



SABAA TAHIR

ELIAS
&
LAILA

DAS LEUCHTEN HINTER DEM STURM



one

INHALT

Cover

Über dieses Buch

Über die Autorin

Titel

Impressum

Widmung

TEIL I: ERWACHEN

I: DER NACHTBRINGER

II: LAIA

III: DER SEELENFÄNGER

IV: LAIA

V: DER SEELENFÄNGER

VI: DER BLUTGREIF

VII: LAIA

VIII: DER SEELENFÄNGER

IX: DER BLUTGREIF

X: LAIA

XI: DER SEELENFÄNGER

XII: DER BLUTGREIF

XIII: LAIA

TEIL II: DIE ERNTE

XIV: DER NACHTBRINGER

XV: DER SEELENFÄNGER

XVI: DER BLUTGREIF

XVII: LAIA

XVIII: DER SEELENFÄNGER

XIX: DER BLUTGREIF

XX: LAIA
XXI: DER SEELENFÄNGER
XXII: DER BLUTGREIF
XXIII: LAIA
XXIV: DER SEELENFÄNGER
XXV: DER BLUTGREIF
XXVI: LAIA
XXVII: DER SEELENFÄNGER
XXVIII: DER BLUTGREIF
XXIX: DER NACHTBRINGER
XXX: LAIA
XXXI: DER SEELENFÄNGER
XXXII: DER BLUTGREIF
XXXIII: LAIA
XXXIV: DER BLUTGREIF
TEIL III: DIE DSCHINNKÖNIGIN
XXXV: DER NACHTBRINGER
XXXVI: LAIA
XXXVII: DER SEELENFÄNGER
XXXVIII: DER BLUTGREIF
XXXIX: LAIA
XL: DER SEELENFÄNGER
XLI: DER BLUTGREIF
XLII: LAIA
XLIII: DER SEELENFÄNGER
XLIV: DER BLUTGREIF
XLV: LAIA
XLVI: DER SEELENFÄNGER
XLVII: DER BLUTGREIF
XLVIII: LAIA
XLIX: DER SEELENFÄNGER
L: DER BLUTGREIF
TEIL IV: DIE SHER DSCHINNAAT
LI: DER NACHTBRINGER
LII: LAIA
LIII: DER SEELENFÄNGER

LIV: DER BLUTGREIF
LV: LAIA
LVI: DER SEELENFÄNGER
LVII: DER BLUTGREIF
LVIII: LAIA
LIX: DER SEELENFÄNGER
LX: DER BLUTGREIF
LXI: LAIA
LXII: DER NACHTBRINGER
TEIL V: DIE MÜTTER
LXIII: DER SEELENFÄNGER
LXIV: LAIA
LXV: DER SEELENFÄNGER
LXVI: KERIS VETURIA
LXVII: LAIA
LXVIII: DER SEELENFÄNGER
LXIX: DER BLUTGREIF
TEIL VI: DIE GESCHICHTE
LXX: ELIAS
LXXI: HELENA
LXXII: LAIA
DANKSAGUNG

ÜBER DIESES BUCH

Die Welt versinkt im Chaos – der Imperator ist tot, die machthungrige Keris Veturia hat sich zur neuen Herrscherin ernannt, und die so lange versklavten Dschinn sinnen auf Rache. Laia betrauert immer noch den Verlust von Elias, doch ihr Wunsch nach Gerechtigkeit ist ungebrochen. Deshalb schließt sie sich mit Helena dem Kampf gegen das Regime an. Währenddessen wird Elias von den Toten immer mehr auf ihre Seite gezogen. Doch um die Lebenden zu schützen, muss er das Zwischenreich noch einmal verlassen. Vor ihm liegt eine Mission mit ungewissem Ausgang: Es droht die Zerstörung der Welt. Aber es gibt auch noch die Hoffnung auf Rettung. Und wenn diese gelingt, hat sogar seine Liebe zu Laia eine Zukunft ...

ÜBER DIE AUTORIN

Sabaa Tahir war Redakteurin bei der Washington Post. Berichte über den Nahen Osten beschäftigten sie und führten schließlich dazu, dass sie ihren ersten Roman schrieb. Sie wollte eine Geschichte erzählen, die die Gewalt in unserer Welt abbildet. Sie wollte aber auch Figuren erschaffen, die in dieser Welt Hoffnung finden. Die nach Freiheit suchen und sich für die Liebe entscheiden, egal gegen welche Widerstände. Aus diesem Impuls heraus entstand ihr erster Roman, *Elias & Laia. Die Herrschaft der Masken*.

SABAA TAHIR

ELIAS
&
LAIA

DAS LEUCHTEN HINTER DEM STURM

BAND 4

Übersetzung aus dem amerikanischen Englisch
von Barbara Imgrund



Vollständige E-Book-Ausgabe
des in der Bastei Lübbe AG erschienenen Werkes

Titel der englischsprachigen Originalausgabe:
»A Sky Beyond the Storm«

Für die Originalausgabe:
Copyright © 2020 by Sabaa Tahir
All rights reserved.

Für die deutschsprachige Ausgabe:
Copyright © 2022 by Bastei Lübbe AG, Köln
Umschlaggestaltung: Sandra Taufer, München
unter Verwendung von Motiven © Susan Fox/shutterstock;
Krakenimages.com/shutterstock; Huzarska/shutterstock; Elzbieta
Sekowska/shutterstock; Anton Petrus/shutterstock; Evgeniya
Lystsova/shutterstock; tomertu/shutterstock; kaisorn/shutterstock
Lektorat: Julia Przeplaska, Regensburg
eBook-Produktion: hanseatenSatz-bremen, Bremen

ISBN 978-3-7517-0963-7

one-verlag.de
luebbe.de
lesejury.de

Für jedes Kind des Krieges,
dessen Geschichte unerzählt bleiben wird.

Für meine eigenen Kinder,
meinen Falken und mein Schwert.
Von all meinen Welten
ist eure die schönste.

TEIL I
ERWACHEN

I: DER NACHTBRINGER

Ich erwachte im Schein einer jungen Welt, als der Mensch vom Jagen wusste, aber nicht vom Ackerbau, vom Stein, aber nicht vom Stahl. Es roch nach Regen und Erde und Leben. Es roch nach Hoffnung.

Erhebe dich, Geliebter.

Die Stimme, die sprach, war beladen mit Jahrtausenden jenseits meines Wissens. Die Stimme eines Vaters, einer Mutter. Eines Schöpfers und eines Zerstörers. Die Stimme Mauths, der der Tod selbst ist.

Erhebe dich, Kind der Flamme. Erhebe dich, denn meine Heimstatt erwartet dich.

Ich wünschte, dass ich nicht gelernt hätte, sie zu lieben, meine Heimstatt. Ich wünschte, dass ich nie Magie entfesselt, nie eine Gemahlin geliebt, nie kindliche Flammen entfacht, nie Geister umsorgt hätte. Ich wünschte, dass Mauth mir nie einen Namen gegeben hätte.

»*Meherya.*«

Mein Name zerrt mich aus der Vergangenheit auf einen regengepeitschten Hügel im Hinterland der Marinen. Meine alte Heimat ist die Zwischenstatt – den Menschen

als Dämmerwald bekannt. Ich werde meine neue Heimat aus den Knochen meiner Feinde errichten.

»*Meherya*.« Umbras sonnenhelle Augen sind vom leuchtenden Rot uralten Zorns. »Wir erwarten Eure Befehle.« In der Linken hält sie ihre Waffe, eine Gleve, deren Klinge weiß glüht.

»Haben die Ghuls schon Bericht erstattet?«

Umbras Lippen verziehen sich. »Sie haben Delphinium durchstreift. Antium. Sogar die Zwischenstatt«, antwortet sie. »Aber sie konnten das Mädchen nicht finden. Seit Wochen hat man weder sie noch den Blutgreif gesehen.«

»Haben die Ghuls Darin von Serra in Marinn aufgespürt?«, frage ich weiter. »Er schmiedet Waffen in der Hafenstadt Adisa. Früher oder später werden sie wieder zusammentreffen.«

Umbras neigt den Kopf, und wir fassen die Ortschaft unter uns in den Blick: zusammengewürfelte Steinhäuser, die einem Brand standhalten können, gedeckt mit Holzschindeln, denen das nicht gelingen wird. Obwohl sie fast identisch mit anderen kleinen Orten ist, die wir zerstört haben, gibt es einen Unterschied: Es ist die letzte Siedlung in unserem Feldzug. Unser Abschiedsgruß, bevor ich die Martialen nach Süden schicke, wo sie zum Rest von Keris Veturias Armee stoßen werden.

»Die Menschen sind bereit zum Angriff, *Meherya*.« Umbras glühender Blick wird noch röter, und ihr Ekel vor unseren Martialenverbündeten ist fast mit Händen zu greifen.

»Gib den Befehl«, sage ich, und hinter mir verwandelt sich ein Schatten nach dem anderen in eine Flamme. Sie strahlen in den kalten Himmel hinauf.

Im Ort läutet eine Alarmglocke. Der Wächter hat uns gesehen und beginnt, panisch zu brüllen. Das Tor – nach unseren Überfällen auf benachbarte Gemeinden hastig errichtet – schließt sich, während Lampen aufleuchten und Rufe die Nachtluft zerreißen.

»Versiegelt die Ausgänge«, weise ich Umbra an. »Lasst die Kinder am Leben, damit sie die Kunde verbreiten. Maro.« Ich wende mich einem zaundürren Dschinn zu, dessen schmale Schultern die Kraft, die in ihm steckt, Lügen strafen. »Bist du stark genug für das, was du tun musst?«

Maro nickt. Er und die anderen lodern an mir vorbei, fünf Ströme aus Feuer wie jene, die von jungen Bergen im Süden ausgespien wurden. Die Dschinns schießen durchs Tor, das sie rauchend hinterlassen.

Eine halbe Martialenlegion folgt, und als der Ort in Flammen steht und sich meinesgleichen zurückzieht, beginnen die Soldaten mit dem Gemetzel. Die Schreie der Lebenden verklingen rasch. Die der Toten hallen länger nach.

Als die Ortschaft nur noch Asche ist, gesellt sich Umbra zu mir. Wie die anderen Dschinns ist sie nun kaum mehr als ein Flackern.

»Der Wind steht günstig«, sage ich zu ihr. »Ihr werdet rasch zu Hause sein.«

»Wir möchten bei Euch bleiben, *Meherya*«, erwidert sie. »Wir sind stark.«

Tausend Jahre lang habe ich geglaubt, dass Rache und Zorn mein Los wären. Dass ich niemals mitansehen würde, mit welcher Schönheit sich meinesgleichen durch die Welt bewegt. Dass ich niemals die Wärme ihrer Flammen spüren würde.

Doch Zeit und Beharrlichkeit erlaubten es mir, den Stern wieder zusammenzufügen – jene Waffe, mit deren Hilfe die Auguren mein Volk gefangen gesetzt haben. Nun sammeln sich die Stärksten meiner Art. Und obwohl es schon Monate her ist, seitdem ich die Bäume vernichtet habe, die sie gefangen hielten, prickelt meine Haut noch immer, wenn sie in meiner Nähe sind.

»Geht«, befehle ich ihnen sanft. »Denn ich werde euch in den kommenden Tagen brauchen.«

Als sie fort sind, streife ich durch die gepflasterten Straßen des Ortes und suche nach Gerüchen von Leben. Umbra hat ihre Kinder, ihre Eltern und ihren Liebsten in unserem längst vergangenen Krieg mit den Menschen verloren. Dank ihres Zorns geht sie gründlich zu Werke.

Ein Windstoß trägt mich zur südlichen Mauer. Die Luft erzählt von der Gewalt, mit der hier gewütet wurde. Aber da ist noch ein anderer Geruch.

Ein Zischen entfährt mir. Der Geruch ist menschlich, wenn auch von einem feeischen Hauch überlagert. Das Gesicht des Mädchens ersteht vor meinem geistigen Auge. Laia von Serra. Ihr Wesen fühlt sich so an wie das hier.

Aber warum sollte sie in einem Marinendorf auf der Lauer liegen?

Ich denke darüber nach, meine Menschenhaut überzustreifen, entscheide mich aber dagegen. Es ist ein beschwerliches Unterfangen und ohne guten Grund nicht leicht durchzuführen. Stattdessen ziehe ich meinen Umhang zum Schutz vor dem Regen fester um mich und folge dem Geruch bis zu einer Hütte, die sich an eine auffällige Mauer duckt.

Die Ghuls zu meinen Füßen quieken aufgeregt. Sie ernähren sich von Schmerz, und der ganze Ort strotzt davon. Ich schubse sie weg und betrete die Hütte allein.

Deren Inneres wird von einer Stammeslaterne und einem prasselnden Feuer erhellt, über dem eine Pfanne mit einem verkohlten Laib Brot qualmt. Rosafarbene Schneerosen stehen auf einer Kommode, und eine Tasse Brunnenwasser schwitzt auf dem Tisch.

Wer auch immer hier war, hat die Hütte erst vor Kurzem verlassen.

Oder möchte es zumindest so aussehen lassen.

Ich wappne mich, denn die Liebe eines Dschinns ist nicht wankelmütig. Laia von Serra hat Haken in mein Herz getrieben. Der Stapel Decken am Fuß des Betts zerfällt bei meiner Berührung zu Asche. Darunter versteckt und vor

Entsetzen zitternd liegt ein kleiner Junge, der allzu offensichtlich *nicht* Laia von Serra ist.

Und doch fühlt sich das Kind an wie sie.

Nicht seinem Gesichtsausdruck nach, denn wo sich bei Laia von Serra Kummer abzeichnet, wird dieser Junge von Angst geschüttelt. Wo Laias Seele durch Leiden abgehärtet ist, ist dieses Kind weich und seine Freude ungetrübt. Bis jetzt. Er ist ein Marinenkind, nicht älter als zwölf Jahre.

Aber was tief in ihm ist, erinnert mich an Laia. Eine unwissbare Dunkelheit in seinem Geist. Seine schwarzen Augen begegnen meinen, und er hebt die Hände.

»H-hinfort!« Vielleicht war es als Schrei gemeint. Doch er krächzt, während sich seine Nägel ins Holz graben. Als ich ihm das Genick brechen will, hält er die Hände erneut hoch, und eine unsichtbare Kraft stößt mich zurück.

Seine Macht ist wild und beunruhigend vertraut. Ich überlege, ob das Dschinnmagie ist, aber obwohl Dschinn-Menschen-Paarungen schon vorgekommen sind, können ihnen keine Kinder entspringen.

»Hinfort, unflätige Kreatur!« Ermutigt durch meinen Rückzug wirft der Junge etwas nach mir. Es brennt wie Rosenblätter. Salz.

Meine Neugier schwindet. Das, was in dem Kind lebt, fühlt sich feeisch an, daher greife ich nach der Sense, die ich auf dem Rücken trage. Bevor er begreift, was vor sich geht, ziehe ich die Waffe über seine Kehle und wende mich ab, denn mein Geist eilt schon weiter.

Der Junge spricht, und ich bleibe sofort stehen. Seine Stimme donnert von der Entschiedenheit eines Dschinns, der eine Prophezeiung verkündet. Doch die Worte sind abgeschliffen, eine Geschichte, die durch Wasser und Fels hindurch erzählt wurde.

»Die Saat, die schläft, erwacht, die Frucht ihres Blühens gesegnet im Körper des Menschen. Und so wird dein Verderben geboren, Geliebter, und mit ihm das Zerbrechen – das Zerbrechen –«

Ein Dschinn hätte die Prophezeiung vollendet, doch der Junge ist nur ein Mensch und sein Körper ein zerbrechliches Gefäß. Blut spritzt aus der Wunde an seinem Hals, und er sackt tot zusammen.

»Was in allen Himmeln bist du?«, will ich von der Dunkelheit in dem Kind wissen, doch sie ist schon fort und hat die Antwort auf meine Frage mitgenommen.

II: LAIA

Die Geschichtenerzählerin in der *Ucaya*-Herberge versteht es, den vollen Schankraum zu fesseln. Der Winterwind ächzt durch die Straßen von Adisa, rüttelt an den Dachtraufen draußen, und mit derselben Heftigkeit zittert die Stammes-*Kehanni*. Sie singt von einer Frau, die dafür kämpft, ihre wahre Liebe vor einem rachsüchtigen Dschinn zu retten. Selbst die bierseligsten Stammgäste sind ganz andächtig.

Während ich die *Kehanni* von einem Tisch in der Ecke aus beobachte, frage ich mich, wie es wohl ist, sie zu sein. All jenen, die man trifft, eine Geschichte schenken zu können, anstatt in ihnen Feinde zu vermuten, die nur darauf aus sind, einen zu töten.

Bei diesem Gedanken lasse ich den Blick erneut durch den Raum schweifen und taste nach meinem Dolch.

»Wenn du diese Kapuze noch tiefer ziehst, dann werden die Leute denken, dass du ein Dschinn bist«, flüstert Musa von Adisa. Der Kundige fläzt auf einem Stuhl zu meiner Rechten. Mein Bruder Darin sitzt wiederum zur Rechten Musas. Unser Tisch steht an einem der halbblinden Fenster, wo die Wärme des Feuers nicht hinreicht.

Ich lasse meine Waffe nicht los. Meine Haut kribbelt, denn mein Instinkt sagt mir, dass ein feindseliger Blick auf mir ruht. Aber alle haben nur Augen für die *Kehanni*.

»Hör auf, mit deiner Klinge herumzufuchteln, *aapan*.« Musa redet mich gern mit der marinen Ehrenbezeichnung für »kleine Schwester« an und spricht mit demselben genervten Ton, den ich manchmal von Darin zu hören bekomme. Der Bienenzüchter, wie man Musa auch nennt, ist achtundzwanzig Jahre alt - älter als Darin und ich. Vielleicht ist das der Grund, warum es ihm Freude macht, uns herumzukommandieren.

»Die Wirtin ist eine Freundin«, sagt er. »Hier gibt es keine Feinde. Entspann dich. Wir können sowieso nichts tun, bis der Blutgreif zurückkehrt.«

Wir sind von Marinen, Kundigen und nur ein paar Stammesleuten umgeben. Und doch brandet Beifall auf, als die *Kehanni* ihre Geschichte beendet hat - so plötzlich, dass ich meinen Dolch schon halb aus der Scheide ziehe.

Musa löst sanft meine Hand vom Heft. »Du befreist Elias Veturius aus Schwarzkluft, brennst Kauf nieder, treibst den Imperator der Martialen mitten in einen Krieg, trittst dem Nachtbringer öfter gegenüber, als ich zählen kann - und dann zuckst du bei ein bisschen Getöse zusammen? Ich habe dich für unerschrocken gehalten, *aapan*.«

»Lass es gut sein, Musa«, beschwichtigt Darin. »Besser schreckhaft als tot. Der Blutgreif würde das auch so sehen.«

»Sie ist eine Maske«, gibt Musa zurück. »Sie werden mit diesem Wahn geboren.« Der Kundige beobachtet die Tür, und seine Heiterkeit schwindet. »Sie sollte inzwischen zurück sein.«

Es ist seltsam, sich Sorgen um den Greif zu machen. Bis vor einigen Monaten dachte ich, dass ich meinen Hass auf sie mit ins Grab nehmen würde. Aber dann belagerten Grímarr und seine Horde karkaunischer Barbaren Antium, und Keris Veturia verriet die Stadt. Tausende Martiale und Kundige flohen nach Delphinium, auch ich, der Greif und ihr neugeborener Neffe, der Imperator. Die Schwester des

Greifs, Imperatorregentin Livia, ließ die Kundigen frei, die noch immer in den Ketten der Sklaverei lebten.

Und irgendwie wurden wir zwischen damals und heute Verbündete.

Die Wirtin, eine junge Kundige etwa in Musas Alter, taucht mit einem Tablett voller Speisen aus der Küche auf. Sie rauscht auf uns zu, und die Wohlgerüche von Kürbissuppe und Knoblauchbrot wehen ihr voraus.

»Musa, mein Herz.« Die Wirtin stellt das Essen ab, und plötzlich merke ich, dass ich am Verhungern bin. »Ihr wollt nicht noch eine Nacht bleiben?«

»Tut mir leid, Haina.« Er wirft ihr eine Goldmark zu, die sie geschickt auffängt. »Das sollte für die Zimmer genügen.«

»Mehr als das.« Haina steckt die Münze weg. »Nikla hat schon wieder die Kundigensteuern erhöht. Nylas Bäckerei wurde letzte Woche dichtgemacht, weil sie nicht bezahlen konnte.«

»Wir haben unseren größten Verbündeten verloren.« Musa spricht von dem alten König Irmand, der seit Wochen krank ist. »Und es wird noch schlimmer werden.«

»Du hast die Prinzessin geheiratet«, sagt Haina. »Könntest du nicht mit ihr sprechen?«

Der Kundige bedenkt sie mit einem schiefen Lächeln. »Nicht, wenn du deine Steuern nicht noch weiter in die Höhe treiben willst.«

Haina geht, und Musa greift nach der Suppe. Darin zieht einen Teller mit gebratenen Okraschoten heran, die noch im Öl knistern.

»Du hast erst vor einer Stunde vier Maiskolben auf der Straße gegessen«, zische ich ihm zu und angle nach dem Brotkorb.

Als ich ihn zu fassen bekommen habe, fliegt die Tür auf. Schnee wirbelt in den Schankraum, zusammen mit einer großen, schlanken Frau. Ihre silberblonde Haarkrone liegt zumeist unter einer Kapuze verborgen. Der schreiende

Vogel auf ihrem Brustharnisch blitzt einen Augenblick lang auf, bevor sie ihren Umhang darüber zieht und mit großen Schritten auf unseren Tisch zugeht.

»Das riecht unglaublich.« Der Blutgreif des Martialenimperiums lässt sich Musa gegenüber auf einen Stuhl fallen und nimmt ihm den Teller weg.

Angesichts seiner verdrießlichen Miene zuckt sie die Achseln. »Damen zuerst. Das gilt auch für dich, Schmied.« Sie schiebt mir Darins Teller zu, und ich beginne, das Essen herunterzuschlingen.

»Und?«, fragt Musa. »Hat dir dieser glänzende Vogel auf deiner Brust die Türen zum König geöffnet?«

Die blassen Augen des Blutgreifs blitzen auf. »Deine Frau«, sagt sie, »ist eine ganz gewaltig -«

»Verirrte Frau«, unterbricht sie Musa. Eine Erinnerung daran, dass sie einander früher vergöttert haben. Jetzt nicht mehr. Ein bitteres Ende für eine Liebe, die, wie sie gehofft hatten, ein ganzes Leben hätte halten sollen.

Dieses Gefühl kenne ich nur zu gut.

Elias Veturius schleicht sich in meine Gedanken, obwohl ich versucht habe, ihn auszusperren. Er zeigt sich, wie ich ihn zuletzt gesehen habe, mit scharfem Blick und unnahbar außerhalb der Zwischenstatt. *Wir alle sind nur Besucher im Leben des anderen*, hat er gesagt. *Du wirst meinen Besuch bald genug vergessen.*

»Was hat die Prinzessin gesagt?«, will Darin vom Greif wissen, und ich verstoße Elias aus meinem Kopf.

»Sie hat nicht mit mir gesprochen. Ihre Haushofmeisterin meinte, die Prinzessin werde meine Bitte anhören, wenn sich König Irmands Gesundheitszustand gebessert habe.«

Die Martiale funkelt Musa an, als wäre er derjenige, der ihr die Audienz abgeschlagen hat. »Die verfluchte Keris Veturia sitzt in Serra und enthauptet jeden einzelnen Botschafter, den Nikla schickt. Die Marinen haben keine

anderen Verbündeten im Imperium. Warum weigert sie sich, mich zu treffen?«

»Das würde ich auch gern wissen«, entgegnet Mura, und ein schillerndes Flackern neben seinem Gesicht verrät mir, dass seine Wichte – winzige Geschöpfe, die ihm als Spione dienen – in der Nähe sind. »Aber obwohl ich Augen an vielen Orten habe, Blutgreif, gehört das Innere von Niklas Kopf nicht dazu.«

»Ich sollte schon wieder in Delphinium sein.« Der Greif starrt in den tobenden Schneesturm hinaus. »Meine Familie braucht mich.«

Sorge legt ihre Stirn in Falten, was bei einer so einstudierten Miene ungewöhnlich ist. In den fünf Monaten, seit wir aus Antium entkommen sind, hat der Blutgreif ein Dutzend Mordversuche an dem kleinen Imperator Zacharias vereitelt. Das Kind hat Feinde unter den Karkaunen wie auch unter Keris' Verbündeten im Süden. Und sie kennen kein Erbarmen.

»Wir haben das erwartet«, sagt Darin. »Sind wir also entschlossen?«

Der Blutgreif und ich nicken, doch Musa räuspert sich.

»Ich weiß, dass der Blutgreif mit der Prinzessin sprechen muss«, erklärt er, »aber ich würde gern zu Protokoll geben, dass ich diesen Plan viel zu riskant finde.«

Darin lacht auf. »Daher wissen wir, dass es ein Laia-Plan ist – vollkommen wahnsinnig und höchstwahrscheinlich mit dem Tod endend.«

»Was ist mit deinem Schatten, Martiale?« Musa sieht sich nach Avitas Harper um, als könnte die Maske wie aus dem Nichts auftauchen. »Welche jämmerliche Aufgabe hast du dem armen Mann diesmal wieder aufgehalst?«

»Harper ist beschäftigt.« Der Körper des Blutgreifs versteift sich einen Moment lang, bevor sie weiter Essen in sich hineinstopft. »Mach dir keine Sorgen um ihn.«

»Ich muss in der Schmiede eine letzte Lieferung annehmen.« Darin steht auf. »Ich treffe dich gleich am Tor,

Laia. Viel Glück euch allen.«

Während ich zuschaue, wie er die Schenke verlässt, überkommt mich Beklommenheit. Als ich im Imperium war, ist mein Bruder auf meine Bitte hier in Marinn geblieben. Wir haben uns vor einer Woche wiedergesehen, als der Greif, Avitas und ich in Adisa angekommen sind. Jetzt trennen wir uns schon wieder. *Nur ein paar Stunden, Laia. Es wird ihm nichts geschehen.*

Musa schiebt meinen Teller näher zu mir. »Iss, *aapan*«, sagt er nicht unfreundlich. »Alles ist besser, wenn du nicht hungrig bist. Ich werde dafür sorgen, dass die Wichte ein Auge auf Darin haben, und treffe euch alle am nordöstlichen Tor. Siebte Glocke.« Er zögert und runzelt die Stirn. »Seid vorsichtig.«

Als er hinausgeht, schnaubt der Blutgreif. »Marinenwachen können einer Maske nicht das Wasser reichen.«

Da kann ich nicht widersprechen. Ich habe erlebt, wie der Greif im Alleingang eine Armee aus Karkaunen in Schach gehalten hat, sodass Tausende Martiale und Kundige aus Antium fliehen konnten. Wenige Marine könnten es mit einer Maske aufnehmen. Kein einziger wäre dem Blutgreif ebenbürtig.

Der Blutgreif geht auf sein Zimmer, um sich umzuziehen, und zum ersten Mal seit Ewigkeiten bin ich allein. In der Stadt läutet eine Glocke zur fünften Stunde. Der Winter bringt früh die Nacht, und das Dach stöhnt unter der Kraft des Sturms. Ich denke an Musas Worte, während ich die lärmenden Gäste in der Schenke beobachte und das Gefühl, selbst ebenfalls unter Beobachtung zu stehen, abzuschütteln versuche. *Ich habe dich für unerschrocken gehalten.*

Ich hätte fast gelacht. *Angst ist nur dann dein Feind, wenn du es zulässt.* Das hat der Waffenschmied Spiro Teluman vor langer Zeit zu mir gesagt. An manchen Tagen

lebe ich so leicht nach diesen Worten. An anderen sind sie eine Last auf meinen Schultern, die ich nicht tragen kann.

Natürlich habe ich all das getan, wovon Musa gesprochen hat. Aber ich habe Darin auch einer Maske überlassen. Meine Freundin Izzi ist um meinetwillen gestorben. Ich bin dem Nachtbringer entwischt, habe ihm jedoch unwissentlich dabei geholfen, seine Sippschaft zu befreien. Ich habe den Imperator zur Strecke gebracht, dabei allerdings hingenommen, dass meine Mutter sich selbst opferte, damit der Blutgreif und ich leben konnten.

Noch jetzt, Monate später, sehe ich Mutter in meinen Träumen. Weißhaarig und narbengesichtig, mit flammendem Blick, während sie ihre Pfeile auf eine Flut von karkaunischen Angreifern abfeuert. Sie hatte keine Angst.

Aber ich bin nicht meine Mutter. Und ich bin nicht allein mit meiner Angst. Darin spricht nicht über den Horror, dem er im Gefängnis von Kauf ausgesetzt war. Ebenso wenig spricht der Blutgreif über den Tag, an dem Imperator Marcus seine Eltern und Schwester ermordet hat. Oder wie es sich angefühlt hat, in dem Wissen aus Antium zu fliehen, was die Karkaunen den Menschen dort antun würden.

Unerschrocken. Nein, keiner von uns ist unerschrocken. »Unglücklich« trifft es besser.

Ich stehe auf, als der Blutgreif die Treppe herunterkommt. Sie trägt das schiefergraue, mit einer Kordel gegürtete Kleid einer Palastmagd und einen passenden Umhang. Ich erkenne sie kaum wieder.

»Hör auf zu glotzen.« Der Blutgreif steckt eine Locke unter dem grauen Kopftuch fest, das ihre geflochtene Haarkrone verbirgt, und schiebt mich zur Tür. »Sonst bemerkt noch jemand die Uniform. Komm. Wir sind schon spät dran.«

»Wie viele Schwerter hast du unter diesem Rock versteckt?«

»Fünf – nein, warte –« Sie tritt von einem Fuß auf den anderen. »Sieben.«

Wir treten aus dem *Ucaya* hinaus auf die Straße, die voller Schnee und Menschen ist. Der Wind ist schneidend, und ich taste mit tauben Fingerspitzen nach meinen Handschuhen.

»Sieben Schwerter.« Ich lächle sie an. »Und du hast nicht daran gedacht, Handschuhe mitzunehmen?«

»In Antium ist es kälter.« Der Blick des Greifs fällt auf den Dolch an meiner Hüfte. »Und ich verwende keine vergifteten Waffen.«

»Vielleicht bräuchtest du nicht so viele, wenn du es tätest.«

Sie grinst. »Viel Glück, Laia.«

»Bring niemanden um, Greif.«

Sie verschmilzt mit der abendlichen Menge wie ein Gespenst; vierzehn Jahre Ausbildung machen sie fast ebenso wenig wahrnehmbar, wie ich es gleich sein werde. Ich bücke mich, als wollte ich mir die Schnürsenkel zubinden, und werfe mir zwischen dem einen Augenblick und dem nächsten meine Unsichtbarkeit über.

Adisa mit seinen verschiedenen terrassenförmigen Ebenen und bunt bemalten Gebäuden ist tagsüber bezaubernd. Aber nachts überwältigt es mich geradezu. Stammeslaternen hängen an fast jedem Haus, und ihr vielfarbiges Licht funkelt selbst im Sturm. Lampenlicht dringt auch von drinnen durch die Schmuckgitter vor den Fenstern und wirft golden gebrochene Muster in den Schnee.

Das *Ucaya* thront auf einer erhabenen Terrasse und blickt sowohl auf die Faribucht am nordwestlichen Ende Adisas als auch auf die Aftabbucht im Nordosten. Im Wasser tauchen zwischen treibenden Eisbergen Wale auf und ab. In der Mitte der Stadt bohrt sich die verkohlte Nadel der Großen Bibliothek in den Himmel. Sie steht noch

immer, trotz eines Feuers, das sie fast zerstört hätte, als ich das letzte Mal hier war.

Aber es sind die Menschen, von denen ich meinen Blick nicht abwenden kann. Selbst bei einem Unwetter, das von Norden her tobt, ziehen die Marinen ihre besten Gewänder an. Rote und blaue und purpurne Wolle, die mit Süßwasserperlen und Spiegeln bestickt ist. Weite Umhänge, mit Pelz verbrämt und schwer von Goldfäden.

Vielleicht kann ich mich hier eines Tages niederlassen. Die meisten Marinen teilen Niklas Vorurteile nicht. Vielleicht könnte auch ich schöne Kleider tragen und in einem lavendelblauen Haus mit grün gedecktem Dach wohnen. Mit Freunden lachen, eine Heilerin werden. Einen gutaussehenden Marinen treffen und Darin und Musa jedes Mal einen Klaps versetzen, wenn sie mich gnadenlos mit ihm aufziehen.

Ich versuche, dieses Bild festzuhalten. Aber ich will Marinn nicht. Ich will Sand und Geschichten und einen klaren Nachthimmel. Ich will in die blassgrauen Augen voller Liebe und einem Hauch von Verruchtheit schauen, nach denen ich mich sehne. Ich will wissen, was er vor anderthalb Jahren auf Sadhesisch zu mir gesagt hat, als wir auf dem Mondfest in Serra getanzt haben.

Ich will Elias Veturius zurück.

Hör auf, Laia. Die Kundigen und Martialen in Delphinium zählen auf mich. Musa hatte bereits den Verdacht, dass Nikla die Bitte des Blutgreifs nicht anhören werde – daher haben wir uns etwas einfallen lassen, damit uns die Kronprinzessin zuhören *muss*. Aber es wird nur funktionieren, wenn ich durch diese Straßen in den Palast gehe.

Während ich mir den Weg ins Zentrum von Adisa bahne, treiben Gesprächsfetzen an mir vorüber. Die Adisaner sprechen von Überfällen auf entlegene Ortschaften. Von Ungeheuern, die im Land umherstreifen.

»Hunderte Tote, habe ich erfahren.«

»Das Regiment meines Neffen ist vor Wochen ausgerückt, und wir haben seither nichts mehr von ihnen gehört.«

»Nur ein Gerücht –«

Nur dass es kein Gerücht ist. Musas Wichte haben heute Morgen Bericht erstattet. Mir dreht sich der Magen um, wenn ich an die Grenzdörfer denke, die bis auf die Grundmauern niedergebrannt und deren Bewohner abgeschlachtet wurden.

Die Straßen, die ich einschlage, werden enger und Straßenlaternen spärlicher. Hinter mir höre ich das Klingeln von Münzen, aber als ich herumfahre, ist da niemand. Ich gehe schneller und erhasche einen Blick auf das Palasttor. Es ist mit Intarsien aus Onyx und Perlmutter geschmückt und wirkt mondhell unter dem rosafarbenen Schneehimmel. *Halte dich von diesem verfluchten Tor fern, hat Musa mich ermahnt. Es wird von Jadunas bewacht, und sie werden deine Unsichtbarkeit mühelos durchschauen.*

Die magiebegabten Jadunas stammen aus den unbekanntenen Gegenden jenseits der Großen Einöde, Tausende von Meilen im Westen. Einige wenige dienen der königlichen Familie von Marinn. Einer Jaduna über den Weg zu laufen, würde Gefängnis bedeuten – oder den Tod.

Dankenswerterweise gibt es Seiteneingänge für die Mägde und Boten und Bediensteten, die den Palast am Laufen halten. Die Wachen dort sind keine Jadunas, daher ist es leicht genug, an ihnen vorbeizuschlüpfen.

Aber sobald ich drinnen bin, höre ich dieses Geräusch wieder – eine Münze, die gegen eine andere stößt.

Der Palast ist ein riesenhafter Gebäudekomplex, der in U-Form um die gepflegten Gartenanlagen herum angelegt ist. Die Gänge sind so breit wie Straßen und so hoch, dass die Fresken auf dem bleichen Stein weit oben kaum zu erkennen sind.

Überall befinden sich Spiegel. Als ich um eine Ecke biege, blicke ich geradewegs in einen und sehe goldene

Münzen und ein strahlend blaues Gewand aufblitzen. Mein Herz schlägt schneller. Eine Jaduna? Die Gestalt ist zu rasch fort, um es sicher sagen zu können.

Ich gehe bis dorthin zurück, wo sie verschwunden ist. Aber alles, was ich finde, ist ein Gang, in dem Wachen paarweise Streife gehen. Wer - oder was - auch immer mich verfolgt, ich werde mich damit beschäftigen müssen, wenn er oder es sich zeigt. Im Augenblick muss ich in den Thronsaal.

Bei der sechsten Glocke, hat Musa gesagt, verlässt die Prinzessin den Thronsaal, um sich in den Speisesaal zu begeben. Geh durch den südlichen Vorraum hinein. Leg dein Schwert auf den Thron und mach, dass du wegkommst. Sobald ihre Wachen es entdecken, wird man Nikla in ihre Gemächer bringen.

Niemand nimmt Schaden, und wir haben Nikla da, wo wir sie haben wollen. Der Blutgreif wird sie erwarten und sein Anliegen vorbringen.

Der Vorraum ist klein und riecht unangenehm nach einer Mischung aus Schweiß und Parfüm, aber wie Musa vorausgesagt hat, ist er leer. Ich durchquere ihn lautlos und betrete den Thronsaal.

Wo ich Stimmen höre.

Zuerst die einer Frau, schrill und zornig. Ich habe Prinzessin Nikla seit Monaten nicht mehr sprechen hören und brauche einen Augenblick, um ihren Tonfall zu erkennen.

Bei der zweiten Stimme erstarre ich, denn sie klingt gewalttätig und so leise, dass mir kalt wird. Es ist eine Stimme, die in Adisa nichts zu suchen hat. Eine Stimme, die ich überall erkennen würde. Sie nennt sich selbst Imperator Invictus - Unbezwingbarer Kriegsherr - des Imperiums.

Aber für mich wird sie immer die Kommandantin bleiben.

III: DER SEELENFÄNGER

Der Eintopf schmeckt nach Erinnerungen. Ich traue ihm nicht.

Die Karotten und Kartoffeln sind zart, das Moorhuhn fällt vom Knochen. Aber den ersten Bissen will ich sofort wieder ausspucken. In Schwaden steigt Dampf in der kühlen Luft meiner Hütte auf und beschwört Gesichter. Eine Kriegerin mit blonder Haarkrone, die in einem Urwald neben mir steht und fragt, ob es mir gut geht. Eine kleine tätowierte Frau mit einer Peitsche, von der Blut tropft, und einem grausamen Blick.

Ein goldäugiges Mädchen, das mich, die Hände auf meinem Gesicht, anfleht, sie nicht anzulügen.

Ich blinzele, und die Schüssel fliegt durch den Raum gegen das steinerne Kaminsims an der gegenüberliegenden Wand. Staub rieselt von den meisterlich gearbeiteten Schims herunter, die ich vor Monaten dort aufgehängt habe.

Die Gesichter sind fort. Ich stehe, und die Splitter des roh gezimmerten Tisches, den ich eben erst vollendet habe, bohren sich in meine Hände.

Ich kann mich nicht erinnern, die Schüssel geworfen zu haben oder aufgestanden zu sein. Ich kann mich nicht erinnern, den Tisch so fest gepackt zu haben, dass meine Hände nun bluten.

Diese Menschen – wer sind sie? Sie sind im Duft der Winterfrüchte und in der Weichheit einer Decke. Im Knauf eines Schwerts und im Fegen des Nordwindes.

Und sie sind in meinen nächtlichen Visionen von Krieg und Tod. Die Träume beginnen immer mit einem großen Heer, das sich gegen eine Woge aus Feuer wirft. Der Himmel brüllt, und ein Strudel mahlt, fühlend und hungrig, und verschlingt alles, was ihm im Weg steht. Auch die Kriegerin. Die kalte Frau und das goldäugige Mädchen verschwinden. In der Ferne sinken die weichen rosa Blüten der Talabäume auf die Erde herab.

Die Träume verursachen mir Unbehagen. Nicht um meinetwillen, sondern um dieser Leute willen.

Sie spielen keine Rolle, Banu al-Mauth. Die Stimme, die in meinem Kopf widerhallt, ist tief und alt. Es ist Mauth, die Magie im Herzen der Zwischenstatt. Mauths Macht schirmt mich vor Bedrohungen ab und gewährt mir einen Einblick in die Gefühle der Lebenden und der Toten. Die Magie hilft mir, Leben zu verlängern oder zu beenden. All das, um die Zwischenstatt zu schützen und den Geistern, die sich hier aufhalten, Trost zu spenden.

Viel von meiner Vergangenheit ist verblasst, doch Mauth hat mir einige Erinnerungen gelassen. Eine darüber, was geschehen ist, als ich Seelenfänger wurde. Meine Gefühle hinderten mich daran, Mauths Magie anzuzapfen. Ich konnte die Geister nicht rasch genug durchschleusen, und sie entkamen aus der Zwischenstatt. Einmal draußen in der Welt, töteten sie Tausende.

Gefühle sind der Feind, rufe ich mir in Erinnerung. Liebe, Hass, Freude, Angst. Alle sind verboten.

Wie lautete der Schwur, den du mir geleistet hast?, fragt Mauth.

»Ich wollte den Geistern auf die andere Seite helfen«, antworte ich. »Ich wollte den Schwachen, den Müden, den Gefallenen und Vergessenen in der Dunkelheit, die auf den Tod folgt, auf dem Weg leuchten.«

Ja. Denn du bist mein Seelenfänger. Banu al-Mauth. Der Erwählte des Todes.

Aber früher war ich jemand anders. Wer? Ich wünschte, ich wüsste es. Ich wünschte -

Draußen vor der Hütte heult der Wind. Vielleicht sind es aber auch die Geister. Als Mauth erneut spricht, folgt seinen Worten eine Welle der Magie, die meiner Neugier den Stachel nimmt.

Wünsche verursachen nur Schmerz, Seelenfänger. Dein altes Leben ist vorbei. Widme dich dem neuen. Eindringlinge sind unterwegs.

Ich atme durch den Mund, während ich die Suppe aufwische. Als ich meinen Umhang überziehe, denke ich an das Feuer. Im letzten Frühling haben Ifrits die Hütte, die an dieser Stelle stand, niedergebrannt. Sie gehörte Shaeva, der Dschinn, die Seelenfängerin war, bis der Nachtfänger sie tötete. Die Hütte wiederaufzubauen dauerte Monate. Der helle Holzboden, mein Bett, die Regale für Teller und Gewürze - alles ist so neu, dass noch immer Baumsaft austritt. Die Hütte und die Lichtung, auf der sie steht, bieten Schutz vor den Geistern und Feeischen, genau wie damals, als all das noch Shaeva gehörte.

Dieser Ort ist mein Heiligtum. Ich will ihn nicht noch einmal brennen sehen.

Aber die Kälte draußen ist grimmig. Ich schaufle Kohlen ins Feuer und achte darauf, dass tief in der Asche einige Glutnester weiterglimmen. Dann ziehe ich meine Stiefel an und greife mir den Armreif aus Holz; ich ertappe mich immer wieder dabei, wie ich an ihm schnitze - auch wenn ich mich nicht entsinne, woher er kommt. An der Tür werfe ich einen Blick zurück auf meine Schwerter. Es war schwierig, sie aufzugeben. Sie waren ein Geschenk von jemandem. Von jemandem, aus dem ich mir früher etwas gemacht habe.

Weshalb sie jetzt nicht mehr von Bedeutung sind. Ich lasse sie zurück und trete in den Sturm hinaus und hoffe,