

IAN IRVINE



DIE SUCHERIN

ROMAN


BASTEI
LÜBBE



Ian Irvine, geboren 1950, ist Geologe und Meeresbiologe und zählt inzwischen zu den absoluten Top-Autoren Australiens. Der Zyklus DIE MAGIE DER DREI WELTEN greift das von ihm geschaffene Universum auf, erzählt aber eine ganz neue Geschichte.

Weitere Titel des Autors:

DIE DREI WELTEN

- 20 569 Bd. 1: Der Spiegel der Erinnerung
- 20 576 Bd. 2: Das Magische Relikt
- 20 581 Bd. 3: Der Turm von Katazza
- 20 585 Bd. 4: Die Festung der Macht
- 20 591 Bd. 5: Dunkler Mond
- 20 593 Bd. 6: Der Fluch des Bettlers
- 20 597 Bd. 7: Der Weg zwischen den Welten
- 20 598 Bd. 8: Der Ruf der Wächter

DIE MAGIE DER DREI WELTEN

- 28 529 Bd. 1: Die Geomantin (Paperback)
- 28 533 Bd. 2: Der Tetrarch (Paperback)
- 28 539 Bd. 3: Die Sucherin (Paperback, Februar 2010)
- 28 544 Bd. 4: Die Chimaere (Paperback), August 2010

Ian Irvine

DIE SUCHERIN

Roman

Dritter Band des Zyklus
DIE MAGIE DER DREI WELTEN

Aus dem australischen Englisch
von Holger Hanowell



■■■■■
**BASTEI
LÜBBE**
TASCHENBUCH

BASTEI LÜBBE TASCHENBUCH
Band 28 539

1. Auflage: Februar 2010

Vollständige Paperbackausgabe

Bastei Lübbe Taschenbuch in der Bastei Lübbe GmbH & Co. KG

Deutsche Erstausgabe

Für die Originalausgabe:

Copyright © 2003 by Ian Irvine

Titel der Originalausgabe: »Scrutator« (Britischer Titel: »Alchymist«)

Originalverlag: Penguin Books Australia

Für die deutschsprachige Ausgabe:

Copyright © 2010 by Bastei Lübbe GmbH & Co. KG, Köln

Textredaktion: Arno Hoven

Titelillustration: Martha Dahling, Warschau

Umschlaggestaltung: Guter Punkt, München

Autorenfoto: © courtesy Penguin Books Australia

Kartenzeichnungen: Helmut W. Pesch

Satz: Urban SatzKonzept, Düsseldorf

Gesetzt aus der Goudy Oldstyle

Druck und Verarbeitung: CPI – Ebner & Spiegel, Ulm

Printed in Germany

ISBN 978-3-404-28539-6

| |
|--|
| <p>Sie finden uns im Internet unter www.luebbe.de Bitte beachten Sie auch: www.lesejury.de</p> |
|--|

Der Preis dieses Bandes versteht sich einschließlich
der gesetzlichen Mehrwertsteuer.

INHALT

| | |
|------------------------------|-----|
| Karte | 6 |
| Was bisher geschah | 9 |
| ERSTER TEIL | |
| Phynadr | 15 |
| ZWEITER TEIL | |
| Tränen | 159 |
| DRITTER TEIL | |
| Tesserakt | 375 |
| VIERTER TEIL | |
| Globus | 583 |
| FÜNFTER TEIL | |
| Luftschlachtschiff | 707 |
| GLOSSAR | 847 |

DANKSAGUNG



Ich danke Kay Ronai
für die anfängliche Redaktion dieses Buches
und Nan McNab für die kompetente
Weiterführung.

WAS BISHER GESCHAH



DIE GEOMANTIN

Auf der Welt Santhenar stehen die Menschen in einem verzweifelten Abwehrkampf gegen die Lyrinx, eine geflügelte humanoide Rasse, die aus der Leere kam, welche die Drei Welten voneinander trennt. In dieser Zeit der Krise herrscht der Rat der Skrutatoren mit eiserner Faust. Männer, die keine besonderen Fähigkeiten aufweisen, werden zum Kriegsdienst gezwungen, Frauen in die Gebäranstalten geschickt. Zugleich entwickelt der Rat ständig neue Wege, im Kampf gegen die Lyrinx die Geheimen Künste zu nutzen, eine Form von Magie, die von Wissenschaft nicht zu unterscheiden ist. Sie beruht auf den Feldkernen, Ballungen von Energie, die mithilfe spezieller Kristalle angezapft und nutzbar gemacht werden kann. Eine Nutzung besteht in dem Antrieb von Klankern, mechanischen Kampfmaschinen, die sich auf Beinen durch das Gelände bewegen. Doch die Kraft der Feldkerne schwindet, und trotz aller Zwangsmaßnahmen des Rates sieht es so aus, als würden die Menschen den Krieg verlieren.

Als Tiaan, eine junge Kunstwerkerin in der Fertigungsstätte Tiksi, einen neuen, ungewöhnlichen Kristall erprobt, wird damit ihr Talent für die Geomantie, die größte der Geheimen Künste, geweckt. Durch diesen Kristall, Amplimet genannt, empfängt sie eine Vision von jenseits der Leere. Aachan, eine der Drei Welten, steht vor der Zerstörung, und ihre Bewohner, die Aachim, suchen verzweifelt nach einem Weg, ihre Welt zu verlassen. Tiaan verliebt sich in den Aachim Minis und verspricht, ihm zu helfen. Von ihrer Rivalin Iri-sis fälschlich der Sabotage beschuldigt und in die Gebäranstalt verbannt, flieht Tiaan über das Gebirge, um die unterirdische Stadt

Tirthrax zu erreichen, wo sich ein Tor zwischen den Welten befindet, dass sie mit ihrer Geomantie öffnen kann. Doch sie fällt in die Hände der Lyrinx, die ihre besondere Kraft für die monströsen Experimente der Gestaltverformung lebender Wesen nutzen wollen.

Irisis Stirm kommt aus einem reichen Haus und scheut sich nicht, ihre körperlichen Reize zu ihrem Vorteil einzusetzen. So verführt sie den jungen Cryl-Nish, um sich mit ihm zu verbünden, und erfährt dabei, dass dieser ein Spion im Auftrag seines Vaters ist, der wiederum dem Rat dient. Angeblich soll es einen Verräter in Tiksi geben. Irisis ist eine anerkannte Kunstwerkerin, hat aber ihre Fähigkeit verloren, mit den Kristallen zu arbeiten. Als sie merkt, dass Tiaan sie an Talent zu übertreffen droht, sabotiert sie deren Arbeit und bringt sie in Misskredit. Doch ihre Intrige wird aufgedeckt. Perquisitor Jal-Nish Hlar, der Vater des jungen Nish, kommt nach Tiksi, um Gericht zu halten. Bei einem Angriff der Lyrinx beweist Irisis ihren Mut, und es wird klar, dass sie nützlich und keine Verräterin ist.

Jal-Nish macht Irisis und Nish mit Ullii bekannt, einem hypersensiblen Mädchen, welches die Gabe einer Sucherin besitzt. Ullii kann alle Formen der Geheimen Kunst in einer Art Matrix sehen. Sie entdeckt Tiaans Kristall in der Matrix, und eine Einsatzgruppe, angeführt von Jal-Nish, macht sich in Klankern auf, um Tiaan zu suchen, die sich in der Gewalt der Lyrinx befindet. Auf einem Eisplateau kommt es zum Kampf. Tiaan und der Lyrinx Ryll entkommen. Jal-Nish wird im Kampf mit Ryll schrecklich zugerichtet und fleht Irisis an, sein Leben zu beenden, doch sein Sohn bittet sie, ihn zu retten, was Irisis auch tut. Seitdem ist Jal-Nish ihr Feind. Nach ihrer Rückkehr wird Irisis von Xervish Flydd, Skrutator von Einunar und Mitglied des Rates, begnadigt und ihre Strafe zur Bewährung ausgesetzt.

Tiaan gelingt es schließlich, den Lyrinx zu entkommen. Doch ein Nylatl, ein von Ryll geschaffenes Wesen, setzt sich auf ihre Spur und tötet eine Familie, bei der Tiaan Zuflucht findet, bis auf die achtjährige Haani, die sich ihr anschließt. Die beiden gelangen schließlich nach Tithrax, wo Tiaan den Aachim das Tor nach Santhenar öffnet. Doch Minis, der Geliebte ihrer Träume, erweist sich als ein schwacher Charakter, und die Aachim kommen nicht als Flüchtlinge, sondern als Invasoren, angeführt von dem rachsüchtigen Vithis,

dessen ganzer Clan bei der Überwindung der Leere zugrunde ging. Bei ihrer Ankunft wird die kleine Haani von den Aachim getötet.

DER TETRARCH

Verzweifelt irrt Tiaan durch die unterirdische Stadt. Dort wird sie von Nish aufgegriffen, der sich mit Ullii in einem Ballon auf ihre Fährte gesetzt hat. Aber eine geheimnisvolle uralte Aachim-Frau tritt dazwischen. Sie bezeichnet sich als die Matah von Tirthrax; ihr wirklicher Name ist Malien. Sie zwingt Nish, Tiaan freizulassen, und hilft ihr, Haani im Brunnen der Echos zu bestatten. Der »Brunnen der Echos« ist ein Portal reiner Energie, das den Aachim heilig ist. Ein solcher Brunnen befindet sich in Tirthrax, von der Matah im Zaum gehalten. Tiaans Amplimet beginnt mit den starken Feldkernen im Brunnen zu kommunizieren und ihnen Energie zu entziehen, und Malien kann den Brunnen nur unter Aufbietung all ihrer Macht wieder bändigen.

Tiaan setzt mithilfe des Amplimets eines der zurückgelassenen Konstrukte der Aachim instand, und sie schafft es sogar, dieses zum Fliegen zu bringen, eine Kunst, welche die Aachim verlernt haben. Tiaan fliegt mit dem Thapter, wie sie die Maschine nennt, nach Westen, um einen Skrutator oder Heerführer zu finden; denn sie weiß, dass diese Maschine für die Menschen von Santhenar im Krieg von entscheidender Bedeutung sein kann. Unterwegs überfliegt sie das Lager der Aachim und versucht, sich an Vithis zu rächen. Dabei verliert sie die Kontrolle über die Flugmaschine, und diese zerschellt an der Flanke des großen Vulkans Booreah Ngurle. Tiaan bricht sich dabei das Rückgrat.

Tiaan wird von von einem merkwürdigen Mann aufgefunden, der seit vielen Jahren in Nyriandiol, einem Turm an der Flanke des Vulkans, lebt. Gilhaelith ist ein Mathemantiker, ein Magier der Zahlen. Er nimmt sich Tiaans an, weil er auch die Kunst der Geomantik erlernen möchte, und baut der Gelähmten mit ihrer Hilfe ein Konstrukt in der Art der Klanker, mit dem sie sich fortbewegen kann.

Beim Verlassen von Tirthrax treffen Nish und Ullii auf Irisis und Xervish Flydd, die ihnen mit einem lenkbaren Luftschiff gefolgt ist.

Als Nish sein Gepäck aus dem Ballon holen will, wird er dort von dem Nylatl angegriffen. Er weiß sich nur zu retten, indem er den Korb des Ballons in Brand setzt und losschneidet. Hilflos treibt Nish mit dem Ballon davon, bis er schließlich an der Westküste von Lauralin landet. Dort trifft er auf Flüchtlinge, die sich vor den angreifenden Lyrinx zurückziehen, und schließt sich den Truppen unter deren Anführer Troist an. Als dessen Gesandter wird er zu den Aachim geschickt, um sie als Verbündete zu gewinnen, doch er versagt bei dieser Aufgabe. Troist trägt ihm auf, seine Frau und seine Kinder in Sicherheit zu bringen. Unterwegs trifft Nish auf den Aachim Minis, der nach Tiaan sucht, weil er sie immer noch liebt, und verbündet sich mit ihm.

Xervish Flydd kehrt mit Irisis und Ullii nach Tiksi zurück. Irisis, die zur Geliebten des Skrutators wird, geht mit Ullii in die Minen, um nach Kristallen zu suchen. Sie stellen jedoch fest, dass die Lyrinx bereits vor ihnen da sind. Beim Angriff der Lyrinx werden sie durch das Eintreffen des Perquisitors Jal-Nish Hlar und seiner Truppen gerettet. Mit Hilfe von Ullii gelingt es Jal-Nish, die Minen zurückzuerobern. Zwar finden sie auch neue Kristalle, doch der Feldkern wird immer schwächer; offenbar haben die Lyrinx ihn manipuliert.

Gilhaelith wird bei einem Ausflug mit Tiaan von den Lyrinx entführt und zu den Pechgruben von Snizort gebracht. Dort ist vor siebentausend Jahren ein Dorf versunken, das auf die Anfänge der Lyrinx in Santhenar verweist, und Gilhaelith soll ihnen helfen, es zu finden. Tiaan bleibt hilflos am Rande des Kraters zurück.

Nish und Minis gelangen auf der Suche nach Tiaan zum Booreah Ngurle und finden dort die Spuren der Lyrinx. Tiaan aber finden sie nicht. Sie erstatten Vithis Bericht, worauf dieser sogleich selbst nach Nyriandiol aufbricht. Tiaan ist es inzwischen gelungen, sich zu retten und den reparierten Thapter wieder zum Fliegen zu bringen. In letzter Sekunde kann sie Vithis und den Aachim entkommen. Sie macht sich auf die Suche nach Gilhaelith, wird jedoch von den Lyrinx abgefangen und nach Snizort gebracht. Dort setzt ihr alter Bekannter Ryll sie mitsamt dem Amplimet in einen Tank, einen sogenannten Mustertransmitter, um einen Torgnadr zu züchten. Dabei handelt es sich um ein gestaltverformtes Lebewesen, das über

die Fähigkeit eines Feldkern-Absorbers fungiert. Es kann ein Kraftfeld regelrecht absaugen und die Energie aus dem Feld für andere Zwecke ableiten. Eine Nebenwirkung des Transmitters besteht darin, dass Tiaans zertrennte Nervenenden nachwachsen und sie wieder Gefühl in ihren Beinen bekommt. Mit Hilfe eines menschlichen Sklaven plant sie die Flucht.

Irisis und Flydd wurden inzwischen von Jal-Nish gefangen gesetzt, es gelang ihnen aber, zusammen mit Ullii mit dem Luftschiff zu fliehen. So erreichen sie Nennifer, eine Stadt in einem verborgenen Tal im Ostteil der Großen Berge, wo der Rat der Skrutatoren residiert. Skrutator Ghorr, der Vorsitzende des Rates, erzählt ihnen von einem bevorstehenden großen Angriff der Lyrinx. Flydd erhält den Auftrag, ein Bündnis mit Vithis zu schließen, um Snizort zu erobern; denn es ist bekannt, dass der Ort für die Lyrinx eine geradezu mystische Bedeutung hat. Außerdem ist bekannt geworden, dass der Feldkern von Snizort schwächer wird. Falls es dort wirklich ein Gerät gibt, das die Energie des Feldkerns absorbiert, soll Flydd es suchen und zerstören.

Das Bündnis kommt schließlich gegen weitgehende Zugeständnisse an die Aachim zustande. Mit Hilfe von Ullii, die Flydd mit dem Versprechen mitlockt, nach ihrem verschollenen Bruder Myllii zu suchen, dringen Flydd und Irisis in das Zentrum der Lyrinx-Macht vor, und es gelingt Irisis, die ihre verloren geglaubten geomantischen Kräfte zurückgewinnt, den Feldkern-Absorber aufzuspüren. Die Kappe, die Ghorr für diesen Zweck gefertigt hat, soll den Absorber zur Explosion bringen und Snizort vernichten. Doch die Explosion zerstört zugleich den Feldkern, und das Feld erlischt. Die Klanker und Konstrukte der Angreifer können sich nicht mehr rühren. Der Krieg ist verloren.

ERSTER TEIL



PHYNADR

KAPITEL EINS



Der aufgeweichte Erdboden war blutgetränkt; überall lagen Körperteile, sogar Innereien und einzelne Organe. Die grauenhafte Schlacht wütete nun schon einen Tag und eine Nacht und hinterließ ein Feld, das von Toten übersät war – viele von ihnen bis zur Unkenntlichkeit entstellt. Es war der schrecklichste Anblick, der sich Irisis Stirn je geboten hatte. Sie und Xervish Flydd wateten immer noch durch den Schlamm, vorbei an den gefallenen Soldaten und getöteten Feinden. Und immer noch wurden junge Männer vor den Mauern von Snizort hingeschlachtet, und niemand vermochte daran etwas zu ändern.

Irisis warf ihr zerbrochenes Schwert in den Schlamm und hob ein anderes mit unbeschädigter Klinge auf. Die Auswahl war groß. »Xervish ...«, sagte sie, als Flydd und sie einen kleinen Hügel erklimmen. Mit ihren Stiefeln rutschten sie immer wieder in dem weichen Boden ab; und die aufgehende Sonne fiel auf ihre schmutzigen Gesichter und die vom Kampf müden, geröteten Augen. »Was sollen wir jetzt machen?«

»Sterben«, erwiderte Flydd und verzog das Gesicht zu einer Grimasse. »Dies ist das Ende unserer Zivilisation, das Ende aller Ziele, für die ich mein ganzes Leben gekämpft habe.«

»Ich werde nicht aufgeben, Xervish.«

»Ein edler Vorsatz, Irisis.«

»Es muss doch noch einen Weg geben!«

»Nein. Es sind zu viele Lyrinx. Und sie töten uns doppelt so schnell wie wir sie.«

Irisis schaute sich um. »Komm, versuchen wir, zum Kommandoposten durchzubrechen. Von hier aus ist es nicht mehr weit.« Das Kommandozelt befand sich zu ihrer Rechten auf einem abgeflach-

ten Hügel; die Fahne des Rates wehte dort immer noch im Wind. »Dann können wir zumindest besser sehen, was um uns herum geschieht.«

»Wo ist eigentlich Ullii?«, fragte Flydd und schaute sich suchend um. Es fiel ihm reichlich spät ein, sich nach der Sucherin zu erkundigen.

»Vermutlich versteckt sie sich wieder irgendwo«, murmelte Irisis.

»Dann hat sie mehr Verstand als wir. Und wie steht es um unsere Pilotin?«

»Hila kam gestern früh bei dem ersten Sturmangriff ums Leben, kurz nachdem der Luftgleiter zerschellt war. Du hast doch noch bei ihr gestanden und die Feinde abgewehrt, bis sie starb.«

Flydd schüttelte sein graues Haupt. »Ich kann mich nicht mehr erinnern. Ich weiß kaum noch, was gestern gewesen ist.«

»Mir steht alles noch genau vor Augen«, meinte sie. »Aber ich wünschte, ich könnte mich nicht erinnern. Nun komm schon.«

Ein Lyrinx stolperte zu ihrer Linken aus einer sumpfigen Kuhle. Die Kreatur überragte Irisis, die eine große Frau war, noch um Haupteslänge und hätte ihr mit dem großen Maul den Arm abbeißen können. Er schleifte eine lederartige Schwinge, die schlaff nach unten hing, im blutigen Schlamm hinter sich her; und der kraftvolle linke Arm war unterhalb des Ellbogens abgetrennt. Entkräftet schlug der Lyrinx nach dem Skrutator. Flydd wich jedoch noch rechtzeitig zurück, machte dann einen Satz nach vorn und stieß dem Gegner die Klinge seines Schwerts zwischen die gepanzerten Brustplatten ins Herz.

Röchelnd sackte die Kreatur zu Boden. Flydd würdigte den Lyrinx keines Blickes mehr und schleppte sich weiter.

»Wo hast du gelernt, so mit dem Schwert umzugehen, Xervish?«, wollte Irisis wissen. Der Skrutator war ein kleiner, sehniger Mann, der das mittlere Lebensalter bereits hinter sich gelassen hatte. Sie war zwar früher schon Augenzeugin seiner Kampfkunst gewesen, aber noch nie hatte sie ihn mit dieser tödlichen Präzision fechten gesehen, die er im Verlauf der letzten Stunden an den Tag gelegt hatte.

»Skrutatores bekommen immer das Beste von allem. Also führte mich ein Experte in die Kunst des Schwertkampfes ein. Dennoch . . .

Mit jenem Stoß hätte ich einen gesunden, unversehrten Lyrinx wohl kaum bezwingen können.«

Sie kamen an zwei Klankern vorbei – gepanzerten, mechanischen Kriegsmaschinen mit acht Beinen, die jeweils bis zu zehn Soldaten samt Ausrüstung transportieren konnten. Die Maschine linkerhand sah noch intakt aus; dem Schützen jedoch, der oben auf der Plattform halb über der Geschossvorrichtung für Wurfspieße hing, fehlte der Kopf. Ein weiterer Soldat lag verdreht über dem Katapult. Unmittelbar nachdem der Feldkern zerstört worden war, hatte sich das Kraftfeld in nichts aufgelöst: Von da an waren die Klanker nur noch nutzlose, unbewegliche Stahlkolosse gewesen.

Auf der Schützenplattform des anderen Klankers stand noch ein einsamer Soldat und schwenkte die Geschossvorrichtung über das Schlachtfeld. Als er schließlich feuerte, konnte man die Flugbahn des schweren Spießes nicht mit bloßem Auge nachvollziehen, so schnell sauste das Geschoss durch die Luft. Einen Augenblick später sank in der Ferne ein Lyrinx mit durchbohrter Brust zu Boden.

»Guter Schuss«, lobte der Skrutator, dessen Stiefel schmatzende Geräusche in dem Schlamm erzeugten.

Der Soldat schüttelte resignierend den Kopf. »Das kann uns auch nicht mehr retten, Herr.« Er sprang von der Schützenplattform. »Das war mein letzter Spieß.«

»Wo ist der Steuermann?«, fragte Flydd.

»Tot.«

»Wie gut seid Ihr am Boden?«

Der Soldat zeigte ihm die Innenseite seines Lederwamses. Irisis sah etwas Silbernes aufblitzen.

Der Skrutator blieb verduzt stehen. »Das habt Ihr Euch mit dem Schwert verdient?«, erkundigte er sich.

»Und mit dem Langmesser, Herr. Bei der Schlacht von Plimes vor zwei Jahren.«

»Ich kann einen Mann gebrauchen, der sich darauf versteht, mit einer Klinge zu kämpfen. Sucht Euch ein Schwert und kommt mit uns.«

Irisis war verblüfft. Der Skrutator galt zwar als entschlossfreudig, aber so schnell hatte er noch keinen Fremden zu seinem Begleiter erwählt. »Ich hoffe, du verfügst über eine gute Menschenkennt-

nis«, sagte Irisis aus dem Mundwinkel heraus, als sie sich weiter durch den blutigen Matsch quälten.

»Nun, ich habe mich ja auch für *dich* entschieden, oder nicht?«

»Genau das meine ich ja.« Sie grinste. Dass Irisis eine schöne Frau war, sah man trotz des Schmutzes und der blutverschmierten Kleidung. Sie hatte langes flachsblondes Haar und eine atemberaubende Figur mit perfekten Rundungen.

»Hast du das gerade gesehen?«, fragte er.

»Du meinst das Abzeichen? Nein«, antwortete sie.

»Das war kein Abzeichen. Das war der Stern der Tapferkeit. Soldaten mit dieser Auszeichnung trifft man nicht häufig an. Die meisten erhielten sie nach ihrem Tod für Tapferkeit vor dem Feind.«

Sie bahnten sich einen Weg in Richtung der Anhöhe, auf der das Kommandozelt stand. Tote türmten sich zu beiden Seiten auf; in einer sumpfigen Senke lag der Kopf eines Soldaten – wie eine einzelne Blume in einer braunen Schale. Die leblosen Augen stierten Irisis an. Mit Schauern wandte sie sich ab. Inzwischen hatten sie zahllose grässlich entstellte Soldaten gesehen, aber jedes Mal drehte sich Irisis der Magen um.

»Dann ist Flangers Euer Name, wenn ich mich nicht irre«, bemerkte der Skrutator unvermittelt.

»Ganz recht, Herr«, erwiderte der Soldat verblüfft. »Woher wisst Ihr das?«

»Es gehört zu meinen Aufgaben, die Namen unserer Helden zu kennen. Und Ihr wisst sicher, wer ich bin?«

»Natürlich. Ihr seid der *Skrutator des Volkes*.«

»Wo kommt denn dieser Beiname her?«, erkundigte sich Flydd erstaunt.

»Das weiß ich nicht, Herr«, meinte Flangers. »Die Soldaten haben Euch immer schon so genannt.«

»Respektlose Flegel«, grollte Flydd. »Ich werde den ein oder anderen auspeitschen lassen, und dann werden wir ja sehen, ob sie noch die Frechheit besitzen, mich so zu nennen.« Doch in seinen Augen lag ein lustiges Funkeln, das auch dem Soldaten nicht entgangen war.

Irisis kicherte. Flydd hatte immer gern alles unter Kontrolle und

wollte stets alles wissen; daher kam es selten vor, dass er über irgend etwas überrascht war.

»Ich bin übrigens Irisis.« Mit dieser schlichten Bemerkung stellte sie sich Flangers vor und reichte ihm die Hand.

»Ihr stammt nicht aus dieser Gegend, Flangers?«, fragte der Skrutator, als sie die Anhöhe hinaufgingen.

Der Soldat schüttelte den Kopf. Er hatte graue Augen und helles Haar, ansprechende, sonnengebräunte Züge und ein leicht vorstehendes Kinn. Obwohl er nicht besonders groß und muskulös war, wirkte er zäh und kräftig. »Ich komme aus Thurkad«, antwortete er und blickte ausdruckslos auf einige tote Kameraden, die nebeneinander lagen und äußerlich unversehrt zu sein schienen. Doch es schwärmten bereits Fliegen über den Leichen.

»Ein Flüchtling also?«, hakte Flydd nach. Thurkad, die größte und älteste Stadt im Westen, war vor zwei Jahren gefallen, woraufhin der Feind die Insel Meldorin ganz in Besitz genommen hatte.

»Nein«, erwiderte Flangers. »Ich wurde schon mit fünfzehn Soldat. Das war vor sechs Jahren.«

»Wart Ihr vor Plimes noch in andere Gefechte verwickelt?«

Flangers zählte ein halbes Dutzend Schlachten auf. »Daran möchte ich lieber nicht mehr denken.«

»Ihr müsst ein hervorragender Schütze sein«, sagte Irisis, »wenn Ihr all diese Kämpfe überlebt habt.«

»Oder Ihr hattet einfach nur großes Glück«, meinte Flydd, rutschte im Matsch aus und fiel zu Boden. »Etwas davon könnte ich nun selbst ganz gut gebrauchen.«

Flangers half ihm wieder auf die Beine. »Die Glückssträhne ist jedenfalls heute zu Ende. Bislang hatte ich noch keinen Steuermann verloren.« Aus seinen Worten sprach kaum Verbitterung, was bei vielen anderen Männern wohl der Fall gewesen wäre. »Wir sind am Ende, Herr. Es ist vorbei.«

»Ihr seid ein Held, Flangers. So dürft Ihr nicht reden.«

»Ich habe gesehen, wie ganze Völker ausradiert wurden, Herr. Die uralten Wunder meiner Heimat gibt es nicht mehr. Die Millionen Menschen, die einst in Meldorin lebten, sind entweder tot oder über den Erdkreis verstreut. Selbst Thurkad – die größte Stadt, die es jemals gegeben hat – ist heute völlig menschenleer und liegt in

Ruinen. Wir haben keine Hoffnung mehr. Der Feind wird uns alle früher oder später fressen.« Entsetzen schwang in seinen Worten mit, als er hinzufügte: »Selbst unsere kleinen Kinder.«

»Ihr kennt die Strafe, die auf solch verzweifeltes Gerede steht, Soldat?«, fragte Flydd streng.

»Viele einfache Leute würden vermutlich lieber durch die Hand eines Skrutators sterben, als vom Feind zerrissen und gefressen zu werden.«

»Doch trotz Eurer Verzweiflung kämpft Ihr weiter?«

»Pflicht bedeutet mir alles, Herr«, antwortete Flangers.

»Dann sollt Ihr Trost aus Eurer Pflichterfüllung ziehen. Würdet Ihr mir kurz helfen?«

Flangers stützte Flydd am Ellbogen und half ihm die steile Anhöhe hinauf. Oben angekommen, nahm Flydd seine Begleiterin zur Seite. »Sag, Irisis, bist du auch so verzweifelt wie dieser Mann?«

»Nein«, erwiderte sie.

»Wieso nicht?«

»Weil ich weiß, dass du einen Weg findest, um uns zu retten.«

»Sei vorsichtig, wem du dein Vertrauen schenkst. Ich bin auch nur ein Mensch. Wie jeder andere kann ich versagen oder zu Fall gebracht werden.«

»Wirst du aber nicht«, erklärte sie zuversichtlich. »Ich weiß, dass du uns helfen wirst.« Als er darauf nicht einging und schwieg, fragte sie schließlich: »Xervish, was ist?«

»Flangers' Worte haben mich getroffen, Irisis. Inzwischen sehen die Menschen den Tod als einzigen Ausweg. Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit werden uns schneller niederringen als der Feind. Wie soll ich der verfallenden Moral entgegenwirken?«

»Mit einem kühnen Schlag. Einem wundersamen Sieg.«

»Um uns jetzt noch zu retten, müsste ein wirklich riesiges Wunder geschehen.«

»Dann solltest du dir besser etwas einfallen lassen«, erwiderte sie, »denn die Menschen verlassen sich auf dich. Du kannst uns jetzt nicht enttäuschen.«

Oben auf der Anhöhe befand sich eine ovale, gerodete Fläche, auf der das große Kommandozelt aufgeschlagen war. Es wurde flankiert von mehreren kleineren Zelten. Am Rand des Ovals stand

eine Mauer aus Wachen, die ihre Speere senkten, um die Ankömmlinge durchzulassen. Innerhalb des Runds befanden sich weitere Soldaten, die ihre Armbrüste schussbereit in den Händen hielten: Denn zur Taktik der Lyrinx gehörte es, zu Beginn eines Angriffs immer zuerst aus der Luft auf die Kommandozelte herabzustößen und die Zentrale ihres Gegners zu vernichten.

Flydd nickte dem Hauptmann der Wache zu, drehte sich dann um und ließ seinen Blick über das Schlachtfeld schweifen. Seine Miene verdüsterte sich. Wortlos betrat er das Kommandozelt.

General Tham, ein vor Kraft strotzender, kahlköpfiger Mann, begrüßte ihn am Eingang. »Skrutator Flydd! Wir hatten schon nicht mehr mit Eurer Rückkehr gerechnet –«

»Wo ist General Grism?«, unterbrach Flydd ihn. »Er ist doch nicht gefallen, oder?«

»Nein, er ist dort drüben. Soll ich ihn rufen?«

»Braucht Ihr nicht. Wie ist unsere gegenwärtige Lage?«

Tham zupfte an seinem Ohr, das die Form und die Farbe eines getrockneten Pfirsichs hatte. »Wir haben etwa vierzehntausend Mann verloren, Herr – alle tot. Zudem sind sechstausend so schwer verwundet worden, dass sie in keine Schlacht mehr ziehen können. Die Aachim beklagen sechstausend Tote. Selbst mit der widerwilligen Unterstützung der Aachim sind wir auf dem besten Wege, den Kampf zu verlieren.«

»Widerwillige Unterstützung?«, fragte Flydd mit scharfer Stimme nach.

»Ich . . . möchte unsere Verbündeten nicht als *Feiglinge* bezeichnen, Herr, aber . . .«

»Heraus mit der Sprache, General!«

»Noch bevor das Feld ausfiel, taten die Aachim nie das, worum wir sie baten. Stets blieben sie zurück. Ich habe nur gesehen, dass sie ihre eigenen Linien verteidigen. Sobald wir eine Gegenoffensive starten, schließen sie sich uns nicht an . . .«

»Es ist wohl eine Weile her, dass sie bis zum bitteren Ende gekämpft haben«, sinnierte Flydd. »Außerdem müssen sie befürchten, alles zu verlieren, wenn sie unterliegen. Wie es scheint, verbirgt ihr edles Auftreten einen verrotteten Kern. Mehr als einmal haben sie in der entscheidenden Stunde versagt, wenn Sieg und Nieder-

lage nur von dem Mut abhängen, sich weiterhin dem Kampf zu stellen, ganz gleich wie aussichtslos die Lage war. Gleichwohl erfahren wir aus den Historien, dass die Aachim öfter durch Verrat als durch Kampf fielen. Nun, General, wenn wir es mit solchen Verbündeten zu tun haben, müssen wir wohl umso härter kämpfen.«

»Und noch schneller sterben«, erwiderte der General zynisch. »Ich bitte Euch, Skrutator, gestattet mir, zum Rückzug zu blasen, denn sonst wird beim Morgengrauen keiner unserer Soldaten mehr leben.«

»Leitet den Rückzug ein!«, ordnete Flydd an. »Aber wenn die Feinde uns wirklich vernichten wollen, werden sie ihr Ziel bei Einbruch der Dunkelheit erreicht haben.«

»Glaubt Ihr, sie haben es nicht vor?«

»Ich habe das Gefühl, dass es nicht ihr wichtigstes Ziel ist, uns zu vernichten«, antwortete Flydd.

»Warum sind sie dann hier?«, rief Tham.

»Das wüssten wir alle gern.«

Tham verließ in Begleitung von Flydd das Zelt und gab seinem Adjutanten Befehle, woraufhin der Mann zum Rand der Anhöhe eilte. Hörner erschollen.

Aus den Augenwinkeln beobachtete Irisis den Skrutator, der nun rastlos auf und ab schritt und verzweifelt aussah. Seit ihrer Ankunft in Snizort war nichts richtig gelaufen. Der Rat der Skrutatoren hatte ihm befohlen, den Feldkern-Absorber der Lyrinx zu zerstören. Denn zuvor hatten ähnliche Instrumente an anderen wichtigen Feldkernen die Klanker lahmgelegt, die ein wesentliches Element der menschlichen Kriegsführung darstellten. Als Folge davon waren zahlreiche Soldaten getötet worden; und ganze Armeen hatten sich geschlagen zurückziehen müssen.

Flydd, Irisis und die Sucherin Ullii hatten sich mithilfe eines Unsichtbarkeitszaubers in die Festung von Snizort schleichen können. Dort hatte Ullii sie durch die teergesättigten Tunnel unterhalb der größten Teergrube zu der unheimlichen Kaverne gelotst, in der die Lyrinx den Feldkern-Absorber installiert hatten. Es war Flydd sogar gelungen, das Instrument zu zerstören; unglücklicherweise hatte das aber auch zur Vernichtung des Feldkerns geführt – durch eine verheerenden Explosion. Sämtliche Kraftfelder, die schwa-

chen ebenso wie die starken, waren verschwunden. Die Klanker der Menschen und die Konstrukte der Aachim hatten daraufhin nicht mehr eingesetzt werden können. Sie waren somit auch kein Schutz mehr für die sechzigtausend Mann starke Armee und die zwanzigtausend Aachim.

Eine so gewaltige Streitmacht wäre den fünfundzwanzigtausend Lyrinx auf offenem Schlachtfeld gewachsen gewesen, aber Snizort war von zahllosen Teersümpfen und alten Rinnsalen aus erstarrtem Teer umgeben, die der Feind in Brand gesteckt hatte. Aufgegebene Gruben, Barrikaden aus Baumstämmen, Fallen und andere Hindernisse erschwerten das Vordringen der Soldaten. Als die Lyrinx schließlich aus den Löchern ihres unterirdischen Tunnelsystems hervorbrachen, stellte sich heraus, dass viel mehr von ihnen in Snizort waren, als die Verbündeten gedacht hatten – fast fünfunddreißigtausend. Ohne die Unterstützung und den Schutz der gepanzerten Klanker wurden die Soldaten einfach hingeschlachtet.

Während Flydd und Tham nun wieder ins Kommandozelt hineingingen, blieb Flangers als Wache davor stehen. Irisis schritt derweil am Rand der Anhöhe auf und ab. Immer wieder schaute sie auf das Schlachtfeld, konnte jedoch nichts Neues entdecken. Sie musste an das denken, was sie, Flydd und Ullii unten in den Teerminen erlebt hatten: Und nach all den Anstrengungen und Strapazen war das Ergebnis ihrer Bemühungen weitaus schlimmer, als wenn sie nichts unternommen hätten.

Dennoch . . . in Snizort hatte Irisis einen persönlichen Triumph erleben dürfen. Unter extremer Anspannung – und mit Ulliis Hilfe – hatte sie ihr Talent wiedergefunden, das seit ihrem vierten Geburtstag verloren gewesen war. Jetzt besaß sie endlich wieder die Fähigkeit, Energie aus dem Feld zu beziehen. Irisis war nun nicht mehr länger eine Hochstaplerin, sondern endlich eine wahre Werkmeisterin.

Ihr ganzes Leben lang hatte sie verzweifelt versucht, ihr Talent wiederzuerlangen, aber jetzt, da sie es hatte, verspürte sie keine echte Freude. Warum war das so? War sie unfähig, sich über ihre eigenen Errungenschaften zu freuen? Oder lag es daran, dass sie mit ihrem neu gewonnenen Talent ohnehin nichts mehr würde ausrichten können?

Ein Schauer durchrieselte sie. Ihr Lebenstraum war, nach dem Krieg als Juwelierin zu arbeiten. Für dieses Handwerk besaß Irisis eine besondere Gabe. Schon immer hatte sie in ihrer knapp bemessenen Freizeit hübsche Schmuckgegenstände gefertigt, auch für die Frauen in ihrer alten Fertigungsstätte. Für die Zeit nach dem Krieg, wenn Kunstwerker für Steuereinheiten nicht mehr benötigt würden, hatte sie sich fest vorgenommen, ihren Traum zu verwirklichen. Doch seit der Flucht aus den Teerminen spürte Irisis ständig den Hauch des Todes. Auf eine beunruhigende Art und Weise fühlte sie, dass ihr Ende nahte.

In Flydds Beisein hatte sie noch Durchhaltewillen gezeigt, dabei ahnte sie, dass es bald um sie und ihn geschehen sein würde. Nicht einmal der Skrutator, ein zweifelsohne mit allen Wassern gewaschener Mann, war jetzt noch in der Lage, sie alle vor dem drohenden Untergang zu bewahren. Es bestand keine Hoffnung mehr, in dem Luftgleiter zu fliehen, da er bei der Explosion des Feldkerns beschädigt worden war. Die Reparaturen würden Tage in Anspruch nehmen – vorausgesetzt, das Gefährt hatte die Schlacht überstanden.

Als Irisis merkte, dass sie die Anhöhe inzwischen einmal umrundet hatte, setzte sie sich hinter den Zelten auf einen Stein und versuchte, sich einen Überblick von der Schlacht zu verschaffen. Wohin sie auch sah, kämpften verzweifelte Männer und ließen ihr Leben. Ein Lyrinx konnte es mit zwei Soldaten zugleich aufnehmen und behielt die Oberhand; bisweilen hatten selbst drei oder vier Mann keine Chance gegen eine dieser Kreaturen.

In der Luft waren nur wenige Feinde, was nicht sonderlich überraschte. Zwar konnten viele Lyrinx fliegen; aber in dieser Welt mussten sie sich beim Fliegen der Geheimen Kunst bedienen, um ihre schweren Körper in der Luft zu halten. Doch nicht jeder Lyrinx besaß das Talent für diese Kunst. Außerdem war für sie das Fliegen so anstrengend, dass sie kaum noch etwas anderes machen konnten, wenn sie sich in der Luft befanden. Wer nun jedoch in der Nähe von Snizort fliegen wollte, würde Energie aus einem fernen Feldkern beziehen müssen, und das vermochten nur sehr mächtige Mantiker.

Als Irisis zum Himmel schaute, entdeckte sie hoch oben zwei

Feinde. Die beiden nutzten die Thermik des Mittags und schonten dadurch ihre Kräfte. Sie beobachteten die Formation auf dem Schlachtfeld und gaben Informationen an ihre Kampfgefährten am Boden weiter.

Irisis schirmte die Augen mit einer Hand gegen die Sonne ab und ließ den Blick über den Horizont schweifen. In östlicher Richtung machte sie ein merkwürdig geformtes Gebilde in der Ferne aus. Es sah nicht wie ein fliegender Lyrinx aus. Ein zweites Gebilde tauchte links von dem ersten auf, ein drittes schließlich rechts, nicht größer als ein Punkt am Firmament. Dunst lag in der Luft. Irisis kniff die Augen zusammen, konnte jedoch nicht erkennen, was sich dort dem Schlachtfeld näherte. Dann allerdings stellte sie fest, dass die Gebilde eine leicht längliche Form besaßen und einen kleinen Unterbau zu haben schienen.

Weitere Punkte tauchten am östlichen Horizont auf; und nach einer kleinen Weile waren es ein ganzes Dutzend. Aufgeregt lief Irisis zum Kommandozelt. »Skrutator! Skrutator!«

Flydd schaute müde von dem Kartentisch auf, an dem er und Tham den Rückzug planten. Schreiber hielten die Befehle fest und gaben sie an Boten weiter, die vor dem Zelt auf ihren nächsten Meldegang warteten.

»Lasst uns arbeiten, Werkmeisterin!«, befahl er ihr schroff. »Wir haben nicht viel Zeit.«

»Kommt nach draußen!«, rief sie. »Rasch, das werdet Ihr nicht glauben!«

Flydd warf ihr einen fragenden Blick zu. Dabei hob er seine Augenbrauen, die direkt über der Nasenwurzel zusammentrafen und sich wie ein einziges schwarzes Band über seine Stirn zogen. Als er jedoch den Ausdruck freudiger Überraschung auf Irisis' Gesicht sah, ließ er seinen Zeigestab fallen und eilte in seinem charakteristischen, schiefen Gang zum Einlass des Zelts.

Ohne ein weiteres Wort zu verlieren, zog Irisis ihn mit sich hinter die Zelte. »Schau doch, Xervish!« Mit ausgestrecktem Arm zeigte sie in östliche Richtung.

Inzwischen waren die Formen der Objekte eindeutig. »Luftgleiter!«, rief Flydd. »Zwölf an der Zahl! Und sie kommen schnell heran. Das war es also, was der Rat vorhatte.«