.

Draußen blieb er stehen und drehte sich zu dem dunklen Eingang um, obwohl Pwent nicht mehr zu sehen war. Eigentlich müsste er bleiben und zusehen, dachte er. Das war er dem Schildzwerg doch schuldig, der ihm und Bruenor über so viele Jahre beigestanden hatte. Pwent hatte im letzten Kampf um Gauntlgrym genauso tapfer

gekämpft wie jeder andere, und jetzt sollte Drizzt einfach gehen und ihn von der aufgehenden Sonne zu Asche verbrennen lassen?

»Komm schon«, bat Dahlia.

Drizzt warf ihr einen zutiefst verärgerten Blick zu.

»Du kannst nichts mehr für ihn tun«, erklärte sie, während sie zu ihm kam und seine Hand nahm. »Er hat die richtige Wahl getroffen. Das kannst du nicht bestreiten, oder? Ansonsten solltest du umkehren und ihn für uns engagieren. Ich weiß, was für ein mächtiger

Begleiter ein Vampir ist.«

Drizzt sah sie prüfend an, weil er nicht wirklich begriff, worauf sie hinauswollte. Thibbledorf Pwent mitnehmen ... War er seinem alten Freund dies nicht schuldig?

»Aber er braucht Nahrung«, fügte Dahlia hinzu. »Und wenn er nichts Besseres findet als Goblins und dergleichen, wird er sich an einem Elfen oder Menschen festbeißen. Anders geht es nicht. Er kann dem Hunger nicht widerstehen – sonst gäbe es längst mächtige Vampirstaaten, und welcher König

könnte sich ihnen oder der Versuchung der Unsterblichkeit widersetzen?«

»Weißt du das genau?«

»Ich habe viel Erfahrung mit derartigen Kreaturen«, antwortete Dahlia. »In Tay wimmelt es nur so von ihnen.«

Drizzt blickte noch einmal zur Höhle.

»Du kannst nichts mehr für ihn tun«, flüsterte sie. Als Drizzt sich wieder zu ihr umdrehte, sah er in ihren blauen Augen echtes Mitgefühl, das sowohl ihm als auch

Pwent galt. Das tat ihm gut.
»Niemand kann noch etwas für ihn tun, außer ihm selbst. Er kann dieses Schicksal beenden, so wie er es beschlossen hat, bevor der Fluch weiter an ihm nagt und ihn in die Finsternis treibt. Ich habe es ein paar Mal gesehen, diese jungen Vampire, noch nicht lange untot, die sich selbst zerstören, bevor sie vollends dem Wahnsinn verfallen.«

Drizzt holte tief Luft, konnte aber einfach nicht gehen, ja, machte Anstalten, zur Höhle zurückzukehren.

»Lass ihm diesen Moment«, flüsterte Dahlia. »Er stirbt noch einmal als Held, denn nur wenige bringen es über sich, den Versuchungen der Finsternis zu widerstehen, so wie er es jetzt vorhat.«

Drizzt nickte. Er wusste, dass er sich damit zufriedengeben sollte. Er musste sich mit diesem kleinen Sieg begnügen und ihn ehren. Innerlich verglich er Pwent und Artemis Entreri, als er über Dahlias Worte nachdachte, dass Pwent am Ende einen Elfen oder Menschen oder ein

anderes gutes Wesen aussaugen würde. Das entsprach jetzt seiner Natur und war ein unwiderstehliches, starkes Bedürfnis.

Doch was war mit Entreri? Dieser Mann hatte viele getötet. Würde er weiter töten, nicht nur diejenigen, die es verdient hatten, nicht nur, um die Welt besser zu machen?

Oh ja, das war noch immer die Frage, stellte Drizzt fest. Und immer noch hoffte er, dass Entreri seine Boshaftigkeit überwinden würde.

Welche Ironie des Schicksals, dass

Thibbledorf Pwent sich opfern musste, weil für ihn keine Hoffnung bestand, während Entreri weiter atmen durfte. Wie tragisch, dass Pwent sich dieser unüberwindbaren Herausforderung stellen musste, während Artemis Entreri weiter hoffen konnte.

Das war eine wahrlich bittere Erkenntnis.

Kapitel 5

Ein Ziel

Auf Drizzts Drängen hin verließen die fünf Gefährten Niewinter am nächsten Morgen. Trotz der schlaflosen Nacht war Drizzt fest entschlossen abzureisen. Aber er blickte viele Male nach Osten zum Wald, wo er den verfluchten Thibbledorf Pwent entdeckt hatte, und ebenso oft ließ diese traurige Realität ihn an den Zeitpunkt

zurückdenken, wo Pwent und Bruenor gestorben waren.

Immer wieder schüttelte er die düsteren Gedanken ab und marschierte entschlossen weiter, um seine Begleiter vor Einbruch des Winters an der Küste entlang nach Norden zu führen. Denn der Winter setzte in diesem Teil des Kontinents früh ein, begrub alles Land unter einer tiefen Schneedecke und deckte die ganze nördliche Schwertküste mit gefährlichem Treibeis ein. Während der kurzen Reise fragte Dahlia den Drow

immer wieder, was er vorhatte, und Entreri erkundigte sich mehrfach nach seinem Dolch, aber Drizzt schwieg und gab außer einem ruhigen, zufriedenen Gesicht nichts preis.

»Letzthafen?«, fragte Entreri, als das Ziel offensichtlich wurde, weil sie auf den Pfad abbogen, der von den steilen Klippen in das ruhige Städtchen hinunterführte. Früher war Letzthafen ein viel besuchter Hafen mit florierenden Steinbrüchen gewesen, aber inzwischen hatte der Ort kaum noch die Bezeichnung

Dorf verdient.

»Der letzte Hafen vor dem Ende der Welt?«, fragte Ambergris.

»Sozusagen«, knurrte Entreri.

»Nie was davon gehört.« Die Zwergin zuckte mit den Schultern und Afafrenfere ebenfalls.

»Vor hundert Jahren ging es hier lebhaft zu«, erklärte Drizzt. »Aus diesen Klippen wurden die Steine für die größten Bauwerke von Tiefwasser, Luskan und Niewinter und für andere Städte entlang der gesamten Schwertküste gewonnen.«

»Und was dann?«, fragte Ambergris. Sie sah sich um. »Ist doch immer noch mehr als genug Gestein da, richtig schönes Material.«

»Orks ... Räuber ...«, sagte Drizzt.

»Luskan«, warf Entreri ein. Drizzt zuckte leicht zusammen, obwohl er ziemlich sicher war, dass Entreri keine Ahnung hatte, welchen Anteil Drizzt an der Katastrophe gehabt hatte, die sich nur wenige Tagesritte entfernt in der Stadt der Segel abgespielt hatte.

»Letzthafen wurde überrannt und

geschleift«, berichtete Drizzt. »Von einer Stadt mit zwanzigtausend Einwohnern waren hinterher nur noch ein paar hundert übrig.«

»Das sind doch gar nicht so wenig«, fand Afafrenfere. »Ein paar hundert, und das in einer Hafenstadt?«

»Das war vor der Zauberpest«, sagte Entreri. Er sah Drizzt auffordernd an: »Erzähl ihnen von unserem paradiesischen Ziel.«

»Da hinten hat sich das Land gehoben«, sagte Drizzt und zeigte nach Westen aufs offene Meer.

»Angeblich eine Folge der Zauberpest. Was es auch war, das Land ist jedenfalls da. Die neue Insel hat die Strömungen verändert. Das war das Ende des Hafens und hat der Stadt jede Hoffnung genommen.«

»Jede Hoffnung?«, fragte die Zwergin.

»Wir haben diesen Ort mehrfach umrundet«, sagte Dahlia verwirrt. »Er ist nach wie vor bewohnt.«

»Es sind nicht mehr viele«, sagte Drizzt.

»Die Stadt gehört Umberlee«,

erläuterte Entreri. Umberlee war eine böse Meeresgöttin, welche die Küsten von Faerûn angeblich mit grässlichen Meeresmonstern angriff.

»Aber dennoch halten sie stand und kämpfen«, betonte Drizzt.

»Edel«, sagte Afafrenfere.

»Hartnäckig«, konstatierte Ambergris.

»Dämlich«, stellte Entreri mit einem solchen Nachdruck fest, dass die anderen vier ihn verwundert ansahen. »Standhalten – wozu? Sie haben keinen Hafen mehr und keinen Steinbruch. Alles, was sie

noch haben, sind Erinnerungen an eine Zeit, die vorbei ist und nicht wiederkommt.«

»Es ist aber ehrenvoll, seine Heimat zu verteidigen«, fand Ambergris.

Entreri lachte. »Ohne Hoffnung?«, fragte er. »Wie viele Bewohner sind noch da, Drow? Dreihundert? Zwei? Und jedes Jahr werden es weniger, weil ein paar aufgeben und wegziehen und andere von den Seeteufeln von Umberlee erschlagen werden oder von den Orks und Räubern dieser Gegend.

Sie haben keine Chance, ihre Häuser zu halten. Hier gibt es nichts, womit man neue Siedler anlocken könnte, keine Verstärkung für ihre gelichteten Reihen.«

Dahlia warf Drizzt ein wissendes Grinsen zu. »Offenbar haben sie jetzt uns.«

Entreri starrte Drizzt ungläubig an, ehe er in hartem Ton fragte: »Im Ernst?«

»Sehen wir doch erst einmal, was wir hier erfahren«, antwortete Drizzt. »Der Winter ist für uns hier auch nicht gefährlicher als

anderswo.«

Entreri schüttelte den Kopf, allerdings eher fassungslos als resignierend. Immerhin schwieg er. Der Blick, den er Drizzt zuwarf, sprach jedoch Bände und erinnerte den Drow mehr als deutlich, dass Entreri ausschließlich mitgekommen war, um seinen geliebten Dolch wiederzubekommen.

Der Pfad schlängelte sich durch hohe, dunkle Felswände. Mehrere Plattformen, die in das Gestein geschlagen waren, wiesen Reste alter Katapulte auf, die auf den tief

unter ihnen liegenden Hafen ausgerichtet waren. Nach zahllosen engen Kurven entlang des steilen Abstiegs erreichten die fünf Kameraden schließlich das Südtor der Stadt. Es war geschlossen und gut bewacht.

»Halt, Fremde!«, rief ein Soldat vom Wehrgang herunter. »Was für eine ungewöhnliche Mannschaft, die da Einlass begehrt! Ein Drow und ein zusammengewürfelter Haufen.« Kopfschüttelnd rief er Verstärkung. Zwei weitere Soldaten, ein Mann und eine Frau, tauchten oben auf

und machten große Augen.

Das war auch nicht verwunderlich, denn immerhin thronte der Drow, der die Gruppe anführte, auf einem Einhorn und der Mann hinter ihm auf einem Nachtmahr von den unteren Ebenen!

»Kein alltäglicher Anblick, was?«, rief Ambergris hinauf.

»Seid begrüßt«, begann Drizzt. »Und sagt mir bitte, ist Dvos Dothwintyl nach wie vor erster Kapitän von Letzthafen?«

»Du kennst ihn?«, fragte der Mann.

»Nur flüchtig. Besser kannte ich einst Haeromos Dothwintyl, damals als ich mit Kapitän Deudermont auf der Seekobold segelte.«

Die drei berieten sich, und als ihre Köpfe wieder auftauchten, rief die Soldatin hinunter: »Und wer bist du, Dunkelelf? Vielleicht ein gewisser Drizzt?«

»Zu Diensten«, antwortete Drizzt und verneigte sich kurz, so weit er das von Andahar aus vermochte.

»Auf der Durchreise?«, fragte sie. In ihrer Stimme lag verständliche Schärfe, denn als Kapitän

Deudermont unvernünftigerweise versucht hatte, das berüchtigte Luskan zu befrieden, hatte die anschließende Revolution in der Stadt der Segel böse Menschen ans Ruder gebracht, was einen langen Schatten über Letzthafen geworfen hatte, dessen Bewohner es schon vorher nicht leicht gehabt hatten. Drizzt wurde eine Mitschuld an Deudermonts Scheitern zugeschrieben, und dass er schon lange vor der katastrophalen Wendung der Ereignisse versucht hatte, den Kapitän von seinem

Vorhaben abzubringen, wusste kaum jemand.

In den vergangenen Jahren hatte Drizzt die Stadt immer wieder einmal aufgesucht, war aber seit dem Debakel von Luskan nie besonders freundlich aufgenommen worden. Deshalb mied er den Ort eher, wenn er nach Norden oder Süden zog.

»Wir hatten gehofft, wir könnten in eurer schönen Stadt den Winter verbringen«, antwortete er.

Zwei Wachen verschwanden, der dritte drehte sich um, um sich an

einem Gespräch zu beteiligen, dass die anderen von unten nicht hören konnten. Anstelle einer Entgegnung öffneten sich knarrend die Tore.

»Dann seid willkommen«, sagte der dritte Mann von der Mauer und nickte ihnen zu, als sie vorbeikamen. »Unterhalb der Ostklippen ist ein Gasthaus, das Steinmetzloch. Da dürftet ihr ein ordentliches Quartier finden. Wenn ihr klug seid, bleibt ihr im Osten und haltet euch von den Docks fern.«

Drizzt nickte und glitt von

Andahar, um diesen zu entlassen. Der Wachmann machte große Augen, als das mächtige Einhorn davonsprang und sich dabei zu halbieren schien. Mit dem zweiten Satz halbierte es sich noch einmal, dann wieder und wieder, bis es einfach im Nichts verschwand.

»Wart ihr in letzter Zeit in Niewinter?«, fragte der Soldat. Er versuchte, sich seine Ehrfurcht nicht anmerken zu lassen. »Wie läuft es dort?«

»Die Stadt wächst«, antwortete Drizzt. »Die unmittelbare Gefahr ist

vorherst gebannt, die stärksten Gegner sind besiegt.«

Der Mann nickte. Diese Nachricht schien ihn zu freuen, was Drizzt gut verstand. Letzthafen war auf ein starkes, sicheres Niewinter angewiesen, um sich gegen Piraten aus Luskan zu wehren und vielleicht Verstärkung für die anhaltenden Auseinandersetzungen mit den Kreaturen aus Umberlees Wasserreich anzufordern. Die Stadt der Segel könnte mit dieser einst florierenden, aber heute fast ausgestorbenen Stadt kurzen

Prozess machen, was das knappe Dutzend Boote, das im geschützten Hafenbereich dümpelte, deutlich zeigte. Ein Großteil der kläglichen Flotte war kaum als seetüchtig zu bezeichnen. Die Katapulte auf den Klippen im Osten waren immerhin noch kampftauglich und sogar bemannt, was ihn schon mehr beeindruckte. Doch ein fahrendes Schiff mit einem Stein zu treffen war keine leichte Aufgabe. Wenn die Hochkapitäne von Luskan kämen, würde Letzthafen ohne großen Widerstand fallen.

»Nicht gerade der freundlichste Ort«, bemerkte Afafrenfere, als sie zwischen zerfallenen Häusern und Geschäften hindurchgingen. Viele Fensterläden waren verrammelt, und andere wurden zugeschlagen, als die ungewöhnliche Gruppe vorbeikam.

»Das hier ist eine lebensfeindliche Wildnis«, erwiderte Drizzt. »Die Bewohner sind vorsichtig, und sie haben gute Gründe dafür.«

»Wahrscheinlich haben sie die Wachen verdoppelt, nur weil wir gekommen sind«, sagte Dahlia

grinsend.

»Ich glaube, ihr unterschätzt die Kraft der Siedler«, warf Artemis Entreri plötzlich ein. Die anderen vier drehten sich nach ihm um. Er saß immer noch auf seinem Nachtmahr. »Sie haben hier überlebt. Schon das ist nicht gering zu achten.«

»Allerdings«, bestätigte Drizzt und lief wieder los. »Hier können wir gut den Winter verbringen.«

»Warum?«, fragte Entreri. Als Drizzt sich nach ihm umdrehte, fügte er hinzu: »Wann willst du uns

endlich in deine Pläne einweihen?«

»Heute Abend«, versprach Drizzt und ging weiter.

Die Straße gabelte sich, aber die linke Seite war zugemauert und wurde von drei Soldaten bewacht. Dieser Weg führte in die Unterstadt, zum Hafen und zur Küste. Als die fünf sich umsahen, entdeckten sie viele neue Mauern, die die Stadt in eine Ost- und eine Westhälfte teilten. Rechter Hand bog die Straße nach Osten zu den Klippen und in die Oberstadt ab. Selbst aus dieser Entfernung war ihr Ziel leicht

zu erkennen: ein neu errichtetes, zentrales Gebäude, das unbemoost war und dessen Steine noch nicht das Dunkelgrau der Verwitterung angenommen hatten.

Die geräumige Gaststube des Steinmetzlochs war gut besucht, wurde von mehreren Kaminfeuern beleuchtet und erwärmt, und zahlreiche Bewohner scharten sich um die runden Tische vor dem breiten Schanktisch. Dahinter gewährte eine halbe Trennwand Einblick in die Küche, wo es hoch herging.

»Daran könnte ich mich gewöhnen«, meinte Ambergris bei diesem viel versprechenden Anblick. Sie ging auf den ersten Tisch zu und strahlte die drei Gäste dort an, einen Mann und zwei Zwerge mit den wettergegerbten Gesichtern der Küstenbewohner, den schwieligen Händen von Bergarbeiten und muskelbepackten Armen. »Seid begrüßt«, sagte Ambergris.

»Gleichfalls, Süße, setz dich ruhig zu uns«, erwiderte einer der Zwerge.

Ambergris blieb stehen, sah sich

nach ihren Begleitern um, zwinkerte ihnen zu und befolgte die Einladung.

»Keine Schlägerei!«, ermahnte Drizzt den Mönch, als sie an dem Tisch vorbeigingen. »Ich will nicht, dass man uns hier gleich wieder rauswirft.«

»Dafür kann ich nichts«, erwiderte der Mönch. »Aber Ambergris hört beim Laufen so gern die Münzen in ihrem Beutel klirren, weißt du.«

»Ich weiß. Ich habe es gesehen, und hier kommt das nicht in Frage«, sagte Drizzt. »Wir haben

Wichtigeres zu tun.«

»Vielleicht erfahren wir ja bald mal, worum es geht«, entgegnete Afafrenfere kurz angebunden und ging zur Bar.

Drizzt blieb stehen und sah sich nach Dahlia um. »Bleib bei ihm«, bat er sie gedämpft mit einem Blick auf die abgelenkte Zwergin. »Sieh zu, dass du unseren Mönch näher kennen lernst. Ich muss wissen, was ich von ihm zu halten habe.«

»Er kann kämpfen«, befand Dahlia.

»Aber weiß er, wann er kämpfen

sollte und gegen wen?«

»Der macht alles, was die Zwergin ihm sagt«, stellte Entreri fest.

Drizzt warf einen Blick zu dem Tisch, wo Ambergris mit ihren neuen Freunden fröhlich dem Alkohol zusprach.

»Du glaubst, sie zu kennen«, bemerkte Entreri. »Du siehst Bruenor in ihr. Nimm dich lieber in Acht.«

»Artemis Entreri warnt mich vor meinen neuen Weggefährten«, murmelte Drizzt. »Die Welt ist verrückt geworden.«

Dahlia lachte nur, während sie davonhüpfte und Afaafrenfere zur Bar folgte. In der Zwischenzeit steuerten Drizzt und Entreri einen leeren Tisch in der Ecke gegenüber der Tür an.

»Diese Stadt ist verloren«, sagte der Meuchelmörder, sobald sie dort Platz nahmen. »Warum verschwenden wir hier unsere Zeit?« Er dachte kurz über seine Worte nach, dann stellte er die Frage noch einmal leicht verändert. »Warum verschwendest du hier meine Zeit?«

»Sie ist nicht verloren«, erklärte Drizzt. »Nicht, solange wir sie nicht aufgeben.«

»Und das hast du nicht vor«, folgerte Entreri.

Drizzt zuckte mit den Schultern. »Wir könnten hier etwas Gutes tun«, erklärte er, brach jedoch abrupt ab, weil das Schankmädchen kam, um nach ihren Wünschen zu fragen.

»Etwas Gutes tun?«, wiederholte Entreri zweifelnd, nachdem sie verschwunden war.

»Die Bürger von Letzthafen hätten

diese Chance verdient«, sagte Drizzt. »Sie haben durchgehalten, obwohl alles gegen sie sprach.«

»Weil sie dumm sind«, sagte Entreri. »Ich dachte, das hätten wir bereits geklärt.«

»Erspare mir deinen Sarkasmus«, entgegnete Drizzt. »Ich meine es ernst. Du hast ein ... fragwürdiges Leben hinter dir. Macht dir das nicht zu schaffen?«

»Willst du mich jetzt bekehren?«

Drizzt sah ihn eindringlich an und schüttelte den Kopf. »Ich möchte es wissen. Wirklich.«

Das Mädchen, eine hübsche Brünette von allenfalls fünfzehn Jahren, kam mit ihren Getränken, stellte diese ab und verschwand zu einem anderen Tisch.

»Klingt aber sehr nach Bekehrungsversuch«, meinte Entreri nach einem kräftigen Schluck Rotbier aus Baldurs Tor.

»Dann möchte ich mich entschuldigen. Aber ich frage noch einmal: Hast du keine Gewissensbisse?«

»Nein.«

Die beiden starrten einander lange

an. Drizzt nahm Entreri seine Antwort nicht ab, konnte seiner klaren Aussage aber wenig entgegensetzen. »Hast du je etwas für jemanden getan, einfach nur, weil es das Richtige war?«, fragte er. »Muss für dich am Ende immer eine Belohnung herausspringen?«

Entreri sah ihn nur an und nahm noch einen Schluck Bier.

»Hast du es je versucht?«

»Ich bin mit dir nach Norden gezogen, weil du mir meinen Dolch versprochen hast.«

»Beizeiten«, sagte Drizzt

abwehrend. »Im Augenblick will ich nur wissen: Hast du?«

»Worauf willst du hinaus?«

»Wir haben hier die Möglichkeit, vielen zu helfen«, erklärte Drizzt.

»Etwas Gutes zu tun erzeugt eine Zufriedenheit, die du vielleicht noch gar nicht kennst.«

Entreri musterte ihn naserümpfend. »Heilst du so deine Wunden?«, fragte er ungläubig. Als Drizzt ihn verwirrt ansah, fuhr er fort: »Wenn du mich bekehren kannst, brauchst du keine Schuldgefühle mehr zu haben, weil

du mich das eine oder andere Mal verschont hast, richtig? Du hättest mich mehr als einmal töten können, aber das hast du nicht getan, und jetzt stellst du deine Gnade in Frage. Wie viele Unschuldige sind gestorben, weil du nicht den Mumm hattest, mich zu erschlagen?»

»Nein«, widersprach Drizzt leise. Er schüttelte den Kopf.

»Oder ist es etwas anderes?« Entreri begann diese Unterhaltung Spaß zu machen. »Ich kannte mal einen Paladinkönig. Na ja, eigentlich war ich in seinem Kerker

zu Gast. Wie sehr er mich hasste, denn ich verkörperte die dunkle Seite seines Herzens! Ist es das? Fürchtest du, wir zwei wären letztlich gar nicht so verschieden?«

Drizzt überlegte ein wenig, ehe er Entreris zuversichtlichem Blick seinen eigenen entgegensetzte. »Ich hoffe nicht.«

Da veränderte sich Entreris Miene. »Und darum musst du mich auf den rechten Weg zurückführen, damit dein eigenes Leben wieder einen Sinn hat?« Jetzt klang seine Stimme weniger sicher.

»Nein«, antwortete Drizzt.

»Unsere Wege haben sich so oft gekreuzt. Ich will dich nicht als Freund bezeichnen ...«

»Ich dich auch nicht.«

Drizzt nickte. »Aber doch als Weggefährten ... umstandshalber vielleicht, aber dennoch ein Gefährte. Lass einfach zu, dass ich dich auf diesen Weg mitnehme. Sieh es als Chance an, die Welt aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten. Was hast du zu verlieren?«

Entreris Augen wurden härter. »Du

hast mir meinen Dolch
versprochen.«

»Und du wirst ihn bekommen, oder
zumindest werde ich dir zeigen, wo
er ist.«

»Wenn ich dir diesen Gefallen
tue?«, fragte er mit scharfer Ironie.

Drizzt holte tief Luft, um die
störrischen Bemerkungen des
Meuchelmörders abzuschütteln.

»Egal, ob du mir den Gefallen tust
oder nicht. Ich habe dir keinen
Handel angeboten, sondern nur
einen Weg vorgeschlagen.«

»Warum also sollte ich dir helfen?«

Drizzt wollte schon etwas erwidern, bemerkte aber den Unterton, der in Entreris schroffer Frage mitschwang. Ihre Diskussion war der Wahrheit recht nahegekommen. Er lächelte seinen alten Widersacher wissend an.

Entreri leerte seinen Humpen und stellte ihn geräuschvoll auf den Tisch, um einen neuen zu bestellen.

»Du zahlst«, sagte er zu dem Drow.

»Dann bist du mir was schuldig«, erwiderte Drizzt.

»Was? Ein paar Silberstücke?«

»Nicht für das Bier«, sagte Drizzt

grinsend.

Entreri tat so, als wäre er über die ganze langweilige Unterhaltung verärgert, und vielleicht stimmte das sogar. Dennoch konnte Drizzt sich das Lachen nicht verkneifen, denn er wusste, dass er seinen alten Feind erreicht hatte.

Gleich darauf jedoch verging ihm das Lachen, denn die Tür nach draußen schwang auf, und mehrere Leute stürmten herein. Eine Frau und ein Elf stützten einen Mann, der ohne sie wohl kaum gehfähig gewesen wäre. Seine Arme lagen

auf ihren Schultern, und sein Kopf rollte hin und her.

»Helft uns!«, rief die Frau. »Holt einen Priester!«

Sie schoben sich seitwärts durch die Tür, um hineinzugelangen. Als sie wieder nebeneinanderstanden, sah Drizzt ebenso deutlich wie alle anderen, was los war. Das Hemd des Mannes war zerrissen und blutgetränkt. Die Wunden zogen sich von der Hüfte bis zu den Rippen.

»Hierher!«, rief Ambergris, während andere zur Tür rannten

und einer bereits einen Kleriker rief. Ambergris fegte alle Getränke vom Tisch, so dass der Inhalt der Krüge sich über den Boden ergoss und ihre drei Zechgenossen irritiert aufsprangen, bis sie sahen, wie die Zwergin ihr Heiliges Symbol herauszog und die Hände hob, um Dumathoin anzurufen.

Drizzt, Entreri, Dahlia und Afafrenfere erreichten den Tisch, als die Begleiter des Verwundeten diesen darauflegten. Der Mönch, der die Vorgehensweise der Zwergin kannte, eilte an ihre Seite,

und beugte sich über den Verletzten, um ihn gut festzuhalten.

Rundherum schallten Fragen durch den Raum, auch »Seeteufel!« wurde gerufen, und man verfluchte die böse Göttin Umberlee. Inmitten dieses Durcheinanders zog Drizzt den Elfen beiseite. Nach kurzem Zögern ließ dieser sich darauf ein, obwohl die Anwesenheit eines Drow in Letzthafen ihn sichtlich verwirrte.

»Wie ist das geschehen?«, fragte Drizzt.

»Genau wie sie sagen«, antwortete der Elf, der Drizzt

misstrauisch musterte.

»Ich bin kein Feind«, versicherte Drizzt. »Ich bin Drizzt Do'Urden, ein Freund von ...«

Mehr musste er nicht sagen, denn bei diesem Namen dämmerte es dem Elfen. Er lächelte freundlich und nickte. »Ich bin Dorwyllan aus Baldurs Tor«, sagte er.

»Sei begrüßt.«

»Seeteufel«, erklärte Dorwyllan. »Sahuagin, die Geißel von Letzthafen.«

Diese Bezeichnung kannte Drizzt und auch die Monster, denn in

seinen Jahren auf der Seekobold hatte er unter Kapitän Deudermont mehrfach gegen die bösen Fischmänner gekämpft. Afafrenfere hatte dem Unglücklichen inzwischen das zerfetzte Hemd ausgezogen, und andere hatten ihm das Blut mit Wasser abgespült. Jetzt waren die Verletzungen gut zu sehen: drei tiefe Stichwunden, als ob drei kurze Spieße ihn in einer Reihe getroffen hätten. Er konnte sich den Dreizack ausmalen, der den armen Kerl erwischt hatte – die Lieblingswaffe der Sahuagin.

»Wo?«

Auch andere stellten diese Frage.

»Am nördlichen Bootshaus«, antwortete Dorwyllan.

»Und los geht's«, murmelte Dahlia neben ihm.

Der Elf sah sie an und bemerkte überrascht, wer da neben ihm stand, eine schöne Elfenfrau, deren Gesicht mit einem eigentümlichen blauen Punktemuster verziert war.

»Wie gut, dass wir gerade heute gekommen sind«, sagte Drizzt.

»Pah, so ein Anblick ist hier nichts Besonderes!«, grollte einer der

Zwerge, die mit Ambergris zusammengesessen hatten. »Drei Seeteufel-Angriffe pro Zehntag, oder man ist nicht in Letzthafen, klar?«

Schon drängten viele Gäste aus dem Steinmetzloch und riefen, man möge einen Trupp zusammenstellen.

Drizzt sah Dahlia und Entreri an. Die drei wollten sich den anderen anschließen, aber Dorwyllan hielt Drizzt zurück. »Nicht nötig«, erklärte er, als der Drow ihn fragend ansah. »Die Seeteufel

haben sich längst in ihre Unterwasserzuflucht zurückgezogen. Sie wissen ja, dass wir hinter der Mauer in Sicherheit sind. Die Leute machen nur ein großes Spektakel, marschieren am Hafen auf und schmeißen Steine ins Meer, damit die Kreaturen da unten wissen, dass Letzthafen wachsam bleibt. Und die Sahuagin im dunklen Wasser hören das Platschen und warten in Ruhe ab. Es ist ein trauriges Spiel.«

»Aber warum wart ihr drei allein da unten?«

»Tagsüber wagen sie sich selten an Land«, antwortete Dorwyllan.

»Aber nachts?«, hakte Artemis Entreri nach, bevor Drizzt die Frage stellen konnte.

»Sie kommen mit der Flut«, antwortete Dorwyllan. »Sie nähern sich der Mauer, verhöhnen uns und schleudern Speere und Steine. Sie prüfen uns, denn sie warten auf einen Augenblick der Schwäche. Dann würden sie die Oberstadt überfallen und sich am Fleisch der Lebenden laben. Wir schicken täglich Patrouillen nach unten.« Er

nickte der Frau zu, die den verwundeten Mann mit ihm ins Gasthaus geschleppt hatte. »Die Seeteufel rüsten sich für die bevorstehende Schlacht. Wir gehen tagsüber runter, suchen ihre Barrikaden und reißen sie nieder.«

»Und nachts?«, fragte Drizzt nachdenklich.

»Nachts meiden wir die Docks«, antwortete Dorwyllan. »Die Mauer ist stark bemannt, aber dahinter wagen wir uns nicht. Wir haben nicht genügend Soldaten, die im Dunkeln sehen können, und Fackeln

machen einen schnell zur Zielscheibe.«

»Dann gehe ich davon aus, dass die Seeteufel nachts an Land kommen. Jede Nacht.«

Dorwyllan nickte. Drizzt grinste und warf Entreri einen Blick zu. Sein Begleiter machte eine finstere Miene, denn er wusste genau, worauf das hinauslief.

»Bist du bald so weit, Amber?«, fragte Drizzt.

»Ja, und er wird überleben, aber er sollte vorerst nichts Flüssiges zu sich nehmen, sonst läuft er noch

aus«, konstatierte die Zwergin, die sich die blutigen Hände abwischte.

»Sieh zu, dass du rechtzeitig mit deinem Trinken fertig wirst«, riet ihr Drizzt. »Heute Nacht haben wir zu tun.«

Er wollte gehen, aber Dorwyllan hielt ihn noch einmal am Arm fest. »Es wird eine ganze Streitmacht sein«, warnte er.

»Darauf zähle ich«, erwiderte Drizzt.

Bald darauf rief er die anderen zusammen und verbot ihnen zu viel Alkohol. Immerhin bekamen sie ein

hervorragendes Essen vorgesetzt, womit der Wirt des Steinmetzlochs sich bei Ambergris für die Heilung seines verletzten Freundes erkenntlich zeigen wollte.

»Hast du noch genug Magie übrig, um uns durch eine harte Nacht zu helfen?«, fragte Drizzt die Zwergin.

»Jede Menge. Was hast du vor, Elf? Ich hoffe, es ist den geforderten Bierverzicht wert!«

»Die Dunkelheit macht dir nichts aus?«, vergewisserte sich Drizzt bei Entreri.

»Ich habe vor vielen Jahren die

Gabe des Sehens bei Dunkelheit erhalten.«

»Von Jarlaxle.« Drizzt erinnerte sich an diese lange zurückliegende Episode.

»Spricht diesen Namen nicht aus«, warnte der Meuchelmörder.

»Also hat nur Afafrenfere heute Nacht Probleme«, überlegte Drizzt.

Der Mönch schnaubte angesichts dieser anmaßenden Bemerkung.

»Keineswegs«, erklärte Ambergris.
»Der ist für den Blindkampf ausgebildet und hat ein paar Jahre im Schattenreich verbracht. Ein

richtiger Schatten war er noch nicht, aber nahe dran, das könnt ihr ruhig glauben. Gegen den Tag im Schattenreich ist eure Nacht hier hell wie ein Leuchtfeuer.«

»Perfekt«, sagte Drizzt.

»Wir gehen hinter die Mauer«, stellte Dahlia fest. »Du hast also den Auftrag angenommen, diese Stadt zu retten.«

»Wir gehen hinter die Mauer, weil es das Richtige ist«, erwiderte Drizzt. »Wir verpassen diesen Sahuagin einen harten Schlag. So können wir sie vielleicht

überzeugen, sich so lange von Letzthafen fernzuhalten, dass die Stadt sich erholen kann.«

»Seeteufel sind gefährliche Gegner«, warnte Ambergris ernst.

»Wir auch.« Dabei sah Drizzt Entreri an, der dem Vorhaben wohl am ehesten widersprechen würde.

Aber der Meuchelmörder wirkte recht gelassen. Mit verschränkten Armen saß er auf seinem Stuhl, ohne Einwände zu erheben.

»Wir lassen erst den Mond aufgehen«, fuhr Drizzt fort.

»Viel Mondlicht wird das heute

nicht«, sagte Dahlia.

»Das dürfte uns helfen«, meinte die Zwergin.

Drizzt nickte und schwieg, denn nun hatte sich die Belegschaft des Steinmetzlochs in einer Reihe aufgestellt und brachte Platten voller Köstlichkeiten. Darauf lagen Fische und Muscheln, Algensalat und riesige rote Hummer, die einst zu den berühmtesten Delikatessen der nördlichen Schwertküste gezählt hatten. In Luskan gingen heute kaum noch welche ins Netz, und rund um Letzthafen war das Fischen

natürlich überaus gefährlich.

»Wir fangen unseren Fisch noch selbst«, sagte der Wirt, ein großer schmaler Mann mit ziemlich krummen Beinen und einem so ledrigen Gesicht, dass es den Anschein hatte, als könnte man es ihm vom Kopf schälen und gleich als Rüstung verwenden. »Eines gar nicht so fernen Tages bringe ich Sahuagin auf den Tisch, und ich hoffe bloß, dass die Mistviecher besser schmecken, als sie sich benehmen.«

Das brachte ihm Hochrufe aller

Anwesenden ein, die noch lauter wurden, als der Mann, den der Dreizack erwischt hatte, sich auf den Ellbogen stützte und von Herzen in den Jubel einstimmte.

»Ein Hoch auf Amber Gristle O'Maul!«, riefen sie.

»Von den Adbar O'Mauls!«, fügten die drei hinzu, mit denen Amber vor der Unterbrechung zusammengesessen hatte.

»Gutes Essen«, sagte Ambergris etwas später und rülpste.

»Das sind Henkersmahlzeiten meistens«, brummte Entreri.

Drizzt und die anderen sahen ihn mürrisch an.

»Was?«, fragte er unschuldig. Als er aufsah, hielt er in jeder Hand eine Hummerschere.

»Bist du immer so hoffnungsvoll?«, wollte die Zwergin wissen.

»Um mich habe ich keine Angst«, erklärte Entreri mit Unschuldsmiene. »Ich weiß, dass ich schneller bin als du, Zwergin. Und der da«, fügte er hinzu und zeigte auf Drizzt, »bleibt garantiert hinten und deckt seinen Gefährten bis zum bitteren Ende den Rückzug,

damit wir fliehen können.«

Bei dieser Bemerkung musterten Afafrenfere und Ambergris den Drow neugierig.

»Warum sonst sollte ich bei diesem Narren bleiben?«, ergänzte Entreri.

Drizzt war sprachlos. Ausgerechnet das Gelächter von Artemis Entreri trug dazu bei, vor diesem waghalsigen Vorhaben seine Nerven zu beruhigen.

Sie stahlen sich durch die dunklen Straßen der Unterstadt. Gezielt huschten sie von Deckung zu

Deckung und blieben dabei weitgehend am Südrand der Stadt im Schatten der hohen Felswände, auf denen sie nach Letzthafen hinuntergestiegen waren.

Entreri, Dahlia und Drizzt bewegten sich im »Froschgang«, wie Ambergris es bezeichnete. Abwechselnd übernahmen sie die Spitze, kundschafteten, sicherten und winkten dann den nächsten in der Reihe nach vorn. Afafrenfere blieb bei der Zwergin. Er übernahm jeweils die Position nach dem letzten Mitglied der drei »Hüpfer«.

Drizzt spähte gerade um die Nordwestecke eines niedrigen Steinhauses. Vor ihm begann eine lange, relativ gerade Straße, die sich bis ins Zentrum der Unterstadt zog. Östlich von ihm erhob sich die Stadtmauer, wo in regelmäßigen Abständen Fackeln aufgestellt waren. Links fiel die Stadt steil zur Felsküste hin ab.

Der Drow sah zu Entreri, der den Platz hinter ihm einnahm. Anstatt ihn vorzuschicken, winkte er ihn zu sich. Als der Meuchelmörder bei ihm war, nickte er, denn er erkannte

sofort das Potenzial, das Drizzt in diesem Ort entdeckt hatte.

Drizzt zeigte auf Entreri, hielt zwei Finger hoch und wies auf die Südostecke des Gebäudes, hinter dem sie sich verbargen, und auf die Parallelstraße dahinter. Dann hob er noch einmal zwei Finger und deutete auf das Gebäude gegenüber, auf der anderen Seite der Straße.

Entreri schlüpfte an seine alte Position zurück und holte die anderen. Er und Dahlia wandten sich nach Osten, während die

Zwergin und der Mönch sich die Straße im Westen vornahmen.

Danach hockten alle fünf wartend im Schatten. Es dauerte nicht lange, bis sie von einem Schrei von der trennenden Stadtmauer gewarnt wurden.

Drizzt sah zu Entreri und Dahlia, die der Mauer am nächsten waren. Entreri blickte zu ihm zurück, zeigte nach Norden und nickte. Daraufhin legte Drizzt einen Pfeil an die Sehne und bog mit Taulmaril in der Hand um die Ecke, um erneut tief geduckt im Schatten zu warten.

Im Osten ahmte Dahlia einen Nachtvogel nach. Im Westen antwortete Afafrenfere planmäßig mit dem gleichen Pfiff.

Bei der ersten Bewegung am Ende der Straße spannte Drizzt seinen Bogen. Taulmaril war bereit. Er sah einige Gestalten, die weit hinten im Schatten eines Gebäudes Deckung bezogen, und hörte, wie von der Stadtmauer aus Steine auf sie abgefeuert wurden. Dennoch wartete er ab, denn er wollte ganz sicher sein.

Eine menschenähnliche Gestalt

löste sich aus der Gruppe, stellte sich in die Mitte der Straße und hob einen Wurfspeer.

Menschenähnlich, aber kein Mensch, so viel war für Drizzt selbst bei Dunkelheit auf diese Entfernung zu erkennen. Mindestens mannshoch, doch mit einem schmalen, knöchigen Rückgrat, das direkt am Kopf ansetzte, und auch die Bewegungen waren ruckartig wie bei Reptilien.

In dem Moment, als der Sahuagin seinen Speer schleuderte, schwirrte auch Drizzts Pfeil los, dessen

silbernes Aufblitzen die ganze Straße erhellte und im Flug zahllose flackernde Bilder und Schatten erzeugte.

Die Wucht des Aufpralls ließ den Seeteufel mehrere Schritte nach hinten taumeln, wobei er sich halb zu Drizzt umdrehte und dann immer wieder um sich selbst, bis er schließlich auf der Straße zusammenbrach.

Als sich weitere Gestalten in Bewegung setzten, schickte Drizzt ihnen mehrere Pfeile nacheinander entgegen, nicht gezielt, sondern in

erster Linie, um ihre Aufmerksamkeit auf sich zu lenken.

Zwei Seeteufel sah er über die Straße flitzen und hinter einem Gebäude Schutz suchen. Er hörte merkwürdige, schrille Schreie und scharfe Pfiffe, die in unzusammenhängenden Zischlauten verklangen.

Während Drizzt weitere Pfeile abschoss, schwenkte er Taulmaril einmal von rechts nach links über die ganze Straße und wieder zurück.

Einen kurzen Augenblick entdeckte

er einen Seeteufel auf den Dächern, der links von Haus zu Haus auf ihn zusprang. Gleich darauf sah er ihn wieder, auch diesmal nur ganz kurz. Lange genug.

Im silbrigen Glanz von Taulmarils Pfeil nahm er die Mischung aus Überraschung und Entsetzen auf dem Gesicht der Kreatur wahr, ehe sie mit solcher Gewalt davonflog, dass Drizzt im Flug die Schwimmhäute zwischen den Zehen sehen konnte.

Vermutlich waren noch mehr von denen da oben, und bestimmt

schlichen auf seiner Seite der Straße auch einige an den Häusern entlang.

Drizzt rollte sich auf die Mitte der Straße und begann, den freien Raum mit Pfeilen einzudecken, um im Zentrum der Aufmerksamkeit zu bleiben. Was er dabei traf, war ihm gleichgültig, doch er blickte abwechselnd nach oben, nach rechts und nach links, um für den unausweichlichen Zweikampf gerüstet zu sein.

Sobald Entreri und Dahlia Drizzts ersten Pfeil aufblitzen sahen, liefen

sie eilig vor, bogen um das erste Haus, in die schmale Gasse dahinter, wieder heraus, über die nächste und immer so weiter.

Nachdem sie eine Weile vorgerückt waren, wollte Entreri wieder weiterlaufen, aber diesmal hielt Dahlia ihn fest. Sie hatte bemerkt, wie der Drow den Seeteufel auf dem Dach erwischte hatte.

Sie deutete mit dem Daumen nach oben, und noch während sie und Entreri hochblickten, sprang über ihnen ein Seeteufel auf das Dach

des Gebäudes, an dem sie gerade vorbeigekommen waren.

Dahlia setzte ihren Stab auf, und Entreri fuhr herum, duckte sich und hielt die Hände bereit, um ihren Sprung zu unterstützen. Gleich darauf flog sie in die Höhe, drehte auf der Spitze des ausgefahrenen Stabs um und katapultierte sich so über die Traufe des Daches. Sie landete sehr flach mit dem Gesicht zur Gasse, verlor jedoch keine Zeit, sondern zog Kozahs Nadel augenblicklich quer über das Dach, womit sie einen Seeteufel zum

Stolpern brachte.

Sie sprang auf und stieß wiederholt nach vorn, um diesen Sahuagin und einen zweiten in Schach zu halten. Damit erkaufte sie sich Zeit.

Entreri war eilig die Wand hinaufgeklettert und zog sich nun kampfbereit über den Rand des Daches. Er stürmte an Dahlia und an den zwei spitzen Dreizacken vorbei, die gegen sie fochten. Dahinter blieb der Meuchelmörder stehen und wirbelte nach rechts. Der Seeteufel auf dieser Seite

versuchte, nach ihm zu schnappen, überlegte es sich jedoch anders – auf Entreris Betreiben, denn dieser stieß ihm sein Messer von unten ins Kinn. Ohne loszulassen, rollte sich Entreri zur Seite und hinter seinen Gegner. Erst da riss er die Klinge zurück, schlug die Kreatur jedoch im selben Augenblick von hinten mit dem Schwert nieder.

Der zweite Sahuagin konzentrierte sich auf Dahlia, die ins Stolpern geriet, als er auf sie losging. Ganz aufs Töten versessen, drängte der Sahuagin mit dem Dreizack auf sie

ein, aber Dahlia wich ihm geschickt aus.

Als die Elfe zum Gegenangriff ansetzte, war ihr Feind weniger behände. Kozahs Nadel traf ihn am Oberkörper und hielt ihn auf. Dahlia zog den Stab zurück und schlug noch einmal zu, womit sie den Sahuagin einen Schritt nach hinten trieb. Ein dritter Treffer, diesmal an die Kehle, ließ ihn taumeln und weiter zurückweichen.

Der vierte Hieb warf ihn vom Dach, und er landete auf dem Rücken auf der Straße.

»Mehr«, rief Entreri und lenkte Dahlias Aufmerksamkeit auf das Nachbardach.

Dahlia teilte ihren Stab erst in zwei Hälften, dann in Flegel, ehe sie mit Entreri dieser neuen Bedrohung entgegenrannte. Seite an Seite übersprangen sie die nächste Gasse, landeten im Laufen und griffen ohne Zögern an.

Dahlia wandte sich seitwärts, um einem Stoß mit dem Dreizack auszuweichen. Dabei fuhr ihre rechte Hand vor, und ihr Flegel schlang sich um den Griff der Waffe.

Sie zog ihn nach hinten und dann nach oben, lief so geschützt weiter vor und knallte dem Sahuagin den zweiten Flegel mitten ins Gesicht. Ihr Gegner geriet benommen ins Wanken. Dahlia drehte sich um, duckte sich tief und rammte ihn, ohne dabei den Flegel vom Dreizack zu lösen.

Der Sahuagin schnappte nach ihrem Hals, doch Dahlia drängte weiter vor und zog ihn einfach über sich hinweg. Als er ins Taumeln geriet, ließ er den Dreizack los, und Dahlia schleuderte die Waffe mit

einem Ruck aus dem Handgelenk davon. Der Seeteufel wollte sich umdrehen und aufstehen, doch sie versetzte ihm mit dem anderen Flegel einen kräftigen Schlag gegen die Stirn. Als er sich dennoch aufrichtete, sprang Dahlia zu einem Doppeltritt in die Luft, der auch diesen Gegner vom Dach warf.

Sie landete und federte zurück, um sich dem nächsten Seeteufel zu stellen, der zwar keinen Dreizack hatte, aber mit seinen langen Krallen nach ihr schlug.

Ihre Flegel verschwammen zu

einem wilden Wirbel, der auf diese Hände einprügelte. Immer wieder trafen sich die Flegel und sammelten dabei eine Menge Energie.

Neben ihr kämpfte Entreri gegen einen weiteren Sahuagin. Dahlia warf ihm ein Lächeln zu, das ihr jedoch sogleich verging, als sie hinter ihn schaute und entdeckte, dass er schon zwei andere niedergestreckt hatte.

Jetzt wurde die Sache zum Wettbewerb, und den wollte Dahlia gewinnen!

Drizzt bemerkte einen Seeteufel, der rechts von ihm vom Dach flog, konnte Taulmaril aber nicht rechtzeitig zücken, um ihn zu erledigen. Ein anderer tauchte direkt links über ihm auf und hatte den Arm mit dem Wurfspeer erhoben.

Der Drow schoss und wich zurück. Sein Pfeil traf den Sahuagin in die Brust und schleuderte ihn durch die Luft. Der Speer des Gegners war nicht gut – oder auch zu gut – gezielt, denn er bohrte sich genau dort in den Boden, wo Drizzt eben

noch gekauert hatte.

Diesen Kampf hatte Drizzt gewonnen, aber schon sprang der nächste Seeteufel in die Bresche, und auch auf dem Dach hörte Drizzt bereits den nächsten herbeieilen. Er drehte sich auf dem Absatz und rettete sich nach zwei langen Sätzen mit einem Hechtsprung hinter die Nordwand des Gebäudes zur Linken. Dort hielt er sich so dicht an der Mauer, dass der Seeteufel auf dem Dach sich herunterbeugen müsste, um nach ihm zu werfen.

Und das tat er dummerweise auch – worauf Taulmarils Pfeil seinen Kopf bersten ließ.

Als er fiel, sprang ein weiterer vom Dach, um sich auf Drizzt zu stürzen, und zwei andere mit Wurfspießen kamen vom Dach gegenüber.

Jetzt wehrte sich Drizzt mit blitzenden Krummsäbeln gegen die Angreifer. Er wirbelte nach links, vom Haus weg, sprang über einen Speer und hob Blaues Licht gerade noch rechtzeitig, um den anderen wegzuschlagen.

»Los!«, schrie Artemis Entreri, und Dahlia ließ den Flegel in ihrer linken Hand nach ihrem Widersacher schnappen, um ihn zurückzutreiben. Dann drehte sie sich nach rechts, während Entreri vor ihr vorbeischoss.

Gegenüber seinem Gegner kam sie zum Stehen, doch der Sahuagin hatte immer noch Entreri im Blick. Ihr Flegel schlug ihm den Schädel ein, während Entreris Schwert ihrem bisherigen Widersacher die Kehle durchtrennte.

Und schon rannten sie Seite an

Seite weiter. Entreri warf sich nach links und wehrte dabei mit dem Schwert einen heranfliegenden Wurfspieß ab.

Dahlia warf sich ebenfalls zu Boden, allerdings nach rechts, wobei sie ihre Flegel zu stabilen vier Fuß langen Stäben zusammensetzte und diese wiederum zur vollen Länge von Kozahs Nadel, noch während sie und Entreri zum Ende des Hauses hetzten.

Doch zu spät, wie beide feststellten, denn auf dem Rand des

Nachbardaches standen bereits zwei Seeteufel bereit, die ihr Vorrücken mit gezücktem Dreizack aufhalten wollten.

Artemis Entreri kam kurz vor der Traufe abrupt zum Stehen. Seine Hand fuhr an seinen Gürtel.

Dahlia rannte ungebremsst an ihm vorbei, setzte ein Ende ihres langen Stabs auf und katapultierte sich dabei in hohem Bogen auf den Feind zu. Der Seeteufel verfolgte die Bewegung mit seinem Dreizack und schien die Elfe umgehend aufspießen zu wollen. Im letzten

Augenblick jedoch warf Dahlia ihre Beine noch höher, spannte die Körpermuskulatur und schob sich mit ihrer beträchtlichen Kraft noch weiter in die Luft. So flog sie an dem Dreizack und dem schuppigen Zweibeiner vorbei und vollzog dabei eine halbe Drehung, so dass sie ihm zugewandt landete. Sie zog den Stab an sich und fegte ihn gerade noch rechtzeitig durch die Luft, um damit den messerscharfen Dreizack abzublocken.

Ein Blick auf den anderen Seeteufel verriet, dass dieser keine

Gefahr für sie darstellte. Er umklammerte seinen Bauch und das darin steckende Messer aus Entreris Gürtelschnalle. Immerhin gelang es ihm noch, den Dreizack vor sich zu halten, um den Meuchelmörder daran zu hindern, vom anderen Dach herüberzuspringen.

Dahlia parierte den Angriff ihres Gegners und überlegte, wie sie aus diesem Duell entweichen könnte, um ihrem Waffenbruder den Weg frei zu machen. Sie sah, wie Entreri mit dem Schwert nach der langen

Waffe schlug, obwohl er sie kaum erreichen konnte. Er hatte keine Chance, den Sahuagin zu entwaffnen oder auch nur zum Sprung anzusetzen.

Genau das wollte Dahlia ihm zurufen, biss sich jedoch auf die Zunge, als sie begriff, dass Entreris Verhalten nur eine List war. Sein Schwert sollte den Sahuagin ablenken. Immer wieder stieß dieser seinen Dreizack zischend nach vorn, beobachtete das Schwert und nahm den Dolch gar nicht mehr wahr, den Entreri nach

seinem Gesicht warf.

Der Seeteufel taumelte ein paar Schritte zurück. Der Dolch hatte sich nicht weit genug gedreht, um sich in seinen Kopf zu bohren, sondern war von der Stirn abgeprallt. Dennoch geriet der überraschte Sahuagin aus dem Gleichgewicht. Bis er sich wieder gefangen hatte, stand Entreri bereits neben ihm und stieß ihm sein Schwert in die Brust.

Der Sahuagin wollte sich noch umdrehen, wollte parieren.

Aber als ihn die Waffe

durchbohrte, konnte er nur noch aufstöhnen.

Entreri trieb das Schwert bis zum Heft hinein und kam dem Sterbenden dabei so nahe, dass dieser seinen langen Dreizack nicht mehr einsetzen konnte.

Dahlias Gegner stieß einen grässlichen Laut aus und richtete seine Waffe auf Entreri, aber die Elfe reagierte sofort. Sie konterte mit einem wahren Hagel aus knappen Schlägen und Stößen, immer knapp vor dem Dreizack, während der Seeteufel sich noch

bemühte, in diesem Kampf überhaupt einen Fuß auf den Boden zu bekommen.

Sie setzte ihm so zu, dass er seinen Dreizack schließlich einfach nach ihr warf. Als Dahlia geschickt auswich, ging er mit Zähnen und Krallen auf sie los.

Zumindest hatte er es vor, doch die Kriegerin traf ihn mehrfach mit Kozahs Nadel, und beim letzten Schlag löste Dahlia die Blitzenergie des Stabs aus. Der Blitz schleuderte den Seeteufel mit solcher Wucht vom Dach, dass er an die Wand des

gegenüberliegenden Hauses prallte.

Dahlia warf Entreri einen Blick zu. Der fuhr herum und riss dabei sein Schwert aus dem aufgespießten Sahuagin, der nun ebenfalls tot auf die Gasse fiel – nachdem der Meuchelmörder ihm noch mit der freien Hand das Messer aus dem Bauch gezogen hatte.

»Vier«, verkündete er.

Dahlia knurrte nur und setzte sich in Bewegung.

Allerdings kam sie nicht weit, denn diesmal streifte ein Stein ihre Schläfe und ließ sie benommen in

die Knie gehen.

Befremdet warf Entreri einen Blick nach Norden, zur Mauer, und begriff die plötzliche Wendung der Ereignisse. Überall flogen Steine, abgefeuert von den Bürgern, die in der Dunkelheit Freund und Feind nicht unterscheiden konnten!

Auch Ambergris und Afaenfere waren in einen heftigen Kampf verwickelt worden, in dessen Verlauf die Zwergin ihren Streitkolben verloren hatte und von einem Seeteufel zu Boden gerungen worden war. Als der Sahuagin nach

ihr schnappte, rammte Ambergris ihm ihre Stirn ins Gesicht. Das hinterließ bei ihr eine breite Schramme, doch diesen Preis bezahlte sie gern, um den benommenen Gegner abzuwehren.

Einen Moment später zuckte Afafrenferes Fuß vor und traf den Seeteufel seitlich am Kinn. Ambergris erkannte jedoch sofort, dass der Mönch sie nicht retten würde, denn er sprang bereits weiter, um sich dem nächsten Sahuagin zu stellen.

Sobald der Seeteufel über ihr

etwas zurückwich, um seine Gedanken neu zu ordnen, konnte Ambergris selbst ihre Beine anziehen. Sie trat senkrecht nach oben und zog dabei an den Armen des Monsters, das sich nach rechts bewegte. Die starke Zwergin streckte ihre Beine hoch in die Luft, bis sich auch ihr Gesäß anhob und sie sich nur noch auf die Schulterblätter stützte. Dann kippte sie den Seeteufel schwungvoll über sich hinweg auf den Rücken.

Ambergris rollte weiter und spannte die Oberkörpermuskeln

schlagartig an, womit sie prompt auf beiden Beinen landete. Sofort fuhr sie herum. Da ihr Streitkolben zu weit entfernt lag, zog sie den kleinen Rundschild vom Rücken und stürzte sich auf ihren liegenden Gegner. Sie packte den Schild mit beiden Händen und rammte seine Kante mit aller Kraft auf den ungeschützten Hals des Sahuagin.

Die Wucht ihres Schlages ließ seine Beine vom Boden hochzucken und den Seeteufel um sich schlagen, während er vergeblich nach Luft rang.

Ambergris blinzelte über die Schulter, um zu sehen, wie ihr Begleiter zurechtkam. Der Mönch hatte einen Seeteufel auf die Knie gezwungen, der den pausenlosen Schlägen, die von rechts und links auf seinen Kopf einprasselten, hilflos ausgeliefert war.

»Hinter dir!«, schrie die Zwergin noch, weil sie bereits den nächsten Feind erspähte, der mit seinem Dreizack heranstürmte. Das wäre nicht nötig gewesen, denn der erfahrene Krieger hatte diesen neuen Gegner bereits bemerkt und

verlockte ihn durch seine scheinbare Abgelenktheit sogar zu seinem direkten Angriff.

Afafrenfere rollte sich nach hinten, als der Dreizack nach ihm stieß. Damit hatte er die gefährliche Spitze bereits überwunden. Mit der linken Hand griff er nach dem langen Schaft, den er mit einem raschen Abwärtsschlag der Rechten sauber zerbrach. Ohne Zeit zu verlieren, fuhr Afafrenfere mit der linken Hand quer durch die Luft und drehte dabei das hintere Ende des Dreizacks so, dass er es dem

Seeteufel ins Gesicht rammen konnte.

Gleich darauf sprang der Mönch in die Luft und verpasste dem Ungeheuer noch einen schnellen Tritt ins Gesicht. Er landete, drehte sich auf dem Fußballen, schnellte zu einem Rundumtritt hoch, traf den Sahuagin an der Brust und schmetterte ihn rücklings gegen die Hauswand.

Der Mönch ging auf ein Knie, griff nach der heruntergefallenen Hälfte des Dreizacks, kam blitzschnell wieder hoch und stand dem

Seeteufel nun gegenüber, die Waffe unmittelbar hinter dem Ohr erhoben.

Afafrenferes Hand fuhr nach vorn und stieß dem Gegner den abgebrochenen Teil der Waffe in die Brust. Der Sahuagin griff nach dem Stiel, aber der Mönch kam ihm zuvor, riss den Dreizack zurück und griff noch einmal an. Diesmal zielte er von oben auf die Kehle seines Gegners. Erneut riss er die Waffe zurück und stieß sie dem Monster abermals in die Brust, worauf über den drei vorherigen Wunden drei

neue Löcher prangten.

Bei jeder Bewegung stieß Afaafrenfere einen kurzen Schrei aus und erhöhte seine Energie mit den scharfen Rufen seines Ordens, bis sein Chi wie die Spitze eines Speeres konzentriert war.

Oder die eines Dreizacks.

Drizzts Mithril-Hemd ließ den Speer abprallen und nach oben verrutschen, so dass er sich nicht in seine Schulter bohren konnte. Die Spitze schnitt ihm seitlich in den Hals. Das war schmerzhaft, aber weder gefährlich, noch schwächte

es ihn.

Und es tat bei weitem nicht so weh wie der andere Treffer, stellte Drizzt fest, als er herumfuhr und sah, dass der erste Wurfspieß tief im Schenkel des Sahuagin steckte, der neben ihm vom Dach gesprungen war. Dennoch hinkte der Seeteufel stur auf ihn zu – mit dem Speer im Bein.

Drizzt schnellte vor und trat dabei nach dem Speer. Der Seeteufel zuckte vor Schmerz zusammen, doch schon im nächsten Moment schlug der Drow mit Blaues Licht

zu. Hartnäckig versuchte das Monster, sich ihm zu stellen, aber Drizzt kam im Nu zum Stehen, fuhr zu ihm herum und schlug mit beiden Säbeln auf den Sahuagin ein, bevor dieser auch nur eine Abwehrhaltung einnehmen konnte.

Der Drow musste zurückweichen, weil nun die beiden anderen auf ihn eindringen. Erstaunlicherweise ging der verletzte Seeteufel, der von einem Dutzend tiefer, stark blutender Wunden übersät war, störrisch weiter auf ihn los. Der Speer hing inzwischen noch schief

an seinem Bein. Drizzts Tritt hatte die Wunde weiter aufgerissen, doch obwohl am Schaft Blut entlangströmte, ließ der Seeteufel nicht locker.

Drizzt rannte los und beschrieb erst einmal einen großen Bogen, um die anderen beiden anzugreifen, die sich zur Verfolgung angeschickt hatten. Er empfing sie mit einem Wirbel aus Bewegungen, drehte sich, schlug zu, duckte sich tief und hackte nach ihren Beinen, sprang wieder hoch, drehte sich erneut und schlug abermals zu. Einem

unbedarften Beobachter wäre es wie das reinste Chaos vorgekommen, doch auf einen erfahrenen Krieger hätten jede Wende, jede Hocke und jedes Hochkommen, jeder Hieb und Stoß des Waldläufers so harmonisch aufeinander abgestimmt gewirkt wie die Noten einer unvergleichlichen Melodie. Logisch, ausgewogen und kraftvoll gingen die Bewegungen ineinander über. Jeder Vorstoß und jeder Schlag trafen ihr Ziel.

Und jedes Zurückziehen einer

Klinge wehrte eine Sahuagin-Klaue, einen Tritt oder ein plötzliches Vorspringen ab. Es dauerte nur wenige Augenblicke, aber als Drizzt sich dem Getümmel pfeilschnell entzog, blieben beide Seeteufel taumelnd, blutend und desorientiert zurück. So hatte Drizzt ausreichend Zeit, seinen Bogen aufzuheben.

Er wirbelte herum und legte noch im Hochkommen einen Pfeil an die Sehne.

Der vordere Sahuagin wurde von dem Blitzschlag nach hinten geworfen.

Der zweite stand wie angewurzelt da, und seine fischigen Augen wurden tellergroß.

Drizzt schoss, und der Schuss ließ den Schädel des Seeteufels zerplatzen.

Womit nur noch der dritte blieb, der mit der heftig blutenden Speerwunde immer noch auf ihn zuhinkte. Drizzt legte einen weiteren Pfeil an die Sehne und zielte in aller Ruhe. Am Pfeil entlang starrte er die Kreatur an, denn er suchte nach Anzeichen für Furcht, nach der Erkenntnis, dass

dieser Seeteufel gleich sterben würde, dem Begreifen, dass er unmöglich zu Drizzt gelangen konnte.

Der Drow sah nichts als hasserfüllte Entschlossenheit.

Beinahe hatte er Mitleid mit diesem Wesen.

Beinahe.

Er schoss den Seeteufel nieder.

»Die Übrigen rennen zum Meer«, meldete Ambergris, als sie mit dem Mönch gegenüber von Drizzt aus der Gasse eilte. »Wenn wir uns beeilen, erwischen wir vielleicht

noch ein paar.«

»Lass sie laufen«, erwiderte Drizzt.
»Morgen Abend kommen wir wieder und übermorgen auch. Wir greifen immer wieder an. Irgendwann sind sie es leid, und wir helfen den Leuten hier, Letzthafen wieder für sich zu beanspruchen.«

»Helden!«, stimmte eine andere Stimme sarkastisch ein. Die drei drehten sich zu Entreri und Dahlia um, die auf der Straße auf sie zukamen. Die Elfenfrau konnte kaum noch gerade gehen. Sie stützte sich stark auf den

Meuchelmörder, der selbst verwundet war. Ein Auge war so stark angeschwollen, dass die anderen die Entstellung selbst im Licht der Sterne bemerkten.

Drizzt rannte zu Dahlia und löste sie von Entreri. Sofort fiel ihm auf, dass ihre Haare klebrig und blutverschmiert waren.

»Amber!«, rief Drizzt, während er Dahlia vorsichtig ablegte.

»Sieht so aus, als könntest du selbst auch den einen oder anderen Zauber von mir vertragen«, stellte die Zwergin fest, die bereits neben

Dahlia kniete. Sie hatte die Blutspur an Drizzts Hals entdeckt.

Beim Anblick der Zwergin mit der aufgerissenen, blutenden Stirn wurde Drizzt klar, dass sie das Gleiche von sich sagen könnte.

»Wir sollten uns in die Oberstadt zurückziehen, hinter die Mauer«, schlug Afafrenfere vor. »Womöglich holen die Sahuagin nur Verstärkung.«

»Einverstanden«, sagte Entreri. »Ich habe mit diesen Grenadieren nämlich noch eine Rechnung offen.« Sein Ton ließ alle aufhören.

»Das zur Warnung«, fügte Entreri finster hinzu. »Danach sind wir vielleicht ganz schnell unerwünscht.«

Kapitel 6

Die Schlacht um Letzthafen

Auf dem Rückweg zum Steinmetzloch wurden die fünf Gefährten bejubelt, und selbst in der Gaststube traten immer wieder stolze Bewohner von Letzthafen an ihren Tisch, klopfen ihnen auf den Rücken und gelobten, dass es ihnen in der Hafenstadt nie mehr an irgendetwas fehlen würde.

»Auf eine solche Nacht haben sie

gewartet«, bemerkte Drizzt, als die fünf einmal kurz unter sich waren. »Und auf den Funken Hoffnung, den wir ihnen gebracht haben. Diese Stadt war zu lange auf dem Rückzug und Umberlees Anhänger zu lange auf dem Vormarsch.«

»Tja, aber wird es hinterher nicht genauso weitergehen?«, fragte Ambergris.

»Nur wenn wir es zulassen«, meldete Afafrenfere sich zu Wort, ehe Drizzt etwas sagen konnte. Der Drow zeigte seine Zustimmung mit einem Lächeln.

Wieder kamen Leute an ihren Tisch, die randvolle, schäumende Krüge brachten, und ihr Gespräch musste den vielstimmigen Jubel verkraften, der ihnen entgegenbrandete. All das nahm die Zwergin mit einem zahnلückigen Grinsen auf und schwelgte in den Lobeshymnen, wobei das Bier ihr allerdings noch weit besser mundete.

Auch Afafrenfere genoss seinen Ruhm, verzichtete jedoch auf den Alkohol. Die Becher, die man ihm hinstellte, schob er zu der Zwergin

weiter, was Ambergris natürlich umso glücklicher stimmte.

Die Reaktion seiner Gefährten auf die ausgelassene Siegesfeier freute Drizzt sogar noch mehr als das Glück der Stadtbewohner und das Freibier, bei dem er sich eher zurückhielt. Es tat ihm gut, Ambergris zu beobachten, die ihn an so viele alte Freunde aus den Jahrzehnten in Mithril-Halle erinnerte, aber auch Afafrenfere, der den Glauben der Zwergin an seinen guten Kern zu bestätigen schien. Richtig warm ums Herz

wurde Drizzt jedoch insbesondere bei Dahlias strahlendem Gesicht. Dieses Strahlen hatte sie verdient, dachte er.

Die Reise nach Gauntlgrym hatte der jungen Frau viel abverlangt. Selbst der heiß ersehnte Sieg über Erzgo Alegni hatte sie mehr gekostet, als er ihr eingebracht hatte, wie Drizzt wusste. Bevor sie erfahren hatten, dass Alegni den Kampf an der Lindwurmbrücke überlebt hatte, hatte Entreri in den Raum gestellt, dass die Vorfreude auf ihre Rache Dahlias lodernde

Wut vielleicht besser befriedigen konnte als die tatsächliche Rache. Das hatte Entreri dem Drow damit erklärt, dass man sich schließlich immer gern einredete, ein bestimmtes Ereignis in der Zukunft würde weitaus mehr Probleme lösen, als es bei dessen Eintreffen am Ende tatsächlich der Fall war.

Jetzt wand sich Drizzt innerlich, wenn er die junge Elfe betrachtete und diesem Anblick die Erinnerung an die Dahlia gegenüberstellte, die mit ihren wirbelnden Flegeln zügellos auf den Kopf des toten

Erzgo Alegni eingeschlagen hatte. Die Tränen, das Entsetzen, der anhaltende Zorn ... nein, Zorn war nicht annähernd das passende Wort für die Gefühle, die aus der tobenden Dahlia herausgeströmt waren.

Inzwischen begriff Drizzt ihre Raserei natürlich besser, denn Dahlia hatte ihm einen wahrhaft grauenvollen Vorfall geschildert. Erzgo Alegni hatte ihre Mutter getötet, aber erst nachdem er zuvor Dahlia vergewaltigt hatte, die damals praktisch noch ein Kind

gewesen war.

Und zu den komplizierten Gefühlen, die wegen ihrer Rache in Dahlia tobten, gesellte sich nun noch eine zweite, noch tiefere schwärende Wunde: die Existenz des verkrüppelten Tiefling-Hexers, Dahlias Sohn. Was musste in dieser manchmal so zerbrechlich wirkenden Frau vorgehen?, fragte sich Drizzt. Welche Fragen, auf die es keine Antwort gab, welch tiefe Reue?

Drizzt konnte es sich kaum vorstellen. In seiner Vergangenheit

gab es nichts, was mit dem Sturm vergleichbar gewesen wäre, der in Dahlia brodelte. Er hatte seine eigenen Prüfungen und Verletzungen durchlebt, doch selbst der wiederholte Verrat durch die eigene Familie schien vor dem zu verblassen, was diese junge Elfe durchgemacht hatte – und das erinnerte Drizzt daran, dass sie gerade erst in dem Alter war, in dem er einst Haus Do'Urden verlassen hatte, um seine Ausbildung in Melee-Magthere anzutreten.

Er wollte sich einfühlsam und verständnisvoll zeigen, ihr Rat und Trost spenden, aber alles, was er sagen konnte, würde letztlich nur hohl klingen.

Er konnte es nicht wirklich verstehen.

Bei diesem Gedanken wandte er sich dem zu, der dies offenbar vermochte. Aufgrund eines ähnlichen Schicksals konnten Artemis Entreri und Dahlia einander Trost spenden. Für Drizzt war das eine unleugbare Tatsache. Jetzt verstand er ihre leisen

Wortwechsel. Wie dumm er sich angesichts seiner irrationalen Eifersucht und seines Zorns heute vorkam! Zwar hatte das teuflische Schwert, Charons Klaue, seine Reaktion verstärkt und ihn unaufhörlich mit der Vorstellung ihrer leidenschaftlich ineinander verschlungenen Leiber gemartert, aber dennoch schien es Drizzt, als hätte er – geblendet durch seine eigenen Bedürfnisse und seinen Stolz – einen wichtigen Prüfstein seiner Beziehung zu Dahlia nicht bewältigt.

Und wo er versagt hatte, hatte dieser Entreri Erfolg gehabt.

Er beobachtete den Meuchelmörder, der ruhig dasaß, die Getränke annahm und sich sogar auf den Rücken klopfen ließ, auch wenn er dabei abwesend wirkte.

Drizzt beugte sich hinüber, und als die Gratulationen kurz nachließen, flüsterte er: »Gib ruhig zu, dass du mit dem, was wir heute Nacht erreicht haben, zufrieden bist – mit all dem Guten, das wir vollbracht haben.«

Artemis warf ihm einen Blick zu, als sähe er einen jungen Ettin. »Moment mal«, stellte er klar. »In meinen Augen haben wir ihnen geholfen, und sie haben uns Steine an den Kopf geworfen.«

»Sie wussten nicht, dass ihr das wart, da auf dem Dach«, hielt Drizzt dagegen.

»Tut aber immer noch weh.«

Doch nicht einmal Entreris ewiger Sarkasmus konnte Drizzt diesen Abend verderben. Er hatte seine Begleiter hierhergeführt, weil er sich genau so eine Situation erhofft

hatte. Nein, das stimmte nicht, dachte der Drow. Denn dieser Abend überstieg seine kühnsten Hoffnungen in Bezug auf die Reise nach Letzthafen.

Und das war erst der Anfang, schwor sich Drizzt Do'Urden, als er den Humpen hob, um Artemis Entreri zuzuprosten.

Der Meuchelmörder reagierte nicht, Ambergris hingegen umso herzlicher, Dahlia schloss sich an, und sogar Afafrenfere vergaß, dass er Alkohol eigentlich ablehnte, und hob seinen Becher.

»Das ist nur der Anfang«, flüsterten Drizzts schaumige Lippen unhörbar.

»Die Tayer sind keine Gefahr«, teilte Effron Draygo Quick mit. »Sie sind zersprengt. Es sind nur wenige, und ihre Anführerin ist diese Untote, Valindra Schattenmantel, die nur noch eine faselnde Irre ist.«

»Eine ziemlich mächtige faselnde Irre«, bemerkte Draygo Quick. Er saß nachdenklich da, hatte die Handflächen aneinandergelegt und ließ die Finger

gegeneinandertippen. Sein runzliges Gesicht hatte einen hochmütigen Ausdruck angenommen, als würde er all dies aus einer höheren Warte betrachten und hätte ein Hintergrundwissen, dessen Ausmaß seine weit unterlegenen Handlanger nicht annähernd nachvollziehen konnten.

Das zumindest war Effrons Eindruck.

Der junge Tiefling gab sich große Mühe, seine Emotionen im Zaum zu halten. Er wusste, dass er sich in Bezug auf Fürst Draygo schon jetzt

auf schwankendem Boden bewegte, und wollte dieses unsichere Terrain nicht durch offen gezeigten Ärger verkomplizieren.

Andererseits war ihm wirklich nach einem Aufschrei zumute. Er war in den Niewinterwald gegangen und hatte die Tayer observiert, von denen nur noch versprengte Ashmadai-Trupps übrig waren. Inzwischen handelte es sich um unabhängige, ziellos agierende Banden, die keiner höheren Macht mehr unterstanden, auch nicht der von Valindra, die zwar in dem

Baumturm hauste, den Sylora erschaffen hatte, aber offenbar nur noch unzusammenhängendes Geplapper von sich gab.

Als Draygo Quick ihm diesen Auftrag erteilt hatte, hatte Effron seine Mission noch für wichtig gehalten. Doch schon bald nach dem ersten Vorstoß in den Wald von Niewinter hatte er sich gefragt, ob der alte Fuchs ihn damit von den wahrhaft wichtigen Ereignissen fernhalten wollte.

»Du erweckst den Anschein, als ob du glauben würdest, deine Worte

könnten mich beruhigen«, sagte Draygo Quick.

»Die Tayer sind keine Gefahr«, erwiderte Effron, als läge dies auf der Hand.

»Valindra Schattenmantel ist aber unbestreitbar mächtig und gefährlich.«

»Sie ist verrückt.«

»Das macht sie doppelt so gefährlich.«

»Sie wird nie in der Lage sein, die versprengten Reste der Tayer-Streitmacht zu einer Speerspitze gegen Niewinter zu einen oder auch

nur einen verlässlichen Schutzring gegen jeglichen Vormarsch unsererseits in den Niewinterwald zu organisieren.«

»Das ist für mich momentan beides bedeutungslos.«

Effron wollte prompt etwas erwidern, hielt jedoch seine Zunge im Zaum und ließ stattdessen Draygo Quicks Worte in sich nachwirken, um sie gründlich zu verdauen, während er sich Mühe gab, den Überlegungen des alten Shadovar zu folgen. Warum sagte Draygo Quick so etwas im

Zusammenhang mit der Macht von Tay? Um genauer zu sein, im Zusammenhang mit der Unbeständigkeit und Bedrohung, die Valindra Schattenmantel darstellte? Wenn er gar nicht in den Wald oder die Stadt Niewinter zurückkehren wollte, warum machte er sich dann überhaupt über Valindra und die anderen aus Tay Gedanken?

»Ich glaube nicht, dass Szass Tam sich noch einmal dazu herablassen wird, sich dort festzusetzen«, fuhr Effron fort. »Der Todesring wirkt

ausgesprochen tot und ist jeglicher Macht beraubt. Angesichts des enormen Aufwands, der zur Erschaffung oder zum Neuaufbau eines solchen Rings erforderlich ist, dürfte das kaum der Mühe wert sein und obendrein riskant. Die Bewohner von Niewinter wissen jetzt von Tay und werden die Tayer in Zukunft mit aller Macht bekämpfen.«

»Ich habe keinen Anlass zu der Annahme, dass Szass Tam in nächster Zeit nach Niewinter zurückkehren wird«, erwiderte

Draygo Quick. »Immerhin ist es denkbar. Vermutlich wird es eher einer seiner ehrgeizigen Untertanen probieren, aber das spielt keine Rolle.«

Damit war Effron wieder am Ausgangspunkt seiner Überlegungen. Erneut kämpfte er gegen seine wachsende Frustration. Am liebsten hätte er Draygo Quick gefragt, worum es denn eigentlich ging, nachdem der alte Hexer so viele Andeutungen gemacht hatte, aber ihm war bewusst, dass dies ein Armutszeugnis wäre. Er würde

dadurch zugeben, dass Draygo Quick auf einer höheren Ebene dachte als er, und das konnte Effron natürlich nicht zulassen.

Deshalb starrte er den alten Shadovar lange an, während er die einzelnen Informationen logisch zusammenfügte und diese Bruchstücke mit dem abglich, was der geheimnistuerische Zauberer über seine Ausdrucksweise und Gestik noch verraten hatte.

Da begriff er.

»Ihr fürchtet, Valindra Schattenmantel könnte Drizzt und

Dahlia schaden ... nein, nur Drizzt«, sagte er. »Es geht die ganze Zeit nur um diesen abtrünnigen Drow. Alles andere interessiert Euch nicht.«

»Sehr richtig«, gratulierte ihm Draygo Quick. »Vielleicht hörst du mir ja doch einmal zu.«

»Sie wird Drizzt nicht nachjagen, und wenn doch, würden er und seine Begleiter sie fertigmachen«, sagte Effron.

»Das kannst du nicht wissen. Keines von beidem.«

»Oh, doch!«, beharrte Effron.

»Valindra sitzt in ihrem Turm und murmelt immerzu den Namen von Arklem Greeth, eher wie eine Litanei gegen ein allmähliches Erwachen denn als Versuch, wieder zu sich zu kommen. Und inzwischen ist noch ein zweiter Name dabei, der von Dor'crae. Die halbe Zeit bringt sie die beiden bei ihrem Gefasel auch noch durcheinander.« Er riss den Arm hoch, warf ruckartig den Kopf nach hinten und proklamierte theatralisch: »Ark-crae Lem-Dor-Greeth!« Etwas nüchterner fuhr er fort. »Ich glaube kaum, dass

sie genug Verstand übrig hat, um sich daran zu erinnern, dass sie zaubern kann, geschweige denn, dass ihr die Worte einfallen würden.«

»Dann kannst du ja in Ruhe hingehen und sie töten«, erwiderte Draygo Quick.

Effron wollte verhindern, dass er leichenblass wurde, aber es gelang ihm nicht. Trotz seines Auftritts war ihm durchaus bewusst, dass Draygo Quicks Einschätzung von Valindra Schattenmantel der Wahrheit vermutlich deutlich näher kam als

seine eigene. Immerhin war sie ein Lich.

»Ist das ein Befehl?«, fragte er trocken.

Draygo Quick kicherte nur, und Effron wurde klar, dass der alte Zauberer wieder einmal die Oberhand hatte.

»Wenn sie im Niewinterwald bleibt, achte nicht weiter auf sie, soweit sich an dem, was du mir berichtet hast, nichts ändert«, trug Draygo Quick ihm auf. »Unsere eigentlichen Zielpersonen sind offenbar abgezogen, so dass

Valindra sie möglicherweise vergisst.«

Diese letzte Bemerkung ließ Effron aufhorchen. »Abgezogen?«, fragte er atemlos.

»Das sollte dich nicht weiter bekümmern«, teilte Draygo Quick ihm mit. »Ich habe sie im Auge.«

Effrons Gesicht wurde starr, denn es war ihm gar nicht recht, dass Draygo Quick die Nervosität in seiner Stimme bemerkt hatte.

»Was verlangt Ihr von mir, Fürst Draygo?«, fragte er.

»Du widmest dich wieder deinen

Studien. Wenn ich dich brauche, werde ich dich rufen lassen.«

Effron rührte sich nicht von der Stelle, denn ihm widerstrebte dieser inakzeptable Befehl, obwohl er kaum die Macht hatte, ihm ernsthaft zu widersprechen. Nach einigen Augenblicken sah Draygo Quick ihn fragend an.

»Ich möchte nach Toril zurückkehren«, platzte Effron heraus. Er wusste sofort, wie verzweifelt und kläglich das klang.

Draygo Quick lächelte.

Unbehaglich trat Effron von einem

Bein aufs andere. Er war dem Alten auf Gedeih und Verderb ausgeliefert, und das hatte er gerade wieder eingeräumt.

»Aber nicht, um weiterhin Valindra zu beobachten, nehme ich an«, bemerkte Draygo Quick.

»Ich helfe Euch, Drizzt Do'Urden zu finden.«

»Du greifst ihn an, und dann bist du tot ...«

»Nein!«, unterbrach ihn Effron nachdrücklich. »Bestimmt nicht. Nicht ohne Eure ausdrückliche Erlaubnis.«

»Warum sollte ich dir trauen?
Warum sollte ich dir das erlauben?«

Effron zuckte nur mit den Schultern, was angesichts seiner Missgestalt eine sehr ungelenke Geste war, bei der sein lahmer Arm nutzlos hinter seinem Rücken pendelte. Natürlich hatte er darauf keine Antwort. Deshalb war er überrascht, als Draygo Quick einwilligte.

»Dann geh nach Toril«, verfügte der alte Hexer. »Überprüfe Valindra, deinen Verdacht und deine Erwartungen. Aber wisse,

dass ich mich nicht gnädig zeigen werde, wenn sie mir Ärger macht! Sei gründlich und mutig. Das ist wichtig!«

»Ja, Herr.«

»Danach kundschaftest du die Stadt aus, soweit das sicher möglich ist. Drizzt und seine Begleiter nutzen sie vielleicht noch als Basislager. Wenn nicht, folgst du ihrer Fährte. Finde sie, aber beobachte sie nur aus der Ferne. Horche die Leute nach ihnen aus. Ich wünsche eine ausführliche Schilderung ihres Umfelds: die

Städte, die Milizen, alles und jeden, der zu ihren Verbündeten zählt, und alles und jeden, der zu ihren Feinden zählt.«

»Ja, Meister!« Effron bemühte sich vergeblich, gleichmütig zu klingen.

»Und vor allem findest du heraus, zu welcher Göttin Drizzt Do'Urden betet.«

»Mielikki, möchte man meinen.«

Draygo Quick starrte ihn durchdringend an. Dann trat er einen Schritt zurück. »Und finde nach Möglichkeit auch heraus, welche Göttin seine Bitten erhört.«

»Meister?«

Draygo Quick zeigte keine Regung mehr, als wäre die Diskussion damit abgeschlossen.

Nach einer knappen Verbeugung fuhr Effron herum und eilte nach draußen, um für die Rückreise nach Toril zu packen. Er verließ Draygo Quicks Turm jedoch nicht augenblicklich, denn obwohl er hoffte, die Befehle seines Meisters befolgen zu können – Draygo Quick wollte er natürlich um keinen Preis erneut erzürnen –, war ihm bewusst, dass diese spezielle

Truppe jeden einzelnen Plan und jede Falle, die er, sein Vater und Draygo Quick ihr gestellt hatten, durchkreuzt oder zumindest verwässert hatte.

Daher wollte Effron vorbereitet sein, und zwar besser, als sein Meister es vielleicht verstehen würde.

Er wartete auf den geeigneten Moment, dann schlich er in Draygo Quicks Privatquartier zurück. Da er dem Mann fast zehn Jahre als persönlicher Lehrling gedient hatte, kannte er sich in diesen Gemächern

gut aus. Zuerst lief er zu der Eichenvertäfelung auf der anderen Seite, die mit einem kunstvollen Relief von einer großen Hirschjagd verziert war: Shadovar-Jäger, die mit Schattenmastiffs einem flüchtenden Hirsch nachsetzten.

Effron hakte die Finger hinter das Hirschgeweih, drückte nach unten, und schon glitt das Paneel zur Seite. Dahinter kamen runde Geheimfächer zum Vorschein, dreißig Reihen übereinander, zwanzig nebeneinander, also insgesamt Raum für sechshundert

wohlgeordnete Spruchrollen. Die meisten Fächer waren gefüllt.

Effron kannte dieses Aufbewahrungssystem, denn er hatte es selbst eingerichtet. Genau in der Mitte und in den schlichtesten Futteralen steckten die mächtigsten Zauber. Er zog eine Rolle heraus, warf einen Blick darauf und schob sie zurück – eine nach der anderen, bis er schließlich den gewünschten Spruch gefunden hatte. Mit zittriger Hand öffnete er die Schutzhülle und zog das Pergament heraus. Er wagte nicht einmal, es zu entrollen.

Dieser Zauber überstieg seine persönlichen Fähigkeiten bei weitem. Das wusste er, denn ohne die Schriftrolle wäre er nicht einmal annähernd dazu fähig. Selbst mit diesem Hilfsmittel war es ein Akt der Verzweiflung.

Andererseits waren dies verzweifelte Zeiten.

Effron steckte die Spruchrolle unter den Arm, setzte den Deckel auf die Schutzhülle und verstaute diese wieder in ihrem Fach. Dann verschloss er das Paneel, indem er auf das Rad eines der Jagdwagen

drückte, und zog aus einem Eimer mit leeren Schutzhüllen ein Futteral, in dem er die gestohlene Schriftrolle aufbewahren wollte.

Der junge Tiefling atmete tief durch. Wahrscheinlich würde Draygo Quick diesen Geheimschrank nicht einmal anrühren und schon gar nicht diesen speziellen Spruch vermissen. Schließlich hatte dieser sich schon in seinem Besitz befunden, als Effron noch gar nicht geboren war, und hier im Schattenreich brauchte der alte Hexer derartige Zauber

kaum. Effron schluckte. Würde Draygo Quick womöglich in nicht allzu ferner Zukunft selbst nach Toril kommen? Und wenn ja, wenn er Drizzt Do'Urden fangen wollte, würde er dann nicht genau zu diesem Zauber greifen und ihn dann nicht mehr vorfinden?

Effron steckte die Schriftrolle in seine Robe. Dieses Risiko musste er eben eingehen.

Der nächste Teil würde schwieriger sein, wie er wusste, denn jetzt ging es um etwas weitaus Offensichtlicheres, dessen

Fehlen Draygo Quick vermutlich bemerken würde. In diesem Fall allerdings fand Effron, dass er das Ausleihen als notwendige Schutzvorkehrung rechtfertigen konnte.

Der Käfig mit Guenhwyvar war nicht der einzige Gegenstand dieser Art, den Draygo Quick besaß, wenn auch der ausgeklügeltste. Guenhwyvars Käfig musste schließlich nicht nur mitsamt der Raubkatze schrumpfen, sondern sie auch davon abhalten, in ihre Heimat, die Astralebene,

zurückzukehren.

Die anderen Behältnisse waren nicht annähernd so speziell und glichen eher schlichten Gläsern hinter den verschlossenen Türen eines weiteren Wandschranks.

Effron machte die Türen auf und wedelte den magischen Dauernebel auseinander, der den Inhalt des Schranks gleichermaßen konservierte wie lähmte. Dahinter lag Draygo Quicks Menagerie, bei deren Anblick ein Kind, das eher von jungen Hunden und Kätzchen träumte, nicht gerade in

Begeisterung ausgebrochen wäre. Vielmehr wären die meisten Kinder in heller Panik davongerannt oder aber gelähmt vor Angst niedergesunken.

Denn keine der Kreaturen in den vielen Gläsern war lebendig. Immerhin neigte Draygo Quick zur Nekromantie, und somit sammelte er hier tote oder vielmehr untote Wesen in unterschiedlichen Stadien der Verwesung sowie ein paar künstliche Gestalten, magische Golems. Effron griff nach dem neuesten Glas und bestaunte den

winzigen Erdkoloss, dessen Kadaver Draygo Quick erst kürzlich aus Niewinter geborgen hatte.

Schon nach wenigen Momenten außerhalb des Schanks begann der Winzling sich zu regen und stand taumelnd auf, wobei er Effron zu betrachten schien. Seine kleine Gestalt verdankte er nur dem Glas. Sobald Effron ihn herausholen würde, würde der Zombie im Nu wieder zwölf Fuß groß sein.

Ja, einen solchen Leibwächter konnte er gegen derart mächtige Feinde sicher gebrauchen. Er schob

das Glas in seinen Beutel.

Das war aber nicht der Grund seines Kommens, denn eigentlich hatte er etwas anderes gesucht, eine Kreatur, die er auf Befehl von Draygo Quick erschaffen hatte. Dazu hatte er ein uraltes Handbuch für Golems verwendet, das sein Meister ihm zur Verfügung gestellt hatte. Es war eine von Effrons schwierigsten Aufgaben und eine seiner größten Leistungen gewesen. Abgesehen von seiner Abstammung hatte besonders dieses Unterfangen seinen Status unter den Lehrlingen

von Draygo Quick erheblich verbessert.

Er nahm das Glas heraus. Darin befand sich das Skelett einer Schlange, nicht länger als Effrons Mittelfinger. Sie regte sich, rollte sich ein, richtete sich auf und wiegte sich hin und her, eine Bewegung, bei der Effron kurz sich selbst vergaß, obwohl der Golem im Glas steckte und auf einen Bruchteil seiner wahren Länge reduziert war. In Wirklichkeit war das Wesen doppelt so lang wie ein großer Mensch.

Effron sah genauer hin und bewunderte sein damaliges Meisterstück. Der Kopf des Golems – ein Nekrophidius – war aus einem Menschengeschädel gemacht, hatte aber die Giftzähne einer Schlange.

»Mein Todeswurm«, flüsterte Effron. Das war der geläufigere Name einer derartigen Kreatur. »Wollen wir jagen gehen?«

Afafrenfere sah neugierig zu, wie seine Weggefährtin unter Tanzschritten vor sich hin summete

und dabei ein Weihrauchgefäß schwenkte, das ihr Zimmer im Steinmetzloch mit wohlriechendem Rauch erfüllte. Ambergris hatte das Zimmer eher gekauft als gemietet, auch wenn es angesichts der Dankbarkeit gegenüber den Freunden nach dem Sieg über die Seeteufel immer noch ein überaus fairer Preis gewesen war.

»Was machst du da?«, fragte der Mönch, doch die Zwergin setzte ihr Tanzen und Singen fort, ohne ihm zu antworten.

Afafrenfere verschränkte die Arme

vor der Brust und seufzte tief.

Eine ganze Weile später war sie schließlich fertig. Sie sah sich um und lächelte. Ambergris war sichtlich zufrieden.

»Und?«, sagte der Mönch.

Sie zwinkerte ihm zu. »Das ist jetzt mein Zufluchtsort«, antwortete sie. »Der Ort, an dem ich zu Hause bin.«

»Du willst dich hier häuslich niederlassen?«

»Wir bleiben den ganzen Winter«, antwortete die Zwergin zuversichtlich.

»Und dann?«

Sie zuckte mit den Schultern, als wäre das nicht von Belang.

»Dann ist das doch vergebliche Liebesmüh«, fand Afafrenfere und ging frühstücken.

Ambergris lächelte nur, ohne ihr Tun näher zu erklären. Im Gegensatz zu Afafrenfere kannte sie die wahre Bedeutung eines derartigen Zufluchtsorts. Als die Zitadelle Adbar sie damals als Spionin ins Schattenreich geschickt hatte, hatte Ambergris eine Brosche erhalten, die mit einem besonderen

Zauber belegt war, einem magischen Verfahren, das sie von einem Augenblick auf den anderen an ihren zuvor festgelegten Zufluchtsort versetzen konnte.

Sie folgte Afafrenfere. An der Tür jedoch blieb sie noch einmal stehen, um die letzten Weihrauchschwaden zu betrachten, die noch in den Ecken ihres Zufluchtsortes hingen. Da erst wurde ihr bewusst, was diese Aktion für sie bedeutete. Bisher war ihr Zufluchtsort die Zitadelle Adbar gewesen, wo sie geboren war, und

sie war nie auf die Idee gekommen, dies zu ändern.

Jetzt aber war es ihr einfach naheliegend erschienen.

Zufrieden atmete sie durch. Sie hatte einen neuen Zufluchtsort gefunden, weil sie eine neue Heimat gefunden hatte, und diese unerwartete neue Heimat war dadurch zustande gekommen, dass sie letztlich eine neue Familie gefunden hatte.

Sie hatte gar nicht lange über ihr Tun nachgedacht – in der gegenwärtigen Situation war es ihr

wie eine pragmatische Vorgehensweise erschienen. Aber wenn sie jetzt das Zimmer ansah, verstand die Zwergin die tiefere Bedeutung, die zu dieser weitreichenden Handlung geführt hatte, die unbewussten Hoffnungen und die Gefühle dahinter. Behutsam schloss sie die Tür und folgte Afafrenfere mit federndem Schritt in die Wirtsstube.

Aus den Tagen wurde ein Monat, und es setzte Schneefall ein. Die Gefährten waren in Letzthafen geblieben. Immer wieder wagten

sie sich vor die schützende Mauer, um Sahuagin zu jagen, und jedes Scharmützel erwies sich als kürzer als das vorherige, weil die Seeteufel bald gelernt hatten, dass ihre Verluste umso geringer waren, je schneller sie vor der mächtigen Truppe flohen.

Wichtiger jedoch war das, was hinter der improvisierten Mauer von Letzthafen ablief. Denn das Entscheidende, was Drizzt und seine Kameraden den bedrängten Bewohnern gebracht hatten, war ein Hoffnungsschimmer. In diesem

neuen Licht konnten sich Dorwyllan und seine Leute neu gruppieren und die verfügbaren Kräfte zu schlagkräftigen Patrouillen formieren, die von Drizzt und dessen Freunden ausgebildet wurden. Häufig begleitete einer aus der Gruppe diese Patrouillen, wenn sie sich in gefährlichere Bereiche vorwagten.

Bei solchen Vorstößen gingen sie sehr vorsichtig vor. Für jede Patrouille wurde eine lückenlose Helferkette arrangiert, die bis zum bewohnten Teil der Stadt reichte.

Die Nacht in Letzthafen hatte viel zu lange den Sahuagin gehört, aber wer die Dunkelelfen kannte, kannte auch die Wahrheit. Inzwischen gehörte die Nacht dem Drow sowie denen, die ihm bereitwillig folgten.

»Diese Kämpfe zu gewinnen ist nur der erste Schritt«, erklärte Drizzt den Bewohnern bei einer Versammlung, zu der alle dreihundert gekommen waren. »Schwieriger wird es sein, Gebiete zurückzuerobern und zu halten.«

»Jenseits der Mauer ist das fast unmöglich«, rief jemand.

»Dann versetzt die Mauer«, schlug Artemis Entreri vor.

Drizzt musterte den Meuchelmörder verstohlen. Ihre Beziehung hatte sich in den vergangenen Zehntagen kaum verändert. Entreri blieb ein mürrischer Zyniker, der am liebsten alles kritisierte, was Drizzt hier auf die Beine stellen wollte. Aber die Taten des Mannes hinter dieser harten Schale sprachen eine andere Sprache. Er hatte Letzthafen nicht zugunsten einer gastlicheren Stadt verlassen, obwohl Niewinter auf

seinem Nachtmahr leicht zu erreichen war. Außerdem zog er, ohne zu zögern, in die Schlacht – wenn auch manchmal nicht ohne Widerspruch. Vielleicht fand Artemis Entreri allmählich wirklich Gefallen an seiner neuen Rolle.

Andererseits lag er Drizzt wegen seines Dolchs in den Ohren und beharrte darauf, dass dies der einzige Grund für seine Gutmütigkeit sei. Ob Drizzt es nun glaubte oder nicht, ob es für Entreris Hilfsbereitschaft einen Grund gab, der über den greifbaren

Gewinn hinausging, war letztlich unwesentlich, denn am nicht allzu fernen Ende stand der Weg nach Luskan zu einem gewissen Beniago.

Am Ende des zweiten Monats war der Bau der zweiten Mauer schon relativ weit fortgeschritten. Sie begann an den Klippen im Norden und war inzwischen halb so lang wie die bestehende Mauer. Anfangs hatten sie vor einer schier unlösbaren Aufgabe gestanden: Wie sollten sie eine Mauer bauen, die sie jede Nacht den Seeteufeln überlassen mussten, wenn sie sich

hinter das alte Bollwerk zurückzogen?

Die Antwort lieferte Ambergris, indem sie ein tragbares Stück Wand konstruierte, mit dem man den Zwischenraum von der alten zum Ende der neuen Mauer jeden Abend abriegeln konnte. Während also die Steinmetze und Zimmerleute an der neuen Mauer arbeiteten, baute ein zweiter Trupp in den entsprechenden Abschnitten der ersten Mauer Türen ein, und eine dritte Mannschaft schloss das Gelände ab, indem sie am aktuellen

Ende der zweiten Mauer die von Ambergris ersonnene tragbare Wand anschloss.

Die unfertige neue Mauer wurde nachts mit Wachen bemannt, die im Notfall auf Unterstützung aus der Stadt zählen konnten und denen leicht erreichbare Rückzugswege offen standen.

Diese zweite Mauer erstreckte sich über mehr als die Hälfte der Nord-Süd-Ausdehnung der Stadt, als die Seeteufel einen koordinierten Angriff starteten.

Doch in dieser Nacht war Drizzt

Do'Urden draußen unterwegs, wovon die Sahuagin nichts wussten. Die Bewohner von Letzthafen wurden rechtzeitig gewarnt, und als die Seeteufel anrückten, stand die gesamte Garnison Schulter an Schulter bereit.

Hundert Fackeln flogen von der Mauer und verbreiteten taghelles Licht. Ein halbes Dutzend Priester und die gleiche Anzahl Zauberer erhielten die plötzliche Helligkeit mit zahlreichen Leuchtzaubern.

Mit einem Hagel aus Steinen, Speeren und Pfeilen trieb die Miliz

die Seeteufel ins Meer zurück.

Parallel dazu schlich sich eine größere Gruppe unter der Führung von Entreri, Dahlia und Afafrenfere in den Süden der Stadt, um die Seeteufel von der Flanke anzugreifen. Nachdem die Anhänger von Umberlee durch die Geschosse von der Mauer auseinandergestoben waren, waren sie hierauf nicht vorbereitet, und zunächst verlief die Schlacht sehr einseitig: Die Siedler schlachteten die Seeteufel zu Dutzenden ab.

Drizzt beobachtete den Verlauf der

Schlacht von einem nicht weit entfernten Dach aus. Anfangs schien der Ausgang festzustehen. Die Sahuagin wollten offenbar nur noch fliehen.

Dann aber formierten sie sich plötzlich neu und gingen gegen Entreris Gruppe vor. Offenbar wollten sie ihre zahlenmäßige Überlegenheit ausspielen.

Drizzt verzog das Gesicht. Größere Verluste konnte Letzthafen kaum verkraften. Der Drow huschte von Dach zu Dach, um den Urheber dieser erneuten Koordination zu

finden. Er hielt Taulmaril in der Hand, mischte sich jedoch nicht ein, weil er nicht um ein paar Gegner willen seine Position als Späher preisgeben wollte.

Er war auf dem Weg zum Meer und wusste sehr wohl, dass er nicht mit Hilfe rechnen konnte, falls man ihn hier entdeckte.

Doch es war Nacht und der Drow damit in seinem Element.

Schließlich entdeckte er, wer für die Entschlossenheit der Sahuagin verantwortlich war. Es war ein ungewöhnlich großer Seeteufel, der

am Hafen stand und Befehle brüllte, die sowohl den Läufern galten, die zwischen den Docks und den vorderen Truppen hin und her eilten, als auch weiteren Seeteufeln, die er aus dem Meer in den Kampf befahl.

Drizzt duckte sich tief und rief leise nach Guenhwyvar, die bald darauf bei ihm war. Er wollte ihr sagen, was sie zu tun hatte, hielt jedoch unwillkürlich inne. Die Ereignisse traten in den Hintergrund. Guen wirkte ausgemergelt. Ihr Atem ging flach und unregelmäßig. Die

kräftigen Flanken hingen schlaff herab, und ihr Fell hatte seinen Glanz verloren.

Am liebsten hätte Drizzt sie in einen beleuchteten Raum geführt, um sie genauer zu untersuchen.

Aber das konnte er jetzt nicht. Je schneller er seine Aufgabe zu Ende brachte, desto schneller konnte er Guen nach Hause schicken, denn sie brauchte offenbar dringend Ruhe. Er bat den Panther, bei ihm zu bleiben und ihn zu bewachen. Dann musste er sich notgedrungen absolut konzentrieren. Er sprang auf

das Nachbardach und entdeckte einen noch besseren Standort ein Dach weiter. Um dorthin zu gelangen, war allerdings ein weiterer Satz über eine schmale Straße erforderlich, in der es von Seeteufeln nur so wimmelte.

Es würde ein schwieriger Sprung werden, der sehr wahrscheinlich auffallen würde.

Drizzt aktivierte sein Erbe, die Empfindungen des tiefen Unterreichs, die noch immer in seinem Drow-Leib vibrierten. So beschwor er eine Kugel magischer

Finsternis, die über der Straße schwebte und einen Großteil des Bereichs verhüllte, den er zu überwinden hatte.

Was jetzt erheblich schwieriger erschien! Er musste durch die Schwärze springen, irgendwie das andere Dach erreichen und dort sicher landen.

Diesen Plan teilte er Guenhwyvar mit. Die lauten Kampfgeräusche hinter ihm, drüben an der Mauer, erinnerten ihn daran, dass jede Verzögerung einen weiteren Toten für Letzthafen bedeuten könnte.

Er rannte zum Rand des Daches, schnellte in die magische Finsternis und flog, so weit er konnte. Er wusste zwar, dass er zu diesem Sprung in der Lage war, doch ihn blind zu versuchen, ließ selbst Drizzts Herz schneller schlagen.

In dem Moment, als er aus der Kugel auftauchte, setzte er auch schon auf dem Dach auf, ohne es zuvor sehen zu können. Er landete so ungeschickt, dass er beinahe aufgeschrien hätte, während er sich hinwarf, um den Aufprall abzufangen. Guenhwyvar flog über

ihn hinweg, nachdem sie den schwarzen Bereich mit Leichtigkeit durchmessen hatte. Ihre Spannkraft ließ ihr genug Schwung, um geschmeidig und lautlos aufzusetzen.

Drizzt konzentrierte sich. Er vergaß die Kratzer und Prellungen und rannte zur Nordwestecke des Gebäudes. Näher würde er dem Anführer der Sahuagin nicht kommen.

Der große Seeteufel stieß nach wie vor Befehle aus, ohne den Meuchelmörder zu bemerken, der

nur noch knapp zwanzig Schritte entfernt stand.

Drizzt spannte den Bogen und hielt den Atem an. Seine Hände mussten absolut still halten. Mit einem Augenzwinkern zeigte er Guen, dass es gleich aufregend werden würde. Dann war er bereit.

Der erste Blitzpfeil explodierte im schuppigen Leib des Sahuagin. Der zweite Treffer riss direkt neben dem ersten ein weiteres Loch, und der dritte traf die Kreatur ins Gesicht. Wie eine Schlange sank der Seeteufel zu Boden und rollte sich

auf dem Pflaster zusammen.

Drizzt lief zur Dachmitte zurück und dann zum südlichen Rand, wo er einer Salve Wurfspeere durch einen Satz auf die Straße entwischte. Zusammen mit Guenhwyvar eilte er weiter, aber zum Meer hin und damit von den Seeteufeln weg, die jetzt die Verfolgung aufnahmen. Die wenigen, denen sie begegneten, mussten sich dem Feuer von Taulmaril und den Angriffen von Guenhwyvar stellen. Zu den Donnerschlägen der Pfeile, dem

Geschrei der Seeteufel und dem Brüllen von Guenhwyvar gesellte sich ein lauter Pfiff, der aus einer Pfeife drang, die wie ein Einhornkopf geformt war.

Kurz darauf galoppierte Drizzt auf Andahar nach Süden und bog dann wieder nach Osten ab. Verfolgt von einer Horde Seeteufel ritt er durch die gepflasterten Straßen.

»Geh, Guen!«, befahl Drizzt und legte seinen Kopf dicht über Andahars starken Hals. Er vertraute darauf, dass sein Glück und die Geschwindigkeit gegen die

Wurfspieße der Sahuagin
ausreichen würden.

Der erste Verbündete, dem er
entgegenpreschte, war
ausgerechnet Dahlia, die hinter
einer Ecke bereitstand. Ihr
gegenüber duckte sich Afafrenfere,
und hinter den beiden warteten die
Bewohner von Letzthafen.

Die Seeteufel waren nur darauf
aus, den fliehenden Drow zu
erwischen, und reagierten völlig
überrascht, als die wartenden
Trupps über sie herfielen.

Und damit begann die wahre

Schlacht dieser denkwürdigen Nacht, der Höhepunkt des Ringens um das Zentrum von Letzthafen. Nach kurzer Zeit war es vorüber, auch wenn diese schrecklichen Momente für alle Beteiligten noch immer viel zu langsam verstrichen.

Die Stimme des Sahuagin-Anführers war verstummt. Ihre Verstärkung blieb aus. Und sämtliche Bürger von Letzthafen waren auf den Beinen, um sich dem Feind zu stellen.

Sieg.

Einen Zehntag später war die

zweite Mauer vollendet. Sie zog sich quer durch die Stadt, und Letzthafen hatte seine ursprünglich gesicherte Fläche verdoppelt. Während der letzten grausamen Schlacht hatte es zwar kaum Verluste gegeben und nicht einmal eine Handvoll Bewohner waren umgekommen – was unter anderem Ambergris und den anderen Priestern zu verdanken war –, doch obwohl die Sahuagin dabei stark dezimiert worden waren, stellte diese Ausweitung die Stadt vor ein neues Dilemma.

»Wir müssen jetzt mehr Land verteidigen, so dass die Posten weiter auseinander stehen«, erklärte Dorwyllan nach der Fertigstellung der Mauer bei der ersten Sitzung der Anführer.

»Der Winter wird uns helfen«, meinte einer. »Der Hafen beginnt an den Ecken bereits zuzufrieren.«

»Solange es kalt ist, werden die Seeteufel sich in tiefere Gewässer zurückziehen«, stimmte ein anderer zu.

»Eine Atempause von wenigen Monaten, ja«, sagte Dorwyllan.

»Aber im Frühling werden sie wieder gnadenlos zuschlagen. Ich fürchte, wir haben nicht ausreichend Leute, um diese neue Mauer gegen einen solchen Angriff zu halten.«

Doch auch hierauf wusste Drizzt Do'Urden eine Antwort. Er nickte Dorwyllan zu und versprach: »Die bekommt ihr.«

Kapitel 7

Die Netze der Drow

»Der Anblick gefällt dir nicht?«, fragte der Drow seinen Begleiter.

Der stämmige Zwerg, der seinen schwarzen Bart vor der breiten Brust in zwei stinkende Zöpfe verschlungen hatte und seine magischen Morgensterne so über dem Rücken trug, dass die Adamantköpfe über seinen Schultern an ihren Ketten

baumelten, musste tief Luft holen. Er strich sich über das haarige Gesicht, denn ihm fehlten die Worte. Athrogate hasste die Dunkelelfen nicht unbedingt so wie die meisten Delzoun-Zwerge – immerhin war sein bester Freund, der jetzt neben ihm stand, ein Drow. Zudem gehörte Athrogate inzwischen offiziell zu Bregan D'aerthe, der Söldnerbande aus der Dunkelelfenstadt Menzoberranzan, und die Kleriker dieser Vereinigung, die sich fast ausschließlich aus Dunkelelfen zusammensetzte,

hatten ihn nach seinem lebensgefährlichen Absturz in Gauntlgrym wieder gesund gepflegt.

Dennoch versagte dem Zwerg angesichts dessen, was er gerade sah, die Stimme. In seinem langen, langen Leben war dieser Zwerg oft dem Tode nahe gewesen, aber nie so wie an diesem finsternen Ort und nie angesichts eines derart überwältigenden Feindes. Er war in die Grube des Urelementars gestürzt, in das feurige Maul eines unaufhaltsamen, übernatürlichen

Geschöpfes. Mit viel Glück war er auf einem Felsvorsprung gelandet, und sein Gefährte, Jarlaxle, hatte ihn gerettet, indem er ihn hinter einen Vorsprung geschoben und Wasserelementare beschworen hatte, um ihn vor den sengenden Flammen des Elementars abzuschirmen. Dennoch wäre Athrogate beinahe umgekommen und hatte unsägliche Schmerzen gelitten, als sich die verbrannte Haut von seinen Knochen löste.

Vor allem aber hatte der tapfere, mächtige Athrogate sich ...

unwichtig und hilflos gefühlt. Und mit solchen Gefühlen wusste der stolze Zwerg schlecht umzugehen.

Jetzt kehrten sie nach Gauntlgrym zurück und stiegen die große Wendeltreppe in die unteren Ebenen hinunter, eine Treppe, die erst kürzlich repariert worden war, und zwar von Handwerkern mit einem anderen, feineren Stil als die ursprünglichen Erbauer, die Zwerge.

Sie wussten, was sie in der alten Festung vorfinden würden, denn sie – zumindest Jarlaxle – kamen auf Geheiß von Kimmuriel Oblodra,

dem Anführer von Bregan D'aerthe, um einen Auftrag von einer weit mächtigeren Auftraggeberin auszuführen, der Mutter Oberin eines herrschenden Hauses von Menzoberranzan.

»Und?«, fragte Jarlaxle nach, während sie weitergingen und von den neueren Drow-Stufen zu den Resten der Zwergentreppe gelangten. »Sei ehrlich. Ich verspreche, ich werde es dir nicht nachtragen.«

Normalerweise nahm Athrogate kein Blatt vor den Mund, besonders

wenn es um Themen ging, die für Zwerge wichtig waren, und dazu gehörte Gauntlgrym auf jeden Fall. Dennoch konnte er nur mit einem Grunzlaut den Kopf schütteln, weil ihn die Bilder von seinem Absturz und die Erinnerungen an den verzehrenden Schmerz überwältigten.

Es gab zudem noch etwas, was ihn aufwühlte. Die gegenwärtige Entwicklung gefiel ihm nämlich nicht, überhaupt nicht! Die Aura und der Geruch dieser Drow-Siedlung erschienen ihm wie eine

absolute Entweihung von Gauntlgrym, auch wenn das nicht logisch nachvollziehbar war. Schließlich war es doch sehr naheliegend, dass die Drow oder wer auch immer an einen solchen Ort zurückkehren würden, um ihn wieder aufzubauen.

Und Drow waren immer noch besser als Goblins, sagte er sich.

Aber sein Bauch wehrte sich gegen die Vorstellung, dass hier in den Ruinen der ältesten Heimat der Zwerge eine Drow-Stadt entstand. Es erschien ihm wie ein tragischer

Verlust oder wie ein schwerer Diebstahl an seinem Volk, selbst wenn sein Volk ihn vor langer Zeit ausgestoßen und die Drow ihn aufgenommen hatten.

Jarlaxle klopfte ihm auf die Schulter. Als der Zwerg aufsah, zwinkerte der Drow ihm mit dem Auge zu, das nicht von der magischen Augenklappe verdeckt war, um seinem Freund zu zeigen, dass er seine widerstreitenden Gefühle nachvollziehen konnte.

»Du solltest dich bemühen, deine Zweifel gut zu verbergen«, flüsterte

Jarlaxle ihm zu, als sie so tief hinabgelangt waren, dass sie die Drow-Elfen sehen konnten, die sie auf den Eidechsen des Unterreichs am Fuß der Treppe erwarteten. »Haus Xorlarrin ist hier, ob du oder ich oder sonst jemand das gutheißen oder nicht, und wenn sie deine Abwehr als bedrohlich einstufen, werden sie auf ihre unnachahmlich wirksame und permanente Weise etwas dagegen unternehmen.«

»Pah, habe ich dafür nicht Bregan D'aerthe hinter mir?«, entgegnete

Athrogate.

»Siehst du den da auf der größten Echse, den mit dem leuchtenden Schild am Arm?«, fragte Jarlaxle und nickte nach unten. Athrogate folgte seinem Hinweis und entdeckte den betreffenden Drow mit Leichtigkeit.

»Das ist ein Baenre«, erklärte Jarlaxle. »Ein ausgesprochen beliebter und wichtiger Baenre.«

»Vom Ersten Haus?«

»Wenn Haus Baenre etwas an deinem Auftreten auszusetzen hat, kann Bregan D'aerthe dir nicht

helfen. Wir würden dich Oberin Quenthel vielmehr umgehend ausliefern, um nicht den Anschein zu erwecken, dass wir Dummheit unterstützen.«

Diese Drohung zauberte ein breites Grinsen auf Athrogates Gesicht. Er wusste, dass Jarlaxle so etwas nie tun würde. Kimmuriel, ja, und ebenso der Rest der Angehörigen von Bregan D'aerthe. Aber nicht Jarlaxle, und dies bestätigte sein Begleiter gerade, als er das wissende Lächeln des Zwergs erwiderte.

»Endlich, Jarlaxle«, begrüßte ihn der Drow auf der großen Eidechse. »Unsere letzte Begegnung ist viel zu lange her.«

»Wenn ich Euren Namen wüsste, würde ich dieses Kompliment nur zu gern erwidern«, entgegnete Jarlaxle. Er verneigte sich schwungvoll.

Der Reiter, Tiago Baenre, erstarrte und warf einen kurzen Blick auf seine Gefährten zur Rechten und zur Linken, einen alten Waffenmeister, den Jarlaxle als Jearth Baenre kannte, und einen

jüngeren Zauberer der Xorlarrin. Natürlich kannte Jarlaxle den jungen Baenre zumindest dem Namen nach, denn er hatte in letzter Zeit viel Aufsehen erregt. Vor allem von Tiagos Schild und dem Schwert an seiner Hüfte war die Rede gewesen, zwei wundersame neue Kreationen, die mit Hilfe der alten Magie geschaffen worden waren. Jarlaxle musste sich große Mühe geben, sein Staunen zu verbergen, als er den runden Schild musterte, denn es handelte sich um ein wahrlich bemerkenswertes

Stück. Er war fast durchsichtig, als bestünde er aus Eis, und funkelte von innen heraus wie Diamant. Trotz seiner gespielten Gleichgültigkeit musste Jarlaxle genauer hinsehen, denn in dem Stahlglas befanden sich Linien, die ein bestimmtes Muster bildeten. Es hatte den Anschein, als säße ein absolut symmetrisches Spinnennetz im Eis gefangen.

Prachtvoll, dachte Jarlaxle, ohne es auszusprechen. Das half allerdings wenig, denn als er den Blick abwandte, wusste er, dass

seine Miene trotz aller Vorsicht seine Gefühle preisgegeben hatte. Tiago strahlte förmlich vor Stolz.

»Ihr habt einen ungewöhnlichen Geschmack bei der Wahl Eurer Begleiter«, sagte Tiago mit Blick auf Athrogate.

»Jawohl, aber der Geruch macht mir nichts aus«, sagte der Zwerg frech.

Tiagos Augen blitzten vor Zorn. Jarlaxle wollte seinen Freund zum Schweigen bringen, obwohl er am liebsten laut aufgelacht hätte. Beides schien in diesem Moment

jedoch unmöglich.

»Ich bin Tiago Baenre«, verkündete der junge Krieger. »Großneffe von Oberin Quenthel und Enkel von Waffenmeister Dantrag.«

»Ich kannte ihn gut«, erwiderte Jarlaxle.

»Ihr versteht, weshalb wir dieses Treffen mit Kimmuriel erbeten haben«, sagte der Zauberspinner. Allein der Umstand, dass er das Wort ergriff, ohne dass Tiago Baenre ihn dazu aufgefordert hatte, verriet Jarlaxle seine Identität. Das

also war Ravel Xorlarrin, der junge Magier, der angeblich die Expedition nach Gauntlgrym geleitet hatte.

Der Zauberspinner, den Jarlaxles Bruder Gromph dazu gebracht hatte, Gauntlgrym zu »entdecken« – mit Informationen, die Gromph dem Schädelstein entlockt hatte, den Jarlaxle ihm verschafft hatte.

»Wir haben inzwischen diverse Stützpunkte auf der Oberfläche, und diese neue ... Niederlassung ist ein denkbarer Handelsposten zwischen

diesen Stützpunkten und Menzoberranzan«, erwiderte Jarlaxle. »Bregan D'aerthe hätte sich in jedem Fall an Euch gewandt.«

»Hätte?«, fragte Tiago lauernd.
»Oder hat bereits?«

»Nun, ich bin jetzt hier«, antwortete Jarlaxle, der die Anspielung nicht verstand.

»Was ist mit den drei Vertretern von Bregan D'aerthe, die bereits hier waren? Erst vor wenigen Zehntagen, bei unserem ersten Vorstoß nach Gauntlgrym?«

Jarlaxle hob beide Hände, um zu zeigen, dass er keine Ahnung hatte, wovon die Rede war, was auch stimmte. »Ich erhielt den Auftrag, hierherzukommen und Euch zu begrüßen, und hier bin ich.«

»Es waren schon einmal drei hier, die behaupteten, zu Bregan D'aerthe zu gehören, darunter eine Darthiir, die sich als Eure Geliebte ausgab.« Ravel benutzte das Drow-Wort für die Elfen der Oberfläche.

»Wirklich?« Jarlaxle legte einen Finger an die Lippen. »War sie hübsch?«

»Darthiir!«, fluchte Tiago. »Das ist ekelhaft.«

Jarlaxle lachte laut auf. »Das wäre nicht unbedingt meine Wortwahl, aber einem engstirnigen Geist, der wenig aus Menzoberranzan herausgekommen ist, mag das so erscheinen.«

»Erspart mir Eure Herablassung«, sagte Tiago.

»Herablassung?«, wiederholte Jarlaxle mit gespielter Unschuld. »Wohl doch eher Erleichterung. Da so viele der Meinen Eure Ansicht bezüglich der Nicht-Drow teilen,

bleiben derartige Genüsse weitgehend mir allein vorbehalten.«

»Sie kam mit einem Drow und einem Menschen, ein kleiner Mann mit grauer Haut«, warf Ravel ein.

»Dieser Mensch war schon einmal mit Euch in Menzoberranzan, behauptete Berellip Xorlarrin«, ergänzte Jearth.

Jarlaxle bemühte sich ziemlich erfolglos, seine Überraschung zu verbergen. Selbst wenn es ihm gelungen wäre, hätte Athrogates Aufkeuchen alles verraten.

»Ihr kennt diesen Menschen also«,

stellte Tiago fest.

»Wenn es der ist, den Ihr beschreibt, müsste er längst tot sein«, sagte Jarlaxle. »Habt Ihr Euch den Namen gemerkt? Einen ihrer Namen?«, fragte er, obwohl er die Antwort bereits kannte. Aber wieso Artemis Entreri – wenn er es tatsächlich gewesen war – wieder mit Drizzt und Dahlia unterwegs war, war ihm schleierhaft.

»Masoj Oblodra«, antwortete Tiago.

»Oblodra?«

»Der Drow«, erklärte der junge

Baenre. »Meines Wissens ein Angehöriger von Kimmuriel. Diesen Namen nannte er uns zumindest.«

Wie er dies sagte, verriet Jarlaxle genauso viel wie die Worte selbst. Masoj war nämlich jener Zauberer gewesen, dem Drizzt einst Guenhwyvar abgenommen hatte, allerdings hatte er definitiv nicht zum Haus Oblodra gehört. Jetzt war Jarlaxle sich sicher, dass diese Narren Drizzt begegnet waren, ohne dies auch nur zu bemerken.

Tiagos Großvater, den Drizzt getötet hatte, stöhnte in den

Dämonennetzhöllen vermutlich gerade erschüttert auf.

»Die Namen der anderen beiden waren für uns wertlos«, fügte Tiago hinzu.

»Waren sie nun von Bregan D'aerthe oder nicht?«, hakte Ravel nach.

»Wer weiß?« Jarlaxle nutzte ein Quäntchen Magie aus seiner Augenklappe, um seinen Worten mehr Gewicht zu verleihen. »Wir haben viele unabhängige Agenten im Bereich der Schwertküste. Es ist durchaus möglich, dass der eine

oder andere ...«

»Wenn sie wirklich Eure Bettgefährtin wäre, wie sie behauptet hat, würdet Ihr das doch wissen?«, fragte Tiago. Die Schärfe in seiner Stimme verriet, dass Jarlaxle seiner Ansicht nach jetzt in der Falle saß.

»Eine von wie vielen Dutzend?«, entgegnete der gerissene Söldner prompt. »Wie schon gesagt, dass so viele meiner Landsleute körperliche Schönheit leider wenig zu schätzen wissen, eröffnet mir ein umso weiteres Feld lieblicher Blumen.

Und da bietet diese Gegend in der Tat große Auswahl.«

Athrogate schnaubte.

»Wo sind die drei, von denen Ihr sprecht?«, fragte Jarlaxle.

»Lange fort«, sagte Jearth.

»Genau wie die Nesserer, gegen die sie gekämpft haben.«

»Dann sollten wir zu einem anderen Zeitpunkt darüber sprechen«, befand Jarlaxle. »Meine Zeit ist knapp, und wenn die drei unwichtig sind ...«

»Sie haben einen Adligen der Xorlarrin getötet«, unterbrach

Tiago.

Jarlaxle nickte und dachte kurz darüber nach, was das bedeutete. »Ich werde Kimmuriel informieren. Wir tun unser Möglichstes, um herauszufinden, wer sie sind und ob tatsächlich eine Verbindung zu unserer bescheidenen Organisation besteht.« Er verbeugte sich erneut und warf dabei Athrogate einen warnenden Blick zu. Ihr Auftrag hier war gerade sehr ernst geworden. »Sollen wir die vorläufige Geschäftsgrundlage hier unter uns besprechen?«, fragte er.

»Es wäre verfrüht, die Dinge jetzt schon festzulegen«, sagte der Zauberspinner. »Aber wir würden Euch gern zeigen, was wir bisher erreicht haben. Vielleicht kann Bregan D'aerthe gewisse Dienste und Dinge bereitstellen, welche die weiteren Verhandlungen begünstigen würden. Beispielsweise Materialien und Tränke.« Er sah Athrogate ins Gesicht. »Wir haben die Schmiede.«

»Bitte nach Euch«, sagte Jarlaxle und trat mit Athrogate vor.

»Der nicht«, erklärte Tiago. Er

zeigte auf den Zwerg.

»Er arbeitet für mich.«

»Der nicht.« Sein Tonfall ließ keinen Widerspruch zu, und Jarlaxle staunte, dass der arrogante junge Krieger ihn so offen herausforderte. Andererseits hielt Jarlaxle einen Streit über diese Frage gerade nicht für zielführend, und er wusste, dass er selbst im Zweifelsfall zwar entkommen würde, aber Athrogate könnte er vermutlich nicht in Sicherheit bringen. Deshalb drehte er sich zu dem Zwerg um und flüsterte ihm zu: »Nach oben.«

Athrogate nickte zustimmend. Am oberen Ende der Treppe hatte Jarlaxle seinen breitrempigen Hut mit der großen Feder verwendet, um einen extradimensionalen Raum als Zufluchtsort zu erschaffen.

Jarlaxle rief seinen Nachtmahr und ritt mit den drei Echtenreitern davon, während Athrogate zügig die lange Treppe erstieg, um sich in dem geheimen Raum in Sicherheit zu bringen. Vor einem Kampf scheute der Zwerg zwar nie zurück, aber hier hatten sie es immerhin mit Dunkelelfen zu tun.

»Das ist ein beeindruckender Schild«, bemerkte Jarlaxle nach einer Weile, als er und Tiago in der Schmiede die Handwerker beobachteten, die an den glühenden Öfen arbeiteten. Sein Blick wanderte zu dem Spinnengriff des Schwerts an Tiagos Hüftgurt, und er fragte: »Frisch geschmiedet?«

Tiago lachte. »Es war das zweite Stück, das in dieser großen Schmiede nach dem Neuanfeuern geschaffen wurde.«

»Nach dem Schwert«, sagte

Jarlaxle.

Tiago zog das Schwert und hielt es Jarlaxle vor die Augen. Es bestand aus dem gleichen Stahlglas wie der Schild und war ebenfalls von schimmernden Diamanten durchzogen. Es hatte einen schwarzen Parierkorb, der einem Spinnennetz ähnelte, und einen spinnenförmigen Griff.

»Das stammt von Gol'fanin«, konstatierte Jarlaxle.

Diese Feststellung ließ den jungen Baenre-Krieger aufmerken.

»Ein alter Freund«, erklärte

Jarlaxle. »Ist er hier?«

»Ja, aber er ruht sich aus, soweit ich weiß. Ich richte ihm Eure guten Wünsche aus.«

Tiago reagierte ausweichend, und Jarlaxle war klar, dass er sie nicht zusammenbringen wollte. Er fürchtete, Jarlaxle könnte seine Beziehung zu diesem überaus bedeutenden Waffenschmied irgendwie beeinträchtigen.

»Haus Xorlarrin will Bregan D'aerthe also den Krieg erklären?«, fragte Jarlaxle ohne Umschweife. Tiago riss die Augen auf. »Falls sich

herausstellt, dass diese drei tatsächlich zu Kimmuriels Bande gehörten, meine ich. Immerhin haben sie einen Adligen getötet. Oder ist das nur ein Verdacht?«

Diese letzte Äußerung war kein hohles Geschwätz. Dass Drow andere Drow töteten, war in Menzoberranzan durchaus akzeptabel, solange es keinen unbestreitbaren Hinweis auf den Mörder gab.

»Brack'thal Xorlarrin«, sagte Tiago.

Diesen Zauberer kannte Jarlaxle.

»Interessant. Ich dachte, der wäre während der Zauberpest verrückt geworden.«

»Sohn der Zeerith und Ältester des Hauses«, betonte Tiago.

»Und Ihr habt klare Beweise für dieses Verbrechen?«

»Spielt das eine Rolle? Das hier ist nicht Menzoberranzan, und hier können die Xorlarrins die Regeln bestimmen. Es stünde Euch gut an, die Wahrheit über diese drei herauszufinden und sie uns zügig auszuliefern.«

Ein trockenes Lächeln legte sich

über Jarlaxles Gesicht, und diesmal zeigte er Tiago seine Belustigung nur zu gern. »Ihr glaubt wirklich daran?«, fragte er.

Tiago verzog keine Miene.

»Eure Großtante Quenthel wäre über Eure kaum verhohlene Drohung wenig begeistert, da könnt Ihr sicher sein.«

»So wenig, wie wenn sie erfährt, dass Jarlaxle von Bregan D'aerthe sich mit dem Verräter Drizzt Do'Urden abgibt, der in der Schlacht, in der ihre geliebte Oberin umgekommen ist, gegen ihre

Familie gekämpft hat? Dem Verräter Drizzt Do'Urden, der ihren Bruder getötet hat, meinen Großvater Dantrag, den besten Waffenmeister aller Zeiten in ganz Menzoberranzan?«

Beinahe hätte Jarlaxle erwähnt, dass Drizzt in dem Duell mit Dantrag in diesem Fall wohl kaum gesiegt hätte, aber er war klug genug zu schweigen.

»Ihr äußert kühne Behauptungen, junger Meister Baenre«, sagte er.

»Die drei gaben an, zu Bregan D'aerthe zu gehören.«

»Das zeugt nur von ihrer Schlaueheit, nicht davon, dass sie die Wahrheit sagten«, erwiderte Jarlaxle. »Aber, wartet, sagtet Ihr gerade, dieser Drizzt Do'Urden wäre dabei gewesen?«

Tiago starrte ihn durchdringend an, und Jarlaxle erkannte, dass er keinen Dummkopf vor sich hatte.

»Interessant«, fügte Jarlaxle mit gespielterm Erstaunen hinzu. »Drizzt Do'Urden, der Abtrünnige, ist also noch am Leben?«

»Und Teil von Bregan D'aerthe«, sagte Tiago trocken.

»Geschickt gelogen.«

»Das sagt Ihr – was sonst? Der Mensch, der bei dem Drow war, hat Euch einst nach Menzoberranzan begleitet«, hielt ihm Tiago vor.

»Lange vor Eurer Geburt. Wenn es wirklich derselbe Mensch ist.«

»Berellip Xorlarrin hat es bezeugt. Wollt Ihr an einer Priesterin der Spinnenkönigin zweifeln?«

Auch dies brachte Jarlaxle zum Lachen. Wann in seinem Leben hatte er diesen Priesterinnen je geglaubt?

»Dann wäre er ein sehr, sehr alter

Mensch«, sagte Jarlaxle. »Und ich versichere Euch, dass ich den Mann, von dem Ihr sprecht, seit mindestens fünfzig Jahren nicht mehr gesehen habe. Er gehört auch nicht zu Bregan D'aerthe. Ebenso wenig wie Drizzt Do'Urden – falls Ihr den Verdacht hegt, dass er der Drow war –, weder jetzt noch früher. Wenn Ihr irgendetwas über das Herz von Drizzt Do'Urden wüsstet, würdet Ihr auch verstehen, dass dies niemals sein Wunsch wäre.«

Tiagos Blick war äußerst

misstrauisch. »Das werde ich Drizzt Do'Urden selbst fragen«, bemerkte er. »Bevor ich ihn töte.«

Diese Worte waren sein Ernst, wie Jarlaxle erkannte. Der junge Krieger war ein Angeber und voller Selbstvertrauen, dazu sehr gut ausgerüstet, selbst für einen reichen Baenre. Jarlaxle prägte sich ein, den wachsenden Ruf von Tiago Baenre näher zu untersuchen – und den von Ravel Xorlarrin, fügte er im Stillen hinzu, als er den Zauberspinner näher kommen sah.

Von seinen letzten Besuchen in

Menzoberranzan wusste Jarlaxle, dass diese beiden zu den prominentesten Vertretern der neuen Generation der Stadt zählten. Gromph hatte eine hohe Meinung von Tiago und hatte angedeutet, dass dieser wahrscheinlich bald Andzrel als Waffenmeister des Ersten Hauses ablösen würde. Durch seine Augenklappe hatte Jarlaxle eine ganze Menge Magie an Tiago entdeckt, und der strahlende Glanz dieses Schilds und des Schwerts bestätigte Gromphs Verdacht.

Andzrel würde tatsächlich wenig erbaut sein, wenn er herausfand, dass Tiago derart zauberkräftige Waffen führte, und Oberin Quenthel hätte Gol'fanin nie gestattet, Schwert und Schild in dieser Form für Tiago herzustellen, wenn sie diesen in der Hierarchie des Hauses hinter Andzrel halten wollte.

Falls Tiago jedoch Drizzt nachsetzen wollte, wie er behauptet hatte, dann stand Andzrel trotz Tiagos Ausstattung wahrscheinlich noch ein langes, ruhiges Leben als Waffenmeister

bevor, dem kein lebender Erbe den Rang streitig machen würde.

Diese Vorstellung rang Jarlaxle ein Lächeln ab, aber nur ein kleines, denn der junge Krieger hatte tatsächlich etwas Beunruhigendes an sich – genau wie seine Verbündeten, dachte Jarlaxle, als sich der ebenso selbstsichere und ehrgeizige Ravel zu ihnen gesellte.

Als Anführer von Bregan D'aerthe hatte man Jarlaxle in ganz Menzoberranzan über Jahrhunderte respektiert und gefürchtet. Die Mimik und die Worte drückten

keinen derartigen Respekt mehr aus. Wurde er allmählich alt und unwichtig?

Sahen diese zwei ihren Aufstieg kommen? War das ihr Moment?

Würde Drizzt auch gegen den Nachkommen von Dantrag schnell genug sein?

»Willst du mich nicht langsam mal einweihen?«, fragte Athrogate, nachdem er und Jarlaxle Gauntlgrym wieder verlassen hatten. Die beiden ritten auf ihren magischen Tieren, Jarlaxle auf dem Höllenross und Athrogate auf

seinem Eber.

»Ich habe absolut keine Ahnung, wovon du sprichst.«

»Seit du von den Drow zurück bist, bläst du Trübsal.«

»Das ist eben kein angenehmes Völkchen.«

»Da ist aber noch etwas«, sagte Athrogate. »Du hast mir nicht mal von den Schmiedeöfen erzählt!«

Jarlaxle verlangsamte sein Reittempo und betrachtete seinen Begleiter. »Das ist ein wahrlich wundersamer Ort, und schon jetzt schmieden sie dort ganz besondere

Waffen.«

»Für verfluchte Drow-Elfen!«, knurrte Athrogate. Er spuckte auf den Boden. Jarlaxle sah ihn verblüfft an. »Nicht du. Die anderen.«

»Allerdings.«

»Es ist Entreri, stimmt's?«

»Kann sein. Der Beschreibung nach schon.«

»Nein, ich meine, wegen Entreri bist du so trübsinnig. Jahrelang hast du keinen Gedanken an ihn verschwendet, aber jetzt sieht man's dir wieder an.«

»Ich habe getan, was ich tun musste, um seinetwillen und auch um unseretwillen.«

»Das sagst du dir schon seit fünfzig Jahren.«

»Bist du anderer Ansicht?«

»Mich geht das nichts an. Ich war ja nicht dabei, aber ich weiß, was euch zwei von diesen mistigen Nesserern und von deinen eigenen Leuten geblüht hat.« Er nickte nach vorn, wo am Straßenrand ein dunkler Schatten auftauchte, neben dem ein ihnen vertrauter Drow wartete. »Wenn man vom Teufel

spricht ...«

Beide entließen ihre Reittiere und gingen zu Kimmuriel hinüber. Natürlich brauchten sie ihm nicht Bericht zu erstatten, denn auf der Reise nach Gauntlgrym hatte Kimmuriel sie telepathisch begleitet und war während der gesamten Verhandlung mit den Xorlarrins und deren Gefolge mit Jarlaxle verbunden gewesen.

»Ihre Fortschritte sind beachtlich und lobenswert«, sagte Kimmuriel zum Auftakt. »Oberin Quenthel hat eine weise Entscheidung getroffen,

als sie den Xorlarrins diese Reise gewährte. Die Eingeweide von Gauntlgrym werden sich für uns alle als wertvoll und profitabel erweisen, da bin ich mir sicher.«

»Das bleibt abzuwarten«, erwiderte Jarlaxle. »Inzwischen wissen viele von diesem Ort, das heißt, die Xorlarrins werden noch einiges auszufechten haben.«

»Oh ja, kaum ein Zwerg dürfte Gauntlgrym den verdammten Drow kampflos überlassen«, warf Athrogate ein, und beide Dunkelelfen sahen ihn an, Jarlaxle

sichtlich amüsiert, Kimmuriel weniger.

»Dann dürfte es dort bald noch mehr tote Zwerge geben«, bemerkte Kimmuriel trocken, ehe er sich wieder Jarlaxle zuwandte und den dummen Zwerg demonstrativ ignorierte. »Dieser Stützpunkt wird unseren Interessen an der Oberfläche zugutekommen.«

»Auf jeden Fall erhalten wir besseren Zugang zum Drow-Markt, weil es viel leichter zu erreichen ist als Menzoberranzan«, stimmte Jarlaxle zu. »Ein Jammer, dass wir

im näheren Umkreis nicht mehr so präsent sind.«

»Luskan«, sagte Kimmuriel abfällig. Er und Jarlaxle hatten in Bezug auf die Bedeutung der Stadt der Segel heftige Auseinandersetzungen gehabt. Jarlaxle hatte eine starke Position von Bregan D'aerthe unter den dort herrschenden Hochkapitänen befürwortet, doch Kimmuriel, der anderweitige Pläne hatte, hatte abgelehnt.

»Na los, mein schlauer Freund«, sagte Jarlaxle. »Jetzt sieht man

doch, was Luskan wert ist. Es lässt sich nicht leugnen. Wir müssen dort echte Präsenz zeigen und wieder zum Drahtzieher hinter den Hochkapitänen werden. Dieses Unterfangen übernehme ich mit Vergnügen.«

»Ja«, sagte Kimmuriel, und Jarlaxle berührte schon strahlend seine Hutkrempe, bis Kimmuriel hinzufügte: »Und nein.«

»Das ist anmaßend.« Jarlaxle hielt mit seinem Ärger nicht hinter dem Berg.

»Soll ich Euch an unsere

Geschäftsbedingungen erinnern?«, entgegnete Kimmuriel prompt.

»Bregan D'aerthe gehört nicht Euch allein.«

Kimmuriel verneigte sich respektvoll vor Jarlaxle, was dessen aufkeimenden Zorn wieder besänftigte. Jarlaxle und Kimmuriel waren gleichberechtigte Anführer von Bregan D'aerthe, aber zum Wohl der Bande konnte Kimmuriel das Kommando übernehmen, wann immer Jarlaxles sonstige Interessen – speziell die vielen Freunde, darunter eine ganze Reihe

Iblith oder Nicht-Drow von der Oberfläche – mit dem in Konflikt gerieten, was Kimmuriels Ansicht nach das Beste für die Söldnertruppe war. Da Kimmuriel stets absolut logisch und pragmatisch vorging, würde er auf diese Vereinbarung jedoch immer nur im vereinbarten Rahmen zurückkommen.

Er hatte den Wortwechsel zwischen Tiago und den anderen in den Tiefen von Gauntlgrym mitbekommen und verstand daher den wahren Anlass für Jarlaxles

großzügiges Angebot, Bregan D'aerthe wieder in der Stadt der Segel zu etablieren. Dass Kimmuriel nun auf ihre Vereinbarung hinwies, lag also tatsächlich im besten Interesse von Bregan D'aerthe. Jarlaxle hatte eine gute Wahl getroffen, als er seinen brillanten Leutnant zu seinem Statthalter gemacht hatte.

Eine zu gute, vielleicht.

»Wir haben Möglichkeiten bei ein paar Nesser-Fürsten aus dem Schattenreich«, teilte Kimmuriel ihm mit. »Sie zeigen Interesse am

Aufbau eines unterirdischen Handelsnetzes.«

»Schattenreich?«, murmelte Jarlaxle. Diesen Ort in der ehemaligen Wüste Anauroch, der erst nach der Zauberpest und den damit verbundenen Umwälzungen entstanden war, hatte er nie aufgesucht.

»Das wäre eine perfekte Aufgabe für Euch«, sagte Kimmuriel. »Mit Eurem Vorgehen gegen den Urelementar habt Ihr den Anhängern von Tay einen schweren Schlag versetzt, was diesen Herren

sehr bewusst ist. Sie werden sich freuen, Euch kennen zu lernen und die Verhandlungen einzuleiten.«

»Was ist mit Luskan?«

»Um Luskan werde ich mich kümmern.«

»Ihr solltet mit den Baenres sprechen.«

»Das habe ich bereits.«

Sie werden ihren kostbaren jungen Waffenmeister verlieren, zeigten Jarlaxles Finger an.

Darum kümmere ich mich, lautete Kimmuriels ausweichende Antwort.

Jarlaxle verbarg geschickt seine

Enttäuschung über diesen Drow, der allen immer einen Schritt voraus zu sein schien – bis ihm aufging, dass er die psychische Abschirmung durch die Augenklappe nicht aktiviert hatte und Kimmuriel wahrscheinlich ungehindert seine Gedanken lesen konnte.

»Also dann ins Schattenreich«, sagte Jarlaxle.

Kimmuriel trat in den Schatten und war verschwunden.

»Wo ist das?«, fragte Athrogate.

»Mein Arsch ist jetzt schon wund.«

»Oh, das wird noch schlimmer«,

versprach Jarlaxle, der in die verblassenden Schatten starrte.
»Tausend Meilen nach Osten.«

»Tief im Reich also.«

»Im Herzen von Nesseril«, erklärte Jarlaxle.

Sie riefen ihre Reittiere, den Nachtmahr und den Hölleneber, und ritten los.

Wie üblich schlugen sie ein gleichmäßiges Tempo an, bei dem sie eher trabten als galoppierten, obwohl keines ihrer magischen Tiere ermüden würde.

»Glaubst du, er war es wirklich?«,

fragte der Zwerg, als die Sonne hinter ihnen zu sinken begann.

»Wer?«

»Ach, lass doch die Spielchen«, erwiderte der Zwerg. »Dafür kenne ich dich zu gut.«

»Dann sollte ich dich endlich umbringen.«

»Auch zu gut für diesen Witz, der eben doch nur ein Witz ist«, sagte der Zwerg. »Du glaubst also, es war wirklich Artemis Entreri?«

»Ich weiß es nicht«, räumte Jarlaxle ein. »Er müsste längst tot sein, aber schon damals hatte ich

den Eindruck, dass er nicht altert wie ein normaler Mensch. Im Kampf hatte er jedenfalls nicht seinen Biss verloren.«

»Schattensubstanz?«, fragte Athrogate. »Glaubst du, sein Dolch hat ihm ein längeres Leben eingepflegt, als er einen Schatten erstochen hat?«

»Das war die Überlegung«, antwortete Jarlaxle. »War«, betonte er.

Athrogate sah ihn fragend an. »Und was glaubst du jetzt?«

Jarlaxle zuckte mit den Schultern.

»Vielleicht war es der Dolch, aber dann durch all die geraubten Leben, nicht unbedingt durch das eines Schatten. Vielleicht verlängert es das eigene Leben, wenn man einem Feind – egal was für einem – das Leben aussaugt.«

Athrogate, der im Rahmen einer alten Bestrafung zu einem besonders langen Leben verflucht worden war, schnaubte bei dieser grässlichen Vorstellung.

»Wahrscheinlicher aber ist, dass Artemis Entreri schon lange tot ist. Und längst zu Staub zerfallen ...«

»Dieser Tiago sagte etwas anderes.«

»Tiago Baenre ist nicht alt genug, um sich an Entreris Besuch in Menzoberranzan zu erinnern.«

»Aber seine Schwester, sagtest du ...«

»Möglich«, unterbrach ihn Jarlaxle, und allein dieser Einwurf zeigte beiden, wie sehr diese beunruhigende Möglichkeit den Drow-Söldner beschäftigte.

Jarlaxle seufzte frustriert und schüttelte nachdrücklich den Kopf. »Egal«, sagte er wenig

überzeugend. »Wahrscheinlicher ist, dass Drizzt und Dahlia einen Begleiter gefunden haben, wen auch immer, und dass Drizzt ihm diese Geschichte aufgetischt hat, um sie alle zu retten, als sie von den Xorlarrins aufgegriffen wurden.«

»Das sieht Drizzt aber nicht gerade ähnlich«, widersprach Athrogate prompt.

Seine Antwort überraschte Jarlaxle, bis er das Lächeln auf Athrogates Gesicht bemerkte. Der Zwerg bohrte nach, um ihn aus der

Reserve zu locken.

»Drizzt legt sich nicht im Voraus ein Lügennetz zurecht«, fuhr der Zwerg fort. »So was machst du. Er nicht.«

»Darum geht es mir bestens, während er nur überlebt«, erwiderte Jarlaxle. »Ich bin sicher, dass er und Dahlia bald einen passenden Ort finden. Das gelingt ihm immer.«

»Oh, nein, das stimmt nicht«, sagte Athrogate.

»Ich weiß nicht, worauf du hinauswillst.«

»Ich spreche von Entreri, und das weißt du genau. Immerhin verfolgt dich sein Geist schon ein halbes Jahrhundert.«

Jarlaxle verzog das Gesicht. »Ich habe engere Freunde begraben und viele Geliebte.«

»Ja, aber wie viele musstest du wegen deiner eigenen Taten begraben?«, fragte Athrogate.

Jetzt hatte er es offen ausgesprochen. Jarlaxle wäre am liebsten auf den Zwerg losgegangen, hielt sich jedoch im Zaum. Athrogate hatte durchaus

recht. Vor vielen Jahren hatte Jarlaxle den Meuchelmörder an die Nesserer verraten. Damals hatte das Reich mit aller Macht nach dem Schwert gefahndet, nach Charons Klaue. Jarlaxle war in seinem langen Leben nicht häufig um eine Lösung verlegen gewesen, aber damals hatte Nesseril ihn in die Falle gelockt, und ehe sie die beiden eingekesselt hatten, hatten die mächtigen Anführer des Reiches Jarlaxles eigene Unterstützer auf ihre Seite gezogen, Kimmuriel und Oberin Quenthel.

Damit war die Schlinge von Nesseril unlösbar gewesen.

Und so hatte man ihr Angebot akzeptiert.

Jarlaxle schwieg eine Weile, denn er dachte an Baldurs Tor zurück, die Stadt, in der das Spiel zu Ende gegangen war. Im Gegenzug für seine Freiheit hatte Jarlaxle die Überwältigung von Artemis Entreri ermöglicht und den Mann sogar für Nesseril in einer seiner extradimensionalen Taschen eingesperrt. Andernfalls wären sowohl Entreri als auch Jarlaxle

zweifellos gestorben, sagte er sich – damals und jetzt und unzählige Male zwischendrin. Außerdem hatte er sich auf diesen Verrat nur eingelassen, weil er damit gerechnet hatte, Entreri nach seiner Flucht aus Baldurs Tor umgehend zu Hilfe eilen zu können, wenn auch ohne das Schwert wiederzubeschaffen.

Dieser Rettungsversuch hatte jedoch nie stattgefunden, und es hatte Jahre gedauert, bis Jarlaxle von der Verschwörung gegen ihn erfuhr. Kimmuriel und die Baenres

hatten zu Jarlaxles Wohl in gemeinschaftlicher Arbeit dessen magische Verteidigung durchbrochen und dem Psioniker so gestattet, in Jarlaxles Gedanken einzudringen und die Einzelheiten des Verrats in Baldurs Tor zu verändern. Soweit Jarlaxle sich erinnerte, war das Ereignis schon wenige Stunden, nachdem er Entreri den Nesserern überlassen hatte, nie vorgefallen – stattdessen erinnerte er sich daran, dass Entreri ihn selbst verraten hätte. Als Jarlaxle dann endlich die Wahrheit

herausfand und wieder wusste, dass die Nesserer Entreri gefangen genommen hatten, war es zu spät gewesen. Er konnte nichts mehr tun.

Zu diesem Zeitpunkt hatte Oberin Quenthel dem empörten Jarlaxle klargemacht, dass er die ganze Geschichte vergessen sollte.

Dieser Forderung war er aus pragmatischen Gründen nachgekommen. Was half es schon, wenn Jarlaxle jetzt noch einen Rettungsversuch unternahm oder auch nur versuchte herauszufinden,

was aus Artemis Entreri geworden war? Selbst wenn Entreri seine Gefangennahme und Haft zunächst überlebt hatte, wäre er inzwischen längst tot.

Außer ...

»Ich hoffe nur, du hast von mir eine genauso hohe Meinung wie von Entreri«, bemerkte Athrogate und riss den Drow damit aus seinen Gedanken.

»Was?«, fragte Jarlaxle überrascht. Er sah seinen bärtigen Begleiter an.

»Er ist immer noch bei dir«,

erklärte Athrogate. »Nach all den Jahrzehnten. Ich glaube kaum, dass Jarlaxle über andere lange nachdenkt, selbst wenn er hört, dass einer, den er für tot gehalten hat, es doch nicht ist.«

»Es beschäftigt mich nur.«

Athrogate lachte schallend.

Jarlaxle machte ein finsternes Gesicht, und er sah stur geradeaus, während er seinen Nachtmahr etwas schneller laufen ließ.

»Jawohl, bring die Sache hinter dich, dann kannst du Drizzt und seine Freunde suchen!«

Der Drow ließ sein Ross abrupt anhalten und drehte sich wütend nach Athrogate um. Der Zwerg hatte wirklich einen wunden Punkt getroffen. Jarlaxle wusste, dass er die Vergangenheit nicht ändern konnte, aber aus unerfindlichen Gründen war es ihm wichtig, die Sache mit Artemis Entreri ins Reine zu bringen.

»Was kümmert's dich, Elf?«, fragte Athrogate.

»Ich weiß es nicht«, lautete Jarlaxles ehrliche Antwort.

Kapitel 8

Die arrangierte Ehe

Effron hielt nicht viel von Schnee, und als das Jahr des sechsarmigen Elfen nahte, versank die Schwertküste geradezu in diesem Element. Auf Geheiß seines Meisters war der Hexer zurückgekehrt, um zu prüfen, ob die Tayer weiter vorrückten oder auf dem Rückzug waren. Fürst Draygo hatte ihm aufgetragen, gründlich

und unerschrocken nachzuforschen, und da der alte Zauberer darauf bestand, dass dieser Auftrag wichtig sei, hielt Effron sich daran – umso mehr, als er wusste, dass er für diesen Beweis seiner Loyalität und dessen konsequente Ausführung vermutlich belohnt werden würde.

Trotz seines verzweifelten Verlangens, sich an Dahlia zu rächen, verstand Effron, dass er so etwas nicht allein vollbringen konnte. Dahlia war von mächtigen Verbündeten umgeben, deshalb musste er entsprechend reagieren.

Die Mittel und die persönliche Macht, die Draygo Quick bereitstellen konnte, würden hierfür mehr als ausreichen.

Deshalb hatte Effron sich vertrauensvoll noch einmal in den Wald von Niewinter begeben und dort gründlich die verbliebenen Gefolgsleute von Tay ausgespäht, insbesondere den Lich, Valindra Schattenmantel. Die Ashmadai waren zersplittert und führerlos und stellten damit keine Gefahr für Draygo Quicks eventuelle Ambitionen in dieser Gegend dar.

Effron wusste schon bald, dass sein vorheriger Bericht an Fürst Draygo der Wahrheit entsprach, denn er konnte keinen Hinweis entdecken, dass Valindra Schattenmantel noch helle Momente hatte. Gelegentlich verließ der Lich den Baumturm, streifte durch den Wald und rief dabei nach Arklem Greeth oder Dor'crae, wobei sie jedoch keinen dieser Namen richtig oder ohne irres Gestotter aussprach. Sie heulte nur schrill vor sich hin und schleuderte gelegentlich grundlos einen schwarzlila Strahl

Nekromantenenergie nach einem Baum oder Vogel.

Effron ging davon aus, dass die Stadtwache von Niewinter sie schon bald erwischen und ihr den Garaus machen würde.

Daraufhin wandte er sich von Valindra und den Tayern ab, schlich jedoch weiterhin durch den Wald. Diesmal konzentrierte er sich auf Niewinter. Wann immer er im Bereich der Tore eine Bewegung bemerkte, sah er genauer hin, als würde er jederzeit mit Dahlias Auftauchen rechnen. Was aber

würde er dann tun?, fragte er sich.

Würde er sich geduldig zurückhalten, wie er es Draygo Quick versprochen hatte?

Er redete sich ein, dass er dazu in der Lage war. Er musste vorsichtig sein, nachdem sein Vater, Erzgo Alegni, tot war. Mehr als einmal aber fragte er sich, ob er damit sich selbst belog.

An dem Morgen, an dem er die Stadt verlassen wollte, umrundete Effron die gesamte Stadtmauer, bis er verlassene Bereiche fand, in denen er sich in seiner Todesalb-

Gestalt und mit anderen Methoden magischer Unsichtbarkeit näher heranpirschen konnte.

Am späten Vormittag hatte er einen Großteil der Stadt umkreist und sich viermal hineingewagt. Noch immer aber war ein langes Stück Mauer unerforscht. Am liebsten hätte er aufgehört und einfach die Straße nach Norden genommen. Inzwischen war er davon überzeugt, dass Dahlia tatsächlich abgereist war, wie Fürst Draygo es angedeutet hatte.

»Ich hätte dich nie für dumm

genug gehalten, hierher zurückzukehren – außer an der Spitze einer Armee«, flüsterte eine Stimme hinter ihm, kurz nachdem er sich entschlossen hatte, seine Abschlussrunde fortzusetzen.

Effron erstarrte zu Eis und überlegte augenblicklich, welche Zauber er zur Verfügung hatte, um zu verschwinden oder mit Nachdruck zuzuschlagen. Er kannte diese Stimme. Vor allem aber kannte er die diabolische Wahrheit dahinter.

»Komm schon, kleiner Tiefling, wir

brauchen keine Feinde zu sein«, sagte die rothaarige Frau.

»An dem Tag an der Brücke hast du aber bei meinen Feinden gestanden, wenn ich mich recht erinnere«, sagte Effron.

»Nun, ich habe nicht behauptet, dass ich dir meine Stadt kampflos überlasse«, erwiderte sie. »Ist das denn deine Absicht? Wenn ja, dann sag es bitte gleich, damit ich dich hier und jetzt erledigen kann.«

»Du unterschätzt meine Künste.«

»Du kennst die meinen«, erwiderte sie.

Effron fuhr herum, um sie anzusehen. Die Frau wirkte so schlicht und ruhig, geradezu unauffällig. Im Augenblick strahlte sie etwas Mütterliches aus, und Effron kam der Gedanke, dass eine solche Mutter ein Segen für ihn gewesen wäre. Warm und tröstlich, jemand, der ihn an sich drückte und ihm sagte, dass alles gut werden würde ...

Dann lachte er über sich selbst und schüttelte diesen Gedanken ab. Das hier war Arunika. Sie war eine Teufelin, ein Sukkubus aus den

Neun Höllen, der die Gestalt einer einfachen, freundlichen Frau mit roten Haaren und Sommersprossen angenommen hatte. Eine ganz normale Bürgerin von Niewinter, die ihrem Tagewerk nachging wie jeder anständige Mensch.

»Du jagst Barrabas und sein Schwert«, sagte Arunika.

Effron fiel auf, dass sie vielleicht doch nicht alles wusste.

»Was weißt du von ihm?«, fragte er. »Und von seinen Begleitern?«, fügte er rasch hinzu, wobei er sich bemühte, sich nicht zu verraten.

»Warum sollte ich dir das erzählen?«

Effron fuhr mit der Hand zwischen seine Hörner und kratzte sich die tiefroten Haare. Das war allerdings eine gute Frage.

»Ich habe Informationen, die sicher wertvoll für dich wären«, bot er schließlich an.

»Erzähl.«

»Tja, genau darum geht es hier, richtig?«

Arunika lachte ihm ins Gesicht. »Ich habe längst dafür gesorgt, dass ich weiß, was du weißt.«

»Das nicht, Teufelin.«

»Ich sollte dich töten, weil du mein Teufelchen gefoltert hast«, bemerkte sie. »Nicht seinetwegen natürlich, sondern wegen des Bruchs der Etikette. Invidoo gehört mir, also verlange ich eine Entschädigung. Verrate mir dein Geheimnis, Krüppelhexer.«

»Einverstanden«, sagte Effron. »Und du erzählst mir von Barrabas.«

»Ich bin dir nichts schuldig.«

»Aber es schadet auch nichts, oder? Barrabas dem Grauen

schuldest du sicher keine Treue und seinem Begleiter, diesem Drow-Waldläufer, ebenso wenig. Im Gegenteil: Wenn Drizzt erfährt, wer Arunika wirklich ist, wird er dich aus dieser Gegend vertreiben.«

Diese kaum verhohlene Drohung entpuppte sich als unangenehme Überraschung für sie. »Dann sollte ich sicherstellen, dass ich jeden töte, der mein Geheimnis verraten könnte. Willst du etwa darauf hinaus?«

Effron lachte, aber es war ein Spiel mit dem Feuer. »Ich würde ihm

nichts verraten ... gar nichts«, sagte der Hexer. »Auch nicht Barrabas oder dieser Dahlia. Du hast gesehen, wie sie Erzgo Alegni auf der Brücke aus dem Land gejagt haben. Ich bin kein Freund dieses Trios, das versichere ich dir. Aber gewisse Angehörige meines Ordens in Nesseril kennen die Wahrheit über Arunika, darunter einige Fürsten, die deine Drohungen nicht gutheißen würden. Hüte dich vor dem Zorn der Nesserer, Sukkubus!«

Arunika starrte ihn durchdringend an, doch selbst in diesem Blick lag

noch Anziehungskraft.

»Aber das alles ist gar nicht nötig«, fuhr Effron fort. »Wir sind keine Feinde oder sollten dies zumindest nicht sein. Nesseril wird nicht nach Niewinter zurückkehren. Nachdem die Tayer vernichtet sind, sehen wir keinen Anlass dafür.«

»Nesseril war schon vor der Gefahr aus Tay in Niewinter«, erinnerte ihn Arunika.

»Das ist richtig«, gab Effron zu. »Wir hatten im Wald zu tun, und dorthin kehren wir vielleicht tatsächlich zurück. Aber wir haben

kein Interesse an der Herrschaft über die Stadt. Das ist nichts für uns. Es erzeugt nur unerwünschte Aufmerksamkeit. Das war bereits mein Geheimnis – ein freundschaftliches Entgegenkommen.«

»Du hast es preisgegeben, bevor du deine Forderung gestellt hast.«

»Ich möchte von dir nur wissen, welchen Weg Barrabas und seine Freunde eingeschlagen haben«, erwiderte Effron. »Was spricht dagegen? Falls sie nach Niewinter zurückkehren, werden sie sich kaum

mit Arunika anfreunden, und wenn sie je deine wahre Identität herausbekommen, werden sie dich töten wollen. Also bringe meine Bitte dir allenfalls Vorteile.«

Arunika lachte erneut. »Die Spielchen der Sterblichen sind wirklich unterhaltsam«, sagte sie. »Sie bemühen sich so ungeduldig, etwas zu vollbringen, das doch nicht von Dauer ist, ganz gleich, wie viele sie töten.«

Effron wollte auf ihre verwirrende Aussage reagieren, aber Arunika brachte ihn mit einem Wink zum

Schweigen.

»Ein paar Tagesreisen nördlich von hier gibt es eine Räuberbande. Wenn du dich ausreichend auffällig verhältst, dürften sie dich finden.«

»Wäre das denn klug?«, fragte Effron, nachdem er Arunikas Worte durchdacht hatte. Warum hatte sie das gesagt?

Arunika lächelte zuckersüß. »Finde die Räuber. Dann wirst du viel über Barrabas und seine Freunde erfahren«, sagte sie.

Effron überlegte zunächst, ob er ins Schattenreich zurückkehren und

sich von Draygo Quick an einen vorteilhafteren Ort in Toril versetzen lassen sollte, doch sein Auftrag umfasste auch, das Territorium zu erkunden, auf dem sie zuschlagen wollten, und das war vermutlich sogar das Wichtigste.

Deshalb zog er tatsächlich los und nahm Proviant für mindestens einen Zehntag mit. Die Hälfte davon hatte er bereits aufgebraucht, als es etliche Meilen nördlich von Niewinter zu einer Begegnung kam.

»Halt!«, verlangte die Frau, die vor ihm auf den verschneiten Pfad trat.

Sie wurde von zwei großen Männern flankiert.

»Wenn du eine Wache bist, dann verrate mir bitte, aus welcher Stadt«, erwiderte Effron unschuldig, Arunikas Worte noch im Ohr. »Ich kenne mich in dieser Gegend nicht aus.«

»Sonst wärest du auch nicht dumm genug, hier allein unterwegs zu sein«, entgegnete die Frau mit einem ziemlich bösen Lächeln. Sie nickte ihren beiden Handlangern zu, die sofort vortraten.

Effron zuckte nicht mit der

Wimper, sondern lächelte sogar. Die Männer, die viel größer waren als er, sahen sich fragend an.

»Damit bleibt eigentlich nur die Frage«, sagte der kleine Hexer, »ob ich euch ein bisschen ansengen und fortjagen soll oder ob ich euch lieber gleich töte, dann wäre das getan.« Er zuckte mit den Schultern und ließ seinen lahmen Arm schief hinter seinem Körper baumeln, um damit den Eindruck zu unterstützen, dass er kein bisschen eingeschüchtert war.

Da sauste ein Pfeil vom Waldrand

aus auf den Zauberer zu. Gegen solche Angriffe war Effron allerdings magisch gerüstet, und sein Energieschild lenkte den Pfeil so ab, dass er um Haaresbreite an seinem Gesicht vorbeipfiff. Hätte er sich nicht instinktiv weggedreht, so hätte das Geschoss ihn wohl ein Stück seiner Nase gekostet.

»Ich glaube, eher Letzteres«, sagte er ruhig.

»Letzthafen hat wenig zu bieten«, sagte Dorwyllan zu Drizzt und den anderen, als er sah, dass sie sich reisefertig machten.

»Immerhin bist du hier«, erwiderte Ambergris trocken.

»Besten Dank, meine Dame«, sagte der Elf lachend und verbeugte sich exaltiert.

»Das meinte ich nicht!«, wehrte die Zwergin ab, auf deren Gesicht sich ob seiner Schlagfertigkeit prompt ein breites Lächeln abzeichnete.

Der Elf zwinkerte ihr zu. »Ich bleibe, weil ich mich diesen Leuten verbunden fühle, die so tapfer um ihre Heimat und ihren Platz in der Welt kämpfen. Ich lebe schon viele

Jahre hier und bin mit manchen Familien aus Letzthafen bereits seit Generationen befreundet. Was wäre ich für ein Freund, wenn ich sie jetzt im Stich ließe?«

»Dann ist das vielleicht das Besondere an Letzthafen«, sagte Drizzt.

»Freundschaft, Zusammenhalt und ein gemeinsames Ziel. Gemeinschaft ist nicht gering zu achten.«

Dorwyllan wurde ernster, als er fortfuhr: »Wir brauchen mehr als das, um andere dazu zu bewegen, sich uns anzuschließen. Der

Steinbruch, für dessen Ausbeutung die Stadt einst gegründet wurde, ist nicht mehr so ergiebig wie früher. Ein Großteil des guten Gesteins und der Metalle wurde bereits verwertet. Mit dem Rest kann man zwar noch handeln, aber eine größere Stadt kann davon nicht existieren ... Und das Meer ist Letzthafen auch nicht mehr hold«, fuhr er fort und nickte nach Westen hinüber. »Bis zu den Veränderungen durch die Zauberpest war hier eine florierende Hafenstadt. Nachdem Niewinter wieder erstarkt und mit

Luskan im Norden wüsste ich nicht, wie wir die Stadt erneut wohlhabend machen sollten.«

»Für Leute, die bereits sesshaft sind, mag das zutreffen«, sagte Drizzt.

»Wenn du damit auf dich und deine Freunde anspielst, dann müsst ihr wissen ...«, begann Dorwyllan, aber Dahlia schnitt ihm das Wort ab.

»Stuyles«, sagte sie. Jetzt wurde ihr alles klar. »Es geht um Stuyles. Und um Meg, die Frau auf dem Hof vor Luskan. Und um diesen

Schlächter, der mir beinahe den Fuß abgenommen hätte!«

»Er wollte dir das Leben retten«, erinnerte Drizzt sie leise.

»Lecker«, ergänzte Ambergris leichthin, worauf Afafrenfere kicherte.

Dorwyllan sah verwirrt aus.

»Die Vogelfreien«, erklärte Drizzt dem Elfen. »Diejenigen, die früher das Land um Luskan beackert haben und unter dessen Schutz standen, ehe die Stadt der Segel gesetzlos wurde.«

»Das ist hundert Jahre her«, sagte

Dorwyllan.

»Bis das Umland in Mitleidenschaft gezogen wurde, dauerte es länger«, erzählte Drizzt. »Für die Piraten wurden die Bauern immer unwichtiger, und irgendwann waren aus Luskan eher Raubzüge zu erwarten anstelle einer schützenden Truppe. Aber einige dort harren noch immer in ihrer alten Heimat aus, obwohl sie es schwer haben. Sie wissen nicht, wohin.«

»Und andere schlagen sich auf den umliegenden Straßen durch«, fügte

Dahlia hinzu.

Drizzt funkelte sie an, aber sie grinste nur.

»Auf den Straßen?«, fragte Dorwyllan. Sein Tonfall verriet Drizzt, dass ihm der Blickwechsel zwischen dem Drow und der Elfe nicht entgangen war. »Flüchtlinge? Hier gibt es keine Flüchtlinge. Oder meint ihr die Straßenräuber?«

»Angesichts dessen, was du erbittest, haben sie die Wahrheit verdient«, erklärte Dahlia, noch ehe Drizzt eine angemessen diplomatische Antwort formulieren

konnte. Wieder warf er ihr einen Blick zu, der dieses Mal seine Enttäuschung zeigen sollte.

»Sie leben im Freien«, sagte Drizzt. »Es sind keine schlechten Kerle, aber sie sind am Ende. Früher waren sie Bauern und Handwerker, aber jetzt haben die Zustände entlang der Schwertküste sie in die Wälder getrieben. Einst hat Luskan ihre Gemeinden beschützt, aber inzwischen sind sie den Hochkapitänen bestenfalls gleichgültig, oder man betrachtet sie als Feinde. Und die

Hochkapitäne genießen bei diesen verzweifelte Menschen kaum mehr Ansehen als Ork-Führer.«

»Diese Einschätzung kann ich nachvollziehen«, bemerkte Dorwyllan.

»Dann verstehst du, was ich meine?«

»Räuber? Die würde ich ohne viel Federlesens erschießen, wenn ich einen von ihnen auf der Straße träfe.«

»Das dachte ich früher auch«, erwiderte Drizzt. »Aber als sich mir die Gelegenheit bot, sie zu

bestrafen, tat ich es nicht, und weil ich es nicht tat, erfuhr ich schließlich, was es mit dieser speziellen Gruppe Ausgestoßener in Wahrheit auf sich hat.«

»Sie hätten doch nach Niewinter gehen können«, sagte Dorwyllan. »Die Siedler dort suchen fast genauso verzweifelt nach Neubürgern wie wir hier in Letzthafen.«

»Da waren die Shadovar, und im Wald lauerte Tay.«

»Das sind doch nur Ausreden.«

Drizzt nickte ernst. »Sie brauchen

eine Heimat, und ihr braucht neue Bürger. Fähige Bürger – und das sind diese Menschen. Sie haben es allein dadurch bewiesen, dass sie und ihre Familien in der Wildnis der Schwertküste überlebt haben, ohne Mauern und Soldaten. Soll ich sie holen oder nicht?«

»Ich kann nicht für Letzthafen sprechen.«

»Wortklaubereien ...«

Dorwyllan ließ den Blick nach rechts wandern, über die noch immer weitgehend leere Stadt, die neue Mauer und die bedrohliche

See dahinter. »Ich werde von diesem Gespräch nichts erwähnen«, sagte der Elf leise.

Als Drizzt Dahlia diesmal ansah, war er derjenige, der lächelte.

»Muss ich dich daran erinnern, dass unsere letzte Begegnung mit Stuyles im Wald mit einem wilden Kampf gegen einen Teufel und dessen Gefolge endete?«, fragte Dahlia, nachdem Dorwyllan verschwunden war.

»Das klingt aber gar nicht gut«, sagte Ambergris.

Entreri kicherte höhnisch, was ihm

einen Blick von Drizzt eintrug. Der Meuchelmörder schüttelte betont den Kopf und sah zur Seite.

»Stuyles und die anderen kannten Hadencourts wahre Identität nicht«, hielt Drizzt dagegen.

»Das musst du dir einreden, oder?«, sagte Dahlia mit einem abfälligen Schnauben.

Dem Drow verging das Lächeln, obwohl er tatsächlich glaubte, was er sagte. Diese beiden Zyniker würden ihn nicht an der Hoffnung festhalten lassen. In ihrem Weltbild war er nur ein närrischer Idealist,

der nicht in der Lage war, sich in düsteren Zeiten der harten Wirklichkeit zu stellen.

Drizzt kam der Gedanke, dass sie natürlich recht haben könnten. Schleppte er nicht genau diese Zweifel seit vielen Jahren wie eine schwere Kette mit sich herum? Schon lange vor Bruenors Tod?

»Nein«, hörte er sich zu Dahlia sagen. Er stand auf, machte ein entschlossenes Gesicht und ergriff laut und deutlich das Wort. »Ich sage das, weil ich weiß, dass es fast sicher die Wahrheit ist.«

»Weil die Welt voller guter Leute ist?«

Drizzt nickte. »Mehrheitlich«, antwortete er. »Und sie vor eine unerträgliche Wahl zu stellen ist kein Maß für Moralität. Stuyles und seine Bande hungern nicht nach Blut, sondern nach Nahrung.«

»Wenn sie nicht noch mehr Teufel unter sich haben«, warf Dahlia ein. »Hast du diese Möglichkeit auch bedacht?«

»Nein«, sagte Drizzt, weniger als Eingeständnis, sondern vielmehr als Abwehr eines abwegigen Vorwurfs.

Dahlia schien noch etwas sagen zu wollen, räusperte sich jedoch nur und sah stattdessen Entreri an. Auch Drizzt wandte sich seinem alten Feind zu.

Entreri löste den Blick von Dahlia und sah Drizzt in die Augen. Schließlich nickte er ihm kaum merklich zu.

»Ich hätte euch alle töten können«, betonte Efron.

»Du hast mir Spinnen unter die Haut gesetzt!«, protestierte der Bogenschütze, dessen erster Schuss

Effron beinahe getroffen hätte.

Effron bedachte ihn mit einem bösen Lächeln. »Bist du sicher, dass sie alle weg sind? Oder legen die restlichen gerade ihre Eier?«

Der Mann riss entsetzt die Augen auf und kratzte sich verzweifelt die Haut wund, soweit das angesichts der Fesseln möglich war, mit denen Efron die vier Rücken an Rücken aneinandergebunden hatte. Die zwei Männer rechts und links von ihm reagierten auf seine hektischen Bewegungen mit unsanften Stößen, was Efron sehr amüsierte.

»Nicht witzig«, fluchte die Frau, von deren Kleidern immer noch schwarze Rauchfäden aufstiegen.

»Ihr habt mich angegriffen«, entgegnete Effron. »Schon vergessen? Soll ich mich etwa noch entschuldigen, weil ich mich nicht einfach umbringen lasse?«

»Wir wollten niemanden umbringen!«, rief die Frau.

Effron nickte zu dem jammernden Bogenschützen hin. »Sein erster Schuss hätte mich erwischt, wenn ich keine magischen Schilde getragen hätte.«

»Dann ist er kein guter Schütze«, sagte einer der großen Kerle.

»Er sollte dich nur einschüchtern«, erklärte die Frau.

»Dann solltet ihr lieber bessere Schützen anheuern. Denn dieser Narr ist euer Untergang.« An dieser Stelle hielt Effron inne und baute sich direkt vor der Frau auf, die offenbar die Anführerin der kleinen Truppe war. »Außer ...«, begann er vielsagend.

»Was willst du?«, herrschte die Frau ihn an. »Unsere Ausrüstung und unsere paar Münzen hast du

schon.«

»Die könnt ihr gern wiederhaben«, erklärte der Hexer, »wenn ihr mich bei euch aufnehmt.«

»Aufnehmt?«

»Ist dieses Wort so schwer zu verstehen?«

»Du willst dich uns anschließen?«

Effron seufzte hörbar.

»Warum?«

»Warum?«, wiederholte Effron, ehe er merkte, dass er sich genauso verhielt wie die Närrin, die vor ihm saß. »Ich stehe allein in einem Land, das ich nicht kenne. Ich habe

kein Haus, und es ist Winter. Ich hätte jeden von euch töten können – das könnte ich immer noch mit Leichtigkeit –, aber was käme dabei heraus? Für euch gar nichts, und für mich wäre es höchstens eine unterhaltsame Abwechslung. Von der praktischen Seite betrachtet, bin ich mit jemandem, der das Land kennt, besser dran.«

»Du bist ein Halbteufel, ein Shadovar und ein Zauberer«, sagte einer der Räuber.

»Zweifelt ihr an meinem Wert?«

»Aber warum?«, fragte die Frau erneut. »Dir stehen doch bestimmt bessere Möglichkeiten offen.«

Effron lachte. »Ich weiß nicht einmal, wo ich bin. Also nehmt mich auf. Meine Künste dürften sich zumindest bei euren kleinen Überfällen als hilfreich erweisen.«

Die Frau wollte etwas erwidern, verbiss sich aber die Antwort und blickte an Effron vorbei, womit sie die Neuankömmlinge verriet, bevor einer von ihnen etwas sagte.

Effron drehte sich um. Eine ganze Gruppe war aufgetaucht, die sich zu

einem Halbkreis um ihn und seine Gefangenen aufstellte.

»Ihr habt also noch Freunde«, sagte er zu der Frau.

»Die werden dir den Tod bringen«, versprach der Schütze.

Effron drehte sich nach ihm um, grinste und sagte: »Die Spinnen bleiben trotzdem da.«

Der Mann wimmerte und begann wieder, sich überall zu kratzen.

»Weg von ihnen, dann hören wir dir zu«, verlangte der Anführer der Neuankömmlinge, ein feister Mann mittleren Alters mit reichlich grau-

weißen Bartstoppeln auf dem geröteten Gesicht mit den dicken Hängebäckchen.

Effron warf der Truppe einen Blick zu und schnaubte, als wären sie nicht der Rede wert.

»Wenn du von ihnen weggehst, garantiere ich für deine Sicherheit«, versprach der Mann.

»Was soll das?«, entgegnete Effron. »Ich versichere dir, dass ich nicht in Gefahr bin, ob ich jetzt hier weggehe oder ob ich sie an Ort und Stelle töte.«

Der Mann starrte ihn wütend an.

»Aber das habe ich gar nicht vor. Ich bin nicht gekommen, um mir Feinde zu machen, sondern um Zuflucht zu suchen, denn so etwas brauche ich. Ich gebe zu, ich bin ein Ausgestoßener. Man hat mich aus dem Schattenreich verbannt, weil ich an den Machenschaften des Reiches Nesseril wenig Gefallen finde«, improvisierte er. Immerhin war anzunehmen, dass das Nesser-Reich bei dieser Räuberbande nicht besonders beliebt war. »Wenn ich geblieben wäre, hätte man mich wahrscheinlich umgebracht oder

mich in den Kerker geworfen. Beides erschien mir wenig verlockend.« Er sah zu seinen Gefangenen hinüber. »Wollt ihr mich haben?«, fragte er die anderen. »Ihr habt gehört, worum ich eure Kameraden gebeten habe. Hätte ich für die Gnade, die ich ihnen erwiesen habe, nicht wenigstens eine Anhörung verdient? Es wäre schließlich nach jedem Brauch des Landes mein gutes Recht gewesen, sie zu töten und meiner Wege zu ziehen. Sie haben mich angegriffen, nicht umgekehrt.

Und seht her, sie leben.«

»Tötet ihn einfach!«, verlangte der zappelnde Bogenschütze.

Effron lachte. »Ziel nächstes Mal lieber besser!«, riet er dem Mann. »Entweder du willst deinen Gegner töten, oder du schießt tatsächlich vorbei, damit ich deinen Schuss als Warnung ansehen kann, nicht als gefährlichen Angriff. Und hör auf zu kratzen. Es sind keine Spinnen mehr da.«

Der arme Kerl schien nicht zu wissen, wohin mit sich. Noch immer wand er sich und hörte nicht auf zu

wimmern.

Der Mann mit den grauen Haaren und seine Begleiter berieten sich einen kurzen Moment. Dann ging er auf Effron zu und streckte ihm die Hand hin. »Stuyles, zu Diensten«, stellte er sich vor. »Du kannst dein Zelt den Winter über bei uns aufbauen. Wir wären ein armseliger Haufen Nichtsnutze, wenn wir einen abweisen, der allein durch die Gegend zieht.«

Effron schlug ein und schüttelte Stuyles die Hand. Er wollte seinen Namen sagen, wagte es jedoch

nicht. Dann aber wurde ihm klar, dass er mit seinem wahren Namen nichts zu verlieren hatte. Sein auffälliges Aussehen würde ohnehin verraten, wer er war, sobald jemand von ihm erfuhr.

»Bauer Stuyles«, rief Drizzt alle paar Schritte. Er ritt auf Andahar den Weg entlang, wobei die fröhlich magischen Glöckchen am Zaumzeug den dicht bewölkten Himmel, der mit neuem Schnee drohte, etwas lichter erscheinen ließen. Neben ihm trabte Entreri auf seinem Nachtmahr. Seit sie Letzthafen vor

zwei Tagen verlassen hatten, hatte der Auftragsmörder nur wenig geredet. Er hatte sich jedoch auch nicht beklagt, was für Drizzt bereits Bände sprach. Entreris wortloses Nicken in der Stadt war für Drizzts Plan Bestätigung genug gewesen.

Unmittelbar vor ihnen rumpelte ein Karren mit zwei kräftigen Maultieren, den sie in Letzthafen geliehen hatten. Ambergris saß mit Afafrenfere auf dem Kutschbock, und Dahlia lehnte sich halb sitzend auf einen Stapel Säcke mit Meeresfrüchten. Sie kamen mit

Geschenken, aber selbst bei dieser Kälte fürchtete Drizzt, dass die Lebensmittel nicht lange genug frisch bleiben würden, um noch irgendjemandem zu helfen.

»Bauer Stuyles!«, schrie Drizzt erneut. »Bist du hier, Mann? Ich komme mit ...«

»Am besten hältst du jetzt mal an!«, rief ihm eine tiefe, polternde Stimme zu.

Drizzt und Entreri zügelten ihre Tiere, und Ambergris brachte den Wagen zum Stehen.

»Sind das deine Freunde?«, fragte

Entreri leise.

Drizzt zuckte mit den Schultern.

»Lasst den Wagen und die hübschen Tierchen stehen und verschwindet dahin, woher ihr gekommen seid!«, brüllte die Stimme.

»Wohl eher nicht«, sagte Entreri.

Drizzt hob die Hand, um die anderen zum Schweigen zu bringen, und sah sich nach allen Seiten um, weil er einen Blick auf den Möchtegernräuber erhaschen wollte. »Wir suchen Bauer Stuyles und seine Räuberbande«, rief er.

»Wir kommen in Freundschaft, nicht als Feinde. Mit Lebensmitteln und gutem Bier, keine Beute, sondern ein Geschenk!«

»Na, dann her damit, und die hübschen Pferdchen könnt ihr auch gleich dalassen. Und danach verschwindet ihr!«

»Ganz sicher nicht!«, erklärte Drizzt dem Sprecher. Inzwischen hatte er das Großmaul in einem Gebüsch rechts des Weges geortet, wo er von ein paar Espen verdeckt wurde. »Ich will mit Stuyles sprechen. Sag ihm, dass Drizzt

Do'Urden zurück ist.«

»Na schön«, ertönte eine Stimme von hinten. Alle fünf sahen sich nach den drei Wegelagerern um, die nun auf die Straße traten. Zwei hielten Bögen in der Hand, die jedoch nicht gespannt waren, und der dritte, der zwischen ihnen ging, schob sein Schwert in die Scheide und kam mit einem freundlichen Grinsen näher.

»Letzte Chance zu verschwinden, Elf!«, dröhnte die Stimme von vorn.

»Klappe, Hänfling!«, rief der Schwertfechter hinter dem Wagen.

»Das sind Freunde, du Trottel!« Er kam um den Wagen herum, nickte Dahlia zu, die er offenbar wiedererkannte, und ging zu Drizzt hinüber.

Der Drow saß ab. Dieser Mann hatte damals mit ihnen am Lagerfeuer gesessen, als er Stuyles' Bande Geschichten erzählt hatte und dafür mit Essen, einem Unterschlupf und Kameradschaft belohnt worden war.

»Schön, dich wiederzusehen«, sagte der Mann und streckte ihm die Hand hin.

Drizzt schlug ein, machte aber ein verlegenes Gesicht. »Ich kann mich nicht an deinen Namen ...«

»Den hab ich auch bestimmt nie gesagt«, unterbrach ihn der Mann. »Kale Denrigs, zu Diensten.«

»Hänfling?«, hörten sie Entreri sagen und drehten sich einträchtig nach ihm um. Dann folgten sie seinem Blick die Straße entlang, wo sich ein halbes Dutzend Leute versammelt hatte, darunter offenbar auch der bisherige Wortführer, ein wahrer Hüne von beträchtlichem Körperumfang, der

eher einem Hügelriesen als einem Menschen ähnelte.

»Halb-Oger«, erklärte Kale. »Aber einer von der guten Sorte.«

Das brachte Ambergris zum Lachen.

»Ist Stuyles auch hier?«, fragte Drizzt.

»Nicht weit weg.«

»Wir bringen Lebensmittel und andere Vorräte, aber auch Neuigkeiten, die für euch von Nutzen sein könnten.«

»Entschädigung für Hadencourt?«, fragte Kale Denrigs mit lauerndem

Blick.

»Für den solltet ihr uns entschädigen!«, rief Dahlia vom Wagen her.

»Was ist ein Hadencourt?«, fragte Afafrenfere.

»Nicht was, sondern wer«, stellte Ambergris klar.

»Beides«, sagte Dahlia.
»Hadencourt, der Legionsteufel, der sich Bauer Stuyles' Bande angeschlossen hatte.«

»Wunderbar«, murmelte Entreri.

»Der was?«, fragte Kale.

»Legionsteufel«, wiederholte

Drizzt. »Er ist uns im Wald gefolgt und hatte sicherheitshalber gleich noch Freunde aus den Neun Höllen dabei.«

»Die inzwischen alle wieder in den Neun Höllen sind, wo sie hingehören«, fügte Dahlia hinzu.

»Hadencourt? Unser Hadencourt – ein Legionsteufel? Wie könnt ihr ...?«

»Es war keine angenehme Erkenntnis, kann ich dir sagen«, antwortete Drizzt trocken. »Falls ihr noch weitere derartige Gefährten unter euch habt, nun ...«

»Keinen«, sagte Kale Denrigs, ohne zu zögern. Diese Enthüllung schien ihn ernstlich zu erschüttern.

»Bring uns zu Stuyles«, bat Drizzt den Mann. »Ich muss ihn sprechen, und zwar bald.« Er warf einen Blick zum Himmel, wo sich dicke Wolken sammelten.

Kale bedachte ihn mit einem skeptischen Blick. »Mit dem Wagen dürfte das schwierig werden.«

»Dann lassen wir ihn hier stehen. Meine Freunde bleiben hier und warten, bis ich zurück bin.«

Mit zweifelnder Miene musterte

Kale die Säcke im hinteren Teil des Wagens, dann setzte er seine Leute in Bewegung.

»Die können auch bleiben«, bemerkte Drizzt.

»Du meinst, ihr habt uns an der Angel?«

»Lass mich erst mit Stuyles reden«, sagte Drizzt. »Die Vorräte sind auf jeden Fall für euch, aber ihr braucht sie jetzt noch nicht mitzunehmen.«

»Erklär mir das ...«

Aber Drizzt hatte genug gehört. Er schüttelte den Kopf und trug Kale

erneut auf, ihn zu Stuyles zu bringen.

Der Räuber gebot den anderen, ebenfalls beim Wagen zu bleiben, womit sie gern einverstanden waren, als Ambergris das Bier anschlug und allen etwas zu trinken anbot.

Kale und Drizzt kamen schnell voran, allerdings war das Gelände tatsächlich schwierig. Jetzt verstand Drizzt die Aussage, dass es nicht einfach wäre, den Wagen mitzunehmen.

Bald aber erreichten sie einen

geräumigen Lagerplatz mit zahlreichen Zelten. Stuyles' Bande war gewachsen, seit Drizzt sie zum letzten Mal gesehen hatte, und der Bauer und Drizzt drückten sich fest die Hand. Als viele andere kamen, um diesen ungewöhnlichen Besucher in Augenschein zu nehmen, deutete Drizzt zu dem Zelt, aus dem Stuyles getreten war.

Staunend schaute man den beiden nach, als sie darin verschwanden. Und zwischen den Leuten stand ein junger Tiefling-Hexer, dem als Baby die Schulter zerschmettert worden

war, als er von einer Klippe gefallen war.

Kale Denrigs gehörte zu den Hauptmännern. Deshalb gesellte er sich zu den beiden und erklärte dem ungläubigen Stuyles die Sache mit Hadencourt.

»Ein Dämon?«, fragte Stuyles fassungslos.

»Ein Teufel«, stellte Drizzt richtig.
»Ich gehe davon aus, dass er für Sylora Salm spioniert hat.«

»Die Tayerin aus dem Niewinterwald?«

»Sie ist tot. Ihre Truppen sind

zerschlagen, der Todesring stark geschwächt.«

»Und das wart ihr?«

Drizzt nickte.

»Ich gehe davon aus, dass Hadencourt auf Geheiß von Sylora nach mir und Dahlia Ausschau hielt. Unter den Tayern waren Ashmadai, fanatische Teufelsanbeter.«

»Mit denen hatten wir einige unschöne Auseinandersetzungen«, sagte Kale.

»Sie werden euch nicht mehr viele Scherereien machen«, versicherte Drizzt.

»Und jetzt kommt ihr mit guten Neuigkeiten und Vorräten«, sagte Kale, worauf Stuyles Drizzt fragend ansah.

»Wenn ihr mein Angebot ablehnt, bleibt es immerhin bei den Vorräten ...«, sagte Drizzt geheimnisvoll.

Stuyles war bewusst, dass Drizzt etwas Wichtiges im Sinn hatte, und nickte dem Dunkelelfen auffordernd zu.

Daraufhin trug der Drow den zwei staunenden Männern seine Überlegungen vor, erklärte ihnen

die Lage in Letzthafen, einer Stadt, die mutige Siedler gebrauchen konnte, und brachte sein Angebot vor.

»Ihr hättet eine Heimat«, sagte er.

»Wenn auch kaum einen sicheren Hafen«, meinte Kale.

»Ich will euch nichts vormachen«, erwiderte Drizzt. »Die Anhänger der Umberlee sind hartnäckig und grausam. Ihr werdet kämpfen müssen, aber seid gewiss, dass ihr würdige Kameraden vorfindet.«

»Auch dich?«, fragte Stuyles.

Drizzt nickte. »Zumindest

vorläufig. Mich und meine Freunde. Wir haben den Bewohnern von Letzthafen bereits beigestanden und mit ihnen zusammen die Sahuagin – die Seeteufel – ins Meer zurückgejagt. Allerdings gehen wir davon aus, dass sie zurückkommen werden. Der Winter sorgt im Moment zwar für eine Atempause, aber die Bürger von Letzthafen bleiben unablässig auf der Hut.«

»Das ist wahrhaftig ein denkwürdiger Zehntag«, sagte Kale Denrigs. »Lauter denkwürdige Besucher.«

Diese Äußerung sagte Drizzt wenig, bis Kale den Hauptmann ansah und erklärte: »Unter denen, die unser Freund Drizzt beim Wagen zurückließ, waren drei, die ebenfalls Spuren vom Schattenreich aufweisen.«

Jetzt musterte Drizzt ihn nachdenklich.

»Der graue Mann auf dem seltsamen Reittier«, fuhr Kale rasch fort und hob die Hände, um zu beteuern, dass dies nicht beleidigend gemeint war. »Und die Zwergin und der Mann auf dem

Wagen. Natürlich keine Shadovar, aber doch von dem Schattenzeug gezeichnet.«

»Du hast scharfe Augen«, sagte Drizzt.

»Für Schatten, oh ja, und zwar aus gutem Grund«, erwiderte Kale sichtlich erleichtert. »Ich habe nicht nur einmal gegen sie gekämpft.«

»Was meintest du mit ›ebenfalls‹?«

Kale sah Stuyles an.

»Erst vor wenigen Tagen haben wir auf der Straße einen Schatten angetroffen, einen Tiefling sogar«,

erklärte dieser. »Ein mächtiger Mann, auch wenn es auf den ersten Blick nicht den Anschein hat. Meine ... Partner haben ihm aufgela... sind ihm begegnet, aber er hat sie rasch überwältigt. Er behauptet, die Gesellschaft hätte ihn ausgestoßen, und damit ist er der ungewöhnlichste Zuwachs für unsere Bande, seit Hänfling, der Halb-Oger, mit seinen Leuten zu uns gestoßen ist.«

»Teufel, Oger, Tiefling-Shadovar ...«, sagte Drizzt. »Ihr solltet aufpassen, mit wem ihr euch

umgebt.« Er überlegte noch, wie er mehr über diesen Neuankömmling herausfinden könnte, als Stuyles ihm schon freiwillig alles preisgab, was Drizzt wissen wollte.

»Gut, dass ihr Efron heute nicht dabeiattet«, sagte Stuyles zu Kale. »Sonst wäre die Begegnung vermutlich ganz anders verlaufen, und zwar viel gefährlicher.«

Der leichte Ton und das breite Lächeln bei diesen Worten vergingen ihm, als er das verhärtete Gesicht des Drow bemerkte.

»Effron, der Hexer«, folgerte Drizzt. »Seid bitte vorsichtig mit dem. Um euretwillen.«

»Du kennst ihn?«

»Bring mich zu ihm.«

Stuyles schien den plötzlichen Stimmungsumschwung des Drow hinterfragen zu wollen, schluckte jedoch und trug Kale stattdessen auf, nach dem Hexer zu suchen.

»Was weißt du über ihn?«, fragte er Drizzt, sobald sie allein waren.

»Ich weiß, dass Effron Alegni ein wütender junger Zauberer ist, der viel durchgemacht hat. Er trägt eine

schwere Last auf seinen geschundenen Schultern.«

»Werden sie ihn in Letzthafen dann akzeptieren? Sollen wir dein großzügiges Angebot annehmen?«

Drizzt schüttelte den Kopf. »Dazu wird es wahrscheinlich nicht kommen.«

Er ging zur Zeltklappe, schlug sie auf und spähte hinaus. Von jemandem wie Effron wollte er an einem derart engen Ort nicht erwischt werden. Allerdings stellte er sofort fest, dass Kale verwundert die Hände in die Hüften stemmte

und mit den Umstehenden kopfschüttelnd dastand. Einige zeigten auf den Wald.

»Er hat gesehen, dass ich komme. Vermutlich ist er geflohen«, sagte Drizzt an Stuyles gewandt.

»Ihr seid also verfeindet?«

Drizzt schüttelte den Kopf. »Es ist viel komplizierter. Vertrau mir einfach, wenn ich sage, dass mir eine Versöhnung mit Effron am liebsten wäre, für mich und für ...« Beinahe hätte er Dahlia erwähnt, wollte sich aber doch lieber nicht so weit vorwagen. Stattdessen seufzte

er. »Es ist ein gutes Angebot für dich und deine Bande«, sagte er. »Ihr werdet dort aufgenommen werden und könnt ein besseres Leben führen.«

»Manche werden der Meinung sein, dass wir auch so ganz gut zurechtkommen«, gab Stuyles zu bedenken.

»Ihr lebt im schneereichen Winter der Schwertküste in Zelten. Die Häuser von ...« Er stockte, weil Stuyles die Hand hob.

»So einfach ist das nicht, fürchte ich«, sagte dieser. »Mir selbst

erscheint das Angebot verlockend, aber nicht jeden von uns würden die Bewohner von ... von praktisch jeder Stadt mit offenen Armen aufnehmen. Einige sind zu uns gestoßen, weil ihnen einfach kein anderer Ort mehr offen stand.«

»Jetzt hätten sie einen.«

»Du bietest uns eine Amnestie an? Einfach so?«

»Ja«, sagte Drizzt schlicht. Er wollte diese Idee nicht einfach fallen lassen, wenn er so dicht davorstand, wirklich etwas zu bewirken. »Ein sauberer

Handschlag, und die Vergangenheit darf ruhen.« Er ließ einen Moment verstreichen, bei dem er Stuyles fest in die Augen sah. »Solange du dafür bürgst, dass sie in Letzthafen kein Unheil stiften. Ich möchte das Leben dieser braven Bürger nicht noch mehr in Gefahr bringen.«

Darüber dachte Stuyles noch nach, als Kale das Zelt betrat.

»Einverstanden«, sagte er und ließ Kale vorerst warten. »Ich kann praktisch für alle die Hand ins Feuer legen. Mit einem oder zwei muss man vielleicht ein Wörtchen reden,

aber das überlasse ich dir.«

Drizzt nickte. Dann sahen er und Stuyles zu Kale hin.

»Weg«, teilte dieser ihnen mit.
»Efron ist offenbar geflohen. Ich habe Kundschafter ausgeschickt.«

»Ruf sie zurück«, sagte Drizzt.
»Wahrscheinlich ist er ins Schattenreich zurückgekehrt. Und als Freund möchte ich euch beide bitten, ihn meinen Kameraden gegenüber nicht zu erwähnen.«

»Auch nicht gegenüber Dahlia?«, fragte Stuyles.

»Am allerwenigsten ihr

gegenüber«, sagte Drizzt.

Einige Tage zuvor war ein einzelner Wagen aus Letzthafen abgefahren, doch nun holperten fast zwanzig den Weg zur Stadt hinunter. Die meisten davon waren in den Vormonaten irgendwo an der Straße gestohlen worden. Stuyles' Bande hatte sich wacker geschlagen, denn es gab in dieser Gegend nicht wenige, die bei den Plänen der Hochkapitäne von Luskan auf der Strecke geblieben, von den Fürsten von Tiefwasser vergessen worden oder vor dem

Chaos in Niewinter geflohen waren. Die Räuberbande umfasste mittlerweile deutlich über hundert Mitglieder, seit sie sich mit einer zweiten Gruppe Flüchtlinge zusammengetan hatte.

Es hatte Stuyles nicht viel Überzeugungsarbeit gekostet, weil fast alle bereitwillig auf Drizzts Angebot eingegangen waren: ein neues Leben und wieder richtige Häuser, wie sie es aus besseren Zeiten kannten.

An der Spitze der Karawane fuhr Bauer Stuyles seinen Wagen, und

neben ihm ritt Drizzt auf Andahar. Am letzten Abschnitt der Straße, dem langen Hang zwischen den Klippen und dem bewachten Stadttor, ließen sie sich Zeit, und bis sie eintrafen, hatte die Nachricht sich verbreitet. Viele Bürger waren zum Tor geströmt, um sie zu begrüßen.

Dorwyllan kam heraus und trat ihnen entgegen.

»Flüchtlinge«, erklärte Drizzt. »Leute, die in den schrumpfenden Grenzen der Zivilisation keinen Platz mehr fanden.«

»Räuberpack«, erwiderte
Dorwyllan grinsend.

Bauer Stuyles warf Drizzt einen
besorgten Blick zu.

»Ehemalige Räuber«, stellte dieser
klar.

»Dann also Bürger von
Letzthafen«, stimmte der Elf zu und
streckte Stuyles freundlich die Hand
hin. »Öffnet die Tore!«, rief er nach
hinten. »Und sagt Umberlees
Meerwesen, dass sie in Letzthafen
keinen Fuß mehr auf den Boden
bekommen!«

Da erhob sich lauter Jubel

innerhalb der Mauern, und die von Wetter und Not gezeichneten Neuankömmlinge aus Stuyles' Bande stimmten rasch mit ein.

»Es werden noch andere nachkommen«, teilte Stuyles dem Elfen mit. »Von überall her.«

»Vor allem wohl aus dem Umland von Luskan«, erläuterte Drizzt, als Dorwyllan nickte.

»Ich habe Boten geschickt«, erklärte Stuyles.

»Hier stehen viele Häuser leer, und Muscheln, Tang und Fische gibt es in Hülle und Fülle«, erwiderte

der Elf. »Willkommen.«

Drizzt hatte es schon immer geahnt, aber jetzt bekam er die Bestätigung, dass »Willkommen« sein Lieblingswort in der gemeinsamen Sprache war – ein Wort, für das es seines Wissens in der Sprache der Drow keine Entsprechung gab.

Teil 2

Vertraute Beziehungen

Freiheit. Diesen Begriff verwende ich häufig, und so komme ich im Nachhinein häufig zu der Erkenntnis, dass die Bedeutung dieses Wortes mich verwirrt. Oder mit Selbsttäuschung einhergeht.

»Ich bin jetzt allein. Ich bin frei!«, sagte ich mir, als Bruenor kalt und tot unter den Steinen seines Grabhügels in Gauntlgrym lag.

Damals glaubte ich an diese Worte, denn ich verstand nicht, dass ich hinter der Verwirrung über das Ringen zwischen Schatten und Sonnenlicht in dieser neuen Welt,

die mich umgab, in Wahrheit von meinen eigenen, ungeklärten Gefühlen durchgeschüttelt wurde. Ich war vielleicht frei zu trauern, doch im Rückblick auf die ersten tastenden Schritte nach Gauntlgrym lief es wohl darauf hinaus.

Als mir diese verborgene Wahrheit dämmerte, drängte es mich nach Norden, nach Letzthafen.

Ich begann zu hoffen, dass meine Einschätzung und meine Pläne richtig waren, als diese Aufgabe ihrem Ende zuing und wir von Letzthafen aufbrachen.

Aber trotz all meiner Hoffnungen und Ängste wurde mir die Wahrheit hinter dem stillen Ärger, der mich antrieb, erst wirklich bewusst, als der Treck mit Bauer Stuyles das Tor von Letzthafen erreichte.

Denn mein Handeln wird von dem Weg bestimmt, der vor mir liegt, nicht anders herum.

Wenn ich nicht nach Letzthafen gezogen wäre, um zu helfen, und mich nicht an das schwere Los von Bauer Stuyles und so vielen anderen erinnert hätte, dann hätte ich das verworfen, wonach mein

Herz so deutlich verlangt. Es gibt keine schlimmere Fessel als die Selbsttäuschung. Wer sein Herz verleugnet, ob aus Angst vor persönlichen Konsequenzen, ob in Bezug auf körperliche Unversehrtheit oder aus Selbstzweifeln oder Angst, ausgestoßen zu werden, ist nicht frei. Gegen die eigenen Wertvorstellungen zu handeln, gegen alles, was man für wahr und richtig hält, erzeugt ein Gefängnis, dessen Stäbe härter sind als Adamant und dessen Mauern

massiver sind als Stein. Jeder Augenblick, in dem man die Zweckdienlichkeit über den Aufschrei des Gewissens stellt, wirft eine neue schwere Kette aus, einen Anker, den wir ewig mit uns herumschleppen.

Vielleicht war es gar nicht so falsch, als ich mich für frei erklärte, nachdem der Letzte meiner Kameraden diese Welt verlassen hatte, aber ich hatte allenfalls ein Stück des Weges geschafft. Jetzt bin ich nur noch mir selbst verpflichtet, aber damit wird die

Pflicht, dem zu folgen, was mein Herz mir rät, wichtiger denn je.

Also sage ich nun erneut: Ich bin frei. Und das sage ich voller Überzeugung, denn heute akzeptiere ich wieder bereitwillig, was in meinem Herzen steckt, und verstehe, dass diese Grundsätze die ehrlichsten Wegweiser für mich sind. Auch wenn sich hier und dort Grauschleier über die Welt senken, liegt das Gefühl für richtig und falsch für mich klar auf der Hand und war nie besonders verwaschen. Und wenn dieses Gefühl dem

Wortlaut des Gesetzes widerspricht,
dann zur Hölle mit dem Gesetz!

Noch nie bin ich meinen Weg so
zielgerichtet gegangen wie auf
meiner Suche nach Bauer Stuyles
und seiner Bande. Und nie haben
weniger Zweifel meine Schritte
gebremst.

Es war das Richtige.

Mein Weg hat mir diese
Gelegenheit geboten, und wer wäre
ich, wenn ich mich diesem Ruf
meines Herzens verschlossen hätte?

Das alles wusste ich, als ich neben
Stuyles zum Tor von Letzthafen

hinunterritt. Die Gesichter auf den Mauern und die aus dem Treck bestätigten mir, dass diese scheinbar so simple Lösung für die Probleme dieser beiden Gruppierungen richtig, gerecht und insgesamt das Beste war.

Mein Weg hatte mich hierhergeführt. Mein Herz hatte mir unterwegs die Fußstapfen von Drizzt Do'Urden gezeigt. Nachdem ich diesem Weg gefolgt bin, der dem Ruf meines Gewissens entsprach, kann ich jetzt mit Fug und Recht behaupten, dass ich frei

bin.

Wie verblüfft ich war, dass die erste Bestätigung hierfür nicht der Jubel der Letzthafener war, auch nicht die allgemeine Erleichterung unter Stuyles' Flüchtlingen, dass sie endlich ein Zuhause bekommen würden, sondern das leise Nicken und der anerkennende Blick von Artemis Entreri!

Er hat meinen Plan verstanden, und als Dahlia ihn öffentlich abwehrte, unterstützte er mich – warum, weiß ich nicht – mit seinem zustimmenden Nicken.

Ich müsste lügen, wenn ich so tun wollte, als hätte es mich nicht elektrisiert, dass Artemis Entreri mich auf dieser Reise begleitete. Ist er damit rehabilitiert? Schwerlich. Ich bleibe weiterhin auf der Hut. Aber er hat mir bewiesen, dass in seinem gebrochenen, vernarbten Herzen tatsächlich noch mehr steckt. Natürlich würde er nie zugeben, dass diese Lösung ihn selbst begeistert. Wie bei unserer Rückkehr von dem ersten Scharmützel mit den Sahuagin muss ich mich mit einem breiten Grinsen

auf seiner ewig sauertöpfischen Miene zufriedengeben.

Aber sein Nicken hat mir etwas verraten.

Und dieses Etwas macht meine Entscheidungen umso wichtiger – immerhin habe ich Entreri in den Norden gelockt, als ich sein Angebot annahm, mir gegen Erzgo Alegni beizustehen, und mich sogar von ihm durch die Kanäle von Niewinter führen lassen. All das unterstreicht nur, was ich für richtig halte.

Ich treffe die richtige Wahl, weil

ich in erster Linie meinem Gewissen folge und mich nicht länger von meinen Ängsten aus dem Konzept bringen lasse.

Deshalb bin ich frei.

Und gleichzeitig bin ich zufrieden, weil ich wieder daran glaube, dass der große Kreislauf der Zivilisation die Völker von Faerûn unausweichlich in eine bessere Zukunft führt. Es wird immer wieder Hindernisse geben – die Zauberpest, den Sieg der Piraten in Luskan, das Dämmern des Reiches Nesseril, die Katastrophe, die

Niewinter ausradiert hat –, aber die eigentliche Geschichte erzählt vom allmählichen Vorwärtskommen, von widerwilligen Entscheidungen und Entschlossenheit, von großen und kleinen Helden. Weiter, immer weiter, und die Welt wird für noch mehr Bewohner friedlicher, freier und gastlicher.

Das ist der Glaube, der meine Schritte leitet.

Wo ich einst Unsicherheit sah und nur zögerlich weiterging, sehe ich jetzt Chancen und Abenteuer. Die Welt ist zerrissen. Kann ich das

alles in Ordnung bringen?

Ich weiß es nicht, doch allein der Versuch dürfte das größte Abenteuer von allen sein.

Drizzt Do'Urden

Kapitel 9

Widerstreitende Interessen

Die Sonne stand schon hoch am Himmel, als Dorwyllan zusah, wie die lange Prozession sich unter seinem Platz an dem steilen Hang die Straße hinabwand. Klapprige Karren, die von ausgemergelten Eseln und jämmerlich dünnen Pferden und Ochsen gezogen wurden, holpten auf krummen, wackligen Rädern vorbei.

Die meisten Wagen wurden von Frauen gelenkt, eher alten als jungen – abgesehen von den ganz jungen. Dazwischen tobten Kinder herum, die von Wagen zu Wagen sprangen, und im Spiel ihre ganz eigenen Abenteuer durchlebten. Der Blick auf die misshandigten Gesichter der Fahrer verriet dem Elfen, dass die Eltern verzweifelt hofften, dass solche Abenteuer immer nur Phantasie bleiben mochten.

Die Wagenkolonne war die Antwort auf den Ruf des guten

Bauern Stuyles, und einige seiner Boten begleiteten sie. Der Winter war allmählich auf dem Rückzug, die Straßen wurden frei, und Stuyles hatte Wagen in die Ländereien um Luskan geschickt und die Leute aufgefordert, sich auf die zehntägige Reise nach Letzthafen zu begeben, um dort eine neue Bleibe zu finden.

Die Stadt war seit dem vergangenen Herbst tatsächlich aufgeblüht. Mit Hilfe von Drizzt und seinen Freunden sowie der Verstärkung durch die ehemaligen

Räuber hatten die Bürger die Stadt bis zum Hafen zurückerobert, und inzwischen stand bereits eine weitere neue Mauer, der die Flut mehr zusetzte als die Sahuagin. Die Katapulte auf den Klippen waren in hervorragendem Zustand und gut bemannt. Das Beste aber war, dass auch ein Dutzend Boote wieder seetauglich war und in der Bucht unter dem Schutz der Grenadiere auf den Mauern reicher Fang wartete.

Erst vor wenigen Monaten hatte Dorwyllan Drizzt gestanden, dass er

eigentlich nur noch aus Loyalität zu den störrischen, aufrechten Bürgern von Letzthafen in der sterbenden Stadt war. Er hatte dem Drow deutlich zu verstehen gegeben, dass die Stadt seiner Meinung nach in den letzten Zügen lag. Wenn er jetzt an diese Worte zurückdachte, schämte er sich fast dafür.

Da unten kamen die neuen Siedler, und bald würden ihre Kinder ausgelassen durch die Straßen von Letzthafen tollern. Kinderlärm war ein Geräusch, das Dorwyllan in der verwüsteten,

blutbefleckten Stadt am
allerwenigsten erwartet hätte.

»Wenn sie es schaffen«, erinnerte sich der Elf und rief sich selbst zur Ordnung, während er sich wieder auf die gewundene Straße vor dem Treck konzentrierte. Sie hatten noch etliche Tage vor sich, aber diese erste Etappe würde am gefährlichsten sein, fürchtete Dorwyllan. Er legte eine Hand über die Augen und blinzelte nach Norden, wo die unregelmäßige Silhouette von Luskan zu erahnen war. Die Hochkapitäne der Stadt

hatten die Landbevölkerung zwar sich selbst überlassen, doch Dorwyllan bezweifelte, dass sie auch die entsprechende Gegenreaktion tolerieren würden.

Der Elf ließ den Wagenzug an sich vorbei nach Süden rollen. Dann nahm er seinen Bogen zur Hand und lief nach Norden, um die Straße auszuspähen.

Noch ehe die Sonne auf halbem Weg zum Horizont gesunken war, hatte er vier Reiter im Visier, Soldaten aus Luskan, die im leichten Trab nach Süden zogen.

Dorwyllan nagte unsicher an seiner Lippe. Wussten sie von dem heimlichen Exodus? Wenn ja – hatten sie Luskan benachrichtigt?

Er hob den Bogen, als eine zweite Gruppe Reiter von Norden herangaloppierte. Bei der Begegnung wechselten sie ein paar Worte, und sobald die jetzt zehnköpfige Truppe zügig in Richtung Süden weiterritt, hatte der Elf verstanden.

Dorwyllan beschattete sie von oben. Hier auf dem Berg kam er schneller voran als die Männer auf

der gewundenen Straße.

Als die Sonne im Westen hinter dem Horizont versank und die winterliche Dämmerung hereinbrach, flammten tief im Süden zahlreiche Lagerfeuer auf. Die Reiter dort unten würden diese Feuer kaum sehen können, dachte Dorwyllan. Jetzt hielten sie an und zündeten selbst Fackeln an.

Dorwyllan setzte sein Horn an die Lippen und blies einen langgezogenen, klagenden Ton.

Kurz darauf kam das Echo von Süden her.

Der Elf blickte nach unten, wo die Luskaner Patrouille sich zusammenscharte. Einige zeigten in seine ungefähre Richtung, was ihn jedoch wenig besorgte. Diese Deckschrubber, die das raue Meer gewohnt waren, würden ihn im nächtlichen Wald niemals finden.

Was sie allerdings offenbar auch nicht vorhatten. Dorwyllan nahm das als Zeichen dafür, dass die dummen Seeräuber keine Ahnung hatten, dass diese Hornsignale den Treck gewarnt hatten. Der eine Ton hatte den Abziehenden gezeigt,

dass sie mit maximal zehn Soldaten zu rechnen hatten. Darauf waren sie nun eingestellt.

»Der hat schon immer viel Aufmerksamkeit erregt«, bemerkte Gromph sichtlich amüsiert.

»Er ist nicht schwer zu finden«, erwiderte Kimmuriel.

»Jarlaxle kommt doch ständig mit ihm zusammen.«

Kimmuriel nickte. Das war allerdings richtig. »Aber Ihr seht Jarlaxle beinahe so oft wie ich.« Fast hätte der Psioniker »Euren Bruder« gesagt, hatte sich dann

jedoch weise zurückgehalten. »Ich habe mich schon oft gefragt, warum der Erzmagier den Renegaten nicht einfach ausfindig macht und tötet, ein für alle Mal. Für jemanden von Euren magischen Fähigkeiten dürfte Drizzt Do'Urden doch kein Problem darstellen.«

»Gewiss nicht.«

»Warum also?«

»Warum nicht Bregan D'aerthe?«, erwiderte Gromph zurück. »Würde die Trophäe von Drizzts Kopf Euren Status und Eure Preise nicht beträchtlich erhöhen?«

»Jarlaxle«, antwortete Kimmuriel ohne Umschweife. »Er hat vor langer Zeit beschlossen, dass Drizzt uns nichts angeht, und uns allen ausdrücklich verboten, seinetwegen auf Kopfgeldjagd zu gehen.«

»Und woran könnte das liegen?«

»Persönliche Freundschaft vermutlich«, sagte Kimmuriel. »Das war immer Jarlaxles größte Schwäche.«

»Mehr als das«, meinte Gromph.

»Warum also nicht Ihr selbst? Ihr könntet ihn finden und loswerden.«

»Wozu?«

»Als Trophäe!«

»Ich bin der Erzmagier von Menzoberranzan, und diese Position habe ich schon länger inne, als Ihr am Leben seid. Ich habe alle Reichtümer, alle Macht, allen Luxus, alle Zeit und alle Freiheit, die ein Mann sich in Menzoberranzan je erhoffen kann. Was sollte Drizzts Tod mir bringen?«

»Er hat Mitglieder Eurer Familie getötet.«

»Das habe ich auch.«

Kimmuriel hatte wenig Humor,
aber angesichts der

Selbstverständlichkeit, die bei dieser Aussage in Gromphs Stimme mitschwang, hätte er beinahe aufgelacht. In der Tat waren derartige Ereignisse bei den mächtigen Häusern von Menzoberranzan praktisch an der Tagesordnung.

»Mögt Ihr ihn?«, fragte der Psioniker.

»Ich kenne ihn nicht und habe auch nicht vor, das zu ändern.«

»Was ist mit seiner Bedeutung?«, bohrte Kimmuriel weiter. »Ich bin mir ziemlich sicher, dass Jarlaxle

diesen Krieger des Hauses Do'Urden bewundert, weil er den Klauen der Priesterinnen von Menzoberranzan entronnen ist.«

»Dann ist Jarlaxle ein Dummkopf, der seine Gefühle gut verbergen sollte«, erwiderte Gromph. Das war eine deutliche Warnung an Kimmuriel, dass er sich auf gefährlichem Terrain bewegte. »Königin Lolth liebt das Chaos, also dient Drizzt ihren Zwecken. Wenn nicht gar Lolth selbst.«

Kimmuriel staunte, dass Gromph so offen zugab, was im Ersten Haus

gemunkelt wurde, seit Oberin Baenre vor über hundert Jahren der Axt von Drizzts Zwergenfreund zum Opfer gefallen war. Nun verstand er auch, warum er bei Gromph auf diesem Weg nicht weiterkommen würde. Und er wusste, wann er bei einem so mächtigen Drow wie dem Erzmagier von Menzoberranzan nachzugeben hatte.

»Oberin Quenthel Baenre wird über Drizzt Do'Urden weniger nachsichtig urteilen, wenn man ihr ihren Lieblingsgroßneffen auf einer Bahre bringt«, sagte er stattdessen,

um das Gespräch wieder auf seinen Ausgangspunkt zu lenken: Tiagos Enthüllungen über Drizzt Do'Urden und sein Wunsch, ihn zur Strecke zu bringen.

»Ihr solltet ihn nicht unterschätzen«, warnte Gromph.

»Keinen von beiden«, betonte Kimmuriel. »Was die Fähigkeiten von Tiago Baenres offizieller Begleitung angeht, diesen zwei Xorlarrin-Flittchen, Saribel und Ravel, bin ich noch nicht überzeugt. Drizzt allerdings hat sich mit mächtigen Verbündeten umgeben.«

»Tiago ist jung und voller Tatendrang«, sagte Gromph. »Er wird noch früh genug auf neue Gedanken kommen.«

»Die Spur ist heiß«, warnte Kimmuriel.

»Dann lässt sie erkalten«, erwiderte Gromph, und genau das hatte der Psioniker von ihm hören wollen.

Kimmuriel hatte bereits eine wichtige Vereinbarung mit ein paar Nesser-Fürsten getroffen, und Jarlaxle hatte aus dem Schattenreich die Nachricht

geschickt, dass diese Fürsten-Gruppe, die von einem gewissen Parise Ufbinder geleitet wurde, nach Drizzt gefragt hätte. Sie seien in Bezug auf den Abtrünnigen auffallend neugierig. Näheres hatte Jarlaxle nicht verlauten lassen, und Kimmuriel wusste auch nichts Genaues, besonders im Hinblick darauf, ob sie Drizzt Do'Urden als Feind oder als Verbündeten betrachteten.

Vorsicht und Klugheit rieten Kimmuriel, dass eine Konfrontation zwischen Tiago und Drizzt

momentan nicht gut fürs Geschäft wäre, wie auch immer sie ausginge.

Jetzt konnte er mit Gromphs Segen das tun, was er für das Beste hielt, und dabei sich und Bregan D'aerthe vor dem möglichen Zorn des Ersten Hauses bewahren.

»Pah. Immerhin haben wir die Mistkerle nicht getötet. Das zählt ja wohl auch«, sagte Ambergris, als die Wagen einige Tage später in Letzthafen ihre Ladung, die Flüchtlinge und zehn Gefangene ablieferten.

Drizzt und die anderen, unter

ihnen die Anführer von Letzthafen und Bauer Stuyles, reagierten zögerlich.

»Wir können sie nicht laufen lassen«, bemerkte Dorwyllan.

»Sonst rennen sie prompt zu den Hochkapitänen zurück und berichten, dass wir wieder stärker werden.«

»Ganz bestimmt nicht!«, beteuerte einer der Gefangenen.

»Wir können sie aber auch nicht gegen ihren Willen hier festhalten«, sagte Drizzt. »Sie haben uns nichts getan.«

»Sie haben die Karawane angegriffen. Jedenfalls hatten sie das vor«, erinnerte ihn Ambergris. »Von Rechts wegen hätten wir sie töten können, und keiner dürfte etwas dagegen einwenden.«

Das musste Drizzt einräumen, doch er fügte ruhig hinzu: »Aber das habt ihr nicht, und das war gut so«, um das aufkeimende wütende Gemurmel um ihn herum zum Schweigen zu bringen.

»Wir könnten es immer noch«, erklärte Ambergris, die zwar die Gefangenen drüben am Wagen

drohend anfunkelte, Drizzt aber gleichzeitig zuzwinkerte.

Er schüttelte den Kopf. Ihr Auftritt war wenig hilfreich.

»Luskan weiß sowieso Bescheid«, warf Artemis Entreri ein, womit er alle überraschte, die ihn besser kannten. »Lasst die Narren laufen oder setzt sie in ein Boot und werft sie den Seeteufeln vor. Das ist völlig egal.«

Die wachsende Menge diskutierte leise seine Vorschläge.

»Sie bleiben hier«, übertönte Drizzts Stimme die anderen. »Sperrt

sie ein und passt gut auf sie auf. Sie sind keine Feinde. Artemis und ich reiten nach Luskan.«

»Und ich«, warf Dahlia ein.

»Dann nur ihr zwei. Lasst mich dabei aus dem Spiel«, murmelte Entreri. Er war ebenso überrascht wie verstimmt.

»Oh, nein«, stellte Drizzt klar. »Wir zwei haben da sowieso etwas zu erledigen.«

Das erstaunte Entreri. Misstrauisch sah er Drizzt an.

Der Drow legte eine Hand an seine rechte Hüfte, den Ort, wo

Artemis Entreri früher seinen
juwelenbesetzten Dolch getragen
hatte. Er nickte.

»Weiter«, sagte der
Meuchelmörder.

»Auf diesen Tag habe ich
gewartet«, sagte der Drow zu
Dorwyllan und den Umstehenden.

»Ich habe in Luskan Kontakte.
Artemis Entreri hat recht. Sie
wissen, dass hier im Süden etwas
vor sich geht, auch wenn ihnen
vielleicht noch nicht bewusst ist,
dass nicht nur Niewinter neu
erstarkt, sondern auch Letzthafen.

Sie haben erfahren, dass die Bauern ihre Felder um Luskan verlassen haben und nach Süden gezogen sind. Deshalb werden sie die Wahrheit bald kennen. Ihr könnt täglich mit Segeln aus Luskan vor eurem Hafen rechnen.«

»Sie werden unsere Mauern nicht überschreiten, wenn sie als Feinde kommen«, sagte Dorwyllan.

»Anfangs bestimmt nicht, solange es nur ein oder zwei Schiffe sind. Sollte es jedoch zu größeren Auseinandersetzungen kommen ...« Diesen Gedanken führte Drizzt nicht

weiter. Alle Anwesenden verstanden auch so, dass das mächtige Luskan Letzthafen problemlos zerquetschen konnte, wenn die Stadt der Segel das für wünschenswert hielt.

»Ich gehe als euer Botschafter in die Stadt.«

»Und wenn das schiefgeht?«, fragte Dvos Dorwintyl, der gegenwärtige Bürgermeister, der während der Rückeroberung praktisch nicht in Erscheinung getreten war.

»Dann müssen wir vielleicht alle

nach Niewinter ziehen und bei Jelvus Grinch Zuflucht suchen, der uns ganz sicher mit Freuden willkommen heißen wird.«

Das brachte einige Leute zum Murren. Hatten sie dafür etwa all die Jahre in ihrer Stadt standgehalten?

Dorwyllan beruhigte sie. »Es musste etwas geschehen«, mahnte er sachlich. »Unsere Dauerfehde mit den Seeteufeln war ein langsames Sterben. Der Sieg über sie bedeutet, dass Letzthafen wieder da ist – oder endgültig am

Ende. Wenn Drizzt in Luskan erfolglos bleibt, können wir in Niewinter oder Tiefwasser vor den Piraten Schutz suchen.«

»Hoffen wir, dass das nicht nötig ist«, sagte Drizzt. Er nickte und setzte sich in Bewegung. Entreri folgte ihm. Eigentlich rechnete Drizzt nicht mit einem Schlagabtausch. Schließlich hatte er Verbindungen zu Schiff Kurth geknüpft, dessen Stern am Aufgehen war.

Dahlia wollte sich Drizzt und Entreri anschließen, aber der Drow

wehrte ab. »Wir haben nur zwei Reittiere und müssen uns beeilen, falls Luskan bereits dabei ist, eine Armada auszurüsten. Und ich brauche dich hier.«

»Ich reite mit dir. Andahar wird das kaum behindern«, widersprach sie.

Aber Drizzt schüttelte den Kopf. »Ich will ganz Luskan überzeugen, uns in Frieden zu lassen – auch Schiff Rethnor«, betonte er, um Dahlia daran zu erinnern, dass sie ebenfalls ihre Geschichte mit den Machthabern von Luskan hatte, die

nicht immer positiv verlaufen war.

Dahlia kniff verächtlich die Augen zusammen. Es war eine Warnung für Drizzt, dass diese und andere Zurückweisungen der letzten Zeit ihrer Beziehung nicht guttaten.

Zu Drizzts Überraschung machte ihm das wenig aus. Eigentlich gar nichts.

Trotz aller Mühe konnte Beniago doch nicht so unruhig wirken wie der alte Ratgeber Klutarch, der tatsächlich von einem Fuß auf den anderen trat. Immerhin befanden sie sich in einem Weinkeller in

Luskan und waren von einer Handvoll Drow-Söldner umringt.

»Wir kehren also zurück«, sagte Kimmuriel. »Unser Interesse an dieser Gegend ist wieder erwacht, und davon können Schiff Kurth und die anderen profitieren.«

»Ihr habt Euch also schon mit den anderen getroffen?«, vergewisserte sich Klutarch.

»Ist das erforderlich?«, fragte Kimmuriel.

»Nun, sie ...«, begann Klutarch.

»Unwichtig.« Beniago schnitt ihm das Wort ab. »Unser guter Freund

Kimmuriel hat uns gerade mitgeteilt, dass Bregan D'aerthes Rückkehr nach Luskan Schiff Kurth dazu verhelfen wird, sich über die anderen zu erheben. Die übrigen Hochkapitäne werden zustimmen – oder ihre Nachfolger.«

Klutarch brauchte offenbar einen Augenblick, um das zu verdauen, aber als ihm klar wurde, was diese Aussage bedeutete, hellte sich sein Gesicht kurzfristig auf.

Kurzfristig, denn Beniagos Worte enthielten natürlich auch eine ähnliche Drohung gegen Haus

Kurth.

»Wir sollten Hochkapitän Kurth aufsuchen«, schlug Klutarch vor.

»Dann geht«, erwiderte Kimmuriel und starrte Beniago an, der sich räusperte und Klutarch wegschickte.

»Es gibt also noch etwas?«, fragte Beniago, nachdem er mit den Dunkelelfen allein war.

»Ihr scheint Euch an Eure helle Haut zu gewöhnen«, sagte Kimmuriel.

Beniago lachte, zog seinen Ohrring ab und löste damit die Illusion auf, so dass er in seiner wahren Drow-

Gestalt vor Kimmuriel stand.

»Kurth wird zustimmen.« Das war eher eine Feststellung als eine Frage von Kimmuriel.

»Er ist ein Dickschädel, aber letzten Endes pragmatisch«, erwiderte Beniago.

»Seid Ihr andernfalls in der Lage, den Mantel des Hochkapitäns zu übernehmen?«

Diese Aussicht begeisterte Beniago wenig, aber er sagte: »Wenn Ihr es befiehlt, selbstverständlich.«

»Hoffen wir, dass es nicht dazu

kommt.«

»Es gibt also doch noch etwas«, folgerte Beniago.

»Euer Cousin, Tiago Baenre, hat sich mit den Xorlarrins in den Ruinen von Gauntlgrym häuslich eingerichtet«, erläuterte Kimmuriel.

»Die Expedition scheint äußerst erfolgreich zu verlaufen.«

»Daher Bregan D'aerthes neuerliches Interesse an dieser Gegend.«

»Natürlich. Es gibt jedoch möglicherweise ein Problem. Euer Cousin Tiago interessiert sich für

einen Abtrünnigen aus
Menzoberranzan, der in dieser
Gegend umherzieht.«

Beniago seufzte, weil er nur zu gut
verstand, was das bedeutete.
»Drizzt Do'Urden wird ihn töten,
und dann zettelt Quenthel
deswegen einen Krieg an.«

»Und ein Krieg wäre in diesem Fall
schlecht fürs Geschäft«, sagte
Kimmuriel.

»Was soll ich tun?«

»Schafft Drizzt aus dem Weg.«

Beniago starrte seinen Anführer
ungläubig und ziemlich entsetzt an.

Drizzt war schon allein ein gefährlicher Gegner, wie Beniago persönlich erfahren hatte, und die Freunde, mit denen er sich umgab, machten ihn noch gefährlicher. Und selbst wenn Beniago – Beniago Baenre – einen Weg fand, den Verräter zu erledigen, hatte Jarlaxle ihnen allen deutlich klargemacht, dass ein derartiges Vorgehen eine harte Vergeltung nach sich ziehen würde. Kein Drow, und schon gar nicht ein Drow von Bregan D'aerthe, legte sich mit Jarlaxle an.

»Doch nicht töten, du Narr!«,

sagte Kimmuriel.

Beniago atmete erleichtert auf.

»Denkt nach«, verlangte Kimmuriel. »Findet einen Weg, Drizzt und Tiago voneinander fernzuhalten, zumindest in nächster Zeit.«

»Ihr könntet mit Tiago reden.«

»Das haben wir«, sagte Kimmuriel.

»Jarlaxle selbst war bei ihm.«

»Und er ist so stur, stolz und dickköpfig wie eh und je«, schloss Beniago daraus. Kimmuriel ließ sich zu keiner Antwort herab, so dass Beniago fragte: »Wo ist Drizzt?«

»In Letzthafen.«

Das ließ Beniago aufmerken, denn um Letzthafen drehten sich in Luskan in den vergangenen Tagen viele Diskussionen. Die Situation war gerade noch komplizierter geworden, fürchtete er, aber er sah auch einen Hoffnungsschimmer.

Er war ein Hauptmann von Bregan D'aerthe, ermahnte er sich selbst, und trotz vieler Gleichrangiger standen in der Hierarchie nur Kimmuriel, Jarlaxle und der unabhängige Valas Hune über ihm. Sein Posten war Luskan, und

Luskan würde für die Organisation wieder sehr, sehr wichtig werden.

Das war Beniagos Chance, sich über die vielen anderen Hauptleute zu erheben. Und das würde er sich von seinem erbärmlichen Cousin Tiago, dessen Vater Beniago verraten und überhaupt erst aus den Reihen der Baenres in die offenen Arme von Bregan D'aerthe getrieben hatte, nicht verderben lassen.

»Bringt Kurth dazu, dass er einwilligt«, bat er Kimmuriel. »Ich kann unseren Interessen besser

dienen, wenn ich meine gegenwärtige Position behalte. Sorgt dafür, dass Kurth mir bei den Verhandlungen um die Beziehungen zu Letzthafen freie Hand lässt.«

»Ihr habt bereits einen Plan«, sagte Kimmuriel, und Beniago verneigte sich, um diesem ebenso intelligenten wie pragmatischen Drow seine Ehrerbietung zu zeigen.

»Gibt es ein Problem?«, fragte Artemis Entreri seinen Begleiter an diesem Abend. Trotz des späten Aufbruchs hatten er und Drizzt bereits ein Drittel des Weges nach

Luskan zurückgelegt.

Drizzt rollte die Pantherfigur in den Händen. »Ich weiß es nicht.«

»Du hast sie lange nicht gerufen.«

»Es war nicht nötig.«

Entreri berührte Drizzt an der Schulter und zwang ihn damit, ihm in sein zweifelndes Gesicht zu blicken. »Seit du den Seeteufel auf den Docks getötet hast, gab es bestimmt ein Dutzend Gefechte.«

»Ich war oft hinter der Mauer und habe den Bogen benutzt«, erwiderte Drizzt.

»Und oft auch nicht.«

Drizzt seufzte. Er nickte, denn jetzt konnte er nicht mehr ausweichen.

»Die Katze sieht hager aus«, stellte Entreri fest. »Ihre Haut hängt schlaff herunter, als ob sie erschöpft wäre.«

»Du hast es bemerkt?«

Entreri zuckte mit den Schultern.
»Ruf sie.«

Drizzt betrachtete die Figur, dachte darüber nach und rief dann leise nach Guenhwyvar. Kurz darauf tauchte der graue Nebel auf, aus dem sich der Panther bildete, der direkt vor dem sitzenden Drow zum

Stehen kam.

»Sie keucht«, beobachtete Entreri.

Drizzt streckte die Hand aus, um das Tier zu streicheln und ihre Haut abzufahren. Es war, als ob die Muskeln darunter alt geworden waren. So hatte er sie schon früher erlebt, aber normalerweise erst, wenn sie viele Stunden an seiner Seite gewesen war und gegen Trolle und dergleichen gekämpft hatte.

»Du siehst es also auch«, sagte er.

»Können solche magischen Geschöpfe altern?«

Darauf wusste Drizzt keine Antwort. »Wann immer Guenhwyvar früher so erschöpft war, hat ein Tag auf der Astralebene, wo sie zu Hause ist, sie wieder verjüngt. Ich fürchte, dass der Kampf mit Erzgo Alegni, bei dem ich sie verloren habe, ihr ernsthaft geschadet hat.«

»Oder sie kehrt gar nicht mehr richtig auf die Astralebene zurück«, überlegte Entreri.

Drizzts Kopf fuhr zu ihm herum.

»Trotzdem sieht sie etwas besser aus als beim letzten Mal. Also geht es vielleicht vorbei.«

Drizzt war sich da weniger sicher, aber da er Guenhwyvar augenblicklich nicht brauchte, umarmte er sie nur und schickte sie schnell wieder weg. Dass Entreri zusah, war ihm ein wenig peinlich, doch zu seiner großen Überraschung folgte kein bissiger Kommentar. Das speicherte Drizzt im Hinterkopf ab und dachte wieder an Schattentore und seinen Verdacht, wo er Guenhwyvar verloren hatte. Er fragte sich, ob er vielleicht doch bald ins Schattenreich ziehen musste.

»Glaubst du, Letzthafen wird eine neue Blüte erleben?«, fragte er kurz darauf.

»Glaubst du, das interessiert mich?«

Drizzt lachte und widerstand dem Drang »Ja!« zu sagen. Er würde Entreri seinen ewigen Missmut lassen, wozu auch immer das für den Mann gut war.

»Wenn wir deinen Dolch haben, wirst du Luskan also verlassen und keinen Gedanken mehr an mich oder Letzthafen verschwenden.«

»Ich verschwende jetzt schon

keinen Gedanken an dich.«

Drizzt lachte erneut und ließ es gut sein. Er ging fest davon aus, dass Artemis Entreri mit ihm zusammen nach Letzthafen zurückkehren würde.

Falls sie so weit kamen, ermahnte er sich angesichts der vor ihnen liegenden Aufgabe. Er glaubte zu wissen, wo Entreris Dolch war, aber er wollte nicht ausgerechnet den einzigen Mann töten müssen, der ihm den Handel ermöglichen konnte, den er für die Sicherheit von Letzthafen benötigte, nur um

das verdamnte Messer
wiederzubekommen!

Dank ihrer Zaubertiere erreichten sie Luskan am folgenden Abend und konnten danach problemlos unbemerkt über die Mauer klettern. Drizzt wusste, dass Beniago sich nur zu gern mit ihm treffen würde. Sobald er sich orientiert hatte, führte er Entreri durch die Gassen der Stadt.

»Ich kenne dich nicht«, sagte Beniago etwas später, nachdem er zu dem mit Drizzt verabredeten Treffpunkt abgebogen war, wo ihn

nur ein kleiner, ziemlich gelangweilter Mann erwartete, der an der Wand lehnte.

»Der Dolch, den du da am Gürtel trägst, gehört mir«, erwiderte der Mann. »Ich will ihn zurück.«

»Den habe ich schon viele Jahre.«

»Woher hast du ihn?«

»Unwichtig.«

»Für mich nicht.«

»Ich erinnere mich kaum noch.«

Entreri blieb auf Abstand, kniff aber leicht die Augen zusammen, damit dieser Beniago seinen aufkeimenden Zorn deutlich

bemerkte. »Ich will ihn zurück.«

»Ich kann ihn dir nicht geben.«

»Tot kannst du ihn kaum noch festhalten, und wenn doch, schneide ich dir die Finger ab.«

Beniago lachte, doch seine Haltung verriet eine gewisse Besorgnis.

»Er würde dich wirklich töten«, erklang eine Stimme von oben. Beniago erstarrte und sah langsam nach oben, wo Drizzt Do'Urden auf einem schmalen Sims an dem Gebäude zur Linken saß. Er hatte die Hände hinter dem Kopf

verschränkt und lehnte in aller Ruhe am Schornstein.

»Ich habe dich kämpfen sehen und diesen Mann, Artemis Entreri, viele Male im Zweikampf erlebt«, fuhr Drizzt fort. »Du wirst dich kurze Zeit gegen ihn behaupten können – vielleicht auch etwas länger, weil er weiß, dass er vor deinem Dolch auf der Hut sein muss. Aber dann wird er dich überwältigen, und du wirst den Todesstoß spüren, bevor du ihn kommen siehst.«

»Du hast mich verraten«, sagte Beniago. »Du hast mich in einen

Hinterhalt gelockt.«

»Keineswegs. Nur wenn du es so willst.«

»Und falls ich die Flucht antrete, liegt wahrscheinlich schon dein Panther auf der Lauer.«

»Du weißt, wie ich mich zum Kampf rüste«, erwiderte Drizzt und sprang leichtfüßig von seinem Platz herunter, um in Beniagos Nähe zu landen. »Aber ich wollte dich weder in eine Falle locken noch einen Kampf provozieren. Erst als ich dich kommen sah, hat mein Begleiter den Dolch wiedererkannt, den er

selbst viele Jahre geführt hat.« Das stimmte sogar, auch wenn Drizzt ausgelassen hatte, dass er und Entreri von der Waffe gewusst hatten und dass er Entreri nur aus diesem Grund mitgebracht hatte.

»Er ist mir sehr ans Herz gewachsen«, erwiderte Beniago.

»So sehr, dass du aufs Atmen verzichten würdest?«, fragte Entreri.

»Das ist es nicht wert«, sagte Drizzt zu dem großen, rothaarigen Mann. »Artemis Entreri hat einen legitimen Anspruch auf den Dolch

und ist durchaus in der Lage, ihn dir abzunehmen, wenn du darauf bestehst.«

Beniago blickte von Drizzt zu Entreri und dann zu dem Drow zurück. »Ich bin Geschäftsmann«, erklärte er.

»Damit habe ich gerechnet.«

»Was bietest du mir also?«, fragte Beniago, wobei er Entreri ansah. Noch ehe dieser etwas sagen konnte, ergänzte er: »Neben meinem Leben?«

»Das, was du einst von mir verlangt hast«, sagte Drizzt. »Ich

und Dahlia und mein Freund Entreri können Haus Kurth aus der Ferne gute Dienste leisten. Wir sind jetzt in einer Position, wo wir Hochkapitän Kurth einen enormen Vorsprung vor den anderen Hochkapitänen verschaffen können.«

»Rede weiter«, sagte Beniago.

»Wir kommen als Botschafter von Letzthafen.«

Beniago gab sich einen überraschten Anschein.

»Letzthafen? Diese Stadt ist nun ständig im Gespräch.«

»Und ihr werdet in Zukunft noch mehr von ihr hören«, versicherte Drizzt. »Die Bevölkerung hat zahlenmäßig und an Stärke zugenommen. Sie treiben die Untertanen der Umberlee ins Meer zurück und haben die Stadt bereits wieder bis zum Ufer ausgedehnt.«

»Also eine Rivalin für Luskans Pläne.«

»Nicht mehr«, sagte Drizzt. »Die Gezeiten sind in Letzthafen zu ungünstig. Ein ständiger Handelshafen wird dort nicht entstehen, aber das kalte Wasser

sorgt für einen reichen Ertrag an Muscheln und anderen Meeresfrüchten, und auch der Steinbruch ist nach wie vor sehr gut. Letzthafen stellt keine Bedrohung für Luskan dar, sondern eine echte Chance für alle, die weitsichtig genug sind.«

»Zum Beispiel Schiff Kurth«, erwiderte Beniago.

»Das bleibt eure Entscheidung«, sagte Drizzt. »Und ihr hättet die Augen, die ihr einmal gefordert habt. Meine und die von Dahlia.«

»Warum? Bei unserer letzten

Begegnung habt ihr deutlich gezeigt, dass ihr keine große Lust habt, bei Schiff Kurth anzuheuern.«

»Das habe ich auch nicht, aber hier in Luskan ist letztlich einer nicht besser als der andere. Ich habe nicht vor, für euch zu kämpfen oder euch Informationen zu verschaffen, die ihr gegen Unschuldige ausspielen könnt. Ich gehe jedoch davon aus, dass ich innerhalb meiner moralischen Grundsätze als ... Geschäftspartner von Nutzen sein kann.«

»Verlockend«, gab Beniago zu.

»Und ich wäre ein Narr, dieses Angebot auszuschlagen. Ich gehe davon aus, dass Schiff Kurth im Gegenzug nicht an einem gemeinsamen Angriff auf Letzthafen teilnehmen soll.«

»Richtig. Und falls ihr eure Meinung ändert, solltet ihr wissen, dass Letzthafen deutlich besser und von weit mehr Kräften verteidigt wird, als der Größe nach zu vermuten wäre.«

Diese unverhohlene Drohung brachte Beniago zum Lachen.

»Wir sind uns also einig?«, fragte

Drizzt.

»Ich muss mit meinem Hochkapitän reden, aber es klingt akzeptabel.«

»Und der Dolch?«, fragte Drizzt.

»Und dein Leben?«, warf Entreri ein.

»Das ist ein zweiter Handel, würde ich sagen«, erwiderte Beniago.

»Nachdem ich jetzt davon ausgehe, dass du nicht zulassen wirst, dass dein Freund mich angreift. Ohne mich wäre deine Verbindung zu Schiff Kurth erheblich brüchiger, und da meine Partner wissen, dass ich

auf deinen Wunsch hier bin, dürften sie eher geneigt sein, gegen Letzthafen vorzugehen, wenn ich tot oder gar nicht mehr aufgefunden werde. Meinst du nicht auch?«

»Mir wird langweilig«, warnte Entreri.

Drizzt hob die Hand, um den gefährlichen Mann zurückzuhalten. »Wir haben Gefangene aus Luskan, die einen Flüchtlingstreck nach Letzthafen angegriffen haben«, teilte er Beniago mit. »Sie sind unversehrt und werden anständig

behandelt. Wir wollen keinen Krieg mit Luskan. Sie gehören zu mindestens drei der anderen Schiffe, einer auch zu euch.«

»Und die gibst du mir«, sagte Beniago.

Drizzt nickte. »Ihre Rettung dürfte dir Status und Gewinn bringen, schätze ich.«

Beniago dachte kurz darüber nach, ehe er ebenfalls nickte. »Das wäre ein guter Anfang. Aber ich brauche noch etwas, und dafür bist du genau der Richtige. Sobald der Winter endgültig vorüber ist, segelt

ein Handelsschiff für mich nach Baldurs Tor, vielleicht in vier Zehntagen. Es wird gut bewaffnet sein und eine erstklassige Besatzung haben, aber ich will noch ein paar eigene Söldner mitschicken, um gewisse ... Interessen an Bord zu schützen.«

»Ich soll auf einem Handelsschiff Wache schieben?«, fragte Drizzt ungläubig.

»Es dürfte auf See keinen Ärger geben.«

»Aber warum ...?«

»Es sind gewisse Dinge an Bord,

für die ich einen besonders guten Schutz benötige, auch vor den anderen Söldnern. Aber es wird bestimmt keinen Ärger geben. Keiner in Luskan würde sich ohne ein entsprechendes Kriegsschiff mit Drizzt Do'Urden anlegen.«

»Schiff Rethnor könnte anderer Meinung sein, besonders wenn Dahlia mich begleitet.«

»Es werden keine Agenten von Rethnor mitfahren. So viel kann ich versprechen.«

»Mein Dolch?«, fragte Entreri ungeduldig.

»Das ist ein wertvolles Stück«, sagte Beniago. »Ich trenne mich nur ungern davon.«

»Du hast keine Wahl«, sagte Entreri und trat auf ihn zu.

»Drizzt?«, fragte Beniago.

»Einverstanden«, sagte der Drow. Beniago reichte den Dolch Entreri.

»Reiten wir zusammen nach Letzthafen, um die Gefangenen abzuholen?«

»Du hast kein Pferd, das mit uns mithalten könnte«, erwiderte Drizzt.

»Reite in zwei Tagen los oder schicke jemanden aus. Dann trifft

ihr unseren Wagen mit den Gefangenen ungefähr auf halber Strecke.«

Drizzt warf Entreri einen Blick zu, der den juwelenbesetzten Dolch in seiner Hand anstarrte. Auf seinem Gesicht zeichneten sich Verwirrung und Erleichterung ab. Das konnte Drizzt gut verstehen. Das vertraute Gewicht der Waffe weckte in Artemis Entreri vermutlich eine Vielzahl an Erinnerungen, gute und weniger gute.

Bald danach waren die beiden wieder unterwegs und preschten

auf ihren unermüdlichen magischen
Geschöpfen nach Süden. Artemis
sprach den ganzen Weg kein Wort.
Und Drizzt beließ es dabei.

Kapitel 10

Die Mastspitze der Seekobold

Die Elritze glitt aus dem Hafen von Luskan, umrundete die Schanzeninsel und gelangte so in die starke Frühlingsströmung. Am Bug stand Drizzt mit dem Führungsseil in der Hand und sah das Ufer vorbeiziehen, das er so gut kannte, weil er früher Jahr um Jahr hier gesegelt war. Das Einzige, was

fehlte, war der eindrucksvolle, baumartige Hauptturm des Geheimwissens mit seinen scheinbar gewachsenen Ästen.

Der Anblick von Luskan war Drizzt jedoch keineswegs angenehm. Er hatte diesem rauen, in vielerlei Hinsicht gesetzlosen Ort nie viel abgewinnen können, besonders seit dem Tod von Kapitän Deudermont, aber andererseits war er hier lange Jahre zu Hause gewesen. All das war natürlich Vergangenheit, und hier draußen auf dem Meer schien die schlimmste Erinnerung, der Tod

Deudermonts durch die Hand von Kensidan der Krähe von Schiff Rethnor, zu verblassen. Drizzts Gedanken wanderten von diesen schlimmen Tagen zu der Zeit zurück, als er mit Catti-brie und Deudermont auf der Seekobold aus ebendiesem Hafen aufgebrochen war.

Ein Lächeln legte sich über sein Gesicht, wenn er daran dachte, wie aufregend die gemeinsame Piratenjagd gewesen war. Er hatte an Deck bereitgestanden, die Säbel in der Hand, neben ihm Catti-brie

mit Taulmaril dem Herzenssucher, um das Piratendeck in Brand zu setzen und Drizzt und Guenhwyvar den Weg zum Entern frei zu machen.

Der Drow schloss die Augen und überließ sich dem Wind und der Gischt und drehte den Kopf dabei langsam hin und her, um die schweren Gerüche und das Gefühl der salzigen Seeluft besser in sich aufzunehmen. Bei einer dieser Bewegungen blinzelte er kurz und nahm dabei den Mast eines alten Schiffswracks wahr, das am

Südhafen auf die Felsen
aufgelaufen war.

Die Seekobold.

Drizzt erkannte den Großmast, der
im dunklen Wasser bis zu dem
zerschellten Rumpf des gesunkenen
Schiffes reichte. Dass in den wilden
Gewässern von Luskan überhaupt
noch ein nennenswerter Teil des
Schoners übrig war, zeugte von
seiner erstklassigen Bauart, konnte
Drizzt, der an der Reling stand und
dem Ruhm von Kapitän
Deudermont nachtrauerte, jedoch
nur wenig trösten.

Auch an Robillard dachte er, den mürrischen Schiffszauberer, einen mächtigen Magier, dessen Worte so scharf und treffend waren wie seine ewigen Blitzschläge. Robillard war auf See lange Deudermonts Trumpfkarte gewesen, denn kein Zauberer war geschickter darin gewesen, ein feindliches Schiff genau an der Wasserlinie zu treffen oder die Segel der Seekobold mit einem Windzauber zu blähen.

Auch Robillard war sicher schon lange tot, dachte Drizzt. Er fragte sich, ob der Mann diese Welt wohl

zwischen lodernden Feuerbällen und eisigen Hagelkörnern an Deck eines Piratenschiffs verlassen hatte. Das brachte den Drow wieder zum Lächeln, denn er dachte daran, wie Robillard diese Taktik bei hohem Seegang an einem Piratenschiff angewendet hatte. Die Bogenschützen der Piraten waren kreuz und quer über das Deck gerutscht, bis die halbe Mannschaft im offenen Meer trieb und damit leicht zu erwischen war.

Dann dachte er an die Glückssträhne, das Schiff des

jungen Kapitäns Maimun.

»Jung ...«, flüsterte Drizzt. Auch dieser Mann war sicher längst tot. Nachdem Luskan an die fünf Hochkapitäne gefallen war, hatte er Deudermonts Erbe als größter Piratenjäger der Schwertküste angetreten, soweit Drizzt gehört hatte. Noch Jahre später hatte Drizzt entlang der ganzen Küste immer wieder von der Glückssträhne flüstern hören, in der Regel dankbar und mit einem Hoch auf die Gesetzestreuen und Flüchen auf die, die einen weniger geraden

Weg gewählt hatten.

Drizzts Blick blieb am Mast der Seekobold hängen, der im Kielwasser klar zu sehen war, wann immer die Wellen vorbeiwogten.

Er nickte dem stolzen Schiff anerkennend zu, auch der tapferen Besatzung und dem Kapitän, der sie so lange so weit gebracht hatte. Es war eine gute Erinnerung, fand er. Gute Zeiten mit guten Freunden und guten Taten.

Dazu natürlich die Aufregung, weil ringsherum ständig Piratensegel am Horizont zu stehen schienen und die

Crew immer bereit war, die Jagd aufzunehmen.

»Das beste Schiff, das je die Schwertküste entlangesegelt ist«, sagte Drizzt, als Dahlia zu ihm trat und bemerkte, dass er noch immer den Mast anstarrte.

»Jetzt nicht mehr, schätze ich«, erwiderte sie gedankenlos.

»Das ist eine lange Geschichte, die ich dir gern erzählen werde«, sagte Drizzt. »Und es gibt keinen besseren Ort dafür als ein Schiffsdeck auf dem offenen Meer, wenn jedes Wogen des Ozeans

dazu nickt.«

Dahlia schlang die Arme um ihn, und Drizzt versteifte sich kurz, zwang sich dann aber, sich zu entspannen. Irgendwie kam ihm ihre Berührung gerade nicht richtig vor. Nicht hier draußen. Nicht auf den Gewässern, die er so oft mit Catti-brie befahren hatte.

»Wir haben zwar keine eigene Kabine, aber ein Plätzchen für uns findet sich trotzdem«, flüsterte die Elfe ihm ins Ohr. »Meinst du, dazu nickt der Ozean auch?«

Drizzt antwortete nur mit einem

halbherzigen Schmunzeln, was Dahlia genau so verstand, wie es gemeint war, denn sie löste sich von ihm und trat zurück. Er wandte sich ihr zu, um diesen unbeabsichtigten Stich zu lindern, verschob diese Reaktion jedoch, weil ihre anderen drei Gefährten auf sie zukamen.

»Ich weiß nicht, wie diese Krummbeiner das endlose Schaukeln aushalten«, murkte Ambergris. Sie lief breitbeinig und mit festen Schritten, aber trotzdem brachte das leiseste Heben und

Senken der Elritze sie aus dem Gleichgewicht. Dann bemühte sie sich noch mehr, aber der Erfolg war gering.

»Man muss das Auf und Ab mit dem Bauch abfedern«, erklärte Afafrenfere und klopfte auf seinen harten Leib.

»Oh, Klappe, sonst federt gleich mein Frühstück von dir ab«, warnte ihn die Zwergin.

»Du gewöhnst dich bald daran«, versprach Drizzt. »Und wenn wir dann an Land gehen, bekommst du wieder wacklige Knie.«

Das brachte die beiden zwar zum Lachen, aber Dahlia starrte Drizzt nur wortlos an. Seine Zurückweisung hatte sie offenbar tief getroffen, und Artemis Entreri wirkte so missmutig wie eh und je, als er an die Reling trat.

»Der fährt nicht das erste Mal zur See«, murmelte Ambergris, während sie kopfschüttelnd Entreris geschmeidige Bewegungen verfolgte. Selbst als die Elritze sich bei einer höheren Welle unvermittelt aufbäumte, geriet er nicht ins Taumeln.

»Stimmt das?«, fragte Drizzt den Meuchelmörder.

»Viel zu oft«, sagte Entreri.

»Dann kennst du Baldurs Tor?«

»Wie meine Westentasche.«

»Gut«, sagte Drizzt. »Ich weiß nicht, wie lange wir dort bleiben, aber du führst uns.«

Entreri lachte höhnisch. »Lange genug, dass Luskan in der Zwischenzeit über Letzthafen herfallen kann, schätze ich. Also nicht sehr lange.«

Die anderen kamen näher.

»Raus mit der Sprache«, sagte

Ambergris.

»Mir kommt es nur so vor, als ob Beniago die fünf besten Kämpfer doch sehr geschickt alle gleichzeitig von Letzthafen fernhält«, erwiderte Entreri.

»Oooh«, stöhnte Ambergris. Darauf war sie anscheinend noch nicht gekommen.

Drizzt hingegen schon. »Beniago hat nur mich darum gebeten, im Tausch für den Dolch«, sagte er. »Er konnte nicht wissen, dass ich euch alle mitnehme.«

»Aber jetzt weiß er es«,

entgegnete Entreri.

Drizzt schnaubte, doch der Gedanke war ihm unangenehm. »Luskans Hochkapitäne können sich ohne Straßenkämpfe nicht einmal einigen, wo eine Fürstengaleere auf der Durchreise anlegen soll«, sagte er. »In den paar Zehntagen, die wir weg sind, bekommen sie keine ausreichend große Armee auf die Beine oder fahren damit gar nach Letzthafen. Außerdem haben sie bisher keine Ahnung, wozu die Stadt fähig ist, ob mit oder ohne uns.«

Entreri sah ihn an und lachte in sich hinein. Sein Gesicht sprach Bände. Armer Tor, dachte er, ohne es auszusprechen, ging davon und verschwand durch die Luke im Rumpf des Schiffes.

»Das galt allein mir«, sagte Drizzt zu den drei anderen, während er Entreri kopfschüttelnd nachsah. Das glaubte er wirklich. Artemis Entreri hatte schon immer versucht, bei Drizzt Zweifel zu säen. Es schien ihm eine gewisse Befriedigung zu verschaffen.

Drizzt wandte sich wieder dem

Meer zu, blickte ein letztes Mal zum Mast der Seekobold zurück und schaute dann nach vorn, in die Weite. Er schloss die Augen, atmete tief durch, sog die Salzlucht ein und ließ sich davon in bessere Tage zurücktragen und auch – bei diesem Gedanken versuchte er vergeblich, Dahlia zu verdrängen – zu besserer Gesellschaft.

»Wer ist an Bord?«, wollte Effron von dem Hafenarbeiter wissen. Der Tiefling war gerade rechtzeitig eingetroffen, um zu sehen, wie die Elritze an der Schanzeninsel

vorbeisegelte. Er hatte Gerüchte gehört, dass die Besatzung sich kurzfristig noch vergrößert hatte, und hier im Hafen wurde ihm nun klar, dass er sein Opfer um Haaresbreite verpasst hatte.

Deshalb hatte er einem der Männer aufgelauert, die bei der Elritze die Leinen gelöst hatten.

»Ich kenne dich nicht, Meister!«, antwortete der Arbeiter erschrocken.

»Sprich, oder ich setze dir Spinnen unter die Haut!«

»Meister!«

Effron schüttelte den armen Narren mit seinem gesunden Arm kräftig durch. Seine Augen, das rote und das blaue, blitzten vor Wut.

»K-Kurths Schiff«, stammelte der Mann. »Unter der Flagge von Schiff Kurth.«

»Und wer genau ist an Bord?«

»Dreiundzwanzig Seeleute«, antwortete der Arbeiter.

»Was ist mit den Wachen? Den Drow?«

»Nur einer«, sagte der Mann. »Drizzt. Und eine Zwergin, zwei Männer und noch eine Frau, eine

Elfe.«

»Ihr Name!«

»Dahlia«, erwiderte der Mann.

»Dahlia, die Hochkapitän Rethnor getötet hat. Schiff Rethnor ist äußerst empört, dass sie unter Kurths Schutz durch Luskan kommen konnte.«

Er stammelte weiter etwas über die politischen Hintergründe, aber Effron hörte ihm kaum zu. Er starrte den kleiner werdenden Segeln nach, die seine verhasste Mutter weit, weit von ihm entfernten.

»Wohin fahren sie?«, fragte er

ruhiger. Fürs Erste schob er seinen Zorn beiseite.

»Baldurs Tor.«

»Und wo liegt das?«

»Weiter unten«, sagte der Mann. Diese überaus vage Antwort brachte ihm einen wütenden Blick von Effron ein.

»Hinter Tiefwasser. Ein paar hundert Meilen die Küste runter.«

Effron ließ ihn los, und der Mann fiel zu Boden, wo er mit abwehrend erhobenen Armen liegen blieb.

Der Hexer achtete nicht weiter auf ihn, sondern bemühte sich, seinen

Ärger im Zaum zu halten. Effron erinnerte sich daran, dass er Dahlia gegenwärtig sowieso nicht angreifen konnte, ohne mit Draygo Quick aneinanderzugeraten. Ihm standen schnelle Reisemöglichkeiten offen, und so weit war es nicht bis Baldurs Tor.

Also verließ er Luskan und versuchte, nicht daran zu denken, dass die Elritze schließlich auch mit Mann und Maus untergehen könnte. Auf diese Weise durfte er Dahlia nicht verlieren. Die Schwertküste war als gefährlich verschrien, aber

wer unter der Flagge von Schiff Kurth reiste, würde vor den meisten Piraten sicher sein.

Als Effron zurück im Schattenreich war, schüttelte er derartige Befürchtungen leichter wieder ab. Nicht nur die Flagge von Schiff Kurth würde ihm helfen, sondern auch dass Drizzt, Dahlia und Artemis Entreri an Bord waren, war ein ziemlich guter Hinweis darauf, dass die Elritze ihr Ziel sicher erreichen würde.

Dahlia blieb bei Drizzt, nachdem Afafrenfere und Ambergris längst

auf der Suche nach Rum und Tanz unter Deck verschwunden waren. Der Drow stand lange am Bug und beobachtete, wie das dunkle Wasser sich teilte. Er blickte nicht mehr zurück, denn Luskan war schon lange nicht mehr zu sehen, und das Meer sah vor und hinter ihnen gleich aus.

Nach einer Weile schob Dahlia sich neben ihn, und Drizzt legte ihr einen Arm um die Taille und zog sie an sich. Dabei kam er sich geradezu heuchlerisch vor, denn er merkte, dass er das nur tat, weil er seit der

letzten Stunde so beunruhigende Gefühle hegte. Wenn er keine rein freundschaftliche Beziehung zu der Elfe pflegen wollte, durfte er Dahlia nicht länger mit seiner geliebten Frau vergleichen.

D i e Elritze war nicht die Seekobold, und Dahlia war nicht Catti-brie, und diese Parallelität erschien Drizzt passend. Jetzt aber zog er Dahlia an sich, mehr um seinetwillen als um ihretwillen.

Weil er Angst hatte.

Er hatte Angst, mit ihr weiterzuziehen, weil er sich

inzwischen eingestand, was er wirklich fühlte. Er hatte aber auch Angst, ihre Beziehung zu beenden, weil er seinen Weg nicht allein gehen wollte.

»Ich bin deine Berührung schon gar nicht mehr gewohnt«, sagte Dahlia schließlich.

»Es war viel los«, erwiderte Drizzt.
»Ereignisse von großer Tragweite.«

Dahlia rümpfte die Nase, denn sie durchschaute seinen Ausweichversuch. »Solche Siege enden normalerweise sehr lustvoll«, bemerkte sie.

Darauf wusste Drizzt keine Antwort, zumindest keine, die er offen aussprechen wollte. Er zog sie einfach fester an sich.

»In Baldurs Tor wird Entreri uns verlassen.«

Es überraschte Drizzt, dass sie ausgerechnet jetzt das Thema wechselte. Er sah sie forschend an, konnte ihre Miene aber nicht ergründen.

»Damit droht er schon seit Niewinter«, bemerkte er.

»Jetzt hat er seinen Dolch.«

»Der Dolch war eine Ausrede und

nie der Grund dafür, dass er geblieben ist.«

»Was meinst du damit?« Dahlia löste sich aus Drizzts Arm und sah ihn an.

»Artemis Entreri ist wieder frei, aber er fürchtet die Ketten der Erinnerung«, erklärte Drizzt. »Er will nicht wieder der werden, der er einmal war, und diesem Schicksal kann er offenbar nur entgehen, wenn er bei uns bleibt, besser gesagt, bei mir. Er braucht bloß die eine oder andere Ausrede, um seine Entscheidungen zu rechtfertigen,

damit ich mir nichts darauf einbilde.
Aber er verlässt uns nicht.«

»In Baldurs Tor«, beharrte Dahlia.

»Oder in Luskan oder zuvor in Letzthafen.«

»Du klingst so überzeugt.«

»Das bin ich«, versicherte Drizzt.

»In Bezug auf alle deine Begleiter?
Dann bist du verrückt«, sagte sie
und verschwand mit einem
boshaften Lächeln, das Drizzt nicht
wirklich verstand.

Der Drow wandte sich wieder dem
Meer zu. Anstatt sich erneut den
Erinnerungen an die Zeit mit Catti-

bride und Kapitän Deudermont zu überlassen, dachte er an die Ereignisse in den vergangenen Monaten. Dahlias Bemerkungen entsprachen der Wahrheit: Er rührte sie kaum noch an und besprach nur noch Alltägliches mit ihr. Sie entfernten sich voneinander, und das lag allein an Drizzt. Vielleicht war es keine bewusste Entwicklung, aber sie war unausweichlich.

Dieser Gedanke alarmierte den Drow, und einen Augenblick gab er Entreri die Schuld, dessen Verständnis für das, was Dahlia

durchgemacht hatte, und die tiefen Narben, die diese Ereignisse hinterlassen hatten, Drizzt verdrängt hatte.

Aber dieser Gedanke hatte keinen Bestand, und so lachte Drizzt gleich darauf über sich selbst. Entreri – oder zumindest sein Mitgefühl – stand tatsächlich zwischen ihnen, aber nur weil Drizzt dadurch erkannt hatte, wie dünn seine Beziehung zu dieser Elfenkriegerin war, die er kaum wirklich kannte.

Er wusste nicht, wo das hinführen sollte. Obwohl er versuchte, seine

Gedanken logisch zu Ende zu bringen, fand er sich im Geiste bald erneut auf der Seekobold wieder, an seiner Seite Catti-brie, auf dem Deck zusammengerollt Guenhwyvar, den Wind im Gesicht und rundum von Abenteuerlust erfüllt.

Instinktiv glitt seine Hand zu dem Beutel an seinem Gürtel, und er konnte dem Ruf seines Herzens nicht widerstehen. Bald stand Guenhwyvar neben ihm, die sich hager, aber dennoch zufrieden, wieder bei ihm zu sein, an ihn

lehnte.

Ihre Gegenwart katapultierte Drizzt noch mehr in die Zeit auf der Seekobold zurück, und er war glücklich.

Man hatte Artemis Entreri eine schmale Hängematte im Steuerbord-Laderaum der Elritze zugeteilt, in die er jedoch nicht zurückkehrte, nachdem er Drizzt und die anderen am Bug verlassen hatte.

Irgendetwas an der ganzen Geschichte irritierte ihn. Entreri kannte sich in Luskan nicht mehr so

gut aus, konnte sich jedoch kaum vorstellen, dass es seit den früheren Tagen der Herrschaft der fünf Hochkapitäne massive Veränderungen gegeben hatte. Dieses Schiff segelte unter der Flagge von Schiff Kurth, das nach wie vor eine führende Stellung in der Stadt innehatte. Dafür sprach die Stärke, die Kurths Hauptquartier auf der Schanzeninsel ausstrahlte, aber auch die Tatsache, dass Beniago mit Drizzt einen derartigen Handel über Letzthafen hatte abschließen können.

Warum also benötigte die Elritze derart erfahrene, zusätzliche Wachen?

Vielleicht war das alles ein Machtspielchen von Beniago und Schiff Kurth, die Drizzt und Dahlia auf die Probe stellen wollten, indem sie ihnen eine derart simple Aufgabe zuwiesen. Vielleicht steckte aber auch etwas anderes dahinter, dachte Entreri. Weit mehr und weit Schlimmeres.

Lauerte in diesem dunklen Wasser eine schreckliche Gefahr? Die Sahuagin womöglich? Hatten die

Seeteufel ihre Angriffe auf
Letzthafen abgebrochen, um
stattdessen lieber Schiffe
auszuplündern?

Oder war es so, wie er selbst
angedeutet hatte, wenn auch nur,
um Drizzt zu provozieren: eine
Ablenkungstaktik, um die fähigsten
Kämpfer aus Letzthafen
abzuziehen, damit Luskan die Stadt
leichter angreifen konnte?

Diese Variante hätte ihm wenig
ausgemacht – was ihn jedoch
störte, war die Ungewissheit. In
Calimhafen hatte Artemis Entreri als

Straßenkind überlebt, und dieses Wissen hatte ihm auch als Erwachsener geholfen, weil sein instinktives Verständnis für andere in Kombination mit seinen wachen Sinnen, die unablässig Informationen sammeln, ihm einen nicht zu unterschätzenden Vorteil verschaffte.

Jetzt kam es ihm vor, als hätte er diesen Vorteil zugunsten von Drizzt verspielt, nur damit der Drow sein Abkommen bekam. Deshalb kehrte Entreri nicht in seine Hängematte und nicht einmal in den Laderaum

zurück, obwohl er anfangs hinuntergestiegen war, um unter den anderen Seeleuten nicht aufzufallen. Danach hatte er sich auf einem zuvor ausgetüftelten Weg wieder nach oben geschlichen, sich kurz umgesehen und war dann in die Kapitänskajüte auf dem Achterdeck eingedrungen. Das lächerliche Schloss hatte ihn dabei kaum aufhalten können.

Die dort hängenden Netze und die zahlreichen Trophäen und Dekorationen boten dem erfahrenen Auftragsmörder

ausreichend Versteckmöglichkeiten.

Danach wartete er mit der Geduld, die für seine Erfolge in Calimhafen und anderswo ausschlaggebend gewesen war. Er wusste, dass der Kapitän an Deck bleiben würde, bis sie Luskan und die vielen Klippen und Untiefen entlang der Küste weit hinter sich gelassen hatten.

Doch kaum war er an Ort und Stelle, da öffnete sich die Kajütentür, und herein kam nicht der Kapitän, sondern der Erste Offizier. Dieser Mann, der offenbar Ork-Blut in sich hatte, war mit

seinem struppigen grauschwarzen Bart ein echter alter Seebär. Sein Gesicht erinnerte Entreri an die aufgesprungene, tief zerfurchte Tundra der Blutsteinlande im Hochsommer, und seine dünnen Beine waren so krumm, dass er wohl von hinten auf ein Pony aufsitzen konnte, ohne auch nur ein Bein anzuheben. Eines seiner Augen war blind: ein weit geöffneter Augapfel, über den sich ein dichter grauer Film zog. Alles an ihm verriet den Seemann, der zu viele Wellen und leichte Mädchen erlebt hatte,

denn er grummelte und fluchte bei jedem Schritt vor sich hin, während er zum Schreibtisch ging.

»Nehmt sie mit. Sie sollen euch beschützen«, äffte er erbost eine Stimme nach, die Entreri nicht kannte. »Aye, und vor was, bitte schön? Vor den bösen Buben im Hafen von Baldurs Tor? Nutzlose Landratten, die ganze Bande, und wenn die Zwergin nicht wenigstens rollig ist, dann schmeiß ich das kleine Biest glatt über Bord!«

Er wühlte in ein paar Papieren herum, bis er eine bestimmte

Seekarte gefunden hatte, die er zusammenrollte und unter den Arm klemmte, um mit schaukelnden Schritten wieder abzuziehen. Als er kurz vor der Tür war, trat Kapitän Andray Cannavara ein und schloss diese hinter sich.

»Man hat dich an Deck gehört, Sikkal«, sagte der Kapitän. Er versuchte, dabei hoheitsvoll zu klingen und auch so auszusehen, was ihm jedoch beides misslang. Cannavara trug eine kurze, moderne Uniform mit Rockschoßen und einen großen dreieckigen Hut

mit Feder, den er offenbar einem anderen Mann abgenommen hatte, weil er für seinen gewaltigen Kopf sichtlich zu klein war, besonders angesichts seines ebenso gewaltigen Haarwusts. Auf einer Seite hatte er den Hut eingeschnitten, damit er etwas besser saß, aber dieser Versuch hatte leider das Hutband in Mitleidenschaft gezogen, so dass der Hut nun bei jeder Bewegung wieder weit nach oben rutschte und dann lächerlich hoch auf seinem filzigen Haar thronte.

»Willst du die Moral meiner Besatzung senken, noch ehe wir den Hafen hinter uns haben, Mann?«, fragte er. »Wenn ja, dann sag Bescheid, bevor wir so weit draußen sind, dass du nicht mehr an Land schwimmen kannst.«

Der knurrige Erste Offizier schlug die Augen nieder und erwiderte respektvoll: »Pardon, Kapitän.«

»Dein letztes Pardon, Sikkal.«

»Aye, Kapitän, aber spreche ich nicht bloß aus, was alle denken?«, erwiderte er. Jetzt wagte er aufzublicken. »Fünf Landratten.«

»Fünf hervorragende Krieger.«

»Aye, aber Drizzit Dudden ist kein Freund von Luskan, ganz gleich, was Kapitän Kurth behauptet.«

»Das Wasser ist kalt«, drohte Cannavara ungerührt.

»Dann bitte ich nochmals um Pardon – oder um ein längeres.«

Der Kapitän drehte sich um und vergewisserte sich, dass die Tür wirklich fest zu war. Dann ging er zum Schreibtisch und wies Sikkal an, ihm zu folgen.

»Mir gefällt die ganze Geschichte auch nicht«, erklärte er gedämpft –

allerdings konnte Artemis Entreri, der hinter einem Netz genau über dem Tisch auf einem Balken lag, jedes Wort verstehen.

»Ich hatte keine Wahl«, fuhr Cannavara fort. »Es war ein klarer Befehl von Beniago, und dem werde ich mich nicht widersetzen!«

»Was verbindet ihn mit diesen Ratten?«, fragte Sikkal. »Der kleine Kerl hat sogar seinen Piekser dabei!«

Der Kapitän schüttelte den Kopf. »Die Verbindung läuft wohl eher über den Dunkelelfen. Beniago tut,

was man ihm aufgetragen hat, und Hochkapitän Kurth offenbar ebenso.«

»Kurth? Aufgetragen?« Sikkal wollte widersprechen, doch dann hellte sich sein Gesicht auf. »Die verdammten Drow sind zurück.«

»Das schätze ich auch.«

Über ihnen klammerte sich Artemis Entreri an seinen Balken und kämpfte angesichts dieser überraschenden Neuigkeit um seine Selbstbeherrschung. Redeten sie etwa von Jarlaxle? Entweder von ihm oder von Bregan D'aerthe, so

viel stand fest. Urplötzlich änderte sich für Entreri das komplette Bild, denn auf einmal war er sich nicht mehr so sicher, ob es hier um Drizzt ging. Jarlaxles Truppe hatte zwar bestimmt Interesse an Drizzt, aber vielleicht noch mehr an ihm, Entreri. Wenn sie wussten, dass er aus den Klauen von Erzgo Alegni befreit war, ahnten Jarlaxle und der verfluchte Kimmuriel zweifellos, dass sie ihres Lebens nicht mehr sicher waren.

Jarlaxle! Dieser Name gellte durch Entreris Gedanken. Er erinnerte sich

an den letzten Blick, den der Drow ihm zugeworfen hatte. Trauer hatte darin gelegen oder zumindest Resignation – aber dahinter steckte Jarlaxles wichtigstes Gefühl, wie Entreri wusste: Erleichterung. Denn als Entreri damals von Feinden umringt im Netz gezappelt hatte, war Jarlaxle als freier Mann abgezogen und ungerührt durch die Reihen der Nesserer marschiert.

Entreri schob diese Erinnerungen gewaltsam in den Hintergrund und ermahnte sich zu erneuter Aufmerksamkeit.

»Pah. Aber nach Baldurs Tor sind es bei günstigem Wetter nur wenige Zehntage«, knurrte Sikkal.

Sein Kapitän schüttelte den Kopf. »Wir schlagen einen weiten Bogen«, erklärte Cannavara und wies auf die Karte, die sein Offizier hatte holen sollen. »Auf dem Hinweg nach Baldurs Tor und auf dem Rückweg noch weiter, denn wir sollen hinterher nach Memnon weiterfahren.«

Sikkal machte große Augen, als er ungläubig wiederholte: »Memnon?«

»Dieser Befehl soll uns natürlich

überraschen, aber wir segeln nach Memnon und danach womöglich bis nach Calimhafen.«

»Was soll das? Was haben wir denn dort abzuliefern?«

»Hier geht es nicht um Waren, Sikkal.«

»Es geht um diese fünf!«

»Aye, und die halten wir den ganzen Sommer von Luskan fern, bis zur letzten Überfahrt nach Norden, bevor der Winter anbricht.«

»Aber ...?« Sikkal setzte zu einer Frage an.

»Ich diskutiere nicht mit Beniago

und will mir bestimmt keine Beschwerden von Kimmuriels Bande einhandeln. Sie wollen es nun einmal so. Warum, weiß ich nicht.«

Sikkal stöhnte, aber sein Kapitän klopfte ihm lachend auf die Schulter.

»Was soll's?«, meinte Cannavara.
»Wir schippern den ganzen Sommer auf dem Meer herum, und wenn wir jemandem begegnen, der dumm genug wäre, die Flagge von Schiff Kurth zu ignorieren, ob Piraten oder Umberlee-Anhänger oder gar ein Kriegsschiff der Fürsten von

Tiefwasser, dann genießen wir besonderen Schutz, ob durch das Schwert oder beim Verhandeln, weil wir die fünf an Bord haben.«

»Aye, aber sie hungern die ganze Zeit nur rum, oder?«

»Drizzt Do'Urden kannst du bestimmt überzeugen, seinen Teil beizusteuern. Der kennt sich auf See immerhin aus.«

»Aye, ist mit dem verfluchten Deudermont gefahren!« Sikkal spuckte auf den Boden.

»Wie auch immer es dazu kam.«

»Könnte sein, dass er dabei einen

kleinen Unfall erleidet.«

Der Kapitän musterte ihn streng, und diese Reaktion beruhigte Entreri. »Mit fünfzehn sind wir abgefahren, mit fünfzehn kommen wir zurück, und zwar lebend, wenn keine unvorhergesehenen Umstände eintreten. Und zwar solche, die nicht wir zu verantworten haben! Du riskierst den Zorn der Drow, Freund Sikkal, aber zuallererst kannst du damit rechnen, dass mein Zorn dich den Haien zum Fraß vorwirft, lange bevor die Elritze wieder in Luskan

einläuft.«

Der Offizier starrte wieder zu Boden und nickte. Auf Anordnung des Kapitäns rollte er die Karte auf dem Schreibtisch aus, und nun legten die zwei die Route nach Baldurs Tor fest. Über ihnen sah Artemis Entreri fasziniert zu. Er fürchtete, man würde sie so lange von Luskan fernhalten, bis Jarlaxle und Kimmuriel sie am Hafen gebührend in Empfang nehmen konnten.

Andererseits beruhigte ihn, dass Jarlaxle kein Feind von Drizzt

Do'Urden war. Was mit ihm zu tun hatte, ging über alle Befürchtungen oder jeglichen alten Groll hinaus, den der Drow gegen eine Randgestalt wie Artemis Entreri hegen mochte.

Erst kurz vor Sonnenuntergang konnte Entreri sich wieder aus der Kapitänskajüte schleichen. So hatte er viele Stunden Zeit zum Nachdenken. Er entschied sich, seine Informationen für sich zu behalten.

Wenn Bregan D'aerthe ihnen in Luskan auflauerte, würde er

bestimmt nicht dabei sein, aber wenn es um etwas anderes ging ... Vielleicht hätte er dann die Chance, Jarlaxle seinen Verrat heimzuzahlen, und dieses Risiko wollte er gern eingehen. Wann immer er an Jarlaxle dachte, glitt seine Hand zu dem juwelenbesetzten Dolch an seinem Gürtel, und er malte sich aus, wie wunderbar es wäre, den Drow seiner schwarzen Seele zu berauben.

Kapitel 11

Ein dunkler Raum, ein dunkles Geheimnis

Effron spazierte durch den ausgedehnten Hafen von Baldurs Tor, was ihm nach über einem Monat mittlerweile zur allmorgendlichen Gewohnheit geworden war. Er wusste nicht mehr weiter. Das Schiff hätte längst einlaufen müssen. Tag für Tag kam er hierher, und jeden Tag fragte er

jeden greifbaren Hafenarbeiter, ob er kurz mit ihm reden könnte.

Nichts.

Keinerlei Nachricht von der Elritze, und beim Blick auf das endlose dunkle Wasser, das an diesem regnerischen Tag vor ihm wogte, lag die Vorstellung nahe, dass das Schiff dem ungastlichen Gestade der Schwertküste zum Opfer gefallen war. An diesem besonders trüben Morgen war sich der Zauberer dessen ziemlich sicher.

Wahrscheinlich hatte der Ozean sie verschlungen, samt der ganzen

Besatzung. Oder die Seeteufel oder ein großer Hai, ein Wal oder gar ein Krake hatten ihr den Rumpf aufgerissen und das Schiff in die Tiefe gezogen, um sich alle Lebenden darauf einzuverleiben.

Wenn das stimmte, war seine Mutter tot, und sein Lebensziel hatte sich abrupt in nichts aufgelöst.

Vielleicht lag seine schlechte Laune aber auch am Wetter und hatte keinerlei vernünftigen Grund. Die Luft war an diesem Tag drückend, obwohl schon beinahe

Sommer herrschte.

Diesen oberflächlichen Gedanken unterdrückte Effron. Das Wetter war zwar wenig hilfreich, aber das Ende kam keineswegs so unvermittelt, wie es den Anschein hatte. An diesem Morgen bestätigte sich nur, was er schon lange befürchtet hatte. Seit zwei Zehntagen rang Effron nun bereits mit dem nagenden Gefühl, dass sie tot waren, vom Meer verschluckt, und dass der Sinn des Lebens – sein persönlicher Sinn des Lebens – sich dramatisch ändern würde.

Er hatte sie tot sehen wollen. Von seiner Hand.

Jetzt war er verwaist. Sein Ziel war vollbracht, aber plötzlich schmeckte es nicht mehr so süß.

»Verdammt sollst du sein«, flüsterte er, während er an der dicken Kaimauer der eindrucksvollen Hafenstadt entlanglief. Mehr sagte er nicht und befragte auch nicht erneut die Arbeiter, ob sie etwas von der Elritze gehört hätten.

Es hatte keinen Sinn.

Vielleicht war überhaupt alles

sinnlos, befürchtete er, genauso fruchtlos, wie im Hafen von Baldurs Tor unsinnige Fragen zu stellen.

Während er langsam weiterging, pendelte der lahme Arm hinter seinem Rücken hin und her. In seinen Augen stand mehr als die Feuchtigkeit dieses schwülen Regentags.

Er hatte sich so viele Jahre bemüht, seinem Vater zu beweisen, was er wert war. Mit der zerschmetterten Schulter, dem nutzlosen Arm und einem Dutzend anderer, weniger entstellender

Gebrechen, die seinem empfindlichen Körper zusetzten, konnte er natürlich nie der Krieger werden, von dem sein Vater geträumt hatte. Dennoch hatte er es versucht, jeden Tag und auf jede erdenkliche Weise. Gab es im Schattenreich einen zweiten Hexer seines Alters, der auch nur annähernd über seine Fähigkeiten verfügte? Angeblich war selbst Draygo Quick bis zu seinem vierzigsten Lebensjahr nicht so fortgeschritten gewesen wie Effron, und der war gegenwärtig gerade

mal halb so alt.

Er hatte Mut und Disziplin bewiesen, wovon selbst die Fürsten von Nesseril gelegentlich Notiz genommen hatten.

Hatte all das Erzgo Alegni mit Stolz erfüllt?

Effron wusste es nicht. Wenn ja, so hatte sein brutaler Tiefling-Vater es nie gezeigt, und selbst in den wenigen Momenten, in denen in einem Wort oder Blick von Erzgo Alegni väterlicher Stolz gesteckt haben mochte, hatte Effron hinterher bitter erkennen müssen,

dass er manipuliert worden war – als ob der selbstbezogene Erzgo Alegni seine Moral hatte heben wollen, damit er das Beste aus sich herausholte.

War es möglich, dass er für Erzgo nicht mehr empfand als für Dahlia?

Ach, Dahlia. Für Effron war sie der ewige Stachel, sein permanenter Schmerz, die unablässig nagende Frage ...

Sie hatte ihn von einer Klippe geworfen.

Seine Mutter hatte ihn derart verabscheut, dass sie ihn von einer

Klippe geworfen hatte.

Wie konnte sie das tun?

Wie sehr er sie hasste!

Wie inständig er sie töten wollte!

Wie sehr er sie brauchte.

Er konnte die Gefühle, die an diesem verhangenen Tag aus allen Richtungen auf ihn eindrangen, nicht richtig sortieren. Jetzt, hier auf den Docks, akzeptierte er, dass sie tatsächlich verschwunden war, und die Wellen, die ihm entgegenbrandeten, türmten sich auf, brachen und überschwemmten sein Bewusstsein.

»Ha!«, vernahm er, als er an zwei älteren Männern vorbeikam, von denen der eine einen Schrubber hielt, während der andere mit zwei Landungshaken Kornsäcke entlud.

»Ich hab's dir gesagt: Heute würde die Missgeburt nicht fragen!«, fuhr der Mann mit den Haken fort und gackerte los.

»Willst du mich beleidigen?«, fragte Effron verstimmt.

»Nee, Teufelssohn, der lacht nur über seine eigene Prophezeiung«, antwortete der Mann mit dem Schrubber. »Er hatte gesagt, heute

würdest du nicht nach der Elritze fragen.«

»Und wie, bitte, kam er darauf?«

»Weil wir heute etwas gehört haben«, sagte der Mann mit dem Landungshaken. Diesmal ähnelte sein Lachen eher einem Hustenanfall. »Sie ist da draußen, im Nordwesten. Die Tide steht schlecht, und der Wind bläst aus der falschen Richtung, aber bevor die Sonne untergeht, dürften die Segel am Horizont zu sehen sein. Morgen müsste sie jedenfalls einlaufen.«

Effron versuchte, die Fassung zu bewahren, doch er wusste, dass er zitterte. Er fühlte die zunehmende Bewegung seines tauben Arms. »Woher wisst ihr das? Sagt es mir. Sagt schon!«

Der andere Mann hob seinen Schrubber und zeigte damit auf ein Boot, das offenbar erst vor kurzem angekommen war, denn die Besatzung war noch bei der Arbeit und nicht an Land gegangen. »Die da haben sie die letzten drei Tage hinter sich gesehen. Unter Kurths Flagge. Die sind selbst aus Luskan,

und die Elritze kennen sie.«

Fassungslos starrte Effron das andere Schiff an, während sich seine Gedanken bereits überschlugen. Dahlia. Vermutlich an Bord und fast sicher am Leben.

Dahlia, die jene Antworten liefern konnte, vor denen Effron sich am meisten fürchtete und die er dennoch unbedingt hören musste.

Erst da begriff er, dass die Ungeduld, die ihn in den letzten Tagen in den Hafen getrieben hatte, ihn nun teuer zu stehen kommen mochte.

»Hört zu«, beschwor er die beiden.
»Die Sache könnte sich für euch auszahlen. In blankem Gold.«

»Nur weiter«, sagte der Mann mit dem Schrubber.

»Ich will wissen, wer mit diesem Schiff kommt«, erklärte Effron.
»Aber niemand soll wissen, dass ich gefragt habe.«

»Goldmünzen?«, fragte der Mann mit dem Haken.

»Goldmünzen«, versprach Effron.
»Mehr als du und er Finger haben. Haltet Ausschau nach einem Dunkelelfen und einer Elfe in seiner

Begleitung.«

»Eine Dunkelfe?«

»Nein, nur der Mann.«

»Hier gibt es viele Elfen. Woher sollen wir wissen, dass sie die Richtige ist?«

»Das werdet ihr«, antwortete Effron, dessen Blick automatisch wieder auf das leere Meer im Nordwesten wanderte, als ob dort jeden Moment die Segel auftauchen müssten. »Das werdet ihr.«

»Drei Tage, sagte er«, wiederholte Drizzt. Es ging um die Zeit, die sie in Baldurs Tor verbringen würden.

Dahlia sah sich nach Entreri um, der einige Schritte hinter ihnen lief, und fragte sich, ob dieser Zeitrahmen ihm reichen würde.

Seit Luskan hinter ihnen lag, war Entreri erstaunlich handzahn gewesen und hatte sich über die absurden Umwege und die ständigen Verzögerungen auf See weniger beschwert als seine Freunde und der Großteil der Mannschaft. Jetzt lächelte er sogar. Er hob die Hand und bewegte drei seiner Finger, um dem Drow recht zu geben.

Als Dahlia merkte, wie wichtig es ihr war, dass Artemis Entreri auf der Rückfahrt mit an Bord ging, kam ihr plötzlich der Gedanke, dass sie ohne ihn auch nicht mitfahren würde.

»Drei Tage?«, fragte Ambergris, die mit Afafrenfere dicht hinter dem Meuchelmörder ging. »Na, dann los! Drei Tage saufen und herumhuren ... hoffen wir, dass in Baldurs Tor ein paar hübsche Zwerge herumlaufen!« Sie quiekte vor Vergnügen, und Afafrenfere schüttelte fassungslos den Kopf.

»Hehe, ich glaube, vom Schaukeln auf dem Schiff sind meine Beine schon ein bisschen krumm«, fügte Ambergris hinzu und lachte wieder los.

»Na, wer möchte wissen, was in Luskans Hafen so alles herumstrolcht?«, sprach sie jemand von der Seite an und ließ Dahlia aufhorchen. Gegenüber von Drizzt standen zwei Hafenarbeiter; der eine war in mittleren Jahren, der andere schon recht alt und seinem Aussehen und Gehabe nach wohl das halbe Leben zur See gefahren.

Drizzt blieb stehen und musterte die beiden, Dahlia ebenfalls.

»Oh, du doch nicht, Drow«, wehrte der ältere ab. Er sah an Drizzt vorbei und zwinkerte Dahlia zu.

Der andere Mann lehnte einen Schrubber an seine Schulter, hob die Hände, ließ die Finger spielen und sagte: »Mehr Goldmünzen als Finger.«

Dahlia wurde nicht daraus schlau, aber es war ihr auch egal. Sie wollte weiter und zog Drizzt mit sich.

»Ich glaube, das war gerade ein

Antrag«, sagte Entreri von hinten, als sie ein Stück weiter waren.

»Dann sollte ich wohl umkehren und ihn küssen«, erwiderte Dahlia, was ihr ungläubige Blicke von ihren vier Begleitern einbrachte. »Danach nehme ich seine Münzen, spalte ihm den Schädel und werfe ihn ins Meer.«

Sie lief munter weiter, als wäre das ein guter Witz – oder auch nicht. Da ihre Gefährten die Elfenkriegerin im Kampf erlebt hatten, hielten sie beides für möglich, und Drizzt zeigte das auch

mit einem missbilligenden Blick.

Solche Blicke hatte Dahlia in letzter Zeit viel zu häufig von ihm geerntet, stellte sie fest.

Als sie in der Stadt ankamen, teilten sie sich auf. Dahlia und Drizzt hielten auf die besseren Gasthäuser zu, Ambergris schob Afafrenfere in die schäbigen Spelunken in Hafennähe, und Entreri zog nach einem beiläufigen Nicken auf eigene Faust los. Dahlia sah ihm lange nach, um ein Gefühl dafür zu entwickeln, welcher Bereich von Baldurs Tor ihm am

einladendsten erschien. Die Stadt war relativ klar aufgeteilt in das reiche Kaufmannsviertel, das Handwerkerviertel und das Armenviertel. Dahlia vermutete, dass Entreri den mittleren Bereich aufsuchen würde. Der Weg, den er einschlug, schien das zu bestätigen.

»Nehmen wir ein Zimmer oder zwei?«, fragte sie Drizzt, worauf er sich abrupt zu ihr umdrehte. »Oder einfach Lager im Schlafsaal, damit wir so tun können, als wären wir noch an Bord?«

Drizzt starrte sie ungläubig an.

»Dann hättest du deine Ausrede.«

Er blieb stehen und sah ihr ins Gesicht.

Dahlia holte tief Luft, ehe sie sagte: »Du hast mich seit Zehntagen nicht mehr angerührt. Vielleicht schon seit Monaten.«

»Das ist nicht wahr.«

»Nicht? Abgesehen von unserem ersten Tag auf See.«

Drizzt schluckte und blickte sich um. »Nicht hier«, sagte er, nahm Dahlia am Arm und führte sie zum nächsten Wirtshaus, wo er das beste verfügbare Zimmer mietete.

Nachdem er die Tür zugemacht hatte, schloss er sie leidenschaftlich in die Arme.

Das befriedigte Dahlia einigermaßen, aber sie merkte doch, wie sie sich ihm entzog. Anfangs wusste sie nicht, weshalb, doch bald dämmerte ihr, dass Drizzt diesen Annäherungsversuch eher aus Pflichtgefühl unternahm denn aus Begierde, und wenn es doch Begehren war, dann ging es um das körperliche Bedürfnis, nicht um Gefühle.

Dafür hatte Dahlia zwar

normalerweise durchaus etwas übrig, aber momentan hatte sie keine Lust, sich darauf einzulassen.

»Warum?«, fragte sie, als er sie verwirrt ansah – verwirrt, aber nicht verletzt, wie sie rasch erkannte, und falls er enttäuscht war, wusste er auch das gut zu verbergen.

»Was meinst du damit?«, fragte er.

Dahlia schnaubte nur, löste sich von ihm und wandte sich ab, weil sie ihn gerade nicht ansehen mochte. »Du willst mich nur besänftigen.«

»Du hast doch gerade gesagt ...«

Sie fuhr herum, verschränkte die Arme vor der Brust und tippte mit der Fußspitze.

Jetzt war Drizzt derjenige, der einen Seufzer ausstieß. Als er zu dem Stuhl an der gegenüberliegenden Wand ging, glich er einem Tavernenkämpfer, der zwischen zwei Runden in seine Ecke zurückkehrt. Er zog den Stuhl vor sich, setzte sich rittlings darauf und lehnte die Ellbogen auf die Lehne.

»Habe ich dir je von Innovindil

erzählt?«, fragte er. »Einer Elfe, die ich einst kannte.«

Dahlia veränderte weder ihre Position noch ihren Gesichtsausdruck.

»Wir waren mal befreundet, vor hundert Jahren«, erzählte Drizzt. »Sie war älter als du, auch älter als ich. Als wir uns kennen lernten, ging alles drunter und drüber. Die Orks verwüsteten das Land und bedrängten das Reich meines besten Freundes, eines Freundes, den ich für tot hielt, so wie alle anderen, sogar ...«

»Catti-brie«, fiel Dahlia ihm ins Wort, denn von seiner Frau hatte Drizzt ihr erzählt. »Du hattest sie also verloren und hast dich mit einer Elfe getröstet.«

Drizzt schüttelte den Kopf. »Ich dachte, ich hätte sie verloren, sie alle, aber das war noch vorher.«

»Willst du auf etwas Bestimmtes hinaus?«

Drizzt seufzte erneut. »Es ist ein bisschen kompliziert«, gab er zu. »Du stehst erst am Beginn deines vierten Jahrzehnts, wohingegen Innovindils Lektionen ein Leben

erklärten, das Jahrhunderte kommen und gehen sah.«

»Was interessiert mich das also?«

»Es würde ... mich erklären«, antwortete Drizzt leicht verzweifelt.

»Was ich tue. Und was ich nicht tue.«

»Musst du denn immer alles so wichtig nehmen?«, fragte Dahlia.

Drizzt lachte leise. »Du bist nicht die Erste, die so etwas zu mir sagt.«

»Dann solltest du vielleicht mal zuhören.«

»Ich habe es versucht«, sagte der

Drow und wies auf den Platz vor dem Bett, wo er sich Dahlia genähert hatte.

»Monate«, erwiderte sie eingeschnappt.

»Innovindil hat mir geraten, mein Leben in kürzere Zeitspannen einzuteilen, in Menschenzeiträume, und dann wieder neu anzufangen. Ganz besonders, wenn ich vorhätte, mich mit den kurzlebigen Menschen anzufreunden oder sie gar zu lieben.«

»Sie hat dir geraten, deinen Kummer zu überwinden.«

»So könnte man es auch nennen.«

»Genau. Womit wir wieder beim Thema sind – sind es wirklich hundert Jahre, seit du diese Menschenfrau verloren hast? Du scheinst den Rat deiner Freundin nicht zu beherzigen.« Sie registrierte, wie Drizzt zusammenzuckte, als sie das Wort »Menschenfrau« wie eine Beleidigung aussprach. Schon das war deutlich genug für sie. »Und das ist der Rat, den du mir geben willst?« Sie schnaubte erneut. »Wie wäre es, wenn du ihn erst einmal

selbst befolgst?«

»Ich gebe mir Mühe!«, fuhr er auf, schärfer, als Dahlia erwartet hatte. Na gut, dachte sie, immerhin hatte sie ihm eine ehrliche Reaktion entlockt.

»Ist die Schulstunde damit vorbei?«, fragte sie ebenso bissig.

»Meine hat offenbar gerade erst angefangen«, äußerte Drizzt mit echtem Bedauern. »Das alles ist komplizierter, als du denkst. Wenn du mal älter bist ...«

»Drizzt Do'Urden«, unterbrach sie ihn. Sie kam auf ihn zu und deutete

mit dem Finger auf ihn. »Hör gut zu. Du hast sieben Mal so viele Jahre durchlebt wie ich, aber in vielerlei Hinsicht bin ich älter als du, älter als du je sein wirst. In Bezug auf«, sie sah sich um und suchte nach dem richtigen Wort, konnte aber nur mit dramatischer Geste auf das Bett weisen, »bin ich garantiert erfahrener und auch rationaler.«

»Deine Ohrringe sprechen eine andere Sprache«, sagte er ruhig.

»Ich jage vielleicht meine eigenen Dämonen, aber wenigstens bin ich nicht in ein Gespenst verliebt«,

schimpfte sie, stürmte zur Tür und knallte sie hinter sich zu.

Draußen betastete sie den schwarzen Diamantstecker in ihrem rechten Ohr, den letzten auf dieser Seite, und erkannte, dass ihr mit dem Drow, den sie gerade zurückgelassen hatte, womöglich schon bald ein Kampf auf Leben und Tod bevorstand.

Deshalb hatte sie ihn schließlich auserwählt. Endlich hatte Dahlia einen Liebhaber gefunden, der sie fast sicher besiegen würde. Er würde ihr Frieden schenken.

Aber merkwürdigerweise fand Dahlia diesen Gedanken wenig tröstlich. Drizzt hatte sich von ihr gelöst. Er lehnte sie ab, ohne dies zu wollen. Wenn er ihr sagte, dass er sie damit nicht verletzen wollte, sprach er die Wahrheit, das wusste sie.

Und dennoch ...

Als Dahlia das Haus verließ, waren ihre leuchtend blauen Augen feucht, und mehr als nur eine Träne rann über ihre zarten Wangen.

Dahlia betrat die Taverne mit

säuerlicher Miene, weil sie nicht damit rechnete, hier den zu finden, den sie suchte; immerhin hatte sie in dieser Gegend von Baldurs Tor schon etliche vergleichbare Häuser durchstöbert. Eigentlich war die Elfe von dieser Stadt gründlich angewidert. Sie war zwar bereits mehrfach in Luskan gewesen und in den Städten von Tay aufgewachsen, hatte sogar schon das mächtige Tiefwasser besucht, aber jetzt, wo sie sich in Baldurs Tor umsah, fühlte sie sich von der Energie und Unruhe dieses Ortes

überwältigt.

Zumindest hatte sie keine Ahnung, wie viele Tavernen, Wirtshäuser und Läden hier die Straßen säumten, häufig noch mit Wohnungen darüber. Als sie und Drizzt sich von den anderen getrennt hatten, hätte sie nie gedacht, dass es so kompliziert sein könnte, Artemis Entreri ausfindig zu machen.

Deshalb hatte sie beim Betreten dieser Taverne nichts erwartet. Ihre Hoffnungen waren sowieso längst zerstoßen.

Doch die Menge teilte sich vor ihr zufällig in zwei verschiedene Schiffsmannschaften, und plötzlich sah sie ihn allein in der hinteren Ecke an einem Tisch sitzen.

Dahlia zögerte – vermutlich hatte er sie noch nicht gesehen. Was sollte sie tun? Doch jetzt gab es kein Zurück mehr, ermahnte sie sich.

Sie ging quer durch den Raum, und als ein Mann ihr mit hungrigem Lächeln den Weg versperrte, schob sie ihn mit ihrem Stab beiseite. Er leistete Widerstand und erntete

dafür einen so eisigen Blick, dass er vor Schreck erstarrte.

Kein zweiter tat es ihm nach.

Da nahm Entreri von ihr Notiz und lehnte sich zurück.

»Welch eine Überraschung, dass wir uns hier treffen«, sagte sie und setzte sich ihm gegenüber.

»Ja, sag bloß. Wo ist Drizzt?«

»Keine Ahnung. Ist mir auch egal.«

Entreri lachte kurz auf. »Nach einem Monat auf See? Wo noch etliche Monate an Bord vor uns liegen? Ich dachte, ihr zwei hättet einiges ... aufzuholen.«

»Etliche Monate vor uns?« Dahlia rümpfte die Nase.

Entreri sah sie verständnislos an.

»Du hast gesagt, Baldurs Tor wäre dein letzter Halt«, erinnerte ihn Dahlia. »Du würdest nicht auf der Elritze nach Luskan zurückkehren.«

Entreri zuckte mit den Schultern, als wäre dies unwichtig. Dann hob er sein Glas und trank einen tiefen Schluck.

»Du fährst also mit uns weiter nach Luskan?«

»Das habe ich nicht gesagt.«

Dahlia seufzte über seine übliche

Heimlichtuerei. Sie sah sich um und war fast so gereizt wie zu dem Zeitpunkt, als sie Drizzt zurückgelassen hatte. »Wo bleibt denn die Bedienung?«

Entreri lachte, worauf sie ihn anstarrte.

»Gibt es hier nicht«, erklärte er und zeigte nach rechts. »Die Bar ist da drüben.«

»Na, dann hol mir einen Becher Mondwein.«

»Wohl eher nicht.«

Dahlia verbiss sich den Zorn, stand auf und drängelte sich ungestüm

durch die schwatzenden Gäste. Einer wollte sich zur Wehr setzen, drohte ihr sogar, aber dann sah er an ihr vorbei – zu Entreri, wie sie merkte – und schluckte seine Worte lieber herunter. Er wich ein ganzes Stück zurück. Entreri kannte sich in dieser Stadt tatsächlich gut aus, und offenbar war auch er hier bekannt.

Bald darauf kehrte Dahlia mit zwei Flaschen Mondwein und zwei Gläsern zurück.

»Planst du einen langen Abend?«, fragte Entreri.

»Lass uns ein Spiel spielen.«

»Lieber nicht. Geh und spiel mit Drizzt.«

»Hast du Angst?«

»Wovor?«

»Du könntest verlieren.«

»Was verlieren?«

»Deinen Hochmut zum Beispiel.«

Entreri lachte, während sie den Wein einschenkte. Sie hob das Glas, und Entreri stieß zögernd mit ihr an. Er nippte allerdings nur, was Dahlia zeigte, dass er vor ihr auf der Hut war.

»Wir könnten um Gold spielen«,

schlug sie vor.

»Ich habe nicht viel. Und ich habe keine Lust, mir hier Arbeit zu suchen.«

»Dann um Sachen?«

Entreri musterte sie gründlich.

»Deine spezielle Waffe könnte mir schon gefallen.«

»Und mir würde dein Dolch gefallen.«

Er schüttelte den Kopf und verschränkte die Arme. »Um nichts auf der Welt, Dahlia. Einmal habe ich ihn verloren. Ein zweites Mal kommt nicht in Frage.«

»Nicht der Dolch«, sagte sie spitzbübisch, und ihre Augen funkelten.

Entreris Miene wurde keineswegs freundlicher, sondern eher noch eisiger.

»Geh wieder zu Drizzt«, sagte er ungerührt.

Da erkannte Dahlia, dass sie es zu weit getrieben hatte. War das irgendwie eine Frage der Ehre? Hatte er etwa Angst vor Drizzt? Das schien doch weit hergeholt zu sein. Oder betrachtete Entreri sich womöglich mehr als Drizzts Freund,

als einer von ihnen je zugegeben hätte?

»Ich brauche jemanden zum Reden.« Sie schlug eine andere Tonart an.

»Geh und rede mit Drizzt.«

Dahlia schüttelte den Kopf. »Er versteht das nicht.«

»Dann erklär es ihm.«

Sie seufzte. Seine knappen, verschlossenen Antworten waren einfach zu viel. »Er weiß es, aber er versteht es nicht«, sagte sie und ließ dabei mehr Gefühl durchschimmern. »Wie auch? Wie

könnte es irgendjemand sehen, der nichts Derartiges hinter sich hat?«

Offenbar waren Entreri die schnippischen Antworten ausgegangen. Er saß nur mit verschränkten Armen da, murmelte aber immerhin »Menzoberranzan?« zur Antwort auf Dahlias Frage.

Sie prostete ihm noch einmal zu, und zu ihrer Überraschung reagierte er diesmal sofort. Er trank so viel, dass sie zur Flasche griff und beide Gläser nachfüllte.

Ihre Anspielung auf die dunkle Vergangenheit hatte bei Entreri

etwas zum Klingen gebracht, das wusste sie.

»Hast du je geliebt?«, fragte sie. In ihrer Stimme lag mehr Traurigkeit als Zorn.

»Ich weiß es nicht«, antwortete er.

»Die Wahrheit!«, zischte Dahlia und beugte sich vor. Sie stand auf und nahm neben Entreri Platz. »Die Wahrheit«, wiederholte sie etwas ruhiger. »Du weißt es nicht, weil du nicht sicher sein kannst. Weil du nicht sicher bist, was dieses Wort überhaupt bedeutet.«

»Liebst du Drizzt?«, fragte er.

Die Frage überraschte sie, und sie platzte mit einem »Nein!« heraus, bevor sie darüber nachdachte.

Denn Dahlia war nicht gekommen, um über derartige Dinge nachzudenken. Sie spielten keine Rolle. Dahlia war hier, um eine Entwicklung in Gang zu setzen, die genau da enden würde, wo sie hin wollte. Und Artemis Entreri würde sie wie ein braver Hengst genau dorthin bringen.

»Es bietet sich gerade so an«, erklärte sie.

Bei diesen Worten wurde Entreris

Lächeln breiter. Noch einmal leerte er sein Glas, und dieses Mal goss er sich selbst neuen Wein ein. »Weiß Drizzt das?«, fragte er dabei.

»Wenn ich wirklich wissen wollte, was er über die Liebe weiß und was nicht, könnte ich vermutlich über nichts anderes mehr nachdenken. Aber es kümmert mich kaum. Er versteht weder, wer ich wirklich bin, noch, wo ich herkomme – wie tief kann seine Liebe also schon sein?« Sie rückte näher an Entreri heran, bis ihre Gesichter ganz dicht beieinander waren, und bat:

»Erzähl mir von früher, von euch beiden.«

Er zögerte, aber seine Arme waren nicht mehr verschränkt.

Dahlia ermahnte sich zu Geduld. Sie erkannte die Wahrheit: Entreri wurde von Erinnerungen gequält, die er noch nie preisgegeben hatte, doch all seine Selbstdisziplin als Krieger hatte jene dunklen Zeiten nicht so weit hinter ihm gelassen, wie er es gern hätte.

Sie sah seine Verletzlichkeit, und wegen ihrer eigenen Geschichte und weil sie längst die Wahrheit

über sich wusste, war ihr klar, wie sie diese Verletzlichkeit zu ihrem Vorteil nutzen konnte.

»Weißt du, warum ich diese Klunker am Ohr trage?«, fragte sie.

Neugierig musterte Entreri ihre Diamanten, die vielen hellen am linken Ohr und den einsamen schwarzen Stecker am rechten Ohrläppchen.

»Ehemalige Liebhaber«, sagte sie und tippte an das linke Ohr.

»Und der aktuelle rechts.« Entreri grinste. »Ein schwarzer Diamant für einen Drow, ich sehe schon.«

»Ich hoffe, es sieht nicht zu hässlich aus, wenn ich ihn zu den anderen nach links rübersetze«, sagte sie.

Entreri lachte nur.

Sie griff zum Wein. »Wirst du mir zuhören?«, flüsterte Dahlia.

»Ich glaube, das meiste weiß ich schon.«

Sie blickte sich um. »Nicht hier«, sagte sie. »Ich kann das nicht.« Sie schob den Stuhl zurück, stand auf und kippte erst ihren Wein herunter, dann den von Entreri. Danach nahm sie beide Flaschen

und die Gläser und sah den Mann flehentlich an. »Ich muss es jemandem erzählen«, erklärte sie. »Alles. Das habe ich noch nie getan. Ohne das werde ich wohl niemals frei sein.«

Sie warf einen Blick zur Treppe, die zu den Schlafräumen führte, dann wieder zu Entreri, der sich zu ihrer angenehmen Überraschung erhob. Unterwegs besorgte er an der Bar noch zwei weitere Flaschen Wein.

Dahlia saß in ihrem eigenen Netz gefangen, erkannte sie, sobald sie

sein Zimmer erreicht hatten, aber es machte ihr nichts aus. Deshalb erzählte sie ihm die ganze Geschichte: von ihrem Ausflug zum Fluss, damals vor langer Zeit, als sie Wasser holen sollte, bis zu ihrer Rückkehr in das kleine Dorf ihres Clans, über das die Shadovar hergefallen waren.

Mit Tränen in den Augen berichtete sie, wie Alegni ihr Gewalt angetan hatte, und vom Mord an ihrer Mutter.

Sie tranken und redeten, und schließlich begann sie, Entreri

auszuhorchen, und jetzt war er an der Reihe. Er erzählte Dahlia, wie seine eigene Mutter ihn verraten, wie man ihn als Sklave verkauft und nach Calimhafen verschleppt hatte – den Namen dieser Stadt spie er praktisch aus. Dann begann er, von seinem Aufstieg in den Straßen zu reden, aber plötzlich brach er ab und sah sie forschend an.

Dahlia schluckte.

»Erzähl mir von den anderen Diamanten«, verlangte Entreri.
»Denen in deinem linken Ohr.«

»Die anderen Liebhaber, meinst du?«, sagte sie und verlieh ihrer Stimme dabei einen Anflug von Verruchtheit. Allerdings machte das strenge Gesicht des Meuchelmörders die Illusion zunichte, dass Entreri nur aus lüsterner Neugier fragte.

»Welcher steht für Erzgo Alegni?«, fragte er.

Dahlia bemühte sich vergeblich, nicht überrascht zu erscheinen. Warum sagte er so etwas? Warum gerade jetzt?

»Mir ist aufgefallen, dass du bei

Alegris Tod keinen versetzt hast«, stellte Entreri fest. Erst da wurde Dahlia bewusst, dass sie über seinen vorherigen Kommentar lange nachgedacht hatte. »Du hast keinen Stecker abgenommen und auch keinen von einem Ohr zum anderen gesetzt. Wie kommt das?«

»Das willst du gar nicht wissen«, erwiderte sie.

»Sollte ich eifersüchtig sein? Oder Angst haben?«

»Ich glaube kaum, dass du zur Eifersucht neigst.«

Entreri grinste sie an. Sein Blick

vermittelte den Eindruck, dass er über ihr makabres Spiel mit den Diamantsteckern weit besser Bescheid wusste, als er preisgab.

»Erzgo Alegni war kein Liebhaber. Er hat mich vergewaltigt«, sagte sie mit ruhiger Stimme. Entreri nickte. Ihre drohende Miene schien ihn nicht einzuschüchtern. Offenbar hatte er mit einer solchen Antwort gerechnet und war froh darüber.

»Und wann versetzt du den schwarzen Diamanten?«

Dahlia musterte ihn streng, antwortete aber nicht.

»Die alte Kämpferregel, ja?«, sagte Entreri grinsend, hob mit der rechten Hand ein volles Glas und leerte es bis zur Neige. Dann wischte er sich mit dem linken Ärmel den Mund ab und fuhr fort: »Rechts ausfechten, links abschließen.«

Wieder verschlugen seine treffsicheren Beobachtungen ihr die Sprache. Einerseits stand keiner der Diamanten für Alegni selbst, andererseits war jeder einzelne ein Symbol für ihn. Das ganze Spiel mit den Diamanten war schließlich nur

seinetwegen entstanden. Dass sie sich Liebhaber nahm, lag an ihm, dass sie diese erschlug, lag ebenfalls an ihm – und daran, dass niemand stark genug war, den nötigen Kampf zu gewinnen und ihrem eigenen Schmerz ein Ende zu setzen.

Und so diente alles nur dazu, diese Frau zu befriedigen, all diese Bettgefährten, die ihre gerechte Belohnung erhielten ...

Aber was war dann mit Drizzt?, fragte sie sich.

Sie tranken weiter, und Dahlia

achtete darauf, auf dem Bett schön dicht bei Entreri zu sitzen und sich genau so zu drehen, dass er einen Blick in ihren tiefen Ausschnitt werfen konnte. Dazu berührte sie ihn immer wieder, anfangs tröstend, dann aber herausfordernd.

Und genau diese Wirkung erzielte sie auch.

»Du willst es leugnen, aber du liebst ihn«, sagte Entreri unerwartet, womit er sie ein Stück zurückdrängte.

»Ich bin aber hier«, protestierte sie.

»Weil du ihn liebst und er dich abgewiesen hat. Das kann Dahlia nicht akzeptieren, hm?«

»Willst du wirklich über Drizzt reden?«, fragte sie. Sie wollte sich keinesfalls ablenken lassen.

»Oder bist du womöglich eifersüchtig auf ihn?«, bohrte Entreri weiter. »Eifersucht oder eher Bewunderung?«

Dahlia starrte ihn ungläubig an.

»Weil er stärker war als du«, erklärte Entreri. »Wegen seiner Entscheidungen. Ich kann dir aus eigener Erfahrung versichern, dass

Drizzts Heimat, Menzoberranzan, genauso schlimm ist wie alles, was du je erlebt hast – einschließlich dessen, was Alegni getan hat.«

»Ich glaube kaum, dass du so etwas behaupten kannst.« Dahlia rang um Fassung.

»Ein Ort der Verdorbenheit. In jeder Hinsicht grauenvoll.«

»Und schlimmer als alles, was ich kenne?«

Entreri überlegte kurz und gründlich, aber dann nickte er.

»Zumindest genauso schlimm. Und Drizzt ist dort aufgewachsen,

ständig von seiner Familie verraten.«

»Genauso schlimm?«, fragte Dahlia und schnaubte verächtlich. »Redest du von meinen Gefühlen für Drizzt? Eifersucht? Bewunderung? Oder von deinen eigenen?«

»Nein, bei dir ist es wirklich Liebe, glaube ich.« Entreri wickelte sich aus. »Das soll kein Vorwurf sein. Drizzt hat überlebt. Er hat es geschafft. Du nicht.«

»Wir nicht«, beharrte sie.

Darauf wusste Entreri keine

Antwort.

Sie tranken weiter, und schließlich kam das Gespräch auf ihre gegenwärtige Situation. Doch Dahlia ließ sich in Bezug auf Drizzt auf keinerlei Diskussion mehr ein, und als Entreri das Thema noch einmal anschnitt, fiel sie über ihn her und erstickte seine Worte mit einem gierigen, leidenschaftlichen Kuss.

Und obwohl sie vorgehabt hatte, genau das vorzutäuschen, um ihr wahres Ziel zu erreichen, war dieses Ziel jetzt in den Hintergrund

gerückt und ihre Gier nicht gespielt.

Sie griff nach seinem Hemd und nestelte die Knöpfe auf. Entreri wollte halbherzig protestieren, aber seine Einwände waren den Empfindungen, die Dahlia in ihm weckte, nicht gewachsen.

Ein Stück weiter öffnete sich eine Tür zum Gang, aus der ein Schattengesicht zu Entreris Zimmer hinüberspähte.

Die Geräusche, die herausdrangen, verrieten deutlich, was sich hinter dieser Tür abspielte. Der Beobachter runzelte die Stirn.

Effron Alegni widerstand dem Impuls, in das Zimmer zu stürmen und das Paar mit einem Hagel magischer Geschosse einzudecken. Er erinnerte sich an Draygo Quicks Warnung. Allerdings hatte diese sich ausdrücklich auf Drizzt bezogen, nicht auf diese zwei.

Er konnte also ruhig losziehen und sie umbringen, solange sie abgelenkt waren ...

Aber er tat es nicht.

Effron schloss die Tür, lehnte sich dagegen und atmete tief durch.

Das schräg einfallende Morgenlicht drang durch die schmutzige Scheibe und beschien die helle Haut von Dahlia, die immer noch schlief.

Artemis Entreri betrachtete sie.

Er dachte über seine Pläne nach. Er hatte nicht versehentlich »uns« gesagt und sich damit zu der Gruppe gezählt, die Baldurs Tor auf der Elritze verlassen würde, denn genau das hatte er vor. Schließlich war das Schiff auf dem Weg nach Memnon, auch wenn Drizzt, Dahlia und die anderen das nicht wussten. Je näher Entreri Calimhafen kam,

desto besser, fand er.

Aber warum?

Was wartete in Calimhafen eigentlich auf ihn? Dwahvel war schon lange tot. In Calimhafen hatte Entreri nicht mehr Freunde als überall sonst auf dieser erbärmlichen Welt.

Eigentlich hatte er gar keine Freunde.

Er sah Dahlia an.

Und geriet ins Grübeln.

Kapitel 12

Das verzweifelte Kind

Effron hatte schlechte Laune, als er anderntags zum Hafen von Baldurs Tor lief, was unter anderem dem Umstand geschuldet war, dass seine Mutter eine wilde Nacht hinter sich hatte. Ausgerechnet mit Artemis Entreri – Barrabas dem Grauen –, einem Mann, den Effron seit ihrem gemeinsamen Dienst unter Erzgo Alegni gründlich

verabscheute.

Dieser Mann hatte Effrons besten Versuch vereitelt, Dahlia zu fangen, und war den Tiefling bei dem gescheiterten Hinterhalt von Cavus Dun teuer zu stehen gekommen, sowohl in Bezug auf sein Gold als auch auf seinen Ruf.

Im Hafen traf er seine Informanten an, die sich wie immer einen geschäftigen Anschein gaben. Heute waren beide mit Schrubbern unterwegs, aber Effron begriff schnell, dass sie letztlich überhaupt nichts zustande brachten.

Der alte Mann stieß seinen Begleiter an, als er Effron kommen sah.

»Wann?«, fragte Effron und blieb kurz stehen. Er hatte nicht vor, sich längere Zeit hier draußen aufzuhalten. Nachdem die beiden ihm die Ankunft von Drizzt und Dahlia gemeldet hatten, hatte er ihnen einen einfachen Auftrag erteilt und wünschte nun eine einfache Antwort.

Aber die beiden grinsten breit und deuteten damit etwas anderes an.

»Einen Zehntag, bis sie ablegt,

heißt es«, sagte der Jüngere.

»Erst hieß es, drei Tage, aber Kapitän Cannavara hält die anderen hin«, ergänzte der Ältere.

Effron nickte und warf ihm einen kleinen Beutel zu, aber die zwei grinsten noch immer verschlagen.

»Was wisst ihr noch?«, fragte er.

»Oh, das sollte dir etwas wert sein«, sagte der alte Mann. »Mehr als das, was wir schon bekommen haben.«

»Oh, vielleicht ist es euch euer Leben wert«, konterte Effron, ohne zu zögern. Er war heute nicht in der

Stimmung, mit diesen zwei Idioten zu verhandeln. Deshalb kniff er drohend die Augen zusammen und wiederholte leise und sehr langsam: »Was wisst ihr noch?«

Der alte Mann brach in keuchendes Lachen aus, aber sein Freund schluckte, klopfte ihm auf den Arm und starrte dabei Effron an. Offenbar verstand er, dass die Drohung des Tieflings kein Scherz war.

»Sie fahren nicht nach Luskan zurück«, antwortete der Jüngere.

»Wer? Die Elritze?«, fragte Effron.

»Aye. Sie fährt weiter nach Memnon und dann nach Calimhafen, wenn es nicht zu spät wird. Sie soll erst wieder in Luskan sein, wenn der erste Wintersturm vom Grat der Welt herabpfeift.«

Das ließ Effron stocken. Seine Gedanken überschlugen sich.
»Woher wisst ihr das?«, fragte er.

»Wir haben Freunde an Bord. Ist doch klar«, sagte der Alte. »Auf allen Booten.« Dann schwadronierte er darüber, woher er den Ersten Offizier der Elritze kannte, mit dem er früher oft zur

See gefahren war. Er hatte gefragt, ob er sich die Überfahrt nach Luskan über die Heuer verdienen könnte, und daraufhin hatte er gehört, dass es stattdessen nach Süden ging.

Effron hörte kaum zu, denn diese unerwartete Wendung irritierte ihn doch sehr. Memnon? Calimhafen? Er wusste nicht einmal genau, wo das war. Das Einzige, was zu ihm durchdrang, war, dass Dahlias Spur, sobald die Elritze wieder ablegte, ziemlich rasch erkalten würde.

Geistesabwesend griff er in seinen

Beutel und zog ein paar Münzen heraus, teils Gold, teils Silber, die er den beiden reichte, ohne genauer hinzusehen. Danach stolperte er durch die Hafenanlagen in die Stadt zurück.

Wieder dachte er an Draygo Quicks Warnung bezüglich dieser Bande, aber diesmal fanden dessen Befehle kein Echo. Nicht jetzt, nicht wenn seine Mutter ihm für immer zu entweichen drohte.

Er hatte sich natürlich schon gefragt, ob es dazu kommen würde. Und nun schob er eine Hand in

seine Robe und tastete nach der Spruchrolle, die er Draygo Quick gestohlen hatte.

Sollte er es wagen?

Er würde sie verlieren. Dieser beunruhigende Gedanke begleitete Effron auch die nächsten paar Tage und brachte ihn dazu, jede Bewegung der Gefährten – besonders natürlich die von Dahlia – genau zu registrieren. Zu diesem Zweck blieb er fast die ganze Zeit in seiner Geistergestalt, mit der er sich in Mörtelritzen und in den Spalten zwischen den

Bretterwänden des einen oder anderen Gasthauses verbergen konnte.

Inzwischen verbrachte Dahlia die Nächte wieder mit Drizzt, doch wenn sie zusammen waren, herrschte eine ständige Spannung. Sie teilten auch das Bett, lagen sich aber nur selten in den Armen. Dahlia hatte dem Drow anscheinend nichts von Entreri erzählt, und Effron überlegte mehr als einmal, ob er diese spezielle Karte ausspielen sollte, falls er mit dem Waldläufer aneinandergeriet.

Nach allem, was er über Drizzt Do'Urden wusste, konnte er sich nicht vorstellen, dass dieser ihr einen solchen Fehltritt verzeihen würde.

Drizzt zu schaden wäre jedoch angesichts von Draygo Quicks Anweisungen vermutlich unklug. Immerhin konnte seine Information einen Kampf auf Leben und Tod mit Dahlia und Entreri auslösen.

Andererseits war Dahlia ohnehin selten im Zimmer des Drow, denn sie kam erst spät abends und verschwand schon früh am Morgen.

Drizzt wiederum hielt sich die meiste Zeit im Wirtshaus auf, oft sogar auf seinem Zimmer. Dunkelelfen waren in Baldurs Tor seltene Gäste, so dass Effron gut nachvollziehen konnte, weshalb Drizzt sich ungern auf den Straßen zeigte.

Wohin Dahlia jeden Morgen ging, war unschwer zu erraten. Er überwachte ihre Schritte genau, die sie regelmäßig zu Artemis Entreri führten.

Allerdings zogen sie sich nie wieder in dessen Zimmer zurück, so

wie in der ersten Nacht. Meistens saßen sie bei einer Flasche Mondwein an dem kleinen Tisch, den Entreri inzwischen für sich beanspruchte (und von dem er mit ein paar klaren Worten jeden vertrieb, der zufällig dort saß, wenn er kam).

Am zweiten Abend, nachdem er von der beabsichtigten Rundreise d e r Elritze erfahren hatte, ging Effron das Risiko ein, als Schatten mit der Wand des Gasthauses zu verschmelzen und sich dann an den Rändern der Balken bis zu Entreris

Tisch zu schleichen, um die beiden zu belauschen.

Sie sprachen jedoch nicht viel, und irgendwann wurde Effron klar, dass er nicht mehr lange bleiben konnte: Bald würde sein Zauber verfliegen. Mit einem innerlichen Seufzer machte er sich auf den Rückweg, doch da hörte er, wie Dahlia Entreri etwas zuflüsterte: »Du kannst dir den Schmerz nicht vorstellen.«

»Ich dachte, das könnte ich«, erwiderte er. »Deshalb bist du doch hier.«

»Ich glaube, das ist etwas

anderes«, widersprach sie. »Die Vergewaltigung ...«

»Kein Wort mehr davon«, sagte der Mann in scharfem Ton.

»Die Schwangerschaft, meine ich«, erklärte Dahlia.

In ihrer Stimme schwang etwas mit, das Effron kalt erwischte. Die Dahlia, die er kannte, war ungestüm und zornig, und selbst wenn sie mit Drizzt zusammen war, lag immer etwas Schroffes in ihrem Ton. Jetzt war es anders. Das hier war zutiefst nüchtern, obwohl sie mindestens eine Flasche Mondwein

getrunken hatte, und ihre Stimme verriet echte Demut.

Das Wort »Schwangerschaft« ließ Effron natürlich aufhorchen.

»Jeder Tag hat mich daran erinnert«, sagte Dahlia. »Jeder Tag, denn ich wusste, dass er zurückkommen und mich wahrscheinlich töten würde, sobald ich meine Aufgabe erledigt und ihm ein Kind geboren hatte.«

Offenbar ging es um Erzgo Alegni, dachte Effron.

Entreri hob sein Glas und neigte es etwas, um ihr Achtung zu erweisen.

»Ich habe es gehasst. Ich habe ihn gehasst«, zischte Dahlia. »Und am allermeisten hasste ich das Kind.«

»Ein mörderischer Hass«, bemerkte Entreri. Dahlia zuckte zusammen. Effron konnte sie aus seiner Ritze heraus zwar kaum sehen, doch er glaubte zu erkennen, dass ihre Augen feucht wurden. Tatsächlich rollte auch eine Träne über Dahlias Wange.

»Nein«, sagte sie, um dann gleich zuzugeben: »Ja.« Ihre Stimme zitterte hörbar. »Und ich habe es getan. Zumindest glaubte ich das.«

»Das Einzige, was ich wirklich bedaure, ist, dass ich bedaure, was ich bedaure«, sagte Entreri, was Effron ziemlich kaltschnäuzig vorkam. »Was geschehen ist, kann man nicht mehr rückgängig machen.«

»Aber manches kann man wiedergutmachen.«

Entreri rümpfte die Nase.

»Ist es nicht das, was du gerade tust?«, fuhr Dahlia ihn an. »Bist du nicht deshalb mit uns nach Letzthafen gegangen?«

»Ich wollte meinen Dolch

wiederhaben.«

»Nein«, sagte Dahlia kopfschüttelnd. Jetzt lächelte sie, und nun, da es wieder um Entrering, musste Efron verschwinden. Er schlüpfte aus dem Haus in die Gasse, nahm wieder seine normale Gestalt an und musste sich dann an die Wand lehnen, um sich aufrecht zu halten.

Er versuchte zu begreifen, was er gerade gehört hatte, aber schon der Umstand, dass es um ihn und um jenen Mordversuch gegangen war, hatte ihn überwältigt und verstärkte

nur seine wachsende Verzweiflung.

Diese Worte musste er noch einmal hören, aber nicht als Gespräch von Dahlia mit jemand anderem. Er wollte, dass sie ihm ihre Tat offen eingestand, damit er es ihr entsprechend zurückzahlen konnte.

Aber sie würde abreisen und sich auf eine monatelange Reise begeben, bei der sie unterwegs an jedem beliebigen Hafen verschwinden konnte, besonders wenn man an den noch ausstehenden Bruch zwischen

Dahlia und Drizzt dachte. Drizzt würde nach Baldurs Tor zurückkehren, die anderen beiden aber vielleicht nicht. Der Norden hatte ihnen nicht mehr zu bieten als jede andere Gegend, denn sie waren nicht von dem Pflichtgefühl in Bezug auf Letzthafen beseelt, das Drizzt antrieb.

Er würde sie aus den Augen verlieren, sie vielleicht nie wiederfinden.

Und er war so nahe dran!

Damit war es für ihn beschlossene Sache – hier und jetzt. Mit einem

Beutel Gold in der Hand eilte er zum Hafen hinunter. Nachdem er das Nötige erledigt hatte, versteckte er sich in einer bestimmten Sackgasse, die er genau auskundschaftet hatte. Sie lag an dem Weg, den Dahlia unterwegs zu Drizzt vermutlich einschlagen würde.

Auf der Hauptstraße waren trotz der späten Stunde noch einige Leute unterwegs. Während Effron sie beobachtete, wurde er allmählich nervös und trat von einem Fuß auf den anderen.

Würden sie eingreifen und seine Pläne durchkreuzen? Was tat er nur hier? Selbst wenn er damit durchkam, würde ihn am anderen Ende seines Schattenschritts Draygo Quick erwarten, und der alte Mann würde nicht gerade begeistert sein.

Fast hätte er aufgegeben. Fast. Aber dann sagte er sich, dass es um jetzt oder nie ging, und noch ehe er die Gegenargumente einbeziehen konnte, tauchte sie am Ende der Straße auf.

Sie wirkte abgelenkt, während sie

unter den Laternen hindurchlief. Wahrscheinlich kam sie gerade aus Artemis Entreris Bett, dachte Effron, und bei dieser unangenehmen Vorstellung hasste er sie noch mehr.

Effron kämpfte gegen seine ihn ablenkenden Gedanken an. Beinahe hätte er den entscheidenden Moment verpasst, merkte er plötzlich. Er hatte diese Falle perfekt vorbereitet, Schritt für Schritt und Punkt für Punkt. Wenn er jemanden gefangen nehmen wollte, der so gefährlich war wie

Dahlia, durfte er sich keinen Fehler erlauben.

Er zählte die Laternen, erst einmal, dann zweimal, schätzte Dahlias Tempo ab und hielt sich zurück, bis sie die festgelegte Stelle erreicht hatte. Dann ging er genau so los, wie es geplant war, anstatt ihr in den Weg zu springen, wie sein Herz ihm zuschrie.

Exakt zum richtigen Zeitpunkt überquerte er die Hauptstraße, genau so, dass Dahlia ihn sehen musste.

Sie war nahe genug, ihn zu

bemerken, aber nicht nahe genug, um ihn zu erwischen.

Dahlia riss die Augen auf. Sichtlich überwältigt geriet sie ins Stocken.

Effron sah absichtlich nicht direkt in ihre Richtung, sondern lief an ihr vorbei in die Sackgasse. Dort rannte er los, wobei er die Angst unterdrückte, dass sie ihm nicht folgen könnte, und die Zweifel in seinem Kopf nicht zuließ. Hatte sein Auftauchen sie womöglich so erschreckt, dass sie einfach weglief?

Die Straße bog nach rechts um eine Hausecke, von wo aus er nach

hinten spähte. Sein Herz machte einen Satz, als Dahlia vorsichtig in die Straße trat. Effron sah ihre Silhouette vor dem Schein der Laternen der Hauptstraße; sie hingegen konnte ihn nicht sehen. Das wusste er, weil er den Ort sorgfältig ausgewählt hatte. Dennoch drohten ihn seine Gefühle zu überwältigen.

Effron rügte sich selbst und begann lautlos zu zaubern. Nach einem letzten Blick auf Dahlia, die jetzt schon ein ganzes Stück näher gekommen war, löste er seine

Magie aus und verwandelte sich wieder in ein zweidimensionales Wesen.

In dieser Form zog er sich in die Ritzen der Hauswand zurück, ein Weg, den er so schon mehrfach ausprobiert hatte, und schlängelte sich am Straßenrand unbemerkt an Dahlia vorbei. Hinter ihr, in der Nähe der Hauptstraße, wartete er. Das war das Härteste an der ganzen Sache!

Dahlia erreichte die Ecke, duckte sich tief und spähte umher. Sie hielt ihre Waffe kampfbereit. Ja, die

Waffe in der Hand, dachte Effron, denn offenbar wollte sie das zu Ende bringen, was ihr nach seiner Geburt nicht gelungen war.

Der Hexer löste sich von der Mauer und nahm wieder körperlich Gestalt an. Am liebsten hätte er sie angeschrien, aber ihm versagte die Stimme. So nahm er das Glas zur Hand und kippte es auf dem Pflaster aus. Der winzige untote Erdkoloss begann, auf seine Beute zuzulaufen, noch ehe der Verkleinerungszauber verflogen war. Es sah aus, als würde ein

dicker Käfer über die Gasse huschen, doch schon nach wenigen Schritten begann er zu wachsen, und seine Schritte waren wie Donnerhall.

Dahlia fuhr herum und riss die Augen auf, was Effron sehr befriedigte.

Der Erdkoloss griff an. Jetzt hatte er seine volle Größe erreicht, doppelt mannshoch und vom dreifachen Umfang, mit riesigen klackenden Kauwerkzeugen, die in die Luft schnappten, und mit drohenden Hakenhänden, die sich

durch harten Stein graben konnten und natürlich auch durch weiches Fleisch.

Mit zitternden Fingern zog Effron die Schriftrolle hervor. Sollte er den Versuch wagen? Oder sollte er sie einfach von dem Erdkoloss umbringen lassen?

Ein weit ausholender Schlag seines Ungeheuers ging deutlich an der flinken Elfe vorbei, die mit einem festen Hieb ihres Langstabs zwischen seine Kauwerkzeuge konterte und die Waffe so schnell zurückzog, dass die Klauen des

Erdkolosses sich nicht darum schließen konnten.

Denn das hier war kein lebender Erdkoloss, wie Effron sich nun erinnerte. Es war ein Zombie, riesengroß und eindrucksvoll, aber nicht annähernd so schnell, schlau oder überwältigend wie zu seinen Lebzeiten.

Das hatte offenbar auch Dahlia bereits herausgefunden. Wieder und wieder schlug sie mit ihrer mächtigen Waffe zu und entwischte dabei auch dem zweiten schweren Schlag des Giganten. Der Erdkoloss

duckte sich tief, um nach ihr zu schnappen, erntete dabei jedoch nur etliche Hiebe auf den Kopf. Effron sah, wie Dahlias Zuversicht wuchs. Anfangs hatte sie sich auf die volle Länge ihres Stabes verlassen, um das imposante Ungetüm auf Abstand zu halten, aber inzwischen schien sie darauf zu vertrauen, dass es sie nicht erwischen konnte. Sie teilte Kozahs Nadel in Doppelflegel und verfiel in einen wirbelnden Tanz, bei dem jeder Schritt in der engen Gasse ihr ausreichend Raum erkaufte, um

nach einem Treffer zurückzuweichen.

Gebannt beobachtete Effron, mit welcher Kunstfertigkeit diese Elfe ihr Handwerk beherrschte. Für einen tiefen Hieb sprang sie sogar auf den dicken Arm des Angreifers, trommelte mit beiden Waffen auf ihn ein und verschwand mit einem Rückwärtsüberschlag, noch ehe der untote Erdkoloss reagieren konnte.

Der junge Hexer merkte, wie er zu keuchen begann, und dieser Schreck – die Erkenntnis, dass er Zeit vergeudete und sein Moment

zu verfliegen drohte – ließ ihn aktiv werden. Er öffnete das Futteral an einem Ende, zog die Schriftrolle heraus, begann zu lesen und verfiel augenblicklich ins Zaubern. Diese Magie überstieg seine Kunst bei weitem. Vermutlich würde er den Zauber gar nicht bewältigen können und sich bei dem sinnlosen Versuch eher umbringen.

Aber auch von diesen Zweifeln ließ Effron sich nicht abschrecken, sondern konzentrierte sich lieber auf die anstehende Situation, die ständig misslicher wurde.

Er würde sie verlieren!

Dahlia würde wieder entweichen, oder sie würde zu ihm gelangen und ihn töten, wie sie es schon einmal versucht hatte.

Wut und Zorn trieben ihn an. Er begann zu rezitieren, und dabei stand jedes Symbol auf der Schriftrolle kristallklar vor ihm. Jede Silbe, die er sprach, sollte verhindern, dass Dahlia noch einmal davonkam.

Er konzentrierte sich so sehr, dass er alles andere vergaß. Es zählte nur noch das nächste Wort, die

richtige Betonung jeder einzelnen Silbe. Nichts anderes war von Bedeutung. Sonst wäre alles verloren.

Er war schon halb fertig, ohne dies auch nur zu bemerken.

Am Ende der Gasse landete Dahlia einen sauberen Treffer, dem sie mit einer Explosion aus der Blitzenergie von Kozahs Nadel noch mehr Nachdruck verlieh. Der Koloss taumelte nach hinten und kippte schwerfällig auf den Rücken, ohne dass Effron es bemerkte.

Er fuhr fort, bis er zur letzten Zeile

gelangte, dem entscheidenden Auslöser, und beim allerletzten Wort blinzelte er über die Oberkante des Pergaments.

Dort stand Dahlia und starrte ihn an, ihren verkrüppelten Sohn, und ihre Arme hingen schlaff herunter. Auf ihrem Gesicht stand ihr Entsetzen geschrieben, als wäre sein Anblick ihr unerträglich.

In der Luft tauchte eine Metallplatte auf, die herunterklappte und gegen die Frau schwang. Gegenüber erschien eine zweite Platte, die sie in die

Richtung zurücktrieb, aus der sie gekommen war. Dann folgten eine dritte und eine vierte Platte, die alle schaukelten, als ob sie an Marionettenfäden hingen. Dahlia wollte sich dagegen wehren, aber die Platten waren zu schwer und stießen die Frau mit Leichtigkeit um. Sie versuchte auszuweichen, aber es wurden zu viele, und sie bewegten sich zu koordiniert.

Und jetzt schoben sie sich zusammen und schaukelten dabei kaum noch, sondern schlossen sie vollständig ein. Wie ein Käfig.

Oder ein Sarg.

Effron rief seinen Erdkoloss zurück und stellte ihm das Glas in den Weg. Als das Wesen sich näherte, sog die Magie ihn ein, steuerte ihn und ließ ihn wieder schrumpfen.

Nachdem Effron dieses Geschöpf eingesammelt hatte, holte er das andere heraus. Sein mächtiger Zauber, das Tartarenggrab, hatte sich jetzt rund um Dahlia geschlossen und nahm ihr jede Bewegungsfreiheit, obwohl sie sich verzweifelt wehrte. Doch selbst dieser magische Käfig würde die

Kriegerin nicht lange halten können. Auch das hatte Effron bei seiner Planung berücksichtigt und spielte deshalb seinen letzten Trumpf aus, den Todeswurm.

Das Grab war noch nicht ganz geschlossen, denn die Füße und Unterschenkel der Elfe ragten am unteren Rand der Metallplatten heraus. Der Nekrophidius ringelte sich um das eine Bein und kroch daran zu Dahlia in die Kiste.

Sie schrie gellend auf!

Erst vor Entsetzen, dann vor Schmerz, als der Todeswurm sich in

sie verbiss.

Sie schrie weiter und schlug um sich.

»Gib doch auf«, flüsterte Effron leise, denn zu seiner Überraschung machten ihn die panischen Schmerzensschreie nicht glücklich. »Lass dich fallen, verdammt nochmal!«, rief er aus, und wie zur Antwort brach das Geschrei ab.

Effron erstarrte. Er wagte kaum zu atmen. Das lähmende Gift des Nekrophidius hatte offenbar endlich gewirkt.

Der Sarg schwankte und fiel um.

Effron flüsterte seinem magischen Wesen einen Befehl zu, damit es an Ort und Stelle blieb und wieder zubiss, sobald sein Opfer sich regte.

»Jetzt?«, fragte jemand hinter Effron.

»Schnappt sie euch«, wies er die beiden Hafenarbeiter an, ohne sich nach ihnen umzudrehen. Mit Decken in der Hand liefen sie an ihm vorbei. »Und seid vorsichtig!«, fügte er hinzu. »Sonst mache ich kurzen Prozess mit euch!«

Er ging zu dem Karren, den seine Handlanger am Beginn der Straße

bereitgestellt hatten. Einige Passanten waren stehen geblieben und sahen zu, aber keiner kam näher, denn an einem Ort wie Baldurs Tor steckte man seine Nase lieber nicht in Dinge, die einen nichts angingen, wenn man diese Nase behalten wollte.

Die beiden Männer schleiften die Metallkiste aus der Gasse und luden sie mit einiger Anstrengung auf den Karren, wobei sie ihnen einmal herunterfiel.

Dann sprangen sie eilig auf den Bock und trieben ihr Maultier an.

Effron schlug einen anderen Weg ein, weil er niemanden auf diese Fracht aufmerksam machen wollte. Er war bereits mehrere Häuserblocks entfernt und auf dem Weg zu dem leeren Boot im Hafen, in dessen Laderaum er seine Beute für sich haben würde, als ihm wirklich klar wurde, was er vollbracht hatte.

Er hatte sie!

Die Frau, die ihn von der Klippe geworfen hatte.

Er hatte sie.

Die Mutter, die ihn verstoßen und

verkrüppelt hatte.

Er hatte sie!

Kapitel 13

Die Geduld eines Mönchs

»Dann sucht sie«, forderte Kapitän Cannavara den Meuchelmörder auf.

»Aye, oder wir lassen euch hier. Wäre sowieso besser für uns«, erklärte Meister Sikkal. Er stand neben Cannavara und wippte auf seinen krummen Beinen, so dass sein Kopf dämlich mitwippte. Am liebsten hätte Artemis Entreri seinen wiedergefundenen Dolch

bestimmungsgemäß eingesetzt!

»Ich bin nur gekommen, um euch zu sagen, dass wir sie nicht finden können.« Entreri wandte sich direkt an den Kapitän, nicht ohne Sikkal einen warnenden Blick zuzuwerfen. »Nicht, um mich belehren zu lassen.«

»Dann werdet ihr vier also rechtzeitig an Bord sein?«, vergewisserte sich der Kapitän.

»Nein«, antwortete Entreri, ohne zu zögern. Er wunderte sich über seine Überzeugungskraft, doch es war tatsächlich die Wahrheit. Er

würde Dahlia nicht zurücklassen. Er würde Baldurs Tor erst verlassen, wenn er wusste, was aus ihr geworden war.

» D i e Elritze läuft mit der Morgenflut aus«, erklärte Cannavara.

»Dann wirst du Beniago und Hochkapitän Kurth Rede und Antwort stehen müssen, warum meine Freunde und ich vor euch in Luskan sein werden. Immerhin segelt ihr zunächst nach Memnon, richtig?«

Der Gesichtsausdruck der beiden

sprach Bände, auch ohne dass einer von ihnen ein Wort sagte. Es hatte ihnen sowieso die Sprache verschlagen. Soweit Cannavara wusste, hatten sie niemandem von der Kursänderung erzählt, und aus Sikkals Sicht würde sein Gemunkel wohl dazu führen, dass man ihn den Haien zum Fraß vorwarf.

»Ihr glaubt, alle Stränge des Gewebes zu kennen«, sagte Entreri ruhig. »Im Umgang mit meinen ... Partnern ... ist das ein gefährlicher Glaube.«

Sein Tonfall vermittelte beiden

Männern, auf wen er anspielte – Bregan D'aerthe oder Schiff Kurth. Das zumindest glaubten sie, denn sie wurden kalkweiß im Gesicht.

Diesen Augenblick nutzte Entreri, um den Mantel zurückzuschlagen und eine Hand an seinen berüchtigten Dolch zu legen. Cannavara holte erschrocken Luft, denn er erinnerte sich genau an diese spezielle Waffe und daran, wo er sie zum ersten Mal gesehen hatte.

Mit einem abfälligen Schnauben drehte sich Artemis Entreri um und

lief den Landungssteg hinunter.

Als er auf den Anleger trat, dachte er nicht länger an die zwei, sondern konzentrierte sich ausschließlich auf Dahlia. Eine halbe Nacht und ein halber Tag, und keine Spur von ihr.

So launisch kannte er sie nicht.

Und deshalb hatte er Angst um sie.

Ambergris und Afafrenfere liefen langsam über den Kai zur Elritze. Sie hatten keine Eile. Drizzt und Entreri zogen jeder für sich durch die Stadt, überprüften jede Schänke, jedes Wirtshaus und jeden

Hinterhof, doch die Zwergin hatte sich Afafterferes Aufforderung, sich zu trennen, um noch gründlicher zu suchen, widersetzt.

»Ich habe da eine Idee«, teilte sie ihrem Begleiter mit ihrem typischen, übertriebenen Augenzwinkern mit und führte ihn auf direktem Weg zum Hafen, wo mehr als zwanzig Schiffe lagen, manche draußen im tieferen Wasser, andere direkt am Kai vertäut.

»Du glaubst, sie ist auf einem dieser Boote?«, fragte Afafterfere,

als ihm klar wurde, wo Ambergris hinwollte.

»Die Wachen behaupten, sie wäre an keinem Tor aufgetaucht.«

»Dahlia könnte sich problemlos unbemerkt an ihnen vorbeischleichen.«

»Genau, aber wozu?«, erwiderte Ambergris. »Da liegen endlose einsame Straßen vor ihr, und was hätte sie davon, wenn man Baldurs Tor viel leichter auf anderem Wege verlassen kann?«

»Du glaubst also, sie ist freiwillig gegangen?«

Ambergris blieb stehen, drehte sich zu ihm und stemmte die Hände in die Hüften. »Immer raus mit der Sprache!«, sagte sie, als Afafrenfere keine Anstalten machte, ihren Blick zu erwidern.

»Ich glaube, sie wurde entführt oder getötet«, erklärte der Mönch.

»Zwischen ihr und Drizzt stand es in letzter Zeit nicht zum Besten«, sagte Ambergris. Diese Beobachtung hatten sie beide nicht nur während der vergangenen Tage, sondern auch schon auf See gemacht.

»So würde sie nicht verschwinden.« Afairenfere schüttelte den Kopf. »Die nicht. Lady Dahlia schreckt vor keinem Kampf zurück.«

»Auch nicht vor Liebeshändel?«

Das gab Afairenfere zu denken, aber nach kurzem Überlegen schüttelte er erneut den Kopf. Wirklich gut kannte er Dahlia natürlich nicht, doch in den letzten Monaten glaubte er, recht gut durchschaut zu haben, was die Elfe antrieb.

»Ich widerspreche dir bloß, weil

ich befürchte, dass du recht hast«, räumte Ambergris ein.

»Warum hast du mich dann zum Hafen geführt?«

»Wenn du jemanden entführen, an Sklavenhändler verkaufen oder für dich arbeiten lassen willst – würdest du ihn dann in Baldurs Tor lassen, solange seine Freunde da herumlaufen?«

»Und wenn man sie umgebracht hätte, wäre das auch der ideale Platz, die Leiche verschwinden zu lassen.« Afafrenfere nickte.

»Genau. Hoffen wir, dass es nicht

so ist.«

Dieser Feststellung konnte Afairenfere aus ganzem Herzen zustimmen. Abgesehen von seiner langen Beziehung zu Parbid hatte er in seinem Leben wenig Kameradschaft kennen gelernt. Nachdem sie damals Gauntlgrym verlassen hatten, war es ihm sehr schwergefallen, bei denen zu bleiben, die seinen geliebten Begleiter getötet hatten. Zu jener Zeit hätte er es nie für möglich gehalten, diese vier, sogar den Drow, der Parbid erschlagen hatte,

eines Tages als Freunde zu betrachten. Inzwischen genoss er es, an ihrer Seite zu kämpfen. Es abzustreiten wäre eine Lüge gewesen.

Als er nun mit der Zwergin über die Anleger wanderte, dachte er an eine sternhelle Nacht auf der Elritze zurück. Afafrenfere hatte nicht schlafen können und war an Deck gegangen. Dort hatte Drizzt am Bug gestanden und nachdenklich in die Weite geblickt.

Afafrenfere hatte sich ihm so leise genähert, wie es ihm zur

Gewohnheit geworden war, doch noch ehe er ihn ansprechen konnte, hatte er gemerkt, dass der Drow bereits ein leises Gespräch führte, wenn auch ein Selbstgespräch.

Dieser ungewöhnliche Waldläufer redete mit sich selbst, um angesichts der friedlichen See bei Nacht seine Gedanken und Ängste zu sortieren. Dem Tonfall nach war der Drow seinem gegenwärtigen Thema schon recht nahe gekommen und hatte seine Antwort gefunden. Seine Worte spiegelten wider, was in seinem Herzen lebte.

»Also sage ich nun erneut: Ich bin frei. Und das sage ich voller Überzeugung«, hatte Drizzt erklärt. »Denn heute akzeptiere ich wieder bereitwillig, was in meinem Herzen steckt, und verstehe, dass diese Grundsätze die ehrlichsten Wegweiser für mich sind. Auch wenn sich hier und dort Grauschleier über die Welt senken, liegt das Gefühl für richtig und falsch für mich klar auf der Hand und war nie besonders verwaschen. Und wenn dieses Gefühl dem Wortlaut des Gesetzes widerspricht,

dann zur Hölle mit dem Gesetz!«

Drizzt hatte weitergesprochen, aber Afafrenfere hatte sich hastig zurückgezogen. Nicht Drizzts Worte, sondern dessen Vorgehen hatte ihn bestürzt. Solche Techniken hatte Afafrenfere im Kloster der Gelben Rose gelernt. Er wusste, wie man sich in tiefe Meditation versenken konnte, in den Zustand der Leere, aus dem man sanft in jene grenzenlose Trance übergang, in deren Frieden ein stilles Zwiegespräch mit der eigenen Seele möglich wurde, um jeden

inneren Aufruhr zur Ruhe zu bringen.

Und so war dem Mönch in der Dunkelheit ein Licht aufgegangen, denn er hatte erkannt, dass er bei diesen Gefährten ganz andere Erfahrungen machte als bei Cavus Dun. Zwar hatte er hier keine Beziehung, die mit der zu Parbid vergleichbar gewesen wäre, aber dafür gab es etwas anderes, das er nicht abstreiten konnte: Im Gegensatz zu Ratsis, Bol und den anderen bei Cavus Dun, sogar im Gegensatz zu Parbid, auch wenn

Afafrenfere sich das nur ungern eingestand, würden diese Gefährten ihn nicht im Stich lassen. Nicht einmal der missmutige, stets gewaltbereite Entreri würde ihn verlassen, wenn es hart auf hart kam.

Ambergris' Rippenstoß riss den Mönch aus seinen Gedanken.

»Erkennst du die zwei wieder?«, fragte die Zwergin so leise, dass niemand anders sie hören konnte.

Afafrenfere musterte das Pärchen unauffällig.

»Unser erster Landgang«, sagte

Ambergris, und jetzt fiel es auch ihm wieder ein.

Zudem bemerkte er, dass der alte Mann mit dem Haken und der Jüngere neben ihm die Zwergin und ihn schon wieder mit mehr als beiläufiger Neugier beobachteten. Er prägte sie sich gut ein und warf einen Blick auf die Elritze, die nicht weit entfernt im Hafen lag.

»Denkst du, was ich denke?«, fragte die Zwergin.

»Ich glaube schon«, flüsterte Afafrenfere zurück, um dann lauter hinzuzufügen: »Und jetzt bin ich

mittellos. Ich hoffe, Kapitän Cannavara hat etwas zu tun für mich, bis wir wieder in See stechen.«

Dann ging er mit der Zwergin an Bord, und Afaenfere fragte den Kapitän gar nicht erst nach der Bezahlung, sondern schnappte sich sofort einen Schrubber und gab sich einen beschäftigten Anschein. Ambergris kehrte in der Zwischenzeit zurück, um sich mit Drizt und Entreri zu beraten.

Geduld gehörte zu den wichtigsten Tugenden, die Afaenfere im

Kloster der Gelben Rose gelernt hatte, und heute konnte er auf diese Kunst zurückgreifen.

Angesichts der hohen Aufmerksamkeit, die diese Hafenarbeiter für ihn und seine Freunde hegten, wollte er mehr über die zwei herausbekommen.

Nachdem Drizzt viele Stunden lang vergeblich die Tavernen von Baldurs Tor abgesucht hatte, war er nun auf dem Weg zu Artemis Entreri. Sie hatten sich in dem Gasthaus verabredet, wo dieser untergekommen war.

Auf jedem Schritt verfolgten ihn seine aufgewühlten Gefühle.

Drizzt wusste ziemlich genau, wo Dahlia vor ihrem Verschwinden gewesen war und wo sie die meiste Zeit ohne ihn verbracht hatte.

Er wusste nur nicht, wie weit sich ihre Beziehung mit Entreri entwickelt hatte. Dass zwischen den beiden etwas war, wusste er natürlich schon lange. Diese Ahnung hatte das intelligente Schwert, Charons Klaue, aufgegriffen, um Drizzts Verdacht gegen den Meuchelmörder in

Gauntlgrym zu mörderischer Wut aufzustacheln. Selbst nachdem Drizzt die Einflüsterungen des Schwerts durchschaut hatte und sie deshalb beiseiteschieben konnte, konnte er nicht bestreiten, dass Klaue ihn nur hatte beeinflussen können, weil in ihm tatsächlich eine gewisse Eifersucht schlummerte.

Seit ihrem Aufbruch aus Luskan hatte Dahlia viel Zeit mit Entreri verbracht. Drizzt hatte sie oft zusammen die Segel setzen sehen, und stets waren die zwei in Gespräche vertieft gewesen.

Vielleicht ging der Funke zwischen ihnen über das Verständnis hinaus, das sie einander wegen ähnlich tiefer Narben entgegenbrachten.

Drizzt hätte lügen müssen, wenn er behauptete, dass die Vorstellung von Dahlia in inniger Umarmung mit Entreri ihn nicht störte.

Doch obwohl er es durchaus für denkbar hielt, dass sie ihn betrogen hatte, erschien ihm dies eher nebensächlich. Dahlia war etwas zugestoßen, und er glaubte nicht, dass sie aus eigenem Antrieb verschwunden war. Sie hätte einen

Streit vom Zaun gebrochen und es ihm gesagt – oder es wenigstens Entreri mitgeteilt.

War es nicht eigenartig, dachte Drizzt, dass er Entreri in dieser Hinsicht so gar nicht misstraute? Er war der letzte aus der Gruppe, der sie gesehen hatte, und immerhin war Entreri ein gnadenloser Mörder. Zumindest war er das gewesen. Dennoch war Drizzt davon überzeugt, dass er Dahlia nichts angetan hatte, und er glaubte auch nicht, dass Entreri in dieser Hinsicht Geheimnisse vor ihm hatte.

Diese Überlegung ließ Drizzt langsamer werden, denn nun wollte er sich über seine eigenen Gefühle klar werden. Was sagte sein Instinkt dazu?

Es gab so viele verschlungene Wege, die er seiner Phantasie zugestehen konnte. Vielleicht hatte Entreri Dahlia beseitigt, weil er sich vor Drizzts Reaktion fürchtete, wenn er sie zu seiner Geliebten erwählte. Oder Dahlia hatte bei einem Besuch etwas Schändliches über den Meuchelmörder herausbekommen und gedroht, ihn

zu verraten. Wie eine Beziehung zu Artemis Entreri sehr schnell sehr übel ausgehen konnte, ließ sich leicht ausmalen, aber dennoch wusste Drizzt einfach, dass Artemis Entreri unschuldig war.

Während er seinen Weg zum Gasthaus fortsetzte, staunte Drizzt, wie wenig ihn Dahlias Beziehung zu Entreri kümmerte, wie auch immer es darum stand. Zumindest im Moment. Vorläufig kam es nur darauf an, was ihr zugestoßen war.

Wenn das geklärt war, wie auch immer es ausging, würde er viel

Zeit haben, diesen verwirrenden Gefühlssumpf zu ordnen.

Entreri blickte flüchtig auf, als Drizzt die volle Taverne betrat, widmete sich aber gleich wieder seinem Glas.

Er konnte dem Drow kaum in die Augen schauen.

»Nichts«, sagte Drizzt und setzte sich auf den Stuhl gegenüber – genau dahin, wo Dahlia in jener ersten Nacht im Hafen Platz genommen hatte, stellte Entreri fest.

»Ich war in jeder Taverne von

Baldurs Tor«, teilte Drizzt ihm mit.
»Niemand hat sie gesehen.«

»Oder niemand will es zugeben«, meinte Entreri.

»Hätte sie uns denn ohne ein Wort sitzen lassen, ganz allein?«

Am liebsten hätte Entreri gesagt: Dich schon, aber das verkniff er sich. Wenn er darüber nachdachte, stellte er verwundert fest, dass er so etwas eigentlich nicht zu Drizzt sagen wollte. Er hatte dem Drow Hörner aufgesetzt, und obwohl sie lange Todfeinde gewesen waren, war Artemis Entreri wenig stolz

darauf.

Er war nicht mit Dahlia zusammengekommen, um Drizzt zu verletzen. Es ging überhaupt nicht um Drizzt.

Deshalb machte ihm die ganze Sache auch so zu schaffen, denn in Wahrheit schmerzte es auch ihn. Er hatte sich mit Dahlia getroffen, weil sie ihn auf diese spezielle Weise berührte, wegen der Gefühle, die er in ihrer Nähe hatte, und weil sie ihn aufgrund ihrer eigenen Vergangenheit, die der seinen sehr ähnlich war, so gut verstand.

Er hatte sich zu Dahlia hingezogen gefühlt, und jetzt, da sie verschwunden war und er sie vielleicht verloren hatte, musste der Meuchelmörder sich Regungen stellen, die ihm fremd waren.

Diesen Weg hatte Artemis Entreri schon einmal beschritten. Die Frau hatte Calihye geheißen, und das hatte ein schlimmes Ende genommen. Er hatte sich geschworen, nie wieder so verletzlich zu werden. Er würde sich nur auf sich selbst verlassen und auf niemand anderen, eine einsame

Insel gegen unerwünschte Gefühle,
ein Fels in der Brandung.

»Wo sollen wir noch suchen?«,
fragte Drizzt.

Und jetzt musste Entreri mit Drizzt
Do'Urden reden, ihrem zweiten
Liebhaber. Er sah den Drow an und
antwortete: »Keine Ahnung.«

»Du kennst sie genauso gut wie
ich«, sagte Drizzt. »Eher noch
besser.«

Bei diesen Worten duckte sich
Entreri, denn er rechnete mit einer
wüsten Beschimpfung und blickte
lieber wieder auf sein Glas. Er hob

es hoch und leerte es, ohne seinem Gegenüber in die Augen zu sehen.

»Und?«, drängte Drizzt.

In seinem Ton schwang kein Urteil mit. Entreri stellte sein Glas ab und blickte langsam auf.

»Dahlia hat viel durchgemacht«, stellte er fest.

Drizzt nickte.

»Es ist kompliziert«, fuhr Entreri fort. »Die Gewalt, die ihr angetan wurde, hat sie auf eine Weise verletzt, die du nicht ...« Er brach ab, denn er wollte Drizzt nicht noch mehr quälen.

Aber der Drow sagte: »Ich weiß«, und beließ es dabei.

Er wusste noch mehr, dachte Entreri, oder er ahnte es zumindest, aber zu diesem Zeitpunkt stellte Drizzt all das hintenan. Auf Zehenspitzen umrundete der Drow das eigentliche Streitthema, weil er Entreri nicht offen angreifen wollte.

Weil er etwas für Dahlia empfindet, begriff Entreri, und diese Erkenntnis traf ihn noch tiefer.

»Effron«, sagte Entreri, und Drizzt horchte auf. »Er ist der Einzige, der mir einfällt«, erklärte der Mann.

»Sein Hass auf Dahlia durchtränkt sein ganzes Sein, jeden Gedanken.«

»Wir sind weit von Letzthafen entfernt«, sagte Drizzt. »Wir haben auf dem Herweg sogar einen Umweg gemacht.«

»Der junge Tiefling kann auf einiges zurückgreifen«, gab Entreri zu bedenken. »Sogar Erzgo Alegni hatte großen Respekt vor ihm, und der hat ihn abgrundtief gehasst.«

»Erzgo Alegni war sein Vater«, sagte Drizzt.

»Das spielte keine Rolle«, erwiderte Entreri. »Oder vielleicht

war das sogar der Grund. Effron ist auf Geheiß eines Nesser-Fürsten in Niewinter zu uns gestoßen. Mit diesen hohen Herren hatte ich oft zu tun, als ich Alegnis Sklave war. Die sind nicht zu unterschätzen.«

»Du glaubst, dieser Nesser-Fürst hat Effron geholfen, sich Dahlia zu schnappen?«, fragte Drizzt.

»Ich befürchte es«, gab Entreri zu und war dabei tatsächlich sehr ehrlich. »Denn wenn es so ist, werden wir Dahlia nie wiedersehen.«

Bei diesen Worten sank Drizzt in

sich zusammen. Er und Entreri starrten einander lange an. Aber auch diesmal schnitt Drizzt das eigentliche Thema nicht an, was Entreri erneut überraschte.

»Ich brauche noch etwas zu trinken«, sagte Entreri und stand auf. In Wahrheit musste er diesem unerträglichen Druck entkommen. Die Vorstellung, Dahlia für immer verloren zu haben, nagte auf eine Weise an ihm, mit der er nicht umgehen konnte.

»Hol mir auch etwas«, überraschte ihn Drizzt, als er sich wendete.

»Ein großes Glas.«

Entreri sah sich ungläubig um, und er erkannte die Übertreibung. Dennoch kam er mit zwei Gläsern und einer Flasche Rum zurück, auch wenn ihm klar war, dass er das meiste wohl allein trinken würde.

Vom frühen Morgen bis nach Sonnenuntergang schrubbte Bruder Afafrenfere auf der Elritze das Deck, prüfte die Leinen oder lief mit dem Teereimer herum. Er tat, was immer es an Bord zu tun gab oder was Sikkal ihm auftrug, solange er dabei nicht unter Deck musste.

Schließlich war er nicht wirklich zum Arbeiten hier.

»Schaff dich nach unten und hilf Cribbins beim Abdichten«, befahl Sikkal ihm irgendwann spätnachmittags.

»Nach unten?«

»In den Laderaum«, erläuterte Sikkal. »Wir nehmen etwas Wasser auf, und das passt mir gar nicht. Also runter mit dir und an die Arbeit!«

Afafrenfere sah sich um. Mehrere Matrosen saßen hier und da auf dem Deck herum und beschäftigten

sich mit ihrer Arbeit, insofern es tatsächlich gerade etwas zu tun gab. Die Elritze war beladen und fahrtbereit und lag nur noch in Baldurs Tor, weil Dahlia fehlte, auch wenn niemand an Bord sich darum scherte oder dies eingestanden hätte.

»Ich glaube kaum, dass ich das tun werde«, entgegnete Afafrenfere.

»Habe ich mich eben verhört?«, fragte Sikkal.

»Schick jemand anders«, sagte der Mönch.

»Wenn wir auf See wären, könnte ich dich für diese Antwort den Haien vorwerfen, Kleiner.«

»Wenn wir auf See wären, könntest du das versuchen«, erwiderte der Mönch gelassen, ohne Sikkal dabei auch nur anzusehen. Auf dem Kai waren die beiden Arbeiter aufgetaucht. Der Mann mit dem Haken hatte einen Sack über der Schulter. Dieses Spielchen hatte der Mönch bereits am Vorabend beobachtet.

Sikkal plusterte sich weiter auf, aber Afafrenfere hörte gar nicht

mehr zu. Die beiden Männer da draußen wirkten nervös, als sie über den Kai gingen. Bei jedem Schritt sahen sie sich um, genau wie am Abend zuvor.

Afafrenfere ließ seinen Blick weit nach draußen wandern, bis er ganz hinten ein fest vertäutes altes Boot entdeckte, das kaum noch seetauglich erschien. Darauf hielten die beiden offenbar zu, dachte der Mönch, denn auch am Vortag waren sie mit einem ähnlichen Sack dorthin verschwunden. Afafrenfere hatte das Boot lange beobachtet,

ohne die zwei wieder abziehen zu sehen, und auch am Morgen hatte er nichts von ihnen bemerkt. Darüber hatte der Mönch zunächst nicht weiter nachgedacht, denn viele Arbeiter aus Baldurs Tor betrachteten die Boote im Hafen als ihren persönlichen Schlafplatz. Diese beiden allerdings hatten an diesem Tag mehr als einmal dorthin gesehen, und Afafrenfere hätte sie eher zur Essenszeit dort erwartet.

Und warum hatten sie sich überhaupt mitten in der Nacht vom Boot geschlichen?

»He!«, brüllte Sikkal und packte Afafrenfere am Arm.

Der Mönch drehte langsam den Kopf und warf erst einen Blick auf den Rest der Mannschaft, von denen jetzt alle gespannt aufmerkten, dann auf Sikkals schmutzige Hand, um dem Mann schließlich fest in die Augen zu starren. Das war weniger eine Drohung als vielmehr ein Versprechen.

Sikkal hielt ihm nicht stand. Er ließ los und wich kurz zurück. Doch sobald er Afafrenferes Zorn

entronnen war, fiel ihm seine Mannschaft wieder ein, und er nahm seinen ganzen Mut zusammen. »Runter mit dir«, befahl er Afafrenfere.

Afafrenfere wurde so leise, dass nur Sikkal es hören konnte, aber er sprach sehr deutlich: »Nur wenn das der Ort ist, an den ich deine Leiche schaffen soll.«

»Wir werden sehen, was der Kapitän dazu sagt!«, brüllte Sikkal, aber Afafrenfere würdigte ihn keines Blickes, sondern konzentrierte sich wieder auf die

Anleger, wo er gerade noch sah, wie die Männer ihren Sack auf das alte Boot warfen und selbst hinterhersprangen.

Sikkal wollte zur Kapitänskajüte eilen, war aber keine drei Schritte weit gekommen, als der Mönch auch schon über die Reling der Elritze setzte und leichtfüßig an Land sprang.

Sikkal rief ihm etwas nach, und Afafrenfere beschloss, umzukehren, um ihm das Maul zu stopfen, wenn er weiter so viel Lärm machte.

Dann aber schwieg der Seemann,

und der Mönch arbeitete sich mit schnellen, heimlichen Bewegungen zwischen den Kisten und Fässern bis zu dem alten Boot vor. Als er es erreichte, versteckte er sich hinter ein paar kleinen Fässern und lauschte angespannt.

Er hörte Gemurmel, aber nichts, was klar zu erkennen wäre. Einzelne Worte waren nicht zu verstehen, weil die Wellen zu laut gegen die Pfosten des Anlegers schwappten und nur wenige Schritte von seinem Standort entfernt brachen.

Geduld, sagte sich Afafrenfere. Er wartete darauf, dass es dunkler wurde.

Mit großem Geschick schlich Bruder Afafrenfere an Deck und bis in den Schatten vor der Kabine. Drinnen hörte er die Arbeiter lachen und scherzen und reagierte zunächst enttäuscht. Offenbar war dieses Boot doch nichts weiter als ein Zufluchtsort für die Nacht. Dennoch blieb er, denn er wollte sichergehen. Er wusste nicht, ob die beiden wirklich an Dahlias Verschwinden beteiligt gewesen

waren, aber Ambergris hatte eine ähnliche Ahnung gehabt, und in den letzten Tagen hatte Afafrenfere nichts von dem Glauben abbringen können, hier zwei gewissenlose Schurken vor sich zu haben. Sie hatten etwas zu verbergen, auch wenn er noch nicht genau wusste, was es war.

Leise suchte der Mönch das Deck nach Hinweisen ab. Alles erschien ganz normal ... bis ihm das Licht auffiel, das durch ein paar Ritzen aus dem Laderaum drang, nicht aus der Kabine.

Afafrenfere stammte aus den Blutsteinlanden und kannte sich mit Schiffen nicht besonders gut aus, aber auf einigen war er schon gewesen. Seiner Erfahrung nach dürften die Arbeiter keine Möglichkeit haben, aus der Kabine direkt unter Deck zu gelangen. Er kehrte zur Kabine zurück, wo die beiden immer noch zu hören waren. Der Jüngere beschwerte sich gerade über den Rauch aus der Pfeife des Alten.

Gegenüber der Kabinentür lag die Luke zum Laderaum. Es würde nicht

leicht sein, ungesehen dorthinzugelangen, dachte der Mönch, kroch aber dennoch langsam darauf zu.

»Raus mit dir! Verschwinde, du alter Stinker!«, hörte er von drinnen.

Erschrocken sprang der Mönch auf und machte einen Satz, als die Tür aufgerissen wurde und der alte Mann herausstürmte.

Der Gestank seiner Pfeife war in der Tat abscheulich. Hustend baute sich der Seebär unter Afafrenfere auf, der sich wie eine Schlange um

die Rah des Großmasts geschlungen hatte. Die Kabinentür stand noch immer offen und knarrte leise, als sie mit dem Schaukeln des Boots langsam hin und her schwang. Afafrenfere erhaschte einen Blick auf den anderen Mann, der drinnen offenbar ein Essen zubereitete.

Der Alte ging zur Reling und sah aufs Meer hinaus.

Afafrenfere rutschte über ihm an der Rah entlang. Nachdem er sich vergewissert hatte, dass der andere wirklich abgelenkt war, ließ der Mönch sich auf sein Opfer fallen. Er

schlug dem Mann den rechten Unterarm fest gegen die Kehle, und mit der linken Hand packte er von hinten eine Handvoll Haare und ein Ohr und drückte seinen Kopf nach vorn, um den Würgegriff weiter zu schließen. Nach wenigen Augenblicken erschlaffte der Arbeiter in Afairenferes starkem Griff, und der Mönch ließ den Bewusstlosen auf das Deck sinken.

Er hielt sich nicht lange auf, sondern brach gewaltsam durch die Tür in die Kabine und packte den anderen Mann auf ähnliche Weise.

Bald darauf saßen beide gefesselt und geknebelt Rücken an Rücken in der Kabine, während der Mönch vorsichtig zur Luke schlich.

Auf dem Bauch liegend spähte Afairenfere durch die Ritzen in den Laderaum. Dabei achtete er gut darauf, keinen Laut von sich zu geben – obwohl er dort Dahlia entdeckte, die ebenfalls geknebelt an einen Stuhl gebunden war. Und auf der anderen Seite saß Efron und starrte sie an.

Dahlia konnte ihm nicht in die Augen sehen, stellte Afairenfere

fest. Er rief sich alles ins Gedächtnis, was er über den gefährlichen Hexer wusste. Was war da zwischen Effron und Dahlia? Warum hatte er sie gefangen genommen, und warum war er überhaupt noch auf Toril? Afafrenfere wusste schließlich, dass Effron jederzeit mit ihr zusammen ins Schattenreich zurückkehren könnte.

Es steckte also mehr dahinter, und Afafrenfere wollte davon erfahren.

Deshalb wartete er, während es immer dunkler wurde. Der

Mondstellung nach war es bereits nach Mitternacht, als Effron sich schließlich rührte.

Der junge Tiefling ging zu Dahlia und zog ihr den Knebel heraus.

»Jetzt schlafen alle«, sagte er.
»Keiner wird dich schreien hören.«

»Ich werde nicht schreien«, erwiderte Dahlia, ohne ihn anzusehen.

»Ich könnte dafür sorgen.«

Nicht einmal jetzt blickte sie auf. Wo war der Hitzkopf, den Afafrenfere kannte? Wenn Drizzt oder Entreri oder sonst jemand in

Letzthafen so mit ihr gesprochen hätte, hätte sie ihnen ins Gesicht gespuckt, ob gefesselt oder nicht.

»Weißt du, wie sehr ich dich hasse?«, fragte Effron.

»Kein Wunder«, flüsterte Dahlia kaum hörbar und zutiefst zerknirscht.

»Warum also?«, herrschte er sie an. Seine Stimme wurde lauter und zitterte. »Wenn die Erinnerung dir derart wehtut, warum?«

»Das kannst du nicht verstehen.«

»Versuche es!«

»Weil du aussahst wie er!«, schrie

Dahlia ihn schließlich an und öffnete die tränennassen Lider. »Du hast ausgesehen wie er. Wann immer ich dich angesehen habe, habe ich nur ihn gesehen!«

»Erzgo Alegni?«

»Sprich diesen Namen nicht aus!«

»Er war mein Vater!«, fuhr Effron auf. »Erzgo Alegni war mein Vater. Immerhin hat er mich großgezogen! Immerhin hat er mich nicht von einer Klippe geschleudert!«

Wieder musste Afafrenfere sich beherrschen, um den Mund zu halten, denn das meinte Effron

offenkundig nicht bildlich.

»Du wolltest mich umbringen!«, schrie er Dahlia ins Gesicht, die jetzt offen weinte.

»Ihn wollte ich umbringen«, stellte sie klar, obwohl ihr bei jeder Silbe die Stimme zu versagen drohte. »Aber das konnte ich nicht! Ich war noch ein Kind, begreifst du das nicht? Eine kleine verwaiste Elfe, die sich mit den wenigen aus ihrem Clan, die den Überfall überlebt hatten, im Wald versteckte. Und er kam zurück, um dich zu holen.«

Effron stieß ein unverständliches

Gestammel aus. »Warum hast du mich ihm nicht einfach überlassen?«, herrschte er sie an.

»Er hätte mich umgebracht.«

»Die meisten Mütter sind bereit, für ihre Kinder zu sterben. Eine echte Mutter wäre lieber gestorben ...«

»Wahrscheinlich hätte er mich eher gleich wieder vergewaltigt«, sagte Dahlia. Jetzt sah sie Effron nicht mehr an. Ihrem Tonfall nach hatte Afafrenfere den Eindruck, sie spräche eher mit sich selbst, um ihre schmerzlichen Erinnerungen zu

begreifen. »Er hätte mir das nächste Kind eingepflanzt, damit ich ihm als Zuchtstute diene. Wie Vieh!« Sie blickte auf und schien neue Kraft zu schöpfen. »Und was dich angeht, dich hätte er ohnehin gelehrt, mich zu hassen.«

»Nein.«

»Doch!«, fuhr Dahlia auf. »Er hätte es dir von Kindesbeinen an eingetrichtert. Er hätte dich zu dem gemacht, der er ist, jemand, der losrennt und mordet und schändet ...«

»Nein!«, sagte Effron. Er schlug

Dahlia ins Gesicht, doch dann wich er zurück. Er wirkte genauso verletzt wie sie, und sie begann abermals zu weinen.

Afafrenfere hatte genug gehört. Er wich vom Laderaum zurück und kletterte an einem Führseil in die Höhe, um sich in Position zu bringen.

Wiederholt spielte er seinen Plan in Gedanken durch und rief sich dabei alles ins Gedächtnis, was er über Effron wusste. Er erinnerte sich, wozu der Tiefling fähig war.

Unten hörte er erneut eine

Ohrfeige.

Da sprang Afairenfere los und stieß mit einem Doppeltritt gegen die Luke, um mit seinem Gewicht, dem Schwung und den Tritten das morsche Holz zu sprengen. Er landete perfekt ausbalanciert und griff den überraschten Effron sofort an, indem er sich nach vorne abrollte.

Dahlia schrie auf. Effron riss abwehrend den gesunden Arm hoch, und Afairenfere kam auf die Beine, während er bereits auf Effron einschlug. Der Hexer hatte sich

natürlich magisch abgeschirmt, aber die pausenlosen Schläge des Mönchs konnten die Barriere durchdringen. Mehrfach landete er einen Treffer in Effrons Gesicht.

Der Hexer wich zurück, doch Afafrenfere folgte ihm mit Schlägen und Tritten. Sein unablässiges Angreifen ließ dem Zauberer keine Pause und damit keine Möglichkeit, seine Magie einzusetzen. Der Mönch wusste genau, dass es das Beste wäre, den jungen Tiefling schnellstmöglich zu überwältigen, bevor dieser gefährliche Gegner das

Gleichgewicht zurückerlangte.

Ein scharfer linker Haken sauste am abwehrenden Arm des Hexers vorbei und ließ seinen Kopf nach hinten schnellen. Es folgte ein rechter Haken, dessen Wucht allerdings von dem unwillkürlich erhobenen Arm des taumelnden Effron abgefangen wurde. Das half ihm jedoch wenig, weil dieser Angriff nur dazu gedient hatte, Effron zu drehen und seine Abwehr zu durchbrechen, damit Afafrenfere den rechten Fuß nach vorn setzen konnte. Erst jetzt folgte der

eigentliche Angriff, ein weiter linker Kinnhaken, der den Arm des Zauberers umging und ihn so hart traf, dass sein Kopf zur Seite gerissen wurde.

Afafrenfere vollführte eine knappe Drehung, bei der er das rechte Bein so hoch erhoben nachzog, dass er beinahe die niedrigen Deckenbalken gestreift hätte. Als er dieses Bein quer nach unten zog, traf er den Hexer am Schlüsselbein und zwang ihn damit auf die Knie.

Der Mönch wagte nicht, langsamer zu werden, denn schließlich könnte

ein einziger Zauber von Effron das Glück wenden. Aus unerfindlichen Gründen schien Effron jedoch keinen Widerstand zu leisten. Vielleicht lag es an der brutalen Plötzlichkeit des Angriffs, aber für Afafrenfere schien mehr dahinterzustecken, eine Art tiefe Resignation.

Wenn er Zeit gehabt hätte, darüber nachzudenken, hätte Afafrenfere das natürlich begriffen: Der Tiefling war von der Konfrontation mit seiner Mutter genauso überwältigt wie Dahlia.

Doch Afafrenfere ging das Risiko nicht ein, dass diese scheinbare Unterwerfung von Dauer sein mochte. Er schnellte vor, schlug Effrons klägliche Gegenwehr weg und verpasste ihm einen Rückhandschlag gegen die Stirn, der seinen Kopf nach hinten warf und damit den Hals entblöbte. Mit derselben Bewegung stemmte sich der Mönch in den Boden und hob die rechte Hand mit klauenartig gekrümmten Fingern zum tödlichen Schlag.

Effron konnte ihn nicht aufhalten.

Er machte auch nicht den Eindruck,
als ob er das wollte.

Kapitel 14

Schatten der Wahrheit

Der Ausblick vom Mastkorb der Elritze fiel stets auf die sanfte Krümmung des Horizonts. Nach drei Tagen jenseits von Baldurs Tor war das Schiff auf günstigen Wind und hilfreiche Strömungen getroffen. Es war kein Land in Sicht, und das war auch nicht erwünscht.

Jedenfalls nicht von Drizzt. Er hockte hoch über dem Deck, blickte

auf die Wogen hinaus und überließ sich dabei seinen Gedanken.

Er wollte Dahlia helfen. Er wollte sie trösten und ihr beistehen, aber letztlich hatte er keine Ahnung, was er zu der innerlich zerrissenen Frau sagen sollte. Womit konnte er ihr schon weiterhelfen, besonders solange Effron gefesselt in einem Verschlag im Laderaum lag?

Aus Drizzts Sicht hatte Dahlia sich nach Afafrenferes waghalsigem Rettungsversuch verändert, und dies galt auch für Effrons Rolle als Feind. Beide zeigten kaum

Lebenszeichen. Der junge Hexer leistete keinen nennenswerten Widerstand, und die Elfenkriegerin war einfach teilnahmslos. Seit Dahlias Gefangennahme und den langen Verhören durch ihren Sohn schienen beide sich vollkommen verausgabt zu haben.

Bei einem Piratenüberfall würden die zwei sich wahrscheinlich kampflös ergeben, und Drizzt konnte sich sogar vorstellen, dass sie achselzuckend von der Planke springen würden.

Bei diesem Gedanken warf der

Drow einen Blick auf das Deck, wo Dahlia mit den Matrosen an der Steuerbordreling saß und störrisch ein zerrissenes Segel flickte. Bei ihrem Tempo würde sie mit einem fingerlangen Riss allerdings vermutlich beschäftigt sein, bis sie Memnon erreichten.

Drizzts Blick wanderte weiter nach achtern, wo Ambergris gerade aus der Luke stieg. Die Zwergin griff nach hinten, packte Effron und half ihm ins Freie. Afafrenfere folgte ihnen dichtauf.

Mittschiffs warf Dahlia dem

Tiefling einen kurzen Blick zu, widmete sich aber gleich wieder ihrer Arbeit.

Sie gab sich schwer beschäftigt, dachte Drizzt, und versuchte so zu tun, als wäre Effron gar nicht an Deck oder nicht einmal an Bord.

Aber selbst das konnte Dahlias Gefühle nicht gegen seine Anwesenheit wappnen. Sie holte tief Luft, schloss die Augen, nahm ihre Sachen und ging zur vorderen Luke, ohne sich nach Effron umzusehen.

»Effron«, flüsterte Drizzt hoch

oben, und plötzlich hatte er die einfache Antwort auf all die Fragen und Zweifel, die ihn schon so lange beschäftigten. Es ging überhaupt nicht um seine Beziehung zu Dahlia, wie auch immer es darum bestellt war. Es ging noch nicht einmal um ihn. Vielmehr ging es um diesen verkrüppelten Tiefling, der sich jetzt an die rückwärtige Reling der Elritze lehnte.

Drizzt konnte die Vielzahl der Gefühle, die in Effron und Dahlia tobten, nicht annähernd erahnen. Die Umstände und die abrupte

Veränderung der Ereignisse hatten sie aus den verborgensten Ecken ihres Herzens hervorgezerrt. Doch erst jetzt kam der Drow zu der Erkenntnis, dass es nicht schlimm war, dass er es nicht begriff.

Weil es gar nicht um ihn ging.

Drizzt schwang sich von seinem Platz, hielt sich fest und schlang die Füße um das Führseil, um sich halb gleitend, halb hangelnd zum Deck hinunterzulassen. Nach einem letzten Blick zu der Luke, durch die Dahlia verschwunden war – und einem flüchtigen Gedanken, dass

sie unter Deck mit Artemis Entreri redete oder zumindest mit ihm zusammensaß –, ging Drizzt nach achtern.

»Heda!«, schrie Sikkal ihn an.
»Schaff dich auf den Ausguck zurück!«

Drizzt würdigte den alten Maat keines Blickes, sondern umrundete die Kapitänskajüte. Hinten empfing ihn die Zwergin.

»Lös mich im Mastkorb ab«, bat er Afafrenfere, als auch der Mönch ihn begrüßte. »Ich brauche nicht lange.«

Afafrenfere warf einen Blick auf Effron, der den Blick nicht vom schäumenden Kielwasser der Elritze abgewandt hatte und sich ausschließlich für die schwarze, leere Tiefe zu interessieren schien. Mit einem Nicken ging der Mönch an Drizzt vorbei.

»Du kannst mitgehen«, sagte der Drow zu Ambergris.

»Ich klettere doch keinen verdammt toten Baum hoch«, wehrte die Zwergin ab.

»Dann bleib eben unten.«

Ambergris grinste frech. »Wir

haben mit Cannavara abgemacht, dass immer zwei von uns bei diesem Bürschchen bleiben, einschließlich mir und meinen Beruhigungssprüchen.«

Drizzt nickte Afafrenfere nach.

»Ich warte gleich um die Ecke«, erklärte die dickköpfige Zwergin, marschierte um Drizzt herum und ließ sich geräuschvoll an der Kabine nieder. Dort begann sie zu singen, eine alte Zwergenballade über tiefe Minen, dicke Silberadern und eine Horde Goblins, die eine Umsiedlung nach Zwergenart benötigten.

Drizzt stellte sich mit dem Rücken zum Meer neben Effron.

»Wo soll das hinführen?«, fragte er den Hexer oder eher dessen Rücken, weil der Tiefling immer noch auf das leere Meer hinausblickte. »Weißt du es? Ist es dir überhaupt wichtig?«, fragte Drizzt weiter, als Effron nicht reagierte.

»Was geht es dich an?«, entgegnete der Tiefling gereizt.

»Dahlia ... deine Mutter ist mir wichtig«, sagte Drizzt, um Effron direkt daran zu erinnern, was ihm

momentan derart viel Schmerz bereitete.

Die Antwort des jungen Tieflings bestand in einem verächtlichen Schnauben. Damit hatte Drizzt nicht unbedingt gerechnet.

»Warum zweifelst du daran?«, fragte Drizzt, der sich weiterhin bemühte, vernünftig und ruhig zu bleiben. Er wollte Effron ernsthaft aus seinem Panzer locken. »Dahlia und ich sind schon viele Monate gemeinsam unterwegs.«

»Ihr schlaft miteinander, meinst du«, sagte Effron, ohne sich

umzudrehen.

»Das ist unsere Sache.«

»Und die von Artemis Entreri?«, fragte der junge Tiefling. Jetzt sah er Drizzt doch an. Auf seinem Gesicht stand ein boshafte, beunruhigendes Lächeln.

Drizzt wusste nicht, wie er darauf reagieren sollte. Er war sich nicht sicher, worauf Effron hinauswollte, hatte jedoch Angst davor.

»Als ich Dahlia gefangen genommen habe, kam sie gerade von ihm«, erklärte Effron.

Drizzt zuckte mit den Schultern. Er

wollte diese Unterhaltung unbedingt auf das eigentliche Thema zurücklenken – Effron und Dahlia.

»Sie kam aus seinem Bett«, fuhr Effron unbeirrt fort und wirkte sehr selbstzufrieden. »Sie stank noch nach ihm.«

Drizzt brauchte all seine Selbstbeherrschung, um den gehässigen kleinen Kerl nicht einfach über die Reling zu stoßen, ein für alle Mal. Jedes Wort von Effron traf ihn bis ins Mark, besonders da er die Wahrheit

bereits kannte, auch wenn er sich das nie eingestanden hätte.

»Ich verstehe nicht, warum ihr überhaupt zwei Zimmer mieten musstet«, sagte Effron. »Es würde doch Zeit und Geld sparen, nur eines zu nehmen, oder? Dann könnte Dahlia einfach zwischen euch liegen.«

Das letzte Wort hätte er sich beinahe mit einem Stück seiner Zunge abgebissen, als Drizzt kurz die Kontrolle verlor und Effron eine Ohrfeige verpasste.

»Beschäftige dich lieber mit deiner

eigenen Lage«, riet ihm der Drow.
»Wo soll das alles hinführen? Wie soll es enden?«

»Schlecht«, fuhr Effron ihn an.

»Das ist eine Möglichkeit. Aber du hast die Wahl.«

»Ich will sie tot sehen.«

»Dann bist du ein Narr.«

»Du weißt ja nicht ...«, begann Effron, aber Drizzt schnitt ihm das Wort ab.

»Ihr Tod befreit dich nicht von deiner Last«, versicherte Drizzt ihm ruhig. »Du wirst vorübergehend zufrieden sein, aber auf Dauer wirst

du noch mehr leiden. So viel weiß ich. Was auch immer du glaubst, worum auch immer es dir geht, wovon ich nichts weiß, ist unwichtig. Denn so viel weiß ich.«

Effron starrte ihn durchdringend an.

»Wo soll das alles hinführen?«, fragte Drizzt noch einmal und ging davon. Als Ambergris um die Ecke bog, noch ehe Drizzt dort war, wusste er, dass sie jedes Wort gehört hatte.

Und das Mitleid auf ihrem Gesicht galt ihm.

»Das solltest du dich auch fragen«, flüsterte die Zwergin ihm im Vorbeigehen zu.

Hoch oben im Mastkorb war Drizzt der Erste, der Land entdeckte: eine Bergspitze im Südosten. Memnon lag näher als dieser Berg, soweit Drizzt wusste, war aber noch nicht zu sehen, als die Elritze sich dem Ende der zweiten Etappe ihrer Reise näherte.

Er rief seine Entdeckung Kapitän Cannavara zu, der zu ihm hinaufnickte, als hätte er auf diese

Nachricht schon gewartet. »Halte Ausschau nach Piratenflaggen am Horizont, Drow!«, rief er zurück. »Das ist der Kanal, in dem sie auf der Lauer liegen!«

Drizzt nickte, dachte sich aber nichts dabei. Es waren keine Segel in Sicht, und das irritierte ihn eher. Er suchte den Horizont ab, wie der Kapitän es befohlen hatte, und hoffte, etwas zu entdecken. Zu seiner Enttäuschung fand er nichts.

Drizzt brauchte einen Kampf.

Schon seit zwei Zehntagen sehnte er sich danach. Nach seinem

Wortwechsel mit Effron hatte der Drow unwillkürlich immer wieder die Fäuste geballt, meist wenn Artemis Entreri in Sicht kam.

Jetzt blickte er auf das Deck hinunter, wo Entreri im vorderen Bereich hockte und Brot aß. Dahlia saß nicht weit entfernt und arbeitete an den Leinen, während der Steuermann sich bemühte, die Segel voll im Wind zu halten.

Dass die beiden im selben Bereich saßen, störte ihn, und seine Phantasie führte ihn an wahrhaft dunkle Orte. Er schüttelte die Bilder

ab und versuchte, wieder rational zu denken, suchte nach der Grenze, an der Drizzt endete und Dahlia begann. Dabei konzentrierte er sich nicht auf den Anspruch, den er an die Frau stellte, sondern vielmehr auf den Gedanken, dass jeglicher derartige Anspruch anmaßend war.

Dennoch merkte der Drow, dass er die Zähne zusammenbiss. Für den Übergang zwischen Gefühlen und Logik gab es schließlich keine sauber markierten Grenzsteine.

»Memnon?«, fragte Dahlia den Kapitän nach Drizzts Ruf.

»Mit der Morgenflut«, bestätigte der Kapitän.

Erschrocken warf Dahlia einen Blick auf Entreri. Es ging ihr nicht nur um die Möglichkeit, dass er gehen könnte, wie er angedeutet hatte, sondern auch um die bevorstehende Entscheidung bezüglich Effron, die jetzt unvermeidbar war. Dahlia hatte ihren Sohn auf der Reise kaum gesehen, weil sie seine Bewachung bereitwillig Afafrenfere und Ambergris übertragen hatte. Auch wenn angesichts von Effrons

offensichtlicher Verzweiflung wohl kaum viel Überwachung erforderlich war. Ambergris hatte allen wiederholt versichert, dass Effron mehrfach Gelegenheit zur Flucht gehabt hätte, weil er immerhin den Schattenschritt beherrschte. Wenn er damit ins Schattenreich zurückkehren wollte, könnte ihn nur ein sofortiges, massives Eingreifen davon abhalten, und im Laufe der Zehntage hätte er sicher viele Male fliehen können.

Jetzt aber drohte mit Memnon der nächste Hafen, und Cannavara

hatte der Mannschaft angekündigt, dass sie zehn Tage, vielleicht sogar zwanzig, bleiben würden, weil an Rumpf und Masten der Elritze verschiedene Reparaturen anstanden.

Mit einem Stoßseufzer machte Dahlia sich auf den Weg nach unten.

»Moment mal, Kleine!«, sagte Cannavara zu ihr. »Wo willst du hin?«

»Ich habe etwas zu erledigen.«

»Du hast nichts anderes zu erledigen als deine Arbeit an dem

Tau da. Hier auf dem letzten Stück nach Memnon sind Piraten unterwegs, und bis wir sicher im Hafen liegen, versäumt hier keiner seine Pflichten.«

Dahlia wandte sich von ihm ab. »Entreri!«, rief sie, und dieser sah sich um. Sie nickte zu ihrem Posten hin, machte ein bittendes Gesicht und zuckte mit den Schultern.

Artemis Entreri nahm sich noch ein Stück Brot, nickte und übernahm ihren Platz.

Daraufhin drehte sich Dahlia wieder zum Kapitän um, der sich

jedoch bereits um etwas anderes kümmerte.

Die Elfe schenkte Drizzt keinen Blick, als sie zu der offenen Luke auf dem Achterdeck ging.

»Geht«, wies sie die Zwergin und den Mönch an, während sie hinunterstieg.

»Aye, für solche Spielchen sind wir aber schon zu nahe«, bemerkte Ambergris.

Dahlia zuckte nicht mit der Wimper und sah die Zwergin gar nicht an, denn ihre Augen hingen an der kleinen Gestalt, die gegenüber

in einer Hängematte lag.

»Dann fessle ihn«, wies Ambergris den Mönch an.

Noch ehe Afafrenfere einen Schritt gemacht hatte, wiederholte Dahlia: »Geht!« Ihr Tonfall erlaubte keinen Widerspruch.

Die Zwergin und der Mönch wechselten achselzuckend einen Blick. Im Moment schien es ihnen beiden egal zu sein.

»Tu, was du tun musst«, meinte Ambergris und ging.

»Wir sind bald im Hafen«, sagte Dahlia, als sie mit Effron in dem

kleinen Verschlag allein war.

Er sah nicht einmal zu ihr hin.

»Memnon«, erklärte sie und schob einen Stuhl an seine Hängematte.
»Eine exotische Stadt, so weit ich gehört habe. Im Süden und ganz anderes als ...«

»Was interessiert mich das?«, unterbrach er sie, ohne sich nach ihr umzudrehen.

»Sieh mich an«, bat sie ihn.

»Raus«, erwiderte er.

Mit einem Satz sprang Dahlia auf, packte Effron und riss ihn so unsanft herum, dass er aus seiner

Hängematte auf den Boden kippte. Sofort rappelte er sich hoch. Seine Augen, das tieflingsrote und das elfenblaue, blitzten vor Wut.

»Setz dich«, befahl Dahlia und wies auf einen zweiten Stuhl.

»Spring ins Meer«, entgegnete er.

Dahlia nahm trotzdem Platz und starrte den Halb-Elfen oder Halb-Tiefling an.

»Ich muss dir etwas erzählen, und du musst zuhören«, begann sie leise.

»Und dann?«

Sie zuckte mit den Schultern.

»Dann bringst du mich um?«, fragte Effron.

»Nein«, antwortete Dahlia mit tiefer Resignation.

»Dann bringe ich dich um?«

»Würde dir das gefallen?«

»Ja.«

Sie glaubte ihm nicht, verstand aber, warum er das sagen musste.

»Dann lasse ich es vielleicht zu. Oder ich lasse dich einfach laufen.«

Effron sah sie ungläubig an. »In Memnon?«

Dahlia zuckte wieder mit den Schultern, als wäre das unwichtig,

und deutete noch einmal auf den Stuhl, aber Effron blieb stehen.

Auch das war unwichtig. Die Elfe holte tief Luft. »Seit ich erfuhr, wer du wirklich bist, damals in Gauntlgrym, habe ich diesen Augenblick gefürchtet«, sagte sie und musste sich Mühe geben, damit ihre Stimme nicht brach.

»Gefürchtet? Dein Geständnis? Hatten wir dieses Gespräch nicht schon im Hafen von Baldurs Tor?«

»Nein«, sagte sie. Beschämt blickte sie zu Boden. »Mein Geständnis hast du bereits. Aber

das brauchtest du nicht, weil alles, was Erzgo Alegni dir über den Tag erzählt hat, als er dich zum ersten Mal gesehen hat, der Wahrheit entspricht. Er hatte es nicht nötig, meine Tat auszusmücken.« Sie schnaubte hilflos. »Ich habe es getan.« Wieder atmete sie tief durch, stählte sich und sah Effron in die Augen. »Ich habe dich von der Klippe geworfen. Ich habe dich nicht gewollt, und ich wollte, dass du ... verschwindest.« Sie holte noch einmal Luft, um nicht zu einem Häufchen Elend

zusammenzuberechnen. »Ich wollte dich loswerden. Ich musste es.«

»Hexe«, murmelte er. »Mörderin.«

»Das stimmt«, sagte sie. »Willst du wissen, warum?«

Diese Bemerkung schien Effron zu erschüttern, und damit hatte Dahlia gerechnet. Effron hatte sie nicht getötet. Er hatte sie nicht einmal gefoltert, als sie ihm im Laderaum des Boots in Baldurs Tor ausgeliefert gewesen war. Die meiste Zeit hatte er sie nur angebrüllt und ihr Fragen gestellt, auf die es keine Antwort gab.

Aber vielleicht hatte sie eine Erklärung. Und vielleicht war es das, was der junge Mann wirklich wollte.

»Ich war praktisch noch ein Kind«, fuhr Dahlia fort. »Es ist gar nicht so lange her, aber mir kommt es wie eine Ewigkeit vor. Und ich erinnere mich noch heute daran, an jeden Augenblick, jeden Schritt ...«

»Den Tag, an dem du mich töten wolltest.«

Dahlia schüttelte den Kopf und blickte zu Boden. »Den Tag, an dem Erzgo Alegni meinen Körper

und mein Herz zerriss.« Sie schluchzte auf, gab ihrem Schaudern jedoch nicht nach. Sie würde sich nicht gehen lassen. Nicht jetzt.

Erneut holte sie tief Luft, um sich zu fassen, und beschloss, ihm wieder in die Augen zu sehen. Als sie es endlich wagte, stellte sie überrascht fest, dass er sich gesetzt hatte und sie anstarrte.

»Ich bin zum Fluss gelaufen, um Wasser zu holen«, begann sie. »Das tat ich jeden Morgen, und ich tat es gern.« Sie lachte hilflos auf. »Allein

im Wald herumstreifen, in der Sonne und mit all den Vögeln und den kleinen Tieren ringsherum. Kann ein Elfenmädchen sich etwas Schöneres wünschen?« Wieder entwich ihr ein trauriges Lachen, und sie senkte den Blick.

Während sie Efron ihre Geschichte erzählte, sah sie nicht mehr auf. Sie erzählte, wie überrascht sie gewesen war, als sie zurückkehrte und feststellte, dass die Shadovar von Erzgo Alegni ihr Dorf überfallen hatten. Sie schonte weder Efron noch sich selbst, als sie berichtete,

wie Alegni bei ihrem Anblick reagiert hatte. In allen Einzelheiten schilderte sie die Vergewaltigung und wie er zuletzt als Gipfel des Verrats ihre geliebte Mutter geköpft hatte.

Die Tränen rannen aus ihren Augen, als sie fortfuhr und die folgenden Monate beschrieb, die Schmerzen und die Angst. Sie war ehrlich, ließ nichts aus und scheute auch nicht vor der Wahrheit an jenem schicksalhaften Tag zurück, als sie Erzgo Alegni alles heimzahlen wollte.

»Es ging gar nicht um dich«, flüsterte sie. »Es ging nicht um dich, auch wenn es in Wahrheit natürlich nur um dich ging. Aber das war mir nicht klar.«

»Du hättest weglaufen können!«, fuhr er sie an, und dabei bebte seine Stimme.

»Ich weiß«, sagte sie leise. »Aber damals wusste ich es nicht.«

»Warum hast du mich nicht einfach verlassen? Weißt du, welche Schmerzen ich gelitten habe, immer noch leide?«

»Du warst meine einzige Waffe«,

sagte Dahlia, und damit war es genug. Das wusste sie, denn mehr hatte sie nicht für ihn. Noch ehe Effron etwas erwidern konnte, stand sie auf und ging zur Leiter.

»In Memnon kannst du uns verlassen«, teilte sie ihm mit. »Ich werde dich nicht aufhalten. Danach kannst du mir auflauern und mich töten, wenn du willst. Ich werde mich nicht wehren, und ich werde meine Gefährten anweisen, dass sie keine Rache üben sollen, was auch immer du mit mir anstellst.«

Sie blickte nach oben, sah sich

nicht um und wartete auf eine Schimpftirade, die nicht kam.

Und so ließ Dahlia ihn zurück.

»Willst du darüber reden?«, fragte Drizzt sie an diesem Abend, als er zu ihr kam. Dahlia saß allein an Deck. Neben ihm tappte Guenhwyvar unruhig auf und ab.

Dahlia drehte sich zu ihm um und starrte ihn an. Sie versuchte, aus seinem Tonfall schlau zu werden. Es lag keine Feindseligkeit darin. Er wusste von ihrem Verhältnis mit Entreri. Er musste es wissen, denn Ambergris hatte Entreri gewarnt.

Sie hatte ihm mitgeteilt, was Effron enthüllt hatte, und er wiederum hatte es Dahlia gesagt.

Allerdings hatte Drizzt auch kein Verständnis dafür, vermutete Dahlia, und das drückte wohl auch ihre Miene aus, denn nun sagte Drizzt: »Ich bin an einem dunklen Ort aufgewachsen. Vielleicht kann ich nicht nachvollziehen, was du durchgemacht hast, aber ich habe selbst mehr Zeit, als du bisher erlebt hast, in einer Kultur verbracht, in der Mord und Verrat selbstverständlich waren.«

Dahlia fuhr sich mit der Zunge über die Lippen. Dieser unerwartete Auftakt hatte sie überrascht. Drizzt machte ihr gerade ein Angebot. Trotz der wachsenden Entfremdung zwischen ihnen, einer Kluft, die sie zu Artemis Entreri getrieben hatte, schien der Drow es ernst zu meinen. Die Elfe streichelte Guen, und der Panther rollte sich vor ihren Füßen zusammen und gähnte ausgiebig.

Dahlia wusste Drizzts Fairness zu schätzen, aber dennoch hatte sie nichts zu sagen. Nicht jetzt.

Da öffnete der Drow die Arme, und Dahlia nahm seine Einladung dankbar an. Sie gestand sich sogar ein, dass jeder Versuch zu weiteren Intimitäten ihr durchaus willkommen wäre.

Aber Drizzt unternahm nichts weiter, und das kam Dahlia letztlich auch wie eine Zurückweisung vor. Sie reckte sich nach Drizzts Gesicht, um ihn leidenschaftlich zu küssen.

Doch er drehte sich im letzten Moment weg.

Mit einem leisen Protestschrei packte Dahlia ihn und wollte sich

ihm aufzwingen. Dazu war Drizzt allerdings zu stark und hielt sie zurück.

Sie boxte ihn und wollte zurückweichen, doch er hielt sie fest und drückte sie noch fester an sich, ohne ihre Arme loszulassen.

Sie wollte ihn umbringen!

Nein, sie wollte ihn lieben. Sie brauchte ihn an ihrer Seite und in ihr. Am liebsten hätte sie ihn sich einverleibt, als Anker für ihre Gefühle benutzt, denn sie musste wissen, dass er sie so liebte wie sie ...

Schließlich hörte Dahlia auf zu zappeln. Sie rang nach Atem.

Nach einer kurzen Pause schob Drizzt sie auf Armeslänge von sich und sagte: »Geh und besuche Effron, so oft du kannst.«

Dahlia klappte der Mund auf, doch Drizzt drehte sich zum Großmast um. »Geh, Guen«, sagte er und entließ mit diesen Worten auch Dahlia, weil er daraufhin sofort auf seinen Posten klomm, wo er inzwischen die meiste Zeit verbrachte, sogar bei Nacht.

Dahlia wusste nicht, was sie davon

halten sollte. Jetzt brauchte sie Drizzt, doch er war gegangen.

Sie brauchte ihren Geliebten.

Dahlia hatte nie jemanden gebraucht.

Nie!

Bis jetzt. Und jetzt brauchte sie ihn, und er war gegangen, und das war ihre Schuld. Warum war sie in jener Nacht in Baldurs Tor zu Entreri gegangen? War es der Zorn, der sie in sein Bett getrieben hatte? Oder war es die Angst vor den nicht zu leugnenden, beunruhigenden Gefühlen gegenüber dem

abtrünnigen Drow?

Sie kam sich vor, als stünde sie noch einmal auf jener Klippe und würde Effron in die Luft werfen. An jenem schrecklichen Tag hatte sie sein Leben ruiniert, aber ihr eigenes ebenfalls.

Hatte sie mit ihrem Gang zu Entreri das Gleiche angestellt?

Sie sah, wie Guenhwyvar zu grauem Nebel wurde und im Nichts verschwand, und das war für sie das passende Bild für ihre Beziehung zu Drizzt.

»Geh zu Effron«, rief Drizzt zu ihr

herunter, und sie kam sich vor, als würde er ihren inneren Aufruhr sehen. »Du kannst das in Ordnung bringen.«

Effron.

»Effron«, flüsterte sie.

Dahlia hatte Panik davor, auch nur zu hoffen. Am liebsten hätte sie sich die Pulsadern aufgeschnitten und wäre hier und jetzt unter Tränen verblutet, bis ein gnädiger Tod diese grausame Marter enden ließ.

Aber Drizzts Worte hallten durch ihre Gedanken und übertönten die Verzweiflung.

Deshalb ging sie leise hinunter, ohne die Zwergin und den Mönch oder Efron zu wecken, der in seiner Hängematte von seinen Träumen gequält wurde. Irgendwann legte sie die Hand auf seine geschundene Schulter und flüsterte ihm zu, er möge sich beruhigen.

So schlief sie ein, und als sie erwachte, merkte sie, dass Effron sie anstarrte, aber keine Anstalten machte, ihre Hand wegzustoßen, die immer noch auf seiner Schulter lag.

Sie versuchte, seinen

Gesichtsausdruck zu begreifen, vermochte es aber nicht. Noch immer lag Schmerz auf seinen schmalen Zügen, aber was sie nicht mehr sah, war das Gift, das bisher so im Vordergrund gestanden hatte.

Dahlia schluckte. »Heute erreichen wir Memnon«, sagte sie. »Ich halte Wort. Es ist deine Entscheidung.« Als sie weitersprach, versagte ihr beinahe die Stimme. »Ich hoffe, dass du noch dabei bist, wenn wir auslaufen.«

»Warum?«, fragte er, und es klang ehrlich.

Dahlia zuckte mit den Schultern. Sie spürte, wie ihr erneut Tränen in die Augen traten, ohne dass sie etwas dagegen tun konnte.

Deshalb stand sie rasch auf und eilte aus dem Laderaum.

Am folgenden Morgen schob sich die Elritze auf den Hafen von Memnon zu. Die Besatzung hatte alle Hände voll zu tun, um die Segel zu reffen und die Leinen bereitzuhalten.

»Hol dir die Memnon-Karte von meinem Tisch«, wies der Kapitän

Drizzt an. »Und dann ab in den Ausguck, mitsamt der Seekarte. Memnon selbst ist sicher, aber an Steuerbord kommen wir an gefährlichen Untiefen vorbei, und ich war seit Jahren nicht mehr hier.«

Drizzt nickte und eilte in die Kajüte, wo die Karte auf einem Stoß Pergamente bereitlag. Drizzt griff zu, machte kehrt – und wäre beinahe mit Artemis Entreri zusammengestoßen, der hinter ihm hereingeschlüpft war.

Und er hatte die Tür geschlossen.

Drizzt wusste nicht, was er davon halten sollte. Der Meuchelmörder stand unmittelbar vor ihm und sah ihn durchdringend an. Er machte allerdings keine Anstalten, nach seinen Waffen zu greifen.

Dennoch sträubten sich Drizzts Nackenhaare, als er den gefährlichen Mann musterte. Entreris Gesicht war wie Stein. Irgendetwas stimmte nicht.

Entreri betrachtete ihn eingehend, aber warum?

»Du weißt es«, stellte der Mann schließlich fest.

»Ich weiß es?«

»Wenn du mich töten willst, wäre dies der passende Moment.«

Drizzt wich einen halben Schritt zurück, weil ihm plötzlich alles klar war. Er dachte an Effrons Behauptungen. Insgeheim kannte er die Wahrheit längst.

»Du verlässt uns?«, fragte Drizzt.

Mit dieser Reaktion hatte Entreri nicht gerechnet und wich ebenfalls ein Stück zurück.

»Ich habe beschlossen zu bleiben«, sagte er.

Drizzt nickte kurz und hörte sich

sogar sagen: »Gut«, bevor er an Entreri vorbei nach draußen ging, um zu seinem Lieblingsplatz auf dem Großmast zu klettern, hoch über allem anderen.

Dort rollte er die Karte auf, soweit es im Wind möglich war, riss sich zusammen und versuchte, sich auf seine Aufgabe zu konzentrieren.

Aber während er im Wasser nach den Felsen Ausschau hielt, sah er eigentlich nur Artemis Entreri vor sich, der sagte: »Du weißt es.«

Zwölf Tage später stach die Elritze nach einem insgesamt

ereignisarmen Besuch, bei dem Drizzt und die anderen nicht einmal Zimmer angemietet hatten, wieder in See. Diesmal ging es nach Calimhafen und von dort aus zurück nach Luskan, das sie erreichen wollten, bevor der kalte Nordwind Eisberge vor die nördliche Schwertküste trieb.

Angefüllt mit Arbeit und Langeweile gingen die Tage nahtlos ineinander über, das ganz normale Leben auf See. Oben im Ausguck sehnte sich Drizzt nach seiner Zeit auf der Seekobold, wo sie in seiner

Erinnerung unablässig auf Piratenjagd gewesen waren und an jedem Horizont eine Seeschlacht wartete. Inzwischen war das anders, und selbst so weit südlich bemerkte Drizzt den Einfluss der Flagge von Schiff Kurth. Rund um Calimhafen trafen sie auf viele Schiffe, die Drizzt als Seeräuber im Verdacht hatte, aber keiner davon wandte sich gegen die Elritze.

Das enttäuschte Drizzt. Er brannte auf einen Kampf. Seine Beziehung zu Dahlia war am Ende. Sie gingen freundlich miteinander um, waren

manchmal abends zusammen an der Reling und unterhielten sich unter dem Firmament – nein, eigentlich redeten sie gar nicht, sondern saßen die meiste Zeit nur da und ließen sich vom meditativen Funkeln des Nachthimmels verschlucken.

Einige Male war Dahlia näher gerückt, um ihr Bedürfnis nach mehr Intimität zu zeigen, aber diesen Gedanken hatte Drizzt nie mehr weitergesponnen. Er wollte es nicht, obwohl ihm der Grund dafür unklar war. Schließlich wollte er ihr

wirklich keinen Kummer bereiten, und ihre Reize waren nicht zu leugnen.

Zu Drizzts Überraschung ging es gar nicht darum, dass Dahlia ihn mit Artemis Entreri betrogen hatte. Sein Problem hatte mehr mit der Philosophie von Innovindil zu tun als mit Dahlia, und natürlich auch mehr mit ihm selbst.

Dahlia ging nicht zu Entreri, soweit er wusste, aber das tröstete Drizzt nicht, sondern war ihm gegenwärtig praktisch gleichgültig. Die Elfe war bis ins Mark verletzt und

konzentrierte sich ganz auf Effron.

Ja, Effron, und inzwischen wussten alle, dass Dahlia ihm die Freiheit angeboten hatte. Dennoch blieb er an Bord der Elritze, wenn auch nicht mehr unter ständiger Bewachung im Laderaum. Er kam nicht oft an Deck, was angesichts seiner Jahre im trüben Zwielight des Schattenreichs verständlich war, aber es hinderte ihn auch niemand daran.

Ambergris und Afaenfere behielten ihn zwar weiterhin im Auge, doch inzwischen war allen

klar, dass eine schärfere Aufsicht überflüssig war.

Dahlia ging jeden Tag zu ihm. Ob sie dabei redeten oder stritten oder einander anfauchten oder einfach zusammensaßen, wussten nur sie selbst, und Drizzt schnitt dieses Thema nie an. Dennoch beobachtete er sie jeden Tag, wenn sie eilig auf die hintere Luke zuhielt und im Laderaum verschwand, und sah noch genauer hin, wenn sie den jungen Hexer verließ, meist viele Stunden später.

Drizzt hatte den Eindruck, dass sie

ihren Frieden fand.

Vielleicht war es nur das, was er ihr und Effron wünschte, wenn er darüber nachdachte.

Er betete inständig, dass er die Situation richtig einschätzte.

Nach einer dieser Begegnungen, als sich das Schiff bereits nördlich von Baldurs Tor befand und wegen des drohenden Winters nun direkter auf Luskan zuhielt, kamen Effron und Dahlia zusammen nach oben.

Schon dieser Umstand hätte Drizzt aufmerken lassen, denn es war das erste Mal in den zwei Monaten ihrer

Reise. Die beiden stellten sich neben die Kapitänskajüte, und Dahlia gab Drizzt ein Zeichen nach unten zu kommen.

Der Drow vergewisserte sich, dass kein Segel am Horizont zu sehen war, und ließ sich herunter. Er merkte, dass Effron ihn ebenso beobachtete wie Ambergris und Afafrenfere, als er über das Deck zu den beiden ging.

»In der ganzen Zeit, die ich hier bin, hast du deinen Panther nicht mehr gerufen«, sagte Effron.

Drizzt sah ihn fragend an.

»Guenhwyvar fühlt sich auf dem Meer nicht besonders wohl«, log er.
»Wann immer das Deck sich bewegt, meutert sie.«

»Kein einziges Mal, die ganze Fahrt über.«

Drizzt schluckte und starrte den Tiefling mit zusammengekniffenen Augen an. Hier irrte Effron, denn Drizzt hatte Guenhwyvar viele Male nachts gerufen, wenn auch nie für längere Zeit. Der Panther wirkte inzwischen noch magerer, als wäre er ernsthaft verletzt, ja, als würde die Lebenskraft ihre körperliche

Gestalt immer schneller verlassen.
»Was weißt du darüber?«, fragte er.
»Sie existiert im Schattenreich,
nicht auf der Astralebene«, sagte
Effron.

Drizzt riss die Augen auf, und
Dahlia und Ambergris, die ganz in
der Nähe stand, holten erschrocken
Luft.

»Im Haus von Fürst Draygo
Quick«, erklärte Efron.

»Sie dient einem Nesser-
Fürsten?«, fragte Drizzt zweifelnd.

»Nein«, sagte Efron rasch. »Nur
wenn du sie zu dir rufst, denn er

sieht durch ihre Augen. Seit Monaten beobachtet er dich durch ihre Augen.«

Drizzt sah Dahlia an, die hilflos mit den Schultern zuckte.

»Warum erzählst du mir das?«

»Weil ich weiß, wo sie ist«, sagte Effron. »Und ich kann dich zu ihr bringen.«

Teil 3

Schatten

Meine Reise von Luskan nach Calimhafen und zurück erwies sich als die eintönigste und dennoch einprägsamste Reise meines Lebens. Weder Stürme noch Piraten machten uns zu schaffen. Das Leben auf der Elritze war nur von den alltäglichen Pflichten geprägt.

Auf emotionaler Ebene allerdings wurde ich im Laufe der Zehntage und Monate Zeuge einer faszinierenden Entwicklung, die von unverhohlenem Hass zu abgrundtiefen Schuldgefühlen und schließlich zu dem inständigen

Bedürfnis nach einer Lösung führte, die für eine unwiderruflich zerstörte Beziehung undenkbar erschien.

Oder doch nicht?

Als wir gegen Erzgo Alegni kämpften, glaubte Dahlia, sich ihrem Dämon zu stellen, aber das war nicht der Fall. Auf dieser Reise hingegen fand sie ihren Dämon, als sie Effron gegenüberstand, und es war nicht der geschundene junge Tiefling, sondern der Riss in ihrem eigenen Herzen. Effron diente nur als Symbol dafür, ein Spiegelbild ihrer selbst und dessen, was sie

getan hatte.

Aus Effrons Perspektive war es ebenso. Er war vielleicht weniger schuldbeladen, aber auch sein Herz war zerrissen. Er hatte das Schlimmste überlebt, was eine Mutter einem Kind antun kann, und sich danach unablässig abgestrampelt, um den unerfüllbaren Erwartungen und Forderungen seines brutalen Vaters nachzukommen. Ohne Freunde und ohne Beistand war er im Schatten von Erzgo Alegni aufgewachsen. Wer konnte eine derartige Tortur

unbeschadet überstehen?

Doch trotz allem besteht für beide noch Hoffnung. Effrons Gefangennahme in Baldurs Tor (für die wir alle ewig in Bruder Afafrenferes Schuld stehen!) zwang Dahlia und ihren Sohn, sich lange auf engstem Raum miteinander zu beschäftigen. Beide mussten sich ihren eigenen Dämonen stellen, denn sie konnten dem Symbol dafür, ihrem Spiegelbild, nicht mehr ausweichen.

Deshalb war Dahlia gezwungen, sich mit ihren Schuldgefühlen

auseinanderzusetzen. Sie musste sich ehrlich eingestehen, was sie getan hatte, und dabei erneut Tage durchleben, an die sie sich lieber nie mehr erinnert hätte. Noch immer ist sie aufgewühlt, aber ihre Last ist deutlich leichter, denn zu ihrer Ehrenrettung muss ich sagen, dass sie ihre Aufgabe ehrlich und aufrichtig bewältigt hat.

Anders geht es auch nicht, oder?

Und sie wirkt umso erlöst, weil Effron großzügig ist, vielleicht aus einem Bedürfnis heraus, das nicht einmal er bisher versteht. Er hat

sich ihr und uns angenähert. Mir hat er verraten, wo Guenhwyvar steckt, und das bedeutet eine unbestreitbare Loslösung von dem Leben, das er bis zu seiner Festnahme in Baldurs Tor führte. Ich weiß nicht, ob er Dahlia verziehen hat, ob er es jemals tun wird, aber seine Feindseligkeit hat jedenfalls abgenommen, und schon dadurch werden Dahlias Schritte leichter.

Ich beobachtete dies als jemand, der sich sein Leben lang um Aufrichtigkeit bemüht hat. Wenn ich

unter den Sternen mit mir selbst
spreche oder wenn ich diese Zeilen
schreibe, gibt es für mich kein
Versteck. Ich will auch keines!
Darum geht es. In erster Linie muss
ich mich meinen eigenen
Schwächen stellen, ohne
Rechtfertigung, ohne Ausrede. Nur
so kann ich darauf hoffen, sie eines
Tages zu überwinden.

Ich muss ehrlich sein.

Seltsamerweise fällt mir das
leichter, wenn mir genau eine
Person zuhört, nämlich ich selbst.
Das war mir bisher nie klar, und ich

weiß nicht, ob es stimmte, als ich noch mit meinen alten Freunden umherzog, mit Bruenor und seiner brutalen Direktheit und mit den anderen dreien, denen ich absolut vertraute. Wenn ich jetzt darüber nachdenke, galt damals wohl eher das Gegenteil: Ich liebte Catti-brie schon Jahre, bevor ich es mir eingestand. Catti-brie wusste es seit unserer ersten Reise nach Calimhafen, als wir Regis zu Hilfe eilten, und ihre Andeutungen weckten mich aus meiner Selbsttäuschung. Oder war ich

wirklich so blind gewesen?

Sie weckte mich, obwohl ich absichtlich die Augen verschloss, weil ich mich vor den Folgen fürchtete, wenn ich mir eingestand, wonach ich mich sehnte.

Hätte ich ihr mehr vertrauen müssen? Wahrscheinlich schon, ihr und auch Wulfgar. Das ist der Preis, der Preis, den andere zahlen mussten und der meine Verantwortung noch erhöht.

Natürlich gibt es Zeiten, in denen man Herzensregungen lieber für sich behält, weil die Wunde, die

man durch Ehrlichkeit schlägt, schlimmer wäre als der Preis der Lüge. Und deshalb sehe ich jetzt, da Luskan am Horizont erscheint, Dahlia an und bin hin- und hergerissen.

Denn inzwischen weiß ich, wie es wirklich um mein Herz bestellt ist. Ich wollte es nicht wahrhaben. Ich habe dagegen angekämpft und jede erdenkliche Ausrede benutzt, weil ich sonst wieder einmal anerkennen müsste, was ich verloren habe, was unwiederbringlich dahin ist.

Ich habe Dahlia gefunden, weil ich

allein war. Sie ist aufregend, das kann ich nicht bestreiten, und sie ist faszinierend, und es geht mir besser, seit ich mit ihr umherziehe. Was wir in Niewinter, in Gauntlgrym, in Letzthafen und mit Stuyles' Bande vollbracht haben, hat die Welt ein Stückchen besser gemacht. Diesen Weg würde ich wirklich gern fortsetzen – mit Dahlia und Ambergris, Afafrenfere und sogar mit Effron (vielleicht vor allem mit Effron!), selbst mit Artemis Entreri. In dieser Hinsicht habe ich das Gefühl, auf dem

richtigen Weg zu sein.

Aber ich liebe sie nicht.

Ich habe beschlossen, dass ich sie liebe, weil mir die Lenden brannten, und umso mehr, weil es in meinem Herzen so kalt war. Wieder einmal habe ich auf Innovindils Rat gehört, mein Leben in kurzen, intensiven Abschnitten zu führen, damit jedem Verlust eine Wiedergeburt folgen kann, ein neues Leben mit neuen, spannenden Beziehungen.

In diesem Rat mag Wahrheit stecken, und manch einem hilft er sicher auch.

Aber nicht mir (wie ich hoffe und fürchte). Ich kann mir neue Gefährten suchen, aber meine Freunde kann ich nicht ersetzen, und am allerwenigsten kann ich das Loch füllen, das der Tod von Catti-brie hinterlassen hat.

Nicht durch Dahlia.

Vielleicht durch niemanden?

Diese Wahrheit habe ich Dahlia bisher erspart, denn sie macht gerade genug durch. Ich glaube Effron, wenn er sagt, dass sie mit Artemis Entreri ins Bett gegangen ist. Es hat mich nicht überrascht.

Was mich überraschte, war, wie wenig es mich störte.

Catti-brie ist immer noch bei mir, in meinen Gedanken und in meinem Herzen. Ich will nicht versuchen, mich mit einer anderen vor ihrer Gegenwart abzuschirmen.

Vielleicht werde ich mit der Zeit noch erkennen, welche Weisheit in Innovindils Worten lag. Aber es besteht ein grundlegender Unterschied zwischen dem Versuch, dem eigenen Herzen zu folgen, und dem, es zu lenken.

In jedem Fall ist mir jetzt klar,

wohin mein Weg mich führt. Ich
muss eine andere, gute Freundin
zurückholen. Ich komme,
Guenhwyvar. Ich hole dich an
meine Seite zurück. Ich möchte
wieder mit dir durch die Nächte
streifen.

Oder bei dem Versuch
umkommen.

Das gelobe ich. Drizzt Do'Urden

Kapitel 15

Auf der Jagd

Als die Elritze mit der Flut in den geschützten Hafen von Luskan einfuhr, wurde sie genau registriert.

Auf dem Balkon der Kommandozentrale von Schiff Kurth, dem Turm auf der Schanzeninsel, beobachteten Kurth und Beniago das Schiff aus unterschiedlichen Blickwinkeln. Das allerdings wusste Hochkapitän

Kurth nicht, denn er ahnte nicht, dass der große schlanke Mann mit den roten Haaren, der neben ihm stand, in Wahrheit ein Dunkelelf war und Bregan D'aerthe diene.

Für Hochkapitän Kurth versprach die Elritze eine Macht, die über die Mauern von Luskan hinausging. Wenn Drizzt und Dahlia und deren Begleiter für Schiff Kurth arbeiteten, bekam er Zugang zum Handel mit Letzthafen und konnte die Ereignisse im Umland von Luskan besser beeinflussen als seine vier Konkurrenten.

Für Beniago war all das nebensächlich, soweit es überhaupt eine Rolle spielte. Er hatte das getan, was Kimmuriel verlangt hatte, aber würden die wenigen Monate ausreichen, um seinen Cousin Tiago von Drizzts Fährte abzulenken?

So wie er Tiago kannte, hielt der maskierte Drow dies für unwahrscheinlich. Diese Sache mussten Tiago und Drizzt miteinander ausfechten, was auch immer Bregan D'aerthe dagegen zu tun versuchte. Vorläufig ging es

also nur darum, den unvermeidlichen Zweikampf möglichst lange hinauszuzögern, damit Bregan D'aerthe ihn besser beeinflussen konnte. Allen Berichten zufolge machte Haus Xorlarrin in Gauntlgrym große Fortschritte, und darin sah der stets logisch und pragmatisch denkende Kimmuriel vor allem Chancen.

Diese Chancen nach Kräften zu nutzen, jene feine Linie zwischen den heftigen Interessenkonflikten, war schließlich der einzige Sinn und Zweck der profitorientierten

Söldnergilde Bregan D'aerthe, und damit ihre Rettung, denn ihr Erfolg besänftigte die Priesterinnen der Spinnenkönigin. Bei der Jagd nach Drizzt könnte Tiago jedoch leicht gegen die Wünsche von Oberin Quenthel und damit auch gegen die der Herrin Lolth selbst verstoßen. Und wenn Drizzt Tiago tötete, würde Quenthel dann Bregan D'aerthe zur Verantwortung ziehen, weil die Gilde von der Jagd gewusst hatte?

Als die Elritze jetzt klar in Sicht kam, war Beniago froh, dass diese

Entscheidungen bei Kimmuriel und Jarlaxle lagen und nicht auf seinen eigenen Schultern.

In jedem Fall würde Drow-Blut fließen, so viel stand fest.

Und insgeheim hoffte er, dass es vor allem das Blut des anmaßenden kleinen Tiago sein würde.

Nördlich der Insel mit dem Turm von Schiff Kurth lag ein unauffälliger kleiner Turm in den zerklüfteten Ausläufern des Grats der Welt, wo Huervo der Sucher nervös auf und ab lief. Vom Balkon des von ihm angemieteten Turms konnte er die

Elritze nicht sehen oder zumindest die Schiffe im Hafen nicht voneinander unterscheiden, aber er hatte zuverlässige Informationen über ihre Rückkehr erhalten.

Der Zauberer betrachtete die Regale seiner kleinen Bibliothek. Enthielten diese Bücher eine Antwort, die er übersehen hatte? Gab es irgendetwas, das ihn vor dem bevorstehenden Gespräch bewahren könnte?

Natürlich fand er nichts. Immerhin hatte er seine Bücher in den letzten zwei Monaten immer wieder

durchgesehen.

Es gab nichts. Man hatte ihn betrogen. Er hatte mit dem Feuer gespielt und sich die Finger verbrannt.

Nach einem Stoßseufzer atmete Huervo der Sucher tief durch, um seine zitternden Beine zu stabilisieren, ging zur Wendeltreppe und stieg hinab.

Das hässliche Teufelchen lümmelte direkt unter der Bibliothek auf weichen Kissen herum wie eine groteske Parodie eines südlichen Paschas und fraß die dicken

Früchte, die Huervo vor einigen Tagen gekauft hatte.

»Schmeckst du sie überhaupt?«, fragte der Zauberer stirnrunzelnd.

»Saftig«, erwiderte Druzil und schlug seine Fänge durch die Schale der Melone, um sie laut schlürfend auszusaugen.

Huervo bedachte ihn mit einem hasserfüllten Blick, worüber das Teufelchen nur lachte. Druzil war sich sicher, hier die Oberhand zu behalten.

Mit einem dummen Kichern zeigte er auf den Zauberer und dann auf

die Treppe, während ihm Melonensaft zwischen den scharfen Zähnen hindurchtropfte.

Wie gern Huervo die erbärmliche Kreatur mit einem Zauber getötet hätte! Schließlich war das alles Druzils Schuld. Huervo hatte ein Teufelchen gerufen, und diesen Zauber hatte er seit seinem Einstieg in die Kunst der Magie, damals vor zwanzig Jahren weit im Süden, bestimmt hundert Mal eingesetzt. Sein Beiname, der Sucher, bezog sich darauf, dass er immer der Neugierigste seiner

Zaubererkollegen gewesen war. Er hatte sich ganz auf Weissagungen und Herbeirufungen verlegt, zahllose Bücher nach neuen Zaubern und Hinweisen durchstöbert, und als das Geschriebene nicht mehr reichte, hatte er die Bewohner anderer Ebenen befragt. Einen kleineren Dämon oder Teufel oder sonstige Wanderer zwischen den Ebenen zu beschwören war für den Sucher nichts Ungewöhnliches.

Dieses Teufelchen jedoch hatte einen Plan gehabt. Zu spät hatte

Huervo begriffen, dass es auf seine Beschwörung gewartet und alles für seine teuflische Kette von Ereignissen vorbereitet hatte, eine List in Bezug auf das tiefere Wissen über das Thema, das Huervo erforschte: Es war der Name eines anderen Teufelchens, das sich mit derartigen Geheimnissen gut auskannte, und ein geheimer Beutel mit Zauberzutaten, mit denen sich ein Tor zwischen den Ebenen stabilisieren ließ. Dieses Teufelchen hatte Huervo bereitwillig gerufen, und Druzil hatte sich beteiligt, als

das Feuer dieses Tores aufflackerte. Doch das neue Teufelchen war gar kein Teufelchen gewesen.

Es gab kein Entrinnen, erkannte der Zauberer. Zumindest nicht jetzt. Vielleicht würden Drizzt und seine Freunde ihm irgendwie seine Freiheit wiederbeschaffen – immerhin hieß es, sie seien sehr mächtig.

Aber so mächtig?

Mit einem tiefen Seufzer und einem weiteren entschlossenen Durchatmen ging Huervo zur Treppe, um sich einem Gespräch zu

stellen, das er sich in seinen schlimmsten Alpträumen nicht ausgemalt hätte.

Er suchte den Balor in seinem Keller auf.

Die Gefährten, inzwischen zu sechst, saßen in einem Hinterzimmer einer Taverne in Luskan um einen Tisch.

»Selbst die Zeit vergeht dort anders«, sagte Effron gerade. Er war dabei, denen, die noch nie im Schattenreich gewesen waren, eine Einführung zu geben. »Das Verstreichen der Zeit ist eher ein

Anhaltspunkt dafür, wie tief die Schatten euren Verstand durchdringen.«

»Allerdings«, bestätigte Afairenfere, den diese Enthüllung zu schockieren schien. Vielleicht war es aber auch die Klarheit, mit der Effron es beschrieb. »Ich war mehrere Jahre dort, aber im Nachhinein erscheint es mir wie wenige Zehntage.«

»Weil du verliebt warst«, sagte Ambergris. »Das hat dich im Schattenreich aufrechterhalten. Für mich war es andersrum. Jeder

Zehntag fühlte sich an wie ein ganzes Jahr.«

»Du bist freiwillig dorthin gegangen«, sagte Effron.

»Ich war Spionin«, stellte sie klar.
»Es war die Strafe für meine Missetaten.«

»Eine Verbrecherin?«, fragte Effron. »Erzähl mal.«

»Nein.«

»Das Schattenreich«, unterbrach Drizzt ungeduldig, um die Diskussion wieder auf das eigentliche Thema zu bringen. Er hatte keine Zeit für Ablenkungen.

Effron wusste, wo Guenhwyvar gefangen saß. Das war das Einzige, was Drizzt wichtig war, und er würde dorthingehen, ins Schattenreich und in die Burg von diesem Nesser-Fürsten, und er würde den Panther zurückholen. Schlicht und einfach.

»Ich versuche doch nur, euch vorzubereiten«, sagte Efron.

»Ich bin mehr als bereit.«

»Dann eben die anderen. Das Schattenreich versteht man erst, wenn man seine dunklen Wege durchwandert hat. Selbst die Luft ist

anders, schwer, spürbar drückend und düster. Wer darauf nicht vorbereitet ist, für den ist das Gewicht...«

»Öffne das Tor«, wies Drizzt ihn an. »Du hast gesagt, du kannst mich führen. Also tu das. Ob die anderen mitkommen oder nicht, ist ihre Entscheidung, aber ich will gehen, und zwar jetzt.«

»Tja, mein Mönch und ich, wir haben keine Angst davor«, erklärte Ambergris. »Waren schon jahrelang dort.«

Drizzt hörte ihre Worte, aber seine

Augen hingen an Dahlia, in deren Miene ein Schmerz zu lesen war, als wäre die bloße Andeutung, dass sie ihn nicht begleiten würde, lächerlich. Es schien ihr wehzutun, dass er so etwas auch nur denken konnte.

»Zumindest das bin ich dir schuldig«, bemerkte Artemis Entreri. Der Schreck über diese Worte brach den Blickwechsel zwischen Drizzt und Dahlia, und beide sahen ihn überrascht an.

Entreri zuckte nur mit den Schultern.

Huervo der Sucher saß im Schankraum desselben Gasthauses, schlürfte seinen Wein und versuchte, nicht zu offensichtlich zu der Treppe zu blinzeln, die zu der Etage mit dem Hinterzimmer führte, in das Drizt und die anderen sich zurückgezogen hatten.

Hin und wieder stand der Zauberer auf, um im Bogen zur Bar zu gehen und dabei in der Nähe der Treppe vorbeizukommen. Er hoffte, ein paar Brocken von dem Gespräch zu erlauschen. Und tatsächlich hörte er Stimmen, konnte aber allenfalls das

eine oder andere Wort
aufschnappen. So hörte er zwar,
dass sie das Schattenreich
erwähnten, aber da sie den Tiefling
dabeihatten, der ganz offenkundig
jede Menge Schatten in sich trug,
überraschte ihn das nicht
besonders.

Die Nacht wurde dunkler, und
allmählich leerte sich die Taverne.
Noch immer blieb die Tür an der
Treppe geschlossen.

Huervo ging wieder nach vorne.
Dieses Mal hörte er nichts. Er
wartete eine Weile.

Von oben war kein Laut zu vernehmen. Es war kein angenehmer Gedanke für ihn, zum Turm zurückzukehren und Errtu zu beichten, dass er die Gruppe aus den Augen verloren hatte.

Mit einem schnellen Blick vergewisserte er sich, dass niemand ihn bemerkt hatte, ehe er in den Schatten hinter der Treppe huschte. Er kannte das Risiko, aber das war nichts im Vergleich zu dem, was ihm im Turm drohte, also machte er weiter.

Er beendete einen

Hellhörigkeitszauber, den er hinter die Tür richtete. Sofort verblassten die Geräusche aus der Taverne, ganz als wäre Huervo in diesem Zimmer. Er rechnete mit Geflüster, vielleicht auch mit Schnarchen.

Aber er hörte nichts als den gedämpften Lärm aus dem Schankraum unten in der Taverne.

Mit wachsender Sorge griff der Zauberer zu einem zweiten Wahrsagezauber, und nun konnte er in dem Raum nicht nur hören, sondern auch sehen, ganz als wäre er in Fleisch und Blut

hineingegangen. Er blickte sich gründlich um.

Das Zimmer war leer.

Das war unmöglich, dachte er. Es gab keine andere Tür, nur ein Fenster.

Nach kurzem Überlegen rannte Huervo aus dem Wirtshaus und lief in die Seitenstraße. Am Ende des Hauses blinzelte er vorsichtig um die Ecke.

Die Straße war leer, aber immerhin sah er das fragliche Fenster. Er ging bis zu der Stelle direkt darunter, wollte aber nicht

hinaufklettern, um nicht bemerkt zu werden. Alles wirkte ganz normal. Wenn die Freunde tatsächlich aus dem Fenster gestiegen waren, waren sie sehr vorsichtig vorgegangen, sogar die Zwergin.

Das alles erschien ihm unlogisch, sofern es in dem Hinterzimmer nicht zufällig eine Geheimtür gab. Bei diesem Gedanken löste Huervo einen weiteren Zauber aus und schwebte langsam nach oben. Vorsichtig spähte er in den Raum. Das Feuer im Kamin war heruntergebrannt, obwohl ein Eimer

mit ausreichend Holz zum Nachlegen bereitstand. Auch die Kerzen auf dem Tisch waren alle gelöscht.

Also doch eine Geheimtür, dachte er und wollte schon umkehren und über die Taverne in das Zimmer eindringen, um es zu untersuchen. Dann aber merkte er, dass das Fenster nicht vernagelt war – nicht mehr zumindest, denn die Nägel waren vor kurzem entfernt worden und lagen auf der Innenseite auf dem Fensterbrett.

Huervo schob die Finger unter das

Holz und drückte es langsam auf. Es ließ sich so leicht anheben, dass ihm klar war, dass es tatsächlich geöffnet worden war, und zwar vor gar nicht so langer Zeit.

Aber wie waren sie verschwunden, ohne dass es draußen jemand bemerkt hatte?

Er wollte in den Raum einsteigen, zögerte jedoch. Eine Eingebung ließ ihn noch höher schweben, bis er das Dach erreicht hatte. Aufmerksam lauschte er einige Augenblicke, dann spähte er umher. Nichts.

Nein, nicht nichts, erkannte er. Wie bei vielen Dächern in Luskan gab es auch hier diverse Ecken und Winkel und nur wenige flache Bereiche, zum Beispiel das Stückchen vor ihm. Und wie die meisten Flachdächer war auch dieses mit Kies bedeckt, und in dem Kiesbett entdeckte Huervo Fußabdrücke. Hier hatten Stiefel erst kürzlich die Steine verschoben.

Er blickte sich nach allen Seiten um. Waren sie hier heraufgestiegen? Warum? Und wenn ja, wohin waren sie

verschwunden?

Er zog sich über den Rand und sah sich auf dem Dach um. Vielleicht gab es eine andere Tür, ein Fenster, irgendeinen Hinweis auf den Weg, den sie von hier aus genommen hatten – falls sie tatsächlich hier oben gewesen waren und sich über die Dächer der Stadt davongemacht hatten.

Er wählte einen neuen Zauber, um nach Magie zu suchen. Dann erstarrte er, und sein Herz drohte auszusetzen. Diesen magischen Nachhall kannte Huervo nur zu gut.

Vor maximal einer Stunde war jemand hier gewesen und hatte ein magisches Tor geöffnet.

Huervo machte große Augen und sah noch einmal nach unten zum Fenster. Als er den Rand des Daches näher untersuchte, fand er tatsächlich einen Haken unter dem letzten Balken, an dem vermutlich ein Seil gehangen hatte.

Jetzt wurde ihm alles klar. Der Drow und seine Freunde waren noch oben gestiegen und von hier aus durch ein magisches Tor getreten! Er hatte sie verloren. Sie

konnten überall auf der Welt sein; vielleicht waren sie nicht einmal mehr auf dieser Existenzebene. Er dachte an das Gespräch zurück, das er belauscht hatte, jenes einzige Wort: Schattenreich.

Huervo schluckte.

Dann schwebte er wieder zum Erdboden. Er stürmte in die Taverne zurück und fragte gar nicht erst um Erlaubnis, ehe er die Treppe hinaufrannte und in das Hinterzimmer platzte.

Der Wirt und ein paar Gäste folgten ihm auf den Fuß.

»Wo sind sie?«, rief Huervo.

Aber der Mann hatte keine Antwort für ihn.

Sie durchsuchten das ganze Haus, vom Keller bis zum Dach, doch der zusammengewürfelte Haufen – ein Drow, eine Elfe, zwei Menschen, eine Zwergin und ein Tiefling – war unauffindbar.

Er hatte sie verloren, vermutlich an das Schattenreich. Ertu dem Balor würde das gar nicht gefallen.

Kapitel 16

Ewige Düsternis

»Ich kann sie fühlen«, stellte Drizzt fest und hielt sich die Pantherfigur vors Gesicht. Er sah Effron an. Dieser nickte ernst.

»Versuche nicht, sie zu rufen«, warnte der Tiefling. »Sonst machst du Fürst Draygo auf unsere Pläne aufmerksam. Auch hier wird er dich durch Guenhwyvars Augen sehen, vielleicht sogar gerade hier.«

Drizzt nickte und steckte die Figur wieder ein.

Dahlia beobachtete jede Bewegung des Drow und begriff, wie pragmatisch er vorging. Oder vielleicht war es auch gar nicht pragmatisch, sondern ein so strenger Moralkodex, dass er seinen Gefühlen nie freien Lauf lassen würde. Früher hatte sie diese Emotionen manchmal herausgekitzelt, in letzter Zeit jedoch nicht mehr. Sie hatte ihn an Orte gelockt, wo er zugelassen hatte, nur in der Gegenwart zu

leben und sich von jener nagenden inneren Stimme zu befreien, die ihn unablässig bremste.

Inzwischen war ihr klar, wie ihr das fehlte. Sie erinnerte sich gut an das Gespräch mit Artemis Entreri, in dem er ihr unterstellt hatte, Drizzt zu lieben.

Ihr Gesicht verhärtete sich, als sie diesen beunruhigenden Gedanken beiseiteschob und sich lieber auf das Tun und die Miene des Drow konzentrierte. Sie sah ihm an, wie gern er Guenhwyvar gerufen hätte. Er wusste, dass eine gewisse

Chance bestand, dass ein solcher Ruf an diesem Ort den Panther aus der Bindung befreite, die Draygo Quick ihm aufgezwungen hatte.

Aber er würde es nicht tun. Er würde geduldig sein. Für den disziplinierten Drizzt Do'Urden stand zu viel auf dem Spiel, als dass er seiner Verzweiflung nachgegeben hätte. Diese Disziplin war seine größte Stärke, wie Dahlia wusste, aber auch seine Schwäche.

»Wie weit?«, fragte er.

Effron sah sich um und schüttelte den Kopf. »Das Dumme an einem

Tor ist seine Lage, denn ich habe nicht gewagt, es zu dicht bei Trübschmiede oder Fürst Draygos Burg zu öffnen. Die Welten liegen nur ungefähr übereinander.« Er zeigte in die Ferne. »Fürst Draygo lebt außerhalb der Stadt Trübschmiede, wofür wir dankbar sein sollten. Ich würde mit dieser Gruppe nur ungern durch Prinz Rolans Reich spazieren.«

»Wir lassen uns auch nicht so gern in deiner Begleitung blicken«, sagte Ambergris augenzwinkernd.

»Wir können noch nicht einmal die

Straße zur Stadt nehmen«, fuhr Effron fort. »Nicht mit den beiden.« Er wies auf die Zwergin und den Mönch.

»Die Straße wird von Cavus Dun beobachtet«, bestätigte Afafrenfere, und Effron nickte.

»Das ist eine mächtige Truppe, und sie hat noch eine Rechnung mit euch offen.«

»Wie dann?«, fragte Drizzt.

Effron zeigte weiter nach Süden. »Außen herum und durch den Sumpf. Dort gibt es kleinere, weniger begangene Wege, aber es

wird schwierig und gefährlich.«

»Wie lange?«, wollte Dahlia wissen.

»Drei Tage?« Effrons Antwort kam zögerlich.

»Wir könnten reiten«, warf Entreri ein, doch Efron schüttelte den Kopf.

»Wenn du hier deinen Nachtmahr rufst, verlierst du vermutlich die Kontrolle darüber. Für das Einhorn gilt das Gleiche. Ich warne euch. Das ist nicht der passende Ort für derartiges Spielzeug.«

»Also drei Tage Fußmarsch«, sagte

Drizzt.

Effron nickte. »Das wäre die tatsächliche Zeit. Allerdings muss ich euch erneut warnen: Solange ihr nicht an die Realität des Schattenreichs gewöhnt seid, kann es euch wie ein Monat vorkommen.«

»Ich bin daran gewöhnt, und mir kommt es jetzt schon wie ein Monat vor«, verkündete Ambergris. »Bei den Göttern, ich hasse diesen Ort.« Sie sah Afafrenfere an. »Und du warst jahrelang freiwillig hier!«, sagte sie kopfschüttelnd.

»Nach der letzten Pause kann ich nur zustimmen«, erwiderte Afafrenfere, und die Zwergin machte große Augen.

Dahlia betrachtete die beiden und konzentrierte sich dabei auf ihr Äußeres. Bei ihrer ersten Begegnung hatte sie die zwei mit ihren dunklen Haaren und der grauen Haut für Schatten gehalten. Dieses Erscheinungsbild hatte sich jedoch allmählich geändert, umgekehrt zu dem eines Landarbeiters in den ersten Frühlingszehntagen. Ambergris

wirkte wie die meisten Zwerge recht rotbackig, aber es war, als wäre ein Schleier von ihr gewichen. Selbst ihre Haare schienen inzwischen ein paar Nuancen röter zu sein. Bei Afafrenfere war die Rückverwandlung in einen normalen Menschen noch deutlicher ausgefallen.

Das fiel Dahlia jedoch erst jetzt auf, weil die Veränderung so langsam vor sich gegangen war. An diesem Ort, wo dauerhaft trübes Zwielight herrschte, sah der Mönch plötzlich wieder so aus wie bei ihrer

ersten Begegnung. Erst dieser abrupte Rückschlag zeigte das Ausmaß seines Wandels.

»Jeder Weg beginnt mit dem ersten Schritt«, sagte Drizt und schlug die Richtung ein, die Efron angezeigt hatte.

Der Hexer hielt ihn jedoch rasch zurück. »Dich möchte ich an der Flanke«, erklärte er. »Und dich«, sagte er zu Entreri, »auf der anderen Seite. Dieser Ort ist der Ursprung aller Alpträume, und er wird seinem Namen gerecht, das kann ich euch versichern.«

»Ja, und sag ihnen auch, warum«,
ermahnte ihn Ambergris. Als Effron
nicht sofort reagierte, sondern sie
nur ansah, fügte sie hinzu: »Der
Sumpf wimmelt von Untoten, die
keine Ruhe geben. Und sie haben
immer Hunger.«

Dahlia, Drizzt und Entreri sahen
Effron an, der nur mit den Schultern
zucken konnte. Der Drow nickte und
ging nach links, während Entreri
rechts Position bezog. Effron und
Dahlia übernahmen die Führung,
der Mönch und die Zwergin folgten
weiter hinten.

»Warum tust du das?«, fragte Dahlia leise, als sie mit ihrem Sohn allein war.

Effrons Gesicht verhärtete sich. »Ich weiß es nicht«, gab er zu.

»Ist es dein Hass auf diesen Fürst Draygo?«

»Nein«, antwortete Efron, ohne lange nachzudenken. Und das entsprach auch der Wahrheit. »Draygo Quick war zu mir freundlicher als ...« Die letzten Worte sprach er nicht aus. »Tut ihm nichts«, verlangte Efron. »Zwingt mich nicht, mich zwischen euch und

Fürst Draygo zu entscheiden.«

»Weil du auf seiner Seite wärst?«

»Ich weiß es nicht«, sagte er erneut.

Effron war sichtlich unangenehm berührt und ging nun schneller. Nachdem Dahlia darüber nachgedacht hatte, versuchte sie nicht, mit ihm Schritt zu halten.

Sie konnte nicht annähernd nachvollziehen, was Efron im Moment durchlitt. Sein Leben veränderte sich immer wieder in großem Tempo, und vieles davon verlief nicht nach Wunsch. Dahlia

dachte auch über ihren eigenen Weg nach, wie sie von Szass Tam hierher gelangt war. In Gauntlgrym hatte sie eine Krise durchlebt, eine wichtige ethische und moralische Entscheidung, bei der jede andere Wahl sie gebrochen hätte. Wenn sie den Hebel bedient hätte, um den Feuerelementar freizulassen, damit er das ganze Land verwüstete, dann hätte sie sich völlig der Finsternis ergeben, die sie verfolgte, seit Alegni über sie hergefallen war – und vor allem seit jenem Tag, an dem sie ihren Sohn

von der Klippe geworfen hatte. Die dunklen Schwingen ihrer Schuld hätten sie auf ewig eingehüllt und um keinen Deut besser gemacht als den verhassten Szass Tam.

Wie anders hingegen war ihr neuer Weg! Und sie hatte ihn selbst gewählt.

Konnte Effron das auch von sich behaupten?

»Jetzt würde ich gern deine Gedanken lesen«, sagte Ambergris, und Dahlia merkte, dass sie während ihrer Zwiesprache mit sich selbst langsamer geworden war.

»Aber gern – gegen einen Beutel Gold, eine Kiste Geschmeide und eine rasche Reise an einen Ort, wo die Sonne scheint«, erwiderte sie.

»So ein Bestechungsgeld würde kein Zwerg der Welt bezahlen«, entgegnete Ambergris lachend.

Afafrenfere fiel in ihr Lachen ein, aber Dahlia brachte nur ein höfliches Schmunzeln zustande. Ihr Blick war immer noch auf den krummen Rücken der schmalen Gestalt gerichtet, die sie führte.

Ins Schattenreich drang selten ein

Sonnenstrahl, doch als die Nacht hereinbrach, wurde der Unterschied zu Toril noch augenfälliger, denn mit Sonnenuntergang erwachten hier mehr Bewohner als mit Sonnenaufgang.

Das bekamen die sechs Gefährten deutlich zu spüren, als sie auf dem schlammigen Untergrund ihr Lager aufschlugen. Die Luft im Sumpf war von einem Fäulnisgestank geschwängert, der fast so greifbar und feindselig erschien wie ihre Umgebung selbst. Unablässig summten ihnen stechende Insekten

um die Ohren, und das Klatschen ihrer Hände wurde fast so allgegenwärtig und lästig wie das Sirren.

»Wenn das Lagerfeuer uns nicht verrät, schafft es unser Krach«, murkte Entreri.

»Hast du eine bessere Idee?«, fragte Ambergris und unterstrich ihre Worte mit einem kräftigen Schlag ins eigene Gesicht. Als sie die Hand zurückzog, hielt sie eine zerquetschte, daumengroße Stechfliege hoch. Ihre ganze Handfläche war blutig. »Diese

Biester saugen dir den Lebenssaft aus!«

Noch ehe er antworten konnte, drehten beide sich nach Afafrenfere um, der in einen wilden Kriegstanz verfallen war.

Der Mönch schien einen schnellen, genau einstudierten Bewegungsablauf durchzuführen, allerdings mit einigen Abwandlungen, wie ihnen klar wurde, als er weniger Boxhiebe als Schnapp- und Wischbewegungen einfügte und jeder Pose am Ende ein paar wohlgezielte Klatscher auf

seinen Körper folgten. Es dauerte eine ganze Weile, bis er sich seinem Publikum zuwandte und zufrieden lächelnd seine Hände vorzeigte, an denen die Überreste von Dutzenden dieser Quälgeister klebten, die er gefangen oder zerquetscht hatte.

Ein metallisches Klacken brachte alle dazu, sich nach Dahlia umzuschauen. Mit einem breiten Grinsen ließ diese ihre Flegel schwirren und sah zu Afafrenfere hinüber. »Ich bin besser gerüstet«, erklärte sie und schlug ihre Flegel

wiederholt gegeneinander. Jedes Aufeinandertreffen erzeugte eine leichte Entladung der mächtigen magischen Waffe.

»Nur wenn du dabei auch Fliegen erwischst«, erwiderte Ambergris.

»Du kennst dich mit den Nunchaks gut aus«, stellte Afafrenfere fest, und Dahlia sah ihn fragend an. Sie wusste nicht, wovon er sprach.

Doch das war auch unwichtig. Sie lächelte einfach und beschleunigte ihre Bewegungen, bis die Flegel um sie herum wirbelten, über die Schultern, nach unten und im Kreis.

Klick, Klick, Klick, ging es, ein immer schnelleres Klackern.

Und schließlich folgte der Höhepunkt, als Dahlia mit einem dramatischen Satz hochschnellte und die Flegel hallend zusammenstoßen ließ, um so all die aufgestaute Magie ihrer Waffe freizusetzen.

Der Blitz erleuchtete die ganze Umgebung taghell und erfüllte sie mit so viel elektrischer Energie, dass allen sechs Gefährten die Haare zu Berge standen. Wer noch etwas anderes wahrnahm, sah

tausend kleine Insekten
explodieren.

»Nimm doch gleich ein Horn und
blas hinein, um allen zu verraten,
wo wir sind«, grollte Entreri erbost.

Aber die Zwergin lachte, und
Afafrenfere klatschte Beifall.

»Genial!«, gratulierte er Dahlia.

»Wo hast du gelernt, mit Nunchaks
so umzugehen?«

»Mit was?«, fragte Dahlia und
betrachtete ihre Waffen.

»Den Nunchaks«, wiederholte
Artemis Entreri. »Auch Nunchakus
oder Würgehölzer genannt.«

»Flegel«, erwiderte Dahlia und ließ einen am Ende seiner Kette wirbeln. Entreri zuckte mit den Schultern, denn das Wort war ihm letztlich gleichgültig.

»Nunchaks«, betonte Afafrenfere. »Wir lernen das im Kloster der Gelben Rose. Sie unterscheiden sich von normalen Flegeln, weil man mal das eine, mal das andere Ende umfassen kann.« Er streckte Dahlia die Hand hin. »Darf ich?«

Dahlia sah die anderen an, die alle neugierig wirkten. Dann hielt sie Afafrenfere die Flegel hin, doch er

nahm nur einen.

Sie trat zurück, und der Mönch ging zu seinen Übungen über und zog dabei mit raschen, flüssigen Bewegungen die Waffe um den Körper, mal über die eine Schulter, dann unter die andere.

Grinsend begann auch Dahlia mit einem solchen Tanz. Beide liefen im Kreis und ließen ihre Waffen immer schneller fliegen. Plötzlich schnellten beide wie zufällig vor, ließen das freie Ende nach vorn fliegen und verankerten es gleich darauf mit einem Ruck des

Handgelenks fest unter der Armbeuge. So standen sie einander mit angespannten Muskeln gegenüber und hielten dem selbst erzeugten Zug stand.

Beide begannen zu lachen, und die anderen klatschten ihrer präzisen Koordination Beifall.

Alle außer Artemis Entreri, der aufsprang und in den Lichtschein trat. Doch sein Blick galt nicht Dahlia und Afafrenfere, sondern der Dunkelheit im Westen. »Wir bekommen Gesellschaft«, sagte er und sah zu Drizzt.

Der Drow nickte und verschwand nach Norden, während Entreri nach Süden abzog.

»Gebt mir Deckung«, verlangte Ambergris von den anderen und stellte sich mit ihrem Streitkolben, Schädelspalter, auf der Schulter vor das Feuer.

»Das Feuer?«, fragte Dahlia. Schließlich verriet es ihre Position.

»Das brauchen wir«, sagte Ambergris.

»Die lebenden Toten«, erklärte Effron seiner Mutter, und Afafrenfere gab Dahlia ihren

Nunchaku zurück und nickte.

Nach einer gefühlten Ewigkeit hörten sie schließlich Bewegungen im dunklen Sumpf. Das Gras raschelte, und eilige Schritte patschten durch den Morast.

»Ghule«, stellte Effron fest.

Noch während er dies sagte, schlug ihnen ein Gestank entgegen, der sogar die drückenden Ausdünstungen des Sumpfes überlagerte.

»Wahrscheinlich auch der eine oder andere Unhold darunter«, sagte die Zwergin. Sie griff in einen

Beutel und zog ihr heiliges Symbol hervor, das sie fragend vor die Augen hielt. Dann rollte sie es zwischen ihren dicken Fingern, und bei jeder Drehung blitzte im Feuerschein das silbrige Bild der Berge auf.

»Wird Dumathoin dir so viel Kraft gewähren?«, fragte Afafrenfere. Offenbar verstand er die skeptische Miene der Zwergin.

»Mein Gott ist mir näher, seit meine Haut heller geworden ist«, erwiderte sie schulterzuckend.

Da stürmte Artemis Entreri wieder

zu ihnen ins Licht und erschreckte sie damit. »Rücken an Rücken!«, warnte er. »Eine Horde Ghule mit ein paar Gruftschrecken!«

Die vier Krieger umringten Effron, der in ihrem Schutz seine Zauber vorbereitete.

»Wickel dir etwas um die Hände«, ermahnte Ambergris ihren Freund. »Diese Biester solltest du nicht mit der bloßen Haut berühren.«

Heimlichkeit half nicht viel, das wusste Drizzt, denn die Untoten konnten ihn riechen und seine Lebensenergie wahrnehmen. Ob er

sich hinter einem Busch oder Stein versteckte, spielte also keine große Rolle. Deshalb verließ er sich ganz auf sein Tempo, blieb unablässig in Bewegung und änderte ständig die Richtung.

Bald sah er die anrückende Horde: bucklige, ausgehungerte Kreaturen, die kaum noch den Menschen glichen, aus denen sie einst entstanden waren. Ihre Bewegungen erinnerten eher an Tiere, und ihre Gesichter vermittelten anhaltende Wut und Gier. In den offenen Mäulern waren

Zähne zu erkennen, die im Grab offenbar weiter gewachsen waren.

Drizzt zückte Taulmaril und legte auf den vordersten Angreifer an. Dabei prüfte er mit einem raschen Blick den Fluchtweg, bei dem er möglichst viele dieser Ghule mitnehmen wollte, um seinen Freunden mehr Zeit zu erkaufen.

Kurz vor seinem Schuss registrierte er, dass die Wesen vor ihm nicht alle gleich waren. Aus den Reihen der Ghule ragten andere Kreaturen hervor, die sich aufrechter hielten, weniger von Bosheit und Hunger

getrieben schienen und achtsamer auf das Feuer zugingen. Im Gegensatz zu den schlurfenden Ghulen schienen diese anderen eher über den Schlamm zu schweben.

Drizzt kannte sich mit den verschiedenen Untoten nicht so gut aus, hatte aber den Eindruck, dass diese weniger instinktverhafteten Wesen gefährlicher waren.

Deshalb riss er den Bogen herum und schoss mit dem gleißend hellen, knisternden Blitzpfeil auf einen Gruftschrecken. Er traf ihn in

die Schulter. Unter der Wucht des Aufschlags drehte das Ungeheuer sich kreischend einmal um sich selbst und geriet ins Wanken, ehe es sich wieder fing.

Das reichte aus, um ihm einen zweiten Pfeil mitten in das schauerliche Gesicht zu jagen. Dieser Treffer ließ den Kopf des Wesens explodieren, und es kippte rückwärts um.

Da sah Drizzt einen weiteren, größeren Gruftschrecken in einer Rüstung, der mit einem Großschwert in der Hand auf ihn

zulief und dem ein ganzer Schwarm Ghule folgte.

Es war an der Zeit davonzulaufen, aber Drizzt zögerte noch. Er starrte den vermutlichen Anführer an und überlegte, wie er ihn erreichen könnte. Wenn er den Kopf der Horde erledigte, wäre der Kampf unter Umständen bald vorbei.

Dann aber begriff er, dass auch dieser eindrucksvolle Gegner hier nicht den Oberbefehl hatte, denn hinter dem Gruftschrecken in der Rüstung folgte ein knisterndes, dunkelblaues Aufblitzen, das kurz

ein weiteres Monster beleuchtete. Das Wesen erinnerte an einen Todesalb und sah aus, als hätte jemand einer eingefallenen Leiche zwei weitere Schädel auf die Schultern gepflanzt. Es trug einen Stab, der offenbar eher aus Knochen denn aus Holz war, und auf dem mittleren Schädel saß eine Krone.

»Was?«, murmelte Drizzt und fragte sich, womit er und seine Freunde es hier zu tun hatten.

Furchtlos kamen die geifernden Angreifer näher, die meisten von

Westen her, ein paar aber auch schon von Norden und Süden. Die Gefährten standen bereit, insbesondere Ambergris, die nicht ihren riesigen Streitkolben zückte, sondern vortrat und ihr heiliges Symbol hochhielt.

»Bei Dumathoins Gnade – verschwindet!«, rief sie mit einer klaren, melodischen Stimme, in der göttliche Macht mitschwang, die sich mit einem übernatürlichen Glanz manifestierte, einem Licht, das die Zwergin ausstrahlte.

Die Ghule unmittelbar vor

Ambergris rissen abwehrend die mageren Arme mit den Krallenfingern hoch und brachen in gellendes Kreischen aus. Einige fielen auf die Erde, wo sie um sich schlugen, andere – viele andere – machten kehrt und rannten, so schnell sie konnten, vor der Macht der Zwergenklerikerin davon.

»Erlöst!«, gratulierte ihr Afafrenfere, doch zu mehr blieb keine Zeit. Ambergris hatte zwar einen Teil der Gegner verscheucht, aber diese waren zahlenmäßig noch immer deutlich überlegen.

Ein Ghul sprang vor und griff mit seiner Klaue an. Der Mönch trat mit dem linken Fuß vor und blockierte den Unterarm des Ghuls mit seinem eigenen Arm, wobei er darauf achtete, nicht von den schmutzigen, lähmenden Krallen verletzt zu werden. Prompt versuchte der Ghul, nach dem Arm zu schnappen, doch Afa-fren-fere war bereit und verpasste ihm mit der Rechten einen heftigen Schlag. Er traf den Ghul am Kinn, brach ihm den Kiefer und ließ den Kopf des Untoten nach hinten schnellen.

Sofort zog der Mönch seinen Arm zurück, machte einen Schritt nach hinten, verlagerte das gesamte Gewicht auf sein rechtes, hinteres Bein und hob das linke zu einem Tritt. Damit traf er den Ghul am Hals, als dieser erneut angreifen wollte, und trieb ihn zurück.

Gleichzeitig setzte Afa-fren-fere zu einer Reihe Vor- und Rückhandschläge mit dem rechten Arm an, den er blitzschnell drehte, um den Krallen eines zweiten Ghuls zu entgehen. Er duckte sich, trat zu und brach dem Ghul das Knie. Aber

Untote fühlen keinen Schmerz, und das Monster sprang auf ihn los.

Afafrenfere war bereit, packte den Untoten, richtete sich auf und schleuderte ihn über seinen Kopf dem nächsten Angreifer ins Gesicht. Im Flug schlang der Ghul jedoch seine Klauen um den Oberarm des Mönchs und riss Afafrenferes Haut auf. Der Mönch achtete nicht auf den Kratzer, denn er musste sich bereits gegen den nächsten Feind zur Wehr setzen.

Bald aber fühlte er, wie sein Arm taub wurde, weil das Ghulgift zu

wirken begann. Die Bilder vor ihm fingen an zu verschwimmen, und er spürte, dass seine Beine nachgaben.

Dahlia, die auf der anderen Seite kämpfte, war besser für solche Monster gerüstet. Sie hatte Kozahs Nadel wieder zum Stab zusammengefügt, mit dem sie nach ihren Feinden stach und sie mit langen Schlägen auf Abstand hielt. Dabei arbeitete sie Entreri zu und er ihr. Schon bald hatten sie einen Rhythmus gefunden, bei dem Dahlia mit ihrer Stangenwaffe und

taktischen Blitzschlägen einen gewissen Umkreis krallenfrei hielt.

Entreri verharrte tief geduckt und unauffällig, um der Elfe freie Hand zu lassen. In diesem Kampf sollte sie ruhig die Führung übernehmen, denn als Elfe war sie gegen Ghulgift von Natur aus immun, er hingegen nicht. So konzentrierte er sich auf die Flanken. Wann immer eines der Monster an Dahlias Stab vorbeikam, musste es mit einem Frontalangriff durch Schwert und Dolch des Meuchelmörders fertigwerden, der es umgehend erledigte. Aber auch

hierbei war Entreri sehr vorsichtig und erinnerte sich unablässig daran, womit er es zu tun hatte, besonders wenn seine kürzere Klinge einen Treffer landete.

Obwohl sein Dolch danach verlangte, ließ Entreri ihn nicht trinken, denn die Lebenskraft der Untoten würde seinem Körper nicht gerade guttun.

Effron der Hexer war im Umgang mit untoten Wesen so erfahren, dass er sofort verstand, dass dies kein gewöhnliches Ghulrudel war. Im Sumpf waren viele solcher

Jagdtrupps unterwegs, aber diese Gruppe war zu groß und hatte Gruftschrecken dabei.

Und hinter ihnen lauerte etwas noch Böseres und Mächtigeres in der Dunkelheit, das den rechten Moment abwartete, um all seine Macht auszuspielen.

Deshalb hielt der Tiefling seine mächtigsten Zauber zu Beginn des Kampfes noch zurück und begnügte sich mit Nekromantenfeuer, um die Angreifer zu treffen und zurückzuhalten, sobald die Abwehr seiner Gefährten nachließ.

Schon bald merkte er, dass er pausenlos damit beschäftigt war, die anrückende Horde durch einen unablässigen schwarzen Flammenstrom zu bremsen.

Ohne Ambergris hätten sie keine Chance gehabt. Nur aufgrund ihrer mächtigen, heiligen Magie, mit der sie durch Anrufung ihres Gottes das Zentrum der Untoten aufgebrochen hatte, konnten die fünf, die jetzt alle Hände voll zu tun hatten, überhaupt noch standhalten.

Wenn auch nur knapp, und die Situation wurde immer

verzweifelter, als Bruder Afafrenfere langsam in den Schlamm sank. Er hatte den Kampf gegen das lähmende Gift der Ghule verloren.

Drizzt stürmte abrupt hinter einem Baum hervor.

Ein Ghul mit schlabbernder Zunge sprang ihm in den Weg und schlug nach ihm, aber Drizzt hatte sowohl ihn als auch die beiden anderen bemerkt. Noch ehe das abstoßende Wesen ihn erreichen konnte, schlugen seine Krummsäbel zu.

Mit sauber gespaltenem Schädel wankte der Ghul zurück.

Drizzt rannte einfach weiter, rollte sich im Schlamm vorwärts ab und kam in vollem Lauf wieder hoch. Sein Tempo wurde von seinen magischen Beinschienen erhöht, und seine Säbel teilten nach links und rechts aus, während er die beiden anderen Ghule niedermähte und in Einzelteilen hinter sich zurückließ.

Der Gruftschrecken mit der Rüstung riss sein Schwert hoch, um ihn abzuwehren, und konnte den Drow durch geschickte Streiche verlangsamen. Er war nicht einfach

eine Marionette, sondern offenkundig ein auferstandener Überrest eines einst mächtigen Kriegers.

Drizzt musste sich nach hinten werfen, um einem plötzlichen, kräftigen Schlag der vier Fuß langen Klinge zu entkommen, die äußerst knapp über sein Gesicht hinwegpiff.

Er blieb auf beiden Füßen stehen, obwohl sein Rücken den Boden berührte, und spannte dabei jeden Muskel seines Körpers an, um sofort wieder hochzukommen. So gelang ihm sogar noch ein Stich mit der

Klinge in der linken Hand, ehe er dem langen Rückhandschlag des Großschwerts auswich.

Im nächsten Moment machte sein Gegner einen Satz nach vorn.

Drizzt bewegte sich erst nach rechts, zog sich dann einen Schritt zurück und bog sich nach hinten, um sich schließlich nach dem nächsten Schlag nach links zu werfen. Dann schnellte er vor, an seinem Feind vorbei, und schlug dabei ein zweites und ein drittes Mal zu.

Aber der Gruftschrecken nahm

sofort die Verfolgung auf und setzte Drizzt hart zu. Er fühlte keinen Schmerz. Ein lebender Gegner hätte längst seine Seite umklammert, wo Eistod eine tiefe Wunde gerissen hatte, aus der nun Schleim und Maden drangen.

Drizzt wappnete sich für den nächsten Angriff des untoten Kriegers, und als dessen Schwert sich bewegte, sprang auch Drizzt los.

Aber der schlammige Boden unter seinen Füßen ließ ihn ausrutschen, und er geriet ins Stolpern.

Ihre Verteidigung geriet ins Wanken und drohte zu zerfallen, als das Ghulgift Bruder Afafrenfere lähmte.

Er schwankte. Wenn die Zwergin ihn nicht an der Schulter gepackt hätte, wäre er gestürzt. So aber hielt sie ihn mit einem Arm hoch und schlug mit dem anderen mit Schädelspalter um sich, um ihre Feinde auf Abstand zu halten. Und als hätte sie damit noch nicht genug zu tun, intonierte sie gleichzeitig noch einen Zauber.

Doch auch die heldenhaften Bemühungen der Zwergin würden

nicht ausreichen, wie Effron erkannte. Er winkte, um eine wirbelnde Wolke aus schwarzlila Flammen an Afafrenfere vorbeizuschicken und die hungrigen Ghule zurückzutreiben.

Für seinen nächsten Zauber griff der Hexer auf mächtigere Magie zurück, und schon drangen schwarze Tentakel aus dem weichen Untergrund und schnappten nach den Ghulen, packten sie, zerquetschten und verbrannten sie.

Er musste sich beeilen, das wusste

er, denn die Tentakel würden seine Gegner nicht lange aufhalten.

Sie konnten nicht gewinnen. Nicht, solange da draußen in der Finsternis noch schlimmere Untote lauerten.

Während ihm dieser bestürzende Gedanke durch den Kopf ging, bemerkte er einen Ghul, der sich wieder erhob, obwohl Dahlia ihn eben erst mit einem Blitz vernichtet hatte.

Ein Schädelfürst!

Hier war ein Schädelfürst am Werk, begriff Efron, und der würde

seine Armee immer wieder auferstehen lassen, bis die Freunde ihre Waffen nicht mehr halten konnten und das Ghulgift in ihre Reihen eindrang. Diesen Anführer musste er finden und töten, und zwar schnell.

Aber wo war er?

Drizzt wusste, dass er getroffen werden würde. Es war unvermeidlich. Er hatte nur die Wahl, ob ihn das Schwert oder die Klaue des Gruftscheckens streifen würde. Blitzschnell kroch der Drow auf seinen Gegner zu, bis er

innerhalb der Reichweite des Schwerts war.

Er spürte, wie die eiskalte Kralle sich in seine Schulter bohrte, und warf sich seitlich nach vorn, um ihr möglichst schnell zu entrinnen.

Kaum war er frei und außer Reichweite, als er auch schon den nächsten Ghul vor sich hatte, dem er mit schwungvollen Hieben die Finger abtrennte. Dann stach er ihm von unten ins Kinn und warf ihn damit nach hinten. Der Drow zog sich schnell zurück und ließ den Ghul liegen.

Gerade noch rechtzeitig fuhr er herum und parierte das Schwert des Gruftscheckens.

Jetzt hatte er wieder einen guten Stand und bemühte sich mit einem Hagel aus Schlägen, an diesen Untoten heranzukommen und ihn zu erledigen.

Aber der Kampf hatte bereits zu lange gedauert, fürchtete Drizzt, als er den nächsten Gegner nahen sah, das dreiköpfige Ungeheuer, das ihn an einen Todesalb erinnerte.

Er schlug das Großschwert zur Seite und sprang vor, um nach dem

Gruftschrecken zu stechen, aber dahinter schwenkte der Schädelfürst seinen Knochenstab, dessen blaue Energie sich wie eine lebende Schlange mit schwarzlila knisternden Flammen auf den toten Krieger und Drizzt zubewegte.

Der Drow sprang nach hinten, warf sich zur Seite, rollte sich zweimal ab und steckte dabei seine Krummsäbel weg.

Als er wieder hochkam, hatte er Taulmaril schussbereit und feuerte dem Wesen mit den drei Köpfen einen Blitzpfeil mitten in die Brust.

Sein Gegner taumelte zurück, fiel aber nicht, sondern reagierte sofort mit einer neuen, massiveren Welle Nekromantenflammen. Gleichzeitig rief er sein Gefolge, die Ghule und die Gruftschrecken, dazu auf, diesen Drow zu umstellen.

Das silberne Aufblitzen von Drizzts Pfeil wies Efron den Weg.

»Haltet durch!«, rief er den anderen zu, und zu Ambergris sagte er: »Warte auf mein Zeichen. Dann rufst du deinen Gott noch einmal an.«

Während er dies sagte, führte Ambergris einen heftigen Schlag über die Schulter, bei dem ihr Streitkolben seinem Namen alle Ehre machte: Unter der Wucht des Schlags platzte ein Ghulkopf, so dass sein Gehirn und Knochensplitter nach allen Seiten spritzten.

»So ist es lustiger«, sagte sie lachend und fegte zwei andere beiseite, die dumm genug waren, ihrem Kameraden nachzurrennen.

Das gestand Effron der Zwergin gerne zu, wandte sich aber dennoch

von dem Spektakel ab und nahm seine körperlose zweidimensionale Gestalt an.

»Haltet durch!«, rief er den anderen noch einmal zu, obwohl seine Stimme so dünn war wie sein Äußeres. Er glitt in den Boden und bewegte sich in die Richtung, wo es geblitzt hatte.

In einer Ritze eines alten, verfaulten Baumes kam er wieder heraus und sah sich um. Drizzt hatte wie gehofft den Anführer der Untoten ausfindig gemacht. Effrons Augen funkelten, als er den

Knochenstab des Schädelfürsten bemerkte, der vor Nekromantenmagie nur so glühte.

Drizzt sprang hin und her, warf sich hin, rollte sich ab, kam auf der anderen Seite wieder hoch und schoss dabei einen Pfeil nach dem anderen ab. Offenkundig hatte er es auf den Schädelfürsten abgesehen, wurde aber von den Ghulen und anderen, unter ihnen ein Gruftschrecken-Krieger, derart bedrängt, dass er immer wieder auch auf die Vordersten von ihnen schießen musste.

Die ganze Zeit musste er dabei dem dreiköpfigen Anführer mit seinem Stab ausweichen, dessen Flammenstöße Drizzt von einem Punkt zum anderen jagten. Nur die Schnelligkeit und Wendigkeit des Drow retteten ihn vor den Angriffen.

Effron wusste, dass Drizzt das nicht lange durchhalten konnte.

Der Zauberer schlüpfte aus dem Baum, wurde dreidimensional und begann sofort mit einem hinterhältigen Angriff. In der Sprache von Nesser flüsterte er auf den fernen Schädelfürsten ein und

nutzte seine eigene Willenskraft gegen die des Untoten.

Die Kreatur drehte sich zu ihm um. Ihre drei Schädel zischten einstimmig, und sie wollte ihren Stab auf Effron richten. Aber der Hexer hielt sie davon ab und setzte seinen Willen durch.

»Blas sie weg!«, rief er Drizzt zu, der die Ablenkung des Schädelfürsten bereits nutzte.

Effron sah zu, wie ein knisternder Pfeil den Gruftschrecken-Krieger durchbohrte. Ein zweites Geschoss sprengte ein weiteres Loch in das

Wesen und hinterließ große Austrittswunden, die vom Blitz noch glühten.

Ein Ghul flog zurück, dann ein zweiter, und der Drow fuhr herum und bedachte den Krieger mit einem neuen Volltreffer. Der Gruftschrecken wankte rückwärts. Beim nächsten Treffer explodierte sein Kopf, und der Drow stieß ihn um, sank auf ein Knie und machte sich für einen Schuss auf den wichtigsten Feind bereit.

»Die Schädel!«, rief Effron.

Aber der Knochenstab sandte dem

jungen Tiefling eine Woge
Nekromantenfeuer entgegen.
Stöhnend stahlte er sich gegen
diesen Angriff, obwohl die
zerstörerische Energie ihm heftige
Schmerzen bereitete, und versuchte
mit klappernden Zähnen, den
nächsten Zauber auszulösen.

Der rechte Kopf des
Schädelfürsten zerbarst unter einem
silbernen Aufblitzen.

Der Anführer schwankte und fuhr
zu Drizzt herum, so dass er den
nächsten Pfeil in die Brust bekam.
Dennoch konnte er noch einen

mächtigen Angriff führen.

Da griff Effron auf die mystische Energie des Feenreichs zu, verwob sie zu einer weißen Flamme und nutzte seine telepathische Verbindung zum Schädelfürsten, um dieses Feuer direkt in dessen untotes Gehirn zu leiten. Sofort begannen die vier Augenhöhlen der restlichen zwei Köpfe von innen heraus zu leuchten. Silbernes Feuer strömte aus jeder Öffnung der zwei Schädel, loderte in die Nachtluft und verlieh dem Fürsten eine feurige Aura.

Das machte ihn für Drizzt zur perfekten Zielscheibe.

In rascher Folge flogen seine Pfeile auf die Kreatur zu. Der zweite Schädel platzte, und die Krone des Monsters fiel in den Sumpf.

Effron verlagerte seinen magischen Angriff, worauf das kalte Licht der Sterne von oben auf die taumelnde Kreatur herabfuhr.

»Jetzt, Ambergris!«, schrie er und hörte, wie die Zwergin im Lager noch einmal Dumathoin anrief, was diesmal, nachdem die Gegenkraft des Schädelfürsten vernichtet war,

eine noch größere Wirkung entfaltete. Der Ruf der Zwergin war so mächtig, dass zahlreiche Ghule vor ihr zu Staub zerfielen und nicht einmal die Gruftschrecken der heiligen Energie standhalten konnten.

Auch der Schädelfürst vor Effron sank zusammen.

Weitere Explosionen machten ihn wieder auf Drizzt aufmerksam, der gegen eine Gruppe gefräßiger Ghule focht. Erst da wurde Effron die wahre Schönheit von Drizzts Tanz bewusst, denn nun legte der Drow

seinen Bogen ab und führte seine Klingen so schnell, dass Effron den Bewegungen kaum folgen konnte.

Drizzt sprang vor, stach zweimal nach dem vor ihm stehenden Ghul, zog dann die Waffen zur Seite, nutzte den Gegenschwung und köpfte den Ghul wie mit einer Schere. Kaum langsamer werdend stach der Drow nach beiden Seiten, womit er zwei Ghule gleichzeitig aufspießte. Fast genauso rasch, wie er zugestoßen hatte, zog er die Säbel wieder zurück, brachte sich mit einem schnellen

Rückwärtsüberschlag in Sicherheit und sprang beim Landen schon wieder so plötzlich vor, dass er einen vernichtenden Abschlussangriff gegen die verletzten Ghule führen konnte.

Kaum langsamer ging der Drow nun auf den gestürzten Gruftschrecken los und sorgte mit beiden Klingen dafür, dass dieser nicht noch einmal aufstehen würde.

Sobald der Hexer erkannte, dass der Kampf vorüber war, sicherte er sich seine Beute. Mit zitternden Fingern hob er die Krone auf. Ohne

nähere Untersuchung durfte er sie natürlich nicht einsetzen oder gar tragen, doch bei dem Stab war er weniger vorsichtig, sondern griff sofort zu. Er war so lang wie Effron und bestand aus drei miteinander verbundenen Beinknochen und einem sehr kleinen, menschenähnlichen Schädel in der Nähe der Spitze. Das blaue Leuchten war zwar verflogen, aber der junge Hexer konnte es leicht wieder aktivieren, sobald er die mächtige Waffe auf sich eingestimmt hatte. Als Drizzt zu

ihm trat, begann das bläulich schwarze Flackern von neuem und brachte die Augen des Schädels im Stab zum Schimmern.

Drizzt sah ihn argwöhnisch an.

»Magie ist weder gut noch böse«, erklärte Effron, als er den Blick bemerkte. »Sie ist einfach.«

Die Miene des Drow blieb weiterhin skeptisch, aber er sagte nichts dazu, sondern folgte Effron zu den anderen. Auch dort war der Kampf vorüber. Vor ihnen türmten sich die leblosen Körper. Afafrenfere war offenbar am schlimmsten

verletzt, aber Ambergris kümmerte sich bereits um seine Schulterwunde und die blutigen Hände.

»Ein guter Kampf«, sagte Drizzt.

»Noch besser wäre er ausgegangen, wenn nicht einer von uns davongerannt wäre«, entgegnete Dahlia scharf. »Und ein anderer ihm nicht gefolgt wäre!«

Drizzt lachte nur und schüttelte den Kopf, ohne sich zu entschuldigen. Selbst Artemis Entreri lächelte über Dahlias absurde Bemerkung.

»Hatten diese Wesen es gezielt auf uns abgesehen?«, fragte Entreri. »Kamen sie von Draygo Quick?«

Effron schüttelte den Kopf. »Solche Banden sind im Sumpf von Trübschmiede nichts Ungewöhnliches«, erklärte er. »Auch wenn die hier besonders mächtig war.« Bei diesen Worten betrachtete er seine neue Waffe und lächelte, weil er die Macht in dem Knochenstab spürte.

Beim nächsten Untotenangriff würden viele von ihnen auf seiner

Seite stehen, dachte er.

Kapitel 17

Die Auserwählten

Athrogate legte seine behaarten Füße auf das große Kissen. Sofort begann das Beduinenmädchen, das ihnen aufwartete, mit beiden Daumen die Druckpunkte auf seinen breiten Fußsohlen zu bearbeiten.

»Und das mir, ha! Ich glaube, an so ein Leben könnte ich mich gewöhnen«, sagte er zum zehnten

Mal an diesem Tag, was bedeutete, dass diese Bemerkung bald nur noch zehnmal zu erwarten war. Bei einem Nesser-Fürsten des Schattenreichs zu Gast zu sein war kein schwieriges Unterfangen, wie der Zwerg und Jarlaxle bald gemerkt hatten. Vor hundert Jahren war diese Gegend eine endlose, ungastliche Wüste gewesen, jedoch keineswegs lebensfeindlich. Es gab zwar nicht viele Bewohner, aber doch immerhin ein paar. Die Zauberpest hatte dem ein Ende gesetzt, denn die große Wüste von

Anauroch, die selbst durch Magie entstanden war, hatte sich verwandelt. Und hier hatte das Reich Nesseril seine Hauptstadt auf Toril errichtet.

Für die ursprünglichen Bewohner der Anauroch, die nomadischen Beduinen, hatte sich diese Veränderung weder als fruchtbar noch als günstig erwiesen. Insbesondere in der Gegend um die Schattenenklave dienten sie inzwischen den Nesserern. Entlang einiger Außenbereiche der Anauroch hielten noch einige Stämme an

ihrem alten Nomadenleben fest, aber besonders gut erging es ihnen nicht. Außerhalb der Anauroch hatten sie kaum Bündnispartner, und mit dem mächtigen Reich Nesseril konnten sie es kaum aufnehmen. Deshalb dienten viele diesem Reich mittlerweile als Sklaven oder auch als Gladiatoren.

Für Jarlaxle und Athrogate hatte sich ihr ausgedehnter Aufenthalt im Haus Ulfbinder als Luxusreise entpuppt, bei der für jegliches Bedürfnis Scharen von Sklaven bereitstanden. Athrogate hatte nie

besser ausgesehen. Sein Bart war ein wenig gestutzt worden, und die mit Dung bestrichenen Spitzen der Bartzöpfe waren durch Kettchen mit schimmernden Opalen ersetzt worden. Seine schmutzige Reisekleidung und die Rüstung waren feinsäuberlich repariert und gereinigt worden. Allerdings trug er sie kaum noch, denn die dicken, weichen Umhänge, die Fürst Parise Ulfbinder bereitgestellt hatte, waren viel bequemer.

»Das harte Leben kommt noch früh genug zurück«, erwiderte

Jarlaxle wie üblich, wenn Athrogate das Wohlleben genoss. Schließlich waren dem Drow die guten Seiten des Lebens durchaus vertraut. »Da draußen erwarten uns Abenteuer«, fügte er hinzu.

»Pah!«, erwiderte Athrogate, biss sich aber auf die Zunge und zuckte, als das Beduinenmädchen eine besonders empfindliche Stelle an seinem Fuß fand. »Schmerzen habe ich schon hundert Mal erlebt«, sagte er, als er wieder Luft bekam. »Aber sie haben sich noch nie so gut angefühlt!«

Jarlaxle lachte nur und nahm einen Schluck Wein.

»Die Lust ist groß, das Essen bereit, überstürze nichts, Freund, und lass dir Zeit!«, reimte Athrogate fröhlich drauflos, gefolgt von einem brüllenden »Bruhaha!«.

Jarlaxle lächelte und prostete dem Zwerg zu, obwohl er diesen Worten nicht unbedingt zustimmen wollte. Sie waren schon lange hier, mehrere Monate. Dabei nahm ein Handelsabkommen in der Regel höchstens einige Zehntage in Anspruch. Jarlaxle und Kimmuriel

hatten sich längere Zeit darüber unterhalten, denn der Psioniker konnte auch aus der Ferne mit ihm kommunizieren, ohne dass ein Nesser-Fürst etwas davon mitbekam. Die beiden waren zu dem Schluss gekommen, dass hier bei den Nesserern noch etwas anderes im Spiel war, zumindest bei Parise Ulfbinder und dessen unmittelbaren Verbündeten.

Was dieses Etwas jedoch war, begann erst allmählich durchzuschimmern. Bei den letzten Verhandlungen hatte Parise viel

über Menzoberranzan gesprochen und darüber, wie die Drow-Gesellschaft der Spinnenkönigin huldigte. Jarlaxle hatte erklärt, dass Bregan D'aerthe außerhalb von Menzoberranzan arbeitete und dass ein Großteil des Handels, den sie für die Schattenenklave arrangieren konnten, fernab von den Schatten des Unterreichs ablaufen würde.

Danach war Parise höflicherweise bei der Sache geblieben, hatte den Gegenstand der Unterredung aber mehrfach auf Menzoberranzan zurückgelenkt. Jarlaxle war ein zu

gewiefter Verhandlungspartner, um dieses Vorgehen zu übersehen.

»Heute werde ich dich bei Tisch ziemlich ablenken!«, versprach ihm Athrogate und zuckte beim nächsten Daumendruck des talentierten Mädchens erneut zusammen. »Bruhaha!«

Jarlaxle winkte ab. »Du bleibst heute hier.«

»Ich bin dein Teilhaber!«

»Das heute ist reine Formsache«, versicherte Jarlaxle. »Fürst Ulfbinder will mich einem seiner Landsleute aus dem Schattenreich

vorstellen.«

»Du gehst in die Schatten?«, fragte Athrogate und setzte sich so abrupt auf, dass das arme Beduinenmädchen beinahe umgeworfen wurde.

Jarlaxle lachte nur und gab ihm zu verstehen, dass er sich beruhigen sollte. »Wir verwenden ein Suchgerät«, erklärte er. »Weiter nichts.«

»Aha«, sagte Athrogate, sackte wieder zusammen und nickte dem erschrockenen Mädchen entschuldigend zu. »Also willst du

meine Visage nicht in der Kristallkugel sehen. Könnte peinlich werden, hm? Bruhaha! Ich dachte, das wäre meine Aufgabe?«

»Wenn ja, dann wäre kein Schatz groß genug, dich ausreichend für deine Mühe zu belohnen.«

Darüber dachte Athrogate etwas nach, ehe er ein neuerliches »Bruhaha!« ausstieß.

Jarlaxle seufzte. »Bleib hier«, wies er ihn an. »Und nimm ein Bad.«

Athrogate schnupperte an seiner eigenen Achsel, verzog die lange Nase, zuckte mit den Schultern und

nickte.

Der Drow nahm sich noch ein Glas Wein und gab sich große Mühe, nicht breit zu grinsen. Sein raubeiniger, wackerer Gefährte war ihm unbestreitbar ans Herz gewachsen. Als er Athrogate in Gauntlgrym für tot gehalten hatte, war er entsetzt gewesen. Zwar waren die beiden von ihrer Herkunft her in jeder Hinsicht wie Feuer und Wasser, aber nur das machte die Jahrhunderte für Jarlaxle interessant.

Er dachte an seine Zeit mit

Artemis Entreri zurück, während er den guten Wein genoss, und lachte auf, als er an Entreris kurzen Auftritt als König von Vaasa dachte, eine katastrophale Farce, die für seinen Begleiter im Kerker des legendären Königs Gareth Drachenbann von Damara geendet hatte.

Dann dachte er an die Drachenschwestern, und bei diesem Gedanken berührte er unwillkürlich seinen Gehrock mit der Geheimtasche in der Seitennaht, wo er Idalias Flöte aufbewahrte. Mit

diesem Instrument hätte er Artemis Entreri um ein Haar aus der emotionalen Verstrickung in seine schlimme Vergangenheit erlöst.

Um ein Haar.

Er sah Athrogate an, der jetzt die Hände hinter den Kopf gelegt hatte, um mit geschlossenen Augen seine Fußmassage zu genießen. Jarlaxle malte sich aus, wie sie miteinander durch die Welt zogen, immer auf der Jagd nach Abenteuern, wie sie das Schicksal großer Reiche veränderten und Artemis und Drizzt neben sich hatten.

Keine unangenehme Vorstellung.

Vorläufig aber war er Jarlaxle von Bregan D'aerthe, der sein Glas leerte und sich für die nächste Unterredung mit Fürst Parise Ulfbinder ankleidete.

»Dein Zwergenfreund gesellt sich heute nicht zu uns?«, fragte Parise Ulfbinder, als Jarlaxle bald darauf in den prächtigen Privatgemächern des Nesser-Fürsten vorsprach.

»Ich kann ihn holen, wenn das dein Begehr ist.«

Dieser Gedanke brachte Parise zum Lachen. »Er ist dein Begleiter,

nicht meiner«, gab er bereitwillig zu. »Fühlst du dich hier so sicher, dass du keine Leibwache mehr brauchst?« Er bedachte den Drow mit einem lauernden Blick. »Oder hat Jarlaxle ohnehin nie eine Leibwache benötigt?«

Der Drow nahm seinen breitkrempigen Hut ab und setzte sich in einen Sessel.

»Oder hat Jarlaxle ohnehin immer eine Leibwache bei sich?«, fuhr Parise fort, während er Jarlaxle ein Glas Brandy hinschob.

»Das ist die passendere Frage«,

erwiderte Jarlaxle.

»Und die Antwort?«

»Die kenne nur ich.«

Parise lachte und nahm ihm gegenüber Platz.

»Werfen wir heute einen Blick in die Kristallkugel?«, fragte Jarlaxle.

Parise schüttelte den Kopf. »Mein Freund, der Fürst, ist ... anderweitig beschäftigt«, sagte er, und Jarlaxle registrierte deutlich, welches Gewicht dieser Wortwahl zukam. Es ging etwas Wichtiges vor, vermutlich im Schattenreich, wo dieser andere Fürst, Draygo Quick,

lebte.

»Haben wir dann andere Punkte zu besprechen?«, fragte der Drow.

»Oder vertreiben wir uns nur ein wenig die Zeit?«

»Hast du es mit der Abreise so eilig?«

»Ganz und gar nicht«, erwiderte Jarlaxle gut gelaunt, machte es sich bequem und prostete seinem Gastgeber zu.

Auch Parise entspannte sich.
»Wenn dein Landsmann, Kimmuriel, und meine Partner unsere Abmachung gutheißen, finden wir

sicher noch reichlich Gelegenheit, bei einem guten Brandy über das Tagesgeschäft zu sprechen. Immerhin hast du mir zugesichert, dass du viele Abläufe persönlich überwachen wirst.«

Jarlaxle nickte. »Womöglich werden wir im Laufe der Jahre noch gute Freunde.« So wie er dies sagte, zeigten seine Worte, dass ihm klar war, dass es gerade um etwas Größeres ging.

»Das ist möglich«, stimmte Parise zu. Dem Tonfall nach hatte er Jarlaxles Anspielung verstanden

und schien dessen Argwohn nicht zerstreuen zu wollen.

Hier ging es nicht nur um ein Handelsabkommen, dachte Jarlaxle. Diese Abmachung war weitgehend schon in den ersten Tagen seines Aufenthalts in der Schattenenklave zustande gekommen, und die meisten »Bedenken« und »offenen Punkte«, die den unausweichlichen Handschlag hinauszögerten, schienen reine Hinhaltetaktik zu sein.

Solche Verhandlungen hatte Jarlaxle schon oft erlebt. Er kannte

sie aus seiner Jugend in Menzoberranzan. Fast immer läuteten sie einen dramatischen Umbruch ein, zumeist einen Krieg zwischen den Häusern.

Der Nesser-Fürst schenkte sich und Jarlaxle nach. »Vermisst du das Unterreich?«, fragte er. »Kommst du überhaupt noch oft dorthin?«

»Ich ziehe die Oberfläche inzwischen vor«, gab Jarlaxle zu. »Wahrscheinlich finde ich sie interessanter, weil ich mich dort nicht so gut auskenne wie in tiefen Höhlen.«

»Ich war schon ein Jahr nicht mehr im Schattenreich«, sagte Parise mit einem Nicken.

»Nun, immerhin hast du mit den anderen hervorragende Arbeit geleistet, als ihr die Dunkelheit hierherbrachtet.«

Parise lachte. »Mit der Zauberpest hatten wir nichts zu tun«, erklärte er ernster. Jarlaxle horchte auf. »Auch nicht mit der Verbindung zwischen dem Schattenreich und der Sonne von Toril.«

In diesen Worten glaubte Jarlaxle ein Eingeständnis zu vernehmen,

dass die Verbindungen zwischen den Sphären und der Zusammenbruch des Gewebes vielleicht doch nicht so dauerhaft oder kontrollierbar waren, wie manche behaupteten. Er suchte nach einem Zusammenhang zwischen dieser seltsamen Bemerkung und dem zuvor erwähnten Bezug auf die kommenden Jahre.

Aber er antwortete nicht, sondern ließ Parises Worte lange so stehen.

»Du bist nicht der, für den du dich ausgibst«, stellte Parise schließlich

fest, als er beiden zum dritten Mal Brandy eingoss.

Jarlaxle sah ihn fragend an.

»Ein Botschafter von Bregan D'aerthe?«, erklärte Parise.

»Allerdings.«

»Mehr als das.«

»So?«

»Mir wurde gesagt, dass du der Kopf der Bande bist.«

»Es ist weit komplizierter«, räumte Jarlaxle ein. »Ich habe die Führung vor hundert Jahren abgegeben, um mich anderen Dingen zu widmen.«

»Zum Beispiel?«

Jarlaxle zuckte mit den Schultern, als wäre dies unwichtig.

»Jedenfalls bist du mehr als Kimmuriels Gefolgsmann.«

»Ich bin kein Gefolgsmann von Kimmuriel«, stellte Jarlaxle sofort klar. »Wie schon gesagt, es ist kompliziert.« Er nippte an dem Brandy. Das Auge, das nicht von der stets vorhandenen Augenklappe verdeckt wurde, starrte Parise durchdringend an. »Trotzdem diene ich hier Bregan D'aerthe.«

»Warum du und nicht Kimmuriel?«
Über diese Frage und alles, was

daraus erwachsen mochte, dachte Jarlaxle erst einmal in Ruhe nach. Es war das erste Mal, dass sie so offen über diese Dinge sprachen.

»Vertrau mir, wenn ich dir sage, dass ich dir als Gast in deinem Hause sicher lieber bin«, sagte Jarlaxle. »Er fühlt sich in einem Illithiden-Schwarm wohler als im vornehmen Umfeld eines kultivierten Nesser-Fürsten.«

Das brachte Parise zum Lachen. »Und deine Bindungen an Menzoberranzan gehen über die Führung der Söldnerbande hinaus,

oder?«, fragte er.

»Ich habe fast mein ganzes Leben dort verbracht.«

»In welchem Haus?«

»In keinem.«

»Aber ganz sicher wurdest du in ein Haus hineingeboren – vermutlich eines der führenden Häuser, so wie ich deine Position in der Gesellschaftshierarchie dieser Stadt einschätze.«

Jarlaxle versuchte, seinen wachsenden Ärger zu bezähmen.

»Warum hast du es mir nicht verraten?«

»Was?«

»Dass du ein Sohn von Haus Baenre bist.«

Jarlaxle starrte ihn durchdringend an und kippte den Brandy herunter.

»Ich habe natürlich meine Quellen«, erinnerte ihn der Nesser-Fürst.

»Das ist Jahrhunderte her. Ewigkeiten.«

»Aber Menzoberranzans Oberin hört dennoch auf dich?«

Jarlaxle überlegte kurz. Dann nickte er.

»Deine Schwester?«

Er nickte erneut, wobei er nicht sicher war, ob er sich ärgern oder sich sorgen sollte.

»Das heißt, der Erzmagier der Stadt ist dein Bruder.«

»Das ist Jahrhunderte her«, wiederholte Jarlaxle.

»Allerdings«, räumte Parise ein.
»Und bitte verzeih mir die Unverfrorenheit. Vielleicht geht das alles mich nichts an.«

Jarlaxle zuckte wieder unbeteiligt mit den Schultern. »Willst du damit auf etwas hinaus?«, fragte er.
»Abgesehen von unserer

gedeihlichen Freundschaft, meine ich?«

Das entlockte Parise ein Lächeln, das jedoch nicht lange währte, denn nun setzte er ein ernsteres Gesicht auf und blickte dem Drow in die Augen. »Du dienst der Herrin Lolth?«

Jarlaxle schwieg und lächelte nur.

»Nun gut«, lenkte Parise ab, als ihm klar wurde, dass er jetzt wirklich verbotenes Terrain betreten hatte. »Du bist über die Wünsche der Spinnenkönigin informiert, so weit deine Schwester

diese preisgibt?«

»Ich habe meine Schwester seit Jahren nicht gesehen, und auch das ist nicht lange genug, fürchte ich«, antwortete Jarlaxle kalt. »Ihr überschätzt meine Verbindung zum Ersten Haus von Menzoberranzan, und zwar bei weitem!«

»Oh, aber überschätze ich auch deine Fähigkeiten, über Menzoberranzan auf dem Laufenden zu sein?«, fragte Parise, und da plötzlich wurde Jarlaxle neugierig. »Unser Wunsch, über die angebotenen Kanäle Handel zu

treiben, ist ernst gemeint«, fuhr Parise fort. »Zu unserem gegenseitigen Vorteil. Aber ich handle auch mit Wissen, und gibt es in dieser Hinsicht einen besseren Informanten als Jarlaxle Bae... Jarlaxle von Bregan D'aerthe?«, fragte er. Der Ausrutscher war sichtlich beabsichtigt gewesen.

»Wohl kaum«, erwiderte der Drow trocken.

»Ich gebe zu, dass mich die Möglichkeiten faszinieren«, sagte Parise. »Du bist gewiss kein erklärter Anhänger der Herrin Lolth,

und doch wirst du von ihrer
höchstrangigen Sterblichen
geduldet. Liegt das an den
familiären Banden?«

»Quenthel? Ihr Haus profitiert von
Bregan D'aerthe. Bereits schlichter
Pragmatismus liefert die Lösung für
dieses Rätsel.«

»Und Lolth würde sie nicht
bestrafen, wenn... nun, wenn sie
dich nicht bestraft?«

»Lolths Stadt profitiert von Bregan
D'aerthe, auch wenn keine Liebe
zwischen uns herrschen mag.«

»Die Drow sind also in erster Linie

Pragmatiker?«

»Jede Gesellschaft, die sich über lange Zeit behauptet und das auch weiterhin vorhat, ist in erster Linie pragmatisch.«

Parise nickte. »Dann erkläre mir Drizzt Do'Urden.«

Jarlaxle brauchte all seine Selbstbeherrschung, um seine Überraschung zu verbergen, als dieser Name fiel. Wenn er jedoch darüber nachdachte, war es durchaus nachvollziehbar, dass die Nesserer ihn bemerkt hatten. Immerhin hatte Drizzt bei den

Ereignissen in Niewinter eine wichtige Rolle gespielt, wo nicht wenige Nesserer umgekommen waren, darunter ein mächtiger Kriegsherr von großem Ansehen.

Würde Parise ihn auffordern, es diesem lästigen Abtrünnigen heimzuzahlen? In diesem Fall musste Jarlaxle wohl oder übel den vorzeitigen Tod von Parise arrangieren und Kimmuriel irgendwie dazu veranlassen, ihn bei diesem Mord zu unterstützen.

»Drizzt Do'Urden?«

»Tu bloß nicht so, als würdest du

ihn nicht kennen!«, schnaubte Parise.

»Ich kenne ihn sogar gut.«

»Warum ist er noch am Leben?«

»Vermutlich weil er jeden umbringt, der ihn umbringen will.«

»Nein«, sagte Parise und beugte sich gebannt vor. »Es steckt mehr dahinter.«

»Dann kläre mich bitte auf, da du offenbar mehr weißt als ich.«

»Die Herrin Lolth fordert nicht seinen Tod«, sagte Parise.

Jarlaxle zuckte erneut mit den Schultern.

»Warum?«, wollte Parise wissen.

»Warum?«, wiederholte Jarlaxle.

»Führt er etwa Krieg gegen ihre Untertanen? Du warst noch nie in Menzoberranzan, wie man sieht«, fuhr er fort. »Dort herrschen so viele Intrigen, und es gibt so viele Feinde, dass Lolths Handlanger genug Drow töten können, ohne auf der Oberfläche nach Drizzt Do'Urden zu fahnden.«

»Es steckt aber mehr dahinter!«, sagte Parise erneut.

»Dann sprich«, erwiderte Jarlaxle. Er schob dem Nesser-Fürsten sein

leeres Glas hin. »Und schenk dabei nach. Solche Kamingeschichten klingen immer besser, wenn man ein bisschen benebelt ist.«

Parise nahm das Glas und griff nach der Flasche. Als er weitersprach, lachte er. »Jarlaxle ist nie benebelt.«

Der Drow zuckte noch einmal mit den Schultern. »Worauf willst du hinaus?«, fragte er. »Willst du an Drizzt Do'Urden Rache nehmen und fürchtest den Zorn von Haus Baenre?«

»Aber nein!«, erwiderte sein

Gastgeber nachdrücklich, und zu seiner eigenen Überraschung stellte Jarlaxle fest, dass er ihm glaubte. »Allerdings interessiert dieser Drizzt mich tatsächlich – samt seiner Beziehung zu der Göttin der Drow.«

Jarlaxles verständnisloses Gesicht spiegelte seine Verwirrung angesichts dieses erstaunlichen Kommentars.

»Hältst du es für möglich, dass sie ihm insgeheim gewogen ist?«, fragte Parise. »Immerhin nährt sie sich vom Chaos, und das scheint er hervorzurufen – zumindest ist ihm

das in der Stadt Menzoberranza einst geglückt.«

Jarlaxle leerte sein Glas in einem Zug und überlegte gründlich, was seine Antwort für Folgen nach sich ziehen mochte. »Diese Überlegung habe ich schon viele Male gehört«, sagte er.

»Die Priesterinnen haben Achtung vor ihm«, erklärte Parise.

Jarlaxle hob die Hände. »Dass er nicht gejagt wird und dass diese Jagd auch mir und meiner Bande nicht abverlangt wird, zeigt vielleicht, dass dieser Gedanke

nicht ganz abwegig ist. Und, ja, das bedeutet natürlich, dass die Göttin meine Schwester und die anderen Priesterinnen nicht angewiesen hat, ihn zu finden und gebührend zu bestrafen.« Er merkte, wie er nickte, als er fortfuhr und Parise dabei in die Augen sah. »Deine These ist wahrscheinlich richtig. Ich habe selbst schon oft darüber nachgedacht. Drizzt wäre zwar ein höchst unfreiwilliges Instrument von Lolth, aber entspräche das nicht ihrer üblichen Verschlagenheit?«

Diese Antwort schien dem Nesser-

Fürsten so zu gefallen, dass es auch durch das erhobene Glas klar zu erkennen war.

Aus Jarlaxles Sicht war es allerdings wichtiger, ob eine derart abstruse Behauptung Drizzt vor einer möglichen Rache der Nesserer bewahren konnte oder nicht.

Kapitel 18

Am Ende

Die Schatten erwiesen sich als Verbündete, aber das konnte keinen der sechs Gefährten wirklich beruhigen. Sie hockten in den fahlen Büschen eines Wäldchens und betrachteten ein imposantes Gebäude: ein prächtiges Haus mit einem schwindelerregenden Turm, das von einer gewaltigen Mauer von mindestens zwanzig Fuß Höhe

umgeben war. Die Burg von Fürst Draygo Quick.

Drizzt sank das Herz, während die Minuten verstrichen. Als er von Guenhwyvars Gefangenschaft erfahren hatte, war sein Ziel für ihn sonnenklar gewesen: Sie war dort, also musste er dorthin, und nichts auf der Welt sollte ihn davon abhalten, ihr wieder zur Freiheit zu verhelfen. Jetzt aber kollidierte diese Entscheidung mit der harten Realität, denn was sollten sie zu sechst gegen diese Festung vor ihnen ausrichten? Sollten sie etwa

in einem Sturmangriff Tod und Verwüstung verbreiten, um den Panther zu retten?

Das erschien ihm absurd, denn Effron hatte ihnen mehrfach versichert, dass Draygo Quick sie wahrscheinlich alle mit links erledigen konnte. Zudem lebten in seinem Turm zahlreiche weniger erfahrene Zauberlehrlinge, vor denen der junge Hexer ebenfalls gewarnt hatte, sowie eine Vielzahl gefährlicher Wesen, die Draygo auf sie loslassen konnte.

»Und jetzt?«, fragte Artemis

Entreri, nachdem sie eine ganze Weile dort gesessen hatten. Der Kampf im Sumpf hatte sie erheblich mitgenommen, aber im Vergleich zu dem Hindernis, das sie vor sich sahen, war selbst dies eine Kleinigkeit gewesen. Entreris Frage hatte in erster Linie Effron gegolten, und sein Tonfall verriet, dass er mit dem jungen Hexer nicht zufrieden war.

»Ihr habt mir aufgetragen, euch zu Guenhwyvar zu bringen, und das habe ich«, erwiderte Effron.

»Dann zeig uns, wo sie steckt«,

sagte der Meuchelmörder kühl.

Effron deutete auf den siebzig Fuß hohen Turm, auf eine Stelle nach etwa zwei Dritteln des Gebäudes.

»Gibt es einen Nebeneingang? Vielleicht zur Küche oder für das Gesinde oder auch nur einen Müllschacht?«, fragte Drizzt, der unbedingt bei der Sache bleiben wollte. Er war nicht so weit gekommen, um jetzt umzukehren, was auch immer vor ihnen lag. Sie hatten gewusst, dass es nicht einfach sein würde, Guenhwyvar zurückzuholen, auch wenn der

Anblick von Draygo Quicks Festung nun noch unterstrich, wie schwer es tatsächlich werden würde.

»Hinter der Mauer«, antwortete Effron. »Aber der einzige Zugang zum Gelände führt durch das Tor.«

»Oder über die Mauer.«

»Das würde ich nicht empfehlen.«

»Sag bloß«, knurrte Entreri sarkastisch, schien seine Bemerkung jedoch gleich zu bereuen, denn diesmal erntete er nicht nur von Drizzt, sondern auch von Dahlia ein Stirnrunzeln.

Der Drow bemerkte Entreris

Reaktion und dessen Ursache. Entreri war nicht seinerwegen dabei, sondern Dahlia zuliebe.

Wieder fiel Drizzt auf, dass ihn das nicht störte.

Unabhängig vom Grund war er froh, dass Entreri und Dahlia hier waren.

»Die Mauern der meisten großen Anwesen dieser Gegend wurden von denselben Steinmetzen und Zauberern geschaffen«, erklärte Effron in betont beiläufigem Ton, ohne auf Entreris Sarkasmus einzugehen. »Sie sind mit starken

Zaubern belegt, damit ein solcher Zugang unmöglich wird.«

»Schutzrunen lassen sich entfernen«, sagte Ambergris, klang jedoch wenig überzeugt.

»Fürst Draygos Burg besitzt Gargylen und andere Wächter«, erklärte Effron. »Wenn wir über die Mauer klettern, wecken wir sie.«

»Ein Kampf im Hof«, folgerte Dahlia.

»Den ein mächtiger Hexer in aller Ruhe von weit oben beobachtet«, sagte Effron. »Ich könnte vielleicht durch das Tor gelangen«, fügte er

hinzu. »Ich bin mir nicht sicher, ob Fürst Draygo weiß, dass ich mich euch angeschlossen habe. Er könnte glauben, dass ich immer noch ihm diene, und wenn dem so ist, wird man mich nicht abweisen. Ich weiß, wo sich Guenhwyvar befindet. Vielleicht finde ich eine Möglichkeit, ihre Verbindung zu dem magischen Käfig zu brechen. Dann könntet ihr mit dem Panther verschwinden.«

»Das klingt ziemlich riskant«, sagte Drizzt.

»Nein!«, warf Dahlia gleichzeitig

mit einem Nachdruck ein, der alle überraschte, einschließlich ihr selbst. »Nicht allein«, stellte sie klar. Sie schien zu improvisieren, als sie hinzufügte: »Gib uns doch einfach als deine Gefangenen aus. Oder vermittelte uns eine Audienz bei Fürst Draygo. Ja, geh zu ihm und sage ihm, dass wir verhandeln möchten.«

»Er wird gar nicht mit euch reden«, erwiderte Effron. »Er bringt euch einfach um, zur Strafe für den Tod von Erzgo Alegni und die Vernichtung von Charons Klaue –

wobei dieses zweite Verbrechen für ihn wahrscheinlich noch schwerer auf euch lastet! Auch auf dir«, fügte er hinzu und zeigte auf Entreri. »Und auf euch zwei hat Cavus Dun wegen eures Verrats ein hohes Kopfgeld ausgesetzt, speziell auf die Zwergin«, sagte er zu Ambergris und Afafrenfere.

»Dann bring uns als deine Gefangenen rein«, sagte Drizzt.

Dieser Plan wurde gründlich durchgesprochen, denn sie brauchten eine Scheinmagie für die Gefangenschaft, mit der diese List

wenigstens plausibel erschien. Aber es lief immer wieder auf dasselbe hinaus: Draygo Quick kannte sowohl Effrons Fähigkeiten als auch die der anderen fünf sehr gut.

»Dann hast du uns eben reingelegt, indem du angeboten hast, wir könnten mit ihm reden«, schlug Drizzt schließlich vor. »Wir sind gekommen, um ein Lösegeld für Guenhwyvar anzubieten, aber du machst deinem alten Meister weis, dass das alles nur ein Vorwand war, um uns zu ihm zu bringen.«

»Lächerlich«, warf Artemis Entreri ein, fuhr jedoch resigniert fort: »Aber vermutlich der einzig plausible Weg.«

Drizzt musterte den Meuchelmörder prüfend. Für Entreri stand viel auf dem Spiel, aber dennoch war er hier. Vielleicht nicht wegen Drizzt, aber er war da.

Sie prüften dieses Vorgehen von allen Seiten und suchten nach einer plausiblen Erklärung, wieso sie derart in die Falle laufen sollten. Allerdings fand die Diskussion ein abruptes Ende, als sich das Tor

öffnete und in hohem Tempo eine schwarze Kutsche herauskam, die von vier schwarzen Pferden gezogen wurde. Schon jetzt schweißglänzend, preschten sie den Weg hinunter.

»Fürst Draygo«, flüsterte Effron und sah der Kutsche nach.

»Sein Wagen?«, fragte Dahlia.

»Er selbst«, versicherte Effron.

»Niemand außer Fürst Draygo benutzt diese Kutsche, und sie ist nur dazu da, ihn zu fahren, wenn er etwas vorhat.«

»Dann müssen wir sofort rein«,

entschied Entreri.

»Es ist immer noch bewacht«, erwiderte Effron, wurde aber von den anderen überstimmt, die sich sofort für den Überfall bereitmachten. Noch während Effron Einwände erhob, rannte Drizzt zu dem sich schließenden Tor, dicht gefolgt vom schnellen Afafrenfere. Auch Ambergris war bereits auf dem Weg. Sie hielt ihr heiliges Symbol in der Hand und hatte einen Zauber auf den Lippen, mit dem sie Schutzrunen und Fallen ausschalten konnte.

Diese Gelegenheit konnten sie sich nicht entgehen lassen, dachte Dahlia, als sie und Entreri Efron mit sich rissen.

Ambergris spulte mehrere Zauber nacheinander ab, suchte erst nach magischen Fallen, fand eine ganze Reihe davon und ging dann dazu über, die mächtige Magie am Tor unschädlich zu machen.

Sobald sie nickte, eilte Drizzt durch das Tor und lief, wieder mit Afafrenfere im Schlepptau, auf den Haupteingang zu. Auf Efrons Zuruf

hin bogen sie nach links ab und eilten seitlich um die Ecke.

»Keine Falle, zumindest keine Magie«, versicherte Ambergris, als sie eine Seitentür erreichten.

»Keine Fallen«, fügte Afafrenfere nach einer gründlichen Untersuchung auf mechanische Schutzvorrichtungen hinzu.

»Der Dienstbotentrakt«, erklärte Effron, der mit Entreri und Dahlia nachgekommen war.

Drizzt drückte die Tür auf. Jetzt war Effron an seiner Seite und führte ihn. Sie durchquerten einige

kleinere Räume, Schlafzimmer, eine Küche und eine Speisekammer, bis sie durch eine schwere Holztür einen fürstlichen Speisesaal betraten, der Draygo Quicks Stellung entsprach.

»Hier entlang«, drängte Effron und lief mit Drizzt zu einem Vorzimmer.

Ambergris und Afafrenfere kamen hinterher, Entreri und Dahlia übernahmen die Nachhut. Durch einen weiteren Gang gelangten sie in die Eingangshalle, einen riesigen Raum mit hoher Decke und einem Marmorboden mit schwarzen und

weißen Platten im Schachbrettmuster. An den Wänden dieses großen Saals standen Statuen in Rüstungen vor fein bestickten Wandbehängen, und in der Mitte führte eine ausladende geschwungene Treppe mindestens zwanzig Fuß nach oben, ehe sie links und rechts in Balkone überging, deren eiserne Geländer mit den reich verzierten Balustraden Darstellungen von fliegenden Drachen zeigten.

Drizzt wollte auf die Treppe zuhalten, aber Effron deutete

stattdessen auf eine Tür auf der anderen Seite des Saals. »Die Turmtreppe«, erklärte er.

Effron kannte viele der Schutzvorrichtungen, die Draygo Quick in seinem Turm installiert hatte. Viele, aber keineswegs alle.

Auf seinem Platz hinter der Kristallkugel überlegte Draygo Quick, nachdem er die Kutsche als Finte ausgeschickt hatte, in aller Gelassenheit, ob er den unverschämten kleinen Tiefling nun bestrafen oder sich bei ihm bedanken sollte, weil er ihm Drizzt

auf dem Silbertablett servierte.

Er sah zu, wie die Gruppe über den Marmorboden im großen Saal im Erdgeschoss eilte, und fand auch dies ausgesprochen praktisch, denn Effron und Drizzt, die einzigen beiden, die Draygo Quick wichtig waren, hatten sich von den anderen gelöst und waren ihnen etliche Schritte voraus.

Der verschlagene alte Hexer hatte eine gefährliche Auseinandersetzung befürchtet. Immerhin waren Drizzt, Dahlia und dieser Artemis Entreri, der früher

Erzgo Alegnis bester Kämpfer gewesen war, ausgezeichnete Krieger, und dass sie zwei ehemalige Kopfgeldjäger von Cavus Dun bei sich hatten, bedeutete für den mächtigen Zauberer, dass er viele gute Leute verlieren könnte, vielleicht auch einige Exemplare aus seiner kostbaren Menagerie.

Wobei das Ergebnis für Draygo Quick nie in Frage stand.

Und jetzt, da die Gruppe zum direkten Angriff übergegangen war, weil sie ihn außerhalb seiner Burg wähnte, umso weniger.

Draygo Quick konzentrierte sich auf den Boden vor Effron und Drizzt, um mit seinem Befehl exakt den richtigen Zeitpunkt zu erwischen. Dann löste er über die Kristallkugel den Zauberboden aus. Die Platte vor den beiden klappte nach unten.

Drizzt reagierte verblüffend schnell, sprang los, warf sich zur Seite und hätte es schaffen können. Zumindest hätte er die andere Seite der Fallgrube erreicht, aber er griff noch nach Effron.

Beide stürzten in die Tiefe und glitten eine lange Rutsche hinunter,

während die Falltür über ihnen sofort wieder durch Federn geschlossen wurde.

Die übrigen vier Eindringlinge hielten abrupt an.

In diesem Augenblick begannen die Rüstungen in der Halle sich zu bewegen, darüber tauchten langsam kreisende Gargylen auf, und aus den Balustraden an der Balkonbrüstung ringelten sich winzige Drachen und breiteten ihre Flügel aus.

Es gab keinerlei Möglichkeit, das Tempo auf der glatten,

gewundenen Rutsche zu drosseln. Drizzt versuchte, seine Fersen in die Fläche zu graben oder sich irgendwo festzuhalten, aber nichts davon half.

Effron setzte zu einem Zauber an, aber seine Worte gingen im Stöhnen und Ächzen unter, als er und Drizzt in der undurchdringlichen Finsternis immer wieder gegeneinanderstießen.

Schließlich endete ihr Sturz. Die beiden landeten unsanft auf einem kleinen, auf drei Seiten ummauerten Absatz.

»Alles in Ordnung?«, fragte Drizzt.

»Wir müssen hier raus«, erwiderte Effron. »Geisterleib ...«

Sein Wort ging in einen überraschten Aufschrei über, als unter ihnen erneut der Boden nachgab. Er und Drizzt fielen zehn Fuß in die Tiefe und fanden sich nach dem schmerzhaften Absturz inmitten von Unrat und trockenem Heu wieder.

Fast augenblicklich verflog die Dunkelheit. Ihr Stöhnen wurde von einem leisen Knistern überlagert, denn nun ließ magische Energie die

Gitterstäbe ihrer Zelle zum Leben erwachen.

»Bei den Göttern, nein«, keuchte Effron, rollte sich herum und setzte sich vorsichtig auf. Mehr vermochte er nicht, denn seine Beine und Hüften waren zu stark geprellt.

»Was ist das?«, fragte Drizzt. Er war weniger schwer verletzt, sprang vor, zog seine Krummsäbel und wagte sogar, einen der funkelnden Stäbe mit Eistod zu berühren. Der Säbel wurde ihm aus der Hand gerissen, und er selbst flog nach hinten und landete wieder auf dem

Boden.

»Wir sind gefangen«, erklärte Effron. »Neue Sklaven für Draygo Quick.«

»Dann verwandle dich!«, forderte Drizzt ihn auf, obwohl seine Zähne noch klapperten.

Effron schüttelte nur den Kopf. »Meine Magie funktioniert hier nicht. Wir sind gefangen.« Er lachte hilflos und fügte hinzu: »Genau wie Guenhwyvar.«

Drizzt hörte gar nicht hin, sondern lief schon wieder umher und inspizierte hektisch jede Ritze,

jedes Brett und jeden leuchtenden Gitterstab des magischen Käfigs. Dabei rief er nach Entreri und den anderen, denn er war nicht bereit, seine Niederlage einzugestehen.

Als er schließlich wieder zu Effron blickte, saß der junge Tiefling auf dem Boden und ließ den Kopf hängen.

Drizzt wusste nicht, ob diese niedergeschlagene Haltung für Unreife stand oder für tatsächliche Ausweglosigkeit.

»Passt auf, wo ihr hintretet!«, schrie Afafrenfere. Diese Warnung

war eigentlich überflüssig, da sie alle gesehen hatten, was Drizzt und Effron zugestoßen war.

Der Mönch bewegte sich wie der Wind entlang der Kanten der Platten, damit er sich zur Seite werfen konnte, falls noch eine von ihnen nachgab. Dem vordersten Angreifer begegnete er mit einem Tritt im Flug, der die Knochen des belebten Skeletts durchschüttelte und es nach hinten kippen ließ.

Afafrenfere landete geschickt auf den Füßen und drehte sich sofort wieder um. Dabei schlug er mit

dem rechten Arm das Schwert zur Seite, mit dem der nächste Angreifer nach ihm stach, und stieß die linke Handfläche mit verblüffender Wucht frontal gegen dessen Brustpanzer.

Dennoch drang sein Gegner, ein weiteres Skelett, hartnäckig weiter auf ihn ein. Afafrenfere warf sich unter dem Schwert hindurch, kam schwungvoll direkt neben dem Untoten hoch, hakte dabei einen Arm unter dessen Brustpanzer und setzte einen Fuß fest dahinter. Schon flog das Skelett mitsamt

seiner Rüstung über seinen Kopf.

Während das erste Skelett noch versuchte, wieder aufzustehen, stürmte bereits ein drittes heran. Erneut stand Afaafrenfere bereit, um einen massiven Doppelschlag zwischen dessen erhobene Arme zu führen. Er wollte den Angreifer nur zurückdrängen, um sich mehr Freiraum zu verschaffen.

Das hier jedoch war kein Skelett und rührte sich kaum von der Stelle. Die erhobenen Arme griffen auch nicht nach Afaafrenfere, sondern enthüllten die wahre Waffe dieses

Monsters.

Die Medusa setzte ihren Helm ab.

Artemis Entreri verfiel in einen wirbelnden Tanz, bei dem er die Angreifer auf dem Boden mit Stichen und Schlägen zurücktrieb, während Dahlia darauf achtete, in seiner Nähe zu bleiben, damit sie ihren Stab perfekt nutzen konnte. Sie schlug damit die kleinen Drachen aus der Luft und stach nach den herabstoßenden Gargylen. Jeder Schlag gegen die Steinmonster lud Kozahs Nadel mit Blitzenergie auf.

Dann zog sie den Stab herunter und einmal quer durch den Raum, um ein Skelett abzuwehren, das an Entreri vorbeigekommen war. Sie hatte perfekt gezielt: Sie erwischte das Monster seitlich am Helm und warf es Entreri zu, dessen Schwert und Dolch nur darauf warteten. Zum Abschluss ihres Rundumschlags stach Dahlia noch schnell nach einer Gargyle, und erst jetzt löste sie die gesammelte Energie aus. Der Blitzschlag über ihr ließ die Gargyle in Einzelteile zerspringen, setzte seinen Bogen

fort, und mehrere der kleinen Drachen rieselten wie tote Vögel zu Boden.

Nun hatten sie eine Chance, einen Platz zu finden, der sich besser verteidigen ließ, aber als Dahlia nach vorne blickte, sah sie Ambergris taumelnd auf sich zu rennen. Die Zwergin hatte den Kopf gesenkt und hielt die Arme hoch, um ihr Gesicht abzuschildern. Hinter ihr bemerkte Dahlia den Mönch, der in perfekter Abwehrhaltung mit erhobenen Händen regungslos dastand.

Und hinter Afafrenfere sah sie dessen Gegnerin ...

»Nein!«, schrie Entreri auf und sprang gegen Dahlia, um sie zu Boden zu reißen und irgendwie den Blickwechsel zu unterbrechen.

Zu spät. Er prallte gegen harten Stein. Die Dahlia-Statue wackelte nur ein wenig, und Entreri landete schmerzhaft auf einem Knie. Instinktiv sah er sich in die Richtung um, in die er nicht blicken durfte, und diesmal erwischte ihn die Magie der Medusa.

Auch er wurde zur Statue. Sein

Fleisch verwandelte sich in Stein, und er kniete an Dahlia gelehnt, durch einen letzten verzweifelten Freundschaftsdienst mit ihr verbunden.

Ambergris heulte auf und stolperte an ihnen vorbei. Noch immer duckte sie sich und bedeckte ihr Gesicht. Sie wagte nicht einmal, nach der Gargyle zu schlagen, die sie von oben angriff. In den ersten Augenblicken hatte sie dem vernichtenden Blick der Medusa widerstanden, aber beim nächsten Mal hatte sie vielleicht weniger

Glück.

Deshalb wagte sie nicht, langsamer zu werden oder sich gar umzudrehen, sondern nahm die Krallenattacken der Gargyle auf dem ganzen Weg zur Tür ohne Gegenwehr hin.

Als sie nach draußen stürmte, folgte die Gargyle ihr auch dort. Die Zwergin schlug als Erstes die Tür zu und musste dabei mehrere weitere brutale Angriffe hinnehmen, von denen einer ihr die Haut von der Schulter bis zum Ohr aufriss.

Mit dem Rücken zur Tür hob sie

ihren schweren Streitkolben und wehrte das gut geschützte Monster damit ab. Die Gargyle flatterte hoch, ging aber weiterhin mit ihren Klauen auf die Zwergin los.

Diese nahm die grausamen Hiebe hin und konzentrierte sich ganz auf einen einzigen, harten Abwärtsschlag.

Wieder einmal wurde Schädelspalter seinem Namen gerecht.

Die Zwergin blutete aus zahlreichen Wunden, hatte jedoch keine Zeit, innezuhalten und einen

Heilzauber einzusetzen, denn hinter ihr rüttelten die Verteidiger der Burg an der Tür.

Sie rannte durch die nächste Tür davon, dann durch eine dritte, bei der sie innehielt. Diese Tür hatte einen Riegel, den sie rasch herunterklappte, aber sie bildete sich nicht ein, dass er lange halten würde oder dass die Verteidiger nicht auf anderem Wege zu ihr gelangen könnten.

Wo steckten Drizzt und Effron? Für die drei Versteinerten konnte sie nichts tun. Es gab zwar

Möglichkeiten, gegen derartige Magie vorzugehen, aber die überstiegen Ambergris' Fähigkeiten bei weitem!

Deshalb floh sie, jedoch nicht aus dem Schloss – wohin auch? Ambergris floh von der Schattenebene selbst. Sie beherrschte zwar nicht den Schattenschritt, aber sie hatte ihre verzauberte Brosche, ihr Rückrufwort, und ihr Zufluchtsort lag in weiter, weiter Ferne.

Gleich darauf stolperte die Zwergin aus Draygo Quicks Burg direkt in

das Zimmer, das sie im Gasthaus »Seemanns Heimat« in Letzthafen angemietet hatte.

Eine ganze Weile versuchte sie, wieder zu sich zu kommen, und dann überlegte sie, was sie jetzt tun sollte. Eigentlich zog es sie nach Osten in die Silbermarsch, in ihre Heimat und nach Mithril-Halle. Vielleicht könnte sie der Heldenhammersippe von Drizzt Do'Urden berichten, der dort einst ein gern gesehener Gast gewesen war. Vielleicht könnte sie die Zwerge dazu bringen, diese Burg

auf der anderen Ebene zu stürmen und eine waghalsige Rettungsaktion zu starten.

Dieser Gedanke war so aberwitzig, dass sie lachen musste. Drei ihrer Gefährten, darunter Afafrenfere, waren verloren, und die anderen zwei ...

Ambergris dachte an Draygo Quick. Sie kannte seinen Ruf. Bei diesem Gedanken kam es ihr so vor, als hätten Entreri, Dahlia und Afafrenfere eher Glück gehabt.

In ihrem Buch hatte ein neues Kapitel begonnen, begriff

Ambergris. Damit atmete sie tief durch, ließ die Vergangenheit hinter sich und schlug einen neuen Weg ein.

Doch die alten Taten würden sie nicht so leicht ruhen lassen. Cavus Dun fahndete nach ihr, und diese Bande war in der Lage, sie aufzuspüren und zu töten.

Nachdem sie ihre gesamte verbliebene Energie darauf verwendet hatte, die schlimmsten ihrer vielen Wunden zu schließen, blickte sie aus dem Fenster auf die kleine Hafenstadt unter dem

Balkon.

Hier würde Cavus Dun sie leicht finden können, denn unter den einfachen Bewohnern dieser Stadt würde sie immer auffallen. Außerdem gab es hier keine Verbündeten, mit denen sie sich gegen einen solchen Angriff zur Wehr setzen könnte.

Sie dachte an Luskan, an Beniago und an Schiff Kurth. Er würde sie willkommen heißen. Vielleicht würde er sie auf einem anderen Schiff in See stechen lassen. Sie merkte, wie sie nickte. Gab es

einen besseren Ort für einen flüchtigen Zwerg?

Schon am nächsten Tag kaufte Ambergris ein Pony und die nötige Ausrüstung für eine Reise nach Norden und brach auf.

So begann das nächste Kapitel in einem aus dem Ruder gelaufenen Leben.

Kapitel 19

Wunderlicher und wunderlicher

»Warum setzt du dich nicht?«, fragte Athrogate. »Du läufst hin und her und her und hin. Wenn du einen Graben in den Boden traben willst, gib mir eine Spitzhacke!«

»Hier ist etwas im Busch«, erwiderte Jarlaxle.

»Na, dann klopfe mal drauf«, sagte Athrogate grinsend und wackelte

mit den dicken Zehen, während er seine Füße genüsslich auf der Ottomane ausstreckte.

»Mit uns hat es aber nicht viel zu tun«, entgegnete Jarlaxle.

»Abgesehen von dem Abkommen, das jetzt in trockenen Tüchern zu sein scheint.«

»Häh?« Mit solch einer Antwort hatte Athrogate nicht gerechnet.

»Es ist ein interessanter Zeitpunkt«, erklärte Jarlaxle. »Ich beneide diese Nesser-Fürsten um ihre Vorhaben und ihre große Suche. Hätte ich doch Zeit, mich

ihnen anzuschließen!«

»Häh?«, fragte Athrogate noch verwirrter.

»Allerdings!«, sagte Jarlaxle. »Und ich weiß, wenn wir noch länger bleiben, werde ich weit tiefer in Parise Ulfbinders Pläne hineingezogen, als ich es mir leisten kann. Wir reisen noch heute Abend ab.«

»Häh?«, fragte Athrogate erneut. Diesmal wirkte er bestürzt und nicht gerade glücklich.

»Allerdings«, antwortete Jarlaxle nur.

Am gleichen Abend ritten Jarlaxle und Athrogate über das hügelige Gelände jener Region, die einst die große Wüste von Anauroch gewesen war, Jarlaxle auf seinem Nachtmahr, Athrogate auf dem Hölleneber. Anstatt Athrogates Wunsch nach einem ordentlichen Quartier zu entsprechen, schlug der Drow ihr Lager auf freiem Feld auf. Die beiden saßen am Lagerfeuer, wo Athrogate einen guten Eintopf aufgesetzt hatte. Die magischen Tiere hielten daneben Wache.

»Wir hätten dort bleiben können«,

murmelte Athrogate. Er hatte den ganzen Weg sichtlich verstimmt geschwiegen.

»Da ist etwas im Busch«, wiederholte Jarlaxle. »Etwas Wichtiges.«

»Ja, ja, und damit würdest du viel zu viel zu tun bekommen und der ganze Mist. Hast du schon gesagt.«

»Dir ist doch klar, dass Parise Ulfbinder uns in seinem Haus beobachtet hat?«, erwiderte der Drow.

»Häh?«

»Das schon wieder? Doch, ganz

sicher«, sagte Jarlaxle und tippte an seine Augenklappe, um diese Aussage zu bekräftigen, denn damit schützte er sich vor Telepathen und Hellsehern. »Etwas Wichtiges ist im Busch. Etwas, das mit der Zauberpest und dem Zusammenbruch des Gewebes zu tun hat.«

»Zauberpest«, knurrte Athrogate. »Das höre ich immer wieder. Ich habe keine Ahnung, wovon du redest.«

»So heimlich wie die Dunkelheit«, erklärte der Drow. »So lautlos wie

der Schatten. Aus unerfindlichen Gründen sind wir seit dem Fall des Gewebes an das Schattenreich mit seinen finsternen Bewohnern gebunden.«

»Aye, von den verdammtten Schattenviechern haben wir zu viele gesehen. Das also ist los, glaubst du?«

Jarlaxle schüttelte den Kopf.
»Unsere Freunde aus der Schattenenklave könnten nach der Herrschaft streben.«

»Über?«

»Alles?« Jarlaxle war sich selbst

nicht sicher. »Sie geben sich große Mühe, mehr über die alten Götter herauszufinden. Parise hat mich gefragt, ob Drizzt vielleicht in Lolths Gunst stehen könnte.«

»Aye, mir hat er auch Fragen über ihn gestellt.«

Diese Nachricht überraschte Jarlaxle. »Wann hast du ...?«, setzte er an.

»Als du neulich zu ihm gegangen bist«, antwortete Athrogate. »Noch ehe du wieder da warst, war er bei mir und wollte alles über den verdammten Waldläufer wissen.«

»Und was hast du ihm erzählt?«

»Herrin des Einhorns, Mylicky oder so ...«

»Mielikki«, stellte Jarlaxle richtig.

»Aye, die mein ich. So was hat Drizzt doch auch gesagt.«

Jarlaxle nickte, doch ihn faszinierte auch jene andere Theorie, dass Lolth Drizzt insgeheim als Chaostifter favorisierte. Zumindest in Bezug auf Menzoberranzan war der Abtrünnige diesen Erwartungen bisher sicher gerecht geworden.

»Du glaubst also, die Schattenfürsten denken über die

Götter und ihre Lieblinge nach, damit sie uns alle besser angreifen können?«

Es beeindruckte Jarlaxle, dass Athrogate so prompt zu diesem Schluss gekommen war. Wieder einmal erinnerte er sich daran, dass dieser Zwerg trotz seiner Unsinnsreime und seinem schallenden Lachen kein Dummkopf war, besonders im Hinblick auf Strategiefragen.

»Wär bestimmt interessant, wie wir in solche Herrschaftspläne passen, was?«, fügte der Zwerg

hinzu. Jarlaxle nickte.

Das wäre allerdings interessant.

»Anscheinend interessieren sich neuerdings viele für diesen Do'Urden«, sagte Kimmuriel einige Tage später zu Jarlaxle, nachdem dieser mit Athrogate in Luskan eingetroffen war.

»Tiago?«

»Der ist hartnäckig.«

»Wo ist Drizzt?«, fragte Jarlaxle.

»Irgendwo im Bereich der Stadt, auch wenn er sich wohl bedeckt hält«, antwortete Kimmuriel. »Sein Schiff ist schon eine Weile wieder

hier, und er war auch an Bord, aber wo er und seine Freunde hin sind, ist unklar.«

Jarlaxle nickte. Eine Gruppe im Blick zu behalten, der Artemis Entreri angehörte, war bestimmt nicht einfach.

»Könnten die Erkundigungen dieses Parise Ulfbinder irgendwie mit Tiagos Suche nach Drizzt zusammenhängen?«, fragte Kimmuriel. »Ist es denkbar, dass die Nesser-Fürsten einen zweiten Kanal für die Direktvermarktung in Menzoberranzan aufbauen wollen?«

Jarlaxle schüttelte den Kopf. »Unsere Vereinbarung ist ziemlich solide«, erinnerte er seinen Partner, und Kimmuriel, der diesen Vertrag gerade erst ausgehandelt hatte, konnte schlecht widersprechen. »Ich habe das Gefühl, dass es bei Parises Interesse an Drizzt nur um die Frage geht, ob man Drizzt als Symbol für etwas Größeres benutzen könnte.«

Bei diesen Worten nickte Kimmuriel, denn er war derselben Meinung wie Jarlaxle. »Die Nesserer haben weitere Nachforschungen

angestellt«, bemerkte er.

»Über Drizzt?«

»Nein, soweit ich weiß, nicht, aber über andere, die über die Reihen der üblichen Sterblichen von Faerûn hinausragen. Elminster zum Beispiel. Anscheinend interessieren sich unsere Nachbarn aus Nesseril vor allem für jene, die in den Augen des einen oder anderen Gottes besonders hervorstechen.«

»Die Auserwählten«, überlegte Jarlaxle. »Vielleicht interessieren sie sich aber auch für die Götter selbst.«

»Und was wäre bei einem derartigen Konflikt unsere Aufgabe?«, fragte Kimmuriel.

»Profit.«

»Und die von Menzoberranzan?«

»Das ist schon interessanter«, räumte Jarlaxle ein, womit er zugab, dass er keine Ahnung hatte.

»Wenn Ihr in Bezug auf ihr Interesse an Drizzt richtig liegt, dürfte Menzoberranzan in der Lage sein, die Seite zu wählen, die am günstigsten erscheint. Wenn nicht ...«

»Wenn sie es auf Drizzt abgesehen

haben, geht es vielleicht auch um unser Volk.«

»Und was wäre unsere neue Abmachung dann noch wert, ob für uns oder für die Nesserer?«

»Wir sollten sehr vorsichtig damit sein, was für Waren wir der Schattenenklave liefern«, beschloss Jarlaxle. »Und in Bezug auf die Informationen, die wir preisgeben. Ich glaube nicht, dass Parise Menzoberranzan oder Bregan D'aerthe angreifen will. Wozu auch? Aber wir sollten dafür sorgen, dass wir ihren Plänen nicht noch

Vorschub leisten.«

»Bleibt Ihr vorläufig in Luskan?«, fragte Kimmuriel.

»Ihr geht?«

»Ich muss in die Stadt der Illithiden«, erklärte der Psioniker.

»Ihre Schwarmintelligenz wird uns helfen, die Antworten zu finden. Wenn hier etwas Großes im Gang ist, sollten wir es möglichst rasch begreifen, um möglichst viel davon zu profitieren.«

»Wie lange?«

»Wer kann das bei Gedankenschindern schon sagen?«,

erwiderte Kimmuriel achselzuckend.
Jarlaxle nickte.

»Drizzt Do'Urden«, sagte
Kimmuriel.

Jarlaxle zuckte mit den Schultern.
»Er ist hier, und Artemis Entreri
ebenfalls«, sagte Kimmuriel. »Ich
vertraue darauf, dass jeglicher
Kontakt im besten Interesse von
Bregan D'aerthe sein wird und nicht
im Interesse von Jarlaxle.«

»Das ist ein und dasselbe.«
Kimmuriel starrte ihn
durchdringend an.

»Geht schon«, winkte Jarlaxle ab.

»Ich bin nicht dumm. Mir ist bewusst, dass hier möglicherweise wichtige Dinge ablaufen. Wo ist Beniago?«

»In der Nähe, auf jeden Fall in der Stadt. Er hat dafür gesorgt, Drizzt die letzten Monate von Luskan fernzuhalten.«

»Wieder Tiago?«

»Er ist stur«, gab Kimmuriel zu.
»Ist eben ein echter Baenre.«

Jarlaxle Baenre grinste und verneigte sich zu dieser treffenden Bemerkung. »Tiago könnte leicht in etwas hineingeraten, das größer ist,

als er begreift. Zu seinem – und zu unser aller – Schaden.«

»Wie ich schon sagte, er ist ein Baenre.«

Darüber konnte Jarlaxle nur leise lachen.

»Seid mir gegrüßt«, sagte Jarlaxle zu Tiago Baenre, als er den jungen Krieger in einem verlassenen Bauernhaus vor den Pforten von Luskan aufspürte. Wie Beniago ihm mitgeteilt hatte, war Tiago nicht allein. Er hatte mehrere Begleiter dabei, unter ihnen einen Bruder und eine Schwester des Hauses

Xorlarrin.

Jarlaxle berührte seinen großen Hut, als er sich mit scheinbarer Ehrerbietung der Drow-Frau in dem Priesterinnengewand zuwandte – zweifellos Saribel Xorlarrin. In Wahrheit musterte er den Zauberspinner an ihrer Seite. Beniago hatte ihn gewarnt, vor diesem Ravel Xorlarrin besonders auf der Hut zu sein.

»Ihr kommt uneingeladen«, sagte Tiago streng.

»Ihr ebenso, und doch seid Ihr hier, fernab von Menzoberranzan,

fernab selbst von Gauntlgrym«, entgegnete Jarlaxle.

»Ich bin ein Baenre. Ich tue, was mir beliebt.«

»Ihr befindet Euch auf dem Territorium von Bregan D'aerthe, junger Waffenmeister. Es hätte Euch gut angestanden, uns über Eure Absicht zu unterrichten.«

»Bregan D'aerthe«, sagte Tiago verächtlich.

»Ihr setzt Eure Jagd nach Drizzt Do'Urden also fort.«

»Das geht Euch nichts an.«

Jarlaxle grinste.

»Wo ist er?«, wollte Tiago wissen.

»Ich dachte, Ihr hättet gerade gesagt, das ginge mich nichts an.«

»Ihr spielt ein gefährliches Spiel«, erwiderte Tiago.

»Ich? Aber, aber, junger Waffenmeister, Ihr seid doch derjenige, der ohne Auftrag der Oberin Quenthel einem Drow nachjagt.« Bei diesen Worten warf der Söldnerführer einen betonten Blick auf die Xorlarrins. Ihrer Reaktion zufolge hatte seine Bemerkung ins Schwarze getroffen.

Tiago jedoch blieb

erwartungsgemäß stur, ganz wie es seinem Erbe entsprach. »Wo ist er?«, fragte er erneut.

»Ich weiß es nicht«, sagte Jarlaxle.

»Er ist auf einem Schiff weggesegelt, der Elritze«, sagte Tiago. »Das Schiff ist wieder da, und Drizzt war darauf, aber jetzt scheint er verschwunden zu sein.«

»Dann wisst Ihr offenbar mehr als ich«, sagte Jarlaxle. »Ich bin erst seit kurzem von einer ganz anderen Angelegenheit zurück.«

»Von wo?«

Jarlaxle verzog missbilligend das

Gesicht.

»Bedenkt lieber meine Position«, warnte Tiago. »Meine Familie und meinen Rang. Oberin Quenthel wird nicht erfreut sein, wenn sie erfährt, dass Jarlaxle von Bregan D'aerthe mich bei der Verfolgung des Abtrünnigen behindert hat.«

»Was Oberin Quenthel sagen wird oder nicht, könnte Euch überraschen«, entgegnete Jarlaxle. »Ihr seid sehr selbstsicher. Ihr habt Euch etwas vorgenommen, was Ihr nicht überschaut.«

»Sollte ich ihn fürchten?« Tiagos

Stimme triefte vor Sarkasmus.

»Vielleicht solltet Ihr den Zorn der Herrin Lolth fürchten, falls Eure Mission erfolgreich verläuft«, erwiderte Jarlaxle. Sein Seitenblick auf die Xorlarrins verriet, dass Saribel bei dieser überraschenden Bemerkung etwas ins Wanken geriet.

»Ihr würdet gut daran tun, aus dem Weg zu gehen und aus dem Weg zu bleiben«, drohte Tiago. »Ich habe bereits zu viel von Jarlaxle gesehen.«

»Vielleicht habe ich das Gefühl, es

Oberin Quenthel schuldig zu sein, ihren fehlgeleiteten Krieger zu warnen, bevor er sich in eine Dunkelheit begibt, die er nicht durchschaut«, konterte Jarlaxle trocken.

»Ihr seid es ihr schuldig?«, fragte Tiago ungläubig. »Haus Baenre?«

»Unser bester Kunde.«

»Mehr nicht, Jarlaxle?«, fragte Tiago, um anzudeuten, dass er mehr wusste, als er preisgab. Sein plötzlicher Vorstoß ließ Jarlaxle tatsächlich aufhorchen. »Ist das Euer einziges Interesse an Haus

Baenre, Söldner ohne Haus?«

Über diese Wortwahl des listigen jungen Baenre dachte Jarlaxle lange nach. Tiago wusste über ihn Bescheid? Wer mochte noch davon wissen? Selbst vor dem Großteil seiner Familie hatte er seine Herkunft stets geheim gehalten. Soweit Jarlaxle wusste, kannten nur Gromph – einer der wenigen Drow, die älter waren als Jarlaxle – und die Oberin selbst das Geheimnis seiner Abstammung. Und natürlich Kimmuriel.

Aber Tiagos überlegenes Gehabe

war nicht gespielt. Es beruhte offenkundig auf einem Wissen, das Tiago nicht zustand.

»Seid vorsichtig«, sagte Jarlaxle, verbeugte sich und verschwand. Sein Abgang war abrupt, denn plötzlich konnte er diesen dreisten jungen Emporkömmeling und seine mächtigen Freunde nicht schnell genug hinter sich lassen. Selten war Jarlaxle in einer derart nachteiligen Position gewesen.

Er kehrte eilends nach Luskan zurück, wo er Beniago aufsuchte.

Aber Beniago hatte auch keine

Antwort für ihn. Noch immer gab es keine Spur von Drizzt und dessen fünf Gefährten. Die Gruppe hatte die Elritze verlassen, als diese angelegt hatte, und zwar vollständig. Beniago hatte sie bis zu einem bestimmten Wirtshaus verfolgt, bis zu einem Raum, den sie für eine private Unterredung gemietet hatten.

Danach gab es nichts mehr. Es war, als hätten sie sich in Luft aufgelöst.

Der alte Drow-Söldner, der sich plötzlich wirklich alt vorkam, konnte

nur resigniert aufseufzen. Das war eine jener seltenen Situationen, in denen nicht einmal Jarlaxle die Ereignisse kontrollieren konnte.

Angesichts von Tiago Baenre und seinem Jagdtrupp, der Nesser-Fürsten und des mysteriösen Verschwindens von Drizzt und seinen Freunden drehten sich hier für seinen Geschmack zu viele Rädchen in zu viele verschiedene Richtungen.

Kapitel 20

Die Menagerie

Die Augenblicke wurden zu Stunden, die Stunden zu Tagen. Drizzt und Effron konnten nirgendwohin. Mit Hilfe ihres Gepäcks richteten sie es sich in der engen Zelle ein, deren Seiten nur so lang waren wie ein großgewachsener Mann.

Sie hatten Nahrung und Wasser für mehrere Tage dabei, aber da sie

nicht hinter die magischen Gitterstäbe gelangen konnten, begann es bald, nach Unrat zu stinken. Doch das verblasste irgendwann ebenso vor der Monotonie wie das leise Summen der Blitzenergie in den Gittern.

Nach einer unruhigen Nacht oder vielleicht auch einem Tag sah Efron beim Erwachen, wie Drizzt die Stäbe inspizierte. Mit Eistod in der Hand betrachtete Drizzt die Stellen, wo die Gitterstäbe in die Decke und den Boden ihres Käfigs übergingen, und wagte sogar, an einer davon

herumzustochern.

Der Schock warf ihn nach hinten, wo er an das Gitter gegenüber prallte, das ihn unter wütendem Funkensprühen zur Seite schleuderte. Als Drizzt auf dem Boden sitzen blieb, standen seine aufgeladenen weißen Haare nach allen Seiten ab. Er atmete einige Male tief durch, um sich zu fangen.

»Nicht besonders schlau«, sagte Effron. »Aber immerhin unterhaltsam.«

»Es muss einen Ausweg geben.«

»Muss es?«, fragte der Tiefling.

»In Sachen Gefangenschaft ist Draygo Quick ein Meister, das kann ich dir versichern. Seine Menagerie ist sehr umfangreich. Ich habe noch nie gehört, dass ihm etwas oder jemand entwischen konnte, einschließlich deines wundersamen Panthers.«

»Wir sind nicht künstlich erstarrt«, erwiderte Drizzt. »Gibst du so leicht auf?«

Bei dieser Bemerkung kniff Efron wütend die Augen zusammen. »Du weißt gar nichts über mich«, sagte er leise. »Wenn ich leicht aufgeben

würde, hätte ich das getan, als ich erfuhr, wer ich bin – und was ich bin! Weißt du, wie es ist, ein Ausgestoßener zu sein, Drizzt Do'Urden? Weißt du, wie es ist, wenn man nirgendwo dazugehört?«

Drizzt brach in Gelächter aus, und Effron hatte keine Ahnung, was der Drow gerade so komisch fand. Der Tiefling sah zu, wie Drizzt herüberkrabbelte und sich vor ihn setzte.

»Anscheinend haben wir Zeit«, meinte Drizzt. »Vermutlich eine ganze Menge, sofern deine Mutter

und die anderen uns nicht finden.«

Effron sah ihn prüfend an. Er wurde aus seinem Gegenüber nicht schlau.

»Vielleicht ist es an der Zeit, mehr Verständnis füreinander zu entwickeln. Um deiner Mutter willen«, erklärte Drizt. »Ich will dir erzählen, was ich davon weiß, nicht zur eigenen Familie oder – wie ich viele Jahre glaubte – nicht einmal in die eigene Haut zu gehören.«

Und dann erzählte ihm Drizt eine Geschichte, die vor zweihundert Jahren in der Unterreichstadt

Menzoberranzan begonnen hatte. Anfangs rümpfte Effron über diesen scheinbar durchsichtigen Versuch, ein Band zwischen ihnen zu knüpfen, die Nase – was hatte er überhaupt mit diesem Drow zu schaffen? Aber diese Reaktion ließ bald nach, und er hörte immer aufmerksamer zu.

Er staunte, als der Drow jenen dekadenten Ort, Menzoberranzan, und seine Familie im Haus Do'Urden beschrieb, ein Leben, das dem von Effron in Draygo Quicks Burg gar nicht so unähnlich war. Drizzt

berichtete von den Drow-Schulen für Krieger, Priesterinnen und Magie und die unausweichliche Indoktrinierung, die mit der jeweiligen Ausbildung einherging. Die verschlungenen Wege von Menzoberranzan faszinierten Efferon dermaßen, dass er jene düsteren Straßen lebhaft vor Augen hatte und lange nicht merkte, dass Drizzt nicht mehr weitersprach.

Er sah auf und starrte in die Augen des Drow, die das bläuliche gedämpfte Licht der Gitterstäbe zurückwarfen.

Danach erzählte Drizzt ihm die nächste Geschichte, die von dem Überfall auf der Oberfläche, bei dem seine Begleiter einen Elfenclan abgeschlachtet hatten. Er beschrieb, wie er ein Elfenmädchen gerettet hatte, indem er es mit dem Blut seiner eigenen Mutter beschmierte.

Diese Erinnerung machte Drizzt sichtlich zu schaffen, und seine Stimme wurde sehr leise, so dass er regelrecht zusammenschreckte und auffuhr, als Effron wütend einwarf: »Wärst du doch da gewesen, bevor

Dahlia mich von der Klippe warf!«

Lastendes Schweigen breitete sich aus.

»Du hast noch nicht deinen Frieden mit ihr gemacht«, sagte Drizzt. »Ich dachte ...«

»Mehr als mein Einwurf und mein Ton verraten«, erwiderte Effron, und das war sein Ernst. Er senkte den Blick, schüttelte den Kopf und gestand: »Es ist nicht leicht.«

»Sie ist manchmal schwierig. Ich weiß«, sagte Drizzt.

»Sie liebt dich.«

Effron bemerkte Drizzts Abwehr

und erkannte, dass dieses Gefühl womöglich nicht auf Gegenseitigkeit beruhte. Das erklärte natürlich, warum Drizzt ihre Liebelei mit Artemis Entreri so klaglos hingenommen hatte.

»Als ich Menzoberranzan verließ, dachte ich ganz ähnlich wie du«, sagte Drizzt, womit er Effrons Aufmerksamkeit zurückgewann. »Es dauerte viele Jahre, bis ich lernte, anderen zu vertrauen, und noch länger, um die Schönheit und die Liebe zu erkennen, zu denen ein solches Vertrauen führen kann.«

Er kehrte zu seiner Geschichte zurück und erzählte weiter von Menzoberranzan, auch von seinem eigenen Vater und wie Zaknafein letztlich doch den Sieg über die grausamen Priesterinnen der Lolth errungen hatte. Dann beschrieb er seine Reise durch das Unterreich und den Weg, der ihn am Ende zur Oberfläche geführt hatte.

Seine Geschichte wurde unterbrochen, weil ihnen der Magen knurrte, und beide ihre Vorräte überprüften. Dennoch bat Efron den Drow, während des Essens und

auch danach weiterzusprechen, bis sie sich wieder schlafen legten. Drizzt hatte Effron bis an eine kalte Bergflanke geführt, Kelvins Steinhügel, und ihm versprochen, ihm noch von den besten Freunden zu berichten, die man sich nur erhoffen konnte.

Und Drizzt blieb reichlich Zeit, seine Geschichten zu erzählen, denn die Tage verstrichen, und niemand, weder Draygo Quick und dessen Bedienstete noch Dahlia und die anderen, tauchte bei ihnen auf.

Bald war ein Zehntag verstrichen. Inzwischen hatte auch Effron erzählt, wie er im Schatten von Erzgo Alegni und unter der harten Knute von Fürst Draygo Quick aufgewachsen war.

Allmählich gingen ihnen Nahrung und Wasser aus. Noch immer saßen sie in ihren eigenen Ausscheidungen fest, und beide fragten sich inzwischen, ob Draygo sie wohl nur hier gefangen hielt, um sie in diesem düsteren Verlies zwischen dem monotonen Summen zu vergessen und sterben zu lassen.

»Unsere Freunde haben bestimmt gesiegt. Sie konnten uns nur noch nicht finden«, sagte Effron irgendwann. Er war so entkräftet, dass er nur noch flüstern konnte. »Fürst Draygo würde mich nicht einfach hier sterben lassen.«

Drizzt, der auf dem Rücken lag, stand die Skepsis ins Gesicht geschrieben.

»Du warst ihm zu wichtig«, wiederholte Effron, was er Drizzt bereits auf der Rückreise nach Luskan auf der Elritze erklärt hatte. »Er würde nicht ...«

Das waren die letzten Worte, die Effron in dieser Zelle zu Drizzt sagte. Zumindest die letzten, die Drizzt vernahm.

Als Drizzt erwachte, befand er sich an einem anderen Ort, einer typischeren Kerkerzelle mit Mauern und blankem Boden. Er saß gegenüber der vergitterten Tür an der Wand, doch seine Arme waren über seinem Kopf angekettet, und das Ende der Kette war hoch über ihm an einem Haken in der Wand befestigt.

Drizzt brauchte eine Weile, um die veränderte Situation zu begreifen. Zu den ersten Erkenntnissen gehörte ein wenig ermutigender Gedanke: Angesichts seiner Lage und der aktuellen Veränderung hatten seine Freunde offenbar nicht gesiegt.

Hier war es dunkler als in der anderen Zelle. Das einzige Licht stammte von einer fernen Fackel, die vermutlich irgendwo viele Ecken weiter im Gang hing. Vor ihm auf dem Boden stand ein Teller mit Essen, der Drizzt daran erinnerte,

wie hungrig er war.

Um den Teller, den Drizzt mit seinen angeketteten Händen nicht erreichen konnte, schnupperten zwei Ratten herum. Mit einer instinktiven, raubtierhaften Bewegung trat er nach den Nagern, um sie zu verscheuchen – wobei ihm der Blick auf die eigenen Beine verriet, dass er jetzt nackt war. Er konnte jedoch nicht darüber nachdenken, was das oder alles andere zu bedeuten hatte, denn zunächst einmal zog er den Teller mit den Füßen und Zehen zu sich

heran.

Allerdings konnte er die Hände noch immer nur bis auf Schulterhöhe absenken. Nachdem er vergeblich einige Augenblicke an den Ketten gezerrt hatte, lud er die Mahlzeit vor lauter Hunger einfach auf seinen schmutzigen Fuß und führte sie dank seiner enormen Beweglichkeit zum Mund.

Es gelang ihm zwar, das trockene, stinkende Zeug durch die ausgedörrte Kehle zu würgen, doch schon nach dem ersten Bissen hatte er mehr als genug probiert. Er

sackte nach hinten und dachte an die Welt jenseits dieses Grabs.

Drizzt zwang sich, nur noch an Catti-brie zu denken ...

»Demütigend, nicht wahr?«, erklang eine Stimme, scheinbar von sehr weit weg.

Drizzt blinzelte durch ein Auge und zuckte vor dem helleren Licht zurück. Diesmal war die Fackel direkt vor seiner Zelle und wurde von einem runzligen alten Schatten gehalten.

»Wie es Mielikki doch schmerzen muss, dass ihr Liebling in einer

derartigen Lage ist«, spottete der alte Zauberer hämisch.

Der Drow wollte antworten, aber kein Wort kam über seine ausgetrockneten, aufgesprungenen Lippen.

Er hörte das Schaben von Metall, als sich die Zellentür öffnete. Dann merkte er, wie man ihm unsanft mehr Nahrung in den Mund stopfte, der faulig schmeckendes Wasser folgte.

Eine Weile später wiederholte sich diese Prozedur, dann irgendwann noch einmal. Drizzt ahnte kaum,

wie die Zeit verging, doch ihm kam es vor, als würden viele, viele Tage verstreichen.

Trotz des Drecks und des ekelhaften Geschmacks des Breis, den man ihm aufzwang, merkte der Drow, wie allmählich seine Kräfte und auch seine Sinne zurückkehrten. Dann war der alte Schatten wieder da. Diesmal stand er vor ihm in der Zelle.

»Was mache ich nur mit dir, Drizzt Do'Urden?«, fragte er.

»Wer bist du?«

»Fürst Draygo Quick natürlich«,

antwortete Draygo. »Und das hier ist meine Burg, die ihr angegriffen habt. Gemäß allgemeinem Recht dürfte ich dich töten.«

»Ich wollte Guenhwyvar holen«, sagte Drizzt, der bei dieser kurzen Antwort ein Dutzend Mal husten musste, so trocken war seine Kehle.

»Ach ja, der Panther. Den bekommst du natürlich nicht. Schließlich wirst du diesen Ort wahrscheinlich ohnehin nie wieder verlassen.« Er sah Drizzt lauernd an. »Falls du dich allerdings kooperativ zeigst, könnten wir noch

gute Freunde werden.«

Drizzt verstand überhaupt nichts mehr.

»Sag mir, Drow, zu wem betest du?«

»Was?«

»Wer ist dein Gott?«

»Ich folge den Lehren von Mielikki – das hast du doch schon gesagt«, erwiderte Drizzt mit rauher Stimme.

Draygo Quick nickte und legte nachdenklich eine Hand an sein Kinn. »Vielleicht sollte ich eher fragen, wer dich anbetet?«

Drizzt starrte ihn so verblüfft an, dass der alte Mann kicherte, was sich fast so brüchig anhörte wie Drizzs Stimme.

»Darauf hast du natürlich keine Antwort«, sagte er. »Wir unterhalten uns später wieder, noch viele Male. Das verspreche ich.« Draygo Quick nickte, drehte sich um und ging. »Komm wieder zu Kräften, Drizzt Do'Urden«, rief er über die Schulter. »Wir haben viel zu bereden.«

Die Tür schlug klirrend ins Schloss, und das Licht verschwand. Drizzt

beobachtete das Flackern, das sich draußen im Gang entfernte. Bald darauf hörte er, wie sich eine andere Tür öffnete und der alte Hexer erneut leise redete.

Effron?

Drizzt beugte sich vor und reckte den Kopf, nicht um etwas zu sehen – was offensichtlich unmöglich war –, sondern um wenigstens ein paar Worte aufzuschnappen, wenn schon nicht das ganze Gespräch.

Er konnte nichts verstehen, hörte jedoch eine zweite Stimme

murmeln und erkannte Effron. Dann sank er wieder nach hinten und dachte nach. Er betrachtete seine Ketten und nahm sich fest vor, sie irgendwie loszuwerden.

Drizzt war kein Opfer.

Schon bald würde er aus dieser Zelle herauskommen und Effron zu Hilfe eilen.

Das schwor er sich.

»Du warst zu sehr von dir überzeugt!«, teilte Draygo Quick seinem Schüler mit, der sich praktisch in derselben Lage befand wie Drizzt, bis darauf, dass nur

einer seiner Arme angekettet war.
»Aber das war schon immer deine Schwachstelle, richtig?«

Effron starrte ihn hasserfüllt an, was den Schatten jedoch nur zu belustigen schien.

»Du dachtest, du kennst alle meine Tricks und Fallen, aber ich bin natürlich kein Narr«, fuhr Draygo fort. »Hast du wirklich geglaubt, ihr könntet einfach hier eindringen und euch mit dem Panther aus dem Staub machen?«

»Ich hatte keine Wahl.«

»Du hast sie hergebracht.«

»Das stimmt«, gab Effron zu.

»Deine Loyalität ist rührend.«

Effron senkte den Blick.

»Du hast mir den Krieg erklärt, und das war ein törichtes Unterfangen.«

»Nein«, entgegnete Effron sofort und starrte Draygo Quick direkt ins Gesicht. »Nein. Ich habe mich entschieden, meine Mutter zu begleiten, und ich musste dafür sorgen, dass du uns nicht mehr beobachten kannst. Deshalb brauchten wir die Katze. Ich wollte mich nicht gegen dich stellen. Aber

ich wollte mich endgültig von dir lösen.«

»Interessant«, murmelte Draygo Quick, nachdem er diese Information verdaut hatte. »Dann will ich dir mal etwas über deine Mutter erzählen ...«

Drizzt rüttelte an den unnachgiebigen Ketten, als er Effron am Ende des Gangs aufheulen hörte. Zuerst dachte er, sein Begleiter würde gefoltert, aber als der anfänglich schrille Laut in Schluchzen überging, wurde ihm klar, dass es etwas anderes war.

Er begriff bald, was dieses Weinen zu bedeuten hatte.

»Wo ist Dahlia?«, fragte Drizzt, als Draygo Quick das nächste Mal in seiner Zelle auftauchte. Vermutlich waren einige Tage verstrichen, aber sicher war er sich nicht.

»Ah, du hast das Geheul des Krüppels gehört«, erwiderte Draygo Quick. »Nun, ich fürchte, Dahlia und eure anderen Kumpane haben ein sehr unglückliches Ende gefunden. Sie stehen jetzt als Trophäen in meinem Saal.«

Drizzt schlug die Augen nieder. Er

konnte nicht einmal wütend aufschreien. Es überraschte ihn, wie tief diese Nachricht ihn traf, und er staunte, wie sehr er Dahlias Kameradschaft zu schätzen gelernt hatte. Vielleicht konnte er sie nicht so lieben wie einst Catti-brie, aber sie war zumindest seine Freundin geworden.

Allerdings war es nicht nur der Verlust von Dahlia, der ihn jetzt schmerzte, denn nun war auch seine letzte Verbindung zur Vergangenheit gekappt. »Entreri«, hörte er sich flüstern. Das war

unbestreitbar ein Verlust.

Das Gleiche galt für Ambergris und Afafrenfere.

»Du bist in etwas hineingeraten, was weit größer ist, als du ahnst, Drizzt Do'Urden von Menzoberranzan«, sagte Draygo Quick, wobei Drizzt überrascht das ehrliche Bedauern in der Stimme des Nesser-Fürsten registrierte. Er sah auf, um in seiner Miene nach einem sarkastischen Ausdruck zu suchen, fand aber nichts dergleichen.

»Was letztlich allen geschadet

hat«, fuhr Draygo Quick fort.
»Natürlich musste ich mich und meine Burg verteidigen – hättet ihr etwas anderes erwartet?«

»Diese Verteidigung wäre nicht nötig gewesen, wenn du kein Dieb und Entführer wärst«, warf Drizzt ihm vor.

»Entführer? Ihr seid bei mir eingedrungen!«

»Von Guenhwyvar«, stellte Drizzt klar. »Du hast mir etwas gestohlen, das dir nicht gehört.«

»Ach ja, natürlich«, sagte Draygo Quick. »Die Katze. Wie bereits

erwähnt, du bist in etwas hineingeraten, das du nicht annähernd überblicken kannst, aber vielleicht besteht noch Hoffnung für uns beide. Ich glaube nicht, dass ich die Katze noch brauche, wenn wir fertig sind, deshalb könntest du ihre Gefolgschaft vielleicht zurückerhalten.«

Bei diesen Worten beugte Drizzt sich unwillkürlich vor, ehe er seine verräterische Haltung korrigierte. Er würde sich keine falschen Hoffnungen erlauben.

Der Nesser-Fürst würde ihn

niemals laufen lassen, schärfte er sich unablässig ein.

Dieses innere Mantra wiederholte er wieder und wieder, wenn Draygo ihn bei seinen täglichen Besuchen nach seiner Vergangenheit, den Priesterinnen von Lolth und seinem Leben auf der Oberfläche gemäß den Lehren der Göttin Mielikki und den Gebräuchen der Waldläufer befragte.

Anfangs gab Drizzt keine Antwort, aber diese Sturheit hielt nicht ewig an. Einige Zehntage später begann er, sich auf die Besuche zu freuen.

Denn Draygo wurde stets von Wärtern begleitet, die seine Nahrung brachten, und dieses Essen wurde immer besser. Inzwischen fütterte ihn ein junger Schatten – ein Kind –, der sich deutlich Mühe dabei gab, es ihm angenehmer zu machen.

Eines Tages tauchte Draygo Quick in Begleitung von drei kräftigen Wachen auf. Zwei flankierten Drizzt und reckten sich nach seinen Ketten.

»Wenn du auch nur Anstalten machst, dich zu wehren, martere

ich Effron vor deinen Augen zu Tode«, warnte ihn Draygo Quick kühl, ehe er ging.

Die Wachen stülpten Drizzt eine schwarze Kapuze über und trugen ihn aus der Zelle, um ihn irgendwo oben im Turm abzuliefern. Man setzte ihn auf einen Stuhl, wo er die Kapuze abnehmen, baden und sich anziehen sollte.

»Fürst Draygo wird bald zu dir kommen«, sagte eine der Wachen, ehe sie abzogen.

Drizzt sah sich in seinem neuen Zimmer um. Es war behaglich

eingrichtet, sauber und warm. Im ersten Moment überlegte er, wie er von hier entkommen könnte, verwarf diesen Gedanken jedoch sofort. Draygo Quick hatte Effron und Guenhwyvar. Und wo sollte er überhaupt hin?

Der Nesser-Fürst hatte ihm erklärt, dass er in etwas weit Größeres hineingeraten war. Zu diesem Zeitpunkt und an diesem verwirrenden Ort hatte Drizzt keine Zweifel daran.

Teil 4

Eiswindtal

Zu meiner Überraschung stellte ich fest, dass mein Zorn keinem Ziel mehr galt.

Zwar spürte ich immer noch Ärger, Frustration und ein tiefes, anhaltendes Gefühl des Verlusts, aber das Ziel dieses Ärgers wich einem eher allgemeinen Abscheu vor der Ungerechtigkeit und Härte des Lebens an sich.

Ich musste mich ständig ermahnen, mir die Wut auf Draygo Quick zu erhalten.

Was für eine eigentümliche Erkenntnis das war, die mich

überrollte wie ein Brecher an der Küste von Luskan. Ich erinnere mich genau an diesen Moment, als alles auf einmal geschah (wohingegen der Verlust meines Ziels viele Monate dauerte). Ich ruhte in meinem Zimmer im Wohnsitz von Draygo Quick, schwelgte im Luxus, aß gute Speisen und hatte sogar mein eigenes kleines Weinregal, das Draygo Quicks Dienerschaft für mich füllte, als ich plötzlich fassungslos feststellte, wie sehr ich mich Draygo Quick verbunden fühlte. Vielleicht auch nicht

verbunden, aber immerhin war ich nicht mehr wütend auf ihn.

Wie war es dazu gekommen?

Warum war es dazu gekommen?

Dieser Nesser-Fürst hatte mich unter entsetzlichen Bedingungen eingekerkert und mich später in einer finsternen, stinkenden Zelle angekettet. Er hatte mich jedoch nicht offen gefoltert, auch wenn seine Wachen oft grob mit mir umgesprungen waren – mit Schlägen und nicht wenigen Tritten in die Rippen. Und war meine Haft nicht an sich schon eine groteske

Form der Folter?

Dieser Nesser-Fürst hatte eine Medusa auf meine Gefährten gehetzt, auf meine Geliebte und auf den letzten Menschen, der mich noch mit jenen lange vergangenen Zeiten verband. Sie waren tot. Dahlia, Entreri, Ambergris und Afafrenfere waren versteinert, aufgrund von Draygo Quicks Machenschaften.

Andererseits waren wir in sein Haus eingedrungen ... Dieser mildernde Gedanke schien ständig präsent zu sein und wurde von Tag

zu Tag stärker, je mehr mein Befinden sich besserte.

Und das war der Schlüssel dazu, begriff ich. Draygo Quick hatte ein subtiles, quälendes Spiel mit mir und Effron gespielt, indem er unser Leben langsam verbessert hatte. Stück für Stück und anfangs buchstäblich häppchenweise, wobei die Qualität und die Menge des Essens allmählich zugenommen hatten.

Dem Hungernden fällt es schwer, die Hand zu beißen, die ihn füttert.

Und wenn das Denken vom

Grundbedürfnis nach Selbsterhaltung beherrscht wird, ist es ebenfalls schwer, die eigene Wut zu erhalten oder sich an den Grund dafür zu erinnern.

Schmackhafte Bissen im Verein mit beruhigenden Worten rauben derartige Erinnerungen so subtil und allmählich (auch wenn jede Verbesserung wie ein Riesenfortschritt erscheint), dass ich meine nachlassende Feindseligkeit gegenüber dem alten Schattenhexer gar nicht bemerkte.

Dann aber ging mir ein Licht auf,

an jenem Tag in meinem gemütlichen Zimmer in der Residenz von Draygo Quick. Und trotz der erschütternden Erinnerung an den wahren Hergang war es mir unmöglich, die gleiche Wut zu mobilisieren, die ich anfangs verspürt hatte. Mein Ärger war weitgehend verflogen.

Nun sitze ich hier und wundere mich.

Draygo Quick sucht mich praktisch täglich auf, und ich könnte Waffen herstellen, zum Beispiel aus einer zerbrochenen Weinflasche.

Sollte ich den Versuch wagen?

Die Aussicht, mir gewaltsam die Freiheit zurückzuerobern, erscheint sehr unwahrscheinlich. Effron habe ich seit Zehntagen nicht gesehen. Ich habe keine Ahnung, wo er sich aufhält. Weder weiß ich, ob er noch in der Festung steckt, noch, ob er überhaupt am Leben ist. Auch wie ich Guenhwyvar finden soll, weiß ich nicht. Außerdem habe ich nicht einmal mehr die Onyxfigur.

Und selbst wenn ich den alten Hexer erschlagen und aus der Burg fliehen könnte – was dann? Wie soll

ich nach Faerûn zurückkehren, und was gäbe es da schon für mich?

Meine alten Freunde sind Vergangenheit. Dahlia und selbst Artemis Entreri sind verloren, ebenso Guenhwyvar und Andahar.

Draygo Quick zu töten wäre ein letzter Akt der Auflehnung von einem Drow, der am Ende ist.

Ich betrachte die Flaschen in den diagonalen Fächern des Weinregals und sehe in ihnen ein Versprechen auf tödliche Klingen, die in Reichweite sind. Draygo Quick ist gerade ohne Wache auf dem Weg

zu mir, und selbst wenn er seine besten Soldaten bei sich hätte, wäre ich in der Lage, schneller zuzuschlagen, als sie mich abwehren könnten. Vielleicht schützt sich der alte Mann mit magischen Runen vor derartigen Angriffen, vielleicht aber auch nicht. Wenn ich das täte, würde ich laut nach Freiheit schreien und diesem Hexer die Stirn bieten, der mir so viel genommen hat, der Guenhwyvar eingesperrt und mich meiner Gefährten beraubt hat, als wir kamen, um sie zu holen.

Aber wenn ich diese möglichen Waffen anstarre, kann ich nur den Kopf schütteln, denn ich werde die Flaschen nicht in dieser Form benutzen. Ich habe keine Angst davor, dass Draygo Quick mich aufhält. Es ist nicht das Verzweifelte einer solchen Tat, denn ich bin davon überzeugt, dass ich damit binnen kurzem mein eigenes Verhängnis herbeiführen würde.

Ich werde ihn nicht töten, das weiß ich.

Weil ich es nicht will.

Und das ist vielleicht die größte

Erkenntnis überhaupt.

Drizzt Do'Urden

Kapitel 21

Saufkumpane

Beniago hatte selbstverständlich reichlich Spitzel in der Stadt, aber Luskan war groß. Es gab viele tausend Einwohner und Hunderte an Durchreisenden, besonders zu dieser Jahreszeit, wenn gutes Segelwetter herrschte und der Handel voll im Gang war.

Die Meldungen, die ihn in den letzten Tagen erreichten, hatten

den Agenten von Bregan D'aerthe besorgt gestimmt. Drizzt war nicht wieder aufgetaucht, statt seiner jedoch etliche andere Drow, und zwar gleich so viele, dass Beniago sich inzwischen fragte, ob Tiago und dessen Xorlarrin-Freunde eine Art Invasion im Sinn hatten oder ob Bregan D'aerthe offener operieren wollte, ohne ihn darüber informiert zu haben.

Nachdem er die zweite Möglichkeit durch eine direkte Frage an Jarlaxle ausgeräumt hatte, war Beniago auf die Suche nach Antworten

gegangen.

Zumindest die erste davon hatte sich zwar als verwirrend, aber auch als tröstlich erwiesen.

»Sie sind nicht mit Tiago verbündet«, meldete er Jarlaxle.

»Die Gruppe im Gasthaus?«

Beniago nickte.

»Also die Xorlarrins«, folgerte Jarlaxle, denn sie wussten bereits, dass die Gruppe Männer dabei hatte, die offenbar in den arkanen Künsten bewandert waren.

Aber Beniago schüttelte den Kopf.

»Das sind keine Xorlarrins. Sie sind

gar nicht aus Menzoberranzan.«

»Warum sind sie dann hier?«

»Ich bin in Menschengestalt unterwegs«, erwiderte Beniago.

»Soll ich etwa losgehen und fragen?

Würdet Ihr mich anschließend anständig in Menzoberranzan begraben?«

»Sarkasmus«, sagte Jarlaxle und grinste. »Endlich wird mir klar, warum ich Euren Aufstieg unterstützt habe.«

»Und unser nächster Zug?«

»Vorläufig kümmere ich mich um diese fremden Dunkelelfen«, sagte

Jarlaxle. »Ich habe erfahren, dass weder Tiago noch seine ständigen Begleiter, Ravel und Saribel Xorlarrin, in Gauntlgrym weilen.«

»Ihr habt derzeit Spione in Gauntlgrym? Ich bin beeindruckt.« Beniago deutete eine spöttische Verneigung an.

»Sie sind auf der Jagd«, erklärte Jarlaxle.

»Dann jagen sie Drizzt auf der Oberfläche.«

»Scheint so.«

Beniago verbeugte sich wieder, diesmal ernsthafter, denn er hatte

verstanden.

»Tiago trägt zweifellos sein neues Schwert und den Schild«, sagte Jarlaxle. »Unverhüllt, denke ich.«

»Er ist zu eitel, um derart prächtige Dinge zu verbergen, zumal sie von seinem Status künden«, stimmte Beniago zu.

»Also findet ihn.«

Beniago nickte und verschwand, um sich darum zu kümmern.

»Aye, aber das ist schon ein hartes Leben da draußen auf See«, erklärte der kauzige alte Zwerg, Deamus McWindingbrook. Er hielt

sich den Bauch und beschloss seine Worte mit einem lauten Rülpsen.

Ambergris kicherte. »Ich war auf See, du Dumpfbacke«, erwiderte sie. »Ich hab das Wasser gesehen, nichts als Wasser, die ganze Fahrt und bis zum Horizont.«

»Daran können Angehörige unserer Art sich nur selten gewöhnen«, warf ein dritter Zwerg am Tisch ein. Er war jünger als der alte Graubart, sah diesem aber sehr ähnlich und war wie er von Wind und Wetter gezeichnet, denn Stuvie war sein Sohn. Er trug eine blaue

Kappe, die leicht schief auf seinem Kopf hing. Sein Vater hatte eine ähnliche Zipfelmütze in Rot. Der Bart von Stuvie war so blond wie einst der von Deamus, ehe Sonne, Salz und die Jahre ihn ausgebleichen hatten.

»Ganz bis nach Baldurs Tor«, erzählte Ambergris. Beinahe hätte sie auch den Rest der Reise hinzugefügt, hielt sich aber sicherheitshalber zurück. Sie wollte nicht zu viele Hinweise auf ihren letzten Besuch in der Stadt geben. Zusätzlich benutzte sie nicht einmal

ihren eigenen Namen, sondern lieber den ihrer Cousine, Windy O'Maul.

Immerhin könnte Cavus Dun oder gar Draygo Quick nach ihr fahnden.

Deshalb erschien der Zwergin eine lange Seereise derzeit als die beste Lösung.

»Pah, Baldurs Tor ist eine leichte Überfahrt«, erwiderte der jüngere McWindingbrook.

»Aye, aber weiter runter bin ich noch nicht gekommen«, log Ambergris. »Ich hoffe noch, eines Tages die Wüste von Calimhafen zu

sehen.«

Die McWindingbrooks verzogen angewidert das Gesicht.

»Trotzdem!« Ambergris lachte über ihre zweifelnden Blicke. »Ihr könnt das sagen, weil ihr dort wart. Ich hingegen kenne nur die Hallen der Zitadelle Adbar, die Straße nach Tiefwasser und die Häfen von Luskan und Baldurs Tor. Aber ich will mehr sehen. Aye, so viel mehr!«

»Wär ganz gut, eine von unserer Art an Bord zu haben«, räumte Deamus ein.

»Aye, besonders eine Sie, und ein ganz hübsches Mädel!«, fügte Stuvie hinzu und hob seinen Becher.

Ambergris stieß sofort mit ihm an, weil ihr das Kompliment, seine Aussage und die Möglichkeiten gleichermaßen zusagten.

Sie musste ihr Leben neu einrichten. Dazu musste sie allem entkommen, was hinter ihr lag, sowohl gefühlsmäßig als auch in praktischer Hinsicht. Sie hatte daran gedacht, in die Zitadelle Adbar zurückzukehren, doch angesichts der Nachrichten, die sie

dort überbringen müsste, würde man ihr sicher keinen wohlwollenden Empfang bereiten, besonders wenn die Anführer der Zwergenfestung begriffen, dass ihr vielleicht ein rachsüchtiger Nesser-Fürst auf den Fersen war.

Das hier war der bessere Weg, und sie beabsichtigte, ihn deutlich erfreulicher zu gestalten.

Deshalb leerte sie ihren Becher, hielt einen zweiten in die Höhe, der ebenfalls leer war, und bestellte so einen neuen Krug für den Tisch.

Schließlich zahlten die

McWindingbrooks die Zeche.

Stunden später schwankten zwei Zwerge aus der Taverne, die fröhlich lachten, einander umarmten und beide offenbar sturzbetrunken waren.

»Die da?«, fragte Tiago seine Begleiter.

»Die da«, erklärte Saribel Xorlarrin mit einem Nicken. »Sie heißt Ambergris. Ist mit Drizzt gesegelt und mit ihm von Luskan nach Letzthafen geritten.«

Die Zwerge schlenderten vorbei, ohne die dunklen Gestalten im

Schatten der Seitengasse zu bemerken.

»Ein Hoch auf das Paddeln mit krummbeinigen Weibern!«, sagte der Mann.

»Und auf 'ne Segelpartie mit'm anständigen Großmaster!«, fügte die Frau lüstern hinzu, und schon betatschten sie einander und lachten. Sie waren so beschäftigt und so voneinander angetan, dass sie die drei Gestalten, die hinter ihnen aus der Dunkelheit traten, gar nicht wahrnahmen.

Ravel blickte sich um, und da

kaum jemand auf der Straße war, setzte er zu einem Zauber an. Tiago, hinter dem Saribel wartete, hob Orbbscress, seinen Spinnwebschild, und trat schnell schützend vor ihn.

»Ach, tust du mir gut, mein Mädel ...«, begann der Zwerg, doch dann wurde ihm das Wort abgeschnitten, und er begann zu prusten, weil er in eine Art Netz gelaufen war und nun den Mund voll Spinnweben hatte. Tatsächlich hatten beide sich in Ravels Netz verfangen, die Frau noch mehr als

er. Die magische Falle, die sich von der Hauswand links bis zum Laternenpfahl auf der rechten Seite spannte, zog sich hartnäckig zu.

Immer noch spuckend riss der Zwerg sich los, wich stolpernd zurück, drehte sich um und sah erst jetzt den rasch nahenden Drow-Krieger.

Mit einem erschrockenen Japsen zog der Zwerg sein langes Messer aus dem Gürtel. Er war fast sein ganzes Leben an der Schwertküste zur See gefahren, und da sein Vater ihn von Jugendbeinen an

ausgebildet hatte, hatte Stuvie McWindingbrook schon so manchen Kampf ausgefochten. Er sah den Drow kommen und war sofort stocknüchtern – jedenfalls fast. Instinktiv griff er mit der freien Hand nach hinten und schob Windy zurück, also noch tiefer ins Netz.

Dann hechtete Stuvie gekonnt nach vorn, rollte sich ab, kam wieder hoch und schlug schnell und hart zu.

Das lange Messer traf den Schild des Drow, klirrte oder schrammte aber nicht daran entlang wie an

einem Metallschild. Es gab noch nicht einmal ein dumpfes »Rums«, wie wenn man auf Holz traf. Stattdessen hörte er ein gedämpftes Geräusch, als hätte er auf eine dicke Decke eingestochen.

Stuvie hatte nicht erwartet, mit dem ersten Streich zu siegen, sondern wollte damit nur den Schild ein Stück zur Seite bewegen, was ihm auch gelungen war. Eilig zog er sein Messer zurück ... zumindest versuchte er es.

Das Messer blieb in dem ungewöhnlichen Schild stecken.

»Was?«, fragte der Zwerg ungläubig, riss mit seiner ganzen, beträchtlichen Kraft daran und konnte es tatsächlich herausziehen. Als er jedoch zurückwich, spürte er die Klinge eines eleganten Drow-Schwerts.

Es war zwar keine tödliche Wunde, aber dennoch schmerzhaft, ein brennender Schnitt an der linken Schulter.

Schmerzhaft und brennend.

Ein brennendes Gift.

Vidrinath hieß Tiagos Schwert, was

in der gemeinsamen Sprache »Wiegenlied« bedeutete, weil es mit dem teuflischen Schlafgift der Drow getränkt war. Der Zwerg fuhr herum. Er rief seiner Begleiterin zu, sie solle fliehen, aber die Worte kamen bereits verzögert. Als er das lange Messer hob, um sich zu verteidigen oder zuzustechen, waren auch seine Bewegungen verlangsamt.

Tiago stürmte frontal auf ihn los, mit dem Schild voran. Der Zwerg holte verzweifelt aus. Im letzten Augenblick sprang der Drow in die

Luft, hielt jedoch den Schild tief, um den armseligen Hieb abzuwehren. In der Luft drehte der Drow sein Schwert und stach beim Herunterkommen senkrecht nach unten.

Wiegenlieds fast durchsichtige Klinge, in der die funkelnde Härte der eingearbeiteten Diamanten das Licht der Straßenlaternen zurückwarf, traf den Seemann dicht am Nacken, durchstieß das Schlüsselbein und bohrte sich mit Leichtigkeit durch Muskeln und Knochen.

Weiter hinten hatte Ambergris inzwischen das dünne Gespinnst von Ravels Zauber durchbrochen, kreischte entsetzt auf und rannte davon.

»Schnappt sie euch«, fuhr Tiago seine Begleiter an. »Haltet sie auf!«

Er zog sein Schwert zurück, während der Zwerg auf dem Pflaster zusammenbrach, und nahm sich nicht einmal die Zeit, die Klinge abzuwischen, ehe er die Verfolgung aufnahm.

Vidrinath brauchte nicht poliert zu werden, denn das Blut eines

Sterblichen hinterließ keine Flecken auf der Klinge. Das Schwert an Tiagos Seite begann zu rauchen, und das dicke Zwergenblut wehte durch die nächtliche Luft, während seine Seele in den Äther überging.

Ambergris hetzte eine Seitenstraße hinunter und blieb rücklings an einem Haus stehen, um wieder zu Atem zu kommen. Sie lauschte, aber dann erinnerte sie sich daran, wer sie verfolgte. Dunkelelfen würde sie nicht kommen hören!

Leise schlich sie mit dem Rücken zur Wand von der Straße weg.

Dann fiel sie in die Dunkelheit, weil irgendwie hinter ihr die Wand verschwand.

Sie fand sich in einer lichtlosen Blase wieder, irgendwo im Nichts. Als sie auf demselben Weg zurückkehren wollte, fand sie bloß Schwärze, eine samtige Wand vor der Nase und den Boden unter sich. Nirgendwo etwas zum Festhalten oder Hochklettern. Sie sprang, so hoch sie konnte, aber da war nichts. Nur ein Loch.

»Heda, verdammt noch mal!«, brüllte sie. »Zeigt euch, ihr Pfeifen,

und lasst es uns erledigen!«

Nichts.

Die Zwergin ging ein paar Schritte zurück, stürmte los und warf sich mit voller Kraft gegen die Wand. Diese gab gerade weit genug nach, um den Angriff abzufedern.

Nichts.

Sie nahm Schädelspalter und schlug damit um sich, durch die Luft und gegen die Wände. Aber bald schon stemmte sie beide Hände auf die Hüften, lehnte schnaufend den Streitkolben an ihren Bauch und begriff, dass die Drow vielleicht

genau darauf warteten: dass sie bereits erschöpft war, bevor der Kampf auch nur begann.

»Ich dumme Gans!«, beschimpfte sie schließlich sich selbst, verfluchte den Schnaps und konzentrierte sich dann auf einen einfachen Zauber.

Ihr magisches Licht erhellte einen kleinen Raum mit schwarzen Wänden und zehn Fuß Durchmesser.

»Sie dürften bald weg sein«, sagte jemand hinter ihr, so dass Ambergris beinahe aus ihren Stiefeln gefahren wäre. Sie wirbelte

herum und riss den Streitkolben hoch, als sie einen Dunkelelfen gemütlich in der Ecke sitzen sah. Er trug ein weites lila Hemd unter einer schmal geschnittenen schwarzen Weste, das sauber in der schwarzen Hose steckte. Auf einem Auge saß eine Augenklappe, mit dem anderen spähte er unter dem Rand eines der größten Hüte hervor, die Ambergris je gesehen hatte – ein Riesending, das auf einer Seite hochgesteckt und mit einer langen lila Feder geschmückt war.

Weder ihre angriffslustige Haltung noch ihre Waffe schien ihn zu irritieren. Stattdessen stand er gelassen auf, verneigte sich freundlich und stellte sich vor: »Jarlaxle, zu Diensten, liebe Zwergin.«

Dieser Name kam ihr bekannt vor. Hatte Drizzt ihn nicht erwähnt? Oder vielleicht Entreri?

»Aha. Und wer bitte ist Jarlaxle, und wo ist mein Stuvie?«

»Stuvie? Der Zwerg, mit dem du aus der Taverne kamst?«, fragte Jarlaxle. Er zuckte mit den

Schultern. »Wahrscheinlich tot. Die drei, die euch aufgelauert haben, sind nicht als besonders gnädig bekannt.«

»Und was ist Jarlaxle für sie?«

»Ein Rätsel.« Er verbeugte sich erneut. »Wie es mir beliebt. Und du bist Amber Gristle O'Maul von den Adbar O'Mauls, richtig?«

»Windy«, stellte Ambergris richtig, obwohl sie zunächst dummerweise genickt hatte.

Jarlaxle seufzte, lachte und trat einen Schritt auf sie zu, worauf sie sofort die Waffe höher hielt.

»Du warst mit Drizzt Do'Urden unterwegs«, sagte Jarlaxle. »Einem Freund von mir. Und mit Artemis Entreri, einem ehemaligen Freund, der mich heute wohl augenblicklich töten würde.«

»Das sollte dich nicht mehr bekümmern«, erwiderte Ambergris.

Jarlaxle sah sie fragend an. »Komm«, forderte er sie einen Moment später auf, nahm seinen Hut und winkte. Die schwarzen Wände versanken einfach und zeigten, dass sie sich in einem Raum ohne Fenster befanden.

Verwirrt starrte Ambergris die Wand neben sich an, die doch eigentlich die andere Seite der Mauer sein müsste, an die sie sich gedrückt hatte, als sie in dieses ... was auch immer gefallen war.

»Bitte tritt zur Seite«, bat Jarlaxle und wies auf einen bestimmten Bereich des Bodens. Er folgte ihr, ergriff den Rand des »Raums«, in dem sie sich aufgehalten hatten und der inzwischen eher an ein großes schwarzes Bettlaken oder Tischtuch erinnerte. Mit einem Ruck ließ der Drow das ganze Ding

schrumpfen, und nach einem Dutzend Wiederholungen hob er ein kleines schwarzes Tuch, wickelte es rasch um den erhobenen Zeigefinger und steckte es sorgfältig in seinen Hut.

»Warum muss mich Artemis Entreri nicht mehr bekümmern?«, fragte Jarlaxle.

»Er ist tot«, antwortete Ambergris. »Genau wie Dahlia und mein Freund Afafrenfere, der Mönch.« Jarlaxles Erschütterung war klar erkennbar, und sie wusste, dass sein Schreck und seine Trauer echt

waren.

»Und Drizzt?«

Ambergris zuckte mit den Schultern.

»Du wirst mir alles erzählen«, verlangte Jarlaxle.

»Und wenn nicht?«

»Oh, das wirst du«, sagte der Drow in einem ganz neuen Tonfall.

Da sprang die einzige Tür des Raums auf, und ein furchterregender Zwerg mit schwarzem Bart stürmte herein. Auf seinem Rücken hingen gekreuzt zwei Morgensterne aus Adamant,

deren schwere Kugeln um seine Schultern wippten.

»Alles klar«, sagte der Zwerg. »Die Dunkelelfen sind abgezogen.«

»Der Weg nach Illusk ist frei?«

Der Zwerg nickte. »Na, dann komm, meine Hübsche«, sagte er zu Ambergris. »Bringen wir dich in Sicherheit.«

»Allerdings«, stimmte Jarlaxle zu. »An einen sicheren Ort, wo du mir deine Geschichte erzählen kannst.«

Ambergris starrte ihn misstrauisch an.

»Das wirst du«, versicherte ihr

Jarlaxle drohend, wobei jede Silbe und Betonung beherrscht und voller Selbstvertrauen waren. »So oder so.«

Ambergris schluckte, setzte aber doch ihren Streitkolben ab. Dieser Kerl – oder diese beiden – hatte ihr das Leben gerettet, und schon jetzt war ihr klar, dass es nicht besonders klug wäre, hier einen Kampf vom Zaun zu brechen.

Bald darauf hatten sie die Stadt verlassen und waren auf dem Weg in den gespenstischen Bereich von Luskan, das alte Illusk. Oberirdisch

ähnelte es einem alten, zerfallenen Friedhof, aber in den Gräbern gab es geheime Tunnel, die in die Katakomben der Stadt führten, von denen kaum jemand wusste. Bregan D'aerthe hatte diesen Ort vor einiger Zeit in Besitz genommen und hier einen Schlupfwinkel eingerichtet.

»Keine Sorge«, brummte der grobschlächtige Zwerg etwas später, als sie durch die Gänge liefen, wo die Zwergin von neugierigen Dunkelelfen beäugt wurde. »Du bist jetzt bei Jarlaxle.

Keiner wird dir was tun.«

»Wer sagt das?«, fragte Ambergris auffordernd.

»Athrogate von Adbar, zu Diensten, meine Hübsche«, sagte er mit einer angedeuteten Verneigung.

»Adbar?«

»Lange her«, erklärte Athrogate.
»Lange vor deiner Geburt. Ich erzähl dir davon, wenn du willst, aber das hat Zeit, bis Jarlaxle mit dir fertig ist.«

»Wenn ich dann noch am Leben bin, meinst du.«

»Oh, leben wirst du, keine Bange, bruhahahahaha!«, grölte Athrogate.
»Jarlaxle ist ein übler Feind, aber er ist kein übler Freund, und Drizzt und Entreri hat er über hundert Jahre zu seinen Freunden gezählt.«

»Er sagte, Entreri wollte ihn töten.«

»Ach was, alles ein Missverständnis«, erwiderte der Zwerg.

Sie gelangten in ein luxuriöses Zimmer mit dicken Kissen, einem Kamin und einem großen Tisch mit Sesseln. Jarlaxle wartete, bis die

Zwerge an ihm vorbeigegangen waren, dann schloss er die Tür.

»Jede Einzelheit«, forderte er Ambergris auf. »Und als Erstes verrätst du mir, was ihr überhaupt im Schattenreich zu suchen hattet.«

»Die Katze.«

»Die Katze?«

»Und du willst ein Freund von Drizzt sein?«, fragte Ambergris argwöhnisch.

»Ach, Guenhwyvar«, erwiderte Jarlaxle wissend. Dann aber schüttelte er den Kopf, als würde er kein Wort verstehen – was auch

stimmte. »Ihr seid alle fünf losgezogen ...«

»Sechs«, unterbrach ihn Ambergris. »Effron der Tiefling hat uns geführt. Er hat uns auch verraten, dass Fürst Draygo Drizzts Katze hat.«

Jarlaxle riss die Augen auf, und Ambergris verstand, dass ihm bei dieser Bemerkung ein Licht aufging, auch wenn sie nicht wusste, was ihm diese Information bedeutete.

Sie holte tief Luft und kam ohne Umschweife zur Sache. »Sie haben dem Monster in die Augen

gesehen«, erklärte sie, um dann in allen Einzelheiten zu berichten, was sich an jenem Tag im Schattenreich zugetragen hatte. Sie sah, wie dieser ungewöhnliche Drow zusammenzuckte, als sie ihm von der Medusa und dem Schicksal ihrer drei Begleiter berichtete, insbesondere dem von Artemis Entreri. Jarlaxles Trauer schien wirklich aufrichtig zu sein.

»Und was ist mit Drizzt und diesem jungen Tiefling, Effron?«, fragte Jarlaxle, als sie fertig war. Er hatte eine Weile gebraucht, um die

Fassung wiederzugewinnen. »Sie sind durch eine Falltür gestürzt. Und dann?«

Ambergris zuckte mit den Schultern. »Außer Sicht, und ich rannte um mein Leben.«

»Aber hast du noch etwas von ihnen gehört? Haben sie da unten geschrien?«

»Davon habe ich nichts gehört, aber der Kampf war voll im Gange, also hätte ich auch nichts gehört, wenn sie direkt unter mir geschrien hätten. Ist aber auch ohne Bedeutung«, fügte sie hinzu und

schüttelte den Kopf. »Mit Fürst Draygo ist nicht zu spaßen. Von dem habe ich in meiner Zeit bei Cavus Dun ...« Das war ihr einfach so herausgerutscht, und sie bemerkte, wie fasziniert der gutaussiehende Drow reagierte.

»Davon wirst du mir auch noch erzählen«, erklärte er.

»Aye.« Die Zwergin nickte.

»Aber vorher beendest du deine Geschichte. Warum hast du gesagt, es wäre ohne Bedeutung?«

»Fürst Draygo kennt keine Gnade.«

Jarlaxle nickte. »Aber soweit du weißt, waren sie noch am Leben, als du aus der Burg geflohen bist?«

»Aye«, antwortete Ambergris und senkte den Blick. Wenn er es so ausdrückte, hörte sie sich richtig feige an.

Jarlaxle nickte nachdenklich.

»Was denkst du?«, fragte Athrogate.

Das riss den Drow aus seinem Grübeln. Er stand auf und nickte erneut. »Sieh zu, dass sie alles Nötige hat«, wies er Athrogate an, um sich dann Ambergris

zuzuwenden. »Das hast du gut gemacht, meine Liebe. Du hast überlebt, wo viele umgekommen wären, und es war klug von dir, mir zu vertrauen. Ich weiß deine Informationen sehr zu schätzen. Wir sprechen uns bald wieder.«

»Bin ich deine Gefangene?«, wollte sie wissen.

»Du solltest hierbleiben«, sagte Jarlaxle. »Ich bestehe sogar darauf. Die drei, die dich verfolgt haben, sind ungemein hartnäckig, das versichere ich dir, und du kannst dich nicht gegen sie zur Wehr

setzen.«

» Du bittest mich also hierzubleiben?«, fragte Ambergris ungläubig. »Sie sind Drow. Du bist ein Drow ...«

»Hierher kommen sie nicht«, sagte Jarlaxle. »Und selbst wenn, können sie nicht ahnen, dass du hier bist, und würden an diesem Ort garantiert nichts gegen dich unternehmen.«

»Es haben aber auch andere gesehen, wie ich kam.«

»Vertrau ihm«, riet Athrogate und tätschelte ihr den Arm.

Jarlaxle nickte seinem Begleiter zu, grüßte Ambergris, indem er seinen Hut berührte, und verschwand eilends.

»Parise Ulfbinder hat sich gezielt nach Drizzt erkundigt«, sagte Jarlaxle eine Weile später zu Kimmuriel. Sie befanden sich in einem anderen Raum, aber immer noch in den Eingeweiden von Illusk. »Das ist kein Zufall mehr.«

»Trotzdem«, erwiderte Kimmuriel mit erkennbarer Skepsis. Jarlaxle hatte ihm gerade eine Menge

Informationen präsentiert und einen ziemlich riskanten Vorschlag gemacht – der nicht nur für Jarlaxle riskant war!

»Das hier ist größer als Drizzt«, sagte Jarlaxle. »Die Fürsten von Nesseril gehen davon aus, dass etwas Bedeutendes dahintersteckt, und sie zeigen besonderes Interesse an denen, die ihrer Meinung nach von den Göttern begünstigt sind. Sie glauben, Drizzt könnte einer von ihnen sein, ein Auserwählter der Herrin Lolth.«

Bei diesem Gedanken lachte

Kimmuriel laut auf, was bei ihm wahrlich selten vorkam.

»Ich weiß, Ihr haltet das für völlig abwegig«, sagte Jarlaxle. »Es mag auch so erscheinen, aber ist Drizzt Do'Urden letztlich nicht der perfekte Auslöser für das, was Lolth am innigsten ersehnt? Schließlich hat er in Menzoberranzan schon jede Menge Chaos angerichtet. Außerdem spielt es nicht einmal eine Rolle, ob diese spezielle Theorie bezüglich Drizzt der Wahrheit entspricht oder nicht«, fügte er hinzu. »Wichtig ist nur,

dass die Shadovar glauben, dass sie wahr sein könnte, und angesichts der aktuellen Meldungen über die Spinnenkönigin sollten wir diese Chance nutzen.«

»Wenn Ihr aber auszieht und feststellt, dass Drizzt noch lebt, und ihn irgendwie zurückholen könnt, müssten wir ihn dann nicht Tiago Baenre übergeben? Oder Eurer Schwester, die über Menzoberranzan herrscht?«

»Selbst wenn wir dazu verpflichtet wären, würde ich das nicht tun«, erwiderte Jarlaxle geradeheraus.

»Und ich würde es auch Euch nicht gestatten.«

»Und dennoch verlangt Ihr so viel von mir und Bregan D'aerthe.«

»Ja«, antwortete Jarlaxle schlicht.

»Ihr seid verrückt. Das wird uns unglaublich viel kosten – seid Ihr bereit, das für Iblith zu zahlen?«

»Ja. Doppelt ja. Denn ich bin auch wütend.«

»Dann sollte ich Euch von jedem Kommando entbinden.«

»Nein. Ihr solltet mir die volle Unterstützung von Bregan D'aerthe zusichern.«

»Und was sagen Haus Baenre und der Rat von Menzoberranzan dazu?«, fragte Kimmuriel.

»Draygo Quick hält ihn fest, weil er Drizzt für den Auserwählten von Lolth hält. Stünde es Bregan D'aerthe als Teil der Bürgerschaft von Menzoberranzan dann nicht gut an, dagegen vorzugehen?«

Jarlaxles Unbeugsamkeit brachte Kimmuriel erneut zum Lachen.

»Schickt mich zu Gromph. Ich bitte darum«, sagte Jarlaxle.

Kimmuriel sah ihn zweifelnd an.
»Was Ihr von Eurem Bruder wollt,

geht über Eure Argumentation hinaus.«

»Ich verlange es«, stellte Jarlaxle klar. »Und ich werde meinen lieben Bruder aus dem eigenen Beutel bezahlen.«

»Und jegliches Risiko für diese Ergänzung geht allein auf Jarlaxle.«

Nachdem dieser genickt hatte, schloss Kimmuriel die Augen und beschwor seine Psi-Kräfte herauf, wie Jarlaxle es erbeten hatte.

Ungeduldig wartete Jarlaxle auf das magische Tor. Er freute sich richtig darauf, mehr als über jedes

andere Erlebnis, seit er mit Drizzt, Bruenor, Dahlia und Athrogate nach Gauntlgrym zurückgekehrt war, um den Urelementar in seine magischen Schranken zu weisen. Endlich fühlte er sich wieder richtig lebendig.

Jarlaxle kannte seine Chancen. Wahrscheinlich kam er für alle, die sich in Draygo Quicks Burg gewagt hatten, viel zu spät.

Aber er ließ sich gern auf riskante Spiele ein. Dafür lebte er.

Kapitel 22

Agnostiker

»Erzähl mir von deiner Göttin«, forderte Draygo Quick seinen Gast eines Morgens auf, als sie gemeinsam frühstückten. »Die mit dem Namen Mielikki.«

»Soll ich dich etwa missionieren?«

Draygo Quick zuckte mit den Schultern. »Vielleicht bekehrst du mich. Glaubst du, sie würde mich haben wollen?«

Drizzt lehnte sich zurück und sah ihn lange an. »Ich glaube, dass Gott das ist, was man im eigenen Herzen findet«, antwortete er schließlich. »Wenn du Mielikki in deinem Herzen finden würdest, wenn ihre Glaubenssätze für dich wahr klängen, dann hätte kein Gott der Welt die Macht, dich anzunehmen oder abzulehnen. Wenn du wirklich daran glauben würdest, würdest du zu Mielikki gehören.«

»Du tust, als wären die Götter bloß Namen für das, was man im Herzen

trägt.«

Drizzt nickte lächelnd und wandte sich seinem Essen zu.

»Glaubst du das wirklich?«, fragte Draygo Quick. Er schob seinen Stuhl zurück.

»Ist das wichtig?«

»Natürlich ist es das!«

»Warum?«, fragte Drizzt ruhig. Er merkte, dass er den alten Hexer irritierte, und das gefiel ihm ziemlich gut.

»Wie könnte es anders sein?«, erwiderte Draygo Quick. »Willst du behaupten, dass ich, wenn ich diese

Lehren der Mielikki annehmen würde, zu ihrer Herde gehören würde, ganz gleich, was ich vorher getan habe?«

»Wenn du erkennen würdest, dass ihre Grundsätze wahr sind, dann würde deine Vergangenheit dein Gewissen belasten, oder du müsstest für bestimmte Verbrechen die gerechte Strafe entgegennehmen, aber der Göttin wäre die Vergangenheit gleichgültig.«

»Das ist absurd.«

»Wozu wären ihre Grundsätze

sonst gut?«, fragte Drizzt. »Wenn ein Gott – egal welcher – die universelle und heilige Wahrheit darstellt, dann wird jemand, der diese Wahrheit findet und ehrlich annimmt, mit diesem Gott in Einklang leben. Ansonsten würden wir unseren angeblichen Göttern lächerliche Fehler wie Eifersucht oder Bitterkeit unterstellen. Und wie sollte ich in diesem Fall das unendlich Gute in einem solchen Wesen erkennen? Schlimmer noch, warum sollte ich an einem Namen festhalten, der das verkörpert, was

in meinem Herzen lebt, wenn ich damit eine für mich heilige Wahrheit auf die Ebene sterblicher Fehlbarkeit reduzieren würde?«

Jetzt lehnte auch Draygo Quick sich zurück und musterte den Drow prüfend. »Gut gespielt«, gratulierte er ihm.

»Das ist kein Spiel.«

»Weil deine Göttin die Größte ist?«

»Weil die Vernunft und die Wahrheit miteinander im Einklang stehen. Sonst wäre die Wahrheit eine Lüge.«

»Hmmm«, brummte Draygo Quick.

»Eine Schande, dass du dich einzig auf die Kampfkünste verlegt hast.«

»Das nehme ich als Kompliment.«

»Oh, das war es«, erwiderte Draygo Quick. »Oder eine Klage.«

»Willst du mich jetzt bitten, ein Loblied auf die Spinnenkönigin zu singen?«, fragte Drizzt. »Das dürfte ein hochinteressantes Gespräch werden.«

Sein Sarkasmus brachte Draygo Quick zum Lachen. »Nein«, antwortete er. »Betrachte diese Unterhaltung einfach als einen letzten Versuch, Drizzt Do'Urden die

Wahrheit über Drizzt Do'Urden zu entlocken. Ich hatte diese Wahrheit für eine köstliche Ironie gehalten, und vielleicht ist sie das sogar. Allerdings halte ich es leider für wahrscheinlicher, dass du genauso langweilig bist wie deine Lieblingsgöttin.«

Jetzt war Drizzt derjenige, der lachen musste, und zwar über Draygo Quick. »So langweilig wie der Aufgang und der Untergang der Sonne«, sagte Drizzt leise. »So langweilig wie die Bewegungen des Mondes und der Planeten und das

Funkeln der Sterne. So langweilig wie die Nahrungskette und der Platz jedes Lebewesens in den webenden Händen, die es dort einbinden. So langweilig wie Geburt und Tod, die eigentliche Lehre hinter der Vernunft und Moral, die ich als Mielikki ansehe.«

»Ich bin ein Hexer – schon vergessen? Vielleicht betrachte ich den Tod als Lüge.«

»Weil du ihn pervertierst?«

Draygo Quick erhob sich seufzend. »Unwichtig«, verkündete er, »denn ich bin dieses Gespräch leid. Und

ich habe auch keinerlei Interesse mehr an weiteren Gesprächen mit dir.«

»Dann lass mich gehen.«

Der Alte lachte und sagte dann abrupt: »Nein.«

»Dann mach dem ein Ende und töte mich.«

»Noch einmal: nein«, erwiderte Draygo Quick. »Du irrst dich, was die Götter von Toril angeht, Drizzt. Sie sind sehr real und weit mehr als eine Verkörperung dieser oder jener Lehre oder Wahrheit.«

»Das ändert nicht, was in meinem

Herzen ist.«

»Auch nichts an deiner Treue zu Mielikki?«

»Meine Treue gilt der Wahrheit und Gerechtigkeit, die ich unter dem Namen Mielikki kennen gelernt habe. Das ist ein keineswegs subtiler Unterschied.«

Draygo Quick wedelte mit beiden Händen, um Drizzt zum Schweigen zu bringen und das Gespräch abzuschließen. »Ich habe Gründe zu der Annahme, dass die kommenden Jahre große Ereignisse in Gang setzen werden«, sagte er. »So wie

jene, die Toril und Abeir zusammengefügt haben. Das glaube ich, und ich fürchte es. So groß wie die Zauberpest und die Ankunft der Schatten. Und ich glaube, dass du bei diesen kommenden Veränderungen eine Rolle spielen könntest.«

»Dann werde ich meine Säbel schärfen«, sagte der Drow mit unnachgiebigem Sarkasmus.

»Deine Säbel sind irrelevant. Deine Götter hingegen nicht.«

»Ich kenne keine Götter außer ...«

»Ich weiß, ich weiß«, sagte Draygo

Quick abwehrend. »Du kennst Wahrheiten, und diesen Wahrheiten wurde ein Name verliehen.«

Drizzt widerstand dem Wunsch, Draygo Quick noch einmal darauf zu stoßen, dass schließlich er dieses Thema angeschnitten hatte.

»Du berichtest mir von dem Weg, dem du folgst, und den Zeichen der Wahrheit, die dich führt«, setzte Draygo Quick ein letztes Mal an. »Und ich glaube, dass du ehrlich bist. Aber ich weiß mehr von der Welt als du, Drizzt Do'Urden, und ich gehe davon aus, dass dein Weg

dich täuscht. Am Ende läufst du im Kreis, und das wird dem, was du ablehnst, mehr helfen, als dem, was dir wichtig ist. Das, Drizzt Do'Urden, ist deine jämmerliche Wahrheit. Ich habe alles gehört, was du Efron in der Zelle erzählt hast, als ihr zusammen gefangen wart, deine ganze Geschichte. Der Glaube, dass deine geliebte Mielikki deine Frau und den Halbling einem Ort heiliger Gerechtigkeit zugeführt hat, tröstet dich. Vielleicht sind sie jetzt sogar bei ihr!« Er keckerte böse, ehe er fortfuhr: »Oder es war

die größte Täuschung von allen
seitens einer teuflischen Königin,
die für ihr Täuschungstalent
gerühmt wird.«

Er legte eine Pause ein, bevor er
ging, und Drizt wusste, dass
Draygo sich eine Reaktion erhoffte
und dass nicht nur die Hoffnung auf
persönliche Genugtuung
dahintersteckte. Ob jemand wirklich
meint, was er sagt, erweist sich in
Zeiten großer Not, und die
entlarvendsten Ereignisse
geschehen, wenn man in Wut gerät.
»Ich weiß nur, was in meinem

Herzen ist«, antwortete Drizzt schlicht, ohne Draygo Quicks Köder zu schlucken. »Solange ich nicht versage, ist das alles, worauf ich höre.«

Der Hexer verließ schnaubend den Raum.

Drizzt blieb noch lange sitzen, um diese äußerst merkwürdige Unterhaltung zu verdauen. Er glaubte nicht, in irgendeiner Form auserwählt oder überhaupt nur besonders bedeutend zu sein, weder für Mielikki noch für die Spinnenkönigin, in Bezug auf die

schreckliche Lolth zumindest nicht in positiver Weise.

Aber Fürst Draygo, immerhin ein mächtiger Schatten, war anderer Meinung, und das gab Drizzt zu denken. Mielikki hatte Catti-brie und Regis auf äußerst ungewöhnliche Art abgeholt: Ihre Seelen waren auf dem Rücken eines geisterhaften Einhorns aus Mithril-Halle fortgeritten, und damit hatte ihr unerträglicher Wahnsinn ein Ende gehabt. Und es war Mielikki, die das getan hatte, kein Täuschungsmanöver von Lolth. Das

musste Drizzt einfach glauben.

Aber wäre Lolth nicht boshaft genug, ihn derart zu betrügen?

Er schüttelte diesen Gedanken ab. Wenn das Lolths Tun gewesen wäre, so hätte der eine oder andere ihrer Anhänger Drizzt diese List sicher längst enthüllt, um ihn noch mehr zu quälen. Und wenn Drizzt der Herrin Lolth wirklich so wichtig war, wie Draygo Quick es unterstellte, warum hatten die Priesterinnen des Hauses Xorlarrin dann nicht seine wahre Identität erkannt, als man ihn in den Tiefen

von Gauntlgrym gefangen
genommen hatte?

Für Drizzt ergab das alles keinen
Sinn.

Doch ob er Draygo Quicks
Überlegungen akzeptierte oder
nicht, erschien in jedwedem Sinne
unbedeutend, denn ohne dessen
Zustimmung würde er in absehbarer
Zeit nirgendwo hingelangen. Es gab
kein Entrinnen.

Und selbst wenn sich ein
Fluchtweg böte, wohin sollte Drizzt
gehen?

»Mein Kollege in der

Schattenenklave hält große Stücke auf dich«, begrüßte Draygo Quick den Besucher seiner Burg im Schattenreich an diesem wie üblich düsteren und regnerischen Nachmittag.

»Ich weiß es zu schätzen, dass du mir diese Audienz gewährst«, erwiderte Jarlaxle und berührte seinen großen Hut.

»Ich gebe zu, dass ich überrascht bin. Ich dachte, euer Handelsabkommen mit Fürst Ulfbinder wäre ausgemachte Sache.«

»Das ist es allerdings, und es war leicht, eine für beide Seiten profitable Position zu finden«, erwiderte Jarlaxle. »Das ist nicht der Grund meines Kommens.«

»Sprich.« In Fürst Draygos Ton lag deutliche Skepsis, und Jarlaxle erkannte, dass hier Vorsicht geboten war.

»Ich weiß gewisse Dinge über jemanden, der dein ... Gast ist«, begann Jarlaxle, wobei er den Nesser-Hexer genau beobachtete. Er hoffte, dass seine mittlerweile nicht mehr ganz aktuellen

Informationen noch immer der Wahrheit entsprachen und Drizzt noch am Leben war. Nachdem er sich Ambergris' Geschichte angehört hatte, hatte Jarlaxle weder Kosten noch Mühe gescheut, um mehr über das Schicksal ihrer Begleiter in Erfahrung zu bringen, doch selbst für Bregan D'aerthe blieb die Festung von Fürst Draygo Quick geheimnisumwittert. In Trübschmiede kursierten allerdings Gerüchte über Effron Alegni und einen zweiten Gefangenen, bei dem es sich laut Ambergris' Geschichte

um Drizzt handeln musste.

»Sprich«, forderte Fürst Draygo ihn erneut auf.

»Ich kenne Drizzt Do'Urden seit über hundert Jahren«, erklärte Jarlaxle.

»Freunde?«

»Kaum!«

»Kameraden?«

»Kaum! Ich bin schließlich aus Menzoberranzan und nur noch am Leben, weil es dem Konzil so gefällt, insbesondere dem launischen Haus Baenre. Drizzt Do'Urden ist kein Freund von Haus

Baenre.«

»Warum bist du dann hier?«

»Deine Erkundigungen«, erklärte Jarlaxle. »Du möchtest ergründen, ob Drizzt im Dienst der Spinnenkönigin steht.« Damit wagte der Drow-Söldner sich weit vor, wie er wusste, aber nach allem, was Ambergris über Effrons Behauptung und die Reise hierher berichtet hatte, und nach allem, was er aus seinem Aufenthalt bei Parise Ulfbinder folgerte, erschien dies naheliegend.

Draygo Quicks spontane Reaktion

bestätigte seine Vermutungen, denn der Hexer lehnte sich unwillkürlich nach vorn, ehe er sich zusammenriss und unbeteiligt tat.

»Eurer Herrin Lolth?« Draygo Quick gab sich unschuldig. »Gibt es keine Drow-Göttin, die besser zu den guten Taten dieses Waldläufers passen würde?«

»Drizzt behauptet, den Lehren von Mielikki anzuhängen, die keine Drow-Gottheit ist«, sagte Jarlaxle. »Die Frage ist nur: Wem dient er wirklich, Mielikki oder Lolth?«

Draygo Quick gab sich

nachdenklich und nickte mehrfach.
»Das ist interessant«, sagte er,
wobei er nach wie vor so tat, als
wäre ihm dieser Gedanke
vollkommen neu.

Jarlaxle lächelte, um ihm ohne
Umschweife kundzutun, dass er
seine Verstellung durchschaute.
»Auf diese Fragen bekommst du
keine Antwort«, erklärte er
geradeheraus. »Weder von Drizzt
noch von einer Priesterin noch von
einem Druiden. Solange du nicht
selbst mit den Göttern sprechen
kannst, befindest du dich in der

gleichen misslichen Lage wie jeder, der schon länger über die wahre Bedeutung dieses umstrittenen Abtrünnigen nachdenkt.«

»Sprich«, sagte Draygo Quick. Er ließ die Fassade sinken.

»Du kennst die Zofen der Lolth?«

Der Hexer schüttelte den Kopf.

»Die Yochlols?«, fügte Jarlaxle hinzu.

»Ich habe von ihnen gehört, aber Genaueres weiß ich nicht.«

»Darf ich?«, fragte Jarlaxle, nahm seinen Hut ab, drehte ihn um und griff hinein.

Draygo Quick sah ihn fragend und skeptisch zugleich an.

»Ich versichere dir, dass ich dieses Wesen im Moment voll unter Kontrolle habe«, erklärte Jarlaxle, während er ein zum Ring geformtes schwarzes Tuch herauszog und zur Seite warf. Im Fallen erweiterte es sich auf ein Loch von zehn Fuß Durchmesser in Draygo Quicks Fußboden. Jarlaxle forderte den Hexer auf, mit ihm an den Rand des tragbaren Lochs zu treten.

Als die beiden hineinsahen, erblickten sie etwas, das einem

kleinen, schwitzenden Stalagmiten ähnelte, ihnen aber mit zwei verästelten Fühlern drohte und sie aus einem großen Auge in der Mitte anstarrte.

»Eine Zofe«, sagte Jarlaxle.

»Du wagst es, ohne meine Erlaubnis ein derart mächtiges Wesen von den Unteren Ebenen in meine Residenz zu bringen?«, blaffte Draygo Quick.

»Ich versichere dir, es besteht keinerlei Gefahr, und es hat auch nichts mit dir zu tun, Fürst Draygo«, antwortete Jarlaxle. »Diese Zofe ist

mein Gast, nicht meine Gefangene.«

»Und was, bitte, hat sie zu sagen?«

Jarlaxle blickte in das Loch und nickte.

»Tiago!«, rief die Yochlol mit einer blubbernden Stimme, die an Wasser und Gestein zugleich erinnerte, was angesichts ihrer körperlichen Erscheinung auch passend erschien. Bei diesem Wort hob sie ein Bein und schüttelte es wild. »Drizzt!«, sagte sie mit dem gleichen Nachdruck, hob das zweite Bein und

schüttelte es in ähnlicher Weise.

»Entspannt Euch, meine Liebe!«, gurrte Jarlaxle beschwichtigend, weil das Wesen nun doch ziemlich aufgeregt reagierte.

»Bruhahaha!«, brüllte die Yochlol unheilvoll.

»Was?«, fragte Draygo Quick.
»Tiago?«

»Tiago Baenre«, erklärte Jarlaxle, während er das tragbare Loch eilig schloss, es wieder in ein schwarzes Tuch verwandelte und in seinen Hut zurückstopfte. »Ein mächtiger Adliger aus dem Ersten Haus von

Menzoberranzan. Er hat sich vorgenommen, Drizzt Do'Urden aufzuspüren und zu töten.«

»Mit dem Segen seiner Oberin?«

»Tja, da liegt der Knackpunkt«, erwiderte Jarlaxle. »Oberin Quenthel hindert ihn nicht daran, aber ich vermute, dass sie gar nicht weiß, was er vorhat. Immerhin hat er eine junge Lolth-Priesterin bei sich, aber Lolth würde wohl nur höhnisch lachen, wenn sie sich in diesem Kampf auf Drizzts Seite schläge. Ironie und Chaos ... das sind schließlich die Trümpfe dieser

tückischen Herrin.«

»Inwiefern geht mich das etwas an?«

»Diese Konfrontation wird die Fragen rund um den Abtrünnigen auf die Spitze treiben. Es muss eine Auflösung stattfinden«, erklärte Jarlaxle. »Stell dir vor, Tiago Baenre tötet Drizzt, und dieser ist ein Günstling von Lolth. Die Konsequenzen dürften klar und prompt erfolgen. Wenn aber Drizzt einen angesehenen Sohn des Hauses Baenre tötet, wird das Haus mit aller Heftigkeit

zurückschlagen – oder auch nicht, und das wäre angesichts der besonderen Beziehung der Oberin zur Spinnenkönigin sehr verräterisch. Einfach ausgedrückt, Fürst Draygo: dass Drizzt hier gefangen sitzt, hindert mich daran, die Frage zu klären, die ich mir seit über hundert Jahren stelle, und hindert damit auch dich, die Antwort auf diese Frage zu erfahren.«

Fürst Draygo starrte ihn ungläubig an. »Du nimmst dir einiges heraus ...«

»Du hast ihn«, sagte Jarlaxle.

»Das behauptest du.«

»Dann ist er tot, und unsere Diskussion ist überflüssig«, erwiderte Jarlaxle, vollzog eine dramatische Drehung und deutete mit dem Arm auf den Durchgang zu der Bogentreppe, die in die große Halle der Burg hinabführte. »Als ich kam, sah ich, dass dein Wächter Taulmaril hielt, Drizzts Bogen, der einst seiner verstorbenen Frau gehörte. Von diesem Bogen hätte er sich nicht für alles Gold auf Toril getrennt, und er hätte nie

zugelassen, dass jemand anders ihn führt. Wenn du wirklich nicht weißt, wo Drizzt Do'Urden steckt, Fürst Draygo, dann hüte dich. Denn ich kann dir versichern, dass ein höchst gefährlicher Drow-Waldläufer in dieser Gegend lauert, der vorhat, jeden zu töten, der sich zwischen ihn und diesen speziellen Bogen stellt – und der dazu wahrscheinlich auch fähig ist.«

Draygo Quick starrte Jarlaxle an und stieß dann einen scharfen Pfiff aus. Die Tür schwang auf, und zwei Bedienstete, den Roben nach

ebenfalls Hexer, eilten herein.

»Geleitet unseren Gast in den Speisesaal im Westflügel, und sorgt dafür, dass er etwas zu essen bekommt«, wies Draygo Quick sie an. »Ich werde bald nachkommen«, versprach der Hexer Jarlaxle. »Aber vorher habe ich noch etwas zu erledigen.«

Der Drow verbeugte sich tief und folgte seiner Eskorte die Treppe hinunter. Als sie durch den Saal mit dem Schachbrettmuster liefen, horchte er aufmerksam auf Geräusche von unten. Danach ließ

man ihn gegenüber im Speisesaal allein.

Das zumindest glaubten seine Gastgeber.

Draygo Quick wird mit Ulfbinder sprechen, teilte Kimmuriel Jarlaxle telepathisch mit. Vielleicht sogar mit Quenthel.

Mit Quenthel nicht, erwiderte Jarlaxle wortlos. Er hat keine Möglichkeit, sie jetzt zu erreichen. Habt Ihr sie gefunden?

Ja.

Alle?, fragte Jarlaxle und konzentrierte sich ganz auf dieses

eine Wort.

Zwei lebend, drei aus Stein,
antwortete Kimmuriel.

Jarlaxle seufzte bekümmert.

Wenn Draygo Quick Drizzt
freilässt, werdet Ihr keinen Angriff
starten, wies Kimmuriel ihn klar und
deutlich an. Nicht für Menschen und
eine Elfe!

Jarlaxle seufzte erneut. Dann
setzte er ein entwaffnendes Lächeln
auf, weil ein Diener mit einem
Tablett hereinkam.

Verstanden?, vergewisserte sich
Kimmuriel.

»Ja«, sagte Jarlaxle begeistert.
»Ich habe gar nicht gewusst, wie hungrig ich bin!«

Kimmuriel zeigte, dass er die doppelte Bedeutung dieser Aussage verstanden hatte. Dann löste er sich von Jarlaxles Gehirn, um seine körperlosen Gedanken wieder durch Burg Draygo wandern zu lassen.

Jarlaxle konnte nur – genau wie Kimmuriel – hoffen, dass der mächtige Nesser-Hexer mit den Möglichkeiten von Psi-Kräften nicht vertraut war. Bisher schien alles gut zu laufen. Angesichts von

Kimmuriels letzter Anweisung musste Jarlaxle jetzt nur dafür sorgen, dass Fürst Draygo seinen Gefangenen nicht kampflös ziehen ließ.

»Die Zofe war eine Illusion«, teilte Draygo Quick dem Fürsten Parise Ulfbinder über die Kristallkugel mit.

»Das heißt, Jarlaxle hat gelogen, und zwar für Drizzt Do'Urden«, erwiderte Parise.

»Aber warum? Steht Drizzt Bregan D'aerthe näher, als wir dachten?«

Parise schüttelte den Kopf. »Ich schätze, Jarlaxle hat eher

persönliches als professionelles Interesse an dieser Sache. Er ist neugierig und verfolgt zahllose Intrigen gleichzeitig, aus denen er sehr sorgfältig sein Netz webt. Bregan D'aerthe ist in erster Linie pragmatisch. Es heißt, die Organisation sei ebenso professionell wie brutal. Deshalb glaube ich einfach nicht, dass sie etwas derart Lukratives wie den Vertrag, den wir unterzeichnet haben, für Drizzt Do'Urden aufs Spiel setzen würden.«

»Aber genau das hat er getan«,

sagte Draygo Quick. »Ich habe meinen Ärger deutlich zum Ausdruck gebracht, aber er bestand darauf.«

»Dann steckt noch mehr dahinter.«

Draygo Quick zuckte mit den Schultern, ohne zu widersprechen.

»Diese Drow sind gefährliche Geschöpfe«, fügte Parise Ulfbinder hinzu.

»Soll das heißen, dass ich ihnen Drizzt aushändigen sollte?«

»Nein!«, antwortete Parise prompt. »Ich würde das Gegenteil

empfehlen: nichts zugeben und niemanden freilassen. Dann werden wir ja sehen, wie Bregan D'aerthe reagiert. Wenn Jarlaxles Aussagen auch nur entfernt der Wahrheit entsprechen, wird sein Scheitern bei der Befreiung von Drizzt wahrscheinlich von höherer Warte aufgegriffen.«

»Haus Baenre«, überlegte Draygo Quick.

»Immerhin steht für dieses Haus mehr auf dem Spiel, da Tiago Baenre in die Sache verwickelt ist.«

»Sie sollten mir dankbar sein,

wenn ich Drizzt von ihm fernhalte.«

»Bei diesen Drow weiß man nie«, erklärte Parise. »In erster Linie wollen wir Informationen, und wenn wir unsere Karten nicht aus der Hand geben, dürfte das am meisten enthüllen, schätze ich.«

»Enthüllen oder Feindschaft schüren?«, gab Draygo Quick zu bedenken.

»Wie auch immer, wir werden viel erfahren. Wenn sie mehr Druck machen, können wir ihn immer noch ausliefern und erfahren bei den nachfolgenden Ereignissen

vielleicht sogar noch mehr. Wenn Haus Baenre sich die Mühe macht, nach ihm zu fragen, können wir davon ausgehen, dass die Spinnenkönigin im Spiel ist, und dann dürfte dieser Kampf zwischen Drizzt und Tiago Baenre, den Jarlaxle angedeutet hat, in der Tat aufschlussreich werden.«

»Bis dahin sind wir im Vorteil«, bemerkte Draygo Quick.

»Sind wir das?«, fragte Parise prompt. »Du hast doch das Sonett gelesen.«

Draygo Quick wollte etwas

erwidern, zuckte aber lieber mit den Schultern.

Der alte Schatten warf ein Tuch über die Kristallkugel, um die Verbindung zu trennen. Dann setzte er sich und betrachtete nachdenklich den leuchtenden Käfig mit der geschrumpften Guenhwyvar.

Ihm kam es so vor, als hätten sich viele seiner Erfolge als reine Illusion erwiesen.

Kapitel 23

Ein haushoher Sieg

»Du solltest ihn einfach gehen lassen«, riet Jarlaxle dem Fürsten, als sie in der großen Halle auf dem Schachbrettboden standen.

Draygo Quick wirkte belustigt. Er hatte Jarlaxle gerade Lebewohl gesagt, nachdem er dem Drow mitgeteilt hatte, dass es nichts mehr zu besprechen gäbe.

»Dann findest du deine Antworten

leichter«, fuhr Jarlaxle fort. »Und wenn Drizzt tatsächlich von dem einen oder anderen Gott bevorzugt wird, welchen Sinn hätte es dann, ihn gefangen zu halten?«

»Du nimmst dir einiges heraus«, sagte Draygo Quick. Diesen Satz hatte er Jarlaxle mittlerweile mehrfach an den Kopf geworfen, und in all den Stunden, die sie miteinander verbracht hatten, hatte der Nesser-Fürst nie zugegeben, dass Drizzt sich in der Burg befand.

Aber Jarlaxle wusste mehr, denn Kimmuriel hatte Drizzt und auch

den jungen Tiefling-Hexer gefunden. Sie waren in getrennten Räumen im Westflügel der Burg eingeschlossen. Die anderen standen als Statuen nicht weit von Jarlaxle entfernt.

»Sollte ich mich jedoch irren, dann ...«, fuhr Jarlaxle fort.

»Und du irritierst mich ganz erheblich«, fuhr Draygo Quick fort.

»Geh deiner Wege, Jarlaxle, bevor ich in Versuchung gerate, Fürst Ulfbinder die Aufhebung unserer Abmachung nahezu legen. Komm nicht wieder, ohne dass ich dich

einlade oder deinen Wunsch, mich zu besuchen, ausdrücklich akzeptiere. Wenn du mich jetzt bitte entschuldigst – ich habe viel zu tun.«

Jarlaxle verbeugte sich tief. Draygo Quick reagierte nur mit einem knappen Nicken und stolzierte zu der Tür, die ihn in den Turm und zu seinen Privatgemächern führen würde. Jarlaxle sah ihm nach. Dann warf er einen Blick auf die Treppe, die sich im hinteren Bereich des Saals zwanzig Fuß nach oben schwang,

um sich dann hinter den reich verzierten Geländern nach links und rechts zu teilen.

Dort oben standen mehrere Shadovar-Wachen, die ihn beobachteten, unter ihnen einer mit Taulmaril und ein anderer auf dem obersten Treppenabsatz, der Drizzts Krummsäbel an der Hüfte trug.

Er verspottet mich, dachte Jarlaxle und spürte Kimmuriels Unbehagen so deutlich, als würde der Psioniker stöhnend neben ihm stehen. Sagt mir, wann, bat Jarlaxle, als Draygo Quick den Raum verließ.

Es stehen Wachen an der Tür, und draußen warten noch mehr, warnte Kimmuriel stumm.

Jarlaxle verbeugte sich vor den strengen Wachen auf dem Balkon und schwenkte freundlich seinen Hut.

Tötet nicht den Fürsten, rief Kimmuriel telepathisch.

Dann sorgt dafür, dass meine Eröffnung gelingt, erwiderte Jarlaxle.

»Ich werde nicht die Tür nehmen«, kündigte Jarlaxle den Wachen an, als er sich umdrehte, als ob er die

Burg verlassen wollte. »Ich habe mein eigenes Tor.«

»Verschwinde einfach, wie Fürst Draygo es befohlen hat«, rief der Hauptmann von oben herunter. Es war der Mann, der Drizzts Säbel trug.

Jarlaxle lächelte und zog sein tragbares Loch heraus, setzte den Hut auf seinen kahlen Kopf und warf das wirbelnde, sich ausdehnende Loch in die Richtung der Wachen am Ausgang. Die beiden rissen die Augen auf und warfen sich erschrocken zur Seite,

aber das Loch senkte sich nur kurz vor ihnen auf den Boden, ohne Schlimmeres anzurichten, und erschien nun bloß noch wie ein echtes Loch im Boden des Saals.

Nachdem alle erfolgreich abgelenkt waren, zog Jarlaxle einen kleinen Würfel aus der Tasche und erinnerte sich daran, welche Qualen ihm sein Bruder Gromph angedroht hatte, falls er dieses Kleinod beschädigte.

Draygo steigt gerade in den Turm hinauf, teilte Kimmuriel ihm mit.

Jarlaxle grinste bereits, weil die

Posten an der Tür sich über das Loch beugten. Sie mussten unbedingt hinunterspähen. Der Drow warf den Würfel zu der Tür, durch die Draygo Quick verschwunden war, und wandte sich wieder den Wachen auf dem Balkon zu.

»Mit Abakus und Architekt, mit Zimmerer und Steinmetz«, rezitierte er, schwenkte theatralisch den Arm und tippte dabei an das Zeichen seines Hauses, um einen Levitationszauber auszulösen und sich vorsichtshalber über den Boden

zu erheben. Dann deklamierte er den ganzen Vers.

»Mit Handwerkszeug und Wissen
um das Bauen,
Zu schützen, was du liebst,
Familie, Herd und Heim,
Wem würdest du beim
Festungsbau vertrauen?«

Mach schon, du eitler Pfau!, schrie Kimmuriel in seinen Gedanken, was Jarlaxle nur umso breiter lächeln ließ.

»Drum schlag ich vor, dies alles zu krönen

Durch Rechnen und Messen, die
Regeln des Schönen,
Den Klügsten nur bliebe
vorbehalten,
Was Narren sonst so leicht
verhöhnern.

Ein Schloss und Wärme, ein
wahres Zuhause,
Denn wenn man wahrlich wünscht
ein Heim,
Dann lässt der Weise sich
verwöhnen,
Von dem, der sich darauf macht
einen Reim.«

»Was ist denn das für ein Unsinn?«, fragte der Hauptmann der Wache auf der Treppe.

»Unsinn?«, wiederholte Jarlaxle verletzt. »Mein lieber Freund, das ist nichts dergleichen.« Ein erschrockener Aufschrei von hinten verriet Jarlaxle, dass die Wachen an der Tür nun tatsächlich nach unten geblickt hatten. »Nein, das ... das hier ist Caer Gromph!«

Diese beiden letzten Worte seiner Anrufung hatten einen ganz anderen Klang als die spielerischen Reime des Söldners, denn sie

richteten sich nicht an die Zuhörer, sondern an den magischen Würfel, den Jarlaxle geworfen hatte. Als dieser die auslösenden Worte nach dem Vers vernahm, erwachte er. Der Boden begann zu beben, was dem schwebenden Jarlaxle natürlich nichts ausmachte, und Burg Draygo erzitterte, als Caer Gromphs Wurzeln sich in den Boden gruben, weil der Würfel sich in einen Turm aus Adamant verwandelte, der den Stalagmitentürmen der Drow-Häuser von Menzoberranzan ähnelte.

Er wuchs in die Höhe, wurde dicker, brach den Boden auf und untergrub mit seinen Wurzeln die Fundamente von Burg Draygo, sprengte dessen Mauern und schob sich unter den Balkon, während seine unnachgiebigen Wände sich dehnten und die Adamantspitze fast dreißig Fuß über dem Boden die Decke des großen Saals durchbohrte. Unter der Wucht der magischen Schöpfung verloren die Shadovar-Wachen das Gleichgewicht und kamen zu Fall. Einer der beiden, die über den Rand

des tragbaren Lochs gespäht hatten, fiel hinein, der andere folgte bald, als ein Tentakel wie von einer Yochlol herauflangte und nachhalf. Dem Aufschrei der Wache folgte ein herzhaftes »Bruhaha!« der angeblichen Zofe.

Caer Gromph war überwältigend schön. Mit seinen Balkonen und der Wendeltreppe, die von oben nach unten durch das ganze Gebäude verlief und von rotem, blauem und lila Feenfeuer akzentuiert wurde, wirkte er mehr wie ein abstraktes Kunstwerk als wie ein

Belagerungsturm. Und doch war er eine Festung mit Schießscharten und einem magischen Tor darin, und in dem Moment, da er sich ausdehnte, strömten aus dem magischen Tor die Schützen von Bregan D'aerthe auf ihre sicheren Posten. Bevor die vielen Shadovar auch nur begriffen hatten, woher das Erdbeben stammte, rasten aus den Schießscharten die mit tückischem Drow-Gift überzogenen Bolzen der Armbrüste.

Der Einzige, den weder das Erdbeben noch die Geschosse

erwischt hatten, war der Mann mit Taulmaril, der so, wie der Balkon sich verzogen hatte, recht gut vor den Drow-Schützen verborgen war. Nachdem er wieder sicheren Stand hatte, zielte er mit dem mächtigen Bogen genau auf Jarlaxle, der nach wie vor dort unten schwebte und den Schwertkämpfer auf der jetzt geneigten Treppe beobachtete.

Er würde den Zauberpfeil nicht kommen sehen, das wusste der Schütze, und er ließ die Sehne los, um Jarlaxle den Pfeil in die Brust zu jagen.

Draygo Quick reagierte erbost, als er auf der Treppe zu seinem privaten Turm nach hinten taumelte. Aber er hatte sich schnell gefangen, obwohl er oben Türen aufspringen und seine Lehrlinge rufen hörte. Sie näherten sich rasch.

»Fürst Draygo, was ist das?«, rief einer, der über ihm um die Ecke gelaufen kam.

Ja, was war das?, fragte sich auch Draygo Quick. Was hatte dieser verfluchte Drow ihm angetan? Ihm und seiner Burg?

Der alte Hexer machte kehrt und

rannte mit einer für sein Alter verblüffenden Energie eilends wieder zurück. Doch als er am Fuß der Treppe durch die Tür ins Vorzimmer stürmte, traf er auf einen weiteren Akolythen, der ihm mit kalkweißem Gesicht und weit aufgerissenen Augen entgegenkam.

»Ein ... ein Turm, Meister!«, schrie der Mann.

»Der Turm?«, fragte Draygo und blickte über die Schulter.

Der Akolyth schüttelte hektisch den Kopf. »Ein Turm«, stellte er richtig und verschwand durch die

andere Tür, womit Draygo einen Blick auf die schwarzen Adamantmauern von Caer Gromph werfen konnte.

»Bei den Göttern«, flüsterte Draygo Quick. »Eine Invasion.«

Er rief seine Schüler zusammen und forderte sie auf, sich um die Treppe zu formieren und den Turm mit ihrem Leben zu verteidigen. Dann stürmte er noch einmal die Treppe hinauf bis in sein Zimmer, um auf diese Kriegserklärung zu reagieren. Als er das hinterste Zimmer erreichte, blieb er vor

Schreck wie angewurzelt stehen.

Denn neben dem Podest mit dem Käfig von Guenhwyvar warteten zwei absolut unerwartete und unangekündigte Besucher: große Zweibeiner mit nur drei Fingern an jeder Hand und zwiebförmigen hässlichen Köpfen, die an einen Oktopus erinnerten.

Der eine wandte sich ihm zu, wackelte mit den Tentakeln und schwenkte die Arme. Ein Schwall Psi-Energie drang auf den Hexer ein und verwirrte seine Sinne. Instinktiv aktivierte er seine mentale

Verteidigung, um dagegen anzukämpfen, und tatsächlich erwies sich die Willenskraft des mächtigen alten Hexers als überlegen. Doch als sein Sehvermögen zurückkehrte, erlebte er einen zweiten Schock, denn jetzt tauchte auf dem Podest Guenhwyvar auf und brachte es mit ihrem geballten Raubtiergewicht ins Wanken. Der glühende Hass in den Augen des Panthers war unverkennbar, und als das Tier lossprang, glaubte der Zauberer, er wäre verloren.

Aber mitten im Satz löste Guenhwyvar sich auf, und dieser Nebelwirbel verflog und beförderte den gequälten Panther nach all der Zeit endlich wieder in ihre Heimat, die Astralebene.

Die beiden Illithiden wandten sich Draygo Quick zu, und in den Händen des zweiten sah er die Pantherskulptur. Beide deuteten mit ihren hässlichen Tentakeln in seine Richtung, und beide verschwanden gleichzeitig im Äther.

Überwältigt wich Draygo Quick zurück. Er kochte vor Zorn und

behte vor Entsetzen.

Aus den brechenden Geländern schossen die winzigen Drachen und aus den knarrenden Deckenbalken die Gargylen. Sie alle wurden vom Turm mit Drow-Feuer, Blitzschlägen, magischen Geschossen und Armbrustbolzen eingedeckt.

Weiter unten traf der Blitzpfeil Jarlaxle in die Brust, und die Explosion tauchte den ganzen Raum in ein gleißendes Licht. Noch ehe sich seine Drow-Augen von dieser Helligkeit erholt hatten, bohrte sich

ein zweiter Pfeil gleich neben den ersten.

Jarlaxle warf einen Blick auf seine Brust, dann einen auf den Schützen, der gerade zum dritten Mal auf ihn zielte.

»Guter Schuss«, gratulierte er ihm. Der verwirrte Schatten löste vor lauter Schreck den nächsten Schuss aus und traf sein Ziel erneut.

Doch wieder schien Jarlaxle den Treffer ungerührt hinzunehmen. Diesmal schenkte er ihm keinerlei Beachtung, weil er gerade die Schlagkraft seiner Armee und die

makabre Schönheit der qualmenden kleinen Drachen bewunderte, die abwärts trullerten.

Da sprang der Schwertkämpfer heran, der Blaues Licht erhoben hatte. Die Waffe leuchtete strahlend hell. Mit einem kräftigen Schlag zog er sie dem abgelenkten Jarlaxle quer übers Gesicht.

Doch die Klinge hinterließ keine Spur, nicht einmal einen Blutstropfen.

»Schon mal was von einer kinetischen Barriere gehört?«, fragte der Drow unschuldig.

Der Schatten heulte auf und hob erneut den Säbel, aber Jarlaxle setzte gar nicht erst zur Verteidigung an. Die Klinge traf ihn nur einen Moment, nachdem er die Wache berührt hatte, und in diese Berührung legte er die gesamte vernichtende Energie der drei Pfeile und des ersten Säbelstreichs, die von Kimmuriels kinetischer Barriere abgefangen worden waren.

Das Gesicht des Schattens klaffte auf. Sein Oberkörper explodierte dreimal in Folge, und dann flog er inmitten einer tiefroten, sprühenden

Blutwolke nach hinten.

Blaues Licht hatte zwar getroffen, aber keinen Schaden angerichtet. Jarlaxle war äußerst erleichtert, als ihm klar wurde, dass Kimmuriels Schutzschild nach wie vor wirkte.

Mit einem trockenen Grinsen auf dem Gesicht wandte sich der Drow-Söldner dem Schützen zu. Jarlaxle brach seine Levitation ab, setzte auf dem Boden auf und sprang los. Dabei rief er erneut den Schwebezauber zu Hilfe, und nun hob ihn sein Satz zum Balkon empor.

Der erschrockene Schütze war dumm genug, zwei weitere Schüsse abzufeuern, so dass Jarlaxle spürte, wie die Energie, die ihn umgab, wieder anstieg.

Aus der Grube flog ein Shadovar-Körper nach oben und landete auf dem Boden. Kurz darauf folgte der zweite tote Türwächter. Beide waren in ein dünnes Elfenseil verschnürt.

Jetzt dienten sie als Anker, und aus dem tragbaren Loch kletterte Athrogate, der die Yochlol-

Verkleidung abgeschüttelt hatte. Der grimmige Zwerg war gerade aufgestanden, als die Außentür aufflog und weitere Wachen hereinstürmten.

»Nehmt euch nur Zeit!«, brüllte der Zwerg strahlend, während seine Morgensterne den erstbesten Schatten zur Seite fegten.

Kurz darauf jedoch stöhnte Athrogate auf und warf einen Blick auf seinen Arm, in dem ein Bolzen steckte.

»Hmm«, grollte er. »Verdammte Drow.«

Ringsumher sirrten immer mehr solcher Pfeile heran, die in der Regel die Shadovar vor ihm trafen.

»Gift«, stieß einer von ihnen schleppend hervor. Athrogate sah den Bolzen in seiner Wange, dicht unter dem linken Auge des armen Narren.

Der Zwerg griff nach oben und zog dem Shadovar den Bolzen aus dem Gesicht, drehte ihn um und saugte einmal kräftig daran. Mit einem fragenden Gesichtsausdruck warf er den Bolzen auf den Boden, bewegte das Gift einmal kräftig im Mund

herum und nickte dann zustimmend.

»Aye«, sagte er und spie es mit etwas Speichel aus.

Der Shadovar fiel schlafend auf den Boden. So erging es auch etlichen anderen, doch ein paar zumindest konnten sich der einschläfernden Wirkung des Drow-Gifts erwehren. Dennoch verlangsamte es ihre Bewegungen und ließ sie träger parieren, so dass Athrogate – der nach Jahrzehnten an Jarlaxles Seite natürlich eine vollständige Resistenz gegen dieses

Gift entwickelt hatte – selbstvergessen zwischen sie waten und mit seinen mächtigen Morgensternen nach allen Seiten austeilen konnte.

Hinter ihm strömten die Drow-Krieger aus ihrem Turm, doch keiner schloss sich dem wilden, unberechenbaren Zwerg an, der glücklich sein ganz persönliches Blutbad anrichtete.

»Wirklich?«, fragte Jarlaxle ungläubig, als der Bogenschütze mit Taulmaril auf ihn zielte. Jarlaxle hatte auf dem Weg zu dem

Schützen schon drei Treffer absorbiert, ohne dass diese ihm geschadet hätten.

Der verängstigte Schatten zitterte so stark, dass ihm der Pfeil vom Bogen rutschte.

»Gib ihn einfach her«, sagte Jarlaxle und streckte die Hand aus. Da bemerkte er, dass dieser Shadovar auch ein ganz besonderes Mithril-Hemd trug, das er gut kannte. »Oh, und das Hemd von meinem Freund bitte auch.«

Um seinen Worten Nachdruck zu verleihen, wandte sich Jarlaxle

einer herabstoßenden Gargyle zu und ließ die geballte kinetische Energie in seinem Schild auf sie los. Die Kreatur explodierte unter der Wucht des Einschlags. Ein Schauer aus winzigen Steinchen prasselte auf den Balkon und in den Saal herunter.

»Wirklich?«, wiederholte Jarlaxle an den Schatten gewandt, der sich verzweifelt bemühte, einen neuen Pfeil an die Sehne zu legen.

Da endlich begriff der Narr und reichte ihm den Bogen, wobei seine Hand so zitterte, dass Jarlaxle Mühe

hatte, sein Lachen zu unterdrücken.

»Und das Mithril-Hemd«, verlangte er. »Und alles andere, was meinen gefangenen Freunden gehört hat. Am besten ziehst du dich nackt aus, und dann machst du die Runde und sammelst ihre Siebensachen ein. Aber ich warne dich: Wenn am Schluss etwas fehlt, teilst du das Schicksal dieser Gargyle!«

Der Schatten stieß ein leises Wimmern aus, warf einen Ring und Armschienen auf den Kleiderstapel und huschte davon, wobei er sich mit jedem Schritt verbeugte.

»Alles!«, rief Jarlaxle ihm nach.

»Seid begrüßt, Fürst Draygo«, sagte der Drow zu dem überraschten Hexer, nachdem er sich in Draygo Quicks Zimmer direkt neben dem Platz materialisiert hatte, wo eben noch die Illithiden gestanden hatten.

Draygo Quick sah ihn ebenso prüfend wie ungläubig an. Der Hexer ging seine Optionen durch. Insbesondere hätte er gern gewusst, ob die gefährlichen Illithiden noch in der Nähe waren.

Es gab nicht viele Kreaturen im bekannten Multiversum, die Draygo Quick aus der Fassung brachten, doch die Gedankenschinder mit ihren Oktopusköpfen fielen ohne Zweifel in diese Kategorie.

Hinter ihm ging die Tür auf, und eine seiner Studentinnen schnappte nach Luft.

Draygo Quick hob die Hand, um sie zur Ruhe zu ermahnen.

»Sag ihr, sie möge die Tür schließen und verschwinden«, verlangte der Drow. »Meine Partner und ich haben nur wenig Zeit, und

ich möchte Euch allein sprechen.«

»Sprechen?«, erwiderte Draygo Quick misstrauisch.

»Fürst Draygo, seid vernünftig«, sagte der Drow. »Wir sind doch beide Geschäftsleute.«

»Kimmuriel«, flüsterte Draygo Quick. Jetzt ergab das alles einen Sinn. Kimmuriel Oblodra von Bregan D'aerthe wurden mächtige Psi-Kräfte zugeschrieben. Das würde seine Zusammenarbeit mit den Gedankenschindern erklären, den hierin beschlagensten Wesen überhaupt.

»Zu Euren Diensten«, bestätigte Kimmuriel.

»Zu Euren Diensten, meint Ihr«, entgegnete Fürst Draygo. »Ihr wagt es, einen derart unverfrorenen Angriff gegen einen Fürsten von Nesseril zu führen? Ihr wagt es, meine Privaträume zu betreten und mich vor meinen Augen zu bestehlen?«

»Eure Schülerin«, warf Kimmuriel ein und wies zur Tür.

»Und wenn ich beschließe, sie bleiben zu lassen, zum Beispiel, um andere zu rufen?«

»Dann löse ich mich wieder auf, und Ihr bekommt keinerlei Ausgleich für die Verluste, die Ihr heute erlitten habt«, antwortete Kimmuriel und hielt die Onyxstatue der befreiten Guenhwyvar hoch. »Leider ganz erhebliche Verluste.«

Der Hinweis darauf, dass hier doch noch ein gewisser Gewinn warten mochte, war schwer zu überhören. »Geh schon!«, fauchte Draygo Quick seine Schülerin nach kurzem Nachdenken an. Sollte es zum Kampf kommen, so würde sie ihm gegen diesen Drow oder gegen die

Illithiden ohnehin nicht beistehen können, das wusste Draygo Quick.

»Meister!«

»Geh!«, rief er erneut.

»Aber die Dunklelufen haben bis auf den Turm die gesamte Burg eingenommen!«, schrie die Frau.
»Und wir sitzen hier hinter einer Wand aus Adamant gefangen!«

Draygo Quick sprang auf und ging wütend auf die junge Schattenfrau los. Seine Augen waren weit aufgerissen, die Nasenflügel gebläht. Solche Ausbrüche waren bei dem mächtigen, stets auf

Haltung bedachten Fürsten so selten, dass dieser die gewünschte Wirkung zeigte, denn die Frau quiekte entsetzt auf und schlug im Gehen die Tür hinter sich zu.

Draygo Quick atmete tief durch, um seine Fassung wiederzugewinnen. Dann wandte er sich Kimmuriel zu. »Wie könnt Ihr es wagen?«, fragte er leise.

»Wir haben Euch einen Gefallen getan, und Euer Lohn wird höher sein als die von uns verursachten Unannehmlichkeiten«, antwortete Kimmuriel.

»Durch Euren Angriff auf meine Residenz?«

»Der dient nur zu Eurem Schutz. Wie sonst solltet Ihr dem Herrscher von Trübschmiede und den übrigen Fürsten das Verschwinden von Drizzt und den anderen erklären? Denn das ist natürlich der Grund unseres Kommens. Die Schäden an Eurem Wohnsitz sind in der Tat beträchtlich – so ist Jarlaxle nun einmal, fürchte ich. Er hält es immer für das Beste, eine Schlacht durch absolute Überlegenheit schnellstmöglich zu gewinnen, und

das ist ihm wie üblich gelungen.«

»Wenn Ihr mich für geschlagen haltet, kennt Ihr Draygo Quick schlecht.«

»Oh, bitte, Fürst Draygo, seid vernünftig«, erwiderte Kimmuriel mit hörbarer Herablassung.

Vielleicht war es aber auch nur absolute Selbstsicherheit, dachte Draygo Quick.

»Eure Burg lässt sich reparieren, und wir werden möglichst wenige von den Soldaten töten, die für Euch kämpfen. Das heißt, dies ist zwar alles ein wenig unangenehm

für Euch, aber mehr muss es auch nicht werden und gewiss nicht so tragisch, wie es werden könnte, wenn Ihr Euren Stolz über Euren Pragmatismus stellt. Wir kommen auf Geheiß von ... nun, lasst uns einfach sagen, dass die Herrin Lolth sich nicht nehmen lässt, was ihr gehört. Ich bezweifle, dass Ihr den Krieg wünscht, der ausbrechen könnte, wenn Ihr auf Eurem Stolz beharrt.«

»Die Herrin Lolth?«, wiederholte Draygo Quick, ohne seine Faszination zu verbergen. »Wegen

Drizzt?«

»Das dürfte Euch nichts angehen«, wehrte Kimmuriel ab.

»Also ist er ein Auserwählter.«

Kimmuriel schüttelte den Kopf.

»Das behaupte ich nicht.«

»Aber die Herrin Lolth ...«

»Hat ihre eigenen Pläne, und nur ein Narr würde so tun, als ob er sie verstünde«, sagte Kimmuriel. »Es ist auch unwichtig. Hier ist mein Angebot, und das mache ich nur dieses eine Mal: Ihr bleibt in diesen Räumen, bis wir unsere Arbeit getan haben. Haltet Eure

verbliebenen Untergebenen zurück. Ihr habt sowieso kaum eine andere Wahl. Wir werden schon bald wieder weg sein.«

»Mit Schätzen«, bemerkte Draygo Quick und nickte zu der Onyxfigur.

Kimmuriel zuckte nachlässig mit den Schultern. »Ihr wollt wissen, ob Drizzt in Mielikkis oder Lolths Gunst steht«, sagte der Drow.

»Ihr wisst es?«

»Ich habe gewisse Erkenntnisse, die zu der von Euch angestrebten Klärung dieser Frage beitragen könnten«, antwortete Kimmuriel.

»In der Tat habe ich Antworten, welche die Frage nach Drizzt Do'Urdens Treue oder der ihn schützenden Göttin unwichtig machen werden.«

Draygo Quick schluckte.

»Ich komme aus dem Illithiden-Nest«, erklärte Kimmuriel, und Draygo schluckte erneut, denn wenn irgendein Geschöpf des Multiversums Antworten zum Schicksal von Abeir-Toril hatte, dann gewiss diese Gruppe.

»Sind wir also im Geschäft?«, fragte Kimmuriel.

»Ihr erledigt, was Ihr zu tun habt, und verschwindet? Was noch?«

»Ihr haltet Euch an den Vertrag, den Jarlaxle mit Fürst Parise Ulfbinder geschlossen hat.«

»Unsinn!«, schimpfte Draygo Quick. »Ihr könnt mir nicht den Krieg erklären und gleichzeitig kalt lächelnd ein Handelsabkommen unterschreiben!«

»Wir haben Euch nicht den Krieg erklärt«, korrigierte Kimmuriel. »Wir kamen, um etwas zurückzuholen, was Euch nicht gehört.«

»Drizzt und seine Begleiter haben

meine Burg angegriffen! Ich habe das Recht, mich zu verteidigen, und mit diesem Recht beanspruche ich diese Beute!«

»Und dabei«, fuhr Kimmuriel fort, ohne seine Tirade zu beachten, »haben wir Euch vor einem weit unnachgiebigeren Zorn bewahrt, der weit weniger Interesse daran hätte, Euch weiteratmen zu lassen. Dieser Überfall hat Euch wahrscheinlich das Leben gerettet, Fürst Draygo.«

Draygo Quick versagte die Stimme. Was sollte er dem noch

entgegenzusetzen?

»Aber wir erwarten keine Dankbarkeit, nur eine kluge Entscheidung«, fuhr Kimmuriel fort.

»Wir haben Euch Deckung gewährt, und ich biete Euch mehr Einsicht in das an, was zwischen dem Schattenreich und Toril abläuft, als Drizzt Do'Urden Euch je verschaffen könnte.«

»Ihr habt mir also einen Gefallen getan, mich gedeckt und mir das Leben gerettet«, fasste Draygo Quick es skeptisch zusammen. »Und jetzt bietet Ihr mir noch ein

Geschenk an. Und das alles gegen ein paar Schätze und einen Gefangenen?«

»Eigentlich hatte ich mir deutlich mehr erhofft.«

»Sprecht.«

»Wenn ich Euch meine Informationen gebe, dürfte Euch klar sein, dass unsere jeweiligen Vereinigungen, Bregan D'aerthe sowie Ihr und die anderen Fürsten von Nesseril, von unserem Bündnis stark profitieren werden.«

»Woher weiß ich, dass Ihr mich nicht belügt?«

Kimmuriels Gesicht blieb wie üblich ausdruckslos. »Hätte ich das nötig? Euer Turm steckt voller unsichtbarer Illithiden, die darauf brennen, sich an den Gehirnen der Schatten zu laben. Allein durch mein Wort seid Ihr und Eure Akolythen geschützt.«

»Die Illithiden gehorchen einem Drow?«, fragte der Hexer zweifelnd.

»Im Augenblick, ja.«

So beiläufig, wie Kimmuriel dies sagte, verflogen alle Zweifel von Draygo Quick, und er verstand, dass er kein besseres Angebot

bekommen würde.

»Gut«, antwortete Kimmuriel. Erst da begriff Draygo Quick, dass der Dunkelelf seine Gedanken las.

»Ich bin innerhalb eines Zehntages zurück«, versprach Kimmuriel. »Bis dahin solltet Ihr Eure Leute zu ihrer eigenen Sicherheit in diesem Turm behalten.«

Draygo Quick wollte Einwände erheben, aber Kimmuriel drehte sich um und verschwand direkt durch die Wand.

Fürst Draygo sank auf seinen Stuhl, zutiefst erbost, aber auch

zutiefst neugierig.

Kapitel 24

Nachbeben

Drizzt hatte sich verteidigungsbereit zusammengekauert. Er wusste nicht, was los war. Das Zimmer hatte kräftig gewackelt, doch der Drow konnte sich nicht vorstellen, was ein solches Beben hervorrufen mochte. Spontan dachte er an die Katastrophe, die Niewinter ausgelöscht hatte, an den Vulkan, der ihn mit seiner unglaublichen

Druckwelle umgerissen hatte.

War das hier demnach eine ähnliche Naturkatastrophe?

Drizzt blieb auf den Zehenspitzen, lauschte und hielt die Augen offen, denn er wusste, dass er unter Umständen blitzschnell wegspringen musste. Womöglich würde ein neues Erdbeben die Wand aufsprengen und die Decke einstürzen lassen. Er musste schnell genug sein, um in solch einem Fall ausweichen zu können. Und vielleicht konnte er sich mit einem großen Satz tatsächlich aus Draygo

Quicks bröckelnden Mauern befreien.

Aber was dann?

Bald darauf hörte der Drow draußen vor der Tür rennende Füße und Protestgeschrei, gefolgt von Ächzen und Stöhnen und dem nur allzu vertrauten Zusammensacken toter Leiber auf dem harten Boden.

»Ein Angriff«, flüsterte er, und kaum hatte er diese Worte ausgesprochen, da sprang auch schon die Tür auf.

Kampfbereit spannte er sich an. Dann aber schnappte er nach Luft,

und seine Gedanken überschlugen sich derart, dass er zwar einen Namen sagen wollte, aber kaum einen Laut herausbrachte.

»Die Freude ist ganz meinerseits«, sagte Jarlaxle mit einem trockenen Lächeln. »Ich habe dich vermisst, alter Freund.«

»Was? Wie?«, stotterte Drizzt. Abgesehen von allem, was diese unerwartete Begegnung zu bedeuten hatte, hatte er immerhin geglaubt, Jarlaxle wäre in Gauntlgrym umgekommen. Der Anblick dieses Drow, einer weiteren

Verbindung zu längst vergangenen Zeiten, überwältigte ihn so sehr, dass er seine Erleichterung nicht für sich behalten konnte. Er sprang zu Jarlaxle und schloss ihn fest in die Arme.

»Ambergris«, erklärte Jarlaxle. »Sie ist als Einzige aus Draygo Quicks Festung entkommen und hat mich hierhergeführt.«

»Aber du bist in Gauntlgrym gestorben!«

»Bin ich das?« Jarlaxle trat einen Schritt zurück und musterte seine Arme und seinen Oberkörper. »Ich

fürchte, da muss ich widersprechen.«

Jetzt beäugte Drizzt ihn misstrauischer. »Das ist ein Trick von Draygo ...«

Jarlaxles Lachen schnitt ihm das Wort ab. »Immer mit der Ruhe, mein argwöhnischer Freund. Erinnerst du dich an den Tag deiner Flucht aus Menzoberranzan vor all den Jahren, nachdem du mit Catti-brie einen Stalaktiten durch das Dach von Haus Baenres Kapelle geschleudert hattest? Habe ich dir damals nicht bewiesen, dass ich als

Freund voller Überraschungen stecke? Ich werde dir alles über die Ereignisse in Gauntlgrym und danach erzählen, aber später. Denn jetzt sollten wir erst einmal von hier verschwinden.«

Drizzt überlegte kurz, doch dann wurde ihm klar, dass er tatsächlich Jarlaxle vor sich hatte, den wahren, lebenden Jarlaxle, der kam, um ihn zu retten.

»Das Erdbeben? Das warst du?«

»Du wirst es bald zu sehen bekommen«, versprach Jarlaxle.
»Aber vorher: hier.« Er zog einen

Beutel aus dem Gürtel und kippte ihn aus. Heraus kam alles Mögliche – ein Bogen mit Köcher, zwei Krummsäbel und der passende Schwertgurt dazu, Stiefel, ein Mithril-Hemd, ein Einhorn zum Umhängen, magische Armschienen. Das alles hätte nie in den kleinen Beutel gepasst, wenn dieser nicht mit starker Magie belegt gewesen wäre. »Ich glaube, das ist alles, aber meine vielen Begleiter suchen noch, für den Fall, dass wir etwas übersehen haben.«

Ungläubig starrte Drizzt den Stapel

an, wusste aber natürlich bereits nach dem ersten flüchtigen Blick, dass wirklich etwas fehlte.

»Und da hätten wir dies hier«, sagte Jarlaxle. Drizzt blickte auf und sah den Ring aus reinem Rubin in der Hand des Söldners. Diesen Ring hatte Drizzt dem Xorlarrin-Zauberer abgenommen. »Weißt du, was das ist?«

»Ein Zaubererspielzeug, schätze ich.«

Jarlaxle nickte. »Und nicht ohne Macht. Bewahre ihn gut.« Er warf Drizzt den Ring zu, der ihn auffing

und sogleich ansteckte.

»Und das hier«, fügte Jarlaxle hinzu, und als Drizzt erneut auf sah, hielt der lächelnde Söldner das in die Luft, was Drizzt am wichtigsten war: die Onyxfigur von Guenhwyvar. Mit zitternden Händen nahm Drizzt sie entgegen.

»Sie ist jetzt frei«, erläuterte Jarlaxle. »Draygo Quicks Bindung an diese Ebene existiert nicht mehr. Sie ist in ihrer Heimat, der Astralebene, wo sie sich erholt und deinen Ruf erwartet.«

Drizzt merkte, wie seine Knie

weich wurden. Er stolperte nach hinten und sackte fassungslos auf einen Stuhl. »Danke«, sagte er wieder und wieder.

»Wir sind noch nicht fertig«, erklärte Jarlaxle. »Wir müssen von hier verschwinden.«

»Effron ...«, begann Drizzt.

»Gleich«, versicherte ihm Jarlaxle und klopfte auf einen zweiten Beutel, der dem glich, in dem Drizzts Besitz gesteckt hatte. »Schnapp dir dein Zeug und komm mit. Anziehen kannst du dich unterwegs. Halte dich kampfbereit,

falls wir noch nicht endgültig gesiegt haben.«

Bis die beiden Efrons Zimmer erreichten, das bereits von Drow-Kriegern bewacht wurde, hielt Drizzt seinen Bogen im Anschlag und war vollständig angekleidet. Er musste sich stark beherrschen, nicht in die Pfeife zu blasen und Andahar zu rufen, so sehr sehnte er sich nach seinem Einhorn. Das Gefühl der Normalität kehrte in sein Herz zurück, und doch fühlte sich alles noch seltsamer an als zuvor, so als ob man sehen würde, dass

alle Wege zu dem Ort führten, wo man einst gelebt hatte, um dann festzustellen, dass man dort nicht mehr zu Hause war.

Er war sich einfach nicht sicher. Am liebsten hätte er Guenhwyvar gerufen, denn er wollte ihre zuverlässige, weiche Flanke neben sich spüren, aber er wusste, dass hierfür nicht der richtige Zeitpunkt war. Als er sich ins Gedächtnis rief, wie er sie das letzte Mal erlebt hatte, so ausgezehrt und dem Tode nahe, beschloss er, mindestens einen Zehntag zu warten, bevor er

sie zu sich rief.

Als es rumste, blickte er auf und sah Effrons Sachen vor dem sichtlich überraschten Tiefling liegen.

»Ihr habt Draygo Quick getötet?«, flüsterte Efron atemlos.

»Würde dir das gefallen?«, erwiderte Jarlaxle.

Efron sah ihn fragend an und erklärte dann: »Nein.«

Jarlaxles lächelndes Nicken überraschte Drizzt und ließ ihn argwöhnen, dass diese Frage eine Art Test gewesen war. Aber er ließ

es dabei bewenden, denn sie hatten offensichtlich noch mehr zu tun.

Tatsächlich führte Jarlaxle sie sofort weiter, und zwar in die Richtung, aus der er gekommen war, und dann hinunter in die Eingangshalle. Ungläubig

bestaunten Effron und Drizzt den Adamantturm, der sie dort erwartete. Er wuchs aus dem zerbrochenen Boden und stand zwischen den Mauern, als hätte ein Riese ihn wie einen Speer mitten in das Gebäude geschleudert.

»Sei mir gegrüßt, Elf!«, brüllte Athrogate, der Zwerg, und stapfte herbei, um Drizzt angemessen zu begrüßen.

»Ihr seid in Gauntlgrym in den Abgrund gestürzt«, sagte Drizzt. »Alle beide.«

»Aye, und es hat ein volles Jahr gedauert, bis der Bart nachgewachsen war, verdammter Feuerwurm, bruhahaha!«, erwiderte Athrogate.

»Ich denke, wir werden noch viele Nächte am Feuer sitzen und darauf trinken«, erklärte Jarlaxle. »Aber in

einer anderen Welt, nicht hier.« Er wies auf die offene Turmtür. »Athrogate bringt euch zum Tor.«

»Tor?«, fragte Effron.

»Nach Luskan«, antwortete Jarlaxle und schob Drizzt und Effron weiter. »Du bleibst bei ihnen«, befahl er Athrogate. »Ich komme gleich nach.«

»Nur wenn der Elf bei der süßen kleinen Ambergris ein gutes Wort für mich einlegt«, sagte Athrogate und zwinkerte Drizzt übertrieben zu.

Der erneut oder immer noch überwältigte Drizzt konnte nur

dümmlich nicken, ehe er ihm folgte. Er legte eine Hand an seinen eigenen Beutel und schob dann die Finger hinein, um die Konturen von Guenhwyvars Statue abzutasten, die das Versprechen bargen, eine wahre Freundin wiederzusehen.

Inzwischen waren die meisten Drow abgezogen, doch Jarlaxle war noch nicht fertig. Er beließ den magischen Turm von Caer Gromph an Ort und Stelle und hoffte, dass Fürst Draygo sich Kimmuriels Worte zu Herzen genommen hatte.

Zuerst eilte Jarlaxle durch mehrere

kleine Räume in der linken hinteren Ecke der Eingangshalle. Kimmuriel hatte ihm den Weg verraten, und er ging davon aus, dass es kaum Hindernisse oder Posten zu bewältigen gab. Dennoch war er nervöser als bei jedem anderen Teil seiner Rettungsaktion.

Und es war nicht Draygo Quick, der für die Schweißperlen auf seiner Stirn verantwortlich war, die ein so seltener Anblick waren. Er hatte auch keine Angst vor Wachen oder vor dem brutalen Feind, der irgendwo hier lauerte.

Nein, das Problem war derjenige, den er zu retten hoffte.

Er lief in die Gewölbe unter der Burg hinunter, bis er an einem langen Gang auf drei Türen traf. Davor lagen gefesselt und geknebelt vier von Draygo Quicks Wächtern, zwei davon wach, die anderen noch unter dem Einfluss des Schlafgifts.

Jarlaxle tippte grüßend an seinen Hut, als er über sie stieg, um zur mittleren Tür zu gelangen. Dort holte er tief Luft, stieß sie auf und machte sie bewusst leise hinter sich

zu. Er hatte einen ausgedehnten Kellerkomplex mit niedrigen halbrunden Durchgängen zwischen dicken Steinsäulen unter der Burg erreicht. Zum Glück hatte Caer Gromph seine Wurzeln nicht in diesen Bereich der Festung gebohrt.

Jarlaxle lief langsam, immer dicht an den Säulen, um ein Gefühl für die staubigen alten Katakomben zu entwickeln. Hier herrschte ein intensiver Fäulnisgestank, und an den Wänden waren Krypten zu sehen, die sich zum Hauptteil hin öffneten. Dort lagen die sterblichen

Überreste jener, die hier zur Ruhe gebettet worden waren, viele mit verschränkten Armen, andere, bei denen die Knochen schon auseinanderrutschten. Dank seiner Infravision nahm Jarlaxle rostige Schwerter und angelaufene Kronen wahr, zerfallene, schimmelige Roben und kleine Tierchen, die davonhuschten, aber insgesamt war es zu finster, um sich einen genauen Überblick zu verschaffen. Jarlaxle duckte sich an einen der Bögen und zog eine kleine Keramikugel heraus. Er hielt sie an

die Lippen, flüsterte einen Befehl und warf sie tiefer in die Katakomben.

Die Kugel rollte davon, schlug irgendwo dagegen und ging, als sie liegen blieb, in Flammen auf. Funkensprühend erhellte sie den Staub und flackerte so hell wie eine Fackel, die ringsherum unheimliche Schatten warf.

»Komm und spiel mit mir, meine Hübsche«, flüsterte Jarlaxle.

Er erstarrte und lauschte. Er glaubte, unweit von seiner Position ein Schlurfen gehört zu haben, und

rückte behutsam in diese Richtung vor.

In der Nähe des Durchgangs richtete er sich auf, hielt inne und beobachtete die tanzenden Schatten.

Plötzlich war einer dieser Schatten kein Schatten mehr, sondern die Medusa, die ihn ansprang, während er zu ihr herumfuhr. Sie hatte die roten Augen weit aufgerissen, und ihr tödlicher Blick erfasste ihn.

Jarlaxle sah sie kommen, mit all ihrer entsetzlichen Ausstrahlung, und wusste sofort, dass nur seine

magische Augenklappe ihn gerade gerettet hatte. Ohne sie würde seine Haut sich schon jetzt in Stein verwandeln. Er beschwor seine angeborenen Drow-Fähigkeiten herauf, seine natürliche Affinität zu den magischen Kräften des Unterreichs, und umgab sich und die Medusa mit einer Kugel undurchdringlicher Finsternis, um seine Gegnerin ihrer mächtigsten Waffe zu berauben.

Gleichzeitig beförderte er mit seiner linken Hand einen Dolch nach dem anderen aus seiner

Armschiene, die er nach der Medusa warf, und hielt auch schon einen Dolch in der Rechten, den er mit einem Ruck des Handgelenks zum Schwert verlängerte, das er vor sich hielt. So hoffte er, die Medusa und ihr Haar aus lebenden Giftschlangen von sich fernzuhalten.

Als er sie mit seiner Waffe nicht ertastete, stieß er weiter nach vorn. Aber noch immer traf er nur Luft. Da wusste er, dass die Medusa sich weggeschlichen hatte.

Jarlaxle war zwar blind, aber keineswegs hilflos. Er hatte sich die

Umgebung kristallklar eingeprägt, so dass er sich jetzt bewegen konnte, ohne zu zögern. Er duckte sich unter dem Bogen hindurch, der für ihn nur schulterhoch war. Dahinter hatte er die magische Finsternis bereits verlassen und lehnte sich rücklings gegen den Pfeiler.

Dabei wäre er jedoch beinahe gestrauchelt, denn in diesem Moment sah er den Mann, den er jahrzehntelang als Freund bezeichnet hatte.

Artemis Entreri hielt natürlich

absolut still, auch wenn er beim Anblick der Medusa offenkundig in Bewegung gewesen war. Er stand etwas schief aufgerichtet neben Dahlia, als hätte er noch versucht, sie wegzustoßen. Jarlaxle brauchte nicht viel Phantasie, um sich auszumalen, was sich unmittelbar vor der Tragödie abgespielt hatte.

Diese Ablenkung kam ihn jedoch beinahe teuer zu stehen, denn dadurch bemerkte er das Nahen der Medusa erst im letzten Augenblick. Er sprang zur Seite und fuhr herum, um sich der Angreiferin zu stellen,

ohne diese anzusehen. Stattdessen hob er einen Stab auf ihre Kopfhöhe, lauschte gebannt dem Zischen der Schlangen, als sie in Reichweite kam, um ihn anzugreifen, und sprach dann einen Befehl. Das Zischen brach abrupt ab, und Jarlaxle atmete erleichtert auf, als die Medusa rückwärts taumelte.

Jetzt wagte er, sein Auge zu öffnen. Das unheilvolle Wesen kämpfte um sein Gleichgewicht. Der Kopf war in zähen Schleim eingehüllt, und auch ihre Hände,

mit denen sie versucht hatte, das klebrige Zeug abzuziehen, hingen daran fest.

Eine der Schlangen hatte sich aus der klebrigen Masse befreit und schien Jarlaxle zu drohen, doch die Medusa war zu weit weg, als dass sie hätte zuschlagen können.

Dennoch konnte diese freie Schlange ihr vielleicht den Weg weisen, dachte er. Er wusste nicht, welche Verbindung zwischen einer Medusa und ihren Schlangen bestand und ob sie womöglich durch deren Augen sehen konnte.

Deshalb feuerte er eine zweite Schleimkugel auf sie ab, die ihren Leib traf und sie rücklings an den Durchgang fesselte.

Er überlegte, ob er hingehen und sie töten sollte, fand dann jedoch, dass Fürst Draygo bei künftigen Begegnungen vielleicht zugänglicher sein würde, wenn er das mächtige Zauberwesen am Leben ließ. Sicherheitshalber beobachtete er die Medusa aber noch zwei Minuten, bis er sicher war, dass sie wirklich und wahrhaftig gefangen saß.

Jarlaxle drehte sich zu den Statuen um und entdeckte rasch die dritte, die von Afafrenfere. Aus einem seiner vielen Beutel zog der Drow ein großes Gefäß, das er auf halbem Weg zwischen dem Mönch und den anderen beiden aufstellte.

Er holte tief Luft, denn er wusste nicht, ob das, was jetzt kam, funktionieren würde. Nicht einmal Gromph, der es für ihn vorbereitet hatte, konnte dies garantieren. Und selbst wenn es klappte, der Erzmagier hatte ihn gewarnt: Die Verwandlung von Fleisch zu Stein

und dann wieder zurück zu Fleisch war für den Körper ein derartiger Schock, dass viele die eine oder die andere Mutation nicht überleben würden.

»Entreri und Dahlia«, flüsterte der Drow unschlüssig. »Mutige Herzen.« Den Mönch bedachte er mit einem Achselzucken, denn dieser Fremde war ihm ziemlich gleichgültig.

Er zog den Korken aus dem Gefäß und trat zurück, als Rauch herausströmte, der den ganzen Bereich erfüllte und ihm die Sicht nahm. Das erste Anzeichen, dass

sein mächtiger Bruder erfolgreich gewesen war, war ein Scharren, als Entreri und Dahlia, die wieder zu Fleisch geworden waren, stolperten, übereinander stürzten und versuchten, sich voneinander zu lösen.

Entreri schrie auf: »Nein!«, und Dahlia schrie einfach nur. Auf der anderen Seite sprang der Mönch heran, landete tief geduckt und verteidigungsbereit, einen Arm erhoben, um die Augen abzuschirmen, den anderen zum Schlag angewinkelt.

»Entspannt euch, Freunde«, sagte Jarlaxle, trat vor und hob das Gefäß auf, während der Nebel sich bereits verzog. »Die Schlacht ist gewonnen.«

»Du!«, schrie Entreri entsetzt und wütend zugleich. Er stürzte sich auf Jarlaxle.

»Artemis!« Dahlia warf sich dazwischen, um Entreri aufzuhalten.

»Gern geschehen«, sagte Jarlaxle trocken.

»Wer bist du?«, fragte Dahlia.

»Jarlaxle!«, kam Entreri dem Drow zuvor.

»Zu Diensten«, bestätigte dieser mit einer tiefen Verbeugung. »Und das war ich bereits«, fügte er hinzu, schnippte mit den Fingern und zerbrach damit eine neue Keramikkugel. Als sie aufflammte, ließ er sie fallen und zeigte den anderen die gefangene Medusa, die immer noch an der Säule hing. Die gefährliche Schlange hatte sich auf dem verschleimten Haupt zusammengerollt.

»Soll ich mich etwa bedanken?«, fauchte Entreri ihn an.

»Sagen wir, wir sind quitt«,

erwiderte Jarlaxle. »Zumindest sollten wir unseren Zwist zu einem anderen Zeitpunkt klären, wenn wir Fürst Draygo und seinen Schatten entkommen sind.«

Dahlia sah ihn erschrocken an, ebenso Afafrenfere.

»Kommt«, forderte Jarlaxle sie auf. »Zeit zu gehen. Ihr wart sehr lange hier.«

»Wie kann das sein?«, fragte Dahlia, während sie sich in der Katakombe umschaute. »Wir waren in dem Raum mit dem Schachbrettboden. Drizzt und Efron

sind ...«

»Es geht ihnen gut«, versicherte ihr Jarlaxle. »Sie sind bereits wieder in Luskan.«

»Wie lange?«, fragte Afafrenfere.

»Ihr drei habt den Mauern von Burg Draygo viele Monate als Dekoration gedient«, sagte Jarlaxle. »Über ein Jahr, um genau zu sein. Auf Toril haben wir Frühling, und es ist das Jahr 1466.«

Drei Gesichter sahen ihn fassungslos an. Selbst Entreri schien diese Nachricht zu ernüchtern.

»Schnell jetzt«, sagte Jarlaxle.

»Bevor die Medusa sich befreit oder Fürst Draygo uns findet.« Er ging mit eiligen Schritten davon, und die anderen folgten ihm.

Als sie wieder in die Eingangshalle kamen, holten Afafrenfere und Dahlia angesichts des Turms an der gegenüberliegenden Wand hörbar Luft. Am lautesten – und für Jarlaxle bei weitem am befriedigendsten – war der resignierte Seufzer von Artemis Entreri, der Jarlaxle gut genug kannte, um keine genaueren Erläuterungen zu benötigen.

»Rein mit euch«, sagte Jarlaxle, trat beiseite und wies auf die Turmtür, an der ein Drow-Soldat Wache hielt. »Er bringt euch zum Tor, und das bringt euch nach Luskan.«

»Ambergris!«, sagte Afafrenfere. »Ohne sie gehe ich nicht!«

»Eure galante Zwergenfreundin war natürlich diejenige, die mich hierhergeführt hat«, erwiderte Jarlaxle.

»Effron und Drizzt?«, fragte Dahlia. »Wahrscheinlich schon bei Ambergris und, ja, wieder in der

Stadt der Segel. Und nun geht bitte.«

Afafrenfere und Dahlia sahen Entreri an.

»Vertraut ihm«, sagte der Meuchelmörder. »Schließlich haben wir kaum eine andere Wahl. Und in der Tat«, fügte er mit einem harten Blick auf den ihm verhassten Jarlaxle hinzu, »nur weil wir keine andere Wahl haben!«

Der Mönch und Dahlia liefen auf den Turm zu, aber Entreri blieb zurück und baute sich vor Jarlaxle auf. »Ich habe nicht vergessen, was

du mir angetan hast«, sagte er.
»Ebenso wenig wie die vielen Jahre,
die ich dank deiner Feigheit gelitten
habe.«

»Diese Geschichte hat zwei
Seiten«, versicherte ihm Jarlaxle.
»Eines Tages wirst du vielleicht
alles erfahren.«

»Das bezweifle ich«, zischte
Entreri und lief den anderen nach.
Er sah sich mehrfach um, schien
jedoch vor allem vor Jarlaxle auf
der Hut zu sein, als würde er
diesmal buchstäblich mit einem
Messer im Rücken rechnen.

Der Drow-Söldner sagte nichts mehr, sondern ließ ihn einfach gehen. Er hatte gehofft, dass seine wagemutige und kostspielige Rettungsaktion die Schuld gegenüber Entreri begleichen würde, aber er hatte genau gewusst, dass diese Hoffnung vor allem seinem Herzen entsprang, nicht dem kühlen Verstand.

Artemis Entreri hatte Erzgo Alegni Jahrzehnte als Sklave dienen müssen, und Jarlaxle musste sich eingestehen, dass viel von seinem Leid tatsächlich seine Schuld war.

Und Artemis Entreri verzieh nicht so leicht.

Ein Aufblitzen oben im Turm verriet Jarlaxle, dass die drei mit den restlichen Wachen durch das magische Portal nach Toril zurückgekehrt waren.

Mit einem kurzen Vers entließ der Drow den Turm, der sich wieder in einen Würfel auf dem Boden verwandelte. Etliche Brocken von Burg Draygo regneten von der Decke herab, als das eingedrungene Gebäude verschwand. Der ausladende Balkon

des Saals krachte herunter. Als das Getöse endete, merkte Jarlaxle, dass er nicht allein war. Kimmuriel kam von der anderen Seite herüber, um Gromphs Spielzeug aufzulesen.

»Seid Ihr jetzt fertig?«, fragte Kimmuriel mit für ihn seltenem Sarkasmus und warf Jarlaxle den Würfel zu.

»Ihr habt Fürst Draygo überzeugt?«

»Er ist ganz versessen auf die Antworten, die ich zusammen mit den Illithiden erarbeite«, erklärte Kimmuriel.

»Und die wollt Ihr ihm liefern?«

»In dem Aufruhr, der uns bevorsteht, könnten Fürst Draygo Quick und seine Freunde sich als wertvolle Verbündete erweisen.«

Jarlaxle sah sich in dem zerstörten Saal um und lachte über die Absurdität dieser Aussage. »Also gut, Verbündete«, erwiderte er grinsend. »Und jetzt öffnet bitte ein Tor, damit ich von hier verschwinden kann.«

»Allerdings, aber nicht nach Luskan, sondern nach Baldurs Tor.«
Jarlaxle blickte ihn fragend an.

»Eure Rolle in diesem Spiel ist beendet, mein Freund«, erklärte Kimmuriel.

»Aber mächtige Feinde suchen nach Drizzt ...«

»Daran braucht Ihr mich nicht zu erinnern, aber das ist eine Aufgabe für andere von Bregan D'aerthe, nicht für Jarlaxle.«

»Athrogate ist in Luskan«, wandte Jarlaxle ein.

»Den gebe ich Euch bald wieder.«

Jarlaxle musterte seinen Teilhaber mit strengem Blick und dachte sogar daran, Kimmuriel zu

hintergehen. Aber dieser Gedanke
verflog, als er Entreris Reaktion
einbezog.

Vielleicht war es besser so.

Kapitel 25

Der Weg nach Hause

»Bitte sehr, Elf«, sagte Athrogate zu Drizzt, als sie durch Luskan zogen. Er reichte ihm einen zusammengefalteten Mantel, den Drizzt sofort als einen Piwafwi erkannte, ein überaus nützliches Kleidungsstück der Drow, das gleichermaßen schützte wie tarnte. »Jarlaxle hat mir aufgetragen, ihn dir zu geben, und dir aufgetragen,

ihn auch zu benutzen.«

»Benutzen?«

»Aye«, sagte Athrogate.

»Angeblich sind dir mächtige Feinde auf den Fersen. Also benutze ihn und verschwinde möglichst bald und möglichst lange aus Luskan.«

Drizzt blieb stehen und sah dem Zwerg ins Gesicht. Auch Effron machte Halt, als er dies hörte.

»Wohin?«, fragte der Tiefling.

Athrogate zuckte mit den Schultern. »Vielleicht nach Mithril-Halle?«

Effron sah Drizzt an.

»Jarlaxle meint, ich ... wir sollten aus Luskan verschwinden?«, vergewisserte sich Drizzt.

»Guter Rat«, antwortete Athrogate. »In Gauntlgrym seid ihr auf Drow gestoßen, und diese Drow wissen jetzt, wer du bist.«

Drizzt sog die Luft ein. »Haus Baenre«, murmelte er.

»Was bedeutet das?«, fragte Effron.

»Es bedeutet, dass unsere Wege sich jetzt trennen. Um deinetwillen«, sagte Drizzt.

»Nein«, warf Athrogate ein. »Die

kennen deine Freunde und werden zumindest sie bald finden. Jarlaxle hat mir aufgetragen, euch aufzutragen, dass ihr zusammenbleiben sollt, allesamt.« Dabei nickte er nach hinten. Drizzt drehte sich um und sah Ambergris strahlend herbeilaufen. Sie nahm erst ihn und dann Effron in die Arme.

Danach umarmte sie Athrogate, wobei die anderen leicht erkannten, dass diese zwei einander schon ausgesprochen gut kannten. Nach der ersten Umarmung folgte ein

langer, schmatzender Kuss, so fröhlich, laut und lustvoll, wie nur Zwerge es vermögen.

»Hast du die Karawanenpläne?«, fragte Athrogate, nachdem sie sich voneinander gelöst hatten.

»Aye, nach Norden, Süden und Osten, dazu ein, zwei Boote, die bald abfahren«, antwortete Ambergris mit einem Blick auf ihre zwei geretteten Freunde.

»Ein Boot wäre nicht schlecht«, meinte Athrogate achselzuckend.

Doch Drizzt schüttelte den Kopf.
»Karawanen nach Norden?«, fragte

er Ambergris. »Ins Eiswindtal?«

»Aye«, sagte Ambergris, »das dürfte nördlich des Ortes sein, über den die Kutscher gesprochen haben.«

Drizzt sah den Zwerg an. »Jarlaxle ist sich sicher?«

»Sieh zu, dass du wegkommst, Elf«, warnte der Zwerg.

Drizzt nickte und versuchte aus den plötzlichen Veränderungen schlau zu werden, die für ihn so unerwartet eingetroffen waren. Er hatte sich mit seinem Dasein als Draygo Quicks Gefangener und

einem Tod im Schattenreich abgefunden, in dem Zimmer, das für ihn zu seiner Welt geworden war. Und jetzt war er frei und bekam sogar Guenhwyvar zurück.

Aber war er wirklich frei? Vielleicht würde Haus Baenre ihn schon bald wünschen lassen, er wäre noch in Draygo Quicks Gewahrsam!

»Eiswindtal«, beschloss er, denn irgendwie erschien ihm das als die richtige Wahl. Der Ort, wo er hingehörte. Kaum jemand kannte sich in der Tundra besser aus als Drizzt Do'Urden, obwohl er sich in

den letzten hundert Jahren selten lange dort aufgehalten hatte. Aber dennoch, das Eiswindtal. Bei diesem Gedanken spürte er einen Hauch von Nostalgie und hatte das Gefühl, nach Hause zurückzukehren.

Obwohl Drizzt insgeheim wusste, dass ohne Catti-brie, Bruenor, Regis und Wulfgar kein Ort der Welt für ihn je ein Zuhause sein würde.

»Also gut«, sagte Ambergris. »Die Wagen ins Eiswindtal fahren bei Tagesanbruch ab, und sie sind bestimmt froh, wenn wir vier sie beschützen.«

»Ihr drei«, stellte Athrogate klar.
»Ich habe noch hier in Luskan zu tun. Aber sie nehmen euch ganz sicher mit, und zwar mit Freuden.«
Er griff in eine Seitentasche seiner Jacke und zog einige Pergamentstücke heraus, die er kurz überflog. Im Anschluss gab er Drizzt eines davon. »Empfehlung von Schiff Kurth«, erklärte er augenzwinkernd. »Ob zu Land oder zu Wasser, wir haben immer das Passende. Und jetzt zieh den verfluchten Mantel über und verschwinde hier!«

Viel mehr gab es wirklich nicht zu sagen, begriff Drizzt. »Richte Jarlaxle meinen Dank aus«, sagte er zu dem Zwerg. »Ich hatte die Hoffnung aufgegeben, und er gab sie mir zurück – das ist keine Kleinigkeit. Sag ihm, dass ich hoffe, dass unsere Wege sich wieder kreuzen, und dies in nicht allzu vielen Zehntagen. Ich wüsste gern, wie ihr zwei in Gauntlgrym euren Absturz überlebt habt, und ich wette, Jarlaxle weiß noch hundert andere Geschichten über alles, was ihr seit jenem Tag erlebt habt.«

»Hundert?«, fragte Athrogate ungläubig. »Ach was, Elf, tausend! Tausend mal tausend, sag ich dir! Bruhahaha!«

Aus unerfindlichen Gründen klang das nach allem, was Drizzt über Jarlaxle wusste, nicht einmal besonders übertrieben ...

An diesem Abend saßen Ambergris, Drizzt und Effron auf einer Ladefläche zusammen. Der Wagen gehörte zu der Gruppe, die am nächsten Morgen die gefährliche Reise ins Eiswindtal antreten

würde. Wie Athrogate es versprochen hatte, waren ihre Mitreisenden begeistert davon, die drei als zusätzliche Wachen mitzunehmen, denn der Weg nach Zehn-Städte war verrufen, und Drizzt genoss hohes Ansehen.

Der Drow legte Efron tröstend eine Hand auf die Schulter, als Ambergris erzählte, wie Dahlias Leben geendet hatte.

»Alle drei haben die Medusa angesehen«, schloss sie ihren Bericht. »Sie sind alle drei versteinert. Ich konnte gerade noch

entkommen, aber nur um Haaresbreite. Der hatte uns erwartet, sage ich euch.«

»Ja, wir haben Fürst Draygo sicher nicht überrascht«, stimmte Drizzt zu und seufzte über die traurige Geschichte, auch wenn ihm vorher schon klar gewesen war, dass er Dahlia und die anderen verloren hatte.

»Es war meine Schuld«, sagte Effron tieftraurig. »Ich hätte euch nie dorthinbringen dürfen.«

»Wenn ich später erfahren hätte, dass du von Fürst Draygos

geheimer Gefangener wusstest, hätte ich dir das nie verzeihen«, wehrte Drizzt ab. »Guenhwyvar ist meine Freundin. Ich musste es versuchen.«

»Aye, und alle, die mitgekommen sind, auch ich, haben sich aus freien Stücken dazu entschlossen«, ergänzte Ambergris. »Du hast das Richtige getan«, sagte sie zu Effron. »Das ist der Preis für treue Kameraden, und wer nicht bereit ist, ihn zu zahlen, ist es nicht wert, sie an seiner Seite zu haben.«

»Ich habe Draygo Quick und alle,

die ich kannte, im Stich gelassen, alle meine Freunde und meine Heimat, nur um meine Mutter zu suchen«, erwiderte Effron.

»Ich dachte, das hättest du getan, um sie umzubringen«, sagte Ambergris.

»Ich wollte die Wahrheit wissen!«, rief Effron verbittert. »Ich musste es wissen.«

»Und als es so weit war?«

»Da kannte ich ihre Sicht, und jetzt ist sie tot, und ich bin allein.«

Bei diesen Worten wechselten Ambergris und Drizzt einen Blick

und fragten einstimmig: »Bist du das?«

»Eiswindtal«, sagte Drizzt. »Als ich ganz allein war, damals, da fand ich dort meine Liebe und meine Heimat. Und jetzt gehe ich wieder dorthin, aber diesmal bin ich nicht allein. Und du auch nicht.«

Er klopfte Effron auf den Rücken, und der junge Tiefling nickte zustimmend.

Da fiel ihnen eine Bewegung hinten am Wagen auf, wo eine Elfe – Dahlia! – aufsprang, mit Schwung vor Effron zum Knien kam

und diesen sofort in die Arme schloss.

»Bei den Göttern!«, rief Ambergris.

»Bei Jarlaxle, würde ich sagen«, stellte Drizzt klar.

»Allerdings«, erwiderte Artemis Entreri, als dieser zusammen mit dem überraschend bedrückten Afafrenfere ebenfalls auf den Wagen stieg.

Drizzt umarmte Dahlia und nickte dem Mann zu. Ambergris begrüßte ihren alten Cavus Dun-Kameraden voller Herzlichkeit.

»Heda, was guckst du so finster?«,

fragte sie den Mönch, der nur den Kopf schüttelte.

»Wie das?«, fragte Drizzt.
»Ambergris sagte, ihr wärt versteinert.«

Entreri zuckte mit den Schultern.

»Ich kann mich kaum erinnern«, gestand Dahlia. »Ich sah diese grässliche Kreatur, und dann war ich in den Katakomben, und Jarlaxle stand neben mir und grinste übers ganze Gesicht.«

»Athrogate hat uns verraten, wo ihr steckt«, fügte Entreri hinzu.
»Geht es ins Eiswindtal?«

»Allerdings«, bestätigte Drizzt, dem angesichts der drei verlorenen Kameraden ein Stein vom Herzen fiel.

Dahlia drückte sich fest an ihn, und er erwiderte ihre Umarmung. Sie löste sich gerade ausreichend, um zu einem leidenschaftlichen Kuss anzusetzen.

Er küsste sie kurz zurück, drehte dann aber den Mund weg. »Efron, gib unseren Freunden etwas zu essen!«, sagte er übertrieben fröhlich, um mit diesem Nachdruck seine verräterische Reaktion

herunterzuspielen.

Als er Dahlia jedoch ansah, entdeckte er den Schmerz in ihren Augen und wusste, dass sein Ausweichmanöver sinnlos gewesen war. Er drückte sie noch einmal an sich, aber dieses Mal riss sie sich los und setzte sich demonstrativ gegenüber zu Effron, nicht neben Drizzt.

Sie mussten reden, und zwar bald, das wusste Drizzt. Er fragte sich, ob die Ehrlichkeit, die Dahlia verdient hatte, die Gruppe spalten würde. Vielleicht, dachte er, und deshalb

war er es ihr und allen anderen schuldig, dieses Gespräch noch vor ihrer harten Reise ins Eiswindtal zu suchen.

Alle sechs stiegen vom Wagen und setzten sich zum Essen ans Feuer, doch dort ging es nur um Oberflächlichkeiten, denn in Wahrheit hatten sie einander wenig zu sagen.

Für die Hälfte von ihnen war immerhin die Zeit stehen geblieben, und die Gefangenschaft von Drizzt und Effron war auch nicht besonders ereignisreich gewesen.

Nach dem Essen bestritt Ambergris die Unterhaltung. Sie erzählte, wie der Kampf ausgegangen war und wie sie Jarlaxle getroffen hatte.

Dieser Teil ihrer Geschichte ließ Drizzt und Entreri aufhorchen.

»Tiago Baenre«, flüsterte Drizzt, als die Zwergin Jarlaxles Rettungsaktion in Luskan beschrieb. Nach allem, was er von Athrogate gehört hatte, klang das logisch, und da Tiago und dessen Begleiter offenbar wussten, wer zu Drizzt gehörte, änderte er noch einmal seine Meinung.

Er würde erst offen mit Dahlia reden, wenn sie alle weit weg und in Sicherheit waren. Um ihretwillen.

Nicht weit entfernt lauschte noch jemand ihrem leichten Geplauder, so gut er konnte. Madigan Pruett diente Schiff Rethnor und wusste, dass sein Hochkapitän Wert darauf legen würde, Neues über Dahlia zu hören.

Aber Madigan war sich nicht sicher, ob er diese Neuigkeiten an sein Schiff weitergeben sollte, denn er hatte von einem anderen gehört,

der die Parole ausgegeben hatte, dass er jegliche Informationen über Drizzt Do'Urden gut entlohnem würde.

Heute Abend war Madigan Pruett gekommen, um der Karawane noch verschiedene Dinge von Schiff Rethnor zu liefern. Angesichts dieser gewinnträchtigen Chance beschloss er, selbst hier anzuheuern, aber nur bis zum Südzugang des Passes durch den Grat der Welt. Wenn das Wetter hielt, waren es nur wenige Tage bis dorthin.

Dann würde er seine Informationen dem mitteilen, der so gut bezahlte, einem fremden Zauberer mit dem Namen Huervo der Sucher.

Hundert Meilen südöstlich und tausend Fuß unter der Erde weckte Saribel Xorlarrin ihren Bruder und lief mit ihm in aller Eile in Tiago Baenres Zimmer.

Jeden Abend bat Saribel die Zofen der Spinnenkönigin bei ihren Gebeten, ihre Suche zu unterstützen. Außerdem hatte sie

den Auftrag erhalten, mit den Spionen, die Tiago in Niewinter, Letzthafen und anderen Städten der Region einsetzte, Kontakt zu halten.

»Wir müssen in aller Eile nach Luskan zurück«, erklärte Ravel Xorlarrin dem Drow-Krieger.

»Hat man die Zwergin gefunden?«, fragte Tiago Baenre.

»Besser«, erwiderte Ravel und sah Saribel an.

»Drizzt Do'Urden ist endlich aufgetaucht«, sagte sie.

Diese Nachricht beglückte Tiago, ohne ihn zu überraschen, denn er

hatte damit gerechnet, seit ihm die Zwergin, Ambergris, so knapp entwischt war. Er stand auf und nahm Kleider und Rüstung, sein einmaliges Schwert und den Schild zur Hand.

»Dann ist er jetzt bei seinen Gefährten«, folgerte Tiago.

»Scheint so«, sagte Ravel.

»Also gut, dann ruft alle zusammen«, verlangte Tiago. Er sprach von der speziellen Truppe, die er für genau diese Angelegenheit zusammengestellt hatte. Sie umfasste Ravels beste

Zauberspinner und Krieger, auch Jearth, den Waffenmeister von Haus Xorlarrin. »Diesmal gehen wir kein Risiko ein. Der Häretiker wird uns nicht noch einmal entwischen.«

»Und Haus Xorlarrin wird am Ausgang beteiligt?«, wagte Saribel zu bemerken.

Tiago bedachte sie mit einem bösen Lächeln, das die junge Priesterin zweifellos beunruhigen würde. Er wusste genau, worauf ihre Frage abzielte. Schließlich würde sie ihrer strengen älteren Schwester, Berellip, Rede und

Antwort stehen müssen. Sowohl Saribel als auch Ravel brauchten eine gewisse Zusicherung, dass auch für ihr Haus etwas dabei herausprang. Immerhin gingen sie gerade ein erhebliches Risiko ein.

»Beteiligt?«, sagte Tiago wegwerfend. »Man wird euch als die Wegbereiter meines großen Sieges gebührend erwähnen.«

Sein Ton blieb herablassend, aber er wusste natürlich, dass diese zwei, die im Rang unter ihm standen, damit zufrieden sein würden.

Und das waren sie auch.

In der nächsten Nacht machte sich eine Schar von fast dreißig Drow und eine Handvoll Drider unter der Führung des mächtigen Yerrininae und seiner Frau Flavvor durch die Tunnel von Gauntlgrym nach Norden auf.

Die Wagen schlugen ein schnelles Tempo an. Es blieb trocken, und die Straße war hart und eben. Weder Schlamm noch Fahrriren setzten den Rädern zu.

Zum ersten Mal seit vielen

Monaten ritt Drizzt auf Andahar. Auf dem starken Rücken des Einhorns fühlte er sich großartig, wenn der Wind durch seine langen weißen Haare strich. Immer wieder glitt seine Hand zu dem Beutel mit der Onyxfigur, denn er sehnte den Tag herbei, an dem er Guenhwyvar wieder an seine Seite rufen würde.

»Geduld«, flüsterte er, um sich selbst daran zu erinnern, dass Guenhwyvar ihre Ruhe brauchte. Sie würde da sein, hatte Jarlaxle ihm versichert, und Jarlaxle irrte sich selten.

Drizzt trieb Andahar kräftiger an, galoppierte um den ersten Wagen und preschte dann voraus, um den Weg auszukundschaften. Eine Weile ließ er das Einhorn einfach rennen, ohne sich darum zu kümmern, dass er von der Spitze des Trecks aus nicht mehr zu sehen war. Endlich war er frei und ritt auf einem Weg, der ihn in die einstige Heimat bringen sollte.

Andahar kam kaum ins Schwitzen, als er mit langen, geschmeidigen Sätzen die Straße entlangdonnerte. Hinter einer Biegung erreichten sie

eine lange, gerade Strecke zwischen dicken Bäumen, auf der Drizzt das Einhorn zu vollem Tempo anspornte. Andahars Nüstern waren weit gebläht, und sein Atem ging in schweren Zügen, aber das Einhorn schien bereitwillig zu gehorchen, und nun bildeten sich doch Schweißperlen auf seinen muskulösen Flanken.

Nach zwei Dritteln des Weges wurde Andahar langsamer, und Drizzt setzte sich aufrechter hin. Er passte sich dem gemächlicheren Galopp an, der schließlich in Trab

übergang.

Drizzt beugte sich vor und klopfte dem Einhorn dankbar und glücklich auf den Hals. Er wollte gerade wenden, als ihm etwas auffiel. Im Augenwinkel bemerkte er etwas Großes, Schwarzes, das rasch über die Wipfel zog.

Drizzt brachte Andahar zum Stehen und griff sogar nach Taulmaril, ehe er erkannte, wer ihn verfolgte.

Eine riesige Krähe landete vor ihnen auf dem Weg und verwandelte sich umgehend in

Dahlia, die ihren Zaubermantel trug.

»Du hättest an einer ganzen Räuberbande vorbeipreschen können, ohne sie zu bemerken«, schimpfte die Elfe.

Drizzt grinste sie an. »Der Weg ist frei.«

Dahlia sah zweifelnd zu ihm auf.

»Dann flieg noch einmal über die Bäume«, schlug der Drow ihr vor. »Beschatte mich von oben und zeige mir, was ich übersehen habe.«

Dahlia überlegte kurz, doch dann

schüttelte sie den Kopf und kam auf Drizzt zu. »Nein«, sagte sie und streckte ihm die Hand hin. »Ich reite lieber mit dir. Hinter dir.«

Drizzt zog sie hoch, und sie schmiegte sich von hinten an ihn.

»Oder unter dir«, flüsterte sie ihm anzüglich ins Ohr.

Der Drow verkrampfte sich.

»Wenn es nichts zu befürchten gibt, brauchen sie uns nicht«, sagte Dahlia.

Das war jedoch nicht der Grund für Drizzts Zögern.

»Was dann?«, fragte Dahlia, als er

nicht antwortete und keinerlei Anstalten machte, auf ihren Annäherungsversuch einzugehen.

»Es war eine lange Zeit«, begann Drizzt. »Ich saß Monate bei Draygo Quick gefangen.«

»Ich hätte gern mit dir getauscht«, erwiderte die Elfe sarkastisch. Immerhin war sie versteinert gewesen.

»Wirklich?«, fragte Drizzt ernst und warf einen Blick nach hinten. »Du kannst dich an nichts erinnern. Für deinen Kopf und deine Sinne ist keine Zeit vergangen. Sag mir, hast

du nach deiner Rettung, als du wieder aus Fleisch und Blut warst – hast du da an die Monate gedacht, die verstrichen sind? Du sagtest, dir wäre es nur wie ein Augenblick vorgekommen zwischen dem Saal und den Katakomben, wo du statt der Medusa plötzlich Jarlaxle vor dir hattest.«

»Das ist genauso beängstigend«, meinte Dahlia und wich seinem Blick aus.

»Möglich«, gab Drizzt zu. »Es ist aber auch kein Wettkampf.«

»Warum fängst du dann davon

an?« Ihre Stimme wurde schärfer.

Er nickte, um einzulenken. »Die Welt verändert sich, einerseits schnell, andererseits irgendwie gar nicht«, sagte er. »Ich fürchte, nach den Monaten bei Fürst Draygo bin ich nicht mehr derselbe. Ich muss erst mich selbst wiederfinden, bevor ich mir auch nur vorstellen kann ...«

»Was?«, unterbrach ihn Dahlia. »Bevor du dir vorstellen kannst, mit mir zu schlafen?«

»Ganz gleich mit wem«, wollte Drizzt erklären, doch noch während er diese Worte aussprach, merkte

er, dass es das Falsche war. Was ihm Dahlias Ohrfeige im nächsten Augenblick bestätigte.

Sie rutschte vom Einhorn, blieb auf dem Weg stehen und starrte zu ihm hoch. Sie hatte die Hände in die Hüften gestemmt und sah eine halbe Ewigkeit so aus, als wolle sie ihn am liebsten umbringen oder aber weinend zusammenbrechen.

Drizzt wusste nicht, wie er reagieren sollte. Was konnte er tun? Schließlich kam er darauf, von Andahar zu steigen und zu ihr zu gehen, aber als er sein Bein

hochschwang, hob Dahlia abwehrend die Hand. Sie drehte sich um, rannte ein paar Schritte, warf dabei den Mantel über den Kopf, und schon hatte sie sich wieder in die Riesenkrähe verwandelt, die zur Karawane zurückflog.

Drizzt schloss die Augen. Seine Schultern sackten herunter, seine Gedanken überschlugen sich, und sein Herz tat weh. Er konnte sie nicht belügen. Er liebte sie nicht, nicht so, wie er Catti-brie geliebt hatte, und trotz der Worte von

Innovindil blieb diese Liebe für ihn das Maß aller Dinge, das ihn gleichermaßen wärmte wie heimsuchte.

Vielleicht würde er nie wieder eine solche Liebe erleben und musste sich eben damit abfinden.

Er wendete Andahar und ließ ihn langsam zurückkehren, wobei er sich ermahnte, anständig mit Dahlia umzugehen, um ihrer Sicherheit willen. Er konnte ihr nicht geben, was sie sich wünschte, aber die Baenres waren auf der Jagd, und deshalb durfte er sie nicht allein

davonrennen lassen.

»Ich kann kaum ein Wort hören«, sagte Afafrenfere einige Tage später zu Drizzt, nachdem die Karawane endlich den Pass zwischen den steilen Bergwänden hinter sich hatte und die Tundra des Eiswindtals erreichte.

»Du gewöhnst dich noch an den Wind«, rief Drizzt ihm zu und lächelte dabei. Der ewige Wind des Eiswindtals in seinen Ohren erwies sich für Drizzt Do'Urden als wahre Medizin, denn er heilte ihn von allen Zweifeln und von der Trübsal, die

ihn in der langen Gefangenschaft befallen hatte. Er dachte an den einsamen, felsigen Berg, Kelvins Steinhügel, der sich zwar hier noch nicht über die lange Ebene erhob, aber schon bald auftauchen würde, wie er wusste. Und diese Vorstellung mit all den Sternen, die mehr um ihn herum funkelten als hoch über ihm, erinnerte ihn an Bruenor, der lächelnd in der nächtlichen Dunkelheit und im kalten Wind neben ihm gestanden hatte. Er dachte an Regis, der sich die Angelschnur an den Zeh

gebunden hatte, um friedlich am Ufer des Maer Dualdon zu schlafen.

Ja, hier war Drizzt zu Hause, hier, wo ihm äußerlich kalt, aber innerlich warm war, an diesem Ort, wo er Vertrauen und Lieben gelernt hatte. Deshalb fühlte er sich unweigerlich lebendig, wenn der Wind des Eiswindtals in seinen Ohren sang. Den Mann, der so apathisch und hoffnungslos in Draygo Quicks Kerker gesessen hatte, konnte er sich kaum noch vorstellen.

Er blickte zur Karawane zurück,

besonders zu Dahlia, die auf einem Wagen mitfuhr und mit Artemis Entreri redete, welcher neben ihr auf seinem Nachtmahr ritt. Drizzt stellte sich vor, wie sie einander in den Armen hielten, und hoffte, es würde wahr werden. Denn er wusste, dass er ihre Liebe nie ehrlich erwidern konnte.

Er wendete Andahar erneut und kehrte zum ersten Wagen zurück. »Bryn Shander?«, fragte er.

»Das ist unser Ziel.«

»Die Wege werden schlechter werden, denn der Schnee beginnt

zu schmelzen, und die Tundra wird sich bald in Schlamm verwandeln«, erklärte Drizzt. »Noch einen Zehntag, schätze ich, wenn das Wetter hält.«

Der Fahrer nickte. »So war es hier schon oft«, bestätigte er.

»Meine Freunde und ich bringen euch bis an die Tore von Bryn Shander, aber danach ziehe zumindest ich weiter zu Kelvins Steinhügel.«

»Ihr bekommt euren Lohn.«

Drizzt lächelte. Darum ging es ihm nicht. Er hatte die Karawane nur

über seine Pläne unterrichten wollen.

»Also zu den Heldenhammer-Zwergen?«, fragte der Fahrer. Drizzt nickte. »Ich hörte, ihr wärt Freunde von ihnen.«

»Darauf darf man stolz sein.«

»Wir haben einen Wagen voll Zeug für Stokker Silberbachs Jungs«, teilte der Fahrer ihm mit. Drizzt freute sich, diesen Namen wieder zu hören. »Vielleicht auch zwei. Heute Abend fange ich an, die Sachen aufzuteilen und durchzusehen, was für die Zwerge

ist. Dann könnt ihr diese Wagen zum Berg mitnehmen.«

Drizzt nickte erneut und ritt mit Afafrenfere nach vorn. Danach trieb er Andahar stärker an, denn nach diesem Gespräch freute er sich inständig darauf, wieder durch Kelvins Steinhügel zu laufen.

Am nächsten Morgen kam schon bald nach ihrem Aufbruch die Spitze des kleinen Berges in Sicht, und Drizzts Herz machte einen Freudensprung.

Kapitel 26

Das Lied der Göttin

Im Bankettsaal der Heldenhammersippe unter den Felsen von Kelvins Steinhügel flossen Bier und Met in Strömen. Wieder und wieder hob Lehnsherr Stokker Silberbach den Becher, um Drizzt und den anderen in seiner Begleitung zuzuprosten, und die vielen Komplimente flossen ihm so leicht von den Lippen, dass die

Gefährten bald begriffen, dass sie auch jedes Mal eine Ausrede zum Trinken boten.

Im Gegensatz zu Drizzt, den man hier schon lange kannte, stand Amber Gristle O'Maul im Zentrum des allgemeinen Interesses. Die Zwergin hatte sich schon lange nicht mehr so willkommen gefühlt.

Und ebenso lange schien es ihr her zu sein, so viele Zechkumpane um sich zu haben.

Das Fest dauerte viele Tage, und sowohl Drizzt als auch Dahlia mussten immer wieder erzählen,

was in Gauntlgrym geschehen war, den Urelementar schildern und vor allem natürlich den Tod des alten Königs Bruenor Heldenhammer, dem großen Helden des Clans. Wie offen Stokker und die anderen über die wahre Identität des Zwergs sprachen, der unter dem Namen Bonnego Heldenaxt umhergezogen war, stellte für Drizzt eine angenehme Überraschung dar. Offiziell hieß es, König Bruenor sei Jahrzehnte vor seinem tatsächlichen Hinscheiden in Mithril-Halle umgekommen, aber dieser

Außenposten der Heldenhammers wusste es besser, denn sie waren dort gewesen, angeführt von Thibbledorf Pwent, als der tapfere König Bruenor, von der Macht der Zwergengötter erfüllt, den Tag gerettet und dabei heroisch sein Leben gelassen hatte.

Sie kannten die Wahrheit über Bonnego, und wahrscheinlich kannte man sie auch in Mithril-Halle und wusste daher, dass der dortige Grabhügel für König Bruenor ein leerer Haufen Steine war. Aber das hätten sie niemals öffentlich

zugegeben.

Wie absurd diese doppelte Wahrheit war, entging Drizzt keineswegs, aber er stellte fest, dass er das Zwinkern und Nicken zu schätzen wusste. Dass die Heldenhammers den letzten Triumph, den der Tod seines besten Freundes darstellte, derart feierten, war für ihn ein willkommener Trost.

»Und wie lange bleibst du jetzt im Tal?«, fragte Stokker Drizzt einen Zehntag später, als sie außerhalb der Minen am Fuß von Kelvins Steinhügel endlich unter sich waren.

»Vielleicht für immer«, antwortete Drizzt und registrierte Stokkers zustimmendes Nicken. »Ich wüsste nicht, wohin ich sonst gehen soll, denn ich fühle mich nirgendwo so zu Hause wie hier.«

»Na, wer anders als ich sollte das verstehen! Aber ich glaube nicht, dass deine Freunde auch so denken. Amber vielleicht, und auch dieser Mönch, aber die anderen drei eher nicht, am allerwenigsten der Verkrüppelte.«

»Bist du dir da so sicher, oder bist nicht eher du es, der Effron nicht

hier haben möchte?«, fragte Drizzt.

Bei dieser Bemerkung versteifte sich Stokker. »Nun ja. Er ist Dämonenbrut oder Teufelsbrut oder was auch immer die verdammten Tieflinge eben sind«, sagte der Zwerg verlegen.

»Und ich bin Drow-Brut«, erinnerte ihn Drizzt.

Stokker konnte nur mit den Schultern zucken. »Wir schmeißen ihn ja auch nicht raus«, murmelte er.

Drizzt lachte. »Wir bleiben nicht mehr lange.«

»Du sagtest gerade, für immer.«

»Hier in Kelvins Steinhügel«, erklärte er. »Vielleicht lassen wir uns in Bryn Shander nieder oder vielleicht auch in Waldheim. Dahlia und Entreri fühlen sich in euren Tunneln sowieso nicht richtig wohl.«

Stokker kniff die Augen zusammen.

»So einladend ihr sie auch gestaltet«, fügte Drizzt rasch hinzu und verbeugte sich, um Stokkers Stirnrunzeln zu mildern. »Dahlia ist immerhin eine Elfe, und Entreri ...«

»Der war nicht immer ein Freund der Heldenhammers, hm?«, warf Stokker ein.

»Aber auch kein Feind mehr, sonst hätte ich ihn niemals hergebracht. Sonst würde ich nicht einmal mit ihm reisen.«

»Tja, geh du hin, wo du hingehen musst«, meinte Stokker. »Aber wenn du im Tal bleibst, solltest du mich und meine Jungs mal besuchen.«

»Sehr oft«, versicherte ihm Drizzt.

Später an diesem Tag ritten Drizzt,

Dahlia und Entreri von Kelvins Steinhügel nach Bryn Shander. Der Drow hoffte, dort ihre längerfristigen Pläne in Gang zu bringen. Afafrenfere verabschiedete sie und blieb zurück, um ein Auge auf Ambergris und ihre nicht enden wollenden Trankopfer zu haben. Auch Effron hatte überraschend erklärt, lieber dort zu bleiben. Drizzt stellte fest, dass Stokker ihn darum gebeten hatte, damit die beiden etwas Zeit miteinander verbringen und Effron seine Herkunft genauer erklären konnte. Diese Erkenntnis

rührte ihn bis ins Innerste und erinnerte ihn daran, dass die Heldenhammer-Zwerge vor Fremden weit weniger Angst hatten als viele andere Völker auf Faerûn. Vor langer Zeit war Bruenor offen genug gewesen, sich mit einem abtrünnigen Dunkelelfen anzufreunden, und jetzt bemühte sich Stokker augenscheinlich um eine Fortführung dieser Tradition.

So wuchs Drizzts Vertrauen, dass es richtig gewesen war, seine Kameraden in dieses ferne, scheinbar lebensfeindliche, aber

letztlich doch gastfreundliche Land geführt zu haben, als er den Berg der Heldenhammer-Sippe hinter sich ließ.

Dahlia ritt hinter Drizzt auf Andahar, doch ihr Gewicht behinderte das starke Einhorn kaum. Noch am gleichen Tag erreichten sie Bryn Shander, wenn auch erst nach Sonnenuntergang, als der frische Wind auflebte. Zu dieser Stunde waren die Tore bereits geschlossen, aber die Wachen erkannten Drizzt Do'Urden und ließen ihn und seine Begleiter

bereitwillig in die Stadt.

»Wann zieht die Karawane nach Luskan zurück?«, fragte einer, als die ungewöhnlichen Reittiere zwischen den Türmen am Westtor hindurchtrabten.

Drizzt zuckte mit den Schultern, denn er wusste es nicht, und es kümmerte ihn auch nicht. Er stieg von Andahar, bat Dahlia, es ihm nachzutun, und dann entließen er und Entreri ihre Tiere.

»Am besten melden wir uns beim Stadtrat als Kundschafter«, schlug Drizzt vor, als sie zur nächsten

Taverne gingen.

»Wie lange willst du hierbleiben?«, fragte Entreri.

Drizzt blieb stehen und vergewisserte sich, dass sie allein waren und nicht belauscht wurden.

»Jarlaxle hat uns geraten, den ganzen Frühling oder länger zu bleiben«, gestand er.

»Das wäre doch ein guter Grund, augenblicklich abzureisen«, knurrte Entreri.

»Mächtige Gegner sind uns auf den Fersen, zumindest mir, und dann finden sie auch euch«, sagte Drizzt.

»Draygo Quick«, überlegte Dahlia.

»Das ist nur einer.«

»Was weißt du?«, hakte Entreri nach.

»Die Drow aus Gauntlgrym«, gab Drizzt zu. »Sie haben begriffen, wer ich bin, heißt es.«

»Na, wunderbar«, brummte Entreri.

»Was heißt das?«, fragte Dahlia.

»Das heißt, willkommen in der neuen Heimat«, sagte der Meuchelmörder verstimmt.

»Wenn sie die Spur verloren haben, wird Jarlaxle uns

informieren«, sagte Drizzt.
»Außerdem gibt es schlimmere Orte als diesen hier. Wärst du denn lieber woanders?«

Diese gezielte Frage entlockte Entreri nur ein Achselzucken, mit dem er einräumte, dass dieser Ort letztlich so gut war wie jeder andere.

»Offenbar haben wir uns ein paar Feinde gemacht«, überlegte Dahlia.
»Draygo Quick, Szass Tam und jetzt diese Dunkelelfen. Gibt es überhaupt einen Ort auf der Welt, der weit genug weg ist?«

»Wenn ja, dann haben wir ihn gerade gefunden«, bemerkte Entreri.

An diesem Abend brauchten sie ihre Getränke nicht zu bezahlen, denn Drizzt war in der Taverne bekannt. Immer wieder traten Bürger aus Bryn Shander an ihren Tisch, gaben ihnen einen aus oder boten den dreien auch ein Dach über dem Kopf an, falls sie Zimmer suchten. Drizzt wurde gebeten, von den alten Zeiten zu erzählen.

»Dass ein Drow derart willkommen ist«, sagte Entreri in einem der

wenigen Momente, wo sie unter sich waren. »Wirklich rührend.«

»Stokker«, erklärte Drizzt. »Unsere Zwergenfreunde haben bei ihrer Rückkehr aus Gauntlgrym offenbar Heldengeschichten mitgebracht, die in Zehn-Städte gut aufgenommen wurden. Und ich muss feststellen, dass du ihren Einladungen gegenüber nicht abgeneigt warst.«

»Pah! Das habe ich mir verdient, weil ich die lästigen Einmischungen stoisch ertragen habe«, sagte Entreri. »Ich habe noch keinen von ihnen umgebracht, also steht das

Essen mir zu. Und es ist gut möglich, dass das Trinken mich davor bewahrt, doch den einen oder anderen zu töten.«

»Wenn es hier bloß darum geht, Loblieder auf Drizzt den Helden zu singen, gehe ich lieber wieder nach Luskan und stelle mich Draygo Quick«, warf Dahlia ein, was Drizzt und Entreri mit Gelächter quittierten. Drizzt allerdings verging das Lachen gleich wieder, als er bemerkte, wie die Frau ihn über den Rand ihres erhobenen Bechers ansah, und erkannte, dass an ihrem

Scherz viel Wahres war.

»Morgen melden wir uns beim Hauptmann der Stadtwache und schreiben uns ein«, sagte Drizzt, um das Thema zu wechseln. »Mit unseren Reittieren können wir gut als Späher und Kuriere zu den anderen Gemeinden dienen. Wer könnte uns überholen? Wer könnte uns überwinden? Ganz sicher werden wir in dieser Gegend noch viele solche Abende erleben. Das ist kein hartes Dasein.«

Entreri hob sein Glas darauf, doch seine Miene verriet, dass diese

Geste nicht nur Einverständnis, sondern auch viel Spott beinhaltete. Drizzt akzeptierte diese Entscheidung bereitwillig, denn mehr konnte er von dem Mann beim besten Willen nicht erwarten. Es war immerhin etwas. Offenbar hatte Entreri nicht vor, kurzfristig zu verschwinden.

Was den mürrischen Berufsmörder anging, wusste Drizzt jeden noch so kleinen Sieg zu schätzen.

Der Wirt bot ihnen zwei Kammern für die Nacht an und versprach, sie später besser unterzubringen.

Allerdings müssten sie zahlen, denn in Zehn-Städte herrsche gerade Hochbetrieb. Drizzt nahm das Angebot dankend an und setzte sein Gespräch mit den anderen fort, als plötzlich unter allgemeinem Applaus ein weiteres Essen auf den Tisch gestellt wurde.

»Nicht auszuhalten«, brummte Entreri, aber Drizzt bemerkte, dass er trotzdem eifrig zuschlug.

Sie waren noch nicht ganz fertig, da nahte die nächste Unterbrechung in Gestalt einer Frau mittleren Alters, die an den Tisch

trat und Drizzt anstrahlte.

»Du hast die Gerüchte also gehört«, sagte sie.

»Gerüchte?«, fragte Dahlia. Sie sah Drizzt fragend an, doch er wusste nicht, worum es ging.

Als er die Frau genauer ins Auge fasste, schien ihm etwas zu dämmern. »Gerüchte?«, fragte auch er.

»Über den Wald und die Hexe«, antwortete sie.

Drizzt riss die Augen auf. »Ich kenne dich«, murmelte er, aber ihr Name fiel ihm nicht ein.

»Mein Vater war Lathan, der in den Wald ging.«

»Tulula!«, sagte Drizzt. »Tulula Obridock!«

»Ja, aber jetzt Hoerneson«, erklärte sie. »Schön, dich wiederzusehen, Drizzt Do'Urden.«

»Was für ein Wald?«, fragte Dahlia. »Was für Gerüchte?«

Wieder spürte Drizzt ihren Blick, konnte jedoch nur mit den Schultern zucken.

»Iruladoon«, antwortete Tulula. »Ein magischer Wald, heißt es, der mal da ist und mal nicht, wie man

sagt.«

»Wovon redet sie?«, fragte Entreri.

»Wo eine Hexe mit roten Haaren und ein Halbling an einem See hausen«, fuhr Tulula fort.

Entreri und Dahlia wandten sich Drizzt zu, der Tulula atemlos und sichtlich überwältigt anstarrte.

»Catti-brie«, flüsterte Entreri und nickte.

»Die Barbarenstämme haben davon erzählt«, bestätigte Tulula.

»Scheint, als wäre mein Vater doch nicht ganz so verrückt gewesen, und mehr als einer hat sich wegen

seiner Witze über Lathan Obridock, den Spinner, bei mir entschuldigt, und das zu Recht!«

Drizzt fuhr sich mit den Fingern durch die Haare. Er wusste nicht, wo er anfangen, was er denken sollte! Er musterte Tulula forschend, weil er fürchtete, dass sie nur eine Frau war, die verzweifelt den Ruf ihres Vaters bewahren wollte. Sollte er sich doch noch einmal neue Hoffnungen gestatten?

»Ah, die verrückte Hoerneson hat dich am Wickel, ja?«, sagte ein

anderer Gast, der herübertrat und Tulula liebevoll den Arm um die Schultern legte.

»Spiel dich bloß nicht so auf, Rummy Hoerneson«, schimpfte sie.

»Dein Mann?«, fragte Drizzt.

»Sein Bruder«, erklärte Rummy.

»Sobald ich hörte, dass du wieder in der Stadt bist, wusste ich, dass Tulula zu dir laufen würde.«

»Diese Gerüchte ...«, setzte Drizzt an.

»Unsinn, nichts weiter«, sagte Rummy.

»Drei haben es gesehen!«,

protestierte Tulula.

»Drei haben deine Münzen genommen und behauptet, sie hätten es gesehen, meinst du«, sagte Rummy.

»Sie haben schon vorher davon erzählt«, entgegnete sie.

»Weil sie wussten, dass du dann angerannt kommst, die Börse in der Hand«, lachte Rummy. »Seit dem Tod deines Vaters suchst du nach dem Wald, und wer könnte es dir verdenken? Aber eine Bande betrunkenen Barbaren, denen das Geld ausgeht, ist kein Grund, diesen

armen Drow hier durch den Dinneshire schwimmen zu lassen.«

»Von welchem Stamm?«, fragte Drizzt.

»Oh, denk nicht einmal daran!«, rief Rummy Hoerneson.

»Elch«, sagte Tulula. »Vom Elchstamm. Sie sind der Herde bis zu den ersten Bergen gefolgt und kamen, um zu handeln. Inzwischen dürften sie hoch oben im Grat der Welt sein, schätze ich.«

Unwillkürlich wandte Drizzt den Kopf nach Südosten, denn den Weg und das Ziel der Karibuherden

kannte er genau.

»Hast du ihn je gesehen?«, fragte er die Frau.

»Ich war nur das eine Mal mit dir auf der anderen Seite des Dinneshire, und dann ein paar Jahre später, damals als mein Vater starb.« Sie schüttelte den Kopf.

»Nein, nie gesehen.«

»Keiner hat ihn je gesehen«, brummte Rummy.

»Catti-brie«, sagte Dahlia angespannt, um mit vor Gift triefender Stimme fortzufahren: »Schon ewig tot.«

Drizzt sah ihr ins Gesicht.

»Richtig?«, fragte sie.

Er starrte sie nur an.

»Du kannst es nicht einmal aussprechen?«, fragte Dahlia ungläubig.

Entreri lachte leise, doch Drizzt sah ihn böse an.

Um sie herum stieg die Spannung an. Tulula und Rummy hießen Drizzt und dessen Freunde noch rasch in Zehn-Städte willkommen und zogen sich dann eilig zurück.

»Wann ziehen wir also los und suchen den Elchstamm?«, fragte

Entreri, nachdem sie wieder unter sich waren.

Drizzt machte ein noch böseres Gesicht, was jedoch wenig half.

»Das tun wir nämlich, nur dass du es weißt«, sagte Entreri zu Dahlia.
»Oder zumindest er.«

Dahlias Miene war noch finsterer als die von Drizzt.

Da lenkte der Drow ein und richtete sich auf. »Vor vielen Jahren habe ich zwei Freunde verloren ...«, begann er.

»Eine Geliebte und einen Freund, meinst du«, warf Dahlia ein.

Drizzt nickte, stellte jedoch klar:
»Meine Frau. Und, ja, einen Freund.
Sie wurden uns auf sehr
ungewöhnliche Weise
genommen ...«

»Ich kenne die Geschichte«, sagte
Dahlia, die jedes Wort mühsam
herauspresste und dabei keine
Miene verzog.

»Hast du uns in dieses trostlose
Land gebracht, um einen Geist zu
jagen?«, fragte Entreri, immer noch
eher amüsiert als besorgt.

»Seit jener Begegnung damals
habe ich nie mehr von Iruladoon

gehört«, protestierte Drizzt. »Seit vielen Jahren nicht mehr. Und das war noch vor meinem ersten Besuch in Gauntlgrym.«

»Aber jetzt willst du dorthin«, sagte Dahlia. Sie stand auf und ging auf die Tür zu. Drizzt blieb fassungslos sitzen, denn ihre Reaktion verwirrte ihn.

»Du bist wirklich ein Idiot«, sagte Artemis Entreri und lachte noch mehr.

Drizzt stand auf, um Dahlia nachzulaufen, und hörte Entreri im Vorbeigehen sagen: »Wie du

gerade mal wieder beweist.« Das ließ den Drow kurz innehalten, aber dann stürmte er doch zur Tür hinaus.

Dahlia stand draußen auf der Straße und wandte ihm den Rücken zu. Sie hatte die Arme vor der Brust verschränkt, als wäre ihr kalt, obwohl es eine laue Nacht war. Drizzt trat hinter sie und berührte sie liebevoll an der Schulter.

»Dahlia«, sagte er oder wollte es sagen, denn sie fuhr herum und schlug ihm hart ins Gesicht.

»Warum?«, brachte er gerade

noch heraus, bevor ihr rechter Arm folgte. Diesmal hielt der gewandte Krieger ihr Handgelenk fest.

Es folgte ein zweiter Versuch mit der Linken, die Drizzt ebenfalls festhielt.

»Dahlia«, flehte er.

Sie stieß ihm den Kopf ins Gesicht und traf mit der Stirn seine Nase. Als er zurücktaumelte, ließ er ihre Hände los, worauf sie versuchte, ihm in die Weichteile zu treten. Er konnte sich noch rechtzeitig wegrehen, so dass ihr Fuß nur seinen Schenkel traf, doch auch das

tat weh.

Dahlia ließ nicht locker. Im Mondlicht sah er die Tränen auf ihren Wangen.

Da huschte eine Gestalt an Drizzt vorbei und griff ein. Artemis Entreri unterbrach Dahlias Attacke, hielt sie zurück und versuchte vergeblich, sie zu beruhigen.

»Na schön, dann suchen wir eben deinen Geist!«, fauchte Dahlia. »Damit du endlich deine geliebte, tote Catti-brie in den Armen halten kannst. Möge ihr Leichnam dein Herz für immer zu Eis erstarren

lassen!«

Drizzt hob hilflos den einen Arm, denn mit der anderen Hand kniff er seine blutende Nase zusammen, während er vergeblich versuchte, diesen Ausbruch zu begreifen.

»Gut, dann können wir ja morgen aufbrechen«, sagte Entreri nach hinten gewandt, während er Dahlia gewaltsam wegschob. »Das wird bestimmt ein zauberhafter Sommerausflug.«

Am nächsten Morgen ritt Dahlia mit Entreri auf dessen Nachtmahr voran, als sie zu Kelvins Steinhügel

zogen, um ihre Gefährten
abzuholen.

Kapitel 27

Forellenbein und stille Träume

Schon einen Tag später verließen die sechs Kameraden Bryn Shander durch das Osttor. Sie nahmen den Ostweg, die gut befestigte, ebene Straße von der Hauptstadt von Zehn-Städte zum östlichsten Ort der Gegend, der passenderweise Osthafen hieß. Ambergris lenkte den kleinen Wagen, den sie

gemietet hatten. Neben ihr saßen Afafrenfere und Effron. Sie folgten Drizzt auf Andahar, während Entreri und Dahlia auf dem Nachtmahr die Nachhut bildeten.

Osthafen lag nur ein paar Dutzend Meilen und damit einen bequemen Tagesritt entfernt. Danach würde der Weg gefährlicher und schwieriger werden, sobald sie den angeschwollenen Kanal zwischen dem Lac Dinneshire und dem Rotwassersee durchquert hatten. In Osthafen würden sie den Wagen daher stehen lassen müssen, denn

dahinter war die Tundra zweifellos zu schlammig, und Drizzt rechnete damit, dass dieses Gelände selbst für Andahar und den Nachtmahr zu schwierig sein würde.

In Osthafen verbrachten sie nur eine sehr kurze Nacht, für die sie ein Zimmer für alle nahmen, in dem sie die Ausrüstung unterbringen und schlafen konnten. In der Stadt hatten sie erfahren, dass es eine Fähre gab, die sie vom Hafen auf die andere Seite des Lac Dinneshire bringen konnte, doch leider legte der Kapitän nur kurz vor

Tagesanbruch an.

»Morgens hab ich zu viel mit den Fischen zu tun«, erklärte er.

Und so waren sie vor Tagesanbruch bereit, um unterhalb der dunklen Silhouette von Kelvins Steinhügel das flache, breite Gefährt zu besteigen, das in Osthafen bereitlag. Hinter Drizzts linker Schulter verschob sich der Berg, als die Fähre vom Morgenwind nach Osten geschoben wurde. Die Sonne lugte gerade erst über die Ebene, die sich vor ihnen ausdehnte, als die Fähre auch

schon die lange Planke herunterließ, auf der die sechs Freunde zum Ostufer des Lac Dinneshire gelangten.

»Wollen wir ganz bis in die Berge?«, fragte Ambergris und deutete nach Süden, wo die schneebedeckten Gipfel des Grats der Welt im Morgenlicht glänzten.

»Möglich«, sagte Drizzt, dem sich bei dieser überraschenden Antwort alle zuwandten. Der Drow lenkte ihren Blick nach Norden, am Ufer des großen Sees entlang.

»Und der Elchstamm?«, fragte

Dahlia. »Wolltest du nicht zu ihnen, um deine süßen Träume von Catti-brie zu nähren?«

Ihr Tonfall ließ Entreri die Augen verdrehen. Afafrenfere und Efron sahen ungläubig auf, und Ambergris sog die Luft ein, als ob sie mit einem Ausbruch rechnete.

»Aye, und die sind in den Bergen, hast du gesagt«, fügte die Zwergin hinzu und legte etwas Humor in ihre Stimme, was Drizzt nicht entging.

Er lächelte ihr dankbar zu und nickte. »Sie bleiben etwa einen

Monat am Fuß der Berge«, erklärte er. »Wir wollen zu ihnen, um gewisse Gerüchte zu bestätigen oder zumindest zu hören, welche Rolle sie dabei spielen.« Er blickte noch einmal nach Norden und nickte erneut. »In ein oder zwei Tagen werden wir mehr wissen.«

»Dein Wald ist da oben?«

»Das hofft er«, murmelte Dahlia.

Drizzt ging nordwärts am Ufer entlang. Ambergris und Afafrenfere folgten dichtauf, doch Effron blieb etwas zurück, in Hörweite von Entreri und Dahlia.

»Warum folgen wir ihm dann?«, fragte Entreri. »Lass ihn doch seine Geister jagen. In der Zwischenzeit können wir herausfinden, ob es sich gelohnt hat, in dieses Zehn-Städte zu kommen. Vielleicht kann man sich hier tatsächlich verstecken, solange die Drow uns nachjagen ...«

»Nein«, unterbrach ihn Dahlia und machte sich ebenfalls auf nach Norden. »Ich will dabei sein. Ich will zusehen, wenn Drizzt seine Geister findet oder die Hoffnung aufgibt. Das zumindest ist er mir schuldig.«

»Oh, wahre Liebe«, sagte Entreri

sarkastisch zu Efron, als er an dem Hexer vorbeikam.

Efron blieb eine Weile sprachlos stehen und versuchte zu begreifen, was hier vorging, ehe er ihnen nachlief.

Der Zug der Drow und der Drider erreichte das Südende des Passes durch den Grat der Welt und bewegte sich stetig nach Norden. Bei ihrem Aufbruch in Gauntlgrym hatte Tiago Baenre ein rasches Tempo angeschlagen, weil er seinem Sieg entgegenfieberte. Als sie jedoch gehört hatten, dass

Drizzt nach Norden gereist war, hatte Ravel Xorlarrin zu einer langsameren, vorsichtigeren Gangart geraten. Das Eiswindtal war nicht groß und rundum von weitgehend unpassierbaren Bergen und der nicht schiffbaren Treibeis-See eingeschlossen.

Drizzt Do'Urden konnte nirgendwohin.

Auf Byok, seiner treuen Eidechse, sah Tiago sich um und fühlte sich beim Anblick seiner Gruppe getröstet. Sie waren nur dreißig, aber Tiago hatte keinen Zweifel,

dass sie ganz Zehn-Städte vernichten könnten, falls diese Orte sich zusammentaten, um Drizzt zu unterstützen – wobei dies nach allem, was er über diese Gegend gehört hatte, recht unwahrscheinlich erschien. Ravel hatte seine mächtigsten Zauberspinner mitgebracht, dieselben sieben, die ihm geholfen hatten, sein Blitznetz zu spannen. Obwohl Ravel der Jüngste unter ihnen war, waren sie ihm treu ergeben.

Auch Jearth, der Waffenmeister

von Haus Xorlarrin, hatte seine erfahrensten Krieger dabei, ganz zu schweigen von Yerrininae und den fünf mächtigen Dridern, einschließlich seiner Partnerin, welche den Trupp begleiteten.

Tiago betrachtete Saribel, die in seiner Nähe auf einer Eidechse ritt, und die anderen Priesterinnen. Keine von ihnen war besonders alt, registrierte er, und keine war auf ihrem Gebiet ähnlich beschlagen wie die Zauberspinner oder die Krieger. Dennoch hatte Tiago Vertrauen zu dieser Begleitung,

denn immerhin hatte Oberin Zeerith Xorlarrin bereitwillig dafür gesorgt, dass ihr Haus an dieser Jagd teilnahm, indem sie zwei ihrer Kinder und ihren Waffenmeister mitschickte.

Und das alles für Tiago. Drizzts Kopf würde ihm gehören, und das wussten die Xorlarrins. Doch während der Sieg über Drizzt für Tiago Ruhm bedeutete, war es für Zeerith weit wichtiger, sich weiterhin die Unterstützung der Baenres zu sichern, jetzt da die Xorlarrins Gauntlgrym gezielt zur

Schwesterstadt von
Menzoberranzan ausbauen.

Denn unter den neuen Kriegern, die durch die Tunnel des Unterreichs zogen, um die Truppen in Gauntlgrym zu verstärken, waren zweifellos viele Baenres oder deren Agenten.

Während Tiago darüber nachdachte und das erstarkende Band zwischen den zwei Familien erkannte, merkte er, wie sein Blick auf Saribel ruhte. Er hatte sie inzwischen recht gern, stellte er fest, und sie hatte gelernt, ihn zu

erfreuen.

Mit seiner neuen Waffe und dem Schild, Vidrinath und Orbbcress, und natürlich mit dem Kopf von Drizzt Do'Urden rechnete Tiago schon bald mit dem Aufstieg zum Waffenmeister von Haus Baenre, vermutlich gleich nach seiner Rückkehr in die Stadt. Nicht einmal Andzrel würde dumm genug sein, sich gegen ihn zu stellen.

Aber momentan hatte er den Eindruck, dass dies vielleicht nicht der beste Weg für ihn war. Einem Drow-Mann würde es in Gauntlgrym

sicher deutlich besser ergehen als in Menzoberranzan, denn Haus Xorlarrin hatte seinen Männern im Vergleich zu anderen Häusern stets einflussreiche und mächtige Positionen zugestanden.

Vielleicht konnte Tiago sich und Haus Baenre besser dienen, wenn er in Gauntlgrym blieb.

Er lenkte Byok zu Saribel. Die anderen Priesterinnen fielen etwas zurück, als sie merkten, dass er die Xorlarrin ansprechen wollte.

»Die Welt der Oberfläche gefällt mir nicht«, sagte sie, als er zu ihr

kam. »Ohne Wände im Rücken und eine Decke über mir fühle ich mich ziemlich angreifbar.« Dabei betrachtete sie die turmhohen Felswände der Berge und erschauerte bei der Vorstellung eines Schützen dort oben oder eines Riesen, der Steine herunterwarf.

»Euer Preis ist der Mühe wert«, versicherte Tiago.

»Euer Preis, meint Ihr.«

Tiago grinste sie an. »Werdet Ihr meinen Ruhm nicht teilen?«

»Wir gehören zu Eurem Stoßtrupp

und unterstehen Eurem Befehl.«

»Mehr nicht?«

»Teilt Ihr nicht auch das Bett mit mir?«, fragte er.

»Genau wie Berellip«, erwiderte sie im Hinblick auf ihre große Schwester. »Wie die meisten Frauen in Gauntlgrym und vermutlich auch einige in Menzoberranzan.«

Tiago lachte achselzuckend, ohne zu widersprechen. »Ja«, sagte er, »aber keiner von ihnen, nicht einmal Berellip, winkt der Lohn, den Ihr von dieser Reise haben werdet.

Bedenkt nur, wie berühmt ich werde, wenn ich mit dem Kopf von Drizzt Do'Urden zurückkehre. Mir werden alle Wege offenstehen.«

»Waffenmeister von Haus Baenre«, sagte sie. Tiago schüttelte den Kopf, aber Saribel sprach weiter. »Dieses Gerücht ging schon vor unserem Aufbruch in Gauntlgrym um.«

»Haus Baenre wird in der von Eurer Oberin gewünschten Xorlarrin-Stadt eine führende Rolle übernehmen«, erwiderte er. »Vielleicht werde ich diese Position

ausfüllen.«

Saribel bemühte sich um Ruhe, aber ihre Augen weiteten sich und verrieten die aufkeimende Hoffnung.

»Vielleicht nehme ich eine adlige Xorlarrin zur Frau und schmiede damit ein Bündnis zwischen unseren Familien, das unser beider Ziele nährt«, erklärte Tiago.

»Dann wäre Berellip die naheliegendste Wahl«, sagte Saribel.

»Meine Wahl«, betonte Tiago, »wäre nicht Berellip.«

Saribel schluckte. »Was wollt Ihr ...?«

»Wir werden heiraten, und unsere Familien werden verbunden sein«, erklärte Tiago offen.

»Wie bitte?«, kam eine Frage von der Seite, und beide sahen sich um. Ravel hatte gelauscht.

»Seid Ihr damit nicht einverstanden ... Bruder?«, fragte Tiago.

Ravel saß auf seiner unsichtbaren schwebenden Scheibe und starrte den Baenre-Krieger an. Seine Miene veränderte sich, während er diese

überraschende Neuigkeit verdaute. Allmählich erschien ein Grinsen auf seinem Gesicht, und Tiago wurde klar, dass Ravel offenbar den gleichen Gedankengang nachvollzog, der ihm gerade durch den Kopf gegangen war, und zu den gleichen Schlüssen gelangte.

»Ach, Bruder«, sagte Ravel schließlich. »Wie gut es tut, mit Euch auf der Jagd zu sein!«

»Besonders wenn unsere Beute in der Falle sitzt«, erwiderte Tiago.

»Na, das kann man ja wohl kaum als Wald bezeichnen«, sagte

Ambergris, während sie durch die dürrer Bäume oberhalb der verfallenen kleinen Hütte am Ufer des Lac Dinneshire stapfte. »Bist du wirklich sicher, dass das der richtige Ort ist?«

Die Zwergin verstummte und blieb stehen, als sie bemerkte, wie Drizzt sich neben Dahlia auf ein Knie niedergelassen hatte und gebannt auf seine Hand starrte. Nein, nicht auf seine Hand, stellte sie fest, sondern auf etwas, das er in der Hand hielt.

»Was ist das?«, fragte Dahlia.

Drizzt sah sie verständnislos an und schüttelte nur verwirrt den Kopf, als würden ihm die Worte fehlen.

Da kamen Ambergris und Entreri von beiden Seiten angelaufen.

Drizzt schloss die Hand und knetete vorsichtig die Finger, bis er schließlich die Kraft zum Aufstehen fand.

»Was ist das?«, fragte nun auch Entreri.

Drizzt sah ihn an und blickte dann über seine Schulter zu Effron und Afafrenfere auf dem Steg vor der

alten Hütte.

»Drizzt?«, sagte Dahlia.

»Forellenbein«, antwortete er mit hohler Stimme.

Dahlia griff nach seiner Hand, aber Drizzt zog sie schnell zurück. Diese abwehrende Bewegung überraschte nicht nur sie, sondern auch die anderen.

Da atmete der Drow tief durch, streckte die Hand aus und öffnete die Finger, um ihnen eine kleine Statue von einer Frau mit einem ganz speziellen Bogen zu zeigen, der genauso aussah wie der Bogen,

den Drizzt über der Schulter trug.

»Das stammt von Regis«, sagte Artemis Entreri.

»Ist sie das?«, fragte Dahlia lauter als er.

Drizzt starrte sie mit leerem Blick an. Er zögerte.

»Catti-brie?«, hakte sie nach.
»Deine geliebte Catti-brie?«

»Wie ist das hierhergekommen?«, fragte Ambergris und sah sich um.
»Hier war doch seit Ewigkeiten kaum mehr jemand, möchte ich meinen.«

»Wohl eher gar keiner«, sagte

Dahlia, ohne Drizzt aus den Augen zu lassen. Sie machte ein verdrossenes Gesicht.

»Außer vielleicht, wenn der Wald hier ist«, sagte Artemis Entreri, worauf Drizzt noch einmal tief durchatmete. Er war völlig aus dem Gleichgewicht und fragte sich, ob Dahlia sich wohl gleich auf ihn stürzen würde, um ihn zu würgen, so wie sie aussah.

»Wahrscheinlich ist es reiner Zufall«, erklärte Drizzt.

Artemis Entreri ging zu ihm und griff nach der Figur, aber Drizzt gab

sie nicht aus der Hand.

»Der Fuß«, sagte Entreri. »Der rechte Fuß. Muss ich dir das wirklich sagen?«

Langsam drehte Drizzt die Figur um, betrachtete die Unterseite und drückte sie dann fest an sein Herz.

»Das ›R‹ von Regis«, erläuterte Entreri den anderen.

»Und woher wusstest du das?«, fragte Ambergris.

»Oh, den kannte ich ziemlich lange«, erwiderte der Meuchelmörder und lachte.

Drizzt starrte ihn durchdringend

an. »Was hat das zu bedeuten?«

Entreri zuckte mit den Schultern und streckte die Hand aus. Diesmal reichte Drizzt ihm die Statue, damit Entreri sie gründlich prüfen konnte. »Die liegt schon lange hier draußen«, sagte er.

»Und es ist kein Wald zu sehen«, fügte Dahlia ziemlich unfreundlich hinzu.

»Und es ist schon spät«, bemerkte Ambergris mit einem Blick über den See. Die Sonne ging bereits unter. »Zumindest haben wir heute Nacht ein Dach über dem Kopf, stimmt's?«

Sie warf einen Blick auf die Hütte.
»Wenn auch ein wackliges.«

Daraufhin nahm Drizzt seinen Rucksack ab und ließ ihn auf den Boden fallen.

Ambergris sah erst sein Gepäck an, dann den Drow mit dem versteinerten Gesicht. »In Ordnung«, meinte sie. »Mal wieder eine schöne Nacht unter freiem Himmel ...«

Drizzt schlug genau hier das Nachtlager auf und schlief an der Stelle, wo er die Figur gefunden hatte. Auch seine fünf Gefährten

gingen nicht in die Hütte, sondern breiteten ihre Decken um ihn herum aus.

»Geister jagen«, murmelte Dahlia viel später, als sie mit Entreri etwas abseits saß und zu Drizzt hinüberblickte. Es war keine kalte Nacht, und das Feuer war längst heruntergebrannt, aber der Halbmond war bereits über sie hinweggezogen und der Drow gut zu sehen. Er lag auf dem Rücken und betrachtete die unzähligen Sterne über dem Lac Dinneshire. Noch immer drehte er die Figur

besitzergreifend zwischen seinen geschickten Fingern.

»Einen Geist, meinst du.«

Dahlia sah ihn an.

»Du kannst es ihm kaum vorwerfen, oder?«, hielt Entreri ihr vor. »Das waren seine Freunde. Seine Familie. Wir haben alle unsere Geister gejagt.«

»Um sie zu töten. Nicht um sie zu lieben«, erklärte Dahlia und starrte wieder zu Drizzt hinüber.

Entreri lächelte über ihre offenkundige Eifersucht, sagte aber lieber nichts.

Zuerst glaubte er, Andahars Geschirr zu hören, fröhliche Schellen inmitten der Nacht. Aber als Drizzt die Augen aufschlug, begriff er, dass hier etwas Geheimnisvolleres und Mächtigeres am Werk war, denn der ganze Wald um ihn herum verströmte eine sanfte, überwältigende Melodie.

Der ganze Wald um ihn herum ...

Beim Einschlafen hatte er den Nachthimmel mit seinen zahllosen Sternen betrachtet, aber jetzt konnte Drizzt von genau derselben Stelle aus durch die dichten Blätter

kaum noch ein Funkeln erspähen.

Er setzte sich abrupt auf und versuchte das zu begreifen.

Neben ihm lag ein kleiner Teich, der am Abend noch nicht da gewesen war. Er befand sich an einer kleinen, gepflegten Kate, die nicht hier gewesen war, vor einem Hügel mit Hecken und Blumen und einem Gemüsegarten, der ebenfalls nicht hier gewesen war. Drizzt stand auf und warf einen Blick auf seine Kameraden, die alle schliefen – bis auf eine bemerkenswerte Ausnahme.

Er ging zu Dahlia und weckte sie.
»Wo ist Entreri?«, fragte er.

Verschlafen rieb die Elfe sich die Augen. »Was?«, fragte sie nur, weil sie noch gar nicht richtig wach war. Sie rieb sich noch einmal die Augen und setzte sich auf, um Drizzt verständnislos anzusehen. »Was ist das für Musik?«, fragte sie und blickte sich um.

Da riss sie richtig die Augen auf!
In diesem Moment spazierte Artemis Entreri aus dem Wald, hob auf ihre fragenden Blicke hin aber nur die Arme.

»Keine Sängerin«, sagte er kopfschüttelnd. »Nur ein Lied.«

Er gähnte ausgiebig und legte sich wieder hin.

»Wie weit hast du gesucht?«, fragte Drizzt, aber auch er konnte das Gähnen nicht unterdrücken, als er diese Worte sprach, denn plötzlich überkam ihn eine unendliche Müdigkeit.

Er sah Dahlia an, aber die war bereits wieder fest eingeschlafen.

Magie, mächtige Magie, wie Drizzt erkannte, denn normalerweise waren Elfen gegen Schlafzauber

und magische Müdigkeit immun. Das galt auch für Drow, und dennoch sank Drizzt auf die Knie. Er schaute sich um und kämpfte dagegen an.

Dann aber lag sein Kopf auf Dahlias straffem Bauch, obwohl er keine Ahnung hatte, wie er dorthingekommen war. Alles, was er noch wahrnahm, war das Lied, dessen Lieblichkeit seine Ohren erfüllte, dessen Wärme sein Herz erfüllte und das ihm Traumsand in die Augen streute.

Und durch seinen Kopf tanzten

Träume von Catti-brie.

Kapitel 28

Der Held des Eiswindtals

»Heil euch und seid begrüßt«, sagte Tiago Baenre zu den Wachen, die angelaufen kamen, als der junge Krieger und die drei Dunkelelfen in seiner Begleitung sich Bryn Shanders Westtor näherten. Er lächelte entwaffnend, aber weder sein Ton noch seine Haltung konnten die Wachen beruhigen, denn Tiago Baenre bot in der Tat

einen höchst beeindruckenden Anblick. Er trug seine schwarze, mit Mithril verstärkte Lederrüstung, deren Schnitt von verschlungenen Platinranken betont wurde. Sein Gürtel war aus Gold gewebt, an der Hüfte verknotet und hing wie eine Quaste an seinem Bein herab. Der gute Piwafwi war pechschwarz und derart durchgefärbt, dass der Stoff den Eindruck von Tiefe vermittelte, als würde man hoffnungslos in eine endlose Höhle des Unterreichs spähen.

Doch abgesehen von seiner

hochwertigen, maßgeschneiderten Kleidung verrieten zwei andere Dinge unzweideutig, dass man diesen Drow lieber fürchten sollte. In seinem Gürtel – nicht in einer Scheide, sondern nur in einer Halterung, denn wer würde ein Prachtstück wie Vidrinath verstecken wollen? – ruhte jenes erstaunliche Schwert, dessen durchscheinende Klinge aus Stahlglas die darin eingelassenen Diamanten zum Funkeln brachten. Die Augen der zum Schwertgriff eingerollten Spinne starrten die

Wachen an, als würden sie einem intelligenten Wächtergeist dienen, der Tiago unterstand. Auf dem Rücken trug der Drow Orbbcress, der im Augenblick nur die Größe eines kleinen Faustschilds hatte. In jeder Größe jedoch kündete der Schild von seiner mächtigen Bezauberung, denn er sah aus, als wäre er aus einem Eisblock gearbeitet, und erst bei näherem Betrachten nahm man wahr, dass darin ein fein gesponnenes Spinnennetz zu ruhen schien.

»Immer langsam«, sagte er zu den

Wachen, obwohl er die gemeinsame Sprache der Oberfläche nicht vollständig beherrschte. »Ich suche einen Freund und bin kein Feind der Menschen in Zehn-Städte.«

»Drizzt Do'Urden?«, fragte eine Frau, wenn auch mehr an ihre Kameraden gewandt als an die Besucher. Tiago jedoch hatte es gehört und selten eine angenehmere Wortfolge vernommen.

»Er ist hier?«

»War hier«, antwortete ein

anderer. »Er ist vor ein paar Tagen nach Osthafen gezogen, und von da aus sollte es wohl noch weiter nach Osten gehen, hörte ich.«

»Wohin?«, fragte Tiago, der sich große Mühe gab, seine Enttäuschung zu verbergen – besonders aber den Ärger, der plötzlich in ihm aufwallte.

Der Mann zuckte mit den Schultern und sah die anderen an, die ebenfalls den Kopf schüttelten, weil auch sie darauf keine Antwort hatten.

»Nicht weit, vermutlich«, erwiderte

die Frau, die Drizzt zuerst erwähnt hatte. »Vielleicht zu den Barbarenstämmen, vielleicht auch auf die Jagd. Der kommt bestimmt bald wieder. Östlich von Zehn-Städte gibt es nichts mehr.«

Das beruhigte Tiago. »Osthafen?«, fragte er so freundlich wie möglich.

»Ein Tagesritt den Ostweg hinunter«, antwortete die Frau.

Tiago wandte sich an seine Begleiter, Ravel, Saribel und Jearth. Alle vier wirkten einigermaßen ratlos.

»Nach Osten«, erklärte ein

anderer, drehte sich um und zeigte quer durch die Stadt, immer der Hauptstraße nach. »Mitten durch und dann zum Osttor wieder hinaus. Nach Osten.«

»Es wird schon dunkel«, sagte die Frau. »Ihr braucht sicher ein Quartier.«

Tiago schüttelte den Kopf. »Das ist bereits arrangiert. Dieser Ostweg beginnt auf der anderen Seite der Stadt?«

»Ja«, antworteten mehrere.

Tiago machte kehrt, und die anderen drei folgten ihm. Keiner

von ihnen verabschiedete sich oder warf auch nur einen Blick zurück, abgesehen von Jearth, der sie nach hinten absichern sollte.

»Drizzt Do'Urden«, flüsterte Tiago erregt, als die Wachen außer Hörweite waren.

»Nur wenige Tage vor uns«, sagte Ravel.

»Und er kann nirgendwohin«, bemerkte Saribel.

Alle vier träumten von dem Ruhm, den sie bald ernten würden.

Das kleine Boot mit dem flachen Boden rollte auf und ab. Der

Kapitän warf einen nervösen Blick auf seine Passagiere, weil er befürchtete, sie würden ihn für diese unruhige Fahrt empfindlich bestrafen. Aber den sieben Drow schien der Seegang nichts auszumachen. Selbst in dieser ungewohnten Umgebung wirkten sie so standfest und ausbalanciert, dass sie sich kaum rührten, als das Deck sich unter dem Aufprall der Wellen immer wieder aufbäumte.

Der Kapitän blinzelte häufiger zu den Drow hinüber. Angeblich waren sie Freunde von Drizzt Do'Urden,

doch diese Beschreibung passte kaum zu ihrem Verhalten. Nicht dass der Kapitän Drizzt gut gekannt hätte – schließlich hatte er ihn nur dieses eine Mal auf der Fähre gesehen, aber in Zehn-Städte und besonders in Osthafen, wo es in die Tundra hinausging, kursierten viele Geschichten über den Drow-Waldläufer. Vor hundert Jahren hatte Drizzt bei dem Friedensabkommen zwischen Zehn-Städte und den Barbaren eine zentrale Rolle gespielt, und dieser Frieden hielt bis heute an. Ganz zu

schweigen von seinen legendären Taten bei der Verteidigung der Bürger vor dem teuflischen gesprungenen Kristall.

Auch wenn kaum einer der heutigen Bewohner von Zehn-Städte Drizzt gegenwärtig kannte – schließlich hatten nur ein paar Elfen aus Waldheim die Zeiten von Akar Kessel und dem gesprungenen Kristall miterlebt –, würden ihm hier wohl alle Türen offen stehen. Für diese finsternen Drow-Abenteurer galt das allerdings kaum, dachte der angespannte Kapitän.

Deshalb war er froh, als er sein Boot um die letzte Klippe in die flache, geschützte Bucht am Ostufer des Sees steuerte. Er holte das Segel ein und überließ das Boot der Strömung, bis er das Steuer feststellte, den Anker setzte und die lange Planke für den Ausstieg hinausschob. Aufgrund seiner jahrelangen Übung ging das Anlegen normalerweise sehr schnell, aber heute hatte der Kapitän die Brücke zum Strand noch schneller bereit als je zuvor.

Als die Drow von Bord gingen, zog

er sich in die vorderste Ecke seiner Fähre zurück.

»Genau hier hast du Drizzt abgesetzt?«, vergewisserte sich Tiago, der als Vorletzter ausstieg. Hinter ihm war nur noch Jearth.

»Genau hier«, bestätigte der Kapitän.

»Vor einem Zehntag?«

»Vor einem Zehntag, mein Herr.«

»Du wartest hier, bis wir zurück sind.«

Der Kapitän riss die Augen auf. Er hatte eingewilligt, sie überzusetzen, und das Fahrgeld dafür erhalten,

aber trotz des rauen Wetters wollte er Knöchelkopfforellen angeln. Oder eher gerade deswegen, denn bei diesem Wetter bissen sie leichter an.

»Aber ...«, begann er, doch der Drow fixierte ihn mit einem derart bösen Blick, dass ihm klar war, dass jeder Widerspruch auf der Stelle tödlich enden konnte.

»Du wartest hier, bis wir zurück sind«, wiederholte Tiago.

»W-wie lange?«, stammelte der Kapitän.

»Bis ans Ende deines Lebens,

wenn es sein muss«, sagte Tiago. »Und dann bringst du uns entweder nach Osthafen zurück, oder du fährst so lange zwischen Osthafen und diesem Ort hier hin und her, bis der Rest meiner Truppe hier ist.«

Bei dem Gedanken an noch mehr derart gefährliche Fahrgäste überlief den Kapitän eine Gänsehaut. Wo war er da nur hineingeraten?, fragte er sich und malte sich eine ganze Drow-Armee aus, die Osthafen niederbrannte.

Als sich an diesem Abend die Sonne senkte, atmete der Kapitän

erleichtert auf, denn Tiago und die anderen verließen sein Boot erneut, diesmal jedoch in Osthafen. Sie hatten dort draußen keine Spur von Drizzt gefunden und bald gemerkt, wie absurd es wäre, den Waldläufer, der sich in der Tundra weit besser auskannte als sie, aufspüren zu wollen.

Deshalb quartieren sich Tiago und eine Handvoll ausgewählter Drow im Wirtshaus von Osthafen ein, während die übrigen in einem von Ravel und den anderen Zauberspinnern erschaffenen

extradimensionalen Bereich
lagerten, wo sie auf Abruf bereit
blieben.

Und sie warteten.

Es verging ein weiterer Zehntag.
Tiago knüpfte über Saribels
Priesterinnen Fäden nach Bryn
Shander, um dort einheimische
Spurenleser anzuheuern und sein
Netz über ganz Zehn-Städte
auszudehnen, bis hin zu den
Heldenhammer-Zwergen unter dem
Berg. Ravel und seine
Zauberspinner setzten ihre
Wahrsagefähigkeiten ein, während

Saribel mit den Priesterinnen die Zofen der Lolth anflehte, ihre Suche zu unterstützen.

Ein Monat verstrich. Tiago heuerte Leute an, die bei den Barbarenstämmen nach dem verschwundenen Drow fragen sollten.

Doch es verging ein weiterer Monat ohne jede Nachricht über Drizzt, und selbst die Wesen von anderen Ebenen, welche die Priesterinnen und Zauberkundigen beschworen hatten, fanden keine Spur von ihm. Der Sommer neigte

sich dem Ende zu. Bald würden die Bergpässe verschneit und unzugänglich sein. Dann wäre das Eiswindtal wieder vom Rest von Faerûn abgeschnitten. Ab dem ersten Schneesturm kam keine Karawane mehr über die einzige Straße, die das Eiswindtal mit den Ländern südlich des Grats der Welt verband.

Keine Karawane, richtig, aber den Balor, der mit jedem Schritt seiner Dämonenfüße den Schnee zum Dampfen brachte, konnte der Sturm nicht zurückhalten.

Eine gewaltige Explosion ließ Bryn Shanders Tor erbeben, die Steine bersten und die Angeln der Torflügel brechen, die einstürzten und rasch vom Dämonenfeuer verzehrt wurden. Eine Wache auf der Seite schleuderte ihren Speer – zum Ruhm von Bryn Shander und Zehn-Städte. Die Waffe verschwand in der Rauchwolke um den Dämon, doch ob sie etwas ausgerichtet hatte, würde die Frau niemals erfahren. Denn während der Speer noch flog, ließ der Dämon seine lange Peitsche knallen und packte

sie damit um den Leib. Mit einem Ruck riss Errtu sie von den Beinen und ließ sie von der Mauer stürzen, in die mörderischen Flammen, die seine große Gestalt umgaben.

Danach dachte er nicht mehr an sie, sondern schickte seine mächtigen Untergebenen vor, drei große Glabrezu-Dämonen. Die imposanten Zweibeiner von doppelter Mannshöhe sprangen bereitwillig durch die Bresche in die Stadt, und jeder von ihnen schwenkte dabei vier dicke Arme. Zwei davon endeten in riesigen

Scheren, die einen Menschen mit Leichtigkeit halbieren konnten, wie ein unglücklicher Soldat von Bryn Shander fast augenblicklich feststellen musste.

»Ich will den Drow!«, brüllte Errtu.
»Schickt ihn zu mir, sonst lege ich eure Stadt in Trümmer!«

Unweit der beginnenden Schlacht verstanden Tiago und seine Begleiter, die sich mit Dämonen gut auskannten, dass dies keine leere Drohung war.

»Ein Balor«, flüsterte Saribel kaum hörbar.

»Auf der Jagd nach uns?«, fügte Ravel verwirrt hinzu.

»Scheint so«, erwiderte Tiago. »Und obwohl mir das Gemetzel wirklich gefällt, sollten wir vielleicht einmal nachsehen, was er von uns will. Vermutlich nichts Gutes, also müssen wir ihn vielleicht töten. Zu schade!«

Seine Lässigkeit und seine Ruhe angesichts dieses mächtigen Gegners ließen die anderen mit neuem Respekt zu dem jungen Baenre aufschauen und automatisch nicken.

Tiago wandte sich Saribel zu.
»Schützt mich vor dem
Dämonenfeuer«, wies er sie an.
»Schützt uns alle. Nehmen wir dem
Balor zunächst seine wichtigste
Waffe.«

Während Saribel und die
Priesterinnen damit begannen, die
Gruppe mit zahlreichen Schutzrunen
zu versehen, bereitete Tiago mit
Ravel, Jearth und Yerrininae den
Schlachtplan vor. Kurze Zeit später
ritt Tiago auf Byok an die Spitze
seiner Abteilung. Er sah, wie der
riesige Balor den Glabrezu in die

Stadt folgte, und hörte die panischen Schreie an der Mauer von Bryn Shander. Er zeigte auf die Mauer, zwanzig Fuß südwärts von dem zerstörten Tor, und spornte Byok an. Gleich darauf folgten die Drow-Krieger und Saribels Priesterinnen unter der Führung von Jearth. Die Drider begleiteten die Gruppe ein Stück weit, bogen aber bald nach Westen ab, wo sie ihr Tempo erhöhten und eilig im Bogen zur anderen Seite des Tores weiterliefen.

Ravel und die anderen

Zauberspinner blieben zurück. Sie nahmen ihre Kampfformation ein, in der der adlige Drow die Nabe des »Rades« bildete. Als die anderen fünf ihr langes Zauberlied anstimmten, öffnete Ravel mit dem ersten Spruch nördlich von ihnen unmittelbar vor dem zerschmetterten Tor von Bryn Shander ein Dimensionsportal. Als er damit fertig war, knisterten bereits die ersten Funken der anschwellenden Energie um ihn herum.

Tiago Baenre lenkte seine Echse in

hohem Tempo auf die Stadtmauer von Bryn Shander zu, wo Byok auf die Steine sprang und diese so rasch hochrannte, dass ein Zuschauer die Mauer für eine Illusion hätte halten können, bestenfalls einen leicht ansteigenden Hügel. Im Nu war Tiago oben angelangt, lief ein Stück weiter und betrachtete das Schlachtfeld, während Jearth und die anderen sich draußen vor der Mauer versammelten.

Die Bürger von Bryn Shander waren herbeigelaufen, um den

Dämonen Widerstand zu leisten, und man musste ihnen zugutehalten, dass sie nicht das Weite suchten, als der mächtige Balor und die tückischen Glabrezu tiefe Lücken in ihre Reihen schlugen. Plötzlich stürmte ein Dutzend Krieger abseits des Hauptschauplatzes auf einen bestimmten Glabrezu zu. Einige brachen aus Türen hervor, warfen Speere und lenkten den Dämon so ab, während andere von den Dächern sprangen und wagemutig auf dem Ungeheuer landeten.

Fast augenblicklich sprühte Blut durch die Luft, und aus den zwölf Kriegern wurden erst zehn, dann nur noch sechs. Der Glabrezu brüllte und schlug um sich, stieß mit den Hörnern und schnappte mit seinem Hundegebiss und den tödlichen Scheren zu. Aber trotz allem drückte ihn das Gewicht der tapferen Bürger zu Boden, und bald waren die Speerspitzen und Schwerter der Menschen von Dämonenblut überzogen.

»Ich kriege dich, Drow!«, brüllte der gewaltige Balor, den der Fall

dieses einen Glabrezu kaum zu kümmern schien. »Komm raus oder sieh zu, wie sie alle sterben! Ich warte schon hundert Jahre!«

Während dieser Worte schickte das Ungetüm eine Feuerwand in eine Gasse, aus der gerade ein Pfeil geschossen kam. Der Pfeil konnte wenig ausrichten, und die Schreie des Schützen gellten durch die Luft, als die Feuerwand ihn verzehrte.

»Wer ist dieser Balor, der sich so nachdrücklich Gehör verschaffen will?«, rief Tiago in der Sprache der Dämonen, nicht der normalen

Sprache der Oberfläche.

Der Balor erstarrte, als er diese Worte mit dem unverkennbaren Akzent von Menzoberranzan vernahm. Er fuhr herum.

Tiago wollte eine weitere Frage stellen, aber offenbar war die Kreatur nicht zum Reden aufgelegt – zumindest nicht mit einem einzelnen Drow-Krieger. Der Balor ließ seine Peitsche um seinen schweren, gehörnten Kopf kreisen. Dann schnellte die Waffe vor, und Tiago duckte sich hinter seinen Schild, wobei das unvergleichliche

Netz, das Orbbcress ausmachte, sich spiralförmig vergrößerte, um ihn vollständig vor dem tödlichen Biss von Errtus Peitsche abzuschildern.

»Hundert Jahre sind keine so lange Zeit, Drizzt Do'Urden!«, geiferte Errtu und schleuderte einen Feuerball nach Tiago.

Der Drow jedoch war schon in Bewegung. Auf Byok raste er auf dem schmalen Fußweg zum zerstörten Tor hinüber und dann an der Außenseite der Mauer wieder hinunter auf das freie Feld vor Bryn

Shander. Er hatte die Worte des Dämons kaum registriert und begann gerade erst zu begreifen, dass dieses Wesen nicht ihn, sondern Drizzt suchte, als der Dämon auch schon aus der Stadt gestürmt kam und mit seiner Feuerpeitsche erneut nach Tiago schlug.

Gleichzeitig griff der Dämon mit seiner Schwerthand zur Seite und hob mit telekinetischen Kräften einen Felsblock aus den Trümmern des geborstenen Tors.

Tiago wehrte die Peitsche noch

einmal ab und wollte dem Dämon etwas zurufen, aber als der Stein auf ihn zuflog, verging ihm jeder Gedanke daran, sich mit dieser Kreatur zu verbünden.

Wieder duckte er sich hinter seinen Schild, doch der Aufprall war derart heftig, dass es Byok den Sattel vom Rücken riss und die starke Eidechse zu Fall brachte.

Ein Glabrezu hob einen Krieger aus Bryn Shander mit seinen großen Scheren in die Luft. Der beste Freund des Mannes schrie auf, doch zu spät.

Die Scheren schlossen sich, und der Krieger fiel in zwei Teilen zu Boden.

»Das war Drizzt!«, schrie der Mann und stürzte sich wild entschlossen auf den Dämon, stach und schlug mit seinem Schwert und konnte mehrere Treffer landen, bevor die Kreatur ihn mit der Stärke eines Hügelriesen zur Seite fegte.

Andere Krieger traten an seine Stelle. Vom Balkon eines nahen Hauses schleuderte ein Zauberer einen Blitz, womit er den Glabrezu zumindest erschreckte und

überraschte, so dass dessen Aufmerksamkeit nachließ, während die anderen Bürger nahten.

An der Seite klagte der geschlagene Krieger um seinen gefallenen Freund und verfluchte laut den Namen Drizzt Do'Urden.

Und andere stimmten mit ein.

Tiago rollte sich mehrmals ab, um den Aufprall abzumildern. Schließlich kam er hoch. Sein Schildarm hing schlaff herunter, und seine Schulter war taub. Er sah gerade noch, wie seine wertvolle Eidechse wütend den Balor angriff.

»Nein!«, schrie Tiago, doch die Eidechse hörte nicht mehr auf ihn. Mit Zähnen und Klauen ging Byok auf den Balor los.

Aber die Peitsche seines Gegners traf zuerst, wickelte sich um das starke Tier, und dann zog der Dämon mit erschreckender Kraft, nahm der Eidechse den Schwung und wirbelte Byok abrupt herum, so dass er vor den Füßen des Balors im Feuer landete.

Tiago griff sofort an und schrie nach seinem preisgekrönten Tier. Er sah Byok nach dem Balor beißen,

sah, wie er den Peitschenarm erwischte und ihn zerfleischte, aber da fuhr das Großschwert des Balors durch die Flammen, und als es wieder hochkam, tropfte Echsenblut herunter.

Von der Seite überschütteten nun Jearth und die anderen den Dämon mit einem Pfeilhagel. Gleichzeitig drangen jedoch zwei Glabrezu aus dem Tor, die sich sofort diesen neuen Gegnern zuwandten.

Tiago zuckte bei jedem Schlag zusammen, als vor ihm in den Flammen der Kampf weiterging.

Der Balor richtete sich auf, bis er turmhoch über den Flammen stand, hob den Peitschenarm, und immer noch hing Byok – der mutige Byok! – an diesem Arm, in den er sich verbissen hatte. Aus dem kräftigen Maul der Eidechse hingen lange Hautfetzen; sie rüttelte mit ihren Kiefern, und der Balor schrie vor Schmerz. Tiagos Herz machte einen hoffnungsvollen Satz.

Dann aber fuhr der Schwertarm des Dämons herum, und sein scharfes Schwert trennte Byok sauber den Kopf ab. Sein Körper

stürzte ins Feuer, doch der Kopf blieb am Arm des Balors hängen.

Tiago hielt abrupt an, als ob ihm ein Riese in den Bauch geboxt hätte. »Byok«, flüsterte er, und ihm wurde speiübel. Diese Eidechse hatte er persönlich aufgezogen, seit sie aus dem Ei geschlüpft war, und sie war auf magische Weise auf ihn eingestimmt gewesen, wie wenn ein Zauberer einen Vertrauten findet und an sich bindet.

»Tötet ihn!«, brüllte er voller Ingrimm und blickte zu Jearth und den Kriegern, die mit den beiden

Glabrezu beschäftigt waren.

»Tötet ihn!«, schrie er erneut mit einem hilflosen Blick zu den Toren der Stadt, wo sich die Bewohner sammelten, die sich nicht mehr ins Freie wagten.

»Halt!«, rief der Hauptmann der Wache den Soldaten von Bryn Shander zu. »Keiner verlässt die Stadt!«

Er schickte seine Bogenschützen zurück auf die Mauer. Wer waren diese Dunkelelfen, die hier gegen die Dämonen kämpften?

»Verbündete?«, fragte er ruhig,

aber gut hörbar, doch die Umstehenden hatten keine Antwort für ihn.

Dann blickte er nach Norden, wo eine weitere Streitmacht nahte, und er schluckte vor Ekel und Entsetzen bei dem Gedanken, dass Bryn Shander bald in ernsten Schwierigkeiten sein würde – ganz gleich, welche Seite in dieser Schlacht der Titanen den Sieg davontrug.

Tiagos Aufschrei wurde von einem knisternden Netz aus Blitzen

beantwortet, die durch ein Dimensionstor brachen, das wie aus dem Nichts neben dem massigen Balor auftauchte. Der Dämon grunzte überrascht, als das Netz über ihn fiel, ringsherum gleißende Blitze explodierten und jeden Zuschauer blendeten. Tiago jedoch blinzelte durch die Blitze hindurch, weil er sehen wollte, wie dieser Dämon vernichtet wurde. Er wollte Zeuge der Vergeltung an dem Wesen werden, das seine einmalige Eidechse getötet hatte.

Funken sprühten in die Luft und

nahmen das Dämonenfeuer mit sich. Der Balor versuchte, sich gegen das Netz zu wehren, aber die beißenden Explosionen trieben ihn immer weiter nach unten, und er brüllte vor Schmerz.

Der Boden erbebte, die Blitze kamen schneller und schneller, bis es in einer schier endlosen Abfolge der Verwüstung knatterte und dröhnte.

Dann fiel das Netz flach auf den Boden, wo nun die Flammen erloschen, doch noch immer knallte und funkte es.

Der Dämon war verschwunden, und im nächsten Augenblick war er wieder da, aber nicht mehr unter dem Netz.

Nein, Errtu hatte sich vor der Gefahr wegteleportiert und stand nun direkt hinter Tiago Baenre. Das Großschwert des Balors fuhr herab, und Tiago drehte sich gerade noch rechtzeitig um, um den harten Schlag mit seinem Schild abzufangen. Wieder wurde seine Schulter taub, und sein Schildarm gab nach. Gegen einen Balor konnte ein einzelner Krieger nichts

ausrichten! Und dieser hier war zwar schwer verletzt, denn Kopf und Leib waren über und über von Blitzspuren überzogen, und eines seiner Hörner war weggesprengt, doch ein Balor war der Inbegriff der Wut.

Was Wut war, wusste Errtu.

Allerdings auch Tiago, der gerade Byoks Tod mit angesehen hatte.

Der Balor schlug noch einmal zu, aber Tiago war schneller und warf sich zur Seite. Da knallte die brennende Peitsche, doch schon war Tiago wieder zurück und zu

nahe, um von ihr erwischt zu werden. Sein Drow-Schild fing das Großschwert des Dämons ab, und dieses Mal konnte Tiago selbst einen Treffer landen.

Vidrinath, das Schwert aus Gauntlgrym, das der legendäre Waffenschmied Gol'fanin geschaffen hatte, glitt widerstandslos durch Errtus Fleisch und seine Muskeln und schlug eine tiefe Wunde in seine Hüfte. Tiago zog das Schwert zurück, blockierte den nächsten Hieb des Balors und stieß dann direkt nach vorn. Er traf Errtu in den

Bauch, dass Blut und Eingeweide herausquollen.

Der Balor hob seinen riesigen Fuß mit den drei Klauen und wollte ihn zerquetschen, und als Tiago auswich, trat Errtu zu und ließ ihn zur Seite fliegen.

Der Dämon hob seine Feuerpeitsche und holte mit ihrer Flamme weit aus. Tiago war von dem Tritt so benommen, dass er zu langsam reagierte. Verzweifelt versuchte er, noch rechtzeitig seinen Schild vor sich zu drehen, um wenigstens einen Teil des

gefährlichen Schlags abzufangen.

Da zog Errtu den Arm vor ...
zumindest beinahe.

Denn diesmal erstarrte er, sah
Tiago voller Hass an und wunderte
sich über die Wölbung, die sich
plötzlich auf seiner breiten Brust
abzeichnete.

Ohne lange darüber
nachzudenken, zog Tiago die Beine
unter sich, sprang auf, griff an,
machte einen hohen Satz und stieß
Vidrinath kraftvoll nach unten. Das
prächtige Schwert spaltete Errtus
Kopf mittig in zwei Hälften, die

unheimlich aufklafften, als der Balor in die Knie ging. Obwohl er keinen Mund mehr hatte, brüllte der Dämon in ungläubiger Wut gequält auf und drohte hallend: »Hundert Jahre sind keine lange Zeit, Drizzt Do'Urden!«

Errtu versank im Boden.

Tiago starrte an dem verkohlten Fleck vorbei zu Yerrininae, der mit seinem Dreizack – von dem Blut und Geifer des Balors tropften – auf der anderen Seite stand.

»Er hat Euch für Drizzt gehalten«, sagte der Drider. »Das ist gut.«

»Er soll erfahren, dass es Tiago Baenre war, der ihn besiegt hat«, erwiderte der junge Krieger. Er kniete sich auf den Boden. Als Errtus Körper verschwunden war, hatte er nur zwei Dinge zurückgelassen: sein Dämonenschwert und Byoks Kopf. »Den Todesstoß habe ich ihm versetzt«, beharrte Tiago, während er Byoks Kopf streichelte. »Das Schwert und die Peitsche stehen Euch zu, mächtiger Yerrininae. Ihr habt sie Euch verdient.«

Hinter ihnen kam Jubel auf, und

als Tiago sich umdrehte, sah er gerade noch, wie Jearths Krieger den letzten Glabrezu töteten. Die versammelten Bürger von Bryn Shander standen weiter hinten am zerstörten Tor und klatschten zaghaft Beifall.

Tiago konnte ihre Zurückhaltung nachvollziehen, denn sie hatten nicht nur gesehen, wie viele Drow er wirklich bei sich hatte, sondern auch ein paar der erschreckenden Drider.

»Nehmt Eure Drider und kehrt ins Lager zurück«, wies er Yerrininae

leise an. »Die Schlacht ist vorüber.«

»Da drüben stehen über hundert potenzielle Feinde«, gab der Drider ebenso leise zu bedenken.

»Keine Feinde«, versicherte ihm Tiago, »sondern eher dankbares Landvolk.« Er salutierte vor dem Drider und ging zum Tor, wobei er die anderen an seine Seite rief. »Offenbar hat Drizzt Do'Urden sich auf den Unteren Ebenen mächtige Feinde gemacht«, sagte er zu den anwesenden Bürgern. »Ihr hattet Glück, dass wir in der Nähe waren.«

Alles starrte ihn an, und er

bemerkte auch die Blicke nach Süden zum Rest seiner Mannschaft sowie nach Norden, wo sich nun die fünf Drider auf den Weg machten.

Tiago hätte sie gern beruhigt, hielt aber den Mund und ließ seine Worte wirken. Wer wusste schon, was dabei herauskam?

Dann begann weit hinten jemand zu klatschen, und bald schon herrschte hemmungsloser Jubel, und man ließ die Drow-Helden, die Bryn Shander gerettet hatten, hochleben.

Tiago und seine Begleiter hielten

das Lager im Süden der Stadt aufrecht, aber nach der Schlacht blieben er und die Xorlarrin-Adligen in Bryn Shander. Zu zahlen brauchten sie nicht mehr, sondern erhielten freie Kost und Unterkunft, solange sie wollten.

In der kurzen Zeit vor ihrer Ankunft auf dem Schlachtfeld hatten Errtu und seine Glabrezu-Dämonen Dutzende Bewohner getötet und im Ostteil der Stadt schwere Schäden angerichtet. Die Menschen waren davon überzeugt, dass nur Tiagos Angriff sie gerettet hatte. Also war

das die Wahrheit.

»Welch eine Ironie!«, sagte Jearth eines Abends, als er in der Taverne mit den anderen anstieß. »Dass ausgerechnet Tiago Baenre von den Menschen der Oberflächenwelt zum Helden erklärt wird.«

Tiago, Ravel und Saribel tranken auf diese absurde Wende.

Sie blieben in Bryn Shander und warteten auf die Nachricht, dass Drizzt zurück sei. Inzwischen hegte Tiago keinen Zweifel mehr, dass die Bürger von Zehn-Städte ihm bei der Suche helfen würden. Um sich ihre

Kooperation zu sichern, streute der politisch erfahrene Baenre gezielt Gerüchte, indem er betonte, dass Drizzt Do'Urden für die Tragödie mit den Dämonen im Eiswindtal verantwortlich sei, und andeutete, dass Drizzt dies absichtlich getan hätte. Nachdem diese Worte in ganz Bryn Shander die Runde gemacht hatten, waren Tiago und die anderen sich sicher, dass Zehn-Städte sich nicht auf Drizzts Seite schlagen würde, wenn dieser endlich wiederkam.

Doch aus den Tagen wurde ein

Monat, der Winter verstrich, der Frühling setzte ein, und schließlich war Sommer. Jetzt konnte man Boten zu den Barbarenstämmen und den entlegenen Gebieten von Zehn-Städte schicken.

Aber niemand hatte etwas von Drizzt Do'Urden und seinen fünf Gefährten gehört. Der Letzte, der ihn gesehen hatte, der Kapitän der Fähre, blieb dabei, dass er sie genau an derselben Stelle abgesetzt hatte wie später Tiagos Gruppe.

Bevor der nächste Winter die

Straßen schloss, zogen Tiago Baenre und seine Truppe durch den Grat der Welt nach Süden, zurück nach Gauntlgrym. Allerdings präparierten Ravel und die Zauberspinner zuvor einen Bereich für ein Zauberportal, durch das sie jederzeit rasch nach Zehn-Städte zurückkehren konnten. Diese Magie nutzten sie im Laufe der folgenden Monate und sogar noch der nächsten Jahre viele Male.

Doch Drizzt Do'Urden blieb spurlos verschwunden. Weder kamen Gerüchte von den Barbaren noch

eine Botschaft von den Zwergen in Kelvins Steinhügel, noch besuchte er jemals einen der Orte im Eiswindtal.

Der erboste Tiago streckte seine Fühler über den ganzen Norden von Faerûn aus, heuerte Späher an, die für ihn nach Mithril-Halle und in die Silbermarken zogen, schickte bestochene Ganoven nach Luskan und forderte Bregan D'aerthe auf, ihn zu Drizzt zu bringen. Er rief die Macht von Haus Baenre und seiner Tante, der Oberin von Menzoberranzan, zu Hilfe, bis selbst

der mächtige Gromph neugierig wurde und sich der Suche anschloss.

Aber niemand vermochte Drizzt zu finden, denn er blieb verschwunden, selbst für Bregan D'aerthe, selbst für die Augen der Herrin Lolth, selbst für Draygo Quick und die Erzmagier von Nesseril, was niemand mehr bedauerte als Jarlaxle, der ein wahres Vermögen aufwandte, um schließlich sogar eine halbe Armee Spione ins Schattenreich auszusenden.

Die Jahre wurden zum Jahrzehnt,

und Drizzts Legende lebte weiter,
sein Körper jedoch offenbar nicht.

Der Wind hatte Drizzt
davongetragen, ihn zur Legende
gemacht, und sein Name würde
überdauern.

Kapitel 29

Ein langer Schlaf

Mondlicht.

Ein Lichtstrahl erreichte den schlafenden Drow und drang durch den Schleier seines Schlafes, bis er wieder zu sich kam. Drizzt lag flach auf dem Rücken, als er die Augen aufschlug und das blasse Rund hoch oben am Himmel sah, das ihn durch die dünnen, blattlosen Zweige anlugte. Er hatte viele Stunden

geschlafen, stellte er fest, auch wenn ihm das unlogisch vorkam. Er war am frühen Abend eingenickt, und dem Mond nach zu urteilen, konnte die Nacht allenfalls halb vorüber sein.

Allmählich kehrte die Erinnerung zurück: eine liebliche Melodie, die Rückkehr von Artemis Entreri ins Lager, das überwältigende Verlangen, sich wieder hinzulegen und zu schlafen.

Das Blätterdach, hinter dem das Funkeln der Sterne verschwunden war ... aber jetzt waren da keine

schützenden Blätter mehr.

Drizzt spürte saftiges Gras neben sich, aber als er sich hochstützte, erkannte er, dass seine unmittelbare Umgebung das Einzige war, was noch auf den grünen Wald hinwies, in dem er das letzte Mal erwacht war. Er blinzelte und schüttelte den Kopf, um zu begreifen, was er sah. Seine fünf Kameraden lagen um ihn herum, und ihr gleichmäßiges Atmen – sowie das Schnarchen von Ambergris – zeigte, dass sie noch fest schliefen. Dieser Fleck hier, der

höchstens zehn Schritte Durchmesser hatte, sah genauso aus wie in seinem »Traum«, aber alles andere, alles jenseits davon war genauso wie bei ihrer Ankunft am Vorabend. Keine kleine, gepflegte Kate. Kein Teich. Genau wie vor dem Traum.

Nein, nicht ganz, denn gleich hinter ihrem verzauberten Schlafzimmer lag dichter Schnee. Aber als sie aus Osthafen gekommen waren, hatte es nicht geschneit, und es hatte auch kein Schneesturm gedroht.

Drizzt stand auf und ging zum Rand der ungewöhnlichen Wiese. Das Mondlicht war so hell, dass er die Schneedecke näher untersuchen konnte, und die unteren Schichten erschienen so kompakt und vereist, dass sie schon viele Zehntage hier ruhen mussten. Er blickte zum klaren Himmel auf und prüfte die Konstellationen.

Spätwinter? Aber sie waren erst vor zwei Tagen aus Osthafen aufgebrochen, und das war zu Beginn des Herbstes gewesen.

Drizzt bemühte sich, alles zu

verstehen. Hatte er nur geträumt? Erst jetzt merkte er, dass er immer noch etwas in der Hand hielt, hob es hoch und erkannte die Forellenbeinfigur von Catti-brie mit Taulmaril.

»Entreri«, flüsterte er und stupste den Meuchelmörder mit dem Fuß an. Entreri hatte einen leichten Schlaf, schreckte sofort hoch und setzte sich auf, als würde er mit einem Angriff rechnen und wäre schon verteidigungsbereit.

Gleich darauf zeigte sich auf seinem Gesicht der gleiche

Ausdruck, der auch auf Drizzts Miene liegen musste. Er machte seine Augen mehrfach auf und zu, verzog verwirrt das Gesicht und sah sich fragend um. Das alles war unmöglich.

»Die Musik?«, sagte Entreri leise.
»Der Wald?«

Drizzt zuckte nur mit den Schultern.

»Also ein Traum«, meinte Entreri.
»Wenn ja, dann hatten wir ihn alle«, erwiderte Drizzt und zeigte ihm die kleine Statue. »Aber sieh dich um! Hier im Lager scheint

Sommer zu herrschen, im Rest der Welt jedoch nicht.«

Sie ließen die anderen weitschlafen, stapften los und brachen Zweige von den kahlen Bäumen ab, damit sie ein Feuer machen konnten, falls der Winter sie erreichte. Dabei merkten sie, dass es im Lager sommerlich warm blieb, während die Luft außerhalb dieser kleinen Stelle unangenehm kalt war und ein kräftiger Wind von Nordwesten her über den See pfiff. Auch dieser Wind konnte – wie der Winter – nicht in ihren kleinen,

geschützten Bereich eindringen, ganz als würde dieser magische Fleck Sommergras auf einer anderen Ebene existieren.

Drizzt zündete das Feuer an und begann noch vor Sonnenaufgang, das Frühstück zuzubereiten. Dann wachten die anderen auf, und alle staunten gleichermaßen. Sie erinnerten sich an die liebliche Musik im Sommerwald, stellten die gleichen Fragen und erhielten ebenso wenig Antworten. Nichts davon ergab irgendeinen Sinn.

Alle Überlegungen, mehr Zeit an

diesem verzauberten Ort zu verbringen, um zu warten, ob der Wald zurückkehren würde, verflogen bei Tagesanbruch, weil das Licht den Zauber endgültig brach, so dass der Wind heulend auf sie eindrang und Schnee über ihr Sommerlager blies.

Nur Drizzt vernahm noch einmal die Musik, aber diesmal war es ein anderes Lied oder allenfalls der Schlussakkord zu dem vorher vernommenen.

Der Schlussakkord. Das Ende. Ein Gefühl der Endgültigkeit umfing ihn,

denn er wusste, dass er diesen Wald, Iruladoon, sterben sah. Er würde der Welt auf ewig entrückt bleiben.

»Quer über den See?«, fragte Ambergris und riss damit den Drow aus seinen Gedanken.

Drizzt überlegte, schüttelte jedoch den Kopf. Er wusste nicht genau, welcher Monat war, doch es musste Spätwinter oder beginnendes Frühjahr sein. Deshalb hatte er keine Ahnung, wie dick das Eis noch war.

»Wir nehmen denselben Weg, der

uns hergeführt hat«, erwiderte er und machte sich auf nach Süden, zum flachen Seeufer. »Nach Osthafen.«

»Hast du auch vor, uns aufzuklären?«, fragte Ambergris.

»Wenn ich wüsste, was hier los ist, gern«, erwiderte Drizzt.

»Immerhin scheinst du zu wissen, wo es langgeht«, sagte die Zwergin.

»Ich weiß, wo es nicht langgeht«, stellte Drizzt klar. »Nämlich quer über den See, ohne Windschutz, wo das Eis uns vielleicht nicht trägt.«

Ambergris zuckte mit den Schultern und war damit zufrieden. Also zogen sie gemeinsam durch den Schnee und wickelten sich dabei in ihre viel zu leichten Umhänge. Drizzt begriff einfach nicht, was hier los war, war aber trotzdem froh, dass sie nicht zu Mittwinter aufgewacht waren, was sie sicher das Leben gekostet hätte.

Sie liefen immer noch am Seeufer entlang und kamen nur langsam vorwärts, als die Sonne auf der rechten Seite zu sinken begann.

»Wir müssen eine Höhle oder eine

geschützte Senke finden«, erklärte Drizt und wandte sich vom See ab, um auf das umliegende Hügelland zuzuhalten. Als die Dämmerung hereinbrach, stieg er auf eine Anhöhe, um sich zu orientieren. Im Süden waren die Lichter von Osthafen zu erkennen, das immer noch viele Wegstunden entfernt lag, aber er entdeckte auch ein Lager, das sich deutlich näher hier im Hügelland befand. Ein Barbarenstamm, wie er wusste, und zu dieser Zeit und an diesem Ort vermutlich der Elchstamm, Wulfgars

Volk, dem die Legende von Drizzt vertraut war.

Er ließ seine fünf Freunde in der Nähe der Barbarenfeuer in einem geschützten Tal zurück und ging zunächst alleine vor, wobei er aufatmend feststellte, dass es sich tatsächlich um den Elchstamm handelte. Er näherte sich mit erhobenen Händen, um seine friedlichen Absichten zu zeigen, und stellte sich deutlich vor, als man ihn argwöhnisch musterte.

Ein großer Barbar im Häuptlingsgewand trat vor, näherte

sich ihm und starrte ihn aus unmittelbarer Nähe an. »Drizzt Do'Urden?«, fragte er und wirkte wenig überzeugt. Er hob seine Waffe, einen großartigen Streithammer, den Drizzt gut kannte. »Was bist du für ein Geist?«

»Aegis-fang«, flüsterte Drizzt, denn das war zweifellos der Hammer, den Bruenor vor hundert Jahren für Wulfgar geschmiedet hatte, und es tat Drizzt gut, ihn in der Hand dieses Barbarenhäuptlings zu sehen – ein angemessenes Vermächtnis für einen großen Mann

des Eiswindtals.

»Kein Geist«, versicherte er dem Mann. Er sah sich nach einem Gesicht um, das er kennen könnte, obwohl er den Stamm lange nicht besucht hatte. Dabei fiel ihm ein junger Mann von höchstens zwanzig Jahren auf, mit blonden Haaren und funkelnden blauen Augen, der dem Drow auf Anhieb bekannt vorkam.

Aber nein, dachte Drizzt. Er musste sich irren und das Bild jenes Barbaren darüberschieben, den er vor so vielen Jahren gekannt hatte. Der Anblick von Aegis-fang, der

Geruch des Eiswindtals, das Heulen des Windes in seinen Ohren – das alles war wohl genug, um Drizzt Jahrzehnte zurückzuwerfen.

»Ich bin mit fünf Freunden unterwegs«, erklärte Drizzt. »Wir sind auf dem Weg nach Osthafen, aber nicht ausreichend ausgerüstet für dieses Wetter. Vielleicht könnten wir die Nacht ...«

Der Häuptling sah seinen Stamm an, dann den Drow. »Drizzt Do'Urden?«, wiederholte er, noch immer nicht überzeugt. »Drizzt Do'Urden ist vor langer Zeit

verschwunden, sagt man. Die Tundra hat ihn genommen, vor vielen Jahren schon.«

»Wer das sagt, irrt sich. Ich war erst vor kurzem in Osthafen, wo ich nach ... nun, nach euch oder einem anderen Stamm suchte. Wir wollten Gerüchten über einen Wald am Ufer des Lac Dinneshire nachgehen.«

»Warum habt ihr uns gesucht?«

»Es hieß, drei deiner Stammesbrüder hätten von einem solchen Wald erzählt.«

»Ich habe keine derartigen Gerüchte gehört«, sagte der

Häuptling, den diese Worte zu irritieren schienen.

»Ich schon«, warf eine ältere Frau unter den Umstehenden ein. »Aber das ist Jahre her.«

Drizzt sah sie an, merkte jedoch, dass sein Blick wieder zu dem jungen Mann schweifte, der ihn so sehr an den jungen Wulgar erinnerte. Vielleicht war er ein Nachkomme seines Freundes, denn die Ähnlichkeit war wirklich verblüffend. Der junge Mann schien vor seinem Blick zurückzuscheuen.

»Du bist Drizzt Do'Urden?«, fragte

ihn der Häuptling direkt.

»So sicher wie dein Hammer von König Bruenor Heldenhammer geschmiedet wurde, für Wulfgar, Sohn des Beornegar«, antwortete Drizzt. »Ein Hammer mit dem Namen Aegis-fang, in dessen Mithril-Kopf die miteinander verschlungenen Symbole der drei Zwergengötter, Moradin, Dumathoin und Clangeddin, eingraviert sind. Ich war dabei, als er geschmiedet wurde. Ich war dabei, als Wulfgar ihn bekam, und mit Wulfgar bin ich zur Höhle von

Ingeloakastamizilian, Eistod,
gereist, dem weißen Drachen, und
dort habe ich diese Waffe hier
erbeutet.« Er zog den Krummsäbel
mit der Diamantschneide heraus,
den er nach dem getöteten Drachen
benannt hatte, und hielt ihn dem
Häuptling vors Gesicht, so dass der
Feuerschein die Klinge zum Glitzern
brachte. Er rollte den Säbel in der
Hand, um den schwarzen
Adamantgriff vorzuführen, der dem
Kopf einer Raubkatze
nachempfunden war.

»Hol deine Freunde«, sagte der

Häuptling, der diese besondere Waffe erkannte. Sein breites Lächeln verriet, dass die Legende von Drizt und natürlich Wulfgar in den Erzählungen des Elchstammes lebendig geblieben war. »Setzt euch ans Feuer und esst mit uns. Wir geben euch warme Kleider für den Weg nach Osthafen.«

»Schon lange tot«, sagte der junge Fährmann. »Ist 73 ertrunken. Das Boot hat man geborgen, aber nicht den alten Spiblin.«

Die sechs Freunde sahen einander fragend an, weil sie nicht wussten,

was sie von diesen Worten halten sollten. Am frühen Nachmittag hatten sie die Südostecke des Lac Dinneshire erreicht, wo die Fähre anlegte, und sie hatten Glück, denn sie konnten tatsächlich unweit der Küste das Segel ausmachen. Ein Signalfeuer führte das Boot zu ihnen, doch zu ihrer Überraschung war der Kapitän nicht der kauzige Graubart, der sie erst vor wenigen Tagen hier abgesetzt hatte.

»Es gibt also mehrere Fähren in Osthafen«, folgerte Drizzt.

»Nein, nur diese eine«, sagte der

junge Seemann. »Genau dieses eine Boot, und das schon länger, als ich lebe.«

»Und der alte Kapitän?«

»Der ist lange tot, sagte ich doch schon.«

»Moment mal. Du sagtest 73?«, warf Afaafrenfere ein.

»Aye, wir nennen es das Jahr der Welle, weil von Norden ein solcher Sturm aufkam, dass das halbe Wasser des Dinneshire den Hafen und die meisten Boote zerstört hat. Spiblin war zu stur, sich in Sicherheit zu bringen. Er sagte, er

würde sein Boot retten, und wenn es ihn das Leben kosten sollte. Das eine wie das andere hat sich bewahrheitet.«

»73?«, wiederholte Afairenfere noch einmal.

»Aye, 73«, bestätigte der Fährmann.

»Das Jahr des Amoklaufs der Andersgläubigen«, sagte Efferon, und Afairenfere nickte.

»Elf Jahre ist das jetzt her«, fügte der Fährmann hinzu, worauf alle Gefährten verwunderte Blicke wechselten.

»1484?«, vergewisserte sich Drizzt. Hinter ihm holte Effron hörbar Luft. Drizzt drehte sich um. Der Mönch und der Tiefling starrten einander an. Effron nickte langsam, und da schnappte auch Afafrenfere nach Luft.

»In der Zeitrechnung der Täler haben wir 1484?«, fragte Effron den Fährmann, der nickte. Der Tiefling sah Afafrenfere an und sagte: »Das Jahr der Erwachten Schläfer.«

In Osthafen gingen sie von Bord und fanden tatsächlich nicht dieselbe Stadt vor, die sie verlassen

hatten, auch wenn noch Reste des alten Hafens zu erkennen waren. Aber trotz der späten Stunde betraten sie die Stadt gar nicht erst, sondern riefen sofort den Nachtmahr und das Einhorn herbei. Drizzt, Dahlia und Effron ritten auf Andahar, die anderen drei bestiegen Entreris Ross. So stoben sie den Ostweg hinunter in Richtung Bryn Shander und Kelvins Steinhügel, denn der Clan Heldenhammer würde ihnen wohl die besten Antworten liefern können.

Anderntags folgte das nächste Rätsel am Tor von Bryn Shander, denn man verwehrte ihnen den Zutritt.

»Ein Freund von Zehn-Städte schleppt keinen Dämon an und macht sich dann aus dem Staub!«, rief der Hauptmann der Garnison von der Mauer herunter, als die Wachen ihn endlich geholt hatten. »Welches Ungeheuer ist dir diesmal auf den Fersen, Drizzt Do'Urden?«

»Keines«, erwiderte der Drow und wollte noch mehr sagen, fand aber einfach keine Worte. Die Stadt

hatte sich kaum verändert, aber er erkannte keine der Wachen wieder, auch nicht den Hauptmann, obwohl er mit diesem bei seinem letzten Besuch gesprochen hatte. Und das war doch eigentlich erst zehn Tage her.

»Was für ein Dämon?«, fragte Artemis Entreri, als offenkundig wurde, dass es Drizzt die Sprache verschlagen hatte.

»Ein mächtiger Balor auf der Suche nach Drizzt Do'Urden«, antwortete der Hauptmann von oben. »Zum Glück war Meister Tiago gerade da

und konnte den Dämon vor unserem Westtor erschlagen!«

Die anderen Wachen ließen Tiago hochleben. Tiago?

Entreri starrte Drizzt sprachlos an. Beide schüttelten den Kopf. »Und in welchem Jahr war das noch mal?«, fragte Entreri den Hauptmann.

Er erntete einen verständnislosen Blick.

»Das Jahr?«, wiederholte Entreri.

»Das Jahr, in dem mein Sohn zur Welt kam«, antwortete der Hauptmann. »1466. Im Herbst werden es achtzehn Jahre.«

»1484«, murmelte Entreri, der nachgerechnet hatte.

»Das Jahr der Erwachten Schläfer«, sagte Afafrenfere.

»Kein Wunder, dass mir der Magen knurrt«, warf Ambergris trocken ein.

»Ich war immer ein Freund von Zehn-Städte«, rief Drizzt. »Hier ist etwas ... Seltsames vorgefallen. Etwas, das mir unbegreiflich ist. Bitte, lasst mich ein, damit ich mit dem Rat sprechen kann, vielleicht mit einer Versammlung aller Städte ...«

»Zieh deiner Wege, Drow«,

antwortete der Hauptmann streng.
»Dein einstiger Ruf mag dich vor dem Zorn der Menschen bewahren, aber unser Wohlwollen hast du verspielt. Man wird dich weder hier noch in den anderen Städten einlassen, wenn sich deine Rückkehr herumspricht.«

»Ich habe den Dämon nicht hergebracht. Zumindest wusste ich nichts davon«, versuchte Drizzt sich zu verteidigen.

»Dann geh doch zu den Zwergen«, riet ihm der Hauptmann, dem es sichtlich Schwierigkeiten bereitete,

den Drizzt der Legenden mit dem Drizzt, der Unheil über Bryn Shander gebracht hatte, und dem erschütterten Drow vor dem Tor zu vereinbaren. »Stokker Silberbach nimmt euch sicher auf. Soll er eine Versammlung von Zehn-Städte einberufen. Soll er für Drizzt Do'Urden sprechen.«

Dieser Rat erschien vernünftig, ein wenig Klarheit inmitten all dieser unlogischen, sich überschlagenden Neuigkeiten. Drizzt und Entreri entließen ihre Reittiere, und alle sechs umrundeten die Stadt, um zur

Südstraße zu gelangen. Am Westtor fanden sie zwei steinerne Wachtürme vor, die viel größer waren als die einfachen Bauten bei ihrem letzten Besuch. Auch dies bestätigte, dass sie in der Nacht ihres langen Schlafes in dem magischen Wald am Ufer des Lac Dinneshire viele Jahre verloren hatten.

»Es ist also wahr«, sagte Ambergris, als sie das Tor betrachtete, das ganz offensichtlich nicht in dem Zehntag erbaut worden war, den sie ihrer Meinung

nach fort gewesen waren. Jenseits des Tores erstreckte sich im Süden ein großer schwarzer Kreis, der von einer Mauer umgeben war. Dort stand eine Statue von einem Drow-Krieger, der Schwert und Schild erhoben hatte.

»»An diesem Ort erschlug Meister Tiago den Dämon««, las Afaafrenfere von der darunter angebrachten Plakette ab. »»Und der Schnee wird ihn niemals bedecken.««

»Anscheinend sind wir alle verrückt geworden«, sagte Dahlia kopfschüttelnd. »Ich habe die

Ebene des Schattenreichs betreten. Dann war ich versteinert, und jetzt erwache ich aus einem achtzehn Jahre währenden Schlaf? Das ist doch Wahnsinn!«

Sie ging nach Westen und blieb von den anderen abgewandt stehen, die Hände auf den Hüften, den Kopf gesenkt.

»Wahnsinn, in der Tat«, murmelte Entreri.

»Aber wenn das alles wahr ist, hat Draygo Quick längst kein Interesse mehr an uns«, sagte Ambergris und schlug Afafrenfere auf die Schulter.

Sie schnaubte laut. »Wozu die langen Gesichter?«, fragte sie ihre Freunde. »Es ist doch keiner aus der Familie gestorben, oder? Wir sind hierhergekommen, um Tiago abzuschütteln.«

»Und Draygos Spione«, fügte Effron hinzu.

»Ja, und Cavus Dun auch«, sagte Afafrenfere.

»Wir waren also auf der Flucht, und der lange Schlaf hat das alles für uns in Ordnung gebracht«, stellte Ambergris laut auflachend fest. »Sämtliche Verfolger sind wir

los, unsere Fährte ist unter den Schneestürmen des Eiswindtals versunken, und wir können gehen, wohin es uns beliebt!«

»Du tust die verlorene Zeit so einfach ab?«, fragte Drizzt ungläubig.

»Hast du einen besseren Vorschlag?«, erwiderte sie. »Es ist, wie es ist, Elf, und für uns alle mehr Segen als Fluch! Wenn du mich fragst, zumindest.«

Effron nickte zustimmend und lächelte zaghaft, ebenso Afafrenfere, doch weder Entreri

noch Drizzt konnten sich ihrer Erleichterung anschließen. Beiden schwirrte noch der Kopf von diesem Erlebnis, ganz besonders Drizzt, der eine Hand in seinen Beutel schob und ein Stückchen Forellenbein zwischen den Fingern drehte. Sie hatten einen Zauberwald gefunden, so viel stand fest, und zwar einen, in dem während eines langen Schlafes die Zeit praktisch stehen geblieben war. Er hatte das Lied von Mielikki vernommen, wie er glaubte, und einen Hinweis auf seine vor langer Zeit verlorene

Freundin entdeckt.

Aber was hatte das alles zu bedeuten? Wie passte es zusammen, und welche Schlussfolgerungen sollte er daraus ziehen?

Überwältigt führte Drizzt die anderen in ruhigem Tempo von Bryn Shander fort. Bei Anbruch der Nacht hatten sie die ersten Ausläufer von Kelvins Steinhügel erreicht, wo sie erschöpft ihr Lager aufschlugen.

Drizzt wusste es zwar nicht, aber es war die Nacht der

Tagundnachtgleiche, für Mielikki der heiligste Tag im Jahreslauf, und zugleich das Jahr der Erwachten Schläfer.

Der Drow brachte das Feuer in Gang, und Ambergris fachte es kräftig an. Irgendwann kicherte die Zwergin, dass sie bestimmt noch »die ganze Nacht orange machen« würde.

»Wirklich?«, fragte Effron. »Ich ziehe Purpur vor!« Damit sagte er einige Worte, und schon schoss ein farbiger Strahl aus seinen Fingern in die Flammen, der tatsächlich die

Farbe verwandelte – in Purpur.

»Du und deine Zaubertricks!«, schnaubte Ambergris und griff auf ihre eigene, heilige Magie zurück, welche den einfachen Zauber des Hexers übertönte.

»Na schön!«, sagte Effron und konterte, worauf die verschiedenfarbigen Flammen einen wilden Tanz um die Vorherrschaft ausfochten. Bald war es ein Spiel zwischen ihr und Effron, das Afafrenfere, der immer wieder Holz nachlegte, sehr amüsierte.

Nicht einmal der säuerliche Entreri,

der etwas abseits sitzend seinen Dolch polierte, konnte ein Lächeln unterdrücken.

Weil sie alle frei waren, wie Drizzt begriff. Diese vier Flüchtigen hatte der augenscheinliche Zeitsprung in eine bessere Welt verfrachtet. Die Zwergin und der Mönch konnten gehen, wohin sie wollten, ohne vor Cavus Dun auf der Hut zu sein. Effron und Entreri schienen vor Draygo Quicks Rachsucht in Sicherheit, und Artemis Entreri brauchte auch die Schatten von hundert anderen Todfeinden nicht

mehr zu fürchten.

Selbst Drizzt und Dahlia würde der eigentümliche Zeitsprung guttun, dachte er, aber die Elfenkriegerin wirkte nicht gerade fröhlich, sondern saß für sich allein, machte ein bedrücktes Gesicht und warf nur hin und wieder einen Blick in seine Richtung.

Drizzt war von Grund auf verwirrt. War dieser Schlaf mit dem verzauberten Wald eine Vision gewesen, eine Liebesbotschaft von Mielikki, extra für ihn? Oder doch eher ein endgültiger Abschied? Das

Erwachen auf einem winzigen abgeschirmten Fleckchen inmitten der letzten Wintertage war für Drizzt wie ein Lebewohl.

Der Wald war verschwunden.

Irgendwie wusste er das in seinem Herzen, in seiner Seele. Der Zauberwald war dahin. Es gab ihn nicht mehr, und mit ihm waren alle Bande an die Welt verflogen, die es einst gegeben hatte, damals vor der Zauberpest.

Seine Vergangenheit war also endgültig vorüber.

Er konzentrierte sich auf den

Moment, als ihm das Mondlicht die Augen geöffnet hatte, und hielt ihn für einen Übergang. Er dachte an Innovindil (und sah dabei verstohlen zu Dahlia), an ihre Worte, dass ein Elf sein Leben in kürzere Zeitspannen aufteilen und mit jeder Generation seine Existenz, seine Freunde und auch seine Liebe neu erfinden muss, um gesund und glücklich zu bleiben.

Wieder blickte er zu Dahlia, aber dann betrachtete er seine eigenen Hände, die nach wie vor mit der Figur aus Forellenbein spielten.

Die Zwergin, der Mönch und der Hexer amüsierten sich weiter mit dem Feuer, doch als Drizzt erneut aufblickte, hatte Dahlia sich zu Effron gesetzt und redete leise mit ihm.

Drizzt nickte, stand auf und ging in die Nacht hinaus. Er kam an einen hohen Felsen, wo er im Südosten Bryn Shander sah und im Nordwesten den hohen Gipfel von Kelvins Steinhügel hinter sich wusste. Dort blieb er stehen, den Wind im Gesicht und in den Ohren, dachte an das, was gewesen war,

und fragte sich, was jetzt kommen könnte.

»Wir bleiben nicht«, erklang Dahlias Stimme hinter ihm. Es überraschte ihn nicht – weder ihre Gegenwart noch ihre Botschaft. »Vielleicht gehen wir noch mit zu den Zwergen, aber nur für kurze Zeit. Sobald sich eine Gelegenheit ergibt, schließen wir uns einer Karawane an und verlassen diese trostlose Gegend.«

»Wohin?«, fragte Drizzt, ohne sich umzudrehen.

»Ist das wichtig? Es sind so viele

Jahre vergangen. Unsere Namen
hat der Wind verweht.«

»Du unterschätzt das Gedächtnis
der Rachsüchtigen«, erwiderte
Drizzt und wandte sich rechtzeitig
um, um Dahlias achtloses
Schulterzucken zu bemerken.

»Als wir kamen, sagtest du, es
wäre für einen Sommer. Die Jahre
sind vergangen, und ich hätte nie
gedacht, dass ich sie in der Leere
des Eiswindtals verbringen würde.
Gibt es einen passenderen
Zeitpunkt, von hier zu
verschwinden, als jetzt, bevor die

Gerüchte von unserer Rückkehr in den Süden vordringen?«

Drizzt dachte darüber nach und überlegte, ob er irgendwie widersprechen könnte. Er war genauso verwirrt wie alle anderen, denn er wusste nicht, was geschehen war und was das zu bedeuten hatte. Hatten sie wirklich das Jahr 1484? Hatte die Welt sich die ganze Zeit weitergedreht, während sie in dem Zauberwald geschlafen hatten?

Und wenn das der verzauberte Wald war, von dem Nathan

Obridock gesprochen hatte, dieser Ort mit dem Namen Iruladoon – wo waren dann die rothaarige Hexe und der Halbling am Teich geblieben?

Drizzt seufzte, als er an diesen Ort dachte, denn sein Herz raunte ihm wieder zu, dass er bei seinem Erwachen an diesem warmen Ort inmitten des letzten Schnees das Ende von Iruladoon miterlebt hatte. Er hatte gefühlt, wie die Magie im Nichts zerrann. Es war nicht, als ob der Zauber weitergezogen wäre. Nein, er hatte sich vollends

aufgelöst. Dieser Ort, ob Iruladoon oder nicht, war für immer dahin, dessen war er gewiss, auch wenn er nicht begriff, woher diese Gewissheit stammte. Mielikki hatte ihm signalisiert, dass es vorbei war. Es war vorüber, und das hatte ihn in gewisser Weise tief getröstet ... Alles war gut.

»Bist du einverstanden?«, fragte Dahlia ungeduldig. Ihrem Tonfall und ihrer Haltung entnahm Drizzt, dass sie diese Frage nicht erst zum zweiten Mal wiederholte.

»Einverstanden?«, musste er

zurückgeben.

»Die erste Karawane nach Süden«, sagte sie.

Drizzt nagte an seiner Lippe und sah sich um, doch in Wahrheit versuchte er, in sein eigenes Herz zu blicken. Hinter Dahlia türmte sich die Schwärze von Kelvins Steinhügel auf, doch dabei überlief Drizzt kein kalter Schauer – eher das Gegenteil.

»Wir können hier oben das Leben führen, von dem wir gesprochen haben, bevor wir nach Osthafen gezogen sind«, sagte er.

Dahlia sah ihn ungläubig an und lachte.

»Es wäre ein leichtes Leben und durchaus abenteuerlich.«

»Sie lassen dich nicht mal mehr in ihre Stadt, du Idiot«, erinnerte ihn Dahlia.

»Das ändert sich schon noch.«

Aber Dahlia schüttelte nachdrücklich den Kopf, und Drizzt erkannte, dass es ihr nicht um diese spezielle Frage ging, sondern um den gesamten Vorschlag.

»Wir wollen alle hier weg, alle fünf«, sagte sie. »Sogar

Ambergris.«

»Wohin?«

Wieder lachte sie. »Ist das wichtig?«

»Wenn es egal ist, warum dann nicht bleiben?«

»Nein«, sagte sie schlicht. »Wir verlassen diesen trostlosen Ort mit dem ewigen Wind und der unendlichen Langeweile. Wir alle. Und ich werde nicht noch einmal deinen Geistern ins Eiswindtal nachjagen, selbst wenn ganz Menzoberranzan, das gesamte Reich Nesseril und alle Dämonen

des Abgrunds hinter uns her sind.«

»Es gibt keine Geister mehr«, flüsterte Drizzt, denn das war die Wahrheit.

Doch obwohl er ernsthaft davon überzeugt war, würde Dahlia keinem Kompromiss zustimmen. In ihren Augen war das Eiswindtal für ihn ein Ersatz für Catti-brie, ein Ort voller Erinnerungen, und das würde sie nicht tolerieren.

Aber auch Drizzt konnte niemanden mehr belügen, weder sich selbst noch Dahlia. Er kam sich schuldig vor, dass er sie überhaupt

hierhergelockt hatte, erinnerte sich jedoch daran, dass er sie nur vor Tiago Baenre hatte schützen wollen. Diese Bedrohung war jetzt nicht mehr akut, und Dahlia hatte recht: Es gab keinen zwingenden Grund mehr, länger im Eiswindtal auszuharren.

Zumindest für die anderen fünf.

»Dann solltet ihr lieber gehen«, stimmte er zu.

»Auch ich?«, fragte sie mit einer drohenden Schärfe in der Stimme.

Drizzt nickte.

»Aber nicht du?«

»Hier bin ich zu Hause.«

»Aber ich nicht?«, fragte sie.

»Nein.«

»Damit du deine Hexe aus dem Wald suchen kannst?«

Drizzt lachte hilflos, denn er musste zugeben, dass etwas Wahres daran war. Natürlich nicht buchstäblich, aber auch ohne seine guten alten Freunde fühlte er sich hier geborgen und daheim, und dieses Gefühl sollte ihm nicht noch einmal aus den Händen gleiten.

»Habe ich dir von Innovindil erzählt?«, fragte er, und Dahlia

verdrehte die Augen. Drizzt sprach trotzdem weiter, obwohl er wusste, dass er ihr tatsächlich schon viele Geschichten von seiner alten Elfenfreundin erzählt hatte. »Habe ich dir erzählt, dass sie sagte, ein Elf, der unter den kurzlebigeren Völkern lebt, müsse sein Leben in Abschnitte aufteilen, um mit den unterschiedlichen Rhythmen umzugehen?«

»Ja, ja, die Vergangenheit ruhen lassen und neue Wege einschlagen«, sagte Dahlia abwesend, als wäre sie dieser

speziellen Lektion schon lange überdrüssig.

»Ich scheine Innovindils Rat zu ignorieren«, erklärte Drizzt.

»Dann sollten wir gleich morgen aufbrechen.«

»Nein.«

Dahlia zuckte mit den Schultern, denn angesichts seiner Antwort verwirrte sie die scheinbar sinnlose Erwähnung von Innovindil.

»Sie hat sich geirrt«, sagte Drizzt.
»Vielleicht nicht völlig und vielleicht nicht für jeden, aber zumindest in dieser Hinsicht und was mich

angeht, weiß ich jetzt und gebe es zu, dass Innovindil sich geirrt hat.«

»In dieser Hinsicht?«

»In Hinsicht auf die Liebe«, sagte er.

»Die rothaarige Hexe aus dem Wald.«

Drizzt nickte. »Mein Herz gehört Catti-brie. Ich habe ihr mein ganzes Herz geschenkt und kann das nicht zurücknehmen.«

»Sie ist seit hundert Jahren tot.«

»Nicht in meinem Herzen.«

»Geister sind ein kalter Trost, Drizzt Do'Urden.«

»Mag sein«, erwiderte er, doch in den ganzen zweihundert Jahren seines Lebens war er sich seiner Sache nie sicherer gewesen. »Es macht mich nicht traurig, dass ich erkenne und gestehe, dass ich noch immer eine Frau liebe, die ich vor hundert Jahren verloren habe.«

»Traurig? Ich halte dich für verrückt!«

»Dann hoffe ich für dich, liebe Dahlia, weil ich dir nur das Allerbeste wünsche, dass du meinen ... Wahnsinn eines Tages versteht. Weil du mir wirklich

wichtig bist, als Freundin, und ich hoffe, dass du eines Tages so lieben wirst wie ich. Catti-brie ist tot, aber meine Liebe für sie lebt. Innovindil hatte unrecht, und mein Leben ist glücklicher, wenn ich meine Erinnerungen an Catti-bries warme Umarmung bewahre, als wenn ich mich vergebens bemühe, sie zu ersetzen.«

»Es gibt also nur eine Liebe? Es kann keine zweite geben?«

Drizzt überlegte kurz, dann zuckte er mit den Schultern. »Ich weiß es nicht«, räumte er ein. »Vielleicht ist

das hier für mich der Abschluss. Vielleicht wird es irgendwann eine andere geben, die mich so wärmen kann. Aber ich bin nicht auf der Suche danach. Ich brauche es nicht. Catti-brie ist bei mir, und zwar sehr lebendig.«

Er sah Dahlia schlucken, und es tat ihm weh, ihr Schmerz zuzufügen. Aber wie viel schlimmer würde er sie verletzen, wenn er ihr aus Feigheit etwas vorlügen würde?

»Dann nimm unsere Beziehung einfach so, wie sie ist«, schlug Dahlia schließlich mit einer

gewissen Verzweiflung in der Stimme vor.

»Und was ist das? Ein Zeitvertreib?«

»Ein Spiel«, sagte sie so leichthin, wie es ihr möglich war, und mit aufgesetztem Lächeln. »Genießen wir den gemeinsamen Weg und den Körper des anderen. Wir sind gute Kampfgefährten, wir genießen die Nähe des anderen, also belassen wir es dabei. Es braucht doch keine tiefere Bedeutung ...«

»Nein«, unterbrach Drizzt sie, obwohl er kaum abstreiten konnte,

dass Dahlias Angebot verführerisch klang. »Es täte dir nicht gut und mir auch nicht. Mein Herz und meine Heimat sind hier, im Eiswindtal, und hier werde ich bleiben. Aber du solltest nicht bleiben.«

Dahlias Miene wirkte derart enttäuscht, dass Drizzt am liebsten zu ihr getreten wäre, um sie in die Arme zu schließen, doch um ihretwillen verzichtete er auch darauf.

»Du schickst mich also mit Entreri weg?«, fragte sie und kniff die Augen zusammen, wodurch ihre

Tätowierung dunkler zu werden schien und Dahlias wachsenden Zorn reflektierte. »Er ist gut im Bett, weißt du?«

Drizzt war klar, dass sie ihn absichtlich verletzen wollte, um sich für seine Zurückweisung zu revanchieren. Er war klug genug, nicht darauf zu antworten.

»Ich habe viele Male mit ihm geschlafen«, fuhr sie fort, worauf Drizzt nur nickte.

»Es ist dir egal?«, fuhr sie empört auf.

Drizzt schluckte, denn er sah, dass

diese Trennung zu einer Frage des Stolzes wurde; er wusste, dass er Dahlia eine gewisse Selbstachtung lassen musste. »Nein«, antwortete er tonlos. »Es ist mir keineswegs egal, aber anders, als du denkst. Ich bin froh, dass ihr einander gefunden habt.«

»Du bewegst dich auf gefährlichem Terrain, Drizzt Do'Urden«, warnte Dahlia.

Drizzt wusste zunächst nicht, was er davon halten sollte. Ging es um seine eigenen Gefühle angesichts seiner schweren Entscheidung?

Hängte sie sich gerade Innovindils Mantel der ewigen Wahrheitssuche um, um ihm auf philosophischer Ebene zu gefallen?

Dahlia hob ihren Stab vor den Körper und teilte ihn mit einem gekonnten Ruck in zwei Hälften, die sie dann zu Flegeln machte – Nunchaks, wie Afafrenfere sie nannte – und neben sich zum Drehen brachte.

»So leicht wirst du mich nicht los«, teilte Dahlia ihm mit. »Ich bin kein Spielzeug, das Drizzt Do'Urden nach Lust und Laune beiseitelegt.«

Drizzt hätte sie am liebsten daran erinnert, dass sie ihm eben das gerade angeboten hatte, konzentrierte sich aber lieber darauf, diese unerwartete Situation zu entschärfen. »Ich will nur das Beste für uns beide.«

»Halt die Klappe«, entgegnete sie.
»Zieh einfach deine Säbel.«

Drizzt hob beide Hände, als wäre diese Aufforderung absurd.

»Diamanten wandern nicht so einfach von einem Ohr zum anderen«, warnte sie. »Und der hier, der schwarze, ist der

schwierigste von allen.« Sie begann, Drizzt nach links zu umkreisen, und bewegte sich dabei die Böschung neben dem Felsen hinauf. »Deshalb habe ich dich schließlich ausgewählt. Oder begreifst du es immer noch nicht?«

»Anscheinend nicht ...«, begann er, musste sich aber plötzlich ducken und zurückspringen, als eine von Dahlias Waffen nach seinem Kopf peitschte. Wenn sie getroffen hätte, hätte der Flegel ihm den Schädel aufgeschlagen.

»Dahlia!«

»Zieh deine Säbel!«, fauchte sie.
»Enttäusche mich nicht länger! Du warst der eine, der Mann, den ich nicht schlagen konnte! Du solltest mein gerechter Lohn sein. Du bist eine Enttäuschung, als Liebhaber und als Mann, mit deiner geliebten Hexe, die nicht aus deinem dummen Herzen weichen will. Enttäusche mich nicht noch einmal, indem du sogar bei der einen Sache versagst, die du wirklich kannst!«

Damit stürmte sie los, und nun hatte Drizzt doch seine Säbel in der Hand, mit denen er ihre schnellen,

brutalen Angriffe abwehrte, die aus jedem erdenklichen Winkel auf ihn einprasselten. Drizzt parierte instinktiv und drehte sich zur Seite, denn sein Gehirn begriff noch nicht, was hier vorging. Reflexartig konterte er Dahlias Bewegungen und vollzog nach einer sauberen Abwehr sogar automatisch einen Gegenangriff.

Drizzt sog entsetzt die Luft ein und zog gerade noch seinen Säbel zurück. Um ein Haar hätte er Dahlia durchbohrt, und immerhin sickerte bereits Blut auf ihr zerfetztes Hemd.

Sie hingegen wirkte nicht im Geringsten besorgt, sondern drang unbekümmert auf ihn ein und schwang den rechten Flegel hinter Drizzts Säbel her. Als die Stange den Krummsäbel traf, löste Dahlia einen Teil der Blitzenergie aus, die durch Blaues Licht raste und in Drizzts linke Hand drang.

Dem Drow klapperten unwillkürlich die Zähne, und er musste sich Mühe geben, die Waffe nicht loszulassen, so sehr verkrampften sich seine Armmuskeln bei dem brennenden Schmerz.

»Halt!«, schrie Drizzt sie an, während seine Klingen klirrend ihre Stäbe blockierten. »Dahlia!«

Aber sein Rufen ließ sie nur umso hemmungsloser angreifen. Sie drehte sich um sich selbst und ließ die eine Waffe nach seinem Kopf schnellen. Er duckte sich und sprang dann hoch, als sie nach einer weiteren Drehung tief in die Knie ging und mit der zweiten Waffe einen Rückhandschlag nach seinen Beinen führte.

Diesmal hatte sie sich eine unverzeihliche Blöße gegeben. Er

war über ihr und hätte jetzt angreifen und ihre unhaltbare Stellung ausnutzen können. Tatsächlich war er in Versuchung.

Aber er ließ seine Säbel nicht singen. Er brachte es nicht über sich, sie noch einmal zu verletzen, sondern versuchte, sie fest zu umarmen, als sie wieder hochkommen wollte. Damit konnte sie ihre todbringenden Flegel nicht mehr einsetzen.

Alle Kraft schien Dahlia zu verlassen, und Drizzt berührte sie in der Hoffnung, dieser Wahnsinn

hätte endlich ein Ende.

Da rammte ihm Dahlia die Stirn gegen die Nase und ein Knie in die Lenden, während er zurücktaumelte, und noch ehe er sich wieder gefangen hatte, griff sie mit ihren Waffen erneut an.

Er blockierte rechts mit Eistod, links mit Blaues Licht, dann zog er Blaues Licht quer vor sich, um erneut rechts zu parieren, und drehte sich von Dahlia weg, während er ihren zweiten Angriff mit Eistod schräg nach oben zog.

Knapp vor ihrem nächsten

Folgeschlag tauchte er unter dem Nunchak hindurch, rollte sich ab, kam hoch, schmeckte das Blut aus seiner gebrochenen Nase und ging in die Hocke, als Dahlia zur Verfolgung ansetzte.

Aber wieder schienen sie plötzlich die Kräfte zu verlassen. Ihre Arme hingen schlaff herunter, und in ihren Augen mischten sich Hoffnungslosigkeit, Schmerz und Trauer. Sie zuckte mit den Schultern und schniefte.

Dann zuckte ihre rechte Hand, und der Nunchak schnellte wie eine

Schlange nach vorn.

Drizzt war ihr auf den Leim gegangen, weil er verzweifelt daran glauben wollte. Trotz seiner langen Übung, seiner Schnelligkeit und seiner geübten Reflexe war Drizzt diesem Angriff nicht gewachsen. Die Spitze des Nunchaks knallte gegen seine Stirn und stieß ihn wieder hoch. Dann löste Dahlia den Rest der magischen Blitzenergie in Kozahs Nadel aus, die ihn gewaltsam nach hinten warf. Er stürzte über den Rand des Felsvorsprungs und drehte sich

dabei einmal um sich selbst. Zehn Fuß tiefer prallte er auf den Abhang, den er ungebremst hinunterrollte, durch Büsche, den nassen Schnee und die Steine.

Schließlich blieb er an einem großen Stein liegen. Seine Gedanken überschlugen sich, und der Schmerz aus seinen vielen Wunden war schier unerträglich.

»Du Narr!«, hörte er Dahlia von oben schreien und wusste, dass sie hinterherkam. Er konnte sie nicht sehen, weil sie den Weg hinter dem Felsen nahm, aber ihre

Schimpftirade brach nicht ab. »Es geht um Leben oder Tod – du oder ich! Also kämpf lieber, oder fahr zur Hölle, Drizzt Do'Urden!«

Drizzt richtete sich vorsichtig auf, die rechte Hand an die Brust gedrückt. Als er einen Blick darauf warf, sah er, dass sie um Daumen und Zeigefinger bereits anschwell und blaurot verfärbt war. Er versuchte, sie zur Faust zu ballen, konnte die Finger aber kaum bewegen.

Ein Stückchen oberhalb sah er Eistod, den er verloren hatte, und

kam auf die Beine, um ihn zu holen.

Der Schmerz war so überwältigend, dass er beinahe wieder zu Boden gesunken wäre. Als er sich gefangen hatte, belastete er nur den rechten Fuß und warf einen Blick auf sein linkes Bein. Er bemerkte die Wölbung unter dem Leder, etwa in der Mitte des Unterschenkels. Drizzt schluckte. Es war ein Wunder, dass er überhaupt aufrecht stand, denn offenbar hatte er sich bei dem Sturz das Schienbein gebrochen.

Langsam setzte er den Fuß auf

den Boden und belastete ihn ein wenig. Wieder schlug der Schmerz über ihm zusammen. Er sah sich nach einer Schiene um, hörte jedoch Dahlia kommen und wusste, dass ihm keine Zeit mehr blieb.

Er kroch zu seinem Krummsäbel, nahm ihn zur Hand und fuhr herum. Die Frau kam entschlossen auf ihn zu und ließ die Flegel an ihren Seiten schwirren.

»Du hättest gewinnen sollen«, presste sie zwischen zusammengebissenen Zähnen hervor. Ihr wütendes Gesicht war

tränenüberströmt. »Du hast mich in so vieler Hinsicht enttäuscht!«

Ihre Worte erschienen Drizzt einfach sinnlos, und er konnte sich kaum noch auf sie konzentrieren. Er wusste, dass sie näher kam, immer näher. Er wusste auch, dass er keine Chance mehr hatte. Er war nicht schnell genug, hatte kein Gleichgewicht, und der Schmerz ...

Sie war so nah.

Eine dunkle Gestalt sprang vorbei und riss Dahlia zur Seite.

»Genug!«, hörte Drizzt Artemis Entreri rufen. Er folgte dem

Geräusch und sah nun beide. Erst da begriff er, dass er wieder aufrecht saß, aber nur aus einem Auge blickte, weil das andere voller Blut war, das aus der Wunde in seiner Stirn rann.

Dahlia wehrte sich heftig, aber Entreri hielt sie zurück. Er redete auf sie ein, ohne dass Drizzt seine Worte verstehen konnte. Entreri ließ nicht locker, wie Drizzt trotz seines erbärmlichen Zustands registrierte, und er zog Dahlia von ihm weg, Schritt für Schritt.

»Leb wohl«, hörte Drizzt ihn noch

rufen und dann etwas darüber, dass sie das Eiswindtal verlassen würden.

Drizzt war sich nicht sicher. Sein Gesicht lag schon wieder auf der Erde, und alles, was er hörte, war sein eigener Puls, der in seinem Kopf pochte, während Realität und Phantasie sich an einem Ort weit jenseits seines Bewusstseins verwoben.

Epilog

Die Sterne griffen nach ihm, wie sie es an diesem magischen Ort schon so viele Male getan hatten.

Er war auf Bruenors Anhöhe, obwohl er nicht wusste, wie er dorthingelangt war. Guenhwyvar war an seiner Seite, lehnte sich an ihn und stützte sein zerschmettert Beine, doch er konnte sich nicht erinnern, sie gerufen zu haben.

Von allen Orten, an denen Drizzt je gewesen war, hatte keiner sich so tröstlich angefühlt wie dieser hier. Vielleicht lag es an der Gesellschaft, die er hier so oft gefunden hatte, aber selbst ohne Bruenor neben ihm hatte dieser Ort, dieser einsame Gipfel, der sich über die flache, dunkle Tundra erhob, Drizzt Do'Urden stets seelisch aufgebaut. Hier oben fühlte er sich klein und sterblich, hatte aber gleichzeitig auch das Gefühl, Teil von etwas Größerem, etwas Ewigem, zu sein.

Auf Bruenors Anhöhe stiegen die Sterne zu ihm herab, oder er erhob sich zu ihnen, löste sich von allen körperlichen Einschränkungen, bis seine Seele zum Himmel emporstieg. Hier oben vernahm er das Ticken des großen Uhrwerks, fühlte den Himmelswind im Gesicht und verschmolz mit dem Äther.

Für Drizt war dies ein Ort tiefster Meditation, ein Ort, an dem er den großen Kreislauf von Leben und Tod verstand.

Ein Ort, der ihm jetzt passend erschien, denn die Wunde auf

seiner Stirn hörte nicht auf zu bluten.

Ambergris hatte die Hände in die Hüften gestemmt und sah sich verwundert nach allen Seiten um. Sie wandte sich an Afafrenfere, der ebenso überfragt war.

Sie sahen das Blut, die Spuren seines Falls, auch die Kampfspuren, alles so, wie Entreri es ihnen erklärt hatte, als er mit der zitternden Dahlia am Arm ins Lager zurückgekehrt war.

Aber Drizzt war nicht da.

Sein Bein wäre gebrochen, hatte

Entreri gesagt, und er hätte eine stark blutende Wunde am Kopf. Tatsächlich zeigte schon das viele Blut am Boden den dreien – der Zwergin, dem Mönch und Effron –, wo Drizzt zuletzt auf Dahlia getroffen war.

Aber er war nicht da, und es gab keine Spur, die von hier fortführte, kein Blut, nicht einmal Schleifspuren, die man von jemandem mit einem gebrochenen Bein hätte erwarten können.

»Jemand hat ihn vor uns gefunden«, sagte Effron.

»Dann ist dieser jemand geflogen«, erwiderte Afaafrenfere. Hilflos hob er die Hände, während er die Spur im Schnee betrachtete, die von hier fortführte. Das war der Weg von Entreri und Dahlia, der die drei so rasch vom Lager hierher geführt hatte.

Sie blickten auf, als müsste sich gleich ein großer Vogel oder ein Drache auf sie herabstürzen.

»Er war wohl doch nicht so schwer verletzt, wie Entreri dachte«, überlegte Ambergris. »Immerhin ist er ein erfahrener Waldläufer.«

»Aber wo wäre er hingegangen?«, fragte Effron.

»Zu den Heldenhammer-Zwergen«, sagte Afafrenfere, und die anderen nickten.

»Dann gehen wir dorthin und sehen nach«, beschloss Ambergris.

»Entreri sagte, wir sollten sofort aufbrechen, noch vor Tagesanbruch«, gab Effron zu bedenken. »Nach Südosten und aus dem Tal.«

»Da irrt sich Entreri«, sagte der Mönch. »Drizzt würde einen Freund nie in diesem Zustand zurücklassen,

und das werde ich auch nicht.«

»Aye«, stimmte die Zwergin zu.

Effron blickte zum Lager zurück, wo Dahlia und Entreri ihre Decken einrollten, und stieß einen kläglichen Laut aus. Er stand zwischen seiner Mutter und dem Drow, und obwohl er sich zu diesem Zeitpunkt ihrer Beziehung nicht gegen Dahlia stellen wollte, musste er der Zwergin und dem Mönch doch recht geben. Drizzt hatte ihm treu zur Seite gestanden, ihn nach seiner »Läuterung« bereitwillig aufgenommen und war für Effron

inzwischen mehr als nur ein Weggefährte. Im Schattenreich, damals, als sie Seite an Seite gehungert hatten, war Drizzt Effrons Freund geworden.

Und diesmal war es keine Zweckfreundschaft, so wie alles, was Effron erlebt hatte, solange er Draygo Quick und Erzgo Alegni unterstanden hatte, sondern ehrliches Mitgefühl und echte Offenheit.

»Also dann zu Stokker Silberbach und den Heldenhammers«, willigte er ein. »Zumindest das sind wir

Drizzt schuldig.«

»Vielleicht müssen wir uns ja doch nicht von ihm trennen«, sagte Afafrenfere. Auch er warf einen Blick zum Lager, denn das, was Artemis Entreri erzählt hatte, machte ihm ebenso zu schaffen wie das Auseinanderbrechen der Gruppe.

»Da draußen wartet eine ganze Welt auf uns«, erinnerte Ambergris die zwei jedoch rasch. »Ich bleibe nicht hier, wenn uns alle Wege offen stehen. Außerdem sind viele Jahre vergangen. Wer weiß, was

wir da draußen vorfinden?«

Afafrenfere sah die Zwergin an, blickte zum Lager und nickte widerstrebend.

Sie konnten Entreri überreden, zuerst nach Nordosten zu gehen, wo am Fuß des Berges die Tunnel der Heldenhammer-Zwerge begannen.

Doch am Ende verließen die fünf Gefährten das Eiswindtal, zogen durch den Pass im Grat der Welt und sahen einen Zehntag später Luskan vor sich aufragen, ohne etwas von Drizzt Do'Urden gehört

zu haben.

Er war mit der Nacht verschmolzen, und mehr erfuhren sie nicht.

Die Wärme seines Blutes ... die Sterne, die ihn riefen ... auf den Knien neben Guenhwyvar ... emporschwebend, um sich mit den Sternen zu vereinen, mit der Ewigkeit, mit allem ...

Unzusammenhängende Gedanken pulsierten durch Drizzts Bewusstsein.

Dahlia hatte ihn besiegt, weil er sie nicht töten wollte ... Entreri, der

dazwischengegangen war und ihn gerettet hatte, aber irgendwie doch nicht richtig ...

Wie war er an diesen Ort gelangt, zu Bruenors Anhöhe, tausend Fuß hoch auf dem Gipfel von Kelvins Steinhügel gelegen? Sein gebrochenes Bein hatte ihn nicht hierhergebracht, das hätte es nicht vermocht.

Warum tat sein Bein gar nicht weh?

Er dämmerte wieder weg und vernahm erneut das Lied, dasselbe Lied wie in dem Zauberwald am

Ostufer des Lac Dinneshire. Das Lied von Mielikki, das sein Herz und seine Seele erkannten.

Das Lied, das ihn nach Hause rief.
Und wer würde dort sein?

Sein Blick verschwamm. Er legte eine Hand auf Guenhwyvars starke Flanke, um die Wärme und die Kraft seines geliebten Panthers zu spüren.

»Vergiss mich nicht«, flüsterte er.

Er hörte das Lied, das leise Grollen des Panthers und eine Stimme ... eine Stimme von weit her, aus einer anderen Zeit, einem anderen

Leben.

Seine Augen richteten sich einzig auf diesen Klang, und für einen flüchtigen Moment sah er sie wieder, seine geliebte Catti-brie, und ihn überkam eine Woge der Glückseligkeit.

Denn sie war eins mit dem Lied, und das Lied lockte ihn zu ihr.

Die Kraft verließ ihn.

Guenhwyvar brüllte auf, ein langer Klagelaut, der das nächtliche Eiswindtal durchzog.

Und jetzt war Catti-brie bei ihm, die ihn umarmte, ihn hielt, und er

wusste, dass er loslassen durfte. Er durfte sich fallen lassen, denn Cattie würde ihn auffangen.