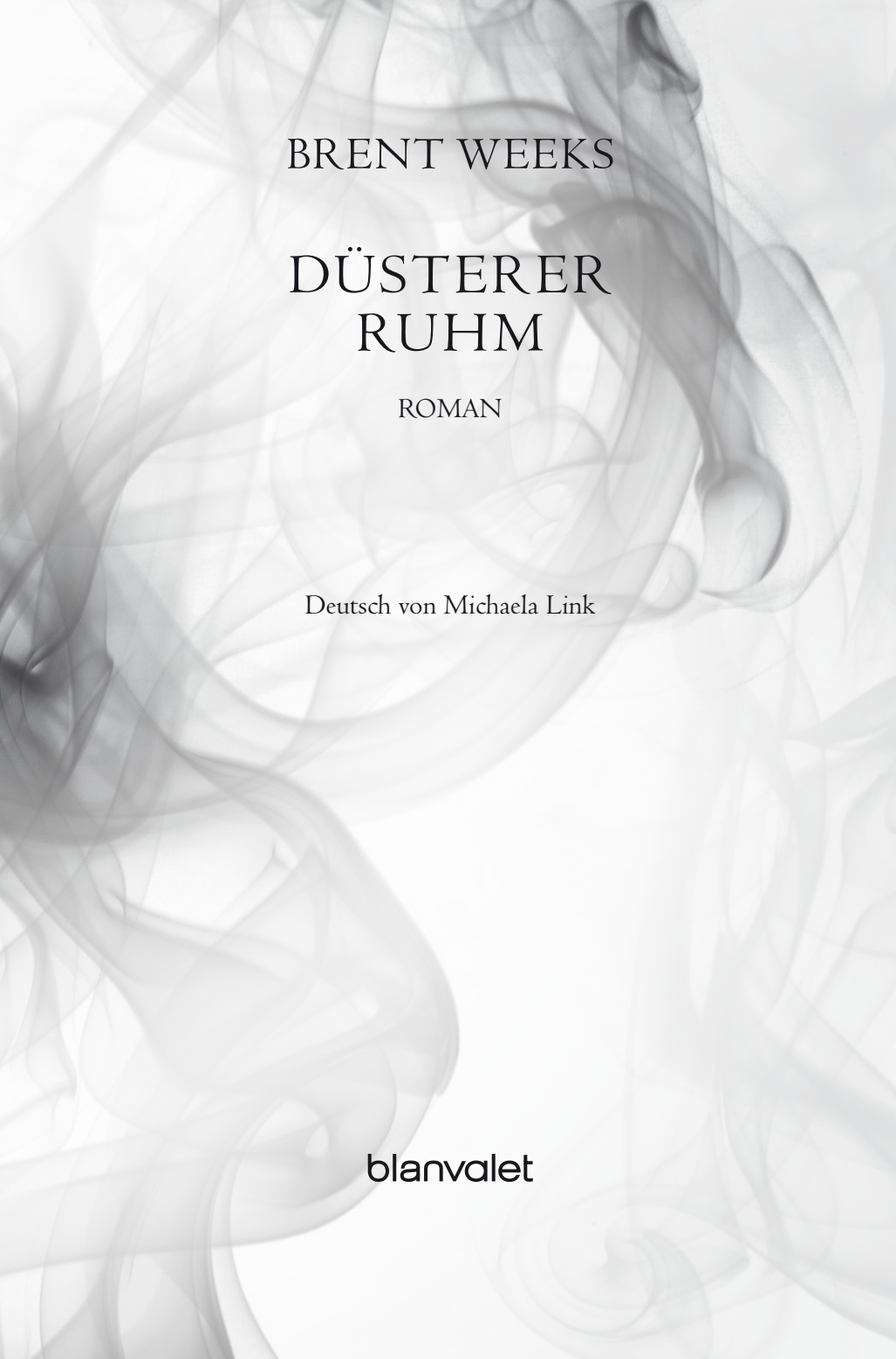


Brent Weeks
Düsterer Ruhm





BRENT WEEKS

DÜSTERER
RUHM

ROMAN

Deutsch von Michaela Link

blanvalet

Die Originalausgabe erschien 2016 unter dem Titel
»The Blood Mirror (o4 The Lightbringer)«
bei Orbit, Hachette Book Group USA, Inc., New York.

Sollte diese Publikation Links auf Webseiten Dritter enthalten,
so übernehmen wir für deren Inhalte keine Haftung, da wir uns diese
nicht zu eigen machen, sondern lediglich auf deren Stand zum
Zeitpunkt der Erstveröffentlichung verweisen.



Penguin Random House Verlagsgruppe FSC® N001967

3. Auflage

Deutsche Erstveröffentlichung April 2017

by Blanvalet, einem Unternehmen der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH, München.

Copyright © der Originalausgabe 2016 by Brent Weeks

Dieses Werk wurde vermittelt durch die

Literarische Agentur Thomas Schlück GmbH, 30827 Garbsen.

Copyright der deutschsprachigen Ausgabe © 2017

by Blanvalet/Limes/Penhaligon in der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,

Neumarkter Str. 28, 81673 München

Umschlaggestaltung: Isabelle Hirtz, Inkraft unter Verwendung

einer Illustration von Larry Rostant

Kartenillustration: Chad Roberts Design

Redaktion: Alexander Groß

HK· Herstellung: sam

Satz: Vornehm Mediengestaltung GmbH, München

Druck und Einband: CPI books GmbH, Leck

ISBN 978-3-7341-6101-8

www.blanvalet.de

*Für Kristi, deren »Nein.« – »Nicht . . . nein.« – »Ja!«
mich alles gelehrt hat, was ich über die Liebe
und das Veröffentlichen von Büchern habe wissen müssen.*

*Und für meine Schwestern Christa und Elisa,
das erste (und überaus dankbare) Publikum
meiner Geschichten.*

Kurze Zusammenfassung der bisherigen »Licht-Saga«-Reihe

Im Reich der Sieben Satrapien wird eine kleine Anzahl von Menschen mit der Fähigkeit geboren zu lernen, Licht in ein stofflich-materielles Erzeugnis namens Luxin zu verwandeln. Das Luxin jeder Farbe hat jeweils spezielle physische und metaphysische Eigenschaften und dient ungezählten Verwendungszwecken, vom Gebäudebau bis zur Kriegskunst. Ausgebildet werden diese sogenannten Wandler in der Chromeria, der Hauptstadt des Reiches, wo sie ein privilegiertes Leben führen, während sowohl die Satrapien als auch die mächtigen Familien um ihre Dienste rivalisieren. Als Gegenleistung für ihre Privilegien gehen sie eine Verpflichtung ein: Sobald sich ihre Fähigkeit, gefahrlos von Magie Gebrauch machen zu können, erschöpft hat – erkennbar daran, dass die Halos ihrer Iris durch die Farben, die sie wandeln, durchbrochen werden –, lassen sie sich im Zuge einer am heiligsten Tag des Jahres, dem Sonnentag, vollzogenen Zeremonie vom Prisma, dem Herrscher des Landes, rituell töten. Die Wandler, die den Halo durchbrochen haben, sogenannte Wichte, verfallen dem Wahnsinn – schuld daran ist das durch ihren Körper zirkulierende Luxin. Ergreifen sie die Flucht, statt sich in ihr Schicksal zu ergeben, müssen sie gejagt und getötet werden. Nur das Prisma verfügt über eine unbegrenzte Fähigkeit zu wandeln, und nur er oder sie allein kann all die Farben in den Satrapien in ein ausbalanciertes Gleichgewicht bringen, um zu verhindern, dass das chaotisch gewordene Luxin die Länder überflutet und verwüstet. Alle sieben Jahre – es kann sich auch um ein Mehrfaches von sieben Jahren handeln – gibt das Prisma ebenfalls sein oder ihr Leben hin, und der regierende Rat ernennt ein

neues Prisma. Weigert sich das Prisma zu sterben, wird er oder sie ebenfalls zur Strecke gebracht.

Das gegenwärtige Prisma ist Gavin Guile.

Buch I: Schwarzes Prisma

Prisma Gavin Guile erfährt, dass er einen unehelichen Sohn hat, der in einer Satrapie lebt, der zum zweiten Mal innerhalb von fünfzehn Jahren ein Bürgerkrieg droht. Aber Gavin ist in Wirklichkeit Dazen Guile, der sich nur als Gavin ausgibt; nach der Schlacht, die den letzten Krieg beendet und seinen Bruder das Leben gekostet hat, hat er Gavins Identität geraubt. Jetzt muss er die Verantwortung für den Bastard seines Bruders übernehmen. Zusammen mit Karris, seiner ehemaligen Verlobten und jetzt ein Mitglied seiner Elitetruppe, der Schwarzen Garde, reist Gavin nach Tyrea. Sie finden seinen Sohn Kip gerade rechtzeitig, um ihn vor einem rebellischen Satrapen zu retten, der sich selbst König Garadul nennt. Der König lässt sie ziehen, nimmt Kip aber sein Messer ab – das Einzige, was ihm seine verstorbene Mutter hinterlassen hat. Während Gavin mit Kip in die Chromeria zurückkehrt, damit dieser seine magische Ausbildung beginnen kann, bleibt Karris in Tyrea, um sich heimlich mit einem Spion in der Armee des Königs zu treffen.

Karris wird von den Soldaten des Königs gefangen genommen, und sie findet heraus, dass König Garaduls rechte Hand, ein Wicht, der sich selbst der Farbprinz nennt, die eigentliche treibende Kraft hinter der Rebellion ist. Und er ist ihr seit langem totgeglaubter Bruder.

Kip besteht den Aufnahmetest für die Wandlerschule in der Chromeria und trifft eine Freundin aus seiner Heimatstadt, Liv Danavis, die Tochter eines von Dazens bedeutendsten Generälen.

Derweil ist Gavin damit beschäftigt, Wichte zu töten und eine politische Lösung für den Krieg zu finden. Aber darüber hinaus muss er sich auch um den Mann kümmern, den er im Geheimen tief unter der Chromeria eingekerkert hat: seinen Bruder. Andross, Gavins Vater, beauftragt ihn, nach Tyrea zurückzukehren, um zu verhindern, dass aus der Rebellion ein Krieg wird, der das ganze Reich erschüttert. Außerdem soll er ebenjenes Messer zurückholen, das Gavin bei der Rettung Kips dem König überlassen hat.

Als Gavin, Kip und Liv in Garriston ankommen, Tyreas Hauptstadt, begegnen sie Livs Vater, dem ehemaligen General Corvan Danavis. Sie erkennen, dass die Stadt so nicht zu verteidigen ist, daher beginnt Gavin eine Mauer um die Stadt zu wandeln. Gavin hat sein Werk fast vollendet, als eine Kanonenkugel das Tor zerstört, das er gerade gewandelt hat. Gavins Streitkräfte schützen den Rückzug von Garristons Bürgern, die versuchen, mithilfe von Barkassen zu entkommen. Kip erfährt, wo sich Karris befindet, und beschließt, sie zu retten. Liv folgt ihm, aber sie werden getrennt, als die Truppen des Farbprinzen Kip gefangen nehmen.

Kip wird zusammen mit Karris eingekerkert, aber im Durcheinander der Schlacht gelingt es ihnen, sich der Armee anzuschließen, die auf die Stadt zumarschiert. Kip tötet König Garadul, und Liv rettet sowohl Kip als auch Karris, indem sie sich bereiterklärt, sich dem Farbprinzen anzuschließen, wenn er im Gegenzug seine besondere Begabung als Scharfschütze dazu einsetzt, den Tod der beiden in der Schlacht zu verhindern.

Kip eilt einer weiteren Bedrohung entgegen: Er weiß, dass Zymun, ein junger Polychromat, den Auftrag bekommen hat, Gavin zu ermorden. Das Attentat selbst kann er nicht verhindern, aber dank Kips Eingreifen überlebt Gavin. Kip nimmt den Dolch an sich, mit dem Zymun den Mordversuch begangen hat, und stellt fest, dass es sich um ebenjene Klinge handelt, die seine Mutter ihm zuvor gegeben hat. Gavin, Kip und Karris entkommen zusammen mit einem großen Teil der Zivilbevölkerung auf Bar-

kassen aus der Stadt. In diesem Moment ahnt Gavin nicht, dass sein Bruder daheim in der Chromeria aus der ersten seiner vielen Gefängniskammern entkommen ist.

Buch 2: Die blendende Klinge

Gavin verhandelt mit dem Dritten Auge, einer mächtigen Seherin, um den Flüchtlingen aus Garriston auf der Insel der Seherin ein neues Zuhause zu beschaffen. Karris und Gavin legen einen Hafen für die Flüchtlingsflotte an, und Gavin jagt den blauen Gottesbann, ein Gräuel, das sich in der Azurblauen See bildet. Wenn es ihm nicht gelingt, den Gottesbann zu zerstören, wird ein vorzeitlicher Gott wiedergeboren.

Kip kehrt in die Chromeria zurück, um die Aufnahmeprüfung in die Schwarze Garde abzulegen. Er freundet sich mit einigen seiner Mitkandidaten für die Schwarze Garde an, darunter Teia, eine farbenblinde Paryl-Wandlerin. Sie ist eine Sklavin, und ihre Besitzerin zwingt sie, wertvolle Gegenstände zu stehlen und Kip auszuspionieren. So hart die Schwarzgardistenausbildung auch ist – das neue Interesse, das sein Großvater inzwischen an Kip entwickelt hat, ist schlimmer. Andross verlangt von Kip, mit ihm ein Kartenspiel um hohe Einsätze zu spielen: Neun Könige.

Rea Siluz, eine Bibliothekarin, macht Kip mit Janus Borig bekannt, einer Künstlerin, die »echte« Neun-Könige-Karten erschafft; Karten, die es Wandlern erlauben, die Geschichte so, wie sie wirklich geschehen ist, hautnah zu erleben. Aber es dauert nicht lange, bis Kip Janus sterbend vorfindet, tödlich verletzt von zwei Meuchelmördern. Es gelingt Kip, beide umzubringen, ihre magischen Schimmermäntel an sich zu nehmen und Janus' Deck von echten Neun-Könige-Karten zu retten. Kip bedient sich eines weiteren neuen Decks, das Janus angefertigt hat, um Andross beim