KERI LAKE

# ELDRITCH



ROMAN

LYX

KERI LAKE

Eldritch

*Die Bücher von Keri Lake bei LYX:*

Nocticadia

*Die* The Eating Woods-*Reihe*:
1. Anathema
2. Eldritch

*Weitere Romane der Autorin sind bei LYX in Vorbereitung.*

KERI LAKE

# ELDRITCH

Roman

*Ins Deutsche übertragen*
*von Sabrina Engelking*

LYX

LYX in der Bastei Lübbe AG




Die Originalausgabe erschien 2026 unter dem Titel »Eldritch«.
Copyright © 2026. ELDRITCH by Keri Lake
The moral rights of the author have been asserted.

Für die deutschsprachige Ausgabe:
Copyright © 2026 by
Bastei Lübbe AG, Schanzenstraße 6–20, 51063 Köln, Deutschland
Bei Fragen zur Produktsicherheit wende dich bitte an:
produktsicherheit@bastei-luebbe.de

Vervielfältigung dieses Werkes für Text- und Datamining bleibt vorbehalten.
Die Verwendung des Werkes oder Teilen davon zum Training künstlicher
Intelligenz-Technologien oder -Systeme ist untersagt.

Textredaktion: Stephanie Janek
Umschlaggestaltung: © Jaqueline Kropmanns und © Guter Punkt, München
unter Verwendung des Originalmotivs von © okay creations und Motiven
von Shutterstock ( © Sakemono, © lera lysenko, © Marcin Perkowski)
Vignetten: Shutterstock (© Techzaka, © Marcin Perkowski, © Fendik eps)
Farbschnitt: © Jaqueline Kropmanns und © Guter Punkt, München
unter Verwendung des Originalmotivs von © okay creations und
von Motiven von Shutterstock (© Marcin Perkowski)
Karte: © Joshua Hoskins of Stardust Book Services
Satz: Greiner & Reichel, Köln
Gesetzt aus der Adobe Caslon Pro
Druck und Verarbeitung: GGP Media GmbH, Pößneck

Printed in Germany
ISBN 978-3-7363-2706-1

1 3 5 7 6 4 2

Weitere Informationen unter:
lyx-verlag.de
bastei-luebbe.de

Liebe Leser:innen,

Eldritch enthält Elemente, die triggern können.

Wir möchten euch darauf hinweisen, dass dieses Buch eine Dark Fantasy ist und explizite Szenen, detailreich beschriebene Darstellungen von Gewalt, derbe Wortwahl, und Schilderungen von sexuellen Übergriffen enthält.

Auf der letzten Seite findet ihr eine detaillierte Triggerwarnung.

Achtung: Diese enthält Spoiler für das gesamte Buch!

Gebt bitte acht auf euch und lest diese nur, wenn ihr euch damit wohlfühlt. Hört beim Lesen auf euer Gefühl und wendet euch an jemanden, dem ihr vertraut, oder sucht euch professionelle Hilfe, wenn ihr merkt, dass es euch nicht gut geht.

Ihr seid nicht allein und wir wünschen uns für euch alle das bestmögliche Leseerlebnis.

Euer LYX-Verlag

*So sterben auch jene düst'ren Seelen,*
*Oder leben wie ein Skorpion, vom Feuer umgeben*

Lord Byron

# AETHYRISCHE VÖLKER

**Corvikai** – Uralter sterblicher Stamm, der durch Genozid unterging; verehrte die Todesgöttin; es heißt, sie hätten Corvugonblut in sich; stammen aus dem nördlichen Teil von Nyxteros.
Merkmale: Dunkles Haar, hellbronzene Haut, sterblich.

**Dryadivir** – Volk von Aethyriern, das in den Wäldern lebt und manchmal die Gestalt von Bäumen annehmen kann; hochintelligent und häufig wegen ihres Wissens geschätzt; man glaubt, sie seien die Vorfahren der Mancers; stammen aus dem östlichen Vespyrien.
Merkmale: Raue, rinden- oder wurzelartige Haut, zweigartiges Gehörn, können Elementarkräfte beeinflussen.

**Elvyniri** – Praktizieren Magie mittels Nexumis; hochintelligent und häufig als Ratgeber des Königs geschätzt; stammen von der schneereichen Insel Calyxar.
Merkmale: Dunkle oder bronzene Haut, weißes Haar – manche haben rotes Haar und helle Haut –, spitze Ohren.

**Eremici** – Stammen aus den Wüstenlanden von Eremicia; außerordentlich fähige Krieger mit der Kraft, Sand und Feuer zu beeinflussen.
Merkmale: Dunkles Haar, Schuppenhaut, die die Farbe von Sand annehmen kann; dunkelrote Augen.

**Lunasier** – Mancer mit Blutlinienmagie, deren Kraft vom Mond kommt; stammen aus Nyxteros, Draconysia und Vespyrien.
Merkmale: Dunkles oder silbernes Haar, helle / silbrige Haut, blaue oder goldene Augen.

**Mancer / Manceborn** – Unsterbliche Menschen, die mit Blutmagie geboren wurden.

**Orgoths** – Ogerähnliche Bestien, die für ihre extreme Gewalttätigkeit bekannt sind; besitzen keine Magie, verfügen aber über außerordentliche Körperkraft; stammen aus Nord-Solassia und Maleviarys im südlichen Vespyrien.
Merkmale: Muskulöse Humanoide mit grüner oder blauer Haut, manche mit scharfen Hauern und spitzen Ohren.

**Solassions** – Mancer mit Blutlinienmagie, die ihre Kraft von der Sonne schöpfen; stammen aus Solassia; gelten als die ersten unsterblichen Mancer.
Merkmale: Hellbronzene Haut, blondes Haar, blaue Augen.

**Syrenier** – Meeresbewohner mit langen, schwarzen geschuppten Schwänzen und Schwanzflossen. Werden beschrieben als hypnotisierend schön, aber gefährlich, da sie bösartig sind und den Geschmack von Mancerfleisch lieben. Zu finden in den kalten, dunklen Tiefen des Primmischen Ozeans; manche menschliche Seefahrer haben auch von Sichtungen aus dem Abyssischen Ozean berichtet.
Merkmale: Schwarzes oder weißes Haar, dunkle oder helle Haut, silberne oder goldene Augen. Jene, die unter dem Crussurischen Graben leben, sollen schwarze Augen und hellgraue Haut haben.

**Zephromiten** – Kreuzung zwischen Mancer und Orgoths; hoch aggressiv und konkurrenzorientiert; gemieden von Orgoths.

Merkmale: Gleichen dem Antlitz von Mancern, sind allerdings muskulöser; manche sehen eher wie Orgoths aus, nur mit weniger Muskeln.

# GLOSSAR

**Abyssische Bindung** – Die Macht, jemanden in der Caligorya gefangen zu halten.

**Ader** – Tiefe Lavagräben, in denen die schwarze Flamme aus dem Cor aufsteigt.

**A'miszhla** – Primyrisch für »mein Liebster« oder »meine Liebste«.

**Ascendency** – Eine Phase, ähnlich der Pubertät, in der Mancers mit ihrer Blutlinienmagie vertraut werden.

**Aura** – Hinterlassene Spurenmagie, die eingesetzt werden kann, um einen Mancer zu identifizieren.

**Azurmadin** – Element, das in den Höhlen von Sägezahn zu finden ist; strahlt ein blaues Leuchten aus.

**Bellatryx** – Weibliche Krieger, halb Solassion, halb Zephromit.

**Bloodmark** – Reisepapiere mit offiziellem Siegel, die sämtliche magische Fähigkeiten eines Individuums auflisten. Müssen von einem Mitglied der königlichen Familie unterschrieben werden.

**Caligorya** – Der dunkle Raum im Inneren des Geistes.

**Caligosi** – Ein Tier, aus dessen Fell Leder hergestellt wird.

**Cammyck** – Ein Body mit längerem Bein, was als Unterwäsche getragen wird.

**Cantafel** – Ein Zauberspruch, der das Durchqueren des Umbravale gewährt; nur wenige wissen davon.

**Carnifican** – Ein Mancer, der zu viel Vivicantem konsumiert hat und gewalttätig wird.

**Catallys** – Nachtaktive Kreaturen, die in den Wäldern leben, Kreuzung zwischen Katze und Habicht.

**Celaestrios** – Aggressive Kreaturen, die aussehen wie Leuchtkäfer mit menschlichen Gesichtern.

**Charnelisk** – Wyvernartiger Drache, der unter der Erde lebt und dafür bekannt ist, auf Friedhöfen aufzutauchen und dort die Leichname der Begrabenen zu fressen.

**Chicklebane** – Würzige Kräuterblume, die als Muskelrelaxans dient.

**Cor von Aethyrien** – Das Herz von Aethyrien, Tausende Meilen unter der Oberfläche, wo die schwarzen Flammen am heißesten brennen.

**Corvugon** – Ein Vetter des Drakons, schlangenähnliche Kreatur mit vier Beinen, Federn, einem Schnabel und Flügeln, die silberne Flammen speit.

**Deimosi** – Von Verstorbenen zurückgelassene Ängste, die die Form eines Schattens annehmen.

**Demutomantie** – Blutveränderung; eine geächtete Form der Magie.

**Dindleweed** – Starkes Aphrodisiakum.

**Drake** – Schlangenartige Kreatur mit vier Beinen ohne Flügel.

**Drakon** – Schlangenartige Kreatur ohne Flügel.

**Duokulos** – Leiden, das nach einer Verletzung die Augenfarbe beeinflusst.

**Emberforge** – Ritual, um die Macht von Sablefyre zu absorbieren; extrem gefährlich.

Kann Missbildungen an jenen verursachen, die das Alter der Ascendency erreicht haben; bisher nur ein Mal erfolgreich.

**Fervenszi** – Starkes alkoholisches Getränk.

**Firebleeding** – Sprühen von Flammapul auf die Zunge, gefolgt von kleinen Schnitten in die Haut und Lecken über die Wun-

de, um die Substanz einzuführen; verursacht extreme Lähmung.

**Flamelianer** – Jemand, der Firebleeding praktiziert.

**Flammapul** – Gift, das extreme Lähmung verursacht, wenn es direkt in den Blutkreislauf/die Wunde eingebracht wird.

**Flechter** – Kräutersäckchen, die schlechte Träume und böse Geister abwehren sollen.

**Forenzycaris** – Mancer, der auf die Untersuchung von Morden und Auren spezialisiert ist.

**Fragor** – Stein, der mit dem richtigen Zauberspruch zur Explosion gebracht werden kann; verursacht große Explosionen.

**Gildona** – Name der Sklavensammlung von General Loyce.

**Glyphen** – Symbole, die mit einer spezifischen Blutmagie übereinstimmen; erscheinen als Narben auf der Handfläche.

**Golvyn** – Kreaturen, halb Mensch, halb Ratte, die in Burgmauern leben.

**Griefcoffer** – Ein verfluchtes Geschenk der Schuld und Trauer.

**Highbloods** – Hochgeborene Aethyrier, reich.

**Hexmen** – Kopfgeldjäger des Königs, die Demutomancers jagen.

**Initios** – Zeremonie, die vom Königshaus durchgeführt wird, um eine Feier zu beginnen; Segen.

**Keltzig** – Währungseinheit in Form einer Silbermünze.

**Koryn** – Große, schuppige Schlangen, die Gräben und Flüsse bewohnen.

**Letalisz** – Meuchelmörder für den König, deren Identität häufig geheim gehalten wird.

**Liro** – Währungseinheit, größer als ein Keltzig, in Form einer schwarzen Münze.

**Lunamiszka** – *Meine kleine Moon Witch.*

**Magusduell** – Kampftechnik, die Eldritchglyphen und Blutzauber integriert.

**Magustroli** – Elitebruderschaft der fähigsten Magier; Berater des Königs.

**Malevol** – Dämonischer Geist.

**Malusstein** – Ein goldener Stein, der Tragödien auslösen kann, wenn er jemandem gegeben wird.

**Mandrawyldtonikum** – Starkes Tonikum mit halluzinogenen Eigenschaften, hergestellt aus schwarzer Alraune und Wyldwaldwurzeln.

**Mimikrähen** – Von den Magusstroli gezüchtete Vögel, die als Spione dienen und alles nachahmen, was sie hören.

**Mortemier** – Todsammler für die Stadt.

**Mortucrux** – Eine heilige Phiole mystischen Bluts, die der Legende nach im Falle einer Seuche Immunität verleihen soll.

**Morumbeere** – Eine süße Beere, die an Weinreben wächst und aus der Wein gemacht wird; aus den Blättern wird Öl hergestellt, das angeblich böse Geister abwehren soll; die Blüten gehören zur Familie der Nachtschatten und sind hochgiftig bei Verzehr.

**Mourneclote** – Lange, schwarze Gewänder mit ausgefranstem Saum, die von den Bewohnenden von Grimsvale während der Trauerzeit getragen werden.

**Muripocken** – Äußerst ansteckende Krankheit, die überall auf der Haut unansehnliche Geschwüre verursacht.

**Nektardeium** – Nektar der Götter, stark alkoholisches Getränk.

**Nethyrien** – Reich der Toten und verblichenen Seelen; die Unterwelt.

**Nexumis** – Die Fähigkeit, Glyphen ohne Blutmagie zu beherrschen; eine Praktik, die von den Elvyniri genutzt wird.

**Nilivir** – Mancers, die ihre Blutmagie mit der Zeit durch Vivicantemmangel verloren haben.

**Nilmirth** – Starkes Wahrheitsserum, das bei Lügnern heftige Übelkeit auslöst.

**Ombrevor** – Totengeist des eigenen zukünftigen Selbst; wird häufig von Sehern heraufbeschworen, um Vergeltung zu üben.

**Pahzatsz** – Wurzel, hat Ähnlichkeit mit Kartoffeln.

**Pendulynx** – Säugetier mit langem Rüssel, kleiner als ein Elefant.

**Prilunares Licht** – Vom Mond kommendes Licht, das nachtaktiven Nahrungsmitteln beim Wachsen hilft und den Lunasiern Macht verleiht – ein Volk von Mancern mit Blutmagie, deren Kraft vom Mond kommt.

**Primyrisch** – Die alte Sprache der Götter, gesprochen von einigen Vespyri.

**Prodozja** – Die schützende Form von Blutmagie, die in Gestalt eines Tieres oder Insekts erscheint.

**Pyromagus** – Mancer, der Feuer beeinflussen kann.

**Quints** – Währungseinheit, weniger als ein Keltzig, in Form einer roten Münze.

**Rapax** – Kinderschänder / Pädophiler.

**Rapiuza'mej et rapellah'mej** – *Nimm mich und schände mich.*

**Raptacy** – Elixier, ursprünglich als Schlaftrunk entworfen, das die Libido steigert.

**Sablefyre** – Element der Götter, geschmiedet im Cor von Aethyrien.

**Septomir** – Mächtiges Zepter, das verwendet wurde, um den Umbravale zu erschaffen; mit Macht erfüllt vom Blut der Sieben.

**Serotoniken** – Blutgifte, häufig in illegalen Laboren produziert.

**Sexsells** – Anbieter von sexuellen Akten gegen Geld.

**Shaszha** – Eremicisches Wort für eine umwerfend schöne Frau.

**Sickhash-Wurzel** – Pflanzenwurzel, die Kinder manchmal vor dem Zubettgehen bekommen, damit sie schlafen.

**Spalten** – Die Fähigkeit, durch Wände und flache Oberflächen hindurch von einem Ort zum anderen zu gelangen.

**Spindling** – Kinder von Niliviri; sie besitzen keine Blutmagie und können keine Kinder bekommen; sind steril.

**Spirityne** – Kleine, feenähnliche Kreaturen, die in den Wäldern leben, mit menschlichen Gesichtern und stockartigen Körpern; hochaggressiv; attackieren in Schwärmen.

**Umbravale** – Vom Septomir erschaffenes Gebiet, das Mortasia von Aethyrien trennt.

**Venetoxstahl** – Starkes Metall, das in Nethyrien geschmiedet worden sein soll.

**Veniszka** – Aethyrisches Wort für sterbliche Hexen, die Zauber wirken.

**Vivicantem** – Nährstoff, der aus Adern abgebaut wird und für Blutmagie benötigt wird; ohne ihn nimmt Blutmagie ab.

**Volljährigkeitszeremonie** – Übergangsritus für junge Frauen, bei dem sie in die Weiblichkeit und sexuelle Reife eingeführt werden.

**Vyrmish** – Kreaturen, die haarlosen Affen ähneln. Fleischfresser, extrem aggressiv; besitzen weder Augen noch Ohren – orientieren sich an Vibrationen.

**Weavers** – Kräutersäckchen, die schlechte Träume und böse Geister abwehren sollen.

**Wickens** – Mortasianisches Wort für Spiritynes.

**Wrathavor** – Waldbewohnender Dämon mit unersättlichem Appetit auf Menschenfleisch.

# GLYPHEN

**Aeryz** – Rache des Windes; Glyphe, die Druckwellen einsetzt, um einen Gegner zurückzuwerfen.

**Erigorisz** – Macht, Objekte mit Geisteskraft schweben zu lassen.

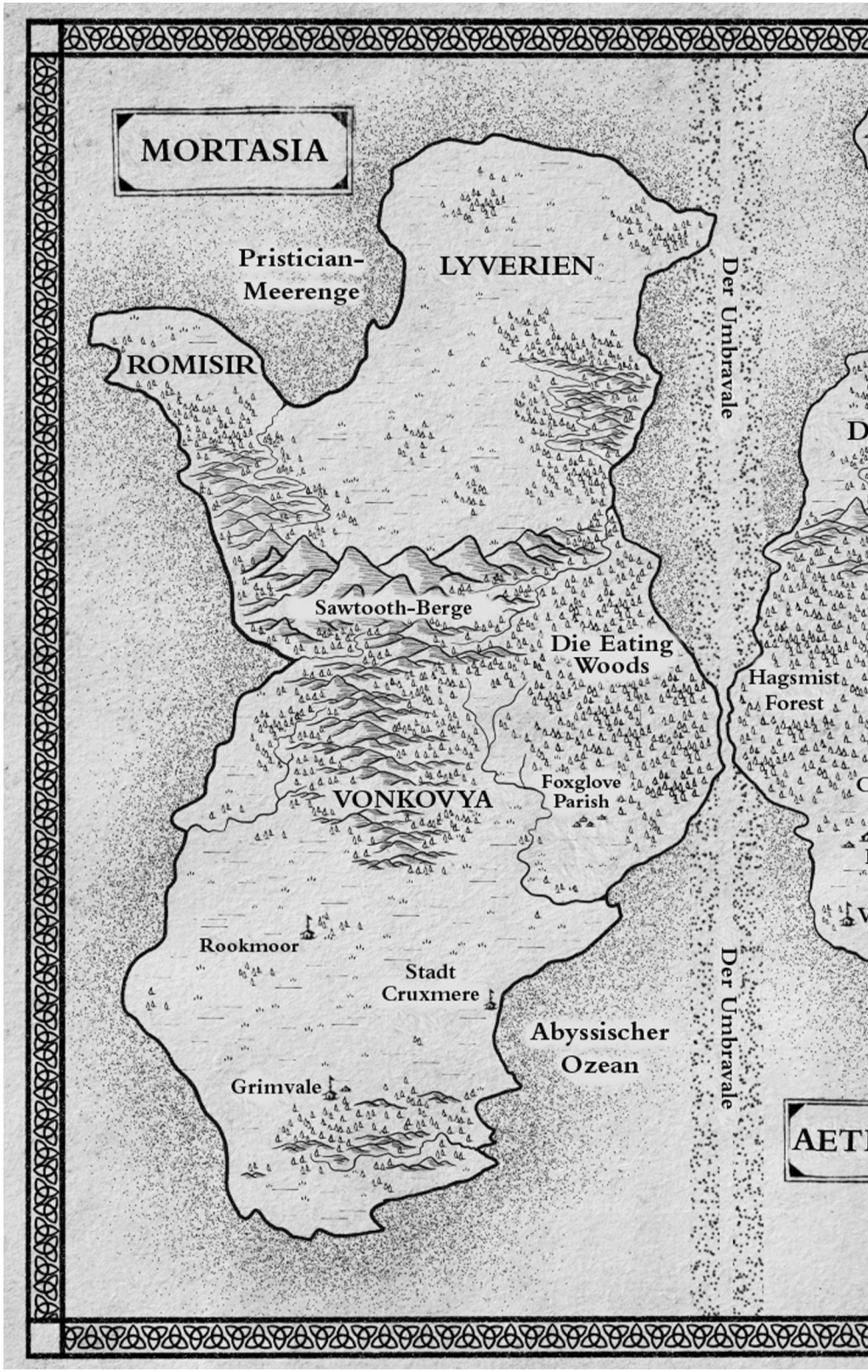
**Evanidusz** – Verschwinden in schwarzem Rauch; für das bloße Auge unsichtbar werden.

**Propulszir** – Kräfte abwehren; Schutzglyphe, die Gedankenlesen verhindert.

**Osflagulle** – Knochenpeitsche: Ein Schlag kann Knochen zerschmettern.

# AETHYRISCHE GOTTHEITEN

**Deimos** – Ein Sterblicher, der zum Gott von Chaos und Feuer wurde
**Magikai** – Gott der Alchemie und Unsterblichkeit
**Morsana** – Göttin des Todes
**Pestilios** – Gott der Pestilenz und Hungersnot
**Vivarya** – Göttin der Fruchtbarkeit


MORTASIA
Pristician-
Meerenge
LYVERIEN
Der Umbravale
ROMISIR
Sawtooth-Berge
Die Eating
Woods
Hagsmist
Forest
VONKOVYA
Foxglove
Parish
Rookmoor
Stadt
Cruxmere
Abyssischer
Ozean
Grimvale
Der Umbravale




© Map design by Joshua Hoskins of Stardust Book Services

# PROLOG

*Vor neunzehn Jahren …*

Schreie hallten durch den unterirdischen Gang.

Die junge Akolythin konnte kaum atmen, während sie die Treppen hinabeilte, den markerschütternden Schreien entgegen. Ihr Herz hämmerte gegen ihren Brustkorb.

»Nicht so schnell, verdammtes Kind«, erklang die Stimme von Sacton Crain hinter ihr, der humpelnd versuchte, mit ihr Schritt zu halten.

In jeder Zelle, an der sie vorbeikamen, befanden sich nicht weniger als ein halbes Dutzend Männer und Kinder – die meisten von ihnen Lyverier, die von den Roten Männern gefangen genommen worden waren. Der widerliche Geruch nach Fäkalien, Tod und Verwesung bereitete Sacton Crain erhebliche Übelkeit, doch das Mädchen hatte sich längst daran gewöhnt. Schließlich hatte sie die meiste Zeit ihres Lebens im verrottenden Untergrund des Tempels verbracht.

Die Schreie führten sie zu einer Zelle, in der eine lyverische Frau lag, die kaum älter war als sie selbst. Diese lag auf dem schmutzigen Boden, trat um sich und schrie. Aus den Kreuzen, die ein Rotschleier mit einem groben Messer in die Haut ihrer Glieder und auf ihre Stirn geritzt hatte, rann frisches Blut. Ihre Arme wurden von drei weiteren Rotschleiern festgehalten, und ihr Körper verschwand beinahe unter all den Roben.

»Gebt sie mir!« Ihr schwerer lyverischer Akzent schwang in jedem ihrer heiseren Worte mit. Blut rann aus ihrer Nase – offenbar war sie geschlagen worden. »Gebt mir meine Tochter!«

Sacton Crain drängte sich an der Akolythin vorbei in den Raum. »Was ist so wichtig, dass ihr mich aus dem Bett reißt, als wären die Toten aus ihren Gräbern auferstanden?«

»Eine Geburt, Euer Gnaden.« Mutter Vona, die einzige Rotschleier, die ihre Zunge hatte behalten dürfen, stand über der tobenden Frau. Der Blick aus ihren Augen war stumpf und teilnahmslos. »Seht selbst.«

Neben Mutter Vona stand eine weitere Gefangene – der schmutzig blonden Farbe ihres Haares nach zu urteilen, eine Vonkovyerin. Ihre abgewetzten Lumpen hingen mehr schlecht als recht an ihrem Körper. In ihren zitternden Armen wiegte sie ein kleines Bündel.

Sacton Crain humpelte zu ihr hinüber. In dem Moment, in dem sein Blick auf das Kind fiel, zog er die Brauen zusammen. »Warst du es, die bei der Geburt half?«

»Ja, Euer Gnaden«, antwortete die vonkovysche Gefangene. »Ich habe gehört, wie sie in fremden Zungen mit jemandem sprach.« Sie warf der Frau auf dem Boden einen Blick zu, während sie das Gesicht zu einer Grimasse des Verrats verzog. »Doch hier waren nur Schatten.«

»Lügen!«, schrie die Frau und wehrte sich gegen die unerbittlichen Hände, die sie am Boden hielten. »Ich habe zu den Göttern gebetet. *Meinen* Göttern!«

Mutter Vona ließ ihren Blick zu der lyverischen Mutter gleiten. »Silberne Augen sind eine Abscheulichkeit. Du hast einen Dämon geboren. Deine Götter haben dich verlassen. Verstehst du, was ich sage?«

Die Frau brüllte und kämpfte gegen die Rotschleier, die sie kaum noch bändigen konnten. »Gebt mir meine Tochter! Gebt sie sofort her!«

Sacton Crain kniete sich neben die Frau und strich über ihre

Wange. »Ganz ruhig. Wird Böses in die Welt gebracht, muss es vernichtet werden. Wir sind gnadenlose Hirten des Heiligen Glaubens.«

Die alte Rotschleier warf der Akolythin einen Blick zu und deutete mit einer Kopfbewegung auf die Gefangene mit dem Baby. »Bring es zu den Eating Woods. Bring es als Opfer dar, sodass wir mit einem milden Winter gesegnet werden.«

Ein grausames Schicksal für ein Kind, das nicht älter war als ein paar Stunden. Wenn nicht das, was auch immer in diesem Wald lebte, ihm das Fleisch von den kleinen Knochen reißen würde, dann würden es sicherlich die Tiere tun, die des Nachts in der Hoffnung auf ein wenig Futter dort lauerten. Ohne die Anweisung zu hinterfragen, nickte die Akolythin knapp und stakste zu der Vonkovyerin hinüber, die ihr den Säugling entgegenstreckte.

Kaum hielt sie das Kind in ihren Armen, sah sie voller Schrecken mit an, wie Sacton Crane ein Messer durch die Kehle der lyverischen Mutter zog.

Der Frau stockte der Atem, sie würgte, gurgelte und keuchte, während das Blut aus ihrem Hals auf den schmutzigen Boden strömte. In dem Moment gelang es ihr, eine ihrer Hände zu befreien und damit nach der von Sacton Crain zu greifen. Ihr eigenes Blut tropfte von dem Messer, dass dieser nach wie vor umfasste.

Abgehackt sprach sie in ihrer Muttersprache, während das Blut, das aus ihrem Mund sprudelte, sie immer wieder verstummen ließ. Sacton Crain riss die Augen auf, und sein Körper erstarrte unter ihrem Griff. Sein Blick war fest auf die Frau gerichtet, sein Mund weit offen, als wollte er schreien, doch seine Stimme wurde von etwas Unsichtbarem erstickt.

»Von Fesseln … befreit … die uralte Macht. Zwei Welten fallen … in des … Pesthauchs Nacht.« Die sterbende Lyverierin presste die Worte nur stockend hervor, musste ununterbrochen nach Atem ringen. »Eine Plage wie … noch nie zu-

vor … kriecht aus dem Baum der … Fäulnis hervor. Verfall, den kein … Schwert bezwingen kann … richtet auch … den stärksten Mann.«

Der letzte Satz der jungen Mutter wog auf den Schultern aller wie eine schwere Decke der Verdammnis. Als der Körper der Frau schließlich erschlaffte, löste sich auch ihr Griff. Sacton Crain sprang auf und wich stolpernd zurück, sichtlich erschüttert von dem, was er soeben gehört hatte.

Sein Kiefer zitterte, als er sprach. »Niemand darf hiervon je erfahren. Ihre Worte werden diese Zelle niemals verlassen!«

Die Rotschleier reagierten sofort. Die Vonkovyerin schrie, als sie von ihnen umringt wurde, doch der Laut erstarb, als die geistlichen Frauen sie mit ihren kurzen Messern niederstachen.

Die Akolythin spürte, wie sich ihr Bauch in der aufkommenden Panik verkrampfte. Ihr Atem ging unregelmäßig, und ihr Herz raste, während sie das Grauen mit ansah.

»Es ist dein Glück, dass du keine Zunge besitzt, um hiervon zu berichten. Andernfalls hättest du ihr Schicksal geteilt.« Mutter Vona löste ihren Blick von den blutenden Frauen am Boden und starrte die Akolythin an. »Entledige dich eiligst dieses Kindes.«

Die Akolythin senkte den Kopf, nickte erneut und verließ die Zelle mit dem ungewöhnlich stillen Baby in ihren Armen. Sie hastete durch die Tunnel des Untergrunds – sie kannte sie gut, denn auch ihre Mutter war eine Gefangene der Roten Männer gewesen. Allein der Gnade von Sacton Crain hatte sie es zu verdanken, dass sie zur Akolythin aufsteigen durfte, statt in derselben Zelle verrotten zu müssen, in der schließlich auch ihre Mutter zu Tode gekommen war.

Ihre Mutter hätte sich in Grund und Boden geschämt, hätte sie miterlebt, wie ihre Tochter ein Neugeborenes seinem sicheren Ende entgegentragen würde. Doch auch wenn dieser Gedanke die Akolythin beunruhigte, brachte sie es nicht über sich, ihre Pflichten zu vernachlässigen. Denn das würde Bestrafung

nach sich ziehen – und womöglich würde sie selbst dann in diesen teuflischen Wald geschickt.

Auf dem Weg zu der schweren Holztür am Ende des Korridors schnappte sie einen der Körbe, die für das Sammeln der Gartenkräuter genutzt wurden, und hielt einen Moment inne, um das Kind hineinzulegen. Neben einem Holzstuhl stand eine Öllampe auf dem Boden, welche die Akolythin aufhob und dann etwas weiter aufdrehte, damit sie heller leuchtete.

Sie schlug die Kapuze hoch, um ihr Gesicht zu verbergen, und stemmte sich gegen die Holztür, auf die Wind und Wetter drückte, bis diese genug geöffnet war, dass die Akolythin in den Winter hinaustreten konnte. Die frostigen Wolken ihres Atems verloren sich in der mondlosen Nacht, und der eisige Schnee knirschte unter ihren Stiefeln. Bei den Tränen der Götter, das Kind würde gar nicht erst die Zähne der Wildtiere fürchten müssen, denn sicherlich wäre es die beißende Kälte, die ihm davor schon zum Verhängnis würde.

Die Flamme flackerte in ihrem Heim aus Glas und Messing, während die Lampe am ausgestreckten Arm der Akolythin baumelte. Mit dem Korb unterm Arm hielt sie ihren Mantel geschlossen und marschierte zügigen Schrittes durch das schlummernde Dorf, vorbei an dem steinernen Brunnen und den kleinen Geschäften. Ein paar entzündete Feuerschalen spendeten etwas Licht, als sie auf den schmalen Trampelpfad jenseits des Dorfrandes zuhielt, wo die Nacht sie schließlich verschluckte. Ihre Augen huschten durch die Dunkelheit auf der Suche nach Wölfen, von denen man sagte, sie würden bisweilen einsame Passanten angreifen. Ein Windzug strich mit eisigen Nadeln über ihr Gesicht, und das leise Wimmern aus dem Korb jagte einen Schauer der Angst über ihren Rücken.

Sie keuchte auf, als ihre Kapuze nach hinten flog und ihre Ohren der erbarmungslosen Kälte auslieferte. *Verdammt sei dieses Kind, das nicht still sein will!* Je lauter es schrie, desto stärker wurde der Wunsch der Akolythin, ihm den Mund zuzuhalten,

bis es – mit etwas Gnade ihres Gottes – endlich still sein würde. Unsicher, ob sie nun Geplärr oder Stille bevorzugen würde, lief sie etwas schneller und dachte darüber nach, den Korb einfach auf dem Weg stehen zu lassen. Aber was wäre, wenn Mutter Vona herausfinden würde, dass sie das Kind nicht den Eating Woods dargeboten hatte? Oh, was sie sich damit für eine Strafe einhandeln würde!

Als sie den Wald endlich erreichte, schlich sie an dessen Rand entlang, achtete jedoch darauf, dass sie ausreichend Abstand zu den Bäumen hielt. Nicht, dass diese sie noch schnappen und verschlingen würden. Auf unheimliche Weise kam der Wind mit einem Mal zum Erliegen, und das Kind war endlich still, sodass nur noch das panische Atmen der Akolythin und das Knirschen des Schnees zu hören waren.

Da erklang ein Kichern. Der Blick der Akolythin schnellte zum Wald und streifte über die dicken Baumstämme. Sie linste in den dichten Nebel, so weit es das Licht der Laterne ermöglichte.

Doch da war nichts als rottendes Gestrüpp und der Gestank nach Verwesung.

Nichtsdestotrotz wurde sie langsamer und wagte es nicht, die Bäume aus den Augen zu lassen, bis auf einmal etwas gegen ihren Fuß stieß. Sie senkte die Laterne und betrachtete stirnrunzelnd den blutigen Klumpen, der vor ihr im Schnee lag. Der gekrümmten Form und den gespaltenen Hufen nach zu urteilen, war es mal ein Tier gewesen – da es jedoch keine Haut mehr besaß und nur noch einige Fetzen Fleisch an seinen Knochen hingen, konnte die Akolythin nicht sagen, welches.

Ein Schauer kroch ihren Rücken hinauf. Sie schluckte schwer und ging um das arme Wesen herum. Ein Blick in die silbrig glänzenden Augen des Kindes erinnerte sie daran, dass dieses wohl bald dasselbe Schicksal ereilen würde.

Die Akolythin wandte sich ab und schüttelte den Kopf.

*Es ist der Wille des Roten Gottes.*

Auch wenn sie dachte, dass der Rote Gott bisweilen gnadenlos und grausam war – wer war sie schon, seinen Willen infrage zu stellen?

Endlich erreichte die Akolythin den Torbogen aus knorrigen Ranken, die sich um verwitterte Knochen schlangen. Dieser führte zwischen die trostlos wirkenden Bäume des Waldes. Mit klappernden Zähnen stellte die Akolythin den Korb auf einem Stein ab. Sie würde es nicht wagen, die Schwelle zum Wald auch nur mit ihrer Hand zu überschreiten.

Das scharfe Kratzen von Krallen über den schneebedeckten Boden ließ sie herumfahren und jagte ihren Herzschlag in die Höhe. Ein halbes Dutzend Raben hatten sich hinter ihr versammelt, und der Anblick war alles andere als beruhigend. Dennoch, die Raben waren ihr lieber als das, was auch immer in diesem Wald lebte.

»Eleanor.«

Die Akolythin keuchte und wich vor dem Torbogen zurück.

»Meine süße Eleanor.« Die Stimme, die an ihre Ohren drang, klang zu sehr nach der ihrer Mutter. »Was hältst du in Händen, liebste Tochter mein?«

Die veraltete Sprache ihrer Mutter ließ die Akolythin stirnrunzelnd innehalten. Mit einer solchen Förmlichkeit hatte man nicht gesprochen, seit ihre Urgroßmutter ein Mädchen gewesen war.

Ein geisterhafter Schatten näherte sich durch die Bäume. Sie erhaschte einen Blick auf etwas Weißes, das sie an das blütenreine Hemdkleid ihrer Mutter erinnerte. Dieses Kleid hatte ihre Mutter in jener Nacht getragen, als sie gefangen und in den Untergrund des Tempels gebracht worden waren. Die Akolythin war damals nicht mehr als ein Kind gewesen und hatte sich schrecklich gefürchtet, als man sie und ihre Mutter in eine gepolsterte Kutsche gezwungen hatte, in der man jene wegbrachte, die des Irrsinns bezichtigt wurden. In den folgenden Monaten hatte sie mitangesehen, wie ihre Mutter grausame Verhöre über

sich ergehen lassen musste, mit Spießen gequält und Behandlungen gegen schlechte Säfte unterzogen wurde. Mit der Zeit hatten Dreck und Blut dieses Kleid immer weiter verschmutzt – eine fleckige Sammlung der Leiden ihrer Mutter.

»Komm, Eleanor. Fliehe mit mir in den Wald.« Ein weiteres weißes Aufblitzen, gefolgt von einem markanten Rot, derselben Farbe wie das lange Haar ihrer Mutter. Als liefe sie dort zwischen den Bäumen. Aus der Ferne drang das Lachen ihrer Mutter an ihr Ohr, das sie seit Jahren schon nicht mehr gehört hatte. Der Klang trieb ihr die Tränen in die Augen, und sie lächelte. »Lass uns fröhlich sein, bis die Nacht dem Morgen weicht!«

Die geisterhafte Erscheinung wandte sich um und verschwand hinter den Bäumen. Die Akolythin trat einen Schritt auf den Wald zu.

»Komm, Tochter. Lege ab die Glieder deiner Ketten, auf dass nur dein Wille dein Dasein bestimme.«

Die veraltete Sprache störte sie noch immer, auch wenn ihre Mutter sie bisweilen im Scherz benutzt hatte, wann immer sie wie ihre eigene Urgroßmutter klingen wollte. Doch die Unbeschwertheit in ihrer Stimme lockte Eleanor näher an den Wald. Und noch näher.

Selbst ein lauter Schrei von dem Kind im Korb konnte sie nicht aus ihrer Trance reißen. Wie gebannt beobachtete sie die Erscheinung, die zwischen den dicken Baumstämmen hindurchtänzelte und dabei über das Gebüsch am Boden strich.

*Mutter!* Sie streckte die Hand aus, bis ihre Fingerspitzen gerade so die Schwelle des Torbogens erreichten. *Warte auf mich, Mutter!*

Das Kind kreischte in seinem Korb, der Laut voller Schrecken, der schließlich durch den Bann brach, unter dem die Akolythin stand – gerade rechtzeitig, um jene rotglühenden Augen zu sehen, die ihr aus einem blutroten Gesicht entgegenstarrten. Sie drehte sich um, die Raben hatten sich um sie herum geschart, als wollten sie sie tadeln. Einer flog auf die Akolythin zu,

die die Hände hob, um danach zu schlagen. Ein weiterer stürzte sich auf sie, und scharfe Krallen kratzten über die unbedeckten Stellen ihrer Arme.

*Lauf davon! Lauf!*

Sie schlug wild um sich, um den Angriff abzuwehren, während sie unwissentlich ein Stück zurückwich.

Da legte sich ein eiskalter Griff um ihr Handgelenk. Als sie herumwirbelte, fand sie sich einer riesigen, bestienartigen Kreatur mit rindenartiger Haut und Geweih gegenüber.

Der Wrathavor.

Ein Schrei entwich ihrer Brust – im selben Moment, als das Biest sie mit einem Ruck durch den Torbogen riss.

Hinein in die Eating Woods.

* * *

Durchdringende, schmerzerfüllte Schreie erklangen in der Ferne. Die Alte Hexe, die über das Beet mit Frostmondbeeren gebeugt stand, richtete sich auf. Sie hielt inne, schaute zu den Eating Woods hinüber und lauschte. War nicht ungewöhnlich, bisweilen das Gebrüll einer armen, unwissenden Seele zu vernehmen, die den Bäumen zu nahe gekommen war.

Dummköpfe.

Sie wandte sich wieder ihrer Arbeit zu, als ein weiteres Geräusch das Schreien überdeckte. Es war das lange, nasale Weinen eines Babys, die Stimme höher und hektischer. Wie die eines Neugeborenen.

Stirnrunzelnd hob sie ihre Laterne auf, humpelte um ihre Hütte herum auf ihren Hof. Von dort aus sah sie, dass in der Ferne etwas vor dem Torbogen auf dem Boden stand, umgeben von einer Rabenschar.

Ein kleines Baby in einem Korb?

Sie schaute sich um, doch sonst war niemand zu sehen. Das Weinen hielt an, bis die Alte Hexe es nicht länger ignorieren

konnte. Geflissentlich hielt sie genügend Abstand von den Bäumen, während sie sich hinkend dem Torbogen näherte. Und tatsächlich fand sie dort einen Korb vor, in dem ein zitterndes Baby lag. Es hatte die Hände aus der Decke befreit und streckte sie nach einem der Raben aus, der in den Korb lugte. Das Tier schien es zu faszinieren, denn es hatte zu weinen aufgehört und seine Augen, seine silbernen Augen, fest auf den Vogel gerichtet.

*Silberne Augen und totenblasse Haut.*

Das Kind, von dem ihre Priesterin vorhergesagt hatte, dass es mit einem neuen Mond kommen würde.

Die Alte Hexe hob den Blick zum schwarzen Himmel, dann wurde ihre Aufmerksamkeit auf ein Stück roten Stoff gelenkt, das an einem Knochendorn des Torbogens hing und im Wind flatterte. Als sie es von dem Stachel herunterzog, bemerkte sie, dass es feucht war, und ließ es los. Der Wind trug es davon, und sie schaute ihm nach, während es zwischen den Bäumen verschwand. Blut, wie sie vermutete, bedeckte ihre Fingerspitzen.

Vielleicht von der Mutter des Kindes, verschlungen vom Wald.

Da hörte sie männliche Stimmen, die von etwas weiter den Waldrand entlang zu ihr herüberwehten. Sie dimmte das Licht ihrer Laterne und eilte zum niedrigen Gestrüpp hinüber, um sich zu verstecken. Sie beobachtete, wie sich ein älterer Mann näherte – ein Jäger, wie sie an dem Bogen auf seinem Rücken, den Erdfarben seiner Kleidung und den Schlingfallen an seinem Gürtel erkannte. Neben ihm lief ein Junge her, der wohl nicht älter als zwölf Jahre war und die gleichen Kleider trug. Die beiden schritten auf das Baby zu, und als der ältere Jäger es erblickte, runzelte er die Stirn.

»Bei Gott, ist das ein Baby?« Der Junge hockte sich neben den Korb, doch der Jäger stieß ihn an der Schulter zurück.

»Halte dich fern davon.«

»Aber es ist nur ein Baby, Pa. So winzig, wie Margaret.«

Der Vater des Jungen deutete mit einem Kopfnicken auf das Kind. »Sieh dir seine Augen an. Eine Abscheulichkeit.« Er guckte sich um und legte die Hand auf den Dolch an seiner Hüfte. »Raben werden von Bösem angezogen. Wer auch immer es hier zurückgelassen hat, tat dies absichtlich. Und wir werden dasselbe tun.«

»Aber die Tiere werden es holen kommen, nicht wahr, Pa? Werden die Raben ihm nicht die Augen aushacken?«

»Das oder etwas viel Schlimmeres. Es ist der Wille des Roten Gottes, Junge. Lass das Kind hier.«

»Es wird erfrieren«, protestierte der Junge.

»Lass es hier! Geh jetzt und leg die Fallen aus.« Der Jäger hakte sie vom Gürtel und reichte sie dem Jungen, während er den unheimlichen Bäumen hinter sich einen beunruhigten Blick zuwarf. »Versteck sie im Gestrüpp.«

Fallen in der Nähe der Eating Woods aufzustellen war gegen das Gesetz und die Lehren der Gemeinde. Man glaubte, die Tiere, die in der Nähe des Waldes lebten, wären vom Bösen besessen. Unglücklicherweise machte der strenge Winter Nahrung zunehmend knapp und zwang Jäger, jenseits ihrer üblichen Jagdgründe zu wildern. Die Strafe, sollte man bei diesem Verbrechen erwischt werden, wäre die Verbannung in die Eating Woods. Denn jeder, der vom Fleisch der hier gefangenen Tiere aß, trüge das Böse in seinem Bauch, so glaubte man.

»Ich werde dort hinten noch ein paar weitere auslegen, dann sind wir für heute Nacht fertig. Komm zu mir, wenn du so weit bist.«

»Jawohl, Pa«, erwiderte der Junge ernüchtert.

»Halte dich von diesem Torbogen fern und fass das Kind nicht an. Verstanden?«

Der Junge senkte den Kopf und nickte.

Daraufhin marschierte sein Vater davon, den Waldrand entlang, und der Junge begann, seine Fallen wie angewiesen im Gebüsch auszulegen. Als er fertig war, ging er zum Korb und

scheuchte den Vogel davon, der krähte und mit den Flügeln nach dem Jungen schlug.

»Verschwinde, du verdorbenes Biest!« Er schnappte sich einen langen Stock und vertrieb das Tier damit, ehe er sich dem Kind zuwandte und es anstarrte. »Vater sagt, dass du hierbleiben musst. Aber vielleicht ist es gnädiger …« Er zog seinen Dolch von der Hüfte, dessen scharfe Klinge glänzte. »Diese Augen machen dich zu einem hässlichen Monster. Ich sollte sie dir aus dem Schädel rupfen.«

Die Alte Hexe erhob sich aus ihrem Versteck und schlich mit achtsamen Schritten geräuschlos zu dem Jungen hinüber, bis sie direkt hinter ihm stand – so nahe, dass seine wilden Haarsträhnen ihre Nase kitzelten. Er holte mit dem Dolch aus, als wollte er auf das Baby einstechen, da fing die Alte Hexe sein Handgelenk.

Mit einem Keuchen wirbelte er herum und stieß einen Schrei aus, der jedoch sogleich in seiner Kehle erstarb.

Die Hexe hielt sein Handgelenk fest und presste mit strengem Blick eine Hand auf seinen Mund. »Du würdest wirklich einem unschuldigen Baby die Augen ausstechen?« Sie hob die Brauen, während sie langsam die Hand von seinem Mund nahm.

»D-das war nicht meine Absicht, das schwöre ich!«

»Aber es ist deine Absicht, dass dieses Kind hierbleibt und von den Eating Woods verschlungen wird?«

»Pa … Er sagt, es sei der Wille des Roten Gottes.«

Der Griff der Alten Hexe wurde fester, und ihre langen, spitzen Fingernägel gruben sich in seine Haut. »Der Wille deines Gottes wird dein Untergang sein. Denn eines Tages wirst du *der Verbannte* werden. *Maledicio tej'per nomed vetusza deosium.« Ich verfluche dich im Namen der alten Götter.*

Der Klang von verbrennendem Fleisch ließ sie lächeln, während sie beobachtete, wie sich das Mal der Götter in seine Haut brannte – fünf Sterne und ein Mond. Seine Augen wurden milchig weiß, als ihr Fluch sich in seinem Herzen festsetzte.

»Göttin des Todes«, hauchte sie heiser. »Du wirst im Namen dieser Göttin sterben. Denn das ist dein Schicksal.«

»Gott … ist … Tod.«

Die Hexe seufzte. »Nicht ganz, aber ausreichend.« In dem Moment, als die Hexe ihn losließ, wurden die Augen des Jungen wieder klar.

Er stieß zitternd den Atem aus, hob seine verfluchte Hand und wimmerte. »Was bedeutet das?«

»Das wirst du schon noch herausfinden. Jetzt verschwinde. Dein Vater wartet auf dich.«

Der flache Atem des Jungen ließ kleine Wolken von seinen Lippen aufsteigen, während er zurückwich. Dann machte er auf dem Absatz kehrt, stolperte dabei beinahe über seine Füße und rannte in Richtung seines Vaters davon.

Die Alte Hexe schnaubte, während sie dabei zusah, wie die Dunkelheit ihn verschluckte. Dann richtete sie ihre Aufmerksamkeit auf das Kind, das erneut von Raben umringt war. »Du machst jetzt schon nichts als Ärger.« Aus ihrem Umhang zog sie eine kleine hölzerne Kiste hervor, die sie schon seit fast einem Jahrtausend an ihrem Herzen trug. Sie öffnete sie und zog eine winzige schwarze Hagebutte heraus. Als der größte der Raben auf sie zuflog, bot sie ihm ihren Arm an, damit er dort landen konnte. Dann steckte sie die Hagebutte in seinen Schnabel, woraufhin er wieder auf den Boden sprang und sie auf die Brust des Babys legte.

Ein weiches, oranges Leuchten zeugte von der Hitze, die sich über dem Kind ausbreitete und das kleine Wesen bis in die Knochen wärmte. Dann brach die Haut der Hagebutte auf. Dornen und ein Stängel wuchsen daraus empor und wurden immer länger, bis schließlich eine perfekte schwarze Rose mit silbernen Blütenspitzen auf der Brust des Kindes lag.

Nicht einmal, als das Kind mit seinen winzigen Fingern nach der Blüte griff, verlor die Rose ihre Form.

»Du gehörst nun ihr. Mögen die Götter dir gnädig sein.« Ihr

Blick fiel auf den Raben, der neben dem Korb blieb, während die anderen über ihn und das Kind wachten. »Ich freue mich darauf, eines Tages die Rückkehr deines Corvugon zu sehen. Der Segen der Göttin sei mit dir.« Als sie nickte, neigte der Rabe den Kopf auf die Seite, als würde er die Worte in sich aufnehmen.

Sie schickte sich an, zu ihrer Hütte zurückzukehren, hielt jedoch inne, als einer der Raben hinter ihr laut krächzte. Aber sie beschloss, ihn zu ignorieren, und humpelte weiter, während sie in sich hineinmurmelte. »Verfluchter Vogel.«

Das verdammte Ding flog direkt vor sie und schlug mit den Flügeln nach ihr.

»Verzieh dich! Ich habe mein Versprechen eingelöst. Meine Pflicht ist erfüllt!« Als sie versuchte, an der Kreatur vorbeizugehen, stürzte diese sich auf sie und pickte mit dem Schnabel in ihr silbergraues Haar. »Genug jetzt! Lass mich in Ruhe!« Sie wedelte wild mit den Händen und versuchte, den Raben zu erwischen, doch dieser wollte nicht von ihr ablassen. »Na gut, na gut! Ich werde eine Bleibe für das Kind finden!«

Daraufhin ließ sich der Vogel wieder neben dem Korb nieder.

Die Alte Hexe knurrte ihn an. »Du bist ein grässliches Biest.« Sie schnaubte und humpelte zurück zu dem Kind. »Ich werde dafür sorgen, dass das Baby irgendwo bleiben kann, aber ich werde es nicht selbst aufnehmen. Mit einem ausgesetzten Kind will ich nichts zu tun haben.« Sie stöhnte, als sie den Korb aufhob. »Mögen die Götter mir später endlosen Schlaf gewähren, sodass ich dein abscheuliches Schnabelgesicht niemals wiedersehen muss.« Mit dem Korb unter dem Arm machte sie sich auf in Richtung eines Hauses in der Ferne, das Godfrey Bronwick, dem alten Winzer des Dorfes, gehörte. Er war ein freundlicher, in die Jahre gekommener Mann mit einer Enkelin, die kaum älter war als das Kind im Korb. Vielleicht würden die beiden ja miteinander spielen.

Das alte Holz knarrte unter ihren Füßen, als sie die Stufen zum Eingang des Hauses hinaufstieg und den Korb vor der

Tür abstellte. Leises Gurren lenkte ihre Aufmerksamkeit auf das Baby darin, dessen Augen glommen wie die eines Tieres. Es wirkte auf gewisse Weise recht beunruhigend. Die alte Frau seufzte und drückte einen scharfen Fingernagel in ihre Daumenkuppe, bis ein Tropfen Blut heraustrat. »*Argenticulos tej cinere, sole fractir'per mortiz.*« *Der Augen Silber wird zu Asche*, ein Fluch, der nur mit dem Tod gebrochen wurde. Sie drückte ihren blutigen Daumen auf den Mund des Babys und spürte, wie es leicht daran saugte. Dann schloss das Kind die Augen, und als es sie wieder öffnete, war das strahlende Silber einem matten Wintergrau gewichen. »Viel besser.« Die alte Frau legte den Kopf schief und strich mit einem Finger über die warme Wange des Babys. »Mögest du dein Schicksal erfüllen, Kleines.«

Nachdem der Wind ihre Worte davongetragen hatte, klopfte sie an der Tür und humpelte in die Nacht davon.



## 1. KAPITEL

# MAEVYTH

Noch niemals hatte ich den Wunsch verspürt, jemanden aus dem Reich des Todes zurückzuholen, nur um ihn dann erneut zu erwürgen. Doch hätte die Alte Hexe neben mir gestanden, hätte ich sie ohne schlechtes Gewissen gleich zweimal getötet.

»Zevander, bitte!« Ich versuchte, das Loch im Boden zu erreichen, in dem meine Schwester lag, während ich gegen den starken Arm um meine Mitte ankämpfte, der mich zurückhielt. »Lass mich los!«, schrie ich und grub die Nägel in die Holzdielen, um zu ihr zu gelangen. »Ich muss wissen, ob sie noch lebt!«

Scheinbar mühelos zog Zevander mich fort von ihr, meinen Rücken an seine Brust gepresst, obwohl ich alles tat, um seinem Griff zu entkommen.

»Wenn du mich nicht loslässt, werde ich dir den Arm abbeißen!« Er hielt mich nur noch fester, was meinen Körper erneut vor Zorn beben ließ, sodass ich die Zähne in seinen Arm schlug und zubiss. Seine Muskeln zuckten zusammen, und er grunzte.

»*Blut der Götter*, wirst du wohl warten, Frau! Sie könnte infiziert sein!«

Infiziert. Richtig. Seine Bemerkung weckte den vernünftigen Teil meines Verstandes. Ich hielt inne und löste die Zähne aus seinem Arm, auf dem in tiefen Abdrücken meine Spucke glänzte. Mein Atem war vor Anstrengung nach diesem Kampf gegen ihn ganz flach, während ich mich seiner Logik ergab. So niederschmetternd der Gedanke auch war, er hatte recht. Ich hatte kei-

ne Ahnung, in welchem Zustand meine Schwester sich befand. Sie könnte genauso gut bereits tot sein.

Mit tiefen Atemzügen beruhigte ich das heftige Schlagen meines Herzens, und er ließ mich schließlich los.

»Darf ich?«

Ich nickte widerwillig, und als er vor mich an das Loch trat, legte ich eine Hand auf seinen Arm. »Zevander … bitte, wenn sie … wenn sie infiziert ist …« Der Rest des Satzes blieb mir im Halse stecken.

»Ich werde sanft sein«, versprach er, weil er zweifellos spürte, wie besorgt ich war.

Erneut nickte ich, zog meine Hand zurück und kniete mich auf den Boden, während er sich in den kleinen Raum unter den Bodendielen hinabließ. Darin standen ein paar Regale mit Einmachgläsern, was mich vermuten ließ, dass er der Alten Hexe als Vorratskammer gedient hatte. Auch wenn Zevander noch immer von den Schultern aufwärts über dem Boden herausragte, schien der Raum hoch genug für mich, um darin aufrecht stehen zu können.

Bei der bitteren Kälte, die von unten heraufstieg, wurden meine Muskeln ganz fest, und ich erzitterte bei dem Gedanken, dass Aleysia dort offensichtlich gefangen gehalten worden war. Es war viel zu kalt, als dass jemand dort länger hätte überleben können.

Wenn es wirklich einen Gott gab, so betete ich, dass er nicht grausam genug war, mich lediglich den Leichnam meiner Schwester finden zu lassen.

Mit langsamen, vorsichtigen Bewegungen hob Zevander meine Schwester hoch. So schlaff, wie sie in seinen kräftigen Armen lag, und so klein und zerbrechlich, wie sie im Vergleich zu seiner massiven Statur wirkte, pochte mein Herz heftig gegen meinen Brustkorb. Die Anspannung ließ meinen Körper beben, während ich meine Hände aneinanderrieb.

*Bitte, sei am Leben. Bitte lass sie am Leben sein.*

Er bettete sie behutsam auf die Bodendielen. Mit angehal-

tenem Atem kroch ich zu ihr hinüber. Meine Hände zitterten, und ich zögerte, sie zu berühren. Seit Wochen hatte ich darauf gehofft, sie endlich wiederzusehen, doch mit einem Mal packte mich die Angst, ich könnte zu spät sein. Tränen stiegen mir in die Augen, während ich ihre dürre Gestalt betrachtete.

Es schien nicht, als wäre sie infiziert. Keine eigenartigen Verformungen ihres Gesichts, keine Spinnenbeine, die wuchsen, wo sie es nicht sollten. Sie sah genauso aus wie die schlafende Aleysia, die ich kannte. Dünner und blasser, schon, dennoch zumindest menschlich.

Ich lehnte mich über sie und presste ein Ohr auf ihre Brust. Der Klang ihres langsamen, regelmäßigen Herzschlags sorgte für noch mehr Tränen. Doch um wirklich sicherzugehen, streckte ich die Hand nach der Ader an ihrem Hals aus – und zögerte, als ich meine schwarzen Fingerspitzen erblickte. Dieselben Fingerspitzen, die Elowens Leben genommen hatten. »Ich … würdest du …« Ich brachte es nicht über mich, die Bitte auszusprechen, die Stimme ob meiner heftigen Gefühle zu erstickt.

Zevander legte zwei Finger an ihren Hals. »Sie hat einen Puls.«

Zittrig atmete ich aus und schüttelte den Kopf. »Ich glaube nicht, dass sie infiziert ist. Sie kann es nicht sein. Die Gravuren in der Tür haben die Dinger draußen gehalten. Mit Sicherheit wäre auch sie nicht an ihnen vorbeigekommen.«

»So scheint es. Es sei denn, sie hat einen anderen Weg hereingefunden.«

Die Kälte drang von ihrer Haut in meine Handfläche, als ich ihr Gesicht zu mir drehte, immer bedacht darauf, sie nicht mit den Fingerspitzen zu berühren. Der Anblick ihres blassen Gesichts zerrte an meinem Herzen. »Aleysia. Aleysia, wach auf. Bitte, du musst aufwachen.« Ich küsste sie sanft auf die Stirn, doch sie zuckte nicht einmal. »Bitte, Schwester, wach auf.« Kühler Atem strich über mein Gesicht, und ich rieb meine Handfläche über ihren Arm. Ihre Haut war so unnatürlich eisig, dass

es mich zutiefst besorgte. »Sie ist viel zu kalt. Wir müssen sie sofort aufwärmen.«

Zevander kniete neben mir nieder, hob die Hand und eine der Glyphen darauf begann schwach zu glühen. »Verdammt noch mal.« Er ballte die Faust, öffnete die Hand erneut und hielt sie über Aleysia. Dann knurrte er unzufrieden und rieb die Hände aneinander.

»Was ist? Ist etwas nicht in Ordnung?«

»Es scheint, als könnte ich die Wärme der Flamme nicht beschwören.«

»Gar nicht?«

»Ich würde lieber nicht testen, ob ich die Flamme selbst beschwören kann.« Ein weiteres Mal presste er die Finger in seine Handfläche und streckte dann die flache Hand aus, ehe er den Kopf schüttelte.

Auch wenn ich neugierig war, warum es ihm so schwerfiel, seine Macht hervorzurufen, konzentrierte ich mich weiterhin auf Aleysia. »Dann müssen wir sie anderswie aufwärmen.«

Zevander fuhr sorgsam mit den Händen unter Aleysias schlaffen Körper, hob sie auf und brachte sie zum Bett der Alten Hexe am anderen Ende der Hütte. Sobald sie auf der durchgelegenen Matratze ruhte, warf ich alle Decken, die ich finden konnte, über sie. Als ich jedoch neben ihr ins Bett klettern wollte, hielt Zevander mich am Arm zurück.

»Das halte ich für keine weise Entscheidung.«

Stirnrunzelnd wand ich mich aus seinem Griff. »Weise oder nicht, wir Sterblichen überleben es nicht, wenn unser Körper zu kalt wird.«

Es schien, als wäre ihm klar, dass er diesen Streit bereits verloren hatte, bevor er richtig begann, und er schnaubte aufgebracht. »Sie könnte immer noch gefährlich sein«, warnte er eindringlich. »Ich bin ehrlich, wenn sie auch nur versucht, dir etwas anzutun, werde ich nicht zögern –«

»Wenn sie versucht, mir etwas anzutun, werde ich mich selbst

um sie kümmern«, fuhr ich dazwischen, etwas schärfer, als ich beabsichtigt hatte. »*Meine* Hände haben ebenfalls bereits getötet.«

Erneut gab er einen widerwilligen Laut von sich.

»Ich verstehe deine Sorge, ich bin ja keine Närrin«, sagte ich dann etwas sanfter. »Aber sie ist meine Schwester, Zevander. Bitte … bitte sprich einfach noch nicht darüber, sie töten zu wollen.«

Ich musste seine Gedanken nicht lesen, um zu wissen, dass er bei meinen Worten an Rykaia denken musste, denn der Konflikt in seinen Augen sprach Bände. Dennoch ballte er eine Faust, was mich daran erinnerte, dass ich ihm wohl wenig entgegenzusetzen hätte, sollte Aleysia mich wirklich angreifen.

Ich schmiegte mich so eng an sie, wie ich konnte, während ich meine Hände ebenfalls zu Fäusten ballte, damit meine lebensraubenden Fingerspitzen sie nicht berührten. Dann schlang ich einen Arm um ihre Mitte und wartete darauf, dass sie sich rührte.

Hätte ich ihr Herz nicht mit eigenen Ohren gehört, wäre ich fest davon überzeugt gewesen, dass sie tot war.

Sekunden wurden zu Minuten, während ihr Zustand unverändert blieb. Nicht das kleinste Lebenszeichen, abgesehen vom schwachen Heben und Senken ihrer Brust. Meine Gedanken wirbelten wild in meinem Kopf herum, während mein Verstand sich inständig bemühte, eine Erklärung dafür zu finden, doch nichts ergab Sinn. Ich dachte zurück an meine Vision, als Dolion versucht hatte, den Wahrsagespiegel zu benutzen. Darin hatte ich Aleysia gesehen, friedlich schlafend, warm und in Sicherheit.

Hatte darin auch nur ein Funken Wahrheit gelegen? War sie die gesamte Zeit lang eine Gefangene der Alten Hexe gewesen? Warum? Mir fiel nichts ein, was diese von ihr hätte wollen können.

Zevander lehnte im Türrahmen des Zimmers und beobach-

tete uns. Wartete. Sein Blick wich nicht eine Sekunde von uns ab.

»Ich verstehe es einfach nicht. Wie konnte die Alte Hexe so etwas Grausames tun?«

»Vielleicht hatte sie ihre Gründe.« Seine Stimme war etwas sanfter als zuvor, dennoch schwang noch immer ein Hauch von Anspannung darin mit. »Vielleicht aber auch nicht. Ich bin schon vielen begegnet, die keinen Grund brauchten, um grausam zu sein.«

Sofort kamen mir die Narben auf seinem Körper in den Sinn, und auch wenn ich nachfragen wollte, was hinter seiner Bemerkung steckte, waren meine Gefühle gerade viel zu abgelenkt für eine derart ernste Unterhaltung. »Vorhin, als du deine Magie nicht hervorrufen konntest …«

»Ich glaube, wir haben gerade größere Probleme.«

»Ich will nur sichergehen, dass sie wirklich größer sind als deines. Männer neigen immerhin dazu, ernste Dinge auf die leichte Schulter zu nehmen.«

Ein widerwilliges Lächeln stahl sich auf seine Lippen. »Das versichere ich dir. Ich hatte nicht viel Vivicantem, seit ich hergekommen bin. Es fordert einen kleinen Tribut meines Körpers.«

»Hast du nichts bei dir?«

»Einen sehr begrenzten Vorrat, der mit Stimulanzien versetzt ist. Den habe ich deinem Freund bei der Volljährigkeitszeremonie abgenommen.«

Anatolis. Der Schreiber, den ich wiedererkannt hatte. Zevander hatte ihn verhört und schließlich getötet.

»Unter diesen Umständen wäre es nicht klug, Stimulanzien zu konsumieren«, sagte er.

»Was passiert, wenn du vollständigen Entzug erleidest?«

Sein Blick verdunkelte sich. »Lass uns darüber jetzt nicht lamentieren. Wie gesagt, wir haben größere Sorgen.«

»Auch wenn diese Sorge mit der Zeit größer werden könnte. Versprich mir, dass du es mir sagst, wenn es schlimmer wird.«

»Natürlich.«

»Und, bei Gott, wenn du es vor mir verbirgst, um mich nicht zu *beunruhigen*, werde ich …« Ein schwaches Tippen an meinem Arm, in einem zweifellos bewussten Rhythmus, bescherte mir eine Gänsehaut. Ich linste zu Aleysias Gesicht, doch sie schlief weiterhin, und das Tippen hatte aufgehört, als hätte sie sich nie bewegt.

»Was ist los?«

»Sie hat sich bewegt. Ich habe es am Arm gespürt. Sie hat mit dem Finger auf meine Haut getippt.«

»Bist du sicher?«

»Ja … ich bin … ziemlich sicher.« Oder nicht?

»Vielleicht war es ein Nervenzucken.«

»Vielleicht. Es fühlte sich jedoch beabsichtigt an.«

Ein harter Schlag traf die Wand von außen, sodass sich Staub davon löste und mir ins Gesicht flog. Mit einer Hand auf seinem Dolch verließ Zevander den Raum. Kurz darauf kehrte er mit einem sorgenvollen Ausdruck zurück. »Vor der Hütte haben sich recht viele Infizierte zusammengerottet. Ich werde drüben am Fenster Wache halten.« Sein Blick verriet mir allerdings, wie wenig ihm dieser Gedanke gefiel. »Sollte sie aufwachen …«

»Ich komme zurecht.«

Er nickte kurz angebunden. »Ich bin da, wenn du mich brauchst.« Als er sich zum Gehen wandte, fiel das Licht gerade so auf sein Gesicht, dass die dünnen Venen, die von seiner Narbe ausgingen, noch etwas dunkler wirkten, wenn das überhaupt möglich war. Und wenn ich mich nicht irrte, war die Narbe ein wenig länger geworden.

Vielleicht eine Täuschung der Schatten.

Ich drehte mich wieder zu Aleysia und schmiegte das Gesicht an ihren Hals. »Bitte wach auf. Dann bringe ich dich weg von diesem Ort, versprochen.«

* * *

*Gehüllt ins graue Licht der Dämmerung wachten die Bäume schweigend. Ihre skelettartige Erscheinung, verdreht und knorrig, wurde von waberndem weißen Nebel eingehüllt. Der Geruch von Tod und Verwesung, wie ein frisch umgegrabenes Grab, schnürte mir den Hals zu, während ich vorsichtig durch das Unterholz dieser mir unbekannten Umgebung schritt. Kleine schwarze, insektenartige Kreaturen krabbelten über den Boden, und das beunruhigende Geräusch ihrer trippelnden Beinchen jagte mir einen Schauer nach dem anderen über die Haut. Ich spürte ein Kribbeln in meinem Nacken, als verfolgte mich jemand, doch ich wusste nicht, wer oder was da hinter mir her war.*

*Ich folgte weiter diesem unbefestigten Weg, der mich immer tiefer in den Wald führte, bis ich endlich einen großen Baum in der Ferne erblickte – er war so gewaltig, dass ich mir vorstellte, er diente diesem Wald für einen unheimlichen Zweck. Beim Näherkommen fielen mir die Äste und Zweige des Baums auf, und ich runzelte die Stirn, weil mir klar wurde, dass sie menschlichen Armen und Beinen erschreckend ähnlich sahen. Ich kam an einem Gewühl freiliegender Wurzeln vorbei und sah das Gesicht eines kleinen Mädchens, das in die Rinde geschnitzt war. Sie streckte die Hände aus, als griffe sie nach jemandem, der sie nicht hatte retten können. Die Details waren so lebhaft, und ich erinnerte mich, dass ich sie vor langer Zeit in einem Traum schon mal gesehen hatte. Einer von vielen Männern in Rüstung hatte sie vom Rand einer Klippe gestoßen.*

*Und dies war dann wohl ihr Schicksal geworden.*

*Ich schaute mich um, entdeckte noch mehr ausgestreckte Hände und Gesichter, die zu Fratzen aus Kummer und Leid verzerrt waren, als wäre etwas aus der Tiefe gekommen, um sie zu verschlucken.*

*Noch näher am unheimlichen Baum erblickte ich das geschnitzte Gesicht einer Frau in der Rinde des Baums. Auch ihr Gesicht war vor Qual verzerrt. Ich wollte sie berühren, da öffnete sie plötzlich die Augen und enthüllte die schwarzen Obsidiane darin.*

»Sole mortiz facje salvirun«, *kratzte ihre Stimme in meinem Kopf.* Nur der Tod kann uns retten.

*Furcht kroch meinen Rücken hinauf, und mein Herz hämmerte*

*so heftig in meiner Brust, dass es schmerzte. Ich legte eine Hand auf die Brust und fühlte die kräftigen Schläge unter meinem Brustbein.*

»Sole mortiz facje salvirun.«

*Mein Fuß blieb an einer dicken Wurzel hängen, die sich um meinen Knöchel gewickelt hatte. Ich stolperte und landete hart auf meinem Hinterteil. Die Wurzel schlang sich auch um meinen anderen Knöchel und kroch meine Schienbeine hinauf. Panik übermannte mich, und ich begann, an der dicken Holzranke zu zerren und zu kratzen, doch nichts konnte ihren Griff lösen. »Weg von mir! Weg von mir!« Die Wurzel wanderte höher, über beide Oberschenkel, um meinen Bauch und meinen Rücken hinauf. Ich riss daran, doch meine Fingernägel fanden keinen Halt auf der rauen Oberfläche. »Nein! Lass mich gehen!«*

*Die Ranke wand sich um meinen Hals, und mein Atem wurde hektisch, als sie sich zuzog.*

*Fester.*

*Ich öffnete den Mund, um zu schreien, brachte jedoch nicht mehr als ein heiseres Krächzen hervor.*

*Bitte!*

Ich riss die Augen auf und blickte geradewegs in zwei Obsidiane, die wiederum auf mich niederstarrten. Seelenlose schwarze Augen, umrahmt von den langen, schmutzigen blonden Locken meiner Schwester.

Ihre Lippen bewegten sich geschwind, und es sprudelten Worte darüber, die ich nicht verstand. Der Druck auf meiner Kehle trieb mir die Tränen in die Augen, und ich hustete schwach. Meine Lunge schrie nach Luft, und meine Sicht verschwamm, als ich die Hände hob, sodass meine schwarzen Fingerspitzen sie auf meinen Befehl hin zu Staub zerfallen lassen würden.

*Bitte zwing mich nicht dazu, Aleysia. Bitte zwing mich nicht!*

*»Töte sie, Maevyth«*, drängte mich eine Stimme, welche ich als die Morsanas erkannte. *»Töte sie, jetzt!«*

Meine Sicht wurde immer dunkler.

Und dann schließlich schwarz.



## 2. KAPITEL

# ZEVANDER

*In der Vergangenheit …*

Zevanders Vater bahnte sich ein paar Schritte vor ihm schwankend seinen Weg durch die Menschenmenge auf dem geschäftigen Marktplatz. Für einen alten Knacker mit einem gesplitterten Oberschenkel war der ältere Rydainn mit seiner Krücke noch recht flink unterwegs. Die Maske, welche die untere Gesichtshälfte Zevanders bedeckte, kratzte auf der Haut. Aber sein Vater bestand darauf, dass er sie in der Öffentlichkeit trug, um keinen Verdacht zu erregen, wenn sie ihn anstarrten.

Es dauerte nicht lange, bis sie die Black Salt Tavern erreichten, eine ruhige Schenke im Randbereich von Costelwick. Der ältere Lord Rydainn stemmte sich gegen die schwere Holztür, die sie mit einem Knarren in die spärlich beleuchtete Schenke einließ, in der etwas mehr als ein Dutzend Männer an den Tischen saßen. Da er seine Mutter und seine Schwester schon nach Costelwick begleitet hatte, hatte der Junge es sich zur Gewohnheit gemacht, seine Umgebung zu beobachten.

Sobald sie im Schankraum waren, zögerte sein Vater einen Moment, bevor sein Blick auf eine verdächtige Gestalt in den Schatten am hinteren Ende der Schenke fiel. Zevander folgte ihm, als er schließlich vor dem Tisch der Gestalt stehen blieb.

Der Fremde, dessen Gesicht von einer abgewetzten, übergroßen Kapuze verhüllt war, hob nicht einmal den Kopf.

»Ihr habt mich angelogen«, brachte Lord Rydainn hervor, die Stimme angespannt vor Zorn. »Zwei Wochen reiste ich herum, suchte nach ihm, habe jedoch nur weitere Opfer von ihm gefunden. Auf was für eine Fuchsjagd habt Ihr mich geschickt?«

Der Fremde machte sich nicht die Mühe einer Antwort, schaute nicht von seinem Krug auf, oder gab überhaupt einen Hinweis darauf, dass er Vater bemerkt hatte.

Lord Rydainn schlug die Faust auf den Tisch, sodass das Bier des Fremden nur so spritzte, dennoch zuckte dieser nicht mit der Wimper. »Ich will eine Antwort! Meinem Jungen geht es mit jedem Tag schlechter!«

Der ältere Rydainn zerrte an Zevanders Kragen und zog ihn mit sich auf die Sitzbank, als er sich dem Fremden gegenübersetzte. Auch wenn der Fremde nun direkt vor dem Jungen war, lag sein Gesicht weiterhin in den tiefen Schatten der Kapuze verborgen.

»Ihr spielt nur mit mir«, fuhr der Vater des Jungen fort. »Und ich will mein Geld zurück.«

»Nein.« Eine derart kratzige Stimme konnte nur einer Frau gehören, die sehr viel älter war als Zevanders Vater.

»Dann werdet Ihr mir erzählen, wo ich Cadavros finde. Ich muss ihn vor den Männern des Königs erreichen. Sie werden ihn für seine Verbrechen hinrichten. Verratet es mir, oder ich zerre Euch zu meiner Burg und werfe Euch meinem Jungen und seinen Spinnen zum Fraß vor!«

Die Fremde kicherte. »Ich gab Euch eine Vision. Ihr habt versagt, dieser zu folgen.«

»Wisst Ihr überhaupt, wer ich bin? Wer meine Frau ist? Ein Wort zum König, und Ihr werdet –«

»Besäßet Ihr tatsächlich derart viel Macht, würden wir uns nicht unterhalten. Oder, Lord Rydainn? Der König hat sich von Euch abgewendet. Andernfalls, so vermute ich, würdet Ihr daheim hocken und das Fest der Wintersonnenwende mit Eurer geliebten *Frau* genießen.« Sie hob den Krug und ließ ihn in

den Tiefen ihrer Kapuze verschwinden, aus denen Zevander ihr Schlürfen vernahm. »Ihr könnt nicht zu Eurem König gehen. Nicht, nachdem Ihr diesen verraten habt.«

»Ich flehe Euch an, helft mir! Gebt mir eine weitere Vision.«

»Und wenn Ihr ihn findet? Was soll er für Euch tun?«

»Seht ihn Euch an!« Lord Rydainn riss Zevander die Maske vom Gesicht. »Seht her, es breitet sich bereits aus!«

Die Kapuze bewegte sich gerade so weit nach hinten, dass Zevander ein einzelnes grünes Auge ausmachen konnte, das in der Dunkelheit beinahe zu glimmen schien.

»Sein Fluch wird schlimmer«, presste sein Vater durch zusammengepresste Zähne hervor.

»Es ist nicht das Sablefyre, das Eurem Sohn das hübsche Gesicht geraubt hat.«

»Was dann? Wenn Ihr es wisst, sagt es mir!«

Aus dem Augenwinkel bemerkte Zevander, dass sich zwei Männer ihrem Tisch näherten. Sie waren von der Imperialen Garde, wie er an ihrer polierten Rüstung und den Waffen erkannte. Er zog an der Tunika seines Vaters, doch der ältere Rydainn schlug lediglich seine Hand weg.

»Seid Ihr Euch bewusst, dass er vorhatte, meinen Sohn zu fressen, als dieser noch ein Baby war? Hat versucht, ihn im Ganzen zu schlucken!«

Die Worte des älteren Rydainn hätten Zevander bis in die Grundfesten erschüttert, wären da nicht die Wachen gewesen, die sich ihnen schnell näherten – er hatte schon ein paar Mal die Geschichte gehört, wie er ins Feuer geworfen worden war, doch diesen Teil kannte er noch nicht. Sein ganzer Körper spannte sich an, weil sein Vater den Neuankömmlingen keinerlei Beachtung schenkte, bis diese direkt neben ihnen standen. Erneut zog Zevander an der Tunika seines Vaters.

»Lord Rydainn von Eidolon«, verkündete eine der Wachen, und es wurde still im Schankraum. Alle Augen waren auf sie gerichtet.

Sein Vater musterte den Soldaten von oben bis unten. »Was hat das zu bedeuten?«

Zevander wurde an der Schulter von der Sitzbank gerissen, und seine Knie schlugen hart auf dem modrigen Holzboden auf. Grobe Hände zerrten ihn wieder auf die Füße, und Zevander wehrte sich gegen den Griff des zweiten Soldaten, der ihn allerdings unerbittlich umklammerte.

»Genug! Was hat dieser Irrsinn zu bedeuten? Ich bin ein ehemaliger Kapitän der Hexmen, und ich verlange eine Erklärung!« Sein Vater rutschte mühsam über die Bank nach vorn und sprang auf, wurde jedoch sofort vom ersten Soldaten aufgehalten.

»Auf Befehl des Königs steht Ihr unter Arrest.« Die Wache schaute zu der fremden Frau mit der Kapuze hinüber. »Ist das der Junge?«

»Das ist er.«

»Er steht ebenfalls unter Arrest.«

»Nicht der Junge.« Sie legte ihre faltigen, narbenübersäten Hände flach auf den Tisch. »Der Junge bleibt bei mir.«

»Der *König* hat befohlen, dass der Junge in Gewahrsam genommen wird.«

»Nein!« Die Frau knurrte und erhob sich. Ihre Kapuze fiel nach hinten und enthüllte die groteskesten Verformungen, die Zevander jemals gesehen hatte. Als hätte jemand ihr Gesicht direkt aus dem schlimmsten aller Albträume gepflückt. Tiefe Narben, viel schlimmer als seine eigene, zogen sich über ihr Gesicht und ruinierten ihre Lippen. Das Auge, das er nicht unter der Kapuze hatte aufblitzen sehen, sah aus wie ein Obsidian, als wäre es mit Tinte gefüllt. »Er gehört mir! Ihr habt versprochen, dass ich ihn behalten darf!«

»Macht das mit dem König aus.« Mit diesen Worten zerrten die Wachen sowohl Zevander als auch seinen Vater von ihr fort.