

R. A. SALVATORE  
Der Gesprungene Kristall

Der vorliegende Roman ist bereits bei Blanvalet erschienen unter dem Titel »Die vergessenen Welten 1: Der gesprungene Kristall« und »Die vergessenen Welten 2: Die verschlungenen Pfade«. Der Blanvalet Verlag veröffentlicht mit dieser Ausgabe eine überarbeitete Fassung. Erstmals wurde die amerikanische Originalausgabe für die deutsche Ausgabe nicht in zwei Teile aufgesplittet

#### *Autor*

R.A. Salvatore wurde 1959 in Massachusetts geboren, wo er auch heute noch lebt. Bereits sein erster Roman »Der gesprungene Kristall« machte ihn bekannt und legte den Grundstein zu seiner weltweit beliebten Reihe von Romanen um den Dunkelelf Drizzt Do'Urden. Die Fans lieben Salvatores Bücher vor allem wegen seiner plastischen Schilderungen von Kampfhandlungen und seiner farbigem Erzählweise. Informationen über den Autor auch unter: [www.rasalvatore.com](http://www.rasalvatore.com).

#### *Als Blanvalet Taschenbuch von R.A. Salvatore lieferbar:*

Die Dunkelelfen (26754), Die Rache der Dunkelelfen (26755), Der Fluch der Dunkelelfen (26756)

Die Legende von Drizzt: 1. Der gesprungene Kristall (26861)

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

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

Die Vergessenen Welten, weitere Bände: 1. Das Vermächtnis (24663) [= 7. Band], 2. Nacht ohne Sterne (24664) [= 8. Band], 3. Brüder des Dunkels (24706) [= 9. Band], 4. Die Küste der Schwerter (24741) [= 10. Band], 5. Kristall der Finsternis (24931) [= 11. Band], 6. Schattenzeit (24973) [= 12. Band], 7. Der schwarze Zauber (24168) [= 13. Band], 8. Die Rückkehr der Hoffnung (24227) [= 14. Band], 9. Der Hexenkönig (24402) [= 15. Band], 10. Die Drachen der Blutsteinlande (24458) [= 16. Band]

Die Rückkehr des Dunkelelf: 1. Die Invasion der Orks (24284), 2. Kampf der Kreaturen (24299), 3. Die zwei Schwerter (24369)

Die Legende vom Dunkelelf: 1. Der König der Orks (26580), 2. Der Piratenkönig (26618)

Die Drachenwelt-Saga: Der Speer des Kriegers/Der Dolch des Drachen/Die Rückkehr des Drachenjägers. Drei Romane in einem Band! (24314)

#### Außerdem von R.A. Salvatore:

Star Wars: Episode II. Angriff der Klonkrieger (35761),

Das Erbe der Jedi-Ritter 1. Die Abtrünnigen (35414)

R.A. Salvatore

# Der Gesprungene Kristall

Die Legende von Drizzt

Roman

Aus dem Englischen  
von Marita Böhm

blanvalet

Die amerikanische Originalausgabe erschien unter dem Titel  
»The Crystal Shard/Forgotten Realms, Vol. 1« bei Wizards of the Coast,  
Renton, USA. Zur ursprünglichen deutschen Ausgabe siehe Seite 2.



Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100  
Das FSC®-zertifizierte Papier *Super Snowbright*  
für dieses Buch liefert Hellefoss AS, Hokksund, Norwegen.

1. Auflage

März 2012 bei Blanvalet, einem Unternehmen der  
Verlagsgruppe Random House GmbH, München.

Original title: The Crystal Shard / Forgotten Realms, Vol. 1

© 1991 Wizards of the Coast LLC.

FORGOTTEN REALMS, WIZARDS OF THE COAST, and their  
respective logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC  
in the U.S.A. and other countries.

© 2010 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: büro süd, München

Das Cover wurde erstellt von Todd Lockwood

© Wizards of the Coast, LLC

HK · Herstellung: sam

Satz: Uhl + Massopust, Aalen

Druck und Einband: GGP Media GmbH, Pößneck

Printed in Germany

ISBN 978-3-442-26861-0

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

*Meiner Frau Diane  
und Bryan, Geno und Caitlin gewidmet  
für ihre Unterstützung und Geduld  
bei dieser Erfahrung.  
Und meinen Eltern Geno und Irene,  
die selbst dann an mich glaubten,  
als ich es nicht mehr konnte.*



Jreibeis-See

N

Eiswindtal

Reghed-Gletscher

MAER DUALDON

KELVINS STEINHÜGEL

LAC DINNESHÈRE

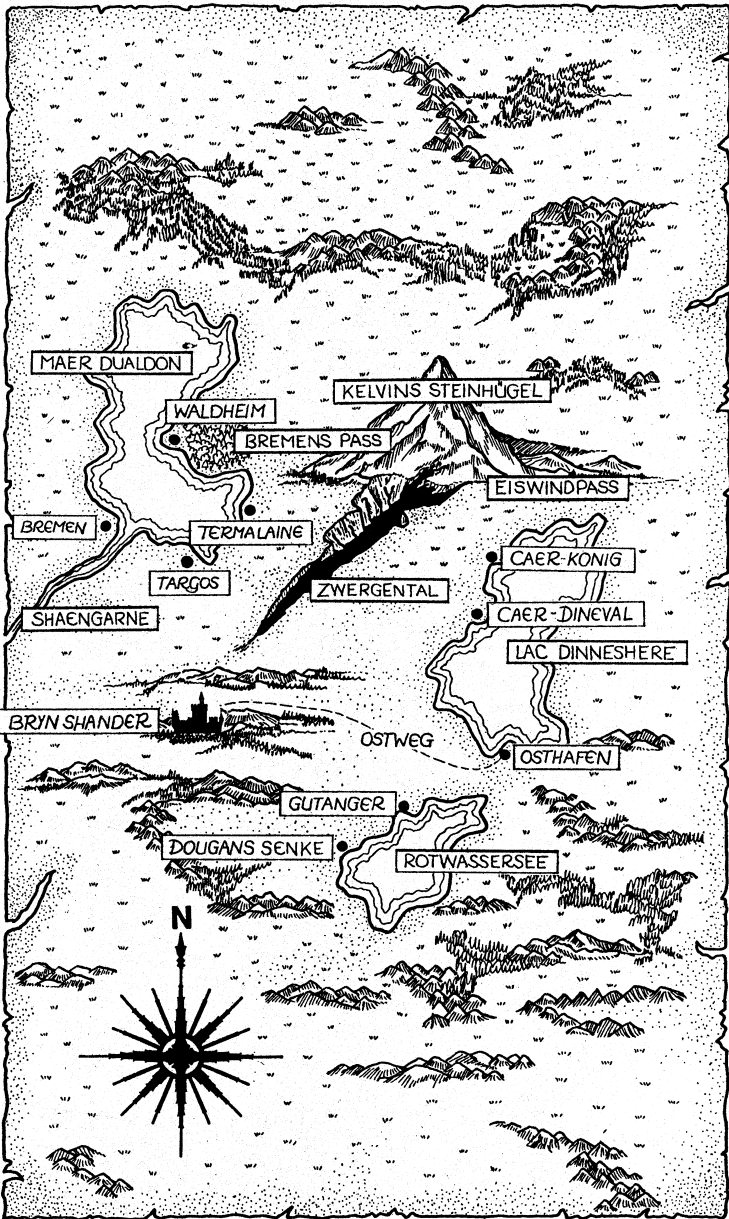
ZEHNSTADTE

ROTWASSERSEE

SHAENGARNE

NACH LUSKAN

GRAT DER WEIT







# INHALT

Einleitung .....	13
------------------	----

## BUCH 1: ZEHNSTÄDTE

Der Handlanger .....	19
Am Ufer des Maer Dualdon .....	27
In der Honigweinhalle .....	41
Der Gesprungene Kristall .....	54
Eines Tages .....	65
Bryn Shander .....	75
Der Sturm bricht los .....	91
Ein Schlachtfeld voller Blut .....	107
Nachwort .....	122

## BUCH 2: WULFGAR

Kein Junge mehr .....	131
Die Schatten werden länger .....	140
Aegisfang .....	153
Das Geschenk .....	163
Wie der Herr befiehlt .....	176

Blauviolette Augen .....	181
Die Vorhut des Untergangs .....	194
Flache Gräber .....	206
Vergeltung .....	219
Biggrins Behausung .....	232

### BUCH 3: CRYSHAL-TIRITH

Schlechte Nachrichten .....	261
Für niemanden ein Sklave .....	277
Das eisige Grab .....	290
Von Bluts wegen oder aufgrund einer Tat .....	303
Unter Belagerung .....	319
Cryshal-Tirith .....	332
Errtu .....	352
Die Rechte des Siegers .....	371
Das Ultimatum läuft .....	377
Eine Lüge in einer Lüge .....	394
Andere Möglichkeiten .....	406
Die Schlacht von Eiswindtal .....	426
Sieg? .....	446
Nachwort .....	468

Kommt her und versammelt euch,  
Ihr kühnen Männer der Steppen,  
Und lauscht meiner Geschichte  
Von mutigen Helden und Freundschaften, ganz fest,  
Und dem Tyrannen von Eiswindtal,  
Von jener Gruppe von Freunden auch,  
Die mit List und Taten  
Den Barden mit dem Stoff für Legenden versorgt,  
Von dem Schwachen,  
Dessen Stolz Verderben nur brachte,  
Und dann von dem Schrecken  
Des Gesprungenen Kristalls.



## EINLEITUNG

DER TANAR-RI LEHNTE sich auf seinen Sitz zurück, den er sich in den Fuß eines Riesenchampignons gegraben hatte. Um ihn herum wälzte sich der Schlamm schlüpfend über die Steininsel; das ewige Sickern veränderte unaufhörlich diese Ebene der Hölle.

Errtu trommelte ungeduldig mit seinen Klauenfingern und ließ den gehörnten, affenähnlichen Kopf schlaff von den Schultern herabhängen, während er in die Düsternis spähte. »Wo bist du, Telshazz?«, zischte er. Er wartete voller Spannung auf Neuigkeiten über das Relikt. Ohne Unterlass dachte er an Crenshinibon. Wenn sich der Kristall doch nur in seiner Gewalt befände, dann würde er sich über eine, vielleicht sogar über mehrere Ebenen emporheben können.

Und er war so dicht davor gewesen, ihn zu besitzen!

Der Tanar-Ri kannte die Macht des Artefakts. Er hatte einst jenen sieben Leichnamen gedient, die ihre böse Magie vereint und den Gesprungenen Kristall geschaffen hatten. Sie waren die Geister von mächtigen Zauberern gewesen, die sich nach ihrem Tod geweigert hatten zu ruhen, und sich stattdessen zusammenschlossen, um den verruchtesten Gegenstand herzustellen, der je geschaffen worden war, einen unheilvollen Gegenstand, der sich von dem nährte und jenem aufblühte, was die Anhänger des Guten als das Kostbarste priesen – dem Licht der Sonne.

Doch obwohl ihre Kräfte gewaltig waren, hatten sie sie überschätzt. Während ihrer Arbeit gingen die Sieben zugrunde, denn Crenshinibon raubte ihnen die magische Kraft, um daraus sein aufflackerndes Leben zu nähren. So verloren sie den Halt für ihr untotes Sein. Schwere Explosionen folgten ihrem Untergang, und Errtu wurde zurück in die Hölle geschleudert. Lange nahm er an, dass der Kristall zerstört worden wäre.

Doch Crenshinibon war nicht so leicht zu zerstören. Und Errtu war jetzt, Jahrhunderte später, zufällig wieder auf die Spur des Gesprungenen Kristalls gestoßen. Es war ein Kristallturm, Cryshal-Tirith, der mit seinem pulsierenden Herz das genaue Ebenbild von Crenshinibon darstellte.

Errtu wusste, dass die Magie ganz in der Nähe war, denn er konnte die kraftvolle Gegenwart des Relikts spüren. Hätte er es doch nur eher gefunden ...

Aber dann war Al Dimeneira erschienen, ein Engelswesen mit ungeheurer Kraft. Al Dimeneira hatte Errtu mit einem einzigen Wort zurück in die Hölle verbannt.

Errtu spähte durch den Rauch, der sich vor ihm emporkräuselte, und durch die Düsternis, als er endlich das Schmatzen von Schritten hörte.

»Telshazz?«, brüllte er.

»Ja, Meister«, antwortete ein kleinerer Tanar-Ri und duckte sich, als er den Champignonthron erreichte.

»Hat er ihn bekommen?«, schrie Errtu. »Hat Al Dimeneira den Gesprungenen Kristall?«

Telshazz zitterte und wimmerte: »Ja, mein Herr, das heißt, nein, mein Herr.«

Errtu kniff seine roten Augen zusammen und funkelte Telshazz böse an.

»Er konnte ihn nicht zerstören«, erklärte der kleine Tanar-Ri schnell. »Crenshinibon hat ihm die Hände verbrannt!«

»Pah!«, schnaubte Errtu höhnisch. »Dann hat Al Dimeneira also auch seine Macht überschätzt. Und wo ist Crenshinibon jetzt? Hast du ihn mitgebracht, oder ist er in dem zweiten Kristallturm geblieben?«

Telshazz wimmerte wieder. Es behagte ihm nicht, seinem grausamen Meister die Wahrheit sagen zu müssen, aber er wagte auch nicht, ungehorsam zu sein. »Nein, Meister, er ist nicht im Turm«, flüsterte der kleine Tanar-Ri.

»Nicht?«, schrie Errtu. »Wo ist er denn?«

»Al Dimeneira hat ihn weggeworfen.«

»Ihn weggeworfen?«

»Über die Ebenen hinaus, gnädiger Meister!«, jammerte Telshazz. »Mit seiner ganzen Kraft!«

»Über die Existenzebenen hinaus?«, knurrte Errtu.

»Ich habe versucht ihn aufzuhalten, aber ...«

Der gehörnte Kopf schoss nach vorne. Telshazz gurgelte noch wenige unverständliche Worte, während Errtu ihm mit seinen Hundefängen die Kehle zerriss.

Fern von der Düsternis der Hölle kam Crenshinibon auf der Welt zur Ruhe. Weit oben im nördlichen Gebirge der Vergessenen Reiche ließ sich der Gesprungene Kristall, dessen Verderbtheit von nichts und niemandem übertroffen wurde, im Schnee eines schalenförmigen Tals nieder.

Und er wartete.





BUCH 1  
ZEHNSTÄDTE



## DER HANDLANGER

ALS DIE KARAWANE der Zauberer vom Hauptturm des Geheimwissens den schneebedeckten Gipfel von Kelvins Steinhügel am flachen Horizont erblickte, war ihre Erleichterung deutlich spürbar. Die anstrengende Reise von Luskan zu dieser entlegenen Grenzsiedlung, die Zehnstädte genannt wurde, hatte mehr als drei Wochen gedauert.

Die erste Woche war nicht sehr beschwerlich gewesen. Die Karawane hatte sich dicht an der Schwertküste gehalten, und obwohl sie sich in der nördlichsten Region der Reiche aufhielt, war die sommerliche Brise, die fast ständig von der Spurenlosen See herüberwehte, recht wohltuend gewesen.

Aber als sie dann die westlichsten Ausläufer des Grats der Welt umrundet hatten, jener Gebirgskette, die von vielen die nördliche Grenze der Zivilisation genannt wurde, und als sie schließlich in das Eiswindtal eingebogen waren, war den Zauberern schnell klargeworden, warum man ihnen von dieser Reise abgeraten hatte. Eiswindtal war eine öde, zerklüftete Tundra, die sich über tausend Quadratmeilen erstreckte. Sie war ihnen als die unwirtlichste Gegend der Reiche beschrieben worden, und nach nur einem einzigen Reisetag auf der nördlichen Seite des Grats der Welt fanden Eldeluc, Dendybar der Bunte und die anderen Zauberer aus Luskan, dass dieser Ruf wohlverdient war. Eingegrenzt von unpassierbaren Ge-

birgszügen im Süden, von einem gewaltigen Gletscher im Osten und einem unzugänglichen Meer mit zahllosen Eisbergen vom Norden bis in den Osten war Eiswindtal nur durch den einen Pass zwischen dem Grat der Welt und der Küste erreichbar, über einen Weg, der selten benutzt wurde, und dann auch nur von den robustesten Händlern.

Für den Rest ihres Lebens würden den Zauberern zwei Erinnerungen bleiben, wann immer sie über diese Reise nachdenken würden. Es waren zwei Erfahrungen vom Leben in Eiswindtal, die kein Reisender jemals vergaß. Das war zum einen der Wind, der unaufhörlich stöhnte, so als stöhnte das Land selbst unter ständigen Qualen, und außerdem war da die unendliche Leere im Tal, die meilenweit nur von dem graubraunen Horizont begrenzt wurde.

Das Ziel der Karawane waren zehn kleine Städte, die die einzige Abwechslung in dieser Landschaft boten. Sie lagen an den drei Seen der Region an der Flanke des einzigen Berges, im Schatten von Kelvins Steinhügel. Wie alle anderen auch, die durch dieses raue Land nach Zehnstädte reisten, stand den Zauberern der Sinn nach den feinen Schnitzereien aus den Schädelknochen der Knöchelkopfforelle, die in den Seen lebte.

Doch einige der Zauberer hatten noch anderes im Sinn, und diese Ziele waren hinterhältig genug.

Der Mann wunderte sich, wie leicht die schmale Schneide die Robe des älteren Mannes durchschnitt und immer tiefer in das runzelige Fleisch eindrang.

Morkai der Rote wandte sich zu seinem Lehrling um und starrte ihn mit großen Augen an, voller Erstaunen über den Verrat. Denn er hatte jenen Mann seit fünfundzwanzig Jahren wie seinen eigenen Sohn aufgezogen.

Akar Kessell ließ den Dolch los und trat von seinem Meister zurück. Er war entsetzt, dass der Alte trotz seiner tödlichen Wunde immer noch dastand. Er hatte keine Ausweichmöglichkeit mehr und stolperte gegen die Rückwand der kleinen Gästehütte, die die Stadt Osthafen den Zauberern aus Luskan vorübergehend als Unterkunft zur Verfügung gestellt hatte. Kessell zitterte plötzlich heftig, als er darüber nachdachte, welche schwerwiegenden Folgen es für ihn haben würde, sollte der alte Magier mit seinem großen Wissen tatsächlich einen Weg gefunden haben, sogar dem Tod zu widerstehen. Möglich schien es ihm auf einmal.

Welch schreckliches Schicksal würde sein mächtiger Mentor ihm für seinen Verrat auferlegen? Welche Foltermethoden konnte ein wahrhaft mächtiger Zauberer wie Morkai beschwören, welche Methoden der Magie, die alle sonst gebräuchlichen, qualvollen Verfahren in den Schatten stellen würden?

Selbst als das letzte Licht in seinen Augen erlosch, hielt der sterbende alte Mann den Blick unentwegt auf Akar Kessell gerichtet. Er suchte nach möglichen Beweggründen, er fragte ihn nicht einmal direkt nach dem Grund. Das Streben nach Macht hatte etwas damit zu tun, denn es spielte immer mit bei einem solchen Verrat. Was ihn verwirrte, war, wen es befallen hatte, aber nicht dessen Beweggrund. Kessell? Wie konnte Kessell, der stotternde Lehrling, der kaum den einfachsten Zauberspruch aufrufen konnte, denn je hoffen, von dem Tod des einzigen Menschen zu profitieren, der ihm mehr als nur höfliche Rücksicht geschenkt hatte?

Morkai der Rote stürzte tot zu Boden. Von den wenigen Fragen war eine geblieben, auf die er keine Antwort gefunden hatte.

Kessell musste sich noch lange an die Wand stützen, und so blieb er dort zitternd stehen. Allmählich begann die Zuversicht, die ihn zu dieser gefährlichen Tat getrieben hatte, wieder in ihm zu keimen. Jetzt war er der Meister – Eldeluc, Dendybar der Bunte und die anderen Zauberer, mit denen er die Reise unternommen hatte, hatten ihm das doch gesagt. Sobald sein Meister tot sei, würden ihm, Akar Kessell, eine Meditationskammer und ein Laboratorium im Hauptturm des Geheimwissens in Luskan rechtmäßig zustehen.

Genau das hatten Eldeluc, Dendybar der Bunte und die anderen schließlich gesagt.

»Ist es erledigt?«, fragte der stämmige Mann, kaum dass Kessell die dunkle Gasse betreten hatte, die als Treffpunkt ausgemacht worden war.

Kessell nickte eifrig. »Der rotgekleidete Zauberer aus Luskan wird nicht mehr zaubern können!«, verkündete er. Zu laut für den Geschmack seiner Mitverschwörer.

»Sprich leise, du Narr!«, verlangte Dendybar der Bunte in dem charakteristischen monotonen Tonfall. Er, der so zerbrechlich aussah, hielt sich im Schatten der Gasse verborgen. Dendybar sprach sehr selten, und wenn er sprach, zeigte er keine Spur einer Emotion. Die Kapuze seiner Robe hatte er stets tief ins Gesicht gezogen. Dendybar wirkte auf alle Menschen, die ihm begegneten, sehr kaltblütig, und das entnervte sie. Auch wenn der Zauberer von Statur der kleinste und am wenigsten eindrucksvolle Mann in der Handelskarawane war, die die vierhundert Meilen weite Reise zur Grenzsiedlung Zehnstädte zurückgelegt hatte, fürchtete Kessell ihn mehr als alle anderen zusammen.

»Morkai der Rote, mein ehemaliger Meister, ist tot«, wie-

derholte Kessell leise. »Akar Kessell wird von diesem Tag an bekannt sein als Kessell der Rote und der Gilde der Zauberer in Luskan angehören!«

»Sachte, mein Freund!«, warnte ihn Eldeluc und legte beruhigend eine Hand auf Kessells Schulter, die unter der Berührung nervös zuckte. »Für die angemessene Ernennung wird genügend Zeit sein, wenn wir in die Stadt zurückkehren.« Er lächelte und zwinkerte Dendybar heimlich zu.

Kessells Gedanken wirbelten durcheinander. Er verlor sich in Tagträumen und überprüfte dabei alle möglichen Folgen seiner bevorstehenden Ernennung. Niemals wieder würde er von den anderen Lehrlingen verspottet werden, von Burschen, die viel jünger waren als er und in den Reihen der Gesellschaft eine Stufe nach der anderen aufstiegen, seien diese auch noch so ermüdend. Jetzt würden sie ihm Respekt erweisen müssen, denn er würde selbst über jene hinwegspringen, die ihn in den frühesten Tagen seiner Ausbildung bereits überholt und schon länger die ehrenhafte Stellung eines Zauberers erlangt hatten.

Während er sich jede Einzelheit einer strahlenden Zukunft ausmalte, erlosch plötzlich das Lächeln auf seinem Gesicht. Er drehte sich scharf zu dem Mann an seiner Seite um, und seine Gesichtszüge wurden starr, als sei ihm ein schrecklicher Fehler eingefallen. Eldeluc und einige andere in der Gasse wurden nervös. Ihnen war das volle Ausmaß der Folgen wohl bewusst, das sie treffen würde, wenn der Erzmagier des Hauptturms des Geheimwissens von diesem Mord erfahren sollte.

»Die Robe?«, fragte Kessell. »Hätte ich die rote Robe mitbringen sollen?«

Eldeluc konnte sich ein erleichtertes Kichern nicht verkneifen, doch Kessell hielt es für eine tröstende Geste seines neuen Freundes.



R.A. Salvatore

## Der Gesprungene Kristall

Die Legende von Drizzt

Paperback, Broschur, 480 Seiten, 13,5 x 20,6 cm

ISBN: 978-3-442-26861-0

[Blanvalet](#)

Erscheinungstermin: Januar 2012

Auf der Suche nach Frieden erreicht der Dunkelelf Drizzt Do'Urden das Eiswindtal, und tatsächlich findet er hier Freunde und ein Zuhause. Doch die Ruhe währt nicht lange. Denn der gesprungene Kristall, eines der mächtigsten magischen Artefakte der Welt, wurde gefunden. Jetzt überschwemmt sein Besitzer, ein von Dämonen verführter Zauberlehrling, das Eiswindtal mit seinen dunklen Horden. Nur Drizzt und seine Gefährten können sie noch aufhalten. Aber zuerst muss der Dunkelelf die Bewohner des Tals davon überzeugen, dass nicht er es ist, der sie bedroht ...



[Der Titel im Katalog](#)