

STEVEN ERIKSON
Im Bann der Wüste

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.

Steven Erikson

Im Bann der Wüste

Das Spiel der Götter 3

Roman

Ins Deutsche übertragen
von Tim Straetmann

BLANVALET

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

Deutsche Erstveröffentlichung 10/2001
Copyright © der Originalausgabe 2000 by Steven Erikson
Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 2001
by Wilhelm Goldmann Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH
Umschlaggestaltung: Design Team München
Umschlagmotiv: Steve Stone
Satz: deutsch-türkischer fotosatz, Berlin

Redaktion: Marie-Luise Bezenberger
V. B. · Herstellung: Peter Papenbrok

eISBN 978-3-641-08985-6
www.blanvalet-verlag.de

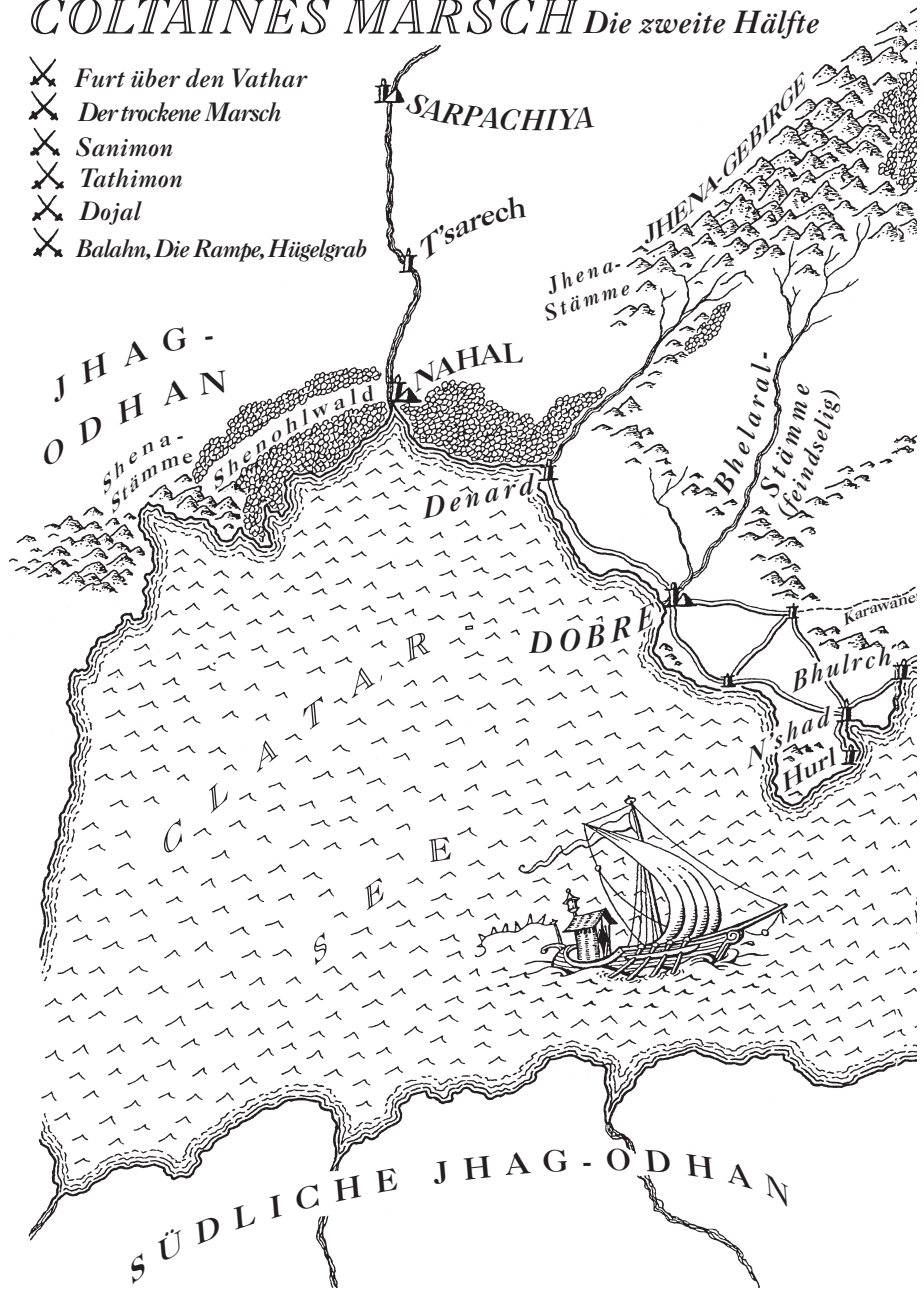
1 3 5 7 9 10 8 6 4 2

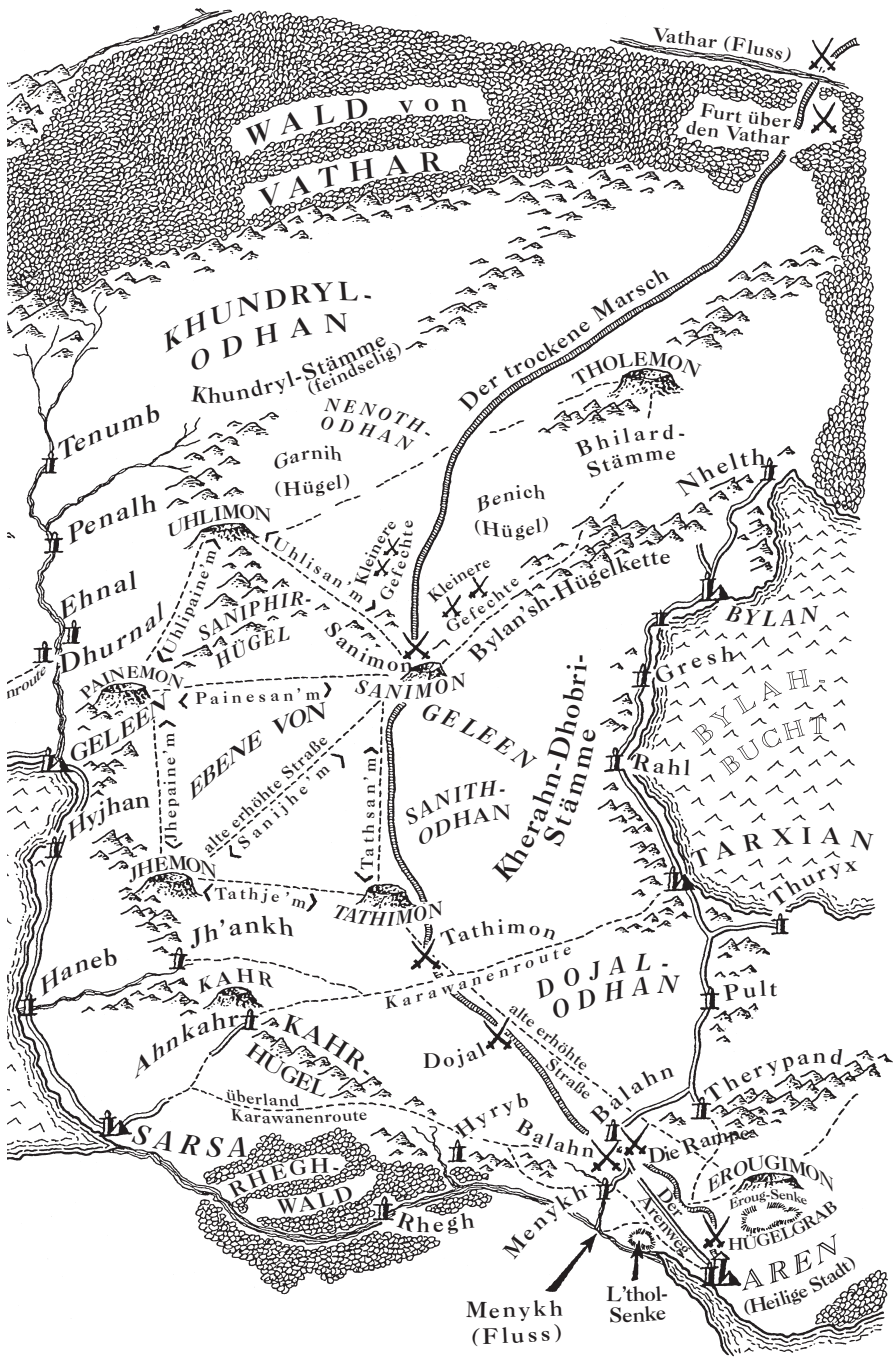
Dieses Buch ist zwei ganz besonderen Männern
gewidmet: David Thomas jr., der mich in
England willkommen geheißen und mit einem
gewissen Agenten bekannt gemacht hat; und
Patrick Walsh, jenem Agenten, mit dem er mich
bekannt gemacht hat. Ihr habt mehrere Jahre viel
Vertrauen bewiesen, und dafür danke ich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

Die Kette der Hunde

COLTAINES MARSCH Die zweite Hälfte

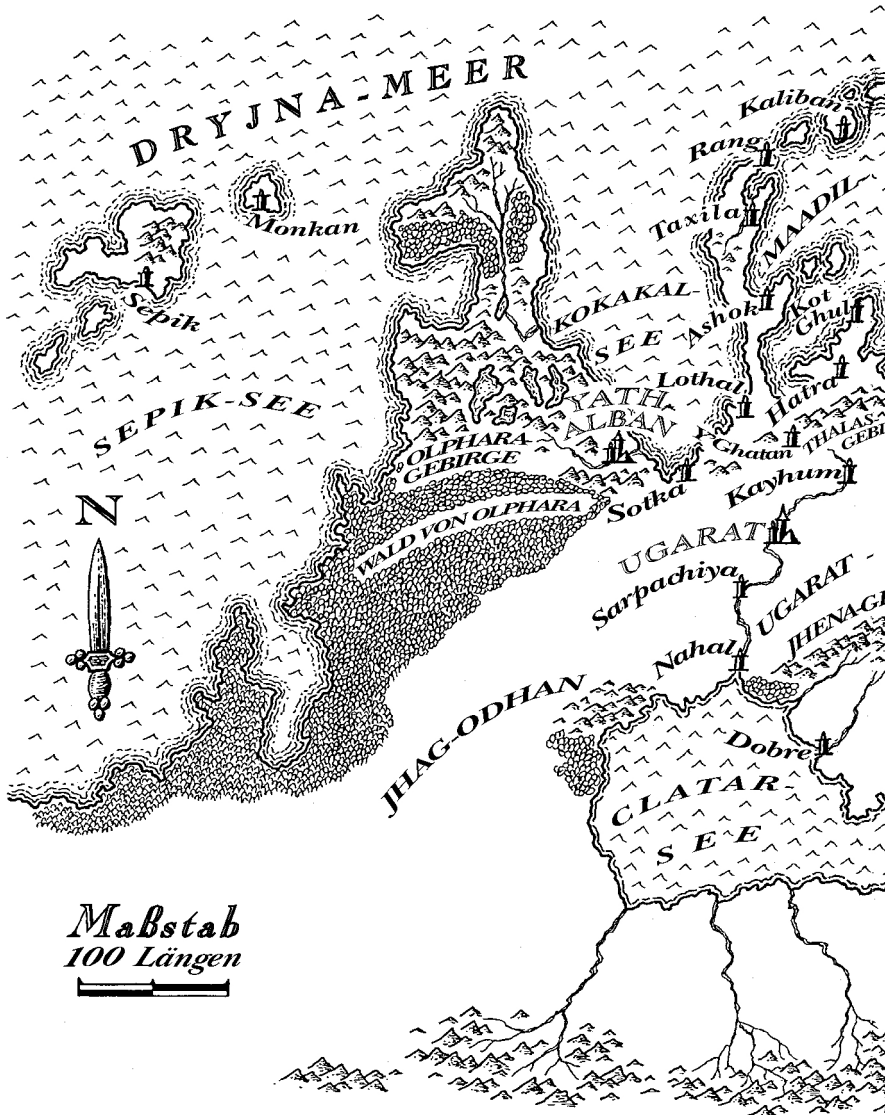
- ✕ Furt über den Vathar
- ✕ Der trockene Marsch
- ✕ Sanimon
- ✕ Tathimon
- ✕ Dojal
- ✕ Balahn, Die Rampe, Hügelgrab





DAS REICH DER SIEBEN STÄDTE

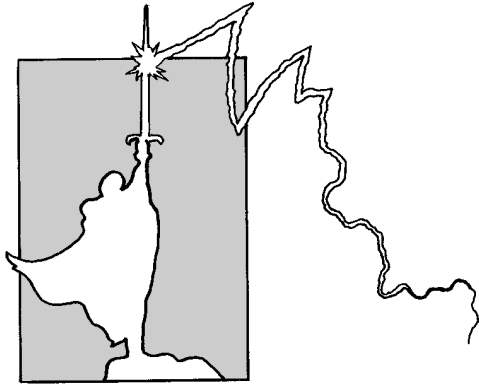
Das malazanische Imperium etwa im Jahr 1160 von Brands Schlaf



Maßstab
100 Längen



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 Ge-

wicht 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 verfaulte 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 ein-

fachen 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 Atem-

zug 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 Vermumnten, ein Wechselgänger oder ein Vielandler ... 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 kalt-äugige 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 Dar-

stellung 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 Schlan-

ge, 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 Breische 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 ge-

spreizten 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 Kulps 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.

Der schon weit entfernte Riss schloss sich. Auf einmal benutzten auch andere Mächte den Magier als eine Art Medium. Aufgestiegene, die Kulps ungeheuerliche Absicht begriffen hatten, kamen herbei, um sich voll dunkler Freude an dem Spiel zu beteiligen. *Es ist immer nur ein Spiel, was? Ich verfluche euch verdammten Bastarde, alle miteinander! Ich nehme alle meine Gebete zurück! Hört ihr mich? Der Vermummte soll euch alle holen!*

Er stellte fest, dass die Schmerzen verschwunden waren; der Wechselgänger-Drache hatte seine Aufmerksamkeit in dem Augenblick von Kulp abgewandt, da andere Kräfte aufgetaucht waren und seinen Platz eingenommen hatten. Noch immer schwebte der Magier ein paar Fuß über dem Deck, und seine Glieder zuckten, als die Mächte, die ihn benutzten, spielerisch an seiner Sterblichkeit zupften. Diesmal stand nicht die Gleichgültigkeit eines Untoten dahinter, sondern Bosheit. Kulp begann sich nach dem Ersteren zu sehnen.

Schlagartig fiel er, schlug mit beiden Knien auf das dreckverschmierte Deck. *Das Werkzeug hat seinen Zweck erfüllt, das Werkzeug wird beiseite geworfen.*

Stürmisch war an seiner Seite, wedelte mit einem Weinschlauch vor seinem Gesicht herum. Kulp packte den Schlauch und nahm einen großen Schluck, füllte seinen Mund mit der herben Flüssigkeit.

»Wir fahren im Kielwasser des Drachen«, sagte der Soldat. »Aber wir befinden uns nicht mehr im Wasser. Die Bresche hat sich so fest geschlossen wie der Arsch eines Sappeurs. Was auch immer Ihr getan habt, Magier – es hat geklappt!«

»Es ist noch nicht vorbei«, murmelte Kulp und versuchte, das Zittern seiner Arme und Beine zu unterdrücken. Er nahm noch einen kräftigen Schluck Wein.

»Dann seid lieber ein bisschen vorsichtig mit dem Zeug«, sagte Stürmisch grinsend. »Es kann einem einen ordentlichen Schlag auf den Hinterkopf versetzen ...«

»Ich würde den Unterschied wahrscheinlich gar nicht bemerken – mein Kopf fühlt sich jetzt schon an, als ob er aus Brei wäre.«

»Ihr habt in einem blauen Feuer geleuchtet, Magier. Hab so was noch nie gesehen. Das wird 'ne verdammte gute Kneipengeschichte geben.«

»Ah, dann habe ich zu guter Letzt doch noch Unsterblichkeit erlangt. Merk dir das, Vermummter!«

»Könnt Ihr aufstehen?«

Kulp war nicht zu stolz, sich auf den Arm des Soldaten zu stützen, als er sich schwankend auf die Beine mühte. »Lass mir ein bisschen Zeit«, sagte er. »Dann werde ich versuchen, uns aus dem Gewirr ... zurück in unsere Sphäre zu bringen.«

»Wird das auch wieder so ein harter Ritt werden, Magier?«

»Das will ich nicht hoffen.«

Felisin stand auf dem Vorderdeck und sah zu, wie der Magier und Stürmisch sich gegenseitig den Weinschlauch zuschoben. Sie hatte die Präsenz der Aufgestiegenen gespürt, die kalte, blutleere Aufmerksamkeit, die an dem Schiff und allen, die sich an Bord befanden, gezupft und gezerzt hatte. Der Drache war der Schlimmste von allen gewesen, eisig und unnahbar. *Für den waren wir nicht mehr als Flöhe auf seiner Haut.*

Sie drehte sich um. Baudin beobachtete aufmerksam die gewaltige geflügelte Erscheinung, die sich ein Stück voraus ihren Weg bahnte; seine bandagierte Hand ruhte auf der geschnitzten Reling. Was auch

immer sich unter dem Kiel des Schiffes befand, es rollte in flüsternden Wogen dahin. Die Ruder bewegten sich noch immer mit unbarmherziger Ausdauer, obwohl ganz klar war, dass die *Silanda* schneller vorankam, als Muskeln und Knochen es je hätten bewirken können – selbst wenn diese Muskeln und Knochen untot waren.

Schau uns an. Eine Hand voll Schicksale. Wir haben nichts unter Kontrolle, noch nicht einmal unseren nächsten Schritt auf dieser verrückten, schrecklichen Reise. Der Magier hat seine Zauberei, der alte Soldat sein Steinschwert, und die anderen beiden haben ihren Glauben an den Gott mit den Hauern. Heboric ... Heboric hat gar nichts. Und das Gleiche gilt für mich. Ich habe Pockennarben und andere Male. So viel zu unseren Besitztümern.

»Das Biest hat etwas vor ...« Sie sah zu Baudin hinüber. *Ach ja, ich habe den Schläger vergessen. Er hat seine Geheimnisse, was auch immer die wert sein mögen. Wahrscheinlich bitter wenig.* »Das Biest hat etwas vor? Was denn? Bist du jetzt auf einmal auch noch ein Fachmann für Drachen?«

»Da vorne öffnet sich irgendwas – da, der Himmel verändert sich, siehst du?«

Sie konnte. Ein Stück voraus hatte die eintönige graue Dunstglocke eine leichte Färbung angenommen; ein bronzefarbener Fleck hatte sich gebildet, der deutlicher und größer wurde. *Ich glaube, wir sollten dem Magier Bescheid sagen ...*

Doch im gleichen Augenblick, als sie sich umdrehte, erblühte der Farbklecks, füllte den halben Himmel aus. Von irgendwo weit hinter ihnen ertönte ein empörter Schrei, der einem das Blut in den Adern gerinnen ließ. Schatten kreuzten ihren Kurs, taumelten zur Seite, als der Bug der *Silanda* sich durch sie hindurchschob. Der Drache krümmte die Schwingen, verschwand in einem lodernden Inferno bronzefarbenen Feuers.

In einer blitzschnellen Bewegung wirbelte Baudin herum, riss Felisin in seine gewaltigen Arme und duckte sich über sie – und dann wogte das Feuer auch schon über das Schiff hinweg. Sie hörte den Hünen zischend einatmen, als die Flammen sie einhüllten.

Der Drache hat ein Gewirr gefunden ... um die Flöhe auf seiner Haut los zu werden!

Sie zuckte zusammen, als die Flammen um Baudins schützenden Körper herumleckten. Sie konnte riechen, wie er brannte – sein Lederhemd, die Haut seines Rückens, seine Haare. Ihre Lungen schmerzten bei jedem Atemzug.

Und dann rannte Baudin los, trug sie dabei mühelos auf den Armen, sprang den Niedergang zum Hauptdeck hinunter. Stimmen riefen. Felisin erhaschte einen raschen Blick auf Heboric – um seine Tätowierungen kräuselte sich schwarzer Rauch –, sah, wie er stolperte, gegen die Backbordreling fiel und über Bord ging.

Die *Silanda* brannte.

Baudin rannte noch immer, stürzte am Hauptmast vorbei. Kulp geriet in ihr Blickfeld; er packte die Arme des Schlägers und versuchte ihm etwas zuzubrüllen, doch die röhrenden Flammen verschluckten jedes Wort. Doch Baudin musste vor Schmerzen den Verstand verloren haben. Er schlug mit einem Arm um sich, und der Magier wurde rückwärts durch die Flammen geschleudert.

Brüllend torkelte Baudin weiter, setzte seine blinde, hoffnungslose Flucht zum Achterdeck fort. Die Seesoldaten waren verschwunden – entweder waren sie verbrannt, oder sie starben irgendwo unter Deck. Felisin wehrte sich nicht. Als sie sah, dass jede Flucht unmöglich war, hieß sie die immer häufigeren Bisse der Flammen mehr oder weniger willkommen.

Sie schaute sich einfach nur um, als Baudin mit ihr über die Heckreling stieg.

Sie fielen.

Der Aufprall trieb ihr die Luft aus den Lungen, denn sie landeten nicht im Wasser, sondern in fest zusammengebackenem Sand. Noch immer war sie in Baudins Armen, und so umschlungen rollten sie einen steilen Abhang hinab und kamen erst auf einem Haufen vom Wasser glatt geschliffener Steine zur Ruhe. Das bronzefarbene Feuer war fort.

Während sich um sie herum der Staub langsam wieder senkte,

starrte Felisin in helles Sonnenlicht. Fliegen summten um ihren Kopf herum, und das Geräusch war so normal, dass sie zu zittern begann – als ob die Verteidigungsmauern, die sie so verzweifelt in ihrem Innern errichtet hatte, nun zusammenbrachen. *Wir sind zurückgekehrt. Nach Hause.* Sie wusste es mit instinktiver Sicherheit.

Baudin stöhnte. Langsam schob er sich von ihr weg; die Kiesel unter ihm rutschten knirschend beiseite.

Sie schaute ihn an. Seine Haare waren von seinem Kopf verschwunden, hatten einen kahlen, verbrannten Schädel von der Farbe fleckiger Bronze zurückgelassen. Sein Lederhemd bestand nur noch aus zusammengenähten Streifen, die wie die Reste eines verkohlten Spinnennetzes von seinem breiten Rücken hingen. Wenn überhaupt, war die Haut auf seinem Rücken noch dunkler und fleckiger als die auf seinem Kopf. Die Bandage an seiner Hand war ebenfalls verschwunden, enthüllte geschwollene Finger und blutunterlaufene Gelenke. Unglaublicherweise war seine Haut nicht aufgeplatzt; stattdessen hatte es eher den Anschein, als wäre er vergoldet worden. *Gehärtet.*

Baudin erhob sich langsam. Jede Bewegung war von fast schmerzhafter Präzision. Sie sah, wie er blinzelte, wie er tief Luft holte. Seine Augen weiteten sich, als er an sich hinunterschaute.

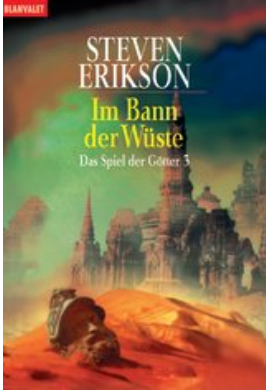
Das ist wohl nicht das, was du erwartet hattest. Der Schmerz lässt nach – ich kann es an deinem Gesicht ablesen –, er ist jetzt nur noch eine Erinnerung. Du hast überlebt, aber irgendwie ... fühlt sich alles anders an. Ja, es fühlt sich an. Du fühlst.

Kann dich denn gar nichts umbringen, Baudin?

Er warf ihr einen Blick zu, runzelte dann die Stirn.

»Wir sind noch am Leben«, sagte sie.

Sie folgte ihm dichtauf, als er den Hang wieder emporkletterte. Sie standen in einem Trockental, einer schmalen Schlucht, durch die bei plötzlichen Überschwemmungen die Wassermassen mit einer solchen Wucht hindurchgeschossen waren, dass sie in den Biegungen des Kanals schädelgroße Felsstücke zurückgelassen hatten. Der Einschnitt war noch nicht einmal fünf Schritt breit, und auf den doppelt manns-



Steven Erikson

Das Spiel der Götter (3)

Im Bann der Wüste

eBook

ISBN: 978-3-641-08985-6

Blanvalet

Erscheinungstermin: Mai 2012

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, dessen Enthüllung katastrophale Folgen haben könnte.