

R. A. SALVATORE

Niewinter

Die Legende von Drizzt bei Blanvalet:

- Die Dunkelelfen (26754)
- Die Rache der Dunkelelfen (26755)
- Der Fluch der Dunkelelfen (26756)
- Der gesprungene Kristall (24549)
- Die verschlungenen Pfade (24550)
 - Die silbernen Ströme (24551)
 - Das Tal der Dunkelheit (24552)
 - Der magische Stein (24553)
 - Das Vermächtnis (24663)
 - Nacht ohne Sterne (24664)
 - Brüder des Dunkels (24706)
 - Kristall der Finsternis (24931)
 - Schattenzeit (24973)
- Der schwarze Zauber (24168)
- Die Rückkehr der Hoffnung (24227)
 - Der Hexenkönig (24402)
- Die Drachen der Blutsteinlande (24458)
 - Die Invasion der Orks (24284)
 - Kampf der Kreaturen (24299)
 - Der König der Orks (26580)
 - Der Piratenkönig (26618)
- Der König der Geister (26619)
 - Gauntlgrym (26851)
 - Niewinter (26878)
 - Charons Klaue (26895)
 - Die letzte Grenze (26962)

Erzählungen vom Dunkelelf (26915)

Außerdem von R. A. Salvatore:

- STAR WARS: Episode I-III. Die dunkle Bedrohung – Angriff der Klonkrieger – Die Rache der Sith (37630)
- Der Speer des Kriegers/Der Dolch des Drachen/Die Rückkehr des Drachenjägers. Drei Romane in einem Band! (24314)

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 Eglseder
ins Deutsche übertragen.



blanvalet

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



Verlagsgruppe Random House fsc® N001967
Das fsc®-zertifizierte Papier *Holmen Book Cream* für dieses Buch
liefert Holmen Paper, Hallstavik, Schweden.

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

Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

Printed in Germany

ISBN: 978-3-442-26962-4

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 scharrte 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 Wachtürm-

chen hängen, von denen ihm unzählige lebensechte Gargylen entgegenrechzten. 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 Druiden 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 Druiden 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 Zauberppest 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 Cherlrigio 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 – Driztzs Naturverbundenheit, sein Rang als Waldläufer, das Einhorn, das er ritt – deuteten auf Mielikki hin, die Göttin der Natur. Andererseits hatte Draygo Quick auch muckeln 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 The-

ma 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 Efron.

Dieser Gedanke nagte an ihm. Draygo Quick hatte ihm den Panther nicht zurückgegeben, doch die Katze war wohl Efrons 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. Efron 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.

Efron 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 verzweifeltes Verlangen nicht unterstützen würden.

Die Effrons verzweifeltes 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 be-

legt 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 recht-schaffen 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 Reisen den 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, über-

fallen 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 Brue-nor 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 Tiefplings 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 Afafrenfere ... 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 über-raschenden 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 Zerstreungen, 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 Ge-

danke 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, Drizzt 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.

Drizzt 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?«

Drizzt 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 letz-

ten 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 kokelnden 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 breitkrepfigen schwarzen Lederhut hervor, dessen rechte Seite sie hochgesteckt hatte. Das Sonnenlicht, das durch die Bäu-

me 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 Ur-elementars 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