

HEYNE <

PIERRE GRIMBERT

DIE MAGIER

KINDER DER EWIGKEIT



ROMAN

Aus dem Französischen
von Sonja Finck
und Nadine Püschel

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

Titel der französischen Originalausgabe
Le Secret de Ji: Le Doyen éternel

Deutsche Übersetzung von Sonja Finck und Nadine Püschel



FSC
Mix
Produktgruppe aus vorbildlich
bewirtschafteten Wäldern und
anderen kontrollierten Herkünften
Zert.-Nr. SGS-COC-1940
www.fsc.org
© 1996 Forest Stewardship Council

Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das für dieses Buch verwendete FSC-zertifizierte Papier
Holmen Book Cream
liefert Holmen Paper, Hallstavik, Schweden.

Deutsche Erstausgabe 01/09
Redaktion: Catherine Beck
Copyright © 1999 by Pierre Grimbert
Copyright © 2009 der deutschsprachigen Ausgabe by
Wilhelm Heyne Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH
Printed in Germany 2009
Umschlaggestaltung: Nele Schütz Design, München
Umschlagillustration: Paolo Barbieri
Karte: Andreas Hancock
Satz: Buch-Werkstatt GmbH, Bad Aibling
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

ISBN: 978-3-453-52464-4

www.heyne-magische-bestseller.de
www.heyne.de

Meinem Klan.

*Ihr kommt zwar nicht in der Geschichte vor,
aber ihr wart immer in ihr ...*

In meinem zweihundertjährigen Leben habe ich so viele Namen getragen, dass ich mich nicht mehr an alle erinnern kann. Wie viele mögen es erst in zwanzig Jahrhunderten sein? Oder in dreißig? In tausend?

Im Grunde ist mir das so egal wie der pelzige Hintern eines Margolins. Wichtig ist nur, dass ich so lange leben werde. Alles andere ist belangloses Geschwätz.

Als Kind riefen mich meine Eltern je nach Laune Maajo oder Maako. Mein Hauslehrer und die Diener nannten mich »gnädiger Herr von Kermond«. Mein erster Magiemeister wiederum gab mir den Beinamen »der Ökonom«. Hätte ich damals gewusst, dass mich dieser alberne Name mein ganzes sterbliches Dasein lang begleiten würde, hätte ich mir diesen bärtigen Dummkopf mit seinen lächerlichen Moralvorstellungen viel früher vom Hals geschafft.

Mein zweiter Meister sprach kaum mit mir, herrschte mich dafür aber umso häufiger an und warf mir allerlei Schimpfwörter und Beleidigungen an den Kopf. Die Meister des Feuers pflegen ihre Schüler Unterwürfigkeit zu lehren. Ich ertrug seine Demütigungen, bis er mir nichts mehr beibringen konnte. Rache ist süß ...

An der Kaiserlichen Akademie wurde ich dann nur noch »Kermond« genannt. Manchmal musste ich dumme Spitznamen wie »Kehrbesen«, »Kehrblech« oder Ähnliches über mich ergehen lassen. Es war mir ein Rätsel, wie sich die anderen Schüler, die doch Gorans klügste Köpfe sein sollten, an derartigem Unsinn ergötzen konnten. Ich hatte nichts als Verachtung für sie übrig und konzentrierte mich ganz auf den Unterricht. Nach sechs Jahren an der Akademie hatte ich mein Ziel erreicht und trat direkt in den Dienst von Kaiser Mazrel ein.

Fortan wurde ich bis zu meinem siebenundsechzigsten Jahr »Exzellenz« genannt – jedoch nur offiziell. Hinter meinem Rücken fanden die Höflinge, Wachen und Diener weniger schmeichelhafte Bezeichnungen: Am beliebtesten waren »Hexer«, »falscher Hund« und »Heuchler«.

Geschwätz habe ich immer verabscheut. Es ist so belanglos. Zum Glück können einige Auserwählte dank der Magie nicht nur über gewöhnliche Sterbliche triumphieren, sondern zugleich jene bestrafen, die sich der Geschwätzigkeit schuldig machen.

Die Goroner haben schwache Herzen. So mancher wähnte sich im Kaiserlichen Palast in Sicherheit und starb im Kreise seiner Freunde einen elenden Tod, nachdem ich ihm aus der Ferne einen kurzen Blick zugeworfen hatte. Die Ehrerbietung, die mir die Überlebenden entgegenbrachten, war dafür umso aufrichtiger. Sie ergingen sich in Respektsbekundungen wie »Exzellenz« und »Hoheit«, und aus ihren Stimmen sprach die Furcht.

Wenn ich es mir recht überlege, wurde ich während meines gesamten sterblichen Daseins niemals Saat genannt.

Und so wie mein Dasein als Unsterblicher begonnen hat, wird sich daran in absehbarer Zeit wohl nichts ändern.

Unermüdlich suchte der Lorelier den Horizont ab, doch er sah nichts als das endlose Meer. Bei dem Gedanken, dass seine Reise gerade erst begonnen hatte, seufzte er laut auf. Wie lang würde es dauern, bis er die lorelische Küste erreichte? Sechs Tage? Acht? Und dabei zählte jeder Dekant. Jede noch so kleine Verzögerung konnte den Untergang der Oberen Königreiche bedeuten.

Unfassbar. Den Untergang der Oberen Königreiche, wiederholte er in Gedanken.

Der Mann gehörte der Grauen Legion an, einer Spezialeinheit der lorelischen Armee. Wie die Jelenis und die Königlichen Wachen unterstanden die Grauen Legionäre unmittelbar König Bondrians Befehl. Aber sie kämpften nicht mit Waffen, jedenfalls nicht nur. Die Legionäre arbeiteten stets allein, und ihre Missionen führten sie häufig in fremde Länder, in Friedens- wie in Kriegszeiten. Während die Königlichen Wachen Bondrians Leben beschützten und die Jelenis seinen Palast, war die Graue Legion dafür zuständig, seine Interessen zu wahren. Dazu mussten sie ihre Augen und Ohren überall haben. Böse Zungen hätte sie als Spione bezeichnet.

Im Grunde war die Mission in La Hacque ein Erfolg gewesen.

Seit Monden waren aus den Unteren Königreichen keine besonderen Vorkommnisse gemeldet worden. Wie schon seit zwanzig Jahren überfielen die Yussa unter Aleb dem Ramgrith die Nachbarländer im Süden und Westen. Doch nach zwei Jahrzehnten schienen selbst die gefürchteten Plünderer die Eroberungen leid zu sein. Alle Herrscher der bekannten Welt rechneten damit, dass die Yussa eines Tages die Fürstentümer angreifen würden, doch die Angriffslust des Königs von Griteh hatte offenbar mit der Zeit nachgelassen.

Daher hatte der Legionär eigentlich nur nach dem Rechten sehen sollen. Doch plötzlich hatten seine Feinde ihn von Yiteh bis Mythr gehetzt, durch die öde Steppe von Quesraba, die engen Gassen Gritehs und die breiten, glutheißen Straßen La Hacques. Er war seinen Häschern, pledischen Söldnern und Seeleuten aus Yérim, nur knapp entronnen.

Der einäugige ramgrithische König hatte sich als Meister der Geheimhaltung entpuppt. Der Legionär war aus dem

Staunen nicht mehr herausgekommen, als er immer mehr Hinweise darauf entdeckte, dass Aleb einen Angriff auf die Oberen Königreiche plante – und dass er genug Männer hatte, um den Sieg davonzutragen, falls Lorelien und Goran ihn nicht rechtzeitig aufhielten.

Erneut ließ der Mann seinen Blick über das Mittenmeer schweifen. Der Zweimaster war schnell, aber war er schnell genug? Er musste sein Ziel so rasch wie möglich erreichen und konnte nur hoffen, dass seine Verfolger ihn nicht einholten. Denn er wusste, dass der Ramgrith ihm noch immer auf den Fersen war.

Die Untätigkeit und Schweigsamkeit der Besatzung zerrten an seinen Nerven. Die Matrosen gehörten allesamt der Grauen Legion an, in unterschiedlichen Dienstgraden. Doch sie waren schon so lange fort aus Lorelien, dass ihnen das Königreich fremd geworden war. Untereinander sprachen sie Ramyth, und mehrere Männer beteten Alioss an. Mindestens einen hatte er im Verdacht, vom Gift der Däi-Schlange abhängig zu sein. Und zu allem Überfluss hing die Matrosen einem törichtem Aberglauben an. Zum Beispiel fürchteten sie sich vor einem schwarzen Ungeheuer, das angeblich die Gewässer heimsuchte, die sie soeben durchquerten. Sie machten sich vor Angst geradezu in die Hosen.

Der Legionär zuckte mit den Schultern und begab sich in seine Kajüte, um aus seinen verschlüsselten Aufzeichnungen einen anständigen Bericht zu schreiben. Doch er kam einfach nicht voran. Er vermochte nicht zu sagen, wie viele Galeeren, Großsegler, Kutter, Schoner, Fregatten und andere Kriegsschiffe im Hafen von Mythr vor Anker lagen. Er fand keine Worte für den überwältigenden Anblick, den die Flotte bot. Die Schiffe waren mit schwer bewaffneten Yussa

und Horden von Rekruten von der Gefängnisinsel Yérim bemannt, und sein Bericht blieb zwangsläufig hinter der Wirklichkeit zurück. Für das Söldnerheer, das an der Mündung des Aòns lagerte, kamen ihm nur Vokabeln wie »gewaltig«, »ungeheuerlich« und »unfassbar« in den Sinn. Im Grunde hatte er das Bedürfnis, mit lauter Stimme davon zu erzählen und dabei mit den Händen zu fuchteln.

Nur ein Rätsel blieb ungelöst. Warum hatten sie Alebs Absichten nicht früher durchschaut? Die Kriegsvorbereitungen mussten seit mindestens sechs Monden im Gange sein.

Selbst bei allergrößter Vorsicht musste etwas von einem Plan derartigen Ausmaßes durchsickern. Auf die eine oder andere Art hätte Lorelien davon erfahren müssen.

Plötzlich ertönte von der Brücke ein Schrei, gefolgt von eiligen Schritten und einem lauten Platschen. Der Legionär stürzte zu einer Luke und sah gerade noch, wie der Körper eines Menschen in den Fluten versank.

Ein Mensch, dem der Unterleib fehlte.

Der Mann packte sein Rapier und streifte hastig das Kettenhemd über, ohne die offene Tür und die Treppe zum Deck aus den Augen zu lassen. Waren sie von einem anderen Schiff gekapert worden? Er hatte nichts gehört, und das Meer ringsum war spiegelglatt. War unter den Besatzungsmitgliedern eine Prügelei ausgebrochen? So brutal waren seine Männer nicht. War es ein Unfall? Ein zu straff gespanntes Seil?

Nein – an Deck wurde gekämpft. Matrosen jammerten, brüllten und flehten vergeblich um Hilfe. Der Legionär stellte einen Fuß auf die unterste Treppenstufe und blieb wie angewurzelt stehen. Der Angreifer brüllte vor Wut, dass es ihm in den Ohren dröhnte.

Es klang wie ein tiefes, durchdringendes und feindseliges Knurren, zehnmal so laut wie das eines ausgewachsenen Bären. Der Schrei verhallte über dem Meer.

Während der Angreifer dem letzten Matrosen den Gar aus machte, stürzte der Legionär zurück in die Kabine und begann mit heftig zitternden Händen, seine Aufzeichnungen einzusammeln. Dann erkannte er, wie nutzlos sein Tun war.

Was nützte es, die Papiere zu verstecken, wo er doch ohnehin sterben würde und es niemanden mehr gab, der sie nach Lorelia bringen könnte?

Plötzlich war das sagenumwobene schwarze Ungeheuer da. Es kam nicht durch die Tür, sondern nahm mitten in der Kabine Gestalt an, wie ein Unwetter, das sich aus dem Nichts zusammenbraut. In diesem Augenblick wusste der Legionär, dass Lorelien niemals rechtzeitig gewarnt werden würde.

Sein letzter Gedanke galt Bondrian. Selbst wenn er dem König eine Nachricht hätte zukommen lassen können, wäre das vergebliche Mühe. Gegen einen Feind, der mit Dämonen im Bunde stand, waren die Oberen Königreiche machtlos.

Meinen wahren Namen bekam ich in der Unterwelt des Karu.

Ich bin der hohe Dyarch. Ich habe die sechs größten Heere des Ostens unter einem Banner vereint. Ich werde die Oberen Königreiche besiegen. Die Soldaten munkeln, ich könne nicht sterben.

Sie wissen nicht, dass es bereits geschehen ist. Ich bin längst tot.

Ich ließ mein Leben in den Höhlen des Karu unter eben jenen Bergen, vor denen meine Armee nun lagert. Doch das giganti-

sche Labyrinth der schwarzen Götter befindet sich nicht nur unter diesem Gebirge. Der Großteil des Jal liegt in einer anderen Welt. Die Höhlen und Gänge unter dem Rideau sind nur der Zugang zum Karu. So wie sich irgendwo zwischen seinen Gipfeln der Übergang in die Gärten des Dara befindet.

Den genauen Zeitpunkt meines Todes kann ich nicht benennen. Wenn man so will, starb ich in dem Moment, als ich Prinz Vanamel und Fer't den Solener tötete, denn diese Tat versperrte mir die Rückkehr ins Dara. Leider begriff ich das erst später, als ich viel Zeit zum Nachdenken hatte.

Doch im Grunde zog sich mein Todeskampf über ein ganzes Jahrhundert hin. Ein Jahrhundert der Finsternis und des Schweigens, tief unter einem Berg, in Begleitung eines Gottes in Gestalt eines Knaben. Sombre. Der andere Dyarch. Er schlief fast die ganze Zeit.

Ich schöpfte aus seiner Kraft, um mich am Leben zu erhalten. Zum Glück bin ich Magier. Ich löschte das Feuer, das mich von innen verzehrte, indem ich aus seiner göttlichen Quelle trank.

Trotzdem schied ich aus dem Leben. Auch ich schlief viel – was kann man im Gefängnis schon anderes tun? Irgendwann erwachte ich mit der Gewissheit, tot zu sein.

Der Gedanke schreckte mich nicht. Er machte mich eher neugierig. Selbst als einer der mächtigsten Magier der bekannten Welt war ich nicht so vermessen zu glauben, ich könnte dem Tod ein Schnippchen schlagen. Und doch hatte ich genau das getan. Verdankte ich das Sombre und seiner göttlichen Kraft? Oder dem Gwel, das uns umgab?

Wie dem auch sei – mein Fortleben eröffnete mir unzählige Möglichkeiten. Die Zeit hatte plötzlich an Bedeutung verloren. Ganz gleich, wie viele Jahre wir in diesem düsteren Gefängnis verbringen mussten, eines Tages würden wir ihm entkommen. Ich musste nur Geduld haben.

Während der ersten Dekaden im Labyrinth bemühte ich mich, eine Karte des Karu zu erstellen. Nachdem ich anfangs versucht hatte, aus der Unterwelt zu fliehen, den dort hausenden Bestien zu entkommen und auf Umwegen zurück ins Jal'dara zu gelangen, gewann mit der Zeit die Vernunft die Oberhand, und ich begann, mir die Gänge und Höhlen genauer anzusehen und sie mir einzuprägen. Leider ging das nur in den seltenen Momenten, in denen Sombre wach war. Ich hatte nicht genug Kraft, um ihn über längere Strecken zu tragen, und ich wollte mich auf keinen Fall von ihm trennen. Schließlich sicherte er mein Überleben.

Geschlagene zwei Dekaden lief ich mehr oder weniger geradeaus und markierte den Weg mit erfundenen arkischen Zeichen. Bald musste ich mir eingestehen, dass das Labyrinth magisch und somit unendlich war: Hinter jeder Biegung befand sich ein neuer Gang oder eine weitere Höhle, ein schmaler Stollen oder ein riesiger Saal, der es mit dem Mishra-Palast hätte aufnehmen können.

Nach einer Weile begegneten wir keiner der finsternen Kreaturen mehr, welche die Unterwelt bevölkerten, nicht einmal den kleinsten. Allmählich gelangte ich zu der Überzeugung, dass dieser Weg nicht aus dem Labyrinth herausführte. Deshalb beschloss ich umzukehren und erlebte die größte Enttäuschung, die je ein Mensch erlebt hatte.

Meine Wegzeichen waren verschwunden. Nicht alle: Jene, die ich zuletzt angebracht hatte, waren noch da. Doch die anderen blieben unauffindbar.

Das Labyrinth schien sich ständig zu verändern. Das Gwel, das über einen großen Absorbiumanteil verfügt, löschte innerhalb weniger Dekanten alle fremden Spuren aus, so wie die Flut Fußabdrücke im Sand fortspült. Die Gänge und Höhlen sahen auf dem Rückweg ganz anders aus als in meiner Erinnerung.

Ich erlebte also eine bittere Enttäuschung. Doch ich versank nicht in Verzweiflung, wie es andere an meiner Stelle getan hätten. Es musste möglich sein, das Labyrinth zu verlassen, denn schließlich gelangten auch die Dämonen irgendwann in die Welt hinaus. Ich musste mich nur an Sombre halten und ihn erziehen.

Wie einfach es war, seinen völlig unberührten Geist zu beeinflussen! Ich redete ständig mit ihm, auch wenn er schlief. Manchmal folgte ich ihm sogar in seine Träume und sprach dort zu ihm. Ich hinderte ihn daran, sich vor Heimweh nach dem Dara zu verzehren und schürte seinen Groll, wenn er wütend wurde.

Zunächst begann ich mit einfachen Worten. Ich wusste, dass mein Überleben von seiner Stärke abhing. Deshalb musste er furchterregend sein. Ich gab ihm auch einen Namen: Sombre. Der Bezwinger. Diesen Namen sagte ich ihm immer wieder vor.

Ich lehrte ihn den Hass auf die Menschen. Er musste unbesiegbar und grausam sein. Ich lehrte ihn, Nol, die Götter und das Jal'dara zu verachten. Ich lehrte ihn, Macht und Herrschaft zu genießen. Ich lehrte ihn, sich am Sieg zu berauschen. Zuletzt brachte ich ihm bei, all diese Gefühle mit mir zu verbinden – und zwar allein mit mir.

Er selbst sprach nur wenig. Bisweilen forderte er Trost oder eine Liebkosung, wenn er aus einem Albtraum erwachte. Voller Abscheu kam ich seinem Wunsch nach. Schließlich war das Kind trotz seines Aussehens ein Dämon. Das war es schon lange vor unserer Begegnung gewesen. Ich hatte ihm nur sein Wesen offenbart. Wie hätte ich Gefallen daran finden können, einen Dämon im Arm zu wiegen?

Die Jahre vergingen, und Sombre wuchs zu einem jungen Mann heran. Er schlief nun weniger. Manchmal war er mehre-

re Dekanten lang wach. Ich verfolgte seine Fortschritte und korrigierte seine Schwächen. Allmählich trat seine Persönlichkeit deutlicher hervor.

Woher seine Grausamkeit kommt, weiß ich nicht. Ich habe sie ihm nicht eingeflößt. Hat er sie von mir geerbt, ohne dass ich es weiß? Oder stammt sie von den anderen Stimmen, den Stimmen jener Sterblichen, die nach neuen Gottheiten suchten und sich in Sombres Gedanken mit meiner Stimme vermischten? Oder hat er sie vielleicht von Anfang an in sich getragen?

Ehrlich gesagt zerbreche ich mir darüber nicht den Kopf. Es ist belanglos.

Je weniger Sombre schlief, desto verlässlicher wurde das Labyrinth. Während ich bis dahin vorweg marschiert war, kam es nun vor, dass mein Dämon eine bestimmte Richtung einschlug, als gehorchte er einer inneren Stimme. Ich folgte ihm jedes Mal voller Hoffnung, und so wanderten wir durch endlose feuchte Gänge und Höhlen, in denen es wie überall im Labyrinth nach Moder und Verwesung stank. Irgendwann blieb Sombre ebenso unvermittelt stehen, wie er losgelaufen war, und verfiel wieder in seinen Dämmerzustand.

Später übernahm Sombre immer häufiger und für immer längere Zeit die Führung. Manchmal hatte ich den Eindruck, dass es bergauf ging, doch ich wagte nicht, mich zu freuen, aus Angst, wieder enttäuscht zu werden. Ein Anstieg hätte die Orientierung erleichtert, aber leider war das Labyrinth ziemlich eben.

Erneut markierte ich die Strecke mit Wegzeichen, und nach ungefähr einer Dekade machten wir kehrt.

Viele Zeichen waren verschwunden. Andere hatten überdauert, und für diese interessierte ich mich nun. Die Steinhaufen oder in die Wand geritzten Markierungen, die noch da waren, mussten zur Welt der Sterblichen gehören und nicht zum Jal'karu.

Ich brachte immer mehr Zeichen an, an jeder Abzweigung,

in jedem Gang und jeder Höhle. So konnte ich bald einen sorgfältig markierten, immer gleich bleibenden Weg entlanggehen, und das mehrere Dekanten lang. So etwas hatte ich seit einer Ewigkeit nicht mehr erlebt.

Als ich Sombre auf seinen Wanderungen folgte und mich zugleich an meinen Wegzeichen orientierte, hatte ich irgendwann das Gefühl, mich dem Ausgang zu nähern. Eines Tages gelangte ich zu der Gewissheit, das Labyrinth hinter mir gelassen zu haben, nicht anders als ich zu der Gewissheit gelangt war, tot zu sein.

Wir befanden uns immer noch unter der Erde, aber ich spürte das Gwel nicht länger. Ich machte kehrt und lief eine gute Meile zurück, doch wir hatten eine unsichtbare, magische Grenze überschritten. Sämtliche Wegzeichen waren verschwunden. Wir konnten nicht mehr ins Karu zurück.

Wir brauchten nicht mehr als zwei Tage, um an die Oberfläche zu gelangen. Zum ersten Mal seit langer Zeit atmete ich frische Luft. An meiner Seite befand sich ein Dämon in Gestalt eines jungen Mannes, der mir blind ergeben war. Ich war unsterblich. Und ich sehnte mich nach Macht.

»Mir?«

Der Löwe war nirgends zu sehen. Ispen lief noch einmal einige Dutzend Schritte und brüllte, so laut sie konnte: »Mir? Prad?«

Nur der eisige Wind antwortete ihr. Bowbaqs Frau suchte die verschneiten Hügel und den Horizont ab, vor dem sich einige Bäume abzeichneten, die ihre kahlen Äste in den grauen Himmel reckten. Vor zwei Dekanten waren ihr Sohn und der Schneelöwe in dieser Richtung verschwunden, und bislang waren sie nicht zurückgekehrt.

Eigentlich wusste Prad, wie gefährlich es war, sich allein in die arkische Eiswüste hinauszuwagen – vor allem zur Jahreszeit der Erde –, und er blieb nur selten so lange fort. Deshalb machte sich Ispen Sorgen. Sonst beruhigte es sie, Mir an seiner Seite zu wissen, denn der Löwe kam immer gleich angelaufen, sobald man ihn rief. Nur heute eben nicht.

»PRA-AD!«, brüllte sie in die kalte Landschaft, die Hände zu einem Trichter geformt.

Keine Antwort. Die furchtbarsten Möglichkeiten kamen ihr in den Sinn, ja selbst der unwahrscheinliche Gedanke, Mir könnte ihren Sohn angegriffen haben. Sie versuchte sich zusammenzureißen, indem sie sich vor Augen hielt, dass der Löwe anhänglicher war als ein Hund. Aber warum kam er dann nicht, wenn sie ihn rief?

Vielleicht war dem Löwen etwas zugestoßen. War das Raubtier, das sich allzu sehr an Menschen gewöhnt hatte, seit es beim Schneiegelklan lebte, etwa von fremden Jägern erschossen worden? Und was war dann aus dem achtjährigen Jungen geworden, allein und verloren in der Eiswüste? Weinte er über der Leiche seines besten Freundes? Hatte er versucht, den Löwen zu beschützen?

Die Zweifel wuchsen sich rasch zur Gewissheit aus. Mir kam immer sofort, wenn sie ihn rief. Nur jetzt nicht. Also musste er tot sein!

Vielleicht gehörten die Täter ja auch zu Ispens Klan. Mehrere Jäger hatten sich über den Löwen in der Umgebung des Dorfs beschwert, weil er angeblich das Wild in die Flucht schlug. Nur unter Murren hatten sie sich dem Urteil ihres Anführers gebeugt. Der Klanchef hatte sie daran erinnert, dass das Wild schon seit einer ganzen Weile aus der Gegend verschwunden war und Mir das Dorf vor

größeren Raubtieren beschützen würde. Doch trotz dieser Argumente hatten die Männer des Schneigelklans, die sich für die streitbarsten Kämpfer der Welt hielten, nur eins gesehen: Osarok, der Anführer des Klans, war Ispens Bruder. Sein Urteil konnte also nicht richtig sein.

Ispen ärgerte sich, dass es in ihrem Dorf keinen Erjak gab, der den Jägern hätte erklären können, wie nützlich Mir dem Klan war. Außerdem bekümmerte sie, dass sie auch in diesem Jahr Bowbaq und den Vogelklan verlassen hatte und nun meilenweit entfernt von ihrem Geliebten war. Vor allem aber bekümmerte sie, dass sie nicht besser auf Prad achtgegeben hatte.

»MIR! PRA-AD!«, rief sie noch einmal, nachdem sie einen Hügel erklommen hatte.

Ein heftiger Stoß von hinten warf sie um, und sie landete mit den Händen im Schnee, während ihr ein wohlbekannter Geruch in die Nase stieg und ein schwerer Körper sie zu Boden drückte. Ispen drehte sich auf den Rücken und stützte sich auf die Ellbogen, konnte aber nicht mehr verhindern, dass eine gewaltige Zunge ihr das Gesicht abschleckte.

»Mir, du hat Maïok umgestoßen!«, sagte ein Junge vorwurfsvoll und schob den Löwen, der doppelt so groß war wie er selbst, unsanft beiseite. »Hast du dir wehgetan, Maïok?«

»Nein, Powchi«, antwortete Ispen und schloss ihren Sohn in die Arme. »Wo warst du? Ich habe mir Sorgen gemacht!«

»Wir haben Große Jagd gespielt. Du warst unsere Beute. Mir und ich können nächstes Jahr mit Païok auf die Jagd gehen. Sagst du ihm das, wenn er wiederkommt? Sagst du es ihm?«

»Und was ist mit Iulane?«, fragte die Mutter, die viel zu erleichtert war, um zu schimpfen.

Sie hörte nur mit halbem Ohr zu, als ihr Sohn einwandte, seine kleine Schwester sei noch zu klein für die Jagd. Seit über zwei Monden war Ispen von Bowbaq getrennt, und die Zeit wurde ihr allmählich lang.

Zum Glück musste sie nur noch wenige Dekaden überstehen. Der Gletscher, der den Schneeigelklan vom Rest der Welt abschnitt, würde bald schmelzen. Dann wären die Wege wieder frei. Ispen freute sich unglaublich auf das Wiedersehen. Wie jedes Jahr würde ihr sanftmütiger Riese den Hügel hinabsteigen und ihr sein Herz zu Füßen legen. Bestimmt machte er sich schon zum Aufbruch bereit.

Ich hatte lange darüber nachgedacht, was ich tun würde, wenn wir einen Ausweg aus dem Labyrinth gefunden hätten. Zu diesem Zeitpunkt schätzte ich, dass wir etwa zwanzig Jahre unter der Erde verbracht hatten. Mehr als genug Zeit jedenfalls, um meinen Plan zu vervollkommen.

Mithilfe meines unsterblichen Verbündeten und meiner magischen Fähigkeiten, die sich durch die Wirkung des Gwels vervielfacht hatten, wollte ich mir die gesamte bekannte Welt unterwerfen. Täte das nicht jeder Mensch, wenn er die Gelegenheit dazu bekäme? Wer das Gegenteil behauptet, ist entweder ein Dummkopf oder ein Lügner.

Ich hatte lange nachgedacht. Nur drei Hindernisse standen meiner ewigen Herrschaft im Weg. Die Götter waren das kleinste.

Ob sie nun Mishra, Eurydis oder Hamsa heißen, gegen Sombre können sie nichts ausrichten, das hatte ich im Dara gelernt. Und warum sollten sie ihren Zorn gegen mich richten? Die al-

ten Gottheiten sind schwach. Ihre Macht ist zwar unermesslich, aber um sie auszuüben, brauchen sie die Sterblichen. Und von den Sterblichen hatte ich nichts zu befürchten.

Außer von einem. Einer der Nachkommen der Gesandten würde der Erzfeind sein. Derjenige, der eine einzige Chance hätte, Sombre zu besiegen. Den Bezwinger zu besiegen. Eine einzige Chance, für alle Zeiten. Aber ich würde dafür sorgen, dass es nicht dazu kam.

Allerdings musste ich das Problem meiner schwindenden Lebenskraft lösen. Ich konnte nicht darauf vertrauen, dass Sombre immer an meiner Seite bleiben würde, nachdem er mittlerweile eine wesentlich kompliziertere Persönlichkeit entwickelt hatte als zunächst angenommen. Was im Übrigen leicht zu erklären war: Er hörte nicht nur meine, sondern Tausende von Stimmen, die ebenfalls Spuren in seinem Geist hinterließen. Meine größte Furcht war, dass er mir nach seiner Vollendung die Kraft verweigerte, die mich am Leben hielt. Doch auch in diesem Fall würde ich dafür sorgen, dass es nicht dazu kam.

All das ging mir durch den Kopf, als wir den letzten Berghang hinabgingen. Unsere wiedererlangte Freiheit erfüllte mich mit Hoffnung, aber zunächst wollte ich mich dringenderen Aufgaben zuwenden.

Als Erstes musste ich herausfinden, wo wir uns befanden. Ich hatte da so eine leise Ahnung. Wir irrten einen weiteren Tag umher, bevor wir einem Menschen begegneten, einem halb wilden Jäger, der die Flucht ergriff, sobald sich unsere Blicke trafen. Aber ich brauchte ihn nicht. Der kurze Augenkontakt hatte genügt. Seine Gedanken verrieten mir, dass er Wallatte war. Wir befanden uns auf der anderen Seite des Rideau.

Das Glück war mir hold.

Wie ich vermutet hatte, lag zumindest ein Teil des Jal'dara in einem abgelegenen Tal dieses Gebirges, zu Pferd kaum eine

Dekade von Goran entfernt. Das Jal'karu wiederum lag unter eben jenen Bergen, an deren Fuß die Heilige Stadt erbaut war. Welche Ironie des Schicksals! Seit Äonen priesen die Itharer die Schönheit des Blumenbergs, ohne zu ahnen, dass Phrias, Soltan, Yoos und all die anderen Dämonen aus ihm hervorgegangen waren!

So bot sich mir eine unverhoffte Gelegenheit. Ich änderte meinen Plan geringfügig. Die Errichtung meines Reichs würde leichter sein, als ich gedacht hatte. Mein Weg war vorgezeichnet. Ich brauchte nur noch eine Armee.

Schon viel früher hatte ich beschlossen, die Oberen Königreiche mithilfe der Barbaren des Ostens zu erobern, denn in diesen Ländern gab es unzählige Kämpfer, denen nur ein Anführer fehlte. Die Männer waren unzivilisiert und damit leicht zu manipulieren, außerdem reizte mich die Herausforderung. Zu den Oberen Königreichen gehörten die mächtigsten Länder der bekannten Welt, deshalb hatte ich sie zu meinem Ziel erkoren. Ich wollte meine Überlegenheit unter Beweis stellen, indem ich den Feind von außen angriff und besiegte. Ich war fest entschlossen, etwas zu unternehmen, das noch nie zuvor jemand gewagt hatte.

In den Gedanken des wallattischen Jägers hatte ich auch Abscheu vor meinem Äußeren gelesen. Mir dämmerte, dass mein Körper weiterhin alterte, auch wenn mir der Tod nichts anhaben konnte. Damit meine Suche nach Verbündeten nicht daran scheiterte, dass niemand meinen Anblick ertrug, beschloss ich, mein Gesicht zu verbergen. Ich nahm einen der Steine, mit denen ich im Labyrinth den Weg markiert hatte, und formte daraus ein Gwelom: Ich verwandelte ihn in eine Sturmhaube, wie sie goronische Ritter trugen. Außerdem band ich mir ein schwarzes Tuch um den Helm, das die Feinde des Kaisers kennzeichnete. Denn nichts anderes war ich nun.

Während ich die Sturmhaube mit magischen Kräften versah,

die sie zu einem ganz besonderen Gegenstand machten, ärgerte ich mich, nicht mehr Gwel aus dem Karu mitgenommen zu haben. Aus dem zweiten Stein, der mir blieb, würde ich später das Heft meines Schwerts formen. Nachdem ich so lange von dem kostbaren Material umgeben gewesen war, sollten mir aus dem Karu nichts als eine unvollendete Waffe und eine Sturmhaube bleiben, die zu tragen mir jeden Tag schwerer fallen würde.

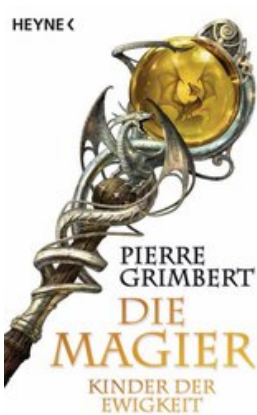
Mit Sombre an meiner Seite ging ich weiter und stieß bald auf ein ärmliches Dorf, in dem vier oder fünf wallattische Familien lebten. Dort begann ich meinen Eroberungsfeldzug.

Im Handumdrehen wurde ich zum Anführer dieser Barbaren, indem ich ein paar Feuersteine in Goldklumpen verwandelte. Ein Kinderspiel, denn dieses Kunststück lernen Meister des Feuers als Erstes. Schließlich steht das Feuer für den Hang jedes Gegenstandes und Lebewesens, sich zu verändern. Allerdings hängt es von den Fähigkeiten des jeweiligen Magiers ab, wie lange die Verwandlung anhält: Selbst die mächtigsten Magier vermögen es nicht, einen Gegenstand so zu verändern, dass er länger als einen halben Dekant verwandelt bleibt.

Doch ich stand unter dem Einfluss der magischen Kraft des Jal'karu. Nach drei Dekaden waren die Feuersteine immer noch Goldklumpen. Vielleicht sind sie es sogar immer noch, wer weiß? Jedenfalls half mir dieses kleine Kunststück dabei, Kämpfer für meine Armee zu rekrutieren. Später machten mich unsere Raubzüge so reich, dass ich es nicht mehr brauchte. Doch ich greife vor.

Ich verbrachte drei Dekaden in dem Dorf, lernte Wallattisch und beobachtete, wie Sombre sich Menschen gegenüber verhielt. Wie erhofft hatte mein Dämon nur Gleichgültigkeit und Verachtung für sie übrig und suchte trotzdem meine Freundschaft. Alles lief nach Plan. Ich war sehr zufrieden mit ihm.

Meine Rückkehr unter die Lebenden barg eigentlich nur eine



Pierre Grimbert

Kinder der Ewigkeit

Die Magier 4
Roman

DEUTSCHE ERSTAUSGABE

Taschenbuch, Broschur, 464 Seiten, 11,8 x 18,7 cm
ISBN: 978-3-453-52464-4

Heyne

Erscheinungstermin: Dezember 2008

Der Höhepunkt und Abschluss der großen „Magier“-Saga

Eine Insel, in deren Tiefen ein Portal in eine fremde Welt führt. Ein magisches Geheimnis, das um jeden Preis gehütet werden muss. Sechs Gefährten, die auf der Flucht vor grausamen Mördern einen schicksalhaften Pakt schließen ...

Im letzten Band von Pierre Grimberts faszinierender „Magier“-Saga lüftet der Fantasy-Star aus Frankreich endlich das große Geheimnis einer magischen Welt: Dies ist die Stunde der Magier!

 [Der Titel im Katalog](#)