

R. A. SALVATORE
Erzählungen vom Dunkelelf

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) · 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

Erzählungen vom Dunkelelf

Die Legende von Drizzt

Roman

Aus dem Englischen
von Imke Brodersen



blanvalet

Die amerikanische Originalausgabe erschien unter dem Titel
»The Legend of Drizzt® Anthology – The Collected Stories«
bei Wizards of the Coast, Renton, USA.



Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das FSC®-zertifizierte Papier *Holmen Book Cream*
für dieses Buch liefert Holmen Paper, Hallstavik, Schweden.

1. Auflage

April 2013 bei Blanvalet,

einem Unternehmen der Verlagsgruppe

Random House GmbH, München.

Original title: The Legend of Drizzt® Anthology –
The Collected Stories © 2011 Wizards of the Coast LLC.

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

© 2011 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: Isabelle Hirtz, München
Das Cover wurde erstellt von Raymond Swanland

© Wizards of the Coast, LLC

Redaktion: Angela Schilling

HK · Herstellung: sam

Satz: Uhl + Massopust, Aalen

Druck und Einband: GGP Media GmbH, Pößneck

Printed in Germany

ISBN: 978-3-442-26915-0

www.blanvalet.de

Inhalt

Die erste Kerbe	7
Die dunkle Seite	27
Die dritte Stufe	73
Guenhwyvar	105
Das eigensinnige Schwert	141
Wachsw weich im Nesser-Reich	167
Die Morgengabe	205
Zwei Seelen in einer Brust	231
Wenn jemand in meinen Hort vordringt	283
Knochen und Stein	341
Iruladoon	365
Der den Ruf vernimmt	397

Die erste Kerbe

Erstveröffentlichung im DRAGON® MAGAZINE Nr. 152

TSR, Dezember 1989

Die erste Kerbe war meine erste veröffentlichte Kurzgeschichte und entstand im Rausch meiner ersten Erfolge als professioneller Schriftsteller. Damals arbeitete ich noch in der Finanzabteilung eines Hightechunternehmens. Die ersten beiden Drizzt-Romane, Der Gesprungene Kristall und Die Silbernen Ströme, verkaufte sich gut, und ich schrieb bereits am dritten Band der Serie, als das Angebot kam, eine Kurzgeschichte für das Dragon®-Magazine zu verfassen. Natürlich sagte ich sofort zu, denn ich liebte das Dragon®-Magazine und wollte unbedingt mit dem damaligen Herausgeber, Barb Young, zusammenarbeiten. Außerdem war ich ein junger Autor, der endlich all seine Geschichten aus sich herausprudeln lassen durfte. Ehrlich gesagt war ich damals im Schreibrausch!

Und darum ging es letztlich auch bei Die erste Kerbe. Ich sollte eine Geschichte über Bruenor schreiben, der mir zwar ans Herz gewachsen war, aber in den Romanen gegenüber Drizzt zunehmend in den Hintergrund rückte. Besonders verlockend war die willkommene Gelegenheit, meine Leser zu foppen. Am Ende von Silberne Ströme hatte Bruenor scheinbar das Zeit-

liche gesegnet, und diese Geschichte wirkte deshalb (absichtlich) wie ein Tribut an den verlorenen Freund.

Ein weiterer Anreiz war meine Begeisterung für die Kultur der Zwerge. Diese Geschichte bot mir Gelegenheit zum Fabulieren. Alles dreht sich um Zwerge, wie sie auf ihre unnachahmliche Art und Weise reden, zanken oder jubeln.

Abgesehen davon kommt die wichtigste Aussage der Geschichte ziemlich am Ende: »Ehre geht vor Zorn.« Damals war mir das noch nicht bewusst, aber mit der Zeit wurde dieser Kernsatz zum zentralen Bestandteil des Charakters Bruenor in den Legend of Drizzt-Büchern, besonders beim Vertrag von Garumns Schlucht und dem vernunftgesteuerten Umgang mit König Obould, zu dem Bruenor damals gezwungen war. Ehre geht vor Zorn, Pragmatismus vor Leidenschaft – zumindest wenn es um seinen geliebten Clan ging. Wenn ich die Geschichte heute wieder lese, staune ich, wie tief die individuellen Eigenschaften dieser Gefährten der Halle in meinem Unterbewusstsein verankert sind, denn sie haben sich über zwanzig Jahre hindurch erhalten.

»Habt ihr alles?«, fragte der stämmige junge Zwerg. Seine Hand strich über Wangen und Kinn, die noch haarlos waren.

Die beiden kleineren Zwerge, Khardrin und Yorik, nickten und setzten scheppernd ihre Säcke auf dem Steinboden ab. Das Geräusch hallte durch die Stille der tiefen Höhlen.

»Seid doch leise!«, fauchte Feldegar, das vierte Mitglied der Verschwörung. »Garumn würde euren Kopf fordern, wenn er davon wüsste!«

»Garumn wird es schon noch erfahren, wenn wir es

geschafft haben«, sagte Bruenor, der stämmige Zwerg, mit einem Augenzwinkern und einem Lächeln, das die plötzliche Spannung entschärfte. »Dann seht jetzt alles durch. Wir haben keine Zeit zu verlieren.«

Khardrin und Yorik durchwühlten die Rüstungsteile und Waffen in den Säcken. »Ich hab deinen Bierkrug«, sagte Khardrin stolz und reichte Bruenor einen glänzenden Schild.

»Von meinem Vater!«, lachte Bruenor. Seine kleinen Vettern waren wirklich erstaunlich gewieft. Er schob den schweren Schild über seinen Arm und hob die erst vor Kurzem geschmiedete Axt hoch, die er mitgebracht hatte. Dabei fragte er sich plötzlich ernsthaft, ob er des Schildes mit dem schäumenden Bierkrug, dem Wappen der Sippe Heldenhammer, tatsächlich würdig war. Denn obwohl er inzwischen auf die dreißig zuging, fühlte er sich aufgrund der Tatsache, dass ihm immer noch kein einziges Barthaar wuchs, in Wahrheit noch wie ein Kind. Er wandte das Gesicht ab, um die Schamröte zu verbergen.

»Vier Rüstungen«, stellte Feldegar beim Anblick der Teile fest. »Oh, nein! Ihr zwei bleibt hier. Ihr seid für solche Kämpfe noch zu jung!«

Khardrin und Yorik sahen Bruenor Hilfe suchend an.

Feldegars Feststellung war durchaus angebracht, wie Bruenor wusste, aber die niedergeschlagenen Mienen seiner jüngeren Vettern waren ebenso wenig zu übersehen wie die enorme Mühe, welche die beiden sich gegeben hatten, um sie alle so weit zu bringen. »Wir brauchen vier Rüstungen«, meinte er schließlich. Feldegar warf ihm einen erbosten Blick zu.

»Yorik begleitet uns«, sagte Bruenor und hielt dem Blick stand. »Aber für Khardrin habe ich eine wichtigere

Aufgabe.« Er zwinkerte dem kleinsten Zwerg zu. »Jemand muss hinter uns die Tür schließen und verriegeln«, erklärte er. »Wir brauchen eine Wache, die sie schnell wieder öffnen kann und ein noch schnelleres Mundwerk hat. Du bist der Einzige von uns, der pffiffig genug ist, jedem, der zufällig hier vorbeikommt, auf alle Fragen eine ausweichende Antwort zu geben. Glaubst du, dass du das schaffst?«

Khadrin nickte mit aller Begeisterung, die er aufbringen konnte, weil er sich jetzt wieder wichtiger fühlte – auch wenn er natürlich viel lieber mitgekommen wäre.

Nur Feldegar war noch nicht zufrieden. »Yorik ist zu jung«, knurrte er Bruenor an.

»Aus deiner Sicht, nicht aus meiner«, gab dieser zurück.

»Ich bin der Anführer!«, sagte Feldegar.

»Bruenor ist der Anführer«, widersprachen Yorik und Khadrin wie aus einem Mund. Feldegar kniff drohend die Augen zusammen.

»Sein Großvater ist der König«, gab Khadrin zu bedenken.

Feldegar schob das Kinn vor. »Seht ihr das hier?«, fragte er und zeigte auf die haarigen Flecken auf seinem Gesicht. »Ein Bart! Ich bin der Anführer!«

»Pah, du bist genauso alt wie Bruenor«, sagte Yorik. »Und er ist ein Heldenhammer und Zweiter der Thronfolge. Und in Mithril-Halle regieren nun mal die Heldenhammers!«

»Der Tunnel hier gehört noch nicht dazu«, stellte Feldegar trocken fest. »Er liegt außerhalb von Mithril-Halle und Garumns Reich. Darum ist der mit dem Bart der Anführer!«

Trotz des erneuten Seitenhiebs auf sein bartloses Gesicht zuckte Bruenor nur mit den Achseln. Er war sich der Gefahren bewusst, die ihr Abenteuer mit sich brachte, und wollte nicht alles wegen eines Titels verderben, der ohnehin wenig zu bedeuten hatte, sobald der Kampf begann. »Du hast recht, Feldegar«, lenkte er ein, obwohl Khardrin und Yorik enttäuschte Gesichter machten. »Im Tunnel bist du der Anführer. Aber momentan sind wir noch in Mithril-Halle, und da zählt mein Wort. Khardrin bewacht die Tür, und Yorik kommt mit.«

Trotz seiner Großspurigkeit war Feldegar klug genug, Zugeständnisse zu machen, wenn er etwas dafür bekam. Er konnte schnauben und poltern und seinen Bart präsentieren, soviel er wollte – wenn Bruenor sich gegen ihn stellte, würden die anderen zwei ihm nicht folgen. »Dann also an die Arbeit«, knurrte er und hob den Eisenriegel an der schweren Steintür hoch.

Bruenor griff nach dem eisernen Ring an der Tür und dachte zum wiederholten Male an den Weg, der vor ihm lag. Von den fünf erwachsenen Zwergen, die vor Kurzem versucht hatten, diesen Tunnel zu erforschen, war nur einer zurückgekehrt, und bei dessen Geschichte war es selbst den hartgesottensten Kriegern der Heldenhammersippe kalt über den Rücken gelaufen.

Und nun hatten Bruenor und seine Freunde, von denen keiner alt genug war, um als echter Krieger zu gelten, sich vorgenommen, diesen Tunnel zu säubern und ihre Sippe zu rächen.

Knurrend überwand Bruenor sein Schaudern und zog die Tür auf, wodurch ein Schwall abgestandener Luft freigesetzt wurde. Vor ihnen gähnte tiefe Finsternis. Sie hatten ihr ganzes Leben unter der Erde verbracht und

waren in Tunneln zu Hause, aber dieser hier wirkte besonders schwarz, und die schale Luft machte ihnen zu schaffen.

Feldegar nahm eine Fackel aus einer Wandhalterung, doch das Licht konnte die Düsternis kaum erhellen. »Warte, bis du uns nicht mehr siehst«, wies er Khardrin an, »und dann verriegelst du die Tür! Wir klopfen erst dreimal, dann zweimal – das ist unser Zeichen.« Er straffte sich und ging voran.

Zum ersten Mal war Khardrin ziemlich froh, dass man ihn zurückließ.

Das Fackellicht wirkte in der Tat kläglich, als sich die Steintür dröhnend hinter ihnen schloss. Sie stolperten über Steine, mussten über Felsen klettern, von der niedrigen Decke her drohten die Stalaktiten, und immer wieder bildeten Felsnasen blinde Winkel, hinter denen ein Monster lauern konnte.

Yorik hatte etliche Fackeln mitgebracht, doch nachdem die zweite erloschen war und auch die dritte schon herunterbrannte, begann die Anspannung sich auf ihre Entschlossenheit auszuwirken. An einem flachen Stein, der als Sitzbank dienen konnte, machten sie die erste Pause.

»Bei meinem Bart, was für ein Herumgestolpere!«, knurrte Feldegar und rieb sich den angeschlagenen Fuß. »Drei Stunden und keine Spur von dem verfluchten Biest! Da fragt man sich doch, ob an der ganzen Geschichte überhaupt etwas dran ist.«

»Da fragt man sich eher, ob du langsam den Verstand verlierst«, sagte Yorik. »Es war ein Ettin, der die vier erwischt hat, so viel steht fest!«

»Zankt euch gefälligst leiser«, schimpfte Bruenor. »Als

wenn das Fackellicht nicht hell genug wäre! Jetzt müsst ihr auch noch Echos erzeugen!«

»Pah!«, fauchte Feldegar. »Wenn dein Vater ein echter Prinz wäre, wäre er losgezogen und hätte dem Biest den Garaus gemacht!«

Bruenor kniff ergrimmt die Augen zusammen. Dann aber schüttelte er den Kopf und ging ein paar Schritte weiter, weil er sich nicht auf solche Sticheleien einlassen wollte. Nicht hier, nicht jetzt.

»Bangor hat versprochen, dem Biest die Köpfe abzuschlagen«, widersprach Yorik. »Aber erst wenn die Händler aus Siedelstein abgezogen sind und die Sache gründlich geplant werden kann.«

»Und wenn der Ettin dann wieder weg ist?«

In den Hallen hätte Feldegar diese Frechheit mit einigen Zähnen bezahlt, aber hier ließ Bruenor es ihm durchgehen. Er wusste, dass sein Vater, Bangor, und König Garumn das Richtige getan hatten. Sie hatten den Tunnel mit der schweren Tür verschlossen, bis sie sich voll darauf konzentrieren konnten, den Ettin zu bekämpfen. Schließlich war ein Ettin ein gefährlicher Gegner, und diese zweiköpfigen Riesen fühlten sich in der Dunkelheit noch mehr in ihrem Element als die Zwerge. Man ging nicht einfach mal schnell auf die Jagd nach einem Ettin.

Dennoch stand er jetzt hier, mit nur zwei Begleitern, und keiner von ihnen hatte je einen echten Kampf ausgefochten.

Wieder musste Bruenor seine Angst bezwingen, indem er sich daran erinnerte, dass er ein Zwergenprinz war. Er und seine Freunde hatten unzählige Stunden Kampftraining hinter sich. Ihre jungen Hände wussten mit der Waffe umzugehen, und sie kannten jede Taktik.

»Kommt, gehen wir weiter«, knurrte Bruenor stur und griff zur Fackel.

»Ich sage, wann wir gehen«, widersprach Feldegar.

»Ich bin der Anführer.«

Bruenor warf ihm die Fackel zu. »Dann führe uns!«

»Zwerge! Zwerge!«, quiekte Sniglet hämisch. »Drei Stück!«

»Schsch!« Krötenmaul schlug ihn kurzerhand zu Boden. »Fünf zu drei. Und wir sehen sie, aber sie uns nicht.« Ein böses Lächeln breitete sich auf dem Gesicht des großen Goblins aus. Er war aus der Goblin-Stadt in diesen dunklen Tunnel herabgestiegen, um die Höhle des Ettin zu plündern, auch wenn die Aussicht, auch nur in dessen Nähe zu kommen, Krötenmaul keineswegs begeisterte. Von mindestens jeder zweiten derartigen Expedition kehrte kein einziger Goblin zurück. Aber vielleicht hatte Krötenmaul gerade einen Ausweg gefunden. Wäre der Goblin-König nicht überglücklich, wenn er ihm statt des Ettin drei Köpfe der verhassten Zwerge präsentieren würde?

Noch war die Fackel nur ein heller Punkt weit hinten im Tunnel, aber jetzt bewegte sie sich wieder. Krötenmaul gab dem größten Goblin einen Wink. »Der Seitentunnel«, befahl er. »Schnapp sie dir, wenn sie vorbeikommen. Wir anderen kommen von vorn.«

Auf leisen Sohlen schlichen die Goblins los. Alle fanden es sehr praktisch, dass Zwerge Fackeln verwendeten.

Im Gegensatz zu Goblins.

Der Tunnel war breiter geworden; hier konnten zehn Mann nebeneinander marschieren, und auch die Decke war höher als zuvor. »Hoch genug für einen Riesen«, stellte Bruenor finster fest.

Die drei hatten die klassische Jagdformation der Zwerge eingenommen. In der Mitte des Gangs lief Feldegar mit der Fackel, während Bruenor und Yorik auf beiden Seiten an der Wand von Schatten zu Schatten huschten. Feldegar gab das Tempo vor, und die beiden anderen bewegten sich mit dem Rücken zur Wand, wobei sie kaum darauf achteten, wohin es ging. In dieser Formation war Bruenor für Yorik verantwortlich und Yorik für Bruenor, denn beide nutzten den Vorteil des größeren Blickwinkels, um jeweils die Wand vor dem Kameraden abzusuchen.

Damit war es Bruenor, der links von Feldegar als Erster den Gang bemerkte, der in der rechten Wand nach der Seite abging. Mit einem Handzeichen machte er seine Gefährten darauf aufmerksam und wartete dann mit Feldegar, bis Yorik vor der Einmündung des Seitengangs einen guten Platz hinter einem Felsvorsprung gefunden hatte.

Danach bewegten sich Bruenor und Feldegar wieder den Hauptgang entlang, scheinbar ohne den neuen Tunnel zu beachten.

Der erwartete Hinterhalt kam, noch ehe sie den Tunnel auch nur halb passiert hatten.

Yorik stellte dem großen Goblin, der aus dem Tunnel hervorsprang, ein Bein, warf sich dann hinter ihn und verpasste seinem Gegner mit dem Hammer einen Schlag auf den Hinterkopf, als dieser wieder aufstehen wollte.

Weiter vorn stürmten die übrigen Goblins unter lautem Geheul herbei und schleuderten Speere nach den Zwergen.

Auch Bruenor war losgelaufen und hatte hinter Feldegar den Gang überquert. Im Schein der Fackel sah er den ersten Speer auf seinen kleinen Vetter zufliegen und

hechtete kopfüber vor Yorik, um das Geschoss mit seinem gehämmerten Schild abzulenken. Dann brachte er sich eilig hinter dem Felsvorsprung neben dem Seitentunnel in Sicherheit.

Feldegar zögerte nicht. Nachdem er begriffen hatte, dass die Hauptgefahr von vorn kam, schleuderte er seine Fackel nach vorn und zückte die Armbrust.

Die Goblins kreischten angesichts des entlarvenden Lichts entsetzt auf und verzogen sich hastig ins Dunkle, indem sie hinter Felsen und Stalagmiten Deckung suchten.

Einen traf Feldegars Bolzen ins Herz.

»Zwergenpack«, flüsterte Sniglet, als er zu Krötenmaul geschlichen kam. »Die wussten, dass wir da sind.«

Krötenmaul warf den kleinen Goblin hinter sich auf den Boden und dachte über ihre Lage nach.

»Weglaufen?«, fragte Sniglet.

Krötenmaul schüttelte verärgert den Kopf. Normalerweise wäre zwar jetzt ein Rückzug ratsam gewesen, aber er wusste, dass dieser Ausweg nicht zur Wahl stand. »Der König beißt uns den Kopf ab, wenn wir mit leeren Händen kommen«, zischte er dem Kleinen zu.

»Wie sieht's aus?«, flüsterte Feldegar, der hinter einem Felsvorsprung auf der anderen Seite des Tunnels Stellung bezogen hatte, Bruenor zu.

»Yorik hat einen erwischt«, gab Bruenor zurück.

Stöhnend schleppte sich Yorik zu Bruenor hinter den Felsen. Ein zweiter Speer hatte den jungen Zwerg an der Hüfte getroffen.

»Aber ihn hat's auch erwischt!«, fügte Bruenor so leise hinzu, dass es hoffentlich nur Feldegar hören konnte.

»Ich kann kämpfen«, beharrte Yorik laut.

»Na, wunderbar«, murmelte Feldegar, der daran dachte, wie er sich gegen die Teilnahme des jungen Zwergs ausgesprochen hatte. Doch sein Sarkasmus hielt nicht lange an, denn er erinnerte sich auch daran, dass Yorik den Hinterhalt der Goblins vereitelt und ihm selbst vermutlich das Leben gerettet hatte.

»Wie viele hast du gesehen?«, fragte Bruenor.

»Vier vor uns«, antwortete Feldegar. »Aber einer hat Fersengeld gegeben«, fügte er hämisch hinzu.

»Drei gegen drei also, ihr miesen Zwerge!«, schrie Krötenmaul ihnen zu.

Feldegar feuerte einen zweiten Bolzen in die Richtung ab, aus der der Ruf gekommen war, und lächelte, als dieser knapp vor der Nase des großen Goblins blitzend auf einem Stein aufschlug.

»Zwergenpack!«

Bruenor verband seinem kleinen Vetter die hässliche Wunde, während der tapfere Yorik mit seinem Zunderkästchen einige Fackeln anzündete und nach vorn warf, damit die Goblins sich nicht so leicht in der Dunkelheit verschanzen konnten.

Und dann warteten sie lange Minuten, während beide Seiten überlegten, wie sie das Patt brechen und zu ihren Gegnern vordringen konnten.

»Heb noch ein paar Fackeln auf«, flüsterte Bruenor Yorik zu.

»Kann sein, dass wir noch ein Weilchen hier sind.« Bruenor wusste, dass die Zeit den Goblins in die Hände spielte. Zwerge fanden sich im Dunkeln zwar zurecht, doch ihre Tunnel und Räume waren in der Regel von Fackeln beleuchtet. Goblins hingegen kannten nur die abso-

lute Finsternis. Sobald die Fackeln heruntergebrannt waren, würden ihre Feinde zuschlagen.

»Wie viele hässliche Lichter habt ihr denn, Zwergenpack?«, höhnte Krötenmaul, dem das offenbar auch bewusst war.

»Halt die Klappe!«, brüllte Feldeggar und schoss einen neuen Bolzen ab, um seine Worte zu unterstreichen.

Bruenor warf einen Blick auf seinen jungen Vetter und erwog einen Rückzug. Aber dieser Ausweg schien unmöglich, denn Yorik konnte auf keinen Fall rennen. Und selbst wenn es ihnen gelingen würde, sich unbenutzt davonzuschleichen, würden die Goblins sie bald einholen. Bruenor sah nur eine kleine Chance: Vielleicht war er weit genug vom Licht entfernt. Wenn er um die Felsnase herumschleichen und um die Ecke in den Seitentunnel huschen konnte, könnte er im Schutz der Dunkelheit bis direkt vor die Stellung der Goblins schleichen, wo sie keine Speere mehr schleudern konnten.

»Warte hier und halte dich bereit«, flüsterte er Yorik zu.

Der junge Zwerg nickte und umklammerte seinen Hammer. Das unverletzte Bein zog er unter sich, um sich damit abstoßen zu können, falls er sich in den Kampf stürzen musste.

Bruenor robbte über den harten Boden, erstarrte jedoch, als Krötenmaul wieder das Wort ergriff.

»Das Licht lässt nach, Zwergenpack«, geiferte der Goblin in der Hoffnung, die Zwerge zum Weglaufen zu bewegen. Das Ausräumen des Ettin-Lagers war bestimmt weniger gefährlich als ein Kampf gegen die Zwerge.

Bruenor seufzte erleichtert auf. Sie hatten ihn nicht be-

merkt. Er schob sich aus dem Hauptgang in die Einmündung des Seitentunnels. So weit, so gut.

Nach wenigen Schritten fiel dieser zweite Tunnel steil nach unten ab. Hier ging es in eine riesige schwarze Höhle, deren Ausmaße Bruenor nur erahnen konnte. Allerdings verstand er, was sie zu bedeuten hatte, denn plötzlich fiel ihm ein, dass der Überlebende der ersten Expedition in seiner Schreckensgeschichte einen Seitengang erwähnt hatte. Und wenn die Goblins im Haupttunnel von der einen Seite gekommen waren und er und seine Freunde von der anderen...

»Zeit zum...«, brummte es aus den Tiefen des Seitentunnels.

»Essen«, antwortete eine zweite Stimme.

»Verdammt!«, fluchte Bruenor und zog sich eilends wieder zu Yorik zurück.

»Ettin?« Das war eine rhetorische Frage, denn auch Yorik hatte die Stimmen gehört.

»Worauf wartest du, Bruenor?«, rief Feldegar leise herüber. »Die Fackeln brennen herunter.«

»Mahl...«, antwortete der eine Riesenkopf an Bruenors Stelle.

»...zeit!«, knurrte der andere.

»Verdammt«, erklang Krötenmauls Stimme von der anderen Seite des Gangs.

Bruenor wusste, dass der Kampf mit den Goblins vorüber war. Wenn der Ettin kam, würden sie fliehen, und er und seine Begleiter wären gut beraten, dasselbe zu tun. Aber was war mit Yorik? Da kam ihm ein verzweifelter Gedanke. »Halte deine Armbrust bereit«, rief er Feldegar zu. »Genau wie Yorik und ich«, log er, denn er und Yorik hatten keine Armbrüste dabei. »Die Goblins werden vor

dem Ettin weglaufen. Schieß ihnen in den Rücken, wenn sie fliehen!«

Feldegar verstand, worauf er hinauswollte. »Oh, ich habe meinen im Visier!«, lachte er auf, denn er wusste, dass sein bisheriges Ziel der Anführer war. Er wollte, dass der große Goblin verstand, in welcher Gefahr er schwebte.

»Licht ich sehe!«, dröhnte der Ettin.

»Licht sie sind!«, antwortete er sich selbst.

»Wartet, Zwergenpack!«, schrie Krötenmaul. »Zwerge können nicht gegen Zweikopf kämpfen.«

»Wie wär's mit einem Abkommen?«, bot Bruenor an.

»Sag schon«, antwortete Krötenmaul.

»Waffenstillstand.«

»Und weglaufen?«

»Nicht weglaufen«, knurrte Bruenor. »Kämpfen!«

»Zweikopf?!«, kreischte Krötenmaul.

»Wer rennt, hat meinen Bolzen im Rücken!«, erinnerte Feldegar den Goblin.

Krötenmaul saß in der Falle. Vorsichtig trat er hinter seiner Deckung hervor und näherte sich der Ecke am Seitengang gegenüber von Bruenor und Yorik. Bruenor kam ebenfalls heraus und stellte sich vor den Goblin.

»Wir zwei bringen ihn zu Fall«, flüsterte der Zwerg dem Goblin zu. »Lock ihn an«, rief er Feldegar gedämpft zu. Dieser hatte den Plan verstanden und war bereits in Bewegung. Mit dem Rücken zur Wand wartete er gegenüber der Einmündung des Seitengangs auf das nahende Monster.

Krötenmaul gab seinen Männern ein entsprechendes Zeichen, worauf Sniglet sich kläglich neben Feldegar schob. Der dritte Goblin war jedoch so in Panik, dass er in dem dunklen Gang davonflitzte.

Erbost hob Feldegar seine Armbrust.

»Halt!«, sagte Bruenor. »Lass die feige Ratte laufen. Wir haben einen größeren Gegner!«

Feldegar knurrte wieder und warf Sniglet einen so wütenden Blick zu, dass dieser zurückschrak. »Bleib, wo du bist!«, fauchte der Zwerg. Er richtete die Spitze des Goblin-Speers auf den Seitengang aus. »Und sieh zu, dass du triffst!«

»Linkes Bein, rechtes Bein?«, schlug Bruenor Krötenmaul vor. Der große Goblin nickte, obwohl er sich über links und rechts nicht ganz im Klaren war.

Aus dem Gang ertönte das Stapfen eines schweren Fußes, dann noch eines. Bruenor erstarrte. Er hielt den Atem an.

In diesem Teil von Faerûn wurden Ettins ziemlich groß, und der hier war selbst dafür ungewöhnlich groß. Er maß volle fünfzehn Fuß und füllte mit seinem Umfang fast den ganzen Gang aus. Selbst der furchtlose Feldegar holte bei seinem Anblick erschrocken Luft, besonders als er die gefährliche Stachelkeule in den Händen des Riesen bemerkte.

»Goblin!«, schrie der eine Ettin-Kopf.

»Zwergenfleisch!«, brüllte der andere.

»Goblin!«, hielt der erste dagegen.

»Goblin, immer Goblin!«, meuterte der andere. »Ich will Zwergenfleisch!« Der Ettin zögerte einen kurzen Moment, was Feldegar Gelegenheit verschaffte, den törichteren Streit beizulegen.

Seine Armbrust klickte, und schon bohrte sich der spitze Bolzen zwischen die Rippen des Ettin. Der hungrige Riese starrte den unverschämten Winzling an. Diesmal grinsten beide Köpfe. »Zwergenfleisch!«, brüllten sie

einstimmig, und der Riese stürmte los. Mit einem langen Schritt erreichte er den Hauptgang.

Jetzt kam Krötenmaul. Er sprang auf das Bein des Ettin, biss zu und stach mit seinem Kurzschwert auf die dicken Oberschenkelmuskeln ein. Einer der Köpfe warf ihm einen neugierigen, geradezu belustigten Blick zu.

Die flache Seite von Bruenors Axt schlug zu, als das zweite Bein in den Hauptgang folgte. Der Zwerg hatte perfekt gezielt, und seine Schlagkraft reichte, um dem Ettin die Kniescheibe zu zertrümmern.

Der Riese heulte auf und knickte nach vorn ein. Plötzlich war das Ganze kein Spiel mehr.

Als er vorbeistolperte, brachte Bruenor sein geschicktes Manöver zu Ende. Er fasste die Axt neu, wirbelte sie einmal um sich herum und trieb dem Riesen die rasiermesserscharfe Schneide von hinten ins Bein, genau dort, wo die Achillessehne ansetzte. Das Bein knickte weg, und der Ettin fiel vornüber, wobei er Krötenmaul unter sich begrub.

Sofort feuerte Feldegar einen neuen Bolzen ab, und Sniglet warf einen seiner Speere.

Der Ettin war jedoch noch keineswegs erledigt und brüllte mehr vor Wut als vor Schmerzen, als er sich auf den dicken Armen aufstützte.

Jetzt schnellte Yorik aus seinem Versteck an Bruenor vorbei und schwang dabei seinen Hammer, um seinen Beitrag zu leisten. Aber noch ehe er nahe genug war, um einen guten Treffer zu landen, knickte sein Bein unter ihm weg, und der Ettin, der sich umschaute, wem er sein zerschmettertes Knie zu verdanken hatte, sah ihn kommen. Mit einer schnellen Bewegung schlug der Riese Yoriks kleinen Hammer beiseite und hob seine Keule zu

einem Schlag, der den am Boden liegenden Zwerg zweifellos zerschmettert hätte.

Wäre Bruenor nicht gewesen.

Der wackere junge Heldenhammer erwies sich seiner Vorväter würdig, denn er zögerte keine Sekunde. Er rannte den Rücken des niedergestreckten Riesen hinauf und hieb dem Ettin mit aller Kraft seine Axt in den Hinterkopf. Die Waffe zitterte, als sie den dicken Schädel durchdrang. Bruenors Arme prickelten und wurden taub. Ein grässliches Knacken hallte durch die Tunnel.

Yorik stieß einen hörbaren Seufzer der Erleichterung aus, als die Augen des Ettin zu schielen begannen und die Zunge schlaff aus seinem Mund sackte.

Die Hälfte des Riesen war tot.

Die andere Hälfte jedoch kämpfte voller Ingrimms, und diesmal gelang dem Ettin der erste Treffer. Er zog das unverletzte Bein unter sich (wodurch er den armen Krötenmaul vom Boden kratzte), stieß sich mit Macht nach vorn ab und holte mit seiner Keule in weitem Bogen aus, um nach Feldegar und Sniglet zu schlagen.

Der Zwerg rettete dem kleinen Goblin das Leben (auch wenn Feldegar das bis ans Ende seiner Tage bestreiten würde), denn er packte Sniglet an der Schulter und warf ihn nach vorn, auf den Ettin zu und in dessen Bewegungsradius hinein. Dann hechtete Feldegar zur Seite. Die Ettin-Keule erwischte ihn an der Schulter, doch er rollte in der Schlagrichtung weiter.

Sniglet war flach auf dem Rücken gelandet. Er schloss die Augen und stemmte seinen Speer mit dem Schaft gegen den Boden. Der Ettin nahm den kleinen Goblin kaum wahr. Seine ganze Aufmerksamkeit galt Feldegar. Der Zwerg war auf die Knie gerollt und hatte die Armbrust

zum nächsten Schuss erhoben. Als die Sehne vibrierte, senkte der Ettin instinktiv den Kopf...

... und spießte sich mit dem Auge auf Sniglets Speer auf.

Sniglet kreischte vor Entsetzen und krabbelte eilig davon, aber der Kampf war vorüber. Der Ettin erbebt ein letztes Mal, dann blieb er tot liegen.

Ziemlich mitgenommen quälte sich Krötenmaul unter dem Bein des Riesen hervor. Feldegar eilte zu Yorik hinüber, und Bruenor, der sich die ganze Zeit auf dem Rücken des Ettin festgeklammert hatte, stand jetzt auf dem toten Riesen und staunte immer noch über die schiere Wucht seines Schlages. Ungläubig betrachtete er die erste Kerbe in der Schneide seiner neuen Axt.

Schließlich fanden sie sich wieder zusammen, die Zwerge auf der einen Seite des Ettin, die Goblins auf der anderen. »Zwergenpack!«, zischte Sniglet in der irr tümlichen Annahme, dass Feldegar ihn dem Ettin zum Fraß vorgeworfen hatte. Erst als Feldegars Armbrust auf seine Nase zielte, trollte er sich stillschweigend zu seinem Anführer.

Bruenor funkelte seinen Kameraden wütend an. »Waffenstillstand«, erinnerte er Feldegar streng.

Feldegar hätte die Sache mit den armseligen Goblins nur zu gern zu Ende gebracht, musste allerdings einlenken. Er hatte Bruenors erstaunlichen Treffer gesehen und wollte den jungen Thronerben von Mithril-Halle nicht gegen sich aufbringen.

Bruenor und Krötenmaul starrten einander zweifelnd an. Aus der Not heraus waren sie ein Zweckbündnis eingegangen, doch der Hass zwischen Zwergen und Goblins war tief in ihnen verwurzelt. Ganz sicher würde aus die-

sem Bund hier weder Vertrauen noch Freundschaft erwachsen.

»Wir lassen euch gehen«, sagte Krötenmaul schließlich mit aller Würde, zu der er noch fähig war. Er wollte ohnehin nichts mehr von den Zwergen. Es stand drei gegen zwei, und inzwischen wusste er, wozu der bartlose Zwerg fähig war.

Bruenors Lächeln verhieß Tod. In diesem Augenblick sehnte er sich nur noch danach, über den Ettin zu setzen und den dreckigen Goblin für immer zum Schweigen zu bringen. Doch eines Tages sollte er die Heldenhammersippe regieren, und sein Vater hatte ihm seine Pflichten gründlich eingetrichtert.

Ehre geht vor Zorn.

»Wir teilen die Trophäen und gehen?«, bot er Krötenmaul an.

Der Goblin erwog den Vorschlag. Ein Ettin-Kopf und die Neuigkeiten über die Zwerge waren in seinen Augen zwei ausgezeichnete Geschenke an den Goblin-König. Schließlich wusste er nicht, dass der Goblin-König über die Zwerge längst Bescheid wusste und hochzufrieden war, dass ein Ettin hier unwissentlich Wache stand.

»Linker Kopf, rechter Kopf?«, sagte Bruenor.

Krötenmaul nickte, obwohl er immer noch nicht wusste, welcher nun welcher war.

Die dunkle Seite

Erstveröffentlichung in *Realms of Valor*, TSR, 1993

Aus der Sicht meiner Entwicklung als Autor halte ich »Die dunkle Seite« für eines meiner wichtigsten Werke. Hilfreich war, dass ich dabei mit Jim Lowder zusammenarbeiten durfte, einem der anspruchsvollsten und sorgfältigsten Lektoren in diesem Bereich. Jim lässt keinem Autor eine oberflächliche Geschichte durchgehen. Immer lautet seine Frage: »Warum?«

Als ich diese Geschichte schrieb, war die anfängliche Euphorie des Erfolgs ebenso abgeflaut wie der Schreibwahn, in den ich aus reiner Panik verfallen war, nachdem ich 1990 mein Angestelltenverhältnis gekündigt hatte. Mein Entschluss, an dieser Anthologie mitzuarbeiten, entsprang in erster Linie dem Wunsch, mich persönlich weiterzuentwickeln, und ich schrieb die Geschichte, um einem paradoxen Phänomen auf die Spur zu kommen, das sich im Laufe der Saga vom Dunkelelf entwickelt hatte. Ich erhielt damals sehr viele Leserbriefe zum Thema Rassismus in den Dunkelelf-Büchern, und das, was Drizzt durchmachte, ließ mich immer tiefer in dieses Thema und die Rhetorik des Rassismus eintauchen. Die Analogien zur realen Welt waren unverkennbar, und ich wollte ihnen auch gar nicht aus dem Weg gehen.

Allerdings ergab sich damit ein Problem: Geht es in der tra-

ditionellen »tolkienschen« Fantasy nicht grundsätzlich auch um Rassismus? Elfen sind anders als Zwerge sind anders als Halblinge sind anders als Menschen sind anders als Orks und Goblins. Ja, Orks und Goblins, da liegt der Haken. Ist das Konzept einer Rasse als Verkörperung des Bösen nicht die klassische Definition von Rassismus? Natürlich ist es das! Wie wäre es also, wenn ich Drizzt, der so oft zum Opfer von Rassismus wird, radikal mit seinen eigenen Vorurteilen konfrontiere? Konnte ich die Grundfesten der üblichen Fantasy noch mehr erschüttern, als ich es unbeabsichtigt bereits mit meinem Drow-Helden getan hatte?

Das sollte »Die dunkle Seite« leisten. Darüber hinaus stellte diese Geschichte einen Wendepunkt für mich dar. Als eifriger junger Autor voller Begeisterung und Energie und mit so vielen Geschichten, die ich noch zu erzählen hatte, glaubte ich, alle Antworten zu kennen. Ich hielt es für meine Aufgabe, die Wahrheit zu sagen, ja, den Menschen die Wahrheit über alles zu erzählen. Ich hielt mich für allwissend (und mittlerweile ist mir klar, dass praktisch alle jungen Autoren von dieser Einstellung beseelt sind). Mit zunehmendem Alter wurde mir bewusst, dass ich nichts wusste, und dass meine Aufgabe nicht darin besteht, Antworten zu geben. Es geht darum, den Leser dazu zu bringen, seine eigenen Fragen zu stellen. Letztlich weiß ich nicht, ob die Antworten auf die paradoxe Frage der Rassen in »Die dunkle Seite« auf der Hand liegen. Natürlich könnte ich notfalls eine Erklärung liefern, die alle zufriedenstellt, und meine »Wahrheiten« sogar mit Zitaten von Joseph Campbell oder anderen Größen aus dem Autorenhimmel belegen. Das würde bestimmt ziemlich gut klingen.

Aber obwohl ich davon lebe, Geschichten zu spinnen, versuche ich, nicht zu lügen.

Sonnenaufgang. Die Geburt eines neuen Tages. Das Erwachen der Oberflächenwelt, voller Hoffnungen und Träume von Millionen Herzen. Aber auch, wie ich schmerzlich gelernt habe, mit der hoffnungslosen Knechtschaft so vieler anderer.

In der unterirdischen Welt der Dunkelelfen, aus der ich stamme, gibt es kein Ereignis, das dem Sonnenaufgang gleichkäme. Nichts im gesamten lichtlosen Unterreich ist mit der Schönheit der Sonne vergleichbar, die sich ganz langsam im Osten über den Horizont schiebt. Kein Tag, keine Nacht, keine Jahreszeiten.

Ganz sicher geht der Seele in der ständigen Wärme und Finsternis etwas verloren. Jedenfalls kommen dort, in der ewigen Düsternis des Unterreichs, keine großen Hoffnungen auf, so unbegründet sie auch sein mögen, wie in diesem magischen Moment, da sich beim Aufgehen der Morgensonne ein Silberstreifen am Horizont zeigt. Wo ewige Dunkelheit herrscht, weicht die düstere Stimmung des Zwieliichts schnell den realen Feinden und den überaus greifbaren Gefahren des Unterreichs.

Auch Wetteränderungen gibt es im Unterreich nicht. In der Außenwelt leitet der Winter eine Zeit der inneren Einkehr ein, in der man über die eigene Sterblichkeit nachdenkt, aber auch über diejenigen, die schon tot sind. Doch auf der Oberfläche geht diese Zeit vorüber, und die Melancholie geht nicht sehr tief. Ich habe gesehen, wie die Tiere im Frühling neues Leben spüren, wie die Bären erwachen und die Fische sich durch die Stromschnellen zu ihren Laichplätzen vorkämpfen. Ich habe die Vögel durch die Lüfte schwirren sehen und ein junges Fohlen beim ersten Galopp beobachtet ...

Die Tiere der Unterwelt tanzen nicht.

Ich glaube, auf der Oberfläche sind die Jahreszeiten vielseitiger. Hier scheint keine beständige Stimmung zu herrschen, weder düster noch überschwänglich. Das Glück, das man empfindet, wenn die Sonne aufgeht, kann in gleichem Maße gedämpft werden, wenn der Feuerball im Westen wieder untergeht. So ist es besser. Überlassen wir die Ängste der Nacht, damit der Tag voller Sonne sein kann, voller Hoffnung. Lassen wir den Zorn im Winter erkalten, damit er in der Wärme des Frühjahrs Schnee von gestern ist.

Im beständigen Unterreich brodeln der Zorn, bis der Durst nach Rache gesättigt ist.

Diese Beständigkeit betrifft auch die Religion, die in meinem Volk der Dunkelelfen eine so große Rolle spielt. Meine Geburtsstadt wird von Priesterinnen regiert, und alles verneigt sich vor dem Willen der grausamen Spinnenkönigin Lloth. Dennoch beruht die Religion der Drow auf dem greifbaren Gewinn, der erworbenen Macht, und trotz all seiner Zeremonien und Rituale ist mein Volk spirituell tot. Denn Spiritualität bedeutet emotionalen Aufbruch, den Gegensatz zwischen Tag und Nacht, den die Drow-Elfen niemals kennenlernen. Spiritualität bedeutet den Abstieg in die Tiefen der Verzweiflung und das Erklimmen des höchsten Gipfels.

Die Gipfel erscheinen noch höher, wenn sie auf die Tiefen folgen.

Für meinen Aufbruch in Mithril-Halle, wo mein Zwergefreund, Bruenor Heldenhammer, wieder König war, hätte ich keinen besseren Tag wählen können. Zweihundert Jahre lang hatte die Heimstatt der Zwerge in den Händen der Duergar gelegen, einer Sippe übler

Grauzwerge unter der Führung des mächtigen Schatten-
drachen Trübschimmer. Jetzt war der Drache tot. Bruenor
persönlich hatte ihn umgebracht, und die Grauzwerge
waren vertrieben worden.

Die Berge um die Zwergenfestung waren tief ver-
schneit, aber das tiefer werdende Blau des Himmels vor
der Morgendämmerung war so klar, dass die letzten stör-
rischen Sterne bis ganz zum Schluss funkelten, bis die
Nacht das Land endlich aus ihrem Zugriff entließ. Der
Zeitpunkt war gut gewählt, denn ich erreichte den fla-
chen Sitzplatz, einen nach Osten ausgerichteten Felsen,
von dem der Wind den Schnee weggeblasen hatte, knapp
vor diesem täglichen Ereignis, das ich hoffentlich nie ver-
säumen werde.

Ich kann nicht schildern, wie mir in jenem letzten Mo-
ment, bevor der gelbe Rand von Faerûns Sonne an der
glühenden Linie des Horizonts auftauchte, die Brust weit
wurde und das Herz höher schlug. Bald zwanzig Jahre
ziehe ich nun schon über die Oberfläche, aber des Son-
nenaufgangs werde ich nie überdrüssig. Für mich ist er
zum Gegenpol für meine schweren Zeiten im Unterreich
geworden, ein Symbol für mein Entrinnen aus jener Welt
ohne Licht und der Bosheit meines Volkes. Selbst wenn
er vorüber ist, wenn die Sonne ganz aufgegangen ist
und rasch am Osthorizont aufsteigt, fühle ich, wie ihre
Wärme meine schwarze Haut durchdringt und mich mit
einer Lebendigkeit erfüllt, die ich in den Tiefen dieser
Welt nie gekannt hatte.

So war es auch an diesem Wintertag am südlichsten
Ausläufer des Grats der Welt. Ich war erst wenige Stun-
den von Mithril-Halle entfernt, und zwischen mir und
Silbrigmond, einer der herrlichsten Städte auf dieser

Welt, lagen noch hundert Meilen. Es schmerzte mich, Bruenor und die anderen zurückzulassen, auf die in den Minen noch so viel Arbeit wartete. Erst diesen Winter hatten wir die Hallen übernommen und sie vom Duergar-Abschaum und den übrigen Monstern gesäubert, die sich in den zweihundert Jahren, in denen die Heldenhammersippe nicht mehr in Mithril-Halle geherrscht hatte, dort eingenistet hatten. Inzwischen stieg der Rauch der Schmelzöfen in die Bergluft auf, und man hörte das laute Hämmern der Zwerge, die unermüdlich nach Mithril schürften.

Bruenors Arbeit hatte gerade erst begonnen, besonders angesichts der Verlobung seiner Adoptivtochter Catti-brie, eines Menschenmädchens, mit dem Barbaren Wulfgar. Bruenor war übergläücklich, aber wie so viele, die ich mit der Zeit kennengelernt habe, kam dem Zwerg dieses Glück in der Hektik der zahllosen Vorbereitungen für die Feier – die natürlich die spektakulärste Hochzeit werden sollte, die der Norden je gesehen hatte – etwas abhanden.

Bruenor gegenüber hatte ich das nicht erwähnt. Es wäre ohnehin zwecklos gewesen, obwohl die unglaubliche Last, die der Zwerg sich aufgeladen hatte, meinen Wunsch, Mithril-Halle zu verlassen, durchaus dämpfte.

Aber eine Einladung von Alustriel, der zauberkundigen Herrin von Silbrigmond, ignoriert man nicht so leicht, besonders als abtrünniger Drow, dem die Akzeptanz derer, die seinesgleichen fürchten, so wichtig ist.

An jenem ersten Tag im Freien schlug ich ein gemächliches Tempo an. Ich wollte nur den Surbrin erreichen und die höchsten Berge hinter mir lassen. Und so kam es, dass ich irgendwann am Nachmittag am Fluss-

ufer auf die Spuren stieß. Eine gemischte Gruppe, vielleicht zwanzig Mann, war vor nicht allzu langer Zeit hier vorbeigekommen. Die größten Fußabdrücke stammten von Ogern. Solche Kreaturen waren in dieser Gegend jedoch keineswegs selten. Was mich mehr irritierte, waren die kleineren Stiefelspuren. Größe und Form deuteten auf Menschen hin, und einige schienen sogar von einem Menschenkind herzurühren. Noch seltsamer war, dass einige Stiefelspuren teilweise von den Spuren der Monster verwischt waren, während an anderen Stellen die Stiefel über die Fußabdrücke der Monster gelaufen waren. Also waren wohl alle zur gleichen Zeit entstanden. Wer war hier der Gefangene und wer der Häscher?

Die Spur war leicht zu verfolgen. Als ich leuchtend rote Flecken am Wegrand entdeckte, wurde meine Sorge nur noch größer. Immerhin war ich gut gerüstet, was mich etwas tröstete, denn Catti-brie hatte mir für diese erste Reise nach Silbrigmond Taulmaril, den Herzenssucher, geliehen. Mit dem mächtigen Zauberbogen in der Hand lief ich weiter und vertraute darauf, es mit jeder Gefahr aufnehmen zu können.

Vorsichtshalber bewegte ich mich möglichst im Schatten. Außerdem hatte ich die Kapuze meines waldgrünen Mantels tief ins Gesicht gezogen. Dennoch wusste ich, dass ich rasch aufholte. Die Bande, die am Fluss entlang lief, konnte kaum mehr als eine Stunde Vorsprung haben. Es wurde Zeit für meine zuverlässigste Verbündete.

Ich zog die Pantherfigur aus ihrem Beutel, meine Verbindung zu Guenhwyvar, und setzte sie auf den Boden. Mein Ruf nach der Katze war nicht laut, aber das war auch gar nicht nötig, denn Guenhwyvar kannte meine Stimme nur zu gut. Sogleich erschien der verräterici-

sche graue Nebel, der sich in einen schwarzen Panther verwandelte – sechshundert Pfund perfekte Kampfkraft.

»Wir müssen vielleicht Gefangene befreien«, sagte ich zu Guenhwyvar, während ich ihr die zertrampelte Spur zeigte. Wie immer klang Guenhwyvars verständiges Grollen beruhigend. Wir zogen zusammen weiter, um den Feind hoffentlich noch vor Anbruch der Nacht zu entdecken.

Die erste Bewegung bemerkten wir überraschenderweise auf der anderen Seite des Surbrin. Ich duckte mich hinter einen Felsen, Taulmaril im Anschlag. Guenhwyvar war ebenfalls verteidigungsbereit: Der Panther kauerte näher am Fluss hinter einem Stein und bewegte aufgeregt die kräftigen Hinterläufe. Ich wusste, dass Guenhwyvar die dreißig Fuß zum anderen Ufer bequem mit einem Satz überwinden konnte. Ich selbst jedoch würde länger brauchen und fürchtete, der Katze von dieser Seite aus kaum beistehen zu können.

Schnelle Schritte am anderen Ufer verrieten, dass auch wir entdeckt worden waren. Die Bestätigung folgte gleich darauf in Gestalt eines Pfeils, der über meinen Kopf hinwegsurte. Ich überlegte, ob ich den Angriff mit gleicher Münze erwidern sollte. Der Schütze hatte sich zwar hinter einen Stein geduckt, aber ich wusste, dass ich diese unzureichende Deckung mit einem Pfeil von Taulmaril vermutlich durchbrechen konnte.

Dennoch hielt ich mich zurück und gebot auch Guenhwyvar zu bleiben. Wenn das die Bande war, die ich verfolgte, warum folgten dann nicht weitere Pfeile? Warum waren die dummen Oger nicht in ihr übliches Kriegsgeheul ausgebrochen?

»Ich bin kein Feind!«, rief ich, da meine Position ohnehin kein Geheimnis mehr war.

Auf die Antwort hin ließ ich die Sehne von Taulmaril erschlaffen.

»Wenn du kein Feind bist, wer bist du dann?«

Jetzt steckte ich in der Klemme, wie es nur einem Dunkel elf an der Oberfläche ergehen kann. Natürlich war ich diesen Menschen nicht feindlich gesinnt. Gewiss waren es Bauern, welche die Monsterbande verfolgten. Eigentlich hatten wir dasselbe Ziel, aber was würden diese einfachen Männer denken, wenn sich ein Drow vor ihnen erhob?

»Ich bin Drizzt Do'Urden, ein Waldläufer und ein Freund von König Bruenor Heldenhammer aus Mithril-Halle!«, rief ich. Damit schlug ich die Kapuze zurück und trat hervor, um diese wie immer spannungsgeladene erste Kontaktaufnahme hinter mich zu bringen.

»Ein stinkender Drow!«, hörte ich einen Mann rufen, doch ein anderer, der um die fünfzig sein musste, riet ihm und den anderen zur Zurückhaltung.

»Wir jagen eine Horde Orks und Oger«, erklärte der ältere Mann, der sich mir später als Tharman vorstellte.

»Dann seid ihr auf der falschen Seite des Flusses«, rief ich zurück. »Die Spuren sind hier drüben, immer am Ufer entlang. Vermutlich werden sie bald auf einen Weg führen. Könnt ihr herüberkommen?«

Sie waren insgesamt zu fünft. Tharman beriet sich kurz mit seinen Begleitern, dann gab er mir ein Zeichen, dass ich bleiben sollte, wo ich war. Ein Stück weiter hinten hatte ich einen gefrorenen Flussabschnitt passiert, in dem viele große Steine lagen, und schon nach wenigen Minuten waren die Bauern bei mir. Es war ein zerlump-

ter, schlecht bewaffneter Haufen, einfache Menschen, die es mit den gnadenlosen Orks und Ogern, die hier gelaufen waren, vermutlich kaum aufnehmen konnten. Tharman war der Einzige, der mehr als dreißig Winter auf dem Buckel hatte. Zwei der Männer waren noch keine zwanzig, und einer von ihnen hatte nicht einmal die üblichen Stoppeln im Gesicht vorzuweisen.

»Bei Ilmaters Tränen!«, rief einer von ihnen erstaunt, als sie näher kamen. Der Anblick eines Dunkelelf war schon nervenaufreibend genug, und die Gegenwart von Guenhwyvar tat ein Übriges.

Sein erschrockener Fluch erschreckte Guenhwyvar. Meine Freundin hielt den Anruf des Gottes der Leidenden wohl für eine Drohung, denn sie legte die Ohren an und bleckte ihre gefährlichen Reißzähne.

Der Mann war vor Schreck fast von Sinnen, und einer seiner Begleiter tastete zögernd nach einem Pfeil.

»Guenhwyvar ist kein Feind«, erklärte ich. »Genauso wenig wie ich.«

Tharman sah zu einem Mann von abgerissener Erscheinung hinüber, der höchstens halb so alt war wie er und einen Hammer trug, der besser in eine Schmiede passte als auf einen Feldzug. Der junge Mann schlug dem nervösen Bogenschützen prompt die Hand vom Bogen. Schon da erkannte ich, dass dieser Grobian der Anführer der Gruppe sein musste. Wahrscheinlich hatte er die anderen mit einigem Nachdruck dazu bewogen, ihn in den Wald zu begleiten.

Obwohl mein Freundschaftsangebot offenbar akzeptiert wurde, ließ die Anspannung keineswegs nach. Ich konnte die Angst und den Argwohn riechen, die von den Männern ausgingen, auch von Tharman. Auch fiel mir

auf, dass die jüngeren Bauern ihre Waffen fest umklammert hielten. Dank der Grausamkeit, für die mein Volk verschrien war, würden sie sich jedoch nicht offen gegen mich stellen, denn kaum jemand nahm es freiwillig mit Dunkelelfen auf. Und selbst wenn ich kein exotischer Drow gewesen wäre, hätten die Bauern mich angesichts des mächtigen Panthers an meiner Seite nicht angegriffen. Sie wussten, dass sie unterlegen waren. Sie wussten aber auch, dass sie einen Verbündeten gleich welcher Art benötigten, der ihnen bei ihrer Jagd behilflich war.

Fünf Bauern, schlecht bewaffnet und unzureichend gerüstet. Was bei den Neun Höllen wollten sie gegen eine Horde von zwanzig Monstern ausrichten, unter denen auch Oger waren? Immerhin bewunderte ich ihren Mut und stuft sie nicht als Narren ein. Ich ging davon aus, dass die Monster Gefangene gemacht hatten. Wenn diese Unglücklichen aus den Familien der Männer stammten, vielleicht gar ihre Kinder waren, waren sie sicher verzweifelt, und ihr Handeln war sehr tapfer.

Tharman trat vor und streckte mir eine Hand entgegen, an der noch Erde klebte. Ich muss zugeben, dass dieser nervöse, aber dennoch warme Händedruck mich rührte. So oft war ich auf Hohn und blanke Waffen gestoßen! »Ich habe von dir gehört«, sagte er.

»Damit bist du im Vorteil«, erwiderte ich höflich und umfasste seine Hand.

Der kräftige Mann hinter ihm kniff verärgert die Augen zusammen. Das überraschte mich ein wenig. Offenbar hatte meine gutmütige Bemerkung seinen Stolz verletzt. Hielt er sich für einen bekannten Kämpfer?

Tharman stellte sich vor, und der grobschlächtige Anführer trat sofort vor, um dasselbe zu tun. »Ich bin Rico«,

verkündete er, nachdem er kühn zu mir getreten war. »Rico Pengallen aus dem Dorf Pengallen, fünfzehn Meilen südöstlich von hier.« Der offenkundige Stolz in seiner Stimme ließ Tharman den Kopf einziehen, womit er mir wortlos signalisierte, dass dieser Rico für Ärger sorgen könnte, sobald wir die Monster einholten.

Von Pengallen hatte ich bereits gehört. Allerdings kannte ich die Lage des Ortes nur von den abendlichen Lichtern, die ich aus der Ferne gesehen hatte. Auf Bruenors Karten war dort eine Handvoll Gehöfte verzeichnet. So viel zu der Hoffnung auf das Eintreffen einer organisierten Miliz.

»Wir wurden gestern Abend angegriffen, kurz nach Sonnenuntergang«, fuhr Rico fort, der den älteren Mann nun unsanft beiseiteschob. »Orks und Oger, wie schon gesagt. Sie haben Gefangene gemacht.«

»Meine Frau und meinen Sohn«, warf Tharman voller Sorge ein.

»Und meinen Bruder«, sagte jemand anders.

Ich ließ diese schlimmen Nachrichten auf mich einwirken; ich wollte den verzweifelten Menschen gern Trost spenden, ohne ihnen zu große Hoffnungen zu machen. Immerhin hielten die Oger und Orks ihre Angehörigen gefangen, und unsere Chancen standen schlecht.

»Wir sind nur noch eine knappe Stunde hinter ihnen«, erklärte ich. »Ich hatte gehofft, sie vor Sonnenuntergang in Sichtweite zu haben. Mit Guenhwyvar kann ich sie jedoch bei Tag und Nacht finden.«

»Wir sind kampfbereit«, verkündete Rico. Vielleicht hatte mein Gesichtsausdruck unbeabsichtigt herablassend gewirkt und ihn damit gereizt, denn er schlug den Hammer in die offene Hand und fletschte geradezu die Zähne.

»Hoffen wir, dass es nicht zum Kampf kommt«, sagte ich. »Ich habe sowohl mit Ogern als auch mit Orks meine Erfahrungen. Sie sind nicht gerade Meister im Aufstellen von Wachen.«

»Das heißt, du willst einfach nur in das Lager schleichen und unsere Leute befreien?«

Ricos kaum verhüllter Ärger überraschte mich erneut, aber als ich Tharman fragend ansah, schob dieser nur die Hände in die Falten seines abgetragenen Mantels und wich meinem Blick aus.

»Wir tun, was erforderlich ist, um die Gefangenen zu befreien«, sagte ich.

»Und wir sorgen dafür, dass die Bestien Pengallen künftig in Ruhe lassen«, verlangte Rico unwirsch.

»Darum kümmern wir uns später«, erwiderte ich, denn ich wollte mich lieber auf ein Problem zur Zeit konzentrieren. Ein Wort zu Bruenor, und ganze Scharen von Zwergen würden die Region absuchen – hartgesottene, erfahrene Krieger, die ihre Jagd erst abblasen würden, wenn die Gefahr gebannt war.

Rico wandte sich an seine vier Kameraden und damit von mir ab. »Dann folgen wir jetzt wohl einem verdammten Drow-Elf«, sagte er.

Ich nahm keinen Anstoß daran. Schließlich hatte ich schon Schlimmeres erlebt als solche dummdreisten Bemerkungen, und dieser zusammengewürfelte Haufen hier – ausgenommen Rico – schien unabhängig von meiner Hautfarbe froh zu sein, einen Verbündeten zu haben.

Das feindliche Lager war kaum zu übersehen. Als die Dämmerung sich über das Land senkte, entdeckten wir es auf unserer Seite des Flusses. Praktischerweise – oder

eher dummerweise – hatten die Monster gegen die Kälte der Winternacht ein lodrendes Feuer entfacht.

Das Licht des Lagerfeuers ließ auch die Einteilung des Lagers erkennen. Es gab keine Zelte, nur das Feuer und einige Baumstämme, die man als improvisierte Bänke auf Steine gelegt hatte. Das Land war hier relativ eben – das Flussbett mit den glatt geschliffenen Steinen, dazu einzelne Felsen und gelegentlich ein Baum oder ein Gebüsch. Im Norden und im Süden des Feuers schoben schweinsgesichtige Orks Wache, die einfache, aber gefährliche Waffen in den schmutzigen Händen hielten. Ich ging davon aus, dass im Westen, also vom Fluss aus landeinwärts, ebenfalls Wachen postiert waren. Die Gefangenen, die nicht besonders schwer verletzt schienen, hatten sich hinter dem Feuer an einem großen Stein zusammengekauert. Es waren vier, nicht drei: die beiden Jungen und die Frau des Bauern, dazu ein überraschend gut gekleideter Goblin. Zu diesem Zeitpunkt hinterfragte ich seine unerwartete Anwesenheit nicht weiter, sondern war mehr damit beschäftigt, einen Weg hinein und wieder hinaus auszuspähen.

»Der Fluss«, flüsterte ich schließlich. »Guenhwyvar und ich können ihn unbemerkt überqueren. Von der anderen Seite aus können wir das Lager besser überblicken.«

Rico dachte in dieselbe Richtung, wenn auch auf andere Weise. »Du kommst von Osten, vom Fluss her, und wir stürmen das Lager von dieser Seite.«

Sein Stirnrunzeln wurde noch tiefer, als ich den Kopf schüttelte. Diesem Rico war offenbar unbegreiflich, dass ich die Gefangenen ohne offenen Kampf herausholen wollte.

»Ich nähere mich vom anderen Ufer aus mit Guen-

hwyvar«, versuchte ich zu erläutern. »Aber erst, wenn das Feuer heruntergebrannt ist.«

»Wir sollten angreifen, solange wir noch genug sehen«, hielt Rico dagegen. »Wir sind nicht wie du, Drow«, fügte er verächtlich hinzu. »Im Dunkeln können wir nichts sehen.«

»Aber ich«, erwiderte ich etwas schärfer, da Rico mir allmählich auf die Nerven ging. »Ich kann mich einschleichen, die Gefangenen befreien und die Posten niederschlagen, ohne die anderen zu alarmieren. Wenn alles gut geht, sind wir längst weg, ehe die Oger auch nur merken, dass ihre Gefangenen verschwunden sind.«

Tharman und die anderen drei nickten zustimmend, aber Rico blieb stur.

»Und wenn etwas schiefgeht?«

»Dann sollten Guenhwyvar und ich die Monster ausreichend lange beschäftigen, um euch und den befreiten Gefangenen zur Flucht zu verhelfen. Ich glaube nicht, dass man auch nur versuchen wird, euch zu verfolgen, wenn die Bande glaubt, dass ihre Gefangenen von Dunkelelfen geraubt wurden.«

Wieder sah ich Tharman und die anderen eifrig nicken. Als Rico erneut widersprechen wollte, legte der ältere Mann ihm nachdrücklich eine Hand auf die Schulter. Rico schüttelte sie ab, sagte jedoch nichts mehr. Mich konnte sein Schweigen wenig trösten, denn sein stoppelbärtiges Gesicht verriet blanken Hass.

Die Überquerung des halb zugefrorenen Flusses erwies sich als nicht sehr schwierig. Guenhwyvar sprang einfach hinüber. Ich folgte ihr mit vorsichtigen Schritten über das Eis. Da ich mich jedoch nicht völlig auf eine so brüchige Brücke verlassen wollte, wählte ich einen Weg,



R.A. Salvatore

Erzählungen vom Dunkelelf

Die Legende von Drizzt

DEUTSCHE ERSTAUSGABE

Taschenbuch, Broschur, 416 Seiten, 11,8 x 18,7 cm
ISBN: 978-3-442-26915-0

Blanvalet

Erscheinungstermin: März 2013

Storysammlung über den Dunkelelf

Drizzt Do'Urden ist ein Dunkelelf und der berühmteste Held der Rollenspielreihe »Forgotten Realms«. Die Romane über ihn, die der Bestsellerautor Robert A. Salvatore schrieb, verkauften sich allein in Deutschland fast 1,5 Millionen Mal. Diese Story-Sammlung vertieft die beliebten Charaktere der Serie und beantwortet bislang ungeklärte Fragen. Kein Leser der Legende von Drizzt wird auf dieses Buch verzichten wollen.

 [Der Titel im Katalog](#)