

Die Drachenkämpferin

LICIA TROISI

DIE DRACHEN
KÄMPFERIN

DER TALISMAN DER MACHT

ROMAN

Aus dem Italienischen
von Bruno Genzler

HEYNE <

Die Originalausgabe erschien unter dem Titel
Cronache del mondo emerso – Il talismano del potere
bei Arnoldo Mondadori Editore SpA, Mailand



Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das für dieses Buch verwendete FSC-zertifizierte Papier EOS
liefert Salzer, St. Pölten.

Copyright © 2005 by Licia Troisi
Copyright © 2007 der deutschen Ausgabe by
Wilhelm Heyne Verlag, München
in der Verlagsgruppe Random House GmbH
Redaktion: Dr. Ulrike Schimming
Herstellung: Helga Schörning
Gesetzt aus der 11,5/13,2 Punkt Weiss
Satz: Christine Roithner Verlagsservice, Breitenauich
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck
Printed in Germany

ISBN 978-3-453-26535-6

www.heyne.de

Für Giuliano, mit Dank für alles

Ich heie Sennar und bin Zauberer. Nihal habe ich vor fnf Jahren kennengelernt, hoch oben auf der Terrasse von Salazar, einer Turmstadt im Land des Windes, als ich sie im Zweikampf besiegte und ihren Dolch gewann. Sie war dreizehn, ich fnfzehn Jahre alt. Seit damals ist viel geschehen. Der Tyrann, der bereits ber vier der acht Lnder der Aufgetauchten Welt herrschte, eroberte auch noch Salazar, und Nihals Vater Livon wurde dabei gettet. Kurze Zeit spter fand Nihal heraus, dass sie die letzte berlebende des Volkes der Halbfelsen ist, das der Tyrann Jahre zuvor ausgelscht hatte. Wild entschlossen, Kriegerin zu werden, um so den Tod ihres Vaters und das Massaker an ihrem Volk zu rchen, bestand sie die harten Aufnahmeprfungen, die ihr der Oberste General Raven abverlangte, und wurde Schlerin an der Akademie der Drachenritter. Dort auf der Akademie lernte sie Laio kennen, ihren einzigen Freund in jenen einsamen Monaten der Ausbildung. Dann kam der Tag ihrer ersten Schlacht, und darin fiel der Mann, in den sie sich verliebt hatte, der Drachenritter Fen. Dieser war jedoch der Geliebte Soanas gewesen, jener Zauberin, die Nihal mit den magischen Knsten vertraut gemacht hatte. Fr ihre weitere Ausbildung wurde sie schlielich dem Gnomen Ido zugeteilt, bei dem sie endlich auch ihren eigenen Drachen erhielt. Er heit Oarf.

Zu jener Zeit bertrug mir der Rat der Magier, dem ich angehre, eine bedeutende Mission. Und so kam es, dass ich vor ungefhr einem Jahr zu einer Reise in die Untergetauchte Welt aufbrach, ein Kontinent, ber den viel fabuliert wurde, dessen genaue Lage aber niemand kannte. Ziel meiner Fahrt war es, die Bewohner jener Welt um militrischen Beistand in unserem Kampf gegen den Tyrannen zu bitten.

Es war eine beschwerliche Reise. An Bord eines Piratenschiffes unter dem Kommando Kapitän Rools und seiner Tochter Aires stach ich in See. Großen Gefahren hatten wir zu trotzen, gewaltigen Stürmen und dem Schlund eines Ungeheuers, das das Unterwasserreich bewachte. Der letzten Prüfung stellte ich mich allein. Ich ließ mich in einem Beiboot aussetzen und erreichte den einzigen bekannten Zugang zur Untergetauchten Welt, einen enormen Wasserkrater, der alles verschlang.

Ich glaubte, sterben zu müssen. Die Gewalt des Strudels, das schlingernde Boot, das bald schon in tausend Splitter zerbarst, während das Wasser in meine Lungen eindrang und mich zu ersticken drohte ...

Doch ich konnte mich retten und erreichte die Untergetauchte Welt. Nachdem mich eine einheimische Familie gefunden und einige Tage gepflegt hatte, machte ich mich auf die Suche nach dem Grafen, dem ich mein Ersuchen vortragen konnte.

Zalenia, wie die dortigen Bewohner ihre Heimat nennen, ist gefährlich für alle, die wie ich aus der Aufgetauchten Welt stammen. Denn jedem, der sich erküht, in die Tiefen jenes Reiches hinabzusteigen, droht die Todesstrafe. Kurz darauf nahm man mich gefangen und warf mich in einen Kerker, wo mir, gänzlich unerwartet, Hilfe zuteil wurde. Ich lernte ein wunderschönes Mädchen kennen, Ondine mit Namen, die süßeste und traurigste Erinnerung an jene drei Monate, die ich tief unter dem Meeresspiegel verbrachte.

Ondine umsorgte mich in meiner Zelle und half mir, als die letzte Hoffnung verloren schien, indem sie sich beim Grafen Varen für mich einsetzte. Nachdem ich dann selbst mit Varen sprechen und ihn von meinem Vorhaben überzeugen konnte, wurde ich zu König Nereo vorgelassen. Ondine hatte ich auf die Reise in die Hauptstadt, wo der Souverän residierte, mitgenommen, weil ich sie brauchte und weil ich sie zu lieben glaubte.

In Zalenia erreichte ich, was ich mir erhofft hatte – doch zu einem hohen Preis.

Während ich vor den Augen des gesamten Volkes König Nereo anflehte, uns militärisch beizustehen, versuchte ein Abgesand-

ter des Tyrannen ein Attentat auf den Herrscher. Damit hielt der Krieg nun auch dort, in einer bis dahin friedlichen Welt, Einzug.

Als mein Auftrag erfüllt war, schien es mir, als kehrte ich nun in die Wirklichkeit zurück, und mir wurde klar, dass ich mich in meinen Gefühlen für Ondine getäuscht hatte. Ich ließ sie in ihrer Welt zurück, musste ihr aber beim Abschied ein Versprechen geben, das ich eines Tages hoffe einlösen zu können.

Während ich in meiner Mission unterwegs war, ist auch in der Aufgetauchten Welt viel geschehen. Nihal wurde Drachenritter und forderte den stärksten Krieger des feindlichen Heeres heraus, den Mann, der Salazar zerstört hatte: den Gnomen Dola. Sie konnte ihn bezwingen, musste sich dazu jedoch eines verbotenen Zaubers bedienen, der die Heerscharen der Geister, die sie bedrängten, noch weiter vermehrte.

Die härteste Phase jenes Kampfes kam aber erst, als Nihal bereits gewonnen hatte. Da erfuhr sie, dass ihr Gegner Idos Bruder war. Wie Dola hatte auch ihr Lehrer früher einmal dem Tyrannen gedient und war zudem an der Ausrottung der Halbfelgen beteiligt gewesen. Doch Ido und Nihal verbindet etwas Besonderes, ein Band, das sich nicht einfach zerreißen lässt, und so gelang es ihnen, auch noch diese Prüfung zu meistern.

Nihal und ich fanden uns wieder, und auch Soana kehrte zu uns zurück. Sie war umbergereist auf der Suche nach der Magierin Rais, die einmal ihre Lehrmeisterin gewesen war, und richtete Nihal nun aus, dass diese sie zu sehen wünschte.

Gemeinsam suchten wir sie auf. Rais ist eine boshafte Greisin. Mit hasserfülltem Blick verriet sie uns, dass Nihal einem Gott mit dem eigentümlichen Namen Shevvar geweiht sei und dass es allein in Nihals Hand liege, die Welt vom Tyrannen zu befreien. Dazu müsse sie die acht magischen Edelsteine zusammentragen, die auf Heiligtümern in den acht Ländern der Aufgetauchten Welt verteilt seien, und sie nebeneinander in einen Talisman einfügen. Damit lasse sich dann ein mächtiger Zauber ausüben, mit dem die Aufgetauchte Welt von der Schreckensherrschaft zu erlösen sei.

Wir erfuhren auch, dass die Albträume, die Nihal so lange schon quälten, von Rais hervorgerufen wurden, um die Halbhelfe dazu zu drängen, sich in dieses Abenteuer zu stürzen. Ich brachte Nihal von Rais fort und überzeugte sie davon, sich nicht auf den Weg zu machen, sich auf nichts von dem einzulassen, was Rais von ihr erwartete.

Doch die Ereignisse überstürzten sich, als der Tyrann eine neue, entsetzliche Armee aufstellte. Es gelang ihm, die Geister unserer Gefallenen wiederauferstehen zu lassen, und so mussten wir gegen unsere toten Waffengefährten kämpfen, denen unsere Schwerthiebe nichts anzuhaben vermochten.

Soana und ich konnten immerhin einen Zauber entwickeln, der es dem Eisen ermöglicht, die Leiber der Toten zu durchdringen, so dass sie sich in Rauch auflösten. Doch dies änderte nichts mehr an dem Debakel. An einem einzigen Tag ging ein Großteil des Landes des Wassers verloren, und Nihal wurde vom Geist ihres geliebten Fen verwundet.

Die Lage ist verzweifelt, und das Eintreffen der Truppen aus Zalenia nur eine schwache Hoffnung. Ich weiß, warum Nihal an jenem Abend bei der Versammlung des Rates einfach aufgestanden und gegangen ist. Ein Teil von mir versteht ihre Beweggründe. Aber ich konnte es nicht zulassen, dass sie allein, nur in Gesellschaft der Geister ihrer Albträume, in das feindliche Gebiet aufbricht. Aus diesem Grund habe ich meine Entscheidung getroffen und alles aufs Spiel gesetzt. Für sie.

Freie Länder

Und so kam es, dass die Götter, erzürnt über das hochmütige und törichte Betragen der Bewohner Vemars, deren Ende beschlossen. Damit richteten sie ihren Zorn gegen jenes Land, das sie Jahre zuvor gesegnet hatten, und es entstand ein entsetzliches Wirrsal. Das Meer erhob sich, bis es den Himmel berührte, das Festland stürzte in die Tiefe, und Feuerfluten begruben Vemar unter ihren wahnwitzigen Strömen. Drei Tage und drei Nächte vermengten sich Erde und Meer, während die Menschen zu den Göttern flehten, um deren Zorn zu besänftigen. Am vierten Tag erhob sich Vemar zum Himmel, wurde umgestürzt und in die Fluten zurückgeworfen. An der Stelle aber, wo es gelegen hatte, war nur noch eine weite, makellos gerundete Bucht. Vemar, der »Augapfel« der Götter, existierte nicht mehr, es war ersetzt worden durch den Golf von Lamar, den »Zorn« der Götter. Die Türme inmitten der Bucht verkündeten seitdem, dass niemand mächtig genug ist, um sich zu den Göttern zu erheben.

ANTIKE GESCHICHTEN, KAPITEL XXIV,
AUS DER KÖNIGLICHEN BIBLIOTHEK DER STADT MAK RAT

Beginn einer langen Reise

Nihal mummelte sich bis über die Nase in ihren Umhang ein. Um diese Jahreszeit war es schon kalt im Wald. Die Pinien rauschten in einem eisigen Wind, der ihr Lagerfeuer zu löschen drohte.

Die Letzte aus dem Volk der Halbfelfen – wie ihre blauen Haare und die spitz zulaufenden Ohren bezeugten – war durch ein Fieber geschwächt und wurde gequält von den Stimmen der Geister, die ihre Alpträume beherrschten. Sie betrachtete das Medaillon, das sie am Hals trug, jenen Talisman, der sie das Leben kosten und gleichzeitig die Rettung der Aufgetauchten Welt bedeuten konnte, und verlor sich im Anblick der acht leeren Fassungen, die so viele Fragen und Zweifel aufwarfen.

Ihre Gefährten Sennar und Laio lehnten schlummernd an einem Baumstamm. Auch Oarf, ihr Drache, schlief; an ihrem Rücken, der auf seiner smaragdgrünen, schuppigen Haut ruhte, konnte Nihal seine langsamen, regelmäßigen Atemzüge spüren.

Sechs Tage zuvor hatten sie sich auf den Weg gemacht, nach einem weiteren Besuch bei der Zauberin Rais. Vor dem Feuer sitzend, schloss die Halbfelfe die Augen und konzentrierte sich auf Oarfs beruhigenden Atem, um die Erinnerung an diese Begegnung zu vertreiben. Erneut sah sie die fast weißen Augen der Greisin und deren krumme Finger vor sich, und ihr war, als könne sie sogar ihre hasserfüllte Stimme hören.

Obwohl der Wind bitterkalt war, schwitzte die Halbfelfe. Erneut betrachtete sie den Talisman. Der Edelstein in der Mitte funkelte in der Dunkelheit, im rötlichen Schein des Lagerfeuers, so wie er in Rais' Hütte die verpestete Luft erhellt hatte. Die Worte der Zauberin dröhnten durch Nihals Schädel.

»Der Talisman wird dir, und nur dir allein, Sheereen, verraten, wo die Heiligtümer zu finden sind. Bist du dorthin gelangt und hast den magischen Edelstein erhalten, so sprich die Worte der Eingeweihten: *Rabbavni sektar aleero*, ›ich erlehe die Macht‹. Füge den Edelstein daraufhin in die passende Vertiefung des Amuletts ein, und seine Kraft wird auf dich übergehen. Zuletzt begib dich in das Reich des Tyrannen, in das Große Land, und rufe die acht Naturgeister herbei, indem du sie einzeln beim Namen nennst: *Ael*, Wasser; *Glael*, Licht; *Sareph*, Meer; *Thoolan*, Zeit; *Tareph*, Erde; *Goriar*, Finsternis; *Mawas*, Luft; *Flar*, Feuer. Dadurch werden alle acht Steine aktiviert und ihre Geister beschworen. Der Talisman wird deine Lebenskraft aufsaugen und sich davon nähren, um die Geister herbeizurufen. Die Kraft, die dir damit genommen wird, wird sich im Talisman sammeln. Sie kann entweder für einen weiteren Zauber genutzt werden – aber dadurch ginge sie ganz verloren und du stürbest –, oder sie wird freigesetzt, indem man den Talisman mit einer Klinge aus schwarzem Kristall zerschlägt. Doch vergiss nicht, der Talisman ist nur für dich allein bestimmt; trägt ihn ein anderer, so verliert er Glanz und Macht und beraubt den unrechtmäßigen Träger seiner Lebenskraft.«

Nihal erschauerte. Sie steckte den Talisman zurück und zog ihren Umhang noch fester um sich.

In aller Eile waren sie aufgebrochen, denn ihre Mission duldeten keinen Aufschub. Sie selbst hatte darauf gedrungen, nicht zu warten, bis die Wunde an ihrer Schulter verheilt war, die ihr der Geist des gefallenen Fen zugefügt hatte, sondern sich gleich auf den Weg zu machen.

Nihal hätte es lieber gesehen, wenn Laio, ihr Knappe, im Hauptlager zurückgeblieben wäre, aber er wollte sich ihnen unbedingt anschließen. Sogar Ido, ihr Lehrer, hatte das ein-

sehen müssen. »Es wäre sicher besser, ihn hierzulassen«, grummelte er zwischen zwei Pfeifenzügen. »Er ist einfach kein Krieger und überhaupt nicht für den Kampf geschaffen. Aber Laio würde sich niemals damit abfinden, im Lager zu bleiben und hier auf dich zu warten. Auch wenn du dich heimlich auf den Weg machtest, er würde dir folgen und sich wieder in Lebensgefahr bringen. Nein, ich sehe keine andere Möglichkeit: Du musst ihn mitnehmen.«

Der Knappe ließ sich nicht lange bitten, packte unverzüglich seine Sachen, mit einem Lächeln, das sein von blonden Locken eingerahmtes Gesicht erstrahlen ließ, und fieberte ungeduldig dem Aufbruch entgegen.

Als Nihal zum ersten Mal den Talisman befragte, tat sie es widerwillig. Solange sie seine Kräfte nicht erprobt hatte, konnte sie sich vormachen, nichts weiter zu sein als Nihal, die Drachenritterin. Sheireen, die Geweihte, jener Name, mit dem Rais sie angesprochen hatte, war mehr der Schatten eines Albtraums für sie.

Doch kaum hatte sie das Medaillon zur Hand genommen, da überkam sie eine Vision.

Ein verworrenes Bild. Nebel. Ein Sumpf. Und in der Mitte ein verschwommenes, bläuliches Gebäude. Dazu ein Wort: »Aelon«. Und eine Richtungsangabe. »Nach Norden, den Großen Fluss entlang, bis dorthin, wo er sich ins Meer ergießt.« Das war alles.

Dann stimmte es also. Sie war die Geweihte.

Von den düsteren Umrissen der Bäume umgeben, lag Nihal da und fand keinen Schlaf. Das Fieber war noch gestiegen, und die Wunde an der Schulter pochte. Sie schien sich entzündet zu haben.

Nihal blickte zu ihren Begleitern, dem Zauberer und dem Knappen, und ihr Blick blieb an Sennars rotem Haarschopf hängen, der unter seinem Umhang hervorschaute, und wieder einmal fragte sie sich, ob es ihnen tatsächlich gelingen würde, den Weg bis zu Ende zu gehen.

Am Morgen darauf brachen sie erst auf, als die Sonne bereits hoch am Himmel stand. Sie zogen nach Norden, während es leicht zu schneien begann und der Wind die Baumkronen schüttelte und sich Oarfs Flügeln entgegenstemmte.

So flogen sie über Ebenen mit verschneiten Wäldern und über die Nebenflüsse des Saar. Zwischen dem kahlen Geäst erblickten sie von Menschen bewohnte Dörfer und Bäume, auf denen die Nymphen lebten. Nihal spürte, dass sie ihrem Ziel schon recht nahe waren.

»Hier müsste es sein«, rief sie irgendwann und ließ Oarf tiefer fliegen.

Unter ihnen teilte sich der Große Fluss in unzählige Arme, die den Boden tränkten, und die Bäume traten zurück und machten einem Feuchtgebiet Platz. Das mussten die Sümpfe sein, die Nihal bei der Befragung des Talismans erblickt hatte. Sie flogen näher heran, doch bald trübte dichter Nebel ihre Sicht. Hier und dort erblickten sie das dürre Geäst des einen oder anderen Baumes.

»Wir müssen ganz runter, sonst sehen wir gar nichts«, meinte Laio.

Kaum hatten sie wieder, umfingen vom weißlichen Licht des Nebels, festen Boden unter den Füßen, da stieg ihnen der Geruch fauligen Wassers in die Nase. Die Sümpfe.

Sie setzten sich auf einen Baumstamm, um zu beraten, was zu tun sei.

»Solange sich der Nebel nicht lichtet, können wir nicht weiterfliegen«, erklärte Sennar.

»Aber wir wissen doch gar nicht, wie weit das Heiligtum noch entfernt und wie ausgedehnt das Sumpfgebiet ist«, gab Laio zu bedenken.

Nihal schwieg. Kalte Schauer liefen ihr über den Rücken, und ihr Gesicht glühte. Sie versuchte, sich zu sammeln, und hörte nicht, was Laio und Sennar sagten. Schließlich entschied sie: »Wir müssen zu Fuß weiter.«

»Einverstanden«, antwortete Laio und machte Anstalten aufzustehen.

»Du kommst nicht mit«, hielt Nihal ihn zurück.

Laio erstarrte. »Warum das denn?«

»Es ist besser, wenn du bei Oarf bleibst.«

»Ach, du willst mich doch nur aus dem Weg haben«, empörte sich der Knappe, um gleich darauf jedoch eine reuige Miene aufzusetzen.

Nihal blickte ihn streng an. »Wie du vorhin selbst gesagt hast: Wir wissen nicht, wie weit es überhaupt noch ist. Oarf ist erschöpft, und du musst dich um ihn kümmern.«

»Schon, aber ...«

»Kein Aber. Mein Entschluss steht fest. Sennar und ich machen uns morgen auf den Weg. Und du bleibst hier.«

An diesem Abend fand Nihal keinen Schlaf. Das Fieber war noch weiter gestiegen, und der Gedanke, dass sie in Kürze das erste Heiligtum betreten würde, versetzte sie in freudige Erregung und ängstigte sie zugleich. Sennar würde bei ihr sein, doch der Entschluss des Magiers, sie bei diesem Abenteuer zu begleiten und dafür seine Stellung im Rat aufs Spiel zu setzen, war eine zusätzliche Bürde für diese bereits arg belastete Mission.

Als Nihal vor dem Rat der Magier ihren Entschluss mitgeteilt hatte, sich in dieses Abenteuer zu stürzen, war Sennar ruckartig aufgesprungen.

»Ich bitte um die Erlaubnis, sie zu begleiten.«

Nihal drehte sich zu ihm um. »Sennar!«

»Ausgeschlossen«, antwortete Dagon, »wir brauchen dich hier. Ohne deine magischen Künste wäre die Niederlage noch viel verheerender ausgefallen.«

»Bitte erlaubt mir, mit ihr zu dieser Mission aufzubrechen«, beharrte Sennar. »Auch ihr können meine magischen Künste von Nutzen sein.«

Dagon blickte ihn lange an. »Dann geben wir ihr eben einen anderen Zauberer mit. Du bist uns zu wertvoll, als dass wir auf dich verzichten könnten.«

»Auch Nihals Fähigkeiten sind wertvoll für unser Heer.«

»Du bleibst hier, Sennar. Die Sache ist entschieden.«

In diesem Moment ließ sich Sennar zu einer unerhörten Geste hinreißen. Er riss sich das Medaillon vom Hals, das seine Zugehörigkeit zum Rat bezeugte, das Symbol all der Werte, an die er geglaubt und für die er gekämpft hatte. »Dann bin gezwungen, meinen Abschied aus dem Rat zu nehmen.«

Ein verblüfftes Raunen durchlief den Saal.

»Ist dir der Rat so wenig wert?«, ergriff Sate, der Vertreter des Landes der Sonne, das Wort.

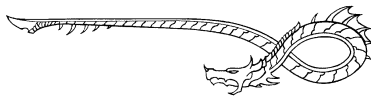
»Der Rat ist mein Leben, doch es gibt viele Wege, der Aufgetauchten Welt zu dienen. Der Drachenkämpferin Nihal bei ihrem schwierigen Unternehmen beizustehen, ist einer davon.«

»Wer soll deinen Platz einnehmen?«, fragte die Nymphe Theris. Soana erhob sich von ihrem Sessel. »Solange Sennar fort ist, stelle ich mich als Vertretung zur Verfügung.«

Dagon dachte lange nach. »Einverstanden«, erklärte er schließlich. »Sennar, ich stimme deinem Aufbruch zu. Doch wisse: Der Rat behält sich das Recht vor, dich nicht wieder in seinen Reihen aufzunehmen, wenn du zurückkehrst.«

Sennar nickte.

Nihal starrte in die Flammen, die mit ihrem rötlichen Schein die bitterkalte Nacht erhellten. Der Nebel, der sie umgab, schien alles verschluckt zu haben.



Aelon oder Von der Unzulänglichkeit

Als sich Nihal und Sennar am nächsten Morgen in die Sümpfe wagten, wurden sie bald immer mutloser. Der Nebel war so dicht, dass sie kaum die Hand vor Augen erkennen konnten, und sie mussten darauf achten, beieinander zu bleiben, weil sie sonst Gefahr liefen, sich nicht wiederzufinden.

Sie kamen sich vor wie in einer anderen Welt. Die Luft roch widerlich, und der Boden war derart von Feuchtigkeit durchtränkt, dass sie bei jedem Schritt bis über die Knöchel einsanken. Allein das Quaken der Frösche und das Krächzen der Raben durchbrachen die Stille.

Je länger sie unterwegs waren, desto mühsamer schleppte sich Nihal vorwärts. Irgendwann blieb sie zurück. Als Sennar es bemerkte, machte er kehrt und ergriff ihre Hand.

»Was ist ...?«

»So können wir uns nicht verlieren«, antwortete der Magier. »Wenn wir bloß genau wüssten, wo sich das Heiligtum befindet, könnte ich uns hinzaubern.«

»Solch einen Zauber beherrschst du?«

»Ja, aber es geht nur für kurze Entfernungen und für Orte, deren genaue Lage ich kenne. ›Flugzauber‹ heißt das, obwohl man dabei eigentlich gar nicht fliegt.«

»Hört sich gut an.«

Sennar lächelte. »Eines Tages werde ich's dir beibringen.«

Schnell verloren sie ihr Zeitgefühl. Um sie herum war alles grau in grau, und es kam ihnen so vor, als wären sie Stunde um Stunde nur im Kreis gelaufen. Ein Baum war wie der andere, alle Steine sahen gleich aus.

Mit einem Mal brach die Finsternis herein, und es war Nacht. Inmitten der Sümpfe irrten sie umher und hatten nicht die leiseste Ahnung, wie weit es noch sein mochte. Hier ein Nachtlager aufzuschlagen, war unmöglich, sie mussten einen Unterschlupf finden, doch in dieser feuchten Weite war das leichter gesagt als getan.

Nihal wusste nicht mehr, wo Sennar genau war, bis plötzlich eine Lichtkugel in der Hand des Zauberers aufleuchtete und sein Gesicht erhellte; er wirkte erschöpft und mitgenommen, die Narbe auf seiner Wange, die Nihal ihm vor mehr als einem Jahr in einem Wutanfall beigebracht hatte, stach aus seinem blassen Gesicht hervor. Seine blauen Augen strahlten jedoch Zuversicht aus.

»Hier in den Sümpfen können wir nicht schlafen«, meinte er, »aber wir werden schon eine Lösung finden. Halte durch!«

Vom Schein seiner Lichtkugel geleitet, stapfte der Magier wieder los.

Noch eine Weile streiften sie umher, bis Sennar irgendwann auf einen Felsblock deutete, der aus den Sümpfen herausragte, breit genug, um sich darauf ein behelfsmäßiges Lager einzurichten. Sie legten sich, in ihre Umhänge gewickelt, nieder und versanken bald schon, von Müdigkeit überwältigt, in einen tiefen, traumlosen Schlaf.

Am nächsten Morgen war Nihals Stirn schweißgebadet, und ihre Schläfen glühten. Die Wunde schien nicht heilen zu wollen.

»Halb so wild, wir sind ja sicher bald am Ziel«, entgegnete sie auf Sennars besorgten Blick.

»Nein, so können wir nicht weiter. Du hast dich überanstrengt. Am besten geben wir Laio Bescheid und suchen uns

irgendein Dorf. Wenn es dir dann besser geht, machen wir uns noch mal auf den Weg.«

Nihal schüttelte den Kopf. »Nein, ich habe keine Ruhe, bis wir nicht den ersten Edelstein gefunden haben. Danach kann ich mich immer noch erholen«, erklärte sie und wollte sich erheben, spürte jedoch sofort, dass ihre Beine zitterten.

Sennar nötigte sie, sich wieder hinzusetzen. »Wenn du unbedingt weiterwillst, muss ich dich wohl oder übel tragen.«

Wieder schüttelte Nihal den Kopf.

»Es ist doch immer wieder das Gleiche mit dir«, verlor Sennar die Geduld. »Du musst dir endlich auch einmal helfen lassen. Deshalb habe ich mich doch dazu durchgerungen, aus dem Rat auszutreten. Ich wusste ja, dass du mich brauchst.«

Schließlich gab Nihal klein bei und ließ sich von ihrem Freund auf die Schultern nehmen.

Auf diese Weise schleppten sie sich den ganzen Morgen vorwärts. Bei jedem Schritt sank Sennar bis zu den Knien im Schlamm ein. Dann endlich lichtete sich der Nebel, und sie erblickten etwas am Horizont. Zunächst glaubte Nihal, ihr Fieber sei weiter angestiegen und spiegele ihr eine Erscheinung vor. Sie sah, wie ein Bauwerk aus dem Nebel auftauchte, das aber frei im Nichts zu schweben schien. Je näher sie kamen, desto sicherer fühlte sie, dass sie ihrem Ziel ganz nahe waren.

»Das muss es sein«, sagte sie. »Vielleicht haben wir ja Glück.«

Das Bauwerk schien nicht mehr weit entfernt, und doch mussten sie sich noch lange durch den Sumpf kämpfen, bis sich irgendwann die Umrise klarer abzuzeichnen begannen. Es war ein mit zahllosen Spitzen und Türmchen verziertes Bauwerk von der Farbe kristallklaren Wassers.

Vor dem Palast angekommen, blieben sie stehen. In der Mitte der Fassade öffnete sich ein spitzbogiges Tor; die Mauern wirkten wie eine riesengroße Stickerei, durch deren Öff-

nungen das Licht ein- und austrat. Mehr noch aber verblüffte das Material, aus dem der Palast gefertigt war: Wasser. Das Wasser stieg von den Sümpfen auf und bildete die Mauern, umspülte sprudelnd die Fialen und stürzte dann wasserfallartig herab, um das Tor zu formen. Wasser, es war aufsteigendes und herabfallendes Flusswasser, aus dem der ganze Palast bestand.

Nihal streckte die Hand aus, um ihn zu berühren, und ihre Finger durchdrangen die Mauern und wurden vom Wasser umspült. Sie zog die Hand zurück und legte sie an ihre Wange: Sie war nass.

»Welch ein Wunderwerk«, murmelte Sennar.

Das Mädchen hob den Blick und bemerkte über dem Tor einen Schriftzug in eleganten, verschnörkelten Buchstaben: »Aelon«. »Lass uns hineingehen«, forderte sie den Magier auf.

Sie zog das Schwert und überschritt die Schwelle. Vorsichtig blickte Sennar sich um und folgte ihr.

Auch der Fußboden war aus Wasser, trug aber dennoch ihr Gewicht. Das Innere war vollkommen leer. Hatte der Palast von außen nicht übermäßig groß gewirkt, so vermittelte er nun einen völlig anderen Eindruck. Sie erblickten einen langen Gang, in dem nichts war außer dem Plätschern des Wassers, das von den Wänden widerhallte. Der Korridor schien keinen Anfang und kein Ende zu haben und verlor sich in der Finsternis.

Nihal witterte Gefahr und umfasste noch fester das Heft ihres Schwertes. Sie warf einen Blick auf das Medaillon: Der mittlere Edelstein strahlte in seiner Fassung.

Am Ende des Ganges, wo sich wahrscheinlich der gesuchte Stein befand, war nichts zu erkennen. Nihal ging vor, und Sennar folgte ihr. So liefen sie eine Weile, bis die Halbfelle plötzlich stehen blieb.

Sennar blickte sich um. »Was ist denn los?«, fragte er.

Nihal antwortete nicht. Ihr war, als habe sie eine Stimme gehört oder ein Lachen.



Licia Troisi

Die Drachenkämpferin - Der Talisman der Macht
Roman

Gebundenes Buch mit Schutzumschlag, 512 Seiten, 13,5 x 21,5 cm
ISBN: 978-3-453-26535-6

Heyne

Erscheinungstermin: August 2007

Der grandiose Höhepunkt der Bestseller-Saga

Nihal, die letzte Halbfelfe der Aufgetauchten Welt, und ihr Gefährte, der junge Magier Sennar, haben nicht mehr viel Zeit, um ihre Welt vor dem Untergang zu bewahren. Erst wenn sie die acht magischen Elfensteine gefunden und in einem geheimnisvollen Amulett vereint haben, können sie die Macht des Tyrannen brechen. Doch auf ihrem Weg lauert der Tod.

Nihals gefährliche Reise beginnt in den Freien Ländern, der letzten Bastion gegen den mächtigen Tyrannen. Gemeinsam mit ihrem Knappen Laio und dem Drachen Oarf durchquert sie das Land des Wassers, das Land des Meeres und das Land der Sonne. Mittels Zauberkraft gelingt es ihr, den Fundort der magischen Steine zu visualisieren. Jeder Elfenstein ist in einem magischen Schrein verborgen und wird von einem Wächter gehütet. Die Freigabe der Steine ist mit gefährvollen Prüfungen verbunden. Als Nihal die Kräfte zu schwinden drohen, übernimmt ihr Gefährte, der Magier Sennar, die Suche nach dem nächsten Stein. Aber Sennar ist ein Nichtgeweihter. Er darf den heiligen Boden, auf dem die Schreine ruhen, nicht betreten. Berührt er die magischen Steine, wird großes Unglück über die Aufgetauchte Welt kommen. Wird es Nihal und Sennar dennoch gelingen, alle acht Elfensteine aufzuspüren und sie im Talisman der Macht zu vereinen? Werden sie den Tyrannen in der letzten, alles entscheidenden Schlacht besiegen?



[Der Titel im Katalog](#)