

blanvalet

# RA SALVATORE

Die Legende von Drizzt

FORGOTTEN REALMS

FANTASY ADVENTURE



# DER MAGISCHE STEIN

R. A. Salvatore  
Der magische Stein  
Die Legende von Drizzt

Roman

Aus dem Englischen  
von Marita Böhm

blanvalet

Die amerikanische Originalausgabe erschien unter dem Titel  
»Forgotten Realms, Volume 3: The Halfling's Gem«  
bei Wizards of the Coast, Renton, USA.  
Zur ursprünglichen deutschen Ausgabe siehe Seite 2.

Der Inhalt dieses E-Books ist urheberrechtlich geschützt und enthält technische  
Sicherungsmaßnahmen gegen unbefugte Nutzung. Die Entfernung dieser Sicherung sowie die  
Nutzung durch unbefugte Verarbeitung, Vervielfältigung, Verbreitung oder öffentliche  
Zugänglichmachung, insbesondere in elektronischer Form, ist untersagt und kann straf- und  
zivilrechtliche Sanktionen nach sich ziehen.

Sollte diese Publikation Links auf Webseiten Dritter enthalten, so übernehmen wir für deren  
Inhalte keine Haftung, da wir uns diese nicht zu eigen machen, sondern lediglich auf deren Stand  
zum Zeitpunkt der Erstveröffentlichung verweisen.

Januar 2013 bei Blanvalet, einem Unternehmen  
der Verlagsgruppe Random House GmbH, München.  
Original title: Forgotten Realms, Volume 3: The Halfling's Gem  
© 1992 Wizards of the Coast LLC.  
FORGOTTEN REALMS, WIZARDS OF THE COAST, and their respective logos are  
trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries.  
© 2013 Wizards of the Coast LLC. Licensed by Hasbro.  
Published in the Federal Republic of Germany  
by Blanvalet Verlag, München  
Deutschsprachige Rechte bei der Verlagsgruppe Random House GmbH, München  
Umschlaggestaltung: Melanie Miklitza, Inkcraft, München,  
nach einer Originalvorlage  
Umschlagillustration: Todd Lockwood © 2007 Wizards of the Coast LLC  
HK · Herstellung: sam  
Satz: Uhl + Massopust, Aalen  
ISBN: 978-3-641-08468-4  
V002

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

Der vorliegende Roman ist bereits bei Blanvalet erschienen unter dem Titel »Die vergessenen Welten 5: Der magische Stein« und »Die vergessenen Welten 6: Der ewige Traum«. Der Blanvalet Verlag veröffentlicht mit dieser Ausgabe eine überarbeitete Fassung. Erstmals wurde die amerikanische Originalausgabe für die deutsche Ausgabe nicht in zwei Teile aufgesplittet.

#### *Autor*

R. A. Salvatore wurde 1959 in Massachusetts geboren, wo er auch heute noch lebt. Bereits sein erster Roman »Der gesprungene Kristall« machte ihn bekannt und legte den Grundstein zu seiner weltweit beliebten Reihe von Romanen um den Dunkelelf Drizzt Do'Urden. Die Fans lieben Salvatores Bücher vor allem wegen seiner plastischen Schilderungen von Kampfhandlungen und seiner farbigen Erzählweise.

Informationen über den Autor auch unter: [www.rasalvatore.com](http://www.rasalvatore.com).

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

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

**Die Legende von Drizzt:** 1. Der gesprungene Kristall (26861), 2. Die silbernen Ströme (26862), 3. Der magische Stein (26863)

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

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

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

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

**Die Legende vom Dunkelelf:** 1. Der König der Orks (26580), 2. Der Piratenkönig (26618), 3. Der König der Geister (26619)

**Niewinter:** 1. Gauntlgrym (26851), 2. Niewinter (26878)

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

Außerdem von R. A. Salvatore:

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

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

*Für meine Schwester Susan,  
die niemals erfahren wird, wie viel  
mir ihre Unterstützung in den  
letzten Jahren bedeutet hat.*



# VORWORT

DER ZAUBERER SCHAUTE unsicher auf die junge Frau hinunter. Sie stand mit dem Rücken zu ihm, und er sah ihre dicken kastanienbraunen Locken, die ihr voll und lebensprühend auf den Schultern lagen. Aber der Zauberer hatte auch schon die Traurigkeit in ihren Augen gesehen. So jung war sie, kaum älter als ein Kind, und wunderschön und unschuldig.

Und dieses wunderschöne Kind hatte ein Schwert in das Herz seiner geliebten Sydney gestoßen.

Harkle Harpell streifte die quälenden Erinnerungen an seine Liebe ab und ging den Hügel hinunter. »Ein herrlicher Tag«, sagte er fröhlich, als er die junge Frau erreichte.

»Glaubst du, dass sie es bis zum Turm geschafft haben?«, fragte Catti-brie ihn und sah unverwandt auf den südlichen Horizont.

Harkle zuckte mit den Schultern. »Falls sie noch nicht da sind, werden sie es sicher bald sein.« Er musterte Catti-brie und konnte keinen Zorn gegen sie wegen ihrer Tat verspüren. Sie hatte Sydney getötet, das stimmte wohl, aber Harkle brauchte sie nur anzusehen, um zu erkennen, dass reine Notwendigkeit und keine Böswilligkeit ihren Schwertarm geführt hatte. Und jetzt konnte er nur Mitleid mit ihr haben.

»Wie geht es dir?«, stammelte Harkle. Er war voller Bewunderung über den Mut, den sie angesichts der schrecklichen Ereignisse, die ihr und ihren Freunden widerfahren waren, bewiesen hatte.

Catti-brie drehte sich zu dem Zauberer um. Deutlich sichtbar lag eine Spur von Kummer in ihren tiefblauen Augen, aber mehr noch glühten sie von einer hartnäckigen Entschlossenheit, die jeden Eindruck von Schwäche vertrieb. Sie hatte Bruenor verloren, jenen Zwerg, der sie in ihrer frühesten Kindheit aufgenommen und wie seine eigene Tochter aufgezogen hatte. Und ihre Freunde jagten gerade jetzt in einer

verzweifelten Verfolgungsjagd durch den Süden hinter einem Meuchelmörder her.

»Wie schnell sich doch alles geändert hat«, flüsterte Harkle. Er war voller Mitgefühl für die junge Frau. Er erinnerte sich an jene Tage vor nur wenigen Wochen, als Bruenor Heldenhammer und seine kleine Gruppe auf ihrer Suche nach Mithril-Halle, der verlorenen Heimat des Zwerges, durch Langsattel gereist waren. Es war eine fröhliche Begegnung gewesen, bei der Geschichten ausgetauscht und künftige Freundschaften mit der Familie Harpell in Aussicht gestellt worden waren. Keiner von ihnen hatte geahnt, dass sie von einer zweiten Gruppe mit Catti-brie als Geisel, angeführt von einem bösen Meuchelmörder, und Harkles geliebter Sydney verfolgt worden waren. Bruenor hatte Mithril-Halle gefunden und war dort umgekommen.

Und die Magierin Sydney, die Harkle so sehr geliebt hatte, hatte bei dem Tod des Zwerges eine schlimme Rolle gespielt.

Harkle holte tief Luft, um sich zu beruhigen. »Bruenor wird gerächt werden«, gelobte er mit einer Grimasse.

Catti-brie küsste ihn auf die Wange und ging den Hügel zum Efeu-Herrenhaus hinauf. Sie hatte Verständnis für seinen Schmerz und rechnete es ihm hoch an, dass er ihr seine Hilfe bei der Verwirklichung ihres Schwures zugesagt hatte, nach Mithril-Halle zurückzukehren, um die alte Zwergenheimat für die Sippe Heldenhammer zurückzuerobern.

Aber für Harkle gab es keine andere Möglichkeit. Die Sydney, die er geliebt hatte, war eine Fassade, eine schöne Schale gewesen, unter der sich ein machthungriges, gefühlloses Ungeheuer verborgen hatte. Und er hatte in dieser Tragödie selbst auch eine Rolle gespielt, als er Sydney ahnungslos über den Verbleib von Bruenors Gruppe informierte.

Harkle beobachtete Catti-brie beim Gehen. Die Last ihrer Sorgen verlangsamte ihren Schritt. Er konnte keinen Groll gegen sie hegen – Sydney hatte ihren Tod selbst herbeigeführt, und Catti-brie war nichts anderes übrig geblieben, als ihn zu vollstrecken.

Der Zauberer richtete seinen Blick gen Süden. Auch er machte sich Sorgen um den Dunkelelf und den großen Barbaren. Erst drei Tage zuvor waren sie nach Langsattel gewankt gekommen, eine von Trauer erfüllte und erschöpfte Gruppe, die dringend der Ruhe bedurfte.

Aber es konnte keine Ruhe geben, denn der böse Meuchelmörder hatte das letzte Mitglied ihrer Gruppe, Regis, den Halbling, in seine Gewalt bekommen und war mit ihm entkommen.

So viel war in den vergangenen Wochen geschehen. Harkles heile Welt war von einer merkwürdigen Gruppe von Helden aus einem weit entfernten, verlassenen Land namens Eiswindtal und einer wunderschönen jungen Frau auf den Kopf gestellt worden. Aber ihnen konnte man keine Schuld geben.

Denn da war auch eine Lüge gewesen, seine größte Liebe.

Harkle ließ sich ins Gras fallen und beobachtete die bauschigen Wolken des Spätsommers, die ziellos am Himmel wanderten.

\* \* \*

Jenseits der Wolken, hinter denen die Sterne ewig leuchteten, schritt Guenhwyvar, die Wesenheit des Panthers, nervös auf und ab. Viele Tage waren vergangen, seitdem ihr Herr, der Dunkelelf Drizzt Do'Urden, sie zu sich auf die Materielle Ebene gerufen hatte. Guenhwyvar reagierte empfindlich auf die Onyxstatuette, durch die sie mit ihrem Herrn und der anderen Welt verbunden war. Bei der bloßen Berührung dieser Statuette konnte der Panther die Schwingungen von der fernen Ebene spüren.

Aber Guenhwyvar hatte diese Verbundenheit mit Drizzt seit geraumer Zeit nicht mehr gespürt und war jetzt unruhig, denn sie ahnte mit ihrer außerirdischen Intelligenz, dass der Dunkelelf die Statuette nicht mehr besaß. Guenhwyvar erinnerte sich an die Zeit vor Drizzt, als ein anderer Dunkelelf, ein böser Dunkelelf, ihr Herr gewesen war. Obwohl sie das

Wesen eines Tieres verkörperte, besaß Guenhwyvar Würde, eine Eigenschaft, die ihr ihr vorheriger Herr geraubt hatte.

Guenhwyvar erinnerte sich an jene Zeiten, als sie gezwungen war, zum Vergnügen ihres Herrn grausame, feige Taten gegen hilflose Gegner zu verüben.

Aber dann war Drizzt Do'Urden in den Besitz der Statuette gekommen, und alles hatte sich geändert. Er war eine Persönlichkeit mit Gewissen und Anstand, und ein aufrichtiges Band der Freundschaft und Zuneigung hatte sich zwischen Guenhwyvar und Drizzt entwickelt.

Die Katze ließ sich gegen einen sternengeschmückten Baum fallen und stieß ein leises Knurren aus. Beobachter dieser astralen Ebene hätten es wohl als resigniertes Seufzen gedeutet.

Aber die Katze hätte wohl noch tiefer geseufzt, wenn sie gewusst hätte, dass die Statuette Artemis Entreri, dem Meuchelmörder, in die Hände gefallen war.

BUCH 1  
VON DER MITTE  
AUS IN ALLE  
RICHTUNGEN

## DER ZWIELICHTTURM

»WIR HABEN MEHR als einen Tag verloren«, stöhnte der Barbar, zügelte sein Pferd und sah über die Schulter zurück. Der untere Rand der Sonne war gerade hinter dem Horizont verschwunden. »Der Vorsprung des Meuchelmörders wird immer größer!«

»Es ist aber richtig, wenn wir Harkles Rat folgen«, hielt ihm Drizzt Do'Urden, der Dunkelelf, entgegen. »Er hatte bestimmt nicht vor, uns irrezuführen.« Im verlassenden Sonnenlicht schob Drizzt die Kapuze seines schwarzen Umhangs zurück und schüttelte seine schneeweißen Locken.

Wulfgar zeigte auf einige hohe Kiefern. »Das muss das Wäldchen sein, von dem Harkle Harpell gesprochen hat«, sagte er, »aber ich sehe keinen Turm, geschweige denn Anzeichen, dass in dieser verlassenen Gegend jemals ein Gebäude gestanden hat.«

Mit seinen blauviolettten Augen, die sich in der tiefer werdenden Düsterteit besser zurechtfinden, spähte Drizzt aufmerksam umher und suchte nach einem Beweis, seinem jungen Freund widersprechen zu können. Das war bestimmt der Ort, den Harkle ihnen beschrieben hatte, denn nicht weit vor ihnen lag der kleine See, und dahinter wurden die dichten Zweige des Waldes Niewinter sichtbar. »Fass Mut!«, ermahnte er Wulfgar. »Der Zauberer hat erklärt, dass Geduld die größte Hilfe ist, um Malchors Heim zu finden. Wir sind noch nicht einmal eine Stunde hier.«

»Die Straße wird immer länger«, murmelte der Barbar. Er hatte vergessen, dass die scharfen Ohren des Dunkelelfen nie auch nur ein Wort überhörten. Drizzt wusste, dass Wulfgars Klagen nicht ganz unbegründet waren, denn nach dem Hinweis eines Bauern in Langsattel, der ihnen von einem dunklen Mann in einem langen Mantel und einem

Halbling zu Pferd erzählt hatte, hatte der Meuchelmörder zehn Tage Vorsprung und bewegte sich sehr schnell weiter.

Aber Drizzt war Entreri bereits begegnet und kannte die Größe der Herausforderung. Er brauchte so viel Unterstützung, wenn er Regis aus den Klauen dieses Mannes befreite. Nach dem Bericht des Bauern war Regis noch am Leben. Drizzt war überzeugt, dass Entreri nicht beabsichtigte, dem Halbling vor ihrer Ankunft in Calimhafen etwas anzutun.

Harkle Harpell hatte sie sicher nicht ohne guten Grund hierhergeschickt.

»Verbringen wir etwa die Nacht hier?«, fragte Wulfgar. »Wenn es nach mir ginge, würden wir zurück zur Straße reiten und dann gen Süden. Entreris Pferd trägt zwei Personen und müsste inzwischen ermüdet sein. Wir können aufholen, wenn wir die Nacht durchreiten.«

Drizzt lächelte seinen Freund beruhigend an. »Inzwischen sind sie aber durch Tiefwasser gekommen«, erklärte er. »Dort hat Entreri sicher längst neue Pferde besorgt.« Drizzt ließ das Thema auf sich beruhen und behielt die Befürchtungen, die ihn viel stärker quälten, für sich: dass sich der Meuchelmörder für den Seeweg entschieden haben könnte.

»Dann ist es ja noch törichter, überhaupt zu warten!«, wandte Wulfgar schnell ein.

Aber noch während der Barbar sprach, schnaubte sein Pferd, ein Tier aus der Züchtung der Harpells, und bewegte sich auf den kleinen See zu. Dort fuchtelte es mit den Hufen über dem Wasser in der Luft herum, als suche es Platz zum Auftreten. Einen Augenblick später versank die Sonne ganz hinter dem westlichen Horizont, und das Tageslicht wurde schwächer. Und in der magischen Düsternis des Zwilichts wurde nach und nach ein verzauberter Turm auf einer kleinen Insel im See sichtbar. Überall funkelte er wie Sternenlicht, und unzählige gewundene Turmspitzen ragten in den Nachthimmel empor. Smaragdgrün war er und wirkte auf geheimnisvolle Weise einladend, als hätten Elfen und Feen bei seiner Schöpfung mitgewirkt.

Und über dem See, direkt unter dem Huf von Wulfgars Pferd, erschien eine glänzende Brücke aus grünem Licht.

Drizt stieg von seinem Pferd. »Der Zwielichtturm«, sagte er zu Wulfgar, als wäre ihm diese Entwicklung von Anfang an klar gewesen. Mit einer schwungvollen Geste forderte er seinen Freund auf voranzureiten.

Aber Wulfgar war wie gelähmt durch das Erscheinen des Turms. Er umkrampfte die Zügel seines Pferdes, sodass sich das Tier aufbäumte und die Ohren anlegte.

»Ich dachte, du hättest deine Vorurteile gegen die Magie endlich überwunden«, sagte Drizt ironisch. Wie alle Barbaren in Eiswindtal war Wulfgar mit der Überzeugung aufgewachsen, dass Zauberer schwächliche Gauner wären und auf keinen Fall vertrauenswürdig. Für sein Volk, die stolzen Krieger der Tundra, galt als Maßstab für einen richtigen Mann die Stärke im Arm und nicht das Geschick in den schwarzen Künsten. Auf ihrer wochenlangen Reise war Drizt auch Zeuge geworden, dass Wulfgar seine Erziehung überwunden und eine Toleranz, ja sogar ein gewisses Interesse für die Praktiken der Zauberei entwickelt hatte.

Unter Anspannung seiner gewaltigen Muskeln brachte Wulfgar sein Pferd unter Kontrolle. »Habe ich auch«, antwortete er mit zusammengebissenen Zähnen. »Es sind die Harpells, die mir Sorgen bereiten.«

Drizts Lächeln wurde breiter, denn auf einmal verstand er die Ängste seines Freundes. Sogar er, der unter vielen der mächtigsten und furchterregendsten Zauberer in den ganzen Welten aufgewachsen war, hatte oft ungläubig den Kopf geschüttelt, als sie bei dieser exzentrischen Familie in Langsattel zu Gast gewesen waren. Die Harpells hatten eine einzigartige – und häufig verheerende – Betrachtungsweise der Welt, obwohl sie herzensgut waren und keine bösen Absichten hegten. Und ihre Magie entsprach völlig diesen Ansichten – die in der Regel dem gesunden Menschenverstand vollkommen widersprachen.

»Malchor unterscheidet sich aber von der Familie«, versicherte Drizzt dem Barbaren. »Er lebt nicht im Efeu-Herrenhaus und hat schon Königen im Norden als Berater zur Seite gestanden.«

»Er ist ein Harpell«, erklärte Wulfgar mit einer Endgültigkeit, der Drizzt nichts entgegenhalten konnte. Mit einem weiteren Kopfschütteln und einem tiefen Seufzer, um sich zu beruhigen, ergriff Wulfgar das Zaumzeug seines Pferdes und begann, über die Brücke zu reiten. Drizzt, der immer noch lächelte, folgte ihm schnell.

»Harpell«, brummte Wulfgar dann auch wieder, nachdem sie die Insel betreten und eine Runde um das Gebäude gemacht hatten.

Der Turm hatte keine Tür.

»Geduld«, erinnerte ihn Drizzt.

Aber sie brauchten sich nicht lange in Geduld zu üben. Einige Sekunden später hörten sie schon, dass ein Riegel zur Seite geschoben wurde und dass eine Tür knirschend geöffnet wurde. Kurz darauf trat ein Junge wie ein durchsichtiger Geist durch die grüne Steinwand und kam auf sie zu. Er war nicht einmal zehn Jahre alt.

Mit einem Knurren nahm Wulfgar Aegisfang, seinen mächtigen Kriegshammer, von der Schulter. Drizzt fasste den Barbaren am Arm, um ihm Einhalt zu gebieten, da er fürchtete, sein erschöpfter Freund könne aus reiner Enttäuschung angreifen, bevor sie etwas über die Absichten des Jungen herausgefunden hätten.

Als der Junge vor ihnen stand, konnten sie deutlich sehen, dass er aus Fleisch und Blut war und kein Geist, und Wulfgar lockerte den Griff um seine Waffe. Der Junge verbeugte sich tief vor ihnen und forderte sie durch einen Wink auf, sie sollten ihm folgen.

»Malchor?«, fragte Drizzt.

Der Junge gab keine Antwort, sondern winkte ihnen noch einmal zu und kehrte zum Turm zurück.

»Ich habe dich für älter gehalten, falls du Malchor bist«, sagte Drizzt, während er hinter dem Jungen herging.

»Was ist mit den Pferden?«, fragte Wulfgar.

Aber der Junge setzte schweigend seinen Weg fort.

Drizzt sah Wulfgar an und zuckte mit den Achseln. »Wir nehmen sie mit. Unser schweigsamer Freund kann sich dann um sie kümmern!«, entschied der Dunkelelf.

Sie kamen an eine Stelle der Mauer, die offenbar eine Täuschung war und eine Tür verbarg. Und schon standen sie in einem großen kreisförmigen Raum, in der untersten Etage des Turms. Boxen an einer Wand bestätigten, dass sie richtig entschieden hatten, als sie die Pferde mitgenommen hatten. Schnell banden sie die Tiere an und eilten weiter, um den Jungen einzuholen, der nicht langsamer geworden war und bereits eine andere Tür passiert hatte.

»Warte auf uns!«, rief Drizzt und trat durch die Tür, aber ihr Führer war schon verschwunden. Der Dunkelelf stand in einem schwach beleuchteten Korridor, der sanft anstieg und sich im Turm nach oben schlängelte. »Es gibt nur einen Weg«, erklärte er Wulfgar, der zu ihm getreten war. Sie begannen den Aufstieg.

Drizzt nahm an, dass sie eine Runde gemacht hatten und sich jetzt auf der zweiten Ebene befanden – in mindestens drei Metern Höhe –, als sie wieder auf den Jungen stießen, der neben einem düsteren, von der Turmseite abzweigenden Seitengang auf sie wartete. Aber der Junge nahm diesen Gang gar nicht, sondern stieg in dem sich windenden Hauptkorridor weiter den Turm hinauf.

Wulfgar hatte die Geduld für derartig rätselhafte Spielereien verloren. Seine einzige Sorge war, dass sich Entreri und Regis jede Sekunde weiter entfernten. Er ging an Drizzt vorbei, packte den Jungen an der Schulter und wirbelte ihn herum. »Bist du Malchor?«, fuhr er ihn an.

Der Junge wurde bei dem groben Ton des großen Mannes blass, gab aber keine Antwort.

»Lass ihn in Ruhe«, mischte sich Drizzt ein. »Er ist nicht Malchor, da bin ich mir sicher. Wir werden den Herrn des Turms schon noch früh genug finden.« Er sah auf den eingeschüchterten Jungen hinab: »Nicht wahr?«

Der Junge nickte schnell und ging weiter.

»Früh genug«, wiederholte Drizzt, um Wulfgar zu besänftigen. Kurzenschlossen überholte er den Barbaren und stellte sich zwischen ihn und ihren Führer.

»Harpell«, stöhnte Wulfgar hinter seinem Rücken.

Die Schräge wurde immer steiler, und die beiden Freunde wussten, dass sie bald die Turmspitze erreichen würden. Schließlich hielt der Junge vor einer Tür an, stieß sie auf und bedeutete ihnen, sie sollten eintreten.

Drizzt ging schnell weiter, um als Erster in den Raum zu gelangen, da er befürchtete, dass der wütende Barbar alles andere als einen angenehmen ersten Eindruck auf ihren Gastgeber, den Zauberer, machen würde.

Auf der gegenüberliegenden Seite des Zimmers saß ein großer, stämmiger Mann mit sorgfältig geschnittenen graumelierten Haaren an einem Schreibtisch. Er hatte sie offensichtlich erwartet. Die Arme hatte er vor der Brust verschränkt. Drizzt wollte gerade eine höfliche Begrüßung vorbringen, als Wulfgar in das Zimmer platzte, ihn dabei fast umwarf und direkt zum Schreibtisch marschierte.

Mit einer Hand an der Hüfte und mit der anderen Aegisfang umklammernd beäugte der Barbar den Mann einen Augenblick. »Bist du der Zauberer namens Malchor Harpell?«, herrschte Wulfgar ihn an, und seine Stimme verriet, dass er kurz vor einem Wutausbruch stand. »Und wenn nicht, wo in den neun Höllen finden wir ihn?«

Das Lachen des Mannes kam direkt aus seinem Bauch. »Natürlich«, antwortete er, sprang vom Schreibtisch auf und schlug Wulfgar fest auf die Schulter. »Ich liebe Gäste, die ihre Gefühle nicht hinter blumigen Worten verstecken!«, rief er. Er ging an dem verblüfften Barbaren vorbei auf die Tür und den Jungen zu.

»Hast du mit ihnen geredet?«, fuhr er den Jungen an.

Der Junge wurde noch bleicher als zuvor und schüttelte heftig den Kopf.

»Kein einziges Wort?«, schrie Malchor.

Der Junge zitterte sichtlich und schüttelte wieder den Kopf.

»Er hat kein ...«, begann Drizzt, aber Malchor unterbrach ihn mit einer Handbewegung.

»Wenn ich herausfinde, dass du nur eine einzige Silbe ausgestoßen hast ...«, drohte er ihm. Er drehte sich um und tat einen Schritt in den Raum hinein. Als er glaubte, dass sich der Junge ein wenig entspannt haben könnte, wirbelte er wieder zu ihm herum, sodass dieser fast in die Luft sprang.

»Warum stehst du immer noch da?«, fuhr Malchor ihn an.  
»Verschwinde!«

Die Tür schlug zu, noch bevor der Zauberer seinen Befehl ganz ausgesprochen hatte. Wieder lachte Malchor, und die Anspannung wich aus seinen Muskeln, während er zu seinem Schreibtisch zurückging. Drizzt trat neben Wulfgar, und die beiden sahen sich verwundert an.

»Lass uns hier verschwinden«, sagte Wulfgar zu Drizzt, und der Dunkelelf konnte erkennen, wie heftig sein Freund mit dem Wunsch rang, über den Schreibtisch zu springen und den arroganten Zauberer auf der Stelle zu erwürgen.

Zwar teilte Drizzt diese Gefühle, aber er wusste auch, dass sich alles, was mit dem Turm und seinen Bewohnern zusammenhing, zu gegebener Zeit aufklären würde. »Wir grüßen dich, Malchor Harpell«, begann er, und seine blauvioletten Augen bohrten sich in die des Mannes. »Aber dein Verhalten stimmt nicht mit der Beschreibung überein, die wir von deinem Vetter Harkle erhalten haben.«

»Ich versichere dir, dass ich genau so bin, wie Harkle es euch erzählt hat«, erwiderte Malchor ruhig. »Und auch ich grüße euch, Drizzt Do'Urden und Wulfgar, Sohn von Beornegar. Selten empfangen ich solche hohen Gäste in meinem bescheidenen Turm.« Er verbeugte sich tief vor ihnen, um seine freundliche und gewandte – wenn auch unzutreffende – Begrüßung abzuschließen.

»Der Junge hat nichts verkehrt gemacht«, fauchte Wulfgar ihn an.

»Nein, er hat sich großartig verhalten«, stimmte Malchor zu. »Ah, du machst dir Sorgen um ihn?« Der Magier taxierte den großen Barbaren,

dessen Muskeln noch immer vor Wut angespannt waren. »Ich versichere dir, dass der Junge hier gut behandelt wird.«

»Davon habe ich nichts gesehen«, gab Wulfgar zurück.

»Er strebt danach, ein Zauberer zu werden«, erklärte Malchor, den Wulfgars finsterer Blick keineswegs verstimmte. »Sein Vater ist ein reicher und einflussreicher Landbesitzer und hat mich gebeten, den Jungen in die Lehre zu nehmen. Er zeigt Begabung, einen scharfen Verstand und große Liebe für die Künste. Aber du musst auch verstehen, Wulfgar, dass sich die Zauberei nicht so sehr von deinem Handwerk unterscheidet.«

Mit einem Grinsen zeigte Wulfgar, dass er anders darüber dachte.

»Disziplin«, fuhr Malchor unbeirrt fort. »Was wir in unserem Leben auch anstellen, Disziplin und Kontrolle über unsere Handlungen bestimmen letztendlich über Erfolg und Misserfolg. Der Junge strebt hoch und hat Anzeichen von Kraft, die er noch nicht verstehen und beherrschen kann. Aber wenn er seine Gedanken nicht einen einzigen Monat lang für sich behalten kann, dann bin ich nicht bereit, einige Jahre meiner Zeit an ihn zu verschwenden. Dein Gefährte wird das verstehen.«

Wulfgar sah Drizzt an, der entspannt neben ihm stand.

»Ich verstehe das«, erklärte Drizzt und wandte sich an Wulfgar. »Der Junge macht hier bei Malchor eine Probezeit durch. Es ist eine Prüfung seiner Fähigkeit, Befehle zu befolgen, und gleichzeitig wird die Tiefe seiner Wünsche ergründet.«

»Ist mir verziehen?«, fragte der Zauberer sie.

»Es ist nicht wichtig«, knurrte Wulfgar. »Wir sind nicht hier, um die Schlachten eines Jungen auszutragen.«

»Natürlich«, erwiderte Malchor. »Eure Angelegenheit ist dringlich. Harkle erzählte mir davon. Geht nach unten zu den Ställen und erfrischt euch. Der Junge kümmert sich um das Abendessen. Er wird euch rufen, wenn es Zeit zum Essen ist.«

»Hat er einen Namen?«, fragte Wulfgar mit unverhohlenem Spott.

»Keinen, den er sich schon selbst verdient hätte«, antwortete Malchor schroff.

Obwohl er es kaum erwarten konnte, ihre Reise fortzusetzen, konnte Wulfgar dem prächtigen Mahl bei Malchor Harpell nicht widerstehen. Drizzt und er taten sich daran gütlich, weil sie wussten, dass sie mit aller Wahrscheinlichkeit in der nächsten Zeit so etwas Gutes nicht mehr bekommen würden.

»Ihr solltet die Nacht hier verbringen«, lud Malchor sie nach dem Essen ein. »Ein weiches Bett wird euch guttun«, argumentierte er, als er Wulfgars verärgerten Blick auffing. »Und ich verspreche euch einen frühen Aufbruch.«

»Wir werden bleiben, vielen Dank«, erwiderte Drizzt. »Sicherlich wird uns eine Nacht im Turm besser bekommen als auf dem harten Boden draußen.«

»Ausgezeichnet«, sagte Malchor. »Dann kommt jetzt! Ich habe einige Gegenstände, die bei eurer Suche nützlich sein können.« Er führte sie aus dem Zimmer und den Korridor hinunter zu den unteren Ebenen des Turms und erzählte ihnen dabei von der Entstehung und den Besonderheiten des Gebäudes. Schließlich bogen sie in einen der düsteren Nebengänge ein und passierten eine schwere Tür.

Drizzt und Wulfgar mussten am Eingang einen langen Augenblick innehalten, um den wundersamen Anblick zu verarbeiten, der sich ihnen bot, denn sie standen in Malchors Museum, einer Sammlung von den schönsten Stücken, die der Magier während der vielen Jahre seiner Reisen gefunden hatte, teilweise magischen Gegenständen. Schwerter und polierte Rüstungen, ein glänzender Mithrilschild und die Krone eines vor langer Zeit verstorbenen Königs waren da zu sehen, uralte Wandteppiche schmückten die Wände, und in einer Vitrine leuchteten Edelsteine und Juwelen von unschätzbarem Wert im flackernden Schein der Fackeln, die in diesem Raum brannten.

Malchor war zu einem kleinen Schrank in einer Ecke des Raums gegangen, und als Wulfgar und Drizzt wieder zu ihm hinübersahen, saß er auf diesem Schrank und jonglierte lässig mit drei Hufeisen. Während sie ihm zusahen, fügte er ein viertes hinzu und führte es mühelos in das Auf und Ab der Bewegungen ein.

»Ich habe sie mit einem Zauber belegt, damit eure Pferde schneller laufen als jedes Tier im ganzen Land«, erklärte er. »Zwar nur für kurze Zeit, aber lange genug, dass ihr Tiefwasser erreichen könnt. Schon dafür hat sich die Verzögerung durch euren Besuch gelohnt.«

»Zwei Eisen für ein Pferd?«, fragte Wulfgar, der von seinem Misstrauen nicht ablassen konnte.

»Das würde nicht reichen.« Malchor kam ihm entgegen. Er war mit dem erschöpften jungen Barbaren nachsichtig. »Falls du nicht wünschst, dass sich dein Pferd aufbäumt und wie ein Mensch läuft!« Er lachte, aber der finstere Blick verschwand immer noch nicht aus Wulfgars Gesicht.

»Mach dir keine Sorgen«, beschwichtigte ihn Malchor und räusperte sich, als er sah, dass sein Scherz misslungen war. »Ich habe noch ein Paar.« Er beäugte Drizzt. »Ich habe gehört, dass nur wenige so geschickt sind wie die Dunkelelfen. Und außerdem habe ich von allen, die Drizzt Do'Urden im Kampf und im Spiel erlebt haben, gehört, dass er selbst nach den Maßstäben seiner Rasse hervorragend ist.« Ohne den Rhythmus seines Jonglierens zu unterbrechen, warf er Drizzt ein Hufeisen zu.

Drizzt fing es mit Leichtigkeit auf und warf es in der gleichen Bewegung in die Luft. Dann kamen noch das zweite und schließlich das dritte Hufeisen, und Drizzt brachte sie mühelos in Bewegung, ohne je die Augen von Malchor abzuwenden.

Das vierte Eisen flog niedriger heran, und Drizzt musste sich bücken, um es aufzufangen. Aber er war der Aufgabe gewachsen und verfehlte keinen Fang oder Wurf, als er auch dieses Hufeisen in sein Jonglieren einfügte.

Wulfgar sah neugierig zu und fragte sich, welche Beweggründe den Zauberer wohl veranlasst haben konnten, den Dunkelelf auf die Probe zu stellen.

Malchor langte in den Schrank und holte einen zweiten Satz Hufeisen hervor. »Ein fünftes«, warnte er und warf es Drizzt zu. Der Dunkelelf blieb unbeeindruckt, fing das Eisen geschickt auf und reihte es in die Abfolge ein.

»Disziplin«, sagte Malchor mit Nachdruck, und diese Bemerkung war auf Wulfgar gemünzt. »Zeig es mir, Dunkelelf!«, verlangte er und warf Drizzt hintereinander das sechste, siebte und achte Eisen zu.

Voller Entschlossenheit, sich der Herausforderung zu stellen, verzog Drizzt das Gesicht, als sie auf ihn zuflogen. Die Bewegungen seiner Hände waren nur noch verschwommen zu erkennen, als er alle acht Hufeisen blitzschnell in die Luft warf und wieder auffing. Als er sich an einen bequemen Rhythmus gewöhnt hatte, begann er schließlich, das Spiel des Magiers zu durchschauen.

Malchor ging zu Wulfgar hinüber und schlug ihm wieder auf die Schulter. »Disziplin«, wiederholte er. »Schau ihn dir an, junger Krieger; denn dein dunkelhäutiger Freund beherrscht seine Bewegungen wahrhaftig meisterhaft und ist somit ein Meister seines Faches. Du verstehst es noch nicht, aber wir zwei unterscheiden uns nicht so sehr voneinander.« Er sah Wulfgar in die Augen. »Wir drei unterscheiden uns nicht so sehr voneinander. Verschiedene Methoden, das mag sein. Aber zum gleichen Zweck!«

Von seinem Spiel ermüdet fing Drizzt die Hufeisen nacheinander und streifte sie sich über den Unterarm, wobei er Malchor die ganze Zeit anerkennend musterte. Als der Dunkelelf sah, wie sein junger Freund nachdenklich die Schultern hängen ließ, war er sich nicht sicher, welches das größere Geschenk war, die verzauberten Hufeisen oder die Lektion.

»Aber genug davon«, sagte Malchor abrupt und setzte sich in Bewegung. Er ging zu einer Sammlung von Schwertern und anderen Waffen hinüber, die an einer der Wände hingen.

»Mir ist aufgefallen, dass eine deiner Scheiden leer ist«, sagte er zu Drizzt. Malchor zog einen wunderschön geschmiedeten Krummsäbel aus seiner Halterung. »Ich denke, der hier wird vorzüglich hineinpassen.«

Kaum hatte Drizzt die Waffe von dem Zauberer erhalten, als er ihre Kraft spürte und die Sorgfalt, mit der sie gearbeitet war, und ihr vollkommenes Gleichgewicht. Ein sternenförmiger blauer Saphir glitzerte an ihrem Knauf.

»Sein Name ist Blaues Licht«, erklärte Malchor. »Er wurde in einem vergangenen Zeitalter von Elfen geschmiedet.«

»Blaues Licht«, wiederholte Drizzt. Augenblicklich glomm ein bläuliches Licht an der Klinge der Waffe auf. Drizzt spürte eine plötzliche Spannung und hatte das Gefühl, dass die Schneide des Säbels schärfer geworden war. Er schwang ihn einige Male, und jede Bewegung zog einen blauen Lichtstreifen hinter sich her. Wie leicht er zu führen war, wie leicht würde er einen Feind niederschlagen! Drizzt steckte ihn ehrfürchtig ein.

»Er wurde mit der magischen Kraft geschmiedet, die allen oberirdischen Elfen teuer ist«, erklärte Malchor weiter. »Mit der Kraft der Sterne und des Mondes und ihrer geheimnisvollen Seelen. Du verdienst sie, Drizzt Do'Urden, und sie wird dir gut dienen.«

Drizzt fielen zu dieser Auszeichnung keine Worte ein, aber Wulfgar, gerührt über die Ehre, die Malchor seinem oft schlecht behandelten Freund erwies, sprach für ihn. »Wir danken dir, Malchor Harpell«, sagte er und hielt den Spott zurück, den er noch kurz zuvor gezeigt hatte. Er verneigte sich tief.

»Bleib deinem Herzen treu, Wulfgar, Sohn von Beornegar«, gab Malchor ihm zur Antwort. »Stolz kann ein nützliches Werkzeug sein, aber er kann dir auch die Augen vor den Wahrheiten um dich herum verschließen. Geht jetzt und ruht euch aus. Ich werde euch früh wecken und euch den Weg weisen.«

Drizzt saß aufrecht in seinem Bett und beobachtete Wulfgar, der neben ihm eingeschlafen war. Drizzt machte sich Sorgen um seinen Freund, der so weit entfernt von der leeren Tundra war, die bisher sein Zuhause gewesen war. Auf ihrer Suche nach Mithril-Halle hatten sie den Norden zur Hälfte durchquert und um jede Meile kämpfen müssen. Und kaum hatten sie ihr Ziel erreicht, als die Strapazen erst recht begonnen hatten, denn auf dem Weg durch die uralte Zwergenanlage waren sie in immer neue Kämpfe verstrickt worden. Dort hatte Wulfgar seinen Mentor und Drizzt seinen besten Freund verloren. Danach hatten sie sich nach Langsattel geschleppt, denn sie hatten eine lange Ruhepause dringend nötig gehabt.

Aber die Wirklichkeit hatte ihnen keine Ruhepause gegönnt. Regis war in Entreris Klauen geraten, und Drizzt und Wulfgar waren die einzige Hoffnung für den Halbling. In Langsattel hatten sie zwar das Ende einer Straße erreicht, waren aber gleichzeitig auf den Anfang einer noch längeren gestoßen.

Drizzt konnte mit seiner Erschöpfung umgehen, aber Wulfgar schien in Schwermut verfallen zu sein und bewegte sich stets am Rande der Gefahr. Er war ein junger Mann, zum ersten Mal in seinem Leben außerhalb von Eiswindtal – dem Land, das bisher sein Zuhause gewesen war. Jetzt lag der Tundrastreifen, wo der Wind ewig heulte, weit entfernt im Norden. Er hatte ihn einst beschützt.

Und Calimhafen lag noch weiter entfernt im Süden.

Drizzt legte sich auf sein Kissen zurück und erinnerte sich daran, dass es Wulfgars Entscheidung gewesen war mitzukommen. Drizzt hätte ihn nicht aufhalten können, selbst wenn er es versucht hätte.

Der Dunkelelf schloss die Augen. Das Beste, was er für sich und Wulfgar tun konnte, war, dass er schlief, damit er auf alles, was die kommende Dämmerung zu bieten hatte, vorbereitet war.

Malchors Schüler weckte sie, ohne ein Wort zu sprechen, einige Stunden später und führte sie in das Esszimmer, wo der Zauberer sie erwartete.

Dort wurde ihnen ein hervorragendes Frühstück aufgetischt.

»Wie mein Vetter mir erzählte, liegt euer Ziel im Süden«, sagte Malchor. »Ihr seid also hinter einem Mann her, der euren Freund, diesen Halbling Regis, gefangen hält.«

»Sein Name ist Entreri«, erklärte Drizzt, »und er wird schwer einzuholen sein, so wie ich ihn einschätze. Er bewegt sich äußerst schnell nach Calimhafen.«

»Eine Schwierigkeit ist auch«, warf Wulfgar ein, »dass wir bisher davon ausgehen konnten, dass er sich auf der Straße bewegt.« Er sprach zwar Malchor an, aber Drizzt wusste, dass seine Worte für ihn bestimmt waren. »Jetzt können wir nur hoffen, dass er nicht inzwischen eine andere Richtung eingeschlagen hat.«

»Er hat aus seiner Reiseroute kein Geheimnis gemacht«, wandte Drizzt ein. »Er war auf dem Weg an die Küste, nach Tiefwasser. Von dort ist er vielleicht schon weitergereist.«

»Dann hat er ein Schiff genommen«, schloss Malchor.

Wulfgar verschluckte sich fast an seinem Essen. An diese Möglichkeit hatte er noch nicht gedacht.

»Genau das befürchte ich auch«, sagte Drizzt. »Und ich habe mir überlegt, dass wir seinem Beispiel folgen sollten.«

»Das wird eine gefährliche und teuer erkaufte Fahrt«, meinte Malchor. »Die Piraten sammeln sich für die letzten Schiffe gen Süden, denn der Sommer nähert sich dem Ende, und wenn einer nicht die angemessenen Vereinbarungen getroffen hat ...« Er ließ die Worte unheilvoll im Raum stehen.

»Aber euch bleibt gar nichts anderes übrig«, fuhr der Zauberer fort. »Ein Pferd kann mit der Geschwindigkeit eines Segelschiffs nicht mithalten, und die Seeroute ist außerdem kürzer als der Landweg. Ich rate euch also, ein Schiff zu nehmen. Vielleicht kann ich Absprachen treffen, um eure Weiterfahrt zu beschleunigen. Mein Schüler hat bereits die verzauberten Hufeisen an euren Pferden angebracht, und mit ihrer Hilfe werdet ihr den Hafen in nur wenigen Tagen erreichen.«

»Und wie lange werden wir mit dem Schiff unterwegs sein?«, fragte Wulfgar, der es nicht fassen konnte, dass Drizzt den Vorschlag des Zauberers befolgen wollte.

»Dein junger Freund weiß nicht, welche Entfernungen ihr auf dieser Reise zurücklegen müsst«, sagte Malchor zu Drizzt. Der Zauberer legte seine Gabel auf den Tisch und daneben eine zweite, nur einige Zentimeter von der ersten entfernt. »Hier ist Eiswindtal«, erklärte er Wulfgar und zeigte auf die erste Gabel. »Und diese zweite hier ist der Zwielichtturm, in dem du gerade sitzt. Dazwischen liegen ungefähr vierhundert Meilen.«

Er warf Drizzt eine dritte Gabel zu, der sie vor sich hinlegte. Diese lag etwa einen Meter von der Gabel entfernt, die ihren jetzigen Standort darstellte.

»Die Reise, die du hinter dir hast, müsstest du fünfmal zurücklegen, damit sie dem Weg, der vor dir liegt, entspricht«, sagte Malchor zu Wulfgar, »denn diese dritte Gabel ist Calimhafen. Es ist zweitausend Meilen entfernt, und der Weg dorthin führt durch mehrere Königreiche im Süden.«

»Dann sind wir geschlagen«, stöhnte Wulfgar. Er war unfähig, diese Entfernung zu begreifen.

»Keineswegs«, widersprach Malchor, »denn ihr werdet vom Nordwind angetrieben werden und mit vollen Segeln fahren und die ersten Schneefälle des Winters schlagen können. Ihr werdet Land und Leute im Süden gefälliger finden.«

»Das werden wir sehen«, sagte der Dunkelelf, und seine Stimme klang nicht gerade überzeugt. Drizzt gegenüber hatten Menschen immer Schwierigkeiten, gefällig zu sein.

»Ja«, stimmte Malchor zu, der ebenfalls die Schwierigkeiten kannte, auf die ein Dunkelelf bei den oberirdischen Bewohnern der Welt mit Sicherheit stoßen würde. »Aber ich habe noch ein Geschenk für euch: Diese Karte führt euch zu einem Schatz, den ihr noch heute erobern könnt.«

»Eine weitere Verzögerung«, stellte Wulfgar fest.

»Ein kleiner Preis«, beschwichtigte ihn Malchor, »und dieser kurze Ausflug wird euch viele Tage im bevölkerten Süden ersparen, wo sich ein Dunkelelf sonst nur in der Nacht bewegen kann. Dessen bin ich mir sicher.«

Drizzt war fasziniert davon, dass Malchor sein Problem so gut verstand und offensichtlich sogar einen Ausweg wusste. Drizzt würde im Süden nirgendwo willkommen sein. Städte, die dem verruchten Entreri freien Einlass gewährten, würden ihn allein bei dem Versuch, die Stadttore zu durchschreiten, in Ketten legen, denn die Dunkelelfen hatten vor langer Zeit den Ruf erworben, grundlegend böse und unaussprechlich schändlich zu sein. Nur wenige Bewohner der Welten vermochten schnell zu erkennen, dass Drizzt Do'Urden die Ausnahme von der Regel bildete.

»Folgt diesem düsteren Pfad, dann stoßt ihr etwas westlich von hier im Wald Niewinter auf ein Ungeheuer in einer Höhle aus Bäumen. Die ortsansässigen Bauern nennen es Agatha«, erklärte Malchor. »Soviel ich weiß, war sie einst eine Elfe und eine gute Magierin aus eigenem Recht. Aber nach den Legenden hat dieses erbärmliche Wesen den Tod überlebt und nennt die Nacht seine Zeit.«

Drizzt kannte die unheimlichen Legenden von derartigen Kreaturen und auch ihren Namen. »Eine Todesfee?«, fragte er.

Malchor nickte. »Zu ihrer Höhle solltest du gehen, falls du genügend Mut aufbringst, denn die Todesfee hat sich einen beachtlichen Schatz zugelegt. Darunter auch einen Gegenstand, der sich für dich von unschätzbarem Wert erweisen kann, Drizzt Do'Urden.«

Malchor sah, dass er die volle Aufmerksamkeit des Dunkelelfen gewonnen hatte. Drizzt beugte sich über den Tisch und lauschte gebannt auf jedes seiner Worte.

»Eine Maske«, führte der Magier aus. »Eine magische Maske, die es dir erlaubt, deine Herkunft zu verbergen, sodass du dich frei bewegen kannst. Als hellhäutiger Elf oder als Mensch – wie es dir genehm ist.«

Drizzt sackte in sich zusammen. Er fühlte sich entmutigt und in seiner Seele bedroht.

»Ich verstehe dein Zaudern«, erklärte Malchor. »Es ist nicht leicht, sich vor jenen verbergen zu müssen, die dich ungerechterweise beschuldigen, und sie obendrein auf diese Weise in ihren falschen Einschätzungen bestätigen zu müssen. Aber denke an deinen gefangenen Freund und wisse, dass ich dir diesen Vorschlag nur seinetwegen unterbreite. Du könntest durch den Süden ziehen, so wie du bist, Dunkelelf, aber nicht ungehindert.«

Wulfgar biss sich auf die Lippe und schwieg. Er wusste, dass Drizzt diese Entscheidung ganz allein treffen musste. Und er wusste auch, dass seine Sorgen um weitere Verzögerungen bei einer so persönlichen Angelegenheit kein Gewicht hatten.

»Wir werden diese Höhle im Wald aufsuchen«, entschied Drizzt schließlich, »und ich werde diese Maske tragen, wenn es nötig ist.« Er sah Wulfgar an. »Unser vorrangiges Anliegen muss Regis sein.«

\* \* \*

Drizzt und Wulfgar saßen auf ihren Pferden vor dem Zwielichtturm. Malchor stand neben ihnen.

»Hütet euch vor diesem Wesen«, warnte Malchor sie, während er Drizzt die Karte zur Höhle der Todesfee und eine andere für ihre Weiterreise in den fernen Süden reichte. »Ihre Berührung ist tödlich kalt, und in den Legenden heißt es, dass man stirbt, wenn man ihre Totenklage hört.«

»Ihre Totenklage?«, fragte Wulfgar.

»Ein unterirdisches Jammern, das für sterbliche Ohren zu schrecklich ist, um es ertragen zu können. Seid auf der Hut!«

»Das werden wir«, versicherte ihm Drizzt.

»Wir werden die Gastfreundschaft und die Geschenke von Malchor Harpell nicht vergessen«, fügte Wulfgar hinzu.

»Und hoffentlich auch nicht meine Lektion«, erwiderte der Zauberer mit einem Zwinkern, mit dem er Wulfgar ein verlegenes Lächeln entlocken konnte.

Drizzt war erfreut, dass sein Freund seine Verdrießlichkeit zumindest ein wenig abgelegt hatte.

Die Dämmerung brach an, und mit ihr verblasste der Turm.

»Der Turm ist verschwunden, aber der Zauberer ist geblieben«, murmelte Wulfgar.

»Der Turm ist verschwunden, aber der Eingang ist geblieben«, verbesserte Malchor ihn. Er trat ein paar Schritte vor und streckte seinen Arm aus. Seine Hand war nicht mehr zu sehen.

Wulfgar zuckte verwirrt zusammen.

»Für jene, die wissen, wie er zu finden ist«, fügte Malchor hinzu. »Für jene, die ihren Geist für das Eigentümliche der Magie geschärft haben.« Er trat durch das extradimensionale Tor und war außer Sicht, aber seine Stimme erreichte sie zum letzten Mal. »Disziplin!«, rief er, und Wulfgar wusste, dass Malchors letzte Worte ihm galten.

Drizzt setzte sein Pferd mit einem Schenkeldruck in Bewegung und rollte die Karte auf, während er sich auf den Weg machte. »Harpell?«, fragte er über die Schulter und äffte Wulfgars spöttischen Ton aus der vergangenen Nacht nach.

»Wenn nur alle Harpells wie Malchor wären«, erwiderte Wulfgar. Er saß da und starrte auf die Leere, wo zuvor der Zwielturm gestanden hatte. Ihm war bewusst, dass der Zauberer ihm zwei wertvolle Lektionen in einer einzigen Nacht erteilt hatte: eine über Vorurteile und die andere über Demut.

\* \* \*

Aus der verborgenen Dimension seines Turms beobachtete Malchor ihren Aufbruch. Er hätte sich ihnen gern angeschlossen, um auf der Straße des Abenteurers zu reisen, so wie er es häufig in seiner Jugend

getan hatte. Harkle hatte den Charakter dieser beiden sehr zutreffend beschrieben und richtig gehandelt, als er ihn bat, den beiden zu helfen.

Der Zauberer lehnte sich gegen die Tür seines Turms. Ach ja, seine Zeit der Abenteuer, die Zeit, in der er das Kreuz der Gerechtigkeit auf seinen Schultern getragen hatte, verblasste immer mehr.

Aber Malchor fasste angesichts der Ereignisse des vergangenen Tages wieder Mut. Wenn der Dunkelfelf und sein Barbarenfreund ein Zeichen waren, dann hatte er zumindest dazu beigetragen, die Fackel an fähige Hände weiterzureichen.