

FANTASY

Von R. A. Salvatore bereits erschienen:

Aus der Drachenwelt

DRACHENWELT: 1. Der Speer des Kriegers (24652), 2. Der Dolch des Drachen (24653), 3. Die Rückkehr des Drachenjägers (24654)

Aus den Vergessenen Welten

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 Magische 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 Zwilichts (24735), 5. Der Fluch des Alchimisten (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]

Von der Dämonendämmerung

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 Zwilicht (24937)

Weitere Bände sind in Vorbereitung.

FANTASY

R. A. Salvatore

**Kristall der
Finsternis**

DIE VERGESSENEN WELTEN

Aus dem Amerikanischen
von Rainer Gladys



BLANVALET

Die amerikanische Originalausgabe erschien 1999
unter dem Titel »Forgotten Realms®/The Silent Blade«
bei TSR, Inc., Lake Geneva, Wisconsin, USA

Umwelthinweis:

Alle bedruckten Materialien dieses Taschenbuches
sind chlorfrei und umweltschonend.
Das Papier enthält Recycling-Anteile.

Blanvalet Taschenbücher erscheinen im Goldmann Verlag,
einem Unternehmen der Verlagsgruppe Bertelsmann.

Deutsche Erstveröffentlichung 7/2000

Copyright © 1999, 2000 WIZARDS OF THE COAST, INC.

All rights reserved. FORGOTTEN REALMS and the WIZARDS OF THE
COAST logo are registered trademarks owned by WIZARDS OF THE
COAST, INC.

ALL FORGOTTEN REALMS characters and the distinctive
likeness thereof are trademarks of WIZARDS OF THE COAST, INC.

Published in the Federal Republic of Germany

by Wilhelm Goldmann Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Bertelsmann GmbH

Umschlaggestaltung: Design Team München

Umschlagillustration: Agt. Schlück/Synk

Satz: deutsch-türkischer fotosatz, Berlin

Druck: Elsnerdruck, Berlin

Verlagsnummer: 24931

Redaktion: Cornelia Köhler

V. B. · Herstellung: Peter Papenbrok

Printed in Germany

ISBN 3-442-24931-7

1 3 5 7 9 10 8 6 4 2

Prolog

Wulfgar lag in seinem Bett und versuchte, mit den abrupten Veränderungen fertig zu werden, die sein Leben heimgesucht hatten. Nachdem er aus den Klauen des Dämons Errtu und seinem höllischen Gefängnis im Abgrund gerettet worden war, befand der stolze Barbar sich jetzt wieder unter Freunden und Verbündeten. Bruenor, sein zwergischer Adoptivvater, war hier, ebenso wie Drizzt, sein dunkelelfischer Mentor und engster Freund. Ein Schnarchen verriet Wulfgar, dass Regis, der rundliche Halbling, friedlich im nächsten Raum schlief.

Und Catti-brie, die liebe Catti-brie, die Frau, die Wulfgar seit Jahren liebte, die Frau, die er vor sieben Jahren in Mithril-Halle hatte heiraten wollen. Sie alle waren hier in ihrem Heim im Eiswindtal, wieder vereint und angeblich glücklich durch die heldenhaften Bemühungen dieser wunderbaren Freunde.

Wulfgar wusste nicht, was dies bedeutete.

Wulfgar, der sechs Jahre lang die schrecklichen Foltern durch die klauenbewehrten Hände des Dämons Errtu erlitten hatte, verstand es nicht.

Der riesige Mann verschränkte die Arme vor der Brust. Schiere Erschöpfung hatte ihn ins Bett getrieben und niedergezwungen, denn aus freien Stücken hatte er nicht einschlafen wollen. Errtu suchte ihn in seinen Träumen heim.

Und so war es auch in dieser Nacht. Obgleich Wulfgar heftig grübelte und seine Gedanken in Aufruhr waren, überwältigte ihn seine Erschöpfung, und er fiel in eine friedliche Schwärze, die sich jedoch schon bald erneut in den Anblick der wirbelnden, grauen Nebel verwandelte, die der Abgrund waren. Dort wartete der gigantische Errtu mit seinen Fledermausflügeln, dort saß er auf seinem verzierten Pilzthron und

lachte. Er lachte immer dieses schreckliche, krächzende Krähen. Dieses Gelächter war kein Ausdruck der Freude, sondern des Spottes, eine Verhöhnung jener, die der Dämon quälte. Jetzt richtete die Bestie ihre niemals endende Boshaftigkeit auf Wulfgar, so wie auch die riesigen Zangen Bizmatecs sich nach ihm ausstreckten, eines weiteren Dämons, der Errtu untertan war. Mit einer Stärke, die jenseits der Möglichkeiten der meisten Menschen war, rang Wulfgar heftig mit Bizmatec. Der Barbar wehrte sich lange gegen die gewaltigen, fast menschlichen Arme und die beiden anderen dem Oberkörper entwachsenen Gliedmaßen, die Zangenarme. Verzweifelt hieb und schlug er auf seinen Gegner ein.

Doch zu viele peitschende Gliedmaßen droschen auf ihn ein. Bizmatec war zu groß, zu stark, und der mächtige Barbar begann schließlich zu ermüden.

Es endete – so wie es immer endete – damit, dass Bizmatec eine seiner Scheren um Wulfgars Kehle legte, während sein anderer Scherenarm und die beiden menschlichen Arme den besiegten Barbaren bewegungslos machten. Genussvoll und fachmännisch gab sich Bizmatec seiner bevorzugten Foltermethode hin, indem er sachte, ganz sachte seine Schere um Wulfgars Kehle schloss und ihm zunächst die Luft raubte, um ihm dann wieder das Atmen zu gestatten. Seinem Opfer, das keuchend um Luft rang, wurden die Beine schwach, als die Minuten zu Stunden wurden.

Wulfgar fuhr in seinem Bett auf, griff sich an die Kehle und kratzte sich den Hals auf, bevor er erkannte, dass der Dämon nicht da war, dass er sicher in seinem Bett lag, in dem Land, das er Heimat nannte, umgeben von seinen Freunden.

Freunde ...

Was bedeutete dieses Wort? Was konnten sie von seinen Qualen wissen? Wie konnten sie ihm helfen, den immer wiederkehrenden Alptraum zu vertreiben, dessen Name Errtu war?

Der gepeinigte Mann konnte den Rest der Nacht nicht mehr schlafen, und als Drizzt noch vor der Dämmerung kam, um

ihn zu wecken, fand der Dunkelelf Wulfgar bereits angezogen und reisefertig vor. Sie wollten an diesem Tag aufbrechen, sie alle fünf, um das Artefakt Crenshinibon weit, weit nach Südwesten zu bringen. Ihr Ziel war Caradoon an den Ufern des Impresksees, und von dort wollten sie in das Schneeflockengebirge zu einem Kloster namens Schwebende Seele, in dem der Priester Cadderly das bösartige Relikt zerstören würde.

Crenshinibon. Drizzt hatte es bei sich, als er an diesem Morgen kam, um Wulfgar zu holen. Der Drow trug den Kristall nicht offen, aber Wulfgar wusste, dass er da war. Er konnte ihn spüren, fühlte seine verderbte Gegenwart. Denn Crenshinibon war noch immer mit seinem letzten Herren verbunden, dem Dämon Errtu. Er war von der Energie des Dämons durchflutet, und weil Drizzt ihn bei sich hatte und so dicht neben ihm stand, war auch Errtu ganz nahe bei Wulfgar.

»Ein guter Tag zum Reisen«, meinte der Drow frohgemut, doch sein Tonfall war gezwungen und überheblich, wie Wulfgar fand. Er konnte sich nur mit einigen Schwierigkeiten davon abhalten, Drizzt ins Gesicht zu schlagen.

Stattdessen grunzte er als Erwiderung und schritt an dem trügerisch kleinen Dunkelelfen vorbei. Drizzt war nur knapp über fünf Fuß groß, während Wulfgar fast sieben Fuß erreichte und gut doppelt soviel wog wie der Drow. Die Schenkel des Barbaren waren dicker als Drizzts Taille, und doch, wenn die beiden gegeneinander kämpfen sollten, würden kluge Leute auf den Dunkelelfen wetten.

»Ich habe Catti-brie noch nicht geweckt«, erklärte Drizzt.

Bei der Erwähnung dieses Namens drehte Wulfgar sich schnell um. Er starrte düster in die violetten Augen des Drows, und die Intensität, die hinter seinen blauen Pupillen brannte, kam jener gleich, die immer im Blick seines Gegenübers vorhanden zu sein schien.

»Aber Regis ist bereits wach und beim Frühstück – er hofft zweifellos, zwei oder drei Mahlzeiten zu schaffen, bevor wir aufbrechen«, fügte Drizzt mit einem leisen Lachen hinzu, in das Wulfgar nicht einstimme. »Und Bruenor wird auf dem

Feld hinter dem Osttor von Bryn Shander zu uns stoßen. Er ist bei seinen Leuten und bereitet die Priesterin Stumpet darauf vor, den Clan in seiner Abwesenheit zu leiten.«

Wulfgar nahm die Worte nur mit halbem Ohr wahr. Sie bedeuteten ihm nichts. Die ganze Welt bedeutete ihm nichts.

»Wollen wir Catti-brie wecken?«, fragte der Drow.

»Ich werde das tun«, antwortete Wulfgar knurrig. »Sieh du nach Regis. Wenn er sich den Bauch voll schlägt, wird er uns sicher aufhalten, und ich habe vor, schnell zu deinem Freund Cadderly zu kommen, damit wir Crenshinibon loswerden.«

Drizzt setzte zu einer Antwort an, aber Wulfgar wendete sich ab und ging durch den Korridor zu Catti-bries Tür. Er klopfte einmal donnernd dagegen und trat dann einfach ein. Drizzt machte einen Schritt in diese Richtung, um den Barbaren für sein ungehobeltes Benehmen auszuschelten – die Frau hatte schließlich noch nicht einmal Zeit gehabt, auf sein Klopfen zu reagieren –, ließ es dann aber sein. Von allen Menschen, die der Drow jemals getroffen hatte, war Catti-brie am besten dazu in der Lage, sich gegen Beleidigungen oder Gewalt zu wehren.

Außerdem wusste Drizzt, dass sein Verlangen, Wulfgar zurechtzuweisen, zu einem guten Teil mit seiner Eifersucht auf den Mann zusammenhing, der einst Catti-bries Gemahl hatte werden sollen und das vielleicht bald tatsächlich werden würde.

Der Drow strich sich mit der Hand über das gut aussehende Gesicht und machte sich auf die Suche nach Regis.



Nur in leichte Unterwäsche gekleidet und gerade dabei, die Hose hochzuziehen, schaute die erschreckte Catti-brie mit einem überraschten Blick zu Wulfgar auf, als dieser in ihren Raum gepoltert kam. »Du hättest auf eine Antwort warten können«, meinte sie trocken und überspielte ihre Verlegenheit, während sie die Hose hochzog und nach ihrer Jacke griff.

Wulfgar nickte und hob die Hände – es war vielleicht nur

eine halbe Entschuldigung, aber das war eine halbe mehr, als Catti-brie erwartet hatte. Sie sah den Schmerz in den himmelblauen Augen des Mannes und die Leere in seinem gelegentlichen gezwungenen Lächeln. Sie hatte lange mit Drizzt darüber gesprochen, und auch mit Bruenor und Regis, und sie alle waren zu dem Schluss gekommen, Geduld mit ihm zu haben. Nur die Zeit konnte Wulfgars Wunden heilen.

»Der Drow hat ein Frühstück für uns alle vorbereitet«, erklärte Wulfgar. »Wir sollten reichlich essen, bevor wir uns auf den Weg machen.«

»Der Drow?«, wiederholte Catti-brie. Sie hatte nicht vorgehabt, es laut auszusprechen, war aber über Wulfgars distanzierte Bezeichnung für Drizzt so verwirrt gewesen, dass es ihr einfach herausrutschte. Würde Wulfgar jetzt Bruenor als »den Zwerg« bezeichnen? Und wie lange würde es dauern, bis sie einfach nur »das Mädchen« war? Catti-brie stieß einen langen Seufzer aus und streifte die Jacke über, während sie sich daran gemahnte, dass Wulfgar gerade durch die Hölle gegangen war – und zwar wortwörtlich. Sie musterte ihn jetzt, schaute ihm in die Augen und nahm tatsächlich einen Hauch von Verlegenheit wahr, als hätte ihre Wiederholung seiner abschätzigen Bezeichnung ihn wirklich getroffen. Das war ein gutes Zeichen.

Er wandte sich ab, um den Raum zu verlassen, aber sie trat zu ihm, hob die Hand, um ihm sanft die glatte Wange hinabzustreichen, bis zu dem stoppeligen Bart, den er sich entweder absichtlich stehen lassen wollte oder einfach aus Nachlässigkeit nicht abrasiert hatte.

Wulfgar schaute zu ihr herab, zu der Zärtlichkeit in ihren Augen, und zum ersten Mal seit dem Kampf auf der Eisscholle, als er und seine Freunde den böartigen Errtu besiegt hatten, stellte sie ein Maß von Ehrlichkeit in seinem Lächeln fest.



Regis bekam seine drei Mahlzeiten nicht, und er maulte den ganzen Morgen darüber, während die fünf Freunde von Bryn

Shander aufbrachen, dem größten Dorf der Region Zehn-Städte im abgeschiedenen Eiswindtal. Ihr Weg führte sie zunächst nach Norden, bis sie in einfacher zu bewältigendes Gelände kamen, und dann direkt nach Westen. Im Norden sahen sie weit entfernt die hohen Gebäude von Targos, der zweiten Stadt der Region, und hinter den Dächern der Stadt schimmerten die Wasser des Maer Dualdon.

Am Nachmittag erreichten sie nach über einem Dutzend zurückgelegten Meilen das Ufer des Shaengarne und sahen, dass der große Fluss von der Frühlingsschmelze stark angeschwollen und reißend geworden war. Sie folgten ihm nach Norden, zurück zum Maer Dualdon, bis sie Bremen erreichten, wo ein Boot sie erwartete, das Regis organisiert hatte.

Die Freunde lehnten höflich die vielen Bitten der Dorfbewohner ab, zum Abendessen bei ihnen zu bleiben und ein warmes Nachtlager zu akzeptieren. Gegen die heftigen Proteste von Regis, der behauptete, am Verhungern zu sein und sich hinlegen und sterben zu können, waren sie schon bald westlich des Flusses und ließen die Städte und ihre Heimat hinter sich zurück.

Drizzt konnte kaum glauben, dass sie so schnell aufgebrochen waren. Wulfgar war erst vor solch kurzer Zeit zu ihnen zurückgekehrt. Sie alle waren wieder in dem Land vereint, das sie ihre Heimat nannten, sie waren im Frieden und folgten dennoch bereits aufs Neue dem Ruf der Pflicht und brachen in ein neues Abenteuer auf. Der Drow hatte die Kapuze seines Reisemantels tief ins Gesicht gezogen und schützte seine empfindlichen Augen vor der brennenden Sonne.

Und so konnten seine Freunde sein strahlendes Lächeln nicht sehen.

TEIL 1

Apathie

Oft grübele ich über die Unruhe nach, die mich überfällt, wenn meine Klängen in der Scheide stecken, wenn sich die Welt um mich herum in Frieden zu befinden scheint. Dies ist das angebliche Ideal, für das ich kämpfe, die Ruhe, auf deren Rückkehr wir im Krieg alle hoffen, und doch habe ich in diesen friedlichen Zeiten – und es hat sie in den sieben Jahrzehnten meines Lebens nur selten gegeben – nicht das Gefühl, die Perfektion erreicht zu haben. Es kommt mir in solchen Zeiten eher so vor, als würde etwas in meinem Leben fehlen.

Es scheint ein so unpassender Gedanke zu sein, aber ich habe erkennen müssen, dass ich ein Krieger bin, ein Wesen, das handeln muss. In Zeiten, in denen kein Bedarf zum Handeln besteht, fühle ich mich nicht wohl. Nicht im Mindesten.

Wenn mein Weg nicht voller Abenteuer ist, wenn es keine Ungeheuer zu besiegen gibt und keine Berge zu erklimmen, dann packt mich die Langeweile. Ich habe gelernt, diese Tatsache meines Lebens zu akzeptieren, zu akzeptieren, wer ich bin, und so kann ich in diesen seltenen, leeren Zeiten einen Weg finden, die Langeweile zu bekämpfen. Ich kann einen Berggipfel finden, der höher ist als der letzte, den ich bezwungen habe.

Viele dieser Symptome erkenne ich jetzt in Wulfgar wieder, der aus dem Grabe zu uns zurückgekehrt ist, aus der wirbelnden Dunkelheit, die Errtus Ecke des Abgrunds war. Doch ich fürchte, dass Wulfgars Zustand bereits jenseits einfacher Langeweile liegt und in das Reich der Apathie übergegangen ist. Auch Wulfgar war eine Kreatur der Tat, doch dies scheint jetzt kein Heilmittel für seine Lethargie und Apathie zu sein. Sein eigenes Volk ruft nach ihm und

fordert ihn auf zu handeln. Sie haben ihn gebeten, die Führerschaft über die Stämme anzunehmen. Selbst der sture Berktaar, der dafür die Herrschaft aufgeben müsste, die er so sehr begehrt, unterstützt Wulfgar. Er und alle anderen wissen, dass in diesen kargen Zeiten Wulfgar, Sohn von Beornegar, die nomadischen Barbaren vom Eiswindtal mehr als jeder andere zu neuen Erfolgen führen kann.

Wulfgar folgt ihrem Ruf nicht. Es ist weder Bescheidenheit noch Erschöpfung, die ihn zurückhält, wie ich erkenne. Und es ist auch nicht die Furcht, dass er diese Position nicht ausfüllen oder den Erwartungen jener nicht genügen könnte, die ihn bitten. Jedes dieser Probleme könnte überwunden werden, bei jedem davon würden Wulgars Freunde, darunter auch ich, ihm helfen. Doch nein, es ist keines dieser lösbaren Probleme.

Es ist einfach nur, dass es ihn nicht kümmert.

Könnte es sein, dass seine eigene Pein in den Klauen von Errtu so groß und überwältigend war, dass er seine Fähigkeit verloren hat, den Schmerz anderer nachzuempfinden? Hat er zu viel Grauen gesehen, zu viel Leid, um ihre Schreie noch hören zu können?

Dies ist es, was ich mehr als alles andere fürchte, denn es ist ein Verlust, für den es keine allgemeingültige Behandlung gibt. Doch um ehrlich zu sein, sehe ich genau dies in Wulgars Zügen eingemeißelt: einen Zustand der Selbstversunkenheit, in der zu viele Erinnerungen an das durchlittene Grauen ihm den Blick trüben. Vielleicht bemerkt er die Schmerzen anderer nicht einmal. Oder vielleicht tut er sie, falls er sie doch wahrnimmt, als unbedeutend ab, verglichen mit den ungeheuerlichen Torturen, die er selbst in den sechs Jahren seiner Gefangenschaft bei Errtu durchlitten hat. Der Verlust an Mitgefühl mag sehr wohl die langwierigste und tiefste Narbe von allen sein, die lautlose Klinge eines unsichtbaren Feindes, die nach unseren Herzen sticht und uns mehr raubt als nur unsere Stärke. Sie stiehlt unseren Willen, denn was sind wir ohne Mitgefühl? Welche Freude können wir in unserem Leben finden, wenn wir nicht die Freuden und Schmerzen jener begreifen, die uns umgeben, wenn wir nicht an einer Gemeinschaft teilhaben können? Ich erinnere mich an meine Jahre im Unterreich, nachdem ich aus Menzoberranzan geflohen war. Alleine, mit Ausnahme der gelegent-

lichen Besuche von Guenhwyvar, überlebte ich jene langen Jahre mit Hilfe meiner Vorstellungskraft.

Ich bin mir nicht sicher, ob Wulfgar selbst noch über diese Veranlagung verfügt, denn Vorstellungskraft setzt Selbstbeobachtung voraus, die Fähigkeit, mit den Gedanken ins eigene Innere zu schauen, und ich fürchte, dass mein Freund jedesmal, wenn er in sich hineinschaut, nur die Quälgeister Errtus sieht, den Morast und das Grauen des Abgrunds.

Er ist umgeben von Freunden, die ihn lieben und von ganzem Herzen versuchen werden, ihm dabei zu helfen, aus Errtus Gefühlskerker herauszuklettern. Vielleicht wird Catti-brie, die Frau, die er einst so innig liebte (und was er möglicherweise noch immer tut), sich als entscheidend für seine Erholung erweisen. Es schmerzt mich, die beiden zusammen zu sehen, das gebe ich zu. Sie behandelt Wulfgar mit so viel Zärtlichkeit und Mitleid, aber ich weiß, dass er ihre sanfte Berührung nicht spürt. Besser wäre es, sie schlage ihm ins Gesicht, schaute ihm ernst ins Gesicht und hielte ihm seine Lethargie vor Augen. Ich weiß dies, und doch kann ich ihr nicht den Rat geben, ihn so zu behandeln, denn ihre Beziehung zueinander ist um so vieles komplizierter. Ich habe nichts als Wulfgars Bestes im Sinn, und doch, würde ich Catti-brie zu einer Handlungsweise raten, die nicht mitfühlend erscheint, dann könnte, würde es so sein – zumindest für Wulfgar in seinem gegenwärtigen Zustand –, dass man es als die Einnischung eines eifersüchtigen Mitbewerbers auslegte.

Doch so ist es nicht. Denn obgleich ich Catti-bries wahre Gefühle diesem Mann gegenüber nicht kenne, der einst ihr Verlobter war – denn in letzter Zeit verbirgt sie ihre Gefühle sehr stark –, so erkenne ich doch, dass Wulfgar im Augenblick nicht fähig ist zu lieben.

Nicht fähig zu lieben ... gibt es traurigere Worte, um einen Mann zu beschreiben? Ich glaube nicht, und ich wünschte, ich könnte Wulfgars Geisteszustand anders bewerten. Doch Liebe, ehrliche Liebe, erfordert Mitgefühl. Sie ist ein Teilen – von Freude, von Schmerz, von Lachen, von Tränen. Ehrliche Liebe macht aus der eigenen Seele eine Widerspiegelung der Stimmungen des Partners. Und so, wie ein Raum größer erscheint, wenn er mit Spiegeln behängt ist, so ver-

vielfacht sich die Freude. Und so, wie einzelne Gegenstände in einem Spiegelraum weniger hervorstechend zu sein scheinen, so verringert und verblasst auch Schmerz durch dieses Teilen.

Dies ist die Schönheit der Liebe, ob sie eine der Leidenschaft oder der Freundschaft ist. Ein Teilen, das die Freunde vervielfacht und den Schmerz verringert. Wulfgar ist jetzt von Freunden umgeben, die alle zu einem solchen Teilen bereit sind, so wie es früher zwischen uns war. Doch er kann uns nicht teilhaben lassen, er kann die Panzer nicht lösen, mit denen er sich aus schierer Notwendigkeit umgeben hat, als er von Errtu und seinesgleichen umgeben war.

Er hat sein Mitgefühl verloren. Ich kann nur beten, dass er es wiederfinden wird, dass die Zeit ihm erlaubt, sein Herz und seine Seele wieder jenen zu öffnen, die es verdienen, denn ohne Mitgefühl wird er keinen Lebensinhalt finden können. Ohne ein Ziel wird er keine Befriedigung erfahren. Ohne Befriedigung wird er keine Zufriedenheit und damit auch keine Freude erleben.

Und wir, wir alle, werden keine Möglichkeit besitzen, ihm zu helfen.

Drizzt Do'Urden

Ein Fremder in der Heimat

Artemis Entreri stand auf einem felsigen Hügel, der über der ausgedehnten, staubigen Stadt aufragte, und versuchte, die Myriaden von Gefühlen zu ordnen, die ihn überfluteten. Er hob die Hand, um sich den heranwehenden Staub und Sand von den Lippen und aus den Haaren seines neuen Spitzbartes zu wischen. Erst als er sich über das Gesicht fuhr, bemerkte er, dass er sich seit mehreren Tagen nicht mehr rasiert hatte, denn jetzt war der kleine Bart nicht mehr scharf abgegrenzt, sondern ging in die Stoppeln über, die bis zu den Wangen reichten.

Es kümmerte Entreri nicht.

Der Wind löste viele Strähnen seines langen Haares aus dem Knoten in seinem Nacken, und die flatternden Fäden schlugen ihm ins Gesicht und peitschten schmerzhaft in seine Augen.

Es kümmerte Entreri nicht.

Er schaute nur angespannt auf Calimhafen hinab und versuchte, ebenso konzentriert in sich selbst hineinzuschauen. Der Mann hatte fast zwei Drittel seines Lebens in der weitläufigen Stadt an der Südküste verbracht, war in ihr als Krieger und Attentäter bekannt geworden. Die Stadt war der einzige Ort, den er wirklich Heimat nennen konnte. Als er jetzt auf sie hinabschaute, wie sie braun und staubig dalag, wurde die gnadenlose Wüstensonne strahlend von dem weißen Marmor der größeren Bauten reflektiert. Ihr brennendes Licht beleuchtete auch die vielen Verschlüge, Hütten und abgerissenen Zelte, die die Straßen säumten – schlammige Straßen, denn sie besaßen keine vernünftigen Abflüsse für die Gossen. Als er jetzt zu der Stadt hinunterblickte, wusste der zurückkehrende Meuchelmörder nicht, wie er sich fühlen sollte. Einst hatte er seinen Platz in der Welt gekannt. Er hatte den Gipfel seines ruchlosen Berufes erreicht, und jeder, der seinen Namen ausgesprochen hatte, tat dies mit Respekt und Furcht. Wenn ein Pascha Artemis Entreri angeheuert hatte, einen Mann zu beseitigen, so war dieser bereits so gut wie tot gewesen. Ohne Ausnahme. Und trotz der vielen Feinde, die er sich natürlich gemacht hatte, konnte der Meuchelmörder offen durch die Straßen von Calimhafen gehen, ohne sich in den Schatten verbergen zu müssen, denn er hatte gewusst, dass niemand es wagen würde, sich ihm entgegenzustellen.

Niemand hätte es gewagt, einen Pfeil auf Artemis Entreri abzuschießen, denn jedermann wusste, dass dieser eine Schuss absolut perfekt treffen, dass er den Mann auf der Stelle töten musste, oder der Meuchelmörder würde nach ihm suchen. Und er würde ihn finden und töten.

Eine Bewegung seitlich von ihm, die leichte Verlagerung ei-

nes Schattens, erregte Entreris Aufmerksamkeit. Er schüttelte den Kopf und seufzte. Er war nicht sonderlich überrascht, als eine in einen Umhang gehüllte Gestalt etwa zwanzig Fuß vor ihm hinter den Felsen hervorsprang und ihm mit über der massigen Brust verschränkten Armen den Weg versperrte.

»Du willst nach Calimhafen?«, fragte der Mann mit starkem, südlichen Akzent.

Entreri antwortete nicht, sondern schaute einfach weiter geradeaus, obgleich seine Augen rasch die Felsbrocken absuchten, die beide Seiten des Pfades säumten.

»Du musst für den Weg bezahlen«, fuhr der bullige Mann fort. »Ich bin dein Führer.« Damit verbeugte er sich und kam mit einem zahnlosen Grinsen näher.

Entreri hatte viele Geschichten über dieses allgemein übliche Spiel von Wegezollerpressung gehört, obwohl niemand es bisher gewagt hatte, ihm den Weg zu versperren. Ja wirklich, erkannte er, er war lange fort gewesen. Noch immer antwortete er nicht, und der massige Mann verlagerte sein Gewicht, so dass sein Umhang aufklaffte und ein Schwert enthüllte, das in seinem Gürtel steckte.

»Wie viel Münzen bietest du an?«, fragte er.

Entreri setzte an, ihm zu sagen, er solle beiseite treten, überlegte es sich dann aber anders und seufzte nur.

»Taub?«, fragte der Mann, zog sein Schwert und kam noch einen Schritt näher. »Du bezahlst mich, oder ich und meine Freunde werden uns das Geld von deiner Leiche holen.«

Entreri antwortete nicht, bewegte sich nicht und zog auch nicht den edelsteinbesetzten Dolch, der seine einzige Waffe war. Er stand einfach nur da, und seine Gleichgültigkeit schien den bulligen Mann nur noch mehr zu verärgern.

Der Mann schaute zur Seite – links von Entreri –, nur ganz kurz, aber Entreri bemerkte es sehr deutlich. Er folgte dem Blick zu einem der Kumpane des Räubers, der im Schatten zwischen zwei Felsen stand und einen Bogen gespannt hatte.

»Also«, sagte der massige Mann. »Das ist deine letzte Chance.«

Entreri schob einen Zeh unter einen Felsbrocken, bewegte sich ansonsten jedoch nicht. Er stand da und schaute den massigen Mann wartend an, behielt den Bogenschützen aber aus dem Augenwinkel im Blick. Der Meuchelmörder konnte die Bewegungen eines Mannes so genau abschätzen, so genau jedes Muskelzucken erkennen, jedes Blinzeln, dass er es war, der sich zuerst bewegte. Entreri trat mit dem rechten Fuß zu und hechtete diagonal nach links vorne. Sein Tritt schleuderte den Stein in Richtung des Bogenschützen. Nicht um den Mann zu treffen – das wäre sogar über Artemis Entreris Fähigkeiten gegangen –, sondern in der Hoffnung, ihn abzulenken. Als er sich abrollte und wieder hoch kam, ließ der Meuchelmörder zugleich seinen Umhang durch die Luft flattern und hoffte, dass das Kleidungsstück den Pfeil auffangen und verlangsamen würde.

Er hätte sich keine Sorgen zu machen brauchen, denn der Bogenschütze schoss weit vorbei und hätte dies auch getan, wenn Entreri sich nicht bewegt hätte.

Der Meuchelmörder kam wieder auf die Beine und wappnete sich gegen den heranstürmenden Schwertkämpfer, während er gleichzeitig wahrnahm, dass zwei weitere Männer hinter den Felsen hervorsprangen.

Obwohl er noch immer keine Waffe gezückt hatte, griff Entreri unerwartet an, duckte sich im letzten möglichen Moment unter dem Schwung des Schwertes weg und kam hinter der vorbeizischenden Klinge wieder hoch. Eine Hand erwischte den Angreifer am Kinn, während die andere hinter seinen Kopf zuckte und sein Haar packte. Ein Ruck und eine Wendung schleuderten den Kämpfer zu Boden. Entreri ließ los und glitt mit der Hand an der Waffenhand des Mannes entlang, um jeden versuchten Angriff abzufangen. Der Mann schlug hart mit dem Rücken auf. Im selben Augenblick trat Entreri ihm gegen die Kehle. Der Griff des Mannes um seine Waffe lockerte sich, so dass es fast so schien, als würde er dem Meuchelmörder sein Schwert überlassen.

Entreri sprang beiseite, um nicht ins Stolpern zu kommen,

als die anderen beiden herangestürmt kamen, der eine von vorne, der andere hinter seinem Rücken. Entreris Schwert zuckte in seiner linken Hand mit einem geraden Stoß vor, dem ein blitzschneller, rotierender Hieb folgte. Der Mann machte ohne Mühe einen Satz aus Entreris Reichweite, aber sein Angriff war sowieso nicht darauf abgezielt gewesen, einen Treffer zu landen. Der Meuchelmörder packte sein Schwert mit der rechten Hand in einem Überhandgriff und trat dann urplötzlich zurück, wobei er Hand und Waffe nach hinten drehte. Er stieß es an seiner Seite vorbei nach hinten. Entreri spürte, wie die Spitze in die Brust des Mannes eindrang, und hörte das Keuchen entweichender Luft, als es sich in die Lunge bohrte.

Nur sein Instinkt ließ Entreri herumwirbeln, sich nach rechts drehen, so dass der Angreifer sich auf sein Schwert spießte. Er zog den Mann als Schild gegen den Bogenschützen herum, der tatsächlich erneut feuerte. Doch wieder ging der Schuss weit daneben, und diesmal bohrte sich der Pfeil mehrere Fuß vor Entreri in den Boden.

»Idiot«, murmelte der Meuchelmörder, ließ mit einem plötzlichen Ruck sein Opfer in den Staub fallen und brachte das Schwert in derselben, fließenden Bewegung hoch. Er hatte sein Manöver so brillant ausgeführt, dass der verbliebene Schwertkämpfer endlich seine Dummheit einsah und davonrannte.

Entreri wirbelte erneut herum, warf das Schwert in die ungefähre Richtung des Bogenschützen und hechtete in Deckung.

Ein langer Augenblick verstrich.

»Wo ist er?«, schrie der Bogenschütze, in dessen Stimme eindeutig Angst und Frustration mitschwang. »Merk, siehst du ihn?«

Ein weiterer langer Moment verging.

»Wo ist er?«, rief der Bogenschütze erneut und wurde langsam hektisch. »Merk, wo ist er?«

»Direkt hinter dir«, erklang ein Flüstern. Ein juwelenbesetzter Dolch blitzte auf, durchtrennte die Bogensehne und legte

sich dann, bevor der erschrockene Mann reagieren konnte, an seine Kehle.

»Bitte«, stammelte der Mann und zitterte so stark, dass es seine Bewegungen und nicht die von Entreri waren, die dafür sorgten, dass die Klinge seine Haut ritzte. »Ich habe Kinder. Ja, viele, viele Kinder. Siebzehn ...«

Er brach mit einem Gurgeln ab, als Entreri ihm den Hals von Ohr zu Ohr aufschlitzte, gleichzeitig einen Fuß zu seinem Rücken hob und ihn dann damit zu Boden schleuderte.

»Dann hättest du einen ungefährlicheren Beruf wählen sollen«, antwortete der Meuchelmörder, obwohl ihn sein Opfer nicht mehr hören konnte.

Als er zwischen den Felsen herausspähte, machte Entreri schnell den vierten Mann der Gruppe aus, der auf der anderen Seite des Pfades von Schatten zu Schatten huschte. Der Mann war offenkundig auf dem Weg nach Calimhafen, aber zu verängstigt, um hervorzuspringen und über das freie Gelände zu rennen. Entreri wusste, dass er den Mann einholen oder vielleicht auch den Bogen neu bespannen und ihn von hier aus erschießen konnte. Aber er tat es nicht, denn es kümmerte ihn nicht. Ohne auch nur die Leichen zu plündern, wischte er seinen magischen Dolch sauber, schob ihn wieder in die Scheide und trat dann auf die Straße hinaus. Ja, er war lange, lange fort gewesen.

Bevor er die Stadt verlassen hatte, hatte Artemis Entreri seinen Platz in der Welt und in Calimhafen gekannt. Daran dachte er jetzt, während er nach einer Abwesenheit von mehreren Jahren auf die Stadt hinabblickte. Er verstand die schattenhafte Welt, die er bewohnt hatte, und wusste, dass in diesen Gassen wahrscheinlich viele Veränderungen stattgefunden hatten. Alte Verbündete würden verschwunden sein, und sein Ruf würde ihm wahrscheinlich kaum bei den ersten Treffen mit den neuen, oft selbst ernannten Anführern der verschiedenen Gilden und Sekten helfen.

»Was hast du mir angetan, Drizzt Do'Urden?«, fragte er mit einem leisen Lachen, denn diese große Veränderung im Leben

von Artemis Entreri hatte begonnen, als ein gewisser Pascha Pook ihn auf eine Mission geschickt hatte, einen magischen Rubinanhänger von einem geflohenen Halbling zurückzuholen. Eine einfache Aufgabe, hatte Entreri geglaubt. Der Halbling, Regis, war dem Meuchelmörder bekannt gewesen und hätte sich nicht als schwerer Gegner erweisen sollen.

Doch Entreri ahnte zu jener Zeit noch nicht, dass es Regis mit wundersamer Gewitztheit gelungen war, sich mit mächtigen Verbündeten zu umgeben, insbesondere dem Dunkel elfen. Wie viele Jahre war es her, überlegte Entreri, seit er Drizzt Do'Urden zum ersten Mal begegnet war? Seit er zum ersten Mal auf diesen Krieger gestoßen war, der ihm ebenbürtig war, der ihm den Spiegel vorhalten und ihm die Lüge zeigen konnte, die seine Existenz darstellte? Fast ein Jahrzehnt, erkannte er, und während er älter und wahrscheinlich ein bisschen langsamer geworden war, war der Drowelf, der gut sechshundert Jahre werden konnte, nicht im Mindesten gealtert.

Ja, Drizzt hatte Entreri auf einen Pfad gefährlicher Selbsterkenntnis geführt. Diese Finsternis war nur noch verstärkt worden, als Entreri, gemeinsam mit den Überresten der Familie des Drows, sich erneut gegen Drizzt gestellt hatte. Der Dunkel elf hatte Entreri auf einem hohen Felssims über Mithril-Halle besiegt, und der Meuchelmörder wäre ums Leben gekommen, wenn ihn nicht ein Ränke schmiedender Dunkel elf namens Jarlaxle gerettet hätte. Jarlaxle hatte ihn anschließend nach Menzoberranzan gebracht, der riesigen Stadt der Drow und ein Bollwerk von Lloth, der Dämonenkönigin des Chaos. Der menschliche Attentäter hatte in dieser Stadt der Intrige und der Brutalität eine völlig andere Welt kennen gelernt. Dort war jedermann ein Meuchelmörder, und trotz seines enormen Talents beim Töten war Entreri nur ein Mensch, ein Umstand, der ihn ganz unten auf der sozialen Leiter platziert hatte.

Doch es war mehr als nur sein geringes Ansehen, das den Attentäter während seines Aufenthalts in der Stadt der Drow tief getroffen hatte. Es war die Erkenntnis der Leere seiner eigenen Existenz gewesen. Dort, in einer Stadt voller Entreris,

war ihm die Torheit seines Selbstvertrauens zu Bewusstsein gekommen. Er hatte eingesehen, wie lächerlich es war zu glauben, dass seine leidenschaftslose Hingabe an den Kampf um des Kampfes willen ihn auf irgendeine Art über den gewöhnlichen Pöbel erhob. Dies wusste er jetzt, als er auf Calimhafen hinunterblickte, auf die Stadt, die er als seine Heimat gekannt hatte, auf die letzte Zuflucht, die ihm, so hatte es den Anschein, in der ganzen Welt noch geblieben war.

Im düsteren und geheimnisvollen Menzoberranzan hatte Artemis Entreri Demut gelernt.

Als er auf die noch weit entfernte Stadt zuwanderte, fragte sich Entreri immer wieder, ob er diese Rückkehr wirklich wollte. Seine ersten Tage würden voller Gefahren sein, das wusste er, doch es war nicht die Furcht vor dem Ende seines Lebens, die seinen für gewöhnlich stolzen Schritt stocken ließ. Es war die Angst, sein Leben fortzusetzen.

Nach außen hin hatte sich wenig in Calimhafen geändert – der Stadt der tausend Bettler, wie Entreri sie gerne nannte. Die Stadt machte dieser Bezeichnung alle Ehre, als der Attentäter an Dutzenden Mitleid erregender, zerlumpter Menschen vorbeischnitt, die an den Straßenrändern lagen, die meisten von ihnen wahrscheinlich an derselben Stelle, an die sie am Morgen von der Stadtwache hingeworfen worden waren, als diese die Wege für die vergoldeten Wagen der wichtigen Händler freigemacht hatte. Sie streckten ihre zitternden, knochigen Finger bittend nach Entreri aus. Ihre Arme waren so schwach und abgemagert, dass sie sie kaum die wenigen Sekunden erhoben halten konnten, bis der herzlose Mann an ihnen vorbeigegangen war.

Wohin sollte er gehen? fragte er sich. Sein alter Auftraggeber Pascha Pook war lange tot – er war ein Opfer von Drizzts mächtiger Pantherfreundin geworden, nachdem Entreri seinen Auftrag erfüllt und Regis mitsamt dem Rubinanhänger zurückgeholt hatte. Der Meuchelmörder war nach diesem unglücklichen Zwischenfall nicht lange in der Stadt geblieben, denn schließlich hatte er Regis hergebracht und damit zum

Tod eines mächtigen Mannes beigetragen, was für Entreris Ansehen bei dessen gnadenlosen Partnern einen schweren Makel bedeutete. Er hätte die Situation wahrscheinlich relativ einfach dadurch bereinigen können, dass er seine für gewöhnlich unbezahlbaren Dienste einem anderen mächtigen Gildenmeister oder Pascha anbot, doch er hatte stattdessen die Straße gewählt. Entreri war auf Rache an Drizzt aus gewesen, nicht wegen des Todes von Pook – das kümmerte den Meuchelmörder wenig –, sondern weil er und Drizzt sich einen heftigen Kampf in der Kanalisation der Stadt geliefert hatten, einen Kampf, der nicht zu Ende geführt worden war und von dem Entreri noch immer glaubte, dass er ihn gewonnen hätte.

Als er jetzt durch die Straßen von Calimhafen ging, musste er sich fragen, welchen Ruf er hier zurückgelassen hatte. Gewiss hatten viele andere Meuchelmörder in seiner Abwesenheit schlecht von ihm gesprochen. Sie hatten sicherlich sein Versagen bei der Geschichte mit Regis übertrieben, um ihre eigene Position in der Hackordnung der Straße zu stärken.

Entreri lächelte, als er über die Tatsache – und er wusste, dass es eine Tatsache war – nachdachte, dass diese bösen Worte gegen ihn nur im Flüsterton ausgesprochen worden waren. Selbst in seiner Abwesenheit hatten jene anderen Mörder seine Vergeltung gefürchtet. Vielleicht kannte er seinen Platz in der Welt nicht mehr. Vielleicht hatte ihm Menzoberranzan einen dunklen ... nein, keinen dunklen, sondern nur einen leeren Spiegel vor Augen gehalten, aber er konnte nicht verhehlen, dass er noch immer den Respekt genoss, der ihm entgegengebracht wurde.

Respekt, den er sich möglicherweise neu verdienen musste, gemahnte er sich selbst.

Als er durch die vertrauten Straßen schritt, stiegen mehr und mehr Erinnerungen in ihm auf. Er wusste, wo sich die meisten Gildenhäuser befunden hatten, und vermutete, dass viele von ihnen noch immer dort standen und wahrscheinlich mit denselben Kumpanen gefüllt waren, die er früher gekannt hatte, sofern es keine ehrgeizige Säuberungsaktion durch die



R.A. Salvatore

Die vergessenen Welten 11

Kristall der Finsternis

DEUTSCHE ERSTAUSGABE

Taschenbuch, Broschur, 384 Seiten, 11,5 x 18,3 cm
ISBN: 978-3-442-24931-2

Blanvalet

Erscheinungstermin: Juli 2000

Mit letzten Kräften können der Dunkelelf Drizzt Do'Urden und seine Freunde einen Dämon besiegen und ihren totgeglaubten Gefährten Wulfgar befreien. Nun müssen sie noch einen fluchbeladenen Kristallsplitter zu ihrem Kleriker-Freund Cadderly bringen ... Aus den Vergessenen Welten kommt einer der in Deutschland erfolgreichsten Fantasy-Zyklen: Weit über eine halbe Million verkaufte Bücher sprechen für sich. Heiß ersehnt und dringend erbeten: Nach einer kreativen Pause schreibt der populäre Weltenschöpfer in der Tradition Tolkiens, R. A. Salvatore, die sagenhaften Abenteuer um den Dunkelelf Drizzt nun weiter fort!