

blanvalet

STEVEN ERIKSON

»An diesem Meisterwerk muss sich jeder epische Fantasy-Roman messen!«

Glen Cook



TOD EINES GOTTES

DAS SPIEL DER GÖTTER

Buch

Ein Feind von unvorstellbarer Macht nähert sich Schwarz-Korall. Und doch verlässt Anomander Rake, der Sohn der Dunkelheit, seine Heimat und sein Volk. Dabei wäre nur er in der Lage, den Gegner zu bezwingen. Aber Anomander Rake weiß genau, dass die eigentliche Entscheidung in Darujhistan fallen wird. Darum ist sein Platz dort. Er betritt die Stadt des blauen Feuers in dem Wissen, dass es ein uraltes Unrecht wiedergutzumachen gilt – und dass der Tod eines Gottes unmittelbar bevorsteht!

Autor

Steven Erikson, in Kanada geboren, lebt heute in Cornwall. Der Anthropologe und Archäologe feierte 1999 mit dem ersten Band seines Zyklus *Das Spiel der Götter* nach einer sechsjährigen akribischen Vorbereitungsphase seinen weltweit beachteten Einstieg in die Liga der großen Fantasy-Autoren.

Das Spiel der Götter bei Blanvalet:

1. Die Gärten des Mondes
2. Das Reich der Sieben Städte
3. Im Bann der Wüste
4. Die eisige Zeit
5. Der Tag des Sehers
6. Der Krieg der Schwestern
7. Das Haus der Ketten
8. Kinder des Schattens
9. Gezeiten der Nacht
10. Die Feuer der Rebellion
11. Die Knochenjäger
12. Der goldene Herrscher
13. Im Sturm des Verderbens
14. Die Stadt des blauen Feuers
15. Tod eines Gottes
16. Die Flucht der Kinder
17. Die Schwingen der Dunkelheit
18. Die gläserne Wüste
19. Der verkrüppelte Gott

Steven Erikson Tod eines Gottes

Das Spiel der Götter 15

Roman

Aus dem Englischen
von Tim Straetmann

blanvalet

Der Inhalt dieses E-Books ist urheberrechtlich geschützt und enthält technische Sicherungsmaßnahmen gegen unbefugte Nutzung. Die Entfernung dieser Sicherung sowie die Nutzung durch unbefugte Verarbeitung, Vervielfältigung, Verbreitung oder öffentliche Zugänglichmachung, insbesondere in elektronischer Form, ist untersagt und kann straf- und zivilrechtliche Sanktionen nach sich ziehen.

Der Verlag behält sich die Verwertung der urheberrechtlich geschützten Inhalte dieses Werkes für Zwecke des Text- und Data-Minings nach § 44b UrhG ausdrücklich vor. Jegliche unbefugte Nutzung ist hiermit ausgeschlossen.

Die englische Originalausgabe erschien 2008 unter dem Titel
»Toll the Hounds. The Malazan Book of the Fallen 8, Part 2«
bei Bantam Press, London.

Copyright © der Originalausgabe 2008 by Steven Erikson
Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 2017
by Blanvalet Verlag

in der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,
Neumarkter Str. 28, 81673 München.

produktsicherheit@penguinrandomhouse.de

(Vorstehende Angaben sind zugleich Pflichtinformationen nach GPSR.)

Covergestaltung und -illustration: Inkcraft

Redaktion: Sigrun Zühlke

Karte: © by Neil Gower

HK · Herstellung: sam

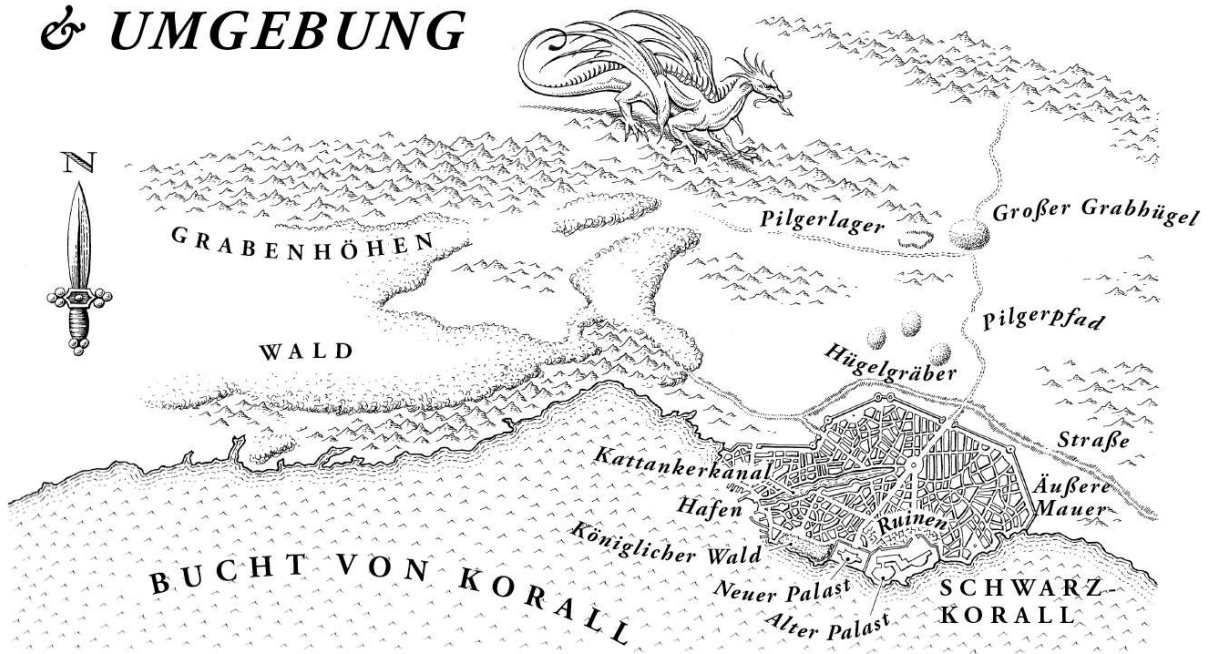
Satz: Vornehm Mediengestaltung GmbH, München

ISBN 978-3-641-09651-9

V003

www.blanvalet.de

SCHWARZ-KORALL & UMGEBUNG



Map of Maiten and Surrounding Areas

Geographical Features:

- Water Bodies:** AZURSEE, DARUBUCHT, BRAUNBACH-BUCHT, Maiten (Fluß), Foss (Fluß).
- Landmarks:** Leuchtturm, Mole, TENDERS EILAND, Sorgenstadt, Jatems Sorge, GADAR STEINBRUCH, Urs, RABEN HÜGEL, Rabe, Grat, Linter Straße, Foss-Straße, Grat-Straße, Friedhof, Gadrob-Straße, Zwei-Oden-Str., Fosscherstadt.
- Neighborhoods/Viertels:** GADROBI VIERTEL, MARSCH VIERTEL, SELUFER VIERTEL, DARU VIERTEL, MÄRKISCHES VIERTEL.

Legend (Numbered Locations):

1. Waffenlager
2. Unterhöfite der Stadtwache
3. Quips Bar
4. Gasthaus Phoenix
5. Borthen-Park
6. Majestäts-Halle
7. Der Wachturm des Despoten
8. K'ruls Hügel
9. Besitz der Familie Orr
10. Höhalgenhügel
11. Baruks Haus
12. Lady Simtals Besitz
13. Linters Turm

- 1 *Waffenlager*
- 2 *Unterkünfte der Stadtwaache*
- 3 *Quips Bar*
- 4 *Gasthaus Phoenix*
- 5 *Borthen-Park*
- 6 *Majestäts-Halle*
- 7 *Der Wachturm des Despoten*
- 8 *K'ruls Hügel*
- 9 *Besitz der Familie Orr*
- 10 *Hohlgelnhügel*
- 11 *Baruks Haus*
- 12 *Lady Simtals Besitz*
- 13 *Linters Turm*

BUCH EINS

Sterben im Jetzt



*Schieb es weiter in den nächsten Augenblick
Denk jetzt nicht nach, spar dir das
für später auf, wenn das Denken
sein nutzloses Gesicht zeigt
wenn es zu spät ist und Sorge in hastiger Suche
nach Deckung verschwendet wird.*

*Schieb es weiter nach hinten in die Tasche
damit seine nagende Anwesenheit nachlässt
Nichts ist es wert, getan zu werden
In sinnloser Anmut
wenn deine Schreie erstickt werden
von all den gültigen Annahmen*

*Schieb es weiter in das tiefe Loch
das du nicht kennenlernen willst
für den Fall, dass es bricht
und dir grausame Erinnerungen beschert, wenn alles
was du hättest tun können, Vergangenheit geworden ist
Nein, mach dir nicht die Mühe*

*Schieb es gut in die Ecke
Es ist nutzlos, also erspare mir den Kummer
die Kosten – so strahlend, so hoch – haben dir nicht gefallen
Der ach so blutige Schnitt
wo du doch nur süßes Vergnügen wolltest
bis zum Ende deiner Tage*

*Schieb es weiter, bis es seinerseits schiebt
Lass deinen Schock hören, schrei ihn heraus
du hast dir nie ausgemalt, nie gewusst,
was es bedeuten würde, dich abzuwenden
Jetzt heul dein Entsetzen heraus in Wogen der Ungläubigkeit
Es ist geschehen, es ist tot*

*Schieb dich weiter bis nach ganz vorn
kratz nach den Augen schreiender Verwandter
Kein Erbe erwartet deine strahlenden Kinder
Es ist getötet, es ist getötet
Verloren die Zukunft, irgendwelchen heiligen Ruhm zu nähren
Die Welt ist zu Ende. Zu Ende.*

Sibans Beichte auf dem Sterbebett

SIBAN VON AREN

Kapitel Eins

*Wir sahen ihn aus großer Entfernung herannahen
Taumelnd unter dem Gewicht all dessen, was er
In seinen Armen trug
Wir hielten es für eine Krone, doch als er näher kam
Entpuppte sich der Reif als die Haut einer Schlange
Die sich selbst in den Schwanz biss
Wir lachten und tranken abwechselnd aus der Karaffe,
als er hinfiel
Jubelten, als er wieder aufstand
In gefälliger Anmut
Wir wurden still, als er ankam
Und wir die Bürde sahen, die er trug
Und vor jedem Schaden bewahrte
Wir blieben ernst angesichts seines erleichterten Lächelns
Und er sagte, diese junge neue Welt, die er gefunden hatte
Sei jetzt unser
Wir blickten ihn an, als wären wir großartige Götter
Die über einen Haufen unverdienter Geschenke grübeln
Und Messer ziehen
Verwegen vor Stolz schnitten wir blutige Streifen ab
Verteilten die leuchtende, tropfende Beute
Und aßen uns satt
Wir sahen ihn weinen, als nichts mehr übrig war
Und er wich zurück, mit Schmerz und Entsetzen im Blick
Und sinkenden Armen
Aber Wölfe machen aus jeder Welt einen Kadaver
Wir haben einfach nur entsprechend unserer Natur reagiert
In aller Unschuld
Verkündeten wir eifrig unsere demutsvolle Reinheit
Obwohl er sich jetzt abwandte und nicht zuhörte
Als der Geschmack sauer wurde*

*Und verräterisches Gift in unsere Glieder kroch
Wir sahen ihn weggehen, eine Länge oder vielleicht mehr
Sein einsamer Marsch
Sein trauerndes Verlassen unserer Freundlichkeit
Seine glückliche Auslöschung unseres rücksichtslosen Selbsts
Von Schlangen zu Tode gebissen*

Die letzten Tage unseres Erbes
FISHER KEL TATH

Der Aufprall war so hart, dass die riesigen Federn der Kutsche krachend aufeinanderschlugen; als das gewaltige Gefährt wieder hochschnellte, sah Grantl ganz kurz einen der beiden Brüder Stamm, der sich nicht hatte festhalten können und durch die körnige Luft wirbelte – mit sensenden Armen, strampelnden Beinen und verwirrte Überraschung im Gesicht.

Noch bevor Amby in die Tiefe und damit außer Sicht stürzte, spannte sich sein Haltestrick, und Grantl sah, dass der Idiot ihn an seinem Knöchel befestigt hatte.

Die Pferde wieherten schrill, und ihre Mähnen wogten, während sie hektisch über den steinigen, unebenen Boden stürmten. Ihre Hufe zertrampelten schattenhafte Gestalten, die gedämpfte Schreie ausstießen, und die Kutsche holperte auf ekelerregende Weise über Körper.

Jemand schrie ihm etwas ins Ohr; Grantl, der oben auf dem Dach der Kutsche saß, drehte sich um und sah Julia, den anderen der Brüder Stamm, an dem Haltestrick zerren. Ein Fuß tauchte auf – ohne Mokassin, die langen, knöchigen Zehen weit gespreizt, als suchten sie nach einem Ast –, und dann kamen das Schienbein und das knubbelige Knie. Einen Augenblick später griff Amby nach oben, fand etwas, woran er sich festhalten konnte, und zog sich wieder auf das Kutschendach. Dabei hatte er das merkwürdigste Grinsen im Gesicht, das Grantl je gesehen hatte.

Im Halbdunkel raste die Kutsche der Trygalle-Handels Gilde vorwärts, pflügte durch wimmelnde Menschenmassen. Während sie wie ein Schiff durch aufgewühlte Wogen stampfte, reckten sich an den Seiten zerfetzte, verwesende Arme nach oben. Einige der Gestalten fanden etwas, woran sie sich festhalten konnten, doch wurden ihnen die Arme aus den Gelenken gerissen. Andere

wurden auf die Beine gezogen, fingen an zu klettern auf der Suche nach besserem Halt.

Woraus sich die vordringlichste Aufgabe der Anteilseigner ergab. Süßeste Duldung, die kleine, dickliche Frau mit dem strahlenden Lachen, schlug zähnefletschend mit einem Beil auf einen ausgestreckten Arm ein. Knochen brachen wie Zweige, und sie stieß einen lauten Schrei aus, als sie in ein anzüglich grinsendes, vertrocknetes Gesicht trat – hart genug, dass der Kopf von den Schultern flog.

Verdammte Kadaver ... sie fuhren durch ein Meer aus belebten Kadavern, und es schien, als wollte buchstäblich jeder von ihnen eine Passage ergattern.

Neben Grantl tauchte eine große viehische Gestalt auf. Ein Barghast, haarig wie ein Affe, die geschwärzten, spitz zugefeilten Zähne zu einem breiten Grinsen gebleckt.

Grantl ließ mit einer Hand die Bronzestrebe los, griff nach einer seiner Macheten und zog dem Kadaver die schwere Klinge durchs Gesicht. Plötzlich war die untere Hälfte des Grinsens verschwunden, und der Angreifer taumelte zurück. Grantl drehte sich weiter um und trat dem Barghast gegen die Brust. Die Erscheinung fiel nach unten. Einen Augenblick später tauchte ein anderer Mann auf, mit schmalen Schultern, einem hohen, länglichen Schädel, auf dem ein Nest aus mausgrauen Haaren thronte, und einem verschrumpelten Gesicht.

Grantl trat erneut zu.

Die Kutsche schwankte wild, als die riesigen Räder über irgendetwas Großes rollten. Grantl spürte, wie er vom Dach rutschte, und schrie vor Schmerzen auf, als die Hand, mit der er sich an einer Strebe festhielt, verrenkt wurde. Klauen scharrten an seinem Oberschenkel, und er trat in zunehmender Panik um sich. Als seine Ferse auf etwas traf, das nicht nachgab, nutzte er diesen festen Stand, um sich wieder auf das Kutschendach zu werfen.

Auf der anderen Seite wurde Süßeste Duldung inzwischen von drei toten Männern bedrängt, jeder von ihnen schien sie auf irgendeine Weise schänden zu wollen. Sie drehte und wand sich unter ihnen, hackte mit ihren Beilen auf sie ein, biss ihnen in die vertrockneten Hände und verpasste denen, die sie zu küssen versuchten, Kopfstöße. Jetzt mischte sich Reccanto Solcher in den Kampf ein; er benutzte ein merkwürdiges Messer mit einer Sägezahnklinge, mit dem er mehrere Gelenke anging – Schultern, Knie, Ellbogen –, um dann die abgetrennten Gliedmaßen beiseitezwerfen.

Grantl erhob sich auf die Knie und ließ den Blick über die Landschaft schweifen. Die Toten bewegten sich alle in eine Richtung, während die Kutsche sich von der Seite her in den Strom hineinschob – und unausweichlich langsamer wurde, da die Bugwelle aus Gestalten, die wie Blut zu einer Wunde strömten, immer größer wurde und die Pferde die Hufe höher und höher heben mussten, um über immer mehr und mehr Untote zu steigen.

Hinter Grantl schrie jemand. Er drehte sich um und sah, dass die Frau namens Matt sich im hinteren Bereich des Kutschendachs seitlich nach unten beugte und auf das verrammelte Fenster einschrte.

Ein kräftiger, von dämonischem Gebrüll begleiteter Hieb brachte die Kutsche zum Schwanken. Klauen rissen ein Stück Holz ab.

»Schafft uns hier raus!«

Grantl war völlig ihrer Meinung – umso mehr, als der Dämon plötzlich in seinem Blickfeld erschien und die reptilischen Arme nach ihm ausstreckte.

Mit beiden Waffen in den Händen sprang er knurrend auf.

Ein längliches, mit Fängen versehenes Gesicht zuckte zischend auf ihn zu.

Grantl stieß seinerseits ein ohrenbetäubendes Gebrüll aus und schwang seine Macheten. Schneiden prallten auf dicke Haut, gruben sich tief in lebloses Fleisch, bis hinunter zu den Knochen des langen Dämonenhalses.

In den tiefliegenden Augen der Kreatur flackerte so etwas wie Überraschung auf, dann sackten der Kopf und die Hälfte des Halses nach unten weg.

Zwei weitere wilde Hiebe ließen die Unterarme davonwirbeln.

Der Körper stürzte nach hinten, und noch während dies geschah, kletterten kleinere Kadaver wie an einer Leiter daran hoch.

Jetzt hörte Grantl von weiter vorn ein seltsames, rhythmisches Geräusch, als würden Waffen klirrend gegen Schildränder stoßen. Aber dafür war es zu laut, zu überwältigend – es sei denn ... Grantl richtete sich auf und blickte nach vorn.

Eine Armee, in der Tat. Zusammen mit all den anderen Untoten marschierten tote Soldaten in Reih und Glied, in Rechteck- und Keilformationen – unvorstellbar viele Soldaten. Er starrte sie an, bemühte sich, die ungeheure Größe dieser Streitmacht zu begreifen, die sich vor ihnen erstreckte, so weit das Auge reichte ... *Bei den Göttern hienieden, sämtliche Toten sind auf dem Marsch – aber wohin? Zu welchem Krieg?*

Plötzlich verschwamm die Umgebung und löste sich in viele kleine Bruchstücke auf. Die Kutsche schien unter ihm wegzusacken. Dunkelheit

wogte heran, trug salzigen Meeresgeruch mit sich, das Tosen einer Brandung – und Sand, der unter den Rädern wegrutschte. Mit der Seite, die ihm am nächsten war, krachte die Kutsche gegen eine Palme, woraufhin krachergroße Nüsse herabregneten, auf das Kutschendach trommelten und dann davonhüpften. Die Pferde stolperten, wurden langsamer, und einen Augenblick später kam alles zum Stillstand.

Grantl blickte nach oben und sah Sterne an einem freundlichen Nachthimmel.

Unter ihm öffnete sich quietschend die Tür der Kutsche, und jemand torkelte heraus, um sich keuchend und spuckend und fluchend in den Sand zu übergeben.

Meister Bezwang.

Grantl kletterte über die Speichen des Rades, das ihm am nächsten war, nach unten und begab sich auf zitterigen Beinen zu dem Zauberer.

Meister Bezwang war immer noch auf Händen und Knien und spuckte die letzten Tropfen dessen aus, was auch immer sich in seinem Magen befunden hatte. »Oh«, keuchte er. »Mein armer Kopf.«

Matt kam an Grantls Seite. Sie hatte eine eiserne Schädelskappe getragen, die sie irgendwann verloren haben musste, und jetzt hingen ihr die Haare in schweißnassen Strähnen um das runde Gesicht. »Ich dachte schon, ein verdammter Tiger wäre auf uns gelandet«, sagte sie. »Aber das warst du, und du hast einen Dämon in Angst und Schrecken versetzt. Dann ist es also wahr – diese Tätowierungen sind gar keine Tätowierungen.«

Glanno Tarp hatte sich vom Kutschbock fallen lassen und duckte sich, um den Pferden auszuweichen, die nach ihm schnappten. »Habt ihr gesehen, wie Amby Stamm durch die Luft geflogen ist? Bei den Göttern, das war blötakulär!«

Grantl runzelte die Stirn. »Blö-was?«

»Blödsinnig spektakulär«, erklärte Matt. »Oder spektakulär blödsinnig. Bist du ein Wechselgänger?«

Er sah sie kurz an und machte sich dann auf, die Umgebung zu erkunden.

Eine Aufgabe, die schnell erledigt war. Sie befanden sich auf einer Insel. Einer sehr kleinen Insel mit weniger als fünfzig Schritt Durchmesser. Der Sand bestand aus zermahlenen Korallen und glänzte silbern im Mondlicht. Zwei Palmen wuchsen mitten auf der Insel. Tausend Schritt weiter draußen in den umliegenden Untiefen verliefen Riffe rings um das Atoll, brachen wie das

Rückgrat einer Seeschlange durch die Wasseroberfläche. Weitere Inseln waren zu sehen, aneinandergereiht wie die Perlen einer zerbrochenen Kette, wobei kaum eine größer war als diejenige, auf der sie sich befanden; die nächste war vielleicht dreitausend Schritt entfernt.

Als er zurückkehrte, sah er, wie ein Kadaver vom Kutschendach fiel und in den Sand plumpste. Einen Moment später setzte der Untote sich auf und sagte: »Oh.«

Der Trell stieg aus der Kutsche, gefolgt von Edel Fingerhut, der Sumpfhexe, die geisterhaft bleich war und ein paar stolpernde Schritte machte, ehe sie sich in den Sand fallen ließ. Als Mappo Grantl sah, trat er zu ihm.

»Ich vermute, wir sind in der Sphäre des Vermummten auf etwas Unerwartetes gestoßen«, sagte er.

»Keine Ahnung«, antwortete Grantl. »War mein erster Besuch.«

»Etwas Unerwartetes?« Matt schnaubte. »Das war der reinste Irrsinn – alle Toten der Welt auf dem Marsch.«

»Aber wohin?«, fragte Grantl.

»Vielleicht ist die Frage nicht, wohin sie unterwegs sind, sondern *woher sie kommen*.«

Woher? Waren sie womöglich auf dem Rückzug? Nun, das war eine beunruhigende Vorstellung. *Wenn die Toten auf der Flucht sind ...*

»Früher mal war's 'ne lockere Fahrt«, sagte Matt nachdenklich. »Es war friedlich. Aber in den letzten Jahren ... irgendwas geht da vor.« Sie ging zu Meister Bezwang. »Also, wenn das nicht klappt, Bezwang, was machen wir dann?«

Der Mann, der immer noch auf Händen und Knien hockte, schaute auf. »Du kapierst es einfach nicht, was?«

»Was?«

»Wir haben das verdammte Tor noch nicht einmal *erreicht*.«

»Aber dann ... was ...«

»*Da war gar kein Tor!*«, kreischte der Magier.

Eine lang anhaltende Stille breitete sich aus.

Nahebei am Strand sammelte der Untote Muscheln.

Jula Stamms wässrige Augen richteten sich bewundernd und verträumt auf Edel Fingerhut. Als Amby das sah, folgte er dem Beispiel seines Bruders und versuchte, sogar noch begehrllicher zu gucken, damit sie am Ende erkannte,

dass er für sie der Richtige war, der einzig Richtige. Ein Wettkampf, der umso heftiger wurde, je mehr Zeit verging.

Sein linkes Bein schmerzte nach wie vor von der Hüfte bis zu den Zehen, und er hatte nur noch einen Mokassin. Was nicht allzu schlimm war, da der Sand immerhin warm war.

Edel Fingerhut war in einer Besprechung mit Meister Bezwang, dem furchterregenden Mann mit den seltsamen Tätowierungen und dem haarigen riesigen Unmenschen namens Mappo. Amby kam zu dem Schluss, dass dies die wichtigen Leute waren, und mit Ausnahme von Edel Fingerhut wollte er mit ihnen lieber nichts zu tun haben. Es war nie gesund, solchen Leuten zu nahe zu kommen. Explodierende Köpfe, platzende Herzen – er hatte es mit eigenen Augen gesehen, damals, als er noch ein Knirps gewesen war (aber nicht annähernd so ein Knirps wie Julia) und die Familie sich nach langem Hin und Her entschieden hatte, doch noch gegen die Malazaner zu kämpfen, die wie Giftpilze in ihrem Sumpf aufgetaucht waren. Buna Stamm hatte damals das Sagen gehabt, bevor er von einer Kröte gefressen worden war, aber es war unbestreitbar, dass Bunas zweitengste Brüder – diejenigen, die noch dichter hatten dran sein wollen – dabei getötet worden waren. Explodierende Köpfe. Platzende Herzen. Kochende Lebern. Natürlich war es dabei um das Gesetz des Ausweichens gegangen. Marschalle und ihre Untermarschalle waren gerissen, und gerissen zu sein bedeutete, schnell zu sein, tja, und darum hatten sie sich weggeduckt, als die Pfeile und Armbrustbolzen und Wogen aus Magie herangeflogen kamen. Alle, die versucht hatten, genauso gerissen zu sein, aber überhaupt nicht gerissen und daher sehr viel langsamer gewesen waren ... nun ja, die hatten sich einfach nicht schnell genug weggeduckt.

Julia seufzte schließlich und gestand seine Niederlage ein, dann sah er Amby an. »Ich kann nicht glauben, dass ich dich gerettet habe.«

»Ich auch nicht. Ich hätt's nicht gemacht.«

»Deshalb kann ich auch nicht glauben, dass ich es getan habe. Andererseits hat sie gesehen, wie tapfer ich bin, wie großzügig und selbstlos. Sie hat gesehen, dass ich besser bin, weil sie weiß, dass du es nicht gemacht hättest.«

»Vielleicht hätte ich es doch gemacht, und vielleicht weiß sie das, Julia. Außerdem hat einer von den kranken übel Riechenden versucht, die Türen aufzumachen, und wenn ich nicht gewesen wäre, hätte er es geschafft – und genau das hat sie wirklich gesehen.«

»Du hast den nicht absichtlich abgekratzt.«

»Woher willst du das wissen?«

»Weil du ihm eine mit deinem Gesicht verpasst hast, Amby.«

Amby betastete einmal mehr prüfend seine Nase und zuckte zusammen, doch dann grinste er höhnisch. »Sie hat gesehen, was sie gesehen hat, und was sie gesehen hat, warst nicht *du*.«

»Sie hat meine Hände gesehen, die nach unten gegriffen haben, um dich wieder hochzuziehen. Das hat sie gesehen.«

»Hat sie nicht. Dafür habe ich gesorgt. Ich habe deine Hände nämlich mit meinem ... äh ... meinem Hemd zugedeckt.«

»Du lügst.«

»*Du* lügst.«

»Nein, du.«

»Du!«

»Du kannst sagen, was du willst, Amby, was auch immer du willst. Ich war derjenige, der dich gerettet hat.«

»Du meinst, der mir den Mokassin ausgezogen hat.«

»Das war ein Versehen.«

»Ja, klar – und wo ist er jetzt?«

»An der Seite runtergefallen.«

»Nein, ist er nicht. Ich hab in deinen Beutel geschaut, Julia. Du hast überhaupt nicht versucht, mich zu retten, du hast mir meinen Mokassin gestohlen, weil es dein Lieblings-Mokassin ist. Ich will ihn wiederhaben.«

»Es ist gegen das Gesetz, in den Beutel von jemand anderem zu schauen.«

»Gegen das Sumpfgesetz. Sieht das hier aus wie ein Sumpf?«

»Das spielt überhaupt keine Rolle. Du hast das Gesetz gebrochen. Wie auch immer, was du gefunden hast, war mein Ersatz-Mokassin.«

»Dein einzelner Ersatz-Mokassin?«

»Genau.«

»Und wieso ist er dann voll mit meinen Liebesbekundungen?«

»Was für Liebesbekundungen?«

»Diejenigen, die sie und ich uns hin und her geschrieben haben. Diejenigen, die ich in meinem Mokassin versteckt habe. Die meine ich, Julia.«

»Immerhin kommt jetzt raus, wie oft du das Gesetz gebrochen hast, wenn du deine Liebesbekundungen – die du an dich selbst und niemanden sonst schreibst – in meinem Ersatz-Mokassin versteckt hast!«

»Nicht, dass du jemals nachgesehen hättest.«

»Aber ich hätte nachsehen können, wenn ich es gewusst hätte.«

»Hast du aber nicht, oder? Außerdem hast du gar keinen Ersatz-Mokassin, weil ich ihn gestohlen habe.«

»Und deshalb habe ich ihn zurückgestohlen!«

»Du kannst nichts zurückstehlen, von dem du nicht gewusst hast, dass es gestohlen wurde. Das ist einfach nur stehlen. Und stehlen ist gegen das Gesetz.«

»Das Sumpfgesetz.«

»Dein Beutel *ist* ein Sumpf.«

»Hahahahaha.«

Amby grinste über seinen eigenen Witz, und dann lachte auch er. »Hahahahaha...«

Matt griff nach dem Weinschlauch, zog den Stöpsel und nahm einen Schluck und reichte ihn an Süßeste Duldung weiter. »Hör dir nur diese Idioten an«, sagte sie.

»Lieber nicht«, antwortete Süßeste Duldung. Und dann erschauerte sie. »Weißt du, das war das erste Mal, dass sie auf diese Weise versucht haben, in meine Hose zu kommen.«

»Vielleicht war's ja eine Art Leichenstarre.«

Süßeste Duldung schnaubte. »Machst du Witze? Was auch immer sie da unten hatten, war nicht echt, vielleicht eher so was wie angebundene Stöcke.« Sie trank ein paar Schluck Wein, seufzte dann und schaute sich um. »Hübsch hier.«

»Unser winziges Stückchen Paradies.«

»Zumindest können wir die Sonne aufgehen sehen. Das wird schön werden.« Sie schwieg einen Moment, ehe sie fortfuhr. »Als Reccanto aufgetaucht ist, dachte ich, er wollte mir helfen. Aber jetzt glaube ich, dass er die Situation nur ausgenutzt hat, um selbst mal zuzugreifen.«

»Und das überrascht dich, Süße? Er ist ein Mann.«

»Mit schlimmen Augen.«

»Schlimmen Augen und schlimmen Händen.«

»Könnte sein, dass ich ihn umbringen muss.«

»Moment mal«, sagte Matt und nahm den Weinschlauch wieder an sich. »Er *hat* dich gerettet. Hat Arme und Hände abgehackt ...«

»Die Konkurrenz aus dem Weg geräumt.«

»Deine Ehre verteidigt, Süße.«

»Wenn du es sagst.«

Matt stöpselte den Schlauch zu. »Bei den Göttern hienieden, Süße, was glaubst du ... in was sind wir dahinten reingeraten?«

Süßeste Duldung schürzte die vollen Lippen und senkte die Lider mit den langen Wimpern. »Als ich noch ein Kind war, wurde ich zu Hause in Einaugkatz mal zu einer Fliegendämmerung mitgenommen – du weißt schon, diese Zeremonie vor dem Tempel des Vermummten, bei der sich alle Priester mit Honig einschmieren ...«

»In manchen Orten nehmen sie Blut«, unterbrach Matt sie.

»Das habe ich gehört. In Einaugkatz war es Honig, so dass die Fliegen kleben geblieben sind. Fliegen und Wespen, genauer gesagt. Wie auch immer, ich war mit meinem Großvater da, der Soldat bei den Wiedergängern gewesen war ...«

»Bei den Göttern, es ist lange her, dass ich diesen Namen das letzte Mal gehört habe.« Matt starrte Süßeste Duldung an. »Ist das wahr? Dein Großvater war bei den Wiedergängern?«

»Das hat er immer erzählt. Als ich noch klein war, habe ich ihm jedes Wort geglaubt. Als ich älter wurde, habe ich ihm nichts mehr geglaubt. Und jetzt, wo ich noch älter bin, fange ich an, ihm wieder zu glauben. All die Dinge in seinem Haus ... Bodenfliesen, in die Muster eingeritzt waren, zerbrochene Masken, die an den Wänden hingen ... ja, Matt, ich glaube, er war dabei.«

»Bei einer Truppe, die von einem Seguleh angeführt wurde ...«

»Einem geächteten Seguleh, ja. Wie auch immer, mein Großvater hat mich mitgenommen, damit ich den Tempel des Schutzpatrons seiner alten Kompanie und all die Priester und Priesterinnen dabei sehen konnte, wie sie das mit den Fliegen gemacht haben.«

»Moment mal. Es heißt, die Wiedergänger sind alle verschwunden. Der Vermummte persönlich soll sie geholt haben, damit sie ihm in der Sphäre der Toten dienen können. Also, wie kommt es, dass dein Großvater noch in Einaugkatz gelebt hat?«

»Er hat seinen Schwertarm in einer Schlacht verloren. Man hat ihn für tot gehalten und zurückgelassen, und als er endlich gefunden wurde, war es für jede ernsthafte Heilung zu spät. Deshalb haben sie einfach nur den Stumpf ausgebrannt und ihn in den Ruhestand versetzt. Was ist – lässt du mich jetzt meine Geschichte erzählen oder nicht?«

»Ja doch, klar. Tut mir leid.«

»Er hat gesagt, die Priester würden das mit dem Honig ganz falsch machen. Die Fliegen und Wespen waren bei der Zeremonie nicht das Wichtige. Sondern das Blut – der Honig, aber der hat eigentlich Blut symbolisiert. Die Wiedergänger – die so eine Art Kriegerpriester des Vermummten gewesen waren, zumindest in der Welt der Sterblichen –, nun ja, das waren Flagellanten. Blut auf der Haut, ausgeblutetes Leben, das auf der Haut stirbt – darum ist es eigentlich gegangen. Deshalb schätzt der Vermummte tote Soldaten mehr als all die anderen unzähligen Toten, die durch das Tor stolpern. Die Händler des Blutes, die Armee, die auf der verborgenen Ebene namens Letzter Trotz kämpfen wird.« Sie machte eine Pause, leckte sich die Lippen. »Darum geht's bei der Fliegendämmerung. Eine letzte Schlacht, die Toten sind versammelt auf einer verborgenen Ebene namens Letzter Trotz.«

»Dann ist das vielleicht der Grund«, sagte Matt mit einem Frösteln, »warum der Vermummte die Wiedergänger geholt hat. Weil diese Schlacht herannaht.«

»Gib mir noch was von dem da«, sagte Süßeste Duldung und streckte die Hand nach dem Weinschlauch aus.

Glanno Tarp stupste Reccanto Solcher an. »Haste gesehen? Sie reden über uns. Na ja, vor allem über mich. Es wird passieren, Solcher, früher oder später wird es passieren.«

Reccanto Solcher sah sein Gegenüber aus zusammengekniffenen Augen an. »Was – dass sie dich im Schlaf umbringen?«

»Sei kein Idiot. Eine von ihnen wird mich bitten, sie zu heiraten, für immer und ewig.«

»Und *danach* wird sie dich im Schlaf umbringen. Dann können wir deinen Anteil unter uns aufteilen.«

»Glaubst du, ich habe nicht gesehen, wie du Süße angegrabscht hast?«

»Wie konntest du das? Du hast die Kutsche gefahren!«

»Es gibt nichts, was ich nicht sehe, Solcher. Das macht mich zu so einem prächtigen Kutscher.«

»Sie ist wirklich wunderbar griffig.«

»Pass auf, was du mit meinem zukünftigen ewiglichen Weib machst.«

»Könnte sein, dass du am Ende bei Matt hängenbleibst, was bedeutet, dass ich mit Süße tun kann, was ich will.«

Glanno Tarp rülpste laut. »Wir sollten etwas zu essen machen. Frühstücken.

Und wenn die da drüben dann ausgequatscht haben, können wir aufstehen und uns auf den Weg machen.«

»Wo auch immer er uns hinführt.«

»Das spielt keine Rolle. Es hat nie eine Rolle gespielt und wird nie eine spielen.«

Reccanto Solcher grinste. »Stimmt. Nicht das Ziel zählt.«

Und gemeinsam fügten sie hinzu: »Sondern der Weg!«

Matt und Süßeste Duldung sahen zu ihnen herüber; beide machten ein finsternes Gesicht. »Nicht das schon wieder!«, rief Matt. »Hört bloß auf damit, ihr zwei! Hört auf damit, oder wir bringen euch im Schlaf um!«

Reccanto Solcher stupste Glanno Tarp an.

Mappo hockte auf seinen breiten Füßen und wiegte sich hin und her, während er darauf wartete, dass Meister Bezwang seine gemurmelte Beschwörung gegen Schmerzen endlich beendete. Er hatte Mitleid mit ihm, denn es war offensichtlich, dass der Magier litt – sein Gesicht war blass und ausgezehrt, die Stirn schweißbedeckt, und seine Hände zitterten.

Dass sich überhaupt jemand so einen Beruf aussuchte, war angesichts des hohen Preises, den man dafür zahlte, nur schwer vorstellbar. Waren Münzen das alles wert? Es war ihm unverständlich, wie man so denken konnte.

Was auf dieser Welt hatte einen echten Wert? Auf irgendeiner Welt? Freundschaft, die Geschenke der Liebe und des Mitgefühls. Die Ehre, die man dem Leben einer anderen Person zugestand. Nichts von alledem konnte mit Reichtum erkaufte werden. Eine einfache Wahrheit, wie ihm schien. Und doch wusste er, dass gerade ihre Banalität den Brennstoff für höhnischen Zynismus und Spott bildete. Bis einem solche Dinge genommen wurden, bis das, was es bedeutete, sie zu verlieren, auf schrecklich verstörende Weise in das eigene Leben trat. Nur in einem Augenblick derart tiefgreifender äußerster Not wurde die Verachtung von dieser Wahrheit abgewaschen, so dass sie nackt und unbestreitbar dalag.

Alle bedeutenden Wahrheiten waren banal.

Aber es gab noch eine andere Wahrheit. Er hatte für diese Reise bezahlt. Seine Münzen waren für die Schmerzen dieses Mannes verantwortlich. Der Handel war unausgeglichen, und so trauerte Mappo um Meister Bezwang und wollte seine eigene Schuld nicht leugnen. Ehre bedeutete schließlich die Bereitschaft und die Bereitwilligkeit, abzuwägen und abzuschätzen, das

rechtmäßige Gleichgewicht zu beurteilen, ohne dass eine Hand die Waagschalen neigte.

Und so bezahlten alle hier, um Mappos Bedürfnis zu erfüllen, diese Reise durch die Gewirre. Eine weitere Bürde, die er annehmen musste. Wenn er es konnte.

Der beachtliche Krieger, der neben ihm saß, rührte sich und sagte schließlich: »Ich glaube, ich verstehe jetzt, warum die Trygalle so viele Anteilseigner verliert, Meister Bezwang. Beim Abgrund, es muss doch auch Gewirre geben, durch die man friedlich reisen kann?«

Meister Quell rieb sich das Gesicht. »Sphären widersetzen sich, Grantl. Wir sind wie Wasserspritzen in heißem Öl. Mehr kann ich nicht tun, damit wir nicht ... abprallen. Magier können sich in ihre erwählten Gewirre drängen – es ist nicht leicht, meistens ist es ein Spiel subtiler Überzeugung. Oder eine bescheidene Durchsetzung des Willens. Man will schließlich nicht ein Loch von einer Sphäre in die andere sprengen, denn das würde sehr wahrscheinlich außer Kontrolle geraten. Es kann einen Magier binnen einem Augenblick verschlingen.« Er sah aus blutunterlaufenen Augen zu ihnen auf. »So können wir es jedenfalls nicht tun.« Er wedelte schwach mit der Hand in Richtung der Kutsche hinter ihnen. »Wir wirken wie eine Beleidigung, wenn wir ankommen. Wir *sind* eine Beleidigung. Wie eine weißglühende Speerspitze schießen wir durch, rasen auf unserem wilden Weg entlang, und ich muss gewährleisten, dass alles, was wir auf unserem Weg zurücklassen, äh ... kauterisiert wird. Ausgebrannt. Wenn ich das nicht schaffe, explodiert eine Woge aus Macht hinter uns, und auf so einer Woge kann kein Sterblicher lange reiten.«

Edel Fingerhut, die hinter Mappo saß, meldete sich zu Wort. »Dann müsst Ihr allesamt Hohemagier sein.«

Meister Bezwang nickte. »Ich muss zugeben, dass diese Art zu reisen anfängt, mich zu beunruhigen. Ich glaube, wir verletzen damit das ganze verdammte Universum. Wir bringen das Sein an sich zum ... Bluten. Oh, nur ein bisschen hier und da, irgendwo inmitten des schmerzhaften Pochens, das möglicherweise zur Realität dazugehört. Wie auch immer, das ist jedenfalls der Grund, warum es keinen friedlichen Weg gibt, Grantl. Die Bewohner einer jeden Sphäre werden dazu getrieben, uns auszulöschen.«

»Ihr habt gesagt, wir hätten das Tor des Vermummten noch nicht einmal erreicht«, sagte der tätowierte Mann kurz darauf. »Und dennoch ...«

»Ja.« Bezwang spuckte in den Sand. »Die Toten schlafen nicht mehr. Was für eine verdammte Sauerei.«

»Findet das nächste Festland in unserer eigenen Welt«, sagte Mappo. »Ich werde von dort aus losgehen. Es auf eigene Faust versuchen ...«

»Wir halten den Kontrakt ein, Trell. Wir werden dich bringen, wohin du willst.«

»Nicht um den Preis, dass Ihr und Eure Begleiter womöglich sterbt – das kann ich nicht zulassen, Meister Bezwang.«

»Wir erstatten nichts zurück.«

»Ich will nichts zurückerstattet bekommen.«

Meister Bezwang stand zittrig auf. »Wir werden sehen, wie es nach der nächsten Etappe aussieht. Jetzt ist es Zeit fürs Frühstück. Es gibt nichts Schlimmeres, als sich erbrechen zu müssen, wenn man nichts im Magen hat, das man erbrechen kann.«

Grantl stand ebenfalls auf. »Ihr habt Euch für eine neue Route entschieden?«

Bezwang verzog das Gesicht. »Schaut Euch um, Grantl. Die Entscheidung ist uns abgenommen worden.«

Mappo stand auf und blieb an Grantls Seite, während Bezwang zu seiner Mannschaft wankte, die sich um eine Kohlenpfanne versammelt hatte, die sie aus dem Bauch der Kutsche gezogen hatten. Der Trell betrachtete das bisschen Land um sie herum mit zusammengekniffenen Augen. »Was hat er gemeint?«, fragte er.

Grantl zuckte die Schultern. Seine Fänge glänzten, als er Mappo lächelnd ansah. »Da ich raten muss, Trell, würde ich sagen, dass wir bald schwimmen müssen.«

»Wir sind in Maels Sphäre«, schnaubte Edel Fingerhut. »Und ihr dachtet, die Sphäre des Vermummten wäre schlimm.«

Als Edel Fingerhut vier Jahre alt gewesen war, hatte man ihr einen Schlauch zum Atmen gegeben und sie in einem Haufen Torf begraben, wo sie zwei Tage und eine Nacht ausharren musste. Wahrscheinlich war sie dabei gestorben. Die meisten von ihnen starben, aber ihre Seele blieb – gefangen vom Torf und seinen dunklen, zauberischen Eigenschaften – im toten Körper. So erklärten die alten Hexen die Sache. Es war notwendig, ein Kind dem Torf zu übergeben, jener unheiligen Verbindung aus Erde und Wasser, so dass die Seele aus dem Körper, in dem sie hauste, herausgelöst werden konnte. Nur dann

konnte diese Seele reisen, nur dann konnte diese Seele frei durch die Sphäre der Träume wandern.

Edel Fingerhut konnte sich kaum an die Zeit im Torf erinnern. Vielleicht hatte sie geschrien, vielleicht hatte sie versucht, in Panik um sich zu schlagen. Die Seile, mit denen sie gefesselt worden war und die außerdem dazu gedient hatten, sie in der Abenddämmerung des zweiten Tages wieder herauszuziehen, hatten tiefe Narben an ihren Handgelenken und an ihrem Hals hinterlassen. Brandwunden, die nicht davon stammten, dass die Hexen sie sanft und maßvoll ziehend wieder in die Welt zurückgeholt hatten. Es ging auch das leise Gerücht, dass die Geister, die im Torf lauerten, manchmal versuchten, den Körper eines Kindes zu stehlen und ihn für sich selbst zu nutzen. Und die Hexen, die das zeitweilige Grab bewachten, erzählten von Zeiten, in denen das Seil – dessen Ende sie sich um die Handgelenke geschlungen hatten – sich plötzlich gespannt hatte, und daraufhin hatte immer ein Kampf zwischen den Hexen oben und den Geistern in der Tiefe begonnen. Manchmal, so wurde zugegeben, verloren die Hexen, die Seile wurden angenagt, bis sie rissen, und das Kind wurde in die faulige Tiefe gezogen, um nur einmal im Jahr in der Nacht der Erwichenen wieder aufzutauchen. Kinder mit blau-brauner Haut und leeren Augenhöhlen, mit Haaren, die die Farbe von Rost und Blut hatten, mit langen polierten Nägeln – so zogen sie durch den Sumpf und sangen die Lieder der Erde, die einen Sterblichen in den Wahnsinn treiben konnten.

Waren Geister zu ihr gekommen? Die Hexen wollten es nicht sagen. Waren die Brandnarben auf ihrer Haut die Folge von Panik oder etwas Anderem? Sie wusste es nicht.

Sie hatte nur wenige Erinnerungen, und diese wenigen waren eher Empfindungen. Das Gewicht auf ihrer Brust. Die einsickernde Kälte. Der Geschmack von stinkendem Wasser im Mund, das Stechen in den zugekniffenen Augen. Und die Geräusche, die sie hören konnte, schreckliche tröpfelnde Geräusche, wie das Rauschen von Flüssigkeiten in den Adern der Erde. Die dumpfen Schläge und das Knirschen, das Knistern, mit dem sich ... Dinge näherten.

Es hieß, dass es im Torf keine Luft gab. Dass noch nicht einmal ihre Haut atmen konnte – obwohl jedes Lebewesen dieses Atmen brauchte. Daher musste sie tatsächlich gestorben sein.

Seit damals konnte sie sich nachts, wenn sie schlief, aus ihrem Körper erheben und unsichtbar über ihm schweben. Bewundernd auf ihn

hinunterblicken. Sie war in der Tat schön, als wenn etwas von dem Kind, das sie einst gewesen war, niemals älter wurde, ja, gegen das Altern immun war. Eine Eigenschaft, die dazu führte, dass die Männer verzweifelt versuchten, Anspruch auf sie zu erheben, aber sie wollten sie nicht als Ebenbürtige, sondern als Besitz. Und je älter der Mann war, desto größer war sein Verlangen.

Als sie dies über sich und die Männer, die sie am meisten begehrten, herausgefunden hatte, hatte die Erkenntnis sie angewidert. Warum sollte sie diesen prachtvollen Körper solchen runzligen, armseligen Kreaturen geben? Das würde sie nicht tun. Niemals. Allerdings fiel es ihr schwer, sich gegen die notgeilen Jäger zu wehren ... oh, sie konnte sie mit einem Fluch ins Elend stoßen, konnte sie vergiften und zusehen, wie sie unter großen Schmerzen starben, aber so etwas weckte ihr Mitleid – und zwar auf die sanfte, nicht die fiese Art –, was es nur umso schwieriger machte, grausam zu sein.

Sie hatte die Lösung in den jungen Brüdern Stamm gefunden. Beide waren knapp über zwanzig und nicht sonderlich geeignet, um länger bei Motts Irregulären zu bleiben, wobei sie über die Gründe nicht lange nachdenken musste. Und beide waren herrlich verliebt in sie.

Es spielte keine Rolle, dass sie zusammen kaum ein ganzes Gehirn hatten. Sie waren Stamms, grimmig gegenüber Magiern und allen Arten von Magie und von Geburt an mit der Überlebensfähigkeit des Salamandergottes ausgestattet. Sie beschützten sie in allen Schlachten, die man sich vorstellen konnte, angefangen von ausgemachten Kämpfen bis hin zu den hinterhältigen Nachstellungen alter Männer.

Wenn sie ihren Körper lange genug bewundert hatte, pflegte sie dorthin zu schweben, wo die beiden schliefen, und auf ihre schlaffen Gesichter hinunterzustarren, die weit offen stehenden Münder, aus denen pfeifende Schnarchgeräusche kamen, auf die Speichelfäden und die zuckenden Augenlider. Ihre Schoßhündchen. Ihre Wachhunde. Ihre tödlichen Jagdhunde.

Doch jetzt, in dieser Nacht unter einem tropischen Sternenhimmel, verspürte Edel Fingerhut ein zunehmendes Unbehagen. Dieses Trygalle-Unternehmen, für das sie sich aus einer Laune heraus entschieden hatte, erwies sich als weitaus tödlicher als erwartet. Tatsächlich hätte sie fast einen von ihnen in der Sphäre des Vermummten verloren. Und einen der beiden zu verlieren wäre ... schlecht. Es würde dem anderen die Gelegenheit geben, näher an sie heranzurücken, und genau das wollte sie nicht, nein, das wollte sie ganz und

gar nicht. Abgesehen davon war ein Wachhund auch nicht annähernd so wirkungsvoll wie zwei.

Vielleicht, nur vielleicht, war sie dieses Mal zu weit gegangen.

Grantl öffnete die Augen und sah, wie die schwach schimmernde Erscheinung zu den beiden schlafenden Stamm-Brüdern hinüberschwebte und einige Zeit über ihren Körpern verweilte, ehe sie umkehrte und in den Körper von Edel Fingerhut zurücksank.

Aus der Nähe hörte er das leise Ächzen des Trel und dann die Worte: »Ich frage mich, was für ein Spiel sie spielt ...«

Grantl wollte ihm eigentlich antworten, doch stattdessen überwältigte ihn schlagartig die Müdigkeit, und er schlief ein, so dass sein Verstand stürzte, in die Tiefe taumelte und wie eine geschundene Ratte auf einer feuchten Lichtung aus hohem Gras ausgespuckt wurde. Die Sonne brannte wie das wütende Auge eines Gottes auf ihn herunter. Er fühlte sich zerschlagen und missbraucht und erhob sich auf alle viere – eine Position, die sich überhaupt nicht seltsam anfühlte und ihm auch nicht ungewöhnlich vorkam.

Die Lichtung war von dichtem Dschungel umgeben, aus dem die Geräusche zahlloser Vögel, Affen und Insekten drangen – eine so laute und anhaltende Kakophonie, dass sich tief in seiner Kehle ein verärgertes Knurren bildete.

In seiner unmittelbaren Umgebung verstummten schlagartig fast alle Geräusche, und es bildete sich ein Kokon aus Stille, unterbrochen nur vom Summen der Bienen und einem Paar langschwänziger Kolibris, die vor einer Orchidee auf und ab tanzten – kleine Kobolde, die wild mit den Flügeln schlagend davonrasten.

Grantl spürte, wie seine Nackenhaare sich aufstellten, was sich auf eine Weise starr und prickelnd anfühlte, dass es für einen Menschen eindeutig zu heftig war. Als er an sich selbst hinunterblickte, sah er die gestreiften Vorderbeine eines Tigers, wo seine Arme und Hände hätten sein sollen.

Schon wieder einer von diesen verdamnten Träumen. Hör zu, Trake, wenn du willst, dass ich werde wie du, dann hör damit auf, mir diese Szenen vorzuspielen. Ich werde ein Tiger werden, wenn es das ist, was du willst – aber dann hör damit auf, diese Erfahrung auf meine Träume zu beschränken. Wenn ich aufwache, fühle ich mich schwerfällig und langsam, und das gefällt mir nicht. Wenn ich aufwache, erinnere ich mich an nichts anderes als an Freiheit.

Etwas näherte sich. Wesen ... drei, nein, fünf. Nicht groß, nicht gefährlich. Er

Dramatis Personae

Schlitzer – ein Assassine

Scillara – seine Begleiterin

Iskaral Pustl – Hohepriester des Schattens, der Magi, Gott der Bhokarala

Schwester Bosheit – eine Wechselgängerin

Mogora – Iskarals gelegentliches Weib

Barathol Mekhar – ein Zugereister

Chaur – ein sanfter Mann

Mappo Runt – ein Trell

Tippa – Brückenverbrenner im Ruhestand und Mitinhaberin von K'ruls Kneipe

Blend – Brückenverbrenner im Ruhestand und Mitinhaberin von K'ruls Kneipe

Fahrig – Brückenverbrenner im Ruhestand und Mitinhaber von K'ruls Kneipe

Fäustel – Brückenverbrenner im Ruhestand und Heiler

Blauperl – Brückenverbrenner im Ruhestand und Magier

Fisher – ein Barde, ein Stammgast in K'ruls Kneipe

Duiker – einst der Imperiale Historiker des malazanischen Imperiums

Rallick Nom – ein erwachter Assassine

Torvald Nom – Cousin von Rallick

Tiserra – Torvalds Frau

Coll – ein Mitglied des Rats von Darujhistan

Estraysian D'Arle – ein Mitglied des Rats von Darujhistan

Hanut Orr – ein Mitglied des Rats von Darujhistan, Neffe des verstorbenen Turban Orr

Shardan Lim – ein Mitglied des Rats von Darujhistan

Murillio – ein Gefährte

Kruppe – ein rundlicher kleiner Mann

Mira – Eigentümerin des Phoenix

Irilta – ein Stammgast im Phoenix

Salli – Schankmädchen im Phoenix

Chalice – Frau von Vidikas, Tochter von Estraysian D'Arle

Gorlas Vidikas – neuestes Mitglied des Rats von Darujhistan

Krute aus Talient – ein Agent der Assassinengilde

Gaz – ein Mörder

Thordy – seine Frau

Meister Bezwang – Navigator und Magier der Trygalle-Handels Gilde

Matt – eine Anteilseignerin

Reccanto Solcher – ein Anteilseigner

Süßeste Duldung – eine Anteilseignerin

Glanno Tarp – ein Anteilseigner

Amby Stamm – ein Mitglied von Motts Irregulären im Ruhestand und neuer Anteilseigner

Jula Stamm – ein Mitglied von Motts Irregulären im Ruhestand und neuer Anteilseigner

Edel Fingerhut – ein Mitglied von Motts Irregulären im Ruhestand und neue Anteilseignerin

Grantl – ein neuer Anteilseigner

Stonny Menackis – die Eigentümerin einer Schule für Duellanten

Harllo – ein Kind

Bedek – Harllos »Onkel«

Myrla – Harllos »Tante«

Snell – ein Kind

Bainisk – ein jugendlicher Arbeiter in den Minen

Venaz – ein jugendlicher Arbeiter in den Minen

Flamm – ein frisch angeheuerter Leibwächter

Leff – ein frisch angeheuerter Leibwächter

Irrlauf – ein frisch angeheuerter Grundstückswächter

Lazan Tür – ein frisch angeheuerter Grundstückswächter

Wissriegel (oder Wissbegierig Riegel) – ein Kastellan

Bescheiden Maß – ein Eisenwarenhändler

Chillbais – ein Dämon

Baruk – ein Mitglied des T'orrud-Zirkels

Vorcan – Meisterin der Assassinengilde

Seba Krafar – Meister der Assassinengilde

Apsal'ara – eine der Getöteten in Dragnipur

Derudan – eine Tennes-Hexe

Kʼrul – ein Älterer Gott

Draconus – einer der Getöteten in Dragnipur

Korlat – eine Wechselgängerin aus dem Volk der Tiste Andii

Orfantal – ein Wechselgänger aus dem Volk der Tiste Andii, Korlats Bruder

Kallor – ein Wanderer

Lady Missgunst – eine Schaulustige

Anomander Rake – der Sohn der Dunkelheit, Ritter der Dunkelheit und Herrscher über Schwarz-Korall

Spinnock Durav – ein Tiste Andii

Endest Silann – ein Magier aus dem Volk der Tiste Andii

Caladan Bruth – ein Kriegsherr

Der Vermummte – der Gott des Todes

Schloot – einer der Getöteten in Dragnipur

Samar Dev – eine Hexe

Karsa Orlong – ein Krieger aus dem Volk der Teblor Toblakai

Reisender – ein Fremder

Schattenthron – der Gott des Schattens

Cotillion – das Seil, Schutzpatron der Assassinen

Silanah – eine Eleint

Scharteke – ein Großer Rabe

Raest – ein Jaghut-Tyrann (im Ruhestand)

Clip – das Todbringende Schwert der Dunkelheit

Nimander Golit – ein Tiste Andii

Skintick – ein Tiste Andii

Nenanda – ein Tiste Andii

Aranatha – eine Tiste Andii

Kedeviss – eine Tiste Andii

Desra – eine Tiste Andii

Sordiko Skrupel – eine Hohepriesterin

Salind – eine Hohepriesterin

Domänenser – ein Einwohner von Schwarz-Korall

Gradithan – ein verbrecherischer Schläger

Mönchratt – ein Magier

Baran – ein Schattenhund

Giar – ein Schattenhund

Blind – ein Schattenhund

Ruud – ein Schattenhund

Shan – ein Schattenhund

Blass – ein neuer Schattenhund

Riegel – ein neuer Schattenhund