

R. A. SALVATORE
Die silbernen Ströme

Der vorliegende Roman ist bereits bei Blanvalet erschienen unter den Titeln »Die vergessenen Welten 3: Die silbernen Ströme« und »Die vergessenen Welten 4: Das Tal der Dunkelheit«. 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 Dunkelelfen 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), Der Fluch der Dunkelelfen (26756)

Die Legende von Drizzt: 1. Der gesprungene Kristall (26861), 2. Die silbernen Ströme (26862)

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 silbernen Ströme

Die Legende von Drizzt

Roman

Aus dem Englischen
von Marita Böhm

blanvalet

Die amerikanische Originalausgabe erschien unter dem Titel
»Forgotten Realms, Volume 2: Streams of Silver« bei Wizards of the Coast,
Renton, USA. Zur ursprünglichen deutschen Ausgabe siehe Seite 2.



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

1. Auflage

Juli 2012 bei Blanvalet, einem Unternehmen der
Verlagsgruppe Random House GmbH, München.

Original title: *Forgotten Realms, Volume 2:*

Streams of Silver © 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.

© 2010 Wizards of the Coast LLC. Licensed by Hasbro.

Published in the Federal Republic of Germany

by Blanvalet Verlag, München

Deutschsprachige Rechte bei der

Verlagsgruppe Random House GmbH, München

Umschlaggestaltung: Isabelle Hirtz

Umschlagillustration: Todd Lockwood © 2005 Wizards of the Coast LLC

HK · Herstellung: sam

Satz: Uhl + Massopust, Aalen

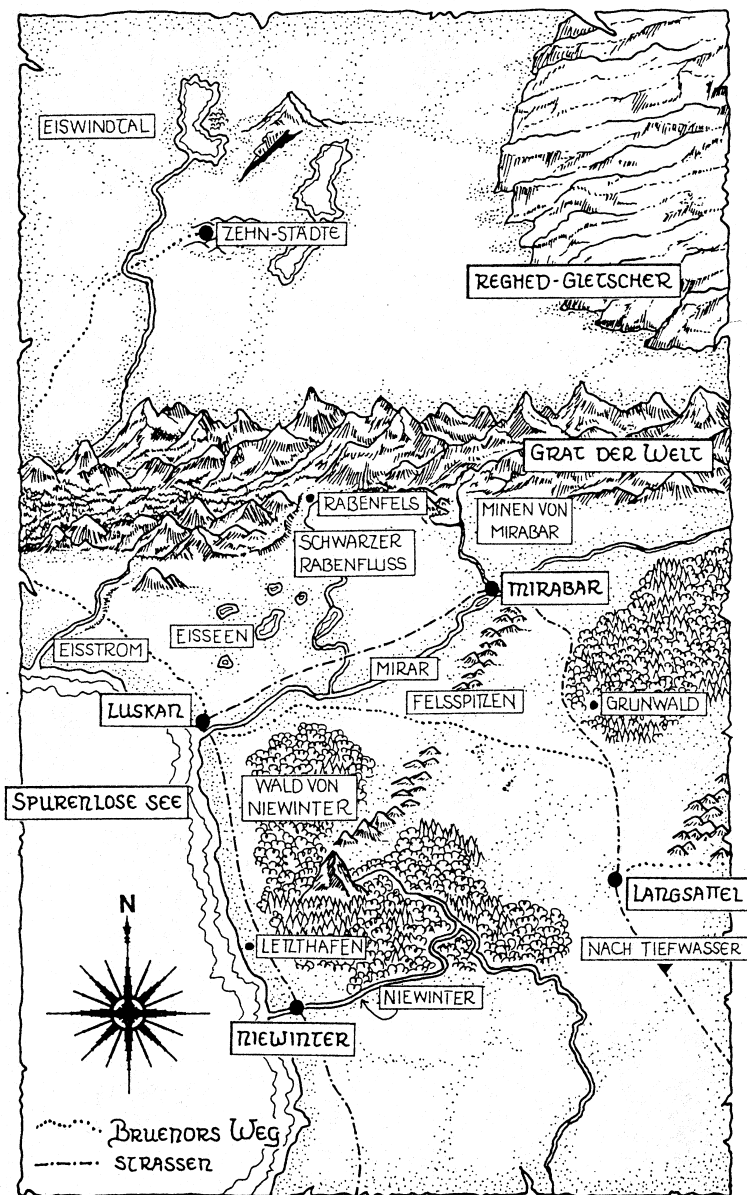
Druck und Einband: GGP Media GmbH, Pößneck

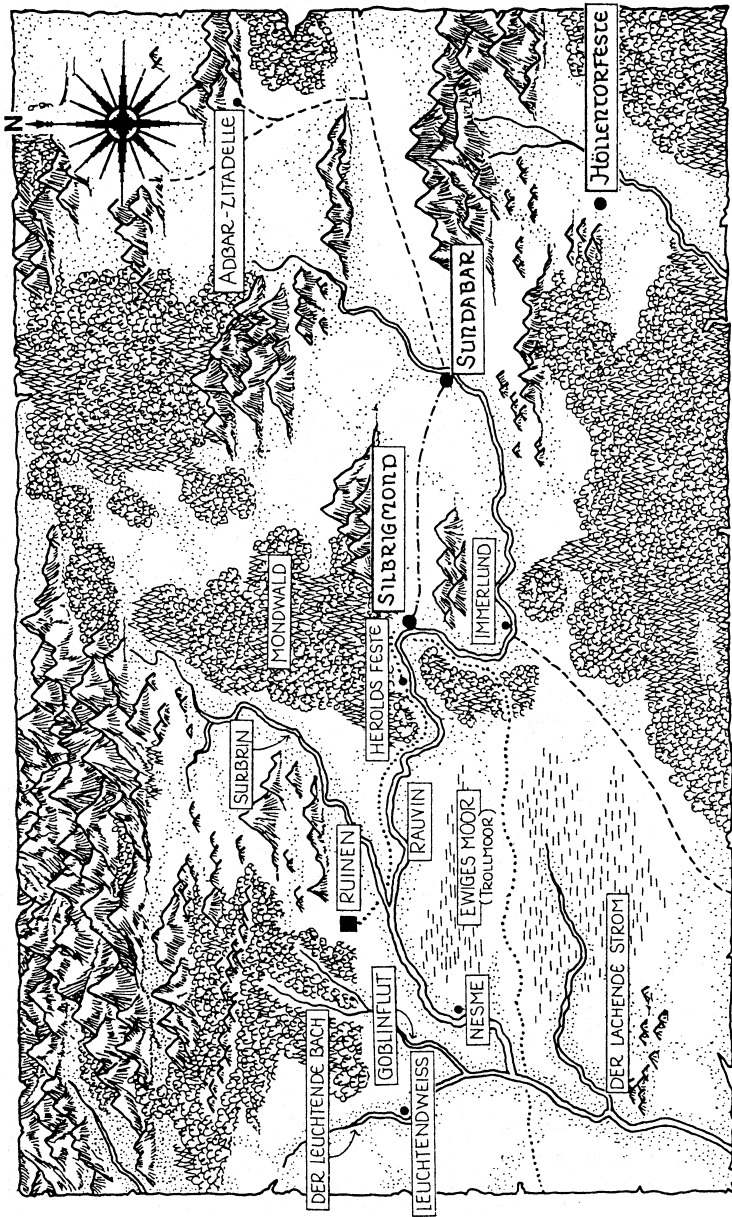
Printed in Germany

ISBN: 978-3-442-26862-7

www.blanvalet.de

*Wie alles andere auch, was ich tue,
für meine Frau Diane
und für die wichtigsten Menschen
in unserem Leben
Bryan, Geno und Caitlin*





INHALT

Vorwort	13
---------------	----

BUCH I: SUCHE

Ein Dolch im Rücken	21
Die Stadt der Hochsegel	36
Nachtleben	54
Die Beschwörung	72
Die Felsspitzen	88
Die Himmelsponys	109
Dolch und Stab	130

BUCH II: VERBÜNDETE

Tieffliegende Vögel leben gefährlich	147
Es gibt keine Ehre	175
Belastungen der Herkunft	191
Silbrigmond	212
Das Trollmoor	225
Die letzte Etappe	246
Sternenlicht, Sternenglanz	262
Die Augen des Golem	281

BUCH III: FRISCHE SPUREN

Alte Zeiten	297
Die Herausforderung	310
Das Geheimnis vom Tal der Hüter	325
Schatten	341
Das Ende eines Traums	360
Silber im Schatten	377
Der Drache der Dunkelheit	400
Der zerbrochene Helm	420
Nachschrift auf Mithril-Halle	436
Nachwort	443

*Wir haben uns Löcher
Und geweihte Höhlen geschaufelt
Und legen Goblinfeinde in flache Gräber.
Unsere Arbeit hat gerade erst begonnen,
In den Minen, wo silberne Ströme fließen.*

*Unter dem Stein glänzt das Metall,
Und Fackeln scheinen auf silberne Ströme
Weit entfernt von der neugierigen Sonne,
In den Minen, wo silberne Ströme fließen.*

*Seit undenklichen Zeiten
Schlagen in den Minen
Die Zwergenhämmer im Takt auf pures Mithril,
Die Arbeit eines Handwerkers ist niemals zu Ende,
In den Minen, wo silberne Ströme fließen.*

*Auf die Zwergengötter singen wir uns Lob
Und legen den nächsten Ork in ein flaches Grab,
Wir wissen, unsere Arbeit hat gerade erst begonnen,
In dem Land, wo silberne Ströme fließen.*

VORWORT

AN EINEM FINSTEREN Ort saß der Schattendrache auf einem dunklen Thron. Er war nicht sehr groß, aber dafür um so schrecklicher und gefährlicher, wenn nicht der gefährlichste seiner Art: Sein Erscheinen tauchte alles um ihn herum in Finsternis, seine Klauen waren scharf wie Schwerter, und mit ihnen hatte er bereits Tausende und Abertausende getötet. An seinem Rachen klebte stets das warme Blut seiner Opfer, und sein schwarzer Atem brachte Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit.

Nachtdunkel waren seine harten Schuppen. Sie waren so tiefschwarz, dass sie farbenprächtig schimmerten und diesem seelenlosen Ungeheuer zu einer strahlenden Rüstung verhalfen. Seine Günstlinge nannten ihn Trübschimmer und begehrten ihm mit Ehrerbietung.

Trübschimmer, der wie alle Drachen seine Kräfte im Laufe von Jahrhunderten sammelte, hielt die Flügel nach hinten gefaltet und bewegte sich nur, wenn er ein Opfer verschlang oder einen aufsässigen Untergebenen bestrafte. Er hatte das Seine getan, um diesen Ort zu sichern, und die große Zwergenarmee in die Flucht geschlagen, die seinen Verbündeten die Stirn geboten hatte.

Voller Vergnügen dachte er an seinen Sieg zurück! Die Zwerge waren zwar zäh und muskulös, doch das war kein Problem für seine messerscharfen Zähne gewesen.

Und jetzt verrichteten unzählige Sklaven die Arbeit und

brachten ihm Nahrung und erfüllten ihm auch sonst jeden Wunsch. Der Tag würde kommen, an dem sie wieder auf seine Kraft angewiesen wären, und dann würde Trübschimmer bereit sein. Der riesige Haufen geplünderter Schätze, der sich unter ihm befand, versorgte ihn mit Kraft und Stärke, und in dieser Hinsicht wurde Trübschimmer von keinem seiner Art übertroffen, denn sein Hort war größer, als sich die reichsten Könige vorzustellen vermochten.

Und er verfügte über ein Heer ergebener Günstlinge – willige Sklaven des Schattendrachen.

* * *

Der eisige Wind, dem Eiswindtal seinen Namen verdankte, piff ihnen um die Ohren, und sein unaufhörliches Stöhnen brachte ihre gelegentliche Unterhaltung völlig zum Verstummen. Die vier Freunde marschierten nach Westen über die öde Tundra, und wie immer kam der Wind aus dem Osten, blies ihnen in den Rücken und beschleunigte ihr rasches Tempo noch mehr.

Ihre entschlossene Haltung und ihr zügiger Marsch verrieten den Eifer, mit dem sie sich in dieses neue Abenteuer gestürzt hatten, doch aus ihren Gesichtern war erkennbar, dass sie die Reise mit unterschiedlichen Erwartungen angetreten hatten.

Der Zwerg Bruenor Heldenhammer beugte seinen Oberkörper vor, seine stämmigen Beine setzte er heftig auf, und seine spitze Nase, die aus dem Auf und Ab seines zottigen roten Bartes hervorsah, zeigte den Weg. Abgesehen von seinen Beinen und seinem Bart schien alles an ihm wie aus Stein gemeißelt. In den schwieligen Händen hielt er seine Axt, in die er schon unzählige Kerben geschnitten hatte, seinen Schild mit

seinem Wappen, einem überschäumenden Bierkrug, hatte er hinten an seinem überfüllten Tornister festgeschnallt, und seinen Kopf, der mit einem ausgebeulten, gehörnten Helm geschmückt war, drehte er weder nach links noch nach rechts. Nicht einmal seine Augen schweiften vom Weg ab, und ganz selten blinzelte er. Von Bruenor ging der Entschluss zu dieser Reise aus, denn er wollte die uralte Heimat seiner Sippe finden, und auch wenn ihm völlig klar war, dass die silbernen Hallen seiner Kindheit Hunderte von Meilen entfernt waren, stampfte er mit einer Leidenschaft weiter, als sei sein lang ersehntes Ziel bereits deutlich in Sicht.

Wulfgar, der mit federndem Gang neben Bruenor lief, war ebenfalls aufgeregt und gespannt. Mit den großen Schritten seiner langen Beine konnte der große Barbar dem stampfenden Gang des Zwerges leicht folgen. Er drängte voran wie ein feuriges Pferd, das an kurzen Zügeln gehalten wird. In seinen hellen Augen glühte die Abenteuerlust so heftig wie in Bruenors, aber sein Blick war nicht nur geradeaus gerichtet wie bei dem Zwerg. Der junge Mann brach zum ersten Mal in die große, weite Welt auf. Ständig sah er sich um und nahm jeden Ausblick und jeden Eindruck, alles, was die Landschaft zu bieten hatte, gierig in sich auf.

Er war mitgekommen, um seinen Freunden bei ihrem Abenteuer zu helfen, aber auch, weil er seinen eigenen Horizont erweitern wollte. Sein ganzes junges Leben hatte er in der Abgeschiedenheit von Eiswindtal verbracht, und seine Erfahrungen beschränkten sich auf die uralten Traditionen der Barbarenstämme und den Umgang mit den Siedlern von Zehn-Städte.

Wulfgar wusste, dass es außerhalb der engen Grenzen seiner eigenen Welt mehr gab, und er war entschlossen, davon so viel kennenzulernen, wie es ihm möglich war.

Drizt Do'Urden, der in seinen Umhang gehüllt neben

Bruenor schritt, hatte nicht dasselbe Interesse. Sein fließender Gang verriet seine Elfenherkunft, aber die Schatten seiner tief heruntergezogenen Kapuze ließen noch etwas anderes vermuten. Drizzt war ein Dunkelelf, ein schwarzer Elf, ein Angehöriger jener Rasse, die in der lichtlosen Unterwelt zu Hause war. Obwohl er jetzt schon seit vielen Jahren auf der Oberfläche lebte und seine Herkunft hinter sich lassen wollte, musste er immer wieder feststellen, dass er seine angeborene Abneigung gegen die Sonne nicht überwinden konnte.

Und so verbarg er sein Gesicht im Schatten seiner Kapuze. Sein Gang war ungezwungen, ja fast resigniert, denn diese Reise war nur eine Fortsetzung seiner Existenz, ein weiteres Glied in einer lebenslangen Kette von Abenteuern. Drizzt Do'Urden hatte sein Volk in der dunklen Stadt Menzoberanzan verlassen und sich freiwillig für dieses Nomadenleben entschieden. Er wusste, dass er niemals irgendwo wirklich akzeptiert werden würde, denn zu viele Grausamkeiten und Scheußlichkeiten seines Volkes waren bekannt, als dass sie selbst von den tolerantesten Gemeinschaften gebilligt worden wären. Folglich war die Straße sein Zuhause geworden, und er war stets unterwegs, um erst gar nicht die immer wieder schmerzhafteste Erfahrung machen zu müssen, eines Ortes verwiesen zu werden, an dem er sich vielleicht wohl fühlte.

Auch Zehn-Städte war für ihn nur eine vorübergehende Zuflucht gewesen. Die abgelegene Siedlung in der Wildnis beherrschte eine große Zahl von Ehrlosen und Ausgestoßenen, und wenn Drizzt dort auch nicht gerade erwünscht gewesen war, so hatte er bei vielen Siedlern mit seinem schwerverdienten Ruf als Wächter der Stadtgrenzen zumindest einen geringen Grad an Respekt und Toleranz erlangt. Aber in Bruenor hatte er einen wahren Freund gefunden, und daher hatte sich Drizzt bereitwillig dieser Reise angeschlossen, obwohl er fürchten

musste, dass man ihn nicht einmal mehr mit kühler Höflichkeit behandeln würde, sobald er den Einflussbereich seines guten Rufs verlassen würde.

Hin und wieder blieb Drizzt einige Meter zurück, um nach dem vierten Mitglied ihrer Gruppe zu sehen. Japsend und keuchend bildete Regis, der Halbbling, unfreiwillig die Nachhut. Sein Bauch war für das Marschieren zu dick, und seine Beine waren zu kurz, als dass er mit den stampfenden Schritten des Zwerges mithalten konnte. Regis, der jetzt für die Monate des Luxus, in denen er in seinem palastartigen Haus in Bryn Shander geschwelgt hatte, bitter bezahlen musste, verfluchte die Wende in seinem Glück, die ihn auf die Straße gezwungen hatte. Seine große Liebe galt einem behaglichen Leben, und in seinem Bemühen, die Kunst des Essens und des Schlafens zu perfektionieren, stand er einem jungen Burschen in nichts nach, der voller Träume von Heldentaten sein erstes Schwert schwingt. Seine Freunde waren wirklich überrascht gewesen, als er sie auf der Straße eingeholt hatte, aber trotzdem glücklich, dass er sie begleitete. Sogar Bruenor, der so begierig war, seine uralte Heimat wiederzusehen, nahm Rücksicht auf Regis' Langsamkeit und passte sein Tempo ein wenig an.

Mit Sicherheit trieb sich Regis selbst bis an die Grenzen seines körperlichen Leistungsvermögens an und beklagte sich nicht einmal, wie es sonst typisch für ihn war. Doch im Unterschied zu seinen Gefährten, die ihre Augen stets nach vorn auf die Straße gerichtet hatten, sah er ständig über die Schulter nach hinten, zurück nach Zehn-Städte und voller Gedanken an das Haus, das er seltsamerweise aufgegeben hatte, um sich ihnen anzuschließen.

Drizzt bemerkte dies voller Sorge.

Regis lief vor etwas davon.

Die Gefährten schlugen sich mehrere Tage immer weiter nach Westen durch. Südlich von ihnen verliefen parallel zu ihrem Weg die schneebedeckten, zerklüfteten Gipfel des Grats der Welt. Diese Bergkette markierte die südliche Grenze von Eiswindtal, und die Gefährten hatten ein wachsames Auge darauf, wo sie endete. Denn sobald ihre westlichsten Gipfel dem flachen Land wichen, würden sie nach Süden den Pass zwischen dem Gebirge und dem Wasser überqueren. Dieser Pass erstreckte sich die letzten hundert Meilen hin bis zu der Hafenstadt Luskan.

Jeden Morgen, noch bevor die Sonne hinter ihrem Rücken aufging, waren sie auf den Beinen und marschierten so lange, bis die letzten rötlichen Strahlen des Sonnenuntergangs verschwunden waren. Erst dann hielten sie an und nutzten die allerletzte Gelegenheit, ein Lager zu errichten, bevor der eisige Nachtwind sich erhob.

Noch vor der Morgendämmerung waren sie wieder unterwegs, und ein jeder marschierte in der Einsamkeit seiner Erwartungen und Ängste weiter.

Eine stille Reise, wenn man von dem unentwegten Gemurmel des Ostwindes absah.

BUCH I
SUCHE

EIN DOLCH IM RÜCKEN

ER HATTE SEINEN Umhang eng um sich gezogen, obwohl ohnehin nur wenig Licht durch die Vorhänge am Fenster sickerte, denn das war sein Leben – verschwiegen und einsam. Das Leben eines Meuchelmörders.

Während andere sich am Sonnenschein erfreuten und ihr Leben in aller Offenheit und einsehbar für alle Nachbarn führten, hielt sich Artemis Entreri im Schatten auf und heftete seine großen Augen auf den schmalen Pfad, den er nehmen musste, um seinen Auftrag zu erledigen.

Er war wirklich ein Mann vom Fach, möglicherweise in den gesamten Welten der Beste in diesem finsternen Gewerbe, und sobald er sein Opfer aufgespürt hatte, gab es für dieses kein Entrinnen mehr. Folglich war er auch nicht beunruhigt, als er das Haus in Bryn Shander, der Hauptstadt der zehn Siedlungen in der Einöde des Eiswindtals, leer vorfand. Entreri hatte damit gerechnet, dass sich der Halbling aus Zehn-Städte davonschleichen würde. Aber es spielte keine Rolle. Falls es sich wirklich um denselben Halbling handelte, den er den ganzen Weg von der Stadt Calimhafen, die mehr als tausend Meilen entfernt im Süden lag, verfolgt hatte, dann war er besser vorgekommen, als er zu hoffen gewagt hatte. Sein Opfer hatte bestenfalls einen zweiwöchigen Vorsprung und hatte außerdem eine frische Spur hinter sich gelassen.

Entreri bewegte sich ruhig und lautlos durch das Haus und

suchte Hinweise darauf, was für ein Leben der Halbling gespielt hatte, um besser für ihre unvermeidliche Begegnung gewappnet zu sein. In allen Räumen fand er Unordnung vor – wahrscheinlich hatte der Halbling erfahren, dass er ihm so dicht auf den Fersen war, und war in aller Eile aufgebrochen. Entreri hielt das für ein gutes Zeichen, eine weitere Bestätigung seiner Vermutung, dass es derselbe Halbling mit dem Namen Regis war, der vor Jahren dem Pascha Pook in der ferneren Stadt im Süden gedient hatte.

Bei dem Gedanken, dass der Halbling von seiner Verfolgung wusste, lächelte der Meuchelmörder böse. Dadurch wurde die Herausforderung dieser Jagd größer, und Entreri musste seine Geschicklichkeit in der Pirsch gegen die Fähigkeiten eines Opfers, sich zu verstecken, ausspielen. Aber er wusste, dass der Ausgang abzusehen war, denn eine Person voller Angst beging in der Regel einen verhängnisvollen Fehler.

Im Schlafzimmer wurde der Meuchelmörder in einer Schreibtischschublade fündig. Bei seiner panischen Flucht hatte Regis einige Vorsichtsmaßnahmen außer Acht gelassen, die seine wahre Identität bisher immer verborgen hatten. Entreri hielt den kleinen Ring in der Hand und studierte mit glänzenden Augen die Inschrift, die Regis eindeutig als Mitglied von Pascha Pooks Diebesgilde in Calimhafen zu erkennen gab. Entreri schloss die Hand um das Siegel, und ein böses Lächeln breitete sich über sein ganzes Gesicht aus.

»Habe ich dich endlich gefunden, du kleiner Dieb«, sagte er lachend in den leeren Raum hinein. »Dein Schicksal ist besiegelt! Für dich gibt es kein Entrinnen!«

Doch plötzlich nahm sein Gesicht einen wachsamen Ausdruck an, als das Geräusch eines Schlüssels in der Vordertür des palastartigen Hauses durch das große Treppenhaus nach oben drang. Er verstaute den Ring in seiner Gürteltasche und

glitt lautlos wie der Tod in den Schatten der obersten Pfosten des schweren Treppengeländers.

Die großen Doppeltüren wurden aufgestoßen, und ein Mann und eine junge Frau, gefolgt von zwei Zwergen, traten ein. Den Mann kannte Entreri; es war Cassius, der Sprecher von Bryn Shander. Früher war es sein Haus gewesen, aber wegen der Heldentaten des Halbblings in der Schlacht gegen den bösen Zauberer Akar Kessell und seine Goblinuntertanen hatte er es dem Halbbling vor einigen Monaten überlassen.

Entreri hatte die Frau zwar schon vorher einmal gesehen, aber ihre Verbindung zu Regis war ihm neu. Schöne Frauen waren in dieser entlegenen Gegend eine Seltenheit, und diese junge Frau war wirklich außergewöhnlich. Glänzende kastanienbraune Locken fielen ihr über die Schultern, und das eindringliche Funkeln ihrer dunkelblauen Augen reichte aus, um jeden Mann rettungslos in ihre Tiefen zu ziehen.

Der Meuchelmörder hatte gehört, dass sie Catti-brie hieß und bei den Zwergen in ihrem Tal nördlich der Stadt lebte. Sie war besonders Bruenor, dem Anführer der Zwergensippe, verbunden, der sie zwölf Jahre zuvor als Pflegekind aufgenommen hatte, als sie nach einem Goblinüberfall Waise geworden war.

Das könnte ja eine interessante Begegnung werden, überlegte Entreri. Oben am Treppengeländer spitzte er die Ohren und verfolgte die Unterhaltung in der Eingangshalle.

»Er ist doch erst seit einer Woche weg!«, wandte Catti-brie ein.

»Eine Woche, ohne ein Wort zu sagen«, keifte Cassius, der offensichtlich wütend war. »Und mein wunderbares Haus steht leer und unbewacht da. Die Haustür war nicht einmal verschlossen, als ich vor einigen Tagen zufällig vorbeikam.«

»Du hast Regis das Haus doch geschenkt«, erinnerte ihn Catti-brie.



R.A. Salvatore

Die silbernen Ströme

Die Legende von Drizzt

Paperback, Broschur, 448 Seiten, 13,5 x 20,6 cm

ISBN: 978-3-442-26862-7

Blanvalet

Erscheinungstermin: Juni 2012

Einst vertrieb der Drache der Dunkelheit die Zwerge aus Mithril-Halle, dem sagenumwobenen unterirdischen Königreich. Nun beschließt Bruenor Heldenhammer, seine Heimat zurückzuerobern. Der Dungelelf Drizzt Do'Urden zögert keine Sekunde, seinem Freund bei diesem tollkühnen Unternehmen beizustehen. Diesmal wagen die Gefährten jedoch zu viel. Denn nicht nur der Drache erwartet sie in den Tiefen. Auch die Vergangenheit holt den Dungelelfen ein – und seine alten Feinde sind womöglich noch gefährlicher als ein Drache!

 [Der Titel im Katalog](#)