

R. A. SALVATORE
Brüder des Dunkels

R. A. Salvatore wurde 1959 in Massachusetts geboren. Bereits sein erster Roman »Der gesprungene Kristall« machte ihn bekannt und legte den Grundstein zu seinen weltweit beliebten Romanen aus den Vergessenen Welten um den Dunkelelf »Drizzt Do'Urden«.

Von R. A. Salvatore bereits erschienen:

Die Vergessenen Welten:

DIE VERGESSENEN WELTEN 1–6: 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)

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 Zwielihts (24735), 5. Der Fluch des Alchemisten (24736)

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]

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)

Drachenwelt:

DIE DRACHENWELT-SAGA: Der Speer des Kriegers/Der Dolch des Drachen/Die Rückkehr des Drachenjägers. Drei Romane in einem Band! (24314)

Dämonendämmerung:

Der dunkle Mönch. Die Vorgeschichte von »Dämonendämmerung«(24327)

DÄMONENDÄMMERUNG: 1. Nachtvogel (24892), 2. Juwelen des Himmels (24893), 3. Das verwunschene Tal (24905), 4. Strafe der Schatten(24906), 5. Der steinerne Arm (24936), 6. Abtei im Zwieliht (24937), 7. Der ewige Fluch (24988), 8. Das brennende Herz (24989)

SCHATTENELF: 1. Der dunkle Sohn (24990), 2. Das Turnier (24994), 3. Der Herr der Flammen (24995), 4. Feuerzauber (24996), 5. Die Unterwerfung (24136), 6. Der letzte Kampf (24137)

Außerdem von R. A. Salvatore:

STAR WARS: Episode II. Angriff der Klonkrieger (35761), Das Erbe der Jedi-Ritter 1. Die Abtrünnigen (35414)

Weitere Bände sind in Vorbereitung.

R. A. Salvatore

Brüder
des Dunkels

DIE VERGESSENEN WELTEN

9

Roman

Aus dem Amerikanischen
von Rainer Gladys



BLANVALET

Die amerikanische Originalausgabe erschien 1994
unter dem Titel »Forgotten Realms®/Siege of Darkness«
bei TSR, Inc., Lake Geneva, Wisconsin, USA.



Mix
Produktgruppe aus vorbildlich
bewirtschafteten Wäldern und
anderen kontrollierten Herkünften

Zert.-Nr. SGS-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 Erstveröffentlichung Januar 1997
bei Blanvalet, einem Unternehmen der

Verlagsgruppe Random House GmbH, München.

Copyright © 1994, 1997 TSR, Inc. All rights reserved.

TSR, Inc. is a subsidiary of WIZARDS of the Coast, Inc.

FORGOTTEN REALMS is a registered trademark owned by TSR, Inc.

All FORGOTTEN REALMS characters and the distinctive likenesses
thereof are trademarks of TSR, Inc.

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

Deutschsprachige Rechte by

Verlagsgruppe Random House GmbH

Umschlaggestaltung: Design Team München

Umschlagillustration: Agt. Schlück/Jan Patrik Krasny

VB · Herstellung: Peter Papenbrok

Satz: deutsch-türkischer fotosatz, Berlin

Druck und Einband: GGP Media GmbH, Pößneck

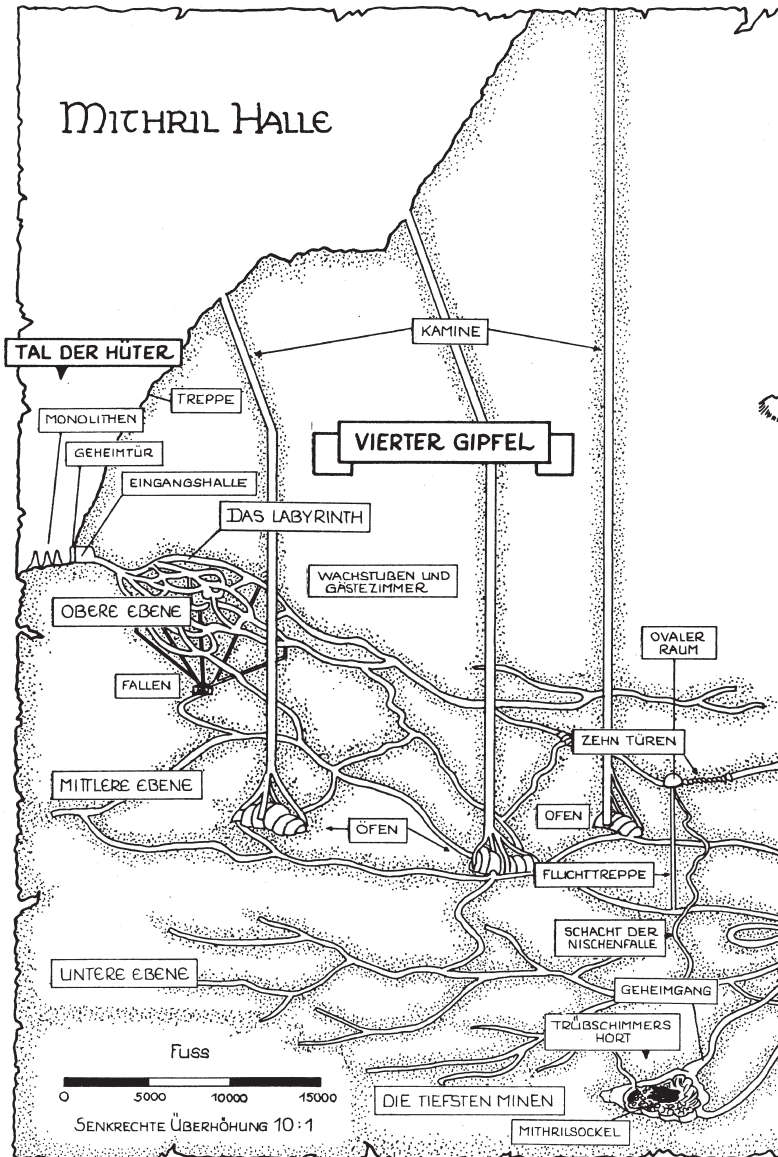
Printed in Germany

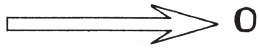
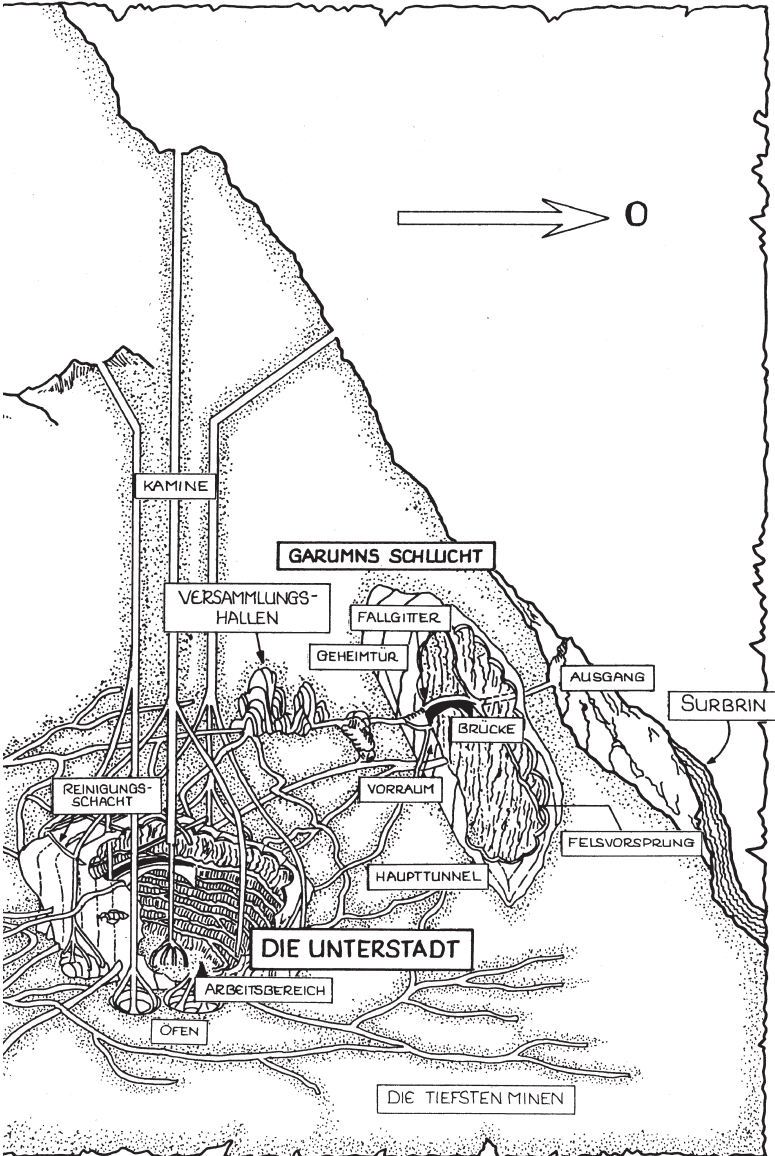
ISBN 978-3-442-24706-6

www.blanvalet-verlag.de

*Für Lucy Scaramuzzi,
die beste aller Lehrerinnen,
die mir beigebracht hat,
wie man ein Buch schreibt –
auch wenn all meine Ideen
damals in der zweiten Klasse
von Snoopy geklaut waren!*

MITHRIL HALLE





KAMINE

GARUMNS SCHLICHT

VERSAMMLINGS-
HALLEN

FALLGITTER

GEHEIMTUR

AUSGANG

SURBRIN

BRÜCKE

REINIGUNGSSCHACHT

VORRAUM

FELSVORSPRUNG

HAUPTTUNNEL

DIE UNTERSTADT

ARBEITSBEREICH

ÖFEN

DIE TIEFSTEN MINEN

Prolog

Sie war eigentlich viel zu schön, um sich mit dem Schlamm dieser rauchverhangenen Ebene des Abgrundes abzugeben. Ihr Gesicht war gut geschnitten, ihre Züge fein gemeißelt; glänzende, ebenholzfarbene Haut ließ sie wie eine zum Leben erwachte Skulptur aus Obsidian aussehen.

Die Geschöpfe um sie herum, schleimige Schnecken und Kreaturen mit Fledermausflügeln, beobachteten jede ihrer Bewegungen, behielten sie mißtrauisch im Auge. Selbst die größten und stärksten unter ihnen, gigantische Monster, die eine Stadt von beträchtlicher Größe vernichten konnten, hielten Abstand, denn das Aussehen konnte trügerisch sein. Obgleich diese Frau nach den Maßstäben der grauenhaften Ungeheuer des Abgrundes zart, ja sogar zerbrechlich wirkte, war sie in der Lage, jedes der Monster, die sie argwöhnisch beäugten, mühelos zu vernichten – oder auch zehn oder fünfzehn von ihnen zugleich.

Die Ungeheuer wußten dies und stellten sich ihr nicht in den Weg. Sie war Lloth, die Spinnenkönigin, die Göttin der Drow, der Dunkelelfen. Sie war das fleischgewordene Chaos, ein Instrument der Vernichtung, ein Ungeheuer wie die anderen, nur hinter einer zarten und schönen Fassade verborgen.

Lloth durchquerte unbeirrt eine Region, in der sich große, dicke Pilze inmitten des schwappenden Schlammes auf kleinen Inseln zusammendrängten. Sie schritt unbekümmert von Insel zu Insel, und sie trat so leicht auf den gurgelnden Schlamm, daß nicht einmal die Unterseiten ihrer zarten schwarzen Sandalen besudelt wurden. Sie fand viele der

stärksten Bewohner dieser Ebene schlafend in Pilzhainen vor, darunter sogar Tanar'ri, und weckte sie grob. Jedesmal erwachten die reizbaren Kreaturen mit einem Knurren und versprachen dem Störenfried ewige Folterqualen, und jedesmal waren sie dann erleichtert, daß Lloth von ihnen nur eine einzige Antwort auf eine einzige Frage erwartete.

»Wo ist er?« fragte sie immer wieder, und obgleich keines der Monster den genauen Aufenthaltsort des großen Unholdes kannte, so wiesen ihre Antworten Lloth doch den Weg, wiesen ihr die Richtung, bis sie schließlich die Bestie fand, nach der sie gesucht hatte. Es war ein riesiger, zweibeiniger Tanar'ri mit einer Hundeschnauze, den Hörnern eines Stieres und enormen, lederartigen Flügeln, die er hinter seinem mächtigen Körper zusammengefaltet hatte. Er sah außerordentlich gelangweilt aus, wie er da in einem Sessel saß, den er aus einem der Pilze geschnitzt hatte. Seinen grotesken Kopf hatte er in die Hand gestützt. Mit dreckigen, gekrümmten Klauen kratzte er sich rhythmisch über die bleiche Wange, und in der anderen Hand hielt er eine vielschwänzige Peitsche, die ab und an zuckte und gegen die Seite des Pilzsessels klatschte, wo jene geringere Kreatur kauerte, die er sich für diesen Moment der Ewigkeit zur Folterung ausgewählt hatte.

Das kleine Wesen jaulte und winselte erbärmlich und zog sich dadurch einen weiteren schmerzhaften Hieb zu.

Plötzlich grunzte das Monster, hob wachsam den Kopf und spähte mit roten Augen prüfend in den Nebelschleier, der um den Pilzthron herumwaberte. Etwas war in der Nähe, etwas Mächtiges.

Lloth trat in sein Blickfeld, ohne ihren Schritt zu verlangsamen, während sie das Ungetüm, das größte in diesem Gebiet, forschend musterte.

Ein kehliges Knurren kam über die Lippen des Tanar'ri – Lippen, die sich erst zu einem bösen Lächeln verzogen und dann ärgerlich erschlafften, als er entdeckte, was da seinen

Schlupfwinkel betrat. Zuerst hielt der Unhold Lloth für ein Geschenk, eine herumirrende Dunkelelfen, die sich weit von der materiellen Ebene und ihrem Zuhause entfernt hatte. Das Monstrum brauchte jedoch nicht lange, um die Wahrheit zu erkennen.

Es schoß mit unglaublicher Schnelligkeit und Geschmeidigkeit aus dem Sessel hoch, so daß es mit seinen ganzen zwölf Fuß über dem Eindringling auffragte.

»Setz dich, Errtu«, befahl ihm Lloth mit ungeduldiger Geste. »Ich bin nicht gekommen, um dich zu vernichten.«

Wieder knurrte der stolze Tanar'ri, aber er machte keine Bewegung auf Lloth zu, denn er wußte sehr wohl, daß sie mit Leichtigkeit tun konnte, was sie gerade behauptet hatte nicht vorzuhaben. Nur um ein wenig seines Stolzes zu bewahren, blieb Errtu stehen.

»Setz dich!« stieß Lloth plötzlich heftig hervor, und ehe Errtu es noch recht merkte, fand er sich bereits auf seinem Thron wieder. Frustriert griff er zu seiner Peitsche und prügelte die schniefende Kreatur, die an seiner Seite hockte.

»Warum bist du hier, Drow?« grollte er, und seine tiefe Stimme kippte in ein schrill krächzendes Gewinsel um, das wie Fingernägel auf einer Schiefertafel klang.

»Du hast das Grollen des Pantheons gehört, oder?« fragte Lloth.

Errtu dachte eine lange Zeit über die Frage nach. Natürlich hatte er gehört, daß die Götter der Reiche im Streit miteinander lagen, daß sie sich gegenseitig mit intriganten Machtgebern herausforderten und intelligente geringere Wesen dabei wie Spielfiguren benutzten. Hier im Abgrund bedeutete dies, daß seine Bewohner, selbst größere Tanar'ri wie Errtu, sich oftmals ungewollt in politische Intrigen verstrickt wiederfanden.

Und genau das war es, was Errtu jetzt befürchtete.

»Es wird eine Zeit des Haders herbrechen«, erklärte

Lloth. »Eine Zeit, in der die Götter für ihre Torheit zahlen müssen.«

Errtu kicherte. Es war ein widerwärtiges, raschelndes Geräusch. Lloth musterte ihn ärgerlich aus rotglühenden Augen.

»Warum sollte ein solches Geschehen deine Mißbilligung erregen, Herrin des Chaos?« fragte der Unhold.

»Diese Streitereien haben nichts mit mir zu tun«, erklärte Lloth ernst, »sie haben mit uns allen nichts zu tun. Ich werde es genießen, dabei zuzusehen, wie die Narren des Pantheons herumgestoßen werden, wie sie ihres falschen Stolzes entblößt und einige vielleicht sogar erschlagen werden. Aber jedes Wesen, das sich nicht vorsieht, wird in den Ärger hineingezogen werden.«

»Lloth war nie für ihre Vorsicht bekannt«, warf Errtu trocken ein.

»Lloth war nie eine Närrin«, erwiderte die Spinnenkönigin sofort.

Errtu nickte, saß aber einen Moment lang schweigend auf seinem Pilzthron und grübelte. »Was hat das alles mit mir zu tun?« fragte er schließlich, denn Tanar'ri wurden nicht angebetet, und daher bezog Errtu seine Macht auch nicht von den Gebeten irgendwelcher Gläubigen.

»Menzoberranzan«, erwiderte Lloth und meinte damit die legendenumwobene Stadt der Drow, das wichtigste Zentrum ihrer Anbeter in den Reichen.

Errtu legte den grotesken Kopf schief.

»Die Stadt befindet sich bereits im Chaos«, erklärte Lloth.

»Wie du es haben wolltest«, warf Errtu ein und kicherte. »Wie du es arrangiert hast.«

Lloth widersprach nicht. »Aber da liegt die Gefahr«, fuhr sie schließlich fort. »Wenn ich in die Unruhen des Pantheons hineingezogen werde, werden die Gebete meiner Priesterinnen unbeantwortet bleiben.«

»Erwartest du, daß ich sie beantworte?« fragte Errtu ungläubig.

»Die Gläubigen werden Schutz brauchen.«

»Ich kann nicht nach Menzoberranzan gehen!« brüllte Errtu plötzlich, als sein Zorn – der Zorn über jahrelange Verbannung – überkochte. Menzoberranzan war eine Stadt im Unterreich von Faerun, in dem großen Labyrinth unter der Oberfläche dieser Welt. Doch obgleich es durch Meilen dicken Felsens von der Region des Sonnenlichtes getrennt war, blieb es ein Teil der materiellen Existenzebene. Vor Jahren war Errtu auf Anrufung eines geringeren Zauberers auf dieser Ebene gewesen und hatte sich dort auf die Suche nach dem Crenshinibon gemacht, dem Gesprungenen Kristall, einem mächtigen Artefakt aus einem vergangenen und größeren Zeitalter der Zauberei. Und er war ihm schon so nahe gewesen! Er hatte den Turm betreten, den das Crenshinibon nach seinem Ebenbild geschaffen hatte, und er hatte mit seinem Besitzer gearbeitet, einem erbärmlichen Menschen, der sicher bald gestorben wäre und den Unhold im Besitz seines gehegten Schatzes zurückgelassen hätte. Aber dann war Errtu einem Dunkelelfen begegnet, einem Abtrünnigen aus Lloths Herde, aus Menzoberranzan, jener Stadt, die er jetzt anscheinend für sie beschützen sollte!

Drizzt Do'Urden hatte Errtu besiegt, und für einen Tanar'ri bedeutete eine Niederlage auf der materiellen Ebene hundert Jahre Verbannung im Abgrund.

Jetzt bebte Errtu sichtlich vor Zorn, und Lloth trat einen Schritt zurück für den Fall, daß die Bestie angreifen sollte, bevor sie ihr Angebot erläutern konnte. »Du kannst nicht gehen«, stimmte sie zu, »aber deine Untergebenen können es. Ich werde dafür sorgen, daß ein Tor offengehalten wird, selbst wenn alle Priesterinnen meines Reiches sich ständig darum kümmern müssen.«

Errtus donnerndes Gebrüll übertönte die Worte.

Lloth verstand die Ursache dieser ohnmächtigen Wut; das größte Vergnügen eines solchen Unholdes war es, frei auf der materiellen Ebene heranzustreifen und die schwachen Seelen und noch schwächeren Körper der verschiedenen Rassen herauszufordern. Lloth verstand es, aber Errtu tat ihr nicht leid. Die von Grund auf böse Lloth hatte niemals mit irgendeiner Kreatur Mitgefühl.

»Ich kann mich dir nicht widersetzen«, gab Errtu zu, und seine großen, vorquellenden, blutunterlaufenen Augen zogen sich tückisch zusammen.

Er hatte nur zu recht. Lloth hätte sich seiner Hilfe versichern können, indem sie ihm im Gegenzug einfach sein Leben anbot. Dazu war die Spinnenkönigin jedoch zu schlau. Wenn sie Errtu versklavte und anschließend tatsächlich, wie sie befürchtete, von dem nahenden Sturm mitgerissen wurde, könnte Errtu ihrer Gefangenschaft entkommen oder, schlimmer noch, einen Weg finden, sich gegen sie zu wenden. Lloth war bösartig und gnadenlos bis zum Äußersten, aber vor allem war sie intelligent. Sie hatte ein wenig Honig für diese Fliege parat.

»Ich will dir nicht drohen«, sagte sie dem Unhold ehrlich. »Ich mache dir ein Angebot.«

Errtu unterbrach sie nicht, doch noch immer bebte er am Rand einer Katastrophe.

»Ich habe ein Geschenk, Errtu«, schnurrte Lloth, »ein Geschenk, das es dir erlauben wird, die Verbannung zu beenden, die Drizzt Do'Urden dir auferlegt hat.«

Den Tanar'ri schien dies nicht zu überzeugen. »Kein Geschenk«, grollte er. »Keine Magie kann die Bedingungen der Verbannung brechen. Nur der, der mich verbannt hat, kann das Abkommen beenden.«

Lloth nickte zustimmend; nicht einmal eine Göttin hatte die Macht, sich über dieses Gesetz hinwegzusetzen. »Aber genau darum geht es!« rief die Spinnenkönigin aus. »Dieses Ge-

schenk wird dafür sorgen, daß Drizzt Do'Urden dich wieder auf seiner Existenzebene haben will, in seiner Reichweite.«

Errtu schien noch immer nicht überzeugt.

Nun hob Lloth einen Arm und ballte fest die Faust. Ein Signal, bestehend aus einem Sprühregen vielfarbener Funken und einem krachenden Donnerschlag, erschütterte den schwappenden Schlamm und zerriß für kurze Zeit das allgegenwärtige Grau der schrecklichen Ebene.

Verloren, niedergeschlagen und mit gesenktem Kopf – denn es kostete jemanden wie Lloth nur wenig Zeit, jeglichen Stolz zu ersticken – trat er aus dem Nebel. Errtu kannte ihn nicht, aber er verstand die Bedeutsamkeit dieses Geschenkes.

Lloth ballte erneut ihre Faust, ein weiteres, explosives Signal erklang, und ihr Gefangener fiel zurück in den Vorhang aus Rauch.

Errtu bäugte die Spinnenkönigin mißtrauisch. Das Interesse des Tanar'ri war jetzt natürlich geweckt, aber ihm war klar, daß fast jeder, der einmal der teuflischen Lloth vertraut hatte, einen großen Preis für seine Torheit hatte zahlen müssen. Und dennoch, der Köder war zu verlockend, als daß Errtu hätte widerstehen können. Sein hundeartiges Maul verzog sich zu einem grotesken, bösen Lächeln.

»Schau dir Menzoberranzan an«, sagte Lloth, und sie schwenkte ihren Arm vor dem dicken Stamm eines nahegelegenen Pilzes. Die Fasern der Pflanze wurden glasig und spiegelten den Rauch wider, und einen Augenblick später sahen Lloth und das Monstrum die Stadt der Drow. »Ich versichere dir, daß deine Rolle in dieser Sache klein sein wird«, sagte Lloth, »aber gleichzeitig von entscheidender Wichtigkeit. Enttäusche mich nicht, großer Errtu!«

Der Unhold wußte, daß dies ebenso Drohung war wie Bitte.

»Das Geschenk?« fragte er.

»Sobald die Dinge im Lot sind.«

Erneut flackerte Errtus mißtrauischer Blick auf.

»Drizzt Do'Urden ist nur ein unbedeutender Wurm«, sagte Lloth. »Seine Familie, Daermon N'a'shezbaernon, existiert nicht mehr, und so bedeutet er mir auch nichts. Aber dennoch würde es mich freuen zu sehen, wie der große und böse Errtu dem Abtrünnigen all die Unannehmlichkeiten heimzahlt, die er verursacht hat.«

Errtu war nicht dumm; im Gegenteil. Was Lloth sagte, klang absolut schlüssig, und dennoch konnte er die Tatsache nicht ignorieren, daß sie es war, die Spinnenkönigin, die Herrin des Chaos, die diese verlockenden Angebote machte.

Ebensowenig aber konnte er darüber hinweggehen, daß ihr Geschenk ihm Erlösung aus seiner unbeschreiblichen Langeweile versprach. Er konnte jeden Tag Tausende kleinerer Unholde schlagen, er konnte sie foltern und sie in erbärmlichem Zustand in den Schlamm zurückschicken. Aber selbst wenn er das eine Million Tage lang tat, würde dies nicht den Genuß einer einzigen Stunde auf der materiellen Ebene aufwiegen, in der er unter den Schwachen dahinschritt und jene quälte, die seiner Rache nicht würdig waren.

Der große Tanar'ri stimmte zu.

TEIL 1

Grollen des Haders

Ich beobachtete die Vorbereitungen, die in Mithril-Halle getroffen wurden. Vorbereitungen für den Krieg, denn obgleich wir – insbesondere Catti-brie – dem Hause Baenre in Menzoberranzan eine schmerzhaftige Niederlage bereitet hatten, zweifelte keiner von uns daran, daß die Dunkelelfen erneut angreifen würden. Vor allem war Oberin Baenre höchstwahrscheinlich äußerst verärgert, und da ich meine Jugend in Menzoberranzan verbracht hatte, wußte ich, daß es keine gute Sache war, sich die Erste Oberin Mutter zum Feind zu machen.

Dennoch gefiel mir, was ich hier in der Zwergenfestung sah. Am meisten und vor allem genoß ich den Anblick von Bruenor Heldenhammer.

Bruenor! Mein liebster Freund. Der Zwerg, an dessen Seite ich seit meinen Tagen im Eiswindtal gefochten hatte – Tage, die jetzt schon so lange zurückzuliegen schienen! Ich hatte befürchtet, daß Bruenors Geist auf immer gebrochen worden war, als Wulfgar fiel, daß das Feuer, das diesen starrköpfigsten aller Zwerge bei seinem Unternehmen, sein verlorenes Heimatland wieder in Besitz zu nehmen, über scheinbar unüberwindliche Hindernisse hinweggeführt hatte, auf ewig verloschen war. Aber dem war nicht so, und das konnte ich in diesen Tagen der Vorbereitungen deutlich erkennen. Bruenors körperliche Narben waren jetzt tiefer – er hatte sein linkes Auge verloren, und eine bläuliche Linie lief von der Stirn bis zum

Kieferknochen –, aber die Flammen seines Geistes waren neu entfacht und loderten hell hinter seinem gesunden Auge.

Bruenor leitete die Vorbereitungen, von der Genehmigung der Befestigungsbauten, die in den untersten Tunneln errichtet wurden, bis hin zum Aussenden von Boten zu den Nachbarsiedlungen, die nach Verbündeten suchen sollten. Er bat bei solchen Entscheidungen nicht um Hilfe, und er brauchte auch keine, denn er war Bruenor, der Achte König von Mithril-Halle, ein Veteran zahlreicher Abenteuer, ein Zwerg, der sich seinen Titel verdient hatte.

Jetzt war seine Trauer verschwunden; zur Freude seiner Freunde und Untertanen war er wieder ein König. »Laßt die verdammten Drow nur kommen!« grollte er häufig, und wenn ich anwesend war, nickte er jedesmal in meine Richtung, als wolle er mich erinnern, daß er damit keine persönliche Beleidigung im Sinn hatte.

In Wahrheit gehörte dieser entschlossene Kriegsruf Bruenor Hel denhammers zum Schönsten, was ich jemals gehört hatte.

Was war es, fragte ich mich, das den trauernden Zwerg aus seiner Verzweiflung herausgeführt hatte? Und es war nicht nur Bruenor allein; überall um mich her herrschte aufgeregte Spannung, bei Catti-brie und selbst bei Regis, dem Halbbling, der mehr dafür bekannt war, sich auf ein Mittagessen vorzubereiten denn auf einen Krieg. Auch ich selbst spürte es. Jene prickelnde Vorahnung, jene Kameradschaft, die mich und all die anderen dazu brachte, uns gegenseitig auf den Rücken zu schlagen, selbst die banalsten Erinnerungen der Verteidigungsanlagen zu loben und gemeinsam unsere Stimmen zum Jubel zu erheben, wann immer gute Nachrichten verkündet wurden.

Was war es? Es war mehr als nur Furcht, mehr als die Dankbarkeit für das, was wir besaßen, jetzt, da uns bewußt wurde, daß es uns genommen werden könnte. Damals, in jener Zeit der Euphorie und der hektischen Vorbereitungen, verstand ich es nicht. Jetzt, in der Rückschau, ist es leicht zu erkennen.

Es war Hoffnung.

Kein Gefühl kann wichtiger sein. Ob als einzelner oder gemeinsam,

wir müssen darauf hoffen, daß die Zukunft besser wird als die Vergangenheit, daß unsere Nachkommen und die Ihren nach ihnen einer idealen Gesellschaft ein wenig näher kommen, wie auch immer diese unserer Ansicht nach aussehen mag. Gewiß sind die Vorstellungen eines kriegerischen Barbaren anders als das Ideal, das sich ein friedlicher Bauer ausmalt. Und ein Zwerg würde nicht danach streben, in einer Welt zu leben, die dem Ideal eines Elfen entspräche! Aber die Hoffnung selbst unterscheidet sich nicht so sehr. Und gerade in Zeiten, in denen wir das Gefühl haben, daß wir etwas zu jenem endgültigen Ziel beitragen, so wie es in Mithril-Halle war, als wir glaubten, daß die Schlacht mit Menzoberranzan kurz bevorstand – und daß wir die Dunkelelfen besiegen und damit ein für allemal die Bedrohung durch die Stadt des Unterreiches beenden würden –, gerade in solchen Zeiten empfinden wir wahre Hochstimmung.

Hoffnung ist der Schlüssel. Die Zukunft wird besser als die Vergangenheit oder die Gegenwart. Ohne diesen Glauben gibt es nur ein schlaffes, letztlich leeres Abmühen in der Gegenwart, wie in der Gesellschaft der Drow, oder aber simple Verzweiflung, durch die wir unsere Lebenszeit mit Warten auf den Tod verschwenden.

Bruenor hatte eine Aufgabe gefunden – wir alle hatten dies –, und niemals war ich lebendiger als in jenen Tagen der Vorbereitung in Mithril-Halle.

Drizzt Do'Urden

Diplomatie

Catti-brie mußte sich ungemein anstrengen, die wirbelnden Krummsäbel des Drow in Schach zu halten. Sie war eine solide gebaute Frau, hundertdreißig Pfund reine Muskeln und

durch ihr Leben in Bruenors Zwergensippe gut in Form. Catti-brie war mit der Esse und dem Schmiedehammer wohl vertraut.

Oder mit dem Schwert, und diese neue Klinge, deren weißmetallener Knauf die Form eines Einhornkopfes hatte, war die bei weitem ausgewogenste Waffe, die sie jemals geschwungen hatte. Dennoch wurde Catti-brie von ihrem heutigen Gegner schwer bedrängt. Nur wenige in den Reichen konnten sich mit der Klinge Drizzt Do'Urdens, des Drowwaldläufers, messen.

Er war nicht größer als Catti-brie und höchstens ein paar Pfund schwerer. Sein weißes Haar hing ebenso weit herab wie Catti-bries kastanienbraune Mähne und war auch ebenso dicht, und seine ebenholzfarbene Haut glänzte vor Schweiß, ein Beweis für das Geschick der jungen Frau.

Drizzt kreuzte seine beiden Krummsäbel (einer von ihnen leuchtete durch die Schutzpolsterung, die ihn bedeckte, in einem feurigen Blau), dann zog er sie wieder weit auseinander und lud Catti-brie ein, zwischen ihnen durchzustößen.

Sie hütete sich wohl, diesen Versuch zu unternehmen. Drizzt war zu schnell und konnte ihre Klinge nahe der Spitze mit dem einen Säbel treffen, während der andere zugleich tief unten parierte und von der anderen Seite dicht am Heft dagegen schlug. Mit einem einzigen Schritt diagonal zur Seite, der seinem dichter parierenden Säbel folgte, hätte Drizzt sie so geschlagen.

Statt dessen trat Catti-brie zurück und präsentierte ihr Schwert. Mit tiefblauen Augen lugte sie an der Klinge vorbei, die mit einem schweren Übungspolster überzogen war, und sie blickte fest in die lavendelblauen Augen des Drow.

»Eine verpaßte Gelegenheit?« reizte Drizzt sie.

»Eine vermiedene Falle«, erwiderte Catti-brie rasch.

Drizzt stürmte plötzlich vor. Seine Klingen kreuzten sich, fuhren weit auseinander und hieben scherenartig zu, eine weit oben, die andere recht tief. Catti-brie schob den linken Fuß

nach hinten und ließ sich in eine Kauerstellung fallen, wobei sie ihr Schwert so nach vorne brachte, daß es die tief heransausende Klinge parierte, während sie den Kopf einzog, um der höheren auszuweichen.

Sie hätte sich die Mühe nicht zu machen brauchen, denn Drizzt kreuzte die Waffen zu früh, bevor seine Füße nachkommen konnten, und beide Krummsäbel zischten ein Stück vor ihrem Ziel durch die Luft.

Die dadurch entstandene Öffnung entging Catti-brie nicht, und sie schoß mit zustoßendem Schwert vor.

Mit unglaublicher Geschwindigkeit zuckten Drizzts Klingen zurück und trafen das Schwert von beiden Seiten. Aber Drizzts Füße waren nicht angemessen positioniert, um der Bewegung zu folgen, indem er diagonal vorrückte, und so konnte er keinen Vorteil aus Catti-bries abgelenktem Schwert ziehen.

Statt dessen warf sich die junge Frau nach vorne und zur Seite, zog ihr Schwert aus der Umklammerung und führte den eigentlichen Angriff aus – einen Hieb gegen Drizzts Hüfte.

Drizzts Rückhand fing sie ab und trieb ihre Klinge harmlos nach oben.

Sie lösten sich wieder voneinander und musterten sich kritisch, wobei Catti-brie zufrieden lächelte. In all den Monaten ihres gemeinsamen Trainings hatte sie noch niemals so dicht vor einem Treffer an dem gewandten, erfahrenen Drow gestanden.

Drizzts Miene ließ sie jedoch ihren Triumph vergessen, und dann richtete der Drow die Spitzen seiner Krummsäbel nach unten und schüttelte frustriert den Kopf.

»Die Armschützer?« fragte Catti-brie und bezog sich damit auf die magischen Armbänder, breite Streifen aus einem schwarzen Material, das mit glitzernden Mithrilringen bedeckt war. Drizzt hatte sie Dantrag Baenre abgenommen, dem ehemaligen Waffenmeister des Ersten Hauses von Menzober-

ranzan, nachdem er ihn im Kampf getötet hatte. Gerüchte besagten, daß jene wundersamen Armschützer Dantrags Händen unglaubliche Schnelligkeit und damit einen Vorteil im Zweikampf verliehen hatten.

Während er gegen den blitzschnellen Baenre gefochten hatte, hatte Drizzt begonnen, diesen Gerüchten Glauben zu schenken, und nachdem er die Schützer in den letzten paar Wochen während seiner Übungskämpfe getragen hatte, war dieser Verdacht zur Gewißheit geworden. Aber Drizzt war sich nicht sicher, ob die Armbänder wirklich eine gute Sache waren. Im Kampf mit Dantrag hatte er dessen angeblichen Vorteil gegen den Drow selbst gerichtet, denn die Hände des Waffenmeisters hatten sich zu schnell bewegt, als daß Dantrag eine begonnene Bewegung noch hätte abändern können – er konnte bei einem unerwarteten Zug seines Gegners nicht mehr improvisieren. Und jetzt, bei diesen Übungskämpfen, mußte Drizzt erkennen, daß die Schützer noch einen weiteren Nachteil in sich bargen.

Seine Füße konnten mit seinen Händen nicht mithalten.

»Du wirst noch lernen, sie zu beherrschen«, tröstete Catti-brie.

Drizzt war sich dessen nicht so sicher. »Kampf ist eine Kunst, die aus Gleichgewicht und Bewegung besteht«, erklärte er.

»Und du bist jetzt schneller!« erwiderte Catti-brie.

Drizzt schüttelte den Kopf. »Meine Hände sind schneller«, sagte er. »Ein Krieger siegt nicht mit seinen Händen. Er siegt mit seinen Füßen, indem er sich in die beste Position bringt, um durch Lücken in der Verteidigung seines Gegners zuzustoßen.«

»Die Füße werden schon noch nachkommen«, erwiderte Catti-brie. »Dantrag war Menzoberranzans bester Kämpfer, und du hast selbst gesagt, daß dies an den Schützern lag.«

Drizzt konnte nicht leugnen, daß die Armschützer Dantrag

sehr geholfen hatten, aber er fragte sich, wie sehr sie einem Mann seines Formates von Nutzen sein konnten. Es mochte sein, daß die Schützer einem geringeren Kämpfer helfen konnten, einem, der sich auf die schiere Schnelligkeit seiner Waffen verlassen mußte. Aber der wirkliche Meister, der die Harmonie zwischen all seinen Muskeln erreicht hatte, würde dadurch aus dem Gleichgewicht gebracht. Oder vielleicht würden die Armbänder auch jemandem helfen, der eine schwerere Waffe führte, einen mächtigen Kriegshammer wie Aegisfang. Drizzts Krummsäbel, schmale Klingen und nicht mehr als zwei Pfund schwer, die perfekt durch Handwerkskunst und Magie ausbalanciert waren, ließen sich ohne Anstrengung schwingen, und Drizzts Hände waren, selbst ohne die Armbänder, schneller als seine Füße.

»Dann komm her«, schalt Catti-brie ihn und fuchtelte mit dem Schwert. Sie kniff die blauen Augen ein wenig zusammen, und mit einem Schwung ihrer wohlgeformten Hüften ließ sie sich in eine fast hockende stabile Position fallen.

Sie spürte ihre Chance, erkannte Drizzt. Sie wußte, daß er mit einer Behinderung kämpfte, und wollte die Gelegenheit wahrnehmen, ihm endlich eine der vielen ärgerlichen Treffer zurückzuzahlen, die er ihr bei Übungskämpfen versetzt hatte.

Drizzt holte tief Luft und hob die Klingen. Er war Catti-brie die Revanche schuldig, aber er nahm sich vor, es ihr nicht zu leicht zu machen.

Er kam langsam heran und verhielt sich defensiv. Ihr Schwert schoß vor, und er traf es zweimal, bevor es auch nur in seine Nähe kommen konnte, einmal von links mit der rechten Hand und noch einmal auf der linken Seite, indem er seine linke Hand direkt über die ausgestreckte Klinge brachte und mit einem Abwärtshieb parierte.

Catti-brie ließ sich mit dem Schwung des doppelten Schocks treiben, drehte sich einmal vollständig im Kreis und wirbelte von ihrem Widersacher fort. Als sie ihm wieder zu-



R.A. Salvatore

Die vergessenen Welten 09

Brüder des Dunkels

Taschenbuch, Broschur, 416 Seiten, 11,5 x 18,3 cm

ISBN: 978-3-442-24706-6

Blanvalet

Erscheinungstermin: Januar 1997

[!\[\]\(e1c624d4757f08486e89482c18364c17_img.jpg\) Der Titel im Katalog](#)