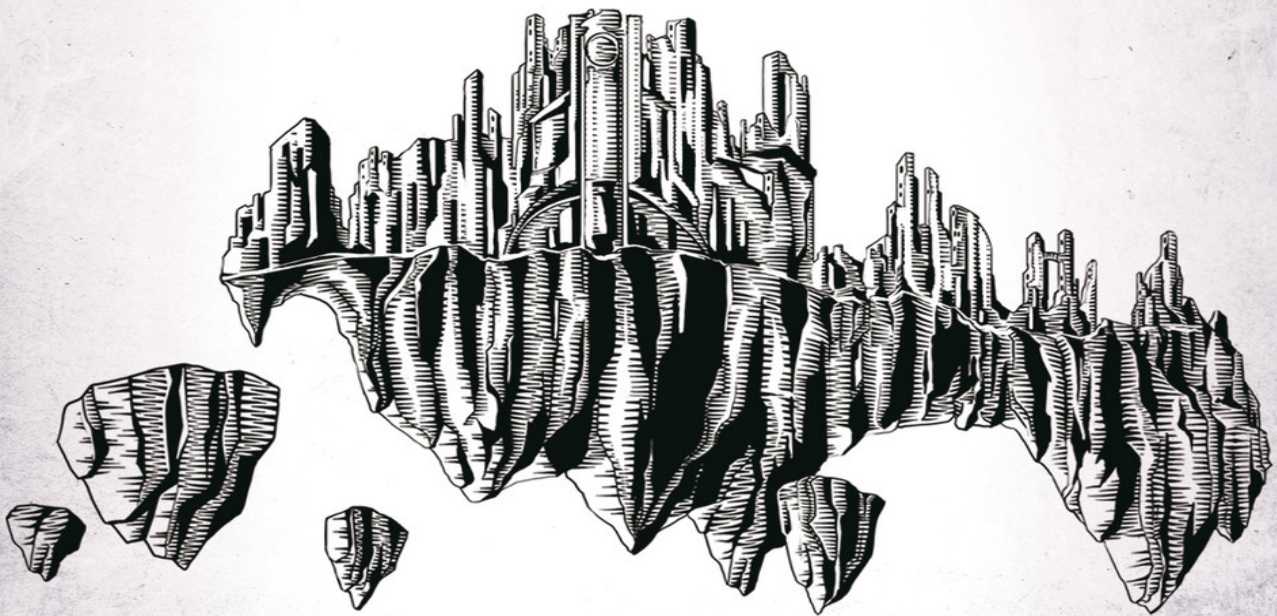


blanvalet

STEVEN ERIKSON

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

Glen Cook



DIE EISIGE ZEIT

DAS SPIEL DER GÖTTER

Steven Erikson

Die eisige Zeit

Das Spiel der Götter 4

Roman

Ins Deutsche übertragen
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.

Copyright © der Originalausgabe 2002 by Steven Erikson
Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 2003
by Blanvalet Verlag, in der Penguin Random House
Verlagsgruppe GmbH, Neumarkter Straße 28, 81673
München

produktsicherheit@penguinrandomhouse.de

(Vorstehende Angaben sind zugleich Pflichtinformationen nach GPSR.)

Umschlaggestaltung: Isabelle Hirtz, Inkcraft
Umschlagillustration: © Melanie Miklitza, Inkcraft
Redaktion: Marie-Luise Bezenberger
UH Herstellung: Peter Papenbrok
Satz: deutsch-türkischer fotosatz, Berlin

ISBN 978-3-641-08979-5
V005

www.blanvalet.de
www.penguinrandomhouse.de

Buch

Der von Kriegen verwüstete Kontinent von Genabackis kommt nicht zur Ruhe. Tief im Süden ist ein neues Reich entstanden: die Pannionische Domäne. Und die Heerscharen des Sehers überschwemmen das Land wie eine alles verschlingende Flutwelle. Um dem Vordringen der pannionischen Heere Einhalt zu gebieten, muss Hohefaust Dujek Einarm eine Allianz mit seinen ehemaligen Feinden, dem Kriegsherrn Caladan Bruth und den Tiste Andii der fliegenden Festung Mondbrut eingehen. Doch dieses Bündnis steht unter einem schlechten Stern – und niemand weiß, ob es stark genug ist, auch den erwachenden Schrecken der Vergangenheit zu widerstehen.

Autor

Steven Erikson, in Kanada geboren, lebte viele Jahre in der Nähe von London, ehe er kürzlich in seine Heimat nach Winnipeg zurückkehrte. Der Anthropologe und Archäologe legte 1999 nach einer sechsjährigen akribischen Vorbereitungsphase seinen weltweit beachteten Debütroman „Die Gärten des Mondes“ vor.

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 acht
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

Inhaltsverzeichnis

Buch

Autor

Widmung

GENABACKIS: Der malazanische Feldzug etwa im Jahr
1160 von Brands Schlaf

Prolog

I

II

Buch Eins - Der Funken und die Asche

Kapitel Eins

Kapitel Zwei

Kapitel Drei

Kapitel Vier

Kapitel Fünf

Kapitel Sechs

Buch Zwei - Herdstein

Kapitel Sieben

Kapitel Acht

Kapitel Neun

Kapitel Zehn

Kapitel Elf

Kapitel Zwölf

Kapitel Dreizehn

Dramatis Personae

Auf dem Karawanenpfad

In Capustan

Einarms Heer

Bruths Heer

Die Barghast

Gesandte aus Darujhistan

Die T'lan Imass

[Die Pannionische Domäne](#)

[Andere](#)

[Die Hexe von Tennes](#)

[Glossar](#)

[Terminologie der Pannionischen Domäne](#)

[In Capustan](#)

[Die vierzehn Aufgestiegenen des Maskenrats von Capustan](#)

[Völker und Orte](#)

[Die Welt der Magie](#)

[Die Älteren Gewirre](#)

[Die Drachenkarten \(Das Fatid\) und die mit ihnen in Beziehung stehenden Aufgestiegenen](#)

[Hohes Haus Tod](#)

[Hohes Haus Licht](#)

[Hohes Haus Dunkel](#)

[Hohes Haus Schatten](#)

[Neutrale Karten](#)

[Aufgestiegene](#)

[Danksagungen](#)

[Copyright](#)

Die Originalausgabe erschien unter dem Titel
»Memories of Ice. A Tale of the Malazan Book of the
Fallen«
(Books 1 + 2)
bei Bantam Press London.

Für
R. S. Lundin

**GENABACKIS: Der malazanische
Feldzug etwa im Jahr 1160 von
Brands Schlaf**

 PANNIONISCHE DOMÄNE

 EHEMALIGE FREIE STÄDTE

 SCHLACHTEN

 VOM MALAZANISCHEN
IMPERIUM BESETZTE
GEBIETE

MAßSTAB

0 50 100 Längen
(1 Länge = 3 Meilen)

MENINGALLISCHER OZEAN



Prolog

In jenen alten Tagen rissen die Kriege zwischen den T'lan Imass und den Jaghut die Welt auseinander. Riesige Armeen stritten miteinander in den verwüsteten Landen, die Toten türmten sich auf, ihre Knochen die Knochen von Hügeln, ihr Blut das Blut von Meeren. Magische Kräfte wüteten, bis selbst die Himmel brannten ...

Alte Geschichte, Band I
Kinicik Karbar'n

I

Maeth'ki Im (Das Pogrom der Verfaulten Blume),
der 33. Jaghut Krieg
298 665 Jahre vor Brands Schlaf.

Schwalben schossen durch die Mückenschwärme, die über den schlammigen Tümpel tanzten. Der Himmel über der Marsch war noch immer grau, doch er hatte seinen quecksilbrigen, winterlichen Glanz verloren, und der warme Wind, der seufzend über das verwüstete Land strich, brachte den Geruch von Heilung mit sich.

Was einst ein aus den zerschmetterten Eisfeldern der Jaghut entstandenes Süßwasser-Binnenmeer gewesen war, das die Imass Jaghra Til genannt hatten, lag in seinen letzten Todeszuckungen. So weit das Auge in Richtung Süden reichte, spiegelte sich der blasse Himmel zwar in schrumpfenden Tümpeln und knietiefen Wasserlachen; dennoch beherrschte neu entstandenes Land das Blickfeld.

Der magische Bann, der diesem Land eine Eiszeit beschert hatte, war gebrochen, und nun kehrte es zu den alten, natürlichen Jahreszeiten zurück, doch überall fanden sich Erinnerungen an die gebirgshohen Gletscher. Der nackte Fels im Norden war mit Kratzern und Schründen übersät, die Senken mit Felsbrocken gefüllt. Aus den dicken Schlammschichten, die den Grund des Binnenmeeres gebildet hatten, stiegen noch immer blubbernde Gasblasen auf, während das Land, vom enormen Gewicht des vor acht Jahren vorbeigezogenen Gletschers befreit, sich weiter langsam hob.

Jaghra Tils Leben war nur kurz gewesen, doch die Schlammschichten, die sich auf seinem Grund abgelagert hatten, waren dick. Und trügerisch.

Pran Chole, Knochenwerfer in Cannig Tols Clan vom Volk der Kron Imass, saß reglos auf einem größtenteils in der Erde vergrabenen Felsblock am Rand eines alten Uferabbruchs. Der Hang vor ihm war ein einziges Durcheinander aus niedrigen, drahtigen Gräsern und verwittertem Treibholz. Zwölf Schritte weiter fiel das Land leicht ab und verwandelte sich dann in ein breites Schlammbecken.

Drei Ranag waren zwanzig Schritte weit im Innern der morastigen Senke in ein Sumpfloch geraten. Ein Bulle, sein Weibchen und ihr Kalb, aufgestellt in einem armseligen Verteidigungskreis. Im Sumpf festsitzend und so gut wie wehrlos, mussten sie dem Ay-Rudel, das sie aufgespürt hatte, als leichte Beute erschienen sein.

Doch das Land war in der Tat trügerisch. Die großen Wölfe der Tundra hatten das gleiche Schicksal erlitten wie die Ranag. Pran Chole zählte sechs Ay, unter ihnen ein Jährling. Spuren deuteten darauf hin, dass ein weiterer Jährling das Schlammloch Dutzende Male umkreist hatte, bevor er in Richtung Westen davongewandert war — zweifellos dazu verurteilt, allein und einsam zu sterben.

Wie lange war es her, seit dieses Drama sich ereignet hatte? Das war unmöglich zu sagen. Der Schlamm war auf den Ranag und den Ay gleichermaßen getrocknet, hatte sie in von Sprüngen durchzogene Mäntel aus Lehm gehüllt. Flecken von hellem Grün zeigten sich überall dort, wo vom Wind herangetragene Samen zu keimen begonnen hatten, und der Knochenwerfer wurde an die Visionen erinnert, die er gehabt hatte, als er seinen Geist auf die Reise geschickt hatte — unzählige weltliche Einzelheiten, die zu etwas Unrealem verwoben worden waren. Für die Tiere war der Kampf zu einem ewigen Kampf geworden — Jäger und Gejagte für alle Zeiten miteinander vereint.

Jemand kam an seine Seite getappt, hockte sich neben ihn.

Pran Choles gelbbraune Augen blieben weiter auf die mitten in der Bewegung erstarrte Szene vor ihm gerichtet. Der Rhythmus der Schritte verriet dem Knochenwerfer, wer zu ihm getreten war, und jetzt kamen auch noch die warmen Gerüche hinzu, so dass er den Mann nicht mehr anzusehen brauchte.

Cannig Tol sprach. »Was liegt unter dem Lehm, Knochenwerfer?«

»Nur das, was der Lehm selbst geformt hat, Clanführer.«

»Du siehst in diesen Tieren also keine Vorzeichen?«

Pran Chole lächelte. »Tust du es denn?«

Cannig Tol dachte einige Augenblicke nach, ehe er sagte: »Es gibt keine Ranag mehr in diesem Land. Auch keine Ay. Vor uns sehen wir einen Kampf, der vor langer Zeit stattgefunden hat. Diese Feststellungen haben eine tiefe Bedeutung, denn sie wühlen meine Seele auf.«

»Genau wie meine«, gab der Knochenwerfer zu.

»Wir haben die Ranag gejagt, bis es keine mehr gab, und das ließ die Ay Hunger leiden, denn zuvor hatten wir auch die Tenag gejagt, bis es keine mehr gab. Die Agkor, die mit den Bhederin über die Tundra wandern, wollten nicht mit den Ay teilen, und jetzt ist die Tundra leer. Daraus schließe

ich, dass wir bei unseren Jagden verschwenderisch und gedankenlos waren.«

»Doch die Notwendigkeit, unsere eigenen Kinder zu ernähren ...«

»Es hat ein großer Bedarf an mehr Kindern geherrscht.«

»So ist es noch immer, Clanführer.«

Cannig Tol grunzte. »Die Jaghut waren in diesen Landen sehr mächtig, Knochenwerfer. Sie sind nicht geflohen — zumindest anfangs nicht. Du weißt, wie viel Blut das uns Imass gekostet hat.«

»Und das Land ist uns gegenüber großzügig, damit wir den Preis leichter bezahlen können.«

»Um unserem Krieg zu dienen.«

»Und aus diesem Grund sind wir beunruhigt.«

Der Clanführer nickte und schwieg.

Pran Chole wartete. Die Worte, die sie gewechselt hatten, hatten gerade einmal die Oberfläche, die Haut der Dinge gestreift. Was Muskeln und Knochen zu offenbaren hatten, musste erst noch kommen. Er brauchte nicht lang zu warten; schließlich war Cannig Tol kein Narr.

»Wir sind genau wie diese Tiere.«

Der Knochenwerfer richtete den Blick auf den südlichen Horizont, kniff die Augen zusammen.

Cannig Tol sprach weiter. »Wir sind der Lehm, und unser endloser Krieg mit den Jaghut ist das kämpfende Tier darunter. Die Oberfläche wird von dem geformt, was darunter liegt.« Er vollführte eine Geste mit einer Hand. »Und direkt vor uns — in diesen Kreaturen, die langsam zu Stein werden — liegt der Fluch der Ewigkeit.«

Es würde noch mehr kommen. Pran Chole sagte nichts.

»Ranag und Ay«, fasste Cannig Tol zusammen. »Sie sind aus den Ländern der Sterblichen so gut wie verschwunden — Jäger und Gejagte gleichermaßen.«

»Bis auf die Knochen«, flüsterte der Knochenwerfer.

»Ich wünschte, du hättest ein Vorzeichen gesehen«, murmelte der Clanführer und erhob sich.

Pranig Chole richtete sich ebenfalls auf. »Das wünschte ich auch«, stimmte er dem Clanführer zu. In seinem Tonfall schwang nur ein Hauch von dem Sarkasmus mit, der in Cannig Tols Worten gelegen hatte.

»Haben wir sie bald eingeholt, Knochenwerfer?«

Pran Chole warf einen Blick auf den Boden und starrte seinen Schatten an, musterte die von einem Geweih gekrönte Silhouette, die Gestalt, die sich unter dem Fellumhang, den zottigen Häuten und der Kopfbedeckung erahnen ließ. Die Sonne stand tief, so dass sie ihn groß wirken ließ — fast so groß wie einen Jaghut. »Morgen ist es so weit«, sagte er. »Sie werden immer schwächer. Noch eine Nacht, in der sie nicht zur Ruhe kommen, wird sie noch weiter schwächen.«

»Gut. Dann soll der Clan heute Nacht hier lagern.«

Der Knochenwerfer lauschte, während Cannig Tol sich wieder auf den Weg zurück zu jener Stelle machte, an der die anderen warteten. Wenn die Dunkelheit kam, würde Pran Chole seinen Geist wandern lassen. Hinein in die flüsternde Erde, um die anderen seiner Art zu suchen. Denn mochte ihre Beute auch an Kraft verlieren — Cannig Tols Clan war noch schwächer. Es waren nicht einmal mehr ein Dutzend Erwachsene übrig. Wenn es darum ging, Jaghut zu jagen, hatte der Unterschied von Jägern und Gejagten wenig Bedeutung.

Er hob den Kopf und sog schnüffelnd die dämmrige Luft ein. Ein anderer Knochenwerfer wanderte über dieses Land. Der Geruch war unverwechselbar. Er fragte sich, wer es wohl war und warum er — oder sie — allein wanderte, ohne Clanangehörige und Verwandte. Und da er wusste, dass der andere ihn ebenso gespürt hatte, wie er selbst seine Gegenwart wahrgenommen hatte, fragte er sich, warum der Unbekannte sich noch nicht zu ihnen gesellt hatte.

Sie zog sich aus dem Schlamm und ließ sich auf das sandige Ufer sinken; ihre keuchenden Atemzüge kamen schwer und mühsam. Ihr Sohn und ihre Tochter wanden sich aus ihren bleischweren Armen, krabbelten weiter den niedrigen Hügelrücken hinauf, der die Insel bildete.

Die Jaghut-Mutter ließ den Kopf sinken, bis ihre Stirn auf dem kühlen, feuchten Sand ruhte. Kieselsteine drückten sich mit rauer Beharrlichkeit in ihre Haut. Die Verbrennungen auf ihrer Stirn waren noch frisch; sie waren noch nicht geheilt — und sie würden auch nicht mehr heilen. Sie war besiegt, und ihr Tod würde nur noch bis zur Ankunft der Jäger auf sich warten lassen.

Glücklicherweise waren ihre Verfolger zumindest tüchtig. Die Imass machten sich nichts aus Folter. Nein, nur ein paar schnelle, tödliche Hiebe, erst für sie, dann für ihre Kinder. Und mit ihnen — mit dieser armseligen, heruntergekommenen Familie — würden die letzten Jaghut von diesem Kontinent verschwinden. Barmherzigkeit konnte vielerlei Gestalt annehmen. Hätten sie sich nicht mit den Imass zusammengetan, um Raest in Ketten zu legen, dann würden sie jetzt alle — Imass und Jaghut gleichermaßen — die Knie vor diesem Tyrannen beugen. Ein zeitweiliger, aus Gründen der Zweckdienlichkeit geschlossener Waffenstillstand. Sie war klug genug gewesen, um zu fliehen, sobald Raest in Bande geschlagen war; ihr war schon damals klar gewesen, dass der Imass-Clan danach die Verfolgung wieder aufnehmen würde.

Die Mutter empfand keine Bitterkeit, doch das minderte ihre Verzweiflung nicht.

Plötzlich spürte sie eine neue Präsenz auf der kleinen Insel. Ihr Kopf ruckte hoch. Ihre Kinder waren wie versteinert, starrten voller Entsetzen die Imass an, die vor ihnen stand. Die grauen Augen der Mutter wurden zu schmalen Schlitzen. »Wie überaus gerissen, Knochenwerferin. Meine Sinne waren voll und ganz auf die

gerichtet, die sich hinter uns befinden. Nun gut, dann mach ein Ende.«

Die junge, schwarzhaarige Frau lächelte. »Willst du diesmal nicht feilschen, Jaghut? Sonst versucht ihr doch immer zu feilschen, um das Leben eurer Kinder zu retten. Oder hast du die Familienbande zu diesen beiden schon durchtrennt? Sie scheinen mir ziemlich jung dafür.«

»Es hat keinen Sinn zu feilschen. Dein Volk lässt sich niemals auf einen Handel ein.«

»Das stimmt — und doch versucht *dein* Volk es immer wieder.«

»Ich werde es nicht tun. Töte uns also. Töte uns schnell.«

Die Imass trug das Fell eines schwarzen Panthers. Ihre Augen waren ebenso schwarz, und im ersterbenden Licht schienen sie genauso zu schimmern. Sie sah wohlgenährt aus, und ihre großen, geschwollenen Brüste deuteten darauf hin, dass sie erst vor kurzem niedergekommen war.

Die Jaghut-Mutter konnte den Gesichtsausdruck der Frau nicht deuten; doch sie bemerkte, dass ihre Miene nicht die typische grimmige Entschlossenheit zeigte, die sie normalerweise mit den fremdartigen, runden Gesichtern der Imass verband.

Die Knochenwerferin sprach. »An meinen Händen klebt schon genug Jaghut-Blut. Ich werde euch dem Kron-Clan überlassen, der euch morgen finden wird.«

»Für mich«, sagte die Jaghut-Mutter grollend, »ist es nicht von Bedeutung, wer von euch uns tötet — nur, dass ihr uns tötet.«

Der Mund der jungen Frau zuckte. »Ich verstehe, was du meinst.«

Die Erschöpfung drohte die Jaghut-Mutter zu überwältigen, aber sie schaffte es, sich aufzusetzen. »Was ...«, fragte sie, unterbrochen von keuchenden Atemzügen, »was willst du?«

»Ich möchte dir einen Handel vorschlagen.«

Der Jaghut-Mutter verschlug es schier den Atem. Sie starrte in die dunklen Augen der Knochenwerferin, konnte jedoch keinen Spott darin erkennen. Einen winzigen kurzen Augenblick lang fiel ihr Blick auf ihren Sohn und ihre Tochter, dann wieder auf die Frau, die die Jaghut nicht aus den Augen gelassen hatte.

Die Imass nickte langsam.

Vor einiger Zeit war die Erde geborsten, und es war eine Wunde von solcher Tiefe entstanden, dass sie einen Fluss aus geschmolzenem Gestein gebar, so breit, dass er von Horizont zu Horizont reichte. Riesig und schwarz wälzte sich der Fluss aus Steinen und Asche südwestwärts, hinab zum weit entfernten Meer. Nur die kleinsten Pflanzen hatten hier Fuß fassen können, und als die Knochenwerferin mit einem Jaghut-Kind in jeder Armbeuge vorbeiging, wirbelte sie heiße Staubwolken auf, die unbeweglich hinter ihr in der Luft hängen blieben.

Sie schätzte, dass der Junge ungefähr fünf Jahre alt war, seine Schwester vielleicht vier. Keines der beiden Kinder schien ganz bei Sinnen zu sein, und ganz sicher hatte keines der beiden ihre Mutter verstanden, als sie sie umarmt und ihnen Lebewohl gesagt hatte. Die lange Flucht den L'amath hinunter und über das Jaghra Til hatte die beiden in einen Schockzustand versetzt. Und dass sie den schrecklichen Tod ihres Vaters hatten mit ansehen müssen, hatte es nicht gerade besser gemacht.

Mit ihren kleinen, schmuddeligen Händen klammerten die zwei sich an der Knochenwerferin fest, eine Geste, die grausame Erinnerungen an das Kind heraufbeschwor, das sie erst vor kurzem verloren hatte. Es dauerte nicht lange, und die beiden begannen an ihren Brüsten zu saugen, ein Zeichen dafür, dass sie schrecklich hungrig sein mussten. Einige Zeit später schliefen sie ein.

Als sie sich der Küste näherte, wurde der Lavastrom schmaler. Zu ihrer Rechten erhob sich eine Hügelgruppe,

die in der Ferne in ein Gebirge übergang. Direkt vor ihr erstreckte sich eine ebene Fläche, die in einer halben Länge Entfernung an einer Kammlinie endete. Sie konnte es zwar nicht sehen, aber sie wusste, dass auf der anderen Seite des Kamms das Land zum Meer hin abfiel. Auf der Ebene selbst erhoben sich eine Reihe ebenmäßiger kleiner Buckel, und die Knochenwerferin blieb stehen, um sie zu mustern. Die Erdhügel bildeten konzentrische Kreise, und im Zentrum befand sich eine größere Kuppel — alles von einem Mantel aus Lava und Asche bedeckt. Die Ruine eines zerstörten Turms erhob sich am Rand der Ebene, am Fuß der ersten Hügelreihe. Schon als sie das erste Mal hier gewesen war, hatte sie bemerkt, dass diese Hügel viel zu gleichmäßig waren, um natürlichen Ursprungs zu sein.

Die Knochenwerferin hob den Kopf. Die sich miteinander vermischenden Ausdünstungen waren unverwechselbar — die eine alt und tot, die andere ... nicht ganz so alt. Der Junge bewegte sich unruhig auf ihrem Arm, wachte aber nicht auf.

»Oh, ja«, murmelte sie. »Du spürst es auch, nicht wahr?«

Sie umging die Ebene und hielt auf den geschwärzten Turm zu.

Das Tor zum Gewirr befand sich direkt hinter dem mitgenommenen Bauwerk; es hing in einer Höhe, die etwa sechsmal ihrer Körpergröße entsprach, über ihr in der Luft. Für sie sah es aus wie eine rote Strieme — etwas, das verwundet worden war, aber nicht mehr blutete. Sie konnte nicht genau erkennen, um welches Gewirr es sich handelte; die alte Verletzung verschleierte die charakteristischen Eigenschaften des Portals. Ganz kurz beschlich sie ein leichtes Unbehagen.

Die Knochenwerferin setzte die Kinder beim Turm ab und hockte sich dann selbst auf ein Stück umgestürztes Mauerwerk. Ihr Blick fiel auf die beiden noch immer im Schlaf zusammengerollten Jaghut-Kinder, die in ihrem Bett aus Asche lagen. »Was habe ich denn für eine Wahl?«,

flüsterte sie. »Es muss Omtose Phellack sein. Es ist ganz sicher nicht Tellann. Und Starvald Demelain? Nein, das ist unwahrscheinlich.« Ihre Blicke richteten sich auf die Ebene; erneut musterte sie die konzentrischen Erdhügel mit zusammengekniffenen Augen. »Wer hat hier gehaust? Welche Wesen außer uns und den Jaghut hatten die Angewohnheit, Häuser aus Stein zu bauen?« Sie schwieg längere Zeit, richtete ihre Aufmerksamkeit dann wieder auf die Ruine. »Dieser Turm ist der letzte Beweis, denn er ist ganz eindeutig von einem Jaghut erbaut worden, und niemand würde ein solches Bauwerk in nächster Nähe zu einem feindlichen Gewirr errichten. Nein, das Tor ist Omtose Phellack. Es kann gar nicht anders sein.«

Natürlich gab es noch weitere Risiken. Ein erwachsener Jaghut, der sich in dem Gewirr aufhielt und auf zwei Kinder stieß, die nicht von seinem Blut waren, könnte sie ebenso gut töten wie adoptieren. »Aber dann klebt ihr Blut an anderen Händen, an den Händen eines Jaghut.« Doch dieser feine Unterschied war nur ein billiger Trost. *Es ist nicht von Bedeutung, wer von euch uns tötet, nur dass ihr uns tötet.* Die junge Frau stieß zischend den Atem zwischen zusammengebissenen Zähnen hervor. »Was habe ich für eine Wahl?«, wiederholte sie noch einmal.

Sie würde sie noch ein bisschen länger schlafen lassen. Und dann würde sie sie durch das Tor schicken. Ein paar Worte an den Jungen — *pass auf deine Schwester auf; die Reise wird nicht lange dauern.* Und noch ein paar an sie beide — *eure Mutter wartet auf der anderen Seite auf euch.* Eine Lüge, aber sie würden Mut brauchen. *Und wenn sie euch nicht finden kann, wird jemand von ihrer Verwandtschaft es tun. Geht jetzt. Ihr seid in Sicherheit. Ihr seid gerettet.*

Was könnte schließlich schlimmer sein als der Tod?

Sie stand langsam auf, als die Jäger sich näherten. Pran Chole prüfte die Luft, runzelte die Stirn. Die Jaghut hatte

ihr Gewirr nicht geöffnet. Und was noch beunruhigender war: Wo waren ihre Kinder?

»Sie begrüßt uns vollkommen ruhig«, murmelte Cannig Tol.

»Ja, das tut sie«, stimmte der Knochenwerfer zu.

»Ich traue dem Frieden nicht — wir sollten sie unverzüglich töten.«

»Sie will mit uns sprechen«, meinte Pran Chole.

»Es ist höchst gefährlich, auf ihren Wunsch einzugehen.«

»Ich kann dir nicht widersprechen, Clanführer. Nur ... was hat sie mit ihren Kindern gemacht?«

»Kannst du sie nicht spüren?«

Pran Chole schüttelte den Kopf. »Mach deine Speerwerfer bereit«, sagte er und trat ein paar Schritte vor.

In den Augen der Jaghut lag ein friedlicher Ausdruck, eine so eindeutige Akzeptanz ihres direkt bevorstehenden Todes, dass der Knochenwerfer erschüttert war. Pran Chole stapfte durch wadenhohes Wasser und trat dann auf das sandige Ufer der Insel. Auge in Auge stand er jetzt der Jaghut gegenüber. »Was hast du mit ihnen gemacht?«, wollte er wissen.

Die Mutter lächelte, verzog dabei die Lippen und entblößte die mächtigen Hauer. »Sie sind fort.«

»Wo sind sie?«

»Außerhalb deiner Reichweite, Knochenwerfer.«

Pran Choles Stirn fürchte sich noch mehr. »Dies hier ist unser Land. Hier gibt es keinen Ort, der außerhalb unserer Reichweite ist. Hast du sie etwa eigenhändig umgebracht?«

Die Jaghut legte den Kopf ein wenig schief, musterte den Imass. »Ich habe immer geglaubt, ihr wärt euch einig in eurem Hass auf unsere Art. Ich habe immer geglaubt, dass euch Dinge wie Mitleid und Barmherzigkeit fremd sind.«

Der Knochenwerfer starrte die Frau lange an. Dann wandte er den Blick ab, schaute an ihr vorbei, musterte den weichen Lehm Boden. »Eine Imass ist hier gewesen«,

sagte er. »Eine Frau. Die Knochenwerferin –« *Diejenige, die ich auf meiner Geisterreise nicht finden konnte. Diejenige, die es vorgezogen hat, sich nicht finden zu lassen.* »Was hat sie getan?«

»Sie hat dieses Land erforscht«, antwortete die Jaghut. »Und sie hat ein Tor gefunden. Weit im Süden. Es ist ein Tor zu Omtose Phellack.«

»Ich bin froh«, sagte Pran Chole, »dass ich keine Mutter bin.« *Und du, Weib, solltest froh sein, dass ich nicht grausam bin.* Er machte eine Geste. Schwere Speere flogen an dem Knochenwerfer vorbei. Sechs lange, geriefte Spitzen aus Feuerstein bohrten sich in die Brust der Jaghut. Sie taumelte und brach dann unter dem Geklapper der Speerschäfte zusammen.

So endete der dreiunddreißigste Jaghut-Krieg.

Pran Chole wirbelte herum. »Wir haben keine Zeit für einen Scheiterhaufen. Wir müssen so schnell wie möglich nach Süden ziehen.«

Cannig Tol trat vor, während seine Krieger sich ihre Waffen zurückholten. Der Clanführer sah den Knochenwerfer aus zusammengekniffenen Augen an. »Was beunruhigt dich?«

»Eine abtrünnige Knochenwerferin hat die Kinder mitgenommen.«

»Nach Süden?«

»Nach Morn.«

Fragend zog der Clanführer die Augenbrauen zusammen.

»Die Abtrünnige wollte die Kinder dieser Frau retten. Sie glaubt, der Riss ist ein Tor zu Omtose Phellack.«

Pran Chole sah, wie das Blut aus Cannig Tols Gesicht wich. »Geh nach Morn, Knochenwerfer«, flüsterte der Clanführer. »Wir sind nicht grausam. Geh. Sofort.«

Pran Chole verbeugte sich. Das Tellan-Gewirr hüllte ihn ein.

Eine winzige Entfaltung ihrer Macht sandte die beiden Jaghut-Kinder aufwärts, in das klaffende Maul des Tors. Das Mädchen schrie kurz auf, ehe sie es erreichte; es klang wie ein sehnsüchtiges Schluchzen nach der Mutter, von der sie glaubte, dass sie auf der anderen Seite wartete. Dann verschwanden die beiden kleinen Gestalten im Tor.

Die Knochenwerferin seufzte und starrte weiter nach oben, suchte nach einem Hinweis, dass irgendetwas schief gegangen war. Doch anscheinend hatten sich weder Wunden von neuem geöffnet, noch fegte eine Böe wilder Macht aus dem Portal. Sah es irgendwie anders aus? Sie konnte es nicht mit Sicherheit sagen. Dies hier war Neuland für sie; hier verfügte sie nicht über jene tief in den Knochen steckende Empfindsamkeit, die sie ihr ganzes Leben lang in den Landen des Tarad-Clans, im Herzen des Ersten Imperiums, gekannt hatte.

Das Tellann-Gewirr öffnete sich hinter ihr. Die Frau wirbelte herum, war kurz davor, sich in ihre Wechselgänger-Gestalt zu verwandeln.

Ein Polarfuchs sprang hervor, wurde langsamer, als er sie sah, und verwandelte sich dann zurück in seine Imass-Gestalt. Sie sah einen jungen Mann vor sich, der den Pelz seines Totem-Tieres um die Schultern und ein zerkratztes Geweih auf dem Kopf trug. Sein angespannter Gesichtsausdruck zeigte Furcht, seine Blicke waren jedoch nicht auf sie, sondern auf das Portal hinter ihr gerichtet.

Die Frau lächelte. »Ich grüße dich, Kamerad Knochenwerfer. Ja, ich habe sie hindurchgeschickt. Sie sind außerhalb deiner Reichweite, sind deiner Rache entzogen, und das gefällt mir.«

Die gelbbraunen Augen richteten sich auf sie. »Wer bist du? Zu welchem Clan gehörst du?«

»Ich habe meinen Clan verlassen, doch einst habe ich zu den Logros gehört. Mein Name ist Kilava.«

»Du hättest dich letzte Nacht von mir finden lassen sollen«, sagte Pran Chole. »Dann hätte ich dich

wahrscheinlich davon überzeugen können, dass für diese beiden Kinder ein schneller Tod eine größere Gnade gewesen wäre, als das, was du getan hast, Kilava.«

»Sie sind noch jung genug, um adoptiert zu werden ...«

»Du bist an diesen Ort gekommen, der Morn genannt wird«, unterbrach Pran Chole sie mit kalter Stimme. »Zu den Ruinen einer uralten Stadt –«

»Die einst von den Jaghut –«

»Nein, sie ist nicht von den Jaghut erbaut worden! Der Turm da, ja, der schon, aber der wurde erst lange danach gebaut, in der Zeit zwischen der Vernichtung der Stadt und dem T'ol Ara'd — diesem Lavaström, der etwas begraben hat, das schon lange tot war.« Er hob die Hand, deutete hinauf zu dem in der Luft schwebenden Tor. »Das da — diese Wunde — hat die Stadt zerstört, Kilava. Das Gewirr dahinter — begreifst du es denn immer noch nicht? Es ist *nicht* Omtose Phellack! Sag mir eines: Wie werden solche Wunden verschlossen? Du kennst die Antwort, Knochenwerferin!«

Die Frau drehte sich langsam um, musterte den Riss. »Wenn eine Seele diese Wunde versiegelt hat, dann hätte sie befreit werden müssen ... in dem Augenblick, als die Kinder angekommen sind –«

»Sie hätte *im Tausch* befreit werden müssen«, zischte Pran Chole. Zitternd wandte Kilava sich ihm wieder zu. »Aber wo ist diese Seele dann? Warum ist sie hier nicht erschienen?«

Pran Chole drehte sich um und betrachtete die Kuppel aus Erde in der Mitte der Hügel. »Oh«, flüsterte er, »sie ist erschienen.« Er warf der Knochenwerferin einen Blick zu. »Sag mir, wirst du im Gegenzug dein eigenes Leben für diese Kinder opfern? Sie sind jetzt in einem endlosen Albtraum aus Schmerz gefangen. Geht dein Mitleid so weit, dass du dich in einem weiteren Austausch selbst opfern wirst?« Er musterte sie und seufzte dann. »Das habe ich mir gedacht, also wisch dir die Tränen ab, Kilava.

Scheinheiligkeit passt nicht besonders gut zu einer Knochenwerferin.«

»Was ...«, brachte die Frau nach einiger Zeit heraus, »was ist befreit worden?«

Pran Chole schüttelte den Kopf. Er betrachtete noch einmal die Erdkuppel. »Ich bin mir nicht sicher, aber wir werden uns früher oder später damit befassen müssen. Ich vermute, dass wir eine Menge Zeit haben. Die Kreatur muss sich jetzt selbst aus ihrem Grab befreien, und das ist vollständig von Schutzzaubern umgeben. Außerdem ist da noch der steinerne Mantel des T'ol Ara'd, der den Grabhügel umhüllt.« Nach einem Augenblick fügte er hinzu: »Aber Zeit werden wir haben.«

»Was meinst du damit?«

»Die Große Zusammenkunft ist einberufen worden. Das Tellann-Ritual wartet auf uns, Knochenwerferin.«

Sie spuckte aus. »Ihr seid alle verrückt. Die Unsterblichkeit zu wählen, nur um einen Krieg führen zu können — das ist doch Wahnsinn. Ich werde dem Ruf nicht folgen, Knochenwerfer.«

Er nickte. »Aber das Ritual wird dennoch stattfinden. Ich habe meinen Geist in die Zukunft gesandt, Kilava. Dabei habe ich mein verwittertes Gesicht gesehen — mehr als zweihunderttausend Jahre in der Zukunft. Wir werden unseren ewigen Krieg bekommen.«

Bitterkeit schwang in Kilavas Stimme mit, als sie sagte: »Mein Bruder wird erfreut sein.«

»Wer ist dein Bruder?«

»Onos T'oolan, das Erste Schwert.«

Bei diesen Worten wirbelte Pran Chole herum. »Du bist die, die sich allem widersetzt. Du hast deinen Clan niedergemetzelt — deine Verwandten -«

»Um die Verbindung zwischen uns zu zerstören und auf diese Weise meine Freiheit zu erlangen, ja. Leider waren die Fähigkeiten meines ältesten Bruders den meinen mehr als ebenbürtig. Aber jetzt sind wir *beide* frei, auch wenn

KOSTENLOS REINLESEN



[Kostenlos reinlesen](#)

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!

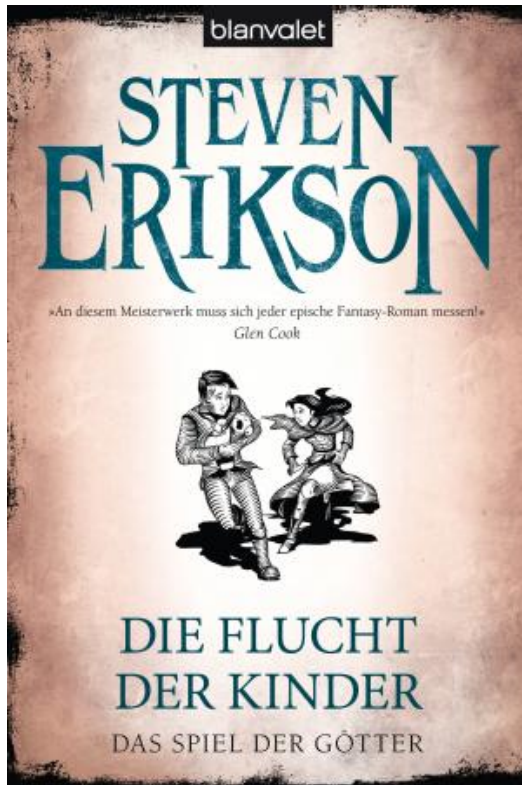
Mit dieser komplexen epischen Fantasy-Saga wurde Steven Erikson zu einem der bedeutendsten Vertreter der modernen Fantasy.

[Anmeldung zum Penguin Newsletter](#)

Steven Erikson

Das Spiel der Götter 16

Die Flucht der Kinder



KOSTENLOS REINLESEN



[Kostenlos reinlesen](#)

Rutt und Badalle sind auf der Flucht vor den Inquisitoren, und mit ihnen noch Tausende weiterer Kinder. Irgendwie sind Rutt und Badalle die Anführer der Flüchtlinge geworden, und sie geben ihr Bestes. Dennoch müssen sie jeden Tag mit ansehen, wie einige ihrer Freunde und Schützlinge sterben. Da erreichen sie endlich die Glaswüste, das Ziel ihrer Hoffnung – oder ihres endgültigen Untergangs.

Mit dieser komplexen epischen Fantasy-Saga wurde

Steven Erikson zu einem der bedeutendsten Vertreter der modernen Fantasy.

[Anmeldung zum Penguin Newsletter](#)

Steven Erikson

Das Spiel der Götter 17

Die Schwingen der Dunkelheit



KOSTENLOS REINLESEN



[Kostenlos reinlesen](#)

Der uralte Gott Draconus, die geflügelte Dunkelheit, ist seinem Gefängnis entronnen und beginnt sofort, den ewigen Kampf um Macht und Schicksal wieder

aufzunehmen. Doch viel hat sich verändert, und nicht einmal Draconus kann sich den Intrigen des verkrüppelten Gottes entziehen. Wird die geflügelte Dunkelheit für oder gegen die Sterblichen in den Krieg ziehen? Oder wird sie sich endgültig aus dem Spiel der Götter zurückziehen?

Mit dieser komplexen epischen Fantasy-Saga wurde Steven Erikson zu einem der bedeutendsten Vertreter der modernen Fantasy.

[Anmeldung zum Penguin Newsletter](#)