

RAYMOND FEIST
JOEL ROSENBERG
Die Legenden von Midkemia 2

Raymond Feist wurde 1945 in Los Angeles geboren und lebt in San Diego. Über lange Jahre hat er Spiele entwickelt. Aus dieser Tätigkeit entstand auch die fantastische Welt Midkemia seiner Romane. Die in den Achtzigerjahren begonnene Saga ist bereits ein Klassiker des Fantasy-Genres, und Feist gilt als einer der wichtigsten Vertreter der Fantasy in der Tradition Tolkiens. – Joel Rosenberg (geb. 1954) ist ein renommierter Fantasy-Autor, zu dessen bekanntesten Werken der »Die-Hüter-der-Flamme«-Zyklus gehört.

Der Midkemia-Zyklus beginnt mit dem Traum der beiden Jungen Pug und Tomas von Ruhm und Ehre. Als Midkemia von Invasoren aus Kelewan angegriffen wird, werden sie in den gewaltigen »Spaltkrieg« hineingezogen. Zeitgleich zur »Midkemia-Saga« ist die »Kelewan-Saga« angeordnet: In ihr werden die Geschehnisse auf der Gegenseite während des Spaltkriegs geschildert. Chronologisch folgen dann die Romane der »Kronдор-Saga«, bevor Midkemia in der »Schlangenkrieg-Saga« von einer weiteren Invasion heimgesucht wird: Die Flotte der Smaragdkönigin kommt übers Meer, und ihre Armee überzieht das Land mit Krieg. Die »Legenden von Midkemia« führen dann wieder in die Zeit des Spaltkriegs zurück.

Aus dem Midkemia-Zyklus bereits erschienen:

DIE MIDKEMIA-SAGA: 1. **Der Lehrling des Magiers** (24616), 2. **Der verwaiste Thron** (24617), 3. **Die Gilde des Todes** (24618), 4. **Dunkel über Sethanon** (24611), 5. **Gefährten des Blutes** (24650), 6. **Des Königs Freibeuter** (24651)

DIE KRONDOR-SAGA: 1. **Die Verschwörung der Magier** (24914), 2. **Im Labyrinth der Schatten** (24915), 3. **Die Tränen der Götter** (24916)

DIE KELEWAN-SAGA: 1. **Die Auserwählte** (24748), 2. **Die Stunde der Wahrheit** (24749), 3. **Der Sklave von Midkemia** (24750), 4. **Zeit des Aufbruchs** (24751), 5. **Die Schwarzen Roben** (24752), 6. **Tag der Entscheidung** (24753)

DIE SCHLANGENKRIEG-SAGA: 1. **Die Blutroten Adler** (24666), 2. **Die Smaragdkönigin** (24667), 3. **Die Händler von Kronдор** (24668), 4. **Die Fehde von Kronдор** (24784), 5. **Die Rückkehr des Schwarzen Zauberers** (24785), 6. **Der Zorn des Dämonen** (24786), 7. **Die zersprungene Krone** (24787), 8. **Der Schatten der Schwarzen Königin** (24788)

DIE LEGENDEN VON MIDKEMIA: 1. **Die Brücke** (24190), 2. **Die drei Krieger** (24236)

Weitere Bände sind in Vorbereitung.

Raymond Feist
& Joel Rosenberg

Die
drei Krieger

Die Legenden
von Midkemia 2

Ins Deutsche übertragen
von Regina Winter

BLANVALET

Die Originalausgabe erschien unter dem Titel
»Murder in LaMut. Legends of the Riftwar (vol 2)«
bei Voyager/HarperCollins Publishers, London.

Umwelthinweis:

Alle bedruckten Materialien dieses Taschenbuches
sind chlorfrei und umweltschonend.

Blanvalet Taschenbücher erscheinen im Goldmann Verlag,
einem Unternehmen der Verlagsgruppe Random House GmbH.

Deutsche Erstveröffentlichung 7/2003
Copyright © der Originalausgabe 2002 by
Raymond E. Feist & Joel Rosenberg
Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 2003
by Wilhelm Goldmann Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH
Umschlaggestaltung: Design Team München
Umschlagillustration: Agt. Schlück/Beekman
Satz: deutsch-türkischer fotosatz, Berlin
Druck: Elsnerdruck, Berlin
Titelnummer: 24236
Redaktion: Alexander Groß
V. B. · Herstellung: Peter Papenbrok
Printed in Germany
ISBN 978-3-442-24236-3
www.blanvalet-verlag.de

1 3 5 7 9 10 8 6 4 2

Danksagungen

Ich möchte Felicia, Judy und Rachel danken, aus den offensichtlichen Gründen, und außerdem danke ich Ray, weil er mir erlaubt hat, ein paar von meinen eigenen Spielsachen mit in seinen Hinterhof zu bringen.

Joel Rosenberg

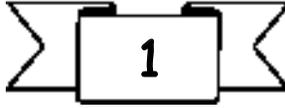
Wie immer stehe ich tief in der Schuld jener, die Midkemia entworfen haben, und danke ihnen ein weiteres Mal.

Ich möchte auch allen danken, die mir in den letzten beiden Jahren geholfen haben weiterzumachen – ihr wisst schon, wer gemeint ist.

Und ich danke Joel dafür, dass er drei meiner Lieblingsfiguren aus seinem Universum geklont und sie in meins transplantiert hat. Sie sind nicht gerade die drei Musketiere, aber drei der unterhaltsamsten Schurken, über die man eine Geschichte erzählen kann.

Raymond E. Feist

*Für Fritz Leiber und
Donald E. Westlake*



Nacht

Es war eine dunkle, stürmische Nacht.

Doch das störte Durine nicht.

Nicht, dass ihn die Göttin Killian, die für das Wetter zuständig war, nach seiner Meinung gefragt hätte. Das taten auch die anderen Götter nicht, ebenso wenig wie die Menschen.

In seinen mehr als zwanzig Jahren Soldatenleben – sowohl lehensgebunden als auch als Söldner – und auch in den Tagen, bevor er zu Klinge und Bogen gegriffen hatte, war es so gut wie nie vorgekommen, dass maßgebliche Leute Durine nach seiner Meinung fragten, bevor sie ihre Entscheidungen trafen.

Auch das störte ihn nicht. Das Gute am Soldatenleben war, dass man sich auf die kleinen, aber wichtigen Entscheidungen konzentrieren konnte, zum Beispiel, in wen man sein Schwert als Nächstes steckte – die großen Entscheidungen konnte man getrost anderen überlassen.

Und es hätte schließlich auch keinen Zweck gehabt, sich zu beschweren – davon würde es nicht wärmer werden, der Schneeregen würde nicht aufhören, und kein Gejammer der Welt hätte das Eis davon abgehalten, an Durines immer schwerer werdendem Segeltuchumhang zu kleben, während er halb blind die schlammige Straße entlangstapfte.

Schlamm.

Schlamm schien zu LaMut zu gehören wie Salz zum Fisch.

Aber auch das störte Durine nicht besonders. Durch diesen

halb gefrorenen Schlamm zu stapfen gehörte eben zum Handwerk, und hier war es wenigstens nur Schneematsch und nicht jene grausige Art von Schlamm, die entstand, wenn sich Erde mit dem Blut und der Scheiße sterbender Männer mischte. Der Anblick und besonders der Gestank von dieser Art Schlamm bewirkte manchmal, dass sogar Durine schlecht wurde, und dabei hatte er schon mehr als genug davon gesehen.

Was ihm überhaupt nicht passte, war die Kälte. Es war immer noch viel zu kalt. An den Zehen spürte er die Kälte und die Schmerzen schon nicht mehr, und das war kein gutes Zeichen.

Die Ortsansässigen sprachen vom Tauwetter wie von etwas, das sie nun, da der Winter mehr als zur Hälfte vorüber war, beinahe jeden Tag erwarteten. Durine blickte auf in den Schneeregen, der ihm ins Gesicht fiel, und kam zu dem Schluss, dass es sich dabei um eine seltsame Art von Tauwetter handelte. Für seine Verhältnisse fiel da viel zu viel von diesem halb gefrorenen Zeug vom Himmel, als dass man von einem vernünftigen Tauwetter sprechen könnte. Gut, vor diesem letzten Schnee war der Himmel drei Tage lang klar gewesen, aber an der Luft hatte sich nichts geändert; es war immer noch viel zu feucht und viel zu kalt.

Vielleicht auch zu kalt zum Kämpfen?

Na ja, im Hinblick auf die Käfer und die Tsuranis war das vielleicht gar nicht so übel. Sie hatten im Norden gegen Tsuranis, Goblins und Käfer gekämpft, und nun sah es so aus, als wären ihnen zumindest hier die Tsuranis, Goblins und Käfer ausgegangen, und sobald es warm genug war, würde man Durine und die anderen bezahlen und wegschicken.

Wenn er bis dahin noch ein paar Wochen Dienst in der Kaserne leisten musste, war das weiter kein Problem. Solange sie hier festsäßen, war Durine Kasernendienst lieber, als gleich ausbezahlt zu werden und sein eigenes Geld für Unterbringung und Verpflegung ausgeben zu müssen. Was konnte man mehr verlangen, als dass der Graf für alles außer Alkohol und Frauen bezahlte, bis es mit diesem angeblichen Tauwetter endlich so weit war – und die

Einschränkung machte Durine auch nur, weil wahrscheinlich nicht einmal Pirojil einen Weg finden könnte, sich auch noch Bier und Huren vom Zahlmeister bezahlen zu lassen. Sobald sich das Wetter gebessert hatte, würden sie sich ihren Sold abholen und nach Süden, nach Ylith, reiten und an Bord eines Schiffes gehen, das sie in wärmere Gefilde brachte.

Und das wiederum bedeutete, dass die derzeitige Situation trotz des Schlamms und der Kälte beinahe perfekt war.

Dieser Tage fanden die schweren Kämpfe angeblich bei Crydee statt, und das bedeutete, dass Crydee der Ort war, an den die drei sich auf keinen Fall begeben würden. Wenn es erst Frühling war, würde das Kaperschiff *Melanie* in Ylith einlaufen. Kapitän Thorn würde sie schnell von dort wegbringen, und man konnte sich wohl darauf verlassen, dass er nicht versuchen würde, sie im Schlaf abzustechen. Das wäre auch schlecht für seine Gesundheit, wie Thorns Vorgänger gerade noch bemerkt hatte, bevor Pirojil ihm ein Messer in die rechte Niere gestochen hatte, während sich der kurz darauf verstorbene Kapitän mit dem Schwert in der Hand über das Deckenbündel gebeugt hatte, das er für den schlafenden Durine hielt. In Anbetracht der Tatsache, dass Thorn sein Schiff dem misstrauischen Wesen von Durine und seinen Kameraden verdankte, würde er sie wohl umsonst mitnehmen.

Aber wohin?

Darüber machte sich Durine eigentlich keine Gedanken. Sollten sich doch Kethol und Pirojil darüber den Kopf zerbrechen. Kethol würde schon jemanden finden, der drei Männer brauchte, die wussten, mit welcher Seite des Schwerts man zuschlug und welche man benutzte, um sich Butter aufs Brot zu schmieren, und Pirojil würde einen Preis aushandeln, der mindestens um die Hälfte über dem lag, was der Mann eigentlich hatte bezahlen wollen. Das Einzige, um was sich Durine kümmern musste, war, Leute umzubringen.

Und das war schon ganz in Ordnung so.

Aber bis das Eis brach, würde man Yabon nur zu Fuß, zu Pferd oder mit dem Wagen verlassen und über Land nach Krondor zie-

hen können. Die einzige andere Möglichkeit bestand darin, wieder nach Norden zu gehen und noch mehr zu kämpfen, und derzeit hatten sie genug Geld – oder sie würden es haben, wenn sie erst einmal ihren Sold erhalten hatten. Dann würden ihre Umhänge schwer von Gold und ihre Beutel voller Silber sein, sodass sie fürs Erste kein Interesse mehr am Kämpfen hätten.

Es reichte.

Dieser Feldzug hatte ihm ein paar neue Narben für seine ohnehin umfangreiche Sammlung eingebracht, und an der linken Hand fehlte ihm ein Fingerglied, weil er nicht schnell genug zurückgewichen war, nachdem er einen Käfer mit der Pike aufgespießt hatte. Wahrscheinlich würde er jetzt nie mehr lernen können, Laute zu spielen. Nicht, dass er es je versucht hätte, aber er hatte immer gedacht, er würde es eines Tages gerne mal probieren. Diese Wunde und eine lange rote Narbe an der Innenseite des Oberschenkels erinnerten ihn bei jedem Schritt daran, dass er nicht mehr so jung und gelenkig war wie früher.

Andererseits war Durine auch schon alt zur Welt gekommen. Und zumindest war er stark. Er würde einfach abwarten, die Tage an sich vorbeiziehen lassen, ein wenig arbeiten, und dann würde es schon bald anfangen zu tauen, das Schiff würde einlaufen, und er und die anderen würden von hier verschwinden. Irgendwohin, wo es warm war – vielleicht nach Salador, wo die Frauen und der Wind warm und weich waren und das kalte Bier gut und billig und in Strömen floss wie Eiter aus einer entzündeten Wunde. Wenn ihnen dann das Gold ausging, konnten sie immer noch in die Königreiche im Osten gehen. Nette, freundliche kleine Kriege dort. Die Ortsansässigen wussten Fachleute zu schätzen, die ihnen halfen, sich die Nachbarn vom Hals zu schaffen, und sie zahlten gut, wenn auch nicht so viel wie der Graf von LaMut. Und nach Durines Ansicht war das Beste an den Königreichen im Osten, dass es dort keine Käfer gab – das war sogar noch besser als die Wärme.

Oder wenn sie es wirklich warm haben wollten, konnten sie wieder ins Tal der Träume ziehen und dort gutes Geld verdienen,

indem sie für Lord Sutherland Hundesoldaten aus Kesh und Rebellen bekämpften.

Nein, entschied Durine einen Augenblick später, das Tal der Träume war nicht wirklich besser als das eisige, schlammige La-Mut, ganz gleich, wie verlockend es einem in dieser kalten, elenden Nacht auch vorkommen mochte; als sie das letzte Mal dort unten gewesen waren, hatte ihn die Hitze beinahe genauso gequält wie heute die Kälte.

Warum fing nicht mal jemand einen Krieg an einem schönen, angenehmen Strand an?

Er ließ sich von dem Licht, das durch die Ritzen rund um die Tür der Schänke zum Abgebrochenen Zahn fiel, den Weg weisen, weil es zumindest so etwas wie Wärme, warmes Essen und sogar das versprach, was unter Söldnern als »Freunde« durchging.

Das würde Durine genügen.

Zumindest im Augenblick.

Er stapfte die paar Stufen von der schlammigen Straße zur Holzveranda vor dem Eingang zur Gaststube hinauf.

Unter dem Vordach direkt vor der Tür standen zwei Männer, die sich fest in ihre Umhänge gewickelt hatten.

»Der Schwertmeister will dich sehen.«

Einer zog den Umhang zurück, als könnte Durine auch im Dunkeln das Wolfskopfwappen auf seinem Waffenrock erkennen, von dem er wusste, dass es dort aufgenäht war.

Sie hatten es herausgefunden.

Auf Leichenfledderei stand, wie auf die meisten Verbrechen, die Todesstrafe (entweder, wenn der Graf schlechte Laune hatte, direkt durch den Strang oder durch Erschöpfung und schlechtes Essen, während man versuchte, zwanzig Jahre Schwerstarbeit in den Steinbrüchen zu überleben), obwohl Durine selbst daran nichts Verwerfliches finden konnte. Es war schließlich nicht so, als könnten die toten Soldaten die jämmerlichen paar Münzen in ihren Beuteln oder Umhängen noch brauchen. Durine und seine beiden Freunde hatten selbst erheblich mehr als nur ein paar Münzen an ihren Körpern versteckt – eingenäht in Geheimta-

schen im Futter ihrer Waffenröcke, in den Säumen ihrer Umhänge oder in Beuteln, die sie unter der Kleidung trugen, eingewickelt in Rohleder, das nachträglich schrumpfte und auf diese Weise verhinderte, dass die Münzen klimperten. Ein Adliger konnte seine Schätze in eine Schatzkammer oder eine gepanzerte Truhe stecken und Bewaffnete dafür bezahlen, sie zu bewachen; ein Kaufmann konnte seinen Wohlstand in Handelsgütern anlegen, die man nicht so schnell stehlen konnte; ein Zauberer konnte sein Gold einfach offen liegen lassen und sich darauf verlassen, dass, selbst wenn Vernunft und Selbsterhaltungstrieb es nicht vor Dieben schützten, die Zaubersprüche, mit denen er es belegt hatte, genügen würden – Durine hatte einmal einen Mann gesehen, der versucht hatte, in das Haus eines schlafenden Magiers einzubrechen.

Oder zumindest war der Kerl vor diesem Versuch ein Mann gewesen ...

Aber ein Söldner konnte sein Geld entweder bei sich tragen oder ausgeben, und Durine hätte keine gute Erklärung für den relativen Wohlstand geben können, den eine ausführliche Durchsichtung seiner Person zu Tage gefördert hätte.

Ein Adliger wäre einfach an den beiden Männern vorbeigegangen, denn sie hätten es nicht gewagt, sich ihm in den Weg zu stellen, aber Durine war kein Adliger. Außerdem gab es nicht viele, die er in Stichweite hinter seinem breiten Rücken haben wollte, und diese beiden grauen Gestalten waren recht unwahrscheinliche Anwärter auf eine solche Ehre.

Einer gegen zwei? Er hatte nicht vorgehabt, so zu sterben, aber wenn es denn sein musste, musste es eben sein, obwohl er schon häufig gegen zwei Männer gleichzeitig gekämpft hatte und nicht getötet worden war.

Noch nicht.

Es war ohnehin zu kalt und feucht und widerwärtig, um am Leben zu bleiben.

Er tat so, als wäre er auf dem Holz ausgerutscht, und steckte dabei die rechte Hand in den Umhang, um nach einem seiner

Messer zu greifen. Sie würden ihm wohl kaum Zeit lassen, das Schwert zu ziehen.

Bei dieser Bewegung wichen die Männer einen Schritt zurück.

»Warte –«, sagte einer.

»Immer mit der Ruhe, Mann!« Der andere hob die Hände zu einer beschwichtigenden Geste. »Der Schwertmeister sagt, er will nur mit dir *reden*«, erklärte er. »Es ist viel zu kalt und widerwärtig zum Sterben, und das gilt für uns ebenso wie für dich.«

»Und so groß, wie der da ist, würde es wahrscheinlich zwei Männer brauchen, um ihn unschädlich zu machen«, murmelte der Erste.

Durine knurrte, aber er behielt seine Gedanken wie üblich für sich. Es würde sehr wahrscheinlich mehr als zwei brauchen. Mindestens noch die beiden anderen, die hinter ihm aus dem Dunkeln gekommen waren – die beiden, die ihm nicht hatten auffallen sollen.

Aber er überließ das Prahlen lieber anderen.

»Also gehen wir«, sagte er. »Es wird hier draußen nicht wärmer.«

Er richtete sich auf. Aber er ließ die Hand in der Nähe des Messers. Nur für den Fall.

Es war eine dunkle, stürmische Nacht, aber zum Glück nur draußen.

Hier drinnen unter den Lampen an den Deckenbalken war es warm und rauchig, sodass es gleichzeitig zu kalt und zu heiß war.

Das Leben eines Söldners, dachte Kethol oft, war immer entweder zu lebhaft oder zu langweilig. Entweder er verlor vor Langeweile beinahe den Verstand, während er verzweifelt versuchte wach zu bleiben und wartete, dass etwas passierte, oder er wachte durch Ströme von Tsuranis, in der Hoffnung, die Mistkerle schnell genug zu erwischen, damit keiner an ihm vorbei zu Pirojil und Durine gelangen würde. Entweder er war am Verdursten, oder er ertrank beinahe im Regen. Er war immer entweder zu dicht von zu vielen ungewaschenen Männern umgeben und muss-

te ihren Gestank ertragen, oder er war ganz allein auf einem Wachposten mitten in der Nacht und hoffte, dass das leise Rascheln dort im Wald nur von einem Reh verursacht worden war und nicht von Tsuranis, die sich anschlichen, und wünschte sich ein Dutzend Kameraden, die sich um ihn drängten.

Selbst hier, in der relativen Bequemlichkeit der Schänke zum Abgebrochenen Zahn, war immer irgend was nicht perfekt.

Es gab in einer kalten Nacht in keiner Gaststube so etwas wie »genau richtig« – man war immer zu nah an der Hauptfeuerstelle oder zu weit entfernt. Wenn man ihm die Wahl ließ, zog Kethol zu nahe vor, und zwar mit dem Rücken zum Feuer, denn man konnte sich so etwas wie »zu warm« im Winter kaum vorstellen, selbst wenn es einem später Leid tat, wenn man wieder in die kalte Nacht hinaus musste, um in die Kaserne am Südende der Stadt zurückzukehren und der Wind wie ein Messer durch die schweißnasse Kleidung schnitt.

Und es gab bessere Möglichkeiten, ins Schwitzen zu geraten.

Ein paar andere Söldner waren jetzt genau damit beschäftigt – sie gaben ihr schwer verdientes Geld in den Schlafzimmern über der Gaststube aus, und das stetige Knarren der Dielen bezeugte, wie sie das taten, aber obwohl Kethol nichts dagegen hatte, ein oder zwei Kupferstücke für eine Hure auszugeben, ließ die Kälte seine Leidenschaft ebenso schrumpfen wie die zuständigen Teile seiner Anatomie, und er sah nicht ein, wieso er gutes Geld für ein weiches, verwanztes Bett ausgeben sollte, wenn eine ebenso verwanzte Pritsche in der Kaserne umsonst auf ihn wartete.

Kethol sah zu, wie die Karten ausgegeben wurden. Dieses Spiel, das sie Pakir nannten, war ihm unbekannt, aber Spiel war Spiel, und er würde nur genug davon lernen müssen, um die Fallen zu meiden, in die Betrunkene gingen, und dann konnte er mitmachen.

Männer griffen aus vielen dummen Gründen zum Schwert. Ehre, Familie, Land, Haus und Herd. Kethol tat es für Geld, aber er bestand nicht darauf, all sein Geld mit dem Schwert zu verdienen.

Vorerst einmal gab er ein wenig davon für das besonders dünne, säuerliche Bier von LaMut aus. Da hier mehr als genug gutes Zwergenbier zu haben war – Kethol befürchtete manchmal, dass es dabei nicht ohne Magie abging, aber Zwergenbier war immer besser als alles, was Menschen brauten –, war klar, dass die hiesigen menschlichen Bierbrauer nur ein Ziel verfolgten: es so billig wie möglich herzustellen, wobei sie so etwas wie gute Gerste, nicht verfaulten Hopfen und das Auswaschen der Fässer für unnötigen Firlefanz hielten. Also bestellte Kethol Zwergenbier, wenn andere bezahlten, und wenn er selbst die Kupferstücke dafür hinlegen musste, nahm er das billige Zeug. Immerhin hatte er ohnehin nicht vor, viel zu trinken. Er wollte nur den Eindruck erwecken, als tränke er viel.

Es war eine Investition, wie Pirojil sagen würde. Eine kleine Investition, die seine Gegner glauben ließ, dass er ein wenig betrunken und vielleicht nicht so aufmerksam war, wie das Spiel es erforderte. Er trank hier und da einen Schluck, wobei er jedoch den größten Teil des miesen Gesöffs auf den Boden schüttete, und wenn er sich zum Spielen hinsetzte, würden mehrere leere Bierkrüge Zeugnis dafür ablegen, dass er reif war, betrogen zu werden. Dann war die Zeit für sein Spiel gekommen. Ja, es war eine Investition.

Ebenso wie ihre drei Schwerter: Klingen, die glatt durch Leder und Fleisch und bis in die Knochen drangen, statt sich zu verbiegen und abzubrechen, hatten mehr als nur einmal bewiesen, dass sie den hohen Preis wert waren. Sparen war eine gute Sache, aber man sollte ganz bestimmt nicht beim Handwerkszeug damit anfangen.

Vor seinem geistigen Auge sah er immer noch die aufgerissenen Augen des Tsurani, dessen Klinge an seinem Schild zerbrochen war, Augenblicke bevor Kethol seine eigene Schwertspitze unter den Arm seines Feindes und in die weiche Verbindung der Rüstungsteile unter der Achselhöhle gestoßen hatte, die auf den Seiten von den Schulterplatten geschützt war. Er hatte nichts gegen den Tsurani gehabt, aber er hatte nur gegen sehr wenige der Män-

ner, die er getötet hatte, etwas Persönliches gehabt. Im Grunde hatte er viel mit den Tsuranis gemein – es heißt, dass sie angeblich wegen Metall in Midkemia eingedrungen waren, und ein Mann, der seinen Lebensunterhalt damit verdiente, mit Hilfe von Stahl zu töten, um Gold und Silber zu verdienen, konnte so etwas gut verstehen. Wenn Kethol die Wahl hätte, was Metalle anging, würde er sich zehn Mal in zehn Fällen für Stahl entscheiden – Stahl verhalf einem seiner Erfahrung nach erheblich besser zu Gold, als Gold einem zu Stahl verhalf.

Außerdem waren seine Fähigkeiten hier nützlich.

Sich in einer bestimmten Umgebung beinahe unsichtbar machen zu können war eine Fähigkeit, die ein Mann, der sein Leben als Sohn eines Försters begonnen hatte, auch auf anderem Boden nutzen konnte.

Der Trick bestand darin, es nicht zu übertreiben und nicht zu angestrengt zu versuchen, wie ein Ortsansässiger zu wirken, denn das würde unweigerlich dazu führen, dass man auffiel und als Schwindler entlarvt wurde. Nur hier und da ein wenig Dialekt, manchmal ein Fingerschnippen, wie sie es hier benutzten, wenn sie ausdrücken wollten, dass ihnen etwas vollkommen egal war, und immer freundlich sein und lächeln, ohne zu vertraulich zu werden, dann würde den anderen erst gar nicht auffallen, dass er ihnen nicht auffiel.

Es hatte funktioniert, als er in diesem kleinen Dorf vor Rodez Faustkämpfe ausgetragen hatte – bevor Pirojil diesen dämlichen kleinen Feldwebel getötet hatte und sie wieder einmal auf der Flucht gewesen waren –, und es hatte funktioniert, als er lernte, wie man in Nordwacht würfelt.

Er musste nur die Grundlagen des Spiels lernen, sich schön unauffällig anpassen und nüchtern bleiben, so betrunken er auch wirkte, und sie würden erst merken, dass er sie besiegt hatte, wenn alles schon vorbei und er verschwunden war.

Einer musste ja schließlich gewinnen.

Warum also nicht Kethol?

Drei große, kräftige Muts, einer mit frischen Unteroffiziersab-

zeichen am Ärmel, beugten sich über den grob gezimmerten Tisch und betrachteten forschend die Karten vor ihnen, während vier andere zusahen. Alle trugen die graue Uniform der regulären Soldaten von LaMut, und alle unterhielten sich in diesem ausgeprägten Dialekt, den Kethol inzwischen imitieren konnte, ohne auch nur nachzudenken.

»Guter Wurf, Osic«, sagte einer, als ein anderer ihm einen Haufen Kupfer abnahm. »Ich war sicher, dass ich dich geschlagen hätte.«

»Kann schon mal passieren«, erwiderte Osic. Dann wandte er sich Kethol zu. »Kehol«, sprach er den Namen auf eine Weise falsch aus, die einen stolzeren Mann beleidigt hätte, »willst du bei der nächsten Runde mithalten? Nur ein paar Kupferstücke, um die ersten Karten zu sehen. Aber ich will ganz ehrlich sein: Danach kann es teuer werden.«

Kethol glaubte, dass er lange genug zugesehen hatte, um grob zu verstehen, welche Kombinationen wie viel zählten. Und was wichtiger war, die Muts hatten lange genug gesoffen, dass es einem nüchternen Mann nicht schwer fallen sollte herauszufinden, wer von ihnen glaubte, eine gute Kombination zu haben.

Im Land der Betrunkenen war ein Nüchterner mindestens ein Baron und an einem guten Tag sogar ein Graf.

»Warum nicht?«, sagte Kethol und holte pflichtschuldig eine Hand voll patinierter Kupfermünzen aus dem Beutel, um sie auf den Tisch zu legen. Er hatte natürlich erheblich mehr dabei, aber es war besser, nicht den Eindruck zu erwecken, als wäre man reich.

»Dein Geld ist genauso grün wie das von anderen«, sagte einer der Muts, und die anderen lachten leise über den Witz, der schon alt gewesen war, als das Königreich noch neu war.

Es war vielleicht gefährlich, mit den hiesigen Berufssoldaten zu spielen, aber es gab eben Zeiten, in denen man ein Risiko eingehen musste.

Drüben in der anderen Ecke, ganz in der Nähe der Stelle, wo der Geruch von Lambraten aus der Küche drang, spielten zwei Söldner Zwei Daumen: Mackin, der verrückte Zwerg, und ein

dünnere, kahle Bursche mit aufgeschwemmtem Gesicht, der sich Milo nannte, von dem Kethol aber sicher war, dass er unter einem anderen Namen gesucht wurde, und das für eine beträchtliche Summe und vielleicht sogar direkt hier – warum sonst sollte er sich zurückziehen, wann immer der Wachtmeister auftauchte? Dort hätte Kethol eigentlich sein sollen.

Wenn sich ein anderer Söldner darüber aufregte, dass Kethol das Spiel gewann, würden sich seine Kameraden kaum einmischen. Man konnte an einem Abend, an dem man immer so aussah, als tränke man einen großen Schluck, wenn man in Wahrheit kaum nippte, eine Menge gewinnen.

Mit Soldaten der regulären Armee war es riskanter, aber dafür war auch der Profit höher. Kethol betrachtete den Spieltisch einfach nur als ein weiteres Schlachtfeld, und er musste sich im Grunde bloß an die gleichen Regeln halten: sich und seine Freunde schützen, keine zu große Aufmerksamkeit auf sich lenken und dafür sorgen, dass er noch aufrecht stand, wenn alles vorbei war. Und ebenso, wie die beste Zeit für einen Angriff kurz vor dem Morgengrauen lag, wenn die Feinde alle schliefen, war die beste Zeit für ein Glücksspiel spät am Abend, wenn die Köpfe der anderen von zu viel Alkohol und zu wenig Schlaf benebelt waren.

Und wenn das irgendwem hinterhältig und ungerecht vorkam, nun, dann interessierte das Kethol einen Dreck. Er war immerhin ein Söldner, der den Höhergestellten für Geld diente, und ebenso wie die Huren ein Stockwerk höher versuchte er, sich so gut für seine Dienste bezahlen zu lassen, wie es ging.

Also nickte er, setzte sich hin und warf ein paar Kupferstücke in die Mitte des Tisches. Dann nahm er seine Karten in Empfang.

Er wollte gerade sein erstes Spiel machen, als an dem Tisch hinter ihm Streit ausbrach.

Man sollte denken, dass Männer, die ihren Lebensunterhalt mit Kämpfen verdienten, in ihrer Freizeit Besseres zu tun hätten, als sich auch noch zum Vergnügen zu prügeln.

Wozu sollte das schon gut sein? Es diente nicht mal der Übung.

Weder die Tsuranis noch die Käfer noch sonst wer, gegen den Kethol je ein Schwert oder eine Pike geschwungen hatte, hätte sich mit nackten Fäusten gewehrt, solange sie Zugang zu etwas Scharfem oder Stumpfem hatten, um einen damit anzugreifen. Und wenn etwas wirklich wert war, darum zu kämpfen, dann war es auch wert, einen anderen dafür zu töten, und wenn einen das zum Gesetzlosen machte ... nun ja, Midkemia war groß genug, dass man an mehreren Orten für vogelfrei erklärt sein konnte und immer noch im Stande war, sein Geld zu verdienen – etwas, das Kethol aus persönlicher Erfahrung wusste.

Für gewöhnlich ging es um eins von dreien: Geld, eine Frau oder »Mir ist einfach danach, mich wie ein Idiot zu benehmen«. Häufig ging es um alle drei Dinge gleichzeitig.

Kethol hatte keine Ahnung, was hinter dieser Rauferei stand, aber das Ächzen und Schnauben wurde schnell zu Geschrei, und dem Geschrei folgte das dumpfe Krachen von Schlägen.

Er sah etwas aus dem Augenwinkel und duckte sich schnell genug, um dem fliegenden Stuhl auszuweichen, aber die Bewegung ließ ihn gegen den kräftigen Soldaten rechts von ihm stoßen, und der reagierte instinktiv mit einem Rückhandschlag, der Kethol am rechten Wangenknochen traf.

Das Licht in Kethols rechtem Auge ging aus, aber seine Reflexe funktionierten auch noch, wenn es die Sehkraft nicht mehr tat; er senkte den Kopf und griff an, packte den Mann um die Taille und riss sie beide auf den harten Holzboden. Kethol landete oben und hoffte, dem anderen bei dem Sturz schon mal die Luft aus der Lunge gedrückt zu haben. Nur um ganz sicher zu gehen, drosch er dem Mann die Faust in die Mitte, direkt unter den Brustkorb. Hoffnung war eine schöne Sache, aber Sicherheit war einfach besser. Er hatte nichts gegen den Kerl, den er da verprügelte, aber er war daran gewöhnt, Leute zu töten, gegen die er nichts hatte, also zählte es kaum, einem nur ein paar Schläge zu verpassen. Also stieß er ihm zum Abschluss noch das Knie zwischen die Beine und ließ dann von ihm ab. Das hier war eine Sache der Selbstverteidigung, nicht des Zorns.

Kethol hatte das bei anderen nie so recht verstanden. Andere – selbst Pirojil und Durine – wurden beim Kämpfen oft zornig und ließen sich von diesem Zorn treiben. Für Kethol ging es nur darum zu tun, was getan werden musste. Zornig wurde man über andere Dinge – Grausamkeit, Verrat, Unfähigkeit oder Verschwendung –, nicht wegen eines Kampfs.

Ein paar unbedeutende Schläge trafen ihn an Rücken und Beinen, als er geduckt hochkam – die wild tretenden Füße der beiden anderen Kämpfer, die sich auf dem Boden wälzten –, aber das ließ ihn nicht langsamer werden, und zumindest hatte noch keiner ein Messer oder ein Schwert gezogen. Es war nur eine Kneipenschlägerei und daher bei aller Betrunktheit unwahrscheinlich, dass die Soldaten sich zu mehr würden hinreißen lassen.

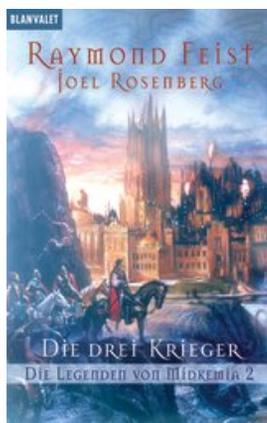
Irgendwo in der Ferne läutete hektisch eine Alarmglocke. Wahrscheinlich rief der Wirt nach der Wache, denn auf die Glocke folgten rasch die Trillerpfeifen. Offensichtlich war die Wache ganz in der Nähe gewesen, unterstützt von einem Trupp regulärer Soldaten des Grafen, um in der Stadt Ruhe und Ordnung aufrechtzuerhalten. Der Graf von LaMut mochte jung und neu im Amt sein, aber es war ihm und seinen Hauptleuten wohl nichts Neues, dass Soldaten in einer Garnison dazu neigten, sich miteinander anzulegen, wenn sie sonst nichts zu tun hatten, und die Vernünftigeren unter den Adligen waren daran gewöhnt, das Unvermeidliche zu akzeptieren und sich darauf einzustellen.

Kethol war ebenfalls alles andere als überrascht; er erwartete eigentlich immer halb, dass ein Streit ausbrach, und obwohl er nicht darauf gezählt hatte, hatte er es doch gehofft.

Und nun nutzte er die Gelegenheit.

Wenn bei einer Schlägerei jemand zu Boden ging, war das nicht überraschend, und daher interessierte sich niemand sonderlich dafür, als Kethol sich ächzend fallen ließ, obwohl ihn kein Schlag getroffen hatte. Die Tatsache, dass er dort hinfiel, wo mehrere Dutzend Münzen unter dem Tisch lagen, war eben ein wunderbarer Zufall.

Rasch raffte er eine Hand voll Münzen zusammen – er brauch-



Raymond Feist, Joel Rosenberg

Die Legenden von Midkemia 2

Die drei Krieger

DEUTSCHE ERSTAUSGABE

Taschenbuch, Broschur, 352 Seiten, 11,5 x 18,3 cm

1 farbige Abbildung, 1 s/w Abbildung

ISBN: 978-3-442-24236-8

Blanvalet

Erscheinungstermin: Juli 2003

Epische-Fantasy voller Spannung, Action und Dramatik vom populärsten Fantasy-Autor der letzten Jahre.

Romane aus dem Midkemia-Zyklus garantieren den Erfolg: beste Verkaufszahlen für Raymond Feist!

Nr.-1-Bestseller in England und den U.S.A.

"Wenn es einen Autor gibt, der im Fantasy-Himmel zur Rechten von J. R. R. Tolkien sitzen wird, dann ist es Raymond Feist." The Dragon Magazine

Durine, Kethol und Pirojil sind erfahrene und zähe Söldner, die auf allen Schlachtfeldern des Spaltkriegs gekämpft haben. Der Job als Leibwache für einen Provinzadligen sollte für die drei Haudegen eigentlich ein Spaziergang sein. Da werden sie überraschend in politische Intrigen und ein geplantes Attentat verwickelt, während die Stadt durch einen Schneesturm völlig von der Außenwelt abgeschlossen ist ...