

blanvalet

STEVEN ERIKSON

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

Glen Cook



IM BANN DER WÜSTE

DAS SPIEL DER GÖTTER

Steven Erikson

Im Bann der Wüste

Das Spiel der Götter 3

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.

Die Originalausgabe erschien unter dem Titel
»Deadhouse Gates. A Tale of the Malazan Book of the
Fallen« (Books 3+4)
bei Bantam Press, London

Copyright © der Originalausgabe 2000 by Steven Erikson
Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 2001 by
Blanvalet,
in der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,
Neumarkter Straße 28, 81673 München.
produktsicherheit@penguinrandomhouse.de
(Vorstehende Angaben sind zugleich Pflichtinformationen
nach GPSR.)

Umschlaggestaltung: Melanie Miklitza, Inkcraft, München
Umschlagillustration: © Melanie Miklitza, Inkcraft,
München

Satz: deutsch-türkischer fotosatz, Berlin
Redaktion: Marie-Luise Bezenberger
V. B. Herstellung: Peter Papenbrok

ISBN 978-3-641-08985-6
V005

www.blanvalet-verlag.de
www.penguinrandomhouse.de

Buch

Das Jahr des Wirbelwinds, des lange prophezeiten großen Aufruhrs, ist angebrochen und erschüttert das Reich der Sieben Städte in seinen Grundfesten. Die Seherin Sha'ik sammelt ihre Armee um sich, das ganze Land rebelliert gegen das Joch der malazanischen Eroberer, und inmitten dieses chaotischen Hexenkessels versucht der unerfahrene Kommandant Coltaine mit seinen Leuten verzweifelt, eine vieltausendköpfige Flüchtlingstruppe in Sicherheit zu bringen. Doch während die erschöpften malazanischen Soldaten um das Leben ihrer Schützlinge kämpfen, erfüllt sich in der heiligen Wüste Raraku das Schicksal der jungen Felisin – und das jenes uralten Wanderers, der ein schreckliches Geheimnis hütet ...

Die Fortsetzung des neuen großen Fantasy-Zyklus – ein sinfonisches Epos ohnegleichen.

»Steven Erikson ist ein großartiger Autor. Ich habe DIE GÄRTEN DES MONDES mit allergrößtem Vergnügen gelesen. Meine Bitte an Steven Erikson: Schreib schneller!«

Stephen R. Donaldson

Autor

Steven Erikson wurde in Kanada geboren, lebt jedoch seit vielen Jahren mit seiner Familie in der Nähe von London. Der ausgebildete Anthropologe und Archäologe legte 1999 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

Buch Eins - Die Kette der Hunde

Kapitel Eins

Kapitel Zwei

Kapitel Drei

Kapitel Vier

Buch Zwei - Die Tore des Totenhauses

Kapitel Fünf

Kapitel Sechs

Kapitel Sieben

Kapitel Acht

Kapitel Neun

Kapitel Zehn

Kapitel Elf

Kapitel Zwölf

Kapitel Dreizehn

Kapitel Vierzehn

Epilog

Dramatis Personae

Auf dem Pfad der Hände

Die Malazaner

Wickaner

Die Roten Klingen

Adlige in der Kette der Hunde (Malazaner)

Gefolgsleute der Apokalypse

Andere

Glossar

Stämme im Reich der Sieben Städte

Ausgewählte Begriffe aus der Sprache im Reich der
Sieben Städte (Bisbrha und Debrahl)

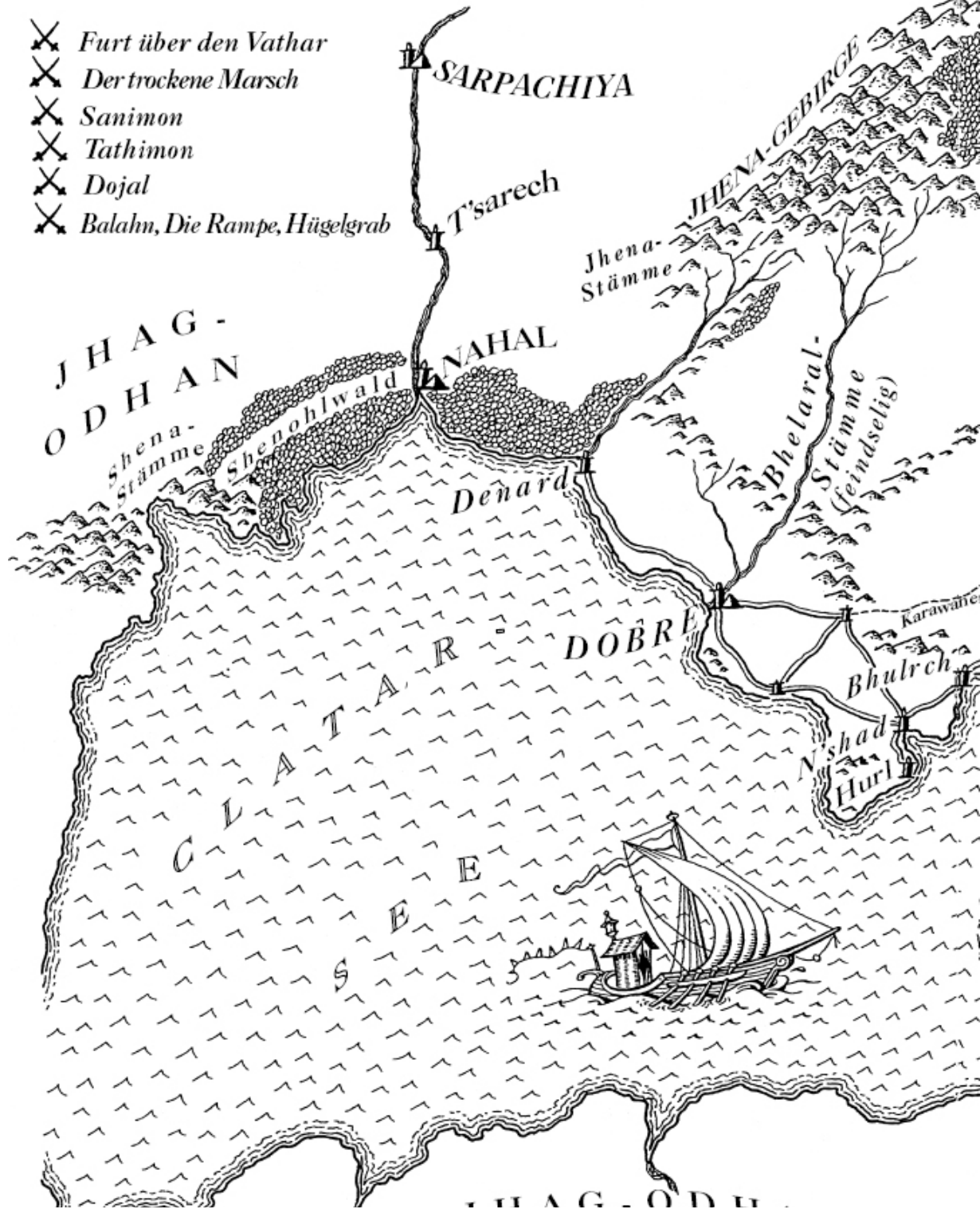
Ortsnamen
Die Welt der Magie
Die Älteren Gewirre
Titel und Gruppen
Völker (menschlich und nicht menschlich)
Die Drachenkarten (Das Fatid) und die mit ihnen in
Beziehung stehenden Aufgestiegenen
Aufgestiegene
Danksagungen
Copyright

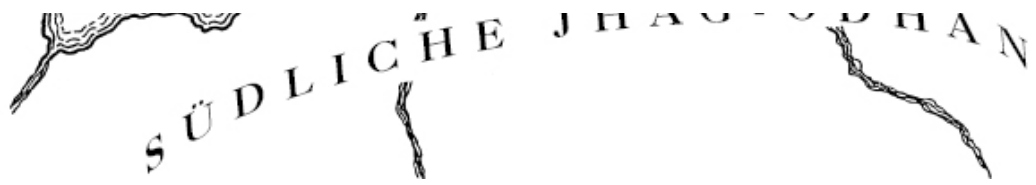
Dieses Buch ist zwei ganz besonderen Männern gewidmet: David Thomas jr., der mich in England willkommen geheißen und mit einem gewissen Agenten bekannt gemacht hat; und Patrick Walsh, jenem Agenten, mit dem er mich bekannt gemacht hat. Ihr habt mehrere Jahre viel Vertrauen bewiesen, und dafür danke ich euch beiden.

Die Kette der Hunde

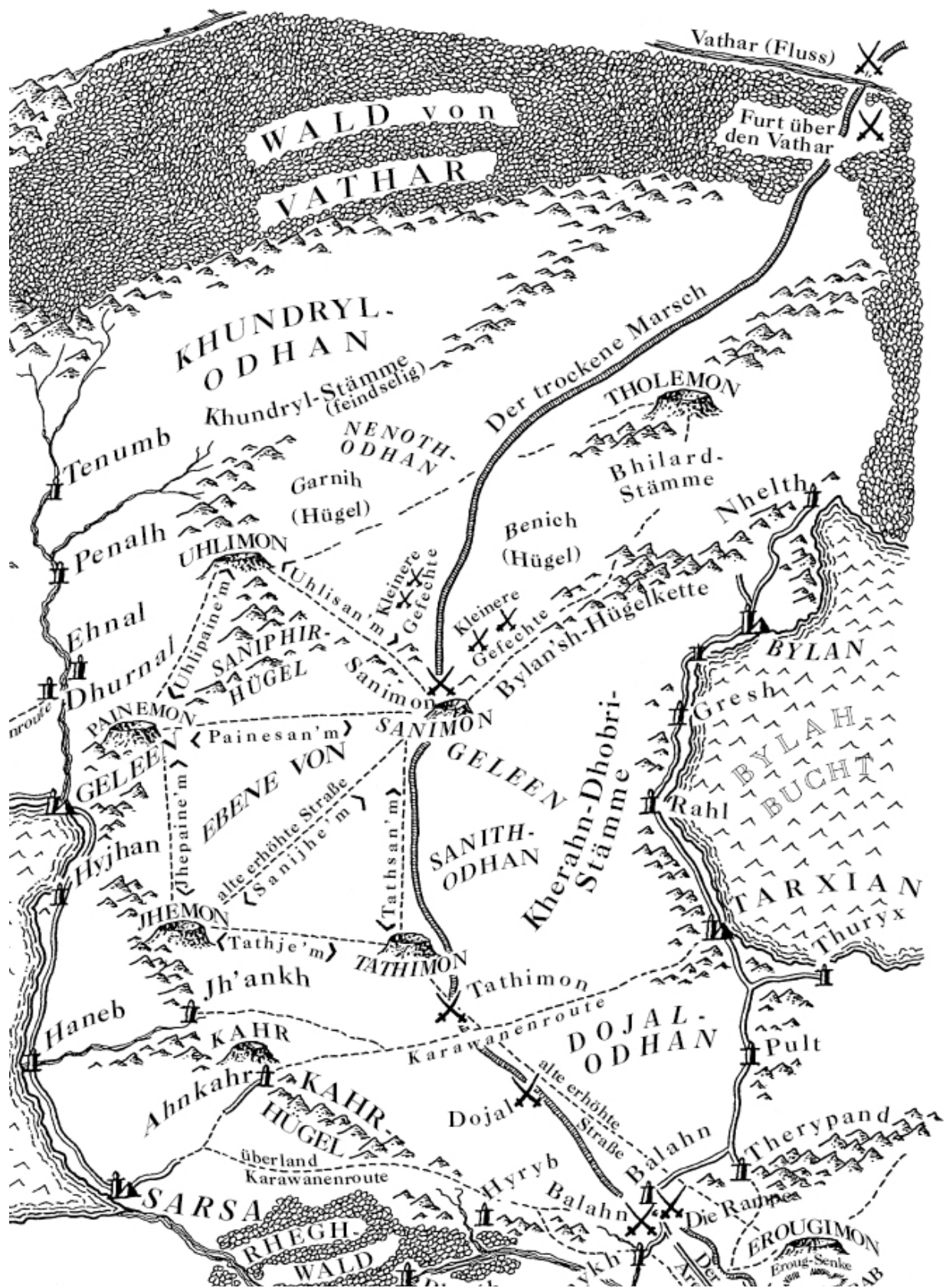
COLTAINES MARSCH Die zweite Hälfte

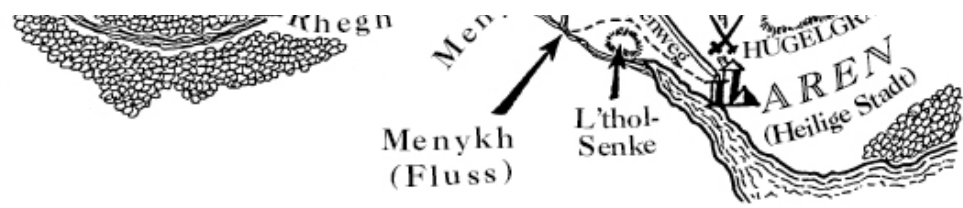
- ✕ Furt über den Vathar
- ✕ Der trockene Marsch
- ✕ Sanimon
- ✕ Tathimon
- ✕ Dojal
- ✕ Balahm, Die Rampe, Hügelgrab





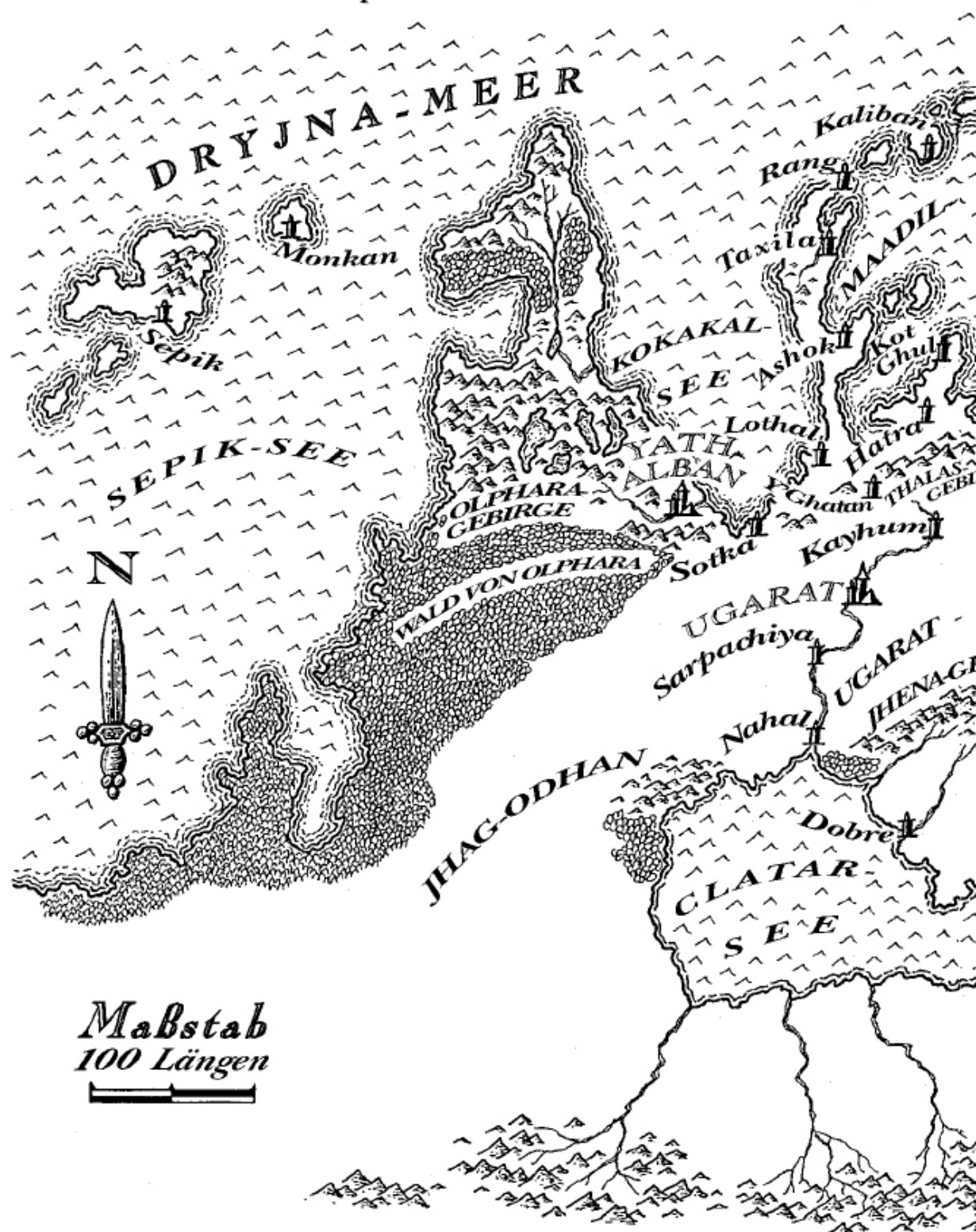
SÜDLICHE JHAG-SCHAN





DAS REICH DER SIEBEN STÄDTE

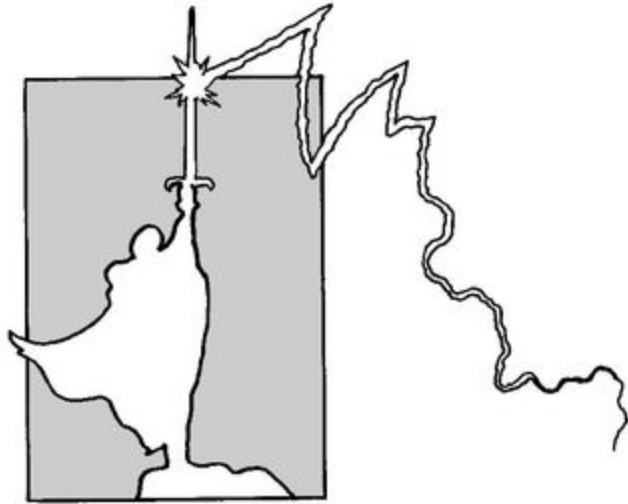
Das malazanische Imperium etwa im Jahr 1160 von Brands Schlaf







Buch Eins



Die Kette der Hunde

Als der Sand blind tanzte,
erhob sie sich aus dem
Gesicht einer zornigen Göttin

Sha'ik
Bidithal

Kapitel Eins

Sucht ihr die zerfallenen Knochen
der T'lan Imass,
so nehmt in eine Hand
all den Sand der Raraku

Die Heilige Wüste
Anonym

Kulp fühlte sich wie eine Ratte in einem großen Zimmer, in dem es von Ogern nur so wimmelte, von Schatten umgeben und andauernd in Gefahr, unter einem Fuß zertreten zu werden. Niemals zuvor hatte sich das Meanas-Gewirr so ... *beladen* angefühlt, wenn er es betreten hatte.

Es waren Fremde hier, Eindringlinge ... Mächte, die dieser Sphäre so feindselig gesinnt waren, dass eine alles umfassende, zornige Atmosphäre herrschte. Die Essenz seines Selbst, die durch das Gewebe geschlüpft war, war nur noch eine kauernde, geduckte Kreatur. Dabei war alles, was er fühlen konnte, die Gewissheit, dass hier mehrmals etwas Wildes, Mörderisches durchgezogen war; er spürte das wirbelnde Kielwasser, das die Pfade markierte, die das Unwillkommene genommen hatte. Seine Sinne schrien ihm zu, dass er – zumindest für den Augenblick – allein war, dass die dunstige, sich in alle Richtungen flach ausdehnende Landschaft bar allen Lebens war.

Trotzdem zitterte er vor Entsetzen.

Mit einer geisterhaften Hand griff er in seinem Geist zurück nach seinem Körper und fand die fühlbare

Bestätigung des Ortes, an dem er existierte, spürte das Blut, das durch seine Adern strömte, das Gewicht von Fleisch und Knochen. Er saß mit übereinander geschlagenen Beinen in der Kapitäns-Kajüte der *Silanda*, und ein erschöpfter, unruhiger Heboric wachte über ihn, während die anderen an Deck warteten und dabei unaufhörlich den an allen Seiten von nichts unterbrochenen, unbarmherzig flachen Horizont beobachteten.

Sie mussten einen Weg nach draußen finden. Das gesamte ältere Gewirr, in dem sie sich wieder gefunden hatten, war überflutet, war ein einziges dickflüssiges, seichtes Meer. Die Ruderer würden die *Silanda* noch tausend Jahre vorantreiben, bis das Holz in ihren toten Händen verfaule und die Schäfte brachen, bis das Schiff um sie herum auseinander fallen würde – so lange würde die Trommel dröhnen und die Rücken sich beugen. *Zu diesem Zeitpunkt werden wir schon lange tot sein. Wir werden nur noch vermoderter Staub sein.* Er musste eine Möglichkeit finden, das Gewirr zu wechseln, nur so konnten sie entkommen.

Kulp verfluchte seine begrenzten Möglichkeiten. Wäre er ein Praktiker von Serc oder Denul gewesen, oder von D'riss oder praktisch jedem anderen Gewirr, das den Menschen zugänglich war, dann hätte er gefunden, was sie brauchten. Aber nicht in Meanas. *Hier gibt es keine Meere, keine Flüsse, noch nicht einmal eine klitzekleine Pfütze, beim Vermummten.* Aus dem Innern seines Gewirrs versuchte Kulp eine Passage in die Welt der Sterblichen zu finden oder zu schaffen ... und das erwies sich als problematisch.

Sie waren durch besondere Gesetze gebunden, durch natürliche Regeln, die mit dem Prinzip von Ursache und Wirkung zu spielen schienen. Wären sie mit einem Wagen unterwegs gewesen, hätte die Passage durch die Gewirre sie unfehlbar zu einem trockenen Weg geführt, denn die Ur-Elemente behaupteten eine störrische Übereinstimmung

quer durch alle Gewirre. Erde zu Erde, Luft zu Luft, Wasser zu Wasser.

Kulp hatte Gerüchte gehört, wonach es manchen Hohemagiern gelungen sein sollte, diesen unbegrenzten Gesetzen ein Schnippchen zu schlagen, und vielleicht verfügten auch die Götter und andere Aufgestiegene über solche Mittel. Aber sie standen so hoch über einem einfachen Kader-Magier wie die Schmiedewerkzeuge eines Ogers über einer sich duckenden Ratte.

Seine andere Sorge galt der Größe der Aufgabe an sich. Eine Gruppe von Gefährten durch sein Gewirr zu ziehen, war zwar schwierig, aber durchaus machbar. *Doch ein ganzes Schiff!* Er hatte gehofft, eine Eingebung zu bekommen, sobald er sich erst einmal im Meanas-Gewirr befand, einen Geistesblitz, der ihm eine einfache, elegante Lösung zeigen würde. *Mit der ganzen Anmut der Poesie. Hat nicht Fisher Kel'Tath selbst einst gesagt, dass Poesie und Zauberei die beiden Schneiden der Klinge im Herzen eines jeden Mannes sind? Aber wo sind dann meine magischen Phrasen?*

Kulp musste verbittert zugeben, dass er sich innerhalb des Meanas-Gewirrs genauso dumm vorkam wie in der Kajüte des Kapitäns. *Die Kunst der Illusion besitzt eine eigene Anmut. Es muss einfach eine Möglichkeit geben, uns hier ... herauszumogeln. Der Widerspruch zwischen dem, was ist, und dem, was nicht ist, ist die Synergie im Geist eines Sterblichen. Und größere Kräfte? Kann die Wirklichkeit selbst genarrt und dazu gebracht werden, auf einer Unwirklichkeit zu bestehen?*

Seine schreienden Sinne änderten die Tonhöhe. Kulp war nicht mehr allein. Die dicke, geschwollene Luft des Meanas-Gewirrs – wo Schatten die Konsistenz von Mattglas hatten und es ein Gefühl ekstatischen Erschauerns erzeugte, durch sie hindurchzuschlüpfen – hatte begonnen, sich erst auszubeulen und dann zu beugen, als würde etwas Großes erscheinen und die Luft vor sich herschieben. Und was auch immer es sein mochte, es kam sehr schnell näher.

Plötzlich stieg ein Gedanke in dem Magier auf. Und zwar einer voller ... *Eleganz. Bei Toggs Zehen, kann ich das tun? Druck aufbauen, dann ein müßiges Kielwasser, eine bestimmte Strömung, ein bestimmtes Fließen. Beim Vermummten, es ist zwar kein Wasser, aber es ist ziemlich nahe dran. Das hoffe ich zumindest.*

Er sah Heboric erschrocken aufspringen und sich den Kopf an einem niedrigen Kreuzbalken der Kajüte stoßen. Kulp schlüpfte zurück in seinen Körper und stieß einen rasselnden, keuchenden Atemzug aus. »Es geht gleich los, Heboric. Sorg dafür, dass alle bereit sind!«

Der alte Mann rieb sich mit einem seiner Armstümpfe den Hinterkopf. »Bereit? Bereit wofür, Magier?«

»Für alles Mögliche.«

Kulp schlüpfte wieder hinaus, kletterte mental erneut an seiner Ankerkette im Meanas-Gewirr zurück.

Der Unwillkommene kam näher, und er strahlte so viel Macht aus, dass die fiebrige Atmosphäre zu zittern begann. Der Magier sah, wie nahe gelegene Schatten vibrierten und sich auflösten. Er spürte, wie sich in der Luft eine Ungeheuerlichkeit aufbaute, genau wie in der lehmigen Erde unter seinen Füßen. Was auch immer durch sein Gewirr zog, hatte Aufmerksamkeit erregt. Die Aufmerksamkeit von ... *von wem auch immer – Schattenthron, den Hunden ... aber vielleicht sind Gewirre ja auch tatsächlich lebendig.* Wie auch immer, jetzt kam es, mit arroganter Gleichgültigkeit.

Kulp musste plötzlich an Sormo denken, an das Ritual in der Nähe von Hissar, bei dem der Waerloga sie in das T'lan-Imass-Gewirr gezogen hatte. *Oh, beim Vermummten, ein Wechselgänger oder ein Vielwandler ... aber welch eine Macht! Wer im Abgrund verfügt über so viel Macht?* Es fielen ihm nur zwei Wesen ein: Anomander Rake, der Sohn der Dunkelheit, und Osric. Beide waren Wechselgänger, und beide waren überaus arrogant. Falls es noch andere geben sollte, hätte er von ihren Aktivitäten gehört, dessen war er

sich sicher. *Krieger reden über Helden. Magier reden über Aufgestiegene.* Er hätte ganz bestimmt davon gehört.

Rake war in – oder besser über – Genabackis, und von Osric erzählte man sich, dass er vor ungefähr einem Jahrhundert zu einem Kontinent weit im Süden gereist wäre. *Nun, vielleicht ist dieser kaltäugige Bastard ja zurückgekehrt.* Egal wie, er würde es herausfinden.

Die Präsenz war da. Seinen geistigen Bauch flach auf den weichen Boden gepresst, legte Kulp den Kopf in den Nacken und starrte nach oben.

Der Drache flog tief über der Erde. Er sah anders aus als jede Darstellung eines Drachen, die Kulp bisher gesehen hatte – *das ist weder Rake noch Osric* –, mit kräftigen Knochen und Haut, die wie trockene Haifischhaut aussah; seine Spannweite war gewaltiger als die des Sohnes der Dunkelheit – *in dessen Adern das Blut einer Drachengöttin fließt* –, und die Schwingen hatten nichts von jener sanften, gewölbten Anmut. Die Knochen waren auf verrückte Weise vielgelenkig, wie ein zerschmetterter Fledermausflügel; unter der gespannten, rissigen Haut war jedes knorrige Gelenk gut zu erkennen. Der Kopf des Drachen war ebenso breit wie lang, wie der Kopf einer Viper, mit hoch angesetzten Augen. Es gab keine deutlich abgesetzte Stirn; stattdessen wick der Schädel nach hinten zurück und lief in einer Auszackung im Nacken aus, die fast in Hals- und Kiefermuskeln begraben war.

Ein Drache von rohem Schlag, ein Geschöpf, das die Aura von etwas Uraltem verströmte. Und außerdem war sie *untot*, wie Kulp nach Luft schnappend feststellte, als seine Sinne die Kreatur ganz und gar erfassten.

Der Magier spürte, dass das Wesen ihn bemerkte, während es mit einem flüsternden Geräusch zwanzig Armspannen über ihn hinwegsegelte. Ein Gefühl, das anfangs sehr stark war und dann schnell schwächer wurde.

Als im Gefolge des Drachen ein schneidender Wind heranwehte, rollte Kulp sich auf den Rücken und stieß

zischend die paar Worte Hoher Meanas-Magie aus, die er kannte. Das Gewebe des Gewirrs teilte sich; ein Riss entstand, der kaum breit genug war, um ein Pferd durchzulassen. Doch hinter dem Riss lag ein Vakuum, und aus dem Kreischen des Windes wurde ein Brüllen.

Immer noch zwischen den Sphären hin und her pendelnd, schaute Kulp ehrfürchtig zu, wie sich der schlammüberkrustete, zerschrammte Bug der *Silanda* in den Spalt schob, ihn völlig ausfüllte. Das Gewebe riss weiter auf, dann noch weiter. Auf einmal wirkte das Schiff schrecklich breit. Die Ehrfurcht des Magiers verwandelte sich zunächst in Furcht, dann in Entsetzen. *Oh nein, ich habe es tatsächlich getan.*

Milchiges, schäumendes Wasser gischtete um den Rumpf des Schiffs. Das Portal riss nach allen Seiten hin unkontrolliert weiter auf, als das Gewicht eines Meeres dagegendrückte.

Eine Wasserwand türmte sich vor dem Magier auf und schlug einen Augenblick später über ihm zusammen, zerstörte seinen Anker, seine geistige Präsenz. Und dann war er wieder in der stampfenden, knarrenden Kapitänskajüte. Heboric stand im Türrahmen, als wollte er zugleich bleiben und hinausgehen, und suchte verzweifelt nach einem festen Halt, während die *Silanda* auf den Wogen tanzte.

Der Ex-Priester warf dem Magier einen finsternen Blick zu, als er bemerkte, dass dieser sich wieder aufrichtete. »Sagt mir, dass Ihr das geplant habt! Sagt mir, dass Ihr das hier alles unter Kontrolle habt, Magier!«

»Aber natürlich, Ihr verdammter Idiot! Könnt Ihr das denn nicht sehen?« Er kletterte über die umgestürzten Möbel zur Tür und stieg dann auch über Heboric hinweg. »Haltet die Stellung, alter Mann. Wir zählen auf Euch!«

Heboric zischte ein paar derbe Grobheiten hinter ihm her, als Kulp sich auf den Weg zum Hauptdeck machte.

Das Durchziehen des Unwillkommenen mochte noch voller Bitterkeit toleriert worden sein – zumindest hatten die Mächte in Meanas sich ihm nicht direkt entgegengestellt –, doch angesichts der Verletzung des Gewirrs war es mit der Zurückhaltung vorbei. Dies war ein Schaden in kosmischem Maßstab, eine Wunde, die sich möglicherweise nie mehr reparieren ließ.

Es ist gut möglich, dass ich gerade mein eigenes Gewirr zerstört habe. Wenn die Realität sich nicht narren lässt. Natürlich lässt sie sich narren – das tue ich doch andauernd!

Kulp mühte sich auf das Hauptdeck und eilte zum Achterdeck. Gesler und Stürmisch standen am Steuerruder; beide Männer grinsten, als wären sie komplett schwachsinnig, während sie sich bemühten, den Kurs zu halten. Gesler deutete nach vorn, und als Kulp sich umdrehte, sah er die vage, geisterhafte Erscheinung des Drachen; sein schmaler, knochiger Schwanz schwang hin und her wie eine Schlange, die sich über Sand windet. Noch während Kulp hinschaute, drehte die Kreatur den Kopf und starrte aus toten, dunklen Augenhöhlen in ihre Richtung.

Gesler winkte.

Kulp schüttelte sich, kämpfte sich dann durch den Wind, bis er die Heckreling erreichte, an der er sich mit beiden Händen festklammerte. Der Riss war mittlerweile schon ein ganzes Stück weit weg – *aber er ist immer noch deutlich zu sehen, was bedeutet, dass er ... oh, beim Vermummten!* Wasser gischtete in einem wirbelnden Strom im Kielwasser des Wechselgänger-Drachens. Dass es nicht auf allen Seiten nach außen schwappte, lag nur an der Masse von Schatten, die sich, wie Kulp nun sah, auf die Ränder des Risses stürzten – und dabei vernichtet wurden. Doch es kamen immer mehr. Die Aufgabe, die Bresche zu heilen, war jedoch so groß, dass sie keine Möglichkeit fanden, sich dem Riss zu nähern und die Wunde zu versiegeln.

Schattenthron! Und jeder andere uralte Bastard von einem Aufgestiegenen, der mich hören kann! Mag sein, dass

ich in keinen von euch besonders viel Vertrauen habe, aber ihr solltet lieber anfangen, Vertrauen in mich zu haben. Und zwar schnell! Illusionen sind meine Gabe, hier und jetzt! Also glaubt! Die Augen auf den Riss gerichtet, stellte Kulp sich breitbeinig hin, ließ die Heckreling los und hob beide Arme.

Er soll sich schließen ... es soll heilen! Die Szene vor ihm waberte, der Riss schloss sich, die Ränder verbanden sich miteinander. Das Wasser floss langsamer. Er setzte mehr Macht ein, wollte, dass die Illusion zur Wirklichkeit wurde. Seine Glieder zuckten. Schweiß brach ihm am ganzen Körper aus, durchtränkte seine Kleider.

Die Wirklichkeit schlug zurück. Die Illusion verschwamm. Kulp's Knie knickten ein. Er packte die Reling, um sich aufrecht zu halten. Er schaffte es nicht. *Ich habe keine Kraft mehr. Ich schaffe es nicht ... Ich sterbe ...*

Die Kraft, die ihn von hinten traf, war wie ein echter Schlag auf seinen Hinterkopf. Der Schmerz ließ ihn Sterne sehen. Eine fremde Macht fuhr durch ihn hindurch, riss seinen Körper in die Höhe. Er spürte, wie seine Füße sich vom Achterdeck lösten und er mit gespreizten Beinen in die Luft stieg. Die Macht hielt ihn, ließ ihn schweben, und ein Wille, der so kalt wie Eis war, durchdrang ihn, erfüllte seinen ganzen Körper.

Die Macht war untot. Der Wille, der ihn gepackt hatte, gehörte dem Drachen. Ein Hauch von Unmut schwang darin mit. Der Drache schien nur widerwillig zu handeln, doch er griff dennoch nach Kulp's magischer, unlogischer Anstrengung ... und gab ihr all die Kraft, die sie brauchte. Und noch mehr.

Kulp schrie. Schmerzen durchzuckten ihn wie gletscherkalte Feuerlanzen.

Die Untoten kümmerten sich wenig um die Einschränkungen, die sterblichem Fleisch auferlegt waren – diese Lektion wurde ihm jetzt bis ins Mark eingebrannt.

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!

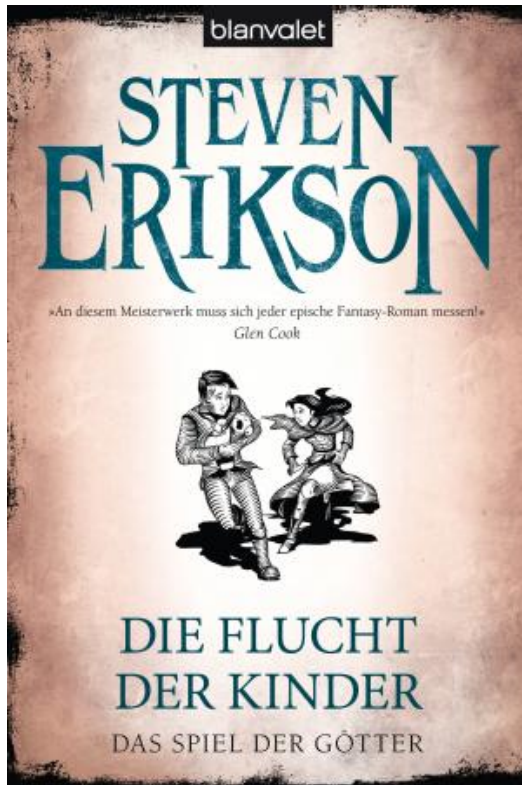
Mit dieser komplexen epischen Fantasy-Saga wurde Steven Erikson zu einem der bedeutendsten Vertreter der modernen Fantasy.

[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](#)