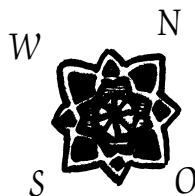




Dies ist eine Leseprobe der Hobbit Presse. Dieses Buch und unser gesamtes Programm finden Sie unter www.hobbitpresse.de

Dammweg nach Südmarkstadt



Brennsbucht

Basiliskentor

Trigonats-
tempel

Äußere
Ringmauer

Marktplatz

Hafen

Westlagune/
Skimmerlagune

Nordlagune

Tor zur Funderlings-
stadt

Observatorium

Früh-
lingsturm

Winterturm

Neue Mauer

Hauptburg

Sommerturm

Herbstturm

Ostlagune

Südmarksburg,

die gesamte Festungsanlage

Brennsbucht

Hobbit 
Presse

PAPERBACK

SHADOWMARCH

TAD WILLIAMS

BAND 3 DIE DÄMMERUNG

Aus dem Englischen von
Cornelia Holfelder-von der Tann

Klett-Cotta

Hobbit Presse Paperback

www.hobbitpresse.de

Die Originalausgabe erschien unter dem Titel »Shadowrise«
im Verlag DAW Books New York

© 2010 by Tad Williams

Für die deutsche Ausgabe

© 2010, 2015 by J. G. Cotta'sche Buchhandlung

Nachfolger GmbH, gegr. 1659, Stuttgart

Alle deutschsprachigen Rechte vorbehalten

Printed in Germany

Umschlag: Birgit Gitschier, Augsburg

Unter Verwendung einer Illustration von Max Meinzold, München

Gesetzt von r&p digitale medien, Echterdingen

Gedruckt und gebunden von CPI – Clausen & Bosse, Leck

ISBN 978-3-608-94958-2

Wie schon die ersten beiden Bände widme ich auch
Shadowmarch 3 – Die Dämmerung
unseren Kindern Connor Williams und Devon Beale,
die mich weiterhin mit einer ungeheuren Liebe erdrücken.
Sie sind die coolsten Kids der Welt.

Inhalt

Zusammenfassung Band 1 – DIE GRENZE	9
Zusammenfassung Band 2 – DAS SPIEL	13
Vorspiel	17

ERSTER TEIL ❀ SCHLEIER

1	Nur eine Theaterkrone	29
2	Eine Straße unterm Meer	41
3	Im Seidenwald	58
4	Ohne Herz	72
5	Ein Tröpfchen Seelenfrieden	84
6	Abgebrochene Zähne	101
7	Ein Platz an der Tafel des Königs	116
8	Falke und Weih	132
9	Tod in den Äußeren Hallen	147
10	Die Schläfer	165
11	Parieren und Zustecken	178
12	Zwei Barmherzige und ein Dichter	190
13	Tropfen von der Nadel	205
14	Drei Narben	220

ZWEITER TEIL ❀ MANTEL

15	Die befleckte Taube	237
16	Im Pilzgarten	256
17	Fischköpfe	272
18	König Hesper ist unpässlich	291
19	Träume von Blitzen und dunkler Erde	308
20	Die Dornenbrücke	325
21	Die fünfte Laterne	345
22	Der Flickemann	366

23 Die Zunft der Kallikan	382
24 Zu viel für tausend Dichter	401
25 In Schlaf	418

DRITTER TEIL LEICHENTUCH

26 Von ganz unten	435
27 Eintagsfliegen	450
28 Die Einsamen	462
29 Grund zum Hass	481
30 Licht am Fuß der Treppe	499
31 Ein Stück Schnur	520
32 Ein riskantes Unternehmen	538
33 Kinder in Käfigen	557
34 Der Sohn des Ersten Steins	574
35 Ringe, Keulen und Dolche	595
36 Auge in Auge mit der Stachelschweinfrau	616
37 Unter einem knochenweißen Mond	632
38 Erobererheere	649
39 Eine weitere Biegung des Flusses	669

Personen	685
Orte	692
Dinge und anderes	696
Dank	698

Zusammenfassung

Band 1 – DIE GRENZE

Südmarksburg, die nördlichste Menschenstadt, versteht sich seit zweihundert Jahren als Bollwerk gegen die Qar – das Elbenvolk, das zwei Kriege gegen die Menschen geführt hat. Derzeit ist das Land Südmark in einer schwierigen Lage: Der König, OLIN EDDON, wird in einem fernen Staat in Geiselhaft gehalten, und seinen drei Kindern, dem Kronprinzen KENDRICK und den Zwillingen BARRICK und BRIONY, fällt es zu, über das Königreich und das Volk zu wachen. Ausgerechnet in diesen ohnehin unsicheren Zeiten hat sich auch noch die Schattengrenze – die Grenze zwischen den Menschenlanden und dem nebligen, in ewigem Zwielficht liegenden Reich der Qar – nach Südmark hin verschoben.

Eines Nachts wird Kendrick in der eigenen Burg ermordet. SHASO DAN-HEZA, Brionys und Barricks Mentor, soll das Verbrechen begangen haben, und alles spricht gegen ihn. Briony ist zwar nicht restlos von seiner Schuld überzeugt, aber durch vielerlei andere Probleme abgelenkt, nicht zuletzt durch die schwierige Aufgabe, zusammen mit Barrick, ihrem kränklichen, wütenden Zwillingsbruder, die Regentschaft auszuüben.

Tatsächlich wird die Lage in Südmark mit jedem Tag verwirrender und bedrohlicher. CHERT und OPALIA, ein Ehepaar vom Zwergenvolk der Funderlinge, das im Fels unter Südmarksburg lebt, beobachten, wie geheimnisvolle Reiter von jenseits der Schattengrenze ein Kind auf südmärkischem Terrain aussetzen. Der Junge ist ein Großwüchsiger, wie die Funderlinge normalgroße Menschen nennen, aber die beiden geben ihm den Funderlingsnamen FLINT und nehmen ihn mit in ihr Haus im Fels unter der Burg. Unterdessen beschäftigt sich CHAVEN, der königliche Hofarzt, geradezu besessen mit einem mysteriösen Spiegel und dem noch mysteriöseren Etwas, das darin zu wohnen scheint.

Prinzessin Briony gibt die Schuld am Tod ihres älteren Bruders nicht zuletzt dem Hauptmann der königlichen Garde, FERRAS VANSSEN,

der in ihren Augen nicht genug für Kendricks Schutz getan hat. Vansen seinerseits hegt für Briony Eddon Empfindungen, die allein schon wegen des Standesunterschieds ungehörig und absurd sind. Er kann sich nur stumm fügen, als sie ihn, auch als Bestrafung, zum Schauplatz eines Qar-Überfalls diesseits der Schattengrenze schickt.

YNNIR, der blinde König der Qar, verfolgt eine vorerst undurchschaubare Strategie gegenüber Südmarksburg und dessen Herrscherfamilie: Die Aussetzung des Jungen in der Nähe der Burg war nur der Anfang. Doch sie zeitigt bereits Folgen: Bei Kendricks Beisetzung erblickt die Großtante der Eddon-Kinder den Knaben Flint und fällt beinah in Ohnmacht. Sie ist sich sicher, ihr außereheliches Kind gesehen zu haben, dessen Geburt sie verheimlichte und das spurlos verschwand – allerdings vor über fünfzig Jahren.

Ynnir ist nicht der einzige Qar mit bedeutsamen Plänen. FÜRSTIN YASAMMEZ, eine der mächtigsten Qar-Führerinnen, hat ein Heer um sich versammelt und zieht in Richtung Schattengrenze, um die Menschenlande anzugreifen.

Gleichzeitig stellen sich Barrick und Briony neue Probleme. Ihr wichtigster Ratgeber, AVIN BRONE, berichtet ihnen, die TOLLYS, ein mächtiges, ambitioniertes Adelsgeschlecht der Markenlande, beherbergten an ihrem Hof Agenten SULEPIS', des AUTARCHEN VON XIS. Dieser Gottkönig des Südkontinents scheint nun auch den gesamten Nordkontinent erobern und versklaven zu wollen. (Der offenkundige Wahnsinn dieses Gewaltherrschers spricht aus seinem Umgang mit dem Mädchen QINNITAN, einer kleinen Tempelnovizin, die er zu einer seiner vielen Ehefrauen erklärt und in seinem ›Frauenpalast‹ genannten Harem untergebracht hat. Seltsamerweise besteht jedoch die einzige Aufmerksamkeit, die ihr dort zuteil wird, in einer Art religiöser Unterweisung und drogenartigen Tränken, die ihr die Priester einflößen.)

Auf dem Nordkontinent spitzt sich die Lage zu. Ferras Vansen und sein Trupp werden über die Schattengrenze gelockt. Mehrere seiner Männer fallen monströsen Kreaturen zum Opfer, und ehe die restlichen wieder in die Menschenlande zurückfinden, sieht Vansen den Heerzug, den Yasammez in Richtung Markenlande führt.

MATTY KETTELSMIT, ein mittelloser südmärkischer Dichter, soll für den augenscheinlich einfältigen Schankknecht GIL einen Brief an

die Eddons schreiben. Leicht verdientes Geld, glaubt Kettelsmit, doch die Sache endet damit, dass er verhaftet, vor Avin Brone gebracht und des Hochverrats bezichtigt wird. Prinzessin Briony hat Mitleid mit ihm, befiehlt seine Freilassung und macht ihn sogar zu ihrem Hofdichter. So schwer die Zeiten auch für alle anderen sind – Kettelsmit scheint das Glück hold.

Die Qar zerstören die Stadt Milnersford, und Briony beschließt, ein südmärkisches Heer zu entsenden, um den Vormarsch der Zwielichter aufzuhalten. Zu ihrem Erstaunen will ihr Bruder Barrick mit gegen die Qar reiten. Er hat seiner Schwester gestanden, dass ihr Vater Olin an einer Form von Wahnsinn leidet, der Barrick seinen verkrüppelten Arm verdankt. Barrick glaubt, diesen Wahnsinn geerbt zu haben und deshalb ebenso gut sein Leben für das Königreich aufs Spiel setzen zu können. Als Briony ihm das Vorhaben nicht ausreden kann, beauftragt sie Ferras Vansen, der wieder aus den Schattenlanden zurückgekehrt ist, ihren Bruder um jeden Preis zu beschützen.

Unter der Burg, in Funderlingsstadt, ist der sonderbare Junge Flint verschwunden. Mit Hilfe eines der winzigen DACHLINGE findet ihn Chert schließlich in den noch tiefer gelegenen heiligen Stätten der Funderlinge, den sogenannten Mysterien. Dort ist Flint irgendwie auf eine Insel inmitten eines unterirdischen Sees gelangt, wo die mächtige Steinfigur steht, die die Funderlinge den Leuchtenden Mann nennen. Chert bringt den Jungen nach Hause zurück. Einen magischen Gegenstand, den der Junge aus den Mysterien mitgebracht hat, wird Chert später gemeinsam mit dem Schankknecht Gil der dunklen Fürstin Yasammez übergeben, der Anführerin der Qar-Truppen, die vor Südmarksburg lagern.

Es ist mitten im Winter, und das südmärkische Heer ist gegen die Qar gezogen. Briony wird von HENDON TOLLY öffentlich provoziert, verliert die Beherrschung und fordert ihn zum Zweikampf, den er ihr jedoch verweigert. Der Vorfall ist für Briony eine weitere Demütigung vor dem versammelten Hofadel, der sie zum Teil ohnehin für zu jung und instabil (und als Frau prinzipiell für untauglich) hält, Südmark zu regieren. Als sie später ihrer schwangeren Stiefmutter ANISSA einen Besuch abstatten will, trifft sie zu ihrer Überraschung den Hofarzt Chaven, der einige Zeit aus der Burg verschwunden war.

Auf dem Südkontinent gelingt es unterdessen Qinnitan, aus dem Frauenpalast von Xis zu fliehen und an Bord eines Schiffes zu gelangen, das zum Nordkontinent segelt.

Im Norden erweisen sich die Qar als zu stark und trickreich für das südmärkische Heer: Prinz Barrick und die übrige Armee werden vernichtend geschlagen. Barrick selbst wird beinahe von einem Riesen getötet, doch Yasammez befiehlt, sein Leben zu schonen. Für einige kurze Augenblicke bleibt sie mit ihm allein und schickt ihn dann weg. In einer Art Trance reitet er in Richtung Schattengrenze. Ferras Vansen sieht es; als er den verwirrten Prinzen nicht aufhalten kann, begleitet er ihn, um ihn zu beschützen, wie ihm Prinzessin Briony aufgetragen hat.

Indessen nimmt Brionys Besuch bei ihrer Stiefmutter eine schreckliche Wendung, da Anissas Dienerin sich nicht nur als Kendricks Mörderin entpuppt, sondern sich abermals mit Hilfe eines magischen Steins in eine dämonische Kreatur verwandelt, um auch Briony zu töten. Dank Brionys Mut findet jedoch die Kreatur selbst den Tod. Durch den Schock setzen bei Anissa die Wehen ein.

Briony lässt ihre Stiefmutter in Chavens Obhut zurück und geht ins Verlies, um ihren Mentor Shaso zu befreien, dessen Unschuld an Kendricks Tod ja jetzt erwiesen ist. Als seine Fesseln gelöst sind, sehen sich beide jedoch plötzlich von Hendon Tolly attackiert, der das Geschehen schon die ganze Zeit manipuliert hat. Er will es so hinstellen, als ob Shaso Briony ermordet hätte, um sich selbst des Throns zu bemächtigen. Doch Briony und Shaso kämpfen sich frei, und mit Hilfe loyaler SKIMMER, Angehöriger eines wasserliebenden Volkes, das ebenfalls in Südmarksburg lebt, gelingt ihnen die Flucht. Aber Briony hat ihre Heimat in den Klauen ihrer schlimmsten Feinde zurückgelassen, ihr Bruder ist spurlos verschwunden, und Yasammez und die mörderischen Qar belagern die Burg.

Zusammenfassung

Band 2 – DAS SPIEL

BRIONY EDDON und ihr Zwillingsbruder BARRICK, die Erben des verschollenen Königs von Südmark, sind getrennt worden. Ihre Burg und ihr Land kontrolliert jetzt HENDON TOLLY, ein skrupelloser Verwandter. Ein Heer des rachsüchtigen Elbenvolks der QAR belagert Südmarksburg.

Nachdem sie Hendon entrinnen konnten, finden Briony und ihr Mentor SHASO in einer nahegelegenen Stadt bei einem Landsmann von Shaso Unterschlupf, doch ihre Zufluchtsstätte wird bald schon angegriffen und niedergebrannt. Briony kann als einzige entkommen, ist jetzt aber allein und ohne Unterstützung. Hungrig und krank versteckt sie sich im Wald.

Barrick, getrieben von einem inneren Drang, den er selbst nicht versteht, reitet durch die Elbenlande immer weiter nach Norden, begleitet von dem Gardehauptmann FERRAS VANSSEN. Bald schon ergänzt ein dritter Reisegefährte den kleinen Trupp: GYIR DAS STURMLICHT, ein enger Gefolgsmann der Qar-Heerführerin YASAMMEZ, der von ihr beauftragt wurde, einen Spiegel – eben jenen Gegenstand, den der Knabe FLINT bei sich hatte, als er zu Füßen des Leuchtenden Mannes tief unter der Südmarksburg gefunden wurde – YNNIR, dem blinden König der Qar, zu überbringen. Doch Barrick und seine Gefährten werden von einem Monster namens KITUYIK gefangen genommen, einem Halbgott, der die Minen von Großetiefen wieder in Betrieb genommen hat, weil er darin einen Weg sieht, sich die Macht der schlafenden Götter anzueignen.

Briony Eddon begegnet der Halbgöttin LISIYA, einer Waldgottheit, deren große Zeiten längst vorbei sind. Lisiya führt Briony zu MAXWELLS MIMEN, einer fahrenden Schauspieltruppe, die auf dem Weg nach Süden in das mächtige Königreich Syan ist. Briony schließt sich den Mimen an, sagt ihnen aber nicht, wie sie wirklich heißt und wer sie ist.

Ganz im Norden der Schattenlande, in der Elbenstadt Qul-na-Qar,

liegt KÖNIGIN SAQRI im Sterben, und König Ynnir vermag ihr nicht mehr zu helfen. Seine letzte Hoffnung ist offenbar das Geschehen rund um jenen Spiegel, den gegenwärtig Gyrir das Sturmlicht bei sich trägt. Dieser Spiegel und ein Abkommen, das sich auf ihn bezieht und ›Pakt des Spiegelglases‹ heißt, sind das einzige, was die rachsüchtige Yasammez und ihr Elbenheer davon abhält, Südmarksburg zu zerstören.

In der Zwischenzeit hat QINNITAN, die entflohene junge Braut SULEPIS', des AUTARCHEN VON XIS, in Hierosol, der südlichsten Hafenstadt des Nordkontinents, ein Auskommen gefunden. Sie ahnt nicht, dass der Autarch den skrupellosen Söldner DAIKONAS VO ausgeschiedt hat, sie ihm zurückzubringen, und ihn durch einen potentiell tödlichen Zauber auch aus der Entfernung zwingt, seinen Befehl zu erfüllen. Warum Qinnitan für den Autarchen so wichtig ist, bleibt ein Rätsel.

Die Qar lagern zwar immer noch vor Südmarksburg, unternehmen jedoch keinen Angriffsversuch. In der Burg hat sich der Dichter MATTY KETTELSMIT in ELAN M'CORY verliebt, Hendon Tollys unglückliche Geliebte. Als Elan merkt, dass Kettelsmit ihr ergeben ist, bittet sie ihn, ihr zu helfen, Selbstmord zu begehen. Er gibt ihr jedoch nur so viel Gift, dass sie bewusstlos wird, und schmuggelt sie dann aus dem Palast, um sie vor Hendon zu verstecken.

Tollys Macht beruht vor allem darauf, dass er sich zum Protektor des neugeborenen ALESSANDROS ernannt hat, des Sohns von König Olin und dessen zweiter Frau Anissa. Die Qar-Belagerung und sonstige Belange des Königreichs scheinen Tolly wenig zu interessieren.

Unterdessen sitzt Olin in der Stadt Hierosol im Süden des Kontinents gefangen, wo er zufällig Qinnitan sieht, die als Dienstmagd im Palast arbeitet. Er glaubt, an ihr etwas seltsam Vertrautes wahrzunehmen. Viel Zeit, dem nachzugehen, bleibt ihm jedoch nicht, da die gewaltige Flotte des Autarchen von Süden herans segelt und Hierosol belagert. Der Protektor von Hierosol, der Olin gefangen hält, übergibt ihn dem Autarchen im Tausch gegen seine eigene Unversehrtheit. Welches Interesse der Gottkönig von Xis am Herrscher eines kleinen nördlichen Landes haben könnte, ist vorerst unklar.

In Großetiefen sind Barrick Eddon und die übrigen Gefangenen des Halbgotts Kituyik dafür bestimmt, bei einem Ritual geopfert zu wer-

den, das den Weg zu den Landen der schlafenden Götter eröffnen soll, doch der Elbe Gyir opfert sich vorher selbst, um die Wächterwesen des Halbgottes mit ihrem eigenen Sprengstoff zu vernichten. Gyir stirbt, und Vansen fällt durch ein magisches Portal ins Nichts. Barrick, der von Gyir den für König Ynnir bestimmten magischen Spiegel übernommen hat, kann sich allein aus den Minen herauskämpfen und fliehen. Mit dem Raben SKURN als einzigem Begleiter macht er sich auf die lange, einsame Reise durch die Schattenlande zur Elbenstadt Qul-na-Qar. Nur im Traum trifft Barrick zuweilen eine weitere Gefährtin – Qinnitan, der er nie leibhaftig begegnet ist, deren Gedanken aber aus irgendeinem Grund seine finden können.

Inzwischen haben Briony und die fahrenden Schauspieler Tessis erreicht, die prächtige Hauptstadt von Syan. Dort treffen sie DAWET DAN-FAAR wieder, den ehemaligen Gesandten des Protektors Ludis Drakava, der König Olin in Hierosol gefangen hielt. Doch sie werden allesamt von syanesischen Soldaten gefangen genommen, und nur Dawet kann entfliehen. Briony und die Schauspieler werden der Spionage bezichtigt. Um ihre Gefährten zu retten, offenbart Briony, wer sie wirklich ist – die Prinzessin von Südmark.

Ferras Vansen, der zunächst in scheinbar endloses Dunkel stürzte, findet sich auf einer seltsamen, traumartigen Reise durch das Land der Toten, begleitet von seinem verstorbenen Vater. Als er schließlich von dort entkommt, ist er nicht mehr jenseits der Schattengrenze, sondern in Funderlingsstadt unter der Südmarksburg. Der Hofarzt CHAVEN hält sich jetzt ebenfalls bei den Funderlingen auf, um sich vor Hendon Tolly zu verstecken.

Im fernen Hierosol fällt Qinnitan dem Häscher Daikonas Vo in die Hände, der sie zu Sulepis bringen will, doch der Autarch ist bereits aus Hierosol abgesegelt und auf dem Weg in das kleine nördliche Königreich Südmark. Außer seinem getreuen Obersten Minister PIN-NIMON VASH hat er auch noch einen Gefangenen bei sich – den Nordländerkönig OLIN EDDON. Daikonas Vo konfisziert ein anderes Schiff und reist seinem grausamen Herrn hinterher.

Vorspiel

Erzähl mir die Geschichte zu Ende, Vogel.«

Der Rabe legte den Kopf schief. »Welche Geschichte?«

»Die vom Gott Kupilas – Krummling, wie ihr ihn hier nennt. Erzähl, Vogel. Es pisst vom Himmel, mir ist kalt, ich habe Hunger und irre in der grässlichsten Gegend der Welt herum.«

»Unsereins ist auch nass und hungrig«, rief ihm Skurn in Erinnerung. »Hat kaum was gefressen in letzter Zeit, grad mal einen zerquetschten Kokon dann und wann.«

Diese Vorstellung hob Barricks Laune auch nicht gerade. »Erzähl einfach weiter. Bitte.«

Der Rabe glättete sein verkrustetes Gefieder, jetzt schon deutlich milder gestimmt. »Na ja, wenn Ihr meint. Wo war unsereins denn stehengeblieben?«

»Wie er seine Urgroßmutter traf. Und sie wollte ihn lehren ...«

»Ah ja. Weiß es jetzt wieder, unsereins. *›Ich werde dir beibringen, in den Landen der Leere zu reisen‹, sagte die Urgroßmutter zu Krummling, ›jenen Landen, die neben allen Dingen sind und an jedem Ort, so nah wie ein Gedanke und so unsichtbar wie ein Gebet.‹* War's das, was unsereins zuletzt erzählt hat?«

»Ja, genau.«

»Könnt Euch vielleicht vorher noch was zu essen beschaffen, unsereins?« Skurn war wieder bester Dinge. »Ist voll von Pfeifmotten, dieses Stück Wald ...« Er sah Barricks Gesichtsausdruck. »Nun gut, Prinz Ist-mir-alles-nicht-gut-genug – aber gebt bloß nicht Skurn die Schuld, wenn Ihr vor lauter Magenknurren mitten in der Nacht aufwacht ...«



»Krummling verbrachte lange Tage an der Seite seiner Urgroßmutter Leere, lernte alles über die Geheimnisse ihres Landes und seiner Straßen und wurde noch weiser, als er ohnehin schon war. Er lernte viele Tricks, wie man im Land seiner Urgroßmutter reisen konnte, und sah viele Dinge,

wenn niemand merkte, dass er hinschaute. Und wenn sein Körper auch verküppelt war und sein eines Bein kürzer als das andere, sodass sein Gang klang wie ein Wagen mit einem gebrochenen Rad, klicketti-klack, klicketti-klack, konnte Krummling schneller reisen als irgendwer sonst – selbst sein Vetter Trickser, den die Menschen Zosim nennen.

Trickser war der Fixeste von der ganzen Sippe der drei Brüder, der schlaue Herr der Straßen und der Dichtkunst und der Verrückten. Der clevere Trickser hatte sogar manche von Leeres Geheimnissen ganz allein herausbekommen, aber er hatte seine Urgroßmutter auch »Alte Windstimme im Brunnen« genannt, wenn er nicht ahnte, dass sie zuhörte. Daraufhin hatte sie dafür gesorgt, dass Trickser nichts mehr über ihr Land und dessen Seltsamkeiten lernte.

Krummling aber war ihrem Herzen nahe, und ihn lehrte sie alles. Je mehr Krummling lernte, je mehr Worte und Kräfte ihm zuwuchsen, desto ungerechter fand er es, dass sein Vater getötet und seine Mutter geraubt worden war, dass seine Onkel und alle seine übrigen Verwandten in der Verbannung im Himmel saßen, während die, die ihnen das angetan hatten, und vor allem die drei mächtigsten Brüder – Perin, Kernios und Erivor, wie ihr sie nennt –, auf Erden lebten und lachten und sangen. Darüber sann Krummling lange nach, bis ihm schließlich etwas einfiel – der schlauste und listigste Plan, den es je gab.

Alle drei Brüder hatten jetzt Wachen und Beschützer um sich, die über furchterregende Kräfte verfügten, also genügte ein einfacher Überfall nicht. Der Wassermann Erivor hatte Wölfe des Meeres rings um seinen Thron und Giftquallen, und außerdem waren da seine Wasserkrieger, die den ganzen grünen Tag und die ganze grüne Nacht über ihn wachten. Der Himmelsmann Perin wohnte in einem Palast auf dem höchsten Berg der Welt, umgeben von seiner Sippe, und er hatte den mächtigen Hammer Donnerschlegel, den Krummling selbst für ihn gemacht hatte und der die Welt zerschlagen konnte, wenn er nur lange genug auf sie einhämmerte. Und der Steinherr (Kernios, wie Euer Volk ihn nennt) hatte zwar nicht so viele Gefolgsleute, lebte aber in seiner Burg tief in der Erde inmitten der Toten und war bewehrt mit Tricks und Worten, die einem die Augen aus dem Kopf brennen oder die Knochen in brüchiges Eis verwandeln konnten.

Doch eine Schwachstelle hatten alle drei Brüder, und das war die Schwachstelle, die jeder Mann hat: die eigene Frau. Denn in den Augen

ihrer Frauen, so heißt es ja, sind selbst die Erstgeborenen nicht besser als irgendjemand sonst.

Schon lange hatte der schlaue Krummling Freundschaftsbande zu den Frauen zweier der Brüder geknüpft: zu Nacht, die Himmelsmanns Gemahlin war, und zu Mondfrau, die von Steinmann verstoßen und dann von seinem Bruder Wassermann zur Frau genommen worden war. Beide Frauen beneideten ihre Männer um deren Freiheiten und wünschten, sie könnten auch draußen in der Welt herumlaufen, lieben, wen sie wollten, und tun, wonach ihnen der Sinn stand. Also gab Krummling jeder von beiden einen Trank, damit sie ihn ihrem Gemahl in den Weinbecher schüttete, und erklärte dazu: ›Davon werden eure Männer die ganze Nacht schlafen, ohne auch nur ein einziges Mal aufzuwachen. Und während sie in tiefem Schlaf liegen, könnt ihr tun, was euch beliebt.‹

Nacht und Mondfrau freuten sich über Krummlings Geschenk und versprachen, es noch am selben Abend zu benutzen.

Der dritte Bruder, der kalte, harte Steinmann, hatte Krummlings Mutter Blume – Zoria, wie ihr sagt – gefunden, als sie nach dem Ende des Krieges allein und verloren umherirrte. Er hatte sie mitgenommen, um sie zu seiner Frau zu machen, und seine bisherige Gemahlin Mondfrau in die Welt hinausgejagt. Steinmann hatte Krummlings Mutter einen neuen Namen gegeben, Helle Morgenröte, doch obwohl er sie mit Gold und Edelsteinen und anderen Gaben der schwarzen Erde schmückte, lächelte sie nie und sprach auch nicht, sondern saß immer nur da wie eine der Toten, über die Steinmann auf seinem dunklen Thron herrschte. Also ging Krummling jetzt im Dunkeln zu seiner Mutter und erzählte ihr von seinem Plan. Er musste nicht lügen, nicht vor ihr, die sie hatte mit ansehen müssen, wie ihr Gemahl getötet, ihr Sohn gepeinigt und ihre Familie verbannt wurde. Als er ihr den Trank gab, sagte sie immer noch nichts und lächelte auch nicht, küsste Krummling aber mit ihren kalten Lippen aufs Haupt, ehe sie sich abwandte und wieder in den endlosen Gängen von Steinmanns Haus verschwand. Nur ein einziges Mal noch sollte Krummling sie wiedersehen.

Als alles eingeleitet war, ging Krummling zuerst zu Wassermanns Haus tief drunten im Meer. Er reiste durch die Lande seiner Urgroßmutter Leere, wie sie es ihm beigebracht hatte, damit ihn niemand in Wassermanns Haus kommen sähe. Krummling glitt an den Wölfen des Meeres vorbei wie eine kalte Strömung, und wenn sie auch ahnten, dass er in der Nähe

war, vermochten sie ihn doch nicht zu packen und mit ihren scharfen Zähnen in Stücke zu reißen. Ebenso wenig konnten ihn die Giftqualen stechen – Krummling schlüpfte zwischen ihnen hindurch, als wären sie nur Seerosen.

Als er schließlich Wassermann in dessen Gemach fand, von dem Trank, den ihm Mondfrau verabreicht hatte, in tiefem Betäubungsschlaf, da hielt Krummling inne, denn ihn überkam ein sonderbares Zögern. Wassermann hatte nicht mitgetan, als die anderen beiden Brüder Krummling gepeinigt hatten, und Krummling hasste ihn nicht so sehr wie Himmelsmann und Steinmann. Aber Wassermann hatte Krieg gegen Krummlings Familie geführt. Er hatte mitgeholfen, Krummlings Mutter zur Witwe zu machen, und hatte gemeinsam mit seinen Brüdern Krummlings restliche Sippe in den Himmel verbannt. Und außerdem würde, solange Wassermann auf Erden wandelte, das Blut von Feuchtes Sippe, Krummlings Feinden, fortleben. Also bestand Krummlings Gnade darin, dass er Wassermann nicht weckte, damit er seinem Los ins Auge sähe, sondern einfach nur eine Tür zu einem Teil von Leeres Landen öffnete, wo niemand je gewesen war, einem geheimen Ort, den selbst seine Urgroßmutter vergessen hatte, und den schlafenden Wassermann da hindurchstieß. Als Erivor der Wassermann aus der Welt verschwunden war, machte Krummling die Tür wieder zu.

Er verließ das unterseeische Haus auf seinen geheimen Wegen und überlegte, ob er sich Himmelsmann oder Steinmann als nächsten vornehmen sollte. Von den drei Brüdern war Himmelsmann der stärkste und grausamste, und er hatte sich zum Herrn aller Götter gemacht. Er herrschte in seinem Palast auf dem Berg namens Xandos – Stab –, und dieser Götterhof schützte ihn wirksamer als alle Mauern. Seine Söhne Jägersmann, Reitersmann und Schildträger waren fast so stark wie er, und auch seine Töchter Weisheit und Wildnis konnten fast jeden Krieger besiegen, erst recht aber einen Krüppel wie Krummling. Insofern wäre es sinnvoll gewesen, Himmelsmann in seiner gewaltigen Festung als Letzten anzugreifen.

Aber tatsächlich war es der kalte, stumme Steinmann und nicht sein zorniger Bruder, den Krummling am meisten fürchtete.

Also reiste er auf Leeres Wegen zum Berg Stab, und Feuchtes gesamte Sippe fühlte seine Gegenwart, vermochte ihn aber weder zu sehen, noch zu hören oder zu riechen. Nur Jägersmann der Scharfäugige und Wildnis die Flinkfüßige ahnten ungefähr, wo er war. Die grausame, schöne Wildnis rannte hinter Krummling her, bekam ihn aber nicht richtig zu fassen und

riss nur ein Stück von seinem Hemd ab. Jägersmann schoss einen magischen Pfeil ab, der tatsächlich die verborgenen Wege erreichte, die Krummling ging, und sein Ohr kerbte, sodass ihm Blut auf die Schulter und die elfenbeinerne Hand tropfte. Doch aufhalten konnten ihn beide nicht, und gleich darauf war er in Himmelsmanns Palast, wo der Hausherr von dem Trank in tiefem Schlaf lag.

›Wach auf!‹, schrie er den schlafenden Himmelsmann an. Sein Feind sollte wissen, was ihm geschah, und durch wen.

›Wach auf, Poltermaul – dein Ende ist da!‹

Himmelsmann war sehr stark, auch nach Krummlings Trank noch. Er sprang von seinem Lager auf, ergriff seinen mächtigen Hammer Donnerschlegel, der so groß war wie ein Heukarren, und schwang ihn. Doch er verfehlte Krummling und zerschmetterte sein eigenes Riesenbett.

›Mach dir nichts draus‹, erklärte ihm Krummling. ›Dieses Bett brauchst du nicht mehr. Bald wirst du in einem anderen schlafen – einem kalten Bett an einem kalten Ort.‹

Himmelsmann brüllte Krummling an, er sei ein Verräter, und schleuderte dann seinen Hammer mit der ganzen Kraft seines mächtigen Arms. Wäre ein anderer als Krummling sein Ziel gewesen, ganz gleich, ob Gott oder gewöhnlicher Mann, hätte ihn Donnerschlegel in Stücke gehauen und die Stücke zu Kohle verbrannt. Doch der Hammer verharrte mitten im Flug.

›Glaubst du, ich würde dir eine Waffe schmieden, die du gegen mich gebrauchen könntest?‹, fragte ihn Krummling. ›Du nennst mich einen Verräter, aber du hast meinen Vater – deinen eigenen Bruder – heimtückisch angegriffen und getötet. Jetzt bekommst du, was du verdienst.‹

Und Krummling kehrte Himmelsmanns Hammer gegen den Gott selbst, und das Dröhnen der Schläge war wie Donnerhall. Himmelsmann Perin rief nach seiner Familie und seinen Gefolgsleuten, damit sie ihm zu Hilfe kämen. Alle, die auf dem Berg Stab wohnten, eilten herbei. Doch Krummling öffnete eine Tür zu Leeres Landen, und ehe Himmelsmann noch ein Wort sagen konnte, hieb er wieder mit dem gewaltigen Hammer nach ihm und schleuderte ihn in die offene Tür.

Leeres Lande zogen an Himmelsmann wie ein Windsog, aber Himmelsmann hielt sich mit aller Kraft seiner mächtigen Hände am Fußboden fest. Er ließ nicht los, vermochte sich aber auch nicht aus Leeres Reich wieder in die Welt zu ziehen. Als Krummling das sah, lächelte er, ging

zurück zur Tür von Himmelsmanns Gemach, öffnete sie und versteckte sich dahinter. Alle übrigen Götter und Göttinnen des Berges, Weisheit und Schildträger und die ganze Sippe, stürmten herein. Als sie ihren Herrn in solcher Gefahr sahen, rannten sie zu ihm, packten ihn an den Armen und wollten ihn wieder hereinziehen, doch Leeres Zauber war so stark, dass sie nicht dagegen ankamen. Während sie sich mühten, trat Krummling aus seinem Versteck und zu dem dünnen Gott Greistum, der zuhinterst stand. Greistum hatte Himmelsmann gar nicht zu fassen bekommen, aber er zog an Weisheit, die an Jägersmann zog, der wiederum Himmelsmanns Hand umklammerte.

›Ich erinnere mich wohl, wie du auf den Leichnam meines Vaters gespuckt hast‹, sagte Krummling zu Greistum, hob dann die bronzene Hand und die elfenbeinerne Hand und gab dem Alten einen Stoß. Greistum stolperte vorwärts und fiel gegen Weisheit, die wiederum gegen Jägersmann fiel, und die ganze Schar, die ihrem Herrn zu Hilfe geeilt war, taumelte in Leeres Lande. Da löste sich auch Himmelsmanns Griff, und sie stürzten ins kalte Dunkel, alle miteinander.

Krummling lachte, als er sie fallen sah, lachte noch lauter, als sie brüllten und Verwünschungen ausstießen, und lachte am allerlautesten, als sie verschwunden waren. Er hatte lange an all dem Bösen getragen, das sie ihm getan hatten, und verspürte kein Mitleid.

Einer von Himmelsmanns Sippe jedoch war nicht herbeigeeilt, um seinem Herrn zu helfen. Das war Trickser, der nie etwas tat, was er anderen überlassen konnte. Als er sah, was geschehen war – dass Himmelsmann, der stärkste aller Götter, besiegt und verbannt worden war –, da bekam Trickser es mit der Angst. Er rannte aus dem Palast der Götter, seinen Vater Steinmann zu warnen.

Und als Krummling schließlich von dem hohen Berg Xandos hinabstieg und zu Steinmanns Haus lief, war der flinke Trickser schon vor ihm dort angelangt. Krummling hatte nicht wie geplant die Überraschung auf seiner Seite, und als er ans mächtige Tor von Steinmanns Haus kam, fand er es verschlossen und verriegelt und von vielen Kriegern bewacht. Doch das konnte Krummling nicht aufhalten. Auf Wegen, die nur er und seine Urgroßmutter kannten, stahl er sich an den Kriegern vorbei, bis er schließlich vor dem Gemach von Steinmann selbst stand. Trickser hatte seinen Vater gewarnt und wollte sich gerade davonschleichen, aber Krummling stellte ihn, und es kam zum Kampf. Krummling packte Trickser um die Kehle

und ließ nicht wieder los. Trickser verwandelte sich in einen Stier, eine Schlange, einen Falken und selbst in eine Flamme, doch Krummling ließ ihn immer noch nicht los. Schließlich gab Trickser auf, nahm wieder seine eigentliche Gestalt an und bettelte um sein Leben.

›Ich habe ja versucht, deine Mutter zu retten‹, winselte Trickser. ›Ich habe versucht, ihr zur Flucht zu verhelfen. Und ich war doch immer dein Freund! Als alle anderen gegen dich waren, habe ich für dich gesprochen. Und als sie dich verjagten, habe ich dich da nicht aufgenommen und dir Wein zu trinken gegeben?‹

Krummling lachte. ›Du wolltest meine Mutter für dich, und du hättest sie dir genommen, wäre sie nicht geflohen. Du hast nicht für mich gesprochen, du hast für niemanden Partei ergriffen – so machst du es immer, damit du dich dann auf die Seite des Siegers schlagen kannst. Und mich aufgenommen und mir Wein gegeben hast du nur, um mich betrunken zu machen und aus mir herauszubekommen, wie man all die magischen Dinge macht, die ich für Himmelsmann und die anderen gefertigt hatte, aber meine Elfenbeinhand hat mich beschützt, indem sie den Becher zerbrach, deshalb scheiterte dein Plan.‹ Er hob Trickser am Hals hoch und trug ihn in Steinmanns Gemach. Krummling fürchtete den Herrn der dunklen Erde immer noch, aber er wusste, dass er es so oder so zu Ende bringen wollte.

Steinmann Kernios traute niemandem, deshalb hatte er den Trank von Krummlings Mutter nicht getrunken. Er stand bereit, in seiner fürchterlichen grauen Rüstung, den schrecklichen Speer Erdstern in der Hand. Er war im Vollbesitz seiner Kräfte und in seinem eigenen Palast. Doch vor allem hatte er noch eine weitere Waffe, und als Krummling auf Leeres Wegen sein Gemach betrat, zeigte er sie ihm.

›Hier ist deine Mutter‹, sagte Steinmann, ›die ich in mein Haus aufgenommen habe und die es mir mit Verrat vergolten hat.‹ Steinmann hielt Helle Morgenröte fest gepackt, die Speerspitze an ihrer Kehle. ›Wenn du dich mir nicht ergibst und dich nicht mit eben jenen Zaubern Leeres, die dir erlaubten, meine Brüder zu töten, hier und jetzt selbst bindest, wird sie vor deinen Augen sterben.‹

Krummling rührte sich nicht. ›Deine Brüder haben mehr Gnade erfahren, als sie meiner Familie zuteilwerden ließen. Sie sind nicht tot, sie schlafen nur in kalten, leeren Landen, wie auch du es bald tun wirst.‹

Steinmann lachte. Sein Lachen, so heißt es, war wie Wind aus einer Gruft. ›Und das soll besser sein als der Tod? Für immer im Leeren zu

schlafen? Wie dem auch sei, dir wird solche Gnade, wie du es nennst, nicht zuteilwerden. Du wirst dich selbst vernichten, oder aber deine Mutter wird ihr Leben lassen, und dann töte ich dich ohnehin.«

Krummling hob Trickser hoch, der noch immer im Griff seiner Bronze-hand um Atem rang. »Und was ist mit deinem Sohn?«

Steinmanns Stimme war wie das garstige Grollen eines Erdbebens. »Ich habe viele Söhne. Wenn ich überlebe, kann ich noch weitere zeugen. Wenn nicht, ist mir gleich, wer mich überlebt. Mach, was du willst.« Krummling warf Trickser von sich. Eine ganze Weile sahen er und Steinmann sich an wie Wölfe, die sich über einem erlegten Tier belauern, beide nicht willens, den ersten Schritt zu tun. Da fasste Krummlings Mutter plötzlich mit zitternden Händen die scharfe Speerspitze, schnitt sich damit selbst die Kehle durch und sank in einem Blutschwall auf den Boden von Steinmanns Gemach.

Steinmann zögerte nicht. Während Krummling noch auf seine Mutter starrte, die am Boden ihr Leben aushauchte, warf der Herr der schwarzen Erde den mächtigen, blutverschmierten Speer genau auf Krummlings Herz. Krummling versuchte, Erdstern zu gebieten, aber Steinmann hatte die Waffe mit seinen eigenen mächtigen Zauberworten belegt, und Krummling hatte keine Gewalt über sie. Ihm blieb gerade noch die Zeit, einen Schritt zur Seite zu tun, in Leeres Lande. Der Speer flog an ihm vorbei und traf die Wand mit solcher Wucht, dass der halbe Palast einstürzte und alle Lande ringsum erzitterten und erbeben.

Als Krummling wieder aus Leeres Straßen hervortrat, stürzte sich Steinmann auf ihn. Sie rangen lange Zeit, während um sie herum der Palast zusammenbrach. So gewaltig war ihre Stärke und so erbittert ihr Ringen, dass das Gestein der Erde selbst zertrümmert und zermalmt wurde, die Felsgipfel herabstürzten und zu Staub zerfielen, das Land sich senkte und das Meer von allen Seiten hereinbrach, sodass sie schließlich auf einer Steininsel mitten im Wasser kämpften.

Schließlich hielten sie sich gegenseitig an der Kehle. Steinmann war stärker, und Krummling blieb nichts anderes übrig, als wieder in die Wege des Dunkels zu entweichen, aber Steinmann ließ nicht los und wurde mitgerissen. Während sie durchs Leere stürzten, bog Steinmann Krummlings Rücken durch, bis er ihm beinah das Rückgrat brach. Krummling konnte nicht mehr atmen und nicht mehr denken, so mörderisch war Steinmanns Griff.

›Jetzt schau mir in die Augen‹, sagte Steinmann. ›Dann wirst du ein Dunkel sehen, das größer ist als alles, was Leere je erschaffen oder auch nur erdenken könnte.‹

Beinah wäre das Krummlings Ende gewesen, denn hätte er dem Herrn der Schwarzen Tiefen in die Augen gesehen, wäre er in den Tod hinabgezogen worden, doch er wandte den Blick ab und grub die Zähne in Steinmanns Hand. Das war ein solcher Schmerz, dass Steinmann seinen Griff lockerte und Krummling ihn ganz abschütteln konnte. Und Steinmann fiel und fiel ins trübe, kalte Dunkel.

Krummling wanderte eine Zeitlang benommen und verwirrt in den entlegensten Teilen von Leeres Landen umher, doch schließlich fand er zu Steinmanns Haus zurück, wo der Leichnam seiner Mutter lag. Er sank neben ihr auf die Knie, merkte dann aber, dass er nicht weinen konnte. Stattdessen berührte er die Stelle, wo sie ihn geküsst hatte, beugte sich dann über die Tote und küsste ihre kalte Wange.

›Ich habe die vernichtet, die dich vernichtet haben‹, erklärte er ihrem reglosen Körper.

Ohne Vorwarnung durchfuhr ihn ein schrecklicher Schmerz, als Steinmanns mächtiger Speer sich in seine Brust bohrte. Krummling kam taumelnd auf die Beine. Trickser trat aus dem Schattendunkel, wo er sich versteckt hatte. Der Gott der boshaften Streiche lachte und sprang fröhlich umher.

›Und jetzt habe ich dich vernichtet‹, rief Zosim der Trickser. ›Alle Großen außer mir sind tot, und ich allein herrsche jetzt über die ganze Welt und die sieben mal sieben Berge und die sieben mal sieben Meere!‹

Krummling griff mit der Bronzehand und der Elfenbeinhand an den Speer Erdstern, der ihn gefällt hatte. Die mächtige Waffe ging in Flammen auf und verbrannte zu Schlacke. ›Ich bin nicht vernichtet‹, sagte Krummling, obgleich schwerverwundet. ›Noch nicht ... noch nicht ...‹

Erst als sich das Schweigen so lange hinzog, dass er schon merkte, wie er einnickte, sah Barrick auf. »Vogel? Skurn? Was geschah dann?« Er riss die Augen auf. »Wo bist du?«

Gleich darauf kam ein überwiegend schwarzes Etwas mit schwerem Flügelschlag aus dem ewiggrauen Himmel herab, im Schnabel irgendein grässliches Gezappel.

»Mmm«, sagte das schwarze Etwas, während ihm noch die Mehr-

zahl der Beine vergeblich strampelnd aus dem Schnabel hing. »Fein. Erzählt es Euch später zu End, unsereins. Hat nämlich ein ganzes Nest von denen hier entdeckt. Schmecken genau wie tote Maus, eh sie zu aufgebläht ist und platzt. Soll unsereins Euch auch ein, zwei davon holen?«

»O Götter«, stöhnte Barrick und wandte sich angeekelt ab. »Wo immer ihr seid, ob lebendig oder tot, bitte, gebt mir Kraft.«

Für so viel Dummheit hatte der Rabe nur ein verächtliches Schnauben. »Um Kraft zu beten, reicht nicht. Essen muss man, wenn man bei Kräften bleiben will.«