

HEYNE <

Das Buch

Einst durchzogen magische Kraftlinien das Inselreich Bhealfa, doch die Usurpatoren aus Gath Tampoor haben Menschen und Magie gnadenlos unterworfen. Aufstände werden im Keim erstickt, Aufwiegler ohne Prozess verurteilt. Der einzige Widerstand formiert sich unter der Führung des Diplomaten Karr. In den politischen Angelegenheiten Bhealfas bewandert, weiß er, dass seinen Leuten nur ein Ausweg bleibt: die Übersiedlung auf eine andere Insel und die Gründung eines eigenen, friedlichen Staates. Mit aller Macht treibt er diesen ebenso ehrgeizigen wie verzweifelten Plan voran und versucht dabei, den Qalochier Reeth Caldason ein weiteres Mal für seine Ziele einzuspannen. Caldason, dem der Ruf der Unsterblichkeit vorausseilt, wird indessen von heftigen Albträumen und Anfällen gequält. Seine Hoffnung, vom Magischen Bund Heilung zu erfahren, hat sich zerschlagen, allein das Schicksal seiner Freunde Kutch und Serrah hält ihn noch in der Stadt Valdarr. Da wird der Sänger Kinsel Rukanis, ein Mitglied der Widerstandsbewegung, in Gewahrsam genommen. Machtlos müssen die Gefährten mit ansehen, wie er gefoltert und dann zu lebenslangem Dienst auf den Galeeren verurteilt wird. Nur einer aus den Reihen der Widerständler begehrt auf, um Kinsel beizustehen – mit verheerenden Folgen ...

Die große Bestseller-Trilogie um die Gefährten des magischen Bundes:

Der magische Bund

Das magische Zeichen

Die magische Insel

Der Autor

Stan Nicholls war viele Jahre in London als Lektor, Herausgeber, Journalist und Kritiker tätig, bevor er sich ganz dem Schreiben von Fantasy-Romanen widmete. Seit dem internationalen Bestseller-Erfolg von *Die Orks* gehört der Brite zur ersten Garde zeitgenössischer Fantasy-Autoren. Nicholls lebt mit seiner Frau in den West Midlands.

Weitere Informationen zum Autor unter: www.stannicholls.com

STAN NICHOLLS

DAS
MAGISCHE
ZEICHEN

Roman

Aus dem Englischen von
Jürgen Langowski

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

Titel der Originalausgabe
QUICKSILVER ZENITH
Das Umschlagbild malte Geoff Taylor



Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das für dieses Buch verwendete FSC-zertifizierte Papier
München Super liefert Mochenwangen.

Taschenbuchausgabe 11/2007

Redaktion: Angela Kuepper
Copyright © 2004 by S. J. Nicholls
Copyright © 2007 dieser Ausgabe
by Wilhelm Heyne Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH
Printed in Germany 2007
Umschlaggestaltung: Nele Schütz Design, München
Satz: C. Schaber Datentechnik, Wels
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

ISBN: 978-3-453-52374-6
www.heyne.de

*Für ihre Liebe und ihre
unerschöpfliche Unterstützung widme ich*

DAS MAGISCHE ZEICHEN

*meiner lieben Schwiegermutter Eileen (Paddy) Booth,
meiner Schwägerin Janet Calderwood,
ihrem Partner Owen Sutherland
und meinen wundervollen und erschreckend klugen
Nichten Anna und Elaine Kennedy.*

WAS BISHER GESCHAH

Die Welt ist mit Magie getränkt. Ihr Einfluss ist auf jeder Ebene der menschlichen Kultur spürbar. Sie zeigt sich in Form von Technologie, als Währung und als Instrument der Kontrolle. Die Verfügungsgewalt über die Magie und deren Qualität bestimmen den gesellschaftlichen Status. Sie kann sich auf vielerlei Arten manifestieren, darunter auch als künstliche Lebensformen, die allgemein als Zauber bezeichnet werden.

Das magische System ist das Vermächtnis eines lange verschollenen Volks, dessen Angehörige als die Gründer bezeichnet werden. Ihre Ära, die Traumzeit, erlebte vor der Morgendämmerung der aufgezeichneten Geschichte ihre Blüte. Doch es bleibt ein Geheimnis, wie diese Zeit zu Ende ging.

Die rivalisierenden Reiche Rintarah und Gath Tam-poor, einander in Waffen und Magie ebenbürtig, beherrschen gegenwärtig den größten Teil der Weltkugel. Der Inselstaat Bhealfa liegt zwischen ihnen wie ein Ei in einer Schraubzwinde. Zu verschiedenen Zeiten hat die Insel

als Kolonie zum einen oder zum anderen Reich gehört. Im Augenblick trägt sie die Ketten von Gath Tampoor.

Bhealfas Herrscher ist Prinz Melyobar. Er ist nichts als eine Marionette und von der fixen Idee besessen, der Tod sei ein lebendiges Wesen. Um seinem Schicksal zu entgehen, hat Melyobar unter ungeheuren Kosten einen magisch angetriebenen, beweglichen Hofstaat eingerichtet: einen schwebenden Palast, der niemals anhalten darf. Die nach tausenden zählende Gefolgschaft, die der Palast anlockt, verleiht dem Hof das Aussehen einer Nomadenstadt.

Die Brutalität der Reiche hat eine Widerstandsbe-
wegung auf den Plan gerufen, die auch in Gath Tam-
pooor und Rintarah selbst sowie in den vielen abhängi-
gen Gebieten aktiv ist. Der bewaffnete Widerstand bil-
det das Herz dieser Opposition.

Die Paladin-Clans sind die wichtigsten Organe der
Unterdrückung durch die Reiche. Sie sind Söldner,
doch die eigennützigen Regeln der Clans erlauben es
ihnen, beiden Seiten zu dienen. Mit Ausnahme der Re-
gierungen sind sie so wohlhabend und mächtig wie
jede andere Institution in den Reichen.

Reeth Caldasons Hass auf die Paladine ist legen-
där. Reeth ist Qalochier und in den Augen der Be-
hörden ein berüchtigter Gesetzloser. Die Qalochier,
ein eingeborenes Kriegervolk in Bhealfa, sind nahezu
ausgerottet. Sie wurden betrogen, abgeschlachtet und
massakriert. Caldason gehört zu jener Hand voll Men-
schen, die das Gemetzel überlebt haben, und er sinnt
auf Rache. Außerdem sucht er Heilung von einem ein-
zigartigen, unerklärlichen Leiden.

Anfangs widerstrebend, freundet er sich mit Kutch
Pirathon an, dem jungen Lehrling eines Zauberers,

den er konsultieren wollte, der jedoch von den Paladinen getötet wurde. Caldason schockiert Kutch, weil er einerseits magische Hilfe sucht, andererseits aber strikt gegen die Magie eingestellt ist, die jedermann für selbstverständlich hält. Noch beunruhigender sind die Anfälle von blinder Raserei, unter denen Caldason leidet, und die bizarren Visionen, die ihn heimsuchen.

Die beiden begegnen dem Patrizier Dulkan Karr, einem politischen Dissidenten, der in Opposition zu den Kolonialherren steht. Karr bietet Caldason an, ihn mit dem Bund in Verbindung zu bringen, einem Geheimorden von Magiern, die ihn möglicherweise von seinen entsetzlichen Anfällen befreien können. Caldason willigt ein, den Patrizier und Kutch nach Valdarr, Bhealfas größter Stadt, zu begleiten.

In Merakasa, der Hauptstadt von Gath Tampoor, leitet Serrah Ardacris eine Spezialeinheit des Rates für Innere Sicherheit. Bei einer Razzia im Haus einer Bande, die das illegale Rauschgift Ramp vertrieben hat, wird ein Angehöriger ihrer Einheit getötet. Da er der Sprössling einer Adelsfamilie war, kommt es zu politischen Komplikationen. Serrah wird zu Unrecht für seinen Tod verantwortlich gemacht und unter Druck gesetzt, ein öffentliches Geständnis abzulegen. Obwohl sie misshandelt wird, weigert sie sich.

Serrahs Tochter Eithne ist mit fünfzehn Jahren an einer Überdosis Ramp gestorben. Eithne erscheint Serrah, anscheinend von den Toten wiederauferstanden. Doch Serrah durchschaut den grausamen magischen Trick, der ihren Willen brechen soll. Als sie der Verzweiflung nahe ist, wird sie von einer Widerstandsgruppe aus der Gefangenschaft befreit. Sie entkommt

und kann auf einem Schiff, das nach Bhealfa segelt, aus Gath Tampoor fliehen.

Unterwegs belauscht sie ein Gespräch über einen Kriegsherrn namens Zerreiss, der sich in den von Barbaren beherrschten Wüsten im Norden erhoben haben soll. Sein Volk bezeichnet ihn als den Mann, der von der Sonne fiel, und er besitzt angeblich eine unbekannte Art von Macht, die ihn befähigt, Land um Land zu erobern.

Der Oberste Clanchef Ivak Bastorran, erblicher Anführer der Paladine, und Andar Talgorian, der imperiale Gesandte Gath Tampoors, stellen die gewohnten Rivalitäten zurück, um eine gemeinsame Expedition auszurüsten, die mehr über Zerreiss in Erfahrung bringen soll. Angespornet werden sie durch den Verdacht, dass Rintarah eine ähnliche Mission plant.

Devlor Bastorran, Ivaks Neffe und Protegé und dank seines Erbrechts der zukünftige Anführer der Clans, ist besessen davon, Reeth Caldason zu töten oder zumindest gefangen zu nehmen. Sein Onkel mahnt ihn zur Vorsicht und offenbart ihm, dass die Paladine in Bezug auf Caldason gewisse, nicht näher bestimmte Regeln befolgen müssen – Regeln, die von der höchsten Autorität festgelegt worden seien.

Tanalvah Lahn, Qalochierin und vom Staat lizenzierte Kurtisane, hat nie ein anderes Leben gekannt als die Arbeit in den Freudenhäusern von Jecellam, der Hauptstadt Rintarahs. Doch alles verändert sich, als ihre beste Freundin, eine Prostituierte wie sie, von einem Freier ermordet wird. In einem Akt der Selbstverteidigung tötet Tanalvah den Mann unabsichtlich. Voller Angst vor den Konsequenzen nimmt sie die bei-

den kleinen Kinder ihrer Freundin mit und flieht. Sie erkauft sich eine Überfahrt auf einem Schiff und gelangt mit den Kindern nach Bhealfa.

Kinsel Rukanis aus Gath Tampoor ist einer der bedeutendsten klassischen Sänger seiner Zeit. Als Pazifist unterstützt er insgeheim den Widerstand. Rukanis begegnet Tanabwah und den Kindern im Hafen von Valdarr, wo sie von Wächtern und einem Paladin verfolgt werden. Serrah Ardacris, die ebenfalls in diesem Hafen an Land gegangen ist, rettet Kinsel und die anderen und tötet dabei drei ihrer Verfolger. Kinsel bringt die Frau und die Kinder in ein sicheres Haus des Widerstands.

Reeth Caldason, Kutch Pirathon und Dulian Karr treffen in Valdarr ein. Sie lernen Phönix kennen, den Anführer des Bundes, der zunächst in der Verkleidung eines launischen zehnjährigen Mädchens auftritt. In Wirklichkeit ist Phönix ein älterer Magier, der das Wenige studiert hat, das von der magischen Überlieferung der Gründer noch erhalten ist. Er gebraucht seine herausragenden magischen Fähigkeiten, um in verschiedenen Verkleidungen aufzutreten. Caldason lernt auch Quinn Disgleirio kennen, einen Abgeordneten der Bruderschaft der Gerechten Klinge. Die Bruderschaft, ein lange Zeit ruhender Orden, ist vor kurzem wieder aktiv geworden, um für Bhealfas Unabhängigkeit zu kämpfen.

Der Widerstand, der Bund und die Bruderschaft der Gerechten Klinge haben ein Bündnis geschmiedet, um gegen die Tyrannei des Reichs zu kämpfen. So wurde der Vereinigte Revolutionsrat gebildet. Karr vertraut Caldason an, dass der Rat auf etwas viel Radikaleres abzielt als auf eine bloße Revolution. Sein Ziel

ist nichts Geringeres als die Gründung eines freien Staates, dessen Standort jedoch noch gefunden werden muss.

Derweil kommt das ganze Ausmaß von Caldasons Leiden ans Licht. Er ist sehr langlebig und äußerst widerstandsfähig, wenngleich nicht ganz und gar unsterblich. Wenn er verletzt wird, dann heilen seine Wunden bemerkenswert schnell, und er altert nur sehr langsam. Seit sein Stamm vor mehr als siebenzig Jahren ausgerottet wurde, befindet er sich in diesem Zustand, doch er hat keine Ahnung, wie es dazu gekommen ist. Seine Visionen und Tobsuchtsanfälle lassen ihn mitunter fürchten, er könne eines Tages ganz und gar den Verstand verlieren.

Phönix glaubt, die Gründer hätten eine Sammlung ihres Wissens hinterlassen, das er die Quelle nennt. Diese Quelle ist angeblich mit der Legende der Clepsydra verknüpft, bei der es sich um ein Gerät handeln soll, mit dem man die Äonen bis zum Ende der Welt abmessen kann. Wenn diese Geschichten zutreffen, dann könnte die Quelle dem Widerstand eine mächtige Waffe gegen die Reiche in die Hand geben, und zugleich könnte Caldason dort von seinem Leiden geheilt werden. Die Forschungen des Bundes haben einen möglichen Fundort der Clepsydra offenbart, den Caldason dringend aufsuchen will. Der Rat verspricht ihm, eine Expedition auszurüsten, doch das dauert seine Zeit.

Phönix glaubt auch, Kutch könne ein latenter Aufklärer sein. Der Zauberlehrling besitzt eine äußerst seltene natürliche Begabung, denn er kann die Illusionen der Magie durchschauen und instinktiv Vorspiegelungen von der Realität unterscheiden. Kutch willigt

ein, sich von Phönix ausbilden zu lassen, um seine Fähigkeiten zu entwickeln.

Caldasons und Kutchs Lebenslinien kreuzen sich mit denen von Serrah Ardacris, Kinsel Rukanis, Tanalvah Lahn und der Kinder, die beim Widerstand Unterschlupf gefunden haben. Es dauert nicht lange, bis Kinsel und Tanalvah ein Liebespaar werden und zusammen mit den Kindern in ein Haus ziehen. Doch Tanalvah macht sich Sorgen, weil Kinsel mit seiner Arbeit für den Widerstand große Risiken eingeht.

Devlor Bastorran entdeckt, dass Kinsel und Tanalvah an der Auseinandersetzung im Hafen beteiligt waren. Er lässt sie beobachten und wartet zunächst ab.

Unter der Leitung von Caldason und Serrah wird eine Spezialeinheit gebildet. Sie sollen in ein geheimes Archiv der Regierung eindringen und die Akten zerstören. Während dieses Unternehmens findet Caldason in einem Regal eine Akte mit seinem Namen, aus der allerdings sämtliche Seiten entfernt worden sind. Das Archiv wird zerstört, und auf der Flucht gerät Caldason mit Devlor Bastorran aneinander. Ein wilder Zweikampf entbrennt, in dem der Paladin schwere Verletzungen davonträgt.

Als sie in einem Tempel Zuflucht sucht, trifft Serrah auf Tanalvah. Tanalvah ist eine Anhängerin der wohlwollenden Göttin Iparrater und fordert Serrah auf, dem Orakel des Tempels eine Frage zu stellen. Die Antwort stürzt Serrah in eine tiefe Melancholie.

Unbelehrbar von der Richtigkeit seiner Ansichten überzeugt, entwickelt Prinz Melyobar den Plan, die gesamte Bevölkerung Bhealfas auszurotten. Er will damit seinem großen Widersacher, dem Tod, die Menschenmassen nehmen, in denen er sich verbirgt.

Kutch erzählt Caldason, dass auch er Visionen hat. Als der Zauberlehrling sie beschreibt, erkennt Caldason, dass sie die gleichen Träume haben.

Zutiefst bekümmert unternimmt Serrah einen Selbstmordversuch und lässt sich auch nicht aufmuntern, als Dulkan Karr verkündet, der rechte Ort für einen Rebellenstaat sei gefunden ...



Die Wirklichkeit bekam keine Atempause. Sie war und blieb von magischen Impulsen erschüttert.

In der Nacht legte sich ein dichter, drückender Nebel über die Stadt, der die Geräusche dämpfte, während er die ewigen magischen Entladungen nur geringfügig abschwächen konnte. Die Funken der Zauberei pulsierten und flimmerten; Illusionen flogen durch die Lüfte, Erscheinungen gingen um.

Ein junger Mann schlurfte durch taufeuchte Straßen. Er hatte sich gegen die herbstliche Kälte dick eingepackt und den Kragen hochgestellt. Die verbeulte Kappe hatte er sich tief in die Stirn gezogen, doch ein paar ungehörige Strähnen seines blonden Haars lugten unter dem Rand hervor.

Er konnte nichts sehen. Seine Augen waren hinter einer Vorrichtung verborgen, die an eine lederne Maske erinnerte. Sie bestand aus zwei runden Flecken, die vor dem Gesicht festgezurt waren. Hinter jedem Flecken steckte eine weich eingepackte Münze.

In einer Hand hatte er einen Stock, mit dem er un-

sicher seinen Weg ertastete. Um die andere hatte er eine Leine geschlungen, deren Ende an einem Halfter befestigt war, das den glänzenden schwarzen Panzer eines Tausendfüßlers umgab – eines Wesens von den Ausmaßen eines großen Jagdhundes. Es bewegte sich geschmeidig; die riesigen Insektenaugen starrten unergründlich, die unzähligen dünnen Beinchen bewegten sich in Wellen.

Der junge Mann war nervös. Er befürchtete, dass er sich in einer nicht eben ungefährlichen Gegend befand, und wusste nicht, wie spät es war. Mit dem Stock tappte er nach links und nach rechts und ging zögernd weiter, als hätte er erst vor kurzem das Augenlicht verloren. Der Tausendfüßler zerrte an der Leine, sah sich neugierig um, schnüffelte und lenkte seinen Schutzbefohlenen um Hindernisse herum. Der junge Mann hatte es eilig.

Hätte er sehen können, dann hätte er das Gewitter von Magie zu beiden Seiten wohl als recht gewöhnlich und billig eingeschätzt. Ein weiterer Blick hätte ihn vielleicht innehalten lassen, denn vor ihm tauchte ein Lichterpaar im Nebel auf und näherte sich rasch.

Er hörte ein Geräusch und hielt den Tausendfüßler mit einem Ruck an der Leine an. So stand er und lauschte mit schief gelegtem Kopf. Die Blenden vor den Augen sahen aus wie dunkle Löcher im Kopf. Er hörte das regelmäßige Knirschen von Stiefeln auf Pflastersteinen. Eine kleine Gruppe, die im Gleichschritt marschierte. Sie kam in seine Richtung.

Sein Unbehagen wuchs, und er dachte daran, sich zu verstecken. Er hob eine Hand an die Maske, als wollte er sie abnehmen.

»Du da! Keine Bewegung!«

Das schleifende Geräusch, mit dem die Klingen aus den Scheiden gezogen wurden, unterstrich die Warnung.

Der junge Mann hielt den Atem an und blieb mucksmäuschenstill stehen. Der Tausendfüßler schlängelte sich zu ihm zurück und strich um seine Beine, wie es eine erschreckte Katze tut, wenn sie Schutz sucht.

Aus den wehenden, gelblichen Nebelschwaden tauchte eine Gruppe von Männern auf, vorneweg eine aus drei Bewaffneten bestehende Streife in grauen Uniformen. Neben ihnen schritt ein Paladin, dessen rote Tunika einen starken Kontrast zu ihrer farblosen Kleidung bildete. Der Magier, der wie üblich die Streife begleitete, kam als Letzter. Er trug braune Gewänder und hatte einen geschnitzten Stab in der Hand. Zwei Wachleute waren mit magischen Laternen ausgerüstet, welche die Straße in weiches Licht tauchten.

»Lass die Waffe fallen!«

Ihm wurde bewusst, dass sie seinen Stock meinten. Er ließ ihn los. Das Klappern klang in der gespannten Stille unnatürlich laut.

Vorsichtig näherten sie sich ihm.

»Weißt du nicht, dass Sperrstunde ist?«

Der Sprecher war der Hauptmann der Wache, ein schlaksiger Mann mit mürrischem Gesicht. Trotz der Kälte waren seine Arme nackt. Auf einen Arm war ein wutentbrannter, Feuer speiender Drache tätowiert – das Abzeichen Gath Tampoors, des herrschenden Reichs.

Der Junge, der die Maske noch nicht abgenommen hatte, schwieg.

»Hast du etwa die Sprache verloren?«

»Es tut mir Leid, ich ...«

»Du brichst die Sperrstunde«, knurrte der Paladin.
»Warum?«

Der junge Mann drehte sich zu dem neuen Sprecher herum und schluckte schwer. »Ich ... ich habe die Zeit falsch eingeschätzt. Ich dachte ...«

»Das ist keine Entschuldigung«, unterbrach ihn der Hauptmann.

»Und blind zu sein ist auch keine«, fügte ein anderer Bewaffneter barsch hinzu.

»Aber ich ...«

»Unwissenheit ist keine Entschuldigung«, zitierte der Paladin. »So sagt es das Gesetz.«

Irgendjemand knuffte ihn in die Rippen, und er zuckte zusammen. »Was machst du hier?«, fragte ein anderer. Sein Atem roch nach billigem Pfeifentabak.

»Wer hat dich hergebracht?«, knurrte ein Dritter, der sich ungemütlich nahe zu dem jungen Mann vorbeugte.

Der Blinde wich ein wenig zurück, als die Fragen auf ihn einprasselten. Verschüchtert wollte er antworten und beschwichtigen, doch sie waren nicht auf Antworten aus, sondern vor allem darauf, ihn zu schikanieren.

Der Hauptmann beäugte den Tausendfüßler. »Woher hast du einen so teuren Zauber?«

»Das war ein Geschenk«, log der junge Mann.

»Wen könntest du wohl kennen, der so reich ist?«

Der junge Mann antwortete nicht.

»Kannst du beweisen, dass er dir gehört?«, bohrte der Clankrieger weiter.

»Wie ich schon sagte, es war ...«

»Dann haben wir das Recht, ihn zu zerstören.«

Der Paladin nickte dem Zauberer zu. Mit gemessenen Bewegungen zückte er ein Messer mit einer langen, silbernen Klinge, das durch Sprüche verstärkt und aufgewertet worden war, und bot es mit dem Griff voraus dar. Der Hauptmann der Wache nahm es entgegen.

»Wenn du nicht beweisen kannst, dass er dir gehört«, sagte der Hauptmann, »dann darfst du ihn nicht behalten.«

»Bitte, nicht ...«, flehte der Junge.

Der Tausendfüßler schaute bekümmert zu ihm auf.

Der Hauptmann bückte sich, hob das Messer und stieß es dem Geschöpf in den Rücken.

Tausend Risse platzten im Panzer des Insekts auf. Es blutete Licht. Wie dünne Nadeln brach das Licht ringsum hervor. Einen Augenblick später waren es schon Lichtbalken, die so hell leuchteten wie die Sommersonne und genauso grell im Auge brannten. Der Tausendfüßler wurde durchsichtig und verblasste zu einem leeren Umriss, bis er sich in silbrigem Dunst auflöste, der noch einmal flackerte, bevor er endgültig verschwand.

Der Zauber war gestorben.

Seufzend füllte die Luft das Vakuum, das er hinterließ. Die Leine, die der junge Mann festhielt, wurde schlaff, der Halfter war leer.

Die Bewaffneten lachten ihn aus.

»Das war doch nicht nötig«, protestierte er schwach.

»Du hast keine glaubwürdigen Antworten, und du verletzt die Ausgangssperre«, erklärte ihm der Paladin.
»Wir werden dich einlochen.«

»Los, komm.« Der Hauptmann legte dem jungen Mann grob die Hand auf die Schulter.

»Nein, ich will nicht!«, platzte der junge Mann heraus und versuchte, die Hand abzuschütteln.

»Was hast du gesagt?«

»Ich meine ... das war doch nur ein Versehen. Ich wusste doch nicht, dass ich das Gesetz gebrochen hatte, und ...«

Der Hauptmann versetzte ihm einen kräftigen Schlag ins Gesicht, woraufhin der junge Bursche taumelte.

»Du redest nur, wenn du gefragt wirst.«

Ein roter Fleck breitete sich auf der Wange des Jungen aus, und aus dem Mundwinkel rann Blut.

»Und du wirst uns mit dem gebotenen Respekt anreden«, fügte der Stadtwächter hinzu, während er noch einmal die Faust hob.

»Nehmt eure dreckigen Hände weg.«

Aus dem Nebel tauchte jemand auf. Er war groß und dunkel. Sein wehender Mantel verlieh ihm das Aussehen eines riesigen geflügelten Tiers.

Der Wächter drehte sich um und stellte sich dem Fremden. »Wer, zum Teufel, bist denn *du*?«

Die Bewaffneten vergaßen ihren Gefangenen und wandten sich dem Neuankömmling zu.

»Tretet zur Seite«, sagte er. Sein Tonfall war ruhig. Gelassen.

»Wer, zum Teufel, bist du, dass du glaubst, du könntest uns Befehle erteilen?«, rief der Paladin.

»Ich sagte, tretet zur Seite.«

»Wer bist du, dass du hier nach der Sperrstunde herumläufst und die Stadtwache behinderst?«, entgegnete der Wächter. Er war wütend, zugleich aber auch verunsichert, denn er war nicht daran gewöhnt, dass jemand seiner Autorität trotzte.

»Der Junge kommt mit mir.«

»Ach, wirklich? Nun, hier haben nur *wir* zu bestimmen.« Er schwenkte das Messer des Magiers, um seine Worte zu unterstreichen. »Wenn er überhaupt irgendwo hingeht, dann geht er mit uns. Und dich nehmen wir auch gleich mit.«

Der Fremde kam näher. Seine Bewegungen verrieten keine Eile, er ging fast gemächlich. Doch als das Licht der Laternen ihn erfasste, verrieten seine Augen, wie gefährlich er war.

»Nein, wir kommen nicht mit«, sagte er.

Der Hauptmann der Wache starrte ihn an. Er musterte das finstere Gesicht des Fremden. Die etwas eckigen Züge, die leicht gerötete Haut, das lange, pechschwarze Haar.

»Schau mal einer an«, höhnte der Hauptmann. Er drehte den Kopf zur Seite und spuckte verächtlich aus. »Wir haben hier ja einen richtigen Strolch vor uns, Leute.«

Seine Kameraden lachten, einig in ihrer Borniertheit, wenngleich ein wenig verunsichert. Der Paladin schwieg, auch der Zauberer hielt sich zurück. Der Junge drehte verblüfft den Kopf hin und her und versuchte zu verfolgen, was da vor sich ging.

»Der glaubt wohl, er könnte Leute beleidigen, die weit über ihm stehen«, verkündete der Hauptmann großspurig. »Jetzt werden wir ihm mal zeigen, welchen Preis er dafür zu zahlen hat.«

Der Fremde trat vor. Er blieb erst stehen, als die Messerspitze des Hauptmanns seine Brust berührte. Besonders besorgt schien er freilich nicht.

Ihre Blicke trafen sich. Der Fremde wich nicht aus und rührte sich nicht. Die Knöchel des Hauptmanns waren weiß vor Anspannung.

Ein Schwarm übergroßer Schmetterlinge torkelte vorbei. Sie waren grellbunt und sahen aus, als wären sie aus Blech geschmiedet. Die flatternden Flügel quietschten leicht. Niemand achtete auf sie.

»Wir können die Sache friedlich beilegen«, sagte der Fremde. »Überlasst mir den Jungen, und ich lasse euch gehen.«

»Du lässt *uns* ...« Der Hauptmann kochte vor Wut. Er verstärkte den Druck des Messers. »Eher wird die Hölle zufrieren, als dass ich vor einem wie dir kneife.«

»Ich könnte dafür sorgen, dass du dort bald persönlich die Temperatur prüfst«, sagte der Mann lächelnd. Das Lächeln war keineswegs freundlich zu nennen.

Möglicherweise dämmerte dem Hauptmann inzwischen, wen er vor sich hatte, denn er war plötzlich ausgesprochen nervös. »Wer bist du?«, fragte er mit belegter Stimme.

»Ein Mann, dem es nicht gefällt, vor einer Messerspitze zu stehen.«

Es folgten einige rasche Bewegungen, so schnell und fließend, dass die anderen mit ihren Blicken nicht folgen konnten.

Jetzt hatte der Fremde das Messer in der Hand. Er hielt es an der Klinge mit dem Griff nach oben. Der Hauptmann starrte ihn mit leeren Händen an.

»Ich glaube, das gehört dir«, sagte der Fremde. Dann warf er es, doch sein Ziel war nicht der Hauptmann der Wache.

Das Messer traf den Zauberer. Es durchbohrte seine Brust und drang tief ein. Unter dem Schnurrbart öffnete sich ein überraschtes »Oh«, und der Zauberer starrte verwirrt auf den Messergriff, der in seiner Brust



Stan Nicholls

Das magische Zeichen

Roman

Taschenbuch, Broschur, 448 Seiten, 11,8 x 18,7 cm

ISBN: 978-3-453-52374-6

Heyne

Erscheinungstermin: Oktober 2007

Die Bestseller-Saga vom Autor von „Die Orks“

In ihrem Kampf gegen die dunkle Macht steht den Rebellen aus Bhealfa der mysteriöse Krieger Caldason zur Seite. Die Sehnsucht nach Freiheit führt die Rebellen schließlich zu einem gewagten Plan. Auf einer Insel voll wilder Magie wollen sie ein neues Reich errichten. Doch zuvor müssen Caldason und seine Gefährten einen gefährlichen Auftrag erfüllen ...