

R. A. SALVATORE
Die Rache der Dunkelelfen

Der vorliegende Roman ist bereits bei Blanvalet erschienen unter dem Titel »Die Saga vom Dunkelelf 3 + 4: Der Wächter im Dunkel & Im Zeichen des Panthers«. 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.

Als Blanvalet Taschenbuch von R.A. Salvatore lieferbar:

Die Dunkelelfen (26754), Die Rache der Dunkelelfen (26755)

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)

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)

R.A. Salvatore

Die Rache der Dunkelelfen

Roman

Aus dem Englischen
von Hartmut Huff

blanvalet

Die amerikanische Originalausgabe erschien unter dem Titel
»Forgotten Realms. The Dark Elf Trilogy 02: Exile« bei Wizards of the
Coast, Renton, USA. Zur ursprünglichen deutschen Ausgabe siehe Seite 2.



Mix
Produktgruppe aus vorbildlich
bewirtschafteten Wäldern und
anderen kontrollierten Herkünften

Zert.-Nr. SGS-COC-001940
www.fsc.org
© 1996 Forest Stewardship Council

Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das FSC-zertifizierte Papier *Super Snowbright*
für dieses Buch liefert Hellefoss AS, Hokksund, Norwegen.

1. Auflage

Deutsche Ausgabe Dezember 2010 bei Blanvalet,
einem Unternehmen der Verlagsgruppe Random House GmbH, München.

Copyright © 1990 / 1992 by Wizards of the Coast,
Inc licensing by Hasbro Consumer Products.

All rights reserved.

Forgotten Realms and the Wizards of the Coast logo are registered trademarks
owned by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc.

All Forgotten Realms characters, character names,
and the distinctive likeness thereof are trademarks owned
by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc.

Published in the Federal Republic of Germany
by Blanvalet Verlag, München

Deutschsprachige Rechte bei der

Verlagsgruppe Random House GmbH, München

Umschlaggestaltung: HildenDesign, München

Umschlagmotiv: © Illustration Max Meinzold / HildenDesign, München

HK · Herstellung: sam

Satz: Uhl + Massopust, Aalen

Druck und Einband: GGP Media GmbH, Pößneck

Printed in Germany

ISBN: 978-3-442-26755-2

www.blanvalet.de

◆ Die Jolithidenhöhle



STALAGMITER /

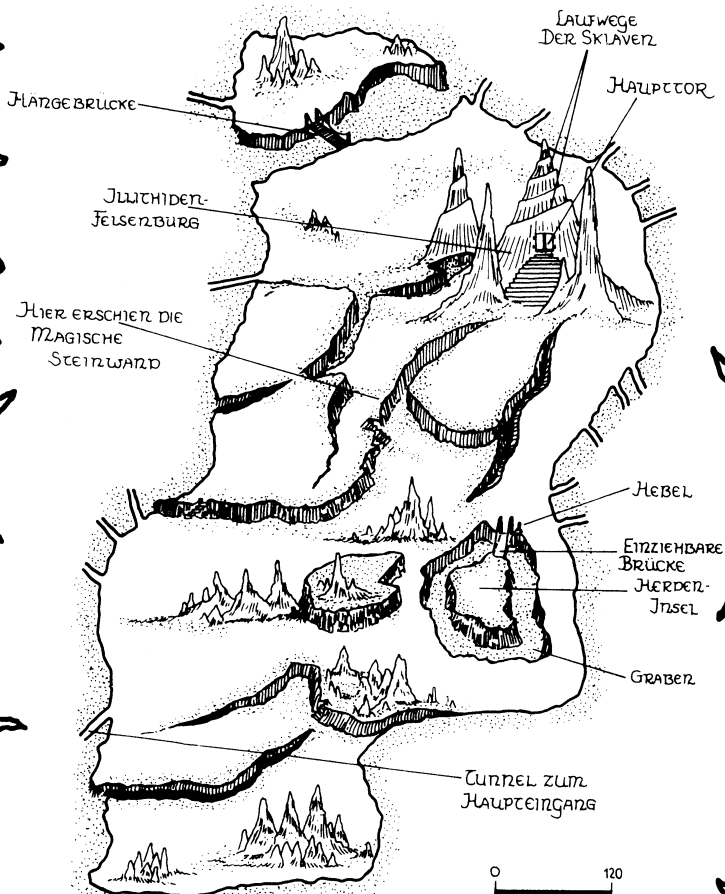


KLIPPENWAND /



TIEFER SPALT

NEBENGANG



0 120
YARDS

VORSPIEL

DAS MONSTER SCHOB sich schwerfällig durch die stillen Korridore des Unterreichs, und seine acht schuppigen Beine streiften ab und zu das Gestein. Es zuckte nicht vor dem hallenden Echo zusammen, das es selbst verursachte, und fürchtete den Lärm nicht. Es huschte auch nicht in Deckung in Erwartung des Angriffs eines anderen Raubtieres. Denn trotz aller Gefahren des Unterreiches kannte diese Kreatur nur Sicherheit, und es vertraute auf seine Fähigkeit, jeden Feind bezwingen zu können. Sein Atem stank nach tödlichem Gift, die harten Spitzen seiner Klauen gruben tiefe Rinnen in massives Gestein, und die Reihen der speergleichen Zähne, die seinen bössartigen Rachen säumten, konnten die dicksten Häute durchdringen. Am schlimmsten aber war der Blick des Monsters – der Blick eines Basilisken, der jedes Lebewesen, auf das er traf, in starren Stein verwandeln konnte.

Diese große und schreckliche Kreatur war eine der größten ihrer Art. Sie kannte keine Furcht.

Der Jäger beobachtete, wie der Basilisk an ihm vorbeizog. Er hatte ihn schon früher an diesem Tage beobachtet. Das achtbeinige Monster war ein Eindringling, der das Reich des Jägers betreten hatte. Der Jäger war Zeuge gewesen, wie der Basilisk mit seinem Giftatem mehrere seiner Rothe – die kleinen, rindergleichen Kreaturen, die auf seinem Speisezettel standen –

getötet hatte, und der Rest der Herde war blindlings geflohen, um vielleicht nie zurückzukehren.

Der Jäger war zornig.

Er beobachtete nun, wie das Monster den schmalen Weg hinunterstapfte und genau dort entlangtrottete, wo der Jäger es erwartet hatte. Er zog seine Waffen aus ihren Scheiden und gewann wie immer Vertrauen, als er ihre feine Balance spürte. Der Jäger besaß sie seit seiner Kindheit, und selbst nach annähernd drei Dekaden fast ständigen Gebrauchs zeigten sie nur geringe Benutzungsspuren. Nun würden sie wieder erprobt werden.

Der Jäger steckte seine Waffen wieder ein und wartete auf das Geräusch, das ihn zum Handeln zwingen würde.

Ein kehliges Knurren ließ den Basilisken im Schritt erstarren. Neugierig spähte das Monster nach vorn, obwohl es mit seinen kurzsichtigen Augen nur wenige Meter weit sehen konnte. Wieder ertönte das Knurren. Der Basilisk duckte sich und wartete darauf, dass der Herausforderer, sein nächstes Opfer, vorspringen und den Tod finden würde.

Weit hinter dem Monster huschte der Jäger aus seiner Nische und rannte, so schnell er konnte, an den winzigen Spalten und Rissen der Tunnelwände vorbei. In seinem magischen Mantel, dem *Piwafwi*, war er unsichtbar vor dem Gestein, und seine wendigen, geschickten Bewegungen verursachten kein Geräusch.

Wieder wurde das Knurren vor dem Basilisken laut, aber das Geräusch war kaum näher gekommen. Das ungeduldige Monster schob sich vorwärts und fieberte danach, töten zu können. Als der Basilisk einen niedrigen Bogengang passierte, umfing eine undurchdringliche Kugel absoluter Dunkelheit seinen Kopf, und das Monster hielt plötzlich inne und wich

einen Schritt zurück, genau, wie es der Jäger vorhergesehen hatte.

Dann war der Jäger auf ihm. Er sprang von der Tunnelwand und tat drei verschiedene Dinge, bevor er sein Ziel erreichte. Zunächst sprach er einen einfachen Zauberspruch, der den Kopf des Basilisken mit leuchtend blauen und purpurnen Flammen umhüllte. Er zog seine Kapuze über das Gesicht, da er seine Augen im Kampf nicht brauchte und ein zufälliger Blick auf einen Basilisken ihm nur Verderben bringen konnte. Dann stürzte er, während er seine tödlichen Krummsäbel zog, auf den Rücken des Monsters und rannte über die Schuppen, um zu seinem Kopf zu gelangen.

Der Basilisk reagierte, sobald die tanzenden Flammen seinen Kopf umhüllten. Sie verbrannten die schuppige Haut nicht, aber das Licht machte das Monster zu einem leichten Ziel. Der Basilisk wirbelte zurück, doch bevor er den Kopf halb umgedreht hatte, bohrte sich der erste Krummsäbel in sein Auge. Die Kreatur richtete sich auf und schlug um sich, versuchte, den Jäger zu erreichen. Sie atmete ihre giftigen Dämpfe aus, und der Kopf schnellte herum.

Der Jäger war schneller. Er brachte sich außer Reichweite und wich dem Tode aus. Sein zweiter Krummsäbel fand das andere Auge des Monsters, und der Jäger machte seiner Wut Luft.

Der Basilisk war der Eindringling, und er hatte seine Rothe getötet! Ein wilder Schlag um den anderen traf den gepanzerten Kopf des Monsters, hieb die Schuppen fort und drang in das darunterliegende Fleisch.

Der Basilisk erkannte die Gefahr, glaubte aber noch immer, er würde siegen. Er hatte immer gesiegt. Wenn er nur seinen Giftatem auf den tobenden Jäger richten könnte.

Plötzlich war der zweite Feind, das katzenartige Wesen, auf dem Basilisken; er war furchtlos auf das flammenumsäumte große Maul zugesprungen. Die große Katze kümmerte sich nicht um die giftigen Dämpfe, denn sie war eine magische Bestie, unempfindlich für solche Angriffe. Pantherklauen gruben tiefe Furchen in den Gaumen des Basilisken und ließen das Monster sein eigenes Blut trinken.

Hinter dem riesigen Schädel schlug der Jäger wieder und wieder zu, hundertmal und mehr. Wild und brutal durchhieben die Krummsäbel den schuppigen Panzer, drangen durch das Fleisch in den Schädel und schmetterten den Basilisken in die Finsternis des Todes.

Erst lange nachdem das Monster still dalag, ließen die Hiebe der blutverschmierten Krummsäbel nach.

Der Jäger streifte seine Kapuze ab und betrachtete die klaffenden Wunden zu seinen Füßen und die heißen blutverschmierten Klingen seiner Säbel. Er reckte die Krummsäbel hoch in die Luft und verkündete seinen Sieg mit einem Schrei ertümlischen Frohlockens.

Er war der Jäger, und dies war sein Reich!

Doch gleich nachdem er seinem Zorn in diesem Schrei Luft gemacht hatte, blickte der Jäger auf seinen Begleiter und war beschämt. Die untertassengroßen Augen des Panthers richteten ihn, auch wenn der Panther selbst das nicht tat. Die Katze war die einzige Verbindung zur Vergangenheit, zu jenem zivilisierten Dasein, das der Jäger einst gekannt hatte.

»Komm, Guenhwyvar«, flüsterte er, während er die Krummsäbel in ihre Scheiden gleiten ließ. Er genoss den Klang der Worte. Seine eigene war die einzige Stimme, die er seit einer Dekade gehört hatte. Doch jedes Mal, wenn er jetzt sprach, erschienen ihm die Worte fremder, und er hatte Schwierigkei-

ten, sie überhaupt zu finden. Würde er auch die Fähigkeit, sich auf diese Art mitzuteilen, verlieren, so wie er alles andere seiner einstigen Existenz verloren hatte? Davor hatte der Jäger große Angst, denn ohne seine Stimme konnte er den Panther nicht rufen.

Dann war er wirklich allein.

Der Jäger und seine Katze huschten lautlos durch die stillen Tunnel des Unterreichs, ohne Geröll oder Steine in Bewegung zu setzen. Gemeinsam hatten sie die Gefahren dieser stummen Welt kennengelernt. Gemeinsam hatten sie zu überleben gelernt. Doch trotz des Sieges lächelte der Jäger an diesem Tage nicht. Er fürchtete keinen Gegner, war sich aber nicht mehr sicher, ob sein Mut von Zuversicht herrührte oder aus Apathie gegenüber dem Leben.

Vielleicht war Überleben nicht genug.

TEIL 1

DER JÄGER

ICH ERINNERE MICH noch lebhaft an den Tag, an dem ich die Stadt meiner Geburt und mein Volk verließ. Das ganze Unterreich, ein Leben voller Abenteuer und Spannung lagen vor mir – mit Möglichkeiten, die mein Herz jubeln ließen. Doch mehr als dies verließ ich Menzoberranzan in dem Glauben, dass ich nun mein Leben gemäß meinen Prinzipien leben könnte. Guenhwyvar war an meiner Seite, und ich hatte meine Krummsäbel um meine Hüften gegurtet. Ich selbst konnte meine Zukunft bestimmen.

Doch dieser Dunkelelf, der junge Drizzt Do'Urden, der, kaum in der vierten Dekade seines Lebens, an jenem schicksalhaften Tag Menzoberranzan verließ, vermochte nicht einmal ansatzweise die Wahrheit der Zeit zu erfassen und zu begreifen, wie ihr Verlauf sich zu verlangsamten schien, wenn die Augenblicke nicht mit anderen geteilt wurden. In meinem jugendlichen Überschwang freute ich mich auf ein Jahrhundert währendes Leben.

Wie aber misst man Jahrhunderte, wenn eine einzige Stunde ein Tag zu sein scheint und ein einziger Tag ein Jahr?

Jenseits der Städte des Unterreiches gibt es Nahrung für die, die wissen, wie man sie findet, und Sicherheit für die, die sich zu verbergen wissen. Mehr als alles andere jedoch ist jenseits der bevölkerten Städte des Unterreiches Einsamkeit.

*Als ich eine Kreatur der leeren Tunnel wurde, wurde das Überleben leichter und schwerer zugleich. Ich eignete mir die zum Leben notwendigen körperlichen Fähigkeiten an und machte wertvolle Erfahrungen. Ich war in der Lage, fast alles zu besiegen, was in die von mir auserwählte Domäne ein-
drang, und vor den wenigen Monstern, die ich nicht bezwin-
gen konnte, konnte ich sicher fliehen oder mich verbergen. Es dauerte jedoch nicht lange, bis ich entdeckte, dass es eine Ne-
mesis gab, vor der ich nicht fliehen und die ich auch nicht be-
siegen konnte. Sie folgte mir, wohin ich auch ging, und in der Tat – je weiter ich lief, desto mehr umschloss sie mich. Mein Feind war die Einsamkeit, das endlose, unaufhörliche Schwei-
gen der abgelegenen Korridore.*

*Schaue ich jetzt, Jahre später darauf zurück, bin ich er-
staunt und bestürzt über die Veränderungen, die ich durch die-
ses Leben erfuhr. Die Identität jedes vernunftbegabten Wesens wird durch die Sprache festgelegt, durch die Kommunikation zwischen diesem Wesen und den anderen, die mit ihm leben. Ohne dieses Bindeglied war ich verloren. Als ich Menzober-
ranzan verließ, war ich entschlossen, mein Leben auf Prin-
zipien und meine Kraft auf unbeugsame Überzeugungen zu gründen. Doch nach nur wenigen Monaten allein im Unter-
reich war der einzige Zweck meines Daseins das Überleben. Ich war zu einer allein vom Instinkt beherrschten Kreatur ge-
worden, berechnend und verschlagen, aber nicht denkend. Ich benutzte meinen Verstand nur dazu, den nächsten tödlichen Kampf auszutragen.*

*Ich glaube, dass Guenhwyvar mich rettete. Dieselbe Gefähr-
tin, die mich unzählige Male aus den Klauen von Monstern vor dem sicheren Tode errettet hatte, bewahrte mich vor einem Tod der Leere – weniger dramatisch vielleicht, doch nicht we-*

niger schicksalhaft. Ich stellte fest, dass ich für die Augenblicke lebte, in denen die Katze an meiner Seite ging und ein anderes lebendes Geschöpf meine Worte hören konnte, so schwer sie mir auch fielen. Und zudem war Guenhwyvar meine Uhr geworden, da ich wusste, dass die Katze jeden zweiten Tag für einen halben Tag von der Astralebene zu mir kommen konnte.

Erst nachdem meine Tortur beendet war, begriff ich, wie kritisch dieses Viertel meiner Zeit tatsächlich war. Ohne Guenhwyvar hätte ich nicht die Entschlossenheit zum Weitermachen gefunden. Niemals hätte ich die Kraft zum Überleben bewahrt.

Und selbst wenn Guenhwyvar an meiner Seite war, merkte ich, dass ich dem Kampf immer ambivalenter gegenüberstand. Ich hoffte heimlich, ein Bewohner des Unterreiches würde sich als stärker erweisen, als ich es war. Konnte der Schmerz eines Zahnes oder einer Kralle größer sein als die Leere und die Stille?

Ich glaube nicht.

Drizzt Do'Urden

EIN GESCHENK ZUM JAHRESTAG

OBERIN MALICE DO'URDEN rutschte unbehaglich auf dem steinernen Thron des kleinen, dunklen Vorraumes zur großen Kapelle des Hauses Do'Urden hin und her. Für die Dunkelelfen, die den Lauf der Zeit in Dekaden maßen, war dies ein besonderer Tag in den Annalen von Malices Haus, der zehnte Jahrestag des andauernden schwelenden Krieges zwischen der Familie Do'Urden und dem Hause Hun'ett. Oberin Malice, die nie einen Anlass zum Feiern ausließ, hatte für ihre Feinde ein besonderes Geschenk vorbereitet.

Briza Do'Urden, Malices älteste Tochter, eine große und starke Elfe, schritt besorgt durch den Vorraum – ein nicht ungewöhnlicher Anblick. »Es müsste jetzt vorbei sein«, murkte sie, während sie gegen einen kleinen, dreibeinigen Hocker trat, der schlitterte und umstürzte. Ein Stück des Pilzstielsitzes brach ab.

»Geduld, meine Tochter«, erwiderte Malice etwas vorwurfsvoll, obwohl sie Brizas Gefühle teilte. »Jarlaxle ist gewissenhaft.« Briza wandte sich bei der Erwähnung des unverschämten Söldners ab und begab sich zu den reich verzierten Steintüren des Raumes. Malice entging die Bedeutung des Tuns ihrer Tochter nicht.

»Ihr seid mit Jarlaxle und seiner Bande nicht einverstanden«, stellte die Mutter Oberin gleichmütig fest.

»Es sind Ausgestoßene«, fauchte Briza, ohne ihre Mutter dabei anzusehen. »Für diese Ausgestoßenen ist in Menzoberanzan kein Platz. Sie stören die natürliche Ordnung unserer Gesellschaft. Und es sind Männer.«

»Sie dienen uns gut«, erinnerte Malice sie. Briza wollte wegen des extrem hohen Lohnes, den die Söldner verlangten, widersprechen, hütete aber wohlweislich ihre Zunge. Sie und Malice hatten seit Beginn des Krieges, der zwischen Do'Urden und Hun'ett herrschte, fast ständig Meinungsverschiedenheiten.

»Ohne Bregan D'aerthe könnten wir gegen unsere Feinde nichts unternehmen«, fuhr Malice fort. »Der Einsatz der Söldner, der Ausgestoßenen, wie du sie genannt hast, erlaubt uns, den Krieg zu führen, ohne dass unser Haus als Aggressor angesehen wird.«

»Und warum beenden wir die Angelegenheit dann nicht?«, wollte Briza wissen und stürmte zum Thron. »Wir töten ein paar von Hun'etts Soldaten. Sie töten ein paar von unseren. Und beide Häuser rekrutieren ständig Ersatz! Es wird nicht enden! Die einzigen Sieger in diesem Krieg sind die Söldner von Bregan D'aerthe – und welche Bande auch immer Oberin SiNafay Hun'ett angeworben hat. Sie leeren die Schatullen beider Häuser!«

»Mäßigt Euren Ton, meine Tochter«, knurrte Malice warnend, »Ihr sprecht mit einer Mutter Oberin.«

Briza wandte sich ab. »Wir hätten das Haus Hun'ett sofort in der Nacht angreifen sollen, als Zaknafein geopfert wurde«, wagte sie zu murren.

»Ihr vergesst, was Euer jüngster Bruder in jener Nacht tat«, erwiderte Malice gleichmütig.

Doch die Mutter Oberin irrte sich. Selbst wenn Briza noch

tausend Jahre leben würde, würde sie nie vergessen, was Drizzt in der Nacht, in der er seine Familie verlassen hatte, getan hatte. Von Zaknafein ausgebildet, Malices bevorzugtem Liebhaber und bestem Waffenmeister in ganz Menzoberranzan, hatte Drizzt eine Fertigkeit in der Kampfkunst erlangt, die das Können gewöhnlicher Dunkelelfen weit überstieg. Doch Zak hatte Drizzt auch das blasphemische Verhalten beigebracht, das Lloth, die Spinnenkönigin, die Gottheit der Dunkelelfen, nie tolerieren würde. Schließlich hatten Drizzts Sakrilegien den Zorn von Lloth geweckt, und die Spinnenkönigin hatte dafür seinen Tod gefordert.

Oberin Malice hatte, beeindruckt von Drizzts Können als Krieger, kühn zu dessen Gunsten gehandelt und Lloth Zaknafeins Herz als Entschädigung für Drizzts Sünden gegeben. Sie vergab Drizzt in der Hoffnung, dass er ohne Zaknafeins Einflüsse andere Wege gehen und den abgesetzten Waffenmeister ersetzen würde.

Doch der undankbare Drizzt hatte sie alle verraten und war in das Unterreich geflohen – eine Tat, die das Haus Do'Urden nicht nur seines einzigen potenziellen verbliebenen Waffenmeisters beraubte, sondern auch Oberin Malice und den Rest der Familie Do'Urden Lloths Launen auslieferte. All die Anstrengungen des Hauses Do'Urden endeten damit, dass es seinen ersten Waffenmeister, die Gunst von Lloth und seinen künftigen Waffenmeister verloren hatte. Es war kein guter Tag gewesen.

Zum Glück hatte das Haus Hun'ett am gleichen Tage ähnliches Leid erlitten, da es seine beiden Zauberer bei dem gescheiterten Versuch verlor, Drizzt meuchlings zu ermorden. Da beide Häuser geschwächt und bei Lloth in Ungnade gefallen waren, fanden statt des erwarteten Krieges zahllose heimliche Überfälle statt.

Briza würde diese Ereignisse nie vergessen.

Ein Klopfen an der Tür des Vorraumes schreckte Briza und ihre Mutter aus ihren Erinnerungen an jene schicksalhafte Zeit. Die Tür schwang auf, und Dinin, der Erstgeborene des Hauses, trat ein.

»Seid begrüßt, Mutter Oberin«, sagte er höflich und verbeugte sich tief. Dinins Neuigkeiten sollten eine Überraschung sein, doch das Grinsen, das sich auf seinem Gesicht breitmachte, verriet alles.

»Jarlaxle ist zurückgekehrt«, knurrte Malice voller Schadenfreude. Dinin wandte sich zu der geöffneten Tür, und der Söldner, der geduldig im Korridor gewartet hatte, betrat den Vorraum. Briza, wie immer über das ungewöhnliche Äußere des Ausgestoßenen erstaunt, schüttelte den Kopf, als Jarlaxle an ihr vorbeiging. Fast jeder Dunkelelf in Menzoberranzan war unauffällig und praktisch gekleidet, trug Gewänder, die mit den Symbolen der Spinnenkönigin geschmückt waren, oder geschmeidige Kettenhemden unter den Falten eines magischen und tarnenden *Piwafwi*.

Der arrogante und dreiste Jarlaxle hingegen kümmerte sich wenig um die Bräuche der Bewohner von Menzoberranzan. Er entsprach sicher nicht der Norm der Dunkelelfengesellschaft und stellte die Unterschiede schamlos zur Schau. Er trug weder einen Mantel noch ein Gewand, sondern einen schimmernden Umhang, der sowohl im Spektrum glühenden Lichtes als auch im Infrarotspektrum Wärmestrahlen wahrnehmender Augen jede Farbe zeigte. Man konnte die Zauberkraft des Umhanges nur erahnen, doch diejenigen, welche dem Söldnerführer am nächsten standen, behaupteten, dass er in der Tat sehr kostbar sei.

Jarlaxles Weste war ärmellos und so weit angeschnitten, dass

jeder seinen flachen, muskelbepackten Bauch sehen konnte. Über einem Auge trug er eine Klappe, obwohl aufmerksame Beobachter sie als reine Zierde bewerteten, da Jarlaxle sie oft von einem Auge zum anderen schob.

»Meine liebe Briza«, sagte Jarlaxle über die Schulter, als er das herablassende Interesse der Hohepriesterin an seinem Äußeren bemerkte. Er drehte sich um, verbeugte sich tief und zog dabei schwungvoll seinen breitrempigen Hut – eine weitere Eigentümlichkeit, zumal dieser Hut über und über mit den riesigen Federn eines Diatryma, eines gigantischen Vogels aus dem Dunkelreich, geschmückt war.

Briza schnaubte beleidigt und kehrte dem geneigten Kopf des Söldners den Rücken zu. Dunklelfen trugen ihr dichtes weißes Haar als Zeichen ihres Standes. Jede Frisur verriet Rang und Hauszugehörigkeit. Doch Jarlaxle, der Ausgestoßene, hatte überhaupt kein Haar, und nach Brizas Meinung wirkte sein glattrasierter Schädel wie eine Kugel aus gepresstem Onyx.

Jarlaxle lachte leise über die fortwährende Missbilligung der ältesten Do'Urden-Tochter und wandte sich wieder Oberin Malice zu, wobei sein üppiger Schmuck klimperte und seine festen, glänzenden Stiefel bei jedem Schritt knarrten. Briza nahm auch dies zur Kenntnis, da sie wusste, dass diese Stiefel und der Schmuck nur dann Geräusche zu verursachen schienen, wenn Jarlaxle das wollte.

»Ist es vollbracht?«, fragte Oberin Malice, bevor der Söldner zu einer angemessenen Begrüßung ansetzen konnte.

»Meine liebe Oberin Malice«, erwiderte Jarlaxle mit einem gequälten Seufzen, wohl wissend, dass ihm angesichts seiner großartigen Nachrichten diese Zwanglosigkeit verziehen wurde. »Habt Ihr an mir gezweifelt? Ich bin tief in meinem Herzen verletzt.«



R.A. Salvatore

Die Rache der Dunkelelfen

Die Legende von Drizzt

Paperback, Broschur, 400 Seiten, 13,5 x 20,6 cm

ISBN: 978-3-442-26755-2

Blanvalet

Erscheinungstermin: November 2010

Die Dunkelelfen gehören zu den beliebtesten Völkern der Fantasy!

Die Dunkelelfen der unterirdischen Stadt Menzoberranzan verzeihen nahezu jedes Verbrechen. Nur ein Vergehen darf niemals ungesühnt bleiben: Untreue gegenüber der finsternen Spinnengöttin Loth. Dem in Ungnade gefallenen Haus Do'Urden bleibt nur eine Möglichkeit, die Gunst der Göttin zurückzugewinnen. Allein der qualvolle Tod und das Blut des verräterischen Sohns des Hauses können Loth besänftigen – das Blut von Drizzt Do'Urden. Doch der junge Abtrünnige hat im Unterreich bereits neue Verbündete und Freunde gefunden.

Der zweite Teil der Saga, mit der R.A. Salvatore Weltruhm erlangte - endlich in ungeteilter Ausgabe!

 [Der Titel im Katalog](#)