

R. A. SALVATORE
Nacht ohne Sterne

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 Auor 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 DER 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)

DAS LIED VON DENEIR: 1. Das Elixier der Wünsche (24703), 2. Die Schatten von Shilmista (24704), 4. Die Festung des Zwieliichts (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

Nacht ohne
Sterne

Die Vergessenen Welten
8

Roman

Aus dem Amerikanischen
von Rainer Gladys



BLANVALET

Das Buch erschien im Original unter dem Titel
»Forgotten Realms®/Starless Night«
bei TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA.



Mix
Produktgruppe aus vorbildlich
bewirtschafteten Wäldern und
anderen kontrollierten Herkünften

Zert.-Nr. 565-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.

6. Auflage

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

Copyright © 2007 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 by

Verlagsgruppe Random House GmbH, München

Umschlaggestaltung: Design Team München

Umschlagillustration: TSR/Robh Ruppel

Satz: deutsch-türkischer fotosatz, Berlin

Druck und Einband: GGP Media GmbH, Pößneck

AK · Redaktion: Antje Hochstein

Herstellung: Peter Papenbrok

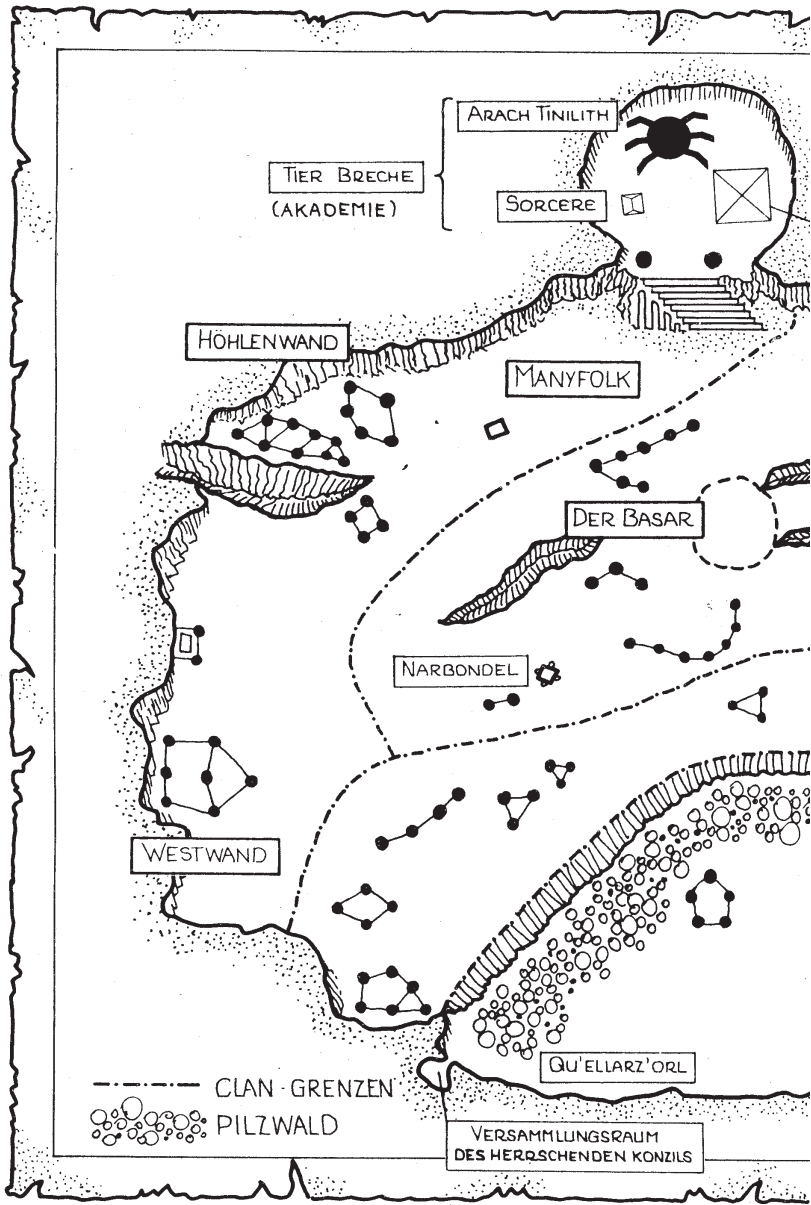
Printed in Germany

ISBN 978-3-442-24664-9

www.blanvalet.de

*Am ersten Tag schuf Ed
die Vergessenen Welten
und gab meiner Phantasie
einen Platz,
in der sie leben konnte.*

*Für Ed Greenwood,
den ich nur bewundern kann.*



ARACH TINILITH

TIER BRECHE
(AKADEMIE)

SORCERE

HÖHLENWAND

MANYFOLK

DER BASAR

NARBONDEL

WESTWAND

QU'ELIARZ'ORL

--- CLAN-GRENZEN
PILZWALD

VERSAMMLUNGSRAUM
DES HERRSCHENDEN KONZILS

MENZOBERRANZAN

MELEE-MAGTHERE
(KÄMPFER-SCHULE)

GEBIET DER
PATROUILLEN-GÄNGER

DAS BRAERYN

DONIGARTEN

INSEL DER
ROTHE

EASTMYR

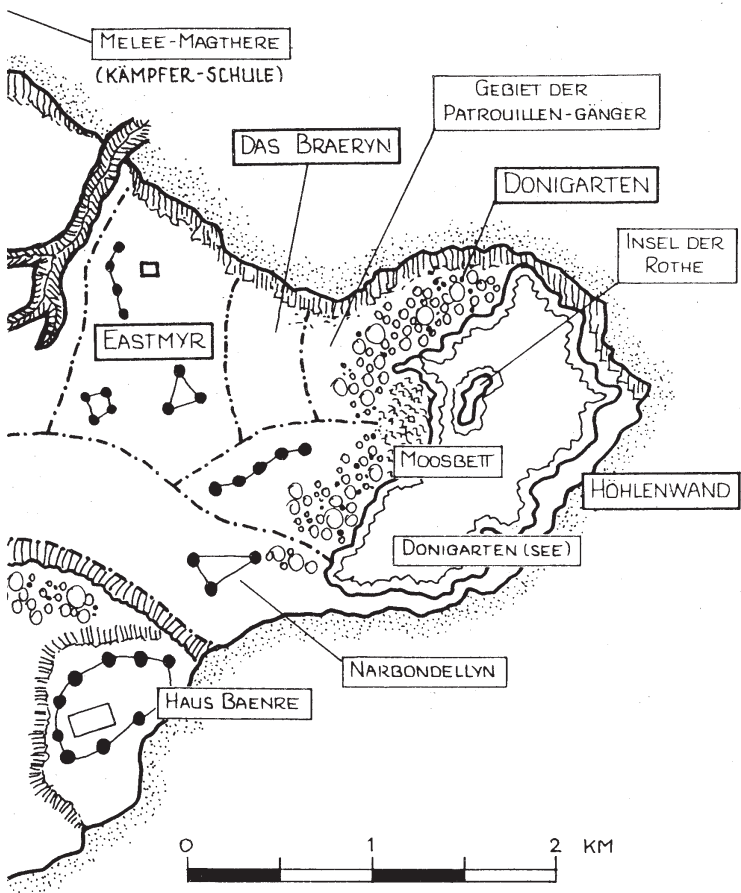
MOOSBETT

HÖHLENWAND

DONIGARTEN (SEE)

NARBONDELLYN

HAUS BÄENRE



Prolog

Drizt strich mit seinen Fingern über die feinen Schnitzereien der Pantherstatuette, deren schwarzer Onyx sogar in den gewellten Teilen des muskulösen Halses vollkommen eben und makellos war. Sie glich Guenhwyvar bis aufs Haar und war ein perfektes Abbild der Katze. Wie konnte er sich nur von ihr trennen, wo er doch vollständig davon überzeugt war, daß er den großen Panther niemals wiedersehen würde?

»Leb wohl, Guenhwyvar«, flüsterte der Waldläufer, und sein Gesicht war traurig, ja fast jammervoll, als er die Figur betrachtete. »Ich kann dich nicht guten Gewissens mit auf diese Reise nehmen, denn ich müßte mir mehr Sorgen um dein Schicksal machen als um mein eigenes.« Sein Seufzer zeugte davon, daß er sich ins Unvermeidliche fügen wollte. Er und seine Freunde hatten lange und hart gekämpft und schwere Opfer gebracht, um diesen Zustand des Friedens zu erlangen, aber Drizt war zu der Erkenntnis gekommen, daß es ein falscher Sieg war, den sie errungen hatten. Wie gern hätte er diese Einsicht verleugnet, Guenhwyvar wieder in seine Tasche gesteckt und blindlings weitergemacht, immer auf einen glücklichen Ausgang hoffend.

Drizt seufzte, überwand seine momentane Schwäche und übergab die Figur Regis, dem Halbling.

Regis starrte Drizt lange schweigend und ungläubig an, während er den Schock darüber verarbeitete, was der Dunkel-elf ihm mitgeteilt und von ihm verlangt hatte.

»Fünf Wochen«, erinnerte ihn Drizt.

Die pausbäckigen, jungenhaften Züge des Halblings legten

sich in Falten. Wenn Drizzt in fünf Wochen nicht zurückgekehrt sein würde, sollte Regis Guenhwyvar Catti-brie übergeben und ihr und König Bruenor die Wahrheit über die Abreise ihres Freundes erzählen. Am düsteren Tonfall von Drizzts Stimme mußte Regis erkennen, daß der Drow nicht erwartete, jemals zurückzukehren.

Doch plötzlich hatte der Halbling einen Einfall, warf die Statuette auf sein Bett und fummelte an einer Halskette herum, deren Verschuß sich in den langen, krausen Locken seines braunen Haares verfangen hatte. Schließlich zog er einen Anhänger hervor, an dem ein großer magischer Rubin hing.

Jetzt war es Drizzt, der schockiert war. Er kannte den Wert des Edelsteins und die heftige Liebe des Halbblings für das Juwel. Wenn er sich sagte, daß ein derartiges Geschenk nicht Regis' Charakter entsprach, war das noch eine unglaubliche Untertreibung.

»Ich kann nicht«, wies Drizzt die Gabe zurück und schob den Stein von sich weg. »Möglicherweise kehre ich nicht zurück, und dann wäre er verloren ...«

»Nimm ihn!« verlangte Regis scharf. »Nach allem, was du für mich und für uns alle getan hast, verdienst du ihn. Es ist eine Sache, Guenhwyvar zurückzulassen – es wäre wirklich eine Tragödie, wenn der Panther in die Hände deiner üblen Sippe fiel –, aber dies ist nur ein magischer Gegenstand, kein Lebewesen, und er kann dir vielleicht bei deiner Reise von Nutzen sein. Nimm ihn mit, so wie du deine Krummsäbel mitnimmst.« Der Halbling machte eine Pause, und sein sanfter Blick senkte sich in Drizzts purpurne Augen. »Mein Freund.«

Plötzlich schnippte Regis mit den Fingern und beendete damit den Moment der Stille. Er wieselte durch den Raum, wobei seine nackten Füße auf den kalten Steinboden klatschten und sein Nachthemd um ihn her rauschte. Aus einer Schublade zog er einen weiteren Gegenstand, eine recht unscheinbare Maske.

»Ich habe sie zurückgeholt«, sagte er einfach, da er nicht im einzelnen enthüllen wollte, wie er dieses altvertraute Objekt zurückerhalten hatte. Eigentlich hätte er erzählen müssen, daß er Mithril-Halle verlassen und Artemis Entreri gefunden hatte, wie er hilflos von einem vorstehenden Felsen über einem Abgrund hing. Regis hatte den Meuchelmörder ausgeplündert und dann den Saum von Entreris Umhang durchgeschnitten. Mit einer gewissen Genugtuung hatte der Halbling gehört, wie der Umhang, der letzte Halt für den zerschlagenen, beinahe bewußtlosen Mann, zu zerreißen begann.

Drizzt betrachtete die magische Maske lange Zeit. Er hatte sie vor über einem Jahr aus dem Lager einer Todesfee genommen. Mit ihr konnte ihr Besitzer seine Erscheinung verändern und seine Identität verbergen.

»Dies sollte dir helfen, hinein- und wieder herauszugelangen«, sagte Regis hoffnungsvoll. Noch immer stand Drizzt bewegungslos da.

»Ich möchte, daß du sie hast«, erklärte der Halbling mit Nachdruck, da er das Zögern des Dunkelelfen mißverstand, und hielt sie ihm hin. Regis wußte nicht, welche Bedeutung diese Maske für Drizzt Do'Urden hatte. Der Drow hatte sie einst getragen, um seine Identität zu verbergen, weil ein Dunkelelf in der Welt der Oberfläche große Schwierigkeiten zu befürchten hatte. Doch schließlich hatte Drizzt erkannt, daß die Maske eine Lüge war, und obwohl sie sehr nützlich sein mochte, konnte er sich einfach nicht entschließen, sie wieder zu tragen.

Oder konnte er es doch? Drizzt fragte sich, ob er das Geschenk zurückweisen durfte. Wenn die Maske seiner Sache dienlich sein konnte – einer Sache, die höchstwahrscheinlich auch all jene betraf, die er zurückließ –, durfte er sich dann guten Gewissens weigern, sie zu tragen?

Nein, sagte er sich schließlich, die Maske war nicht so wichtig für seine Sache. Die drei Jahrzehnte, die er aus der Stadt fort war, waren eine lange Zeit, und seine Erscheinung war

nicht so auffallend und er sicher nicht so bekannt, daß man ihn erkennen würde. Er lehnte das Geschenk mit einer Geste seiner vorgestreckten Hände ab, und Regis zuckte nach einem weiteren vergeblichen Angebot mit seinen schmalen Schultern und steckte die Maske weg.

Drizzt ging ohne ein weiteres Wort. Es waren noch viele Stunden bis zur Morgendämmerung; die Fackeln in den oberen Bereichen von Mithril-Halle waren tief herabgebrannt, und nur wenige Zwerge waren noch wach. Es schien ruhig zu sein, völlig friedlich.

Die schlanken Finger des Dunkelelfen fuhrn sanft und lautlos über die Maserung einer Holztür. Er hatte nicht den Wunsch, die Person in dem Raum dahinter zu stören, obgleich er bezweifelte, daß ihr Schlaf sehr friedlich war. Jede Nacht hatte Drizzt überlegt, zu ihr zu gehen und sie zu trösten, und doch hatte er es nie getan, denn er wußte, daß seine Worte Catti-bries Trauer nicht lindern konnten. Wie in so vielen anderen Nächten, in denen er als wachsamer, hilfloser Wächter vor ihrer Tür gestanden hatte, so wanderte der Waldläufer auch in dieser Nacht schließlich den steinernen Gang entlang, tauchte in die Schatten des tanzenden Fackellichts ein, und seine geschmeidigen Bewegungen verursachten nicht das kleinste Geräusch.

Nach einem kurzen Aufenthalt an einer weiteren Tür, der seines teuersten Zwergenfreundes, verließ Drizzt bald darauf die Wohngebiete. Er betrat die offiziellen Versammlungshallen, in denen der König von Mithril-Halle Botschafter und Gesandte empfing. Ein paar Zwerge hielten sich hier auf – wahrscheinlich Dagnas Soldaten –, aber sie hörten und sahen nichts von dem lautlosen Dunkelelfen.

Drizzt blieb erneut stehen, als er zum Eingang der Halle Dumathoin kam, in der die Zwerge der Heldenhammersippe ihre wertvollsten Schätze aufbewahrten. Er wußte, daß er weitergehen und diesen Ort verlassen sollte, bevor die Sippe erwachte, aber er konnte die Gefühle nicht ignorieren, die sein

Herz erfüllten. Seit seine Drowsippe vor zwei Wochen vertrieben worden war, hatte er diese heilige Halle nicht mehr betreten, aber er wußte, daß er es sich selbst niemals vergeben würde, wenn er nicht zumindest einen Blick hineinwarf.

Der mächtige Kriegshammer Aegisfang ruhte auf einer Säule in der Mitte der Gedächtnishalle, auf dem Platz der höchsten Ehre. Das schien ihm gerechtfertigt, denn für Drizzts violette Augen überstrahlte Aegisfang all die anderen Gegenstände: die glänzenden Kettenrüstungen, die großen Äxte und Helme lange toter Helden, den Amboß eines legendären Schmiedes. Drizzt mußte bei dem Gedanken lächeln, daß es nicht einmal ein Zwerg gewesen war, der diesen Kriegshammer geschwungen hatte. Es war die Waffe Wulfgars gewesen, die Waffe seines Freundes, der bewußt sein Leben dafür gegeben hatte, daß andere aus ihrer verschworenen Gemeinschaft leben konnten.

Drizzt starrte die mächtige Waffe lange und intensiv an, betrachtete den glänzenden Kopf aus Mithril, der trotz der vielen heißen Kämpfe, in denen der Hammer geschwungen worden war, keinen Kratzer aufwies und noch immer die vollendet eingravierten Runen des Zwergengottes Dumathoin trug. Sein Blick schweifte über die Waffe und blieb an dem getrockneten Blut hängen, das den Griff aus dunklem Diamantspat bedeckte. Der eigensinnige Bruenor hatte nicht erlaubt, daß es entfernt wurde.

Drizzt wurde es schwer ums Herz, als ihn Erinnerungen an Wulfgar durchfluteten, an die Kämpfe, die er an der Seite des großen und starken Mannes mit den goldenen Haaren und der goldenen Haut ausgefochten hatte. In seinem Geiste blickte er erneut in Wulfgars klare Augen, in denen das eisige Blau des nordischen Himmels zu sehen war und die immer von einem erregten Glitzern erfüllt waren. Wulfgar war noch sehr jung gewesen, sein Geist noch unverdorben durch die harten Realitäten einer brutalen Welt.

Noch sehr jung war er gewesen, und doch hatte er für jene,

die er seine Freunde nannte, mit einem Lied auf den Lippen alles geopfert.

»Leb wohl«, flüsterte Drizzt und verließ den Ort. Diesmal lief er, bewegte sich dabei aber ebenso unhörbar wie bei seinem langsameren Schreiten zuvor. In ein paar Sekunden hatte er einen Balkon überquert und war eine Treppenflucht hinuntergeeilt, die ihn in eine große, hohe Kammer führte. Er durchquerte sie unter den wachsamen Augen der acht Könige von Mithril-Halle, deren Abbilder in die Steinwand gemeißelt waren. Die letzte dieser Büsten, jene von König Bruenor Heldenhammer, war die eindrucksvollste. Bruenors Gesicht war darauf finster und zeigte einen grimmigen Ausdruck, der noch verstärkt wurde durch eine tiefe Narbe, die von der Stirn bis zum Kieferknochen reichte, und dadurch, daß seine rechte Auge fehlte.

Es war mehr verwundet worden als nur Bruenors Auge, wie Drizzt wußte. Mehr als nur der felsenharte und widerstandsfähige Zwergenkörper hatte Narben erhalten. Bruenors Seele war es, die am meisten litt, die durch den Verlust eines Jungen zerrissen worden war, den er seinen Sohn genannt hatte. War der Geist des Zwerges ebenso widerstandsfähig wie sein Körper? Drizzt wußte darauf keine Antwort. In jenem Moment, wo er Bruenors vernarbtes Gesicht betrachtete, hatte Drizzt das Gefühl, daß er bleiben sollte, daß er seinem Freund beistehen und ihm helfen sollte, die Wunden zu heilen.

Es war jedoch nur ein flüchtiger Gedanke. Welche Wunden würden dem Zwerg wohl noch geschlagen werden, fragte er sich. Dem Zwerg und all seinen anderen Freunden?

☆☆☆

Catti-brie warf sich herum und krümmte sich und durchlebte erneut jenen schicksalhaften Moment, wie sie es in jeder Nacht tat – zumindest in jeder Nacht, in der erst die Erschöpfung ihr überhaupt erlaubte, Schlaf zu finden. Sie hörte Wulfgars Lied an Tempus, seinen Kriegsgott, und sah den ernsten Blick im

Auge des Barbaren, den Blick, der das nahende Ende verleugnete, den Blick, der ihm erlaubte, auf die brüchige Steindecke einzuschlagen, obwohl bereits schwere Granitblöcke auf ihn herabprasselten.

Catti-brie sah Wulfgars klaffende Wunden, das Weiß seiner Knochen, sah, daß seine Haut von seinen Rippen gerissen wurde, zerfetzt von den messerscharfen Zähnen der Yochlol, eines bösen Wesens aus einer anderen Dimension, dessen häßlicher Klumpen wächsernen Fleisches einer halbgeschmolzenen Kerze glich.

Das Krachen, als die Decke über ihrem Geliebten zusammenbrach, schreckte Catti-brie in ihrem Bett auf. Sie saß aufrecht in der Dunkelheit, und ihr dickes, kastanienbraunes Haar klebte ihr mit kaltem Schweiß im Gesicht. Sie brauchte einen langen Moment, bis sie ihren Atem unter Kontrolle bekam, und sagte sich wieder und wieder, daß es nur ein Traum gewesen war, eine schreckliche Erinnerung, aber trotzdem ein Ereignis, das hinter ihr lag. Das Fackellicht, das unter ihrer Tür hereinsickerte, tröstete und beruhigte sie.

Sie trug nur ein leichtes Nachthemd, und beim Herumwälzen hatte sie ihre Decken weggeschleudert. Gänsehaut überzog ihre Arme, und sie zitterte. Sie fühlte sich kalt, von kaltem Schweiß bedeckt und einfach kläglich. Sie griff sich schnell ihre wärmste Decke, wickelte sich bis zum Hals fest darin ein und legte sich dann flach auf den Rücken und blickte in die Dunkelheit hinauf.

Etwas war falsch. Sie spürte, daß etwas nicht in Ordnung war.

Ihre Vernunft sagte der jungen Frau, daß sie sich Dinge einbildete, daß ihre Träume sie nur nervös gemacht hatten. Die Welt war für sie nicht in Ordnung, wahrhaftig nicht, aber sie sagte sich selbst mit Bestimmtheit, daß sie sich in Mithril-Halle befand und von einer Armee von Freunden umgeben war.

Sie sagte sich, daß sie sich Dinge einbildete.

Drizzt hatte Mithril-Halle bereits weit hinter sich gelassen, als die Sonne aufging. An diesem Tag setzte er sich nicht hin und genoß den Sonnenaufgang, wie es sonst seine Gewohnheit war. Er blickte das aufsteigende Tagesgestirn kaum an, denn es erschien ihm jetzt wie eine falsche Hoffnung auf Dinge, die nicht sein konnten. Als der erste Lichtschein sich ausgebreitet hatte, blickte der Dunkelelf nach Süden und Osten, weit über die Berge hin, und erinnerte sich.

Seine Hand fuhr an seinen Hals, und er berührte den hypnotisierenden Rubinanhänger, den Regis ihm gegeben hatte. Er wußte, wie sehr sich Regis auf diesen Edelstein verließ, wie sehr er ihn liebte, und ermaß noch einmal den Wert dieses Opfers, des Opfers eines wahren Freundes. Drizzt hatte wahre Freundschaft erfahren; sein Leben war reich gewesen, seit er in jenes abgeschiedene Land Eiswindtal gekommen war und Bruenor Heldenhammer und seine Adoptivtochter Catti-brie getroffen hatte. Der Gedanke, daß er vielleicht keinen von ihnen jemals wiedersehen würde, schmerzte ihn.

Der Drow war jedoch froh darüber, den magischen Anhänger bei sich zu haben, denn er würde es ihm vielleicht erlauben, Antworten zu erhalten und zu seinen Freunden zurückzukehren. Gleichzeitig warf er sich aber vor, daß es falsch gewesen war, Regis von seiner Abreise zu unterrichten. Dieser Entschluß erschien Drizzt wie eine Schwäche, ein Bedürfnis, sich auf Freunde zu verlassen, obwohl diese ihm in so finsternen Zeiten wenig geben konnten. Er konnte es jedoch vor sich selbst als eine notwendige Schutzmaßnahme für die Freunde rechtfertigen, die er zurückließ. Er hatte Regis angewiesen, Bruenor die Wahrheit in fünf Wochen mitzuteilen, so daß sich die Sippe Heldenhammer zumindest auf die Finsternis vorbereiten konnte, die auf sie zukommen konnte, falls seine Reise erfolglos sein sollte.

Das alles war wohlüberlegt gewesen, aber Drizzt mußte sich eingestehen, daß er es Regis aus einem ganz anderen Bedürfnis heraus erzählt hatte: Weil er es jemandem hatte sagen müssen.

Und was war mit der magischen Maske? fragte er sich. War es ebenfalls Schwäche gewesen, sie zurückzuweisen? Das mächtige magische Objekt hätte Drizzt, und damit auch seine Freunde, schützen können, aber er hatte nicht die Stärke besessen, es zu tragen oder auch nur zu berühren.

Zweifel umgaben den Dunkelelfen, schwebten vor ihm in der Luft und verspotteten ihn. Drizzt seufzte und rieb den Rubin zwischen seinen schlanken, schwarzen Händen. Trotz all seiner Gewandheit mit der Klinge, trotz all seiner Prinzipientreue und seines Waldläufer-Gleichmuts, brauchte Drizzt Do'Urden doch seine Freunde. Er warf einen Blick zurück auf Mithril-Halle und fragte sich, ob er recht getan hatte, diese Unternehmung allein und im geheimen anzutreten.

Aber auch das war Schwäche, sagte sich der eigensinnige Dunkelelf. Er ließ den Rubin los, wischte die in seinem Geist herumspukenden Zweifel beiseite und fuhr mit der Hand in seinen waldgrünen Reiseumhang. Aus einer seiner Taschen zog er ein Pergament hervor, eine Karte der Lande zwischen den Bergen des Grates der Welt und der Großen Wüste von Anauroch. In der unteren rechten Ecke hatte Drizzt einen Ort markiert. Es war die Lage einer Höhle, aus der er einst gekommen war, eine Höhle, die ihn nach Hause bringen würde.

TEIL 1

Der Ruf der Pflicht

Keine Rasse in den Reichen versteht das Wort Rache besser als die Drow. Rache ist die Süße, die sie auf ihren schmunzelnden Lippen schmecken, als sei sie das allergrößte, köstlichste Vergnügen. Und aus Hunger danach kamen die Drow hinter mir her.

Ich kann dem Zorn und der Schuld nicht entkommen, die ich wegen des Verlusts von Wulfgar empfinde, auch nicht der Wut über die Schmerzen, welche die Feinde aus meiner dunklen Vergangenheit jenen Freunden zugefügt haben, die mir so teuer sind. Immer wenn ich in Catti-bries Augen blicke, sehe ich eine tiefe und anhaltende Traurigkeit, die dort nicht sein sollte, eine Bürde, die keinen Platz hat in den glänzenden Augen eines Kindes.

Ich, der ich gleichermaßen verwundet bin, kann ihr keinen Trost spenden und bezweifle, daß es Worte gibt, die ihr helfen können. So bleibt mir denn nur, fortzufahren, meine Freunde zu beschützen. Mir ist klargeworden, daß ich weiter blicken muß als nur bis zu meinem eigenen Gefühl des Verlustes, weiter als bis zu der momentanen Traurigkeit, die die Zwerge von Mithril-Halle und die Menschen von Siedelstein ergriffen hat.

Catti-bries Bericht über jenen schicksalhaften Kampf zufolge handelte es sich bei der Kreatur, gegen die Wulfgar focht, um eine Yochlol, eine Dienerin Lloths. Diese düstere Information ist es, die mich dazu gebracht hat, weiter zu blicken als bis zu der momentanen Trauer und jene Traurigkeit zu bedenken, von der ich fürchte, daß sie erst noch kommen wird.

Ich verstehe nicht all die chaotischen Spiele der Spinnenkönigin – ich sage mir, daß wohl nicht einmal die bösen Hohepriesterinnen die wahren Absichten der üblen Kreatur kennen –, aber in dem Auftauchen einer Yochlol liegt eine Bedeutsamkeit, die selbst ich, der ich nur wenig über die Religion der Drow weiß, nicht übersehen kann. Das Erscheinen der Dienerin verrät, daß die Jagd von der Spinnenkönigin gebilligt worden war. Und der Umstand, daß die Yochlol in den Kampf eingriff, verheißt nichts Gutes für die Zukunft von Mithril-Halle.

Das sind natürlich alles nur Vermutungen. Ich weiß nicht, ob meine Schwester Vierna in Absprache mit irgendeiner der anderen dunklen Mächte von Menzoberranzan gehandelt hat, oder ob durch Viernas Tod, den Tod meiner letzten Verwandten, meine Verbindung mit der Stadt der Drow endgültig abgeschnitten ist.

Wenn ich in Catti-bries Augen blicke, wenn ich Bruenors schreckliche Narben ansehe, so werde ich daran erinnert, daß hoffnungsvolle Vermutungen eine schwache und gefährliche Angelegenheit sind. Meine üble Sippe hat bereits einen meiner Freunde von mir genommen.

Mehr werden sie nicht bekommen!

In Mithril-Halle werde ich keine Antworten finden, werde ich niemals mit Gewißheit erfahren, ob die Dunkelelfen noch immer nach Rache dürsten, bis irgendwann eine weitere Streitmacht aus Menzoberranzan an die Oberfläche kommt, um sich mein Kopfgeld zu verdienen. Wie könnte ich jemals wieder nach Silbrigmond oder einer anderen Stadt in der Nähe reisen, wie könnte ich meine früheren Wohnheiten wieder aufnehmen, solange diese Wahrheit mir die Schultern beugt? Wie könnte ich ruhig schlafen, während ich mir in meinem Herzen der Furcht nur allzu bewußt bin, daß die Dunkelelfen bald wiederkommen und meine Freunde erneut bedrohen werden?

Die scheinbare Ruhe in Mithril-Halle, die brütende Stille, wird mir nichts über die zukünftigen Pläne der Drow verraten. Und doch muß ich, um meiner Freunde willen, ihre finsternen Absichten kennen. Ich fürchte, es gibt nur einen Ort, wo ich dies in Erfahrung bringen kann.

*Wulfgar gab sein Leben, damit seine Freunde überleben konnten.
Wie könnte da mein eigenes Opfer geringer ausfallen?*

Drizzt Do'Urden

Die Ehrgeizige

Der Söldner lehnte an der Säule, die die große Treppe von Tier Breche stützte, daß sich an der Nordseite der großen Höhle befand, die Menzoberranzan beherbergte, die Stadt der Drow. Jarlaxle nahm seinen breitkrepfigen Hut ab und strich sich mit der Hand über die glatte Haut seines kahlen Kopfes, während er ein paar Flüche vor sich hin murmelte.

Viele Lichter brannten in der Stadt. Fackeln flackerten in den hohen Fenstern von Häusern, die aus den Stalagmiten herausgemeißelt worden waren. Lichter in der Stadt der Drow! Viele der reichgeschmückten Strukturen waren seit langem von dem sanften Leuchten des Feenfeuers umschmeichelt worden, meist in purpurnen und blauen Schattierungen, aber dies war etwas anderes.

Jarlaxle schob sich zur Seite und zuckte zusammen, als er sein Gewicht auf sein kürzlich verwundetes Bein verlagerte. Triel Baenre selbst, die Leitende Oberin von Arach-Tinilith, die zu den ranghöchsten Priesterinnen in der Stadt gehörte, hatte die Wunde behandelt, aber Jarlaxle vermutete, daß die heimtückische Priesterin ihre Arbeit absichtlich nicht zu Ende gebracht hatte, sondern ein wenig Schmerz übriggelassen hatte, um den Söldner daran zu erinnern, daß er bei der Ergreifung von Drizzt Do'Urden versagt hatte.

»Das Leuchten schmerzt meine Augen«, erklang hinter ihm

eine sarkastische Bemerkung. Jarlaxle wandte sich um und erblickte die älteste Tochter von Oberin Baenre, eben jene Triel. Sie war kleiner als die meisten Drow, Jarlaxle war einen ganzen Fuß größer, aber ihre aufrechte Haltung strahlte unbestreitbar Würde aus. Der Söldner kannte ihre Kräfte (und ihr wankelmütiges Temperament) besser als die meisten, und er behandelte die zierliche Frau mit der größten Vorsicht.

Die Stadt mit düsterem Blick aus zusammengekniffenen Augen anstarrend, stellte sie sich neben ihn. »Verdammtes Leuchten«, murmelte sie.

»Es geschieht auf den Befehl Eurer Mutter«, erinnerte Jarlaxle sie. Sein gesundes Auge vermied ihren Blick; das andere lag unter einer Klappe aus schattenhaftem Stoff, der hinter seinem Kopf verknotet war. Er setzte seinen großen Hut wieder auf und zog ihn sich tief hinab, um das Grinsen zu verbergen, das angesichts der Grimasse, die sie jetzt zog, über sein Gesicht gehuscht war.

Triel verstand sich nicht mit ihrer Mutter. Das hatte Jarlaxle von dem Moment an gewußt, als Oberin Baenre Andeutungen über ihre Pläne machte. Triel war möglicherweise die fanatischste aller Priesterinnen der Spinnenkönigin und würde nicht gegen Oberin Baenre, die Erste Mutter Oberin der Stadt, vorgehen – nicht, solange Lloth es ihr nicht befahl.

»Kommt mit«, knurrte die Priesterin. Sie wandte sich um und schritt zu dem größten und prunkvollsten der drei Gebäude der Akademie der Drow, einem riesigen Komplex, dessen Form einer gigantischen Spinne ähnelte.

Jarlaxle stöhnte hörbar auf, während er sich humpelnd bewegte, und mit jedem Schritt vergrößerte sich der Abstand zu der Frau vor ihm. Sein Versuch, ein wenig mehr Heilmagie zu erlangen, hatte jedoch keinen Erfolg, denn Triel blieb einfach am Eingang zu dem großen Komplex stehen und wartete mit einer Geduld auf ihn, die sehr ungewöhnlich für sie war. Jarlaxle wußte, daß Triel niemals auf irgend etwas wartete.

Sobald er den Tempel betreten hatte, wurde der Söldner von

einer Myriade vielfältiger Gerüche überwältigt, vom Weihrauch bis hin zum trocknenden Blut des letzten Opfers, und Gesängen, die aus jedem Seitenschiff zu ihm drangen. Triel achtete auf nichts davon; sie zuckte nur kurz mit den Achseln, als die wenigen Schüler, die sie auf ihrem Weg durch die Korridore sahen, sich vor ihr verbeugten.

Die zielbewußte Tochter von Baenre stieg in die höheren Stockwerke, zu den Privatgemächern der Lehrerinnen der Schule, und schritt einen kurzen Gang entlang, dessen Fußboden vor krabbelnden Spinnen wimmelte, von denen einige Jarlaxle bis zu den Knien reichten.

Triel blieb zwischen zwei Türen stehen, die beide mit dem gleichen Muster verziert waren, und bedeutete Jarlaxle mit einer Geste, durch die rechte zu schreiten. Der Söldner blieb stehen, und es gelang ihm auch, seine Verwirrung zu verbergen, doch Triel hatte sie erwartet.

Sie packte Jarlaxle an der Schulter und riß ihn grob herum. »Ihr wart schon einmal hier!« beschuldigte sie ihn.

»Nur während meiner Abschlußprüfung an der Schule der Kämpfer«, sagte Jarlaxle und wand sich aus dem Griff der Frau, »wie alle Absolventen von Melee-Magthere.«

»Ihr wart in den oberen Stockwerken«, knurrte Triel und blickte Jarlaxle fest an. Der Söldner lachte leise.

»Ihr habt gezögert, als ich Euch anwies, die Kammer zu betreten«, fuhr Triel fort, »weil Ihr wißt, daß der Raum auf der linken Seite mein Privatgemach ist. Ihr nehmt an, daß wir dorthin gehen würden.«

»Ich habe nicht erwartet, überhaupt hierhergeführt zu werden«, erwiderte Jarlaxle und versuchte, das Gesprächsthema zu wechseln. Er war tatsächlich ein wenig davon überrumpelt worden, daß ihn Triel so genau beobachtete. Hatte er ihre Besorgnis über die neuesten Pläne ihrer Mutter unterschätzt?

Triel starrte ihn lange mit verkniffenen Zügen an, ohne zu blinzeln.

»Ich habe meine Quellen«, gab Jarlaxle schließlich zu.



R.A. Salvatore

Die vergessenen Welten 08

Nacht ohne Sterne

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

ISBN: 978-3-442-24664-9

Blanvalet

Erscheinungstermin: Juli 1995



Der Titel im Katalog