

R. A. SALVATORE
Das Vermächtnis

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 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)

DAS LIED VON DENEIR: 1. Das Elixier der Wünsche (24703), 2. Die Schatten von Shilmista (24704), 3. Die Masken der Nacht (24705), 4. Die Festung des Zwilichts (24735), 5. Der Fluch des Alchemisten (24736)

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

Das
Vermächtnis

Die Vergessenen Welten

7

Roman

Aus dem Amerikanischen
von Rainer Gladys



blanvalet

Die amerikanische Originalausgabe erschien unter dem Titel
»Forgotten Realms®/The Legacy«
bei Wizards of the Coast, Renton, USA.



FSC

Mix

Produktgruppe aus vorbildlich
bewirtschafteten Wäldern und
anderen kontrollierten Herkünften

Zert.-Nr. SG5-COC-1940

www.fsc.org

© 1996 Forest Stewardship Council

Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das für dieses Buch verwendete FSC-zertifizierte Papier
Holmen Book Cream liefert Holmen Paper, Hallstavik, Schweden.

7. Auflage

Deutsche Erstausgabe Juni 1995 bei Blanvalet, einem Unternehmen
der Verlagsgruppe Random House GmbH, München.

Copyright © 1992/1995 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

Umschlagfoto: © Todd Lockwood

Redaktion: Antje Hohenstein

HK · Herstellung: wag

Satz: deutsch-türkischer fotosatz, Berlin

Druck und Einband: GGP Media GmbH, Pößneck

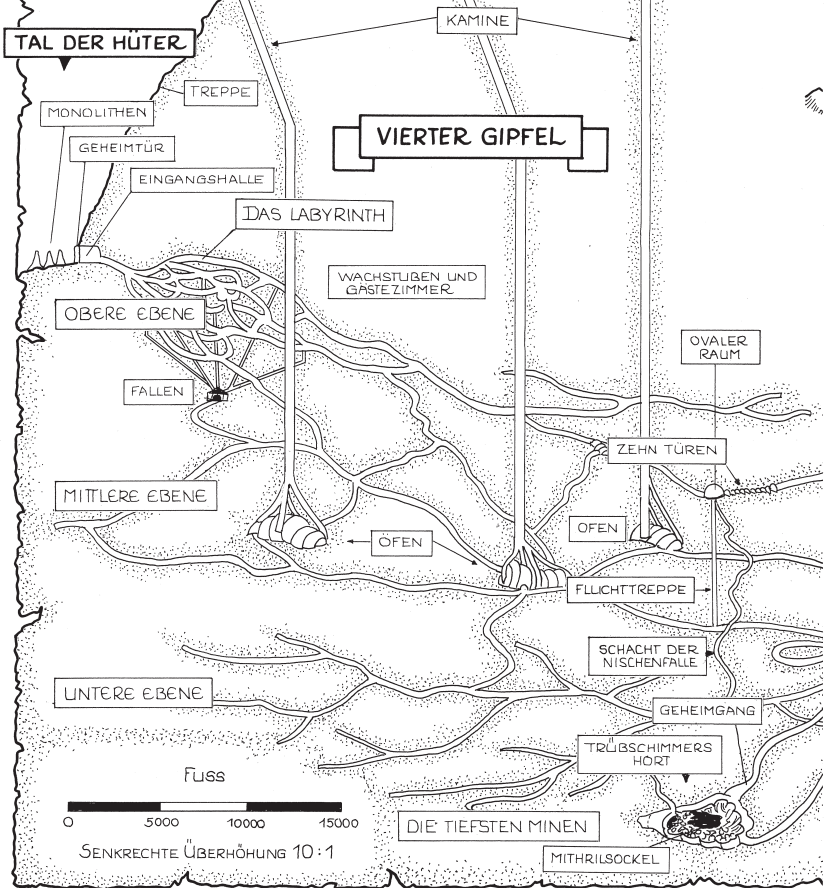
Printed in Germany

ISBN 978-3-442-24663-2

www.blanvalet.de

Für Diane –
teil dies mit mir.

MITHRIL HALLE



TAL DER HÜTER

KAMINE

VIERTER GIPFEL

MONOLITHEN

TREPPE

GEHEIMTÜR

EINGANGSHALLE

DAS LABYRINTH

WACHSTÜBEN UND GÄSTE ZIMMER

OBERE EBENE

FALLEN

MITTLERE EBENE

ÖFEN

OVALER RAUM

ZEHN TÜREN

ÖFEN

FLICHTTREPPE

UNTERE EBENE

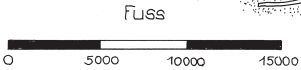
SCHACHT DER NISCHENFALLE

GEHEIMGANG

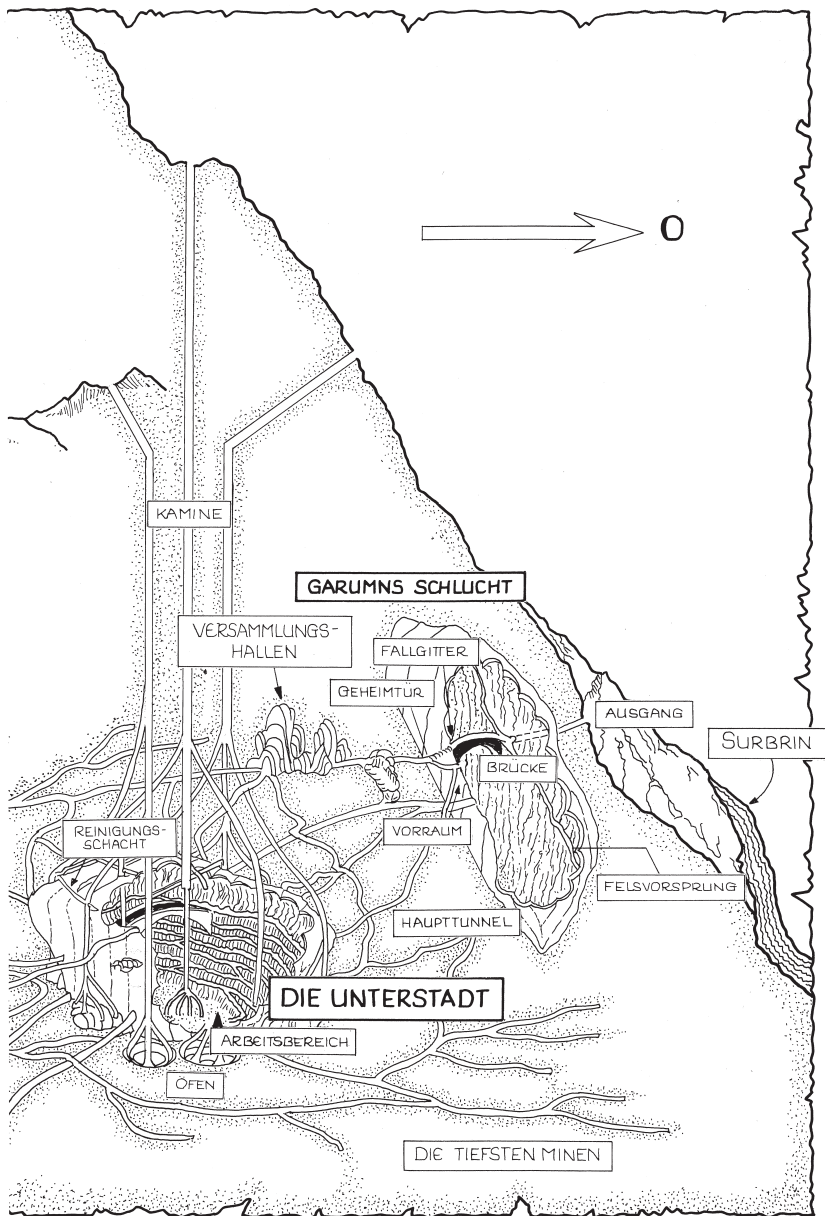
TRÜBSCHIMMERS HORT

DIE TIEFSTEN MINEN

MITHRILSOCKEL



SENKRECHTE ÜBERHÖHUNG 10:1



Vorspiel

Der Ausgestoßene Dinin bewegte sich vorsichtig durch die Straßen von Menzoberranzan, der Stadt der Dunkelelfen. Als Abtrünniger, der seit fast zwanzig Jahren nicht mehr den Schutz und die Unterstützung einer Familie genossen hatte, wußte der erfahrene Kämpfer sehr wohl um die Gefahren der Stadt, und er wußte, wie er sie vermeiden konnte.

Er kam an einem verlassenen Anwesen an der zwei Meilen langen Westwand der Höhle vorbei und blieb unwillkürlich stehen. Zwei kleine Stalagmitenhügel hatten einst den Zaun gestützt, der jetzt zerstört war. Er zog sich um den gesamten Besitz, dessen Türen aufgebrochen waren, eine zu ebener Erde und eine auf einem zwanzig Fuß hohen Balkon, und in verbogenen und verkohlten Angeln hingen. Wie oft war Dinin zu diesem Balkon hinaufgeschwebt und hatte so die Privaträume der Adligen dieses Hauses betreten, des Hauses Do'Urden?

Das Haus Do'Urden. Es war verboten, auch nur diesen Namen in der Stadt der Drow auszusprechen. Einst war Dinins Familie die achte in der Rangfolge der etwa sechzig Drowfamilien von Menzoberranzan gewesen; seine Mutter hatte dem Herrschenden Konzil angehört, und er, Dinin, war ein Meister von Melee-Megthere gewesen, der Schule der Kämpfer, der berühmten Akademie der Drow.

Als er jetzt vor dem Anwesen stand, war es ihm, als wäre der Ort tausend Jahre von den Tagen seines Glanzes entfernt. Seine Familie existierte nicht mehr, sein Haus war eine Ruine, und Di-

nin selbst hatte sich, nur um zu überleben, der Bregan D'aerthe anschließen müssen, einer berüchtigten Söldnertruppe.

»Einst«, formten die Lippen des ausgestoßenen Drow lautlos. Er zog den verhüllenden *Piwafwi*-Mantel fester um die schlanken Schultern, als er sich daran erinnerte, wie verletzlich ein hausloser Drow sein konnte. Ein kurzer Blick auf das Zentrum der Höhle, auf die Säule Narbondel, sagte ihm, daß es bereits spät war. Beim Anbruch eines jeden Tages schritt der Erzmagier von Menzoberranzan dorthin und erfüllte die Säule mit einer magischen, anhaltenden Hitze, die aufsteigen und dann wieder abklingen würde. Für die empfindlichen Drowaugen, die im infraroten Spektrum sehen konnten, war der Hitzegrad in der glühenden Säule eine Zeitangabe auf einer riesigen Uhr.

Jetzt war Narbondel fast kühl; ein weiterer Tag näherte sich seinem Ende.

Dinin mußte mehr als die halbe Stadt durchqueren, um die geheime Höhle im Klauenspalt zu erreichen, einer großen Schlucht in Menzoberranzans nordwestlicher Wand. Dort wartete Jarlaxle, der Anführer von Bregan D'aerthe, in einem seiner zahlreichen Verstecke.

Der Drowkämpfer durchquerte das Zentrum der Stadt, kam direkt am Narbondel vorbei und passierte mehr als hundert ausgehöhlte Stalagmiten, die ein Dutzend verschiedene Familienanwesen bildeten, deren fabelhafte Skulpturen und Wasserspeier in vielfarbigem Feenfeuer leuchteten. Drowsoldaten, die entlang der Hauswände oder an den Brücken, die eine Vielzahl tückischer Stalaktiten miteinander verbanden, auf Patrouille waren, hielten inne und beobachteten den einsamen Fremden wachsam. Sie hielten ihre Armbrüste und vergifteten Speere bereit, bis Dinin weit weg war.

So war es in Menzoberranzan: Alle waren immer auf der Hut, immer mißtrauisch.

Dinin warf einen wachsamen Blick in die Runde, als er den Rand des Klauenspalts erreichte. Dann glitt er über die Kante und benutzte seine angeborene Fähigkeit der Levitation und ließ sich langsam in die Kluft hinabsinken. Mehr als hundert Fuß tiefer blickte er erneut auf die Bolzen gespannter Handarmbrüste, aber diese wurden zurückgezogen, sobald die Wachen der Söldner Dinin als einen der Ihren erkannten.

Jarlaxle hat auf Euch gewartet, signalisierte eine der Wachen in der komplizierten Zeichensprache der Dunkelelfen.

Dinin machte sich nicht die Mühe einer Antwort. Er schuldete einfachen Soldaten keine Erklärungen. Rüde drängte er sich an dem Wachposten vorbei und ging einen kurzen Tunnel hinunter, der sich schon bald in ein wahres Labyrinth aus Korridoren und Räumen verzweigte. Nach mehreren Abbiegungen hielt der Dunkelelf vor einer schimmernden Tür, die dünn und fast durchscheinend war. Er legte seine Hand auf ihre Oberfläche und ließ durch seine Körperwärme einen Eindruck entstehen, den wärmesehende Augen auf der anderen Seite wie ein Anklopfen interpretieren würden.

»Endlich«, hörte er einen Augenblick später Jarlaxles Stimme. »Kommt herein, Dinin, mein *Khal'abbil*. Ihr habt mich viel zu lange warten lassen.«

Dinin hielt einen Moment lang inne, um sich über die Stimmlage und Wortwahl des unberechenbaren Söldners klar zu werden. Jarlaxle hatte ihn *Khal'abbil*, »meinen vertrauten Freund«, genannt. Das war der Spitzname für Dinin seit dem Überfall, der das Haus Do'Urden vernichtet hatte, ein Überfall, bei dem Jarlaxle eine herausragende Rolle gespielt hatte. In dem Tonfall des Söldners war kein Sarkasmus zu hören gewesen. Es schien überhaupt nichts Schlimmes vorgefallen zu sein. Aber Dinin fragte sich dennoch, warum ihn Jarlaxle dann von seiner wichtigen Erkundungsmision im Haus Vandree, dem Siebzehnten Haus von Menzoberranzan, zurückgerufen

hatte. Es hatte ihn fast ein Jahr gekostet, das Vertrauen der mißtrauischen Hauswache von Vandree zu erlangen, eine Position, die durch seine unerlaubte Abwesenheit vom Anwesen des Hauses zweifellos stark gefährdet werden würde.

Es gab nur eine Möglichkeit, das herauszufinden, sagte sich der Sanoven-Kämpfer. Er hielt den Atem an und drängte sich durch die undurchsichtige Barriere. Es war, als müsse er eine Mauer aus dickem Wasser durchqueren, obwohl er nicht naß wurde. Nach mehreren langen Schritten über die fließende, außerweltliche Grenze zwischen zwei Existenzebenen erzwang er sich den Weg durch die scheinbar nur zollstarke magische Tür und betrat Jarlaxles kleine Kammer.

Der Raum wurde von einem angenehmen roten Glühen erleuchtet, das es Dinin erlaubte, seine Sehweise vom infraroten Spektrum in die normale übergehen zu lassen. Er blinzelte, während die Umstellung vor sich ging, und dann blinzelte er erneut. Wie immer, wenn er Jarlaxle ansah.

Der Söldnerführer saß hinter einem steinernen Schreibtisch in einem exotischen, gepolsterten Stuhl, der von einem einzelnen Stiel gehalten wurde und mit einem Drehzapfen ausgestattet war, so daß er in einem beträchtlichen Winkel zurückgeschaukelt werden konnte. Jarlaxle hatte sich, wie immer, bequem hingesetzt. Er hatte den Stuhl weit zurückgekippt und die Hände hinter seinem Kopf verschränkt. Sein Schädel war kahlrasiert, was sehr ungewöhnlich für einen Drow war.

Rein aus Spaß, wie es schien, hob Jarlaxle einen Fuß auf den Tisch, und sein hoher, schwarzer Stiefel traf mit einem widerhallenden Schlag auf dem Stein auf. Dann hob er den anderen, der ebenso hart auf der Tischplatte aufschlug, aber diesmal verursachte er nicht den geringsten Laut.

Der Söldner trug seine rubinrote Augenklappe heute über dem rechten Auge, stellte Dinin fest.

Neben dem Schreibtisch stand eine zitternde, kleine, humanoide Kreatur, die einschließlich der kleinen weißen Hörner, die oberhalb ihrer schrägen Brauen entsprangen, kaum die Hälfte von Dinins fünfeinhalb Fuß maß.

»Einer der Kobolde des Hauses Oblodra«, erklärte Jarlaxle beiläufig. »Es scheint, daß das bedauernswerte Ding einen Weg zu uns herein gefunden hat, aber Schwierigkeiten damit hat, wieder hinauszugelangen.«

Die Annahme des Söldnerführers erschien Dinin vernünftig. Das Haus Oblodra, das Dritte Haus von Menzoberranzan, hatte ein straffgeführtes Anwesen in der Nähe des Klauenspalts, und Gerüchte besagten, daß es Tausende von Kobolden besaß, die es zum Zeitvertreib folterte und die im Fall eines Krieges als »Futter« für das Haus dienen sollten.

»Möchtest du gehen?« fragte Jarlaxle in einer gutturalen, vereinfachten Sprache.

Der Kobold nickte eifrig und dümmlich.

Jarlaxle deutete auf die undurchsichtige Tür, und die Kreatur schoß darauf zu. Sie besaß jedoch nicht die Kraft, die Barriere zu überwinden, und prallte zurück, wobei sie fast auf Dinins Füßen landete. Bevor er auch nur versuchte aufzustehen, fauchte der Kobold den Söldnerführer in seiner Dummheit unwillig an.

Jarlaxles Hand zuckte ein paarmal, zu schnell, als daß Dinin hätte mitzählen können. Der Drowkämpfer spannte sich unwillkürlich, hütete sich aber wohlweislich, sich zu bewegen, da er wußte, daß Jarlaxle immer perfekt zielte.

Als er auf den Kobold hinabblickte, sah er fünf Dolche aus dessen leblosem Körper ragen, die eine perfekte Sternformation auf der kleinen Brust des schuppigen Wesens bildeten.

Jarlaxle zuckte nur mit den Achseln, als er Dinins verwirrten Blick bemerkte. »Ich konnte dem Biest nicht erlauben, zu

Oblondra zurückzukehren«, meinte er, »schließlich hat es herausgefunden, daß unser Anwesen so dicht an dem ihren liegt.«

Dinin fiel in Jarlaxles Lachen ein. Er wollte die Dolche einsammeln, aber Jarlaxle erinnert ihn daran, daß das nicht nötig war.

»Sie werden von selbst zurückkommen«, erklärte der Söldner, zupfte an dem Ärmel seiner Bluse und enthüllte die magische Scheide, die an seinem Handgelenk befestigt war. »Setzt Euch«, bat er seinen Freund und deutete auf einen einfachen Hocker neben dem Schreibtisch. »Wir haben viel zu besprechen.«

»Warum habt Ihr mich zurückgerufen?« fragte Dinin grob, während er seinen Platz neben dem Tisch einnahm. »Ich hatte Vandree vollständig unterwandert.«

»Ah, mein *Khal'abbil*«, erwiderte Jarlaxle. »Ihr kommt immer direkt zur Sache. Das ist eine Qualität, die ich an Euch bewundere.«

»*Uln'hyrr*«, antwortete Dinin darauf mit dem Drowwort für »Lügner«.

Wieder lachten die beiden Kameraden gemeinsam, aber Jarlaxle hörte sehr bald auf, ließ seine Füße hinabfallen und schwang seinen Stuhl nach vorne. Seine Hände, die von einem Königsschatz an Edelsteinen geschmückt waren – und angesichts derer sich Dinin oft fragte, wie viele wohl magisch waren –, falteten sich auf dem Steintisch vor ihm, und sein Gesicht wurde plötzlich sehr ernst.

»Der Angriff auf Vandree wird jetzt beginnen?« fragte Dinin, in dem Glauben, das Rätsel gelöst zu haben.

»Vergeßt Vandree«, erwiderte Jarlaxle. »Deren Geschäfte sind für uns im Augenblick nicht so wichtig.«

Dinin hatte die Arme auf dem Tisch aufgestützt und ließ jetzt sein kantiges Kinn in eine schlanke Hand sinken. Nicht wichtig! dachte er. Er wollte aufspringen und den geheimnis-

tuerischen Anführer erwürgen. Er hatte ein ganzes Jahr darauf verwendet ...

Dinin ließ seine Gedanken an Vandree versiegen. Er blickte forschend in Jarlaxles stets gleichmütiges Gesicht und suchte dort nach Anhaltspunkten. Und auf einmal verstand er alles.

»Meine Schwester«, sagte er, und Jarlaxle nickte bereits, bevor das Wort noch Dinins Mund verlassen hatte. »Was hat sie getan?«

Jarlaxle setzte sich gerade auf, blickte zur Wand des kleinen Raumes und ließ einen scharfen Pfiff ertönen. Auf dieses Signal hin verschob sich eine Steinplatte und gab den Blick auf einen Alkoven frei. Gleich darauf rauschte Vierna Do'Urden, Dinins einzige überlebende Schwester, in das Zimmer. Sie wirkte auf Dinin prächtiger und schöner, als er sie aus der Zeit des Untergangs ihres Hauses in Erinnerung hatte.

Dinins Augen weiteten sich, als er ihre Kleidung erkannte. Vierna trug die Roben! Die Roben einer Hohepriesterin von Lloth, verziert mit dem Spinnen- und Waffennmuster des Hauses Do'Urden! Dinin hatte nicht gewußt, daß sie sie behalten hatte, denn er hatte sie seit einer Dekade nicht mehr gesehen.

»Ihr riskiert ...« begann er eine Warnung, aber Viernas wahnsinniger Gesichtsausdruck, ihre roten Augen, die wie Zwillingsfeuer hinter den Schatten ihrer hohen, ebenholzfarbenen Wangenknochen flackerten, stoppten ihn, bevor er die Worte aussprechen konnte.

»Ich habe die Gunst von Lloth wiedererlangt«, verkündete sie.

Dinin blickte zu Jarlaxle, der nur die Achseln zuckte und in aller Ruhe seine Augenklappe auf das linke Auge hinüberschob.

»Die Spinnenkönigin hat mir den Weg gezeigt«, fuhr Vierna fort, deren normalerweise melodische Stimme vor Erregung umschlug.

Dinin vermutete, daß die Frau am Rande des Wahnsinns stand. Vierna war immer ruhig und tolerant gewesen, selbst nach dem plötzlichen Ende des Hauses Do'Urden. In den letzten Jahren waren ihre Handlungen jedoch immer unberechenbarer geworden, und sie hatte viele Stunden alleine verbracht und verzweifelt zu ihrer gnadenlosen Gottheit gebetet.

»Werdet Ihr uns über diesen Weg berichten, den Euch Lloth gezeigt hat?« fragte Jarlaxle, anscheinend völlig unbeeindruckt, nach ein paar Momenten der Stille.

»Drizzt.« Vierna spuckte das Wort, den Namen ihres frevelhaften Bruders, mit einem Schwall von Gift über ihre zarten Lippen.

Dinin verschob klugerweise seine Hand vom Kinn über seinen Mund, um eine Erwiderung zu unterdrücken. Vierna war, trotz all ihrer offenkundigen Narrheit, eine Hohepriesterin, und man tat besser daran, sie nicht zu erzürnen.

»Drizzt?« fragte Jarlaxle sie ruhig. »Euer Bruder?«

»Er ist nicht mein Bruder!« schrie Vierna und stürzte zum Schreibtisch, als wolle sie Jarlaxle niederschlagen. Dinin bemerkte sehr wohl die leichte Bewegung des Söldnerführers, eine Verlagerung, die seinen dolchbewehrten Arm in eine bessere Position brachte.

»Verräter am Haus Do'Urden!« wütete Vierna. »Verräter an allen Drow!« Ihr zorniges Gesicht überflog plötzlich ein böses, unheilverheißendes Lächeln. »Durch das Opfer von Drizzt werde ich Lloths Gunst wiedererlangen, werde ich erneut ...« Vierna brach abrupt ab und war offensichtlich entschlossen, den Rest ihrer Pläne für sich zu behalten.

»Ihr klingt wie die Oberin Malice«, wagte Dinin zu sagen. »Auch sie begann eine Jagd auf unseren Brud ... auf den Verräter.«

»Ihr erinnert Euch doch an die Oberin Malice?« reizte Jarlaxle sie und benutzte die Erinnerungen, die dieser Name aus-

lösen mußte, als Beruhigungsmittel für die übererregte Vierna. Malice, Viernas Mutter und die Oberin des Hauses Do'Urden, war letztendlich vernichtet worden, weil sie versagt hatte und den verräterischen Drizzt nicht wieder eingefangen und getötet hatte.

Vierna beruhigte sich und wurde dann auf einmal von einem Anfall spöttischen Gelächters gepackt, der mehrere Minuten anhielt.

»Ihr versteht, warum ich Euch hergerufen habe?« wandte sich Jarlaxle an Dinin, ohne der Priesterin Beachtung zu schenken.

»Ihr wünscht, daß ich sie töte, bevor sie zu einem Problem wird?« erwiderte Dinin ebenso beiläufig.

Viernas Lachen brach ab; der Blick ihrer wilden Augen fiel auf ihren anmaßenden Bruder. »*Wishya!*« schrie sie, und eine Welle magischer Energie warf Dinin von seinem Sitz und schmetterte ihn gegen die Steinwand.

»Kniet nieder!« befahl Vierna, und Dinin fiel auf die Knie, sobald er seine Fassung wiedererlangt hatte, wobei er die ganze Zeit mit leerem Blick Jarlaxle ansah.

Auch der Söldner konnte seine Überraschung nicht verbergen. Dieser letzte Befehl war ein einfacher Zauber gewesen, der bei einem erfahrenen Kämpfer von Dinins Format eigentlich nicht so einfach hätte wirken dürfen.

»Ich stehe in Lloths Gunst«, erklärte Vierna den beiden und stand hochaufgerichtet vor ihnen. »Wenn Ihr gegen mich seid, verliert Ihr ihre Gunst, und mit der Macht von Lloths Segnungen für meine Zauber und Flüche seid Ihr hilflos gegen mich.«

»Das letzte, was wir über Drizzt hörten, besagte, daß er sich auf der Oberfläche befindet«, sagte Jarlaxle zu Vierna, um ihren aufbrausenden Zorn abzulenken. »Allen Berichten zufolge ist er noch immer dort.«

Vierna nickte, mit einem böartigen Grinsen, wobei ihre perlweisen Zähne dramatisch mit ihrer ebenholzfarbenen Haut kontrastierten. »Das ist er«, bestätigte sie, »aber Lloth hat mir den Weg zu ihm gezeigt, den Weg zum Ruhm.«

Erneut tauschten Jarlaxle und Dinin verwirrte Blicke aus. All ihrer Einschätzung nach klangen Viernas Behauptungen – und auch Vierna selbst – verrückt.

Aber Dinin kniete noch immer – gegen seinen Willen und gegen jede Vernunft.

TEIL 1

Die erregende Furcht

Fast drei Jahrzehnte sind vergangen, seit ich mein Heimatland verlassen habe, ein kurzer Zeitabschnitt für den Maßstab eines Drow-elfen, aber eine Periode, die mir wie eine ganze Lebensspanne erscheint. Alles, wonach es mich verlangte oder wovon ich glaubte, daß es mich danach verlangte, als ich die dunklen Höhlen von Menzoberranzan verließ, war eine wahrhaftige Heimat, ein Ort der Freundschaft und des Friedens, um meine Krummsäbel über dem Kamin einer warmen Herdstelle aufhängen und mit vertrauten Gefährten plaudern zu können.

All dies habe ich nun an der Seite von Bruenor in den geheiligten Hallen seiner Jugend gefunden. Es geht uns gut. Wir haben Frieden. Ich trage meine Waffen nur während der Fünftagereisen zwischen Mithril-Halle und Silbrigmond. Hatte ich unrecht?

Ich stelle meine Entscheidung, die üble Welt von Menzoberranzan zu verlassen, weder in Frage noch bedaure ich sie, aber in der (endlosen) Ruhe und dem Frieden beginne ich nun zu glauben, daß meine Wünsche zu jener kritischen Zeit in der unvermeidbaren Sehnsucht der Unerfahrenheit begründet waren. Ich hatte niemals ruhige Existenz gekannt, die ich so sehr ersehnte.

Ich kann nicht leugnen, daß mein Leben besser ist, tausendmal besser als alles, was ich jemals im Unterreich erlebt habe. Und doch, ich kann mich nicht erinnern, wann ich das letzte Mal die Beklem-

mung, die erregende Furcht gespürt habe, die eine nahende Schlacht verursacht, das Prickeln, das einen nur dann überfällt, wenn ein Feind sich naht oder einer Herausforderung entgegengetreten werden muß.

Oh, ich kann mich an den genauen Zeitpunkt erinnern – es ist gerade ein Jahr her, als Wulfgar, Guenhwyvar und ich die tiefergelegenen Tunnel von Mithril-Halle säuberten –, aber das Gefühl, das Prickeln der Furcht ist schon lange aus meiner Erinnerung verblaßt.

Sind wir also Geschöpfe des Handelns? Behaupten wir nur, daß es uns nach jenen anerkannten Plätzen der Bequemlichkeit verlangt, während es in Wahrheit die Herausforderung und das Abenteuer sind, die uns wirkliches Leben einhauchen?

Ich muß gestehen, zumindest vor mir selbst, daß ich es nicht weiß.

Einen Umstand jedoch gibt es, den ich nicht bestreiten kann, eine Wahrheit, die mir unweigerlich helfen wird, diese Fragen zu beantworten und die mir eine glückliche Zukunft eröffnet. Denn nun, an der Seite von Bruenor und seiner Sippe, an der Seite von Wulfgar und Catti-brie und Guenhwyvar, meinem lieben Guenhwyvar, steht es mir frei, mein Schicksal selbst zu bestimmen.

Jetzt bin ich sicherer als jemals zuvor in den sechzig Jahren meines Lebens. Die Aussichten für die Zukunft haben für fortwährenden Frieden und fortwährende Sicherheit noch nie besser ausgesehen. Und doch fühle ich mich sterblich. Das erste Mal schaue ich auf das, was vorüber ist, statt auf das, was vor mir liegt. Ich kann es nicht erklären. Ich fühle, daß ich sterbe, daß jene Geschichten, die ich mit meinen Freunden teilen wollte, bald schal werden müssen und daß es nichts gibt, wodurch man sie ersetzen kann.

Aber, ermahne ich mich selbst, es liegt an mir, die Wahl zu treffen.

Drizzt Do'Urden

Ein Frühlingsmorgen

Drizt Do'Urden schritt im südlichsten Ausläufer jenes Gebirges, das man Grat der Welt nannte, langsam einen Weg entlang, während der Himmel über ihm allmählich heller wurde. Weit entfernt im Süden, jenseits der Ebene und dem Ewigen Moor, bemerkte er das Glimmen der letzten Lichter einer fernen Stadt, wahrscheinlich Nesme, die allmählich verloschen und von der herannahenden Morgendämmerung abgelöst wurden. Als Drizt um eine weitere Biegung des Bergpfades kam, sah er weit unter sich die kleine Stadt Siedelstein. Die Barbaren, Wulfgars Sippe aus dem weitentfernten Eiswindtal, begannen gerade mit ihrer morgendlichen Arbeit. Sie bauten dort unten die Ruinen wieder auf.

Drizt beobachtete sie, durch die Entfernung waren sie nur als winzige Figuren erkennbar, wie sie hin und her eilten, und er erinnerte sich an eine gar nicht so lange vergangene Zeit, wo Wulfgar und sein stolzes Volk die gefrorene Tundra eines Landes weit im Nordwesten durchstreift hatten, auf der anderen Seite des Gebirgszuges und tausend Meilen entfernt.

Der Frühling, die Jahreszeit des Handels, näherte sich schnell, und die robusten Männer und Frauen von Siedelstein, die als Händler für die Zwerge von Mithril-Halle arbeiteten, würden schon bald mehr Wohlstand und Bequemlichkeiten erfahren, als sie in ihrem früheren Leben, in dem sie von einem Tag auf den nächsten existiert hatten, jemals für möglich gehalten hatten. Sie waren auf Wulfgars Ruf gekommen, hatten tapfer an der Seite der Zwerge in den uralten Hallen

gekämpft und würden nun bald die Früchte ihrer Mühen ernten. Ihre verzweifelte, nomadische Lebensweise hatten sie zusammen mit dem endlosen, gnadenlosen Wind des Eiswindtales hinter sich gelassen.

»Wie weit wir alle gekommen sind«, teilte Drizzt der frostigen Leere der Morgenluft mit, und er mußte über die Doppeldeutigkeit seiner Worte schmunzeln, wenn er daran dachte, daß er gerade aus Silbrigmond zurückkehrte, einer prächtigen Stadt weit im Osten. Ein Ort, von dem der gehetzte Drowwaldläufer niemals zu hoffen gewagt hatte, daß er dort je akzeptiert werden würde. Und in der Tat war Drizzt vor knapp zwei Jahren, als er Bruenor und die anderen auf ihrer Suche nach Mithril-Halle begleitet hatte, vor Silbrigmonds reichverzierten Toren abgewiesen worden.

»Du bist in einer einzigen Woche schon hundert Meilen weit gekommen«, erhielt er plötzlich eine unerwartete Antwort.

Instinktiv fielen Drizzts schlanke, schwarze Hände auf die Hefte seiner Krummsäbel, aber sein Verstand holte seine Reflexe ein, und er entspannte sich sofort, als er die melodische Stimme erkannte, die mehr als nur einen Hauch zwergischen Akzents aufwies. Einen Augenblick später hüpfte Catti-brie um einen Felsvorsprung, die menschliche Adoptivtochter von Bruenor Heldenhammer. Ihre dicke, kastanienbraune Mähne tanzte im Bergwind, und ihre tiefblauen Augen glänzten wie feuchte Edelsteine im frischen Morgenlicht.

Drizzt konnte sein Lächeln nicht verbergen, als er die fröhliche Überschwenglichkeit in den Schritten des Mädchens bemerkte, eine Lebensfreude, die auch die oft böartigen Schlachten, denen sie sich hatte stellen müssen, nicht hatten dämpfen können. Genausowenig konnte Drizzt den Schwall von Wärme verleugnen, der ihn überflutete, wann immer er Catti-brie sah, die junge Frau, die ihn besser kannte als jeder andere. Catti-brie hatte Drizzt verstanden und aufgrund sei-

nes Herzens akzeptiert und nicht nach seiner Hautfarbe beurteilt. Und das schon seit ihrer ersten Begegnung in einem winddurchfegten Tal vor über einem Jahrzehnt, als sie erst halb so alt war wie jetzt.

Der Dunkelelf wartete noch einen Moment, da er erwartete, daß Wulfgar, der bald Catti-bries Gemahl werden sollte, ihr um den Vorsprung folgen würde.

»Du bist ohne jeden Schutz sehr weit herausgekommen«, bemerkte Drizzt, als der Barbar nicht erschien.

Catti-brie kreuzte die Arme vor der Brust und lehnte sich auf einen Fuß, während sie mit dem anderen ungeduldig auf den Boden klopfte. »Und du fängst an, mehr wie mein Vater zu klingen, als wie mein Freund«, erwiderte sie. »Ich sehe auch niemanden, der zum Schutz hinter Drizzt Do'Urden herläuft.«

»Gut gesprochen«, gab der Drowwaldläufer zu, wobei sein Ton respektvoll war und nicht im mindesten sarkastisch. Die Schelte der jungen Frau hatte Drizzt deutlich daran erinnert, daß Catti-brie gut selbst auf sich achtgeben konnte. Sie hatte ein Schwert zwergischer Fertigung bei sich, und unter ihrem pelzbesetzten Mantel trug sie eine gute Rüstung, eine ebenso gute Rüstung wie das Kettenhemd, das Bruenor Drizzt gegeben hatte! Taulmaril der Herzenssucher, der magische Bogen von Anariel, hing locker über Catti-bries Schulter. Drizzt hatte niemals eine mächtigere Waffe gesehen. Und noch weitaus besser als die machtvollen Waffen, die sie trug, war, daß Catti-brie von den zähen Zwergen aufgezogen worden war, von Bruenor selbst, der so hart war wie Berggestein.

»Schaust du dir oft an, wie die Sonne aufgeht?« fragte Catti-brie, die Drizzts ostwärts gerichtete Haltung bemerkte.

Drizzt fand einen flachen Felsen, auf den er sich setzen konnte, und bedeutete Catti-brie, sich zu ihm zu gesellen. »Ich habe die Morgendämmerung von meinen ersten Tagen an der



R.A. Salvatore

Die vergessenen Welten 07

Das Vermächtnis

Taschenbuch, Broschur, 384 Seiten, 11,5 x 18,3 cm

ISBN: 978-3-442-24663-2

Blanvalet

Erscheinungstermin: Juni 1995

Drizzt Do'urden und seine Gefährten haben ihr Ziel erreicht: Die Zwerge haben die Herrschaft über Mithril-Halle zurückgewonnen, und Bruenor sitzt als rechtmäßiger König auf dem Thron. Da dringt ein alter Feind aus den ungezähmten Tiefen der Erde in Mithril-Halle ein – und in seinem Hass auf Drizzt und dessen Gefährten ist er schier unaufhaltsam.

[Der Titel im Katalog](#)