

STEVEN ERIKSON
Das Spiel der Götter 8

Buch

Auf einem Kontinent weit entfernt vom Einflussbereich des malazanischen Imperiums liegt das Königreich Lether, eine vergessene Kolonie des lange vergangenen Ersten Imperiums. Doch in diesem Königreich herrscht kein Stillstand – ganz im Gegenteil: Das Königreich Lether breitet sich immer weiter aus und hat beinahe alle umliegenden Gebiete erobert, deren Bewohner getötet oder versklavt. Und nun, da ein lange prophezeites Ereignis naht, in dessen Verlauf das alte Imperium wiedergeboren und eine neue Epoche anbrechen wird, richten die Letherii ihre Blicke gen Norden, wo die einzigen Nachbarn leben, die sie noch nicht unterworfen haben: die Tiste Edur.

Doch diese Stämme der Kinder von Vater Schatten sind inzwischen unter der Herrschaft eines neuen Königs vereint und längst nicht mehr so schwach wie einst – vor allem, da der König offensichtlich auf die Macht eines geheimnisvollen Verbündeten zurückgreifen kann. Der Konflikt scheint unausweichlich, doch weder die Letherii noch die Tiste Edur ahnen, dass nicht sie es sind, die den Gang der Ereignisse bestimmen, sondern dass hier weit größere Mächte am Werk sind – Mächte, die ihre Wurzeln in sehr weit entfernter Vergangenheit haben ...

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 hat sich mit seiner Fantasy-Saga »Das Spiel der Götter« weltweit eine riesige Fangemeinde erobert.

Steven Erikson

Kinder des Schattens

Das Spiel der Götter 8

Roman

Ins Deutsche übertragen
von Tim Straetmann

BLANVALET

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

Der Blanvalet Verlag ist ein Unternehmen
der Verlagsgruppe Random House.

1. Auflage

Deutsche Erstveröffentlichung September 2005

Copyright © der Originalausgabe 2004 by Steven Erikson

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 2005

by Verlagsgruppe Random House GmbH, München

This edition is published by arrangement with Transworld

Publishers, a division of The Random House.

Umschlaggestaltung: Design Team München

Umschlagillustration: Luserke/Ivanchenko

Satz: deutsch-türkischer fotosatz, Berlin

Redaktion: Sigrun Zühlke
UH · Herstellung: Heidrun Nawrot

eISBN 978-3-641-08975-7

www.blanvalet-verlag.de

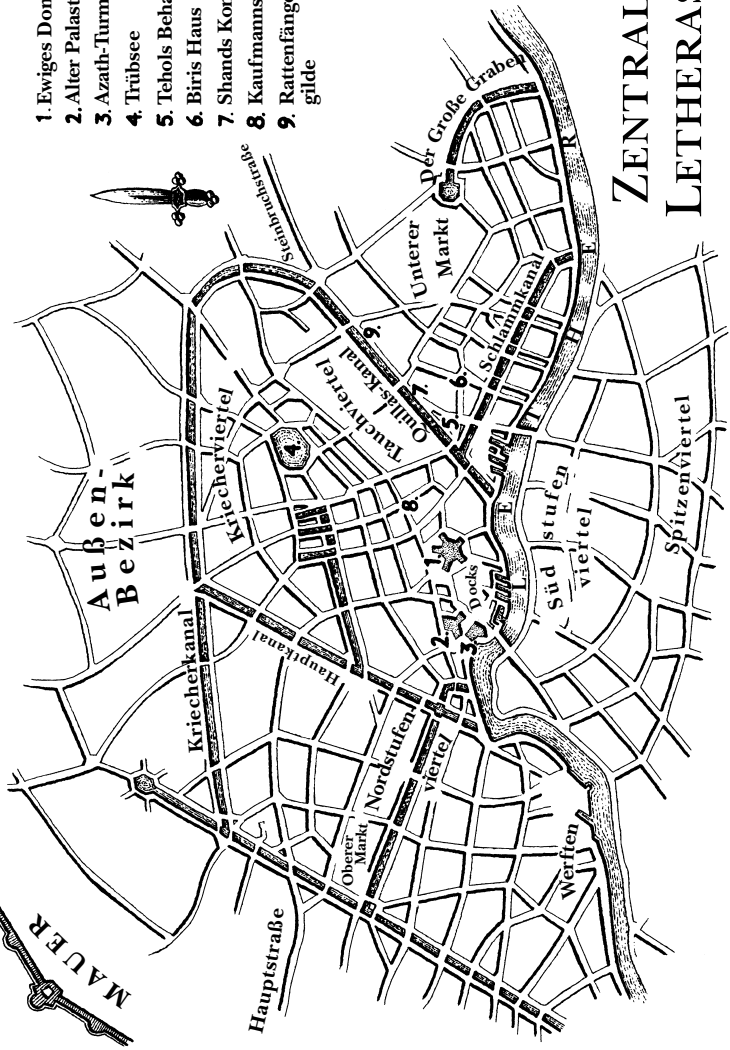
Für Christopher Porozny

Danksagungen






Herzlichen Dank der alten Mannschaft – Rick, Chris und Mark – für ihre frühzeitig geäußerten Kommentare zu diesem Roman. Und an Courtney, Cam und David Keck für ihre Freundschaft. Dank auch wie immer an Clare und Bowen, an Simon Taylor und seine Landsleute bei Transworld; an Steve Donaldson, Ross und Perry; an Peter und Nicky Crowther, Patrick Walsh und Howard Morhaim. Und an das Team von Tony's Bar Italia, die nun schon den zweiten Roman mit ihrem Kaffee befeuert haben.



1. Ewiges Domizil
2. Alter Palast
3. Azath-Turm
4. Tribsee
5. Tehols Behausung
6. Biris Haus
7. Shands Kontor
8. Kaufmannsburse
9. Rattenfänger-gilde

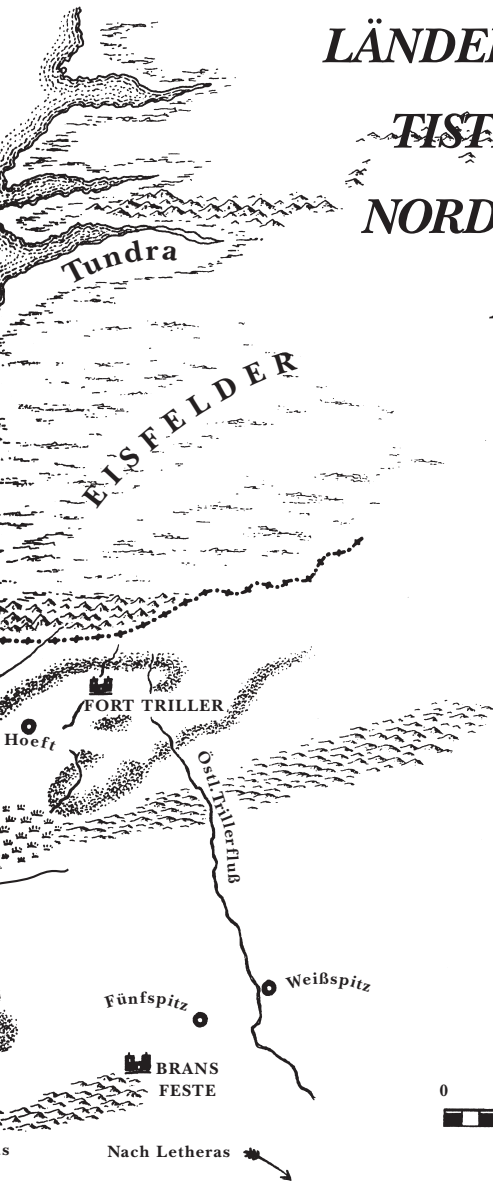


ZENTRAL LETHERAS

-  Dörfer der Tiste Edur
-  Forts/Festungen (Letherii)
-  Städte
-  Tiste-Edur-Stämme
-  Grenze



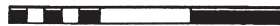
**LÄNDER/GEBIETE der
TISTE EDUR und
NORDGRENZE von
LEATHER**



N



0 50 100 150



Längen

Prolog

Die Ersten Tage des Zerbrechens von Emurlahn

Die Edur-Invasion, das Zeitalter des

Scabandari Blutauge

Die Zeit der Älteren Götter

Aus den wirbelnden, rauchgeschwängerten Wolken regnete es Blut. Die letzten Himmelsfestungen hatten den Himmel preisgegeben, in Flammen gehüllt und schwarzen Rauch hinter sich herziehend. Sie hatten tiefe Furchen in den Boden gerissen, als sie mit donnerndem Widerhall zur Erde gestürzt waren und im Auseinanderbrechen blutbespritzte Felsbrocken über die zuhauf herumliegenden Leichen geworfen hatten, die das Land von Horizont zu Horizont bedeckten.

Die großen Schwarmstädte hatten sich in aschebedeckte Trümmerhaufen verwandelt, und die gewaltigen Wolken, die sich über ihnen auftürmten – Wolken voller Trümmer, Fleischfetzen und Blut, die bei der Zerstörung himmelwärts geschossen waren –, wirbelten jetzt in Hitzestürmen und schickten sich an, den ganzen Himmel auszufüllen.

Inmitten der ausgelöschten Armeen sammelten sich die Legionen der Eroberer auf der zentralen Ebene – die zumindest dort, wo keine herabgestürzten Himmelsfestungen tiefe Gräben gezogen hatten, sauber mit auserlesenen Steinen gepflastert war – auch wenn die zahllosen Kadaver der Besiegten die Wiederherstellung der Formationen behinderte. Und die Erschöpfung. Die Legionen gehörten zwei unterschiedlichen, in diesem Krieg verbündeten Armeen an, und es war nicht zu übersehen, dass es der einen weitaus besser ergangen war als der anderen.

Der blutige Nebel legte sich auf Scabandaris gewaltige, eisenfar-

bene Schwingen, als er durch die brodelnden Wolken herabglitt und dabei mit den Nickhäuten blinzelte, um durch seine eisblauen Drachenaugen etwas sehen zu können. Während der Drache sich zum Landeanflug in die Kurve legte, neigte er den Kopf und blickte auf seine siegreichen Kinder herab. Die grauen Banner der Tiste Edur wogten unstedt über den sich sammelnden Kriegern hin und her, und Scabandari schätzte, dass noch mindestens achtzehntausend seiner Schattenverwandten übrig waren. Dennoch würde heute Nacht in den Zelten der Ersten Landung getrauert werden. Zu Tagesbeginn waren mehr als zweihunderttausend Edur auf diese Ebene hinausmarschiert. Doch ... es waren immer noch genug.

Die Edur waren auf die östliche Flanke der Armee der K'Chain Che'Malle gestoßen, und ihrem Angriff waren Wogen aus vernichtender Zauberei vorausgegangen. Die Streitkräfte des Feindes hatten mit einem Frontalangriff gerechnet und hatten, entsprechend formiert, tödlich lange gebraucht, um sich der Bedrohung an ihrer Flanke zuzuwenden. Wie ein Dolch waren die Legionen der Edur bis ins Herz der feindlichen Armee vorgestoßen.

Als er tiefer ging, konnte Scabandari hier und da verstreut die mitternachtsschwarzen Banner der Tiste Andii sehen. Eintausend Krieger waren noch übrig, vielleicht sogar noch weniger. Bei diesen mitgenommenen Verbündeten von einem Sieg zu sprechen, war mehr als fragwürdig. Sie hatten die K'ell-Jäger angegriffen, die Eliteeinheiten aus Blutsverwandten der drei Matronen. Vierhunderttausend Tiste Andii gegen sechzigtausend Jäger. Zusätzliche Gruppen von Andii und Edur hatten die Himmelsfestungen angegriffen, doch diese Krieger hatten gewusst, dass sie in den Tod gingen; ihr Opfer war von zentraler Bedeutung für den Sieg des heutigen Tages gewesen, denn sie hatten die Himmelsfestungen daran gehindert, den Armeen auf der Ebene zu Hilfe zu kommen. Die Angriffe selbst hatten den vier Himmelsfestungen nur geringen Schaden zugefügt. Obwohl die Kurzschwänze nicht besonders zahlreich gewesen waren, hatte sich ihre Wildheit doch als verheerend erwiesen. Mit dem Blut der angreifenden Tiste war für Scabandari und seinen Verbündeten – einen Wechselgänger, der sich wie er in einen Drachen ver-

wandeln konnte –, genügend Zeit erkaufte worden, damit sie sich auf die fliegenden Festungen stürzen und einen Sturm der Gewirre gegen sie entfesseln konnten: Starvald Demelain, Kurald Emurlahn und Kurald Galain.

Der Drache glitt zu jener Stelle hinunter, wo ein wahrer Berg aus kreuz und quer übereinander liegenden K'Chain Che'Malle-Kadavern den Platz kennzeichnete, an dem eine der Matronen sich zu ihrem letzten Gefecht gestellt hatte. Kurald Emurlahn hatte die Verteidiger niedergemetzelt, und noch immer huschten wilde Schatten wie Gespenster über den Leichenberg. Scabandari spreizte die Schwingen, stand einen Augenblick reglos in der dampfenden Luft und ließ sich dann auf den reptilienartigen Leichnamen nieder.

Einen Augenblick später nahm er wieder seine Tiste-Edur-Gestalt an. Haut in der Farbe gehämmerten Eisens, lange, offen herabfallende graue Haare, ein hageres Adlergesicht mit eng beieinander stehenden Augen. Ein breiter Mund mit herabgezogenen Mundwinkeln, der aussah, als hätte er noch nie gelacht. Eine hohe, faltenfreie Stirn, auf der diagonale Narben verliefen, die sich hell gegen seine dunkle Haut abzeichneten. Er trug einen ledernen Harnisch, an dem sein zweihändiges Schwert befestigt war, und einen Gurt mit Langmessern um die Hüfte. Von seinen Schultern hing ein schuppiger Umhang – die Haut einer Matrone, so frisch, dass die natürlichen Öle sie noch immer glänzen ließen.

Da stand er nun – eine große, von zahllosen Blutspritzern gesprenkelte Gestalt, und schaute zu, wie sich die Legionen neu formierten. Offiziere der Edur sahen in seine Richtung und machten sich daran, ihren Truppen Anweisungen zu erteilen.

Jetzt blickte Scabandari gen Nordwesten, starrte aus zusammengekniffenen Augen in die aufgeblähten Wolken. Einen Augenblick später brach ein riesiger, knochenweißer Drache aus ihnen hervor, der fast noch größer wirkte als Scabandari in seiner Drachengestalt. Auch er war blutverschmiert – und viel von diesem Blut stammte von ihm selbst, denn Silchas Ruin hatte an der Seite seiner Andii-Verwandten gegen die K'ell-Jäger gekämpft.

Scabandari beobachtete, wie sein Verbündeter näher kam, trat

nur einen Schritt zurück, als der gewaltige Drache sich auf der Hügelkuppe niederließ und sich dann schnell verwandelte – in ein Wesen, das mehr als einen Kopf größer war als der Wechselgänger aus dem Volk der Tiste Edur. Doch er war entsetzlich hager, die Muskelstränge zeichneten sich wie Seile unter seiner glatten, beinahe durchsichtigen Haut ab. In den dichten, langen weißen Haaren des Kriegers schimmerten die Krallen eines Raubtiers. Seine roten Augen leuchteten so hell, dass sie fiebrig wirkten. Silchas Ruin war verwundet: Spuren mehrerer Schwerthiebe zogen sich über seinen Körper. Der größte Teil der Rüstung, die seinen Oberkörper bedeckt hatte, war abgefallen, so dass das sich verzweigende Geflecht aus Adern und Arterien unter der dünnen Haut seiner haarlosen Brust deutlich zu erkennen war. Auch seine Beine waren blutverschmiert, ebenso wie seine Arme. Die beiden Schwertscheiden an seinen Hüften waren leer; beide Waffen waren abgebrochen – trotz der eingewobenen Schutzzauber, mit denen sie ausgestattet gewesen waren. Er hatte einen verzweifelten Kampf gefochten.

Scabandari neigte grüßend den Kopf. »Silchas Ruin, mein Bruder im Geiste. Treuester aller Verbündeten. Seht Euch die Ebene an – wir haben gesiegt!«

Das farblose Gesicht des Albino-Tiste-Andii verzog sich zu einem stummen Grinsen.

»Meine Legionen sind Euch spät zu Hilfe gekommen«, sagte Scabandari. »Deswegen brechen mir Eure Verluste das Herz. Dennoch – jetzt halten wir das Tor, oder? Der Weg, der auf diese Welt führt, gehört uns, und die Welt selbst liegt vor uns – wartet darauf, dass wir sie plündern und Reiche errichten, die unserer Völker würdig sind.«

Ruins langfingrige, blutbefleckte Hände zuckten, und er wandte sich der Ebene unter ihm zu. Die Legionen der Edur hatten sich zu einem groben Ring formiert, der die wenigen überlebenden Andii umschloss. »Tod verseucht die Luft«, knurrte Silchas Ruin. »Ich kann kaum Luft zum Sprechen holen.«

»Später wird noch genügend Zeit sein, um neue Pläne zu schmieden«, sagte Scabandari.

»Mein Volk ist hingeschlachtet worden. Jetzt umringt Ihr uns, doch Euer Schutz kommt viel zu spät.«

»Jetzt ist er eben eher symbolisch gemeint, mein Bruder. Es gibt noch andere Tiste Andii auf dieser Welt – das habt Ihr selbst gesagt. Ihr müsst nur jene erste Welle finden, und Ihr werdet wieder stark sein. Außerdem werden andere kommen. Meine wie Eure Art, wir sind auf der Flucht vor unserer Niederlage.«

Silchas Ruins Stirnrunzeln vertiefte sich. »Der Sieg dieses Tages ist eine bittere Alternative.«

»Die K'Chain Che'Malle sind fast dahin – so viel wissen wir. Wir haben die vielen anderen verlassenen Städte gesehen. Jetzt ist nur noch Morn übrig, und das liegt auf einem weit entfernten Kontinent – und in ebendiesem Augenblick zerbrechen dort die Kurzschwänze ihre Ketten in blutiger Rebellion. Ein Feind, der uneins ist, ist ein Feind, der bald fallen wird, mein Freund. Wer auf dieser Welt hat sonst noch die Macht, sich uns entgegenzustellen? Die Jaghut? Sie leben weit verstreut und sind nur wenige. Die Imass? Was können Waffen aus Stein gegen unseren Stahl ausrichten?« Er schwieg einen Augenblick und fuhr dann fort: »Die Forkrul Assail scheinen nicht willens, über uns ein Urteil zu fällen. Und sie scheinen sowieso von Jahr zu Jahr weniger zu werden. Nein, mein Freund, durch den Sieg, den wir an diesem Tag errungen haben, liegt uns diese Welt zu Füßen. Hier werdet Ihr nicht unter den Bürgerkriegen leiden, die Kurald Galain heimsuchen. Und ich und meine Gefolgsleute, wir werden der Spaltung entfliehen, die nun Kurald Emurlahn bedrängt ...«

Silchas Ruin stieß ein Schnauben aus. »Eine Spaltung, die Ihr mit eigenen Händen herbeigeführt habt, Scabandari.«

Er betrachtete noch immer die Streitkräfte der Tiste unten auf der Ebene und konnte daher das Aufflackern von Wut nicht sehen, das auf seine lässig dahingeworfene Bemerkung folgte, um einen Augenblick später wieder zu verschwinden. Erneut breitete sich Gelassenheit auf Scabandaris Gesichtszügen aus. »Eine neue Welt für uns, Bruder.«

»Da drüben im Norden steht ein Jaghut auf einem Gebirgsgrat«, sagte Silchas Ruin. »Ein Zeuge des Krieges. Ich habe mich ihm nicht

genähert, denn ich habe den Beginn eines Rituals gespürt. Omtose Phellack.«

»Fürchtet Ihr diesen Jaghut, Silchas Ruin?«

»Ich fürchte, was ich nicht kenne, Scabandari ... Blutaugen. Und es gibt über diese Sphäre und ihre Eigenarten noch viel zu lernen.«

»Blutaugen.«

»Ihr könnt Euch selbst nicht sehen«, sagte Ruin, »aber ich gebe Euch diesen Namen angesichts des Blutes, das nun Eure ... Sicht befleckt.«

»Köstlich, dass ausgerechnet Ihr das sagt, Silchas Ruin.« Dann zuckte Scabandari die Schultern und trat vorsichtig über die leicht verrutschenden Körper hinweg an den nördlichen Rand des Leichenbergs. »Ein Jaghut, habt Ihr gesagt ...« Er drehte sich um, doch Silchas Ruin, der noch immer auf die Ebene mit seinen wenigen überlebenden Gefolgsleuten hinabstarrte, kehrte ihm den Rücken zu.

»Omtose Phellack, das Gewirr des Eises«, sagte Ruin, ohne sich umzudrehen. »Was beschwört er, Scabandari Blutaugen? Ich frage mich ...«

Der Wechseltänzer aus dem Volk der Edur kehrte zu Silchas Ruin zurück.

Er griff zur Außenseite seines linken Stiefels hinunter und zog einen Dolch heraus, um dessen Schneide Schatten wallten. Magische Energien spielten über die Klinge.

Ein letzter Schritt – und er rammte Silchas Ruin den Dolch in den Rücken.

Der Tiste Andii zuckte krampfartig zusammen, schrie laut auf – während sich die Legionen der Edur schlagartig auf die Andii stürzten und von allen Seiten ins Zentrum des weiten Rings stürmten, um das letzte Gemetzel dieses Tages zu Ende zu bringen.

Magie wob sich windende Ketten um Silchas Ruin, und der Albino aus dem Volk der Tiste Andii brach zusammen.

Scabandari Blutaugen kauerte sich über ihn. »So ist es eben unter Brüdern, leider«, murmelte er. »Einer muss herrschen. Zwei können es nicht. Du weißt, dass das wahr ist. So groß diese Welt auch sein mag, Silchas Ruin, früher oder später hätte es Krieg zwischen den

Edur und den Andii gegeben. Unser Blut hätte es gefordert. Und so wird nur einer über das Tor herrschen. Nur die Edur werden hindurchgehen. Wir werden die Andii zur Strecke bringen, die bereits hier sind – was für einen Kämpfen könnten sie denn aufbieten, der in der Lage wäre, mich herauszufordern? Sie sind schon so gut wie tot. Und so muss es sein. Ein Volk. Ein Herrscher.« Er richtete sich wieder auf, während die letzten Schreie der sterbenden Andii-Krieger von der Ebene zu ihnen heraufdrangen. »Ich kann dich nicht auf der Stelle töten – dafür bist du zu mächtig. Daher werde ich dich an einen geeigneten Ort bringen und dich dort zurücklassen – auf dem durchwühlten Boden inmitten von Wurzeln, Erde und Steinen ...«

Er verwandelte sich in seine Drachengestalt. Ein gewaltiger, mit riesigen Krallen versehener Fuß schloss sich um den reglosen Silchas Ruin, und mit mächtigen Flügelschlägen schraubte sich Scabandari Blutaue in den Himmel.

Der Turm lag keine dreihundert Meilen im Süden; nur die übel zugerichtete niedrige Mauer, die den Hof umschloss, offenbarte, dass das Gebäude nicht von den Jaghut stammte, sondern sich aus eigenem Antrieb neben den drei Türmen der Jaghut erhoben hatte, einem Gesetz folgend, das für Götter wie Sterbliche gleichermaßen unergründlich war. Dass es sich erhoben hatte, um die Ankunft jener Wesen zu erwarten, die es für alle Ewigkeit in seinem Innern gefangen halten würde. Geschöpfe von tödlicher Macht.

Geschöpfe wie Silchas Ruin, den Wechselgänger aus dem Volk der Tiste Andii, den dritten und letzten der drei Söhne von Mutter Dunkel.

Und auf diese Weise würde auch der letzte würdige Gegner Scabandari Blutauges unter den Tiste aus dem Weg von geräumt werden.

Die drei Kinder von Mutter Dunkel.

Drei Namen ...

Andarist, der als Reaktion auf einen unstillbaren Kummer seine Macht schon vor langer Zeit aufgegeben hat. Ohne zu wissen, dass die Hand, die ihm diesen Kummer zugefügt hatte, die meine war ...

Anomandaris Irake, der mit seiner Mutter und seiner Art gebrochen hat. Der dann verschwunden ist, bevor ich mich um ihn küm-

mern konnte. Der verschwunden ist und vermutlich nie wieder auftauchen wird.

Und nun Silchas Ruin, der schon bald das ewige Gefängnis des Azath kennen lernen wird.

Scabandari Blutauge war erfreut. Für sein Volk. Für sich. Er würde diese Welt erobern. Nur die ersten Andii-Siedler konnten sich seinem Herrschaftsanspruch entgegenstellen.

Ein Kämpfe der Tiste Andii in dieser Sphäre? Mir fällt keiner ein, keiner, der die Macht hätte, sich mir entgegenzustellen ...

Es kam Scabandari Blutauge nicht in den Sinn, sich zu fragen, wo denn derjenige der drei Söhne von Mutter Dunkel, der verschwunden war, hingegangen sein mochte.

Doch das war nicht einmal sein größter Fehler ...

Auf einer Gletscherberme im Norden begann der einsame Jaghut die Zauberei von Omtose Phellack zu weben. Er war Zeuge der Verwüstung gewesen, die die beiden Wechselgänger-Eleint und ihre Armeen angerichtet hatten. Er hatte nur wenig für die K'Chain Che'Malle übrig. Sie waren ohnehin im Aussterben begriffen, aus Myriaden von Gründen, von denen keiner den Jaghut allzu sehr beunruhigte. Genauso wenig wie ihm die Eindringlinge Sorgen machten. Er hatte schon vor langer Zeit die Fähigkeit verloren, sich Sorgen zu machen. Zusammen mit seiner Furcht. Und – wie er zugeben musste – dem Staunen.

Er hatte den Verrat gespürt und auch gefühlt, wie sich magische Energien in der Ferne entfaltet hatten und das Blut eines Aufgestiegenen vergossen worden war. Und jetzt waren die beiden Drachen zu einem geworden.

Typisch.

Und dann, kurze Zeit später, während einer Ruhepause zwischen den einzelnen Schritten seines Rituals, spürte er, wie sich ihm jemand von hinten näherte. Ein Älterer Gott, den der gewaltsam erschaffene Riss zwischen den Sphären auf den Plan gerufen hatte. Wie er es erwartet hatte. Aber ... welcher Gott war es? K'rul? Draconus? Die Schwester der Kalten Nächte? Osserc? Kilmandaros?

Sechul Lath? Trotz all seiner einstudierten Gleichgültigkeit zwang ihn die Neugier schließlich doch, sich nach dem Neuankömmling umzudrehen.

Oh, unerwartet ... aber interessant.

Mael, der Ältere Gott der Meere, war breit und untersetzt gebaut, mit tiefblauer Haut, die an der Kehle und seinem nackten Bauch zu einem hellen Goldton verblasste. Glattes, blondes Haar hing offen von seinem breiten, beinah schon flachen Schädel herab. Und Maels bernsteinfarbene Augen loderten voller Wut.

»Gothos«, sagte Mael krächzend, »was für ein Ritual vollziehst du da?«

Der Jaghut warf ihm einen finsternen Blick zu. »Sie haben eine Sauerei angerichtet. Ich habe vor, diesen Ort wieder zu säubern.«

»Mit Eis«, schnaubte der Ältere Gott. »Die Antwort der Jaghut auf alles.«

»Und wie würde deine Antwort aussehen, Mael? Eine Flut, oder ... eine Flut?«

Der Ältere Gott schaute gen Süden. Seine Kiefermuskeln traten hervor. »Ich werde eine Verbündete haben. Kilmandaros. Sie kommt von der anderen Seite des Spalts.«

»Es ist nur noch ein Wechselgänger der Tiste übrig«, sagte Gothos. »Anscheinend hat er seinen Kameraden niedergestreckt und übergibt ihn wohl genau in diesem Augenblick dem Gewahrsam des Azath inmitten seines überfüllten Hof.«

»Er ist voreilig. Glaubt er, die K'Chain Che'Malle sind die Einzigen in dieser Sphäre, die ihm Widerstand leisten können?«

Der Jaghut zuckte die Schultern. »Vermutlich.«

Mael schwieg einige Zeit. Schließlich seufzte er und sagte: »Zerstöre nicht all das hier mit deinem Eis, Gothos. Stattdessen bitte ich dich, es zu ... *erhalten*.«

»Warum?«

»Ich habe meine Gründe.«

»Das freut mich für dich. Wie sehen sie aus?«

Der Ältere Gott warf ihm einen düsteren Blick zu. »Unverschämter Kerl.«

»Warum etwas ändern?«

»In den Meeren wird die Zeit sichtbar, Jaghut. In den Tiefen gibt es Strömungen, die unermesslich alt sind. In den Untiefen flüstert die Zukunft. Und zwischen ihnen fließen die Gezeiten hin und her, in nie endendem Austausch. So ist meine Sphäre. So ist mein Wissen. Versiegle diese Verwüstung mit deinem verdammten Eis, Gothos. Friere an diesem Ort die Zeit selbst ein. Wenn du das tust, werde ich akzeptieren, dass ich dir etwas schuldig bin – und das könntest du eines Tages vielleicht nützlich finden.«

Gothos dachte einen Augenblick über die Worte des Älteren Gottes nach und nickte dann. »Schon möglich. Also gut, Mael. Geh zu Kilmandaros. Schlage diesen Tiste-Eleint nieder und zerstreue sein Volk. Aber tu es schnell.«

Mael kniff die Augen zusammen. »Warum?«

»Weil ich spüre, wie in der Ferne jemand erwacht – aber leider nicht in so großer Ferne wie es dir lieb wäre.«

»Anomander Rake.«

Gothos nickte.

Mael zuckte die Schultern. »Das war vorauszusehen. Osserc wird sich ihm in den Weg stellen.«

Der Jaghut lächelte und entblößte dabei seine kräftigen Hauer. »Wieder?«

Der Ältere Gott konnte ein Grinsen nicht verbergen.

Doch obwohl beide lächelten, herrschte keine fröhliche Stimmung auf der Gletscherberme.

Das Jahr 1159 von Brands Schlaf

Das Jahr der Weißen Adern im Ebenholz

Drei Jahre vor der Siebten Schließung der Letherii

Er erwachte nackt, die Nase voller Salz und halb im Sand vergraben inmitten der Trümmer, die der Sturm zurückgelassen hatte. Möwen kreischten über seinem Kopf, ihre Schatten huschten über den geriffelten Strand. Seine Eingeweide zogen sich in Krämpfen zusammen; er stöhnte und rollte sich langsam herum.

Es lagen noch mehr Leichen am Strand, wie er sah. Und Wrackteile. Unterschiedlich große Brocken von schnell schmelzendem Eis knisternten im Flachwasser. Tausende von Krabben flitzten hin und her.

Der große Mann richtete sich auf Hände und Knie auf. Und erbrach bittere Flüssigkeit. Hämmernde Schmerzen zuckten durch seinen Schädel, so stark, dass sie ihn beinah blind machten, und es dauerte einige Zeit, bis er sich schließlich wieder hinsetzte und einmal mehr mit düsterem Blick umschaute.

Ein Ufer, wo kein Ufer sein sollte.

Und in der Nacht zuvor waren Berge aus Eis aus den Tiefen aufgestiegen, und einer davon – der größte all dieser Eisberge – hatte die Oberfläche direkt unter der riesigen, treibenden Stadt der Meckros erreicht. Hatte sie zerbrochen, als wäre sie ein aus wenigen Zweigen zusammengebundenes Floß. Die Geschichtsschreibung der Meckros wusste von keinem einzigen Ereignis, das auch nur annähernd der Verwüstung nahe gekommen wäre, die er erlebt hatte. Die plötzliche und praktisch vollständige Auslöschung einer Stadt, die zwanzigtausend Bewohnern eine Heimat gewesen war. Und ihm wurde schmerzhaft klar, dass er es so richtig immer noch nicht glauben konnte – als ob seine eigenen Erinnerungen aus unmöglichen Bildern bestünden, Phantastereien eines fiebernden Gehirns.

Doch er wusste, dass er sich nichts eingebildet hatte. Er hatte nur zugehört.

Und irgendwie überlebt.

Die Sonne war warm, aber nicht heiß. Der Himmel über ihm war eher milchig weiß als blau. Und die Möwen, das sah er jetzt, waren etwas völlig anderes: Reptilien mit blassen Schwingen.

Er richtete sich taumelnd auf. Die Kopfschmerzen ließen allmählich nach, doch stattdessen durchfuhren ihn Schauer, und sein Durst war wie ein rasender Dämon, der versuchte, ihm die Kehle aufzureißen.

Die Schreie der fliegenden Echsen veränderten sich und wurden schriller. Er drehte sich zum Landesinnern um.

Drei Kreaturen waren aufgetaucht, kletterten durch die farblosen

Grasbüschel oberhalb der Flutlinie. Sie reichten ihm kaum bis zur Hüfte, waren schwarzhäutig, haarlos, mit vollkommen runden Köpfen und spitzen Ohren. Bhoka'ral. Er erinnerte sich an sie – damals, in seiner Jugendzeit, war ein Handelsschiff von Nemil zurückgekehrt –, aber die hier schienen wesentlich muskulöser zu sein und waren mindestens doppelt so schwer wie die Schoßtierchen, die die Händler mit in die schwimmende Stadt gebracht hatten. Sie kamen genau auf ihn zu.

Er blickte sich nach etwas um, das er als Waffe benutzen könnte, und fand ein Stück Treibholz, das eine Art Keule abgab. Diese Keule wog er in der Hand, während er wartete, dass die Bhoka'ral näher kamen.

Sie blieben stehen und starrten ihn aus gelb gesprenkelten Augen an.

Dann machte der Mittlere eine Bewegung.

Komm. Es gab keinen Zweifel an der Bedeutung dieses allzu menschlich wirkenden Zeichens.

Der Mann ließ erneut seine Blicke den Strand entlangschweifen – keiner der Körper, die er sehen konnte, bewegte sich, und die Krabben hielten ungestört ihr Festmahl. Er starrte noch einmal zu dem merkwürdigen Himmel hinauf und ging schließlich den drei Kreaturen entgegen.

Sie wichen zurück und führten ihn die grasbewachsene Böschung hoch.

Die Gräser waren vollkommen anders als alles, was er jemals zuvor gesehen hatte – lange dreieckige Röhren, deren Kanten rasiermesserscharf waren. Das fand er allerdings erst heraus, nachdem er sich durch sie hindurchgezwängt hatte und feststellen musste, dass seine Beine kreuz und quer von Schnittwunden überzogen waren. Hinter der Böschung erstreckte sich eine flache Ebene ins Landesinnere, nur hier und da mit Grasbüscheln derselben Art bestanden. Der Boden zwischen ihnen war salzverkrustet und unfruchtbar. Ein paar Felsbrocken sprenkelten die Ebene; keine zwei glichen einander, und alle waren sie merkwürdig eckig, kein bisschen verwittert.

In der Ferne stand ein einzelnes Zelt.

Als sie näher kamen, sah er Rauchfäden von der Spitze und der geschlitzten Zeltklappe aufsteigen, die den Eingang kennzeichnete.

Seine Eskorte machte Halt, und ein zweites Winken bedeutete ihm, sich zum Eingang zu begeben. Schulterzuckend kauerte er sich hin und kroch ins Innere.

Im Zwielflicht saß eine verhüllte Gestalt, deren Gesichtszüge durch eine Kapuze verborgen waren. Vor ihr stand eine Kohlenpfanne, von der berauschende Dämpfe aufstiegen. Neben dem Eingang stand eine Kristallflasche, und daneben lagen ein paar getrocknete Früchte und ein Laib dunkles Brot.

»In der Flasche befindet sich Quellwasser«, krächzte die Gestalt in der Sprache der Meckros. »Bitte, lass dir Zeit und erhole dich von deinen Strapazen.«

Er brummte ein Dankeschön und griff rasch nach der Flasche. »Ich danke dir, Fremder«, murmelte er, dann schüttelte er den Kopf. »Dieser Rauch lässt dich vor meinen Augen verschwimmen.«

Ein abgehacktes Keuchen, das auch ein Lachen gewesen sein könnte, dann etwas, das entfernt an ein Schulterzucken erinnerte. »Immer noch besser als zu ertrinken. Leider brauche ich es, denn es macht mir meine Schmerzen erträglicher. Ich werde dich nicht lange hier behalten. Du bist Withal, der Schwertfeger.«

Der Mann zuckte zusammen und legte die Stirn in Falten. »Ja, ich bin Withal, aus der Dritten Stadt der Meckros – die es nun nicht mehr gibt.«

»Ein tragisches Ereignis. Du bist der einzige Überlebende ... dank meiner Anstrengungen, auch wenn es meine Kräfte sehr beansprucht hat, mich da einzumischen.«

»Was ist das hier für ein Ort?«

»Das Nirgendwo, im Herzen des Nirgendwo. Ein Bruchstück, das dazu neigt zu wandern. Ich gebe ihm das Leben, das ich mir vorstellen kann, heraufbeschworen aus Erinnerungen an meine Heimat. Meine Stärke kehrt zurück, wenn auch die Agonie in meinem zerschmetterten Körper nicht nachlässt. Aber hör doch nur, ich habe gesprochen und nicht gehustet. Das ist schon etwas.« Eine verstümmelte Hand schob sich aus einem zerfetzten Ärmel und ver-

teilte Samen auf den glühenden Kohlen. Sie sprotzelten und platzten auf, und der Rauch wurde dichter.

»Wer bist du?«, wollte Withal wissen.

»Ein gefallener Gott ... der deine Fähigkeiten braucht. Ich habe mich auf deine Ankunft vorbereitet, Withal. Eine Wohnung, eine Schmiede, all die Rohmaterialien, die du brauchen wirst. Kleidung, Nahrungsmittel, Wasser. Und drei eifrige Diener, die du bereits kennen gelernt hast ...«

»Die Bhoka'ral?« Withal schnaubte. »Was können...«

»Das sind keine Bhoka'ral, Sterblicher. Auch wenn sie vielleicht mal welche waren. Das sind Naechts. Ich habe sie Rind, Mape und Pule genannt. Sie sind wie Jaghuts und können alles lernen, was du von ihnen verlangst.«

Withal erhob sich. »Ich danke Euch für die Rettung, Gefallener, aber ich werde Euch jetzt verlassen. Ich möchte in meine eigene Welt zurückkehren ...«

»Du hast mich nicht richtig verstanden, Withal«, zischte die Gestalt. »Du wirst tun, was ich dir sage, oder du wirst schon bald um deinen Tod betteln. Du gehörst jetzt mir, Schwertfeger. Du bist mein Sklave, und ich bin dein Herr. Die Meckros besitzen Sklaven, ja? Arme Seelen, die ihr auf euren Raubzügen aus irgendwelchen Inseldörfern raubt. Also dürfte das Konzept dir vertraut sein. Doch du solltest nicht verzweifeln, denn wenn du das, worum ich dich bitte, fertig gestellt hast, wirst du gehen können, wohin du willst.«

Withal umklammerte noch immer die Keule, die in seinem Schoß lag. Er dachte nach.

Ein Husten, dann ein Lachen, dann noch mehr Husten; während des Hustenanfalls hob der Gott eine Hand. Als der Anfall schließlich vorüber war, sagte er: »Ich rate dir, dich nicht widerspenstig zu zeigen, Withal. Ich habe dich für genau diese Aufgabe aus dem Meer gefischt. Hast du all deine Ehre verloren? Gehorche mir in dieser Sache, denn du würdest es zutiefst bedauern, wenn du meinen Zorn zu spüren bekämost.«

»Was soll ich für Euch tun?«



Steven Erikson

Das Spiel der Götter (8)

Kinder des Schattens

eBook

ISBN: 978-3-641-08975-7

Blanvalet

Erscheinungstermin: Mai 2012

Das Königreich Lether, eine vergessene Kolonie am Rande des Imperiums, richtet seine begehrliehen Blicke auf die fruchtbaren Küsten der Tiste Edur. Und während die Spannungen zwischen den Ländern wachsen, erwachen dunkle Mächte zu neuem Leben ...