

R. A. SALVATORE

Zeitenlos

Die Legende von Drizzt bei *Blanvalet*:

Menzoberranzan

Die Dunkelelfen · Die Rache der Dunkelelfen · Der Fluch der Dunkelelfen

Das Eiswindtal

Der gesprungene Kristall · Die silbernen Ströme · Der magische Stein

Das Vermächtnis des Dunkelelfen

Das Vermächtnis · Nacht ohne Sterne · Brüder des Dunkels · Die Küste der Schwerter

Pfade der Dunkelheit

Kristall der Finsternis · Schattenzeit · Die Rückkehr der Hoffnung

Die Söldner

Der schwarze Zauber · Der Hexenkönig · Die Drachen der Blutsteinlande

Die Klängen des Jägers

Die Invasion der Orks · Kampf der Kreaturen · Die zwei Schwerter

Übergänge

Der König der Orks · Der Piratenkönig · Der König der Geister

Niewinter

Gauntlgrym · Niewinter · Charons Klaue · Die letzte Grenze

The Sundering – Die Gefährten

Das Buch der Gefährten

Die Nacht des Jägers · Der Aufstieg des Königs · Die Vergeltung des Eisernen Zwerges

Die Heimkehr

Meister der Magie · Meister der Intrige · Meister des Kampfes

Generationen

Zeitenlos

Weitere Titel in Vorbereitung

Außerdem: Erzählungen vom Dunkelelf

Besuchen Sie uns auch auf www.instagram.com/blanvalet.verlag
und www.facebook.com/blanvalet.



R.A. SALVATORE

ZEITENLOS

Roman

Deutsch
von Imke Brodersen



blauvalet

Die Originalausgabe erschien 2018 unter dem Titel »Timeless«
bei Harper Voyager, New York.

Sollte diese Publikation Links auf Webseiten Dritter
enthalten, so übernehmen wir für deren Inhalte keine
Haftung, da wir uns diese nicht zu eigen machen,
sondern lediglich auf deren Stand zum Zeitpunkt
der Erstveröffentlichung verweisen.



Penguin Random House Verlagsgruppe FSC® N001967

1. Auflage 2021

Copyright der Originalausgabe © 2018

by Wizards of the Coast LLC 2014

Published by arrangement with Harper Voyager,
an imprint of HarperCollins Publishers, 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.

© 2019 Wizards of the Coast LLC. Licensed by Hasbro.

Published in the Federal Republic of Germany

by Blanvalet Verlag, München

Copyright der deutschsprachigen Ausgabe © 2021

by Blanvalet in der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,

Neumarkter Str. 28, 81673 München

Redaktion: Alexander Groß

Umschlaggestaltung: Isabelle Hirtz, Inkcraft
nach einer Originalvorlage von Harper Voyager

Umschlagdesign: Richard L. Aquan

Umschlagmotiv: Aleksı Briclot

HK · Herstellung: sam

Satz: GGP Media GmbH, Pößneck

Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

Printed in Germany

ISBN 978-3-7341-6271-8

www.blanvalet.de

*Für Diane und für meine Familie.
Der Rest davon ist nämlich nicht ganz so wichtig.*

Dramatis personae

In der Vergangenheit ... nur Drow

Haus Do'Urden

Oberin Malice Do'Urden: Die kampflustige junge Anführerin von Haus Do'Urden, ehrgeizig und unersättlich. Fest entschlossen, eines Tages in der Hierarchie der knapp achtzig Häuser von Menzoberranzan so weit aufzusteigen, bis sie einen Sitz im Herrschenden Konzil erhält, der nur den acht führenden Häusern zusteht.

Lehnherr Rizzo Do'Urden: Der offizielle Gefährte von Malice. Vater von Nalfein. Die ehrgeizige Malice hält ihn für unglaublich mittelmäßig.

Nalfein Do'Urden: Ältester Sohn von Malice. Nalfein ist genau das, was von einem Vater wie Lehnherr Rizzo zu erwarten wäre.

Briza Do'Urden: Älteste Tochter von Malice. Ungewöhnlich groß und breit, sehr mächtig.

Oberin Vartha Do'Urden: Mutter von Malice. Vor einhundert Jahren gestorben.

Haus Xorlarrin

Oberin Zeerith Xorlarrin: Mächtige Anführerin des Vierten Hauses der Stadt.

Horodissomoth Xorlarrin: Hauszauberer und ehemaliger Lehrmeister von Sorcere, der Drow-Akademie für arkane Magie.

Kiry Xorlarrin: Priesterin der Lolth, Tochter von Zeerith und Horoodissomoth.

Haus Simfray:

Oberin Divine Simfray: Herrscherin über ihr kleines Haus.

Zaknafein Simfray: Hochtalentierter junger Kämpfer aus Haus Simfray. Steht in dem Ruf, zu den besten Kriegerern der Stadt zu zählen. Begehrt von der ehrgeizigen Oberin Malice, die mit ihm ihr Haus stärken und persönliche Gelüste befriedigen will.

Haus Tr'arach

Oberin Hauzz Tr'arach: Herrscherin über ihr kleines Haus.

Duvon Tr'arach: Sohn von Oberin Hauzz. Waffenmeister des Hauses. Will sich unbedingt bewähren.

Daungelina Tr'arach: Älteste Tochter von Oberin Hauzz und Erste Priesterin des Hauses.

Dab'nay Tr'arach: Tochter von Oberin Hauzz. Studiert noch in Arach-Tinilith, der Drow-Akademie für die Priesterinnen der Lolth.

Haus Baenre

Oberinmutter Yvonne Baenre: Auch als Yvonne die Ewige bekannt. Oberinmutter Baenre ist unangefochtenes Oberhaupt nicht nur des Ersten Hauses, sondern von ganz Menzoberranzan. Auch andere Familien können ihre Oberinnen zwar als Oberinmutter ansprechen, aber als »die Oberinmutter« der Stadt gilt Yvonne Baenre. Sie ist die älteste lebende Drow und übt diese Machtposition schon länger aus, als sich jeder andere Bewohner der Stadt erinnern kann.

Gromph Baenre: Oberinmutter Baenres ältestes Kind. Erzmagier von Menzoberranzan, höchstrangiger Mann der Stadt und in den Augen vieler der mächtigste Zauberer im gesamten Unterreich.

Dantrag Baenre: Sohn von Oberinmutter Baenre. Waffenmeister ihres Hauses. Gilt als einer der größten Krieger der Stadt.

Triel, Quenthel und Sos'Umptu Baenre: Drei Töchter von Oberinmutter Baenre. Priesterinnen der Lolth.

Weitere wichtige Drow:

K'yorl Odran: Oberin von Haus Oblodra, das für seine Beherrschung der ungewöhnlichen Gedankenmagie, Psionik, bekannt ist.

Jarlaxle: Schurke ohne Haus und Gründer von Bregan D'aerthe, einer Söldnerbande, die unauffällig Dienste für diverse Drow-Häuser erledigt, vor allem aber auf den eigenen Vorteil bedacht ist.

Arathis Hune: Leutnant von Jarlaxle und Assassine der Extraklasse. Wie viele andere Mitglieder von Bregan D'aerthe nach dem Zusammenbruch seines Hauses zur Bande gestoßen.

In der Gegenwart ... viele Völker

Drizzt Do'Urden: Geboren in Menzoberranzan, vor der Bosheit der Stadt geflohen. Drow-Krieger, Held des Nordens, einer der Gefährten der Halle.

Catti-brie: Menschenfrau, Frau von Drizzt. Auserwählte der Göttin Mielikki. In der arkanen und heiligen Magie bewandert. Gefährtin der Halle.

Regis alias Spinne Parrafin: Halbbling. Mann von Donnola Topolino. Gefährte der Halle.

König Bruenor Heldenhammer: Achter König von Mithril-Halle, Zehnter König von Mithril-Halle, Dreizehnter König von Mithril-Halle, heute König von Gauntlgrym, einer uralten Zwergenstadt. Gefährte der Halle. Adoptivvater von Wulfgar und Catti-brie.

Wulfgar: Geboren im Elchstamm im Eiswindtal. Der große Mann wurde von Bruenor in der Schlacht gefangen genommen und wuchs als Adoptivsohn des Zwergenkönigs auf. Gefährte der Halle.

Artemis Entreri: Ehemaliger Erzfeind von Drizzt. Mensch und Assassine, dem Drow-Krieger möglicherweise im Kampf gewachsen. Gehört heute zu Jarlaxles Bande, Bregan D'aerthe, und betrachtet Drizzt und die anderen Gefährten der Halle als seine Freunde.

Guenhwyvar: Magischer Panther, Begleiterin von Drizzt, wird von der Astralebene zu ihm gerufen.

Lord Dagult Niegglut: Herrscht als Statthalter von Tiefwasser und Lordprotektor über die Stadt Niewinter. Ehrgeiziger, eindrucksvoller Mensch.

Penelope Harpell: Anführerin der exzentrischen Zaubererfamilie Harpell. Schützt von ihrem Landsitz aus, dem Efeu-Herrenhaus, die Kleinstadt Langsattel. Penelope ist eine mächtige Zauberkundige, die Catti-brie unterweist und gelegentlich Stelldicheins mit Wulfgar hat.

Donnola Topolino: Halblingfrau von Regis. Oberhaupt der Halblingstadt Rebenblut. Sie stammt aus Aglarond, weit im Osten, wo sie einst eine Diebesgilde leitete.

Lady Inkeri Margaster: Adlige aus Tiefwasser. Gilt als Oberhaupt des Hauses Margaster von Tiefwasser.

Alvilda Margaster: Enge Vertraute und Cousine von Inkeri. Ebenfalls Adlige aus Tiefwasser.

Brevindon Margaster: Inkeris Bruder, weiterer Adliger aus Tiefwasser.

Prolog

(*Gegenwart, das Jahr des Wiedererstandenen Zwergenvolks,
Zeitrechnung der Täler 1488*)

»Herrin.« Als die von Oberinmutter Zhindia beschworene Dämonin aus dem Pentagramm von Haus Melarn glitt, dem Achten Haus der Drow-Stadt Menzoberranzan, hinterließ sie eine blubbernde Schleimspur. Die Zofe Eskavidne hatte ihre natürliche Form inne: ein unförmiger Klumpen, der einer zerlaufenden Kerze glich, mit wabernden Tentakeln. Jedes Wort, das die groteske Kreatur ausstieß, ging mit glucksenden *Plopps* einher.

Zhindia Melarn war von den kürzlichen Ereignissen noch derart mitgenommen, dass sie ihre Überraschung und Bestürzung nicht rechtzeitig verbergen konnte, als im Pentagramm eine zweite Zofe auftauchte. Diese erschien allerdings in Gestalt einer schönen, aufreizend gekleideten Drow. Und sie lächelte verschlagen. Dieses boshafte Lächeln kannte Zhindia gut. Genau das wusste sie an den Yochlol-Dämoninnen zu schätzen.

»Yiccardaria?«, fragte Zhindia. »Was verschafft mir die Ehre?«

»Ich wurde gerufen«, erwiderte die Yochlol in Drow-Gestalt.

»Ich habe Eskavidne gerufen«, widersprach Oberin Zhindia. »Wie kommt es ...«

»Gewiss hast du von Yiccardarias ... Missgeschick gehört«, antwortete Eskavidne anstelle der anderen Yochlol. Sie zählten beide zu den Zofen von Lolth, der Dämonenkönigin der Spinnen und Göttin der Drow.

Zhindia nickte zögerlich. Sie kannte die Gerüchte um Yiccardarias Niederlage in der Oberflächenwelt.

Aber wie kam die Zofe dann hierher? Und warum hatten zwei Zofen auf ihren Ruf reagiert, obwohl sie nur eine beschworen hatte?, fragte sich Zhindia beklommen. Angesichts ihrer eigenen Missgeschicke waren Oberin Zhindia und ihr Haus gerade sehr auf der Hut – vor allem. Ihr Status hatte gelitten, und Zhindia war dem Gespött ausgesetzt gewesen, was der stolzen Frau erheblich zu schaffen machte und sie noch immer regelmäßig vor Wut erzittern ließ. Sie wusste, dass sie sich gerade auf sehr brüchigem Eis bewegte. Die Oberinnen der acht – und nur dieser acht – höchstrangigen Häuser von Menzoberranzan bildeten das Herrschende Konzil, und derzeit war ihr eigenes Haus wegen katastrophaler Fehleinschätzungen und Versagens gegenüber den tückischen Mächenschaften der Oberinmutter der Stadt auf den untersten dieser acht Ränge abgerutscht. Andere ehrgeizige Häuser unter ihr lauerten bereits und überlegten, wie sie das angeschlagene Haus Melarn endlich aus dem Weg räumen könnten. Denn alle Oberinnen der vielen Dutzend Häuser von Menzoberranzan kannten nur ein Ziel: einen Sitz im Herrschenden Konzil.

Diese Position wollte Oberin Zhindia keinesfalls aufgeben.

Doch jetzt waren ihrem Ruf nicht eine, sondern zwei mächtige Dämoninnen gefolgt, eine davon ungebeten, und sie fragte sich, ob sie überhaupt noch eine Wahl hatte.

»Oberin Zhindia, würdest du mir bitte verraten, was dir zu Ohren gekommen ist?«, fragte Yiccardaria.

Während sie dies sagte, schwenkte Eskavidne ihre Tentakel, verteilte ihren Schlamm aus dem Abgrund im ganzen Beschwörungsraum und ging unter dem Aufblitzen des schwarzen Lichts der Dämonenmagie zur Drow-Gestalt über.

Zhindia wich eilends zurück, weil sie sich von dem Schlamm angegriffen wähnte. Dann aber wischte sie sich die Spritzer vom Gesicht und betrachtete die freche, nackte Yochlol, die sie herausfordernd anstarrte.

»Was ist hier los?«, wollte Zhindia mutig wissen.

»Was wurde dir über meine Schwester zugetragen?«, fragte Eskavidne.

»Ja, es betrübt mich, dass du mich nicht direkt gerufen hast«, ergänzte Yiccardaria, während sie neben Eskavidne trat und eine Hand auf deren hinreißend zarte Schulter legte.

»Ich hatte gehört, dass du besiegt und für hundert Jahre in den Abgrund verbannt wurdest«, antwortete Zhindia.

In Yiccardarias Seufzen schwang ein schlammiges Gurgeln mit.

Eskavidne kicherte. »Besiegt«, sagte sie. »Geschlagen. Von den Fäusten eines simplen Menschen zu Brei zertrömmelt.«

Yiccardaria seufzte noch einmal und versetzte ihrer Dämonenschwester einen Klaps.

»Kein simpler Mensch«, betonte Yiccardaria. »Ein Mönch. Der angesehene Großmeister der Blumen aus dem Kloster der Gelben Rose in dem Land Damarra. Bloß ein Mensch? Dieser Kane hat seine sterbliche Hülle transzendiert, die ihn einst als Menschen auswies. Jetzt ist er ...«

»Oh, was du alles über ihn weißt ... jetzt«, neckte Eskavidne.

»Weil ich es ihm heimzahlen werde. Gut geplant und mit viel Geduld.«

»Das geht mich nichts an«, erklärte Oberin Zhindia, um die Situation wieder in den Griff zu bekommen. Immerhin kam es im Umgang mit Dämonen – einschließlich der Zofen ihrer Göttin – entscheidend darauf an, selbstsicher aufzutreten. »Was verschafft mir die Ehre?«

»Das geht dich nichts an?« Yiccardaria schnaubte. »Drizzt Do'Urdens Verbleib geht dich nichts an?«

Das Funkeln in Oberin Zhindias Augen bei der Erwähnung des Abtrünnigen strafte ihre äußerliche Gelassenheit Lügen. Dieser Drow hatte den Angriff gegen ihr Haus angeführt, bei dem ihre Tochter umgekommen war. Auch Zhindia selbst wäre fast seinen Klängen zum Opfer gefallen und war danach von einer seiner Verbündeten gedemütigt und besiegt worden.

Und diese Zofe, Yiccardaria, war bei jener Niederlage dabei gewesen, in ihrem Zimmer. Sie hatte zugesehen. Und nicht eingegriffen.

»Was verschafft mir die Ehre?«, fragte Zhindia erneut. Hasserfüllt fixierte sie Yiccardaria und rief sich dabei jenen schrecklichen Tag ins Gedächtnis.

»Du hast mich gerufen«, erklärte Eskavidne. »Die Barriere zwischen dem Unterreich und der Hölle ist so dünn geworden, dass unsere Spinnenkönigin entschieden hat, dass meine Schwester das Jahrhundert ihrer Verbannung umgehen könnte. Allerdings nur, wenn sie zunächst gemeinsam mit einer anderen Zofe hierher zurückkehrt.«

»Mit der Beschwörung von Eskavidne hast du mich befreit«, fügte Yiccardaria hinzu und verneigte sich anmutig. »Dafür stehe ich in deiner Schuld.«

»Wie damals, als du zugelassen hast, dass dieses Ungeheuer mich in meinen eigenen Gemächern malträtierte?«, fuhr Zhindia auf, ehe sie sich beherrschen konnte. Immerhin sprach sie von Yvonne, einer Drow, die viele für den Avatar von Lolth in der Welt Toril hielten.

»Du kennst die Wege der Lolth gut genug, um meinen damaligen Platz zu begreifen.« Zu mehr ließ Yiccardaria sich nicht herab. »Auf Wunsch der Göttin habe ich lediglich zugesehen und ... dich beschützt.«

»Du hast zu Yvonne gehalten«, beharrte Zhindia.

»Ich habe sie besänftigt.«

»Sie ...«

»Geht dich nichts an«, warf Eskavidne ein, um den Wortwechsel zu beenden.

Oberin Zhindia leckte über ihre plötzlich trockenen Lippen. Wer war diese Yvonne Baenre wirklich? Ja, sie wusste, dass Yvonne die Tochter von Gromph Baenre, dem früheren Erzmagier von Menzoberranzan, und der dummen Närrin Minolin Fey war. Sie wusste auch, dass es viel Getöse und wilde Gerüchte gegeben hatte, weil angeblich Lolth selbst die schwangere Minolin aufgesucht und das Kind gesegnet hatte.

Davon glaubte Zhindia allerdings kein Wort, so ungewöhnlich diese Yvonne Baenre auch war. Dieses – vom Alter her noch sehr kleine – Kind, das nach der größten Oberinmutter aller Zeiten von Menzoberranzan benannt war, hatte sich irgendwie in eine erwachsene Frau verwandelt, die unbestritten überaus schlau und mächtig war.

Natürlich stachelte das Zhindias Neugier an (und zugleich ihren Hass auf Yvonne), aber damals hatte sie nicht gewagt, der Sache weiter nachzugehen.

»Ich habe dich gerufen, um mit dir über meine Tochter zu sprechen«, sagte Zhindia zu Eskavidne.

»Seid Ihr Euch ganz sicher?«, fragte Oberinmutter Quenthel Baenre zum dritten Mal.

Ihr Bruder Gromph ließ sich zu keiner Antwort herab, sondern schnaubte nur ungehalten.

»Zaknafein Do'Urden, der Vater von Drizzt, wurde aus dem Grab geholt und zum Leben erweckt«, sagte Quenthel mehr zu sich selbst als zu ihrem Bruder, dem ehemaligen Erzmagier von Menzoberranzan. »Wenn es Lolth war, die Zaknafein Do'Urden aus dem Tod zurückgerufen hat, dann frage ich mich, warum. Und wenn sie es nicht war – wer dann?« Sie sah wieder Gromph an und fragte: »Die falsche Göttin Mielikki?«

Gromph hätte fast aufgelacht, weil seine Schwester unbedingt das Wort »falsch« einflechten musste. Mielikki war natürlich keine geringere Göttin als Lolth, und über solche kleinen Seitenhiebe, die aus servilem Selbstbetrug erwachsen, konnte Gromph nur den Kopf schütteln. Er sagte sich gern, dass er über diesem ganzen Gezänk stand, welcher Gott am wichtigsten und mächtigsten sei.

»Bisher habe ich keinerlei Hinweise«, erwiderte er schließlich. »Wobei ich natürlich auch noch nicht intensiv nachgeforscht habe. Es erschien mir eher nebensächlich.«

»Dennoch hieltet Ihr es für ratsam, mich im Thronsaal aufzusuchen und zu informieren«, gab Quenthel bissig zurück.

»Ihr habt mich gebeten, Euch über *alle* Geschehnisse an der Oberfläche zu informieren. Und das habe ich getan. An vierter Stelle, wie Ihr bemerkt haben dürftet, nach der Errichtung des Hauptturms, den aktivierten Teleportationstoren der Zwergenstädte und den Fortschritten bei der Halbblingsiedlung, die mit der Zwergenfestung von Gauntlgrym in Verbindung steht. Wenn ich Zaknafeins

Rückkehr für sonderlich bedeutsam hielte, hätte ich sie nicht zuletzt genannt.«

»Für Lolth ist diese vierte Nachricht allerdings die wichtigste«, schalt die Oberinmutter. »Denn sie enthält wahrscheinlich Hinweise auf Lolths Willen und lässt uns erahnen, was sie diesbezüglich von uns erwartet.«

Gromph zuckte mit den Schultern, denn für ihn war dieser Aspekt nebensächlich. Immerhin erlebte er in der Oberflächenwelt mit, wie der Hauptturm des Arkanums wie von Zauberhand neu errichtet wurde, aber daran war weder die Dämonenkönigin der Spinnen noch eine andere Gottheit beteiligt. Unter Beteiligung des Urelementars des Feuers, der in der Lavagrube von Gauntlgrym festsaß, erschufen Gromph und andere einen lebendigen Turm, einen magischen, ausgehöhlten Baum aus Stein von ungeheuren Dimensionen und übernatürlicher Schönheit, der die geheimen Kräfte eines Wesens widerspiegelte, das so alt war wie die Götter und in vielerlei Hinsicht ebenso mächtig.

Er würde in diesem neuen Hauptturm des Arkanums die Forschungen leiten und dabei selbst dazulernen und mehr Macht erringen. Früher einmal hatte er geglaubt, als Erzmagier von Menzoberranzan den Gipfel seiner Laufbahn erreicht zu haben, doch nun eröffneten sich ihm neue Horizonte.

Was zählte da ein bloßer Kämpfer wie Zaknafein Do'Urden?

»Es ist gut, dass Tsabrak Xorlarrin jetzt Erzmagier von Menzoberranzan ist«, sagte Quenthel, während ihm all dies durch den Kopf ging.

Offenbar wollte sie ihm einen Stich versetzen, aber Gromph war ganz ihrer Meinung. Je kürzer er hier war, desto besser für ihn. Wenn er nicht wüsste, dass er Oberin-

mutter Quenthel pflichtbewusst Bericht erstatten musste, damit sie ihm und seinem Hauptturm keine Steine in den Weg legte, wäre er gar nicht erst gekommen.

Da schwangen die großen Türen des Thronsaals von Haus Baenre auf. Am jenseitigen Ende des langen schmalen Saals traten drei Drow-Frauen ein, deren kostbare Kleider ihren hohen Stand verrieten.

»Und?«, sagte Quenthel ungeduldig, als die drei näher kamen.

Die mittlere, die der Oberinmutter stark ähnelte, nur ein Stück größer war als sie, schüttelte irritiert den Kopf. »Nichts«, sagte sie. »Es gibt keinerlei Erklärung für die Rückkehr von Zaknafein Do'Urden. Weder die Zofen noch andere Dämonen, die wir kontaktiert haben, sagen etwas dazu. Es ist einfach so. Den Grund kennen wir nicht.«

Oberinmutter Quenthel zog die Brauen hoch. Der aufmerksame Gromph hatte registriert, dass sie das leise Hüsteln der Frau – ihrer Schwester Sos'Umptu – ebenso wenig überhört hatte wie deren Versäumnis, ihren vollen Titel zu verwenden. Typisch, dachte Gromph. Die eingebildete Sos'Umptu war einzig und allein Lolth ergeben. Von all seinen Geschwistern hasste er sie am meisten.

»Und die Urheberin kennen wir ebenso wenig?«, hakte die Oberinmutter nach.

»Genau«, erwiderte Sos'Umptu. »Die einzige Emotion, die ich während der Befragung diverser Dämonen wahrnehmen konnte, war Gleichgültigkeit. Das gilt auch für die Zofen. Das heißt, die Yochlols waren entweder angewiesen, keine Regung zu zeigen, oder es war ihnen wirklich egal.«

»Zaknafeins Auferstehung war also nicht das Werk der Lolth«, überlegte Quenthel.

»Das hat sie nicht gesagt«, glaubte Gromph genüsslich bemerken zu müssen.

Die Oberinmutter bedachte ihn mit einem drohenden Blick, ließ es jedoch dabei bewenden, weil sie sich Sos'Umptus exakte Formulierung – und die Bedeutung von Gromphs korrekter Anmerkung – noch einmal durch den Kopf gehen ließ.

»Die Spinnenkönigin gibt uns immer wieder Rätsel auf«, sagte Quenthel.

»Vielleicht ist es auch wirklich unwichtig, Oberinmutter«, bemerkte Oberin Zeerith, die älteste der drei Priesterinnen, die auf ihrer magischen schwebenden Scheibe auf einem bequemen Kissen thronte. Im Sitzen bedachte sie Quenthel mit einer halben Verbeugung. »Es gibt andere Angelegenheiten, um die wir uns dringender kümmern müssen«, ergänzte Zeerith. »Der Name Drizzt wird schon bald vergessen sein – oder er wird von denen unter uns, die mit angesehen haben, wie er sich mit Zwergen und Elfen gegen sein eigenes Volk gewendet hat, angemessen besudelt werden. Trotz aller Bemühungen jener ungewöhnlichen Kreatur, der Ihr den Namen Yvonnell gegeben habt, ist er kein Held von Menzoberanzan.«

Quenthels Blick glitt resigniert von Gromph zur dritten Priesterin, Minolin Fey. Die beiden waren die Eltern der jungen Yvonnell, wobei Quenthel ebenso wenig wie jeder andere verstand, wieso die Göttin einem Dummchen wie Minolin Fey ein so besonderes Kind gewährt hatte. Gromph pflichtete seiner mächtigen Schwester insgeheim bei, denn auch er begriff es nicht. Für ihn war Minolin ein Spielzeug gewesen, weiter nichts. Die Tatsache, dass aus diesem Spiel etwas so Spezielles wie Yvonnell erwachsen war, verblüffte ihn selbst, obwohl er

darin natürlich auch einen Beweis seiner Überlegenheit sah.

»Durch Drizzt wurde große Macht geleitet. Er war ein Gefäß für das Schwarmgehirn der Illithiden, weiter nichts«, erklärte Oberinmutter Quenthel. Ihr Ton verriet unmissverständlich, dass sie bei diesem äußerst lästigen Thema das letzte Wort haben wollte. »Zu schade, dass er und die andere Abtrünnige neben ihm, die diese Illithiden-Macht kanalisiert hat, nicht dabei umgekommen sind.«

Gromph nickte, aber insgeheim war er anderer Ansicht. Zeerith Xorlarrin wurde von den Männern von Menzoberranzan sehr geschätzt, weil sie und ihr Haus mit den ansonsten rangniedereren Drow-Männern liberaler umgingen. Doch nicht einmal sie wusste die Existenz von Drizzt voll zu würdigen, dessen Namen man sich in den Tavernen der Modergassen und entlang der Außenmauern der Häuser zuflüsterte, wo die Männer den Frauen dienten.

Oder vielleicht wusste und verstand sie es durchaus, dachte Gromph, als Zeerith ihn mit einem spöttischen Lächeln bedachte. Vielleicht galten ihre Behauptungen, Drizzt würde schon bald vergessen sein, lediglich Quenthel und ganz besonders Sos'Umptu, diesem fanatischen Albtraum von Schwester!

»Dann zu diesen anderen, wichtigeren Angelegenheiten«, sagte die alte Zeerith. »Haus Do'Urden wird bei der nächsten Zusammenkunft des Rats offiziell in Haus Xorlarrin umbenannt?«

»Das wird es, Oberin Zeerith Xorlarrin«, antwortete Oberinmutter Quenthel. »Es ist inzwischen Euer Haus, bemannt von Euren Soldaten. Deshalb sollte es auch offen Euren Namen tragen, einen Namen, der Furcht in den

Herzen unserer gemeinsamen Feinde weckt. Werdet Ihr danach an der Westwand bleiben oder Euren alten Wohnsitz wieder beziehen?«

»Beides, wenn es Euch beliebt.«

»Nehmt Euren alten Wohnsitz«, entschied Quenthel zur Überraschung aller Anwesenden. »Haus Do'Urden könnt Ihr vorläufig behalten, aber ich betrachte es als gebührende Belohnung für ein Haus, das ich zu erheben gedenke.«

»Was diese Erhebung angeht ...«, begann Zeerith.

»Oberin Byrtyr Fey wird Eurem Aufstieg zu einem höheren Sitz im Herrschenden Konzil nicht im Wege stehen«, unterbrach Minolin Fey sie.

Dass sie für ihre Mutter sprach, trug ihr einen halb ungläubigen, halb irritierten Blick von Zeerith ein, wie Gromph registrierte. Als ob Haus Fey-Branche eine Wahl hätte! Wenn es Einspruch erhöbe, wäre es für Haus Xorlarrin ein Leichtes, alle seine Adligen zu beseitigen.

»Ich werde also dem *Fünften* Haus von Menzoberranzan vorstehen, obwohl Xorlarrin früher das Dritte Haus war«, folgerte Zeerith.

Bevor Ihr dummerweise versucht habt, Gauntlgrym zu erobern und eine eigene Stadt zu gründen, dachte Gromph, war aber nicht anmaßend genug, dies laut auszusprechen.

»Ich bin sicher, dass Ihr weiter aufsteigen werdet«, sagte die Oberinmutter. »Vorläufig jedoch benötige ich die Stabilität und Ergebenheit der beiden Häuser über Euch.«

»Ja, Ihr könnt auf fünf der obersten sechs herrschenden Häuser bauen«, stellte Zeerith fest. »Aber bleibt bitte auf der Hut, denn es haben sich viele andere Oberin Mez'Barris vom Zweiten Haus zugewandt.«

»Die Stadt ist zweigeteilt«, bestätigte die Oberinmutter.

»Und reif für einen Bürgerkrieg«, sagte Zeerith.

»Dazu wird es nicht kommen«, warf Sos'Umptu ein. »Es sind noch viele Dämonen da, die in erster Linie Lolth dienen. Haus Baenre steht in der Gunst der Lolth weiterhin hoch oben.«

»Es wird keine Einigkeit geben«, warnte Zeerith.

»Ich habe Zugriff auf die Erinnerungen der größten Oberinmutter Baenre, Yvonnell der Ewigen«, erinnerte Quenthel sie kalt, und das war nicht gespielt, wie Gromph erkannte. Seine Schwester hatte hier die Oberhand und war sich ihrer Sache sehr sicher.

»Ich erinnere mich an die Gründung dieser Stadt«, fuhr Quenthel fort. »Und zwar sehr genau. Es hat niemals Einigkeit geherrscht, und das wird auch niemals so sein. Ja, wir müssen mit unseren Plänen auf der Hut bleiben, aber das gilt auch für Oberin Mez'Barris. Und für sie umso mehr, denn die Häuser, die unmittelbar hinter ihr stehen, sind keineswegs unbedeutend.«

»Einschließlich meines eigenen«, sagte Zeerith. Als Quenthel lächelnd nickte, kam das Gromph fast wie ein Freibrief für Zeerith vor, in den Krieg zu ziehen.

Fast.

»Ihr habt gehört, dass zur Neugründung von Haus Oblodra aufgerufen wurde?«, bemerkte Zeerith wie nebenher, doch es war offenkundig, dass sie sich die wichtigste Nachricht bis zum Schluss aufgehoben hatte. Diesmal überraschte sie Quenthel doch. »Nach dem Eingreifen des Schwarmgehirns gegen Demogorgon war dies schließlich zu erwarten, nicht wahr?«, fuhr Zeerith fort. Sie ließ sich die Worte auf der Zunge zergehen.

»Die große Oberinmutter Yvonnell Baenre, meine Mut-

ter, *Eure* Verbündete, hat Haus Oblodra durch die Macht der Lolth in den Klauenspalt gestürzt«, sagte Gromph, der ganz sicher keine Neugründung von Haus Oblodra wünschte. Er erlernte die Oblodra-Magie vom bisher einzigen bekannten Überlebenden dieses Hauses und zog es vor, allein über eine unter den Drow so seltene Fähigkeit zu verfügen. »Oder habt Ihr das vergessen?«

»Ganz sicher nicht!«, rief Zeerith aus. »Aber es gibt viele, die dies vergessen haben oder niemals wussten oder denen es in derart unsicheren, gefährlichen Zeiten gleichgültig ist. Die Oblodraner waren Häretiker, ja, doch sie verfügten über eine besondere magische Kraft, die Menzoberranzan im Kampf gegen Demogorgon gute Dienste geleistet hat. Das lässt sich nicht bestreiten.«

»Ich habe die Gerüchte vernommen«, sagte Quenthel in einem so herrischen Ton, dass Gromph sich seine Erwiderung verbiss. »Und es wird ihnen verwehrt. Der Illithiden-Schwarm hat uns in der Schlacht gegen Demogorgon beigestanden, richtig, aber die verbliebenen Mitglieder von Haus Oblodra werden nicht ermutigt, erneut ein Machtfaktor in Menzoberranzan zu sein.«

Oberin Zeerith warf Gromph einen misstrauischen Blick zu, den er durchaus zu deuten wusste. Beim Eingreifen der Illithiden gegen Demogorgon war er bei ihnen gewesen. Er hatte die Macht des Psi-Zaubers gespürt und dabei geholfen, ihn zu lenken und zu verstärken. Genau wie Jarlaxles mächtiger Psi-Offizier, Kimmuriel Oblodra, aus dem erwähnten, vor langer Zeit vernichteten Haus von Menzoberranzan. Selbstverständlich war Gromph mit Haus Baenre verbündet, genau wie Jarlaxle, und gemeinsam boten sie Oberinmutter Quenthel direkten Zugang zu der ungewöhnlichen Gedankenmagie der Psionik.

Diesen Vorteil würde Quenthel nicht aufgeben. Zeerith verstand das, wie Gromph sah, und obwohl er Zeerith, die den Männern mehr Rechte zugestand, viel abgewinnen konnte, war er angenehm überrascht, dass seine Schwester so resolut mit ihr umsprang.

In diesem Augenblick begriff der einstige Erzmagier, dass er nach wie vor an seine Heimat Menzoberranzan und insbesondere an Haus Baenre gebunden war. Denn allem Aufbegehren und geradezu lästerlichem Eigensinn zum Trotz war Gromph in seinem tiefsten Inneren noch immer der älteste Sohn des Hauses Baenre.

Bis gerade eben war ihm seit Jahren nicht mehr klar gewesen, wie wichtig es ihm war, dass Haus Baenre das Erste Haus von Menzoberranzan blieb.

»Ihr geht jetzt bitte, Oberin Zeerith«, sagte Oberinmutter Quenthel unerwartet. »Lasst uns beide überlegen, wie wir Haus Xorlarrin am besten an seinen rechtmäßigen Platz zurückbekommen, ohne einen Krieg anzuzetteln oder die Ergebenheit des Dritten oder Vierten Hauses zu gefährden.«

»Und was ist mit diesem auferstandenen Kämpfer? Wo wir schon dabei sind«, fragte Zeerith ziemlich schroff.

»Nichts«, sagte Quenthel. »Die Herrin Lolth hat uns nicht aufgetragen, Zaknafein zu jagen. Also werden wir diesen kleinen Kämpfer eines vernichteten Hauses nicht über Gebühr beachten. Genau wie seinen Sohn Drizzt, diesen Abtrünnigen. Als wir nach der Schlacht gegen Demogorgon hier mit ihm fertig waren, hat Yvonnell entschieden, ihn gehen zu lassen. Also lassen auch wir ihn seiner Wege ziehen. Sie ist ebenfalls gegangen, und wahrscheinlich ist sie in seiner Nähe. Wenn sie ihn am Ende tötet – gut so. Wenn nicht, spielt er für uns keine Rolle. Er war ein Speer. Dieser Speer wurde geworfen und hat sein Ziel erreicht.«

Oberin Zeerith blieb einen Augenblick herrisch sitzen, ohne eine Miene zu verziehen und ohne Oberinmutter Quenthel aus den Augen zu lassen. Sie versuchte, diese ungewöhnlich entschlossene Oberinmutter einzuschätzen, zu der Quenthel sich entwickelt hatte, dachte Gromph.

»Das halte ich für eine kluge Entscheidung, Oberinmutter«, sagte Zeerith mit einer neuerlichen leichten Verneigung. »Euer Kurs kann die Spinnenkönigin nicht verärgern. Solltet Ihr es Euch anders überlegen oder irgendwelche Unterstützung von Haus Xorlarrin wünschen, werden wir diesem Ruf selbstverständlich Folge leisten.«

»Nichts weniger hätte ich erwartet. Genau wie unsere Herrin Lolth.«

Zeerith verbeugte sich ein letztes Mal, ehe sie ihre magische Scheibe zur Tür gleiten ließ.

Gromph unterdrückte den Impuls, seiner Schwester Beifall zu zollen. Sie sollte nicht merken, wie froh er war, dass Oberinmutter Baenre beschlossen hatte, wegen Drizzt oder Zaknafein keinen Krieg zu führen. Ein Konflikt zwischen Gauntlgrym und Menzoberranzan wäre ihm nicht gelegen gekommen. Im Moment. Nicht, solange der Hauptturm weiterwuchs und es über die Magie und die Psionik noch so viel zu lernen gab.

Auf der anderen Seite der Stadt schäumte Oberin Zhindia Melarn vor Wut.

»Da ist nichts«, erklärte Eskavidne. »Eure Tochter ist für immer gegangen. Es gibt keine Seele mehr, die wiederauferstehen könnte.«

Das war ein schwerer Schlag für Zhindia. Die meisten Priesterinnen hatte sie wiederbelebt, nicht jedoch ihre

einzigste Tochter, die Thronfolgerin der Melarni. Yahzin Melarn war derselben Waffe zum Opfer gefallen, die auch Jerlys Horlbar getötet hatte, Zhindias Mutter: dem grauevollen Dolch von Drizzt Do'Urdens Menschenfreund.

Zudem bestätigte Eskavidne, was bereits bekannt war: Wen die Klinge von Artemis Entreri tötete, dessen Seele war unwiederbringlich verloren.

»Das dürfte Euch natürlich freuen«, sagte Zhindia zu der Priesterin an ihrer Seite. Kyrnill war die Erste Priesterin von Haus Melarn. Die Anklage hing schwer zwischen ihnen im Raum, denn Kyrnill war einst die Oberin von Haus Kenafin gewesen und hatte sich einverstanden erklärt, beim Verschmelzen der beiden Häuser Zhindia zu dienen (allerdings nur in der Erwartung, dass Zhindia nicht mehr lange leben würde, wie sie beide wussten).

»Wie kommt Ihr nur auf so etwas, Oberin?«, fragte Kyrnill.

»Spielt hier nicht die Unschuldige«, fuhr Zhindia sie an.

Kyrnill sah die beiden Yochlol an, die lachend nickten.

»Nun gut«, sagte Kyrnill. »Ihr wolltet Yahzin über mich erheben. Sie sollte an meiner Stelle Erste Priesterin werden und Euch auf den Thron von Haus Melarn folgen.«

»Und das hat dich gestört?«, fragte Eskavidne.

Die einstige Oberin lachte. »Nein. Es war weder meine Entscheidung noch die von Oberin Zhindia. Wir alle erfüllen nur den Willen der Lolth.«

»Eine weise Antwort«, sagte die immer noch brodelnde Zhindia.

»Oberin, ich habe Euch gut gedient«, erwiderte Kyrnill.

»Natürlich wollte ich Oberin Melarn werden, als unsere

Häuser sich vereinigten. Aber Lolth hat eine andere Wahl getroffen, daher akzeptiere ich meine Position.«

»Eine Position, die dir bei der Spinnenkönigin hohe Gunst verheißt«, betonte Eskavidne. »Euch beiden.«

»So hohe Gunst, dass wir von dem Häretiker und seinen verfluchten Freunden überrannt wurden«, schnaubte Zhindia. »So hohe Gunst, dass ich wieder kinderlos bin, nachdem ich so viel Mühe darauf verwandt hatte, Yahzin zu einer ordentlichen Melarni-Oberin zu formen.«

»Nichts geschieht ohne Grund«, sagte Eskavidne.

»Ein merkwürdiger Kommentar für eine Zofe der Herrin des Chaos«, stellte Zhindia fest.

»Das Chaos *ist* der Grund«, antwortete die Zofe sofort. »Und jetzt sind dein Haus und dein Einfluss geschwächt, wohingegen Oberinmutter Baenres Einfluss auf die Stadt zunimmt.«

»Und der von Oberin Zeerith Xorlarrin«, zischte Zhindia. Von allen Drow hasste sie Zeerith Xorlarrin am meisten. Und nun war Haus Xorlarrin zurück – oder würde es bald sein, denn es sollte Haus Do'Urden ersetzen, gegen das Zhindia vergeblich in den Krieg gezogen war.

»Gebt ihr euch geschlagen?«, fragte Eskavidne.

Ihre Worte trafen die zwei mächtigen Priesterinnen bis ins Mark. Schockiert starrten die beiden die Zofe an.

»Seid ihr bereit, in dieser dunklen Stunde für Haus Melarn alles aufzugeben, was euch groß gemacht hat?«, fuhr Eskavidne fort. »Ihr seid die ergebensten Anhängerinnen von Lolth auf ganz Toril. Ist euch das nicht mehr wichtig?«

»Was soll das heißen?«, fragte Kyrnill.

»Wie lautet euer Angebot?«, formulierte Oberin Zhindia die Frage korrekt um.

»Uns sind gewisse Informationen zu Ohren gekommen«, teilte Yiccardaria ihnen mit. »Der Vater von Drizzt wurde der Ewigkeit entrissen und an die Seite seines Sohnes zurückgeschickt. Er, der einst die Sklaverei des Lebenden Geistes Zin-carla erdulden musste, hat irgendwie großen Lohn erhalten. Viele halten das für einen Affront gegenüber Lolth und glauben, dass diejenige, die diesen abscheulichen Frevel behebt, gesegnet sein wird.«

Fasziniert wechselten Zhindia und Kyrnill einen Blick.

»Viele glauben das?«, fragte Zhindia.

»Es steht uns nicht zu, mehr zu sagen«, gab Yiccardaria zur Antwort. »Über die Geheimnisse dieser Welt stellt die Spinnenkönigin fest, wer ihre treuesten und wertvollsten Anhängerinnen sind.«

»Die Herrin Lolth legt Wert auf Intelligenz, nicht auf blinden Gehorsam«, fügte Eskavidne hinzu. »Die einen werden in diesem Geschehen einen klaren Aufruf zum Handeln sehen. Andere akzeptieren vielleicht, dass die Sache keine Eile hat.«

»Weiß die Oberinmutter davon?«, fragte Zhindia.

»Selbstverständlich«, sagte Yiccardaria. »Ebenso wie sie weiß, dass Lolth den abtrünnigen Drizzt persönlich auf die Oberflächenwelt geschickt hat. Und Lolth hat ihn nicht getötet.«

»Warum?« Zhindias fassungslose Frage zeugte von ihrer Überraschung.

Beide Zofen kicherten.

»Nun gut. Und wer hat Drizzt seinen Vater zurückgegeben?«

»Geheimnisse«, flötete Yiccardaria.

»Ein ganzes Netz voll«, fügte Eskavidne hinzu.

Kyrnill schien etwas sagen zu wollen, aber Zhindia war

so in Gedanken, dass sie die Närrin mit einer Handbewegung zum Schweigen brachte.

»Ein Netz, ja«, sagte die Oberin von Haus Melarn. »Gesegnet sind wir, denn Lolth hat uns dieses gewaltige Netz aus Intrigen geschenkt, damit wir die heiligen Mysterien entwirren und sie damit erfreuen.« Ihr Lächeln wurde noch breiter, und sie nickte. »Das Netz von Drizzt, dem Abtrünnigen, der das Chaos bringt, glorreiches Chaos. Allein durch seine Existenz«, sagte sie. »Und als das Chaos sich legte, ergriff Oberinmutter Quenthel einen Faden dieses Netzes und wob damit einen Krieg in den Silbermarken und schickte Haus Xorlarrin aus, die Ruinen von Gauntlgrym zu erobern.« Zhindia warf den Yochlol einen Blick zu, aber die behielten ausdruckslose Mienen bei, während die Oberin die Geschichte selbst entwirrte. »Diese Niederlagen bedrohten die Ordnung von Menzoberranzan«, überlegte sie. »Daraufhin ergriff Oberinmutter Quenthel einen Faden dieses zweiten Netzes und webte ein drittes.«

»Indem sie die Straßen von Menzoberranzan mit Dämonen flutete«, ergänzte Kyrnill, wozu Zhindia eifrig nickte. »Noch mehr glorreiches Chaos, aber damit konnte die Oberinmutter ihre Herrschaft festigen.«

»Und den großen Demogorgon zu den Toren von Menzoberranzan führen«, erinnerte Yiccardaria.

»Und dann ergriff Yvonnell einen Faden von Oberinmutter Quenthels Netz und webte ein weiteres«, fuhr Zhindia begeistert fort. »Damit sie Drizzt, den Abtrünnigen, und die Illithiden – ausgerechnet die Illithiden! – benutzen konnte, um Demogorgon zu schlagen, den größten Rivalen der Lolth. Das gefiel ihr natürlich. Wie sehr die Spinnenkönigin es genossen haben muss, als ihr Volk den großen Demogorgon in einen bibbernden Schleimhaufen verwandelte!«

»Vielleicht hat sie Drizzt deshalb am Leben gelassen«, stellte Yiccardaria in den Raum.

»Sind das ihre Worte?«

Die Zofe kicherte wieder. »Wenn das ihre Worte wären, hätte ich meine Aussage nicht relativiert ...«

»Dann eben ein Hinweis?«, fragte Kyrnill.

»Nein«, antwortete Zhindia entschieden. »Welche Freude sollte ihr das bereiten? Der Abtrünnige ist ihr nicht den Hauch des Wortes wert, das sein Leben auslöschen würde. Nein, sie hat uns ein Netz geschenkt, eines, an dessen Fäden wir ziehen dürfen, wenn wir klug genug sind, die Zusammenhänge zu erkennen.«

»Das liegt in ihrem Wesen, Oberin Zhindia«, sagte Yiccardaria.

»Darin liegt ihre Schönheit«, fügte Eskavidne hinzu.

»Damit ich es richtig verstehe: Die Spinnenkönigin hat in Bezug auf den Abtrünnigen, Drizzt, und seinen wiederauferstandenen Vater keinen Befehl erlassen?«, fragte Zhindia. »Und sie gibt keinen Hinweis dazu?«

»Wie gut ist ein Netz, in dem sich niemand verstrickt?«, gurrte Yiccardaria.

Zhindias Brust weitete sich vor Glück. Soweit sie es begriff, hatten die beiden Zofen der Herrin Lolth, die engsten Vertrauten der Spinnenkönigin und Stimme der Lolth gegenüber ihren ergebenen Priesterinnen, ihnen gerade die Erlaubnis erteilt, gegen den Drow-Verräter vorzugehen, der Haus Melarn einen so empfindlichen Stich versetzt und Zhindia beide Kinder geraubt hatte.

Zhindia würde dieses neue Intrigennetz finden und an einem Faden ziehen.

Und dann würde sie ihr eigenes Netz weben.

Teil 1

Echos aus der Vergangenheit

Im Unterreich sind Netze nicht zu sehen. Erst zu spät nimmt man sie wahr – wenn sie zu kitzeln beginnen oder beim ersten Stolpern. Vielleicht schreit man noch entsetzt auf, ehe man stirbt.

Aber man sieht sie nicht.

Weder Spinnennetze noch die Fallen anderer Wesen, die den abenteuerlustigen Dummkopf erwischen, der sich in Bereiche vorwagt, wo er nicht hingehört.

Weshalb das auch kaum jemand tut. Kaum jemand gehört ins Unterreich, und die wenigen, die dort leben, betrachten die Finsternis als Verbündete für ihre eigenen Machenschaften.

Hier hacken die Duergar-Zwerge hasserfüllt auf das Gestein ein. Fluchend und knurrend nagen sie sich mit ihren Pickeln durch den Fels, und jeder metallische Funke zeigt zerfurchte, stets drohende Mienen.

Hier legen die monströsen Höhlenfischer ihre langen Fäden aus, um unvorsichtige Besucher zu Fall zu bringen und hilflos zappelnd in das wartende Maul emporzuziehen.

Hier zermalmen mächtige Erdkolosse unterschiedslos Stein und Fleisch.

Hier sammeln sich die Riesenpilze und hecken Katastrophen aus.

Hier flattern wachsamen Schatten umher, deren eisige Finger alles Lebende erwürgen.

Hier tarnen sich die Angreifer als fester Boden. Hier hängen sie zwischen den Stalaktiten. Und wer von ihnen entdeckt wird, glaubt, das Unterreich selbst hätte sich erhoben, um ihn zu verschlingen.

Was durchaus stimmt.

Und dann stirbt man, vom Schatten vertilgt, wie so viele zuvor.

Denn hier ist das Unterreich, wo die Schatten zu dicht beieinanderliegen, um noch als Schatten zu gelten, wo das Licht für den, der es trägt, gefährlicher ist als der Pfad, den er geht, wo die Jagdgründe nahtlos aneinandergrenzen, wo die meisten noch Glück haben, wenn sie ihre Todesart selbst wählen können, indem sie sich ihr eigenes Schwert ins Herz stoßen, ehe die Tentakelkatze sie vom Sims zieht oder die Spinne ihnen in einem undurchdringlichen Kokon den letzten Lebenssaft ausaugt.

Hier streifen unendlich wütende Dämonen umher, die Meister des Mordens.

Hier verdichten sich die geruchlosen, unsichtbaren Dünste ferner Auseinandersetzungen zu ewigem Schlaf oder lassen ein Aufblitzen von Flint und Stahl zu einem Feuerball auflodern, der den Erzmagier von Menzoberranzan erblassen ließe.

Hier schlägt ein fernes Tropfen den bedrohlichen Puls, ein feines Geräusch, das von Stein zu Stein tanzt und durch die absolute Stille dröhnt.

Hier klappern die Knochen der unverwesten Toten, die schwarze Magie an schwarzen Orten zu Untoten erweckt, die mit Zähnen und Klauen angreifen.

Ja, das ist das Unterreich, und hier liegt Menzoberranzan, die Spinnenstadt, wo die Dämonengöttin verehrt wird, die sich die Spinnenkönigin nennt.

Nur ein Narr kommt ungebeten hierher.

Nur ein Narr schlägt die Einladung hierher nicht aus.

Denn hier leben die Drow, die Dunkelfelfen, die Meister der heiligen und der arkanen Magie, die Meister über die Waffen, die mit den grausamen Zaubern des Faerzress belegt sind, jener magischen Grenze, die das Unterreich mit Leben erfüllt und es – wie passend – mit den Reichen der Dämonen und Teufel verbindet.

Ja, hier leben die Drow, die sich nur so lange nicht gegenseitig töten, wie sie brauchen, um dich zu töten.

»Was soll ich mitnehmen, Vater?«, fragte in einer berühmten Fabel aus Faerûn der junge Mann, der ins Unterreich aufbrechen wollte.

»Zwei Münzen.«

»Goldmünzen aus Tiefwasser? Silbermünzen aus Cormyr?«

»Das ist egal«, sagte der Vater.

»Wie viel Essen soll ich einpacken?«

»Das ist egal. Zwei Münzen.«

»Und natürlich Wasser, Vater. Wie viel Wasser soll ich mitnehmen?«

»Das ist egal. Zwei Münzen.«

»Ich bekomme alles, was ich brauche, für nur zwei Münzen? Und welche Waffe wäre am besten? Ein Schwert? Ein Bogen?«

»Zwei Münzen. Mehr nicht.«

»Um alles zu kaufen, was ich brauche?«, fragte der Sohn verwirrt.

»Nein«, antwortete der Vater. »Damit sie nach deinem Tod auf deinen Augen liegen können. Denn nichts, was du mitnehmen könntest, wird dir helfen.«

Das ist das Unterreich, das Land der Mordenden.

Das Land der Drow.

Drizzt Do'Urden

Kapitel 1

*(Vor 470 Jahren, Jahr der Drachenwut,
Zeitrechnung der Täler 1018)*

Das Netz der Oberin

»Einhundert Jahre«, sagte Lehnsherr Rizzen zu Oberin Malice Do'Urden. Die beiden befanden sich in dem kleinen Thronsaal des niederen Hauses Daermon N'a'shezbaernon, das die meisten als Haus Do'Urden kannten. Trotz der Enge des Raums – die meisten derartigen Säle in Menzoberranzan waren deutlich größer – hatte Malice das Zimmer auf ihre brillante Art zu einem Schmuckstück für Lolth, die Spinnenkönigin, gestaltet. Ihr Thron auf dem Podest war mit schwarzer Seide bezogen, in die rote Spinnen eingewebt waren. Hinter ihr hingen schwere schwarze Vorhänge, die sich schimmernd in einem beständigen magischen Wind wiegten, als wären sie lebendig.

An diesen Vorhängen waren echte Spinnennetze befestigt, in denen echte Spinnen krabbelten, die meisten größer als eine Drow-Faust, alle giftig und allesamt durch verschiedene Zauber darauf konditioniert, Malice nichts zu tun.

Rechts und links des Throns standen zwei Jadestatuen, der Stolz des Hauses Do'Urden. Viele Drow-Häuser besaßen animierte Jadespinnen, aber Malice hatte diese üb-

liche Praxis einen Schritt weitergetrieben, obwohl ihre Kühnheit ihr Ärger mit der Spinnenkönigin hätte einhandeln können. Die Jadestatuen dieses einfachen Hauses von Menzoberranzan waren animierte Drider, Mischwesen aus Drow und Spinne. Es war ein rein äußerlicher Unterschied zu den normalen Golems von Menzoberranzan, aber dass Oberin Malice zu diesem Schritt bereit gewesen war, zeugte von großer Kühnheit. Und sie stand weiterhin in der Gunst der Lolth.

Malices kleines Gesicht spannte sich an, als sie Rizzo anstarrte, wobei nicht ganz klar war, ob ihr Abscheu sich auf seine beiläufige Bemerkung bezog oder doch gezielt auf ihn.

»Nur wenige Oberinnen haben ein ganzes Jahrhundert gedient«, fügte der oft unaufmerksame Mann hinzu. »Das ist ein großer Tag. Für Euch wie für Haus Do'Urden.«

»Haus Do'Urden«, wiederholte Malice abfällig. Vor einhundert Jahren hatte sie die Herrschaft übernommen, an dem Tag, an dem ihr erstes Kind, Briza, geboren wurde. An dem Tag, an dem ihre Mutter, Oberin Vartha Do'Urden, gestorben war. An jenem Tag vor langer Zeit hatte Malice Do'Urden große Pläne gehabt. Sie wusste, dass sie in der Gunst der Göttin gestanden hatte, denn sie hatte ein Mädchen geboren, und der Vergiftungszauber, den sie während der Geburt gewirkt hatte, hatte wunderbar funktioniert. Nie war ihr Gemunkel über den Tod von Oberin Vartha Do'Urden zu Ohren gekommen.

Sie hatte ihr Haus somit fest im Griff, und obwohl es ein niederes Haus war, hatte es viel Potenzial und vor allem einen soliden, gut zu verteidigenden Standort im Bereich der Westwand von Menzoberranzan. Tatsächlich war Haus Do'Urden direkt in die undurchdringliche Westwand der Höhle gebaut, was die Verteidigung deut-

lich erleichterte. Und Malice hatte ihre Tochter, die heute eine Hohepriesterin von beträchtlicher Macht war.

Doch der Aufstieg durch die Ränge von Menzoberranzan war nicht leicht, und Oberin Malice war nie für ihre Geduld berühmt gewesen. Ja, Haus Do'Urden arbeitete sich allmählich hoch, aber das lag zumeist daran, dass die Kriege zwischen den Häusern die Ränge über ihr dezimierten oder Häuser mit zu wenig Adligen aufgaben oder von den größeren, herrschenden Häusern geschluckt wurden. Malice wusste nur zu gut, dass Haus Do'Urden's beste Strategie beim Aufstieg bisher darin gelegen hatte, wie unbedeutend es war.

So unwichtig, dass die größeren Häuser nicht auf sie achteten.

Nun jedoch, wo sie sich den Rängen der obersten zwölf Häuser näherten, würde sich das bald ändern. Die Drow von Do'Urden konnten nicht länger im Hintergrund verharren. Allerdings hatten sie gefährlich wenig Adlige, denn in den letzten drei Jahrzehnten hatte Malice zwei Schwestern und einen Bruder verloren. Sie hatten keinen guten Hauszauberer, auf den man bauen konnte, und ihr Waffenmeister Dreveseer, Malices ältester Bruder, hatte seit fünfzig Jahren keinen ordentlichen Kampf mehr ausgefochten.

Das edle Blut war nie aufgefrischt worden, und nun stand Haus Do'Urden einerseits dicht davor, die Aufmerksamkeit der höheren Häuser zu erregen, und war andererseits schlechter denn je dafür gerüstet.

»Wenn ich daran denke, wo wir herkommen«, sagte Rizzo salbungsvoll. Er seufzte tief. »Und alles nur wegen der Netze von Oberin Malice. Euer heimliches Bündnis mit zwei der großen Häuser, ein Band, das allein Euerem Charisma ...«

»Ruhe jetzt«, befahl Oberin Malice gereizt, aber nicht nur, weil sie seine Stimme satt hatte. Rizzens Worte entsprachen der Wahrheit, denn Malice pflegte ihre Verbindungen zu zwei der mächtigsten Oberinnen von Menzoberranzan. Aber diese beiden hassten einander, sodass solche Fäden besser im Dunkel blieben.

Da ging die Tür auf, und ihr Sohn Nalfein trat ein, ihr einziges weiteres Kind. Er war ein attraktiver Drow, klein wie Malice und nur wenige Jahre jünger als Briza. Doch im Gegensatz zu seiner Schwester war Nalfein in jeder Hinsicht Mittelmaß. Obwohl Nalfein sich an der Drow-Akademie für Krieger, Melee-Magthere, bisher nicht sonderlich hervorgetan hatte, hätte er längst den offenen Kampf fordern müssen, um sich als Waffenmeister von Haus Do'Urden zu etablieren. Aber dazu konnte er sich nicht durchringen. Vermutlich befürchtete er, nicht siegreich zu sein, doch Malice wollte ihm diesen wichtigen Titel nicht einfach so übertragen, weil sie fürchtete, ihn mit dieser Auszeichnung zur Zielscheibe für Herausforderer zu machen.

Und Nalfein würde nicht allzu viele schlagen können.

Als sie von ihrem Sohn kurz zu Rizen zurückblickte, konnte sie ihr Missfallen kaum verbergen. Nalfein war sein Kind. Rizen behauptete, auch Briza wäre von ihm, aber nur, weil ihm das aufgetragen worden war, denn er kannte die Wahrheit über ihre Empfängnis und war nicht daran beteiligt gewesen. Er hatte Malice lediglich diesen mittelmäßigen Sohn verschafft und keine weiteren Kinder. Ein zusätzlicher Punkt auf der langen Liste der Enttäuschungen durch Rizen. Wenn sie ihn jetzt musterte, kam ihr nicht zum ersten Mal der Gedanke, dass sie ihn vielleicht längst der Spinnenkönigin hätte opfern sollen.

Seufzend wandte sie sich wieder Nalfein zu. Rizzen war ihr treu ergeben, stellte sie nie in Frage und war mit jeder Entscheidung glücklich. Als Liebhaber war er durchaus zufriedenstellend, zumal sie sich keineswegs auf ihn allein beschränkte. Oberin Malice gab es ungern zu, denn es war viel einfacher, Rizzen die Schuld zuzuschreiben, doch angesichts der Anzahl ihrer Bettgefährten hatte das Ausbleiben weiterer Kinder in den letzten fünfundneunzig Jahren höchstwahrscheinlich mehr mit ihr zu tun als mit ihm.

»Sie hat das Anwesen verlassen«, teilte Nalfein seiner Oberin mit.

»Allein?«

»Auf einer Xorlarrin-Scheibe. Niemand wird sie anrühren.«

»Ihr habt ihr die Antwort mitgeteilt?«

Nalfein nickte. »Sie hat sich zu der Frage erkundigt ...«

»Das geht sie nichts an«, erwiderte Malice. »Sie musste lediglich die Antwort erfahren.«

Beide Männer musterten Malice neugierig, aber das war ihr gleichgültig. Haus Do'Urden hatte viel zu lange auf der Stelle getreten. Die Zeiten, in denen die Häuser über ihnen sich gegenseitig zerstört hatten, waren vorüber. Oberin Malice musste endlich aus den Schatten treten und ihrem Haus die Stärkung zukommen lassen, die seinem gegenwärtigen Status gebührte. Denn die aufstrebenden Häuser hinter Do'Urden mussten erfahren, dass sie gegen Malice nicht ankamen, und die Häuser über ihr sollten wissen, dass ein Angriff auf Do'Urden sie zu teuer zu stehen käme.

Lolth hatte ihr eine Chance offenbart, und die würde sie sich nicht entgehen lassen.