

R. A. SALVATORE

Niewinter

Buch

Drizzt Do'Urdens Welt, das Faerûn, das er einst so geliebt hat, ist im Laufe der Zeit zu einem dunklen und gefährlichen Ort geworden. Seine geliebte Dahlia Sin'felle sinnt auf Rache an Erzgo Alegni und erwartet von Drizzt, dass auch er zu den Waffen greift. Die Welt hat keine Grenzen zwischen Gut und Böse bestimmt, und Drizzt redet sich ein, sich in einer grauen Zone zu bewegen, denn er will Dahlias Wunsch nicht abschlagen. Schließlich hat selbst sein alter Rivale Artemis Entreri seine Unterstützung angeboten. Doch Drizzt weiß nicht, ob er für eine Sache kämpfen kann, die er nicht versteht. Aber hat er eine Wahl? Denn die Art, wie Entreri Dahlia ansieht, gefällt Drizzt gar nicht, und er will seine Geliebte nicht an seinen Konkurrenten verlieren.

Die Legende von Drizzt bei Blanvalet:

Die Dunkelelfen (26754) · Die Rache der Dunkelelfen (26755) · Der Fluch der Dunkelelfen (26756) · Der gesprungene Kristall (24549) · Die verschlungenen Pfade (24550) · Die silbernen Ströme (24551) · Das Tal der Dunkelheit (24552) · Der magische Stein (24553) · Das Vermächtnis (24663) · Nacht ohne Sterne (24664) · Brüder des Dunkels (24706) · Kristall der Finsternis (24931) · Schattenzeit (24973) · Der schwarze Zauber (24168) · Die Rückkehr der Hoffnung (24227) · Der Hexenkönig (24402) · Die Drachen der Blutsteinlande (24458) · Die Invasion der Orks (24284) · Kampf der Kreaturen (24299) · Der König der Orks (26580) · Der Piratenkönig (26618) · Der König der Geister (26619) · Gauntlgrym (26851) · Niewinter (26878) · Erzählungen vom Dunkelelf (26915)

Außerdem von R. A. Salvatore:

Star Wars: Episode I–III. Die dunkle Bedrohung – Angriff der Klonkrieger – Die Rache der Sith (37630) · Der Speer des Kriegers/Der Dolch des Drachen/Die Rückkehr des Drachenjägers. Drei Romane in einem Band! (24314)

Weitere Titel in Vorbereitung

R. A. Salvatore

Niewinter

Charons Klaue

Roman

Aus dem Englischen
von Imke Brodersen



blanvalet

Die amerikanische Originalausgabe erschien unter dem Titel
»Charon's Claw« bei Wizards of the Coast, Renton, USA.



Verlagsgruppe Random House FSC® N001967
Das fsc®-zertifizierte Papier *Holmen Book Cream* für dieses Buch
liefert Holmen Paper, Hallstavik, Schweden.

1. Auflage

Juni 2013 bei Blanvalet, einem Unternehmen der
Verlagsgruppe Random House GmbH, München.
Original title: *Charon's Claw* © 2012 Wizards of the Coast LLC.
FORGOTTEN REALMS, NEVERWINTER,
DUNGEONS & DRAGONS, D&D, WIZARDS OF THE COAST
and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast
LLC in the U.S.A. and other countries.

© 2012 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, München

Das Cover wurde erstellt von

Todd Lockwood © Wizards of the Coast, LLC

Redaktion: Alexander Groß

HK · Herstellung: sam

Satz: omnisatz GmbH, Berlin

Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

Printed in Germany

ISBN: 978-3-442-26895-5

www.blanvalet.de

Prolog

*Das Jahr des Wiedergeborenen Helden
(1463 DR)*

Ravel Xorlarrins hohe Stiefel wurden von seiner lila Robe umspielt und klackten herausfordernd, als er den Audienzsaal seiner Mutter betrat. Natürlich wussten alle Anwesenden, dass er sich vollkommen lautlos zu bewegen vermochte; wie beim Drow-Adel üblich, waren auch seine Stiefel mit dieser ziemlich verbreiteten magischen Eigenschaft versehen. Die schwarze Kapuze seines Umhangs hatte er zurückgeworfen, um mit seinem wallenden weißen Haar weitere Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. Immerhin war dies der Augenblick seines Ruhms.

Auf der linken Saalseite warf sein älterer Bruder und Erzeuger, Brack'thal der Ältere, ihm einen flammenden Blick zu. Das war zu erwarten gewesen, hatte der deutlich jüngere Ravel doch als mächtigster Spross der Xorlarrin den Mantel übernommen. Einst war diese große Ehre Brack'thal zuteil geworden, der als machtvoller Zauberer die Gunst der Oberinmutter Zeerith genoss. Doch während der Zauberpest hatte Brack'thal schrecklich gelitten und einen Großteil seiner Macht eingebüßt.

Zur selben Zeit war der Lehnsherr des Hauses mit dem unvoreilhaften Namen Horoodissomoth dem Wahnsinn verfallen und in einem verspätet gezündeten Feuerball auf-

gegangen, den er versehentlich in seine eigene Jackentasche gesteckt hatte.

Darum hatte sich Zeerith von Brack'thal begatten lassen, der damals halb im Koma lag. Aus dieser Verbindung war Ravel entstanden, sein Halbbruder und Sohn.

Wann immer Ravel den älteren Zauberer mit »mein Bruder, mein Vater«, ansprach, wand sich dieser vor Ingrim, was den jungen Zauberer beglückte. Denn Brack'thal konnte nichts gegen ihn tun. Aus einem Zweikampf würde Ravel siegreich hervorgehen, das wussten beide, und obwohl der Jüngere erst vor kurzem die Zauberschule der Drow, Sorcere, verlassen hatte, waren sein Spionagenetzwerk und die Zahl seiner Anhänger schon jetzt größer, als Brack'thal je geahnt hätte. Wie alle jüngeren Zauberkundigen des Hauses Xorlarrin bezeichnete sich Ravel nicht einmal als Zauberer, ebenso wenig wie es Oberinmutter Zeerith und die anderen taten. Wer wie Ravel heute die arkanen Kräfte beherrschte, trug im Hause Xorlarrin den Titel »Zauberspinner«, denn sie hatten sowohl das Material als auch die Silben für ihre Magie so gewählt, dass ihr Wirken mehr dem Tanz einer Spinne glich als dem Fingergewackel der Zauberer vor der berüchtigten Pest.

Ein Blick nach rechts zeigte Ravel den Waffenmeister des Hauses. Jearth erinnerte ihn unübersehbar an seinen weit reichenden und nach wie vor wachsenden Einfluss. Er war Ravels engster Verbündeter, und obwohl das Haus Xorlarrin wegen seiner zahlreichen männlichen Zauberkundigen weithin berühmt war, galt Jearth Xorlarrin zu Recht als einer der fähigsten Waffenmeister von Menzoberranzan.

Es schien, als hätte sich von Geburt an alles zu Ravels Gunsten entwickelt.

Genau wie jetzt. Denn es war Ravel, der entdeckt hatte, was Gromph Baenre mit dem magischen Schädelstein anstellte. Er hatte es gewagt, den mächtigen Erzmagier von

Menzoberranzan auszuspionieren – angesichts der führenden Stellung von Gromphs Familie in der Drow-Stadt ein beträchtliches Risiko – und die dem Stein innewohnende Magie zu erforschen. Darin hatte Ravel den körperlosen Geist entdeckt, einen Lich, und von dieser Kreatur hatte der Zauberspinner äußerst spannende Informationen erhalten.

Offenbar hielt auch Oberinmutter Zeerith die Geschichte für interessant.

»Seid begrüßt, Oberinmutter«, sagte Ravel und schlug dabei nur andeutungsweise die Augen nieder. Hätte Zeerith einen Groll gegen ihn gehegt, so wäre dieser kühne Bruch der Etikette zweifellos mit der Schlangenpeitsche bestraft worden. »Ihr wünscht meine Anwesenheit?«

»Ich habe sie gefordert«, korrigierte Oberinmutter Zeerith. »Wir haben festgestellt, dass die Umwälzung, von der die Oberfläche heimgesucht wurde, das Werk eines Urelementars war. Ein feuerspeiendes Wesen hat die Katastrophe ausgelöst.«

Ravel hielt den Kopf gesenkt, doch er grinste von einem Ohr zum anderen. Das hatte er ihr verraten, nachdem er es von dem Lich im Schädelstein erfahren hatte.

»Wir haben festgestellt, dass dieser Urelementar sich in Gauntlgrym aufhält, dem alten Reich Delzoun«, fuhr Zeerith fort.

»Habt Ihr ihn gefunden?«, platzte Ravel vorschnell heraus. Erschrocken über sich selbst sog er die Luft ein und senkte wieder den Kopf. Er hatte die Empörung seiner zahlreichen, boshaften Schwestern bemerkt. Eine hatte sogar zu ihrer Peitsche mit den Schlangenköpfen gegriffen. Auch sein Verbündeter, Jearth, war zusammengefahren und schien mit einer prompten Bestrafung Ravels zu rechnen.

Erstaunlicherweise ließ die Oberinmutter diesen Affront straflos und ohne Tadel durchgehen.

»Seht mich an«, befahl sie.

Ravel gehorchte. »Verzeiht mir, Oberinmutter ...«

Sie gebot ihm zu schweigen. »Wir wissen nicht, wie wir in dieses Gauntlgrym gelangen«, räumte sie ein, »aber wir kennen das Gebiet. Wir sind dankbar für Eure listenreichen Künste. Es ist keine Kleinigkeit, diesem erbärmlichen Gromph und seiner jämmerlichen Familie, die sich über alle anderen in Menzoberranzan erhaben fühlen, derartige Informationen zu entreißen.«

Trotz seines großspurigen Auftretens verschlugen diese honigsüßen Worte Ravel die Sprache.

»Wir müssen es finden«, sagte Zeerith. »Wir müssen in Erfahrung bringen, ob dieser Ort und diese Quelle der Macht unseren Vorstellungen entsprechen. Es wird Zeit, dass Haus Xorlarrin den erstickenden Mantel von Haus Baenre und der anderen abschüttelt. Man hat uns zu lange von der uns gebührenden Führungsposition ausgeschlossen, der höchsten Gunst der Herrin Lolth. Wir waren die Ersten, die sich nach der Zauberpest wieder erholten, die Ersten, die gelernt haben, zum Ruhm der Spinnenkönige magische Energie zu weben.«

Ravel nickte zu jedem ihrer Worte, denn Zeeriths hohe Ansprüche waren dem Adel von Haus Xorlarrin bekannt. Sie suchten schon lange nach einem Weg aus Menzoberranzan heraus und träumten von der Gründung einer unabhängigen Drow-Stadt. Bisher jedoch schreckten sie noch davor zurück, denn jeder wusste, dass sie mit der Rache des mächtigen Hauses Baenre und seiner Verbündeten wie dem Haus Barrison Del' Armgo zu rechnen hatten.

Wenn Haus Xorlarrin jedoch eine Festung wie dieses Gauntlgrym und eine so große Machtquelle wie den Urelementar ausfindig machen konnte, würden ihre Träume sich womöglich doch noch bewahrheiten.

»Ihr leitet die Expedition«, sagte Zeerith. »Haus Xorlarrin stellt alles zur Verfügung, was Ihr benötigt.«

Bei Brack'thals vernehmlichem Seufzer wandten sich viele Köpfe in seine Richtung.

»Seht Ihr ein Problem, Älterer?«, fragte ihn Zeerith.

»Der Ältere ...«, wagte er zu betonen, als wäre die Tatsache, dass ihm, nicht Ravel, dieser Titel zustand, bereits offensichtlich genug.

Zeerith warf ihren Töchtern einen Blick zu und nickte. Einmütig griffen die fünf Xorlarrin-Schwestern zu ihren vielköpfigen magischen Peitschen, grausamen Folterinstrumenten, deren sich windende Riemen aus bissigen, lebenden Schlangen bestanden.

Brack'thal der Ältere knurrte: »Nicht, Oberin! Wenn Ihr Ravel sein schlechtes Benehmen durchgehen lasst, müsst Ihr auch ...«

Er brach ab und wich einen Schritt zurück oder versuchte es zumindest, aber die Drow, die ihn umstanden, hielten ihn fest, und als die Schwestern nahten, deren einfache männliche Untergebene schützend vor ihnen marschierten, wurde Brack'thal ihnen übergeben.

Die Soldaten zerrten ihn aus dem Saal in einen Nebenraum, den viele Männer des Hauses nur zu gut kannten.

»Alles, was Ihr benötigt«, wiederholte Zeerith gegenüber Ravel, ohne die Stimme zu heben, zu zucken oder die Augen abzuwenden, als die Schläge im Vorzimmer ertönten. Brack'thal schrie gellend auf.

»Sogar den Waffenmeister?«, wagte Ravel zu fragen. Auch er verhielt sich, als wäre das Gebrüll seines Bruders nichts Besonderes.

»Natürlich. War Jearth nicht an Eurer Täuschung von Gromph Baenre beteiligt?«

Das war genau die Antwort, die er hatte hören wollen,

aber Ravels Lächeln war nur angedeutet. Er starrte zu dem Waffenmeister hinüber, der sich kaum zu fürchten schien und seinen Blick kalt erwiderte. In der Tat hatte Jearth ihm geholfen, aber heimlich ... nur heimlich! Jearth hatte von Anfang an darauf bestanden, dass sein Name keinesfalls mit einem Betrug an Gromph Baenre in Zusammenhang gebracht werden sollte, und jetzt hatte Oberinmutter Zeerith ihn offen bei Hof ausgesprochen.

Haus Xorlarrin war das magischste aller Häuser in Menzoberranzan – was die Zauberei und die arkanen Künste betraf, nicht die göttliche Magie. Kein anderes Haus, nicht einmal Baenre, hatte so viele Schüler nach Sorcere geschickt. Abgesehen von Haus Baenre übertraf die Zahl ihrer Zauberer die der anderen Häuser um ein Vielfaches. Und Sorcere unterstand dem Erzmagier von Menzoberranzan, Gromph Baenre.

Niemand, weder Ravel noch Jearth noch selbst Oberinmutter Zeerith, bezweifelte, dass Gromph Baenre in Haus Xorlarrin seine Agenten hatte. Für Ravel war das kein Problem. Er war ein Lieblingsschüler von Gromph gewesen, und ein bisschen Spionage würde den Erzmagier kaum dazu veranlassen, gegen ihn vorzugehen.

Jearth hingegen war kein Zauberer, sondern ein Krieger, und ein Mann des Schwerts würde dem gnadenlosen Gromph weniger Respekt einflößen.

»Ihr nehmt auch Brack'thal mit«, wies Zeerith ihn an.

»Als Untergebenen?«, vergewisserte sich Ravel, und Zeerith grinste böseartig.

»Von Euren Schwestern sind nur Saribel und Berellip für die Reise verfügbar«, erläuterte Zeerith.

Ravel versuchte, seine Irritation zu verbergen, denn Saribel war die jüngste, die schwächste und – soweit er das beurteilen konnte – bei weitem die dümmste Priesterin seines Hau-

ses. Berellip war zwar älter und mächtiger, brachte ihm jedoch häufig offene Verachtung entgegen und machte aus ihrem Widerwillen gegen die einflussreiche Stellung, die Haus Xorlarrin seinen Edelmännern zugestand, keinen Hehl. Als fanatischer Anhängerin von Lolth waren Berellip die Zauberspinner bestenfalls gleichgültig, doch dem Emporkömmling Ravel hatte sie gelegentlich schon offen gedroht.

»Habt Ihr Einwände?«, fragte Zeerith, und zufällig stieß Brack'thal in diesem Augenblick einen markerschütternden Schrei aus.

Ravel schluckte. »Einen Urelementar zu bändigen ...«, sagte er kopfschüttelnd und mit unheilswangerer Stimme. »Ist das je zuvor gelungen?«

»Oder seine Kräfte umzuleiten?«, schlug Zeerith vor. »Ihr versteht, was wir brauchen.«

Ravel schluckte seinen nächsten Einwand hinunter, um seine Worte mit Bedacht zu wählen. Was brauchte Haus Xorlarrin wirklich?

Vor allem Raum zum Atmen, glaubte er. Wenn sie in jener alten Zwergenheimat eine neue Stadt gründen könnten und ausreichend Zeit bliebe, sie mit mächtigen magischen Fallen auszustatten – würden die anderen Häuser von Menzoberranzan dann nicht die Kosten eines Angriffs scheuen?

Und wenn die neue Drow-Stadt neue Handelswege eröffnen oder als Vorposten gegen potenzielle Vorstöße ins Unterreich durch die verwünschten Bewohner der Oberflächenswelt dienen konnte – käme das Menzoberranzan letztlich nicht zugute?

»Chad Nasad wurde nie ersetzt«, wagte Ravel zu bemerken. Er spielte damit auf die ehemalige Partnerstadt von Menzoberranzan mit ihren herrlichen Bogen- und Hängbrücken an, die vor hundert Jahren im Krieg der Spinnenkönigin zerstört worden war.

»Berellip wird Euch sagen, wie hoch die Mittel für die Söldner sind. Stellt Eure Expedition zusammen und geht.« Mit einem Wink entließ Zeerith ihren Sohn.

Ravel verneigte sich eilig und drehte sich um. Er sah gerade noch, wie Brack'thal mit zerrissenem, blutigem Hemd in den Audienzsaal zurücktaumelte. Das schmerzhaftes Gift der Schlangenkopffeitschen ließ seine Augen hervorquellen. Trotz seiner Pein hatte der Ältere seine Gesichtsmuskeln noch so weit unter Kontrolle, dass er Ravel einen hasserfüllten Blick zuwerfen konnte.

Ravel überlegte kurz, ob er Zeerith bitten sollte, seinen Bruder nicht mitnehmen zu müssen, gab dem Impuls aber nicht nach. Im Zweikampf war Brack'thal ihm nicht gewachsen; das wussten sie beide. Sein großer Bruder würde sich nicht direkt gegen ihn stellen. Und da Ravel seinen Trupp selbst zusammenstellen durfte, konnte er dafür sorgen, dass keiner von Brack'thals Freunden mitkam.

Wobei der entmachtete Zauberer ohnehin nicht viele Freunde hatte.

»Das sind keine Räuber ...«, setzte Ravel an, aber Jearth brachte ihn mit erhobener Hand zum Schweigen.

Still!, gebot ihm der Waffenmeister in der speziellen Fingersprache der Drow. Dabei hob er mit der anderen Hand den Mantel, um die Signalhand abzuschirmen. Diese Geste bezeichnete der geheimnistuerische Drow gern als seinen »Sichtkegel des Schweigens«.

Ravel sah sich um und zog selbst die Hand zurück, um sie halb in seinen wallenden Roben zu verbergen. *Das sind keine Hauslosen*, sagten seine Finger.

Viele schon.

Nicht alle. Ich erkenne einen Soldaten von Haus Baenre. Immerhin der Gehilfe ihres Waffenmeisters!

Viele sind gemeine Soldaten geringerer Häuser.

Aber mit einem Baenre, beharrte Ravel.

Meiner letzten Zählung nach mindestens drei, signalisierte Jearth.

Ravel erschrak. Auf seinem ebenmäßigen schwarzen Gesicht zeichnete sich Entsetzen ab.

Habt Ihr geglaubt, wir könnten hundert Drow zusammenziehen und Menzoberranzan verlassen, ohne dass Baenre oder ein anderes der großen Häuser es bemerken?», entgegnete Jearth mit so schnellen Handbewegungen, dass Ravel ihm kaum folgen konnte.

Oberinmutter Zeerith wird nicht erfreut sein.

Sie wird es verstehen, seufzte Jearth. Sie weiß, dass die Augen von Baenre und Barrison Del'Armgo allgegenwärtig sind. Sie weiß auch, dass ich Tiago Baenre ein Angebot gemacht habe, dem obersten Gehilfen von Andzrel Baenre, Waffenmeister des Ersten Hauses.

Ravel warf ihm einen zweifelnden Blick zu.

Tiago ist ein Freund, erklärte Jearth.

Und Baenre untreu?

Kaum, gab Jearth zu. Der Erfolg unseres Plans hängt davon ab, wie zügig wir die Macht von Gauntlgrym an uns reißen, aber auch davon, dass die anderen Häuser unsere neue Stadt als hilfreich ansehen, nicht als Rivalin. Sie müssen zumindest glauben, dass es sich nicht lohnen würde, uns zu verfolgen. In dieser Hinsicht wird Tiago seinem Haus gegenüber loyal bleiben und unseren Zielen nützen, wenn wir Erfolg haben. Es wäre hilfreich, Tiago als Partner aufzunehmen, sobald wir ein Stück weg sind, fügte Jearth hinzu. Überträgt ihm eine Führungsposition in der Expedition. Damit erkaufen wir uns mehr Zeit. Die Geduld von Haus Baenre wird nicht so schnell vorüber sein.

Wir behalten unsere Feinde im Auge, zeigten Ravels Finger an.

»Mögliche Feinde«, antwortete Jearth laut. »Und nur wenn diese Möglichkeit nicht eintritt, wird Haus Xorlarrin erfolgreich sein.«

Ihr zweifelt an der Macht von Oberinmutter Zeerith und Haus Xorlarrin?, fuhr Ravel empört auf.

Ich kenne die Macht von Baenre.

Ravel wollte widersprechen, doch seine Finger brachten wenig zustande. Er war bei Gromph Baenre in die Lehre gegangen und hatte den Erzmagier häufig in dessen Privatgemächer im Palast des Ersten Hauses von Menzoberranzan begleitet. Ravel war ein stolzer Vertreter von Xorlarrin, aber selbst ihn hatte seine Treue nicht blind gemacht.

Er begriff, dass er Jearth kaum etwas entgegensetzen konnte. Wenn es hart auf hart kam, würde Haus Baenre sie auslöschen.

»Soll ich Euch mit Tiago Baenre bekannt machen?«, fragte Jearth hörbar.

Ravel lächelte ihm zu und nickte ergeben.

Tiago Baenre war jung und gut aussehend und lenkte die Eidechse höchst selbstgewiss an der Wand des unterirdischen Ganges entlang. Obwohl sein Sattel seitlich über dem Boden hing, hielt sich der geschickte Tiago dank seiner fest angespannten Rumpfmuskulatur mit Leichtigkeit auf seinem Reittier. Er ritt zwar nicht an der Spitze der hundert Drow, der zweihundert Goblin-Soldaten und der zwanzig Drider – schließlich hatte Ravel vierzig Goblins vorgeschickt, um etwaige Monster aus dem Weg zu räumen –, doch je weiter sie vordrangen, desto klarer wurde allen, dass Tiago das Tempo vorgab.

Byok, seine Unterreich-Eidechse mit den Haftfüßen, war von edler Abstammung, auf Schnelligkeit und Ausdauer gezüchtet und angeblich sogar mit etwas Magie versehen.

Er hält sich für etwas Besseres, gab Ravel seinem Waffenmeister an einer Kreuzung zu verstehen.

Er ist ein Baenre, erwiderte Jearth schulterzuckend, als würden sich weitere Erklärungen damit erübrigen. Was auch zutraf.

Hinter ihnen war Knochengeklacker zu vernehmen. Ravel zügelte seine eigene Echse und drehte sich zur Seite, um das Wesen zu begrüßen.

»Ein Goblin hat nach Flavvar gestochen, meiner Gefährtin«, sagte das Wesen, das halb Drow, halb Spinne war. Seine Stimme vibrierte wie bei einem Insekt, klang aber dennoch melodisch wie bei dem Drow, aus dem die Kreatur entstanden war. Irgendwann hatte er den Zorn der Priesterinnen von Lolth auf sich gezogen, und zwar gehörig, denn sonst hätten sie ihn nicht in eine derartige Abscheulichkeit verwandelt.

»Vermutlich vor Schreck«, bemerkte Jearth. »Hat sie sich an ihn herangeschlichen?«

Der Drider, Yerrininae, warf ihm einen bösen Blick zu, aber Jearth wandte sich grinsend ab.

»Hat der Goblin ihr etwas getan?«, fragte Ravel.

»Er hat sie erschreckt. Und mich. Ich habe reagiert.«

»Reagiert?«, fragte Ravel misstrauisch.

»Er hat den Goblin mit seinem Dreizack aufgespießt«, folgte Jearth, und als Ravel den Drider wieder ansah, stellte er fest, dass dieser stolz die Brust blähte und nicht widersprach.

»Wir möchten den Dummkopf verspeisen«, erklärte der Drider an Ravel gewandt. »Ich beantrage, dass wir etwas langsamer vorrücken, damit wir uns an ihm laben können, bevor seine Säfte zu stark auslaufen.«

»Du hast ihn getötet?«

»Noch nicht. Wir ziehen lebende Beute vor.«

Ravel verbarg seinen Abscheu sorgfältig. Er hasste Drider – wer nicht? Es waren allesamt grässliche, abstoßende

Biester. Dennoch verstand er ihren Wert. Selbst wenn die zweihundert Goblins sich rachsüchtig und einmütig gegen die Drider wenden würden, konnten die zwanzig Drider sie im Handumdrehen erledigen.

»Seid bitte so taktvoll, dies außerhalb der Sichtweite seiner Gefährten zu tun«, bat der Zauberspinner.

»Die Botschaft käme deutlicher an, wenn ...«

»Außer Sichtweite«, beharrte Ravel.

Yerrinae starrte ihn kurz an, nickte dann jedoch und huschte laut klackernd davon. Ravel wusste ohnehin, dass er und die anderen Drow von diesen gefährlichen Verbündeten unablässig genau beobachtet wurden.

Warum habt Ihr sie mitgenommen?, signalisierte Jearth, sobald Yerrinae verschwunden war.

Es ist ein langer, gefährlicher Weg, und am Ende warten zweifellos Verteidiger auf uns, erwiderte Ravel mit eindringlichen Handbewegungen. *Wir haben Menzoberranzan erst vor zwei Tagen verlassen und werden schon jetzt langsamer, weil wir hinter jeder Ecke Feinde wittern. Zweifelt Ihr am Wert der Drider in der Schlacht?*

Eine Horde Teufel wäre auch wertvoll, zeigte Jearth an. *Aber leichter zu beherrschen und weniger darauf erpicht, uns umzubringen.*

Ravel schüttelte lächelnd den Kopf. Dazu würde es nicht kommen. Er kannte Yerrinae bereits seit seinen ersten Jahren in Sorcere. Der Drider unterstand Gromph, und niemand, weder Drider noch Drow, wagte es, sich Gromph zu widersetzen. Er hatte mit Ravel schon auf dessen ersten Expeditionen zusammengearbeitet und den jungen Zauberspinner bewacht, wenn dieser auf der Suche nach bestimmten Kräutern oder magischen Kristallen ins Unterreich vorgestoßen war.

Yerrinae und Ravel waren also alte Partner. Der Drider

würde sich nicht gegen ihn wenden. Außerdem hatte Oberinmutter Zeerith ihm in Aussicht gestellt, dass sie den Dridern ein eigenes Haus mit allen entsprechenden Vorrechten und Flavvar – Yerrininaes Gefährtin – als Oberinmutter zusprechen würde, vorausgesetzt die Expedition verlief erfolgreich, und Haus Xorlarrin konnte in der Zwergenfestung Gauntlgrym eine neue Stadt errichten. Aus dieser Position heraus konnten die Drider sich vielleicht wieder mit der Herrin Lolth arrangieren.

»Und wer weiß, was die Göttin des Chaos dann vermag?«, hatte Zeerith überdeutlich darauf angespielt, dass der Drider-Fluch sich womöglich rückgängig machen ließe. Vielleicht konnten Yerrininae und sein Drider-Schwarm wieder Dunkelelfen werden.

Nein, Ravel hatte keine Angst, dass die Drider sich gegen ihn wenden würden. Nicht, solange ein derartiger Lohn winken mochte.

Der alte Drow-Zauberer legte die Feder weg und drehte den Kopf so, dass er die Tür zu seinem Privatgemach im Auge behalten konnte. Er war erst seit wenigen Stunden wieder in Haus Baenre, wo er einen ruhigen Ort suchte, an dem er bestimmten Theorien zu einem besonders wirkungsvollen Zauber nachgehen konnte, den er in Sorcere mit angesehen hatte. Er hatte Oberinmutter Quenthel ausdrücklich um diesen Rückzug gebeten, und natürlich war sie einverstanden gewesen.

Gromph war zwar nur ein Mann und der älteste Sohn des Hauses, aber nicht einmal Quenthel würde sich gegen ihn stellen. Gromph war schon ewig eine zentrale Stütze des Hauses Baenre. Nicht einmal der älteste lebende Baenre, ob Adliger oder Gemeiner, konnte sich an eine Zeit ohne ihn erinnern. Der Älteste der berühmten Oberinmutter Ba-

enre, Yvonne der Ewigen, diente der Stadt seit Jahrhunderten als Erzmagier. Sogar die Zauberpest hatte er überstanden und war in den Jahrzehnten nach dieser vernichtenden Heimsuchung sogar noch stärker geworden, und obwohl Gromph wahrscheinlich der älteste lebende Drow in Menzoberranzan war, mischte er sich in den letzten Jahren zunehmend in die Politik und die Machtkämpfe in der Stadt ein und betrieb zugleich immer intensiver Zaubereiforschung in Sorcere.

Ein feines, wissendes Lächeln kräuselte die verwitterten Lippen des alten Drow, als er sich die zweifelnde Miene des Besuchers vorstellte, der gleich eintreffen würde. Er malte sich aus, wie der Mann die Hand zum Klopfen hob, nur um sie dann furchtsam wieder zu senken.

Gromph wartete noch ein wenig länger, dann bewegte er die Finger, und die Tür schwang auf – unmittelbar vor der erhobenen Hand von Andzrel Baenre.

»Tretet doch ein«, forderte Gromph den Waffenmeister auf, nahm wieder die Feder zur Hand und wandte sich erneut seinem Pergament zu.

Andzrels Stiefel schritten vernehmlich über den Steinboden, als er hereinkam. Gromph bemerkte seinen nachdrücklichen Auftritt. Offenbar hatte sein Handeln den Waffenmeister irritiert.

»Haus Xorlarrin wird dreist«, stellte Andzrel fest.

»Seid auch Ihr mir gegrüßt, Andzrel.« Gromph sah auf und bedachte den deutlich Jüngeren mit einem vernichtenden Blick.

Der Mann atmete hörbar aus, um sich zu beruhigen, und reagierte damit auf den klaren Hinweis des Zauberers auf seine Stellung und deren Konsequenzen.

»Eine größere Truppe zieht nach Westen«, meldete Andzrel.

»Unzweifelhaft unter der ehrgeizigen Führung von Ravel.«

»Wir glauben, dass Euer Schüler sie anführt, ja.«

»Ehemaliger Schüler«, betonte Gromph.

Andzrel nickte. Als Gromph ihn weiter anstarrte, schlug er die Augen nieder. »Oberin Quenthel ist besorgt«, sagte er leise.

»Dabei kommt es nicht überraschend«, meinte Gromph. Er stemmte sich am Tisch hoch, stand auf und strich seine schwarzen, glänzenden Spinnenroben glatt, die mit Netzen und krabbelnden Spinnen aus Silberfäden bestickt waren. Dann umrundete er seinen Schreibtisch und trat an ein kleines Regal an der Seite.

Sein Blick ruhte nicht auf Andzrel, sondern auf einem großen, schädelförmigen Kristall auf dem Regal, als der Erzmagier murmelte: »Der Fisch und der Köder.«

»Fisch?«, fragte Andzrel nach der langen Pause, in der Gromph absichtlich keinerlei Anstalten machte, diese unerwartete Bemerkung zu erklären oder sich auch nur wieder umzudrehen.

»Habt Ihr je Fische geangelt?«, fragte der Zauberer.

»Ich jage lieber mit dem Speer«, antwortete der Krieger.

»Natürlich.« Aus Gromphs Stimme sprach wenig Bewunderung. Immerhin drehte er sich um und musterte das Gesicht des Waffenmeisters. Er wusste, dass Andzrel vermutete, dass er ihn gerade beleidigt hatte. Er vermutete es, doch er wusste es nicht genau, denn trotz all seiner Gerissenheit – er war wirklich ein verschlagener Bursche – hatte dieser Mann nichts für geduldige Berechnung übrig, die dem Angeln zugrunde lag.

»In einem normalen See schlängeln sich oft zehn verschiedene Fischarten durch die Dunkelheit«, sagte Gromph.

»Und ich erwische sie alle mit dem Speer.«

Gromph schnaubte und wandte sich wieder dem Schädelsstein zu. »Ihr stoßt Euren Speer nach allem, was nahe

genug an Euch heranschwimmt. Beim Angeln ist man wählerischer.« Er richtete sich auf und betrachtete den Waffenmeister. »Ihr seht zwar den Fisch, den Ihr aufspießen wollt, aber Ihr könnt Euch Eure Mahlzeit nicht so gezielt auswählen wie ein Angler.«

»Wie kommt Ihr darauf?«, fragte Andzrel. »Weil ein Angler jeden Fisch zurückwirft, den er für unzureichend hält, während ich meine Beute bereits getötet habe, bevor ich sie aus dem Wasser ziehe?«

»Weil der Angler sich vorher für eine bestimmte Art entscheidet«, stellte Gromph klar. »Mit der Wahl des Köders und der Platzierung, dem Haken und der Tiefe seiner Schnur. Fische haben bestimmte Vorlieben, und ein guter Angler nutzt dieses Wissen für die perfekte Falle.« Er sah erneut den Schädelstein an.

»Ist es möglich, dass Erzmagier Gromph mit den Jahren immer kryptischer spricht?«

»Man möchte es hoffen!«, erwiderte Gromph mit einem Blick nach hinten. Wieder sah er, dass der arme Andzrel von seiner Wortwahl überfordert war. »In Menzoberranzan zu leben gleicht häufig dem Dasein eines Anglers, meint Ihr nicht auch? Man muss die richtigen Köder kennen, mit denen man Gegner und Verbündete gleichermaßen lockt.«

Als er sich diesmal Andzrel zuwandte, hielt er mit der einen Hand den Schädelstein auf Augenhöhe. In dem schädel förmigen Kristall tanzten die Reflektionen der zahlreichen Kerzen im Raum, deren Funkeln wiederum Gromphs Augen leuchten ließ.

Dennoch kam es dem Waffenmeister so vor, als würde er in Hinsicht auf die Analogie des Erzmagiers im Dunkeln tappen, und das bestätigte Gromph, dass Tiago ihn nicht verraten hatte.

Denn Andzrel wusste nicht, dass Ravel Xorlarrin in ge-

nau diesen Schädelstein geblickt und daraus das Wissen um die Beute bezogen hatte, der er und Haus Xorlarrin jetzt nachjagten. Andzrel hatte zudem keine Ahnung, dass Tiago das Eindringen des Zauberspinners in Gromphs Privatgemächer in Sorcere erleichtert hatte – extra für Jearth, den Waffenmeister von Haus Xorlarrin, der in der Kriegerhierarchie der Stadt Andzrels größter Rivale war.

»Haus Xorlarrin tut exakt das, was Haus Baenre wünscht, und das Ziel ist den Aufwand wert«, erklärte Gromph offen.

Das schien Andzrel zu erschüttern.

»Tiago begleitet sie – auf Wunsch der Oberinmutter Quenthel«, fuhr Gromph fort. Diesmal riss Andzrel die Augen auf.

»Tiago! Wieso Tiago? Er ist mein Stellvertreter und untersteht mir!«

Gromph lachte nur. Er hatte Tiago erwähnt, um Andzrel zu einem Wutausbruch zu verleiten, weil dieser Anblick dem Erzmagier Vergnügen bereitete.

»Wenn Ihr Tiago das eine aufträgt und Oberin Quenthel ihm etwas anderes befiehlt, wem schuldet er dann Gehorsam?«

Andzrels Gesicht verhärtete sich.

Natürlich. Gromph wusste genau Bescheid. Der junge Tiago war in der Tat Andzrels Stellvertreter, doch kaum jemand ging davon aus, dass diese Aufgabenverteilung noch lange Bestand haben würde, denn Tiago hatte Andzrel etwas voraus: die direkte Abstammung von Dantrag Baenre, dem größten Waffenmeister in der Geschichte des Hauses Baenre. Tiago war Dantrags Enkel und damit der Enkel von Yvonnell und ein Neffe von Gromph, Quenthel und dem Rest des adligen Clans. Andzrel hingegen war als Sohn einer Seitenlinie zwar von Adel, aber dennoch weniger nah verwandt.

Schlimmer jedoch war, dass kein Drow, der die zwei in der Schlacht beobachtete, Andzrel zutraute, Tiago im Zweikampf zu besiegen – den jungen Tiago, der mit den Jahren immer stärker wurde.

Der Erzmagier dachte kurz über Andzrel nach, bis ihm klar wurde, dass er jetzt ausreichend Zweifel gesät hatte. Dass Tiago in dieser offenbar höchst wichtigen Angelegenheit mit Haus Xorlarrin unterwegs war, würde den Mann noch tagelang umtreiben.

Das war für Gromph der ideale Zeitpunkt für einen Themawechsel.

»Wie gut kennt Ihr Jarlaxle?«

»Von Bregan D'aerthe?«, stotterte Andzrel. »Ich habe von ihm gehört ... Nicht gut.« Sein Eingeständnis schien ihm selbst zu missfallen, weswegen er rasch hinzufügte: »Ich bin ihm ein paar Mal begegnet.«

»Jarlaxle scheint immer wieder interessante Ereignisse in Gang zu setzen«, sagte Gromph. »Das könnte auch diesmal zutreffen.«

»Was meint Ihr damit?«, fragte der Waffenmeister. »Hat Haus Baenre diese Expedition von Xorlarrin möglich gemacht?«

»Nichts dergleichen. Oberin Zeerith ist aus eigenem Antrieb aufgebrochen.«

»Aber wir hatten einen gewissen Einfluss auf ihre Entscheidung?«

Gromph zuckte unschuldig mit den Schultern.

»Was wisst Ihr, Erzmagier?«, hakte Andzrel nach.

Der Zauberer setzte den Schädelstein wieder auf das Regal und kehrte an seinen Schreibtisch zurück, wo er in aller Ruhe Platz nahm. Er betrachtete das Pergament und griff nach der Schreibfeder.

»Ich bin kein einfacher Soldat«, rief Andzrel und stampfte

dabei mit dem Fuß auf, um seinem Protest mehr Schärfe zu verleihen. »Behandelt mich gebühlich!«

Gromph sah zu ihm auf und nickte. »Allerdings«, bestätigte er und griff nach einer verkorkten Flasche voller Rauch. Er schob sie direkt zwischen sich und Andzrel, ehe er den Korken herauszog. Ein Rauchfaden wehte empor.

»Ihr seid kein einfacher Soldat«, pflichtete Gromph ihm bei, »aber Ihr seid entlassen.« Damit blies er den Rauch in Andzrels Richtung und löste im gleichen Atemzug mehrere Zauber aus.

In Andzrels Blick mischten sich Neugier, Überraschung, große Besorgnis und sogar etwas Angst. Er spürte, wie sein Körper, seine Substanz, sich immer mehr auflöste.

Andzrel wollte noch etwas sagen, aber es war zu spät. Wie ein Windstoß flog er davon. Gromph sah ihn aus dem Raum wehen und schickte sogleich eine zweite Bö hinterher, die Andzrel nicht nur schneller verschwinden lassen, sondern auch die Tür hinter ihm zuschlagen sollte.

Der Zauberer wusste, dass Andzrel seinen Körper erst weitab von diesem Flügel des Hauses Baenre wiedererhalten würde.

Der Erzmagier erwartete den lästigen Waffenmeister daher nicht allzu bald zurück. Dennoch ärgerte er sich ein wenig darüber, denn er malte sich aus, was Andzrel wohl zu seinen anderen kleinen Geheimnissen gesagt hätte. Schließlich hatte Tiago einen der ältesten Kampfgenossen von Gromph auf die Expedition mitgenommen, einen alten Zauberer, der zuvor Krieger und noch früher Schmied gewesen war. Dieser Drow, Gol'fanin, hatte einen Flaschengeist und eine Phasenspinne dabei, außerdem einen alten Schwertentwurf, um den Gol'fanin schon seit Jahrhunderten rang, weil er die Diamanten und die Metalllegierungen nicht richtig verschmelzen konnte.

Wenn das Ziel der Xorlarrin-Expedition tatsächlich dem entsprach, was Gromph, Oberin Zeerith und Oberin Quenthel erwarteten, und die Katastrophe wirklich durch einen entfesselten Urelementar des Feuers ausgelöst worden war, wäre Andzrels aktueller Zorn gar nichts im Vergleich zu dem, was bei Tiagos Rückkehr zu erwarten war.

Diesen Gedanken fand der alte Erzmagier überaus vielversprechend.

Teil 1

Offene Rechnungen

Die Sonne über meinem zweiten Jahrhundert ist versunken, und doch habe ich das Gefühl, mich auf Treibsand zu bewegen. In so vieler Hinsicht bin ich meiner selbst genauso unsicher wie damals vor all den Jahren, als ich Menzoberranzan verließ. Es ist sogar eher noch schlimmer, denn damals gründete sich mein Gefühl auf einen ausgeprägten Sinn für Recht und Unrecht, ein klares Verständnis von Wahrheit und Lüge.

Vielleicht beruhte meine damalige Sicherheit darauf, dass ich nur das Negative kennengelernt hatte. Als ich die Stadt Menzoberranzan durchschaute, wusste ich, was ich niemals hinnehmen konnte. Ich wusste, was in meinem Herzen und in meiner Seele tönern klang, und es verlangte mich nach einem besseren Leben, einem besseren Ziel. Dabei war mir noch gar nicht klar, was ich wollte, denn alle Möglichkeiten außerhalb des Kokons von Menzoberranzan lagen weit außerhalb meines Erfahrungshorizonts.

Ich wusste jedoch, was ich nicht wollte und niemals akzeptieren konnte.

Und so ließ ich mich auf meinem Weg vom Kompass meiner inneren Moral leiten, und die Freunde, die ich fand, schienen mich in diesen Überzeugungen nur zu bestärken. Sie waren nicht meinesgleichen, und doch glichen wir uns.

Auf diese Weise habe ich mein Leben geführt, und ich glaube, es war ein gutes Leben, in dem meine Klingen sich der Rechtschaffenheit verschrieben hatten. Natürlich gab es Zeiten voller Zweifel, und ich habe immer wieder Fehler gemacht. Doch meine Freunde standen mir bei, führten mich auf den rechten Weg zu-

rück, begleiteten mich, unterstützten mich und bestärkten mich in der Überzeugung, dass es eine Gemeinschaft gibt, die mehr umfasst als nur mich, hehrere und edlere Ziele als den schlichten Hedonismus, der dort, wo ich geboren bin, so verbreitet ist.

Heute bin ich älter.

Und wieder einmal zweifle ich.

Denn ich fühle mich in Konflikten gefangen, die ich nicht verstehe, und beide Seiten scheinen gleichermaßen in die Irre zu laufen.

Dies ist nicht Mithril-Halle, das seine Tore gegen plündernde Orks halten muss. Hier geht es nicht um die Garnison von Zehn-Städte, die eine Barbarenhorde aufhalten oder die Monster von Akar Kessell zurückwerfen soll. Zur Zeit steht ganz Faerûn in Flammen. Überall herrschen Dunkelheit und Verwirrung, und man hat das Gefühl, dass es keinen klaren Weg zum Sieg gibt. Die Welt hat sich verdüstert, und dunkle Orte bringen dunkle Herrscher hervor.

Ich sehne mich nach der Schlichtheit im Eiswindtal.

Denn hier unten, wo das Land dichter bevölkert ist, treffe ich in Luskan auf Verrat, Betrug und zügellose Gier. Dabei fürchte ich, dass es auf dem ganzen Kontinent Hunderte von »Luskans« gibt. Dem Durcheinander der Zauberpest und der tieferen, anhaltenderen Dunkelheit des Schattenreichs, der Rückkehr der Schatten und des Reiches Nesseril konnten die alten Strukturen der Gemeinschaft und der Gesellschaft nicht standhalten. Manche betrachten das Chaos als Feind, der geschlagen und gezähmt werden muss. Andere – das weiß ich seit frühester Jugend – sehen darin eher die Chance auf persönlichen Profit.

Denn hier unten gibt es Hunderte kleiner Orte und Weiler, die auf die Garnisonstruppen der Städte angewiesen sind, die jetzt ausbleiben. Und wo ein tyrannischer König, Fürst oder Hochkapitän das Zepter schwingt, fallen die mächtigen Städte leider nur allzu oft über diese kleinen Gemeinden her.

Denn hier unten gibt es das Reich der Orks, das die Horden von König Obould vor langer Zeit der Silbermarsch aufgezwingen haben. Noch jetzt, fast hundert Jahre nach jenem Krieg, bleibt es ein Versuch mit unklarem Ausgang. Hat König Bruenor mit seiner kühnen Unterschrift unter den Vertrag von Garumns Schlucht damals den Krieg beendet, oder hat er nur einen noch schlimmeren hinausgezögert?

So etwas wird sich nie klären lassen, fürchte ich. Es bleibt auf ewig unsicheres Gebiet.

Bis ich meine Säbel ziehe. Das ist die finstere Wahrheit dessen, zu dem ich geworden bin. Sobald ich meine Krummsäbel halte, steht der Kampf bevor, und das Ziel lautet: Überleben. Die höhere Politik, die mir einst die Hand führte, ist eine flüchtige Vision. Die wabernden Linien der aufsteigenden Hitze spiegeln glitzernde Flüsse vor, wo in Wahrheit nur trockener Sand wartet. Ich lebe in einem Land voller Akar Kessells, aber anscheinend sehr weniger Orte, die zu verteidigen es sich lohnt.

Vielleicht gibt es bei den Siedlern von Niewinter noch einen noblen Widerstandsgeist wie den, den ich in Zehn-Städte mit entfachte. Allerdings leben dort zwischen den drei Seiten – den Sendboten von Tay, ihren untoten Horden und den Nesserern – viele Leute, die nicht weniger rücksichtslos auf ihr eigenes Wohl bedacht sind.

Wie also soll ich mich in einem Sumpf wie Niewinter mit dem Herzen einbringen? Wie soll ich voller Überzeugung zuschlagen, aus dem Wissen heraus, dass ich für das Gute im Land kämpfe oder zumindest auf der Seite der Guten stehe?

Ich kann es nicht. Jedenfalls nicht jetzt. Nicht, solange alle Beteiligten gleichermaßen finster erscheinen.

Aber ich bin auch nicht mehr von Freunden umgeben, die aus dem gleichen Holz geschnitzt sind. Ginge es nur um mich, so würde ich von hier verschwinden, vielleicht in die Silbermarsch, wo ich (hoffentlich) Gutes und Hoffnung finde. Nach Mithril-Halle und

Silbrigmond, wo man noch immer das Lied von König Bruenor Heldenhammer und der Herrin Alustriel im Herzen trägt, oder gar nach Tiefwasser, noch heute eine strahlende Stadt, deren Fürsten sich der Stadt und ihren Bürgern verpflichtet fühlen.

Doch Dahlia ist nicht zum Gehen zu bewegen. Sie hat hier noch eine alte Rechnung zu begleichen, über die ich zu wenig weiß. Ich habe sie bereitwillig zu Sylora Salm begleitet, mit der ich noch etwas auszufechten hatte, genau wie sie. Und jetzt folge ich ihr erneut – oder ich lasse sie im Stich, denn sie lässt sich nicht beirren. Als Artemis Entreri jenen Namen erwähnte, Erzgo Alegni, überkam Dahlia eine derartige Wut und eine solche Trauer, dass sie sich auf nichts anderes einlassen wird.

Noch nicht einmal auf einen Aufschub, denn immerhin bricht bald der Winter herein. Kein Sturm wird sie aufhalten, fürchte ich, und kein Schnee wird so tief sein, dass die sture Dahlia sich nicht nach Niewinter vorkämpfen wird, wo sie diesen Nesserfürsten finden will, diesen Erzgo Alegni.

Ich hatte geglaubt, sie würde Sylora Salm abgrundtief hassen, aber nein, Dahlias Hass auf diesen Tiefpling, der als Heerführer der Nesserer dient, reicht viel tiefer. Sie wird ihn töten, sagte sie, und als ich ihr drohte, sie ihrem Schicksal zu überlassen, zuckte sie nicht mit der Wimper. Sie hat keinen Augenblick gezögert und hatte nicht einmal ein liebevolles Lebewohl für mich übrig.

Damit werde ich schon wieder in einen Konflikt hineingezogen, den ich nicht begreife. Gibt es hier einen rechtschaffenen Weg? Gibt es zwischen Dahlia und den Shadovar ein Maß für Recht und Unrecht? Wenn man Entreri Glauben schenken mag, ist dieser Tiefpling ein wahres Scheusal, das ein gewaltsames Ende verdient, und der Ruf von Nesseril scheint diese Vorstellung zu unterstützen.

Aber bin ich schon derart von meinem Weg abgekommen, dass ich mich auf die Worte von Artemis Entreri verlasse? Habe ich wirklich jegliches Gefühl für Recht und Ordnung und dementprechende Gesellschaften verloren? Bin ich so tief gesunken?

Ich bewege mich auf Treibsand. Ich ziehe meine Klingen, und im Kampf werde ich sie benutzen, wie ich es stets getan habe. Meine Feinde werden nie erfahren, welcher Aufruhr in mir herrscht. Sie wissen nichts von der Verwirrung, weil ich keinen klaren moralischen Pfad mehr vor mir habe. Sie kennen nur die Schritte von Eisiger Tod und das Aufblitzen von Blaues Licht.

Ich hingegen kenne die Wahrheit.

Bedeutet mein Widerstreben, Alegni zu verfolgen, dass ich Dahlia misstrauere? Sie ist sich ihrer Sache sicher. Noch nie habe ich sie – oder wen auch immer – derart sicher erlebt. Nicht einmal Bruenor ist bei der langen Rückeroberung von Mithril-Halle derart entschlossen aufgetreten. Sie wird diesen Tiefling töten oder selbst dabei umkommen. Ich wäre wahrlich ein armseliger Freund und Partner, wenn ich sie dabei nicht begleiten würde.

Aber ich verstehe es nicht. Ich sehe den Weg nicht deutlich vor mir. Ich weiß nicht, ob ich am Ende wirklich dem Guten diene. Ich kämpfe nicht dafür, dass es in meiner Ecke dieser Welt irgendwann besser wird.

Nein, ich kämpfe einfach.

Auf der Seite von Dahlia, die mich fasziniert.

Und offenbar auch auf der Seite von Artemis Entreri.

Vielleicht kehre ich in einem anderen Jahrhundert nach Menzoberranzan zurück, nicht als Feind, nicht als Eroberer, nicht, um die Grundpfeiler dieser Gesellschaft, die ich einst so sehr verabscheut habe, niederzureißen.

Vielleicht werde ich zurückkehren, weil ich dann dorthin gehöre.

Davor habe ich Angst. Dass ich mein Leben vergeudet habe, dass dies alles eben doch nichts zählt, dass meine Überzeugung am Ende nur ein leeres, unerreichbares Ideal ist, die dummen Vorstellungen eines unschuldigen Kindes, das glaubte, es könnte noch mehr geben.

Drizzt Do'Urden

Kriegsbemalung

Drizt war unbesorgt, als er frühmorgens in dem kleinen Lager erwachte und Dahlia nicht neben ihm lag. Er wusste, wo sie stecken würde. Deshalb legte er nur schnell den Waffengurt um und schlang Taulmaril über die Schulter, ehe er über die schmalen Waldwege und dann den steilen Hang hinauf lief, wo er sich von Baum zu Baum nach oben ziehen musste. Kurz vor der Spitze des kleinen Bergs entdeckte er Dahlia, die mit dem Rücken zu ihm still in die Ferne starrte.

Trotz der Kälte – und es war bei weitem der kälteste Morgen in diesem Herbst – trug Dahlia nur ihre Decke, die sie locker um sich geschlungen hatte und die ihr auf der einen Seite von der Schulter gerutscht war. Dennoch nahm Drizt ihre Bekleidung oder eher deren Fehlen kaum wahr, denn sein Blick galt ihrem Haar. Noch gestern Abend hatte sie es schulterlang und sehr weiblich getragen, jetzt hingegen war sie zu dem dicken schwarz-roten Zopf zurückgekehrt, der sich verführerisch um ihren zarten Hals schlängelte. Es kam ihm so vor, als ob Dahlia allein durch einen magischen Kamm eine ganz andere Person wurde.

Langsam ging er in ihre Richtung, doch dann zerbrach ein trockener Zweig unter seinen Füßen, und das leise Geräusch ließ Dahlia den Kopf wenden.

Drizzt verharrte, denn er starrte unwillkürlich das blau gepunktete Muster an, ihre Kriegsbemalung. Auch diese hatte letzte Nacht gefehlt, als ob die Elfe für Drizzts Bett ein sanfteres Erscheinungsbild wählte. Als ob Dahlias Haar und ihre Hautbemalung jeweils ihre Stimmung widerspiegeln oder ...

Drizzts Augen wurden schmal. Das war kein Spiegel ihrer Gefühle, erkannte er, sondern sie umgarnte damit gezielt ihren Liebhaber, um den Drow zu manipulieren.

Denn am Vorabend hatten sie gestritten, und die temperamentvolle Dahlia hatte ihren Standpunkt mit Zopf und Kriegsbemalung sehr nachdrücklich vertreten. Sie wollte Alegni nachsetzen.

Dann aber war sie zu Drizzt gekommen, um sich zu versöhnen, und dabei war ihr Haar weicher und ihr hübsches Gesicht ohne Farbe gewesen. Sie hatten nicht mehr über Alegni gesprochen, waren aber auch nicht wütend aufeinander eingeschlafen.

Drizzt ging zu Dahlia hinüber und blickte vom Westrand des Berges in die Ferne. Viele Meilen weit weg wurde Niewinter von einer flachen Nebelschicht verhüllt, wo die kältere Luft die warme Feuchtigkeit aus dem großen Fluss nicht abziehen ließ.

»Der Nebel verbirgt viel von den Narben«, sagte Drizzt und schloss die Frau in die Arme, die auf seine Berührung nicht reagierte. »Das war einmal eine schöne Stadt, und sie wird wieder aufblühen, wenn die Tayer endgültig besiegt sind.«

»Solange die Shadovar in den Straßen und Gassen ihr Unwesen treiben?«, entgegnete Dahlia in harschem Ton.

Drizzt wusste nicht, was er darauf erwidern sollte, und zog sie einfach noch fester an sich.

»Sie sind in der Stadt, bei den Siedlern, sagt Barrabas – der Mann, den du Artemis Entreri nennst«, fuhr Dahlia fort.

»Wahrscheinlich konnten sie nur deshalb dort Fuß fassen, weil Sylora Salm eine noch schlimmere Bedrohung darstellte. Sobald diese Gefahr entfällt, werden die Shadovar ...«

»Die Gefahr durch die Shadovar entfällt, sobald ihr Anführer tot ist«, unterbrach ihn Dahlia kalt. »Und das wird er bald sein.«

Drizt versuchte wieder, sie an sich zu ziehen, aber sie löste sich von ihm. Die Kriegerin trat etwas näher an die Klippe heran, wo sie die Decke neu arrangierte.

»Die Zeit spielt nicht ihm in die Hände, sondern uns«, sagte Drizt.

Dahlia bedachte ihn mit einem strengen, scharfen Blick, den die bedrohlichen Muster ihrer Kriegsfarben noch verstärkten.

»Er wird die Wahrheit erfahren«, beharrte Drizt. »Entreri wird ihm mitteilen, was mit Sylora Salm geschehen ist, und er wird wissen, dass wir zu ihm kommen werden. So viel hat Entreri uns verraten, als er uns erklärte, dass er versklavt ist und sich unserem Rachefeldzug deshalb nicht anschließen kann.«

»Dann sollte der verdammte Nesser-Heerführer sich jetzt lieber fürchten«, erwiderte Dahlia.

»Er wird im Moment in Alarmbereitschaft sein und seine Männer um sich scharen. Es ist nicht der richtige Zeitpunkt ...«

Wieder schnitt ihm Dahlia das Wort ab. »Das ist meine Sache.«

»Sobald die Bedrohung aus Tay nachlässt, wird unser Gegner sich in Sicherheit wiegen, und sein Einfluss in der Stadt wird zurückgehen«, fuhr Drizt unbeirrt fort. »Ich kenne diese Siedler. Das ist ein zähes Völkchen, und sie werden sich nicht lange mit den Nesserern abfinden. Es ist nicht der richtige Zeitpunkt, um ihm nachzusetzen.«

Dahlia's blaue Augen flackerten so wütend auf, dass Drizzt schon glaubte, sie würde nach ihm schlagen. Er wusste, wie wichtig es ihr war, Alegni zu erwischen, doch das Ausmaß ihrer Wut erschien dem Waldläufer unfassbar. Sie war so außer sich, als hätte er ihr ein abscheuliches Verbrechen an ihrer Familie gestanden. Zum Glück hatte sie wenigstens keine Waffe bei sich.

Drizzt ließ eine lange Pause verstreichen, ehe er hinzufügte: »Du wirst Alegni töten.«

»Sprich seinen Namen nicht aus!«, verlangte Dahlia. Sie spuckte auf den Boden, als ob ihr schon beim Hören die Galle hochkäme.

Drizzt hob begütigend die Hände.

Allmählich wich die blitzende Wut in ihren Augen einer tiefen Traurigkeit.

»Was ist?«, flüsterte er und trat etwas näher.

Dahlia drehte sich um, wehrte ihn jedoch nicht ab, als er nun erneut die Arme um sie legte. Gemeinsam blickten sie nach Niewinter hinunter.

»Ich bringe ihn um«, flüsterte sie, und Drizzt hatte den Eindruck, sie spräche eher mit sich selbst als mit ihm. »Nicht später. Jetzt. Ich bringe ihn um.«

»Wie du Sylora Salm umgebracht hast?«

»Wenn ich gewusst hätte, dass er ihr Feind ist, hätte ich ihr geholfen. Wenn ich gewusst hätte, wer die Shadovar anführt, wäre ich weder nach Luskan noch nach Gauntlgrym gezogen, sondern in Niewinter geblieben. Ich hätte die Gegend nie verlassen, bevor er *von meiner Hand* den Tod gefunden hätte.«

In diesen Worten lag so viel Nachdruck und so viel Gift, dass Drizzt wusste, dass diesmal jeder Widerspruch zwecklos war.

Deshalb hielt er sie einfach nur fest.

Im Stamm eines abgestorbenen Baumes spähte Effron der Missgestaltete durch eine Ritze in dem verfaulten Holz und beobachtete das Paar höchst interessiert. Der verkrüppelte Hexer hörte jedes Wort mit, doch das Gespräch konnte ihn kaum überraschen. Er wusste über Dahlia Bescheid, vermutlich besser als jeder andere auf der Welt, und er wusste, welchen Dämonen sie nachjagte.

Natürlich würde sie versuchen, Erzgo Alegni zu töten. Lieber würde sie bei dem Versuch umkommen, als dass sie beide am Leben blieben.

Das verstand Effron.

Wenn der Hexer die Elfenkriegerin ansah, konnte er seine eigenen Gefühle kaum unterdrücken. Ein Teil von ihm wollte aus dem Baum springen und die zwei hier und jetzt vernichten. Aber der Verstand hielt ihn zurück, denn er kannte den Ruf dieses Drizt Do'Urden gut genug, um zu wissen, dass er vorsichtig vorgehen musste.

Außerdem war er noch nicht einmal sicher, dass er Dahlias Tod wollte, zumindest nicht sofort. Es gab noch ein paar Dinge, die er wissen wollte, nein, wissen musste, und nur sie konnte ihm die Antworten liefern.

Als Schatten löste sich der Shadovar-Hexer von seinem Beobachtungsposten, kehrte aber nicht unverzüglich zur Berichterstattung zu Erzgo Alegni zurück. Schließlich war Effron kein Sklave und hatte eigene Mittel und Wege.

Vorerst begab er sich in ein bewaldetes Gebiet mit zahlreichen kleineren Hügeln und Felsen vor Niewinter. Noch war der Himmel sehr dunkel, die Wolken hingen tief, und es hatte leichter Schneefall eingesetzt. Aber Effron kannte die Gegend gut und hielt unbeirrbar auf das Lager in der niedrigen Höhle zu.

Dort saßen ein paar Shadovar herum, Nesser-Soldaten, die kurz nach Effron auf dessen geheimen Ruf hin aus dem

Schattenreich gekommen waren, bisher aber nicht Alegni die Treue geschworen hatten.

Als der Hexer jetzt zwischen sie schlurfte, standen alle auf. Sie nahmen zwar keine Haltung an, behandelten ihn aber immerhin mit einem gewissen Respekt.

»Ihr habt die Kugeln?«, fragte der Hexer einen Schatten, einen großen Menschenmann mit dem Namen Ratsis.

Der Mann reagierte mit einem verschlagenen Grinsen und zog eine Silberkette mit zwei durchscheinenden Kugeln aus dem offenen Hemd. Beide waren so groß wie eine Kinderfaust und enthielten wirbelnde Schatten, in denen jeweils eine kleine, pelzige Spinne krabbelte, die einer winzigen Tarantel glich. Ratsis lächelte breit.

»Für die Elfe«, mahnte Effron.

»Und was ist mit ihrem Begleiter?«, fragte Ratsis.

»Tötet ihn«, antwortete Effron, ohne zu zögern. »Er ist zu gefährlich, um ihn gefangen zu nehmen oder ihn gar entkommen zu lassen. Tötet ihn.«

»Wir sind sieben«, meldete sich Jermander zu Wort, ein grimmiger Tiefling-Krieger, der sowohl seinen Stolz als auch seine brodelnde Wut offen zeigte. »Sie sind nur zu zweit!«

»Acht«, stellte Ratsis, der Spinnenhüter, leise richtig. Er machte eine kurze Pause, in der er lächelnd die Kugeln an seiner Kette herumrollte und mit leuchtenden Augen seine Tierchen betrachtete. »Zehn.«

Jermanders Miene verriet, dass er diese speziellen Verbündeten wenig zu schätzen wusste.

Ratsis lachte nur darüber. »Unterschätze diese Feinde nicht, mein kampflustiger Freund«, warnte er.

»Unterschätze uns nicht!«, entgegnete Jermander. »Wir sind kein hirnloses Futter, das rein zum Vergnügen von Effron dem Missgestalteten oder Fürst Alegni aus dem Schattenreich gesaugt wurde.«

Effron hielt seinem Blick stand, widersprach jedoch nicht. Diese Schatten hier gehörten zwar nicht dem Nesser-Adel an, waren aber auch keine einfachen Soldaten. Es waren angesehene Söldner, die berühmten Prisenjäger von Cavus Dun, und ihr Preis war hoch.

»Ich bitte um Verzeihung, Jermander«, sagte Effron mit einer ungelenken Verneigung.

»Schnappt euch die Elfe«, spornete Ratsis die anderen an. »Steckt die Klingen weg.« Er rollte wieder die Spinnenkugeln zwischen den Fingern und lächelte siegesgewiss. »Tötet den Drow, aber schont die Elfe.«

Der Blickwechsel zwischen Jermander und Ratsis verriet den schwelenden Machtkampf und die Feindseligkeit zwischen den Männern. Effron nahm beides deutlich wahr.

»Tötet diesen Drow«, betonte der Hexer, der das Gewicht des Nesser-Adels in die Waagschale werfen konnte. »Aber wenn ihr Dahlia nicht lebend fangt, werdet ihr auf ewig um euren Tod betteln.«

»Ist das eine Drohung?«, fragte Jermander belustigt.

»Draygo Quick«, erinnerte ihn Effron. Die Erwähnung dieses wahrlich mächtigen Shadovar ließ den Krieger ein wenig schrumpfen. »Eher ein Versprechen.«

Effron beendete das Gespräch mit einem harten Blick, der von einem zum anderen wanderte, ehe er langsam davonging.

»Holt die Wandlerin«, sagte Ratsis, sobald Effron verschwunden war. Die Wandlerin war der Grund, weshalb er Jermanders Zählung von sieben auf acht korrigiert hatte.

Jermander sah ihn zweifelnd an.

»Die Säbel des Drow werden uns die Gefangennahme von Dahlia nicht gerade leicht machen«, sagte Ratsis. »Ich habe nicht vor, jemandem wie Draygo Quick erklären zu müssen, wie es zu Dahlias vorzeitigem Ableben kam.«

»Ich kann ihn ablenken«, meldete sich ein anderer Schatten, ein drahtiger, spärlich bekleideter Tiefling mit einem kurzen Speer.

»Genau wie ich«, erklärte ein zweiter, ein Mensch mit Shadovar-Haut, der ähnlich bewaffnet, aber etwas besser gewandt war. Er trat neben den Tiefling, und beide blähten wie auf Kommando ihre schlanke, aber sehr muskulöse Brust. Im Gegensatz zu dem Tiefling glich diese Geste bei dem Menschen eher einem Possenspiel. Mit seinem blonden Lockenschopf und den Pausbäckchen wirkte dieser Mann trotz seiner markanten Muskeln eher wie ein Kind.

Ratsis hätte die beiden Brüder der Grauen Nebel, einem Mönchsorden, der in letzter Zeit unter den Nesserern geradezu berüchtigt war, am liebsten ausgelacht, wusste es jedoch besser. Denn die Brüder Parbid und Afafrenfere waren besonders ehrgeizig und hatten keinerlei Skrupel.

»Ich hatte schon damit gerechnet, dass ihr zwei euch den Drow vornehmen wollt«, sagte Ratsis, um ihnen entgegenzukommen, worauf die Mönche tatsächlich ein Lächeln andeuteten. »Mit eurer Schnelligkeit und euren tödlichen Fäusten solltet ihr selbst jemanden von Drizzt Do'Urdens Rang überwältigen können.«

»Wir sind Jünger des gezielten Schritts«, erwiderte Parbid, der Tiefling, und rammte seinen Speer in den Boden. »Uns gelingt beides: ihn ablenken und ihn dann töten.«

Ratsis warf Jermander einen Blick zu, der sich offenbar ebenso amüsierte wie er. Ihr kurzer Zwist schien angesichts des geradezu grotesken Auftrumpfens von Parbid und Afafrenfere vergessen.

»Ich bin der Fänger. Du tötest«, sagte Ratsis zu Jermander. »Du entscheidest.«

»Ein achter würde uns guttun«, antwortete Jermander zur sichtlichen Enttäuschung der beiden Mönche. »Ich

möchte hier kein Risiko eingehen. Nicht zu diesem Zeitpunkt.«

»Die Wandlerin wird drei Anteile fordern!«, warf Ambergris ein. Die Zwergin hatte sich dem Schattenreich angeschlossen, war aber noch kein vollständiger Schatten. Ihr ursprünglicher Name lautete Amber Gristle O'Maul, doch Ambergris erschien ihrer Erscheinung angemessener. Sie hatte lange schwarze Haare, die sie teilweise geflochten, teilweise offen trug, und eine dicke, krumme Nase. Bisher ähnelte sie weniger einer Shadovar als einer Mischung aus Duergar und Delzoun-Zwerg. Sie hatte sich kaum mehr als ein Jahr im Schattenreich aufgehalten, aber ihr Umgang mit ihrem phänomenalen Streitkolben und ihre Klerikersprüche waren nicht unbemerkt geblieben. Daher hatten die Priesenjäger von Cavus Dun sie trotz ihres geringen Bekanntheitsgrads unter den Shadovar bei sich aufgenommen und zugesagt, für ihre vollständige Aufnahme in das Reich zu sorgen – was bei Nichtmenschen selten genug vorkam –, sofern sie sich bewährte.

Das schien ihr bewusst zu sein, als sie nun zwischen den anderen saß und eifrig ihre Waffe in den starken Händen rollte, die sie liebevoll auf den Namen Schädelknacker getauft hatte. Der Streitkolben maß beinahe vier Fuß und bestand aus poliertem Hartholz, das dick mit schwarzem Leder umwickelt war. Am schwereren Ende waren dicke, schwarze Metallringe in das Leder gezogen. Ambergris beherrschte die Waffe sowohl mit einer Hand als auch mit beiden, und sie konnte einem Skelett damit den Schädel so schwungvoll abschlagen, dass er im Nirgendwo verschwand.

»Es würde dir gut anstehen, den Mund zu halten«, entgegnete Ratsis streng.

Ambergris zuckte nur mit den Schultern. Wenn sie seinen

Standpunkt unterstützt hätte, hätte Jermander sie ebenso hart gerügt.

»Allerdings«, bemerkte Parbid, der Tiefpling-Mönch. »Ambergris hält sich für etwas Besseres, weil es unter Tausend von uns höchstens einen Zwerg gibt und unter Zehntausend eine Zwergin. Allmählich sollte ihr klar sein, dass diese Besonderheit auf Neugier beruht, nichts weiter.«

»Du bist ungerecht, Bruder«, widersprach der andere Mönch. »Sie kämpft gut, und ihre Heilkünste haben uns schon sehr geholfen.«

»Deiner Teufelsbrut von Partner helfen sie bestimmt nicht so bald«, knurrte Ambergris halblaut.

»Vielleicht ist sie uns noch von Nutzen, wenn wir einen ihrer dreckigen Verwandten aufgreifen«, sagte Parbid zu Afafrenfere.

»Die Zwergin hat gar nicht so unrecht«, warf Jermander ein, um wieder zur Sache zu kommen. »Die Wandlerin wird drei volle Anteile verlangen, obwohl ihr Werk nicht blutiger und gewiss weniger gefährlich ist als unseres, da sie sich jedwedem Zugriff entziehen kann.«

»Dann bieten wir ihr zwei Anteile an«, erwiderte Ratsis ruhig. Jermander nickte. »Sind alle einverstanden?«, fragte Ratsis.

Ambergris stampfte auf, verschränkte die Arme und schüttelte störrisch den Kopf, obwohl sie natürlich keine volle Stimme hatte, weil sie noch keine echte Shadovar war. Als Ratsis' skeptische Miene ihr genau das vermittelte, gab die Zwergin etwas nach und begann, an der schwarzen Perlenkette herumzufummeln, die sie um den Hals trug. Dabei fluchte sie in sich hinein.

Die beiden Mönche blieben entschlossen stehen und schüttelten einmütig den Kopf, womit sie gegen Ratsis' und Jermanders ebenso klares »Ja« aufbegehrten.



R.A. Salvatore

Niewinter 3

Charons Klaue

DEUTSCHE ERSTAUSGABE

Taschenbuch, Broschur, 544 Seiten, 11,8 x 18,7 cm

ISBN: 978-3-442-26895-5

Blanvalet

Erscheinungstermin: Mai 2013

Ein hochdramatisches Fantasy-Epos voller Liebe, Action und faszinierender Charaktere

Einmal mehr greift Drizzt Do'Urden zu den Waffen, um seinen Freunden beizustehen. Denn seine Geliebte, Dahlia Sin'felle, kann an nichts anderes mehr denken als an ihre Rache an Herzgo Alegni. Doch kann Drizzt für eine Sache töten, die er nicht versteht? Allerdings will er Dahlias Wunsch auch nicht abschlagen. Immerhin hat sein alter Rivale Artemis Entreri seine Unterstützung angeboten – und die Art, wie er Dahlia anschaut, gefällt Drizzt gar nicht.

 [Der Titel im Katalog](#)