

BLANVALET



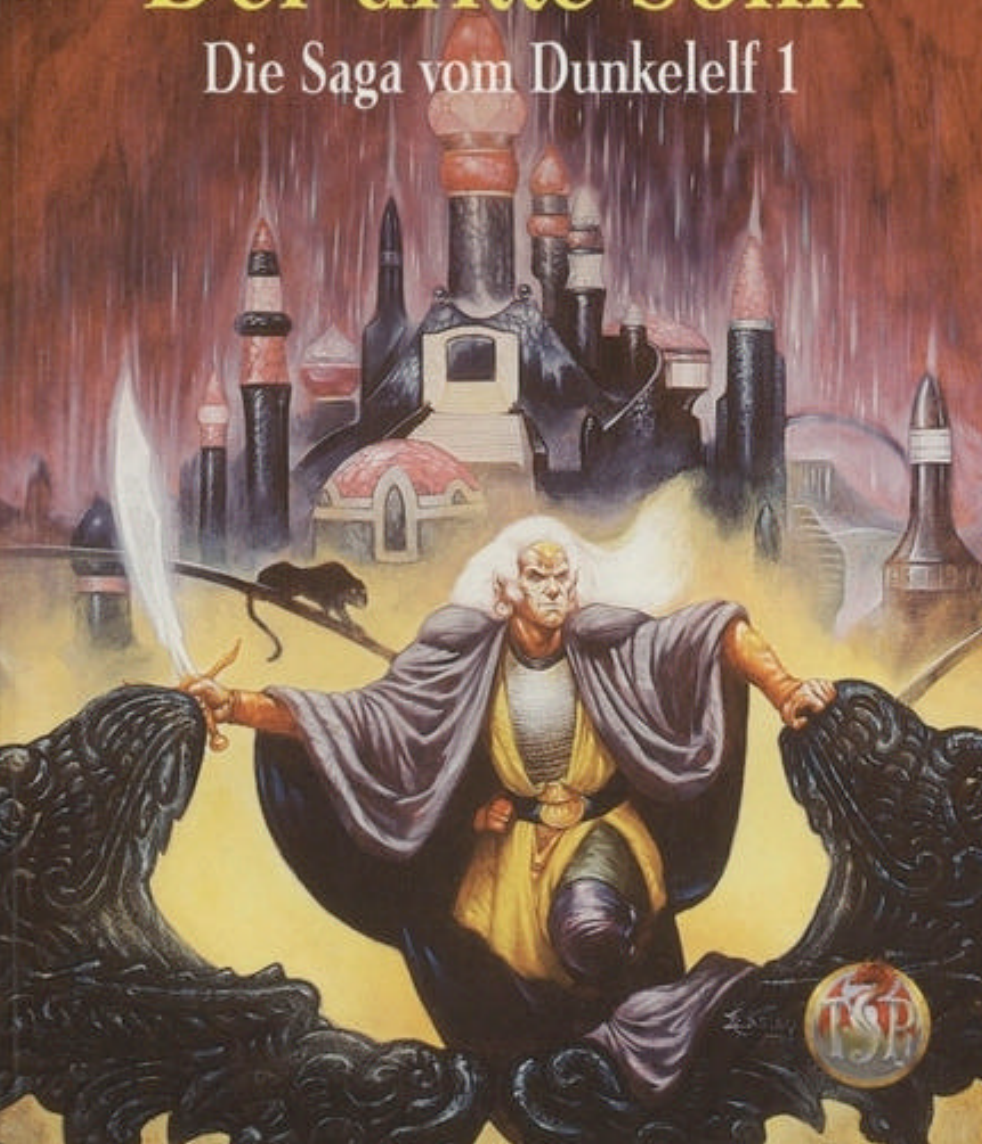
FANTASY ADVENTURE

R. A. SALVATORE

---

Der dritte Sohn

Die Saga vom Dunkelelf 1



R. A. Salvatore wurde 1959 in Massachusetts geboren, wo er mit seiner Frau und seinen drei Kindern lebt. Bereits sein erster Roman »Der gesprungene Kristall« machte ihn bekannt und legte den Grundstein zu seiner weltweit beliebten Reihe von Romanen um den Dunkelfelf »Drizzt Do'Urden«.

Von R. A. Salvatore bereits erschienen:

#### Aus den Vergessenen Welten

DIE VERGESSENEN WELTEN 1-6: 1. Der gesprungene Kristall(24549), 2. Die verschlungenen Pfade (24550), 3. Die silbernen Ströme (24551), 4. Das Tal der Dunkelheit (24552), 5. Der magische Stein (24553), 6. Der ewige Traum (24554)

DIE SAGA VOM DUNKELELF: 1. Der dritte Sohn (24562), 2. Im Reich der Spinne (24564), 3. Der Wächter im Dunkel (24565), 4. Im Zeichen des Panthers (24566), 5. In Acht und Bann (24567), 6. Der Hüter des Waldes (24568)

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

DIE VERGESSENEN WELTEN, WEITERE BÄNDE: 1. Das Vermächtnis (24663) [= 7. Band], 2. Nacht ohne Sterne (24664) [= 8. Band], 3. Brüder des Dunkels (24706) [= 9. Band], 4. Die Küste der Schwerter (24741) [= 10. Band], 5. Kristall der Finsternis (24931) [=11. Band], 6. Schattenzeit (24973) [= 12. Band]

#### Von der Dämonendämmerung

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

#### Aus der Drachenwelt

DRACHENWELT: 1. Der Speer des Kriegers (24652), 2. Der Dolch des Drachen (24653), 3. Die Rückkehr des Drachenjägers (24654)

Weitere Bände sind in Vorbereitung

FANTASY

R. A. SALVATORE

# Der dritte Sohn

## Die Saga vom Dunkelfelf I

Aus dem Amerikanischen  
von Karin König

**Scan by KoopaOne**

Korrektur by Orkslayer

Ebook-Version 1.0

( November 2002 )

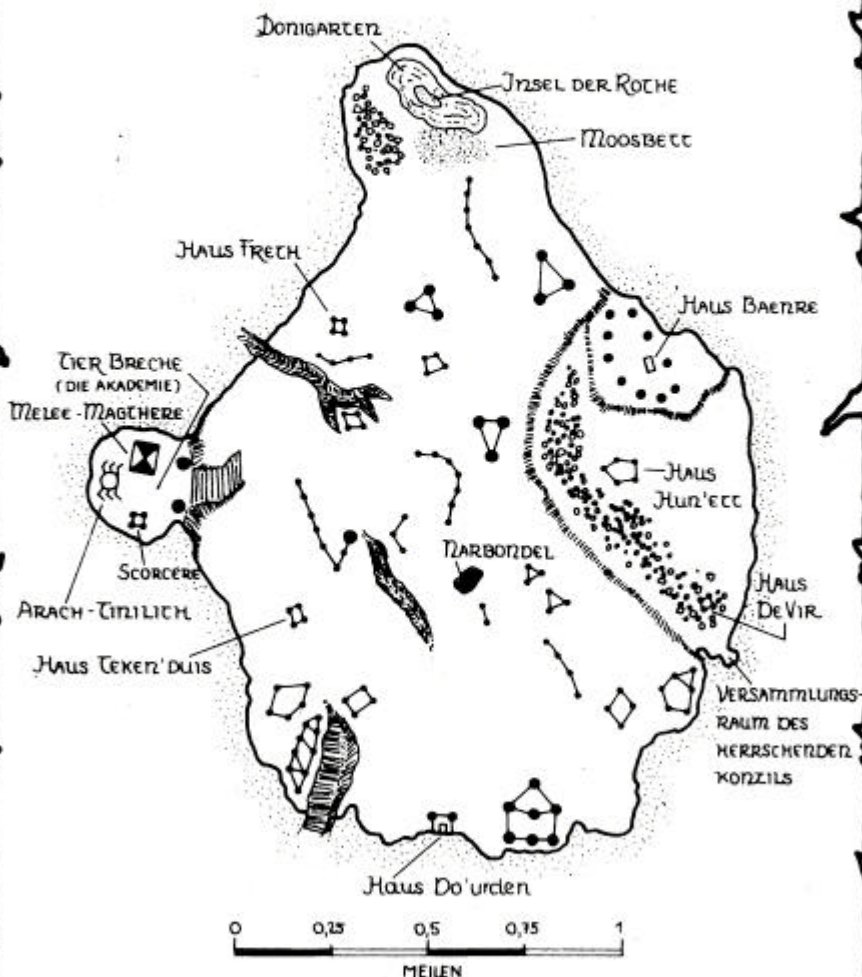
# Menzoberranzan

● STALAGMIT / ——— GRUPPE VON STALAGMITEN ———

⊙ RIESELPILZE / ⊠ STALAGMITENZAUN (MARKIERT DAS HAUS)



PASS



Hinweis: Zur besseren Verständlichkeit sind nur größere Stalagmiten aufgeführt.

**Für meinen besten Freund,  
meinen Bruder Gary**

## *Einleitung*

Niemals ziert ein Stern dieses Land mit des Poeten Licht funkelnder Mysterien, noch sendet die Sonne ihre wärmenden und belebenden Strahlen hierher. Dies ist das Unterreich, eine geheime Welt unter der bewegten Oberfläche der Vergessenen Welten, deren Himmel von einer Decke aus kühlem Stein gebildet wird und deren Mauern die graue Sanftmut des Todes im Fackelschein der zufällig hierher gelangten törichten Oberflächenbewohner zeigen. Dies ist nicht ihre Welt, nicht die Welt des Lichts. Wer uneingeladen hierher kommt, kehrt meistens nicht zurück.

Und jene, die in die Sicherheit ihrer Behausungen an der Oberfläche entkommen können, kehren verändert zurück. Ihre Augen haben die Schatten und das Dunkel gesehen, das unausweichliche Verhängnis des Unterreichs.

Dunkle Gänge schlängeln sich in Windungen durch das gesamte dunkle Reich und verbinden große und kleine Höhlen mit hohen und niedrigen Decken miteinander. Wälle aus Steinen, die so spitz sind wie die Zähne eines schlafenden Drachen, starren in stummer Bedrohung herab oder erheben sich als Hindernis im Weg des Eindringlings.

Hier herrscht eine tiefe und ahnungsvolle Stille, die angespannte Ruhe eines Diebes bei der Arbeit. Zu häufig ist der einzige Laut, der einzige Hinweis für Reisende im Unterreich darauf, daß sie ihr Hörvermögen nicht vollständig verloren haben, ein entferntes und widerhallendes Tropfgeräusch, das wie der Herzschlag eines Tieres klingt und durch die stummen Steine zu den tief im Unterreich gelegenen Teichen kühlen Wassers abgeleitet. Was sich unter der ruhigen onyx-ähnlichen Oberfläche dieser Teiche befindet, kann man nur erahnen. Welche Geheimnisse den Tapferen und welche

Schrecknisse den Narren erwarten, kann nur die Phantasie offenbaren - bis die Stille zerstört wird.

Das ist das Unterreich.

Hier gibt es Höhlen voller Leben, Städte, die oft so groß sind wie die an der Oberfläche. Hinter jeder der unzähligen Biegungen und Windungen im grauen Stein könnte ein Reisender plötzlich in das Umfeld einer solchen Stadt geraten, die einen starken Kontrast zu der Leere der Gänge bildet. Aber diese Orte sind keine Zufluchtsorte. Nur der törichte Reisende würde das vermuten. Sie sind vielmehr die Heimstätten der übelsten Völker im ganzen Reich, insbesondere der Duergar, der Kuo-Toa und der Drow. In einer dieser Höhlen, die zwei Meilen breit und tausend Fuß hoch ist, ragt Menzoberranzan drohend auf, ein Monument für die Anderweltlichen und - nicht zuletzt - für die tödliche Anmut, die die Rasse der Drowelfen kennzeichnet. Nach Drowmaßstäben ist Menzoberranzan keine große Stadt. Es leben dort nur zwanzigtausend Dunkelelfen. Wo sich in vergangenen Zeiten eine leere Höhle mit grob gestalteten Stalaktiten und Stalagmiten befand, stehen nun kunstvolle Bauwerke, aneinandergereihte gemeißelte Schlösser, die im stillen Licht der Magie verschwimmen. Die Stadt ist eine Perfektion der Formen, in der kein Stein in seiner natürlichen Form verblieben ist. Dieser Eindruck von Ordnung und Kontrolle ist jedoch nur eine grausame Fassade, eine Illusion, die das Chaos und die Schlechtigkeit, die in den Herzen der Dunkelelfen regieren, verbirgt. Wie ihre Städte sind sie ein wundervolles, schwaches und empfindliches Volk mit strengen und immer wiederkehrenden Grundzügen.

Aber die Drow sind die Herrscher dieser unbeherrschten Welt, die Tödlichsten der Tödlichen, und alle anderen Völker beobachten sorgfältig ihren Lebensweg. Die Schönheit selbst verblaßt am Ende des Schwertes eines Dunkelelfen. Die Drow

sind die Überlebenden, und dies ist das Unterreich, das Tal des Todes - das Land obskurer Alpträume.



# Teil 1

## *Rangordnung*

*Rangordnung.*

*In der gesamten Welt der Drow gibt es kein wichtigeres Wort. Es ist die Visitenkarte ihrer - unserer - Religion, das unaufhörliche Sehnen tiefster Gefühle. Ehrgeiz unterdrückt den gesunden Menschenverstand, und das Mitleid wird ihm vor die Füße geworfen. Und das alles im Namen von Lloth, der Spinnenkönigin.*

*Der Aufstieg zur Macht basiert in der Gesellschaft der Drow auf Meuchelmord. Die Spinnenkönigin ist eine Gottheit des Chaos, und sie und ihre Priesterinnen, die wahren Herrscher der Welt der Drow, betrachten ehrgeizige Individuen, die vergiftete Dolche verwenden, nicht mit Mißgunst.*

*Natürlich gibt es Verhaltensregeln. Jede Gesellschaft muß sie aufweisen. Öffentlich einen Mord zu begehen oder einen Krieg anzuzetteln zieht eine Gerichtsverhandlung nach sich, und die Strafen, die im Namen der Gerechtigkeit der Drow verhängt werden, sind gnadenlos. Einem Rivalen im Tumult einer größeren Schlacht oder in den lautlosen Schatten einer Gasse einen Dolch in den Rücken zu stoßen wird hingegen meistens akzeptiert - wenn nicht sogar gebilligt. Untersuchungen sind nicht die Stärke der Gerichtsbarkeit der Drow. Niemanden kümmert es genug, um sich Gedanken darüber zu machen.*

*Rangordnungen sind das Mittel der Lloth, der Ehrgeiz, den sie dareinsetzt, das Chaos zu fördern, um ihre Drow»kinder« auf ihrem vereinbarten Kurs der Selbstbegrenzung zu halten.*

*Kinder? Eher Schachfiguren, für die Spinnenkönigin tanzende Puppen, Marionetten auf den kaum wahrnehmbaren, aber undurchlässigen Fäden ihres Netzes. Alle klettern die Leitern der Spinnenkönigin hinauf, alle jagen ihrer Gunst hinterher, und alle fallen den Jägern ihrer Gunst zum Opfer.*

*Rangordnungen sind der Widersinn der Welt meines Volkes, die Begrenzung unserer Macht innerhalb des Strebens nach Macht. Sie werden durch Verrat gewonnen und bewirken Verrat gegen jene, die sie gewinnen. Diese Mächtigsten in Menzoberranzan verbringen ihre Zeit damit, über ihre Schultern zu sehen, um sich gegen Dolche zu wappnen, die sie in den Rücken treffen könnten.*

*Ihr Tod kommt üblicherweise von vorn.*

*Drizzt Do'Urden*

## Menzoberranzan

An einem Oberflächenbewohner hätte er in nur einem Fuß Entfernung unbemerkt vorbeikommen können. Die gedämpften Schritte seiner Eidechse waren zu leicht, um gehört werden zu können, und die geschmeidige und perfekt ausbalancierte Rüstung, die sowohl Reiter als auch Reittier trugen, paßte sich ihren Bewegungen an, als wäre sie ein Teil ihrer Haut.

Dinins Eidechse trabte in leichter, aber rascher Gangart dahin, glitt über den aufgebrochenen Boden, die Wände hinauf und sogar an der Decke des langen Tunnels entlang. Eidechsen des Unterreichs mit ihren klebrigen und weichen dreizehigen Füßen wurden gerade wegen dieser Fähigkeit, Stein so leicht wie eine Spinne erklettern zu können, als Reittiere bevorzugt. Das Überqueren harten Untergrundes hinterließ in der hellen Welt der Oberfläche keine verräterischen Spuren. Aber fast alle Lebewesen des Unterreichs besaßen Infravision, die Fähigkeit,

im infraroten Spektrum sehen zu können. Schritte hinterließen Hitzerückstände, die leicht verfolgt werden konnten, wenn sie einen vorhersehbaren Verlauf auf dem Boden eines Ganges markierten.

Dinin klammerte sich am Sattel fest, als sich die Eidechse eine Strecke an der Decke entlangmühte und dann einen wirbelnden Abstieg zu einem weiter entfernten Punkt vollführte. Dinin wollte nicht verfolgt werden.

Es gab kein Licht, an dem er sich hätte orientieren können, aber er brauchte auch keines. Er war ein Dunkelelf, ein Drow mit ebenholzfarbener Haut, ein Stammesverwandter jener Waldbewohner, die an der Oberfläche der Welt unter den Sternen tanzten. Für Dinins außergewöhnliche Augen, die subtile Wärmeabweichungen in lebhafte und farbenfrohe Bilder übertrugen, war das Unterreich alles andere als ein lichtloser Ort. Alle Farben des Spektrums wirbelten vor ihm in dem Gestein der Wände und des Bodens umher, erhitzt durch irgendeinen entfernten Erdsplatt oder einen heißen Strom. Die Wärme von Lebewesen war sehr spezifisch und erlaubte es dem Blick des Dunkelelfs, seinen Feind so deutlich und in allen Einzelheiten zu sehen, wie es für einen Oberflächenbewohner nur in hellem Tageslicht möglich war.

Normalerweise hätte Dinin die Stadt nicht allein verlassen. Die Welt des Unterreichs war zu gefährlich für Alleingänge, sogar für einen Drowelf. Aber an diesem Tag war es anders.

Dinin mußte sichergehen, daß kein unfreundlich gesinnter Drow sein Vorübergehen bemerkte.

Ein sanfter blauer magischer Glanz hinter einem in Stein gemeißelten Bogengang zeigte dem Drow an, daß er sich dem Eingang der Stadt näherte, und er verlangsamte den Schritt der Eidechse entsprechend. Nur wenige benutzten diesen engen Tunnel, der sich zum Tier Breche hin öffnete, dem nördlichen Abschnitt Menzoberranzans, der der Akademie vorbehalten

war. Und niemand außer den Herrinnen und Herren, den Instrukteuren der Akademie, konnte hier hindurchgehen, ohne Verdacht zu erregen.

Dinin wurde stets unruhig, wenn er an diese Stelle kam. Von den hundert Tunneln, die sich in die Haupthöhle Menzoberranzans öffneten, war dies der am besten bewachte. Über dem Bogengang stand ein Paar gigantischer Spinnenstatuen in stummer Abwehr. Wenn ein Feind hindurchkam, wurden die Spinnen mit Leben erfüllt und griffen an, und in der gesamten Akademie wurden Alarmanlagen in Gang gesetzt.

Dinin stieg ab und ließ die Eidechse einfach an einer Wand in Brusthöhe haften. Er faßte unter den Kragen seines Piwafwi, seines magischen Schutzumhangs, und nahm seine Halsbörse heraus. Ihr entnahm er die Insignien des Hauses Do'Urden, eine Spinne, die mit jedem ihrer acht Beine verschiedene Waffen führte und mit den Initialen »DN« für Daermon N'a'shezbaernon, den uralten formellen Namen des Hauses Do'Urden, verziert war.

»Warte auf meine Rückkehr«, flüsterte Dinin der Eidechse zu, während er die Insignien vor ihr umher schwenkte. Wie bei allen Häusern der Drow enthielten auch die Insignien des Hauses Do'Urden mehrere magische Dweomer, von denen eines den Familienmitgliedern absolute Kontrolle über Haustiere verlieh. Die Eidechse würde unfehlbar gehorchen und selbst dann an ihrem Platz verharren, als wäre sie im Stein verwurzelt, wenn sich eine vorüberhastende Ratte - ihr liebster Happen - nur ein paar Fuß von ihrem Maul entfernt zu einem Nickerchen entschließen sollte.

Dinin atmete tief ein und betrat vorsichtig den Bogengang. Er konnte die Spinnen aus ihrer Höhe von fünfzehn Fuß auf ihn hinabblicken sehen. Er war ein Drow der Stadt, kein Feind und konnte ungehindert durch jeden anderen Tunnel gehen, aber die Akademie war ein nicht einschätzbarer Ort. Dinin hatte

gehört, daß die Spinnen den Eintritt oft tückisch verweigerten - auch einem nicht eingeladenen Drow.

Schrecken und Möglichkeiten sollten ihn nicht aufhalten können, erinnerte sich Dinin. Sein Auftrag war von größter Bedeutung für die Kampfpläne seiner Familie. Den Blick streng nach vorn gerichtet, fort von den turmhohen Spinnen, schritt er zwischen ihnen hindurch und betrat den Boden des Tier Breche.

Er trat zur Seite und legte eine Pause ein, zum einen, um sicherzugehen, daß niemand in der Nähe im Hinterhalt lag, und zum anderen auch, um den überwältigenden Blick auf Menzoberranzan zu bewundern. Niemand anderer, weder Drow noch sonst jemand, hatte jemals von diesem Platz aus auf die Stadt der Drow hinabgesehen, ohne ein wundersames Gefühl zu verspüren. Tier Breche war der höchste Punkt auf dem Boden der zwei Meilen großen Höhle, wodurch ein Panoramablick auf den Rest von Menzoberranzan ermöglicht wurde. Das anheimelnde Gelände der Akademie war schmal und umfaßte die drei Gebäude, aus der die Schule der Drow bestand: Arach-Tinilith, die spinnenförmige Schule der Lloth; Sorcere, der anmutig geschwungene, stark gewundene Turm der Magie; und Melee-Magthere, ein eher flaches pyramidenförmiges Gebäude, in dem männliche Kämpfer ihre Kunst erlernten.

Jenseits des Tier Breche, durch die verzierten Stalagmitensäulen hindurch, die den Eingang zur Akademie markierten, fiel die Höhle schnell ab und verbreiterte sich zu beiden Seiten bis hinter Dinins Sichtgrenze zu einer weiten Ebene. Die Farben Menzoberranzans stellten sich für die empfindsamen Augen eines Drow dreifach dar. Hitzemuster von verschiedenen Spalten und heißen Quellen wirbelten durch die gesamte Höhle. Purpurfarben und Karminrot, helles Gelb und subtile Blautöne kreuzten sich und gingen ineinander über, zogen sich über die Wände und Stalagmitenwälle hin oder

liefen einzeln in sich überschneidenden Linien vor dem Hintergrund des stumpfen grauen Steins entlang. Sehr viel begrenzter als diese allgemeinen und natürlichen Farbeinteilungen im infraroten Spektrum waren die Bereiche intensiver Magie wie bei den Spinnen, an denen Dinin vorbeigegangen war, und die tatsächliche Energie ausstrahlten. Und schließlich waren da die wirklichen Lichter der Stadt, die Feenfeuer und angestrahlten Skulpturen an den Häusern. Die Drow waren stolz auf die Schönheit ihrer Entwürfe, und besonders verzierte Säulen oder mit Künstlerhand perfekt gestaltete Wasserspeier waren fast immer in beständiges magisches Licht getaucht.

Sogar aus dieser Entfernung konnte Dinin Haus Baenre, das Erste Haus von Menzoberranzan, ausmachen. Es umfaßte zwanzig Stalagmitensäulen und noch einmal halb so viele gigantische Stalaktiten. Haus Baenre existierte seit fünftausend Jahren, seit der Gründung Menzoberranzans, und in dieser Zeit hatten die Bemühungen um die Perfektionierung seiner Kunst niemals aufgehört. Praktisch jeder Zentimeter des überwältigenden Gebäudes erglühte im Feenfeuer, blau um die äußeren Türme und strahlend purpurfarben um die hohe Mitteltuppel.

Das deutlich abgegrenzte Licht von Kerzen, fremd im Unterreich, leuchtete durch einige der Fenster der weiter entfernten Häuser. Dinin wußte, daß nur Priesterinnen oder Zauberer die Feuer als notwendige Bemühung in ihrer Welt der Schriftrollen und Pergamente entzündeten.

Das war Menzoberranzan, die Stadt der Drow. Zwanzigtausend Dunkelelfen lebten dort, zwanzigtausend Krieger in der Armee des Bösen.

Ein verschlagenes Lächeln breitete sich auf Dinins dünnen Lippen aus, als er daran dachte, daß einige jener Krieger heute nacht fallen würden.

Dinin betrachtete Narbondel, die große Mittelsäule, die Menzoberranzan als Zeitmesser diente. Der Narbondel war die einzige Möglichkeit für die Drow, das Verstreichen der Zeit in einer Welt festzuhalten, die ansonsten keine Tage und keine Jahreszeiten kannte. Am Ende jeden Tages brachte der bevollmächtigte Erzmagier der Stadt seine magischen Feuer in das Fundament der Säule. Dort verblieb der Zauber einen Zyklus lang - an der Oberfläche ein ganzer Tag - und sandte seine Wärme nach und nach in die Narbondel genannte Säule hinauf, bis sie im infraroten Spektrum gänzlich rot erglühte. Die Säule war jetzt völlig dunkel und abgekühlt, seit die Feuer des Dweomer erloschen waren. Der Zauber mußte sich auch jetzt im Fundament befinden, überlegte Dinin, breit, den Zyklus erneut zu beginnen.

Es war Mitternacht, die vereinbarte Stunde.

Dinin entfernte sich von den Spinnen und dem Tunneleingang und schlich am Rande des Tier Breche entlang, wobei er die »Schatten« der Hitzemuster an der Wand aufsuchte, die die andersartige Kontur seiner eigenen Körpertemperatur wirksam verbergen würden. Schließlich erreichte er Sorcere, die Schule der Zauberei, und schlüpfte in die enge Gasse zwischen dem geschwungenen Sockel des Turmes und der Außenmauer von Tier Breche.

»Schüler oder Meister?« ertönte aas erwartete Flüstern.

»Nur ein Meister darf in Tier Breche im Schwarzen Tod des Narbondel sein Haus verlassen«, antwortete Dinin.

Eine düster gekleidete Gestalt kam um die Biegung des Gebäudes herum und blieb vor Dinin stehen. Der Fremde verharrte in der üblichen Haltung eines Meisters der Akademie der Drow, die Arme vorgestreckt und an den Ellenbogen gebeugt, die Hände eine über der anderen, fest vor der Brust zusammengepreßt.

Diese Pose war das einzige an der ganzen Situation, das Dinin normal erschien. »Ich grüße Euch, Gesichtsloser«, signalisierte er in der stummen Zeichensprache der Drow, einer ebenso detaillierten Sprache wie der gesprochenen. Das Zittern seiner Hände strafte sein ruhiges Gesicht jedoch Lügen, denn der Anblick dieses Zauberers brachte ihn so nah an den Rand seiner Nervenkraft wie niemals zuvor.

»Zweitgeborener des Hauses Do'Urden«, antwortete der Zauberer in der Zeichensprache. »Bringt Ihr meinen Lohn?«

»Ihr werdet entschädigt werden«, signalisierte Dinin deutlich, der seine Gelassenheit im ersten aufschäumenden Ansturm seiner Gereiztheit zurückgewann. »Wagt Ihr es, das Versprechen der Malice Do'Urden, der Mutter Oberin von Daermon N'a'shezbaernon, vom Zehnten Haus von Menzoberranzan anzuzweifeln?«

Der Gesichtslose sank zurück, denn er wußte, daß er im Irrtum war. »Ich bitte Euch, meine Entschuldigung anzunehmen, Zweitgeborener des Hauses Do'Urden«, antwortete er und sank in einer Geste der Unterwerfung auf die Knie. Da er sich auf diese Verschwörung eingelassen hatte, befürchtete der Zauberer, seine Ungeduld könnte ihn das Leben kosten. Er war in den heftigen Kämpfen eines seiner eigenen magischen Experimente gefangen gewesen, und diese Tragödie hatte seine gesamten Gesichtszüge zerfließen lassen und nur einen leeren heißen Fleck weißer und grüner Masse zurückgelassen. Die Oberin Malice Do'Urden, die angeblich genauso geschickt wie jeder andere in der ganzen weiten Stadt im Mischen von Tränken und Salben war, hatte ihm einen Funken Hoffnung dargeboten, an dem er nicht achtlos vorbeigehen können. Kein Mitleid fand den Weg zu Dinins gefühllosem Herzen, aber das Haus Do'Urden brauchte den Zauberer. »Ihr werdet Euren Lohn bekommen«, versprach Dinin ruhig, »wenn Alton DeVir tot ist.«

»Natürlich«, stimmte der Zauberer zu. »Heute nacht?«



Dinin verschränkte die Arme und dachte über die Frage nach. Die Oberin Malice hatte ihn angewiesen, Alton DeVir zu töten, wenn der Kampf zwischen den Familien begann. Dieses Szenarium erschien Dinin jetzt zu glatt, zu leicht. Der Gesichtslose übersah das Funkeln nicht, das die Glut der hitzeempfindlichen Augen des jungen Do'Urden plötzlich erhellte.

»Wartet, bis das Licht Narbondels seinen Zenit erreicht«, antwortete Dinin, und seine Hände formten nervös die Signale, während sein Gesichtsausdruck mehr wie ein schiefes Grinsen erschien. »Sollte der zum Tode Verdammte vom Schicksal seines Hauses wissen, bevor er stirbt?« fragte der Zauberer, der die bösen Absichten hinter Dinins Anweisungen erahnte.

»Wenn seine Todesstunde naht«, antwortete Dinin. »Laßt Alton DeVir ohne Hoffnung sterben.«

Dinin gelangte wieder zu seinem Reittier und preschte den leeren Gang hinunter davon. Er fand einen Nebengang, der ihn durch einen anderen Eingang genau in die Stadt führen würde. Er kam am östlichen Ende der großen Höhle herein, wo sich Menzoberranzans Produktionsbereich befand und keine Familie der Drow sehen konnte, daß er außerhalb der Stadtgrenzen gewesen war, und wo sich nur ein paar unbedeutende Stalagmitensäulen aus dem flachen Fels erhoben. Dinin trieb sein Reittier am Ufer des Donigarten entlang, des kleinen Teichs der Stadt mit seiner moosbedeckten Insel, die eine Herde rinderähnlicher Lebewesen beherbergte, die Rothe genannt wurden. Hunderte von Goblins und Orks sahen von ihren Aufgaben des Hütems und Fischens auf, um das Passieren des Kriegers der Drow mit ihren Blicken zu verfolgen. Da sie um ihre Beschränkungen als Sklaven wußten, achteten sie darauf, Dinin nicht direkt anzusehen.

Dinin hätte sowieso nicht auf sie geachtet. Er war zu sehr von der Dringlichkeit des Augenblicks in Anspruch genommen. Als er sich wieder auf den flachen und

gewundenen Hauptstraßen zwischen den leuchtenden Schlössern der Drow befand, trieb er seine Eidechse zu noch größerer Eile an. Er näherte sich der südlich-zentralen Region der Stadt, dem Wäldchen aus riesigen Pilzen, das das Gebiet der feinsten Häuser Menzoberranzans markierte. Als er um eine unübersichtliche Biegung kam, ritt er fast eine Gruppe von vier Grottenschraten um. Die riesigen haarigen Goblinwesen hielten einen Moment an, um den Drow zu betrachten, und traten dann betont langsam zur Seite.

Die Grottenschräte erkannten in ihm ein Mitglied des Hauses Do'Urden, wie Dinin wußte. Er war ein Adliger, der Sohn einer Hohepriesterin, und sein Nachname, Do'Urden, war der Name seines Hauses. Von den zwanzigtausend Dunkelelfen in Menzoberranzan waren nur ungefähr tausend Adlige, die Kinder der siebenundsechzig anerkannten Familien der Stadt. Die anderen waren gewöhnliche Krieger.

Grottenschräte waren keine dummen Lebewesen. Sie konnten einen Adligen sehr wohl von einem Bürgerlichen unterscheiden, und obwohl Elfen der Drow ihre Familieninsignien nicht sichtbar trugen, zeigten ihnen der auffällige Schnitt seines steifen weißen Haares mit dem Zopf und das charakteristische Muster der purpurfarbenen und roten Linien auf seinem schwarzen Piwafwi deutlich genug, wer er war.

Die Dringlichkeit seiner Mission lastete auf Dinin, aber er konnte die Mißachtung durch die Grottenschräte nicht ignorieren. Wie schnell wären sie wohl aus dem Weg gesprungen, wenn er ein Mitglied des Hauses Baenre oder eines der anderen sieben herrschenden Häuser gewesen wäre, fragte er sich.

»Ihr werdet sehr bald Respekt vor dem Hause Do'Urden lernen!« flüsterte der Dunkeelf leise. Dann wandte er sich um und rempelte die Gruppe mit seiner Eidechse an. Die

Grottenschräte flüchteten, wobei sie in eine mit Steinen und Schutt bedeckte Straße einbogen.

Dinin fand seine Befriedigung, indem er die angeborenen Kräfte seines Volkes anrief. Er ließ eine - sowohl für Infravision als auch für normale Sehkraft undurchdringliche - Kugel der Dunkelheit in den Weg der fliehenden Wesen rollen. Er wußte, daß es unklug war, solche Aufmerksamkeit auf sich selbst zu ziehen, aber einen Moment später, als er laute Flüche hörte, während die Grottenschräte blind über die Steine stolperten, dachte er, daß es das Risiko wert gewesen war.

Da sein Rachedurst nun vollauf befriedigt war, ritt er weiter, wobei er sich einen sichereren Weg durch die Hitzeschatten suchte. Als Mitglied des zehnten Hauses der Stadt konnte Dinin ungehindert innerhalb der riesigen Höhle umhergehen. Aber die Oberin Malice hatte deutlich erklärt, daß sich niemand, der mit dem Hause Do'Urden in Verbindung stand, in der Nähe des Pilzwäldchens sehen lassen sollte.

Man sollte die Oberin Malice, Dinins Mutter, zwar nicht reizen, aber es war immerhin keine Regel. In Menzoberranzan dominierte nur eine Regel über all die unbedeutenden anderen: Laß dich nicht erwischen.

Am südlichen Ende des Pilzwäldchens fand der ungestüme Drow, was er gesucht hatte: eine Gruppe von fünf riesigen, vom Boden bis zur Decke reichenden Säulen, die in ein Netzwerk aus Kammern eingelassen waren und mit Metall und Steingeländern und Brücken verbunden waren. Rotleuchtende Wasserspeier, das Wahrzeichen des Hauses, starrten wie stumme Wachposten von hundert festen Stellungen herab. Dies war das Haus DeVir, das Vierte Haus von Menzoberranzan.

Eine Palisade aus hohen Pilzen schloß den Platz ein, von denen jeder Fünfte ein Schreier war, ein empfindendes Schwammgewächs, das nach den grellen Alarmschreien benannt (und als Wächter bevorzugt) wurde, die es ausstieß,

wann immer ein lebendes Wesen an ihm vorbeiging. Dinin blieb in sicherer Entfernung, weil er keinen der Schreier animieren wollte und weil er außerdem wußte, daß andere, tödlichere Wächter die Festung beschützten. Die Oberin Malice würde sich ihrer bedienen.

Erwartungsvolle Stille durchdrang die Luft dieses Stadtgebietes. In ganz Menzoberranzan war allgemein bekannt, daß die Oberin Ginafae des Hauses DeVir die Gunst von Lloth, der Spinnenkönigin, Göttin aller Drow und wahre Quelle der Stärke jeden Hauses, verloren hatte. Solche Umstände wurden unter den Drow niemals offen besprochen, aber jeder, der davon wußte, erwartete unbedingt, daß irgendeine Familie, die in der Hierarchie der Stadt weiter unten angesiedelt war, bald gegen das geschwächte Haus DeVir vorgehen würde.

Die Oberin Ginafae und ihre Familie hatten als letzte von der Verstimmung der Spinnenkönigin erfahren - dies war schon immer Lloths unaufrichtige Art gewesen -, und Dinin konnte bereits bei der Betrachtung der Fassade des Hauses DeVir feststellen, daß die zum Tode verurteilte Familie nicht genügend Zeit gefunden hatte, geeignete Verteidigungsmaßnahmen zu ergreifen. DeVir besaß fast vierhundert Soldaten, viele davon Frauen, aber jene, die Dinin jetzt auf ihren Posten entlang der Palisade sehen konnte, erschienen ihm nervös und unsicher.

Dinins Lächeln wurde zunehmend breiter, als er an sein eigenes Haus dachte, das täglich unter der geschickten Führung der Oberin Malice an Macht gewann. Da alle seine drei Schwestern bald den Status von Hohepriesterinnen einnehmen würden, sein Bruder ein fertig ausgebildeter Zauberer und sein Onkel Zaknafein der beste Waffenmeister in ganz Menzoberranzan war, der die dreihundert Krieger hervorragend ausbildete, hatte das Haus Do'Urden vollkommene Macht. Und die Oberin Malice besaß, anders als Ginafae, die volle Gunst der Spinnenkönigin.

»Daermon N'a'shezbaernon«, murmelte Dinin leise, womit er die formelle und angestammte Bezeichnung des Hauses Do'Urden gebrauchte. »Das Neunte Haus von Menzoberranzan!« Er mochte den Klang dieser Worte.

Auf halbem Wege durch die Stadt, hinter der silbern leuchtenden Galerie und dem gebogenen Torgang zwanzig Fuß die Westwand der Höhle hinauf saßen die Oberhäupter des Hauses Do'Urden zusammen, um sich einen Überblick über die endgültigen Pläne dieser Nacht zu verschaffen. Auf dem erhöhten Podium am Ende des kleinen Verhandlungsraumes saß die verehrungswürdige Oberin Malice, deren Leib die letzten Stunden der Schwangerschaft anzeigte. Neben ihr saßen ihre drei Töchter, Maya, Vierna und die älteste, Briza, eine neu geweihte Hohepriesterin der Lloth, auf ihren Ehrenplätzen. Maya und Vierna schienen die jüngeren Ausgaben ihrer Mutter zu sein, schlank und täuschend klein, obwohl von enormer Stärke. Briza aber zeigte kaum Familienähnlichkeit. Sie war groß - nach den Maßstäben der Drow riesig - und zeigte Ansätze zur Rundlichkeit an Schultern und Hüften. Diejenigen, die Briza kannten, sahen sehr wohl, daß ihre Größe durch das Verhältnis zu ihrem Temperament bedingt war. Ein kleinerer Körper hätte nicht den Zorn und den Hang zur Grausamkeit der neuesten Hohepriesterin des Hauses Do'Urden beherbergen können.

»Dinin sollte bald zurückkommen«, bemerkte Rizen, das gegenwärtige Oberhaupt der Familie, »damit wir wissen, ob die Zeit für den Anschlag günstig ist.«

»Wir werden aufbrechen, bevor Narbondel das Morgenleuchten erreicht!« erwiderte Briza mit ihrer rauhen, aber messerscharfen Stimme. Sie sah mit einem schiefen Lächeln zu ihrer Mutter, in Erwartung ihrer Zustimmung, weil sie einen Mann auf seinen Platz verwiesen hatte.

»Das Kind kommt heute nacht«, erklärte die Oberin Malice ihrem besorgten Ehemann. »Unabhängig davon, was Dinin bringt, werden wir aufbrechen.«

»Es wird ein Junge werden«, murkte Briza, wobei sie keinerlei Versuch machte, ihre Enttäuschung zu verbergen. »Der dritte lebende Sohn des Hauses Do'Urden.«

»Lloth geweiht«, warf Zaknafein, ein früheres Oberhaupt des Hauses, ein, der jetzt die bedeutende Position des Waffenmeisters innehatte. Der erfahrene Kämpfer der Drow schien über den Gedanken an ein Opfer sehr erfreut zu sein, was auch für Nalfein galt, den ältesten Sohn der Familie, der Zak zur Seite stand. Er war der Älteste und hatte es nicht mehr nötig, Dinin innerhalb der Rangordnung des Hauses Do'Urden im Wettstreit zu übertreffen. »In Einklang mit den Gebräuchen.« Briza starrte finster drein, und das Rot in ihren Augen glühte. »Als Beistand für unseren Sieg!«

Rizzen fühlte sich unbehaglich. »Oberin Malice«, wagte er zu sagen, »Ihr kennt die Schwierigkeiten bei einer Geburt sehr genau. Sollten Euch die Schmerzen verwirren...«

»Ihr wagt es, eine Frage an die Mutter Oberin zu richten?« begann Briza scharf und griff nach der schlangenköpfigen Peitsche, die bequem erreichbar - und sich windend - an ihrem Gürtel befestigt war. Oberin Malice gebot ihr mit ausgestreckter Hand Einhalt. »Kümmert Euch um die Kampfhandlungen«, sagte die Oberin zu Rizzen. »Macht den weiblichen Mitgliedern dieses Hauses die Wichtigkeit dieses Kampfes klar.«

Rizzen fühlte sich nach wie vor unbehaglich und senkte den Blick.

Dinin kam zu dem magisch verzauberten Zaun, der den Festungsturm an der Westmauer der Stadt mit den beiden kleinen Stalagmitentürmen des Hauses Do'Urden verband und

gleichzeitig den Hof des Anwesens umschloß. Der Zaun war aus Diamantspat, dem härtesten Material der Welt, und geschmückt mit hundert waffentragenden Spinnenskulpturen, deren jede mit tödlichen Furchen und Aussparungen versehen war. Das mächtige Tor des Hauses Do'Urden war ein Objekt des Neides für so manches andere Haus der Drow, aber so kurz nachdem er die phantastischen Häuser in dem Pilzwäldchen gesehen hatte, empfand Dinin beim Anblick seines eigenen Wohnsitzes Enttäuschung. Die Anlage war flach und irgendwie karg, was auch für den Abschnitt der Mauer galt, mit der bemerkenswerten Ausnahme einer Galerie aus Mithridat und Diamantspat, die in der Nähe des den Adligen der Familie vorbehaltenen gebogenen Torweges um das zweite Stockwerk verlief. Jede Geländerstütze war mit tausend Schnitzereien versehen, die alle zusammen ein einzigartiges Kunstwerk bildeten.

Das Haus Do'Urden stand, anders als die große Mehrheit der Häuser in Menzoberranzan, nicht frei innerhalb der Höhlen aus Stalagmiten und Stalaktiten. Der Hauptteil des Gebäudes befand sich in einer Höhle, und obwohl diese Anordnung unzweifelhaft gut zu verteidigen war, entdeckte Dinin bei sich selbst den Wunsch, seine Familie möge ein wenig mehr Pracht zeigen.

Ein aufgeregter Krieger eilte herbei, um das Tor für den zurückgekehrten Zweitgeborenen zu öffnen. Dinin rauschte ohne ein Wort der Begrüßung an ihm vorbei und ritt über den Hof, wobei er sich der hundert und mehr neugierigen Blicke, die auf ihn gerichtet waren, sehr wohl bewußt war. Die Krieger und Sklaven wußten, daß Dinins Mission in dieser Nacht etwas mit dem erwarteten Kampf zu tun hatte.

Es führte keine Treppe zu der silbernen Galerie im zweiten Stockwerk des Hauses Do'Urden. Auch das war eine Vorsichtsmaßnahme, durch die die Führer des Hauses vom Pöbel und von den Sklaven abgesondert werden sollten. Die

Adligen der Drow brauchten keine Treppen. Eine weitere Demonstration ihrer angeborenen magischen Fähigkeiten wurde ihnen durch die Macht des Schwebens ermöglicht. Ohne auch nur den kleinsten Gedanken an diesen Vorgang zu verschwenden, schwebte Dinin durch die Luft und setzte auf der Galerie auf.

Er eilte durch den Bogengang und den Hauptgang hinunter, der durch die sanfte Färbung des Feenfeuers schwach beleuchtet wurde, wodurch etwas Sicht im normalen Spektrum ermöglicht wurde, aber nicht genug, um auf den Gebrauch von Infravision verzichten zu können. Die überladene Messingtür am Ende des Ganges war das Ziel des Zweitgeborenen, und er legte davor eine Pause ein, um seine Augen wieder an das infrarote Spektrum zu gewöhnen. Anders als der Gang, war der hinter der Tür liegende Raum nicht mit einer Lichtquelle ausgestattet. Es war der Verhandlungsraum der Hohepriesterinnen, der Vorraum der großen Kapelle des Hauses Do'Urden. Die geistlichen Räume der Drow waren, in Abstimmung mit den dunklen Bräuchen der Spinnenkönigin, keine Orte des Lichts. Als er das Gefühl hatte, bereit zu sein, trat Dinin forsch durch die Tür, wobei er sich ohne Zögern an zwei erschrockenen weiblichen Wachen vorbeidrängte und kühn vor seine Mutter trat. Alle drei Töchter der Familie betrachteten ihren draufgängerischen und anmaßenden Bruder aus zusammengekniffenen Augen. Ohne Erlaubnis einzutreten! dachten sie, wie er wußte. Sie wünschten sich, daß er es wäre, der diese Nacht geopfert würde!

So sehr er es auch genoß, die Grenzen seiner untergeordneten Stellung als Mann auszuprobieren, so konnte Dinin doch nicht die drohenden Blicke von Vierna, Maya und Briza übersehen. Als Frauen waren sie größer und stärker als Dinin und hatten sich ihr ganzes Leben lang im Gebrauch der ge-fährlichen geistlichen Mächte und Waffen der Drow geübt.



Dinin beobachtete, wie verhexte Auswüchse der gefürchteten schlangenköpfigen Peitschen der Priesterinnen an den Gürteln seiner Schwestern sich in Erwartung der Bestrafung, die sie vollstrecken würden, zu winden begannen. Die Griffe waren aus Diamantspat und entsprechend schlicht, aber die Verlängerungen waren lebendige Schlangen mit mannigfaltigen Köpfen. Besonders Brizas Peitsche, ein übles sechsköpfiges Gerät, tanzte und wand sich und bildete Knoten um den Gürtel, an dem sie befestigt war. Briza war immer die Schnellste, wenn es ans Bestrafen ging.

Die Oberin Malice schien jedoch von Dinins forschem Auftreten angetan zu sein. Der Zweitgeborene kannte seinen Platz aus ihrer Sicht gut genug und befolgte ihre Befehle furchtlos und ohne Fragen zu stellen.

Dinin fühlte sich durch die Ruhe auf dem Gesicht seiner Mutter, die in starkem Gegensatz zu den leuchtendweißen und heißen Gesichtern seiner drei Schwestern stand, beruhigt. »Es ist alles bereit«, teilte er ihr mit. »Das Haus DeVir duckt sich hinter seine Schutzwehr... ausgenommen Alton natürlich, der unklugerweise seine Studien in Sorcere fortsetzt.«

»Ihr habt Euch mit dem Gesichtslosen getroffen?« fragte die Oberin Malice.

»In der Akademie war es heute abend ruhig«, antwortete Dinin. »Unser Treffen lief reibungslos ab.«

»Hat er unserer Übereinkunft zugestimmt?«

»Alton DeVir wird entsprechende Behandlung erfahren.« Dinin lachte. Dann erinnerte er sich der geringfügigen Änderung, der er die Pläne der Oberin Malice unterzogen hatte, indem er Altons Hinrichtung zugunsten seiner eigenen Gier nach zusätzlicher Grausamkeit hinauszögerte. Dinins Überlegung beschwor auch noch eine andere Erinnerung herauf:

Hohepriesterinnen der Lloth hatten die enervierende Begabung, Gedanken lesen zu können.

»Alton wird heute nacht sterben«, beendete Dinin seine Antwort schnell und wiegte die anderen damit in Sicherheit, bevor sie ihn nach genaueren Einzelheiten fragen würden.

»Ausgezeichnet«, murkte Briza. Dinins Atem beruhigte sich ein wenig.

»Stimmt Euch aufeinander ein«, befahl die Oberin Malice.

Die vier männlichen Mitglieder der Drow knieten vor der Oberin und ihren Töchtern nieder: Rizzen vor Malice, Zaknafein vor Briza, Nalfein vor Maya und Dinin vor Vierna. Die Priesterinnen sangen im Gleichklang, wobei sie eine Hand sacht auf die Stirn des jeweiligen Kriegers legten, um sich auf seine Gemütsbewegung einzustellen.

»Ihr kennt Eure Plätze«, sagte die Oberin Malice, als die Zeremonie beendet war. Ihr Gesicht verzerrte sich unter den Schmerzen einer Wehe. »Unser Werk soll beginnen.«

Weniger als eine Stunde später standen Zaknafein und Briza zusammen auf der Galerie vor dem oberen Eingang des Hauses Do'Urden. Unter ihnen, auf dem Boden der Höhle, waren die zweite und dritte Brigade der Streitmacht der Familie, die von Rizzen und Nalfein befehligt wurden, sehr geschäftig. Sie paßten angewärmte Lederriemen und Metallbesätze an, die helfen sollten, die hitzewahrnehmenden Drow-Augen zu täuschen. Dinins Gruppe, die ursprüngliche Streitmacht, die aus hundert Elfensklaven bestand, war schon längst aufgebrochen.

»Nach dieser Nacht werden wir berühmt sein«, sagte Briza. »Niemand würde vermuten, daß ein zehntes Haus gegen jemanden angehen würde, der so mächtig ist wie DeVir. Wenn sich die Gerüchte nach dem blutigen Werk dieser Nacht verbreiten, wird sogar Baenre von Daermon N'a'shezbaernon Notiz nehmen!« Sie lehnte sich über die Galerie, um

zuzusehen, wie sich die beiden Brigaden formierten und auf getrennten Wegen leise aufbrachen, die sie durch die gewundene Stadt zu dem Pilzwäldchen und dem fünf säuligen Gebäude des Hauses DeVir führen würden.

Zaknafein sah auf den Rücken der ältesten Tochter der Oberin Malice und wünschte sich nichts sehnlicher, als ihr einen Dolch hineinzustoßen. Aber wie immer hielt Zaks gutes Urteilsvermögen seine geübte Hand an ihrem Platz.

»Habt Ihr die Gegenstände?« fragte Briza, wobei sie Zak jetzt bedeutend mehr Respekt zollte als in Momenten, in denen ihr die Oberin Malice beschützend zur Seite saß. Zak war nur ein Mann, ein Bürgerlicher, dem es erlaubt war, den Familiennamen als seinen eigenen zu tragen, weil er der Oberin Malice manchmal in einer einem Ehemann ähnlichen Rolle diente und einmal das Oberhaupt des Hauses gewesen war. Noch immer fürchtete Briza, ihn zu erzürnen. Zak war der Waffenmeister des Hauses Do'Urden, ein großer und muskulöser Mann, stärker als die meisten Frauen, und jene, die seinen Zorn im Kampf erlebt hatten, hielten ihn für den besten Kämpfer beider Geschlechter in ganz Menzoberranzan. Neben Briza und ihrer Mutter, die beide Hohepriesterinnen der Spinnenkönigin waren, war Zaknafein mit seiner unbestrittenen Fechtkunst der Trumpf des Hauses Do'Urden.

Zak hielt den schwarzen Überwurf hoch, öffnete den kleinen Beutel an seinem Gürtel und entnahm ihm mehrere kleine Keramikkugeln. Briza lächelte böse und rieb ihre schlanken Hände gegeneinander. »Die Oberin Ginafae wird nicht sehr erfreut sein«, flüsterte sie. Zak erwiderte das Lächeln und wandte sich um, damit er die aufbrechenden Krieger beobachten konnte. Nichts erfreute den Waffenmeister mehr, als Elfen der Drow zu töten, besonders Priesterinnen der Lloth.

»Haltet Euch bereit«, sagte Briza nach ein paar Minuten.

Zak strich sich das dichte Haar aus dem Gesicht und stand unbeweglich da, die Augen fest geschlossen. Briza zog langsam ihren Zauberstab heraus und begann den Gesang, der den Vorgang einleitete. Sie berührte Zak an einer Schulter, dann an der anderen und hielt den Zauberstab schließlich bewegungslos über seinen Kopf. Zak spürte den kalten Sprühregen auf sich herniedergehen, seine Kleidung, die Rüstung und auch seine Haut durchdringen, bis er und all seine Besitztümer auf eine einheitliche Temperatur und Färbung abgekühlt waren. Zak haßte den magischen Frost - er fühlte sich so an, wie er glaubte, daß sich der Tod anfühlen mußte -, aber er wußte, daß er unter dem Einfluß des Sprühregens des Zauberstabes für die hitzewahrnehmenden Augen der Lebewesen des Unterreichs so grau wirkte wie gewöhnlicher Stein, unbemerkbar und unentdeckbar.

Zak öffnete seine Augen und erschauerte. Er bewegte seine Finger, um sich zu versichern, daß er noch immer die scharfe Klinge seiner Geschicklichkeit führen konnte. Während der zweiten Zauberformel, dem Herbeirufen der Kräfte, blickte er zurück zu Briza. Dies würde eine Weile dauern, also lehnte sich Zak gegen die Wand und überdachte erneut die erfreuliche, wenn auch gefährliche Aufgabe, die vor ihm lag. Wie umsichtig von der Oberin Malice, ihm alle Priesterinnen des Hauses DeVir zu überlassen!

»Es ist vollbracht«, verkündete Briza nach ein paar Minuten. Sie lenkte Zaks Blick aufwärts in die Dunkelheit unter der nicht sichtbaren Decke der riesigen Höhle. Zak bemerkte Brizas Werk zuerst, einen sich nähernden Luftstrom, gelblich gefärbt und wärmer als die übrige Luft der Höhle. Ein lebendiger Luftstrom. Das Lebewesen, die Geisterbeschwörung einer elementaren Entwicklungsstufe, wirbelte heran, schwebte direkt über dem Rand der Galerie und wartete gehorsam auf die Befehle seines Gebieters. Zak zögerte nicht. Er sprang in den

Mittelpunkt dieses Wesens, und es schwebte mit ihm über den Boden dahin.

Briza grüßte ihn zum Abschied und entließ ihren Diener. »Einen guten Kampf!« rief sie Zak zu, obwohl er bereits in der Luft über ihr verschwunden war.

Zak grinste über die Ironie ihrer Worte, während die gewundene Stadt Menzoberranzan unter ihm vorbeizog. Sie wollte den Tod der Priesterinnen des Hauses De Vir, genauso wie Zak, aber aus ganz anderen Gründen. Wenn man die Schwierigkeiten außer acht ließ, wäre Zak genauso glücklich darüber, Priesterinnen des Hauses Do'Urden zu töten.

Der Waffenmeister nahm eines seiner Schwerter aus Diamantspat auf, eine magisch verzauberte Waffe der Drow, und ihre Klinge aus tödlichen Dweomern war unglaublich scharf. »Wirklich einen guten Kampf«, flüsterte er. Wenn Briza nur wüßte, wie gut.

# Der Untergang des Hauses DeVir

Dinin stellte mit Befriedigung fest, daß jeder der umherstreifenden Grottenschräte und jedes andere Mitglied der zahlreichen Völker, die Menzoberranzan ausmachten, einschließlich der Drow, es nun sehr eilig hatten, ihm aus dem Weg zu gehen. Dieses Mal war der Zweitgeborene des Hauses Do'Urden nicht allein. Fast sechzig Krieger des Hauses marschierten in dichten Reihen hinter ihm. Ihnen folgten, in ähnlicher Anordnung, aber mit sehr viel weniger Begeisterung für dieses Abenteuer, hundert bewaffnete Sklaven der niederen Rassen - Goblins, Orks und Grottenschräte. Für den Beobachter konnte kein Zweifel bestehen - ein Haus der Drow zog in den Kampf. Dies war kein alltägliches Ereignis in Menzoberranzan, aber es kam auch nicht unerwartet. Mindestens einmal in jeder Dekade entschied ein Haus, daß seine Stellung innerhalb der Hierarchie der Stadt durch die Auslöschung eines anderen Hauses verbessert werden könnte. Es war ein gefährliches Vorhaben, denn alle Adligen des »schuldigen« Hauses mußten schnell und leise beseitigt werden. Wenn nur einer überlebte, um den Täter anzuklagen, wurde das angreifende Haus von Menzoberranzans gnadenlosem »Rechts«system ausgerottet.

Wurde der Angriff jedoch mit außergewöhnlicher Perfektion ausgeführt, hatte die Tat keine Konsequenzen. Alle Einwohner der Stadt, auch das Konzil der acht höchsten Oberinnen, lobten die Angreifer insgeheim für ihren Mut, und der Vorfall wurde mit keinem Wort mehr erwähnt.

Dinin umrundete den Ort, weil er keine direkte Spur zwischen den Häusern Do'Urden und DeVir hinterlassen wollte. Eine halbe Stunde später schlich er zum zweiten Mal in dieser Nacht zum südlichen Ende des Pilzwäldchens, zu der Gruppe von Stalagmiten, die das Haus DeVir stützten. Seine

Krieger schwärmten eifrig hinter ihm aus, wobei sie ihre Waffen bereithielten und das Gebäude vor ihnen sehr genau taxierten.

Die Sklaven bewegten sich langsamer. Viele von ihnen sahen sich nach einer Fluchtmöglichkeit um, weil sie in ihren Herzen wußten, daß sie in diesem Kampf zu Tode kommen würden. Jedoch fürchteten sie den Zorn der Dunkeelfen mehr als den Tod selbst und würden daher nicht zu fliehen versuchen. Da jeder Ausgang Menzoberranans durch die außergewöhnliche Magie der Drow geschützt wurde - wohin sollten sie sich da wenden? Jeder von ihnen war Zeuge der brutalen Bestrafungen gewesen, die die Drowelfen an wiedereingefangenen Sklaven vollzogen hatten. Auf Dinins Befehl hin nahmen sie ihre Plätze rund um den Pilzzaun ein.

Dinin griff in seinen großen Beutel und zog eine erhitzte Metallfolie heraus. Er ließ die Folie, die im infraroten Spektrum erglühte, dreimal hinter sich aufleuchten, als Zeichen für die herannahenden Brigaden Nalfeins und Rizzens. Dann wirbelte Dinin sie, mit seiner gewohnten Keckheit, schnell durch die Luft, fing sie auf und versenkte sie wieder in die Geborgenheit seines hitzeabweisenden Beutels. Auf das wirbelnde Zeichen hin legte Dinins Drowbrigade verzauberte Pfeile in ihre kleinen handlichen Armbrüste ein und visierte die befohlenen Ziele an.

Jeder fünfte Pilz war ein Schreier, und jeder Pfeil enthielt ein magisches Dweomer, das das Gebrüll eines Drachen hätte zum Schweigen bringen können.

»... zwei... drei«, zählte Dinin, wobei er mit der Hand das Tempo anzeigte, da im Bereich der magischen Stille, die über seinen Truppen lag, keine Worte gehört werden konnten. Als sich das gedrehte Seil an seiner kleinen Waffe lockerte und damit den Pfeil in den am nächsten stehenden Schreier entließ, stellte er sich das »Klicken« vor. Das gleiche geschah um die

gesamte Einfriedung des Hauses DeVir herum. Die erste Welle des Alarms erstarb durch drei Dutzend verzauberter Pfeile.

Auf halbem Weg durch Menzoberranzan saßen die Oberin Malice, ihre Töchter und vier der Stadtgeistlichen des Hauses in Lloths unheiligem Kreis zusammen. Sie umringten das Götzenbild ihrer bösen Göttin, eine Edelsteinschnitzerei in Form einer Spinne mit dem Gesicht eines Drow, und baten Lloth um Hilfe bei ihren Kämpfen. Malice saß vornübergebeugt, gestützt auf einen Gebärstuhl. Briza und Vierna standen ihr zur Seite, und Briza hielt ihre Hand. Die ausgewählte Gruppe sang im Gleichklang, wobei sie ihre Energien zu einem einzigen Zauber vereinten. Einen Augenblick später, als Vierna, die geistig mit Dinin verbunden war, spürte, daß die erste Gruppe auf ihrem Platz war, sandte der Kreis der acht die ersten unbemerkt eindringenden Wellen geistiger Energie in das Haus der Rivalen.

Die Oberin Ginafae, ihre beiden Töchter und die fünf wichtigsten Geistlichen der allgemeinen Truppen des Hauses De-Vir drängten sich im Vorraum der Hauptkapelle des fünfsäuligen Hauses zusammen. Seit die Oberin Ginafae erfahren hatte, daß sie in Ungnade gefallen war, hatten sie sich dort jeden Tag in feierlichem Gebet versammelt. Genifae wußte, wie verwundbar ihr Haus blieb, bis sie einen Weg fanden, die Spinnenkönigin zu besänftigen. Es gab Sechsendsechzig andere Häuser in Menzoberranzan, von denen mindestens zwanzig es wagen könnten, das Haus DeVir anzugreifen. Die acht Geistlichen waren jetzt unruhig - sie erwarteten, daß diese Nacht große Bedeutung haben würde.

Ginafae fühlte es zuerst, einen eisigen Wind verwirrender Wahrnehmungen, der sie bei ihrem Versöhnungsgebet zum Stottern brachte. Die anderen Geistlichen des Hauses DeVir vernahmen beunruhigt das uncharakteristische Stammeln der Oberin und suchten nach Unterstützung.



»Wir werden angegriffen«, hauchte Ginafae, deren Kopf unter der zunehmenden Bedrohung durch die mächtigen Geistlichen des Hauses Do'Urden bereits unerträglich schmerzte.

Ein zweites Zeichen Dinins setzte die Truppen der Sklaven in Bewegung. Noch immer auf heimlichen Pfaden, eilten sie leise zu dem Pilzzaun und schlugen sich mit breitklingigen Schwertern durch. Der Zweitgeborene des Hauses Do'Urden beobachtete die Aktion und erfreute sich an der Tatsache, daß der Hof des Hauses DeVir leicht eingenommen worden war. »Keine sehr gut vorbereitete Abwehr«, flüsterte er den rotglühenden Wasserspeiern auf den hohen Mauern mit gedämpftem Sarkasmus zu. Früher in dieser Nacht waren ihm die Statuen als drohende Wächter erschienen. Jetzt sahen sie einfach hilflos aus.

Dinin bemerkte die gedämpfte, sich aber steigernde Erwartung der Krieger um ihn herum. Ihre drowtypische Kampfeslust blieb kaum verborgen. Immer wieder blitzte ein tödlicher Lichtstrahl auf, wenn einer der Sklaven über eine Alarmvorrichtung stolperte, aber der Zweitgeborene und die anderen Drow lachten nur über solche Zwischenfälle. Die geringeren Rassen waren das zum Verbrauch bestimmte »Futter« der Streitmacht des Hauses Do'Urden. Der einzige Grund, warum die goblinoiden Wesen mit zum Hause DeVir genommen worden waren, war, die tödlichen Fallen und Verteidigungen entlang der äußeren Begrenzungslinie auszulösen, den Weg freizumachen für die Drowelfen, die wahren Krieger.

Die Einfriedung war nun durchgängig, und Heimlichkeit wurde unnötig. Die Krieger des Hauses DeVir traten den eindringenden Sklaven im Lager frontal entgegen. Dinin hatte kaum seine Hand erhoben, um den Befehl zum Angriff zu geben, als seine sechzig unruhigen Drowkrieger schon

aufsprangen und vorwärtsstürmten, wobei ihre Gesichter boshafte Heiterkeit zeigten und sie ihre Waffen drohend schwenkten.

Sie hielten jedoch wie auf ein Stichwort hin inne, denn sie erinnerten sich daran, daß ihnen eine letzte Aufgabe bevorstand. Jeder Drow, ob Adliger oder Bürgerlicher, besaß bestimmte magische Fähigkeiten. Die Kugel der Dunkelheit herbeizurufen, wie Dinin es früher in der Nacht bei den Grottenschraten getan hatte, war selbst für die geringsten der dunklen Elfen leicht. So wurde es auch jetzt getan. Die sechzig Krieger des Hauses Do'Urden verdunkelten die Begrenzungslinie über den Pilzzaun hinweg, ließen eine Kugel der Dunkelheit der anderen folgen.

Trotz all ihrer Heimlichkeit und Vorsicht wußte das Haus Do'Urden, daß der Angriff von vielen Augen beobachtet wurde. Aber Zeugen waren kein allzu großes Problem. Sie würden sich nicht genügend Gedanken machen, um das angreifende Haus wiederzuerkennen. Aber die Gebräuche und Regeln forderten, daß bestimmte Angriffe heimlich erfolgen mußten. Es war das Merkmal der Kriegsführung der Drow. Im Handumdrehen wurde das Haus DeVir für den Rest der Stadt zu einem dunklen Fleck auf der Karte Menzoberranzans.

Rizzen tauchte hinter seinem jüngsten Sohn auf. »Gut gemacht«, signalisierte er in der komplizierten Fingersprache der Drow. »Nalfein ist von der Rückseite her durchgebrochen.«

»Ein leichter Sieg«, signalisierte der kecke Dinin zurück, »wenn die Oberin Ginafae und ihre Geistlichen weiterhin in Schach gehalten werden.«

»Vertraut der Oberin Malice«, war Rizzens Antwort. Er tätschelte seinem Sohn die Schulter und folgte seinen Truppen durch den zerbrochenen Pilzzaun.

Hoch über der Einfriedung des Hauses DeVir ruhte Zaknafein bequem in den allumfassenden Armen von Brizas

aus Luft bestehendem Diener und sah zu, wie sich das Drama entwickelte. Von seinem Platz aus konnte Zak in den Ring der Dunkelheit sehen und in den Ring der magischen Stille hineinhören. Dinins Truppen, die als erste Drowkrieger hineingelangten, waren an jeder Tür auf Widerstand gestoßen und schwer geschlagen worden.

Nalfein und seine Brigade, die Truppen des Hauses Do'Urden, die die Zauberei am besten beherrschten, stießen auf der Rückseite des Komplexes durch. Blitzstrahlen und magische Säurekugeln donnerten am Fundament des DeVir-Gebäudes auf den Hof und vernichteten dabei Do'Urden-Futter und DeVir-Verteidiger zu gleichen Teilen.

Im vorderen Hof befehligen Rizzen und Dinin die besten Kämpfer des Hauses Do'Urden. Die Segnungen der Lloth begleiteten sein Haus, wie Zak erkennen konnte, als sich die Schlacht zu ihren Gunsten entschied, weil die Angriffe der Krieger des Hauses Do'Urden schneller erfolgten als die ihrer Feinde und sie ihr Ziel häufiger tödlich trafen. Innerhalb weniger Minuten hatte sich die Schlacht in den Innenraum der fünf Säulen verlagert. Zak strich sich das unaufhörliche Kältegefühl aus seinem Arm und befahl dem aus Luft bestehenden Diener zu handeln. Er sank auf seinem luftigen Bett hinab und fiel dann die letzte Strecke zur Galerie rund um die Räume der Mittelsäule frei hinunter. Sofort eilten zwei Wächter, einer davon eine Frau, herbei, um ihn zu begrüßen.

In dem Versuch, die wahre Form dieses bemerkenswerten grauen nebelhaften Eindrucks ausfindig zu machen, zögerten sie verwirrt - ein wenig zu lange.

Sie hatten niemals von Zaknafein Do'Urden gehört. Sie wußten nicht, daß ihnen der Tod nahe war.

Zaks Peitsche schnellte vor, traf und zerschnitt die Kehle der Frau, während seine andere Hand eine Reihe meisterhafter Stöße und Paraden ausführte, die den Mann zu Fall brachten.

Zak erledigte beide mit einer einzigen schemenhaften Bewegung, indem er die in der Peitsche verfangene Frau mit einer Drehung seines Handgelenks von der Terrasse warf und dem Mann einen Tritt ins Gesicht verpaßte, der ihn ebenfalls auf den Boden der Höhle beförderte.

Dann war Zak im Gebäude, wo sich ihm ein weiterer Wächter entgegenstellte... aber dann zu Boden sank.

Zak schlich die gewundene Mauer des Stalaktitenturmes entlang, wobei sein unterkühlter Körper vollständig mit dem Stein verschmolz. Krieger des Hauses DeVir eilten von allen Seiten an ihm vorbei in dem Versuch, irgendeine Art Verteidigung gegen die Masse der Eindringlinge zu formieren, die bereits das untere Stockwerk jeden Gebäudes eingenommen und zwei der Säulen vollständig in ihrer Hand hatten.

Zak kümmerte sich nicht um sie. Er ignorierte den klingenden Ring der Waffen aus Diamantspat, die Befehlskommandos und die Todesschreie, um sich statt dessen auf einen einzigen Klang zu konzentrieren, der ihn zu seiner Bestimmung führen würde: ein einheitlicher wilder Gesang.

Er kam zu einem leeren Gang mit Spinnenschnitzereien, der in die Mitte der Säule führte. Wie in Haus Do'Urden endete der Gang an einer Gruppe reichverzierter Doppeltüren, bei deren Verzierungen spinnenartige Formen überwogen. »Das muß der Ort sein«, murmelte Zak leise und stülpte sich die Kapuze über den Kopf.

Eine riesige Spinne schoß aus ihrem Versteck neben ihm hervor. Zak tauchte unter ihrem Bauch hindurch und vernichtete sie, indem er in einer Rolle herumwirbelte und dabei sein Schwert tief in den knolligen Körper des Ungeheuers stieß. Klebrige Säfte ergossen sich über den Waffenmeister, und die Spinne erschauerte in schnellem Tod.

»Ja«, flüsterte Zak und wischte sich die Säfte der Spinne aus dem Gesicht, »das muß der Ort sein.« Er zog das tote Ungeheuer zurück in sein Versteck, schlüpfte mit hinein und hoffte, daß niemand den kurzen Kampf bemerkt hatte.

Dem Geräusch klingender Waffen entnahm Zak, daß die Kampfhandlungen fast schon dieses Stockwerk erreicht hatten. Das Haus DeVir schien jetzt jedoch seine Verteidigungen formiert zu haben und hielt letztendlich stand.

»Jetzt, Malice«, flüsterte Zak und hoffte, daß Briza, die mit ihm verbunden war, seine Angst spüren würde. »Hoffentlich kommen wir nicht zu spät!«

Im Vorraum der Geistlichen des Hauses Do'Urden fuhren Malice und ihre Untergebenen mit ihrem brutalen geistigen Angriff auf die Priesterinnen des Hauses DeVir fort. Lloth hörte ihre Gebete deutlicher als die der Gegner und verlieh ihrem geistigen Kampf die größere Zauberkraft. Und sie hatten ihren Gegner bereits auf leichte Art in die Defensive gedrängt. Eine der geringeren Priesterinnen aus DeVirs Kreis der Acht war durch Brizas geistige Einflüsterungen vernichtet worden und lag nun, nur wenige Zentimeter von den Füßen der Oberin Ginafae entfernt, tot auf dem Boden.

Aber der Impuls hatte schnell nachgelassen, und der Kampf schien zur Ausgeglichenheit zurückzufinden. Die Oberin Malice, die mit der unmittelbar bevorstehenden Geburt zu kämpfen hatte, konnte ihre Konzentration nicht aufrechterhalten, und ohne ihre Stimme war die Zauberkraft ihres unheiligen Kreises geschwächt.

An der Seite ihrer Mutter drückte die kräftige Briza ihre Hand so fest, daß alles Blut daraus entwich und sie kalt wurde, in den Augen der anderen die einzige kalte Stelle am Körper der sich abmühenden Frau. Briza beobachtete die Kontraktionen und die Krone weißen Haares des erwarteten Kindes und berechnete die Zeit bis zur Geburt. Diese Technik

der Umwandlung der Geburtsschmerzen in einen förderlichen Zauber war niemals zuvor versucht worden, ausgenommen in Legenden, und Briza wußte, daß die Zeit der kritische Faktor sein würde.

Sie flüsterte ihrer Mutter einschmeichelnde Worte einer schrecklichen Zauberformel ins Ohr.

Die Oberin Malice wiederholte den Beginn der Zauberformel, setzte ihre Atemzüge in geistige Betätigung und ihre Wut, die aus den heftigen Schmerzen resultierte, in offensive Kraft um.

»*Dinnen douward ma brechen toi*«, beschwor Briza.

»*Dinnen douward... maaa... brechen toi!*« grollte Malice, die so fest entschlossen war, die Schmerzen zu überstehen, daß sie sich ihre dünnen Lippen zerbiß.

Der Kopf des Kindes erschien, war dieses Mal besser zu sehen und blieb auch sichtbar.

Briza zitterte und konnte sich kaum selbst an die Zauberformel erinnern. Sie flüsterte leise die letzten Worte in das Ohr der Oberin und fürchtete fast die Konsequenzen.

Malice sammelte ihren Atem und ihren Mut. Sie konnte das Prickeln des Zaubers ebenso deutlich spüren wie die Geburtsschmerzen.

Ihren Töchtern, die sie umstanden und ungläubig anstarrten, erschien sie als roter Nebel erhitzter Raserei, der Schweißbäche hervorschießen ließ, die so hell waren wie der Hitzedampf kochenden Wassers.

»*Abec*«, begann die Oberin, die den Druck zu einem Crescendo anwachsen fühlte. »*Abec*.« Sie spürte die heißen Tränen ihrer Haut, die gleitende Erleichterung, als der Kopf des Kindes austrat, die plötzliche Ekstase der Geburt. »*Abec di'n'a' BREG DOUWARD*.« Malice schrie und stieß alle Pein in einer

letzten Explosion magischer Kraft von sich, die sogar die Priesterinnen ihres eigenen Hauses zu Fall brachte.

Von der Schubkraft des Triumphes der Oberin Malice getragen, donnerte der Dweomer in die Kapelle des Hauses De-Vir, zerschmetterte das aus Edelstein gefertigte Götzenbild der Lloth, verwandelte die Doppeltüren in Berge verkeilten Metalls und warf die Oberin Ginafae und ihre geschlagenen Untergebenen zu Boden. Zak schüttelte ungläubig den Kopf, als die Türen der Kapelle an ihm vorbeiflogen. »Saubere Arbeit, Malice.« Er kicherte und wirbelte über den Zugang in die Kapelle. Unter Mithilfe seiner Infravision verschaffte er sich einen schnellen Überblick und zählte im Geiste die sieben lebenden Bewohner der lichtlosen Räume, die sich mit zerrissener Kleidung alle mühsam aufrichteten. Unter erneutem Kopfschütteln über die unverhüllte Macht der Oberin Malice zog Zak seine Kapuze über das Gesicht. Ein Knallen seiner Peitsche war die einzige Erklärung, die er abgab, als er eine Keramikugel zu seinen Füßen zerschmetterte. Die Kugel zersprang und gab eine kleinere Kugel frei, die Briza für genau eine solche Gelegenheit verzaubert hatte - eine kleine Kugel, die in hellem Tageslicht erglühte.

Für an Dunkelheit gewöhnte und auf Hitzeausstrahlungen eingestimmte Augen kam die Einwirkung eines solch strahlenden Glanzes einem blendenden, höchst schmerzhaften Blitz gleich. Die Schmerzensschreie der Priesterinnen leiteten Zak bei seinem systematischen Rundgang durch den Raum, und er lächelte jedesmal zufrieden unter seiner Kapuze, wenn sich sein Schwert in Drowfleisch bohrte.

Auf seinem Weg hörte er den Anfang eines Zauberspruches und wußte, daß sich einer der Krieger des Hauses DeVir gut genug von dem Angriff erholt hatte, um gefährlich werden zu können. Der Waffenmeister benötigte seine Augen jedoch nicht, um sein Ziel zu erkennen, und mit dem Knallen seiner

Peitsche wurde der Oberin Ginafae die Zunge aus dem Mund herausgerissen.

Briza legte das Neugeborene auf die Rückseite des Spinnengötzenbildes, erhob das Zeremonienschwert und hielt dann inne, um dessen grausame Beschaffenheit zu bewundern. Das Heft war wie ein Spinnenkörper geformt, aus dem acht Beine hervorstanden, und es war so gearbeitet, daß es wie mit einem Belag überzogen wirkte. Gleichzeitig war es aber auch so geformt, daß es als Klinge dienen konnte. Briza erhob die Waffe über die Brust des Kindes. »Gebt dem Kind einen Namen«, beschwor sie ihre Mutter. »Die Spinnenkönigin wird das Opfer erst annehmen, wenn das Kind einen Namen hat.«

Die Oberin Malice wandte den Kopf und versuchte, die Absicht ihrer Tochter zu ergründen. Die Mutter Oberin hatte in dem Moment des Zaubers und der Geburt alles gegeben und war nun beinahe nachgiebig.

»Gebt dem Kind einen Namen!« befahl Briza in dem eifrigen Bemühen, ihrer hungrigen Göttin Nahrung zu geben.

»Es geht dem Ende zu«, sagte Dinin zu seinem Bruder, als sie sich in einem dunklen Vorraum unter einer der kleineren Säulen des Hauses DeVir trafen. »Rizzen erobert das ganze Gebäude, und angeblich ist Zaknafeins finstere Arbeit beendet.«

»Zwei Streiche genügten, um die Krieger des Hauses De-Vir zur Aufgabe zu bewegen«, antwortete Nalfein.

»Sie sehen das Ende voraus«, lachte Dinin. »Ein Haus dient ihnen so gut wie ein anderes, und in den Augen der Bürgerlichen ist es kein Haus wert, dafür zu sterben. Unsere Aufgabe wird bald beendet sein.«

»Zu schnell, als daß es jemand bemerken könnte«, sagte Nalfein. »Nun, wo DeVir vernichtet ist, wird Do'Urden



Daermon N'a'shezbaernon das Neunte Haus von Menzoberranzan sein.«

»Alarm!« schrie Dinin plötzlich, und seine Augen weiteten sich in vorgetäuschem Schrecken, als er seinem Bruder über die Schulter sah.

Nalfein reagierte sofort und wirbelte herum, um der Gefahr entgegenzutreten, und wandte damit der wahren Gefahr den Rücken zu. In dem Moment, als Nalfein die Täuschung bemerkte, bohrte sich Dinins Schwert in sein Rückgrat. Dinin beugte seinen Kopf zu seines Bruders Schulter, preßte seine Wange gegen die von Nalfein und beobachtete, wie das rote Funkeln der Hitze aus den Augen seines Bruders entwich.

»Zu schnell, als daß es jemand bemerken könnte«, witzelte Dinin, indem er die vorherigen Worte seines Bruders wiederholte.

Er ließ die leblose Gestalt zu seinen Füßen sinken. »Nun ist Dinin der Älteste des Hauses Do'Urden, und Nalfein ist vernichtet.«

»Drizzt«, hauchte die Oberin Malice. »Der Name des Kindes ist Drizzt.«

Briza festigte ihren Griff um das Schwert und begann mit dem Ritual. »Königin der Spinnen, nimm dieses Baby«, begann sie. Sie hob das Schwert zum Schlag. »Drizzt Do'Urden, wir opfern Euch als Entschädigung für unseren glorreichen ...«

»Wartet!« rief Maya von der Seite des Raums. Ihre Verbindung zu ihrem Bruder Nalfein war plötzlich abgebrochen. Das konnte nur eines bedeuten. »Nalfein ist tot«, verkündete sie. »Das Baby ist nicht mehr der dritte lebende Sohn.«

Vierna sah ihre Schwester neugierig an. Im selben Augenblick, in dem Maya den Tod Nalfeins gespürt hatte, fühlte Vierna, die mit Dinin in Verbindung stand, eine starke gefühlsmäßige Spannung. Freudige Erregung? Vierna legte einen schlanken Finger auf ihre gespitzten Lippen und fragte sich, ob Dinin den Meuchelmord erfolgreich zuwege gebracht hatte.

Briza hielt das spinnenförmige Schwert noch immer über die Brust des Babys, in dem Wunsch, es Lloth zu opfern.

»Wir haben der Spinnenkönigin den dritten lebenden Sohn versprochen«, warnte Maya. »Und er wurde ihr gegeben.«

»Aber nicht als Opfer«, argumentierte Briza.

Vierna zuckte unsicher mit den Achseln. »Wenn Lloth Nalfein akzeptiert hat, dann wurde er geopfert. Einen anderen zu opfern könnte den Zorn der Spinnenkönigin erregen.«

»Aber ihr nicht zu geben, was wir ihr versprochen haben, wäre noch schlimmer!« bekräftigte Briza.

»Dann vollendet die Tat«, sagte Maya.

Briza umklammerte das Schwert fest und begann erneut mit dem Ritual.

»Haltet ein«, befahl die Oberin Malice und stützte sich im Stuhl auf. »Lloth ist zufriedengestellt, unser Sieg ist errungen. Also heißt Euren Bruder, das jüngste Mitglied des Hauses Do'Urden, willkommen.«

»Nur ein Mann«, kommentierte Briza mit offensichtlichem Abscheu und wandte sich von dem Götzenbild und dem Kind ab.

»Das nächste Mal werden wir es besser machen.« Die Oberin Malice lachte still in sich hinein, obwohl sie sich fragte, ob es ein nächstes Mal geben würde. Sie näherte sich dem Ende ihres fünften Lebensjahrhunderts, und Drowelfen, selbst jüngere, waren nicht sehr fruchtbar. Malice hatte Briza im

jugendlichen Alter von einhundert Jahren geboren, aber in den fast vier Jahrhunderten danach hatte Malice nur fünf weitere Kinder bekommen. Auch dieser Säugling, Drizzt, war überraschend gekommen, und Malice erwartete kaum, daß sie jemals wieder empfangen würde.

»Genug der Betrachtungen«, flüsterte Malice erschöpft.

»Es ist noch ausreichend Zeit...« Sie sank zurück und verfiel in wechselvolle, aber auf böartige Weise erfreuliche Träume von zunehmender Macht.

Zaknafein ging durch die mittlere Säule des DeVir-Besitzes, seine Kapuze in der Hand und seine Peitsche und sein Schwert wieder bequem am Gürtel befestigt. Ab und zu erklangen Kampfgeräusche, die dann schnell zum Schweigen gebracht wurden. Das Haus Do'Urden war zum Sieg durchgestoßen, das zehnte Haus hatte das vierte eingenommen, und alles, was jetzt zu tun übrigblieb, war, Beweise und Zeugen zu beseitigen. Eine Gruppe geringerer weiblicher Geistlicher zog vorbei und wandte sich den Verwundeten und Toten des Hauses Do'Urden zu. Sie belebten jene neu, die sich nicht mehr von allein bewegen konnten, so daß sie den Tatort verlassen konnten. Im Do'Urden-Anwesen würden die Körper, die noch wiederherstellbar waren, wieder zum Leben erweckt und an die Arbeit zurückgeschickt werden.

Zak wandte sich erschauernd ab, als sich die Priesterinnen von Raum zu Raum begaben und eine sich ständig verlängernde Marschreihe Do'Urden-Zombies hinter sich ließen. So verabscheuungswürdig Zaknafein diese Truppe auch fand, die darauffolgende war noch schlimmer. Zwei geistliche Frauen des Hauses Do'Urden führten ein Kontingent Krieger durch das Gebäude und spürten mit Hilfe eines Entlarvungszaubers Verstecke überlebender DeVirs auf. Eine von ihnen blieb nur ein paar Schritte von Zak entfernt in der

Halle stehen, die Augen nach innen gerichtet, als sie die Auswirkung ihres Zaubers spürte. Sie streckte die Hände von sich, wobei sich eine schwache Linie zum Drowfleisch hin abzeichnete wie eine Art makabrer Wünschelrute.

»Dort drinnen«, erklärte sie und zeigte auf ein Paneel am Fuß der Wand. Die Krieger sprangen darauf zu wie ein Rudel raubgieriger Wölfe und stürmten durch die Geheimtür. Im Inneren kauerten die Kinder des Hauses DeVir in einer Ecke. Sie waren Adlige, keine Bürgerlichen, und konnten daher nicht lebend genommen werden. Zak beschleunigte seinen Schritt, um an dem Schauspiel vorbeizukommen, aber er konnte die hilflosen Schreie der Kinder deutlich hören, als die hungrigen Krieger des Hauses Do'Urden ihre Arbeit beendeten. Zak beschleunigte seinen Schritt. Er eilte um eine Biegung des Ganges und stieß beinahe mit Dinin und Rizzen zusammen.

»Nalfein ist tot«, erklärte Rizzen teilnahmslos.

Zak sah den jüngeren Sohn des Hauses Do'Urden sofort mißtrauisch an.

»Ich habe den Krieger des Hauses DeVir getötet, der die Tat begangen hat«, versicherte Dinin ihm und machte noch nicht einmal den Versuch, sein keckes Grinsen zu verbergen.

Zak lebte hier seit fast vier Jahrhunderten, und er hatte die Art seiner ehrgeizigen Rasse sicherlich nicht ignoriert. Die Prinzenbrüder waren hinter den Kampflinien im Schutze einer großen Anzahl Krieger des Hauses Do'Urden zwischen sich und dem Feind hinzugekommen. Zu dem Zeitpunkt, als sie überhaupt einem Drow begegneten, der nicht zu ihrem eigenen Hause gehörte, hatte sich die Mehrzahl der überlebenden Krieger des Hauses DeVir bereits dem Haus Do'Urden ergeben. Zak bezweifelte, daß einer der Do'Urden-Brüder auch nur einer Kampfhandlung gegen einen DeVir zugesehen hatte.

»Die Schilderung des Gemetzels im Gebetsraum hat sich überall herumgesprochen«, sagte Rizzen zu dem

Waffenmeister. »Ihr habt Eure Aufgabe mit der üblichen Vortrefflichkeit ausgeführt - wie wir es erwarten durften.«

Zak warf dem Lehnsherrn einen verächtlichen Blick zu und setzte seinen Weg durch die Haupttüren des Gebäudes fort, ging in die magische Dunkelheit und Stille von Menzoberranzans finsterer Dämmerung hinaus. Rizzen war der gegenwärtige Partner in einer langen Reihe von Partnern der Oberin Malice, und nicht mehr. Wenn Malice mit ihm fertig wäre, würde sie ihn entweder zurück in die bürgerliche Kriegerschar verbannen und ihm den Namen Do'Urden und alle damit verbundenen Rechte entziehen, oder sie würde ihn beseitigen. Zak schuldete ihm keinen Respekt. Zak ging durch den Pilzzaun zum höchstgelegenen Aussichtspunkt und sank dann zu Boden. Ein paar Augenblicke später beobachtete er erstaunt, wie sich der Zug der Streitmacht des Hauses Do'Urden, Lehnsherr und Sohn, Krieger und Priesterinnen und die sich langsam vorwärtsbewegende Linie der zwei Dutzend Drow-Zombies, nach Hause begab. Sie hatten verloren und fast all ihr Sklavenfutter im Kampf zurückgelassen, aber die Kampflinie, die den Trümmerhaufen des Hauses DeVir verließ, war länger als die Kampflinie, die früher am Abend hierhergekommen war. Die Sklaven waren doppelt von gefangenen DeVir-Sklaven und fünfzig oder mehr bürgerlichen Truppen der DeVir ersetzt worden, die die typische Drowloyalität gezeigt und sich den Angreifern freiwillig angeschlossen hatten. Diese treulosen Drow würden von Geistlichen des Hauses Do'Urden verhört werden - magisch verhört werden -, um sich ihrer Aufrichtigkeit zu versichern.

Sie würden die Prüfung alle bestehen, wie Zak wußte. Drowelfen waren Lebewesen, die sich ums Überleben bemühten, nicht um Prinzipien. Die Krieger würden neue Identitäten erhalten und ein paar Monate lang in der Abgeschiedenheit des Do'Urden-Besitzes bleiben müssen, bis

der Untergang des Hauses DeVir eine alte und lang vergessene Legende sein würde.

Zak folgte ihnen nicht sofort. Er ging lieber durch die Reihen von Pilzbäumen und suchte ein abgelegenes Tal auf, in dem er sich auf einem Flecken moosigen Teppichs niederließ und seinen Blick auf die ewige Dunkelheit seines Daseins richtete.

Es wäre für ihn vernünftig gewesen, sich jetzt ruhig zu verhalten. Er war ein Eindringling im mächtigsten Gebiet der großen Stadt. Er dachte an die möglichen Zeugen seiner Worte, dieselben Dunkelelfen, die den Untergang des Hauses DeVir mitangesehen und das Schauspiel aus ganzem Herzen genossen hatten. Angesichts solchen Verhaltens und solchen Gemetzels, wie diese Nacht sie gesehen hatte, konnte Zak seine Gefühle nicht in sich verschließen. Seine Klage brach als Entschuldigung für einen Gott jenseits seines Erfahrungsbereichs aus ihm heraus.

»Welch ein Ort ist meine Welt, welch dunkler Wirrwarr hat meinen Geist verkörpert?« flüsterte der ängstliche Entsagende, der schon immer Teil von ihm gewesen war. »Im Hellen sehe ich meine Haut als schwarz an, in der Dunkelheit schimmert sie in der Hitze dieser Wut, die ich nicht ablegen kann, weiß.

Hätte ich doch nur den Mut, fortzugehen von diesem Ort oder aus diesem Leben oder mich offen gegen das Unrecht zu stellen, das die Welt meines Volkes ausmacht. Ein Dasein zu suchen, das nicht in Gegensatz zu meinem Glauben steht und zu dem, was ich in gutem Glauben für die Wahrheit halte.

Zaknafein Do'Urden werde ich genannt, obwohl ich kein Drow bin, durch Wahl oder durch Tat. Laß sie also dieses Wesen, das ich bin, entdecken. Laß sie ihren Zorn auf diese alten Schultern abladen, die schon mit der Hoffnungslosigkeit Menzoberranzans belastet sind.«

Ohne die Konsequenzen zu beachten, richtete sich der Waffenmeister auf und schrie: »Menzoberranzan, welche Hölle bist du?«

Einen Augenblick später, als aus der ruhigen Stadt keine Antwort erscholl, strich Zak den verbliebenen Zauber von Brizas Zauberstab von seinen erschöpften Muskeln. Er fand etwas Trost, indem er die Peitsche an seinem Gürtel leicht berührte - das Instrument, das die Zunge aus dem Mund einer Mutter Oberin gerissen hatte.

# Die Augen eines Kindes

Masoj, der junge Lehrling - was zu diesem Zeitpunkt seiner praktischen Magielehre bedeutete, daß er nicht mehr als ein Putzgehilfe war -, stützte sich auf seinen Besen und beobachtete Alton DeVir, der durch die Tür in den höchstgelegenen Raum des Turmes ging. Masoj empfand fast so etwas wie Sympathie für den Schüler, der dort hineingehen und dem Gesichtslosen gegenüberzutreten mußte. Masoj fühlte jedoch auch Erregung, denn er wußte, daß der folgende Wortwechsel zwischen Alton und dem Meister der Gesichtslosen es wert sein würde, verfolgt zu werden. Er kehrte zu seiner Arbeit zurück, wobei er den Besen als Vorwand benutzte, weiter um die Wölbung des Bodens herum und damit näher an die Tür zu kommen.

»Ihr habt mich gerufen, Meister der Gesichtslosen«, sagte Alton DeVir erneut, wobei er eine Hand vor sein Gesicht hielt und blinzelte, um sich des strahlenden Glanzes der drei entzündeten Kerzen im Raum zu erwehren. Unmittelbar hinter der Tür des schattigen Raumes stehend, trat Alton unbehaglich von einem Fuß auf den anderen.

Der Gesichtslose stand vornübergebeugt und drehte dem jungen DeVir den Rücken zu. Es ist besser, dies sauber zu beenden, ermahnte sich der Meister. Er wußte jedoch, daß der Zauber, den er nun vorbereitete, Alton töten würde, bevor der Student vom Schicksal seiner Familie erfahren konnte, bevor der Gesichtslose Dinin Do'Urdens letzte Instruktionen ganz ausführen konnte. Zu vieles stand auf dem Spiel. Es war besser, dies sauber zu beenden.

»Ihr...«, begann Alton erneut, hielt aber dann besonnen inne und versuchte, die gegebene Situation zu deuten. Es war sehr ungewöhnlich, in die privaten Gemächer eines Meisters der



Akademie gerufen zu werden, bevor der reguläre Unterricht auch nur angefangen hatte. Als Alton den Ruf erhalten hatte, war seine erste Befürchtung gewesen, daß er vielleicht eine seiner Unterrichtsstunden versäumt hätte. Das konnte sich in Sorcere als verhängnisvoller Fehler erweisen. Alton stand kurz vor der Graduierung, und die Geringschätzung eines einzigen Meisters konnte dem ein Ende setzen.

Er war während der Unterrichtsstunden recht gut mit dem Gesichtslosen zurechtgekommen. Er hatte sogar angenommen, der geheimnisvolle Meister bevorzuge ihn. War es möglich, daß dieser Ruf lediglich dem Zwecke diene, ihm zur bevorstehenden Graduierung zu gratulieren? Das war unwahrscheinlich, erkannte Alton wider alle Hoffnungen. Meister der Drow-Akademie gratulierten Schülern nicht oft.

Dann vernahm Alton einen leisen Gesang und bemerkte, daß der Meister gerade eine Zauberformel sprach. Irgend etwas erschien ihm auf einmal ganz falsch. Irgend etwas an dieser Situation paßte nicht zu der strengen Denkungsart der Akademie. Alton versteifte sich und spannte seine Muskeln an, womit er den Rat jenes Mottos befolgte, das in die Gehirne aller Schüler der Akademie eingetrichtert wurde, die Regel, die Drowelfen in einer Gesellschaft am Leben erhielt, die in hohem Maße dem Chaos ergeben war: Halte dich bereit.

Die Türen zerbarsten vor ihm, überschütteten den Raum mit Felssplintern und warfen Masoj gegen die Wand. Als Alton DeVir aus dem Raum kroch, dachte er, daß diese Vorstellung die Schwierigkeiten und die frische Prellung an seiner Schulter wert war. Der Rücken und der linke Arm des Schülers zeigten Rauchspuren, und der außergewöhnlichste Ausdruck des Schreckens und der Qual, den Masoj je gesehen hatte, breitete sich auf dem Gesicht des adligen DeVir aus.

Alton sank zu Boden und rollte in dem verzweifelten Bemühen, Distanz zwischen sich und dem todbringenden Meister herzustellen, zur Seite. Er gelangte den Gang hinunter,

um die aufsteigende Wölbung des Bodens herum und durch die Tür, die in den nächsten, niedriger gelegenen Raum führte, gerade als der Gesichtslose in der zerbrochenen Tür erschien.

Der Meister hielt inne, um sein Versagen zu verfluchen und zu überlegen, wie seine Tür am besten zu ersetzen war. »Räum auf«, fuhr er Masoj an, der wieder wie zufällig, mit den Händen auf seinen Besen gestützt und das Kinn auf die Hände gelegt, dastand. Masoj senkte gehorsam den Kopf und begann, die Felssplitter zu beseitigen. Er sah auf, als der Gesichtslose vorbeiging, und schaute vorsichtig hinter ihm her.

Alton konnte nicht entkommen, und diese Vorstellung war zu gut, als daß man sie versäumen sollte.

Der dritte Raum, die Privatbibliothek des Gesichtslosen, war der hellste der vier Räume im Turm, mit Dutzenden von Kerzen, die an jeder Wand brannten.

»Verflucht sei dieses Licht!« stieß Alton hervor und taumelte durch den benommen machenden Dunst zu der Tür, die zur Eingangshalle des Gesichtslosen führte, dem niedrigsten Raum des Bereichs des Meisters. Wenn er von diesem Turm herunterkäme und auf den Hof der Akademie gelangte, könnte er vielleicht die Impulse gegen den Meister richten.

Altons Welt blieb die Dunkelheit von Menzoberranzan, aber der Gesichtslose, der so viele Jahrzehnte im Kerzenlicht von Sorcere verbracht hatte, war daran gewöhnt, mit seinen Augen Lichtschatten zu sehen und nicht Hitzeschatten.

Die Eingangshalle war mit Stühlen und Kisten vollgestopft, aber es brannte dort nur eine Kerze, und Alton konnte deutlich genug sehen, um eventuellen Hindernissen auszuweichen oder sie zu überspringen. Es schien ziemlich einfach zu sein, aber als Alton sich hindurchdrängen wollte, gab die Tür nicht nach, und eine Explosion glitzernder blauer Energie warf ihn zurück und zu Boden.

»Verdammt sei dieser Ort«, stieß Alton hervor. Das Portal war durch Magie verschlossen. Er kannte einen Zauber, mit dessen Hilfe man solche Türen öffnen konnte, aber er bezweifelte, daß sein Zauber stark genug war, denjenigen eines Meisters aufzuheben. In seiner Hast und Angst kamen ihm die Worte des Dweomer als nicht entzifferbarer Wirrwarr in den Sinn.

»Lauft nicht weg, DeVir«, erklang der Ruf des Gesichtslosen aus dem zurückliegenden Raum. »Ihr verlängert Euer Leiden nur!«

»Euch verfluche ich auch«, erwiderte Alton leise. Er vergaß den dummen Zauber. Er würde ihm niemals rechtzeitig einfallen. Er suchte im Raum nach einem Ausweg.

Seine Augen bemerkten etwas Ungewöhnliches auf halber Höhe der Seitenwand, in einer Öffnung zwischen zwei großen Vitrinen. Alton trat ein paar Schritte zurück, um einen besseren Blickwinkel zu bekommen, bemerkte aber, daß er im Lichtkreis der Kerzen gefangen war, in dem trügerischen Bereich, in dem seine Augen sowohl Hitze als auch Licht wahrnahmen.

Er konnte nur erkennen, daß dieser Bereich der Wand im Hitzespektrum einen einheitlichen Glanz aufzeigte und sich sein Erscheinungsbild leicht vom Gestein der Wände unterschied. Ein weiterer Durchgang? Alton konnte nur hoffen, daß seine Vermutung richtig war. Er sprang zurück in die Mitte des Raumes, stand damit dieser Erscheinung direkt gegenüber und zwang seine Augen vom infraroten Spektrum weg und vollständig zurück in die Welt des Lichts.

Als sich seine Augen angeglichen hatten, war der junge DeVir gleichzeitig überrascht und verwirrt von dem, was er sah. Er sah keinen Durchgang und auch keinerlei andere Öffnung zu einem dahinterliegenden Raum. Was er sah, war ein Spiegelbild seiner selbst und eines Teils des Raumes, in

dem er jetzt stand. Alton hatte niemals in seinen fünfundfünfzig Lebensjahren so ein Schauspiel gesehen, aber er hatte die Meister von Sorcere über diese Erscheinungen sprechen hören. Es war ein Spiegel.

Eine Bewegung am oberen Eingang des Raumes erinnerte Alton daran, daß der Gesichtslose fast bei ihm war. Er senkte den Kopf und konzentrierte sich auf den Spiegel.

Vielleicht war er eine Teleportationstür in einen anderen Bereich der Stadt, vielleicht auch nur einfach eine Tür zu einem dahinterliegenden Raum. Oder vielleicht, so wagte Alton sich in diesen wenigen verzweifelten Sekunden vorzustellen, war dies eine Art interplanetaren Tores, das ihn auf eine fremde und unbekannte Bewußtseinsebene führen würde!

Er fühlte die prickelnde Erregung des Abenteuers, die ihn ergriff, als er sich dem wundersamen Ding näherte - dann fühlte er nur noch den Aufprall, das zersplitternde Glas und die unnachgiebige Steinwand dahinter.

Vielleicht war es nur ein Spiegel.

»Seht Euch seine Augen an«, flüsterte Vierna Maya zu, als sie das neueste Mitglied des Hauses Do'Urden begutachteten. Und tatsächlich waren die Augen des Babys bemerkenswert. Obwohl das Kind erst vor weniger als einer Stunde geboren worden war, flogen die Pupillen seiner Augen neugierig hin und her. Während sie auf der einen Seite den erwarteten strahlenden Glanz der Augen zeigten, die ins infrarote Spektrum sehen, war die übliche Rötung von einem bläulichen Schatten erfüllt, der ihnen eine purpurfarbene Färbung verlieh.

»Ob er blind ist?« fragte sich Maya. »Vielleicht wird er doch noch der Spinnenkönigin geopfert.«

Briza schaute ängstlich zu ihnen zurück. Kindern von Dunkelelfen war es nicht erlaubt, physische Lebensschwäche

zu zeigen. »Er ist nicht blind«, antwortete Vierna, bewegte ihre Hand über dem Kind und bemerkte einen ärgerlichen Ausdruck auf den Gesichtern ihrer beiden begierigen Schwestern. »Er folgt meinen Fingern.«

Maya sah, daß Vierna die Wahrheit sagte. Sie beugte sich näher zu dem Baby und beobachtete sein Gesicht und seine seltsamen Augen. »Was siehst du, Drizzt Do'Urden?« fragte sie sanft, nicht aus Freundlichkeit dem Baby gegenüber, sondern weil sie ihre Mutter nicht erregen wollte, die in ihrem Stuhl am Kopf des Götzenbildes ruhte.

»Was siehst du, was wir anderen nicht sehen können?«

Glas knirschte unter Alton und verursachte ihm tiefe Wunden, als er seinen Körper in dem Versuch bewegte, sich aufzurichten. Was machte das schon aus? dachte er. »Mein Spiegel!« hörte er den Gesichtslosen grollen. Er sah den wütenden Meister über sich aufragen. Wie groß er Alton erschien! Wie groß und mächtig und das Kerzenlicht von dieser kleinen Nische zwischen den Vitrinen völlig abschirmend. Seine Gestalt erschien dem hilflosen Opfer durch das bloße Einbegriffensein in seine Gegenwart zehnfach groß.

Dann fühlte Alton eine klebrige Masse um sich herum niedergehen, eine Spinnweb, die an den Vitrinen, an der Wand und an Alton selbst haften blieb. Der junge DeVir versuchte aufzuspringen und zur Seite zu rollen, aber der Zauber des Gesichtslosen hielt ihn bereits fest, nahm ihn gefangen wie eine Dirgitfliege in den Fäden eines Spinnennetzes.

»Zuerst meine Tür«, knurrte der Gesichtslose ihn an. »Und jetzt das, meinen Spiegel! Könnt Ihr Euch überhaupt vorstellen, welche Mühe es mich gekostet hat, so einen seltenen Gegenstand zu bekommen?«

Alton drehte seinen Kopf von einer Seite auf die andere, nicht als Antwort, sondern um sein Gesicht endlich von der Spinnwebe zu befreien.

»Warum seid Ihr nicht einfach stehengeblieben und habt zugelassen daß die Tat sauber beendet wird?« brüllte der Gesichtslose aufs äußerste angewidert.

»Warum?« stammelte Alton und spuckte dabei etwas von der Spinnwebe von seinen Lippen. »Warum solltet Ihr mich töten wollen?«

»Weil Ihr meinen Spiegel zerbrochen habt!« schoß der Gesichtslose zurück.

Das ergab natürlich keinen Sinn - der Spiegel war erst nach dem vorausgegangenen Angriff zerbrochen worden -, aber für den Meister, so vermutete Alton, mußte es auch keinen Sinn ergeben. Alton wußte, daß sein Fall hoffnungslos war, aber er fuhr mit seinen Bemühungen fort, sein Gegenüber von seinem Plan abzubringen.

»Ihr kennt mein Haus, das Haus DeVir«, sagte er empört.

»Das vierte Haus der Stadt. Die Oberin Ginafae wird nicht sehr erfreut sein. Eine Hohepriesterin hat ihre Möglichkeiten, die Wahrheit über eine solche Situation zu erfahren!«

»Haus DeVir?« Der Gesichtslose lachte. Vielleicht würden die Qualen, die Dinin Do'Urden gefordert hatte, letztendlich doch noch bewirkt werden. Alton hatte seinen Spiegel zerbrochen!

»Das vierte Haus!« fauchte Alton.

»Einfältige Jugend«, kicherte der Gesichtslose. »Das Haus DeVir existiert nicht mehr - nicht an vierter Stelle, nicht an vierundfünfzigster, überhaupt nicht mehr.«

Alton sank zusammen, obwohl die Spinnwebe ihr Bestes tat, ihn aufrecht zu halten. Worüber mochte der Meister reden?

»Sie sind alle tot«, höhnte der Gesichtslose. »Die Oberin Ginafae sieht Lloth heute deutlicher.« Altons erschrockener Gesichtsausdruck erfreute den verunstalteten Meister. »Alle tot«, knurrte er noch einmal. »Außer dem armen Alton, der weiterlebt, um von dem Unglück seiner Familie zu erfahren. Dieses Versehen soll nun in Ordnung gebracht werden!« Der Gesichtslose erhob seine Hände, um einen Zauber auszusprechen.

»Wer?« schrie Alton.

Der Gesichtslose hielt inne und schien nicht zu verstehen. »Welches Haus hat das getan?« erklärte der zum Tode verurteilte Student. »Oder welcher Zusammenschluß von Häusern hat DeVir vernichtet?«

»Ja, man sollte es Euch erzählen«, antwortete der Gesichtslose, der die Situation offensichtlich genoß. »Ich denke, es ist Euer Recht, dies zu wissen, bevor Ihr Euch Eurer Familie im Reich des Todes anschließt.« Ein Lächeln breitete sich über die Öffnung aus, wo einmal seine Lippen gewesen waren.

»Aber Ihr habt meinen Spiegel zerbrochen!« knurrte der Meister. »Sterbt, Ihr dummer, dummer Junge! Findet Eure eigenen Antworten!«

Der Oberkörper des Gesichtslosen stieß plötzlich vor, und er erschauerte unter Krämpfen, wobei er Flüche in einer Sprache murmelte, die weit über das Verständnis des verängstigten Schülers hinausging. Welch scheußlichen Zauber hatte dieser verunstaltete Meister für ihn vorbereitet, daß die melodiosen Worte in einer geheimnisvollen Sprache formuliert werden mußten, die in den Ohren des gelehrten Alton fremd und so unaussprechlich böse klang, daß seine Semantik fast außer Kontrolle seines Beschwörers geriet? Dann fiel der Gesichtslose vornüber zu Boden und verschied. Alton verfolgte verblüfft die Linie der Kopfbedeckung des Meisters bis zu

seinem Rücken - zu dem Ende eines herausragenden Pfeiles. Alton betrachtete den vergifteten Pfeil, der weiterhin durch den Aufprall des Körpers erzitterte. Dann richtete er seinen Blick aufwärts zur Mitte des Raumes, wo der junge Putzgehilfe ruhig stand.

»Eine schöne Waffe, Gesichtsloser!« strahlte Masoj, der eine zweihändige, kunstgefertigte Armbrust in seinen Händen drehte. Er bedachte Alton mit einem bösen Lächeln und legte einen weiteren Pfeil ein.

Die Oberin Malice zog sich aus ihrem Stuhl hoch und zwang sich aufzustehen. »Aus dem Weg!« schnauzte sie ihre Töchter an. Maya und Vierna eilten fort von dem Götzenbild und dem Baby. »Sieh dir seine Augen an, Mutter Oberin«, wagte Vierna zu bemerken. »Sie sind ungewöhnlich.«

Die Oberin Malice betrachtete das Kind. Alles schien an seinem Platz zu sein, und das war auch gut so, weil Nalfein, der Erstgeborene des Hauses Do'Urden, tot war und es die schwierige Aufgabe dieses Jungen, Drizzt, sein würde, den wertvollen Sohn zu ersetzen.

»Seine Augen«, sagte Vierna erneut.

Die Oberin warf ihr einen giftigen Blick zu, beugte sich aber tiefer hinab, um zu sehen, was das Getue zu bedeuten hatte. »Purpurfarben?« fragte Malice erstaunt. Sie hatte noch nie von einem solchen Phänomen gehört.

»Er ist nicht blind«, bemerkte Maya schnell und sah, wie sich Verachtung auf dem Gesicht ihrer Mutter breitmachte.

»Holt die Kerze«, befahl die Oberin Malice. »Laßt uns feststellen, wie diese Augen in der Welt des Lichts aussehen.«

Maya und Vierna eilten automatisch zu der geheiligten Vitrine, aber Briza schnitt ihnen den Weg ab. »Nur eine Hohepriesterin darf die geheiligten Gegenstände berühren«,



erinnerte sie sie in einem Ton, der einer Drohung gleichkam. Sie wandte sich hochmütig um, griff in die Vitrine und nahm eine einzige, halb verbrauchte, rote Kerze heraus. Die Geistlichen verdeckten ihre Augen, und die Oberin Malice legte besonnen eine Hand über das Gesicht des Babys, als Briza die geheiligte Kerze entzündete. Sie brachte nur eine schmale Flamme hervor, aber für Drowaugen bedeutete sie strahlende Infiltration.

»Bring sie her«, sagte die Oberin Malice nach einer Weile. Briza brachte die Kerze in Drizzts Nähe, aber Malice schob ihre Hand langsam fort.

»Er schreit nicht«, bemerkte Briza, die erstaunt war, daß das Baby ein so stechendes Licht ruhig ertragen konnte.

»Wieder purpurfarben«, flüsterte die Oberin, die nicht auf die Bemerkung ihrer Tochter achtete. »In beiden Welten erscheinen die Augen des Kindes purpurfarben.«

Vierna keuchte vernehmlich, als sie wieder auf ihren winzigen Bruder und seine auffallenden, lavendelfarbenen Augen blickte. »Er ist dein Bruder«, erinnerte die Oberin Malice sie, die Viernas Keuchen als Hinweis auf das verstand, was folgen könnte. »Wenn er älter wird und seine Augen dich derart durchbohren, dann erinnere dich bei deinem Leben daran, daß er dein Bruder ist.« Vierna wandte sich ab und platzte fast mit einer Antwort heraus, die zu geben sie bereut hätte. Das Ausnutzen fast jeden männlichen Kriegers des Hauses Do'Urden durch die Oberin Malice - und vieler anderer, die die verführerische Oberin anderen Häusern erfolgreich abgeworben hatte - war fast legendär in Menzoberranzan. Wer war sie, daß sie andere wiederholt daran erinnerte, sich besonnen und angemessen zu verhalten? Vierna biß sich auf die Lippen und hoffte, daß weder Briza noch Malice in diesem Moment ihre Gedanken gelesen hatten.

In Menzoberranzan wurde man schmerzlich bestraft, wenn man solchen Klatsch über eine Hohepriesterin verbreitete, ob er nun wahr war oder nicht.

Die Augen ihrer Mutter verengten sich, und Vierna dachte, sie sei entdeckt worden. »Ihr solltet ihn vorbereiten«, sagte die Oberin Malice zu ihr.

»Maya ist jünger«, wagte Vierna zu widersprechen. »Ich könnte schon bald das Amt der Hohepriesterin erlangen, wenn ich mich weiter meinen Studien widmen dürfte.«

»Nein, niemals«, erinnerte sie die Oberin streng. »Nehmt das Kind mit in die Kapelle, wie es sich gehört. Lehrt ihn Worte und bringt ihm alles bei, was er wissen muß, um angemessen als Fürstenprinz des Hauses Do'Urden dienen zu können.«

»Ich werde mich um ihn kümmern«, bot Briza an, wobei eine ihrer Hände unbewußt zu ihrer schlangenförmigen Peitsche glitt. »Ich habe solche Freude daran, Jungen ihren Platz in unserer Welt zu zeigen.«

Malice sah sie an. »Ihr seid eine Hohepriesterin. Ihr habt andere Pflichten, die wichtiger sind, als einen Jungen Worte zu lehren.« Dann sagte sie zu Vierna: »Das Baby gehört Euch. Enttäuscht mich in dieser Beziehung nicht! Die Lektionen, die Ihr Drizzt erteilt, werden auch Euch selbst dabei helfen, unsere Denkungsart besser zu verstehen. Diese Übung des >Mutterseins< wird Euch bei Euren Bemühungen um das Amt der Hohepriesterin unterstützen.« Sie ließ Vierna einen Augenblick Zeit, ihre Aufgabe in einem positiveren Licht zu sehen, dann wurde ihr Ton wieder unmißverständlich drohend. »Es kann Euch helfen, aber es kann Euch natürlich auch vernichten...«

Vierna seufzte, ließ aber ihre Gedanken ruhen. Die unangenehme Aufgabe, die die Oberin Malice ihren Schultern aufgebürdet hatte, würde den Hauptteil ihrer Zeit für mindestens zehn Jahre beanspruchen. Vierna mochte diese

Aussicht nicht besonders - sie und dieses Kind mit den purpurfarbenen Augen zehn lange Jahre lang zusammen. Die Alternative, der Zorn der Oberin Malice Do'Urden, erschien ihr jedoch bei weitem schlimmer.

Alton blies ein weiteres Stück der Spinnwebe von seinem Mund. »Ihr seid nur ein Junge, ein Lehrling«, stammelte er. »Warum solltet Ihr...?«

»Ihn töten?« beendete Masoj den Gedanken. »Nicht um Euch zu retten, wenn Ihr das gehofft hattet.« Er spuckte den Körper des Gesichtslosen an. »Seht mich an, ein Fürst des sechsten Hauses, ein Putzgehilfe dieses verdammten...«

»Hun'ett«, unterbrach ihn Alton. »Das Haus Hun'ett ist das sechste Haus.« Der jüngere Drow legte einen Finger auf seine verschlossenen Lippen. »Wartet«, bemerkte er mit einem aufkommenden Lächeln, einem bösen Lächeln voller Sarkasmus. »Ich denke, wir sind jetzt das fünfte Haus. Jetzt, wo das Haus DeVir ausgelöscht ist.«

»Noch nicht ganz!« grollte Alton.

»Für den Moment«, versicherte Masoj ihm und spielte am Bolzen der Armbrust.

Alton sank noch weiter in die Spinnwebe zurück. Von einem Meister getötet zu werden war schlimm genug, aber welche Schmach, von einem Jungen niedergeschossen zu werden...

»Ich glaube, ich sollte Euch danken«, sagte Masoj. »Ich hatte seit vielen Wochen geplant, ihn zu töten.«

»Warum?« drängte Alton seinen neuen Gegner. »Ihr würdet es wagen, einen Meister von Sorcere zu töten, nur weil Eure Familie Euch in seinen Dienst gestellt hat?«

»Weil er mich verächtlich behandelt hat!« schrie Masoj. »Vier Jahre lang war ich sein Sklave, der letzte Dreck. Ich putzte seine Stiefel. Ich bereitete Salbe für sein ekelerregendes

Gesicht zu! War das jemals genug? Nicht für den da.« Er spuckte die Leiche erneut an und fuhr fort, mehr zu sich selbst als zu dem gefangenen Schüler zu sprechen. »Bei Adligen, die es nach Zauberei verlangt, ist der Vorteil, daß sie zunächst als Lehrlinge ausgebildet werden müssen, bevor sie das nötige Alter zur Aufnahme in Sorcere erreichen.«

»Natürlich«, sagte Alton. »Ich selbst wurde ausgebildet von...«

»Er wollte mich in Sorcere nicht haben«, sagte Masoj, der Alton mehr oder weniger ignorierte. »Er hätte mich gezwungen, statt dessen nach Melee-Magthere zu gehen, der Schule für Krieger. Mein fünfundzwanzigster Geburtstag ist schon in zwei Wochen.« Masoj sah auf, als ob er sich plötzlich erinnerte, daß er nicht allein im Raum war.

»Ich wußte, daß ich ihn töten mußte«, fuhr er fort und sprach nun direkt zu Alton. »Dann kommt Ihr daher und macht alles so leicht. Ein Schüler und ein Meister, die sich im Kampf gegenseitig töten? Das ist auch vorher schon passiert. Wer würde daran zweifeln? Darum denke ich, daß ich Euch danken sollte, Alton DeVir von einem nicht erwähnenswerten Haus«, sagte Masoj mit einer angedeuteten Verbeugung. »Bevor ich Euch töten werde, meine ich.«

»Wartet!« rief Alton. »Mich töten, um was zu gewinnen?«

»Ein Alibi.«

»Aber Ihr habt Euer Alibi, und wir können es besser machen!«

»Erklärt«, forderte Masoj, der es zugegebenermaßen nicht sehr eilig hatte. Der Gesichtslose war ein hochrangiger Zauberer. Eine solche Spinnweben konnte nicht sofort jederzeit und überall herbeigerufen werden.

»Laßt mich frei«, sagte Alton ernst.

»Kann es sein, daß Ihr so einfältig seid, wie der Gesichtslose behauptete?«

Alton nahm die Beleidigung mit stoischer Ruhe hin - das Kind hatte die Armbrust. »Laßt mich frei, damit ich die Identität des Gesichtslosen annehmen kann«, erklärte er. »Der Tod eines Meisters erregt Mißtrauen, aber wenn kein Meister für tot gehalten wird...«

»Und was ist mit ihm?« fragte Masoj und gab der Leiche einen Tritt.

»Verbrennt ihn«, schlug Alton vor, dessen verzweifelter Plan wahr zu werden schien. »Laßt Alton DeVir er werden. Das Haus DeVir existiert nicht mehr, so daß es keine Vergeltung, keine Fragen geben wird.« Masoj schien Zweifel zu haben.

»Der Gesichtslose war praktisch ein Einsiedler«, begründete Alton seinen Vorschlag. »Und ich stehe kurz vor der Graduierung. Nach dreißig Jahren Studium kann ich sicherlich einfaches Grundwissen lehren.«

»Und was gewinne ich dabei?«

Alton erwiderte nichts, als ob die Antwort offensichtlich sei. »Ein Meister in Sorcere, der Mentor genannt werden wird. Einer, der anderen den Weg durch ihr Studium erleichtern kann.«

»Und einer, der sich bequem eines Zeugen entledigen kann«, fügte Masoj listig hinzu.

»Und was würde ich dann gewinnen?« konterte Alton. »Das Haus Hun'ett erzürnen, und das ohne Familie als Rückhalt? Nein, junger Masoj, ich bin nicht so dumm wie der Gesichtslose behauptet hat.«

Masoj wog die Möglichkeiten nachdenklich gegeneinander ab. Ein Verbündeter unter den Meistern von Sorcere? Das eröffnete Möglichkeiten.

Ein anderer Gedanke kam Masoj in den Sinn. Er öffnete die Vitrine neben Alton und begann, den Inhalt zu durchstöbern. Alton zuckte zurück, als er einige Glas- und Keramikbehälter zusammenschlagen hörte, denn er dachte an die Bestandteile, vielleicht sogar fertiggestellte Giftränke, die durch die Unvorsichtigkeit des Lehrlings verlorengehen könnten. Vielleicht war Melee-Magthere tatsächlich die bessere Wahl für ihn, dachte er.

Einen Moment später erschien der jüngere Drow jedoch wieder, und Alton erinnerte sich, daß er nicht in der Position war, solche Urteile abzugeben.

»Dies gehört mir«, forderte Masoj und zeigte Alton einen kleinen schwarzen Gegenstand: eine bemerkenswert detailliert gearbeitete Onyxfigur eines jagenden Panthers. »Ein Geschenk eines Bewohners der unteren Ebenen für von mir gewährte Hilfe.«

»Ihr habt einer solchen Kreatur geholfen?« Alton mußte fragen, denn er konnte nur schwer glauben, daß ein einfacher Lehrling die notwendigen Fähigkeiten hatte, ein Zusammentreffen mit so einem nicht einschätzbaren und mächtigen Gegner auch nur zu überleben. »Der Gesichtslöse« - Masoj versetzte der Leiche erneut einen Tritt - »nahm die Ehre und die Statue, aber sie gehören mir! Alles andere hier drinnen wird natürlich an Euch gehen. Ich kenne die magischen Dweomer der meisten und werde Euch zeigen, was zu wem gehört.«

In der freudigen Hoffnung, daß er diesen fürchterlichen Tag tatsächlich überleben würde, machte sich Alton in diesem Moment wenig Gedanken über die Figur. Alles, was er wollte, war, von der Spinnweben befreit zu werden, damit er die Wahrheit über das Schicksal seines Hauses herausfinden konnte. Dann wandte sich Masoj, noch immer der verwirrte junge Drow, plötzlich ab und ging davon.

»Wohin geht Ihr?« fragte Alton.

»Die Säure holen.«

»Säure?« Alton verbarg sein Erschrecken gut, obwohl er das furchtbare Gefühl hatte zu verstehen, was Masoj wollte.

»Ihr wollt, daß Eure Maske authentisch erscheint«, erklärte Masoj tatsächlich. »Anderenfalls wäre es kaum eine Maske. Wir sollten die Spinnwebe nutzen, solange sie da ist. Sie wird Euch ruhig halten.«

»Nein...«, begann Alton seinen Widerspruch, aber Masoj ging mit einem breiten, bösen Grinsen im Gesicht um ihn herum.

»Es wird ein bißchen weh tun, und Ihr werdet eine Menge Unannehmlichkeiten ertragen müssen«, gab Masoj zu. »Ihr habt keine Familie und werdet in Sorcere keine Verbündeten finden, weil der Gesichtslose von den anderen Meistern verachtet wurde.« Er brachte die Armbrust auf eine Höhe mit Altons Augen und legte einen weiteren vergifteten Pfeil ein. »Vielleicht zieht Ihr den Tod vor.«

»Holt die Säure!« schrie Alton.

»Was soll dabei herauskommen?« neckte Masoj und schwenkte die Armbrust. »Wofür willst du leben, Alton DeVir, von einem nicht erwähnenswerten Haus?«

»Für die Vergeltung«, spöttelte Alton, dessen Ton blanker Wut den siegessicheren Masoj in Bewegung setzte. »Das habt Ihr noch nicht gelernt - obwohl Ihr das noch tun werdet, mein junger Schüler -, aber nichts im Leben verleiht einem mehr Entschlußkraft als der Hunger nach Vergeltung.«

Masoj ließ den Bogen sinken und sah den gefangenen Drow respektvoll, fast ängstlich an. Dennoch konnte der Lehrling Hun'ett noch immer nicht die Ernsthaftigkeit von Altons Worten ermessen, bis Alton sie wiederholte, dieses Mal mit einem begierigen Lächeln auf dem Gesicht. »Holt die Säure.«

## Das erste Haus

Vier Zyklen des Narbondel - vier Tage - später glitt eine strahlend blaue Scheibe den pilzumsäumten Weg zu dem spinnenbedeckten Tor des Hauses Do'Urden hinauf. Die Wachposten beobachteten von den Fenstern der beiden äußeren Türme und vom Hof aus, wie sie langsam drei Fuß über dem Boden dahinschwebte. Nur wenige Sekunden später erfuhr die herrschende Familie davon.

»Was kann das sein?« fragte Briza Zaknafein, als sie, der Waffenmeister, Dinin und Maya sich auf der Galerie des oberen Stockwerks versammelt hatten.

»Ein Ruf?« fragte Zak zurück. »Wir werden es erst wissen, wenn wir nachgesehen haben.« Zak stieg auf das Geländer, trat in die leere Luft hinaus und schwebte auf den Hof. Briza gab Maya ein Zeichen, und die jüngste Tochter des Hauses Do'Urden folgte Zak.

»Es trägt das Zeichen des Hauses Baenre!« rief Zak hinauf, nachdem er sich der Scheibe genähert hatte. Er und Maya öffneten die großen Tore, und die Scheibe glitt ohne feindliche Anzeichen hinein.

»Baenre«, wiederholte Briza über die Schulter und den Gang des Hauses hinab, wo die Oberin Malice und Rizzo warteten.

»Es scheint, daß man Euch sprechen will, Mutter Oberin«, warf Dinin unruhig ein.

Malice trat auf die Galerie, und ihr Gemahl folgte gehorsam.

»Ob sie von unserem Angriff gehört haben?« fragte Briza in der Zeichensprache, und alle Mitglieder des Hauses Do'Urden teilten diesen unerfreulichen Gedanken. Das Haus DeVir war



erst vor wenigen Tagen ausgelöscht worden, und ein Ruf der Ersten Mutter Oberin von Menzoberranzan konnte wohl kaum als Zufall angesehen werden.

»Jedes Haus weiß davon«, antwortete Malice laut, die nicht glaubte, daß Stille innerhalb der Grenzen ihres eigenen Anwesens als Vorsichtsmaßnahme nötig war. »Ob die Beweise gegen uns so überwältigend sind, daß das Herrschende Konzil gezwungen sein wird zu handeln?« Sie sah Briza streng an, wobei ihre dunklen Augen zwischen dem roten Glanz der Infravision und dem tiefen Grün, das sie im Lichtkreis des normalen Lichts zeigten, wechselten. »Das ist die Frage, die wir stellen müssen.« Malice trat auf die Brüstung, aber Briza ergriff das Rückenteil ihres schwarzen Gewandes, um sie zurückzuhalten.

»Ihr wollt doch nicht mit dem Ding mitgehen?« fragte Briza.

Malices Blick zeigte noch größeres Erstaunen. »Natürlich«, antwortete sie. »Die Oberin Baenre würde mich nicht öffentlich zu sich rufen, wenn sie mir Böses antun wollte. Selbst ihre Macht ist nicht so groß, daß sie die Dogmen der Stadt ignorieren könnte.«

»Ihr seid sicher, daß Euch nichts geschieht?« fragte Rizzen, der ehrlich besorgt war. Sollte Malice getötet werden, würde Briza das Haus übernehmen, und Rizzen bezweifelte, daß die älteste Tochter einen Mann an ihrer Seite würde haben wollen. Selbst wenn die boshafte Frau einen Schutzpatron wünschte, würde Rizzen diese Position nicht einnehmen wollen. Er war nicht Brizas Vater, er war noch nicht einmal so alt wie Briza. Verständlicherweise hatte der gegenwärtige Protektor des Hauses großes Interesse an der anhaltend guten Gesundheit der Oberin Malice. »Eure Besorgnis rührt mich«, erwiderte Malice, die um die wahren Ängste ihres Gemahls wußte. Sie entzog sich Brizas Griff, trat von der Brüstung herab und glättete ihre Kleider, während sie langsam hinunterschwebte. Briza schüttelte verächtlich den Kopf und machte Rizzen ein

Zeichen, ihr ins Haus zu folgen, denn sie hielt es nicht für gut, daß der größte Teil der Familie unfreundlichen Augen so preisgegeben war.

»Wünscht Ihr eine Eskorte?« fragte Zak, als sich Malice auf der Scheibe niederließ.

»Ich bin sicher, eine Eskorte vorzufinden, sobald ich außerhalb der Grenzen unseres Anwesens sein werde«, antwortete Malice. »Die Oberin Baenre würde es nicht wagen, mich irgendwelchen Gefahren auszusetzen, solange ich unter dem Schutz ihres Hauses stehe.«

»Das stimmt«, sagte Zak, »aber vielleicht wollt Ihr eine Eskorte vom Hause Do'Urden?«

»Wenn dies erwünscht wäre, hätte man zwei Scheiben gesandt«, sagte Malice in unmißverständlichem Tonfall. Die Oberin begann, die Besorgnisse der Menschen um sie herum als erdrückend zu empfinden. Sie war schließlich die Mutter Oberin, die Stärkste, Älteste und Weiseste und mochte es nicht, wenn andere sie kritisierten. Zur Scheibe gewandt, sagte Malice: »Führt die Euch zugewiesene Aufgabe aus und laßt es uns vollenden!«

»Oberin Malice Do'Urden«, erklang eine magische Stimme aus der Scheibe, »die Oberin Baenre entbietet ihre Grüße. Es ist schon zu lange her, daß Ihr das letzte Mal mit ihr zusammengewesen seid.« »Niemals«, signalisierte Malice Zak. »Dann bringt mich zum Hause Baenre!« forderte Malice. »Ich will meine Zeit nicht mit einer magischen Stimme vergeuden!« Anscheinend hatte die Oberin Baenre Malices Ungeduld erwartet, denn ohne ein weiteres Wort schwebte die Scheibe aus dem Hof des Hauses Do'Urden. Zak schloß das Tor, als sie den Hof verlassen hatten und signalisierte seinen Kriegern, schnell zu handeln. Malice wünschte keine offizielle Eskorte, aber das Spionagesystem des Hauses Do'Urden würde heimlich

jede Bewegung des Baenrefahrzeugs bis zu den Toren des herrschenden Hauses verfolgen.

Malices Vermutung bezüglich der Eskorte war richtig. Sobald die Scheibe den Weg zum Hof des Hauses Do'Urden verlassen hatte, kamen zwanzig Krieger des Hauses Baenre, alle weiblich, aus ihren Deckungen seitlich der Straße hervor. Sie formierten sich zu einer Verteidigungslinie rund um die Gastmutter Oberin. Die Wachen trugen alle schwarze Gewänder, die auf dem Rücken mit einem großen purpurfarbenen und roten Spinnenmuster versehen waren. Es waren die Gewänder der Hohepriesterinnen.

Die eigenen Töchter des Hauses Baenre, dachte Malice, denn nur die Töchter eines Adligen konnten so eine Stellung bekleiden. Wie umsichtig die Erste Mutter Oberin handelte, um Malices Sicherheit auf der Reise zu gewährleisten!

Sklaven und bürgerliche Drow stolperten übereinander in dem wilden Bemühen, möglichst weit von der herannahenden Eskorte fortzukommen, als die Gruppe ihren Weg über die gewundene Straße zum Pilzwäldchen hin fortsetzte. Die Krieger des Hauses Baenre zeigten die Insignien ihres Hauses offen, und niemand wollte auf irgendeine Weise den Zorn der Oberin Baenre auf sich ziehen.

Malice rollte nur ungläubig die Augen und hoffte, solche Macht noch kennenzulernen, bevor sie starb.

Ein paar Minuten später verdrehte sie erneut die Augen, als sich die Gruppe dem herrschenden Haus näherte. Haus Baenre umfaßte zwanzig hohe und majestätische Stalagmiten, die alle durch anmutig geschwungene Brücken und Brustwehren miteinander verbunden waren. Magische Feuer und Feenfeuer erglommen von tausend einzelnen Skulpturen her, und hundert fürstlich geschmückte Wachen schritten in perfekten Formationen vorbei.

Noch erstaunlicher waren die inwendigen Strukturen, die dreißig kleineren Stalaktiten des Hauses Baenre. Sie hingen von der Decke der Höhle herab, und ihre Wurzeln blieben im Dunkel der oberen Regionen verborgen. Einige von ihnen waren Spitze an Spitze mit den Stalagmiten verbunden, während andere wie schwebende Speere frei in der Luft hingen.

Rundumführende Galerien, die wie die Windungen einer Schraube verliefen, waren an allen diesen Säulen entlang gebaut worden und erstrahlten in einem Übermaß magischer, angestrahelter Muster.

Auch der Zaun, der die Sockel der äußeren Säulen miteinander verband und das ganze Anwesen umschloß, war mit Magie belegt. Es war ein gigantisches Netz, silbrig vor dem sonst blauen Hintergrund der äußeren Wände der Gebäude. Einige behaupteten, er sei ein Geschenk der Lloth selbst gewesen, mit eisenharten Fäden, die so dick waren wie der Arm eines Drowelfen. Alles, was mit dem Zaun von Baenre in Berührung kam, selbst die schärfste aller Drowwaffen, würde einfach haften bleiben, bis die Mutter Oberin den Zaun veranlaßte, sie freizugeben.

Malice und ihre Begleiter näherten sich zwischen den größten der äußeren Türme hindurch auf direktem Wege einem symmetrischen, kreisförmigen Abschnitt dieses Zaunes. Als sie näher kamen, drehte sich das Tor und hob sich aus den Angeln, wodurch eine ausreichend große Öffnung für den Durchzug der Gruppe entstand.

Malice registrierte das alles und war bemüht, unbeeindruckt zu wirken.

Hunderte neugieriger Krieger beobachteten den Zug, der seinen Weg durch das Hauptgebäude des Hauses Baenre fortsetzte. Die bürgerlichen Krieger verließen ihren

Begleiterposten und ließen nur die vier Hohepriesterinnen zurück, die Malice hineinbegleiten sollten.

Der Anblick, der sich Malice hinter den großen Türen der Kapelle bot, enttäuschte sie nicht. Ein in der Mitte aufgebauter Altar beherrschte den Raum, der mit einer Reihe von Bänken, die sich in mehreren Dutzend Kreisen bis zum Rand der großen Halle zogen, ausgestattet war. Zweitausend Drow konnten hier bequem sitzen. Unzählbar viele Statuen und Götzenbilder, die in einem ruhigen schwarzen Licht erstrahlten, standen überall im Raum. In der Luft hoch über dem Altar war ein gigantisches, leuchtendes Bild zu sehen, ein rot-schwarzes Trugbild, das langsam und beständig zwischen den Formen einer Spinne und denen einer wunderschönen Drowfrau wechselte.

»Ein Werk von Gomph, meinem Ersten Zauberer«, erklärte die Oberin Baenre von ihrem hohen Sitz auf dem Altar aus. Sie vermutete, daß Malice wie jeder andere, der jemals die Kapelle des Hauses Baenre betreten hatte, von dem Anblick überwältigt war. »Auch Zauberer haben ihren Platz.«

»Solange sie sich erinnern, wo ihr Platz ist«, antwortete Malice und glitt von der nun feststehenden Scheibe herab.

»Einverstanden«, sagte die Oberin Baenre. »Männer können manchmal so anmaßend werden, besonders Zauberer! Trotzdem wünschte ich, Gomph wäre in diesen Tagen öfter bei mir. Er wurde zum Erzmagier von Menzoberranzan ernannt, wißt Ihr, und scheint immer mit dem Narbondel oder ähnlichen Aufgaben beschäftigt zu sein.«

Malice nickte nur und hütete ihre Zunge. Natürlich wußte sie, daß der Sohn des Hauses Baenre der Erste Zauberer der Stadt war. Jeder wußte das. Und jeder wußte auch, daß die Tochter Triel des Hauses Baenre die leitende Oberin der Akademie war, eine ehrenvolle Stellung in Menzoberranzan, die nur noch von der Stellung einer Mutter Oberin jeder

einzelnen Familie übertroffen wurde. Malice bezweifelte nicht, daß die Oberin Baenre während ihrer Unterhaltung irgendwie sehr bald darauf zu sprechen kommen würde.

Bevor Malice auf die Stufen des Altars zuschreiten konnte, trat ihre neueste Eskorte aus den Schatten heraus. Malice zeigte ihren Unmut ganz offen, als sie das Wesen sah, eine Kreatur, die als Illithid, als ein Gedankenschinder, bekannt war. Er stand mit ungefähr sechs Fuß Höhe vor ihr, einen ganzen Fuß größer als Malice, wobei der Größenunterschied überwiegend im enormen Umfang seines Kopfes begründet war. Schleimig glänzend, erinnerte der Kopf an einen Kraken mit pupillenlosen, milchig weißen Augen. Malice faßte sich schnell wieder. Gedankenschinder waren in Menzoberranzan nicht unbekannt, und Gerüchte besagten, daß einer von ihnen die Oberin Baenre unterstützt habe. Diese Kreaturen waren jedoch intelligenter und böser als sogar die Drow und lösten fast immer ein Schaudern des Ekels aus.

»Nennt ihn Methil«, erklärte die Oberin Baenre. »Seinen wirklichen Namen kann ich nicht aussprechen. Er ist ein Freund.«

Bevor Malice antworten konnte, fügte Baenre hinzu: »Natürlich verschafft mir Methil einen Vorteil in unserem Gespräch, denn Ihr seid nicht an Illithids gewöhnt.« Dann, als Malices Kinn in Unglauben herabsank, entließ die Oberin Baenre den Illithid.

»Ihr lest meine Gedanken«, protestierte Malice. Einige wenige konnten die geistigen Schranken der Hohepriesterinnen weit genug durchdringen, um ihre Gedanken zu lesen, aber diese Praktik war ein Verbrechen höchster Rangordnung in der Drowgesellschaft.

»Nein!« erklärte die Oberin Baenre, die sich damit sofort verteidigte. »Ihr müßt schon entschuldigen, Oberin Malice. Methil kann Gedanken, auch die Gedanken einer

Hohepriesterin, so leicht lesen, wie wir Worte hören können. Er versteht sich telepathisch. Bei meinem Wort, ich habe noch nicht einmal bemerkt, daß Ihr Eure Gedanken noch nicht ausgesprochen hattet.«

Malice wartete ab, um zuzusehen, wie das Wesen die große Halle verließ. Dann stieg sie die Stufen zum Altar hinauf. Obwohl sie dagegen ankämpfte, konnte sie nicht umhin, ab und zu zu dem Spinnen- und Drow-Verwandlungsbild hinaufzusehen.

»Wie ist das Befinden des Hauses Do'Urden?« fragte die Oberin Baenre mit geheuchelter Höflichkeit.

»Gut genug«, antwortete Malice, die im Moment mehr daran interessiert war, ihre Gegnerin zu studieren, als sich zu unterhalten. Sie waren allein auf dem Altar, obwohl zweifellos ein Dutzend oder mehr Geistliche in den Schatten der großen Halle umhergingen und die Szene beobachteten.

Malice tat, was sie konnte, um ihre Verachtung für die Oberin Baenre zu verbergen. Malice war alt, fast fünfhundert Jahre alt, aber die Oberin Baenre war uralt. Ihre Augen hatten einigen Berichten zufolge den Aufstieg und Untergang eines Jahrtausends gesehen, obwohl ein Drow normalerweise selten länger als sieben - und sicher nicht länger als acht - Jahrhunderte lebte. Obwohl man einem Drow sein Alter kaum ansah - Malice war noch genauso wunderschön und kraftvoll wie an ihrem einhundertsten Geburtstag -, war die Oberin Baenre verwelkt und verbraucht. Die Falten um ihren Mund erinnerten an ein Spinnennetz, und sie konnte ihre schweren Lider kaum daran hindern, sich über die Augen zu senken. Die Oberin Baenre sollte eigentlich schon tot sein, stellte Malice fest, aber sie lebte noch.

Die Oberin Baenre, die ihre Lebenszeit anscheinend schon so weit überschritten hatte, war schwanger und würde in wenigen Wochen gebären.

Auch in dieser Hinsicht widersetzte sich die Oberin Baenre den Normen der Dunkelelfen. Sie hatte zwanzigmal geboren, doppelt sooft wie jede andere Frau in Menzoberranzan. Fünfzehn dieser Kinder waren weiblichen Geschlechts und jede eine Hohepriesterin! Zehn der Kinder des Hauses Baenre waren älter als Malice!

»Wie viele Krieger befehligt Ihr zur Zeit?« fragte die Oberin und beugte sich vor, um ihr Interesse zu bekunden.

»Dreihundert«, antwortete Malice.

»Oh«, sann die alte, verwelkte Drowfrau und legte einen Finger auf ihre Lippen. »Ich hörte, es seien dreihundertfünfzig.«

Malice verzog, ungeachtet ihrer selbst, das Gesicht. Die Oberin Baenre neckte sie, indem sie Bezug nahm auf die Krieger, die das Haus Do'Urden bei seinem Überfall auf das Haus DeVir eingesetzt hatte.

»Dreihundert«, sagte Malice erneut.

»Natürlich«, antwortete die Oberin Baenre und lehnte sich entspannt zurück.

»Und das Haus Baenre befehligt tausend?« fragte Malice aus dem Wunsch heraus, bei der Diskussion Schritt halten zu können.

»So war es viele Jahre lang.«

Malice fragte sich erneut, warum dieses alte, verbrauchte Wesen noch immer lebte. Sicherlich trachtete mehr als eine der Töchter des Hauses Baenre nach der Stellung der Mutter Oberin. Warum hatten sie sich nicht längst zusammengetan und die Oberin Baenre abgesetzt? Oder warum hatte sich nicht eine von ihnen, die schon ein höheres Lebensalter hatte, selbst auf den Weg gemacht und ein eigenes Haus gegründet, wie es für adlige Töchter üblich war, wenn sie das fünfte Lebensjahrzehnt überschritten hatten? Solange sie unter der



Herrschaft der Oberin Baenre lebten, würden ihre Kinder noch nicht einmal als Adlige angesehen, sondern in die Reihen der Bürgerlichen verwiesen werden.

»Ihr habt vom Schicksal des Hauses DeVir gehört?« fragte die Oberin Baenre direkt, die das zögerliche Geplauder ebenso leid war wie ihr Gegenüber.

»Welchen Hauses?« fragte Malice spitz. Zu diesem Zeitpunkt gab es so etwas wie ein Haus DeVir in Menzoberranzan gar nicht. Nach Drowmaßstäben existierte das Haus nicht mehr. Es hatte nie existiert.

Die Oberin Baenre kicherte. »Natürlich«, antwortete sie. »Ihr seid nun Mutter Oberin des neunten Hauses. Das ist eine ziemlich große Ehre.«

Malice nickte. »Aber keine so große Ehre, wie Mutter Oberin des achten Hauses zu sein.«

»Ja«, stimmte die Baenre zu, »aber das neunte Haus zu sein bedeutet, nur eine Position von einem Sitz im Herrschenden Konzil entfernt zu sein.«

»Das wäre in der Tat eine Ehre«, antwortete Malice. Sie begann zu verstehen, daß die Oberin Baenre sie nicht nur neckte, sondern ihr auch gratulierte und sie zur Erlangung größeren Ruhmes antreiben wollte. Dieser Gedanke heiterte Malice auf. Haus Baenre besaß die höchste Gunst der Spinnenkönigin. Wenn es den Aufstieg des Hauses Do'Urden begrüßte, dann tat dies auch Lloth.

»Die Ehre wäre nicht so groß, wie Ihr denkt«, sagte Baenre. »Wir sind eine Gruppe vorwitziger alter Frauen, die sich sehr oft trifft, um neue Wege zu ersinnen, uns in Dinge einzumischen, die uns nichts angehen.«

»Die Stadt erkennt Eure Regeln an.«

»Hat sie eine andere Wahl?« lachte die Oberin Baenre. »Noch immer sollte man Drowgeschäfte besser den Müttern

Oberin der einzelnen Häuser überlassen. Lloth würde nicht hinter einem führenden Konzil stehen, das etwas ausführte, was auch nur entfernt an eine totale Herrschaft erinnerte. Denkt Ihr nicht, daß das Haus Baenre schon längst ganz Menzoberranzan eingenommen hätte, wenn das der Wille der Spinnenkönigin wäre?«

Malice richtete sich stolz, aber auch erschrocken über solch hochmütige Worte, in ihrem Stuhl auf.

»Natürlich nicht jetzt«, erklärte die Oberin Baenre. »Die Stadt ist in diesem Jahrhundert zu groß für so eine Tat. Aber vor langer Zeit, bevor Ihr auch nur geboren wart, hätte das Haus Baenre eine solche Eroberung nicht als schwierig empfunden. Doch das ist nicht unsere Art. Lloth unterstützt die Vielfalt. Es erfreut sie, wenn die Macht der Häuser ausgewogen ist und sie bei eventuellem Bedarf bereit sind, Seite an Seite zu kämpfen.« Sie hielt einen Moment inne und zauberte ein Lächeln auf ihre faltigen Lippen. »Und bereit sind, über jeden herzufallen, der ihre Gunst verloren hat.«

Ein weiterer direkter Bezug zum Haus DeVir, registrierte Malice, und dieses Mal unmittelbar in Verbindung mit dem Wohlwollen der Spinnenkönigin. Malice legte ihre verärgerte Haltung ab und empfand den Rest ihres Gesprächs mit der Oberin Baenre - volle zwei Stunden lang - als sehr vergnüglich.

Aber Malice lächelte selbst dann nicht, als sie, wieder auf der Scheibe, durch das Anwesen an dem größten und mächtigsten Haus Menzoberranzans vorbei hinausschwebte. Angesichts einer überdeutlichen Demonstration der Macht konnte sie nicht vergessen, daß der Zweck des Rufes der Oberin Baenre an sie einen doppelten Grund gehabt hatte: ihr privat und geheim für ihren perfekten Anschlag zu gratulieren und sie eindringlich daran zu erinnern, nicht zu ehrgeizig zu werden.

# Entfremdung

Fünf lange Jahre widmete Vierna fast jeden wachen Moment der Sorge um das Baby Drizzt. In der Drowgesellschaft war dies nicht so sehr eine Zeit der Erziehung als eine Zeit des Lehrens. Wie die Kinder aller intelligenten Völker mußte das Kind grundlegende Bewegungs- und Sprachfähigkeiten erlernen, aber ein Drowelf hatte auch die Regeln zu lernen, die die chaotische Gesellschaft zusammenhielten.

Im Falle des jungen Drizzt verbrachte Vierna endlose Stunden damit, ihn daran zu erinnern, daß er den Drowfrauen untergeordnet war. Da fast dieser gesamte Abschnitt von Drizzts Leben in der Familienkapelle verbracht wurde, begegnete er kaum anderen Männern, außer beim gemeinsamen Ritual. Auch wenn sich alle Bewohner des Hauses zu den unheiligen Zeremonien versammelten, blieb Drizzt still an Viernas Seite, den Blick gehorsam zu Boden gerichtet.

Als Drizzt alt genug war, Befehle zu befolgen, nahm Viernas Arbeitsbelastung ab. Zwar verbrachte sie noch immer viele Stunden damit, ihren jüngeren Bruder zu unterweisen - zur Zeit arbeiteten sie an den komplizierten Gesichts-, Hand- und Körperbewegungen der Zeichensprache -, jedoch ließ sie Drizzt oft einfach die endlose Aufgabe ausführen, die Domkapelle zu reinigen. Der Raum war kaum ein Fünftel so groß wie die große Halle des Hauses Baenre, aber er konnte alle Dunkelelfen aufnehmen, und es waren dann immer noch hundert Plätze frei.

Eine Ziehmutter zu sein war jetzt gar nicht mehr so schlimm, dachte Vierna. Aber sie wünschte immer noch, sie könnte mehr von ihrer Zeit ihren Studien widmen. Wenn die Oberin Malice Maya diese Aufgabe übertragen hätte, wäre Vierna vielleicht

schon zur Hohepriesterin geweiht worden. Fünf Jahre mußte Vierna noch mit der Erfüllung ihrer Pflichten gegenüber Drizzt verbringen. Maya würde ihre Priesterinnenschaft vielleicht vor ihr erlangen!

Vierna verbannte diese Möglichkeit aus ihren Gedanken. Sie konnte es sich nicht leisten, sich um solche Probleme zu sorgen. Sie würde ihre Pflicht als Ziehmutter in nur wenigen kurzen Jahren beenden. An oder um seinen zehnten Geburtstag würde Drizzt zum Fürstenprinzip der Familie ernannt werden und dem ganzen königlichen Hof dienen. Wenn die Oberin Malice von ihrer Arbeit mit Drizzt nicht enttäuscht war, würde Vierna, dessen war sie sich sicher, ihren Lohn bekommen.

»Steigt die Wand hinauf«, wies Vierna ihn an. »Haltet Euch an der Statue fest.«

Sie deutete auf die Skulptur einer nackten Drowfrau ungefähr zwanzig Fuß über dem Boden. Der junge Drizzt sah verwirrt zu ihr auf. Er konnte wohl kaum zu der Figur hinaufgelangen und sie reinigen, wenn er sicheren Stand behalten wollte. Drizzt kannte jedoch den hohen Preis des Ungehorsams - und sei es auch nur aus zögerlichen Gründen -, griff hinauf und suchte nach seinem ersten Haltepunkt.

»Nicht so!« schalt Vierna.

»Wie denn?« wagte Drizzt zu fragen, weil er keine Ahnung hatte, worauf ihn seine Schwester aufmerksam machen wollte.

»Bringt Euch mit Eurem Willen zum Wasserspeier«, erklärte Vierna.

Drizsts schmales Gesicht fürchte sich vor Verwirrung.

»Ihr seid ein Adliger des Hauses Do'Urden!« schrie Vierna ihn an. »Oder zumindest werdet Ihr Euch eines Tages diesen Rang verdienen. In Eurer Halsbörse bewahrt Ihr das Emblem des Hauses, einen Gegenstand unvergleichlicher Magie.« Vierna war sich noch immer nicht sicher, ob Drizzt einer solchen Aufgabe gewachsen sein würde. Schwerelosigkeit war

die hohe Manifestation angeborener Dowmagie und sicherlich schwieriger herbeizurufen als im Feenfeuer projizierte Objekte oder Kugeln der Dunkelheit. Das Do'Urden-Emblem verstärkte diese angeborenen Kräfte der Drowelfen, die Magie, die normalerweise beim erwachsenen Drow zutage trat. Während die meisten Drowadligen die magische Energie ungefähr einmal am Tag herbeirufen konnten, waren die Adligen des Hauses Do'Urden in der Lage, dies wiederholt zu tun.

Normalerweise hätte Vierna dies niemals bei einem Jungen versucht, der jünger als zehn Jahre war, aber Drizzt hatte in den letzten Jahren so viel Leistungsfähigkeit bewiesen, daß sie dachte, der Versuch könne nicht schaden. »Bringt Euch einfach auf eine Linie mit der Statue«, erklärte sie, »und befiehlt Euch, mit Eurem Willen hinaufzusteigen.«

Drizzt sah zu der weiblichen Skulptur und richtete seine Füße dann einfach auf eine Linie mit dem winkligen, feinen Gesicht aus. Er legte eine Hand an seinen Kragen und versuchte, sich auf das Emblem einzustimmen. Er hatte schon vorher gespürt, daß die magische Münze eine Art Kraft besaß, aber es war nur eine unerfahrene Sinneswahrnehmung gewesen, die Intuition eines Kindes. Nun, da Drizzt etwas Einblick hatte und seine Ahnung bestätigt sah, fühlte er die Vibrationen der magischen Energie ganz deutlich.

Eine Reihe tiefer Atemzüge klärte verwirrende Gedanken im Gehirn des jungen Drow. Er schloß alle anderen Anblicke des Raumes aus und sah nur noch die Statue, die Bestimmung. Er fühlte sich leichter werden, seine Fersen hoben sich, und dann stand er auf einem Zeh, wobei er jedoch kein Gewicht darauf lasten fühlte. Drizzt sah mit einem breiten Lachern des Erstaunens zu Vierna hinüber.

... dann fiel er in sich zusammen.

»Dummer Junge!« schalt Vierna. »Versucht es noch einmal! Versucht es noch tausendmal, wenn es sein muß!« Sie faßte

nach der schlangenköpfigen Peitsche an ihrem Gürtel. »Wenn Ihr versagt...«

Drizt wandte seinen Blick von ihr ab und verfluchte sich selbst. Sein eigener Stolz war schuld daran, daß der Zauber versagt hatte. Dennoch wußte er, daß er es jetzt schaffen konnte, und er hatte Angst davor, geschlagen zu werden. Er konzentrierte sich erneut auf die Skulptur und sammelte die magische Energie in seinem Körper.

Vierna wußte auch, daß Drizt es schaffen konnte. Sein Geist war scharf, so scharf wie jeder andere, den Vierna jemals kennengelernt hatte, die anderen Frauen des Hauses Do'Urden eingeschlossen. Aber das Kind war auch eigensinnig. Drizt würde nicht zulassen, daß die Magie ihn besiegte. Sie wußte, er würde unter der Skulptur stehen, bis er vor Hunger zu schwach wurde, wenn es sein mußte.

Vierna beobachtete seinen Weg durch eine Reihe kleiner Erfolge und Fehlschläge, deren letzter ihn aus einer Höhe von fast zehn Fuß herabfallen ließ. Vierna schreckte zurück und fragte sich, ob er ernstlich verletzt war. Welche Verwundung Drizt auch immer erlitten haben mochte, er schrie noch nicht einmal auf, sondern ging auf seine Position zurück und begann erneut, sich vollständig zu konzentrieren.

»Er ist zu jung dafür«, erklang ein Kommentar hinter Vierna. Sie wandte sich auf ihrem Sitz um und sah Briza über sich stehen. Das übliche Stirnrunzeln war auf dem Gesicht der älteren Schwester zu erkennen.

»Vielleicht«, erwiderte Vierna, »aber das kann ich nicht wissen, ehe ich es ihn nicht habe versuchen lassen.«

»Peitscht ihn aus, wenn er versagt«, schlug Briza vor und zog ihr grausames sechsköpfiges Instrument aus dem Gürtel. Sie sah die Peitsche liebevoll an - als sei sie eine Art Lieblingstier - und ließ einen Schlangenkopf sich über ihren Nacken und ihr Gesicht winden. »Erleuchtung.«

»Steckt sie ein«, wies Vierna sie zurecht. »Es ist meine Aufgabe, Drizzt aufzuziehen, und ich brauche Eure Hilfe nicht.«

»Ihr solltet darauf achten, wie Ihr mit einer Hohepriesterin sprecht«, warnte Briza, und alle Schlangenköpfe, die Fortsätze ihrer Gedanken, richteten sich drohend auf Vierna.

»Wie die Oberin Malice darauf achten wird, daß Ihr Euch in meine Aufgaben einmischt«, antwortete Virna schnell.

Bei der Erwähnung der Oberin Malice steckte Briza ihre Peitsche ein. »Eure Aufgaben«, echote sie verächtlich. »Ihr seid zu nachgiebig für eine so schwere Arbeit. Jungen müssen Disziplin lernen. Sie müssen ihren Platz zugewiesen bekommen.« Als sie erkannte, welche furchtbaren Konsequenzen Viernas Drohung in sich barg, wandte sich die ältere Schwester um und verließ den Raum. Vierna überließ Briza das letzte Wort. Die Ziehmutter schaute zurück zu Drizzt, der noch immer versuchte zu der Statue zu gelangen. »Genug!« befahl sie, denn sie erkannte, daß das Kind müde wurde. Er konnte seine Füße kaum noch hochheben.

»Ich werde es schaffen!« fuhr Drizzt sie an.

Vierna mochte seine Entschlossenheit, aber nicht den Ton seiner Antwort. Vielleicht steckte ein Körnchen Wahrheit in Brizas Worten. Vierna riß die schlangenköpfige Peitsche von ihrem Gürtel. Ein wenig Erleuchtung könnte vielleicht auf lange Sicht nützlich sein.

Am nächsten Tag saß Vierna in der Kapelle und beobachtete Drizzt, der hart daran arbeitete, die Statue der nackten Frau zu reinigen. Er hatte sich bei seinem ersten heutigen Versuch volle zwanzig Fuß über den Boden erhoben.

Vierna konnte nicht umhin, enttäuscht zu sein, als Drizzt nach seinem Erfolg nicht zu ihr zurücksah und lächelte. Sie beobachtete ihn nun, wie er hoch in der Luft schwebte und seine Hände eifrig die Bürsten schwenkten. Aber besonders

bewußt nahm Vierna die Narben auf dem nackten Rücken ihres Bruders wahr, den Beweis ihres »einleuchtenden« Meinungsaustauschs. Im infraroten Spektrum waren die Peitschenstriemen deutlich zu sehen, Wärmespuren an den Stellen, wo die einzelnen Schichten der Haut weggerissen worden waren.

Vierna verstand, welchen Nutzen es hatte, ein Kind zu schlagen, besonders einen Jungen. Nur wenige männliche Drow hatten jemals eine Waffe gegen eine Frau erhoben, außer auf Befehl einer anderen Frau. »Wieviel verlieren wir?« fragte sich Vierna laut. »Wieviel mehr könnte so einer wie Drizzt ertragen?«

Als sie die Worte laut ausgesprochen hörte, verbannte Vierna diese blasphemischen Gedanken schnell aus ihrem Geist. Sie strebte das Amt einer Hohepriesterin der Spinnenkönigin, Lloth der Gnadenlosen, an. Solche Gedanken standen nicht in Einklang mit den Regeln ihrer Stellung. Sie warf ihrem Bruder einen ärgerlichen Blick zu, übertrug damit ihre Schuld und holte erneut ihr Bestrafungsinstrument hervor.

Sie würde Drizzt heute wieder für die entweihenden Gedanken auspeitschen müssen, die er in ihr entfacht hatte.

So setzte sich die Beziehung weitere fünf Jahre lang fort, eine Zeit, in der Drizzt die grundlegenden Lektionen des Lebens in der Drowgesellschaft lernte, während er endlos die Kapelle des Hauses Do'Urden reinigte. Vor dem Hintergrund der Herrschaft der weiblichen Drow (eine Lektion wurde immer mit Hilfe der bösen, schlangenköpfigen Peitsche verstärkt) waren die härtesten Unterrichtsstunden jene, die sich mit den Elfen der Oberfläche, den Feenwesen, beschäftigten. Böse Imperien spannen sich oft selbst in Netze des Hasses gegenüber erfundenen Feinden ein, und darin war niemand in der Geschichte der Welt besser als die Drow. Vom ersten Tage



an waren sie in der Lage gewesen, das gesprochene Wort zu verstehen. Drowkindern wurde beigebracht, daß alles, was in ihrem Leben falsch lief, den Oberflächenfeenwesen angelastet werden konnte.

Wann immer die Fortsätze von Viernas Peitsche in Drizzts Rücken einschnitten, schrie er nach dem Tod eines Feenwesens. Abhängiger Haß war selten eine vernünftige Gefühlsregung.

# Teil 2

## Der Waffenmeister

*Leere Stunden, leere Tage.*

*Ich stelle fest, daß ich nur wenige Erinnerungen an diesen ersten Abschnitt meines Lebens habe, diese ersten sechzehn Jahre, in denen ich als Diener tätig war. Minuten verschmolzen zu Stunden, Stunden zu Tagen und so weiter, bis alles zusammen wie ein langer und trockener Augenblick erschien. Mehrere Male gelang es mir, auf die Galerie des Hauses Do'Urden hinauszugelangen und über die magischen Lichter von Menzoberranzan hinwegzuschauen. Bei all diesen heimlichen Ausflügen empfand ich Begeisterung wegen des anwachsenden und sich dann zerstreuenden Hitzelichts des Narbondel, der Zeitmessersäule. Im heutigen Rückblick darauf, auf diese langen Stunden, in denen ich beobachtete, wie das Leuchten des magischen Feuers langsam seinen Weg die Säule hinauf und dann wieder hinab nahm, bin ich erstaunt über die Leere meiner frühen Tage.*

*Ich erinnere mich deutlich an die Begeisterung, meine prickelnde Begeisterung, wann immer ich aus dem Haus gelangte und meinen Posten zur Beobachtung der Säule einnahm. So unbedeutend dieses kleine Abenteuer auch war, so befriedigend war es aber auch im Vergleich zu dem Rest meines Daseins.*

*Wann immer ich das Knallen einer Peitsche höre, sendet eine andere Erinnerung - mehr ein Gefühl als wirklich eine Erinnerung - Schauer über meinen Rücken. Der schreckenerregende Ruck und die darauffolgende Betäubung*

*durch diese schlangenköpfigen Waffen ist nichts, was irgend jemand schnell vergessen könnte. Sie greifen unter deine Haut und senden Wellen magischer Energie durch deinen Körper, Wellen, die deine Muskeln zucken und sich über die Maßen anspannen lassen.*

*Dennoch war ich glücklicher dran als die meisten. Meine Schwester Vierna stand kurz vor ihrer Ernennung zur Hohepriesterin, als sie die Aufgabe meiner Erziehung zugewiesen bekam, und befand sich in einer Phase ihres Lebens, in der sie über bei weitem mehr Energie verfügte, als für diese Aufgabe nötig war. Vielleicht war an diesen zehn Jahren unter ihrer Obhut doch mehr, als ich mir jetzt noch in Erinnerung rufen kann. Vierna zeigte niemals die ausgeprägte Bösartigkeit unserer Mutter - oder gar unserer ältesten Schwester Briza. Vielleicht gab es gute Zeiten in der Abgeschiedenheit der Hauskapelle. Möglicherweise zeigte Vierna ihrem Kindbruder gegenüber eher ihre sanfte Seite.*

*Vielleicht aber auch nicht. Obwohl ich Vierna als die freundlichste meiner Schwestern bezeichne, dringen auch ihre Worte so sicher wie die Worte jeder anderen Priesterin Menzoberranzans in die Venen der Lloth. Es erscheint mir unwahrscheinlich, daß sie ihr Streben nach der Hohepriesterschaft nur für ein Kind, nur für ein männliches Kind, aufgegeben haben sollte.*

*Ob es in diesen Jahren wirklich auch Freude gegeben hat, unter den unerbittlichen Attacken der Bösartigkeit Menzoberranzans getrübt Freuden, oder ob diese früheste Phase meines Lebens eher noch schmerz erfüllter war als die folgenden Jahre - so schmerz erfüllt, daß mein Geist die Erinnerung verdrängt -, weiß ich nicht mehr genau. Und was alle meine Bemühungen betrifft, so kann ich mich nicht daran erinnern.*

*Mehr Kenntnis habe ich von den folgenden sechs Jahren, aber die hervorstechendste Erinnerung der Zeit, die ich als*

*Diener des Hofes der Oberin Malice verbrachte, ist - neben den heimlichen Ausflügen außerhalb des Hauses - das Bild meiner eigenen Füße. Ein Prinzenfürst darf niemals seinen Blick heben.*

*Drizzt Do'Urden*

## »Zweihänder«

Drizzt reagierte sofort auf den Ruf an die Seite seiner Mutter Oberin, und dieses Mal mußte ihn Briza nicht wie sonst mit der Peitsche zur Eile antreiben. Wie oft schon hatte er den Stachel dieser gefürchteten Waffe zu spüren bekommen! Aber Drizzt hegte keine Rachedgedanken gegen seine bösertige älteste Schwester. Aufgrund all der Regeln, die man ihm beigebracht hatte, fürchtete er die Konsequenzen, wenn er sie - oder eine andere Frau - anrühren würde. Er fürchtete sie viel zu sehr, um solche Gedanken zu hegen.

»Wißt Ihr, welche Bedeutung dieser Tag hat?« fragte Malice ihn, als er an der Seite ihres großen Thrones in dem verdunkelten Vorraum der Kapelle erschien.

»Nein, Mutter Oberin«, antwortete Drizzt und hielt seinen Blick unbewußt auf seine Zehen gerichtet. Ein resigniertes Seufzen stieg in seiner Kehle auf, als er den ständigen Anblick seiner eigenen Füße bemerkte. Es mußte mehr im Leben geben als blanken Fels und zehn wackelnde Zehen, dachte er.

Er schlüpfte mit einem Fuß aus seinem niedrigen Schuh und begann auf dem Felsenboden herumzukritzeln. Die Körperwärme hinterließ wahrnehmbare Spuren im infraroten Spektrum, und Drizzt war schnell und wendig genug, einfache Zeichnungen auszuführen, bevor die anfänglichen Linien abgekühlt waren.

»Sechzehn Jahre«, sagte die Oberin Malice zu ihm. »Ihr atmet die Luft Menzoberranzans schon sechzehn Jahre lang. Eine wichtige Phase Eures Lebens ist vorbei.«

Drizzt reagierte nicht, denn er sah keine Wichtigkeit oder Bedeutung in dieser Erklärung. Sein Leben bestand aus endloser und unwandelbarer Routine. Ein Tag, sechzehn Jahre - welchen Unterschied machte das? Wenn seine Mutter den Dingen, die er seit seiner frühesten Erinnerung durchlaufen hatte, Bedeutung beimaß, dann erschauerte Drizzt bei dem Gedanken, was die nächsten Jahrzehnte wohl für ihn bereithalten würden. Er hatte sein Bild einer Drow mit runden Schultern - Briza -, die von einer riesigen Viper von hinten gebissen wurde, fast beendet.

»Seht mich an«, befahl Malice.

Drizzt fühlte sich unsicher. Einmal hatte er aus einer ganz natürlichen Regung heraus einen Menschen, mit dem er gesprochen hatte, angesehen, und Briza hatte nicht gezögert, diesen Naturtrieb aus ihm herauszuprügeln. Die Aufgabe eines Fürstenprinzen war die Knechtschaft, und die einzigen Augen, denen zu begegnen die Augen eines Fürstenprinzen wert waren, waren die der Kreaturen, die über den Felsenboden huschten - außer den Augen einer Spinne natürlich. Drizzt mußte seinen Blick abwenden, wann immer eines dieser achtbeinigen Wesen in sein Blickfeld krabbelte. Spinnen waren zu gut für einen Fürstenprinzen.

»Seht mich an«, sagte Malice erneut, und ihr Ton ließ aufkommende Ungeduld erkennen. Drizzt hatte die Ausbrüche schon vorher erlebt, den unglaublich abscheulichen Zorn, der alles und jeden aus dem Weg scheuchte. Selbst Briza, die so prahlerisch und grausam war, versteckte sich schnell, wenn die Mutter Oberin böse wurde. Drizzt zwang seinen Blick zögernd nach oben und erblickte flüchtig die schwarzen Gewänder seiner Mutter, die, seinem Blickwinkel nach zu urteilen, das vertraute Spinnenmuster auf der Rückseite und an den Seiten

aufwiesen. Während er jeden Zentimeter des Stoffes betrachtete, erwartete er jeden Moment einen Schlag auf den Kopf oder ein Zurren am Rücken - Briza stand hinter ihm, die schlangenköpfige Peitsche immer greifbar.

Dann sah er sie, die mächtige Oberin Malice Do'Urden, ihre hitzeempfindenden Augen rot leuchtend und ihr Gesicht kühl, ohne Anzeichen ärgerlicher Hitze. Drizzt blieb verkrampft, denn er erwartete noch immer einen Schlag als Bestrafung.

»Eure Zeit als Fürstenprinz ist beendet«, erklärte Malice. »Ihr seid nun der Zweitgeborene des Hauses Do'Urden und erhaltet alle...«

Drizsts Blick glitt wieder unbewußt zu Boden.

»Seht mich an!« schrie seine Mutter in plötzlicher Wut.

Erschrocken richtete Drizzt seinen Blick schnell zurück auf ihr Gesicht, das nun heiß und rot erglühte. Am Rande seines Blickfeldes nahm er die flimmernde Hitze von Malices schwingender Hand wahr, aber er war nicht so dumm zu versuchen, dem Schlag auszuweichen. Dann lag er auf dem Boden, und eine Seite seines Gesichts wurde blau.

Noch im Fall war Drizzt jedoch wachsam und klug genug, seinen Blick weiterhin dem der Oberin Malice darzubieten.

»Kein Diener mehr!« grollte die Mutter Oberin. »Weiterhin so zu handeln würde Schande über die Familie bringen.« Sie ergriff Drizzt an der Kehle und zog ihn grob vor ihre Füße. »Wenn Ihr dem Hause Do'Urden Schande bereitet«, versprach sie, »werde ich Euch Nadeln in Eure purpurfarbenen Augen stechen.« Drizzt blinzelte nicht. In den sechs Jahren, seit Vierna die Obhut über ihn abgegeben und ihn in die Knechtschaft für die ganze Familie entlassen hatte, war ihm die Oberin Malice vertraut genug geworden, um all die subtilen Beiklänge ihrer Drohungen zu verstehen. Sie war seine Mutter - wofür auch immer das gut sein sollte -, aber Drizzt zweifelte

nicht daran, daß es ihr Spaß machen würde, tatsächlich Nadeln in seine Augen zu stechen.

»Er ist anders«, sagte Vierna, »und nicht nur in Hinsicht auf die Schattierung seiner Augen.«

»In welcher Hinsicht noch?« fragte Zaknafein, der versuchte, seine Neugier auf professioneller Ebene zu halten. Zak hatte Vierna schon immer lieber gemocht als die anderen, aber sie war kürzlich zur Hohepriesterin geweiht worden und seitdem zu sehr auf ihr eigenes Bestes bedacht.

Vierna verlangsamte ihren Schritt - die Tür zum Vorraum der Kapelle war jetzt in Sicht. »Das ist schwer zu sagen«, gab sie zu. »Drizzt ist genauso intelligent wie jeder andere Junge, den ich je kennengelernt habe. Er beherrschte die Schwerelosigkeit bereits im Alter von fünf Jahren. Aber nachdem er Fürstenprinz geworden war, brauchte es Wochen der Bestrafung, ihm die Pflicht nahezubringen, den Blick gesenkt zu halten, als ob so eine simple Handlung bei seiner Veranlagung unnatürlich wäre.«

Zaknafein blieb stehen und ließ Vierna vorausgehen. »Unnatürlich?« flüsterte er leise und dachte über den tieferen Sinn von Viernas Beobachtungen nach. Es war vielleicht ungewöhnlich für einen Drow, aber genau das, was Zaknafein von einem Kind seiner Lenden erwarten - und erhoffen -würde.

Er trat hinter Vierna in den lichtlosen Vorraum. Malice saß wie immer auf ihrem Thron am Kopf des Spinnengötzenbildes, aber alle anderen Stühle im Raum waren an die Wände geschoben worden, und das, obwohl die ganze Familie anwesend war. Dies sollte eine formelle Zusammenkunft sein, wie Zak feststellte, denn nur der Mutter Oberin wurde die Bequemlichkeit eines Sitzplatzes zugestanden.

»Oberin Malice«, begann Vierna mit ihrer überaus ehrerbietigen Stimme, »ich bringe Euch Zaknafein, wie Ihr es verlangt.« Zak schloß zu Vierna auf und nickte Malice zu,

aber seine Aufmerksamkeit war mehr auf den jüngsten Do'Urden gerichtet, der nackt bis zur Taille an der Seite der Mutter Oberin stand.

Malice erhob eine Hand, um die anderen zum Schweigen zu bringen, und gab dann Briza, die einen Hauspiwafwi trug, das Zeichen fortzufahren.

Ein Ausdruck des Stolzes erhellte das kindliche Gesicht Drizts, als Briza, die die geeigneten Beschwörungen intonierte, den magischen Umhang, schwarz, doch von purpurfarbenen und roten Streifen durchzogen, um seine Schultern legte.

»Ich grüße Euch, Zaknafein Do'Urden«, sagte Drizt herzlich, während alle im Raum ihn mit verdutzten Blicken bedachten. Die Oberin Malice hatte ihm nicht gestattet zu sprechen. Er hatte noch nicht einmal ihre Erlaubnis erbeten.

»Ich bin Drizt, der Zweitgeborene des Hauses Do'Urden, nicht mehr der Fürstenprinz. Ich darf Euch nun ansehen - ich meine, Eure Augen und nicht mehr nur Eure Schuhe. Meine Mutter hat es mir gesagt.« Drizts Lächeln verschwand, als er aufschaute und das gefährliche Stirnrunzeln der Oberin Malice bemerkte.

Vierna stand da, als wäre sie zu Stein geworden, ihr Kinn hing herab, und ihre Augen waren ungläubig geöffnet.

Auch Zak war erstaunt, aber auf andere Art. Er hob eine Hand, um sich die Lippen zuzuhalten, damit sie sich nicht zu einem Lächeln verziehen konnten, das unweigerlich in einem markerschütternden Lachen Ausbruch gefunden hätte. Zak konnte sich nicht erinnern, wann er das Gesicht der Mutter Oberin das letzte Mal so unendlich verblüfft gesehen hatte.

Briza, die auf ihrem üblichen Platz hinter Malice stand, spielte mit ihrer Peitsche, zu verwirrt vom Handeln ihres kleinen Bruders, als daß sie auch nur gewußt hätte, was in den Neun Höllen sie tun sollte. Das war ein Anfang, wie Zak



wußte, denn Malices älteste Tochter zögerte selten, wenn Bestrafung angezeigt war.

An der Seite der Oberin, aber nun bescheiden einen Schritt entfernt, wurde Drizzt ruhig und stand vollkommen still, während er sich auf die Lippe biß. Zak konnte jedoch erkennen, daß das Lächeln in den Augen des jungen Drow bestehen blieb. Drizsts Formwidrigkeit und Mißachtung der Stellung war mehr gewesen als nur ein unbewußter Versprecher und mehr als die Unschuld der Unerfahrenheit.

Der Waffenmeister trat einen großen Schritt vor, um die Aufmerksamkeit der Mutter Oberin von Drizzt abzulenken. »Der Zweitgeborene?« fragte er und klang überrascht, um sowohl Drizsts anwachsenden Stolz gebührend zu beachten, als auch Malice zu beschwichtigen und abzulenken. »Dann wird es Zeit für Euch, ausgebildet zu werden.«

Malice ließ ihren Ärger verfliegen - ein seltenes Ereignis. »Euch obliegen nur die grundsätzlichen Dinge, Zaknafein. Wenn Drizzt Nalfein ersetzen soll, wird sein Platz in der Akademie in Sorcere sein. Also wird der Großteil seiner Vorbereitung und seiner, wenn auch begrenzten, Kenntnisaufnahme der magischen Künste Rizzens zufallen.«

»Seid Ihr so sicher, daß die Zauberei sein Schicksal ist?« fragte Zak schnell.

»Er scheint intelligent zu sein«, antwortete Malice. Sie warf Drizzt einen ärgerlichen Blick zu. »Zumindest manchmal. Vierna berichtete von großen Fortschritten in Bezug auf die Kontrolle seiner angeborenen Kräfte. Unser Haus braucht einen neuen Zauberer«, murmelte Malice, die sich daran erinnerte, wie stolz die Oberin Baenre auf ihren Sohn, den Zauberer und Erzmagier der Stadt, war. Malices Treffen mit der Ersten Mutter Oberin von Menzoberranzan war bereits sechzehn Jahre her, aber sie hatte niemals auch nur das kleinste Detail dieser

Begegnung vergessen. »Sorcere erscheint mir für ihn natürlich.«

Zak entnahm seiner Halsbörse eine flache Münze, warf sie mit einer Drehung hoch und fing sie aus der Luft auf.

»Wollen wir es ausprobieren?« fragte er.

»Wie Ihr wollt«, stimmte Malice zu, die es nicht überraschte, daß Zak beweisen wollte, daß sie im Unrecht war. Zak hielt nur wenig von der Zauberei und zog das Heft einer Klinge den kristallinen Bestandteilen eines Blitzstrahls vor.

Zak stellte sich vor Drizzt und gab ihm die Münze. »Werft sie hoch.«

Drizzt zuckte mit den Achseln und fragte sich, was diese Unterhaltung voller Andeutungen zwischen seiner Mutter und dem Waffenmeister zu bedeuten hatte. Bis jetzt hatte er weder etwas darüber gehört, daß irgendeine zukünftige Tätigkeit für ihn geplant war, noch über diesen Ort namens Sorcere. Er ließ die Münze auf die Spitze seines Zeigefingers gleiten, schnipste sie mit dem Daumen in die Luft und fing sie geschickt wieder auf. Dann hielt er sie Zak hin und sah den Waffenmeister verwirrt an, als wollte er fragen, was denn so wichtig sei an einer so leichten Aufgabe.

Anstatt die Münze entgegenzunehmen, zog der Waffenmeister eine weitere aus seiner Halsbörse. »Versucht es mit beiden Händen«, sagte er zu Drizzt und gab ihm die Münze.

Drizzt zuckte erneut mit den Achseln, und mit einer einzigen leichten Bewegung warf er die Münzen hoch und fing sie wieder auf.

Zak sah die Oberin Malice an. Jeder Drow hätte dieses Kunststück ausführen können, aber die Leichtigkeit, mit der Drizzt die Münzen aufgefangen hatte, war vergnüglich anzusehen. Mit einem verschmitzten Blick zu der Oberin holte Zak zwei weitere Münzen hervor. »Legt zwei übereinander auf

jede Hand und werft sie alle vier zusammen hoch«, instruierte er Drizzt.

Vier Münzen flogen in die Luft. Vier Münzen wurden aufgefangen. Die einzigen Teile von Drizzts Körper, die sich überhaupt bewegt hatten, waren seine Arme. »Zweihänder«, sagte Zak zu Malice. »Er ist ein Kämpfer. Er gehört nach Melee-Mathere.«

»Ich habe auch Zauberer solche Kunststücke vollführen sehen«, erwiderte Malice, die über den zufriedenen Ausdruck auf dem Gesicht des lästigen Waffenmeisters nicht besonders begeistert war. Zak war einst Malices ernannter Ehemann gewesen, und sehr oft seit dieser fernen Zeit nahm sie ihn als Liebhaber. Sein Können und seine Behendigkeit beschränkten sich nicht nur auf den Gebrauch der Waffen. Aber zusammen mit den Freuden, die Zaknafein Malice bereitete, sinnliche Fertigkeiten, die Malice dazu gebracht hatten, Zaks Leben bei mehr als einem Dutzend Gelegenheiten zu verschonen, bereitete er ihr auch eine Menge Kopferbrechen. Er war der fähigste Waffenmeister Menzoberranzans, eine weitere Tatsache, die Malice nicht ignorieren konnte, aber seine Geringschätzung, wenn nicht sogar Verachtung der Spinnenkönigin gegenüber hatte das Haus Do'Urden schon oft in Schwierigkeiten gebracht.

Zak gab Drizzt zwei weitere Münzen. Drizzt, der jetzt Spaß an dem Spiel hatte, setzte sie in Bewegung. Sechs Münzen flogen in die Luft. Sechs fielen herab, von denen je drei korrekt in jeder Hand landeten.

»Zweihänder«, sagte Zak noch eindringlicher. Die Oberin Malice hieß ihn fortfahren, denn sie konnte die Anmut der Darbietung ihres jüngsten Sohnes nicht leugnen.

»Könnt Ihr es noch einmal schaffen?« fragte Zak Drizzt.

Schon bald hatte Drizzt die Münzen auf die Spitzen seiner Zeigefinger gelegt, wobei beide Hände unabhängig

voneinander agierten, und war bereit, sie hochzuwerfen. In diesem Moment hieß ihn Zak innehalten und zog vier weitere Münzen heraus, mit denen zusammen jeder Stapel jetzt fünf Münzen zählte. Zak wartete einen Moment, um die Konzentration des jungen Drow zu beobachten (und auch, um seine Hände über die Münzen zu halten und damit sicherzugehen, daß sie durch die Wärme seines Körpers genug glänzten, damit Drizzt sie im Flug gut sehen konnte).

»Fangt sie alle auf, Zweitgeborener«, sagte er mit angemessenem Ernst. »Fangt sie alle auf, oder Ihr werdet in Sorcere, der Schule der Magie, landen. Dort gehört Ihr nicht hin!«

Noch immer hatte Drizzt nur eine vage Vorstellung von dem, was Zak meinte, aber er konnte aus der Eindringlichkeit des Waffenmeisters ersehen, daß es wichtig sein mußte. Er atmete tief ein, um sich zu sammeln, und warf dann die Münzen in die Luft. Er registrierte ihren Glanz sehr schnell, wobei er jedes einzelne Detail wahrnahm. Die ersten zwei Münzen fielen leicht in seine Hand, aber Drizzt bemerkte, daß die restlichen zu stark verstreut angeordnet waren, als daß sie in einer Linie in seine Hand gefallen wären. Drizzt handelte sofort, indem er einen geschlossenen Kreis vollführte, wobei seine Hände als ein nicht zu entwirrendes Durcheinander von Bewegung erschienen. Dann richtete er sich plötzlich auf und stellte sich vor Zak. Seine Hände hatte er zu Fäusten geballt an die Seite gelegt, und sein Gesicht zeigte einen grimmigen Ausdruck.

Zak und die Oberin Malice wechselten Blicke und waren sich beide nicht ganz sicher, was geschehen war.

Drizzt hielt Zak seine Fäuste hin und öffnete sie langsam während sich ein vertrauensvolles Lächeln auf seinem kindlichen Gesicht ausbreitete.

Fünf Münzen in jeder Hand.

Zak stieß einen leisen Pfiff aus. Es hatte ihn ein Dutzend Versuche gekostet, diese Übung mit zehn Münzen auszuführen. Er ging zur Oberin Malice.

»Zweihänder«, sagte er zum dritten Mal. »Er ist ein Kämpfer, und ich habe keine Münzen mehr.«

»Wie viele hat er geschafft?« flüsterte Malice, die offensichtlich gegen ihren Willen beeindruckt war.

»Wie viele konnten wir zustande bringen?« gab Zaknafein mit triumphierendem Lächeln zurück.

Die Oberin Malice kicherte laut los und schüttelte den Kopf. Sie hatte gewünscht, daß Drizzt Nalfein als Zauberer ersetzen sollte, aber ihr eigensinniger Waffenmeister hatte ihren Plan wie immer durchkreuzt. »Sehr gut, Zaknafein«, sagte sie und gestand damit ihre Niederlage ein. »Der Zweitgeborene ist ein Kämpfer.«

Zak nickte und ging zurück zu Drizzt.

»Um vielleicht eines Tages Waffenmeister des Hauses Do'Urden zu sein«, fügte die Oberin Malice an Zaks Rücken gewandt hinzu. Ihr Sarkasmus ließ Zak innehalten, und er sah sie über seine Schulter hinweg an.

»Könnten wir bei ihm weniger erwarten?« fuhr die Oberin Malice mit verzerrtem Gesicht fort.

Rizzen, das gegenwärtige Oberhaupt der Familie, scharrte unbehaglich mit den Füßen. Er wußte wie jeder andere - selbst die Sklaven des Hauses Do'Urden - auch, daß Drizzt nicht sein Kind war.

»Drei Räume?« fragte Drizzt, als er und Zak die große Übungshalle am südlichsten Ende des Do'Urden-Komplexes betraten. Kugeln vielfarbigen magischen Lichts waren den ganzen hohen Felsenraum entlang in Abständen angeordnet, die das Ganze in ein behagliches mattes Licht hüllten. Die Halle hatte nur drei Türen: eine nach Osten, die zu einem

äußeren Raum führte, der dann wiederum auf die Galerie des Hauses führte; eine direkt gegenüber von Drizzt, an der Südwand, die in den letzten Raum des Hauses führte; und jene am Haupteingang, die sie gerade passiert hatten. Drizzt erkannte aufgrund der vielen Schlösser, die Zak hinter ihnen sicherte, daß er diesen Weg nicht oft zurückgehen würde.

»Ein Raum«, berichtete Zak.

»Aber zwei weitere Türen«, argumentierte Drizzt und sah sich den Raum an. »Ohne Schlösser.«

»Aber ihre Schlösser sind aus gesundem Menschenverstand gemacht«, korrigierte Zak. »Diese Tür«, fuhr er fort und zeigte nach Süden, »führt zu meinen Privaträumen. Ihr solltet Euch nicht wünschen, daß ich Euch jemals darin vorfinde. Die andere führt zum Taktikraum, der Kriegezeiten vorbehalten ist. Wenn Ihr Euch zu meiner Zufriedenheit entwickelt, nehme ich Euch vielleicht - wenn überhaupt - mit dort hinein. Aber dieser Tag ist Jahre entfernt, also betrachtet diese eine prächtige Halle...« - er streckte seinen Arm in weitem Bogen aus - »als Euer Heim.«

Drizzt sah sich nicht sehr begeistert um. Er hatte zu hoffen gewagt, daß diese Art Behandlung mit den Tagen als Fürstenprinz für ihn vorbei sei. Die Umgebung versetzte ihn jedoch in die Zeit vor den sechs Jahren Knechtschaft im Hause zurück, zu dem Jahrzehnt, in dem er mit Vierna in der Familienkapelle eingeschlossen gewesen war. Dieser Raum war noch nicht einmal so groß wie die Kapelle und zu abgeschlossen für die Neigungen des lebhaften jungen Drow. Seine nächste Frage kam murrend.

»Wo werde ich schlafen?«

»In Eurem Heim«, antwortete Zak nüchtern.

»Wo werde ich meine Mahlzeiten einnehmen?«

»In Eurem Heim.«

Drizzts Augen verengten sich zu Schlitzern, und sein Gesicht rötete sich vor glühender Hitze. »Wo werde ich...«, begann er eigensinnig und fest entschlossen, der Logik des Waffenmeisters entgegenzutreten.

»In Eurem Heim«, antwortete Zak in demselben gemessenen und getragenen Ton, bevor Drizzt den Gedanken zu Ende führen konnte. Drizzt stellte die Füße fest auf und kreuzte die Arme vor seiner Brust. »Das hört sich nicht gut an«, murnte er.

»Es muß sich nicht gut anhören«, murnte Zak zurück.

»Welchen Zweck hat es dann?« begann Drizzt. »Ihr reißt mich fort von meiner Mutter...«

»Ihr werdet sie Oberin Malice nennen«, warnte Zak. »Ihr werdet sie immer Oberin Malice nennen.«

»Von meiner Mutter...«

Zaks nächste Unterbrechung erfolgte nicht in Form von Worten, sondern in Form eines Aufschwungs seiner geballten Faust. Drizzt erwachte ungefähr ungefähr zwanzig Minuten später.

»Die erste Lektion«, erklärte Zak, der ein paar Fuß entfernt lässig an der Wand lehnte. »Zu Eurem eigenen Besten. Ihr werdet sie immer Oberin Malice nennen.«

Drizzt rollte sich auf die Seite und versuchte, sich auf die Ellenbogen aufzustützen, merkte aber, daß sich sein Kopf drehte, sobald er ihn vom schwarzen rauen Boden hob. Zak ergriff ihn und zog ihn auf die Füße.

»Das ist nicht so leicht, wie Münzen aufzufangen«, bemerkte der Waffenmeister.

»Was?«

»Einen Schlag abzuwehren.«

»Welchen Schlag?«

»Stimmt einfach zu, eigensinniges Kind.«

»Zweitgeborener!« korrigierte Drizzt, immer noch murrend und die Arme abwehrend über der Brust verschränkt.

Zak ballte an seiner Seite die Faust, ein nicht allzu verborgenes Argument, das Drizzt nicht übersah. »Braucht Ihr noch ein Nickerchen?« fragte der Waffenmeister ruhig.

»Zweitgeborene können noch Kinder sein«, räumte Drizzt weise ein. Zak schüttelte ungläubig den Kopf. Das konnte interessant werden. »Vielleicht findet Ihr es hier noch sehr vergnüglich«, sagte er und führte Drizzt zu einem langen, dicken und vielfarbigen (obwohl die meisten Farben dunkel waren) geschmückten Vorhang. »Aber nur, wenn Ihr lernt, Eure flinke Zunge im Zaum zu halten.« Ein heftiger Ruck ließ den Vorhang fallen und gab die prächtigsten Waffen frei, die der junge Drow (wie auch viele ältere Drow) je gesehen hatte. Stangenwaffen vieler Arten, Schwerter, Äxte, Hämmer und jede andere Art Waffe, die sich Drizzt vorstellen konnte -und viele, die er sich niemals erträumt hätte -, lagen sorgfältig aufgereiht vor ihm. »Seht sie Euch genau an«, wies Zak ihn an. »Nehmt Euch Zeit und erfreut Euch daran. Findet heraus, welche Euch am besten in der Hand liegt, und folgt gehorsam den Befehlen Eures Verstandes. Wenn wir am Ende sind, werdet Ihr jede von ihnen als vertrauenswürdigen Begleiter kennengelernt haben.«

Mit großen Augen schritt Drizzt die Reihe ab, wobei er den gesamten Ort und die Möglichkeiten, die diese Erfahrung bot, in einem völlig neuen Licht sah. In seinem ganzen jungen Leben, in sechzehn Jahren, war sein schlimmster Feind die Langeweile gewesen. Nun schien es, als hätte Drizzt Waffen zum Kampf gegen diesen Feind entdeckt. Zak ging zu der Tür zu seinen Privaträumen, denn er hielt es für besser, daß Drizzt in diesen ersten unbeholfenen Momenten mit der Handhabung neuer Waffen allein war.



An seiner Tür angekommen, hielt der Waffenmeister jedoch inne und sah zurück zu dem jungen Do'Urden. Drizzt schwang eine lange und schwere Hellebarde, die mehr als zweimal so groß war wie er, in einem langsamen Bogen. Bei allen Versuchen Driztzs, die Waffe unter Kontrolle zu halten, wirbelte die Wucht der Waffe seine kleine Gestalt sofort zu Boden.

Zak hörte sich kichern, aber sein Lachen erinnerte ihn nur an die schreckliche Realität seiner Pflicht. Er würde Drizzt ausbilden, wie er tausend andere junge Dunkelelfen vor ihm zu Kriegerern ausgebildet hatte, und ihn auf die Proben der Akademie und auf das Leben im gefährlichen Menzoberranzan vorbereiten. Er würde Drizzt zum Killer ausbilden.

Wie diese Hülle im Vergleich zu dem Wesen des Jungen wirkte! dachte Zak. Drizzt lächelte zu leicht. Der Gedanke, daß er einem anderen Lebewesen ein Schwert ins Herz stoßen sollte, empörte Zaknafein. Dies war jedoch die Denkungsart der Drow, eine Denkungsart, der zu widerstehen Zak die ganzen vier Jahrhunderte seines Lebens nicht in der Lage gewesen war. Nachdem er seinen Blick von dem Schauspiel des Jungen beim Spiel losgerissen hatte, begab sich Zak in seinen Raum und schloß die Tür.

»Sind sie alle so?« fragte er in seinen fast leeren Raum hinein. »Besitzen alle Drowkinder solche Unschuld, ein so einfaches, unverdorbenes Lächeln, das die Häßlichkeit unserer Welt nicht überleben kann?« Zak trat an seinen kleinen Schreibtisch an der Seite des Raums und wollte den verdunkelnden Schatten von der beständig leuchtenden Keramikugel nehmen, die als Lichtquelle für den Raum diente. Er änderte seine Meinung, als das Bild von Driztzs Freude an den Waffen beharrlich blieb, und ging statt dessen zu dem großen Bett gegenüber der Tür.

»Oder seid Ihr einzigartig, Drizzt Do'Urden?« fuhr er fort, als er sich auf das gepolsterte Bett fallen ließ. »Und wenn Ihr

so anders seid, was ist dann der Grund dafür? Das Blut, mein Blut, das durch Eure Adern fließt? Oder die Jahre, die Ihr mit Eurer Ziehmutter verbracht habt?»

Zak legte einen Arm über seine Augen und dachte über die vielen Fragen nach. Drizzt war anders als die anderen, wie er schließlich erkannte, aber er wußte nicht, ob er Vierna - oder sich selbst - dafür danken sollte.

Nach einer Weile übermannte ihn der Schlaf. Aber er brachte dem Waffenmeister wenig Erholung. Ein bekannter Traum erschien ihm, eine lebhaftere Erinnerung, die niemals verblassen würde.

Zaknafein hörte wieder die Schreie der Kinder des Hauses DeVir, als die Krieger des Hauses Do'Urden - Krieger, die er selbst ausgebildet hatte - sie aufschlitzten.

»Er ist anders!« schrie Zak und sprang vom Bett herunter. Er wischte sich den kalten Schweiß vom Gesicht.

»Er ist anders.« Er mußte das glauben.

## Dunkle Geheimnisse

»Wollt Ihr es wirklich versuchen?« fragte Masoj mit herablassender und ungläubiger Stimme.

Alton warf dem Schüler einen häßlichen Blick zu.

»Richtet Euren Ärger auf etwas anderes, Gesichtsloser«, sagte Masoj und wandte seinen Blick von dem vernarbten Gesicht seines Mentors ab. »Ich bin nicht die Ursache Eurer Enttäuschung. Die Frage war begründet.«

»Ihr lernt die magischen Künste bereits seit über einem Jahrzehnt«, erwiderte Alton. »Und noch immer fürchtet Ihr Euch, an der Seite eines Meisters von Sorcere die Unterwelt zu erforschen.«

»Neben einem wahren Meister hätte ich keine Angst«, wagte Masoj zu flüstern.

Alton ignorierte die Bemerkung wie so viele andere des Lehrlings Hun'ett in den letzten sechzehn Jahren. Masoj war Altons einzige Verbindung zur Außenwelt, und während er eine mächtige Familie hinter sich wußte, hatte Alton nur ihn.

Sie gingen durch die Tür des höchstgelegenen Raumes von Altons Vier-Zimmer-Wohnbereich. Nur eine einzige Kerze brannte dort, deren Licht von einer großen Anzahl dunkler Wandteppiche und der schwarzen Färbung der Steine und der Teppiche des Raums gedämpft wurde. Alton glitt auf einen Stuhl an der gegenüberliegenden Seite des kleinen runden Tisches und legte ein schweres Buch vor sich hin.

»Es ist ein Zauber, der besser Geistlichen überlassen bleiben sollte«, protestierte Masoj, der sich gegenüber dem Gesichtslosen niederließ. »Zauberer herrschen über die niederen Ebenen, die Toten bleiben den Geistlichen überlassen.«

Alton sah sich neugierig um und blickte Masoj, dessen Erscheinung im tanzenden Kerzenlicht noch grotesker erschien, dann stirnrunzelnd an. »Offensichtlich habe ich keinen Geistlichen zur Verfügung«, erklärte der Gesichtslose sarkastisch. »Wäre es Euch lieber, ich versuchte einen weiteren Bürgerlichen der Neun Höllen anzurufen?«

Masoj setzte sich mit einem Ruck zurück und schüttelte hilflos und eindringlich den Kopf. Alton hatte eine spitze Zunge. Vor einem Jahr hatte der Gesichtslose Antworten auf seine Fragen gesucht, indem er die Hilfe eines Eisteufels hinzugezogen hatte. Das ätherische Wesen hatte den Raum gefrieren lassen, bis er im infraroten Spektrum schwarz erschien, und hatte für eine alchimistische Ausrüstung die ehrenwerte Horde einer Mutter Oberin zerschlagen. Wenn Masoj nicht seine magische Katze zur Bekämpfung des Eisteufels herbeigerufen hätte, wären weder er noch Alton lebend aus dem Raum entkommen.

»Sehr gut«, sagte Masoj nicht sehr überzeugt und verschränkte die Arme auf dem Tisch vor sich. »Beschwört Euren Geist und findet Eure Antworten.«

Alton entging das unfreiwillige Erschauern nicht, das sich in den Bewegungen von Masojs Kleidung fortsetzte. Er sah den Schüler einen Moment lang an und fuhr dann mit seinen Vorbereitungen fort.

Als Alton seine Vorbereitungen fast beendet hatte, griff Masoj instinktiv mit einer Hand in seine Tasche, nach der Onyxfigur der jagenden Katze, die er an dem Tag bekommen hatte, als Alton die Identität des Gesichtslosen annahm. Die kleine Statue war mit einem starken Dweomer versehen, der es ihrem Besitzer ermöglichte, einen mächtigen Panther zu Hilfe rufen zu können. Masoj hatte kaum Gebrauch davon gemacht, denn er wußte noch nicht genug über die Beschränkungen und potentiellen Gefahren des Dweomer. »Nur, wenn es nötig ist«, erinnerte sich Masoj leise, als er den Gegenstand in seiner

Hand spürte. Warum war es immer dann nötig, wenn er mit Alton zusammen war? fragte sich der Lehrling.

Trotz seines forschen Auftretens teilte Alton dieses Mal insgeheim die Besorgnis Masojs. Die Geister der Toten waren nicht so zerstörerisch wie die Bürger der niederen Ebenen, aber sie konnten noch grausamer und erfinderischer in ihren Folterungsmethoden sein.

Alton brauchte jedoch seine Antwort. Mehr als anderthalb Jahrzehnte lang hatte er seine Informationen auf konventionellen Wegen zu erlangen versucht, durch das Befragen von Meistern und Schülern - sicherlich auf umständliche Art -über die Einzelheiten bezüglich des Untergangs des Hauses DeVir. Viele kannten die Gerüchte dieser ereignisreichen Nacht. Einige wußten sogar Einzelheiten über die Kampfmethoden, die vom siegreichen Haus angewandt worden waren.

Niemand wollte jedoch den Namen des fraglichen Hauses nennen. In Menzoberranzan äußerte man ohne ausreichende unwiderlegbare Beweise, mit denen man das Herrschende Konzil zu einer gemeinsamen Aktion gegen den Beschuldigten veranlassen konnte, nichts, was einer Beschuldigung gleichkam, auch wenn eine bestimmte Vermutung allgemein geteilt wurde. Wenn der Angriff eines Hauses fehlschlug und entdeckt wurde, zog es sich den Zorn ganz Menzoberranzans zu, bis der Familienname ausgelöscht wurde. Aber im Falle eines erfolgreich ausgeführten Angriffs wie dem, der das Haus DeVir zu Fall brachte, war ein Ankläger derjenige, der am ehesten am falschen Ende einer schlangenköpfigen Peitsche endete.

Öffentliche Bestürzung brachte das Rad der Justiz in der Stadt der Drow vielleicht eher in Bewegung als irgendwelche ehrenhaften Richtlinien. Alton suchte nun nach anderen Mitteln für die Lösung seines Problems. Zuerst hatte er es mit den niederen Ebenen versucht, mit dem Eisteufel, mit

verhängnisvoller Wirkung. Nun besaß Alton einen Gegenstand, der seinen Enttäuschungen ein Ende setzen konnte: ein dickes Buch, das von einem Zauberer der Oberflächenwelt geschrieben worden war. In der Hierarchie der Drow handelten nur die Priesterinnen der Lloth mit dem Reich der Toten, aber in anderen Gesellschaften beschäftigten sich auch die Zauberer mit der geistigen Welt. Alton hatte das Buch in der Bücherei von Sorcere gefunden und hatte es geschafft, seiner Meinung nach genug daraus zu übersetzen, um einen geistigen Kontakt herzustellen.

Er verschlang seine Hände ineinander, öffnete das Buch eifrig an der markierten Stelle und prüfte die Zauberformel ein letztes Mal. »Seid Ihr bereit?« fragte er Masoj.

»Nein.«

Alton ignorierte den nie endenwollenden Sarkasmus des Schülers und legte seine Hände flach auf den Tisch. Langsam sank er in die tiefste meditative Trance seines Lebens.

»*Fey innad...*« Er hielt inne und räusperte sich verlegen. Masoj erkannte den Fehler, obwohl er sich die Zauberformel nicht genauer angesehen hatte.

»*Fey innuad de-min...*« Alton hielt erneut inne.

»Lloth sei mit uns«, murrte Masoj leise.

Alton riß die Augen weit auf und sah den Schüler böse an. »Das ist eine Übersetzung«, knurrte er. »Aus der fremden Sprache eines menschlichen Zauberers.«

»Kauderwelsch«, gab Masoj zurück.

»Vor mir liegt das persönliche Zauberbuch eines Zauberers der Oberflächenwelt«, sagte Alton ruhig, »eines Erzmagiers, laut einer Notiz des Ork-Diebs, der es gestohlen und unseren Agenten verkauft hat.« Er setzte sich wieder auf und schüttelte seinen kahlen Kopf in dem Versuch, in die Tiefen seiner Trance zurückzukehren.

»Ein einfacher, dummer Ork hat es geschafft, einem Erzmagier sein Zauberbuch zu stehlen«, flüsterte Masoj, und die Absurdität dieser Feststellung sprach für sich selbst.

»Der Zauberer war tot!« grollte Alton. »Das Buch ist authentisch!«

»Wer hat es übersetzt?« erwiderte Masoj ruhig.

Alton weigerte sich, weitere Argumente anzuhören. Den selbstgefälligen Ausdruck auf Masojs Gesicht ignorierend, begann er erneut.

*»Fey innuaä de-min de-sul de-ket.«*

Masoj schaltete ab und versuchte, sich eine Lektion aus einer seiner Unterrichtsstunden in Erinnerung zu rufen, in der Hoffnung, daß sein Kichern Alton nicht stören würde. Er glaubte keinen Moment, daß sich Altons Versuch als erfolgreich erweisen würde, aber er wollte ihn nicht wieder zum Stottern bringen und die ganze lächerliche Beschwörung erneut über sich ergehen lassen.

Kurze Zeit später, als Masoj Altons erstauntes Flüstern »Oberin Ginafae?« hörte, richtete er seine Aufmerksamkeit schnell wieder auf die Ereignisse vor ihm.

Immerhin erschien tatsächlich eine ungewöhnliche Kugel grün gefärbten Rauchs über der Kerzenflamme und nahm allmählich eine bestimmte Form an.

»Oberin Ginafae!« hauchte Alton erneut, als die Beschwörung beendet war. Vor ihm schwebte unzweifelhaft das Bild des Gesichtes seiner toten Mutter.

Der Geist sah sich verwirrt im Raum um. »Wer seid Ihr?« fragte er schließlich.

»Ich bin Alton. Alton DeVir, Euer Sohn.«

»Sohn?« fragte der Geist.

»Euer Kind.«

»Ich kann mich an kein so häßliches Kind erinnern.«

»Eine Maske«, erwiderte Alton schnell. Er sah zurück zu Masoj und erwartete ein Kichern. Wenn Masoj vorher auch mit Alton geschimpft und an ihm gezweifelt hatte, so zeigte er jetzt jedoch nur noch ehrlichen Respekt.

Lächelnd fuhr Alton fort. »Es ist nur eine Maske, damit ich mich in der Stadt frei bewegen und mich an unseren Feinden rächen kann!«

»Welche Stadt?«

»Menzoberranzan natürlich.«

Noch immer schien der Geist nicht zu verstehen.

»Seid Ihr Ginafae?« drängte Alton. »Die Oberin Ginafae DeVir?« Die Konturen des Geistes verzogen sich zu einem ärgerlichen Stirnrunzeln, als er über die Frage nachdachte. »Ich war es... denke ich.«

»Die Mutter Oberin des Hauses DeVir, des Vierten Hauses von Menzoberranzan«, drängte Alton und wurde aufgeregter. »Eine Hohepriesterin der Lloth.«

Die Erwähnung der Spinnenkönigin ließ den Geist zusammenzucken. »O nein!« rief er abwehrend. Ginafae erinnerte sich nun. »Das hättet Ihr nicht tun sollen, mein häßlicher Sohn!«

»Es ist nur eine Maske«, unterbrach Alton sie.

»Ich muß Euch verlassen«, fuhr Ginafaes Geist fort und sah sich unruhig um. »Ihr müßt mich freigegeben!«

»Aber ich brauche einige Auskünfte von Euch, Oberin Ginafae.«

»Nennt mich nicht so!« schrie der Geist. »Ihr versteht nicht! Ich besitze nicht die Gunst der Lloth...«

»Welch ein Unglück«, flüsterte Masoj spontan und kaum überrascht. »Nur eine Antwort!« bat Alton, der nicht noch eine weitere Gelegenheit, die Identität seiner Feinde zu erfahren, verstreichen lassen wollte.



»Schnell!« schrie der Geist.

»Nennt mir das Haus, das DeVir vernichtet hat.«

»Das Haus?« grübelte Ginafae. »Ja, ich erinnere mich an diese grausame Nacht. Es war das Haus...«

Die Rauchkugel dampfte und verformte sich, wodurch Ginafaes Bild verzerrt wurde und ihre nächsten Worte als unverständliches Kauderwelsch hervorkamen.

Alton sprang auf die Füße. »Nein!« schrie er. »Ihr müßt es mir sagen! Wer sind meine Feinde?«

»Würdet Ihr mich als Feind ansehen?« sagte das Geisterbild mit einer Stimme, die sich völlig von der unterschied, die es vorher benutzt hatte, ein Tonfall reiner Macht, der Alton erblassen ließ. Das Bild drehte und verwandelte sich, wurde zu etwas Häßlichem, häßlicher als Alton. Häßlicher als alles je Dagewesene auf der materiellen Ebene.

Alton war sicherlich kein Priester, und er wußte von der Religion der Drow nicht mehr als die grundlegenden Dogmen, die die männlichen Mitglieder des Volkes lernten. Dennoch kannte er das Wesen, das nun in der Luft vor ihm umherschwebte, denn es erschien wie eine durchsickernde, schleimige, klebrige Substanz aus geschmolzenem Wachs: eine Yochlol, eine Dienerin der Lloth.

»Ihr wagt es, die Bestrafung der Ginafae zu stören?« fauchte die Yochlol.

»Verdammt!« flüsterte Masoj und verschwand langsam unter dem schwarzen Tischtuch. Trotz all seiner Zweifel an Alton hatte er nicht erwartet, daß sein verunstalteter Mentor sie in so ernsthafte Schwierigkeiten bringen könnte.

»Aber«, stotterte Alton.

»Stört nie wieder diese Ebene, schwacher Zauberer!« brüllte die Yochlol.

»Ich versuche es nicht für die Hölle«, protestierte Alton bescheiden. »Ich wollte nur reden mit...«

»Mit Ginafae!« fauchte die Yochlol. »Der gestürzten Priesterin der Lloth. Wo erwartet Ihr ihren Geist zu finden, einfältiger Mann? Sich im Olymp vergnügen, mit den falschen Göttern der Oberflächenelfen?«

»Ich dachte nicht...«

»Tut Ihr das jemals?« knurrte die Yochlol.

»Nein«, antwortete Masoj leise, der darauf bedacht war, sich so weit wie möglich aus der Schußlinie zu halten.

»Stört diese Ebene nie wieder«, warnte die Yochlol zum letzten Mal. »Die Spinnenkönigin ist nicht gnädig und zeigt keine Toleranz gegenüber Männern, die sich einmischen!« Das durchscheinende Gesicht des Wesens dampfte und schwoll an und weitete sich über die Grenzen der Rauchkugel aus. Alton hörte gurgelnde Geräusche. Dann stolperte er rückwärts über seinen Stuhl, drückte den Rücken flach an die Wand und hielt die Arme abwehrend vor das Gesicht.

Das Maul der Yochlol öffnete sich unglaublich weit und spie eine Reihe kleiner Gegenstände aus. Sie prallten an Alton ab und gegen die Wand. Steine? fragte sich der gesichtslose Zauberer in verwirrter Verwunderung. Dann beantwortete einer der Gegenstände seine unausgesprochene Frage. Er klammerte sich an Altons weitem schwarzen Gewand fest und begann zu seinem ungeschützten Hals zu krabbeln. Spinnen.

Eine Woge achtbeiniger Untiere huschte unter den kleinen Tisch und trieb Masoj auf der anderen Seite heraus. Er taumelte auf die Füße, wandte sich um und sah, wie Alton in dem Versuch, aus der Menge der krabbelnden Wesen hinauszugelangen, wild um sich schlug und trat.

»Tötet sie nicht!« schrie Masoj. »Spinnen zu töten ist verboten beim...«

»Zu den Neun Höllen mit den Priesterinnen und ihren Regeln!« schrie Alton zurück.

Masoj zuckte in hilfloser Zustimmung mit den Schultern, griff in die Falten seines eigenen Gewandes und zog dieselbe zweihändige Armbrust daraus hervor, mit der er den Gesichtslosen in jenem vergangenen Jahr getötet hatte. Er dachte über das Verhältnis der kraftvollen Waffe zu den kleinen Spinnen, die im Raum herumkrabbelten, nach.

»Overkill?« fragte er laut. Da er keine Antwort bekam, zuckte er erneut mit den Schultern und schoß.

Der schwere Pfeil zog über Altons Schulter und hinterließ eine tiefe Kerbe. Der Zauberer schaute ungläubig auf und zeigte Masoj dann eine häßliche Grimasse.

»Eine saß auf Eurer Schulter«, erklärte der Schüler.

Altons Stirnrunzeln wich nicht.

»Undankbar?« murrte Masoj. »Einfältiger Alton, alle Spinnen sind auf Eurer Seite des Raums. erinnert Ihr Euch?« Masoj wandte sich zum Gehen und rief »Gute Jagd« über die Schulter zurück. Er faßte nach dem Türgriff, aber als seine langen Finger ihn umschlossen, verwandelte sich die Oberfläche der Tür in das Bild der Oberin Ginafae. Sie lächelte breit, zu breit, und eine unglaublich lange und nasse Zunge fuhr heraus und leckte Masoj das Gesicht.

»Alton!« schrie er und fuhr zur Wand herum, außerhalb der Reichweite des schleimigen Wesens. Er bemerkte, daß der Zauberer Alton, der um seine Konzentration kämpfte, gerade eine Zauberformel sprach, während die Woge der Spinnen ihren hungrigen Aufstieg an seinem fließenden Gewand fortsetzte.

»Ihr seid dem Tode geweiht«, kommentierte Masoj nüchtern und schüttelte den Kopf.

Alton kämpfte sich durch den exakten Wortlaut der Zauberformel, ignorierte seinen eigenen Abscheu gegenüber den krabbelnden Wesen und zwang die Ausführung der Beschwörung herbei. In all den Jahren des Lernens hätte Alton niemals geglaubt, daß er so etwas tun könnte. Er hätte bei der bloßen Erwähnung dieser Möglichkeit gelacht. Nun erschien es jedoch als ein bei weitem zu bevorzugendes Los gegenüber dem krabbelnden Verhängnis Yochlols.

Er ließ eine Feuerkugel zu seinen eigenen Füßen fallen.

Nackt und kahl taumelte Masoj durch die Tür und aus dem Inferno. Der in Rammen stehende gesichtslose Meister kam als nächster, stürzte in einer Rolle heraus und zog zerfetztes und brennendes Gewand beim Gehen von seinem Rücken.

Als er Alton beim Löschen der letzten Flammen beobachtete, kam Masoj eine erfreuliche Erinnerung in den Sinn, und er äußerte die eine Klage, die über jeden seiner Gedanken in diesem verhängnisvollen Augenblick dominierte.

»Ich hätte ihn töten sollen, als ich ihn im Netz gefangen hatte.«

Kurze Zeit später, nachdem Masoj in seinen Raum und zu seinen Studien zurückgekehrt war, glitt Alton auf die verzierten metallenen Schienen, die ihn als Meister der Akademie auswiesen, und aus dem Gebäude von Sorcere hinaus. Er wandte sich der breiten geschwungenen Treppe zu, die vom Tier Breche hinunterführte, und setzte sich dort hin, um das Bild Menzoberranzans aufzunehmen. Aber selbst dieser Anblick konnte Alton nicht von den Gedanken über seinen letzten Fehlschlag ablenken. Sechzehn Jahre lang hatte er alle anderen Träume und Bemühungen bei seiner verzweifelten Suche nach dem schuldigen Haus zurückgestellt. Sechzehn Jahre lang hatte er versagt.

Er fragte sich, wie lange er die Scharade und seine Fähigkeiten beibehalten konnte. Masoj, sein einziger Freund,

hatte mehr als die Hälfte seiner Studien in Sorcere hinter sich. Was sollte Alton tun, wenn Masoj promovierte und zum Hause Hun'ett zurückkehrte?

»Vielleicht sollte ich meine Arbeit in den kommenden Jahrhunderten fortführen«, sagte er laut, »nur um dann von einem verzweiferten Schüler getötet zu werden, wie ich und Masoj den Gesichtlosen getötet haben. Würde dieser Schüler die Verunstaltung in Kauf nehmen und meinen Platz einnehmen?« Alton konnte das ironische Kichern, das seinem schmallippigen Mund bei der Vorstellung eines ewigen >Gesichtslosen Meisters< von Sorcere entwich, nicht zurückhalten. Ab welchem Zeitpunkt würde die erste Mutter Oberin der Akademie mißtrauisch werden? In tausend Jahren? In zehntausend? Oder würde der Gesichtslose Menzoberranzan selbst überleben? Das Leben als Meister war kein so schlechtes Los, dachte Alton. Viele Drow würden große Opfer bringen, um solche Ehre zu erlangen.

Alton legte sein Gesicht in die Ellenbogenbeuge und verscheuchte die lächerlichen Gedanken. Er war weder ein richtiger Meister, noch brachte ihm das gestohlene Amt auch nur die geringste Befriedigung. Vielleicht hätte Masoj ihn an jenem Tag vor sechzehn Jahren, als Alton im Netz des Gesichtlosen gefangen gewesen war, erschießen sollen.

Altons Verzweiflung nahm noch zu, als er darüber nachdachte, wieviel Zeit er tatsächlich verschwendet hatte. Er hatte gerade seinen siebzigsten Geburtstag hinter sich und war nach Drow-Maßstäben noch immer jung. Die Feststellung, daß erst ein Zehntel seines Lebens hinter ihm lag, tröstete Alton DeVir in dieser Nacht nicht.

»Wie lange werde ich überleben?« fragte er sich. »Wie lange wird es dauern, bis mich der Wahnsinn, aus dem mein Leben besteht, auffrißt?« Alton schaute zurück über die Stadt. »Es wäre besser gewesen, der Gesichtslose hätte mich getötet«,

flüsterte er. »Denn jetzt bin ich Alton von einem nicht nennenswerten Haus.«

Masoj hatte ihm dies an dem ersten Morgen nach dem Untergang des Hauses DeVir klargemacht, aber damals, als sein Leben von dem Pfeil einer Armbrust abhing, hatte Alton die Folgen, die der Titel mit sich brachte, nicht erkannt. Menzoberranzan war nicht mehr als eine Ansammlung einzelner Häuser. Ein böser bürgerlicher Einzelgänger könnte auf eines davon als sein eigenes Anspruchs erheben, aber ein böser adliger Einzelgänger würde wahrscheinlich von keinem Haus der Stadt akzeptiert werden. Für ihn blieb nur Sorcere übrig und nichts sonst... bis seine wahre Identität schließlich aufgedeckt würde. Welche Bestrafungen würden ihn dann für das Verbrechen, einen Meister getötet zu haben, erwarten? Masoj hat das Verbrechen zwar vielleicht begangen, aber er gehörte einem Haus an, das ihn verteidigen würde. Alton war nur ein übler adliger Einzelgänger.

Er beobachtete das aufsteigende Licht Narbondels. Als die Minuten zu Stunden wurden, unterlagen Altons Verzweiflung und Selbstmitleid unvermeidlichen Wechseln. Er richtete seine Aufmerksamkeit jetzt auf die einzelnen Häuser der Drow und nicht auf den Zusammenschluß der Häuser, der sie zur Stadt verband, und er fragte sich, welche dunklen Geheimnisse ein jedes beherbergen mochte. Eines von ihnen, so erinnerte sich Alton, beherbergte das Geheimnis, das er am dringlichsten erfahren wollte. Eines von ihnen hatte das Haus DeVir ausgelöscht.

Vergessen war das Versagen dieser Nacht bezüglich der Oberin Ginafae und der Yochlol, vergessen war das Jammern wegen eines frühen Todes. Sechzehn Jahre waren keine so lange Zeit, beschloß Alton. Es blieben ihm vielleicht noch sieben Jahrhunderte innerhalb seines engen Rahmens. Wenn es sein mußte, war Alton darauf vorbereitet, jede Minute dieser

langen Jahre damit zu verbringen, nach dem verbrecherischen Haus zu suchen.

»Vergeltung«, knurrte er laut, und er brauchte diese hör-bare Erinnerung seines eigenen Verstandes, er ernährte sich davon, um weiteratmen zu können.

# Ähnlichkeit

Zak drängte mit einer Reihe niedrig gehaltener Schläge vor. Drizzt versuchte sich schnell zurückzuziehen und wieder sicheren Halt zu finden, aber der erbarmungslose Angriff folgte jedem seiner Schritte, und er war gezwungen, sein Handeln lediglich auf die Abwehr zu beschränken. Sehr häufig stellte Drizzt fest, daß der Griff seiner Waffen Zak näher war als die Klinge.

Zak verfiel dann in eine niedrige Hockstellung und bückte sich unter Drizchts Abwehr hindurch.

Drizzt wirbelte seine Krummsäbel in einem meisterhaften Kreuzstreich herum, aber er mußte sich starr aufrichten, um dem gleichermaßen gewandten Angriff des Waffenmeisters auszuweichen. Drizzt wußte, daß er überlistet worden war, und erwartete bereits den nächsten Angriff, als Zak sein Gewicht auf das hintere Bein verlagerte und sich, mit beiden Schwertspitzen auf Drizchts Lenden zielend, hastig bückte.

Drizzt stieß einen leisen Fluch aus und legte die Krummsäbel nach unten über Kreuz, denn er wollte das »V«, das die Klingen bildeten, dazu benutzen, die Schwerter seines Lehrers aufzuhalten. Einem plötzlichen Impuls folgend, zögerte Drizzt, als er Zaks Waffen gefangenhielt, und sprang statt dessen zurück, wobei er einen schmerzhaften Schlag an die Innenseite des Oberschenkels erhielt. Verärgert warf er seine beiden Krummsäbel zu Boden. Auch Zak sprang zurück. Er hielt seine Schwerter seitlich ausgestreckt, und sein Gesicht zeigte einen Ausdruck ernsthafter Verwirrung. »Ihr hättet diesen Zug erwidern müssen«, sagte er barsch.

»Die Abwehrbewegung ist falsch«, erwiderte Drizzt.

In Erwartung weiterer Erklärungen ließ Zak eine Schwertspitze zu Boden sinken und lehnte sich auf die Waffe.



In vergangenen Jahren hatte Zak Schüler für einen so himmelschreienden Trotz sogar getötet.

»Die nach unten gekreuzten Klingen parieren den Angriff, aber mit welchem Nutzen?« fuhr Drizzt fort. »Wenn der Zug beendet ist, bleiben meine Schwertspitzen zu weit nach unten gerichtet für irgendeine Angriffsstrategie, und Ihr könnt zurückweichen und freikommen.«

»Aber Ihr habt meinen Angriff pariert.«

»Nur um einem weiteren gegenüberzustehen«, sagte Drizzt. »Das beste Ergebnis, das ich mir von den nach unten gekreuzten Klingen erhoffen kann, ist ein Ausgleich.«

»Ja...«, gab Zak zurück, der nicht verstand, welches Problem sein Schüler mit diesem Szenarium hatte.

»Erinnert Euch an Eure eigene Lektion!« rief Drizzt. »>Jeder Zug sollte einen Vorteil erbringen<, predigt Ihr mir, aber ich sehe keinen Vorteil darin, die nach unten gekreuzten Klingen anzuwenden.«

»Ihr zitiert nur einen Teil dieser Lektion, der Euch zweckmäßig erscheint«, schalt Zak, der nun genauso ärgerlich wurde. »Vervollständigt den Satz oder gebraucht ihn gar nicht! Jeder Zug sollte einen Vorteil erbringen oder einen Nachteil aufheben. < Die nach unten gekreuzten Klingen erwidern den Doppelstoß niedrig, und Euer Gegner ist offensichtlich im Vorteil, wenn er ein so gewagtes offensives Manöver auch nur versucht! Zu einem Ausgleich zurückzukehren ist in diesem Moment das weitaus Beste!«

»Die Abwehrbewegung ist falsch!« beharrte Drizzt eigensinnig.

»Nehmt Eure Klingen auf«, knurrte Zak ihn an und trat drohend einen Schritt vor. Drizzt zögerte, und Zak forderte seinen Preis, indem er mit den Schwertern angriff.

Drizzt ließ sich in die Hocke fallen, riß die Krummsäbel hoch und sprang auf, um dem Angriff zu begegnen, während er sich fragte, ob dies eine weitere Lektion oder ein wirklicher Angriff sei. Der Waffenmeister drängte wütend vorwärts, wehrte Schlag auf Schlag ab und drängte Drizzt Runde um Runde zurück. Drizzt verteidigte sich ziemlich gut und begann das altbekannte Muster zu erkennen, als Zaks Angriffe ständig niedriger erfolgten und noch immer die Griffe von Drizchts Waffen hinauf und über die Klingen der Krummsäbel hinaus zwangen.

Drizzt verstand, daß Zak seinen Standpunkt mit Taten und nicht mit Worten beweisen wollte. Als er jedoch den Zorn auf Zaks Gesicht wahrnahm, war sich Drizzt nicht sicher, wie weit der Waffenmeister gehen würde, um seinen Standpunkt zu verteidigen. Wenn sich Zaks Bemerkungen als richtig erwiesen, würde er dann wieder Drizchts Oberschenkel attackieren? Oder sein Herz? Zak griff von oben und von unten an, und Drizzt versteifte sich und richtete sich auf.

»Niedriger Doppelschlag!« knurrte der Waffenmeister, und seine Schwerter schossen nach vorn.

Drizzt war vorbereitet. Er führte die Kreuzung der Klingen nach unten durch und lächelte selbstgefällig über den Ring aus Metall, der sich bildete, als sich seine Krummsäbel über den schlagenden Schwertern kreuzten. Drizzt kämpfte dann mit nur einer seiner Klingen weiter, weil er glaubte, er könne auf diese Art Zaks beide Schwerter gut genug in Schach halten. Nun, da eine Klinge nicht mehr für die Abwehrbewegung gebraucht wurde, führte Drizzt sie in einem gewundenen Gegenschlag hinüber.

Sobald Drizzt die eine Hand wechselte, erkannte Zak die List - ein Trick, von dem er erwartet hatte, daß Drizzt ihn versuchen würde. Zak ließ eine seiner eigenen Schwertspitzen -jene, die dem Griff von Drizchts einzeln parierender Klinge am nächsten war - zu Boden sinken, und Drizzt, der versucht hatte, seinen

gleichbleibenden Widerstand aufrechtzuerhalten und den blockierenden Krummsäbel auszubalancieren, verlor sein Gleichgewicht. Er war wendig genug, um sich zu fangen, ehe er zu sehr schwankte, obwohl seine Knöchel bereits auf den Felsenboden drückten. Er glaubte immer noch, er habe Zak in seiner Falle gefangen und könne seinen brillanten Gegenschlag zu Ende führen. Er trat einen kleinen Schritt vorwärts, um sein vollständiges Gleichgewicht wiederzuerlangen.

Der Waffenmeister fiel zu Boden, unter den Bogen von Drizzts im Schwung befindlichem Krummsäbel, beschrieb einen einfachen Kreis und trat mit dem Absatz seines Schuhs gegen die Rückseite von Drizzts ungeschütztem Knie. Bevor Drizzt den Angriff auch nur bemerkt hatte, fand er sich flach auf dem Rücken liegend wieder. Zak unterbrach seine eigene schwungvolle Bewegung sofort und stand wieder auf. Bevor Drizzt auch nur damit beginnen konnte, den verwirrenden Gegen-Konterschlag zu verstehen, sah er den Waffenmeister über sich stehen und spürte, wie Zak mit der Spitze seines Schwertes schmerzhaft und scharf einen kleinen Tropfen Blut aus seiner Kehle hervorbrachte.

»Habt Ihr noch etwas zu sagen?« knurrte Zak.

»Die Abwehrbewegung ist falsch«, antwortete Drizzt.

Zak brach in Lachen aus. Er warf sein Schwert zu Boden, griff hinunter und zog den eigensinnigen jungen Schüler auf die Füße. Er beruhigte sich schnell, und sein Blick begegnete dem aus Drizzts Augen, als er den Schüler auf Armeslänge von sich schob. Zak staunte über die Ungezwungenheit von Drizzts Haltung, die Art, wie er die Zwillingsskrummsäbel hielt, als wären sie natürliche Verlängerungen seiner Arme. Drizzt wurde erst seit ein paar Monaten ausgebildet, aber er hatte bereits den Umgang mit fast jeder Waffe des umfangreichen Arsenal des Hauses Do'Urden gelernt.

Diese Krummsäbel! Drizzts bevorzugte Waffen mit geschwungenen Klingen, die den verwirrenden Schwung des heftigen Kampfstils des jungen Kriegers steigerten. Mit diesen Krummsäbeln in der Hand konnte der junge Drow, der kaum mehr war als ein Kind, besser kämpfen als die Hälfte der Mitglieder der Akademie, und ein Schaudern kroch Zak den Rücken hinauf, wenn er daran dachte, wie außergewöhnlich gut Drizzt nach Jahren der Ausbildung werden würde.

Es waren jedoch nicht nur die physischen Fähigkeiten und das Potential Drizzt Do'Urdens, die Zaknafein innehalten und es registrieren ließen. Zak hatte inzwischen erkannt, daß Drizzts Naturell tatsächlich anders war als das eines durchschnittlichen Drow. Drizzt besaß einen unschuldigen Geist, und ihm fehlte jegliche Böswilligkeit. Zak konnte sich des Stolzes nicht erwehren, der ihn erfüllte, wenn er Drizzt ansah. In allen Verhaltensweisen hielt sich der junge Drow immer an dieselben Prinzipien wie Zak - Moralvorstellungen, die in Menzoberranzan sehr ungewöhnlich waren. Drizzt hatte die Verbindung auch erkannt, obwohl er keine Ahnung davon hatte, wie einzigartig seine und Zaks gemeinsamen Empfindungen in der bösen Welt der Drow waren. Er erkannte, daß sich »Onkel Zak« von jedem der anderen Dunkeelfen unterschied, die er kennengelernt hatte, obwohl darin nur seine Familie und ein paar Dutzend der Krieger des Hauses Inbegriffen waren. Ganz sicher unterschied sich Zak sehr von Briza, Drizzts ältester Schwester, mit ihrem fanatischen, fast blinden Ehrgeiz in bezug auf die Religion der Lloth. Auch unterschied sich Zak sicherlich von der Oberin Malice, Drizzts Mutter, die Drizzt gegenüber niemals etwas anderes äußerte als allenfalls einen auszuführenden Befehl.

Zak konnte über Situationen lächeln, die nicht notwendigerweise jemandem schaden. Er war der erste Drow, den Drizzt kennengelernt hatte, der offensichtlich mit

seinem Platz im Leben zufrieden war. Zak war der erste Drow, den Drizzt je lachen gehört hatte.

»Ein guter Versuch«, gab Zak bezüglich Drizzts mißlungenen Gegenschlags zu.

»In einem wirklichen Kampf wäre ich tot gewesen«, erwiderte Drizzt.

»Sicher«, sagte Zak, »aber darum werdet Ihr ausgebildet.

Euer Plan war meisterhaft, Eure zeitliche Einteilung perfekt. Nur die Situation war falsch. Dennoch, und das wollte ich sagen, war es ein guter Versuch.«

»Ihr habt ihn erwartet«, sagte der Schüler.

Zak lächelte und nickte. »Vielleicht weil ich diesen Versuch schon bei einem anderen Schüler gesehen habe.«

»Gegen Euch?« fragte Drizzt, der sich nun schon ein bißchen weniger außergewöhnlich fühlte, jetzt, da er wußte, daß seine Kampfhaltung nicht so einzigartig war.

»Nein«, antwortete Zak mit einem Zwinkern. »Ich habe zugesehen, wie der Gegenschlag aus demselben Winkel fehlschlug wie der Eurige und mit demselben Ergebnis.«

Drizzts Gesicht erhellte sich wieder. »Wir denken ähnlich«, stellte er fest.

»Das tun wir«, sagte Zak, »aber meine Kenntnisse sind durch vier Jahrhunderte Erfahrung erweitert worden, während Ihr noch nicht einmal zwanzig Jahre lebt. Vertraut mir, mein eifriger Schüler. Die nach unten gekreuzten Klingen sind die richtige Abwehrbewegung.«

»Vielleicht«, antwortete Drizzt.

Zak unterdrückte ein Lächeln. »Wenn Ihr einen besseren Gegenschlag findet, werden wir ihn ausprobieren. Aber bis dahin vertraut meinen Worten. Ich habe mehr Krieger ausgebildet, als ich zählen kann, die ganze Streitmacht des Hauses Do'Urden und zehnmal so viele, als ich als Meister in

Melee-Magthere diene. Ich lehrte Rizzo, alle Eure Schwestern und Eure beiden Brüder.«

»Beide?«

»Ich...« Zak hielt inne und warf Drizzt einen neugierigen Blick zu. »Ach so«, sagte er nach einer Weile. »Sie haben es nie für nötig gehalten, Euch davon zu erzählen.« Zak fragte sich, ob es seine Aufgabe war, Drizzt die Wahrheit zu sagen.

Er bezweifelte, daß die Oberin Malice etwas dagegen hatte. Wahrscheinlich hatte sie Drizzt einfach nichts davon erzählt, weil sie die Geschichte von Nalfeins Tod nicht für wert gehalten hatte, erzählt zu werden.

»Ja, beide.« Zak entschloß sich, das zu erklären. »Ihr hattet zwei Brüder, als Ihr geboren wurdet: Dinin, den Ihr kennt, und einen älteren Bruder, Nalfein, einen Zauberer mit beträchtlicher Macht. Nalfein wurde in der Nacht, als Ihr Euren ersten Atemzug tatet, im Kampf getötet.«

»Ein Kampf gegen Zwerge oder gemeine Gnome?« fragte Drizzt mit so großen Augen, wie sie ein Kind hat, das um eine furchterregende Gute-Nacht-Geschichte bittet. »Hat er die Stadt gegen böse Eroberer oder gegen vagabundierende Monster verteidigt?«

Es war schwierig für Zak, die verzerrten Empfindungen von Drizzts unschuldigen Überzeugungen zu berücksichtigen.

»Beschwichtigt die Jugend mit Lügen«, schimpfte er leise, aber zu Drizzt gewandt antwortete er: »Nein.«

»Dann gegen einen noch gemeineren Gegner?« drängte Drizzt. »Bösartige Elfen von der Oberfläche?«

»Er starb durch die Hand eines Drow!« fauchte Zak frustriert und stahl damit den Eifer aus Drizzts glänzenden Augen. Drizzt sank zurück, um die Möglichkeiten zu überdenken, und Zak konnte es kaum ertragen, die Verwirrung zu sehen, die sein junges Gesicht verzerrte.

»Ein Kampf mit einer anderen Stadt?« fragte Drizzt schwermütig. »Ich wußte nicht...«

Zak beließ es dabei. Er wandte sich um und ging leise auf seine Privaträume zu. Sollten Malice oder einer ihrer Lakaian Drizzts unschuldiges Denken zerstören. Hinter ihm versagte sich Drizzt einen weiteren Katalog von Fragen, denn er verstand, daß die Unterhaltung und der Unterricht zu Ende waren. Er verstand auch, daß gerade etwas Wichtiges zutage getreten war.

Der Waffenmeister kämpfte lange Stunden hindurch mit Drizzt, während die Tage zu Wochen wurden und die Wochen zu Monaten. Die Zeit wurde unwichtig. Sie kämpften, bis die Erschöpfung sie überwältigte, und kehrten auf den Ausbildungsplatz zurück, sobald sie wieder dazu fähig waren.

Im dritten Jahr, im Alter von neunzehn Jahren, konnte Drizzt stundenlang gegen den Waffenmeister bestehen und übernahm sogar in vielen ihrer Gefechte die Offensive.

Zak genoß diese Zeit. Zum ersten Mal in vielen Jahren hatte er jemanden kennengelernt, der das Potential hatte, ihm im Kampf ebenbürtig zu werden. Zum ersten Mal, seit Zak sich erinnern konnte, wurde das Klirren unüberwindlicher Waffen im Ausbildungsraum von Lachen begleitet.

Er beobachtete Drizzt, der groß und stattlich, eifrig und intelligent wurde, aufmerksam. Die Meister der Akademie würden einen schweren Stand damit haben, Drizzt auch nur ein Patt entgegenzusetzen, selbst im ersten Jahr!

Dieser Gedanke begeisterte den Waffenmeister nur so lange, wie er nicht an die Prinzipien der Akademie dachte, an die Regeln des Drowlebens und an das, was sie mit seinem wundervollen Schüler tun würden. Wie sie dieses Lächeln aus Drizzts lavendelfarbenen Augen stehlen würden.

Eine eindringliche Erinnerung an jene Drowwelt außerhalb des Übungsraumes besuchte sie eines Tages in Gestalt der Oberin Malice.

»Begrüßt sie mit dem gebotenen Respekt«, warnte Zak Drizzt, als May a den Eintritt der Mutter Oberin ankündigte.

Der Waffenmeister trat besonnen ein paar Schritte vor, um das Oberhaupt des Hauses Do'Urden persönlich zu begrüßen.

»Ich grüße Euch, Oberin«, sagte er mit einer leichten Verbeugung. »Was verschafft mir die Ehre Eures Besuches?«

Die Oberin Malice lachte ihn aus, denn sie durchschaute seine Fassade. »Soviel Zeit verbringt Ihr mit meinem Sohn hier drin«, sagte sie. »Ich kam, um mich vom Nutzen für den Jungen zu überzeugen.«

»Er ist ein guter Kämpfer«, versicherte Zak ihr.

»Das wird er sein müssen«, murrte Malice. »Er wird schon in einem Jahr zur Akademie gehen.«

Zaks Augen verengten sich bei ihren zweifelnden Worten, und er grollte: »Die Akademie hat niemals einen besseren Schwertkämpfer gesehen.«

Die Oberin entfernte sich von ihm und stellte sich vor Drizzt. »Ich bezweifle nicht Euer Können mit den Klingen«, sagte sie zu Drizzt, wobei sie Zak einen verschlagenen Blick zuwarf, als sie die Worte aussprach. »Ihr habt das richtige Blut. Es gibt andere Qualitäten, die einen Drowkrieger ausmachen - Qualitäten des Herzens. Die Haltung eines Kriegers!«

Drizzt wußte nicht, wie er ihr antworten sollte. Er hatte sie in den letzten drei Jahren nur wenige Male gesehen, und sie hatten kein Wort gewechselt.

Zak bemerkte die Verwirrung auf Drizzts Gesicht und fürchtete, der Junge könnte einen Fehler machen - was genau das war, was die Oberin Malice bezweckte. Dann hätte Malice eine Entschuldigung dafür, Drizzt Zaks Schutz zu entziehen -



und Zak damit zu entehren - und ihn Dinin oder einem anderen gefühllosen Killer zu übergeben. Zak war vielleicht der beste Ausbilder mit dem Schwert, aber jetzt, da Drizzt den Gebrauch der Waffen gelernt hatte, wollte Malice, daß er emotional gehärtet würde.

Zak konnte das nicht riskieren. Dazu schätzte er die Zeit mit dem jungen Drizzt zu sehr. Er zog seine Schwerter und machte sein Recht bei der Oberin Malice geltend, indem er schrie: »Zeigt es ihr, junger Krieger!«

Drizsts Augen wurden zu glühenden Flammen, als sein kriegischer Lehrer näher kam. Seine Krummsäbel lagen so schnell in seinen Händen, als hätte er es ihnen mit seinem Willen befohlen.

Sie zeigten einen guten Kampf! Zak ging mit einem Zorn auf Drizzt zu, wie der junge Drow ihn nie zuvor gesehen hatte, stärker noch als damals, als Zak Drizzt den Wert des Gegenschlags mit nach unten gekreuzten Klingen gezeigt hatte. Funken flogen, als Schwert gegen Krummsäbel kämpfte, und Drizzt merkte, daß er zurückgedrängt wurde und seine beiden Arme bereits von der dumpfen Kraft der schweren Schläge schmerzten.

»Was wollt Ihr...«, versuchte Drizzt zu fragen.

»Zeigt es ihr«, grollte Zak und schlug wieder und wieder zu. Drizzt konnte gerade noch einen Schlag abwehren, der ihn sonst mit Sicherheit getötet hätte. Noch immer zwang ihn seine Verwirrung in die Defensive.

Zak schlug einen von Drizsts Krummsäbeln, dann den anderen, weit weg und setzte eine unerwartete Waffe ein, indem er seinen Fuß gerade vor sich ausstreckte und mit seiner Ferse auf Drizsts Nase traf.

Drizzt hörte das Krachen des Knorpels und fühlte sein eigenes Blut warm über sein Gesicht laufen. Er rollte sich nach hinten weg in dem Versuch, einen sicheren Abstand zu seinem

besessenen Gegner herzustellen, bis er seine Sinne wieder unter Kontrolle hatte.

Auf Knien liegend, sah er Zak, nicht weit entfernt, näher kommen. »Zeigt es ihr!« grollte Zak wütend mit jedem entschlossenen Schritt.

Die purpurfarbenen Flammen des Feenfeuers erschienen auf Drizzts Haut und machten ihn zu einem leichten Ziel. Er reagierte auf die einzig mögliche Art: Er ließ eine Kugel der Dunkelheit über sich und Zak erscheinen. Da er den nächsten Zug des Waffenmeisters spürte, ließ sich Drizzt auf den Bauch fallen und kroch aus der Dunkelheit heraus, wobei er den Kopf gesenkt hielt - eine weise Entscheidung.

Sofort, als er die Dunkelheit bemerkte, hatte sich Zak schnell ungefähr zehn Fuß über den Boden erhoben und umgewandt, wobei er die Klingen dorthin stieß, wo Drizzts Gesicht sein mußte.

Als Drizzt auf der anderen Seite der verdunkelnden Kugel ins Freie kam, schaute er zurück und sah nur die untere Hälfte von Zaks Beinen. Er brauchte nicht mehr zu sehen, um die tödlichen blinden Angriffe des Waffenmeisters zu erkennen. Zak hätte ihn in Stücke geschnitten, wenn er sich in der Dunkelheit nicht hätte fallen lassen.

Zorn trat an die Stelle der Verwirrung. Als Zak von seinem magischen Hochstand herunterfiel und zurück vor die Kugel sprang, ließ sich Drizzt von seiner Wut in den Kampf zurückführen. Er drehte eine Pirouette, unmittelbar bevor er Zak erreichte, wobei sein führender Krummsäbel eine anmutige Bogenlinie vollführte und sein anderer einen trügerisch scharfen Stoß direkt über dieser Linie vollführte.

Zak wich der zustoßenden Waffe aus und erwiderte mit einem Rückhandblock.

Drizzt war noch nicht am Ende. Er vollführte mit seiner führenden Waffe eine Reihe kurzer böser Stöße, die Zak

zwangen, ein Dutzend oder mehr Schritte zurückzuweichen, zurück in die beschworene Dunkelheit. Nun mußten sie sich auf ihren unglaublich scharfen Gehörsinn und ihre Instinkte verlassen. Schließlich gelang es Zak, wieder Boden zu gewinnen, aber Drizzt setzte sofort auch seine eigenen Füße in Bewegung und trat um sich, wann immer das Gleichgewicht seiner schwingenden Waffen es erlaubte. Ein Fuß durchbrach Zaks Verteidigung und drückte die Atemluft aus den Lungen des Waffenmeisters.

Sie kamen seitlich der Kugel wieder hervor, und auch Zaks Umriß glühte im Feenfeuer. Der Waffenmeister fühlte, daß ihn der Haß, der auf dem Gesicht des jungen Schülers brannte, krank machte, aber er erkannte auch, daß dieses Mal weder er noch Drizzt eine Wahl gehabt hatten: Der Kampf mußte grausam sein, mußte real sein. Allmählich verfiel Zak in einen langsameren Rhythmus, verteidigte sich nur noch und ließ Drizzt sich in seinem explosiven Zorn abreagieren.

Drizzt griff wieder und wieder an, unnachgiebig und ohne zu ermüden. Zak schmeichelte ihm, indem er ihn Möglichkeiten sehen ließ, wo keine waren, und Drizzt war immer schnell bereit, darauf einzugehen, einen Stoß auszuführen, zu schlagen oder zu treten.

Die Oberin Malice beobachtete das Schauspiel still. Sie konnte nicht leugnen, daß Zak ihren Sohn gut ausgebildet hatte. Drizzt war- physisch - mehr als bereit für den Kampf.

Zak wußte, daß für die Oberin Malice eine Demonstration der bloßen Waffenführung nicht genug sein würde. Zak mußte Malice daran hindern, sich mit Drizzt zu unterhalten, und sei es auch nur kurz. Sie würde die Ansichten ihres Sohnes nicht gutheißen. Drizzt wurde nun langsam müde, wie Zak sehen konnte, obwohl er auch erkannte, daß die Schwäche in den Armen seines Schülers teilweise Täuschung war.

»Laßt es gut sein«, murmelte er leise, und er knickte plötzlich gekonnt mit dem Knöchel um, den rechten Arm auf und ab bewegend, als er um sein Gleichgewicht rang, womit er eine Öffnung in seiner Verteidigung schuf, der Drizzt nicht widerstehen konnte.

Der erwartete Stoß kam wie ein Blitz, und Zaks linker Arm zeigte Spuren eines kurzen Einschnitts, als er Drizzt den Krummsäbel sofort aus der Hand schlug.

»Ha!« schrie Drizzt, der den Zug erwartet hatte und seine zweite List anwandte. Der ihm verbliebene Krummsäbel schnitt über Zaks linke Schulter und wurde im Verlauf der Parade unweigerlich wieder erhoben. Aber bevor Drizzt den zweiten Schlag auch nur beginnen konnte, lag Zak bereits auf den Knien. Als Drizzts Klinge gefahrlos die Luft durchschnitt, sprang Zak auf die Füße und führte, mit dem Griff voran, eine rechtsgerichtete Kreuzbewegung aus, die Drizzt quer über das Gesicht traf. Ein verdutzter Drizzt sprang einen großen Schritt zurück und stand einen Moment vollkommen still. Der ihm verbliebene Krummsäbel fiel zu Boden, aber seine verwirrten Augen blinzelten nicht.

»Eine Finte in einer Finte in einer Finte«, erklärte Zak ruhig. Drizzt sank bewußtlos zu Boden.

Die Oberin Malice nickte anerkennend, als Zak zu ihr zurückkam. »Er ist bereit für die Akademie«, bemerkte sie.

Zaks Gesicht wurde böse, aber er antwortete nicht.

»Vierna ist bereits dort«, fuhr Malice fort, »um als Herrin in Arach-Tinilith, der Schule der Lloth, zu lehren. Es ist eine große Ehre.«

Rühmlich für das Haus Do'Urden, wie Zak wußte, aber er war klug genug, seine Gedanken für sich zu behalten.

»Dinin wird uns bald verlassen«, sagte die Oberin.

Zak war überrascht. Zwei Kinder gleichzeitig als Meister in der Akademie? »Ihr müßt Euch sehr angestrengt haben, um solche Bedingungen zu bekommen«, wagte er zu bemerken.

Die Oberin Malice lächelte. »Gunst wird geschuldet, Gunst wird gefordert.«

»Zu welchem Zweck?« fragte Zak. »Schutz für Drizzt?«

Malice lachte laut. »Nach dem zu urteilen, was ich gerade gesehen habe, würde Drizzt eher die anderen beiden beschützen!«

Zak biß sich bei der Bemerkung auf die Lippen. Dinin war noch immer ein zweimal so guter Kämpfer und ein zehnmal so herzloser Killer wie Drizzt. Zak wußte, daß Malice andere Motive hatte. »Drei der ersten acht Häuser werden während der nächsten zwei Jahrzehnte von nicht weniger als vier Kindern in der Akademie vertreten sein«, gab die Oberin Malice zu. »Der Sohn der Oberin Baenre wird in derselben Klasse anfangen wie Drizzt.«

»Also habt Ihr Absichten«, sagte Zak. »Wie hoch wird das Haus Do'Urden dann unter der Führung der Oberin Malice aufsteigen?«

»Euer Sarkasmus wird Euch die Zunge kosten«, warnte die Mutter Oberin. »Wir wären dumm, würden wir diese Gelegenheit, mehr über unsere Feinde zu erfahren, vorübergehen lassen!«

»Die ersten acht Häuser«, sinnierte Zak. »Seid vorsichtig, Oberin Malice. Vergeßt nicht, auch in den niederen Häusern nach Feinden Ausschau zu halten. Es gab einmal ein Haus namens DeVir, das diese Unterlassung begangen hat.«

»Es wird kein unerwarteter Angriff erfolgen«, spöttelte Malice. »Wir sind das neunte Haus und rühmen uns größerer Macht als auch nur eine Handvoll anderer. Keines wird hinter unserem Rücken die Waffe erheben. Es gibt auf höherer Ebene leichtere Ziele.«

»Und das alles zu unserem Vorteil«, warf Zak ein.

»Darum geht es doch bei allem, nicht wahr?« fragte Malice mit einem breiten, bösen Lächeln.

Zak brauchte ihr nicht zu antworten. Die Oberin kannte seine wahren Gefühle. Das war genau nicht der Punkt.

»Sprecht weniger, und Euer Kiefer wird schneller heilen«, sagte Zak später, als er wieder mit Drizzt allein war.

Drizzt warf ihm einen verächtlichen Blick zu.

Der Waffenmeister schüttelte den Kopf. »Wir sind sehr gute Freunde geworden«, sagte er.

»Das dachte ich auch«, murmelte Drizzt.

»Dann denkt nach«, schalt Zak. »Glaubt Ihr, die Oberin Malice würde eine solche Bindung zwischen ihrem Waffenmeister und ihrem jüngsten - ihrem geschätzten jüngsten - Sohn gutheißen? Ihr seid ein Drow, Drizzt Do'Urden, und ein Adliger. Ihr solltet keine Freunde haben!«

Drizzt fuhr auf, als sei er ins Gesicht geschlagen worden. »Jedenfalls nicht offiziell«, räumte Zak ein, und legte dem Jungen eine Hand tröstend auf die Schulter. »Freunde zu haben, heißt verwundbar zu sein, unentschuldbar verwundbar. Die Oberin Malice würde niemals zulassen...« Er hielt inne, denn er bemerkte, daß er seinen Schüler einschüchterte. »Nun«, gab er als stillen Abschluß zu, »zumindest wissen wir beide, wer wir sind.«

Irgendwie erschien das Drizzt nicht genug.

# Familien

»Kommt schnell«, wies Zak Drizzt eines Abends an, nachdem sie ihre Übungen beendet hatten. Angesichts der Dringlichkeit des Tons des Waffenmeisters und der Tatsache, daß Zak noch nicht einmal innehielt, um auf Drizzt zu warten, wußte Drizzt, daß etwas Wichtiges im Gange war.

Schließlich holte er Zak auf der Galerie des Hauses Do'Urden ein, wo Maya und Briza bereits standen.

»Was ist los?« fragte Drizzt.

Zak zog ihn zu sich heran und zeigte durch die große Höhle auf die nordöstlichen Randgebiete der Stadt. Lichter flackerten plötzlich auf und verblaßten, und eine Feuersäule stieg in die Luft und verschwand dann.

»Ein Überfall«, sagte Briza nüchtern. »Auf niedere Häuser und ohne Belang für uns.«

Zak bemerkte, daß Drizzt dies nicht verstand.

»Ein Haus hat ein anderes angegriffen«, erklärte er. »Aus Rache vielleicht, aber eher aus dem Versuch heraus, eine höhere Stellung in der Stadt einzunehmen.«

»Es war ein langer Kampf«, bemerkte Briza, »und noch immer flammen Lichter auf.«

Zak fuhr fort, dem verwirrten Zweitgeborenen des Hauses die Ereignisse klarzumachen. »Die Angreifer hätten den Kampf von Ringen der Dunkelheit umgeben durchführen sollen. Daß sie es nicht getan haben, könnte bedeuten, daß das sich verteidigende Haus auf den Überfall vorbereitet war.«

»Es kann für die Angreifer nicht alles gut verlaufen«, stimmte Maya zu. Drizzt konnte kaum glauben, was er hörte.

Noch erschreckender als die Neuigkeiten selbst war die Art, in der seine Familie über das Ereignis sprach. Sie beschrieben das alles so ruhig, als sei es ein erwartetes Vorkommnis.

»Die Angreifer dürfen keine Zeugen hinterlassen«, erklärte Zak Drizzt, »oder sie ziehen den Zorn des Herrschenden Konzils auf sich.«

»Aber wir sind Zeugen«, argumentierte Drizzt.

»Nein«, antwortete Zak. »Wir sind Zuschauer. Dieser Kampf geht uns nichts an. Nur den Adligen des sich verteidigenden Hauses wird das Recht eingeräumt, Anklage gegen ihre Angreifer zu erheben.«

»Wenn Adlige am Leben gelassen werden«, fügte Briza hinzu, die das Drama offensichtlich genoß.

In diesem Moment war sich Drizzt nicht sicher, ob ihm diese neue Enthüllung gefiel. Wie immer er sich auch fühlen mochte, so stellte er doch fest, daß er seinen Blick nicht von dem anhaltenden Schauspiel des Drowkampfes abwenden konnte. Das gesamte Haus Do'Urden war jetzt auf den Beinen. Krieger und Sklaven rannten umher, um einen besseren Aussichtspunkt zu erlangen, und verkündeten die Handlungen der Täter und die Gerüchte darüber laut.

Dies war die Drowgesellschaft in makabrer Aktion, und während das Herz des jüngsten Mitglieds des Hauses Do'Urden es für äußerst falsch hielt, konnte Drizzt doch nicht die Erregung dieser Nacht leugnen. Auch den Ausdruck offensichtlichen Vergnügens, der sich auf den Gesichtern der drei zeigte, die die Galerie mit ihm teilten, konnte Drizzt nicht leugnen.

Alton ging ein letztes Mal durch seine Privaträume, um sicherzugehen, daß alle Geräte und Bücher, die auch nur im entferntesten entweihend waren, sicher verborgen waren. Er erwartete den Besuch einer Mutter Oberin, eine seltene Gelegenheit für einen Meister der Akademie, der nicht mit



Arach-Tinilith, der Schule der Lloth, verbunden war. Alton war mehr als nur ein wenig ängstlich angesichts der Motive dieser speziellen Besucherin, der Oberin SiNafay Hun'ett, dem Oberhaupt des fünften Hauses der Stadt und Mutter Masojs, Altons Partner bei der Verschwörung.

Ein Klopfen an der Felsentür des äußersten Raumes seines Wohnbereichs zeigte Alton an, daß sein Gast eingetroffen war. Er richtete seine Gewänder und überblickte noch einmal den Raum. Die Tür schwang auf, bevor Alton sie erreichen konnte, und die Oberin SiNafay rauschte in den Raum. Wie leicht sie die Veränderung ertrug - aus der absoluten Dunkelheit des äußeren Ganges in das Kerzenlicht von Altons Raum zu treten -, ohne auch nur im mindesten zurückzuschrecken.

SiNafay war kleiner, als Alton sie sich vorgestellt hatte. Sie maß kaum vier Fuß und wog nach Altons Schätzung nicht mehr als fünfzig Pfund. Sie war jedoch eine Mutter Oberin, und Alton erinnerte sich daran, daß sie ihn mit einem einzigen Zauber töten konnte.

Alton wandte den Blick gehorsam ab und versuchte sich davon zu überzeugen, daß nichts Ungewöhnliches an diesem Besuch war. Er wurde jedoch noch unruhiger, als Masoj hereinkam und mit einem verschlagenen Lächeln an die Seite seiner Mutter trat.

»Das Haus Hun'ett grüßt Euch, Gelroos«, sagte die Oberin SiNafay. »Fünfundzwanzig Jahre und länger ist es her, seit wir uns das letzte Mal gesprochen haben.«

»Gelroos?« murmelte Alton leise. Er räusperte sich, um sein Erstaunen zu verbergen. »Ich grüße Euch ebenfalls, Oberin SiNafay«, gelang es ihm zu stammeln. »Ist es schon so lange her?«

»Ihr solltet zum Haus kommen«, sagte die Oberin. »Eure Räume stehen leer.«

Meine Räume? Alton begann sich sehr schlecht zu fühlen.

SiNafay übersah den Blick nicht. Sie runzelte die Stirn, und ihre Augen verengten sich böse.

Alton vermutete, daß sein Geheimnis bekannt geworden war. Wenn der Gesichtslose ein Mitglied der Familie Hun'ett gewesen war, wie konnte Alton dann glauben, die Mutter Oberin des Hauses zum Narren halten zu können? Er hielt nach dem besten Fluchtweg Ausschau oder nach einer Möglichkeit, wie er wenigstens den verräterischen Masoj töten konnte, bevor SiNafay ihn niederstreckte.

Als er zur Oberin SiNafay zurückschaute, hatte sie schon mit einem leisen Zauber sprach begonnen. Ihre Augen waren weit geöffnet, als sie die Worte vollendete. Ihre Vermutungen waren bestätigt worden.

»Wer seid Ihr?« fragte sie, und ihre Stimme klang eher neugierig als erbost.

Es gab kein Entkommen, keine Möglichkeit, zu Masoj zu gelangen, der klugerweise an der Seite seiner mächtigen Mutter stand.

»Wer seid Ihr?« fragte SiNafay erneut und nahm ein dreiköpfiges Instrument von ihrem Gürtel, die gefürchtete schlangenköpfige Peitsche, die das schmerzhafteste und am stärksten außer Gefecht setzende Gift injizierte, das den Drow bekannt war.

»Alton«, stammelte er, denn er hatte keine andere Wahl, als zu antworten. Er wußte, daß SiNafay jetzt, da sie auf der Hut war, einfache Magie benutzen würde, um jegliche Lüge aufzudecken, die er ersinnen würde. »Ich bin Alton DeVir.«

»DeVir?« Die Oberin SiNafay schien zumindest interessiert. »Vom Haus DeVir, das vor einigen Jahren erlosch?«

»Ich bin der einzige Überlebende«, gab Alton zu.

»Und Ihr habt Gelroos getötet - Gelroos Hun'ett - und seinen Platz als Meister in Sorcere eingenommen«, argumentierte die Oberin, und ihre Stimme war ein Knurren. Das Verhängnis nahm rund um Alton seinen Verlauf.

»Ich habe nicht... Ich konnte nicht wissen, wer er war... Er hätte mich getötet!« stotterte Alton.

»Ich habe Gelroos getötet«, erklang eine Stimme. SiNafay und Alton wandten sich Masoj zu, der wieder einmal seine bevorzugte zweihändige Armbrust in Händen hielt.

»Damit«, erklärte der junge Hun'ett. »In der Nacht, in der das Haus DeVir vernichtet wurde. Ich fand meine Rechtfertigung in Gelroos' Kampf mit ihm.« Er zeigte auf Alton.

»Gelroos war Euer Bruder«, erinnerte die Oberin SiNafay Masoj.

»Verdammt sei er!« fauchte Masoj. »Vier fürchterliche Jahre lang diente ich ihm - ich diente ihm wie einer Mutter Oberin! Er hätte mich von Sorcere ferngehalten, hätte mich gezwungen, statt dessen nach Melee-Magthere zu gehen.«

Die Mutter Oberin sah von Masoj zu Alton und wieder zurück zu ihrem Sohn. »Und ihn laßt Ihr leben«, argumentierte sie, wieder mit einem Lächeln auf den Lippen. »Ihr habt Euren Feind getötet und mit einem Zug eine Allianz mit einem neuen Meister geschmiedet.«

»Wie man es mich gelehrt hat«, sagte Masoj durch zusammengepreßte Zähne und wußte nicht, ob Bestrafung oder Lob folgen würde.

»Ihr wart nur ein Kind«, bemerkte SiNafay, die plötzlich den Zeitplan erkannte, nach dem dies geschehen war.

Masoj akzeptierte die Schmeichelei still.

Alton beobachtete dies alles ängstlich. »Und was ist mit mir?« rief er. »Ist mein Leben verwirkt?«

SiNafay warf ihm einen Blick zu. »Euer Leben als Alton DeVir endete, wie es scheint, in der Nacht, als das Haus DeVir unterging. Also bleibt Ihr der Gesichtslose, Gelroos Hun'ett. Ich kann Eure Augen in der Akademie gebrauchen- um meinen Sohn und meine Feinde zu überwachen.«

Alton konnte kaum atmen. Sich so plötzlich mit einem der mächtigsten Häuser Menzoberranzans verbunden zu sehen! Ein Wirrwarr von Möglichkeiten und Fragen durchdrang seinen Geist, besonders eine, die ihn seit fast zwei Jahrzehnten in Atem hielt.

Seine angenommene Mutter Oberin erkannte seine Erregung. »Sprecht Eure Gedanken aus«, befahl sie.

»Ihr seid eine Hohepriesterin der Lloth«, sagte Alton kühn, den diese eine Bemerkung alle Vorsicht vergessen ließ, »es steht in Eurer Macht, mir meinen größten Wunsch zu erfüllen.«

»Ihr wagt es, mich um eine Gunst zu bitten?« brüllte die Oberin SiNafay, obwohl sie die Qual in Altons Gesicht sah und über die scheinbare Wichtigkeit dieses Geheimnisses verblüfft war. »Nun gut.«

»Welches Haus hat meine Familie vernichtet?« wollte Alton wissen. »Fragt die Unterwelt, ich bitte Euch.«

SiNafay dachte sorgfältig über die Frage und über die Möglichkeiten von Altons offensichtlichem Durst nach Rache nach. War ein weiterer Nutzen dadurch zu erzielen, daß man ihn in die Familie aufnahm? fragte sich SiNafay.

»Das weiß ich bereits«, antwortete sie. »Vielleicht werde ich es Euch sagen, wenn Ihr Euren Wert bewiesen habt...«

»Nein!« schrie Alton. Er brach ab, denn er bemerkte, daß er eine Mutter Oberin unterbrochen hatte, ein Verbrechen, das ein Todesurteil nach sich ziehen konnte.

SiNafay hielt ihren Ärger zurück. »Diese Frage muß für

Euch sehr wichtig sein, daß Ihr so töricht handelt«, sagte sie dann.

»Bitte«, bat Alton. »Ich muß es wissen. Tötet mich, wenn Ihr wollt, aber sagt mir erst, wer es war.«

SiNafay mochte diese Art Mut, und seine Besessenheit konnte ihr nur seinen Wert beweisen. »Das Haus Do'Urden«, sagte sie.

»Do'Urden?« echote Alton, der kaum glauben konnte, daß ein Haus, das in der Hierarchie der Stadt so weit unten stand, Haus DeVir hatte vernichten können.

»Ihr werdet nichts gegen sie unternehmen«, warnte die Oberin SiNafay. »Und ich werde Euch Eure Unverschämtheit vergeben - für dieses Mal. Ihr seid jetzt ein Sohn des Hauses Hun'ett. Erinnert Euch immer Eurer Stellung!« Sie beließ es dabei, denn sie wußte, daß jemand, der klug genug gewesen war, eine solche Täuschung fast zwei Jahrzehnte lang aufrechtzuerhalten, nicht so töricht sein würde, sich der Mutter Oberin dieses Hauses zu widersetzen. »Kommt, Masoj«, sagte SiNafay zu ihrem Sohn, »er sollte jetzt allein sein, um über seine neue Identität nachzudenken.«

»Ich muß es Euch sagen«, wagte Masoj zu bemerken, als er und seine Mutter Sorcere verließen. »Alton DeVir ist ein Narr. Er könnte dem Hause Hun'ett schaden.«

»Er überlebte den Untergang seines eigenen Hauses«, erwiderte SiNafay, »und hat das Schauspiel als Gesichtsloser neunzehn Jahre lang aufrechterhalten. Ein Narr? Vielleicht, aber zumindest ein listenreicher Narr.«

Masoj rieb unbewußt die Stelle um seine Augenbraue, die nie wieder gewachsen war. »Ich habe die ganzen Jahre unter den Possen des Alton DeVir gelitten«, sagte er. »Er hat viel Glück, das gebe ich zu, und er kann sich selbst aus Schwierigkeiten befreien - obwohl er normalerweise derjenige ist, der sich auch selbst hineinbringt!«

»Keine Angst!« SiNafay lachte. »Alton wird unser Haus aufwerten.«

»Was können wir uns von ihm an Nutzen erhoffen?«

»Er ist ein Meister der Akademie«, antwortete SiNafay. »Er richtet seine Augen jetzt dahin, wo ich sie brauche.« Sie befahl ihrem Sohn, stehenzubleiben und sie anzusehen, so daß er die Bedeutung jedes einzelnen ihrer Worte verstehen möge. »Alton DeVirs Ansprüche gegenüber dem Haus Do-Urden können sich als für uns nützlich erweisen. Er war ein Adliger des Hauses, der das Recht hat, Anklage zu erheben.«

»Ihr wollt also Alton DeVirs Anspruch dazu benutzen, die großen Häuser zu vereinigen, um das Haus Do-Urden zu bestrafen?« fragte Masoj.

»Die großen Häuser würden kaum einwilligen, wegen eines Vorfalls zu handeln, der fast zwanzig Jahre zurückliegt«, erwiderte SiNafay. »Das Haus Do-Urden hat die Vernichtung des Hauses DeVir fast perfekt durchgeführt. Jetzt eine Anklage gegen die Do-Urdens auszusprechen, würde bedeuten, den Zorn der großen Häuser auf sich selbst zu ziehen.«

»Was nutzt Alton DeVir uns dann?« fragte Masoj. »Sein Anspruch ist nutzlos für uns.«

Die Oberin antwortete: »Ihr seid nur ein Mann und könnt die Komplexität der herrschenden Hierarchie nicht verstehen. Wenn Alton DeVirs Anspruch an den richtigen Stellen bekannt wird, könnte das Herrschende Konzil vielleicht wegsehen, wenn ein einzelnes Haus Rache für Alton nehmen würde.«

»Für welchen Zweck?« bemerkte Masoj, der den Sinn nicht erkannte. »Ihr würdet die Verluste bei einem solchen Kampf zur Vernichtung eines niederen Hauses riskieren?«

»So dachte das Haus DeVir über das Haus Do-Urden«, erklärte SiNafay. »In unserer Welt müssen wir uns genauso mit den niederen Häusern befassen wie mit den höheren. Alle großen Häuser täten gut daran, jetzt die nächsten Züge von

Daermon N'a'shezbaernon, dem neunten Haus, zu beobachten, das als Haus Do'Urden bekannt ist. Es hat jetzt sowohl einen Herrn als auch eine Herrin, die an der Akademie dienen, sowie drei Priesterinnen und eine weitere, die dieses Ziel bald erreicht.«

»Vier Hohepriesterinnen?« sann Masoj. »In einem einzigen Haus.« Nur drei der acht wichtigsten Häuser konnten auf mehr als das verweisen. Normalerweise gab es unter Schwestern, die solche Höhen anstrebten, Rivalitäten, die die Ränge unweigerlich lichteten.

»Und die Legionen des Hauses Do'Urden zählen mehr als dreihundertfünfzig Mitglieder«, fuhr SiNafay fort, »die alle vom vielleicht besten Waffenmeister der ganzen Stadt ausgebildet wurden.«

»Zaknafein Do'Urden natürlich«, erinnerte sich Masoj.

»Ihr habt von ihm gehört?«

»Sein Name wird in der Akademie und auch in Sorcere oft erwähnt.«

»Gut«, schnurrte SiNafay. »Dann werdet Ihr die volle Bedeutung der Aufgabe verstehen, die ich für Euch ausgewählt habe.«

Ein eifriges Leuchten erhellte Masoj's Augen.

»Es wird bald ein weiterer Do'Urden dort anfangen«, erklärte SiNafay. »Kein Meister, sondern ein Schüler. Den Worten der wenigen nach zu urteilen, die diesen Jungen, Drizzt, bei der Ausbildung gesehen haben, wird er ein genauso guter Kämpfer wie Zaknafein werden. Das sollten wir nicht zulassen.«

»Ihr wollt, daß ich den Jungen töte?« fragte Masoj eifrig.

»Nein«, erwiderte SiNafay, »noch nicht. Ich will, daß Ihr ihn kennenlernt, daß Ihr die Gründe für jeden seiner Züge verstehen lernt. Wenn die Zeit zum Handeln kommt, müßt Ihr bereit sein.«

Masoj gefiel diese ungewöhnliche Anordnung, aber eines machte ihm doch noch etwas Kopfzerbrechen. »Wir müssen trotzdem immer noch Alton berücksichtigen«, sagte er. »Er ist ungeduldig und risikofreudig. Welche Konsequenzen wird es für das Haus Hun'ett haben, wenn er das Haus Do'Urden vor der geeigneten Zeit angreift? Sollten wir einen offenen Kampf in der Stadt herbeiführen, für den das Haus Hun'ett verantwortlich gemacht werden würde?«

»Macht Euch keine Gedanken, mein Sohn«, erwiderte die Oberin SiNafay. »Wenn Alton DeVir einen gravierenden Fehler begeht, während er in der Gestalt von Gelroos Hun'ett auftritt, geben wir ihn als mörderischen Betrüger preis und nicht als Mitglied unserer Familie. Er wird in keinem Hause zugehöriger Gauner sein, den überall ein Henker erwartet.«

Diese unerwartete Erklärung beruhigte Masoj, aber der Oberin SiNafay, die die Denkungsart der Drowgesellschaft sehr gut kannte, war das Risiko sehr wohl bewußt, das sie in dem Moment eingegangen war, als sie Alton DeVir in ihr Haus aufgenommen hatte. Ihr Plan schien absolut sicher, und der mögliche Nutzen - die Auslöschung des aufsteigenden Hauses Do'Urden - war ein verführerischer Köder.

Aber auch die Gefahren waren sehr real. Obwohl es für ein Haus völlig akzeptierbar war, ein anderes anonym zu vernichten, so durften die Folgen jedoch nicht übersehen werden. Zu Beginn dieser Nacht hatte ein niederes Haus einen Feind angegriffen und, wenn die Gerüchte stimmten, versagt. Die Aufklärung des nächsten Tages würde das Herrschende Konzil wahrscheinlich zwingen, einen Rechtsanspruch zu verfügen, um die erfolglosen Angreifer als Beispiel vorzuführen. Im Laufe ihres langen Lebens hatte die Oberin SiNafay diese »Gerechtigkeit« mehrere Male erlebt. Nicht ein einziges Mitglied eines der angreifenden Häuser - sie durfte sich noch nicht einmal ihrer Namen erinnern - hatte jemals überlebt.



Zak weckte Drizzt früh am nächsten Morgen. »Kommt«, sagte er. »Wir werden gebeten, das Haus heute zu verlassen.«

Jeglicher Gedanke an Schlaf war für Drizzt bei dieser Neuigkeit wie weggewischt. »Das Haus verlassen?« echote er. In den ganzen neunzehn Jahren seines Lebens war Drizzt niemals außerhalb des Diamantspatzauns des Do'Urden-Anwesens gewesen. Er hatte die Außenwelt Menzoberranzans nur von der Galerie aus betrachtet. Während Zak wartete, sammelte Drizzt schnell seine weichen Stiefel und seinen Piivafwi ein. »Findet heute kein Unterricht statt?« fragte Drizzt.

»Wir werden sehen«, war alles, was Zak antwortete, aber in seinen Gedanken war sich der Waffenmeister darüber im klaren, daß Drizzt eine der bestürzendsten Entdeckungen seines Lebens bevorstand. Ein Haus hatte beim Angriff versagt, und das Herrschende Konzil hatte die Anwesenheit aller Adligen der Stadt gefordert, um Zeugen der Bedeutung der Gerechtigkeit zu sein.

Briza erschien auf dem Gang vor der Tür des Übungsraumes. »Beeilt Euch«, schalt sie. »Die Oberin Malice möchte nicht, daß unser Haus als eine der letzten Gruppen zu der Versammlung kommt.«

Die Mutter Oberin selbst, die auf einer blauleuchtenden Scheibe heranglitt - da Mutter Oberinnen kaum jemals zu Fuß durch die Stadt gingen -, führte den Zug aus dem großen Tor des Hauses Do'Urden hinaus. Briza ging an der Seite ihrer Mutter, während Maya und Rizen an zweiter Stelle kamen und Drizzt und Zak den Abschluß bildeten. Vierna und Dinin, die ihren Pflichten auf ihren Posten in der Akademie unterlagen, waren dem Ruf des Herrschenden Konzils in einer gesonderten Gruppe gefolgt.

Die ganze Stadt war an diesem Morgen auf den Beinen und versuchte, die Wahrheit der Gerüchte um den fehlgeschlagenen

Angriff zu erfahren. Drizzt spazierte mit großen Augen durch den Tumult und registrierte mit Verwunderung den direkten Anblick der reichgeschmückten Drowhäuser. Sklaven aller niederen Häuser- Goblins, Orks und sogar Riesen sprangen aus dem Weg, wenn sie Malice erkannten, die in ihrer verzauberten Kutsche fuhr, wie es sich für eine Mutter Oberin ziemte. Bürgerliche Drow unterbrachen ihre Unterhaltung und verharrten in respektvoller Stille, als die adlige Familie vorbeizog.

Auf dem Weg zum nordwestlichen Gebiet der Stadt, dem Standort des schuldigen Hauses, kamen sie zu einem Weg, der von einer streitenden Karawane Duergar, Grauer Zwerge, blockiert wurde. Ein Dutzend Fahrzeuge waren umgestoßen oder ineinander verkeilt - anscheinend waren zwei Gruppen von Duergar auf dem schmalen Weg zusammengekommen, wobei keine ihr Durchgangsrecht hatte aufgeben wollen.

Briza zog die schlangenköpfige Peitsche aus ihrem Gürtel und verjagte einige der Kreaturen, um Malice den Weg zu den offensichtlichen Anführern der beiden Gruppen freizumachen.

Die Zwerge wandten sich ärgerlich zu ihr um - bis sie ihre Stellung erkannten.

»Verzeiht, gnädige Frau«, stotterte einer von ihnen. »Es ist nur ein unglücklicher Zufall.«

Malice begutachtete den Inhalt eines der nächststehenden Fahrzeuge, Kisten mit riesigen Krabbenbeinen und anderen Delikatessen.

»Ihr haltet mich auf«, sagte Malice ruhig.

»Wir kamen in Eure Stadt mit der Hoffnung auf gute Geschäfte«, erklärte der andere Duergar. Er warf seinem Gegenüber einen ärgerlichen Blick zu, und Malice sah, daß die beiden Gegner waren, die wahrscheinlich dieselben Waren im selben Drowhaus verschachern wollten.

»Ich werde Euch Eure Unverschämtheit vergeben...«, bot sie gnädig an und begutachtete noch immer die Kisten.

Die beiden Duergar ahnten, was kommen würde. Ebenso Zak. »Wir werden heute abend hervorragend speisen«, flüsterte er Drizzt mit listigem Augenzwinkern zu. »Die Oberin Malice wird eine solche Gelegenheit nicht nutzlos vorübergehen lassen.«

»... wenn Ihr die Möglichkeit seht, die Hälfte dieser Kisten heute abend zum Tor des Hauses Do'Urden zu liefern«, beendete Malice ihren Satz.

Der Duergar wollte protestieren, vergaß aber schnell seine törichte Regung. Wie sie es haßten, mit Drowelfen zu handeln!

»Ihr werdet entsprechend entlohnt werden«, fuhr Malice fort. »Das Haus Do'Urden ist kein armes Haus. Eure beiden Karawanen zusammengenommen, werdet Ihr immer noch genug Waren übrig haben, um das Haus, dessentwegen Ihr hierhergekommen seid, zufriedenzustellen.«

Keiner der Duergar konnte diese einfache Logik widerlegen, aber unter diesen Handelsbedingungen, da sie eine Mutter Oberin beleidigt hatten, war ihnen klar, daß die Entlohnung kaum angemessen sein würde. Dennoch konnten die Grauen Zwerge das alles nur als Risiko beim Handeln in Menzoberranzan akzeptieren. Sie verbeugten sich höflich und veranlaßten ihre Leute, den Weg für den Zug der Drow freizumachen.

Das Haus Teken'duis, der erfolglose Angreifer der vorangegangenen Nacht, hatte sich innerhalb seines von zwei Säulen begrenzten Anwesens verbarrikadiert und war auf das vorbereitet, was folgen würde. Außerhalb ihrer Tore hatten sich alle Adligen Menzoberranzans, über tausend Drow, versammelt, allen voran die Oberin Baenre und sieben andere Mutter Oberinnen des Herrschenden Konzils. Und noch verhängnisvoller für das schuldige Haus war die Tatsache, daß

sich die gesamte Belegschaft der drei Schulen der Akademie, Schüler und Lehrer, um das Teken'duis-Anwesen herum aufgestellt hatten.

Die Oberin Malice führte ihre Gruppe zur vordersten Linie hinter den herrschenden Oberinnen. Da sie die Oberin des neunten Hauses war, also nur einen Schritt vom Konzil entfernt, machten ihr andere Adlige der Drow bereitwillig Platz.

»Das Haus Teken'duis hat die Spinnenkönigin erzürnt!« verkündete die Oberin Baenre mit einer Stimme, die durch magischen Zauber verstärkt war.

»Nur weil sie versagt haben«, flüsterte Zak Drizzt zu.

Briza warf beiden Männern einen ärgerlichen Blick zu.

Die Oberin Baenre bat drei junge Drow, zwei Frauen und einen Mann, zu sich. »Dies sind alle, die vom Hause Freth übriggeblieben sind«, erklärte sie. »Könnt Ihr uns sagen, Ihr Waisen des Hauses Freth«, forderte sie sie auf, »wer Euer Heim angegriffen hat?«

»Das Haus Teken'duis!« riefen sie zusammen.

»Das war geprobt«, kommentierte Zak.

Briza wandte sich erneut um. »Ruhe!« flüsterte sie barsch.

Zak gab Drizzt einen Klaps auf den Hinterkopf. »Ja«, stimmte er zu. »Seid still!«

Drizzt wollte protestieren, aber Briza hatte sich bereits abgewandt, und Zaks Lächeln war zu offensichtlich, um dem zu widersprechen.

»Dann ist es der Wille des Herrschenden Konzils«, sagte die Oberin Baenre gerade, »daß das Haus Teken'duis die Konsequenzen seines Handelns auf sich nimmt.«

»Was geschieht mit den Waisen des Hauses Freth?« fragte eine Stimme aus der Menge.

Die Oberin Baenre tätschelte der ältesten Frau, einer Priesterin, die kürzlich ihre Ausbildung an der Akademie beendet hatte, den Kopf. »Als Adlige wurden sie geboren, und Adlige werden sie bleiben«, sagte die Oberin. »Das Haus Baenre nimmt sie unter seinen Schutz. Sie tragen nun den Namen des Hauses Baenre.«

Verärgertes Raunen wurde in der versammelten Menge laut. Drei junge Adlige, zwei von ihnen Frauen, waren ein guter Preis. Jedes Haus der Stadt hätte sie mit Freuden aufgenommen.

»Baenre«, flüsterte Briza Malice zu. »Das ist genau das, was das erste Haus braucht, noch mehr Priesterinnen!«

»Sechzehn Hohepriesterinnen sind anscheinend nicht genug«, antwortete Malice.

»Und zweifellos wird Baenre auch jeden überlebenden Krieger des Hauses Freth übernehmen«, stellte Briza fest.

Malice war sich da nicht so sicher. Die Oberin Baenre wanderte auf einem schmalen Grat, wenn sie auch nur die überlebenden Adligen übernahm. Wenn das Haus Baenre zu mächtig wurde, würde Lloth Anstoß daran nehmen. In Situationen wie diesen, wo ein Haus fast ausgerottet worden war, wurden überlebende Krieger normalerweise auf die meistbietenden Häuser verteilt. Malice würde auf solche Auktion achten müssen. Krieger waren nicht billig, aber in diesem Falle würde Malice die Gelegenheit begrüßen, ihre Streitkräfte zu erweitern, besonders wenn Zauberkundige darunter waren. Die Oberin Baenre sprach das schuldige Haus an. »Haus Teken'duis!« rief sie. »Ihr habt unsere Gesetze gebrochen und seid rechtmäßig überführt worden. Kämpft, wenn Ihr wollt, aber Ihr wißt, daß Ihr dieses Los selbst verschuldet habt!« Mit einem Wink ihrer Hand setzte sie die Mitglieder der Akademie, der die Gerechtigkeit ausübenden Instanz, in Bewegung.

Große, flache Kohlenpfannen wären an acht Stellen rund um Haus Teken'duis aufgestellt worden, die von den Herrinnen von Arach-Tinilith und den höchstgestellten geistlichen Schülern bewacht wurden. Flammen schrien nach Leben und schossen in die Luft, als die Hohepriesterinnen die Tore zu den niederen Ebenen öffneten. Drizzt beobachtete dies alles aufmerksam und wie hypnotisiert und hoffte, einen Blick auf Dinin oder Vierna zu erhätschen.

Bewohner der unteren Ebenen, große vielfach bewaffnete Monster, schleimbedeckt und feuerspeiend, traten aus den Flammen heraus. Auch die am nächsten stehenden Hohepriesterinnen wichen vor der grotesken Horde zurück. Die Kreaturen nahmen diese Unterwürfigkeit freudig zur Kenntnis. Als die Oberin Baenre das Zeichen gab, nahmen sie eifrig Haus Teken'duis ein.

Glyphen explodierten an jeder Ecke des schwachen Tores des Hauses, aber das waren für die herbeigerufenen Kreaturen lediglich Unbequemlichkeiten.

Dann begannen die Zauberer und Schüler von Sorcere zu handeln, indem sie mit beschworenen Blitzpfeilen und Säure- und Feuerkugeln auf Haus Teken'duis losschlugen.

Schüler und Lehrer von Melee-Magthere, der Schule der Kämpfer, eilten mit schweren Armbrüsten umher und schossen in die Fenster, durch die die zum Tode verurteilte Familie zu fliehen versuchen könnte.

Die Horde der Monster brach durch die Türen. Blitze flammten auf, und Donner dröhnte.

Zak schaute zu Drizzt und runzelte die Stirn. Gefangen in der Erregung - und sicherlich war es erregend -, machte sich auf Drizzts Gesicht ein Ausdruck von Ehrfurcht breit. Die ersten Schreie der zum Tode verurteilten Familie waren aus dem Haus zu hören, Schreie, die so furchtbar und voller Todesangst klangen, daß sie jegliches makabres Vergnügen

unmöglich machten, das Drizzt vielleicht empfunden haben mochte. Er griff nach Zaks Schulter, drehte den Waffenmeister zu sich herum und bat um eine Erklärung.

Einer der Söhne des Hauses Teken'duis, der vor einem zehnamigen Monster flüchtete, trat auf die Galerie eines hochgelegenen Fensters. Ein Dutzend Armbrustpfeile trafen ihn gleichzeitig, und bevor er tot hinunterfallen konnte, hoben ihn drei getrennte Blitzpfeile nacheinander von der Galerie und ließen ihn dann darauf zurückfallen.

Versengt und verstümmelt, begann die Leiche des Drow von ihrem hohen Standort hinunterzufallen, aber das groteske Monster streckte eine große Klauenhand aus dem Fenster und zog sie wieder hinein, um sie zu verschlingen.

»Die Gerechtigkeit der Drow«, sagte Zak kalt. Er bot Drizzt keinerlei Trost an. Er wollte, daß die Brutalität dieses Augenblicks für den Rest seines Lebens im Gedächtnis des jungen Drow haftenblieb.

Die Belagerung wurde noch über eine Stunde lang fortgesetzt, und als sie beendet war, als die Bewohner der niederen Ebenen durch die Tore der flachen Kohlenpfanne zurückgeschickt worden waren und die Schüler und Lehrer der Akademie ihren Rückweg nach Tier Breche angetreten hatten, war das Haus Teken'duis nur noch ein glühender Klumpen toten geschmolzenen Gesteins.

Drizzt beobachtete das alles mit Entsetzen, aber mit zu großer Angst vor den Folgen, um fortzulaufen. Er erkannte die Vollendung Menzoberranzans nicht, als sie zum Hause Do'Urden zurückkehrten.

Die Blutspuren

»Zaknafein ist fortgegangen?« fragte Malice.

»Ich habe ihn und Rissen zur Akademie geschickt, um Vierna eine Nachricht zu überbringen«, erklärte Briza. »Er

wird erst in vielen Stunden zurückkehren, nicht bevor das Licht des Narbondel seinen Abstieg beginnt.«

»Das ist gut«, sagte Malice. »Ihr habt beide Eure Aufgaben bei dieser Posse verstanden?«

Briza und Maya nickten. »Ich habe bisher noch nie von einer solchen Täuschung gehört. Ist das unbedingt nötig?«

»Dieses Täuschungsmanöver war für ein anderes Mitglied des Hauses gedacht«, antwortete Briza und sah Malice um Bestätigung heischend an. »Vor fast vier Jahrhunderten.«

»Ja«, bestätigte Malice. »Dasselbe sollte mit Zaknafein geschehen, aber der unerwartete Tod der Oberin Vartha, meiner Mutter, verhinderte die Pläne.«

»Das war, als Ihr die Mutter Oberin wurdet«, sagte Maya.

»Ja«, antwortete Malice, »obwohl ich mein erstes Lebensjahrhundert noch nicht vollendet hatte und noch in Arach-Tinilith ausgebildet wurde. Es war keine erfreuliche Zeit in der Geschichte des Hauses Do'Urden.«

»Aber wir haben überlebt«, sagte Briza. »Durch den Tod der Oberin Vartha wurden Nalfein und ich Adlige des Hauses.«

»Die Prüfung Zaknafeins fand niemals statt«, bemerkte Maya.

»Zu viele andere Pflichten gingen vor«, antwortete Malice.

»Also werden wir es bei Drizzt versuchen«, sagte Maya.

»Die Bestrafung des Hauses Teken'duis hat mich davon überzeugt, daß diese Tat vollbracht werden muß«, sagte Malice.

»Ja«, stimmte Briza zu. »Habt Ihr Drizzts Gesichtsausdruck während der Vollstreckung bemerkt?«

»Das habe ich«, antwortete Maya. »Er war empört.«

»Das paßt nicht zu einem Drowkrieger«, sagte Malice, »und somit obliegt uns diese Pflicht. Drizzt wird bald zur Akademie



aufbrechen. Wir müssen seine Hände mit Drowblut beflecken und ihm seine Unschuld stehlen.«

»Das klingt nach sehr vielen Schwierigkeiten für einen Jungen«, brummte Briza. »Wenn sich Drizzt unserer Denkungsart nicht anpassen kann, warum opfern wir ihn dann nicht einfach Lloth?«

»Ich werde keine Kinder mehr gebären!« antwortete Malice grollend. »Jedes Mitglied dieser Familie ist wichtig, wenn wir Bedeutung in der Stadt erlangen wollen!« Im stillen erhoffte sich Malice noch einen anderen Gewinn, wenn Drizzt zu der bösen Denkungsart der Drow bekehrt werden würde. Sie haßte Zaknafein genauso sehr, wie sie ihn begehrte, und Drizzt in einen Drowkrieger umgewandelt zu sehen, einen wirklichen herzlosen Drowkrieger, würde dem Waffenmeister erhebliche Qualen bereiten.

»Also machen wir weiter«, verkündete Malice. Sie klatschte in die Hände, und eine große Kiste kam herein, die von acht belebten Spinnenbeinen getragen wurde. Dahinter folgte ein nervöser Goblinsklave.

»Komm her, Byuchyuch«, sagte Malice mit ermutigender Stimme. In dem Bemühen zu gefallen, näherte sich der Sklave Malices Thron und hielt vollkommen still, als die Mutter Oberin einen langen und komplizierten Zauberspruch intonierte.

Briza und Maya sahen dem Können ihrer Mutter bewundernd zu. Die Umrisse des kleinen Gobiin verformten sich, und seine Haut wurde dunkler. Ein paar Minuten später hatte der Sklave die Gestalt eines männlichen Drow angenommen. Byuchyuch betrachtete seine Gestalt glücklich, denn er verstand nicht, daß seine Umwandlung lediglich ein Vorspiel des Todes war.

»Du bist jetzt ein Drowkrieger«, erklärte ihm Maya, »und mein Kämpfe. Du mußt nur einen einzigen schlechter gestellten

Kämpfer töten, um deinen Platz als freier Bürger des Hauses Do'Urden einnehmen zu können!«

Nach zehn Jahren als vertraglich verdingter Diener der bössartigen Dunkeelfen war der Goblin mehr als bereit dazu. Malice erhob sich und verließ den Vorraum. »Kommt mit mir«, befahl sie, und ihre beiden Töchter, der Goblin und die belebte Kiste folgten ihr.

Sie fanden Drizzt im Übungsraum, wo er die Schneiden seiner Krummsäbel reinigte. In stummer Aufmerksamkeit sprang er sofort auf, als er die unerwarteten Besucher bemerkte. »Ich grüße Euch, mein Sohn«, sagte Malice in einem Ton, der mütterlicher klang, als Drizzt es je gehört hatte. »Wir werden Euch heute einer Prüfung unterziehen, einer einfachen Aufgabe, die für Eure Aufnahme in Melee-Magthere notwendig ist.«

Maya trat vor ihren Bruder. »Ich bin neben Euch die Jüngste«, erklärte sie. »Und somit habe ich das Recht der Herausforderung, das ich hiermit ausübe.«

Drizzt war verwirrt. Er hatte noch nie von solch einem Recht gehört. Maya rief die Kiste zu sich und öffnete ehrfurchtsvoll den Deckel.

»Ihr habt Eure Waffen und Euer Piwajwi«, erklärte sie. »Nun ist es an der Zeit, daß Ihr die vollständige Ausrüstung eines Adligen des Hauses Do'Urden tragt.« Sie entnahm der Kiste ein Paar hoher schwarzer Stiefel und gab sie Drizzt.

Drizzt schlüpfte eilig aus seinen normalen Schuhen und zog die neuen an. Sie waren unglaublich weich und paßten sich seinen Füßen magisch an. Drizzt wußte um die Magie in ihnen: Sie würden es ihm ermöglichen, sich absolut geräuschlos zu bewegen. Bevor er sie jedoch weiter bewundern konnte, reichte Maya ihm die nächste Gabe, die noch großartiger war.

Drizzt ließ seinen Piwafwi zu Boden sinken, als er einen silbrigen Kettenpanzer entgegennahm. In allen Königreichen

gab es keinen zweiten so geschmeidigen und fein gearbeiteten Kettenpanzer wie den der Drow. Er wog nicht mehr als ein schweres Hemd und würde sich so leicht wie seidene Kleidung anschmiegen, lenkte aber mit seinen winzigen Noppen die Spitze eines Speeres unfehlbar ab.

»Ihr kämpft mit zwei Waffen«, sagte Maya, »und darum braucht Ihr keinen Schild. Steckt aber Eure Krummsäbel hier hinein. Das paßt besser zu einem Drowadligen.« Sie gab Drizzt einen schwarzen Ledergürtel, dessen Schnalle ein großer Smaragd war und dessen beide Schwertscheiden mit Edelsteinen und Perlen reich verziert waren.

»Haltet Euch bereit«, sagte Malice zu Drizzt. »Ihr müßt Euch die Gaben verdienen.« Als Drizzt begann, die Ausrüstung anzulegen, trat Malice neben den verwandelten Goblin, der angesichts der wachsenden Erkenntnis, daß sein Kampf keine einfache Sache werden würde, unruhig zu werden begann.

»Wenn du ihn tötest, werden die Gegenstände dir gehören«, versprach Malice. Das Lächeln des Goblins kehrte in zehnfacher Intensität zurück. Er konnte nicht erkennen, daß er gegen Drizzt keine Chance hatte.

Während Drizzt seinen Piwafivi wieder im Nacken befestigte, stellte Maya den falschen Drowkrieger vor. »Dies ist Byuchyuch«, sagte sie, »mein Kämpe. Ihr müßt ihn besiegen, um Euch die Gaben zu verdienen... und Euren angemessenen Platz innerhalb der Familie.«

Da er niemals an seinen Fähigkeiten zweifelte und diesen Wettbewerb als einfachen Übungskampf ansah, stimmte Drizzt bereitwillig zu. »Also laßt uns beginnen«, sagte er und zog die Krummsäbel aus ihren reichverzierten Scheiden.

Malice nickte Byuchyuch ermutigend zu, und der Goblin nahm das Schwert und den Schild auf, die Maya bereitgehalten hatte, und ging direkt auf Drizzt zu.

In dem Versuch, seinen Gegner abzuschätzen, ließ Drizzt es langsam angehen, bevor er gewagte offensive Schläge versuchte. Innerhalb kürzester Zeit erkannte Drizzt, wie schlecht Byuchyuch mit Schwert und Schild umzugehen wußte. Da er die wahre Identität der Kreatur nicht kannte, konnte Drizzt kaum glauben, daß ein Drow an der Waffe solche Unfähigkeit zeigen sollte. Er fragte sich, ob Byuchyuch ihn ködern wollte, und bei dem Gedanken behielt er seine vorsichtige Art der Annäherung bei.

Nach einiger Zeit, in der Byuchyuch wilde und unausgewogene Schwünge gezeigt hatte, fühlte Drizzt sich jedoch gezwungen, die Initiative zu ergreifen. Er schlug mit einem Krummsäbel gegen Byuchyuchs Schild. Der Goblin-Drow antwortete mit einem schwerfälligen Stoß, und Drizzt schlug ihm mit seiner freien Klinge das Schwert aus der Hand. Dann führte er eine Drehung aus, die die Spitze des Krummsäbels vor der Mulde in Byuchyuchs Brust verharren ließ.

»Zu leicht«, murmelte Drizzt leise.

Aber die wahre Prüfung hatte erst begonnen.

Auf ein Stichwort hin sprach Briza einen das Bewußtsein betäubenden Zauber über dem Goblin aus, der ihn in seiner hilflosen Position in Eis einschloß. Da er sich seiner unangenehmen Lage bewußt war, versuchte Byuchyuch herauszukommen, aber Brizas Zauber hielt ihn fest.

»Führt den Stoß zu Ende«, sagte Malice zu Drizzt. Drizzt sah auf seinen Krummsäbel, dann zu Malice und glaubte nicht, was er hörte.

»Mayas Kämpfe muß getötet werden«, knurrte Briza.

»Ich kann nicht...«, begann Drizzt.

»Tötet ihn!« brüllte Malice, und dieses Mal hatten die Worte das Gewicht eines magischen Befehls.

»Stoßt zu!« kommandierte Briza gleichermaßen.

Drizzt spürte, wie ihre Worte seine Hand zum Handeln zwangen. Völlig angewidert von dem Gedanken, einen hilflosen Gegner töten zu sollen, konzentrierte er sich mit seiner ganzen geistigen Kraft darauf, dem zu widerstehen. Obwohl es ihm gelang, die Ausführung der Befehle ein paar Sekunden lang zu verweigern, bemerkte Drizzt jedoch, daß er die Waffe nicht bewegen konnte.

»Tötet ihn!« schrie Malice.

»Stoßt zu!« kreischte Briza.

Das ging einige weitere quälende Sekunden lang so weiter. Schweiß perlte auf Driztzs Gesicht. Dann brach die Willenskraft des jungen Drow. Sein Krummsäbel glitt schnell zwischen Byuchyuchs Rippen und fand das Herz der unglücklichen Kreatur. Dann entließ Briza Byuchyuch aus ihrem lähmenden Zauber, damit Drizzt den Todeskampf auf dem Gesicht des falschen Drow sehen und die gurgelnden Geräusche hören konnte, die der sterbende Byuchyuch von sich gab, als er zu Boden sank.

Drizzt konnte kaum atmen, als er auf seine blutbefleckte Waffe blickte.

Es war nun an Maya zu handeln. Sie versetzte Drizzt mit ihrem Streitkolben einen kurzen heftigen Schlag und stieß ihn damit zu Boden.

»Ihr habt meinen Kämpfen getötet!« grollte sie. »Jetzt müßt Ihr gegen mich kämpfen!«

Drizzt rollte sich wieder auf die Füße, weg von der erzürnten Frau. Er hatte nicht die Absicht zu kämpfen, aber bevor er auch nur seine Waffen fallen lassen konnte, las Malice seine Gedanken und warnte ihn: »Wenn Ihr nicht kämpft, wird Maya Euch töten!«

»So geht das nicht«, protestierte Drizzt, aber seine Worte verloren sich in dem Ring aus Diamantspat, der sich bildete, als er einen schweren Schlag mit seinem Krummsäbel parierte.

Nun mußte er handeln, ob er wollte oder nicht. Maya war eine fähige Kämpferin - alle Frauen verbrachten viele Stunden mit Waffenübungen -, und sie war stärker als Drizzt. Aber Drizzt war Zaks Sohn, der beste Schüler, und als er sich eingestanden hatte, daß es keinen Ausweg aus dieser Lage gab, begegnete er Mayas Streitkolben mit jeglichem geschickten Manöver, das man ihm beigebracht hatte.

Krummsäbel schwangen und tauchten in einen Tanz, der Briza und Maya Ehrfurcht einflößte. Malice bemerkte es kaum, da sie sich bereits mitten in der Ausführung eines weiteren mächtigen Zaubers befand. Malice hatte niemals daran gezweifelt, daß Drizzt seine Schwester besiegen könnte, und sie hatte diese Erwartung in ihren Plan mit einbezogen.

Drizsts Bewegungen waren allesamt defensiv, denn er hoffte weiterhin auf ein Anzeichen von gesundem Menschenverstand bei seiner Mutter und darauf, daß diese ganze Geschichte beendet würde. Er wollte Maya zurückdrängen, sie zum Stolpern bringen und den Kampf beenden, indem er sie in eine aussichtslose Lage brachte. Drizzt mußte daran glauben, daß Briza und Malice ihn nicht zwingen wollten, Maya zu töten, wie er Byuchyuch getötet hatte. Schließlich rutschte Maya aus. Sie warf ihren Schild von sich, um dem einen Bogen beschreibenden Krummsäbel auszuweichen, verlor aber während der Abwehrbewegung das Gleichgewicht und öffnete die Arme. Drizsts zweite Klinge schoß vor, aber nur, um an einer geeigneten Stelle vor Mayas Brust zu verharren und sie zurückzudrängen.

Malices Zauber fing die Waffe mitten im Stoß ab.

Die blutbefleckte Diamantspatklinge wurde lebendig, und Drizzt erkannte, daß er den Schwanz einer Schlange in Händen hielt, einer giftigen Viper, die sich gegen ihn richtete!

Die verzauberte Schlange spritzte ihr Gift in Drizzts Augen, machte ihn blind, und dann fühlte er den Schmerz, den ihm Brizas Peitsche verursachte. Alle fünf Schlangenköpfe der entsetzlichen Waffe bissen Drizzt in den Rücken, durchdrangen seine neue Rüstung und verursachten ihm folternde Qualen. Er verfiel in eine zusammengerollte Haltung und war völlig hilflos, als Briza mit der Peitsche wieder und wieder zuschlug.

»Greift niemals eine Drowfrau an!« schrie sie, während sie Drizzt bewußtlos schlug.

Eine Stunde später öffnete Drizzt die Augen. Er lag in seinem Bett, und die Oberin Malice stand über ihn gebeugt. Die Hohepriesterin hatte sich um seine Wunden gekümmert, aber der Schmerz blieb, eine greifbare Erinnerung an die Lektion. Aber sie war nicht annähernd so greifbar wie das Blut, das noch immer Drizzts Krummsäbel befleckte.

»Die Rüstung wird ersetzt werden«, sagte ihm Malice. »Ihr seid jetzt ein Drowkrieger. Ihr habt es Euch verdient.« Sie wandte sich um, verließ den Raum und überließ Drizzt damit seinen Qualen und seiner verlorenen Unschuld.

»Schickt ihn nicht dorthin«, argumentierte Zak mit soviel Nachdruck, wie er verantworten konnte. Er starrte zur Oberin Malice hinauf, der selbstgefälligen Königin auf ihrem hohen Thron aus Stein und schwarzem Samt. Wie immer standen Briza und Maya gehorsam an ihrer Seite.

»Er ist ein Drowkämpfer«, erwiderte Malice mit noch immer ruhiger Stimme. »Er muß zur Akademie gehen. Das ist unsere Bestimmung.«

Zak sah sich hilflos um. Er haßte diesen Ort, den Vorraum der Kapelle mit seinen Skulpturen der Spinnenkönigin, die aus

jedem Blickwinkel tückisch auf ihn hinabblickten, und mit Malice, die hoch über ihm auf ihrem mächtigen Sitz saß.

Zak verscheuchte die Bilder und faßte neuen Mut, indem er sich daran erinnerte, daß er dieses Mal etwas Wichtiges auszufechten hatte.

»Schickt ihn nicht dorthin!« grollte er. »Sie werden ihn vernichten!«

Die Hände der Oberin Malice fielen klatschend auf die Steinlehnen ihres großen Stuhles.

»Drizzt ist bereits fähiger als die Hälfte aller anderen an der Akademie«, fuhr Zak schnell fort, bevor der Zorn der Oberin zum Ausbruch kam. »Gebt mir weitere zwei Jahre, und ich werde ihn zum besten Schwertkämpfer von ganz Menzoberranzan machen!«

Malice lehnte sich auf ihrem Stuhl zurück. Aus dem, was sie von den Fortschritten ihres Sohnes gesehen hatte, konnte sie die Möglichkeiten, die sich aus Zaks Worten ergaben, nicht leugnen. »Er wird gehen«, sagte sie ruhig. »Es gehört mehr dazu, einen Drowkrieger zu formen, als ihm nur den Umgang mit Waffen beizubringen. Drizzt muß noch andere Lektionen lernen.«

»Lektionen in Hinterlist?« fauchte Zak, der zu zornig war, um die Konsequenzen zu bedenken. Drizzt hatte ihm erzählt, was Malice und ihre üblen Töchter an jenem Tag mit ihm getan hatten, und Zak war klug genug, ihre Handlungen zu verstehen. Ihre »Lektion« hatte den Jungen fast zerbrochen und ihm, vielleicht für immer, seine für ihn so wertvollen Ideale gestohlen. Es würde für Drizzt jetzt schwieriger sein, an seiner Moral und seinen Prinzipien festzuhalten, jetzt, da das Postament der Lauterkeit unter ihm umgestoßen worden war.

»Achtet auf Eure Worte, Zaknafein«, warnte die Oberin Malice.



»Ich kämpfe mit Leidenschaft!« fauchte der Waffenmeister. »Darum siege ich. Euer Sohn kämpft auch mit Leidenschaft - laßt die Anpassungsmethoden der Akademie ihm dies nicht nehmen!«

»Laßt uns allein«, wies Malice ihre Töchter an. Maya verbeugte sich und eilte aus der Tür. Briza folgte eher langsam und hielt noch einmal inne, um Zak einen mißtrauischen Blick zuzuwerfen. Zak erwiderte den Blick nicht, aber vor seinem inneren Auge erschien ein Bild, das mit seinem Schwert und Brizas selbstgefälligem Lächeln zu tun hatte.

»Zaknafein«, begann Malice und beugte sich wieder auf ihrem Stuhl vor. »Aufgrund Eurer Fertigkeit mit den Waffen habe ich Eure blasphemischen Ansichten all die vielen Jahre lang toleriert. Ihr habt meine Krieger gut ausgebildet, und Eure Vorliebe für das Töten von Drow, speziell von Priesterinnen der Lloth, war dem Aufstieg des Hauses Do'Urden dienlich. Ich bin nicht undankbar und war dies auch bisher nicht.

Aber ich warne Euch, zum letzten Mal, denn Drizzt ist mein Sohn und nicht der seines Erzeugers! Er wird zur Akademie gehen und lernen, was er lernen muß, um seinen Platz als Fürst des Hauses Do'Urden einzunehmen. Wenn Ihr Euch in das einmischt, was unumgänglich ist, Zaknafein, werde ich nicht länger meine Augen vor Euren Taten verschließen! Euer Herz wird Lloth gegeben werden.« Zak schlug die Hacken zusammen und deutete eine knappe Verbeugung an, wandte sich dann abrupt um und verließ den Raum, wobei er versuchte, Hoffnung auf diesem dunklen und hoffnungslosen Bild zu erkennen.

Als er durch den Hauptgang ging, hörte er im Geiste wieder die Schreie der sterbenden Kinder des Hauses DeVir, Kinder, die niemals die Chance hatten, die Grausamkeiten der Drowakademie anzuklagen. Vielleicht waren sie tot besser dran.

## Schreckliche Vorliebe

Zak zog eines seiner Schwerter und bewunderte die Ausführung der Waffe. Dieses Schwert war, wie die meisten Drowwaffen, von den Grauen Zwergen geschmiedet und dann zum Verkauf nach Menzoberranzan gebracht worden. Die Arbeit der Duergar war ausgezeichnet, aber erst die Arbeit, die danach von den Dunkelelfen daran vollbracht worden war, machte sie so erfolgreich. Keines der Völker der Oberfläche oder des Unterreichs konnte die Dunkelelfen in der Kunst des Waffenverzauberns übertreffen. Durchdrungen von den seltsamen Ausstrahlungen des Unterreichs, der magischen Kraft, die einzigartig in der lichtlosen Welt und von den unheiligen Priesterinnen der Lloth geweiht war, lag keine Klinge jemals besser zum Töten in der Hand.

Auch andere Völker, vor allem Zwerge und Oberflächenelfen, waren stolz auf ihre handgefertigten Waffen. Edle Schwerter und mächtige Hämmer hingen als Schaustücke über Umhängen, und immer war ein Barde dabei, der bereitwillig die dazugehörige Legende erzählte, die meist mit den Worten begann: »In früheren Zeiten...«

Aber die Waffen der Drow waren anders, denn sie waren niemals Schaustücke. Sie waren in die Notwendigkeit des Jetzt eingebunden und niemals in Erinnerungen. Und ihr Zweck blieb unverändert, denn solange sie zum Kampf taugten, waren sie auch zum Töten geeignet.

Zak hielt die Klinge vor seine Augen. In seinen Händen war die Waffe zu mehr als nur einem Kampfinstrument geworden. Sie war eine Verlängerung seines Zorns, seine Antwort auf ein Dasein, das er nicht akzeptieren konnte.

Es war vielleicht auch seine Antwort auf ein anderes Problem, das unlösbar schien.

Er betrat den Übungsraum, wo Drizzt hart daran arbeitete, Angriffstaktiken gegen eine Übungspuppe zu führen. Zak hielt inne, um den jungen Drow beim Üben zu beobachten, und fragte sich, ob Drizzt jemals wieder den Tanz der Waffen als eine Form des Spiels ansehen würde. Wie die Krummsäbel in seinen Händen schwangen! In gefährlicher Präzision miteinander verflochten, schien jede Klinge die Bewegungen der anderen vorauszuahnen, und sie wirbelten in perfekter Ergänzung umher.

Dieser junge Drow würde bald ein unbesiegbare Kämpfer sein, ein fast genauso guter Meister wie Zaknafein selbst.

»Könnt Ihr überleben?« flüsterte Zak. »Habt Ihr das Herz eines Drowkriegers?« Zak hoffte, daß die Antwort ein nachdrückliches »Nein« sein würde, aber Drizzt war sicherlich so oder so zum Tode verurteilt.

Zak schaute wieder auf sein Schwert hinab und wußte, was er tun mußte. Er nahm das zweite Schwert aus der Scheide und ging entschlossen auf Drizzt zu.

Drizzt sah ihn kommen und wandte sich kampfbereit um. »Ein letzter Kampf, bevor ich zur Akademie gehe?« Er lachte.

Zak hielt inne, um Drizzts Lächeln zu betrachten. Eine Fassade? Oder hatte der junge Drow sich wirklich seine Tat gegen Mayas Favoriten verziehen? Es war nicht wichtig, wie sich Zak erinnerte. Auch wenn sich Drizzt von den von seiner Mutter verursachten Qualen erholt hatte, würde ihn die Akademie vernichten. Der Waffenmeister sagte nichts. Er griff nur mit einer Folge von Stößen und Schlägen an, die Drizzt sofort in die Defensive drängten. Drizzt bemerkte noch nicht, daß dieses letzte Gefecht mit seinem Mentor weit mehr war als ihr üblicher Übungskampf.

»Ich werde mich an alles erinnern, was Ihr mich gelehrt habt«, versprach Drizzt, wobei er einem Stoß auswich und selbst einen heftigen Gegenschlag anbrachte. »Ich werde meinen Namen in die Räume von Melee-Magthere einkerben und Euch Ehre machen.«

Das Stirnrunzeln auf Zaks Gesicht verwirrte Drizzt, und der junge Drow wurde noch unsicherer, als der Waffenmeister beim nächsten Angriff ein Schwert genau auf sein Herz richtete. Drizzt sprang zur Seite, hieb in purer Verzweiflung gegen die Klinge und konnte es nur knapp verhindern, durchbohrt zu werden.

»Seid Ihr Euch Eurer selbst so sicher?« grollte Zak und verfolgte Drizzt hartnäckig.

Drizzt verteidigte sich, während ihre Klingen in kampfwilligem Zorn aufeinandertrafen. »Ich bin ein Kämpfer«, erklärte er. »Ein Drowkrieger!«

»Ihr seid ein Tänzer!« entgegnete Zak spöttisch. Er schlug mit seinem Schwert so wild auf Drizzts zur Abwehr erhobenen Krummsäbel, daß der Arm des jungen Drow zitterte.

»Ein Schwindler!« rief Zak. »Ein Bewerber für einen Titel, dessen Bedeutung Ihr noch nicht einmal annähernd verstehen könnt!«

Drizzt ging in die Offensive über. Feuer brannte in seinen lavendelfarbenen Augen, und neue Kräfte führten die sicheren Stöße seiner Krummsäbel.

Aber Zak war unbarmherzig. Er wehrte die Angriffe ab und fuhr mit seiner Lektion fort. »Kennt Ihr die Gefühle des Mordens?« schrie er. »Habt Ihr Euch mit der Tat, die Ihr ausgeführt habt, ausgesöhnt?«

Drizzts einzige Antworten waren ein enttäuschtes Knurren und ein erneuter Angriff.

»Aha, Ihr wollt das Vergnügen haben, Euer Schwert in die Brust einer Hohepriesterin zu stoßen«, höhnte Zak. »Das Licht der Wärme ihren Körper verlassen sehen, während ihre Lippen Euch stumme Flüche entgegenschleudern! Oder habt Ihr jemals die Schreie sterbender Kinder gehört?«

Drizzt unterbrach seinen Angriff, aber Zak wollte keine Unterbrechung zulassen. Der Waffenmeister ging erneut in die Offensive, und jeder seiner Stöße zielte auf einen Lebensbereich.

»Wie laut solche Schreie sind«, fuhr Zak fort. »Sie hallen über die Jahrhunderte in Eurem Bewußtsein wider. Sie verfolgen Euch auf allen Wegen durch Euer gesamtes Leben.«

Zak hielt in der Bewegung inne, um Drizzt das volle Gewicht seiner Worte spüren zu lassen. »Ihr habt sie niemals gehört, nicht wahr, Tänzer?« Der Waffenmeister streckte seine Arme weit aus, wie als Einladung. »Also kommt und vollbringt Euren zweiten Mord«, sagte er und klopfte auf seinen Magen. »In den Bauch, wo die Qual am größten ist, so daß meine Schreie in Eurem Bewußtsein widerhallen können. Beweist mir, daß Ihr der Drowkrieger seid, als der Ihr Euch ausgeben.«

Die Spitzen von Drizchts Krummsäbeln sanken langsam auf den Steinboden. Nun lächelte er nicht mehr.

»Ihr zögert.« Zak lachte ihn aus. »Dies ist die Gelegenheit, Euch einen Namen zu machen. Ein einziger Stoß, und Ihr werdet Eure Empfehlung an die Akademie vorausschicken. Andere Schüler und sogar Meister werden Euren Namen flüstern, wenn Ihr vorbeigeht. >Drizzt Do'Urden<, werden sie sagen. >Der Junge, der den angesehensten Waffenmeister von ganz Menzoberranzan tötete! < Ist es nicht das, was Ihr Euch wünscht?«

»Verdammt seid Ihr!« fauchte Drizzt zurück, aber er griff noch immer nicht an.

»Drowkrieger?« verhöhnte Zak ihn. »Ihr solltet nicht so schnell einen Titel beanspruchen, dessen Bedeutung Ihr noch gar nicht verstehen könnt!«

Drizzt griff daraufhin mit einem Zorn an, wie er ihn nie zuvor gekannt hatte. Sein Sinn war nicht der, zu töten, sondern der, seinen Lehrer zu schlagen, den Hohn aus Zaks Mund zu vertreiben mit einer Kampfvorführung, die zu beeindruckend war, um verhöhnt zu werden.

Drizzt war brilliant. Er beantwortete jede Bewegung mit drei weiteren und trieb Zak hin und her, nach innen und weit nach außen. Zak war ihm mehr als einmal unterlegen. Er war so sehr damit beschäftigt, sich von den erbarmungslosen Stößen seines Schülers fernzuhalten, daß er noch nicht einmal daran denken konnte, in die Offensive zu gehen. Er erlaubte es Drizzt, seinen Angriff viele Minuten lang fortzuführen, und fürchtete seinen Ausgang, den Ausgang, den er bereits als den besten beschlossen hatte.

Schließlich bemerkte Zak, daß er die Verzögerung nicht mehr ertragen konnte. Er stieß ein Schwert mit langsamem Stoß vor, und Drizzt schlug ihm die Waffe prompt aus der Hand.

Gerade als der junge Drow in Erwartung des Sieges erneut angriff, ließ Zak seine freie Hand in einen Beutel gleiten und ergriff eine jener kleinen magischen Keramikugeln, die ihm schon sooft in einem Kampf geholfen hatten.

»Nicht dieses Mal, Zaknafein!« verkündete Drizzt, der seine Angriffe unter Kontrolle hielt, denn er erinnerte sich gut der vielen Gelegenheiten, bei denen Zak einen vorgetäuschten Nachteil in einen klaren Vorteil verwandelt hatte.

Zak betastete die Kugel und war unfähig, sich zu entscheiden, was er tun sollte.

Drizzt führte ihm eine Sequenz von Angriffen vor, dann eine weitere, wobei er das Maß des Vorteils, den er errungen hatte,

als er Zaks Waffe geraubt hatte, zu ermessen versuchte. Im Vertrauen auf seine Position stieß Drizzt mit einem einzigen Stoß niedrig und hart zu.

Obwohl Zak in dem Moment abgelenkt war, konnte er den Angriff dennoch mit dem ihm verbliebenen Schwert abwehren. Drizsts zweiter Krummsäbel schlug schwer auf dem Schwert auf und zwang seine Spitze zu Boden. Mit derselben blitzartigen Bewegung befreite Drizzt seine erste Klinge aus Zaks Abwehr, bewegte sie kreisförmig aufwärts und fing den Stoß ein paar Zentimeter vor Zaks Kehle ab.

»Ich habe Euch!« schrie der junge Drow.

Zaks Antwort kam in einer Explosion von Licht, schlimmer als alles, was Drizzt sich je hätte vorstellen können.

Zak hatte klugerweise die Augen geschlossen, aber Drizzt, überrascht, wie er war, konnte auf diesen plötzlichen Wechsel nicht eingehen.

Sein Kopf brannte in heftigem Schmerz, und er wandte sich um, um von dem Licht fortzukommen und von dem Waffenmeister.

Mit fest geschlossenen Augen hatte Zak bereits der Notwendigkeit der Vision abgeschworen. Er ließ sich nun von seinen geschulten Ohren leiten, und Drizzt, der schlurfte und stolperte, war ein leicht zu findendes Ziel. Mit einer einzigen Bewegung löste Zak die Peitsche von seinem Gürtel und ließ sie herausschnellen, fing Drizzt an den Knöcheln ein und ließ ihn zu Boden stürzen.

Der Waffenmeister griff methodisch an, wobei er jeden Schritt fürchtete, aber er wußte, daß der Handlungsablauf, den er erwählt hatte, korrekt war.

Drizzt erkannte, daß er überlistet worden war, aber er konnte den Grund nicht verstehen. Das Licht hatte ihn geblendet, aber noch mehr hatte ihn Zaks Fortführung des Kampfes überrascht. Drizzt hielt inne, denn er konnte der Falle nicht entkommen,

und er versuchte einen Ausweg aus seiner Blindheit zu finden. Er mußte den Fluß des Kampfes fühlen, die Geräusche seines Angreifers hören und auf jeden kommenden Stoß eingehen können.

Er hob seine Krummsäbel gerade rechtzeitig hoch, um einen Schwertstreich abzuwehren, der seinen Schädel gespalten hätte. Zak hatte die Abwehrbewegung nicht erwartet. Er wich zurück und griff aus einem anderen Winkel an. Wieder wurde er abgeschlagen. Weniger mit Neugierde als mit dem Wunsch, Drizzt zu töten, führte der Waffenmeister eine Reihe von Angriffen durch und vollführte mit seinem Schwert Bewegungen, die die Abwehr vieler durchbrochen hätten, die ihn sehen konnten.

Blind schlug Drizzt ihn ab und antwortete mit seinem Krummsäbel auf jeden neuen Stoß.

»Verrat!« schrie Drizzt, der noch immer von übriggebliebenen schmerzhaften Explosionen hellen Lichts in seinem Kopf gequält wurde. Er wehrte einen weiteren Angriff ab und versuchte wieder Boden zu gewinnen, denn er erkannte, daß er wenig Aussicht hatte, den Waffenmeister aus einer gebeugten Haltung heraus abzuwehren. Die Qualen durch das stechende Licht waren jedoch zu groß, und Drizzt, der nahe am Rand der Bewußtlosigkeit stand, taumelte zurück auf den Felsenboden und verlor dabei einen Krummsäbel. Er schlug wild um sich, denn er wußte, daß Zak näher kam.

Der zweite Krummsäbel wurde ihm aus der Hand geschlagen.

»Verrat«, grollte Drizzt erneut. »Haßt Ihr es so zu verlieren?«

»Versteht Ihr denn nicht?« schrie Zak ihn an. »Verlieren heißt sterben! Ihr mögt tausend Kämpfe gewinnen, aber Ihr könnt nur einen verlieren!« Er brachte sein Schwert auf eine Linie mit Drizzts Kehle. Zustoßen, das sollte er tun, bevor die



Meister der Akademie seinen Schützling in die Hände bekamen.

Zak wirbelte sein Schwert durch den Raum, streckte die leeren Hände aus, ergriff Drizzt vorne an seinem Hemd und zog ihn auf die Füße.

Sie standen Angesicht zu Angesicht, wobei keiner den anderen in dem blendenden Licht richtig sehen konnte und keiner fähig war, die angespannte Stille zu durchbrechen. Einen langen, atemlosen Moment später verblaßte der Dweomer des beschworenen Bergkristalls, und der Raum wurde wieder erträglicher. Tatsächlich betrachteten sich die beiden Dunklen Elfen in anderem Licht.

»Ein Trick der Priesterinnen der Lloth«, erklärte Zak. »Sie halten einen solchen Lichtzauber stets bereit.« Ein angespanntes Lächeln stahl sich über sein Gesicht, als er versuchte, Drizchts Zorn zu besänftigen. »Wobei ich gestehen muß, daß ich selbst schon häufiger solches Licht gegen Geistliche gerichtet habe, sogar gegen Hohepriesterinnen.«

»Verrat«, spie Drizzt ein drittes Mal aus.

»Das ist unsere Denkungsart«, erwiderte Zak. »Ihr werdet es lernen.«

»Es ist Eure Denkungsart«, murrte Drizzt. »Ihr lächelt, wenn Ihr davon sprecht, Priesterinnen der Spinnenkönigin zu töten. Gefällt es Euch so sehr zu töten? Drow zu töten?«

Zak konnte die anklagende Frage nicht beantworten. Drizchts Worte verletzten ihn tief, weil sie die Wahrheit enthielten und weil Zak erkannt hatte, daß seine Vorliebe für das Töten von Priesterinnen der Lloth eine feige Antwort auf seine eigenen unergründlichen Enttäuschungen war.

»Ihr hättet mich getötet«, sagte Drizzt hart.

»Aber ich habe es nicht getan«, gab Zak zurück. »Und nun lebt Ihr, um zur Akademie zu gehen - um einen Dolch in den

Rücken zu bekommen, weil Ihr die Realitäten unserer Welt nicht seht, weil Ihr Euch weigert zu erkennen, was Euer Volk ist.«

»Oder Ihr werdet einer von ihnen«, grollte Zak. »Wie dem auch sei, der Drizzt Do'Urden, den ich kannte, wird sicherlich sterben.«

Drizzt verzog das Gesicht und konnte noch nicht einmal Worte finden, um die Möglichkeiten zu erörtern, die Zak ihm entgegenschrie. Zak behandelte ihn schändlich. Er fühlte das Blut sein Gesicht hinablaufen, aber sein Herz war zornig. Er ging fort und ließ seinen Haß noch viele Schritte lang bei Zak verweilen.

»Nun geht denn, Drizzt Do'Urden!« schrie Zak hinter ihm her. »Geht zur Akademie, und sonnt Euch im Glanz unseres Heldenmutes. Aber erinnert Euch an die Folgen solcher Fähigkeiten. Es gibt immer Konsequenzen!«

Zak zog sich in die Sicherheit seines Privatraumes zurück. Die Tür schloß sich mit solch endgültigem Klang hinter dem Waffenmeister, daß Drizzt herumfuhr, nur um den nackten Fels zu sehen.

»Nun geht denn, Drizzt Do'Urden«, flüsterte Zak in stiller Trauer. »Geht zur Akademie und lernt, was Ihr wirklich seid.«

Dinin holte seinen Bruder früh am nächsten Morgen ab. Drizzt verließ den Übungsraum langsam, blickte alle paar Schritte über die Schulter zurück, um zu sehen, ob Zak herauskommen und ihn erneut angreifen oder ihm Lebewohl sagen würde.

Im Herzen wußte er, daß Zak nichts davon tun würde.

Drizzt hatte gedacht, sie seien Freunde, hatte geglaubt, daß der Bund, den er und Zaknafein geschlossen hatten, weit über die Unterrichtsstunden und das Spiel mit den Schwertern hinausgegangen war. Der junge Drow fand keine Antworten auf die vielen Fragen, die ihm im Kopf herumgingen, und der

Mann, der während der letzten fünf Jahre sein Lehrer gewesen war, ließ ihm keine Chance offen.

»Die Hitze im Narbondel nimmt zu«, bemerkte Dinin, als sie auf die Galerie hinaustraten. »Wir sollten an Eurem ersten Tag an der Akademie nicht zu spät kommen.«

Drizzt sah hinaus auf die Myriaden von Farben und Schatten, die Menzoberranzan ausmachten. »Welch ein Ort ist dies?« flüsterte er, denn er erkannte, wie wenig er von seiner Heimat jenseits der Mauern seines eigenen Hauses wußte. Zaks Worte - Zaks Zorn - bedrückten Drizzt, als er dort stand, erinnerten ihn an seine Unwissenheit und zeigten ihm den dunklen Weg, der vor ihm lag.

»Dies ist die Welt«, antwortete Dinin, obwohl Drizzts Frage rein rhetorisch gewesen war. »Sorgt Euch nicht, Zweitgeborener!« Er lachte und trat an die Brüstung. »Ihr werdet an der Akademie alles über Menzoberranzan lernen. Ihr werdet lernen, wer Ihr seid und wer Euer Volk ist.«

Diese Erklärung beunruhigte Drizzt. Vielleicht war dieses Wissen - in Anbetracht seiner letzten erbitterten Auseinandersetzung mit dem Drow, dem er am meisten vertraut hatte - genau das, was er fürchtete.

Er zuckte resigniert mit den Schultern und folgte Dinin über die Galerie zu einem magischen Abstieg zum Hof hinunter: die ersten Schritte auf diesem dunklen Weg.

Ein weiteres Augenpaar beobachtete Dinins und Drizzts Aufbruch vom Hause Do'Urden genau.

Alton DeVir saß wie an jedem Tag der letzten Woche ruhig neben einem riesigen Pilz und starrte zum Do'Urden-Komplex.

Daermon N'a'shezbaernon, das Neunte Haus von Menzoberranzan. Das Haus, das seine Oberin, seine

Schwestern und Brüder und alles, was das Haus DeVir jemals ausgemacht hatte, vernichtet hatte... außer Alton.

Alton dachte zurück an die Zeit des Hauses DeVir, als die Oberin Ginafae die Familienmitglieder um sich versammelt hatte, um ihre Pläne zu besprechen. Alton, der noch ein Schüler war, als das Haus DeVir vernichtet wurde, hatte nun besseren Einblick in jene Zeit. Zwanzig Jahre hatten ihm einen großen Reichtum an Erfahrung eingebracht.

Ginafae war die jüngste Oberin der herrschenden Familien gewesen, und ihre Möglichkeiten schienen unendlich zu sein. Dann hatte sie einer Patrouille der Gnome geholfen, hatte ihre von Lloth gegebenen Kräfte dazu benutzt, die Dunkelelfen aufzuhalten, die die kleinen Leute in den Höhlen außerhalb Menzoberranzans überfallen hatten - und das alles, weil Ginafae den Tod eines einzelnen Mitglieds dieser angreifenden Drowgesellschaft wollte, eines Magiersohnes des dritten Hauses der Stadt, des Hauses, das als nächstes Opfer des Hauses DeVir bekannt geworden war.

Die Spinnenkönigin nahm Anstoß an Ginafaes Wahl der Waffen. Tiefengnome waren die schlimmsten Feinde der Dunkelelfen im gesamten Unterreich. Als Ginafae die Gunst der Lloth verloren hatte, war das Haus DeVir dem Tode geweiht.

Alton hatte zwanzig Jahre in dem Bemühen verbracht, von seinen Feinden zu lernen, und zu klären versucht, welche Drowfamilie Vorteile aus dem Fehler seiner Mutter gezogen und seine Familie abgeschlachtet hatte. Zwanzig lange Jahre, und dann hatte seine Adoptivmutter, SiNafay Hu'nett, seine Suche so plötzlich zum Abschluß gebracht, wie sie begonnen hatte.

Nun, als Alton dort saß und das schuldige Haus beobachtete, wußte er nur eines sicher: Die zwanzig Jahre hatten in keiner Weise dazu beigetragen, seinen Zorn zu mildern.

# Teil 3

## Die Akademie

*Die Akademie.*

*Sie ist das Organ zur Verbreitung der Lügen, die die Drowgesellschaft zusammenhalten, der endgültige Vollzug der Unehrlichkeit, die so oft wiederholt wurde, daß sie entgegen jeden gegensätzlichen Beweises wahr klingt. Die Lektionen über Wahrheit und Gerechtigkeit, die die jungen Drow lernen, werden vom täglichen Geschehen im bösen Menzoberranzan so offensichtlich widerlegt, daß es kaum zu verstehen ist, wie irgend jemand sie glauben konnte. Dennoch tun sie es.*

*Selbst jetzt, nachdem Jahrzehnte vergangen sind, erschreckt mich der Gedanke an diesen Ort, nicht aufgrund physischer Qualen oder der stets gegenwärtigen Bedrohung durch den Tod - ich bin viele Wege gegangen, die auf gleiche Weise ähnlich gefährlich waren. In bezug auf die Akademie von Menzoberranzan erschreckt mich der Gedanke an die Überlebenden, die Absolventen, die - lustvoll - innerhalb des selbsterrichteten Bösen leben, das ihre Welt ausmacht.*

*Sie leben in dem Glauben, daß alles richtig ist, wenn man damit durchkommt, daß Selbstzufriedenheit der wichtigste Aspekt des L-bens ist und daß Macht nur zu derjenigen oder demjenigen kommt, der stark und listig genug ist, sie sich aus den fehlbaren Händen derer zu nehmen, die sie nicht mehr verdienen.*

*Für Mitgefühl ist kein Platz in Menzoberranzan, und doch ist es das Mitgefühl und nicht die Angst, das den meisten Völkern Eintracht bringt. Die Eintracht ist es, die bei der Arbeit für gemeinsame Ziele Erhabenheit bewirkt.*

*Lügen stürzen den Drow in Angst und Mißtrauen und widerlegen Freundschaft an der Spitze eines von Lloth geweihten Schwertes. Der Haß und der Ehrgeiz, die durch diese unmoralischen Ansichten begünstigt werden, sind der Fluch meines Volkes, eine Schwäche, die sie für Stärke halten. Das Ergebnis ist ein lähmendes paranoides Dasein, das von den Drow Bereitschaft genannt wird.*

*Ich weiß nicht, wie ich die Akademie überlebt habe, warum ich die Unehrllichkeiten früh genug erkannt habe, um sie gegenteilig zu gebrauchen und damit jene Ideale zu stärken, die ich am meisten schätze.*

*Es war vermutlich Zaknafein, mein Lehrer: Durch die Erfahrungen seines Lebens, die ihn verbittert und soviel von ihm abverlangt hatten, habe ich gelernt, die Schreie zu hören: Die Schreie des Protests gegen mörderischen Verrat, die Schreie des Zorns der Führer der Drowgesellschaft, der Hohepriesterinnen der Spinnenkönigin, die auf den Wegen meines Bewußtseins widerhallen und auf ewig in meinem Bewußtsein bleiben werden. Die Schreie sterbender Kinder.*

*Drizzt Do'Urden*

## Dieser Feind, »Sie«

Mit der Ausrüstung eines adligen Sohnes und einem Dolch im Schuh verborgen - ein Vorschlag von Dinin -, stieg Drizzt die breite Steintreppe zum Tier Breche, der Akademie der Drow, hinauf. Er kam oben an und ging, unter den teilnahmslosen Blicken zweier Wachposten, die Schüler von

Melee-Magthere vom vergangenen Jahr waren, zwischen den riesigen Säulen hindurch.

Zwei Dutzend anderer junger Drow schlenderten über das Gelände der Akademie, aber Drizzt bemerkte sie kaum. Drei Gebäude nahmen seine Blicke und seine Gedanken in Anspruch. Links von ihm stand der spitze Stalagmitenturm von Sorcere, der Schule der Magie. Dort würde Drizzt die ersten sechs Monate seines zehnten und letzten Jahres des Studiums verbringen.

Vor ihm, an der Rückseite der Ebene, ragte das beeindruckendste Gebäude auf, Arach-Tinilith, die Schule der Lloth, in riesenspinnenähnlicher Form aus dem Fels gehauen. Nach Drowmaßstäben war dies das wichtigste Gebäude der Akademie und somit normalerweise Frauen vorbehalten. Männliche Schüler wurden nur während der letzten sechs Monate ihres Studiums in Arach-Tinilith untergebracht.

Während Sorcere und Arach-Tinilith die eher anmutigen Gebäude waren, war für Drizzt das wichtigste Gebäude in diesem unentschlossenen Moment jenes, das rechts von ihm eine Linie mit der Wand bildete. Das pyramidenförmige Gebäude von Melee-Magthere, der Schule der Kämpfer. Dieses Gebäude würde für die nächsten neun Jahre Drizzts Zuhause sein. Seine Kameraden waren, wie er jetzt bemerkte, jene anderen Dunkelelfen auf dem Gelände - Kämpfer wie er selbst, bereit, das konventionelle Übungsprogramm zu beginnen. Die Klasse war mit fünfundzwanzig Schülern ungewöhnlich groß für die Schule der Kämpfer.

Noch ungewöhnlicher aber war die Tatsache, daß mehrere der Novizen Adlige waren. Drizzt fragte sich, wie er mit seinen Fähigkeiten gegen die anderen bestehen würde, wie seine Stunden mit Zaknafein im Vergleich zu den Gefechten gewesen waren, die die anderen zweifellos mit den Waffenmeistern ihrer jeweiligen Familien ausgefochten hatten.

Diese Gedanken brachten Drizzt unweigerlich zurück zu dem letzten Zusammentreffen mit seinem Mentor. Schnell verscheuchte er die Erinnerungen an dieses unerfreuliche Duell und die noch quälenderen störenden Fragen, die zu stellen er durch Zaks Beobachtungen gezwungen worden war. Jetzt war nicht die Zeit für solche Zweifel. Melee-Magthere ragte vor ihm auf, die wichtigste Prüfung und die wichtigste Lektion seines jungen Lebens.

»Ich grüße Euch«, erklang eine Stimme hinter ihm. Drizzt wandte sich um und sah sich einem Mitnovizen gegenüber, der ein Schwert und einen Dolch ungeübt am Gürtel trug und noch nervöser erschien als Drizzt - eine beruhigende Aussicht.

»Kelnozz vom Hause Kenafin, dem fünfzehnten Haus«, sagte der Novize.

»Drizzt Do'Urden von Daermon N'a'shezbaernon, vom Hause Do'Urden, dem neunten Haus Menzoberranzans«, erwiderte Drizzt automatisch, genau wie die Oberin Malice ihn angewiesen hatte.

»Ein Adliger«, bemerkte Kelnozz, der die Bedeutung der Tatsache, daß Drizzt denselben Nachnamen wie sein Haus trug, sehr wohl verstand. Kelnozz verfiel in eine tiefe Verbeugung. »Ich fühle mich geehrt durch Eure Anwesenheit.«

Drizzt begann bereits diesen Ort zu mögen. Bei der Behandlung, die er normalerweise zu Hause erfuhr, fühlte er sich kaum als Adliger. Jeder Anflug von Selbstwertgefühl, der bei Kelnozzs ehrfürchtiger Begrüßung aufgekommen sein mochte, wurde einen Augenblick später jedoch vertrieben, als die Meister heraustraten.

Drizzt sah seinen Bruder Dinin unter ihnen, gab aber - wie Dinin ihm geraten hatte - vor, es nicht zu bemerken. Auch hatte Dinin ihm geraten, keine besondere Behandlung zu erwarten. Drizzt eilte zusammen mit den anderen Schülern ins Innere Melee-Magtheres, als die Peitschen zu knallen und die Meister



die schrecklichen Konsequenzen zu verkünden begannen, die einem Zögern folgen würden. Sie wurden ein paar Seitengänge entlang und dann in einen ovalen Raum hineingeführt.

»Setzt Euch oder bleibt stehen, wie Ihr wollt!« brummte einer der Meister. Als er merkte, daß zwei der Schüler an der Seite flüsterten, griff der Meister nach seiner Peitsche und riß - zack! - einen der Missetäter von den Füßen.

Drizzt konnte kaum glauben, wie schnell der Raum danach zur Ordnung kam.

»Ich bin Hatch'net«, begann der Meister mit klangvoller Stimme, »der Meister von Lore. Dieser Raum wird fünfzig Zyklen des Narbondel lang Euer Lehrraum sein.« Er schaute rundum auf die verzierten Gürtel an jeder der Gestalten. »Ihr werdet keine Waffen an diesen Ort mitbringen!«

Hatch'net umschritt die Peripherie des Raums und versicherte sich, daß die Blicke aller seinen Bewegungen aufmerksam folgten. »Ihr seid Drow«, bellte er plötzlich. »Versteht Ihr, was das bedeutet? Wißt Ihr, woher Ihr kommt, und kennt Ihr die Geschichte unseres Volkes? Menzoberranzan war nicht immer unsere Heimat, noch war es eine andere Höhle des Unterreichs. Einst wandelten wir auf der Oberfläche der Welt.« Er wirbelte herum und stand unmittelbar vor Drizzt.

»Wißt Ihr etwas über die Oberfläche?« knurrte der Meister Hatch'net.

Drizzt wich zurück und schüttelte den Kopf.

»Ein furchtbarer Ort«, fuhr Hatch'net fort und wandte sich wieder an die ganze Gruppe. »Jeden Tag, wenn die Glut ihren Aufstieg im Narbondel beginnt, steigt ein riesiger Feuerball in den offenen Himmel hinauf und bringt Stunden eines Lichts, das mächtiger ist als die quälenden Zauber der Priesterinnen der Lloth!« Er streckte die Arme aus, die Augen nach oben gerichtet, und eine unglaubliche Grimasse breitete sich auf seinem Gesicht aus.

Rund um ihn herum rangen die Schüler nach Luft.

»Selbst in der Nacht, wenn der Feuerball weit unter das ferne Ende der Welt gesunken ist«, fuhr Hatch'net fort und ließ seine Worte wirken, »kann man den unzähligen Schrecken der Oberfläche nicht entkommen. Erinnerungen an das, was der nächste Tag bringen wird, Lichtpunkte - und manchmal ein kleinerer Ball silberigen Lichts - entweihen die geheiligte Dunkelheit des Himmels.«

»Einst wandelte unser Volk auf der Oberfläche der Welt«, wiederholte er in jetzt klagendem Ton, »in längst vergangenen Jahrhunderten, die weiter zurückliegen als die Ursprünge der großen Häuser. In jenem fernen Jahrhundert wandelten wir neben den hellhäutigen Elfen, den Feenwesen!«

»Das kann nicht stimmen!« rief ein Schüler von der Seite des Raums.

Hatch'net sah ihn streng an und überlegte, ob mehr damit gewonnen werden konnte, den Schüler für seine ungebetene Unterbrechung zu bestrafen oder der Gruppe zu erlauben, sich zu beteiligen. »Und doch ist es das!« erwiderte er, womit er letztere Taktik wählte. »Wir glaubten, die Feenwesen seien unsere Freunde. Wir betrachteten sie als Teil unserer Familie! Wir konnten in unserer Unschuld nicht wissen, daß sie die Verkörperungen der Hinterlist und des Bösen waren. Wir konnten nicht wissen, daß sie uns plötzlich angreifen und fortjagen und unsere Kinder und die Ältesten unseres Volkes abschlachten würden!

Ohne Gnade verfolgten uns die bösen Feenwesen über die Oberflächenwelt. Immer wieder baten wir um Frieden, und immer wieder wurde uns mit Schwertern und todbringenden Pfeilen geantwortet!« Er hielt inne, und sein Gesicht verzog sich zu einem breiten, böartigen Grinsen. »Dann begegneten wir der Göttin!«

»Gelobt sei Lloth!« erklang ein anonymer Ruf. Wieder ließ Hatch'net den vorwitzigen Zwischenruf unbestraft, denn er wußte, daß jeder bestärkende Kommentar sein Publikum nur tiefer in sein Netz der Rhetorik verstricken würde.

»In der Tat«, erwiderte der Meister. »Alle preisen die Spinnenkömgin. Sie war es, die unser verwaistes Volk an ihre Seite nahm und uns beim Kampf gegen unsere Feinde half. Sie war es, die die ersten Oberinnen unseres Volkes in das Paradies des Unterreichs führte. Sie ist es...« brüllte er und streckte eine Faust in die Luft, »die uns nun die Kraft und die Magie gibt, es unseren Feinden heimzuzahlen!«

»Wir sind die Drow!« schrie Hatch'net. »Ihr seid die Drow, die niemals wieder unterdrückt werden sollen, die die Herrscher ihres Begehrens sind, und die Eroberer des Landes, das zu bewohnen sie sich auserwählt haben!«

»Die Oberfläche?« erklang eine Frage.

»Die Oberfläche?« echote Hatch'net lachend. »Wer würde zu diesem schrecklichen Ort zurückkehren wollen? Laßt die Feenwesen ihn behalten! Laßt sie unter den Feuern des offenen Himmels brennen! Wir beanspruchen das Unterreich, wo wir den Schlag des Herzens der Welt unter unseren Füßen fühlen können und wo die Felsen der Wände die Hitze der Weltmacht auf weisen!«

Drizt saß still und saugte jedes Wort der oft geproben Rede des talentierten Redners in sich auf. Drizt war, wie alle anderen Schüler auch, in Hatch'nets hypnotischen Variationen der Tonveränderung und der spöttischen Schreie gefangen. Hatch'net war seit mehr als zwei Jahrhunderten Meister der Lore an der Akademie und besaß höheres Ansehen in Menzoberranzan als fast jeder andere männliche Drow und viele der Frauen. Die Oberinnen der herrschenden Familien wußten sehr wohl den Wert seiner Redegewandtheit zu schätzen.

So ging es jeden Tag, ein endloser Strom von Haßreden gegen einen Feind, den keiner der Schüler je gesehen hatte. Die Oberflächenelfen waren nicht das einzige Ziel von Hatch'nets Attacken.

Zwerge, Gnome, Menschen, Halblinge und alle anderen Oberflächenvölker - und auch unterirdische Völker wie die Duergarzwerge, mit denen der Drow oft Handel trieb und an dessen Seite er kämpfte -, jeder wurde auf unerfreuliche Weise in den Schimpfreden des Meisters bedacht.

Drizzt begann zu verstehen, warum in dem ovalen Raum keine Waffen erlaubt waren. Jeden Tag, wenn er seinen Unterricht verließ, bemerkte er, daß er seine Hände zornig an die Seiten preßte und unbewußt nach einem Krummsäbelheft griff. Aus den alltäglichen Kämpfen zwischen den Schülern ging hervor, daß andere genauso empfanden. Immer aber waren der hauptsächliche Einfluß, der eine gewisse Kontrolle in allen Situationen gewährleistete, die Lügen des Meisters über die Schrecken der Außenwelt und den tröstenden Bund des gemeinsamen Erbes der Schüler - eines Erbes, das ihnen, wie die Schüler bald glauben sollten, genug Feinde zum Kampf bieten würde.

Die endlos langen Stunden in dem ovalen Raum ließen den Schülern wenig Zeit, sich miteinander zu beschäftigen. Sie teilten gemeinsame Baracken, aber ihre umfassenden Pflichten außerhalb von Hatch'nets Unterrichtsstunden - den älteren Schülern und den Meistern zu dienen, Mahlzeiten vorzubereiten und das Gebäude zu reinigen - ließen ihnen kaum genug Zeit, sich auszuruhen. Am Ende der ersten Woche befanden sie sich am Rande der Erschöpfung, ein Umstand, wie Drizzt erkannte, der die aufregende Wirkung der Unterrichtsstunden des Meisters Hatch'net noch erhöhte.

Drizzt nahm dieses Dasein gleichmütig an, denn er hielt es für bei weitem besser als die sechs Jahre, in denen er seiner Mutter und seiner Schwester als Fürstenprinz gedient hatte.

Dennoch gab es in seinen ersten Wochen in Melee-Magthere eine große Enttäuschung für Drizzt. Er stellte fest, daß er sich nach den Übungsstunden sehnte.

Eines späten Abends saß er neben seinem zusammengerollten Bettzeug, hielt einen Krummsäbel vor seine glänzenden Augen und erinnerte sich der vielen Stunden, die er im Kampf spiel mit Zaknafein verbracht hatte.

»In zwei Stunden haben wir Unterricht«, erinnerte ihn Kelnozz vom Nebenbett. »Ruht Euch etwas aus.«

»Ich spüre, wie mir die Fähigkeit entgleitet«, antwortete Drizzt leise. »Die Klinge fühlt sich schwerer an, unausgewogen.«

»Das große Gefecht ist kaum zehn Zyklen des Narbondel entfernt«, sagte Kelnozz. »Dort werdet Ihr all die Übung bekommen, nach der es Euch verlangt! Fürchtet Euch nicht, welche Fähigkeit auch immer durch die Zeit mit dem Meister von Lore abgeschwächt worden ist, sie wird bald zurückgewonnen sein. In den nächsten neun Jahren werden diese ausgezeichneten Klingen selten Eure Hände verlassen!«

Drizzt ließ den Krummsäbel in die Scheide zurückgleiten und lehnte sich zurück. Wie bei so vielen Aspekten in seinem bisherigen Leben - und, wie er zu befürchten begann, bei so vielen Aspekten seines zukünftigen Lebens in Menzoberranzan - hatte er keine andere Wahl, als die Umstände seines Daseins zu akzeptieren.

»Dieser Teil Eurer Ausbildung ist beendet«, verkündete Meister Hatch'net am Morgen des fünfzigsten Tages. Ein weiterer Meister, Dinin, betrat den Raum und führte eine magisch schwebende Eisenkiste mit sich, die mit dürrtig gepolsterten Holzstäben in allen Längen und mit Verzierungen, die mit denen an Drowwaffen vergleichbar waren, gefüllt war.

»Wählt den Übungsstab, der am ehesten der Waffe Eurer Wahl entspricht«, erklärte Hatch'net, während Dinin den Raum

abschritt. Er kam zu seinem Bruder, und Drizzts Augen trafen ihre Wahl sofort: zwei leicht geschwungene Stäbe von ungefähr dreieinhalb Fuß Länge. Drizzt hob sie heraus und vollführte damit einen einfachen Stoß. Ihr Gewicht und ihre Ausgewogenheit erinnerten sehr an die Krummsäbel, die seinen Händen so vertraut geworden waren.

»Für die Ehre von Daermon N'a'shezbaernon«, flüsterte Dinin und ging weiter.

Drizzt wirbelte die lächerlichen Waffen erneut umher. Es war an der Zeit, den Wert seiner Zusammentreffen mit Zak zu messen.

»Eure Klasse wird Weisung erhalten«, sagte Hatch'net gerade, als Drizzt seine Aufmerksamkeit über seine neuen Waffen hinausrichtete. »Auch für das große Gefecht. Erinnert Euch daran, daß es nur einen Sieger geben kann!«

Hatch'net und Dinin führten die Schüler aus dem ovalen Raum und ganz aus Melee-Magthere, den Tunnel zwischen den beiden Wache haltenden Spinnenstatuen hindurch zur Rückseite des Tier Breche. Es war für alle Schüler das erste Mal, daß sie Menzoberranzan verließen.

»Wie lauten die Regeln?« fragte Drizzt Kelnozz, der in einer Linie neben ihm ging.

»Wenn Euch ein Meister aufruft, seid Ihr draußen«, antwortete Kelnozz.

»Diese Regeln der Verbindlichkeit?« fragte Drizzt.

Kelnozz warf ihm einen skeptischen Blick zu. »Siegt«, sagte er einfach, als ob es keine andere Antwort geben könnte. -

Kurze Zeit später betraten sie eine ziemlich große Höhle, die Arena für das große Gefecht. Spitze Stalaktiten deuteten von der Decke auf sie hinab, und Stalagmitenwälle brachen als wirbelndes, mit verborgenen Vertiefungen und toten Winkeln versehenes Labyrinth durch den Boden.

»Wählt Eure Strategie und macht Euren Ausgangspunkt aus«, sagte Meister Hatch'net zu ihnen. »Der große Kampf beginnt, wenn ich bis hundert gezählt habe!«

Die fünfundzwanzig Schüler wurden aktiv, wobei einige innehielten, um das Gelände vor ihnen zu sondieren, und andere in die Dunkelheit des Labyrinths losrannten.

Drizt beschloß, einen engen Durchgang zu suchen, um sicherzustellen, daß er Mann gegen Mann kämpfen konnte, und brach gerade zu seiner Suche auf, als er von hinten berührt wurde.

»Wollen wir ein Team bilden?« bot Kelnozz an.

Drizt antwortete nicht, denn er war sich des Kampfwerts des anderen und der anerkannten Praktiken dieses traditionellen Zusammentreffens nicht sicher.

»Andere bilden auch Teams«, drängte Kelnozz. »Einige zu dritt. Zusammen haben wir vielleicht eine Chance.«

»Der Meister sagte, es könne nur einen Sieger geben«, argumentierte Drizt.

»Wenn Ihr es nicht werdet, dann ich«, antwortete Kelnozz mit leichtem Augenzwinkern. »Laßt uns die anderen besiegen, dann können wir die Angelegenheit unter uns ausmachen.«

Die Begründung schien vernünftig, und da Hatch'net beim Zählen bereits bei der Zahl fünfundsiebzig angelangt war, hatte Drizt wenig Zeit, die Möglichkeiten abzuwägen. Er schlug Kelnozz auf die Schulter und führte seinen neuen Verbündeten in das Labyrinth. Stege waren rund um den Raum ausgelegt worden und führten auch mitten durch den Raum, um dem bewertenden Meister einen guten Überblick über alle unten stattfindenden Handlungen zu gewähren. Ein Dutzend Meister befanden sich nun dort oben und warteten gespannt auf die ersten Kämpfe, um die Fähigkeiten dieser jungen Klasse ermessen zu können.

»Einhundert!« rief Hatch'net von seinem hohen Standplatz herab. Kelnozz begann vorwärtszugehen, aber Drizzt hielt ihn in dem engen Gang zwischen zwei langen Stalagmitenwällen zurück.

»Laßt sie zu uns kommen«, signalisierte Drizzt in der stummen, mit Händen und Gesichtsmimik ausgedrückten Zeichensprache. Er kauerte sich kampfbereit zusammen. »Laßt sie sich bis zur Ermüdung bekämpfen. Die Geduld ist unser Verbündeter!«

Kelnozz entspannte sich und dachte, daß er mit Drizzt eine gute Wahl getroffen hatte.

Ihre Geduld wurde jedoch nicht wirklich auf die Probe gestellt, denn einen Augenblick später brach ein großer und aggressiver Schüler in ihre Verteidigungsstellung ein und schwang einen langen, wie einen Speer geformten Stab. Er kam direkt auf Drizzt zu, schlug mit dem Griff seiner Waffe zu und wirbelte sie dann mit einem brutalen und tödlich gedachten Stoß herum. Ein kräftiger und perfekt ausgeführter Zug.

Drizzt erschien er jedoch wie eine einfache grundlegende Kampftaktik- fast zu einfach, denn Drizzt glaubte kaum, daß ein geübter Schüler einen anderen fähigen Kämpfer auf solch direkte Art angreifen würde. Drizzt überzeugte sich rechtzeitig davon, daß dies tatsächlich die erwählte Angriffsart war und keine Finte und begann mit der geeigneten Abwehr. Er wirbelte seine krummsäbelähnlichen Stäbe entgegen dem Uhrzeigersinn vor sich umher, traf wiederholt den zustoßenden Speer und trieb die Spitze der Waffe, ohne daß Schaden angerichtet wurde über die Schlaglinie der Schulter des Kämpfers.

Der aggressive Angreifer, der durch die vorgeschobene Abwehrbewegung überlistet worden war, bemerkte plötzlich, daß er ungeschützt war und taumelte.

Kaum den Bruchteil einer Sekunde später, bevor der Angreifer auch nur beginnen konnte, sich zu erholen, stieß



Drizzts im Gegenschlag zuerst den einen und dann den anderen krummsäbelähnlichen Stab in die Brust des Gegners.

Ein sanftes blaues Licht erschien auf dem Gesicht des verblüfften Schülers. Er und Drizzt folgten seinem Schein und sahen einen leitenden Meister von einem der Stege auf sie hinabblicken.

»Ihr seid besiegt«, sagte der Meister zu dem hochgewachsenen Schüler. »Laßt Euch auf der Stelle fallen!«

Der Schüler warf Drizzt einen ärgerlichen Blick zu und sank dann gehorsam auf den Felsenboden.

»Kommt«, sagte Drizzt zu Kelnozz und warf einen Blick auf das deutlich sichtbare Licht des Meisters. »Alle anderen in diesem Gebiet werden unsere Position nun erkannt haben. Wir müssen uns ein neues Verteidigungsgebiet suchen.«

Kelnozz hielt einen Moment inne, um die anmutigen Kampfschritte seines Kameraden zu beobachten. Er hatte tatsächlich eine gute Wahl getroffen, als er Drizzt erwählt hatte, aber schon nach nur einem kurzen Zusammentreffen wußte er, daß er, wenn er und dieser fähige Schwertkämpfer als letzte bestehen würden - was ohne weiteres möglich war -, absolut keine Chance auf den Sieg hatte.

Zusammen eilten sie um eine unübersichtliche Biegung herum und prallten in zwei Gegner. Kelnozz jagte hinter einem von ihnen her, der erschrocken floh, und Drizzt stellte sich dem anderen entgegen, der schwert- und dolchähnliche Stäbe führte.

Ein breites Lächeln voll wachsenden Selbstvertrauens erhellte Drizzts Gesicht, als sein Gegner die Offensive ergriff und Taktiken anwandte, die ähnlich grundlegend einfach waren wie die des Schwertführers, den Drizzt so leicht abgeschlagen hatte.

Ein paar geschickte Drehungen und Wendungen seiner Krummsäbel, ein paar Schläge auf die inneren Kanten der Waffen seines Gegners ließen das Schwert und den Dolch weit

wegfliegen. Drizzts Angriff erfolgte aus einer mittleren Position heraus, aus der er einen weiteren Doppelstoß gegen die Brust seines Gegners ausführte.

Das erwartete blaue Licht erschien. »Ihr seid besiegt«, erklang der Ruf des Meisters. »Laßt Euch auf der Stelle fallen.«

Der eigensinnige Schüler schlug wütend auf Drizzt ein. Drizzt wehrte die Schläge mit einer Waffe ab und schlug die andere gegen das Handgelenk seines Angreifers, wodurch der schwertähnliche Stab zu Boden fiel.

Der Angreifer umklammerte sein verletztes Handgelenk, aber das war noch die geringste seiner Schwierigkeiten. Ein blendender Blitzstrahl brach aus dem Stab des überwachenden Meisters hervor, traf direkt auf seiner Brust auf, stieß ihn zehn Fuß zurück und ließ ihn gegen einen Stalagmitenwall prallen. Er stürzte zu Boden, stöhnte unter heftigen Schmerzen, und eine Spur glühender Hitze erhob sich aus seinem versengten Körper, der gegen den kühlen grauen Fels lehnte.

»Ihr seid besiegt«, sagte der Meister noch einmal.

Drizzt wollte dem gefallenen Drow zu Hilfe kommen, aber der Meister ließ ein emphatisches »Nein!« verlauten.

Dann war Kelnozz wieder an Drizzts Seite. »Er ist entkommen«, erklärte Kelnozz, brach aber dann in Lachen aus, als er den besiegtten Schüler sah. »Wenn Euch ein Meister heraufruft, dann seid Ihr draußen!« wiederholte Kelnozz zu Drizzts bleichem Gesicht gewandt.

»Kommt«, fuhr Kelnozz fort. »Der Kampf ist jetzt in vollem Gange. Laßt uns ein wenig Spaß haben!«

Drizzt hielt seinen Begleiter für ziemlich keck für jemanden, der seine Waffen erst noch erheben mußte. Er zuckte nur mit den Achseln und folgte ihm.

Ihre nächste Begegnung war nicht so einfach. Sie gerieten in einen doppelten Durchgang, der sich durch mehrere Felsformationen wand, und fanden sich einer Gruppe von drei Kämpfern gegenüber - Adlige von führenden Häusern, wie sowohl Drizzt als auch Kelnozz erkannten.

Drizzt stürzte auf die zwei links von ihm zu, die beide einzelne Schwerter führten, während Kelnozz damit beschäftigt war, den Dritten abzuwehren. Drizzt hatte wenig Erfahrung im Kampf gegen mehrere gleichzeitige Gegner, aber Zak hatte ihm die Techniken für einen solchen Kampf recht gut beigebracht. Seine Bewegungen waren zunächst nur defensiv, dann verfiel er in einen ruhigeren Rhythmus und erlaubte seinen Gegnern, sich müde zu kämpfen und die entscheidenden Fehler zu machen.

Aber sie waren fähige Gegner. Ihre Angriffe ergänzten sich, wodurch sie von weit auseinander stehenden Winkeln aus auf Drizzt einstachen. »Zweihänder«, hatte Zak Drizzt einst genannt, und nun wurde er dieser Bezeichnung gerecht. Seine Krummsäbel arbeiteten unabhängig voneinander, aber doch in perfekter Übereinstimmung und machten jeden Angriff zunichte.

Von einem nahe gelegenen Platz auf dem Steg aus sahen die Meister Hatch'net und Dinin zu - Hatch'net mehr als nur etwas beeindruckt und Dinin mit vor Stolz schwellender Brust.

Drizzt sah Enttäuschung in den Gesichtern seiner Gegner aufkommen und wußte, daß seine Gelegenheit zum entscheidenden Schlag bald kommen würde. Dann griffen sie zusammen mit gleichzeitigen Stößen an, wobei ihre speerähnlichen Stäbe nur wenige Zentimeter voneinander entfernt waren.

Drizzt wirbelte zur Seite und brachte mit seinem linken Krummsäbel einen blendenden Aufwärtsstoß an, womit er beide Angriffe zurückschlug. Dann kehrte er die Triebkraft

seines Körpers um, fiel in einer Linie mit seinen Gegnern auf die Knie und schlug mit zwei Schlägen seines freien rechten Arms niedrig zu. Sein zustoßender krummsäbelähnlicher Stab traf den ersten Gegner und dann auch den zweiten quer über der Leistengegend.

Sie ließen ihre Waffen gleichzeitig fallen, umklammerten ihre verletzten Körperpartien und sanken auf die Knie. Drizzt sprang auf und trat vor sie in dem Versuch, Worte der Entschuldigung zu finden.

Hatch'net nickte Dinin zustimmend zu, als die beiden Meister ihre Blitze auf die beiden Verlierer schleuderten.

»Helft mir!« schrie Kelnozz von jenseits der Trennwand aus Stalagmiten.

Drizzt stieß sich in einer Rolle durch eine Öffnung in der Wand, stand schnell auf und streckte einen vierten Angreifer, der nicht von hinten hatte überrascht werden können, mit einem Rückhandstoß gegen die Brust nieder. Drizzt hielt inne, um sein letztes Opfer zu betrachten. Er war sich noch nicht einmal bewußt darüber im klaren gewesen, daß der Drow hier sein würde, aber sein Ziel war perfekt gewesen!

Hatch'net stieß einen leisen Pfiff aus, als er sein Licht auf das Gesicht des jüngsten Verlierers richtete. »Er ist gut!« keuchte der Meister.

Drizzt sah Kelnozz ein Stück von sich entfernt auf dem Rücken liegen. Er war durch die gekonnten Manöver seines Gegners in diese Lage gezwungen worden. Drizzt sprang zwischen die beiden und konterte einen Angriff, der Kelnozz sicherlich erledigt hätte.

Dieser neue Angreifer, der zwei schwertähnliche Stäbe führte, erwies sich als bisher größte Herausforderung für Drizzt. Er griff Drizzt mit komplizierten Finten und Drehungen an und zwang ihn mehr als einmal auf die Knie.

»Berg'inyon vom Hause Baenre«, flüsterte Hatch'net Dinin zu.

Dinin verstand die Bedeutung und hoffte, daß sein jüngerer Bruder den Test bestehen würde.

Berg'inyon war keine Enttäuschung für seine angesehene Familie. Seine Bewegungen waren gekonnt und wohl abgewogen, und er und Drizzt tanzten viele Minuten lang umeinander herum, ohne daß einer von beiden einen Vorteil erringen konnte. Der wagemutige Berg'inyon griff dann mit der Drizzt wohl vertrautesten Taktik an: dem niedrigen Doppelstoß.

Drizzt führte die Abwehr mit gekreuzten Klingen perfekt aus, die geeignete Parade, wie Zak ihm so unerbittlich bewiesen hatte. Da er aber niemals zufrieden war, stieß Drizzt nun impulsiv und behende einen Fuß zwischen den Heften seiner gekreuzten Klingen hindurch in das Gesicht seines Gegners. Der verblüffte Sohn des Hauses Baenre stürzte rückwärts gegen die Wand.

»Ich wußte, daß die Abwehrbewegung falsch war!« schrie Drizzt, der sich schon auf die nächste Gelegenheit freute, den niedrigen Doppelstoß gegen Zak führen zu können.

»Er ist gut«, sagte Hatch'net erneut zu seinem strahlenden Begleiter. Da Berg'inyon wie betäubt war, konnte er sich nicht aus seiner nachteiligen Lage befreien. Er ließ eine Kugel der Dunkelheit um sich herum erscheinen, aber Drizzt ging geradewegs hinein, mehr als bereit, auch blind zu kämpfen.

Drizzt unterzog den Sohn des Hauses Baenre einer Reihe schneller Angriffe, die damit endeten, daß einer von Drizzts krummsäbelähnlichen Stäben auf Berg'inyons ungeschütztem Nacken lag.

»Ich bin besiegt«, gestand der junge Baenre ein, als er den Stab spürte. Meister Hatch'net verbannte die Dunkelheit, als er den Ruf hörte. Berg'inyon legte seine beiden Waffen auf den

Boden, sank in sich zusammen, und das blaue Licht erschien auf seinem Gesicht.

Drizzt konnte ein breites Lächeln nicht zurückhalten. Gab es hier irgend jemanden, den er nicht besiegen konnte? fragte er sich. Dann fühlte Drizzt eine Explosion an seinem Hinterkopf, die ihn auf die Knie sinken ließ. Er schaffte es noch rechtzeitig genug zurückzublicken, um Kelnozz weggehen zu sehen.

»Ein Narr«, kicherte Hatch'net, richtete sein Licht auf Drizzt und sah dann Dinin an. »Ein guter Narr.«

Dinin kreuzte die Arme vor der Brust, und sein Gesicht glühte nun hell durch ein plötzliches Erröten der Bestürzung und des Zorns.

Drizzt fühlte den kalten Fels an seiner Wange, aber seine einzigen Gedanken in diesem Moment wurzelten in der Vergangenheit, verbunden mit Zaknafeins sarkastischer, aber schmerzlich genauer Feststellung: »Es ist unsere Denkungsart!«

## Der Preis des Sieges

»Ihr habt mich getäuscht«, sagte Drizzt in dieser Nacht in der Baracke zu Kelnozz. Der Raum um sie herum war dunkel, und keiner der anderen Schüler in ihren Feldbetten regte sich, erschöpft von den Kämpfen des Tages und der endlosen Pflicht des Bedienens älterer Schüler.

Kelnozz hatte diese Auseinandersetzung bereits erwartet. Als Drizzt ihn nach den Regeln des Gefechts fragte, hatte er seine Naivität schon vermutet. Ein erfahrener Drowkrieger, besonders ein Adliger, hätte es besser wissen müssen, hätte verstanden haben müssen, daß die einzige Regel seines Daseins das Streben nach dem Sieg war. Jetzt, das wußte Kelnozz, würde ihn dieser einfältige junge Do'Urden nicht wegen seiner früheren Handlungen angreifen - durch Zorn geschürte Rache war kein Grundzug von Drizzts Charakter.

»Warum?« drängte Drizzt, der keine Antwort aus dem überheblichen Bürgerlichen des Hauses Kenafin herausbekam.

Die Lautstärke von Drizzts Stimme veranlaßte Kelnozz, sich beunruhigt umzusehen. Sie sollten schlafen. Wenn ein Meister sie streiten hörte...

»Wo liegt das Problem?« signalisierte Kelnozz in der Zeichensprache zurück, wobei die Wärme seiner Hände für Drizzts hitzeempfindenden Augen deutlich zu sehen war. »Ich habe getan, was ich tun mußte, obwohl ich jetzt glaube, ich hätte mich noch etwas länger zurückhalten sollen. Wenn Ihr vielleicht ein paar Kämpfer mehr besiegt hättet, dann hätte ich besser als nur als Dritter der Klasse abschneiden können.«

»Wenn wir zusammengearbeitet hätten, wie wir es ausgemacht hatten, hättet Ihr vielleicht gesiegt oder wäret zumindest zweiter geworden«, signalisierte Drizzt zurück,

wobei die scharfen Bewegungen seiner Hände seinen Zorn widerspiegeln.

»Höchstwahrscheinlich zweiter«, erwiderte Kelnozz. »Ich wußte von Anfang an, daß ich Euch nicht gewachsen bin. Ihr seid der beste Schwertkämpfer, den ich je gesehen habe.«

»Nicht nach Ansicht des Meisters«, murkte Drizzt laut.

»Der achte Platz ist nicht so schlecht«, flüsterte Kelnozz zurück. »Berg'inyon ist nur zehnter geworden, und er gehört dem herrschenden Haus Menzoberranzans an. Ihr solltet froh sein, daß Euer Rang von Euren Klassenkameraden nicht mit Neid betrachtet wird.« Ein Scharren vor der Tür veranlaßte Kelnozz, wieder zur Zeichensprache zurückzukehren. »Einen höheren Rang einzunehmen bedeutet nur, daß mehr Kämpfer meinen Rücken als geeignetes Ziel für ihre Dolche betrachten.«

Drizzt überdachte die Folgen, die sich aus Kelnozzs Feststellung ergaben. Er weigerte sich, solchen Verrat an der Akademie für möglich zu halten. »Berg'inyon war der beste Kämpfer, den ich in dem großen Kampf gesehen habe«, signalisierte er. »Er hätte Euch besiegt, wenn ich nicht zu Euren Gunsten eingegriffen hätte.«

Kelnozz tat den Gedanken mit einem Lächeln ab. »Laßt Berg'inyon meiner wegen als Koch in einem niederen Haus arbeiten«, flüsterte er eher noch leiser als vorher, denn der Sohn des Hauses Baenre lag nur ein paar Yards von ihnen entfernt. »Er wurde zehnter, aber ich, Kelnozz von Kenafin, wurde dritter!«

»Und ich wurde achter«, sagte Drizzt mit einem uncharakteristischen Unterton in der Stimme, der eher zornig als eifersüchtig klang, »aber ich könnte Euch mit jeder Waffe besiegen.«

Kelnozz zuckte mit den Schultern, eine seltsam verschwommene Bewegung für einen Betrachter, der im



infraroten Spektrum sah. »Aber Ihr habt es nicht getan«, signalisierte er. »Ich habe bei unserem Kampf gesiegt.«

»Kampf?« keuchte Drizzt. »Ihr habt mich getäuscht, das ist alles!«

»Wer blieb bestehen?« erinnerte ihn Kelnozz scharf. »Wer trug das blaue Licht des Zauberstabs eines Meisters?«

»Die Ehre verlangt Regeln bei einem Kampf«, grollte Drizzt.

»Es gibt eine Regel«, fauchte Kelnozz zurück. »Ihr könnt tun, was immer Ihr vertreten könnt. Ich habe in unserem Kampf gesiegt, Drizzt Do'Urden, und einen höheren Rang eingenommen! Das ist das einzige, was zählt!«

In der Hitze des Gefechts waren ihre Stimmen zu laut geworden. Die Tür des Raums schwang auf, und ein Meister trat über die Schwelle. Seine Umrisse zeichneten sich deutlich vor dem blauen Licht des Ganges ab. Beide Schüler rollten sich sofort zur Seite und schlossen die Augen - und den Mund.

Die Endgültigkeit von Kelnozzs letzter Feststellung bewog Drizzt zu einigen vernünftigen Überlegungen. Schließlich erkannte er, daß seine Freundschaft mit Kelnozz beendet war - und vielleicht, daß er und Kelnozz niemals wirkliche Freunde gewesen waren.

»Ihr habt ihn gesehen?« fragte Alton, und seine Finger klopfen besorgt auf den kleinen Tisch im höchstgelegenen Raum seines Wohnbereichs. Alton hatte den jüngeren Schülern von Sorcere die Arbeit übertragen, den verbrannten Ort in Ordnung zu bringen, aber die Brandmale blieben an den Felswänden sichtbar, ein Vermächtnis von Altons Feuerkugel.

»Das habe ich«, erwiderte Masoj. »Und man hat mir von seinem Können an den Waffen berichtet.«

»Achter in der Klasse nach dem großen Gefecht«, sagte Alton, »eine gute Leistung.«

»Den Berichten nach hat er das Zeug dazu, erster zu werden«, sagte Masoj. »Eines Tages wird er diesen Titel beanspruchen. Ich werde ihn aufmerksam beobachten.«

»Er wird nicht lange genug leben, um diesen Titel beanspruchen zu können!« versprach Alton. »Das Haus Do'Urden setzt großen Stolz in diesen Jungen mit den purpurfarbenen Augen, und daher habe ich beschlossen, daß Drizzt das erste Ziel meiner Rache sein wird. Sein Tod wird der verräterischen Oberin Malice Qualen verursachen!«

Masoj sah darin ein Problem und beschloß, es ein für allemal zu verhindern. »Ihr werdet ihm nichts antun«, warnte er Alton. »Ihr werdet noch nicht einmal in seine Nähe kommen.«

Altons Ton wurde ebenso grimmig. »Ich habe zwei Jahrzehnte gewartet...«, begann er.

»Ihr könnt noch länger warten«, fauchte Masoj zurück. »Ich erinnere Euch daran, daß Ihr die Einladung der Oberin SiNafay zum Hause Hun'ett angenommen habt. Solch eine Verbindung erfordert Gehorsam. Die Oberin SiNafay - unsere Mutter Oberin - hat mir die Aufgabe übertragen, mich um Drizzt Do'Urden zu kümmern, und ich werde in ihrem Sinne handeln.«

Alton lehnte sich am anderen Ende des Tisches in seinem Sessel zurück, stützte das, was von seinem säureverbrannten Kinn noch übrig war, auf seine schmale Handfläche und überdachte die Worte seines geheimen Partners sorgfältig.

»Die Oberin SiNafay hat Pläne, die Euch all die Rache ermöglichen werden, die Ihr vielleicht nehmen wollt«, fuhr Masoj fort. »Ich warne Euch jetzt, Alton DeVir«, knurrte Masoj und betonte den Nachnamen, der nicht Hun'ett lautete. »Wenn Ihr einen Krieg mit dem Hause Do'Urden anzettelt oder sie auch nur durch eine Gewalttat, die nicht von der Oberin SiNafay gutgeheißen wird, in die Defensive drängt, werdet Ihr den Zorn des Hauses Hun'ett auf Euch ziehen. Die Oberin

SiNafay wird Euch als mörderischen Betrüger preisgeben und Eure armseligen Knochen jeder vom Herrschenden Konzil erlaubten Strafe unterziehen!«

Alton sah keine Möglichkeit, der Drohung zu begegnen. Er war ein Vagabund ohne eigene Familie - er hatte nur die Adoptivfamilie Hun'ett. Wenn sich SiNafay gegen ihn wandte, würde er keine Verbündeten finden. »Welche Pläne hat SiNafay ... die Oberin SiNafay... für das Haus Do'Urden?« fragte er ruhig. »Erzählt mir von meiner Rache, damit ich die quälenden Jahre des Wartens überstehen kann.«

Masoj wußte, daß er zu diesem Zeitpunkt vorsichtig vorgehen mußte. Seine Mutter hatte es ihm nicht verboten, Alton über den zukünftigen Handlungsablauf zu unterrichten, aber wenn sie gewollt hätte, daß der leichtfertige DeVir davon wußte, so hätte sie es ihm selbst gesagt, wie Masoj jetzt erkannte.

»Laßt uns einfach sagen, daß die Macht des Hauses Do'Urden gewachsen ist und noch weiter wächst, so daß es zu einer echten Bedrohung für alle großen Häuser geworden ist«, schnurrte Masoj, der die Intrigen bei der Positionsverteilung vor einem Kampf liebte. »Bezeugt die Vernichtung des Hauses DeVir, die ohne sichtbare Spuren perfekt ausgeführt worden ist. Viele der Adligen Menzoberranzans würden ruhiger schlafen, wenn...« Er beließ es dabei in dem Glauben, daß er wahrscheinlich schon zuviel gesagt hatte. Aus dem heißen Glanz in Altons Augen konnte Masoj ersehen, daß der Köder stark genug gewesen war, um Altons Geduld zu erkaufen.

Die Akademie hielt viele Enttäuschungen für den jungen Drizzt bereit, besonders in jenem ersten Jahr, als so viele der dunklen Realitäten der Drowgesellschaft, Realitäten, auf die ihn Zaknafein kaum vorbereitet hatte, ständig bedrohlich in Drizchts Erkenntnis drängten. Er wog die Lektionen des

Meisters in Haß und Mißtrauen in beiden Händen ab, wobei die eine Hand die Ansichten des Meisters im Kontext der Unterrichtsstunden trug und die andere Hand diese selben Worte der sich davon sehr stark unterscheidenden Logik unterzog, die sein alter Mentor vertreten hatte. Die Wahrheit schien so dehnbar, so schwer zu definieren.

Während aller Prüfungen stellte Drizzt fest, daß er sich einer eindringlichen Tatsache nicht entziehen konnte: In seinem ganzen jungen Leben war der einzige Verrat, den er je erlebt hatte - und wie oft! - durch die Hände der Drow erfolgt.

Das körperliche Training an der Akademie, endlose Stunden mit Übungen des Duells und der Tarntechniken, gefiel Drizzt besser. Hier, mit seinen Waffen so bereitwillig in Händen, befreite er sich von den beunruhigenden Fragen nach Wahrheit und empfundener Wahrheit.

Hier übertraf er sich selbst. Wäre Drizzt mit einem höheren Grad an Übung und Können als seine Klassenkameraden zur Akademie gekommen, wäre der Unterschied im Laufe der anstrengenden Stunden noch größer geworden. Er lernte, hinter die angenommene Verteidigung und die Angriffstaktiken zu sehen, die von den Meistern dargebracht wurden, und seine eigenen Methoden und Neugestaltungen zu kreieren, die letztlich alle den herkömmlichen Techniken ähnelten - und sie gewöhnlich übertrafen.

Zuerst hörte Dinin mit wachsendem Stolz zu, wenn Gleichrangige das Kampfvermögen seines jüngeren Bruders lobten. Aber die Lobpreisungen klangen so begeistert, daß der älteste Sohn der Oberin Malice bald eine nervöse Vorsicht an den Tag legte. Dinin war der Älteste des Hauses Do'Urden, ein Titel, den er sich erworben hatte, indem er Nalfein ausgeschaltet hatte. Drizzt, der das Potential zeigte, einer der besten Schwertkämpfer ganz Menzoberranzans zu werden, war jetzt der Zweitgeborene des Hauses, der vielleicht nach Dinins Titel trachten mochte.

Auch Drizzts Mitschüler übersahen die wachsende Meisterschaft seines Kampfvermögens nicht. Oft wurde es ihrer Meinung nach sogar zu offensichtlich! Sie betrachteten Drizzt mit brodelnder Eifersucht und fragten sich, ob sie jemals gegen seine wirbelnden Krummsäbel würden bestehen können. Pragmatismus war seit jeher ein starker Zug der Drowelfen gewesen. Diese jungen Schüler hatten den größten Teil ihres Lebens damit verbracht, die älteren Familienmitglieder dabei zu beobachten, wie sie jede Situation in ein vorteilhaftes Licht rückten. Jeder von ihnen erkannte den Wert des Drizzt Do'Urden als Verbündetem, und daher wurde Drizzt mit Partnerschaftsangeboten überschwemmt, als das große Gefecht im nächsten Jahr nahte.

Die überraschendste Frage kam von Kelnozz vom Hause Kenafin, der Drizzt im letzten Jahr durch Täuschung besiegt hatte. »Kämpfen wir wieder zusammen, dieses Mal, um an die vorderste Spitze der Klasse zu gelangen?« fragte der überhebliche junge Kämpfer, als er neben Drizzt durch den Tun-nel zu der vorbereiteten Höhle ging. Er wandte sich um und stellte sich arglos vor Drizzt, wobei seine Unterarme auf den Heften seiner umgebundenen Waffen ruhten und ein übertrieben freundliches Lächeln sein Gesicht überzog.

Drizzt war zu keiner Antwort fähig. Er wandte sich um, ging fort und blickte dabei scharf über die Schulter.

»Warum seid Ihr so erstaunt?« drängte Kelnozz und schritt rasch aus, um an Drizzts Seite zu bleiben.

Drizzt fuhr zu ihm herum. »Wie könnte ich mich wieder mit jemandem zusammentun, der mich so betrogen hat?« knurrte er. »Ich habe Eure List nicht vergessen!«

»Das ist der Punkt«, argumentierte Kelnozz. »Ihr seid dieses Jahr vorsichtiger. Ich wäre sicherlich ein Narr, wenn ich so einen Angriff wieder versuchen würde!«

»Wie sonst könntet Ihr gewinnen?« sagte Drizzt. »Ihr könnt mich nicht im offenen Kampf besiegen.« Seine Worte waren keine Prahlerei, sondern lediglich eine Tatsache, die Kelnozz genauso akzeptierte wie Drizzt.

»Der zweite Rang ist eine große Ehre«, argumentierte Kelnozz.

Drizzt starrte ihn an. Er wußte, daß Kelnozz sich mit nicht weniger als dem letztendlichen Sieg zufriedengeben würde. »Wenn wir uns im Gefecht begegnen«, sagte er mit kalter Endgültigkeit, »werden wir Gegner sein.« Er ging erneut davon, und dieses Mal folgte ihm Kelnozz nicht.

Das Glück ließ Drizzt an diesem Tage ein großes Maß an Gerechtigkeit widerfahren, denn sein erster Gegner - und sein erstes Opfer- im großen Gefecht war kein Geringerer als sein früherer Partner. Drizzt traf in demselben Gang auf Kelnozz, den sie im vergangenen Jahr als Ausgangspunkt für ihre Verteidigung ausgewählt hatten, und schlug ihn mit seiner allerersten Angriffsfolge nieder. Irgendwie schaffte es Drizzt, es bei dem Siegesstoß zu belassen, obwohl er den starken Wunsch verspürte, Kelnozz den krummsäbelähnlichen Stab mit aller Kraft in die Rippen zu stoßen. Dann entkam Drizzt in die Schatten und wählte seinen Weg sorgfältig, bis die Anzahl der überlebenden Schüler abzunehmen begann. Durch seinen Ruf mußte Drizzt besonders vorsichtig sein, denn seine Klassenkameraden erkannten den gemeinsamen Vorteil, wenn sie einen routinierten Kämpfer wie ihn früh im Kampf ausschalteten. Da er allein kämpfte, mußte Drizzt jeden Kampf genau einschätzen, bevor er handelte, um sicherzugehen, daß kein Gegner heimliche Begleiter hatte, die in der Nähe auf der Lauer lagen. Dies war Drizzts Arena, der Ort, an dem er sich am wohlsten fühlte. Nach zwei Stunden waren nur fünf Mitstreiter übriggeblieben, und nach weiteren zwei Stunden des Katz- und Maus-Spiels verringerte sich die Zahl auf nur zwei: Drizzt und Berg'inyon Baenre. Drizzt trat hinaus auf eine

freiliegende Fläche der Höhle. »Nun kommt heraus, Schüler Baenre!« rief er. »Laßt uns dieser Herausforderung offen und ehrenhaft begegnen!«

Auf seinem Beobachtungsposten auf dem Steg schüttelte Dinin ungläubig den Kopf.

»Er hat jeglichen Vorteil preisgegeben«, sagte der Meister Hatch'net, der neben dem Ältesten des Hauses Do'Urden stand. »Als der bessere Schwertkämpfer hatte er Berg'inyon in eine mißliche Lage gebracht und in seinen Bewegungen verunsichert. Nun steht Euer Bruder frei und zeigt seine Position.«

»Er ist noch immer ein Narr«, murmelte Dinin.

Hatch'net bemerkte, daß Berg'inyon ein paar Schritte hinter Drizzt hinter einem Stalagmitenwall verschwand. »Es sollte bald ausgetragen sein.«

»Habt Ihr Angst?« schrie Drizzt in die Dunkelheit. »Wenn Ihr wirklich den höchsten Rang verdient, wie Ihr vorgabt, dann kommt heraus und seht mich offen an. Beweist Eure Worte, Berg'inyon Baenre, oder sprecht sie nie wieder aus!«

Die erwartete schnelle Bewegung hinter Drizzt veranlaßte ihn zu einer seitlichen Drehbewegung.

»Kämpfen bedeutet mehr als nur das Spiel mit dem Schwert!« rief der Sohn des Hauses Baenre, als er herannahte, und seine Augen glühten angesichts des Vorteils, den er nun scheinbar errungen hatte.

Dann strauchelte Berg'inyon, stolperte über einen Draht, den Drizzt hatte erscheinen lassen, und fiel flach aufs Gesicht. Drizzt schaltete ihn blitzschnell aus, indem er ihm die Spitze seines krummsäbelähnlichen Stabes an die Kehle hielt.

»Wie ich es gelernt habe«, erwiderte Drizzt grimmig.

»Also wird ein Do'Urden erster«, stellte Hatch'net fest und richtete sein blaues Licht auf das Gesicht des besiegten Sohnes

des Hauses Baenre. Dann ließ Hatch'net das aufkommende Lächeln Dinins mit einer besonnenen Mahnung verblassen: »Die Ältesten sollten sich vor Zweitgeborenen mit solchen Fähigkeiten in acht nehmen.«

Während Drizzt wegen seines Sieges in diesem zweiten Jahr wenig Stolz empfand, befriedigten ihn seine beständig anwachsenden Kampffähigkeiten jedoch sehr. Er übte in jedem wachen Moment, den er nicht mit den Dienstpflichten des jungen Schülers verbrachte. Diese Pflichten wurden mit den Jahren weniger - die jüngsten Schüler wurden am härtesten gefordert -, und Drizzt fand immer mehr Zeit für sein Training. Er genoß den Tanz seiner Klingen und die Harmonie seiner Bewegungen. Seine Krummsäbel wurden seine einzigen Freunde, die einzigen Dinge, denen er zu vertrauen wagte.

Er gewann das große Gefecht im dritten Jahr erneut und auch im Jahr danach, trotz der Verschwörungen vieler anderer gegen ihn. Für die Meister wurde es immer offensichtlicher, daß keiner in Drizsts Klasse ihn jemals besiegen würde, und im nächsten Jahr ließen sie ihn an dem großen Gefecht der Schüler teilnehmen, die drei Jahre älter waren als er. Er gewann auch dieses.

Die Akademie, die in Menzoberranzan über allem anderen stand, war ein streng strukturierter Ort, und obwohl Drizsts fortgeschrittene Fähigkeiten dieser Struktur durch sein kämpferisches Können trotzten, wurden seine Pflichten als Schüler nicht verringert. Als Kämpfer würde er zehn Jahre an der Akademie verbringen, was nicht so viel war, wenn man an die dreißig Jahre Studium dachte, die ein Zauberer in Sorcere erdulden mußte, oder an die fünfzig Jahre, die eine angehende Priesterin in Arach-Tinilith verbrachte. Während Kämpfer ihre Ausbildung im jungen Alter von zwanzig Jahren begannen, konnten Zauberer nicht vor ihrem fünfundzwanzigsten Geburtstag beginnen, und Priesterinnen mußten bis zum Alter von vierzig Jahren warten.



Die ersten vier Jahre in Melee-Magthere waren dem Einzelkampf gewidmet, der Handhabung der Waffen. Dabei konnten die Meister Drizzt nur wenig beibringen, was Zaknafein ihm nicht schon gezeigt hatte.

Danach wurden die Unterrichtsstunden jedoch umfassender. Die jungen Drowkrieger verbrachten zwei volle Jahre mit dem Studium von Gruppenkampftaktiken mit anderen Kriegern, und in den darauffolgenden drei Jahren wurden diese Taktiken mit Kriegsführungstechniken mit und gegen Zauberer und Priesterinnen verbunden. Das letzte Jahr an der Akademie rundete die Ausbildung der Kämpfer ab. Die ersten sechs Monate wurden in Sorcere verbracht, wo die Grundlagen des Gebrauchs der Magie erlernt wurden, und während der letzten sechs Monate, dem Auftakt zur Graduierung, standen die Kämpfer unter der Vormundschaft der Priesterinnen von Arach-Tinilith.

Und während dieser ganzen Zeit wurde auch die Rhetorik, das Einhämmern der Regeln, die der Spinnenkönigin so lieb und wert waren, diese Lügen des Hasses, die die Drow in einem Zustand von kontrolliertem Chaos hielten, beibehalten.

Für Drizzt wurde die Akademie zu einer persönlichen Herausforderung, ein privater Klassenraum innerhalb des undurchdringlichen Leibes seiner wirbelnden Krummsäbel. Innerhalb der Diamantspatwände, die er mit diesen Klingen bildete, konnte Drizzt die vielen Ungerechtigkeiten um ihn herum ignorieren und sich ein wenig gegen Worte abgrenzen, die sein Herz andernfalls vergiften haben würden. Die Akademie war ein Ort ständiger Begierden und ständiger Hinterlist, ein Nährboden für den gierigen, verzehrenden Hunger nach Macht, der das Leben aller Drow bestimmte.

Drizzt würde es unversehrt überstehen, wie er sich selbst versprach.

Mit den Jahren jedoch, als die Kämpfe an den Rand brutaler Realität gerieten, fand sich Drizzt immer wieder einmal den heftigen Schmerzen von Situationen ausgeliefert, die er nicht so leicht abstreifen konnte.

## Angemessener Respekt

Sie bewegten sich so leise wie eine flüsternde Brise durch die gewundenen Tunnel vorwärts, jeder Schritt war insgeheim abgemessen und wurde mit wachsamer Körperhaltung beendet. Es waren Schüler im neunten Jahr, die an ihrem letzten Jahr in Melee-Magthere arbeiteten, und sie waren nun genauso oft außerhalb der Höhlen Menzoberranzans tätig wie innerhalb. Jetzt wurden ihre Gürtel nicht mehr von gepolsterten Stäben geziert. Jetzt hingen dort Waffen aus Diamantspat, sorgfältig geschmiedet und tödlich geschärft.

Manchmal schlossen die Tunnel sie rundum ein und waren nur gerade weit genug, daß ein Dunkelelf hindurchschlüpfen konnte. Ein anderes Mal fanden sich die Schüler in großen Höhlen mit Wänden und Decken wieder, die sich ihrer Sicht entzogen. Sie waren Drowkrieger, dazu ausgebildet, sich in jeder Form von Unterreichlandschaft zurechtzufinden, und erfahren im Umgang mit jeglichem Feind, der ihnen begegnen konnte.

»Übungspatrouille«, hatte Meister Hatch'net diese Ausbildungsmethode genannt, obwohl er die Schüler gewarnt hatte, daß »Übungspatrouillen« oft auf Monster trafen, die sehr real und unfreundlich waren.

Drizzt, der immer noch der Beste seiner Klasse war, führte diese Gruppe an. Meister Hatch'net und zehn andere Schüler folgten ihm in einer Formation. Nur zweiundzwanzig der ursprünglich fünfundzwanzig Schüler in Drizzts Klasse waren übriggeblieben. Einer war verwiesen - und folglich getötet - worden wegen eines fehlgeschlagenen Mordversuchs an einem höherstehenden Schüler, ein zweiter war in der Übungsarena getötet worden und ein dritter war aus natürlichen Gründen in seinem Bett gestorben - denn ein Dolch im Herzen beendet normalerweise das Leben.

In einem anderen Tunnel in der Nähe führte Berg'inyon, der den zweiten Rang in der Klasse innehatte, den Meister Dinin und die andere Hälfte der Klasse bei einer ähnlichen Übung an.

Tag für Tag hatten sich Drizzt und die anderen bemüht, immer bereit zu sein. In den drei Monaten, in denen sie diese lächerlichen Patrouillen jetzt durchführten, hatte die Gruppe nur ein Monster getroffen, einen Höhlenfischer, einen widerlichen krabbenähnlichen Bewohner des Unterreichs. Selbst dieser feindliche Zusammenstoß hatte ihnen nur kurzzeitig Aufregung verschafft und keinerlei praktische Erfahrung, denn der Höhlenfischer war auf seinen hohen Beinen hinausgeschlüpft, bevor die Patrouille ihn auch nur angreifen konnte.

An diesem Tag hatte Drizzt ein anderes Gefühl. Vielleicht war es ein ungewöhnlicher Unterton in Meister Hatch'nets Stimme oder ein Glitzern im Gestein der Höhle, eine subtile Vibration, die Drizzts Unterbewußtsein auf andere Lebewesen im Labyrinth der Tunnel hinwies. Was auch immer der Grund sein mochte, Drizzt wußte genug, um seinen Instinkten zu folgen, und er war nicht überrascht, als das verräterische Glühen einer Wärmequelle in einem Seitengang am Rande seines Blickfeldes vorbeihuschte. Er gab dem Rest der Patrouille das Zeichen anzuhalten und kletterte dann schnell zu einem Standplatz auf einem kleinen Sims über dem Ausgang des Seitengangs.

Als der Eindringling in den Haupttunnel vorstieß, fand er sich auf dem Boden liegend wieder mit zwei über seinem Nacken gekreuzten Krummsäbelklingen. Drizzt sprang sofort zurück, als er in seinem Opfer einen anderen Drowschüler erkannte.

»Was tut Ihr hier unten?« fragte Meister Hatch'net den Eindringling. »Ihr wißt doch, daß die Tunnel außerhalb Menzoberranzans von niemandem als den Patrouillen betreten werden dürfen!«

»Verzeiht, Meister«, verteidigte sich der Schüler. »Ich bringe Nachricht von einem Alarm.«

Alle in der Patrouille versammelten sich um ihn, aber Hatch'net scheuchte sie mit einem Blick zurück und befahl Drizzt, sie in eine defensive Position zu bringen.

»Ein Kind wird vermißt«, fuhr der Schüler fort, »eine Prinzessin des Hauses Baenre! Monster sind in den Tunneln gesehen worden!«

»Welche Art Monster?« fragte Hatch'net. Ein lautes, knallendes Geräusch wie der Klang zweier Steine, die gegeneinander geschlagen werden, beantwortete seine Frage.

»Sichelschrecken!« signalisierte Hatch'net Drizzt neben ihm.

Drizzt hatte solche Bestien niemals gesehen, aber genug gehört, um zu verstehen, warum der Meister Hatch'net plötzlich zur stummen Zeichensprache übergegangen war. Sichelschrecken jagten mit Hilfe eines Gehörsinns, der bei ihnen stärker ausgeprägt war, als bei allen anderen Kreaturen des Unterreichs. Drizzt gab das Zeichen sofort an die anderen weiter, und sie warteten absolut ruhig auf Anweisungen des Meisters. Dies war die Situation, die zu bewältigen sie die letzten neun Jahre ihres Lebens geübt hatten, und nur der Schweiß in ihren Handflächen strafe die ruhige Bereitschaft dieser jungen Drowkrieger Lügen.

»Verdunkelungszauber werden die Sichelschrecken nicht vernichten«, signalisierte er seinen Truppen. »Und auch nicht diese.« Er zeigte auf die Armbrust in seiner Hand und den giftgetränkten Pfeil darin, eine übliche Angriffswaffe der Dundeelfen.

Hatch'net legte die Armbrust zur Seite und zog sein schlankes Schwert aus der Scheide.

»Ihr müßt eine Lücke in der Knochenrüstung der Kreatur finden«, erinnerte er die anderen, »und Eure Waffe dort hindurch in das Fleisch stoßen.« Er tippte Drizzt auf die

Schulter, und sie gingen gemeinsam los, während die anderen Schüler in einer Linie folgten.

Das Knallen hallte deutlich wider, war aber, da es von den Felswänden des Tunnels zurückgeworfen wurde, ein für die ihm nachjagenden Drow verwirrendes Fanal. Hatch'net ließ Drizzt führen und war beeindruckt davon, wie der Schüler schon sehr bald das Schema dieses Echorätsels erkannte. Drizrts Schritt war selbstbewußt, obwohl sich viele der anderen der Patrouille ängstlich umsahen und sich der Richtung oder der Entfernung der Gefahr nicht sicher waren.

Dann ließ sie ein einziger Laut, der durch den Lärm der knallenden Monster hindurchschnitt, wieder und wieder erklang und die Patrouille mit dem widerhallenden Wahnsinn eines erschreckenden Wimmerns umgab, wie angewurzelt stehenbleiben. Es war der Schrei eines Kindes.

»Die Prinzessin des Hauses Baenre!« signalisierte Hatch'net Drizzt. Der Meister begann seine Gruppen in Kampfformation zu bringen, aber Drizzt wartete nicht auf die Befehle. Der Schrei hatte ein Schaudern des Abscheus sein Rückgrat hinabgesandt, und als er wieder erklang, entzündete es zornige Feuer in seinen lavendelfarbenen Augen.

Drizzt rannte los, den Tunnel hinab und ließ sich von dem kalten Metall seiner Krummsäbel führen.

Hatch'net ordnete die Patrouille schnell, um ihm zu folgen. Er haßte den Gedanken, einen so fähigen Schüler wie Drizzt zu verlieren, aber er überlegte auch die Vorteile von Drizrts übereilter Handlung. Wenn die anderen den Besten ihrer Klasse bei einer unüberlegten Handlung sterben sehen würden, wäre das eine Lektion, die sie nicht so bald vergessen würden. Drizzt eilte um eine enge Biegung und eine gerade Fläche mit eng stehenden, zerbrochenen Mauern entlang. Er hörte jetzt kein Echo mehr, nur das gierige Knallen der wartenden Monster und die gedämpften Schreie des Kindes.

Seine hervorragenden Ohren nahmen die leisen Geräusche seiner Patrouille hinter ihm wahr, und er wußte, daß, wenn er sie hören konnte, sicherlich auch die Sichelschrecken dies konnten. Drizzt hielt die Leidenschaft und die Direktheit seines Handelns für richtig. Er kletterte auf einen Sims, der zehn Fuß über dem Boden verlief, und hoffte, daß er sich die ganze Länge des Ganges hinzöge. Als er um eine letzte Biegung glitt, konnte er die Hitze der Monstergestalten kaum durch die verschwommene Kälte ihrer knöchernen äußeren Skelette, Panzer, die in ihrer Temperatur fast dem sie umgebenden Gestein glichen, unterscheiden.

Er konnte fünf der riesigen Bestien erkennen, von denen sich zwei gegen das Gestein preßten und den Gang bewachten und drei andere weiter zurück in einer kleinen Sackgasse standen und mit einem - schreienden - Objekt spielten.

Drizzt sammelte seine ganze Kraft und schlich auf dem Sims weiter, wobei er alle List anwandte, die man ihm jemals für das Vorwärtskriechen im Wachdienst beigebracht hatte. Dann sah er die kindliche Prinzessin, die in einem Schutthaufen zu Füßen eines der schrecklichen zweifüßigen Wesen lag. Aus den Bewegungen, die durch ihr Schluchzen verursacht wurden, konnte Drizzt ersehen, daß sie lebte. Drizzt hatte nicht die Absicht, die Monster auf sich aufmerksam zu machen, wenn er es verhindern konnte, und hoffte, er könne vielleicht hinschleichen und das Kind heimlich herausholen.

Dann kam die Patrouille hastig um die Biegung des Ganges und zwang Drizzt somit zu handeln.

»Wachen!« schrie er warnend, womit er wahrscheinlich das Leben der ersten vier Krieger der Gruppe rettete. Drizsts Aufmerksamkeit wurde sofort wieder auf das verletzte Kind gelenkt, als einer der Sichelschrecken seine schwere Klaue hob, um es zu zermalmen. Die Bestie war fast zweimal so groß wie Drizzt und mehr als fünfmal so schwer. Der Panzer ihres äußeren Skeletts bildete eine vollständige Rüstung, und sie war

mit Klauenhänden und einem langen und kraftvollen Schnabel bestückt. Drei der Monster standen zwischen Drizzt und dem Kind.

Drizzt konnte sich in diesem furchtbaren gefährlichen Moment keine Gedanken um diese Einzelheiten machen. Seine Angst um das Kind überwog jegliche Besorgnis um die Gefahr, die vor ihm aufragte. Er war ein Drowkrieger, ein für den Kampf ausgebildeter und ausgerüsteter Kämpfer, während das Kind hilflos und schutzlos war.

Zwei der Sichelschrecken drängten zum Sims, was genau die Unterbrechung brachte, die Drizzt brauchte. Er sprang auf die Füße und über sie hinweg und kam als kämpfender, nebelhafter Eindruck seitlich des verbliebenen Sichelschreckens zum Stand. Das Monster dachte nicht länger an das Kind, als Drizzt mit seinen Krummsäbeln erbarmungslos in seinen Schnabel schlug und in dem verzweiferten Bemühen, eine Öffnung zu finden, seine Gesichtspanzerung bearbeitete.

Der Sichelschrecken fiel zurück, überwältigt von dem Zorn seines Gegners und unfähig, den blendenden, stechenden Bewegungen der Klingen entgegenzutreten.

Drizzt wußte, daß er im Vorteil war, aber er wußte auch, daß zwei weitere Kämpfer bald hinter ihm sein würden. Er ließ nicht locker. Er glitt von seinem Standplatz an der Seite des Monsters herab und rollte herum, um dessen Rückzug zu verhindern, wobei er sich zwischen die stalagmitenähnlichen Beine des Monsters fallen ließ und es auf den Steinen zu Fall brachte. Dann war er über ihm und schlug wütend auf seinen Leib ein, als es zappelte.

Der Sichelschrecken versuchte verzweifelt, sich zu wehren, aber seine Schalenrüstung behinderte ihn zu sehr, um sich aus dem Angriff herauszuwinden.

Drizzt wußte, daß seine eigene Lage eher noch verzweifelter war. Auch im Gang hatte der Kampf begonnen, aber Hatch'net



und die anderen konnten vielleicht nicht rechtzeitig an den Wachen vorbeikommen, um zu verhindern, daß die beiden Sichelschrecken ihm unweigerlich in den Rücken fallen würden. Die Vernunft verlangte es, daß Drizzt seine Position über diesem einen Feind aufgab und schnellstens zu einer defensiven Stellung fand.

Die gequälten Schreie des Kindes überwogen jedoch die Vernunft. Der Zorn brannte so stark in Drizzts Augen, daß sogar der einfältige Sichelschrecken wußte, daß sein Leben bald verwirkt sein würde. Drizzt brachte die Spitzen seiner Krummsäbel in V-Stellung zusammen und stieß sie mit aller Macht in den Hinterkopf des Monsters. Als er einen leichten Riß in der Schale der Kreatur wahrnahm, kreuzte Drizzt die Hefte seiner Waffen gegeneinander und stieß die Klingen durch das weiche Fleisch in das Gehirn des Monsters.

Eine schwere Klaue schnitt eine tiefe Kerbe in Drizzts Schulter, zerriß seinen Piwajwi und ließ ihn bluten. Er tauchte mit einer Rolle weg und kam mit dem verwundeten Rücken an der gegenüberliegenden Wand wieder hoch. Nur einer der Sichelschrecken kam auf ihn zu. Die anderen nahmen das Kind auf.

»Nein!« schrie Drizzt protestierend. Er stürzte vor, nur um von dem angreifenden Monster zurückgeschlagen zu werden. Dann beobachtete er erschreckt und wie betäubt, wie der andere Sichelschrecken den Schreien des Kindes ein Ende setzte.

Zorn ersetzte die Entschlossenheit in Drizzts Augen. Der nächststehende Sichelschrecken griff ihn an und wollte ihn an den Felsen zerschmettern. Drizzt erkannte seine Absicht und versuchte noch nicht einmal, aus dem Weg zu springen. Statt dessen wechselte er seinen Griff um die Waffen und verschränkte sie über seinen Schultern gegen die Wand.

Durch die Triebkraft der noch immer vorwärts stürmenden Achthundert-Pfund-Masse konnte selbst die Panzerung seiner Schale den Sichelschrecken nicht vor den Diamantspatkrummsäbeln bewahren. Er schlug Drizzt gegen die Wand, aber gleichzeitig wurde er aufgespießt.

Die Kreatur sprang in dem Versuch, sich zu befreien, zurück, aber sie konnte dem Zorn des Drizzt Do'Urden nicht entkommen. Wild drehte der junge Drow die durchbohrenden Klingen. Dann stieß er sich mit der Kraft der Wut von der Wand ab und ließ das riesige Monster rückwärts taumeln.

Zwei von Drizzts Feinden waren tot, und eine der Sichelschreckenwachen im Gang war außer Gefecht gesetzt, aber das erleichterte Drizzt nicht. Der dritte Sichelschrecken ragte turmhoch über ihm auf, während er verzweifelt versuchte seine Klingen von seinem letzten Opfer zu lösen. Diesem hier konnte Drizzt nicht entfliehen.

Dann stürmte die zweite Patrouille heran, und Dinin und Berg'inyon eilten in die Sackgasse, auf demselben Sims entlang, den Drizzt gewählt hatte. Der Sichelschrecken wandte sich von Drizzt ab, gerade als ihn die zwei erfahrenen Kämpfer angriffen.

Drizzt ignorierte die schmerzende Wunde auf seinem Rücken und die Risse, die er zweifellos an den Rippen erlitten hatte. Er konnte nur noch mühsam atmen, aber auch das hinderte ihn nicht. Es gelang ihm schließlich, eine seiner Klingen freizubekommen, und er griff das Monster von hinten an. Gefangen inmitten der drei erfahrenen Drow, ging der Sichelschrecken innerhalb von Sekunden zu Boden.

Schließlich war der Gang frei, und die Dunkelelfen sahen sich in der Sackgasse gründlich um. Sie hatten in ihrem Kampf gegen die Monsterwachen nur einen Schüler verloren.

»Eine Prinzessin des Hauses Barrison'del'armgo«, bemerkte einer der Schüler von Dinins Patrouille und sah auf den Körper des Kindes.

»Haus Baenre, wurde uns gesagt«, sagte ein anderer Schüler, einer aus Hatch'nets Gruppe. Drizzt entging die Uneinigkeit nicht.

Berg'inyon Baenre eilte hinüber, um zu sehen, ob das Opfer tatsächlich seine jüngere Schwester war.

»Sie gehört nicht zu meinem Haus«, sagte er mit offensichtlicher Erleichterung, als eine weitere Untersuchung ein paar andere Einzelheiten über die Leiche enthüllte. »Es ist noch nicht einmal eine Prinzessin!« erklärte er.

Drizzt beobachtete dies alles neugierig, wobei ihm am meisten die unbeteiligte gleichgültige Haltung seiner Begleiter auffiel.

Ein anderer Schüler bestätigte Berg'inyons Beobachtung. »Ein Junge!« rief er. »Aber von welchem Haus?«

Meister Hatch'net trat zu dem kleinen Körper und griff hinab, um die Börse vom Hals des Kindes zu nehmen. Er leerte ihren Inhalt in seine Hand, wobei das Emblem eines niederen Hauses sichtbar wurde.

»Ein verirrt, verwahrlostes Kind«, sagte er lachend zu seinen Schülern, warf die leere Börse auf den Boden und steckte ihren Inhalt ein. »Ohne Bedeutung.«

»Ein guter Kampf«, fügte Dinin hinzu. »Mit nur einem verlorenen Krieger. Geht zurück nach Menzoberranzan und seid stolz auf das Werk, das Ihr heute vollbracht habt.«

Drizzt schlug die Schneiden seiner Krummsäbel in einem klingenden Ring des Protests zusammen.

Meister Hatch'net beachtete ihn nicht. »Formiert Euch und geht zurück«, befahl er den anderen. »Ihr habt Euch heute alle gut geschlagen.«

Dann sah er zu Drizzt und ließ den zornigen Schüler damit innehalten.

»Außer Euch!« knurrte Hatch'net. »Ich kann die Tatsache nicht ignorieren, daß Ihr zwei der Bestien außer Gefecht gesetzt und bei einem dritten geholfen habt«, schalt Hatch'net, »aber Ihr habt uns andere mit Eurer dummen Heldentat gefährdet!«

»Ich habe Euch vor den Wachen gewarnt...«, stotterte Drizzt.

»Zum Teufel mit Eurer Warnung!« schrie der Meister. »Ihr seid ohne Befehl fortgegangen! Ihr habt die anerkannten Kampfmethoden mißachtet! Ihr habt uns blind dort hineingeführt! Schaut Euch die Leiche Eures getöteten Begleiters an!« wütete Hatch'net und zeigte auf den toten Schüler im Gang. »Sein Blut klebt an Euren Händen!«

»Ich wollte das Kind retten«, argumentierte Drizzt.

»Wir alle wollten das Kind retten!« erwiderte Hatch'net.

Drizzt war sich da nicht so sicher. Was hatte ein Kind hier draußen in den Gängen ganz allein zu suchen? Wie überaus passend, daß eine Gruppe Sichelschrecken, eine in diesem Gebiet Menzoberranzans selten zu sehende Bestie, gerade jetzt vorbeigekommen war, um der »Übungspatrouille« praktisches Training zu ermöglichen. Zu passend, wie Drizzt wußte, wenn man bedachte, daß die weiter von der Stadt entfernten Zugänge von echten Patrouillen erfahrener Krieger, Zauberer und sogar Geistlicher nur so wimmelten.

»Ihr wußtet, was hinter der Biegung des Tunnels sein würde«, sagte Drizzt ruhig und sah den Meister aus zusammengekniffenen Augen an.

Der Schlag einer Klinge quer über die Wunde auf seinem Rücken ließ Drizzt vor Schmerz schwanken, und er verlor fast das Gleichgewicht. Er wandte sich um und sah Dinin auf ihn hinabblicken.

»Haltet Eure einfältigen Worte im Zaum«, warnte Dinin in barschem Flüsterton, »oder ich werde Euch Eure Zunge heraus schneiden.«

»Das Kind war noch im Wachstum«, beharrte Drizzt, als er mit seinem Bruder in dessen Raum allein war.

Dinins Antwort war ein stechender Schlag ins Gesicht.

»Sie haben es zu Übungszwecken geopfert«, grollte der unnachgiebige jüngere Do'Urden.

Dinin setzte zu einem zweiten Schlag an, aber Drizzt fing ihn im Schwung ab. »Ihr wißt, daß meine Worte wahr sind«, sagte Drizzt. »Ihr habt es die ganze Zeit über gewußt.«

»Lernt Euren Platz kennen, Zweitgeborener«, erwiderte Dinin offen drohend, »in der Akademie und in der Familie.« Er entzog sich seinem Bruder.

»Zu den Neun Höllen mit der Akademie!« schrie Drizzt Dinin ins Gesicht. »Wenn die Familie ähnliche...« Er bemerkte, daß Dinin nun Schwert und Dolch in Händen hielt.

Drizzt sprang zurück, wobei seine eigenen Krummsäbel sofort in seinen Händen lagen. »Ich habe kein Verlangen danach, Euch zu bekämpfen, mein Bruder«, sagte er. »Bedenkt, daß ich mich wehren werde, wenn Ihr mich angreift. Nur einer von uns wird hier hinausgehen.«

Dinin überdachte den nächsten Zug sorgfältig. Wenn er angreifen und siegen würde, wäre die Bedrohung für seine Stellung in der Familie beseitigt. Sicherlich würde niemand, auch nicht die Oberin Malice, die Bestrafung, die er diesem aufsässigen jüngeren Bruder auferlegen würde, in Frage stellen. Andererseits jedoch hatte Dinin Drizzt im Kampf gesehen. Zwei Sichelschrecken! Selbst Zaknafein wäre es schwergefallen, einen solchen Sieg zu erringen. Aber Dinin wußte, er würde Drizzt Vertrauen für ihre zukünftigen Streitereien einflößen und vielleicht die Hinterlist, die er immer von dem Zweitgeborenen erwartet hatte, anstacheln, wenn er

seine Drohung nicht wahrmachen würde, wenn er es zulassen würde, daß Drizzt ihn bezwang.

»Was soll das hier?« erklang eine Stimme vom Eingang des Raumes. Die Brüder wandten sich um und sahen ihre Schwester Vierna, eine Herrin von Arach-Tinüith. »Steckt Eure Waffen ein«, schalt sie. »Das Haus Do'Urden kann sich solche Kämpfe jetzt nicht leisten.« Bei der Erkenntnis, daß er vom Angelhaken freigekommen war, befolgte Dinin die Befehle sofort, und Drizzt tat es ihm nach. »Seid froh«, sagte Vierna, »daß ich der Oberin Malice nichts von dieser Dummheit erzählen werde. Sie würde keine Gnade walten lassen, das verspreche ich Euch.«

»Warum seid Ihr unangemeldet nach Melee-Magthere gekommen?« fragte der Ältere, der über die Haltung seiner Schwester beunruhigt war. Auch er war ein Meister der Akademie, auch wenn er nur ein Mann war, und verdiente ein wenig Respekt.

Vierna schaute den Gang hinauf und hinunter und schloß dann die Tür hinter sich. »Um meine Brüder zu warnen«, erklärte sie ruhig. »Es gehen Gerüchte um, daß man sich an unserem Haus rächen will.«

»Welche Familie?« drängte Dinin. Drizzt stand einfach in stummer Verwirrung im Hintergrund und ließ die beiden ihr Gespräch fortführen. »Warum?«

»Für die Vernichtung des Hauses DeVir, schätze ich«, antwortete Vierna. »Es ist nur wenig bekannt. Die Gerüchte sind sehr vage. Ich wollte Euch beide jedoch warnen, in den nächsten Monaten besonders wachsam zu sein.«

»Das Haus DeVir fiel vor vielen Jahren«, sagte Dinin. »Welche Bestrafung könnte da noch erfolgen?«

Vierna zuckte mit den Achseln. »Es sind nur Gerüchte«, sagte sie. »Gerüchte, auf die man hören sollte.«

»Hat man uns einer unrechtmäßigen Tat bezichtigt?« fragte Drizzt. »Natürlich muß unsere Familie diesen falschen Ankläger zur Rechenschaft ziehen.«

Vierna und Dinin lächelten sich an. »Unrechtmäßig?« fragte Vierna lachend.

Drizsts Gesichtsausdruck spiegelte seine Verwirrung wider.

»In derselben Nacht, in der Ihr geboren wurdet«, erklärte Dinin, »wurde das Haus DeVir vernichtet. Ein meisterhafter Angriff, dank Euch.«

»Haus Do'Urden?« keuchte Drizzt, der unfähig war, diese beunruhigenden Neuigkeiten einzuordnen. Natürlich wußte Drizzt von solchen Kämpfen, aber er hatte die Hoffnung genährt, daß seine eigene Familie über so mörderischen Aktionen stand.

»Eine der besten Vernichtungen, die jemals stattgefunden hat«, prahlte Vierna. »Nicht ein Zeuge blieb am Leben.«

»Ihr... unsere Familie... tötete eine andere Familie?«

»Achtet auf Eure Worte, Zweitgeborener«, warnte Dinin. »Die Tat wurde perfekt ausgeführt. In den Augen Menzoberranzans ist sie daher niemals geschehen.«

»Aber das Haus DeVir wurde vernichtet«, widersprach Drizzt.

»Für ein Kind«, sagte Dinin lachend.

Tausend Möglichkeiten stürzten in diesem furchtbaren Moment auf Drizzt ein, tausend drängende Fragen, auf die er Antworten brauchte. Besonders eine, die ihm wie ein Kloß in der Kehle saß, überwog alle anderen.

»Wo war Zaknafein in dieser Nacht?«

»In der Kapelle der Priesterinnen des Hauses DeVir natürlich«, antwortete Vierna. »Zaknafein spielt seine Rolle bei solchen Gelegenheiten ausgezeichnet.«

Drizzt wippte auf seinen Zehen und konnte kaum glauben, was er gehört hatte. Er wußte, daß Zak schon vorher Drow getötet hatte, schon vorher Priesterinnen der Lloth getötet hatte, aber Drizzt hatte immer geglaubt, daß der Waffenmeister aus einer Notwendigkeit heraus, aus Notwehr gehandelt hatte.

»Ihr solltet Eurem Bruder mehr Respekt erweisen«, schalt Vierna ihn. »Die Waffe gegen Dinin zu erheben! Ihr verdankt ihm Euer Leben!«

»Das wißt Ihr?« Dinin kicherte und warf Vierna einen neugierigen Blick zu.

»Ihr und ich waren in dieser Nacht verbunden«, erinnerte Vierna ihn. »Natürlich weiß ich es.«

»Worüber spricht Ihr?« fragte Drizzt und fürchtete die Antwort fast.

»Ihr wäret der drittgeborene Sohn der Familie gewesen«, erklärte Vierna, »der dritte lebende Sohn.«

»Ich habe gehört von meinem Bruder Nal...« Der Name blieb ihm in der Kehle stecken, als er zu verstehen begann. Alles, was er jemals über Nalfein hatte in Erfahrung bringen können, war, daß er von einem anderen Drow getötet worden war.

»Ihr werdet während Eurer Studien in Arach-Tinilith erfahren, daß drittgeborene lebende Söhne gewöhnlich der Lloth geopfert werden«, fuhr Vierna fort. »Also wart Ihr versprochen. In der Nacht, in der Ihr geboren wurdet, der Nacht, in der das Haus Do'Urden das Haus DeVir bekämpfte, stieg Dinin zu seiner Position als der Älteste auf.« Sie warf ihrem Bruder, der mit stolz vor der Brust verschränkten Armen dastand, einen hinterlistigen Blick zu.

»Jetzt kann ich darüber sprechen«, sagte Vierna lächernd zu Dinin, der zustimmend nickte. »Es geschah vor zu langer Zeit, als daß Dinin jetzt noch dafür bestraft werden könnte.«



»Worüber sprecht Ihr?« fragte Drizzt. Panik überflutete ihn.  
»Was hat Dinin getan?«

»Er stieß sein Schwert in Nalfeins Rücken«, sagte Vierna ruhig. Drizzt stand am Rande des Erbrechens. Opfer? Mord? Die Auslöschung einer Familie, auch der Kinder? Worüber sprachen seine Geschwister?

»Zollt Eurem Bruder Respekt!« befahl Vierna. »Ihr verdankt ihm Euer Leben.«

»Ich warne Euch beide«, schnurrte sie, wobei ihr unheilvoller Blick Drizzt schüttelte und Dinin von seinem vertrauten Podest stieß. »Das Haus Do'Urden wird vielleicht bald Krieg führen müssen. Wenn einer von Euch den anderen angreift, werdet Ihr den Zorn all Eurer Schwestern und der Oberin Malice auf Eure wertlosen Seelen ziehen!« Im Vertrauen darauf, daß ihre Drohung genügend Gewicht hatte, wandte sie sich um und verließ den Raum.

»Ich werde gehen«, flüsterte Drizzt, der nur noch in eine dunkle Ecke flüchten wollte.

»Ihr werdet gehen, wenn Ihr entlassen werdet!« schalt Dinin. »Erinnert Euch Eures Platzes, Drizzt Do'Urden, in der Akademie und in der Familie.«

»Wie Ihr Euch Eures Platzes in bezug auf Nalfein erinnert habt?«

»Der Kampf gegen DeVir wurde gewonnen«, antwortete Dinin, ohne offensiv zu werden. »Die Tat hat für die Familie keine Gefahr bedeutet.«

Eine weitere Welle des Ekels überschwemmte Drizzt. Er fühlte sich, als würde sich der Boden erheben, um ihn zu verschlingen, und er hoffte fast, er würde es tun.

»Wir leben in einer schwierigen Welt«, sagte Dinin.

»Wir machen sie dazu«, erwiderte Drizzt. Er wollte noch auf die Spinnenkönigin und die ganze unmoralische Religion zu

sprechen kommen, die solch zerstörerische und verräterische Aktionen guthieß. Jedoch sagte er klugerweise nichts. Dinin wollte ihn tot sehen, das verstand er nun. Wenn er seinem Ränke schmiedenden Bruder Gelegenheit geben würde, die Frauen der Familie gegen ihn aufzuhetzen, würde Dinin dies sicherlich auch tun.

»Ihr müßt lernen«, sagte Dinin mit auch jetzt kontrollierter Stimme, »die Realitäten Eurer Umgebung zu akzeptieren. Ihr müßt lernen, Eure Feinde zu erkennen und zu bekämpfen.«

»Mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln«, schloß Drizzt.

»Das Kennzeichen eines wahren Kriegers!« entgegnete Dinin mit bösem Lachen.

»Sind Eure Feinde Drowelfen?«

»Wir sind Drowkrieger!« erklärte Dinin streng. »Wir tun, was wir tun müssen, um zu überleben.«

»Wie Ihr es in der Nacht meiner Geburt getan habt«, bemerkte Drizzt, obwohl zu diesem Zeitpunkt kein Zorn mehr in seiner resignierten Stimme mitschwang. »Ihr wart gerissen genug, um nach dieser Tat heil davonzukommen.«

Dinins Antwort verletzte den jüngeren Drow zutiefst, obwohl er sie erwartet hatte.

»Es ist niemals geschehen.«

# Die Vergessenen Welten

Der Fantasy-Welterfolg

»Dies ist das Unterreich, eine geheime Welt unter der bewegten Oberfläche der Vergessenen Welten, deren Himmel von einer Decke aus kühlem Stein gebildet wird und deren Mauern die graue Sanftmut des Todes im Fackelschein der zufällig hierher gelangten törichten Oberflächenbewohner zeigen. Diese ist nicht ihre Welt, nicht die Welt des Lichts. Wer uneingeladen hierher kommt, kehrt meistens nicht zurück...«

## Die Saga vom Dunkelelf 1

Er wurde in einer Welt der Schatten geboren – doch sein Weg führte unaufhaltsam ans Licht. Drizzt Do Urden – keiner war wie er!

Deutsche Erstveröffentlichung



© 1990, 1992 TSR, INC. · ALL RIGHTS RESERVED  
TSR, INC. IS A SUBSIDIARY OF WIZARDS OF THE COAST, INC.

ISBN 3-442-24562-1

DM 14,00



9

783442 245628



ab 1.1.2002  
€ [D]7,00  
WG 2130

www.blanvalet-verlag.de