

R. A. SALVATORE
Die Küste der Schwerter

R. A. Salvatore wurde 1959 in Massachusetts geboren. Bereits sein erster Roman »Der gesprungene Kristall« machte ihn bekannt und legte den Grundstein zu seinen weltweit beliebten Romanen aus den Vergessenen Welten um den Dunkelelf »Drizt Do'Urden«.

Von R. A. Salvatore bereits erschienen:

Die Vergessenen Welten:

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

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

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

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

Drachenwelt:

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

Dämonendämmerung:

Der dunkle Mönch. Die Vorgeschichte von Dämonendämmerung (24327)

DÄMONENDÄMMERUNG: 1. Nachtvogel (24892), 2. Juwelen des Himmels (24893), 3. Das verwunschene Tal (24905), 4. Straße der Schatten (24906), 5. Der steinerne Arm (24936), 6. Abtei im Zwieliht (24937), 7. Der ewige Fluch (24988), 8. Das brennende Herz (24989)

SCHATTENELF: 1. Der dunkle Sohn (24990), 2. Das Turnier (24994), 3. Der Herr der Flammen (24995), 4. Feuerzauber (24996), 5. Die Unterwerfung (24136), 6. Der letzte Kampf (24137)

STAR WARS von R. A. Salvatore:

STAR WARS: Episode II. Angriff der Klonkrieger (35761), Das Erbe der Jedi-Ritter I. Die Abtrünnigen (35414)

Weitere Bände sind in Vorbereitung.

R. A. Salvatore

Die Küste der
Schwerter

Die Vergessenen Welten
10

Roman

Aus dem Amerikanischen
von Rainer Gladys

BLANVALET

Die amerikanische Originalausgabe erschien 1996
unter dem Titel »Forgotten Realms®/Passage to Dawn«
bei TSR, Inc., Lake Geneva, Wisconsin, U.S.A.



FSC

Mix

Produktgruppe aus vorbildlich
bewirtschafteten Wäldern und
anderen kontrollierten Herkünften

Zert.-Nr. SGS-COC-1940
www.fsc.org
© 1996 Forest Stewardship Council

Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100

Das für dieses Buch verwendete FSC-zertifizierte Papier
Holmen Book Cream liefert Holmen Paper, Hallstavik, Schweden.

6. Auflage

Deutsche Erstveröffentlichung 9/97 bei Blanvalet,
einem Unternehmen der Verlagsgruppe Random House GmbH, München
Copyright © 1996, 1997 TSR, Inc. All rights reserved.

FORGOTTEN REALMS and the TSR logo are registered
trademarks owned by TSR, Inc.

All FORGOTTEN REALMS characters and the distinctive likenesses
thereof are trademarks of TSR, Inc.

Published in the Federal Republic of Germany
by Blanvalet Verlag in der

Verlagsgruppe Random House GmbH, München

Umschlaggestaltung: Design Team München

Umschlagillustration: TSR/Robh Ruppel

Satz: deutsch-türkischer fotosatz, Berlin

Druck: GGP Media GmbH, Pößneck

Redaktion: Regina Winter

HK · Herstellung: Peter Papenbrok

Made in Germany

ISBN 978-3-442-24741-7

www.blanvalet.de

Prolog

Sie war sehr schön, wohlgeformt und hellhäutig, und ihr dichtes, glänzendes Haar fiel ihr bis weit über den nackten Rücken. Sie bot ihre Reize offen und kühn dar, und eine sanfte Berührung verhiess noch mehr. So sanft. Kleine, streichelnde Energieblitze kitzelten sein Kinn, seinen Kiefer, seinen Hals.

Jeder Muskel seines Körpers spannte sich, und er kämpfte um die Kontrolle, kämpfte mit jedem Fetzen Willenskraft, der ihm nach so vielen Jahren noch verblieben war, gegen die Verführerin an.

Er wußte nicht, warum er überhaupt noch Widerstand leistete, erinnerte sich nicht mehr bewußt, welche Verheißungen der anderen Welt, der wirklichen Welt, seinen Starrsinn speisten. Was hatte »falsch« und »richtig« an diesem Ort zu bedeuten? Was mochte der Preis für diesen Genuß sein?

Was hatte er noch zu geben?

Die sanfte Berührung hielt an, besänftigte seine bebenden Muskeln, erzeugte Gänsehaut, wo immer ihre Finger entlangstreichelten. Sie griff nach ihm. Befahl ihm aufzugeben.

Aufgeben.

Er spürte, wie seine Willenskraft verebbte, lag im Widerstreit mit seinem eigenen Starrsinn. Es gab keinen Grund, sich zu wehren. Er hätte weiche Decken und eine bequeme Matratze haben können; der Geruch – dieser Gestank, der so furchtbar war, daß er sich selbst nach Jahren noch nicht daran hatte gewöhnen können – würde verschwinden. Sie konnte das mit ihrer Magie bewirken. Sie hatte es ihm versprochen.

Er fiel schnell, schloß die Augen halb und spürte weiterhin die Berührung, spürte sie deutlicher als vorher.

Er hörte sie fauchen. Es war ein wildes, raubtierhaftes Geräusch.

Jetzt sah er an ihr vorbei. Sie befanden sich am Rand eines Felsgrates, einem der zahllosen Grate auf dem zerklüfteten, hügeligen Untergrund, der bebte, als wäre er ein lebendes Wesen, das ihn auslachte, ihn verspottete. Sie waren hoch oben. Das wußte er. Die Kluft hinter dem Felsgrat war breit, aber er konnte nur ein paar Fuß über den Rand hinaus sehen. Die Landschaft war durch einen wirbelnden Mantel aus Rauch verhüllt.

Der Abgrund.

Jetzt war es an ihm zu knurren, ein Laut, der nicht raubtierhaft war, nicht urtümlich, sondern aus dem Verstand, aus Moral geboren, aus jenem winzigen Funken, der noch von dem verblieben war, was er einmal gewesen war. Er packte ihre Hand und schob sie von sich, bog sie fort und verdrehte sie. Die Stärke, mit der sie ihm Widerstand leistete, bestätigte seine Erinnerungen, denn sie war übernatürlich, war viel kräftiger, als ihre zierliche Gestalt zulassen würde.

Aber dennoch war er stärker, und er schob ihre Hand fort, drehte sie herum und starrte die Frau an.

Ihr volles Haar war ein wenig zerzaust, und eines ihrer winzigen weißen Hörner ragte daraus hervor.

»Tu es nicht, Geliebter«, schnurrte sie. Die Macht ihrer Bitte zerbrach ihn beinahe. Genau wie ihre Körperkraft, hatte ihre Stimme mehr Gewicht, als zu erwarten war. Ihre Stimme war ein Ausdruck des Betrugs, der ultimativen Lüge, die dieser Ort darstellte.

Ein Schrei löste sich von seinen Lippen, und er schob sie mit aller Kraft von sich, stieß sie von der Felskante.

Riesige, fledermausartige Flügel entfalteten sich, und der Succubus schwebte in der Luft. Sie lachte ihn aus, und ihr ge-

öffneter Mund enthüllte schreckliche Reißzähne, die sich in seinen Hals gebohrt hätten. Sie lachte, und er wußte, daß er trotz seines Widerstandes nicht gesiegt hatte, daß er niemals gewinnen würde. Diesmal hätte sie ihn beinahe gebrochen, war ihrem Ziel nähergekommen als zuvor, und beim nächsten Mal würde sie es vielleicht erreichen. Und so lachte sie ihn aus, verspottete ihn. So wie sie ihn immer verspottete!

Ihm war klar, daß es eine Prüfung gewesen war, daß es immer eine Prüfung war. Er wußte, wer dies ersonnen hatte, und war nicht überrascht, als die Peitsche ins Fleisch seines Rückens schnitt und ihn zu Boden warf. Er versuchte, in Deckung zu gehen, spürte, wie sich gewaltige Hitze um ihn herum aufbaute, und wußte, daß es kein Entrinnen gab.

Ein zweiter Hieb ließ ihn zum Felskamm kriechen. Dann kam der dritte Schlag, und er packte die Kante, schrie und zog sich hinüber. Er wollte in die Kluft stürzen, wollte sich auf den Felsen zerschmettern. Er war entschlossen zu sterben.

Errtu, der große Balor, eine zwölf Fuß große Gestalt, die nur aus qualmenden roten Schuppen und knotigen Muskelsträngen zu bestehen schien, schlenderte zum Felsrand und blickte hinüber. Mit Augen, die seit Anbeginn der Zeiten die Nebel des Abgrundes durchdrungen hatten, suchte Errtu nach der fallenden Gestalt und griff dann nach ihr.

Er fiel langsamer. Dann fiel er überhaupt nicht mehr. Er stieg langsam auf, gefangen in einem telekinetischen Netz, das von seinem Herrn eingeholt wurde. Die Peitsche wartete auf ihn, und der nächste Hieb ließ ihn in gnädiger Weise in die Bewußtlosigkeit taumeln.

Errtu holte die Peitschenschnüre nicht wieder ein. Der Balor benutzte abermals telekinetische Energie, um sie um sein Opfer zu wickeln, ihn zu binden. Errtu sah zu dem hysterischen Succubus hinüber und nickte. Sie hatte ihre Sache heute gut gemacht.

Beim Anblick der bewußtlosen Gestalt lief ihr Geifer über

die Unterlippe. Sie wollte ihr Festmahl haben. In ihren Augen war der Tisch gedeckt und wartete auf sie. Ein Schlag ihrer Flügel brachte sie wieder auf den Felsgrat hinab, und sie näherte sich vorsichtig.

Errtu ließ sie nahe herankommen, dann riß er leicht an seiner Peitsche. Sein Opfer zuckte über den Boden, vorbei an den ständig lodernnden Flammen des Balors. Errtu trat einen Schritt zur Seite und schob seinen massigen Leib zwischen das Opfer und den Succubus.

»Ich muß«, heulte sie und wagte, halb gehend und halb fliegend näher zu kommen. Ihre täuschend zarten Hände streckten sich aus und krallten in die rauchige Luft. Sie zitterte und keuchte.

Errtu trat beiseite. Sie schob sich stückweise näher.

Der Balor spielte mit ihr, das wußte sie, aber sie konnte nicht widerstehen, nicht mit diesem hilflosen Opfer vor Augen. Sie winselte, denn sie wußte, daß sie bestraft werden würde, aber sie konnte nicht aufhören.

In einem kleinen Bogen ging sie an dem Balor vorbei. Sie winselte erneut, während ihre Füße nach festem Halt tasteten, so daß sie sich auf das Opfer stürzen konnte und zumindest von ihm kosten konnte, bevor Errtu es ihr entzog.

Errtus Arm schoß hervor und hielt ein Schwert, das aus Blitzen geschmiedet war. Er hob es hoch empor, stieß einen Befehl aus, und der Boden erbebte wie von einem Donner Schlag.

Der Succubus wartete nicht, sondern eilte davon. Er rannte zur Kante und sprang in die Luft, dabei ununterbrochen laut kreischend. Errtus Blitz traf die Kreatur in den Rücken und riß sie herum. Sie war bereits tief unterhalb der Felskante, als sie endlich die Kontrolle zurückgewann.

Oben auf dem Felsgrat schenkte Errtu ihr keine Beachtung mehr. Der Balor dachte an seinen Gefangenen, immer nur an seinen Gefangenen. Er genoß es, das Häufchen Elend zu quä-

len, aber er durfte ihn nicht vernichten, durfte ihn nicht vollständig brechen, sonst würde er seinen Wert als Opfer verlieren. Es war nur ein einzelnes Wesen, und gemessen an dem Versprechen, wieder frei auf der materiellen Ebene wandeln zu dürfen, schien dies kein übermäßiger Preis zu sein.

Nur Drizzt Do'Urden, der abtrünnige Dunkelelf, derjenige, der Errtu für hundert Jahre in den Abgrund verbannt hatte, konnte ihm diese Freiheit gewähren. Errtu war sicher, daß der Drow dies im Austausch für das armselige Wesen tun würde.

Errtu wandte seinen gehörnten, affenartigen Kopf und blickte über seine massige Schulter zurück. Die Feuer, die den Balor umgaben, loderten nur noch schwach, ähnlich wie auch Errtus Zorn. Geduld, ermahnte der Balor sich selbst. Der Armselige war kostbar und mußte gehegt werden.

Errtu wußte, daß die Zeit näher kam. Er würde mit Drizzt Do'Urden sprechen, bevor noch ein weiteres Jahr auf der materiellen Ebene verstrichen war. Errtu hatte Kontakt mit der Hexe aufgenommen, und sie würde seine Botschaft überbringen.

Dann würde der Balor, einer der wahren Tanar'ri, die zu den mächtigsten Bewohnern der tieferen Ebenen gehörten, wieder frei sein. Dann würde Errtu diese armselige Kreatur vernichten, er würde Drizzt Do'Urden vernichten und jedes Wesen, das den abtrünnigen Drow liebte.

Geduld.

TEIL 1

Wind und Gischt

Sechs Jahre. Nicht sehr lange für die Lebensspanne eines Drow, und dennoch, wenn ich die Monate, Wochen, Tage und Stunden zählte, kam es mir vor, als wäre ich bereits hundert Mal so lange fort von Mithril-Halle. Es war ein ganzes Leben, eine ganze Lebensweise weit entfernt. Mithril-Halle war nicht mehr als eine Stufe zu ...

Wozu? Wohin?

Meine lebendigste Erinnerung an Mithril-Halle ist die an jenen Moment, als ich mit Catti-brie an meiner Seite von dort fortritt, wir über die Schulter zurücksahen und über die Rauchschwaden, die von Siedelstein aufstiegen, zu dem Berg Vierter Gipfel blickten. Mithril-Halle war Bruenors Königreich, Bruenors Heim, und Bruenor gehörte zu meinen liebsten Freunden. Aber es war nicht mein Heim, war es nie gewesen.

Ich konnte es damals nicht erklären und kann es auch jetzt noch nicht. Nach der Abwehr der Invasionsarmee der Drow hätte alles gut sein müssen. Mithril-Halle war mit allen benachbarten Königreichen in Freundschaft und Handel verbunden, es war Teil einer Gemeinschaft von Königreichen, die über die Macht verfügten, ihre Grenzen zu schützen und ihre Bürger zu ernähren.

Aber dennoch war Mithril-Halle nicht mein Zuhause, weder meines noch das von Catti-brie. Und so waren wir fortgezogen und ritten nach Westen zur Küste und nach Tiefwasser.

Ich habe nie mit Catti-brie über ihre Entscheidung gestritten, Mithril-Halle zu verlassen – obgleich sie das sicher von mir erwar-

tete. Wir empfanden dasselbe. Wir hatten beide niemals wirklich unsere Herzen an den Ort gehängt; wir waren zu beschäftigt damit gewesen, unsere Feinde zu besiegen, die Zwergenminen wieder zu öffnen, nach Menzoberranzan zu reisen und schließlich die Dunkel-elfen zu bekämpfen, die gegen Mithril-Halle gezogen waren. Nachdem dies alles vorbei war, schien es an der Zeit zu sein, zur Ruhe zu kommen, sich niederzulassen und Geschichten von unseren Taten zu erzählen und auszuschnürceln. Wäre Mithril-Halle schon vor diesen Kämpfen unser Heim gewesen, so wären wir auch geblieben. Nach den Kämpfen, nach den Verlusten, war es sowohl für Catti-brie als auch für Drizzt Do'Urden zu spät. Mithril-Halle war Bruenors Heim, nicht das unsere. Es war ein vom Krieg gezeichneter Ort, an dem ich erneut dem Vermächtnis meiner dunklen Herkunft hatte gegenübertreten müssen. Es war der Anfang der Straße, die mich zurück nach Menzoberranzan geführt hatte.

Es war der Ort, an dem Wulfgar gestorben war.

Catti-brie und ich hatten geschworen, eines Tages dorthin zurückzukehren, und das würden wir auch tun, denn Bruenor war dort und Regis ebenfalls. Aber Catti-brie hatte die Wahrheit erkannt. Man würde den Gestank des Blutes niemals aus den Steinen herauswaschen können. Wir waren dabeigewesen, als das Blut vergossen worden war, und dieser Geruch würde Bilder in uns wecken, die zu schmerzlich waren, als daß wir damit hätten leben können.

Sechs Jahre, und ich habe Bruenor und Regis vermißt und Stumpet Reißklaue und sogar Berkthgar den Tapferen, der über Siedelstein herrscht. Ich habe meine Reisen in das faszinierende Silbrigmond vermißt und den Anblick des Tagesanbruchs, wie er sich von einem der vielen Felskämme von Vierter Gipfel bietet. Ich befahre jetzt die Wellen entlang der Schwertküste, den Wind und die Gischt im Gesicht. Meine Höhlendecke sind die vorbeiziehenden Wolken und ein Baldachin aus Sternen; mein Fußboden sind die knarrenden Planken eines schnellen, sturmerprobten Schiffes, und hinter diesem erstreckt sich die azurene Weite, die flach und still da-

liegt, die wogt und rollt, unter dem Regen prasselt und unter dem Aufprall eines hindurchbrechenden Wales explodiert.

Ist dies mein Heim? Ich weiß es nicht. Eine weitere Stufe, nehme ich an, aber ich kann nicht sagen, ob es wirklich eine Straße, eine Treppe gibt, die mich zu einem Ort führen wird, den ich Heim nennen kann.

Und ich denke auch nicht oft darüber nach, denn ich habe erkannt, daß es mich nicht kümmert. Wenn diese Straße, diese Treppe, nirgendwohin führt, so sei es. Ich gehe diesen Weg mit Freunden, und bei ihnen habe ich mein Zuhause.

Drizzt Do'Urden

Die Seekobold

Drizzt Do'Urden stand ganz am Ende des Bugspriets, so weit vorne, wie er nur konnte, und hatte mit einer Hand fest das Haltetau des Außenklüvers gepackt. Das Schiff war ein schnittiger Renner, dessen Ballast und Gleichgewicht perfekt ausgeglichen waren und dessen Mannschaft zu den besten zählte. Aber die See war an diesem Tag rauh, und die *Seekobold* schnitt mit vollen Segeln durch die Wogen und hinterließ eine hochspritzende Gischtspur.

Drizzt kümmerte das nicht. Er liebte das Gefühl von Gischt und Wind, den Geruch des Salzwassers. Das war Freiheit: über das Wasser zu gleiten, durch die Wogenkämme zu schneiden, beinahe zu fliegen. Driztzs volles weißes Haar flatterte in der Brise, wogte hinter ihm wie sein grüner Mantel und trocknete fast so schnell, wie das Wasser es benetzte. Flecken aus getrocknetem Salz konnten den Schimmer seiner

ebenholzfarbenen Haut nicht verringern, die vor Feuchtigkeit glitzerte. Seine violetten Augen funkelten vor Freude, als er zum Horizont blickte und kurz die Segel des Schiffes ausmachen konnte, das sie verfolgten.

Das sie verfolgten und einholen würden, denn es gab kein Schiff nördlich von Baldurs Tor, das Kapitän Deudermonts *Seekobold* davonsegeln konnte. Sie war ein dreimastiger Schoner neuer Bauart, leicht, schmal gebaut und mit viel Segelfläche. Die Karavelle mit den Rah-Segeln, die sie jagten, war ihnen auf gerader Linie etwa ebenbürtig, aber sobald das klobigere Gefährt auch nur leicht den Kurs änderte, konnte die *Seekobold* sofort ein Stück aufholen. Und sie holte beständig auf.

Zu diesem Zweck war sie geschaffen worden. Erbaut von den besten Ingenieuren und Zauberern von Tiefwasser, finanziert von den Fürsten der Stadt, war der Schoner ein Piratenjäger. Drizzt war ganz begeistert gewesen, als er von dem Glück erfuhr, das sein alter Freund Deudermont gehabt hatte. Mit Deudermont war er einst, als der Meuchelmörder Artemis Entreri Regis den Halbling entführt hatte, den ganzen Weg von Tiefwasser nach Calimshan gesegelt. Jene Reise, insbesondere der Kampf in Asavirs Kanal gegen drei Piratenschiffe, den Kapitän Deudermont – mit der nicht unbeträchtlichen Hilfe von Drizzt und seinen Gefährten – gewonnen hatte, hatte an der gesamten Schwertküste die Aufmerksamkeit von Seeleuten und Händlern erregt, und daher hatten die Herren von Tiefwasser diesen Schoner Deudermont angeboten. Der Kapitän liebte seinen kleinen Zweimaster, die ursprüngliche *Seekobold*, aber kein Seemann hätte dieser neuen Schönheit widerstehen können. Deudermont war in den Dienst von Tiefwasser getreten, und man hatte ihm erlaubt, dem Schiff seinen Namen zu geben und seine Mannschaft selbst auszusuchen.

Drizzt und Catti-brie waren einige Zeit später in Tiefwasser

eingetroffen. Als die *Seekobold* das nächste Mal in den großen Hafen einlief, hatte Deudermont gleich Platz für seine alten Freunde in der vierzig Mann starken Besatzung gemacht. Das war vor sechs Jahren und siebenundzwanzig Reisen gewesen. Für jene, die die Schifffahrtswege an der Schwertküste belauerten, war der Schoner zur Geißel geworden. Siebenunddreißig Siege, und das Schiff schwamm noch immer.

Jetzt war Nummer achtunddreißig in Sicht.

Die Karavelle hatte sie bemerkt, war aber zu weit weg, um die Flagge von Tiefwasser erkennen zu können. Das machte jedoch keinen großen Unterschied, denn kein anderes Schiff in der Region sah so aus wie die *Seekobold* und besaß drei Masten mit den vom Wind gewölbten, dreieckigen Lateinsegeln. Die Segel der Karavelle wurden gehißt, und die Jagd ging los.

Drizzt stand im Bug, einen Fuß auf den löwenköpfigen Rammsporn gestellt, und genoß jede einzelne Sekunde. Er spürte die rohe Kraft der See, die unter ihm wogte, spürte die Gischt und den Wind. Er hörte laute Musik, denn einige der Besatzungsmitglieder der *Seekobold* waren Spielleute, und immer wenn eine Jagd losging, nahmen sie ihre Instrumente und spielten aufputschende Lieder.

»Zweitausend!« rief Catti-brie aus dem Krähenest herab. Das war der Abstand, der noch einzuholen war. Sobald ihre Schätzung bei fünfhundert lag, würde sich die Mannschaft auf ihre Kampfstellungen begeben. Drei würden die große Ballista bedienen, die auf einem Drehzapfen auf dem Achterdeck der *Seekobold* montiert war. Zwei andere würden die kleineren drehbaren Armbrüste bemannen, die am Vorderteil der Brücke angebracht waren. Drizzt würde sich zu Deudermont am Steuer begeben und von dort aus den Nahkampf beaufsichtigen. Unwillkürlich legte er bei diesem Gedanken die Hand auf den Griff eines seiner Krummsäbel. Die *Seekobold* war aus der Ferne ein fürchterlicher Gegner. Sie verfügte über hervorragende Bogenschützen, eine geschickte Mannschaft

an der Ballista, einen besonders bösartigen Zauberer, einen Beschwörer, der voller Feuerbälle und Blitze steckte, und natürlich Catti-brie mit ihrem tödlichen Bogen Taulmaril, dem Herzenssucher. Aber es war der Nahkampf, wenn Drizzt, seine Panther-Freundin Guenhwyvar und die anderen fähigen Kämpfer das andere Schiff enterten, bei dem die *Seekobold* wirklich tödlich wurde.

»Achtzehnhundert!« erscholl Catti-bries nächster Ruf. Drizzt nickte bei dieser Bestätigung ihrer Geschwindigkeit, obgleich sie erstaunlich schnell aufholten. Die *Seekobold* lief geschwinder als je zuvor. Drizzt mußte sich fragen, ob ihr Kiel überhaupt feucht wurde!

Der Drow fuhr mit einer Hand in seine Tasche, um nach der kleinen Statuette zu fühlen, die er verwendete, um den Panther von der Astralebene herbeizubeschwören, und fragte sich, ob er Guenhwyvar diesmal überhaupt rufen sollte. Sie war den Großteil der letzten Woche an Bord gewesen und hatte die Hunderte von Ratten gejagt, die die Nahrungsvorräte des Schiffes bedroht hatten, und jetzt war sie sicherlich erschöpft.

»Nur wenn ich dich brauchen sollte, meine Freundin«, flüsterte Drizzt. Die *Seekobold* schwenkte hart nach Steuerbord, und Drizzt mußte das Halteseil mit beiden Händen packen. Er gewann das Gleichgewicht wieder und hielt den Blick auf den Horizont gerichtet, wo das mit Rah-Segeln betakelte Schiff immer größer wurde. Drizzt fühlte tief in sich hinein und bereitete sich geistig auf den kommenden Kampf vor. Er nahm das Schäumen und Spritzen des Wassers in sich auf, die aufputschende Musik, die den Wind übertönte, und Catti-bries Rufe.

Fünfzehnhundert, tausend.

»Schwarzes Entermesser auf rotem Grund!« rief die junge Frau, als sie dank ihres Fernrohrs in der Lage war, das Wappen auf der flatternden Flagge der Karavelle auszumachen.

Drizzt kannte das Emblem nicht, aber das war ihm gleich. Die Karavelle war ein Piratenschiff, eines von vielen, die sich zu dicht an die Häfen von Tiefwasser gewagt hatten. Wie auf allen Handelsrouten, hatte es auch an der Schwertküste immer Piraten gegeben. Bis vor ein paar Jahren hatten sich diese jedoch verhältnismäßig gesittet aufgeführt und an gewisse Regeln gehalten. Als Deudermont in Asavirs Kanal den Piratenkapitän Pinochet besiegt hatte, hatte er den Seeräuber anschließend freigelassen. So verlangte es die unausgesprochene Übereinkunft.

Doch nun war die Lage anders. Die Piraten aus dem Norden waren immer kühner und bösartiger geworden. Schiffe wurden jetzt nicht mehr nur geplündert, sondern ihre Mannschaften wurden, insbesondere, wenn Frauen an Bord waren, gefoltert und ermordet. Viele Wracks waren in den Gewässern von Tiefwasser treibend gefunden worden. Die Piraten hatten eine Grenze übertreten.

Drizzt, Deudermont und die gesamte Besatzung der *Seekobold* wurden gut für ihre Arbeit bezahlt, doch bis zum letzten Mann und der letzten Frau (vielleicht mit Ausnahme des Zauberers Robillard) jagten sie die Piraten nicht des Geldes wegen.

Sie bekämpften sie, um die Opfer zu rächen.

»Fünfhundert!« rief Catti-brie.

Drizzt riß sich aus seiner Trance und schaute zur Karavelle. Er konnte jetzt Männer auf ihren Decks ausmachen, die wie eine Ameisenarmee hin und her liefen und sich auf den Kampf vorbereiteten. Die Mannschaft der *Seekobold* war in der Unterzahl. Wahrscheinlich würden sie es mit etwa doppelt so vielen Piraten zu tun haben, und die Karavelle war zudem schwer bewaffnet. Im Heck war ein recht großes Katapult aufgebaut, und wahrscheinlich befand sich darunter eine Ballista, die man durch eines der offenen Bullaugen abschießen konnte.

Der Drow nickte und wandte sich dem eigenen Deck zu. Die Armbrüste auf der Brücke und die Ballista waren bemannt. Ein Großteil der Männer hatte sich an der Reling aufgestellt und prüfte die Zugkraft ihrer Langbögen. Die Spielleute würden Musik machen, bis das Entern begann. Hoch über dem Deck konnte Drizzt Catti-brie sehen, die in der einen Hand Taulmaril hielt und in der anderen das Fernrohr. Er pfiff zu ihr hinauf, und sie winkte ihm kurz zu – ihre Erregung war offenkundig.

Wie könnte es auch anders sein? Die Jagd, der Wind, die Musik und das Wissen, daß sie auf der richtigen Seite standen. Mit einem breiten Lächeln rutschte der Drow den Bugspriet zurück, stieg über die Reling und gesellte sich dann zu Deudermont ans Steuerrad. Er bemerkte den Zauberer Robillard, der, wie immer mit gelangweilter Miene, auf der Kante des Achterdecks saß. In Abständen winkte er mit einer Hand in Richtung des Hauptmastes. Robillard trug einen riesigen Ring an dieser Hand, einen Reif aus Silber, der mit einem Diamanten besetzt war, und dessen Funkeln wurde nicht nur durch die Reflektion des Lichtes hervorgerufen. Bei jeder Geste des Zauberers setzte der Ring seine Magie frei und sandte einen Windstoß in die bereits bis zum Bersten gefüllten Segel. Drizzt hörte ein protestierendes Knarren vom Hauptmast her und erkannte jetzt den Grund für ihre ungewöhnliche Geschwindigkeit.

»Carrackus«, meinte Kapitän Deudermont, sobald der Drow neben ihm stand. »Schwarzes Entermesser auf rotem Grund.«

Drizzt sah ihn fragend an, er kannte den Namen nicht.

»Ist früher mit Pinochet gesegelt«, erklärte Deudermont. »War erster Maat auf dem Flaggschiff des Piraten. Er gehörte zu denen, gegen die wir in Asavirs Kanal gekämpft haben.«

»Ist er gefangen worden?« fragte Drizzt.

Deudermont schüttelte den Kopf. »Carrackus ist ein Scrag, ein Seetroll.«

»Ich kann mich nicht an ihn erinnern.«

»Er hat einen Hang dazu, sich rechtzeitig zu verdrücken«, erwiderte Deudermont. »Wahrscheinlich ist er über Bord gesprungen und ins Meer getaucht, sobald Wulfgar unser Schiff gedreht hatte, um sie zu rammen.«

Drizzt erinnerte sich an das damalige Geschehen, an den unglaublichen Zug, mit dem sein starker Freund die erste *Seekobold* fast auf der Stelle gewendet hatte, so daß sie direkt auf die erstaunten Piraten zugefahren war.

»Carrackus war jedenfalls dabei«, fuhr Deudermont fort. »Allen Berichten zufolge war er es, der Pinochets beschädigtes Schiff gerettet hat, als ich ihn vor Memnon treiben ließ.«

»Und ist der Seetroll noch immer mit Pinochet verbündet?« fragte Drizzt.

Deudermont nickte grimmig. Die Schlußfolgerung war offensichtlich. Pinochet konnte nicht persönlich gegen die lästige *Seekobold* kämpfen, da er im Gegenzug für seine Freiheit geschworen hatte, sich nicht an Deudermont zu rächen. Der Pirat verfügte jedoch über andere Möglichkeiten, es seinen Feinden heimzuzahlen. Er besaß viele Verbündete wie Carrackus, die nicht durch einen persönlichen Eid gebunden waren.

In diesem Augenblick wußte Drizzt, daß Guenhwyvar gebraucht werden würde, und er zog die feingeschnittene Figur aus der Tasche. Er sah den Kapitän prüfend an. Deudermont war groß und hielt sich aufrecht. Er war schlank, dabei aber muskulös, sein graues Haar und sein Bart waren sauber geschnitten. Er war ein eleganter Mann, seine Kleidung war tadellos und hätte genausogut zu einem großen Ball gepaßt wie hier auf offener See. Jetzt verrieten seine Augen, deren Färbung so hell war, daß sie vor allem die Farben seiner Umgebung reflektierten, wie angespannt er war. Viele Monate lang schon hatten sie Gerüchte vernommen, die besagten, daß die Piraten sich gegen die *Seekobold* organisierten. Die Bestäti-

gung, daß die Karavelle vor ihnen mit Pinochet verbündet war, ließ in Deudermont die Gewißheit wachsen, daß dies hier keine zufällige Begegnung war.

Drizzt warf einen Blick zu Robillard, der sich jetzt auf ein Knie aufgerichtet, die Augen geschlossen und die Arme ausgestreckt hatte und tief in Meditation versunken war. Jetzt verstand der Drow, warum Deudermont mit einem so halsbrecherischen Tempo fuhr.

Einen Moment später stieg eine Nebelwand um die *Seekobold* auf, die den Blick auf die Karavelle verschleierte, die inzwischen nur noch knapp hundert Meter entfernt war. Ein lautes Platschen neben ihnen zeigte an, daß das Katapult mit seinem Beschuß begonnen hatte. Einen Augenblick später zuckte vor ihnen eine Feuerwand auf, die in einem zischenenden Schwall aus Dampf verging, als die *Seekobold* und ihr Schutzwall aus Nebel hindurchfuhren.

»Sie haben einen Zauberer«, meinte Drizzt.

»Das überrascht mich nicht«, erwiderte Deudermont. Er blickte zu Robillard. »Beschränke dich auf Schutzmaßnahmen«, befahl er. »Wir können sie mit Ballista und Bögen kriegen!«

»Der Spaß gehört euch«, kam Robillards trockene Antwort.

Deudermont lächelte trotz seiner offensichtlichen Anspannung.

»Geschoß!« erklangen erst ein, dann mehrere Rufe von vorne. Deudermont riß instinktiv das Steuerrad herum. Die *Seekobold* legte sich so weit zur Seite, daß Drizzt schon befürchtete, sie würde umschlagen.

Im gleichen Augenblick hörte er rechts von sich einen Windstoß, als ein riesiger Ballista-Pfeil vorbeischoß, ein Tau zerfetzte, die Kante des Achterdecks direkt neben dem überraschten Robillard streifte, abprallte und ein kleines Loch in das Kreuzsegel riß – das Segel am Besanmast.

»Sichert das Tau!« befahl Deudermont ruhig.

Drizzt war bereits auf dem Weg dorthin, und er bewegte sich mit unglaublicher Geschwindigkeit. Er erwischte das zuckende Seil, band es schnell fest und trat dann an die Reling, als die *Seekobold* sich wieder aufrichtete. Er blickte zu der Karavelle hinüber, die sich jetzt etwa fünfzig Fuß entfernt an Steuerbord befand. Das Wasser zwischen den beiden Schiffen war aufgewühlt. Hohe Wellenkämme sprühten weiße Gischt in die Luft, wo sie vom Wind zu Nebel zerstäubt wurden.

Die Mannschaft der Karavelle verstand nicht, was vorging, und so schossen sie weiter Pfeilsalven auf das Schiff ab. Doch selbst die schwersten Armbrustbolzen wurden abgelenkt, sobald sie auf die Wand aus Wind trafen, die Robillard zwischen den Fahrzeugen errichtet hatte.

Die Bogenschützen der *Seekobold*, die diese Taktik kannten, schossen noch nicht. Catti-brie befand sich oberhalb der Wand aus Wind, genauso wie der Bogenschütze im Ausguck des gegnerischen Schiffes – ein häßlicher, sieben Fuß großer Gnoll mit einem Gesicht, das mehr an einen Hund als an einen Menschen erinnerte.

Die Kreatur schoß ihren schweren Pfeil zuerst ab. Es war ein guter Schuß, der sich nur wenige Zoll unterhalb von Catti-brie tief in den Hauptmast senkte. Der Gnoll duckte sich hinter die Holzwand seines eigenen Krähennests und legte einen neuen Pfeil auf.

Er fühlte sich anscheinend sicher, denn er kannte Taulmaril nicht.

Catti-brie nahm sich Zeit und zielte sorgfältig, während die *Seekobold* sich dem anderen Schiff weiter näherte.

Dreißig Meter.

Catti-bries Pfeil schoß los wie ein Blitz. Silbrige Funken umsprühten ihn, und er durchstieß den schwachen Schutz des anderen Krähennests, als wäre das Holz nicht stärker als ein Stück altes Pergament. Splitter und der unglückselige Ausguck wurden hoch durch die Luft geschleudert. Der tod-

geweihte Gnoll schrie auf und prallte vom Querbalken des Hauptmastes ab. Mit einem mächtigen Platschen stürzte er ins Wasser und wurde schnell von den dahinsausenden Schiffen zurückgelassen.

Catti-brie schoß erneut. Diesmal zielte sie nach unten auf die gegnerische Katapultmannschaft. Sie traf einen der Schützen, dem Aussehen nach ein halborkisches Scheusal, aber das Katapult schoß dennoch seine Ladung brennenden Pechs ab.

Die Schützen auf der Karavelle hatten die Geschwindigkeit der *Seekobold* nicht ausreichend berücksichtigt, und der Schoner sauste unter dem Pech durch und war schon lange fort, als es mit protestierendem Zischen auf dem Wasser aufschlug.

Deudermont brachte den Schoner längsseits der Karavelle, so daß die Schiffe nur knapp zwanzig Fuß voneinander entfernt waren. Plötzlich beruhigte sich das Wasser und wurde nicht mehr vom Wind aufgepeitscht. Die Bogenschützen der *Seekobold* ließen sofort ihre Pfeile fliegen, deren Spitzen mit brennendem Pech bedeckt waren.

Catti-brie schoß diesmal direkt auf das Katapult, und ihr verzauberter Pfeil riß einen tiefen Spalt in den Wurfarm der Maschine. Die tödliche Ballista der *Seekobold* schleuderte einen schweren Bolzen direkt in den Rumpf der Karavelle, wo er auf Meereshöhe einschlug.

Deudermont wirbelte das Steuerrad nach Backbord. Er war zufrieden mit der Breitseite und lenkte sein Schiff wieder vom Gegner weg. Weitere Geschosse, viele davon brennend, flogen noch hin und her, bis Robillard eine Wand aus schützenden Nebel hinter dem Heck der *Seekobold* errichtet hatte.

Der Zauberer der Karavelle schickte einen Blitz in diesen Nebel. Obwohl seine Energie ein wenig abgelenkt wurde, krachte er doch gegen die *Seekobold*, und der Ruck warf mehrere Männer auf das Deck.

Drizzt, dessen Haar sich von der Wucht des Blitzschlags

wild sträubte, lehnte sich weit über die Reling und spähte angestrengt zum Deck der Karavelle hinüber. Er entdeckte den Zauberer mittschiffs, nahe dem Hauptmast. Bevor die *Seekobold*, die sich jetzt im rechten Winkel von dem Piratenschiff entfernte, zu weit entfernt war, beschwor der Drow seine angeborenen Kräfte und ließ eine Kugel aus undurchdringlicher Dunkelheit über den Mann fallen.

Er ballte unwillkürlich die Faust, als er sah, wie sich die Kugel über das Deck der Karavelle bewegte, denn er hatte sein Ziel getroffen, und die Magie hatte den Zauberer erwischt. Die Kugel würde ihm jetzt folgen und ihn blenden, bis er einen Weg gefunden hatte, die Magie zu bekämpfen. Darüber hinaus machte der zehn Fuß große Ball aus Dunkelheit den gefährlichen Zauberer zu einem unübersehbaren Ziel.

»Catti-brie!« rief Drizzt.

»Ich hab ihn!« erwiderte sie. Taulmaril sang, und zwei silbrige Blitze schossen in die Kugel aus Dunkelheit.

Die Kugel bewegte sich weiter. Catti-brie hatte den Zauberer nicht erwischt, aber sie und Drizzt hatten ihn wohl zumindest etwas ins Grübeln gebracht!

Ein zweiter Bolzen aus der Ballista flog von der *Seekobold* zu dem Piratenschiff hinüber und durchschlug den Bug der Karavelle. Sofort danach explodierte einer von Robillards Feuerbällen noch in der Luft vor dem dahineilenden Schiff. Die Karavelle, die nicht mehr besonders manövrierfähig war und deren Zauberer ihr nicht helfen konnte, raste direkt in die Explosion hinein. Als der Feuerball sich auflöste, waren beide Masten des gegnerischen Schiffs in Flammen gehüllt und sahen aus wie riesige Kerzen.

Die Karavelle versuchte, mit ihrer Ballista den Beschuß zu erwidern, aber Catti-bries Pfeile hatten ihre Arbeit getan, und der Wurfarm zerbrach, sobald die Mannschaft versuchte, ihn zu belasten.



R.A. Salvatore

Die vergessenen Welten 10

Die Küste der Schwerter

Taschenbuch, Broschur, 416 Seiten, 11,5 x 18,3 cm

ISBN: 978-3-442-24741-7

Blanvalet

Erscheinungstermin: September 1997



[Der Titel im Katalog](#)