

# DIE FEUERKÄMPFERIN



LICIA TROISI

DIE FEUER  
KÄMPFERIN

TOCHTER DES BLUTES

ROMAN

Aus dem Italienischen  
von Bruno Genzler

HEYNE <

Die Originalausgabe erschien unter dem Titel  
*Leggende del Mondo Emerso – Figlia del Sangue*  
bei Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Mailand



Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100  
Das für dieses Buch verwendete FSC®-zertifizierte Papier EOS  
liefert Salzer, St. Pölten.

Copyright © 2009 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Mailand

Copyright © 2011 der deutschen Ausgabe

by Wilhelm Heyne Verlag, München

in der Verlagsgruppe Random House GmbH

Redaktion: Dr. Ulrike Schimming

Gesetzt aus der 12,4/15,4 Punkt Weiss

Herstellung: Helga Schörnig

Satz: Christine Roithner Verlagsservice, Breitenauich

Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

Printed in Germany

ISBN 978-3-453-26620-9

[www.heyne.de](http://www.heyne.de)

# Inhaltsverzeichnis



<i>Ein Blick zurück</i> .....	9
<i>Prolog</i> .....	19
ERSTER TEIL: Flucht .....	25
1 Verräterin .....	27
2 Auf dem Weg zum Bösen .....	43
3 Sheireen .....	55
4 Der Prinz .....	67
5 Flucht .....	79
6 Kriegsgräuel .....	91
7 Der König .....	105
8 Elyna .....	121
9 Im Körper einer anderen .....	135
10 Schwächen .....	147
11 Begegnung im Flammenmeer .....	161
12 Ein ungewöhnliches Bündnis .....	177

ZWEITER TEIL: Mit dem Feind unterwegs	191
13 Ein Hoffnungsschimmer	193
14 Der Ritus	203
15 Dubhe und Amina	213
16 Die tote Stadt	225
17 Was aus Makrat wurde	241
18 Ein Dilemma	255
DRITTER TEIL: Adharas Entscheidung	265
19 Die verschollene Bibliothek	267
20 Geschöpfe des Abgrunds	281
21 Aminos Entschlossenheit	295
22 Chandra oder Adhara?	313
23 Verluste und Gewinne	327
24 Vergebung	343
25 Auf dem Grund der Bibliothek	359
26 Die Geweihte	373
27 Adharas Entscheidung	389
EPILOG	403
REGISTER	409

*Für Sandro,  
denn letztlich ist es seine »Schuld« ...*





## Ein Blick zurück . . .



*Nachdem Dohor durch die gemeinsamen Anstrengungen Idos, Dubbes und Learcos gestürzt werden konnte, hat sich das Geschick der Aufgetauchten Welt endlich zum Besseren gewendet. Die Wunden, die der Krieg geschlagen hat, sind verheilt, und aus den Trümmern hat sich eine neue Welt erhoben. Zusammen mit seiner Gemahlin Dubbe hat Learco als König des Landes der Sonne das Zepter der Macht fest in die Hand genommen, während in den anderen Ländern jene Herrscher, die verstorben oder durch ihre Vergangenheit zu stark belastet waren, alle ersetzt wurden. Die Politik der Aufgetauchten Welt ist nun darauf ausgerichtet, zusammenzuarbeiten und gemeinsame Ziele zu verfolgen. Ein Vereintes Heer wurde geschaffen und das zerstörte Enawar, jene Stadt, die seit Nammen – dem größten König der Halbfelsen – dem Niedergang preisgegeben war, als eine Art gemeinsame Hauptstadt völlig neu aufgebaut. Auch Theana hat ihren Platz in der neuen Welt gefunden und den Kult des Gottes Thenaar neu begründet, dessen Bild durch die Irrlehren der Gilde der Assassinen entweiht worden war. Sie wurde zur Hobeopriesterin der wiedererstandenen Religion, deren Anhänger sich zur Ordensgemeinschaft des Blitzes zusammengeschlossen und überall in der Aufgetauchten Welt ihre Tempel errichtet haben.*

Vor allem aber herrscht Friede. Schon seit fünfzig Jahren. Fünfzig lange Jahre Frieden. Ein solch glückliches Zeitalter hat die Aufgetauchte Welt seit den Tagen Nammens nicht mehr erlebt. Und irgendwann haben die Bewohner angefangen, den König, dem sie all dies zu verdanken haben, »Learco den Gerechten« zu nennen.

An einem solch friedlichen Tag des neuen goldenen Zeitalters geschieht es, dass ein junges Mädchen eines Morgens mitten auf einer sonnigen Wiese erwacht und sich ratlos umschaute. Sie weiß nicht, wer sie ist, trägt am Leib nur ein Gewand aus grobem Stoff, und ihre Handgelenke und Knöchel sind von roten Striemen gezeichnet, offenbar den Spuren von Ketten.

Auf der Suche nach Antworten irrt die Feuerkämpferin orientierungslos durch den Wald: Wer ist sie, woher kommt sie, und wie ist sie an diesen Ort gelangt? Doch ihr antwortet nur das Spiegelbild einer Fremden, die sie von der glatten Wasseroberfläche eines Baches anschaut. Diese Unbekannte hat schwarzes Haar, in das sich blaue Strähnen mischen, während ihre Augen unterschiedliche Farben aufweisen. Auffällige Merkmale, aber auch diese Hinweise helfen ihr nicht weiter.

So gelangt sie nach Salazar, Nihals Geburtsstadt, wo die Dinge einen anderen Verlauf nehmen. Als sie in eine brenzlige Situation gerät, rettet sie ein junger Mann, aller Wahrscheinlichkeit nach ein Soldat, der mit einem mächtigen, beidhändig zu führenden Schwert bewaffnet ist. Dieser Mann hat eine ganz eigentümliche Ausstrahlung. Es ist, als lodere in ihm eine ungeheure Wut, die er nur mühsam beherrschen kann. Aber er hat ihr das Leben gerettet, und ihr Gefühl rät ihr, ihm zu vertrauen.

Der junge Soldat heißt Ambal und befindet sich noch in der Ausbildung zum Drachenritter. Auf dem Rückweg von einer Mission im Auftrag seines Vorgesetzten, wird er bald Richtung Neu-Enawar weiterziehen. Und das hilflose Mädchen bittet ihn, sich ihm an-

schließen zu dürfen: Sie hat sonst keine Menschenseele, an die sie sich halten könnte. Immer noch erinnert sie sich nicht, wer sie ist, hat keine Ahnung, woher sie kommt, besitzt noch nicht einmal einen Namen. Aber den erhält sie bald, von Ambal: Adhara nennt er sie.

Die erste Etappe ihrer gemeinsamen Reise soll die Stadt Laodamea im Land des Wassers werden, und auf dem Weg dorthin planen sie, in einem kleinen Ort zu rasten, der gleich an der Grenze zum Land des Windes liegt. Doch als sie dort eintreffen, machen sie eine entsetzliche Entdeckung. Überall finden sie Todkranke und Leichen, die offenbar von einer Krankheit, einer rätselhaften Seuche befallen sind.

Mit knapper Not können sie unbeschadet aus dem Dorf fliehen; sie setzen ihre Reise fort und gelangen nach Laodamea. Hier erhalten sie die ersten noch sehr vagen Auskünfte, die Licht in Adharas Geheimnis bringen könnten. Ambal bringt sie zu einem Heilpriester, der sie untersucht und zu dem Ergebnis kommt, dass sie Opfer eines bösen Zaubers wurde. Um welchen es sich handeln könnte, weiß er allerdings nicht.

Am nächsten Tag brechen Ambal und Adhara wieder auf und gelangen nach Neu-Enawar, wo sie den Vorgesetzten und Ausbilder des angehenden Drachenritters kennenlernt, Mira, einen knorrigen, kriegserfahrenen Offizier von sprödem Wesen, den Ambal aber aus tiefstem Herzen bewundert, wenn nicht sogar liebt. Adhara fühlt sich immer noch orientierungslos. Eine ganze Weile ist seit ihrem Erwachen auf der Wiese bereits vergangen, aber noch immer ist ihre Erinnerung nicht zurückgekehrt. Nur eins weiß sie sicher: Sie möchte sich nicht von Ambal trennen. Sie fühlt, dass sie beide etwas verbindet, und zudem hat er ihr einen Namen gegeben und sie damit zu einem Individuum gemacht. So begleitet sie den jungen Soldaten weiter nach Makrat, der Hauptstadt des Landes der Sonne, wo er stationiert ist.

In Makrat scheint es das Leben mit Dubhe besonders gut zu meinen. Aus ihrer Ehe mit König Learco ist ein Sohn hervorgegangen, Neor,

dessen Fähigkeiten die Eltern mit großem Stolz erfüllen, und das, obwohl er seit einem schweren Reitunfall fast am ganzen Körper gelähmt ist. Mit seinem wachen Verstand ist er längst der wichtigste Ratgeber seines Vaters, des Königs, und für viele bereits die graue Eminenz, die das Land der Sonne regiert. Vor allem aber hat er Dubbe und Learco zwei Enkelkinder, Zwillinge, geschenkt: die schwer zu bändigende Amina und den besonnenen, rubigen Kalth.

An den Hof dieser königlichen Familie gelangt Adhara und hofft, dort eine Arbeit zu finden. Wenn sie schon keine Vergangenheit besitzt, will sie sich zumindest eine Zukunft aufbauen.

Es ist Neor, der ihr eine Chance dazu bietet: Sie soll Gesellschafterin der kleinen Amina werden, sich mit ihr anfreunden und auf diese Weise seiner trotzköpfigen Tochter dabei helfen, sich weniger allein und unverstanden zu fühlen.

Der Umgang mit der jungen Prinzessin gestaltet sich schwierig, doch mit der Zeit findet Adhara in dem Mädchen etwas von sich selbst wieder, und zwischen den beiden entsteht eine enge Freundschaft.

Während sich alles in eine erfreuliche Richtung zu entwickeln scheint, geschieht etwas, das den Frieden am Königshof empfindlich trüben wird. Ein Mann taucht auf, der sich als San zu erkennen gibt, Nibals Enkel. Nach fünfzigjährigem Exil ist er ins Land der Sonne zurückgekehrt. Learco, der sich lange Zeit wegen des Verschwindens des jungen San mit einem schlechten Gewissen plagte, weil man ihn damals im Trubel der Ereignisse nach der Zerschlagung der Gilde vergessen hatte, empfängt ihn nun wie einen Helden und überträgt ihm bald einen wichtigen Posten in der Akademie der Drachenritter. Doch San scheint vor allem an Ambal interessiert zu sein. Ständig hält er sich in dessen Nähe auf, geht bald dazu über, ihn nach seinen eigenen Vorstellungen zu unterrichten, und beschäftigt sich eingehend mit dessen widersprüchlicher Gefühlswelt, seiner

Mordlust auf der einen und dem Wunsch, ein vorbildlicher Drachenritter zu werden, auf der anderen Seite. Und so ist es nicht verwunderlich, dass Mira, während es zwischen Ambal und Adhara nach langem Zögern zu einem ersten Kuss kommt, Sans Treiben mit immer größerem Misstrauen beobachtet. Irgendwann lässt er sich dazu hinreißen, San öffentlich zu provozieren, und fordert ihn auf, seinen Schüler in Rube zu lassen.

Unterdessen bleibt ein von Ambal angeregtes Treffen zwischen Theana und Adhara erfolglos. Zwar nimmt die Hohepriesterin etwas Dunkles, Geheimnisvolles in Adharas Wesen wahr, verschweigt ihr aber, was es damit auf sich haben könnte. Sie bestätigt nur, dass Adharas Gedächtnisverlust wahrscheinlich auf einen Zauber zurückzuführen ist, und unterzieht sie einem speziellen Ritus, um sich ihren Erinnerungen zu nähern.

Während sie das Experiment durchführt, ist Theana genötigt, sich jenes düsteren Kapitels der Geschichte der Ordensgemeinschaft des Blitzes zu erinnern, als sich einige Brüder vom überlieferten Kult abwandten. Denn das Gleichgewicht in der Aufgetauchten Welt gründet sich seit ihrem Bestehen auf dem Gegensatz zwischen Marvash, der Verkörperung des Bösen, einem nur der Zerstörung ergebene Wesen, auf der einen Seite sowie Sheireen auf der anderen, deren Bestimmung es ist, Marvash zu bekämpfen und ihn niederzurufen. Marvash und Sheireen, Zerstörer und Geweihte, standen sich im Laufe der Jahrhunderte immer wieder gegenüber, wobei mal die eine, mal die andere Seite den Sieg davontrug, in einem Kreislauf, der auf ewig Bestand hat und nicht zu sprengen ist. Doch die abtrünnigen Brüder brachen mit dieser Anschauung und gründeten eine neue Gemeinschaft, die Sekte der Erweckten. Ihr Ziel war es, in diesen Kreislauf einzugreifen, indem sie sich zunächst auf die Suche nach Marvash machten, um ihn zu töten, bevor er seiner Aufgabe und seiner Kräfte gewahr wurde, dann, indem sie versuchten, Sheireen zu

schaffen. Zu diesem Zweck begingen sie schlimme Verbrechen, so dass sich die Regierung des Landes der Sonne einzuschreiten genötigt sah und die Sekte verbot. Aber das ist eine alte Geschichte, versucht sich Theana zu beruhigen, eine Geschichte, die in keinerlei Verbindung zur Gegenwart steht.

Die Ereignisse überschlagen sich ausgerechnet an dem Tag, für den sich Adbara eine besondere Freude für Amina ausgedacht hat. Sie hat Mira überreden können, die für Schwerter schwärmende Prinzessin ein wenig im Fechtkampf zu »trainieren«, und eben während dieser Übungsstunde wird der alte Haudegen von einem vergifteten Pfeil getroffen. Unwillkürlich greift Adbara zur Waffe und kann den Attentäter sogar töten, doch es ist zu spät. Wenige Stunden nach dem Anschlag erliegt Mira seinen Verletzungen.

Der Tod seines Meisters erschüttert Ambal bis ins Mark, doch San erklärt sich sofort bereit, den Jüngling nun ganz unter seine Fittiche zu nehmen. Aber weit Schlimmeres als dieser Mord kündigt sich an.

Das Dorf, in dem Ambal und Adbara so viele Leichen und Sterbende gefunden haben, bleibt nicht das einzige, in das der Tod Einzug hält. Bald breitet sich die Seuche, die bei den meisten Infizierten zum Tode führt, in der ganzen Aufgetauchten Welt aus und fordert überall Opfer. Allerdings sterben nur Menschen und Gnome, jedoch keine Nymphen. Das weckt den Verdacht, dass es die Nymphen seien, die hinter der Ausbreitung der Krankheit stecken. Ein Verdacht, der zusätzlich die Aufgetauchte Welt vergiftet. Die Regierung beschließt Quarantänemaßnahmen, Soldaten haben den Auftrag, auch mit Gewalt für deren Einhaltung zu sorgen, es kommt zu Pogromen, Gemeinschaften, die dem Druck der Angst nicht standhalten, zerfallen: Es scheint, als seien die Tage des langen, fünfzig Jahre währenden Friedens, der der Aufgetauchten Welt vergönnt war, nun gezählt.

Gemeinsam mit San bricht Ambal auf, um in den unter Quarantäne stehenden Gebieten Dienst zu tun. Adhara folgt ihnen, weil sie um Ambal fürchtet. Sie hat Vorbehalte gegen San und spürt, dass Ambals dunkle Seite unter dessen Einfluss immer stärker hervortritt und dass er ohne seinen Meister Mira jeden Halt verliert.

Der Ort, an dem die Soldaten stationiert sind, heißt Damilar, ein trostloses Dorf, das sich im Griff der Seuche windet. Und hier fällt Ambal mehr und mehr seinem Wahn anheim. Zum traurigen Höhepunkt kommt es, als er bei einem Patrouillengang auf eine Gruppe von Leuten stößt, die gerade eine Nymphe niedergemetzelt haben, um deren Blut zu trinken, in der Überzeugung, dass es immun gegen die Seuche mache. Ambal gerät in maßlose Wut und richtet, mit San an seiner Seite, ein entsetzliches Blutbad an.

Am Hof indes sieht die Lage nicht besser aus. Bei den Ermittlungen zum Mord an Mira scheinen alle Spuren zu San zu führen, und als wenn das noch nicht genug wäre, erreicht die Seuche sogar das Schlafgemach des Königs: Learco erkrankt und stirbt. Auf Neor kommt die undankbare Aufgabe zu, die Zügel der Macht in die Hand zu nehmen. Als erste Maßnahme verlegt er seinen gesamten Hof nach Neu-Enawar und befiehlt, San gefangen zu nehmen. Als Ambal miterlebt, wie Soldaten anrücken und seinen neuen Meister abführen, ist er zunächst völlig ratlos und weiß nicht mehr, was er noch denken soll. Noch aufgewühlt durch das von ihnen verübte Massaker und erschüttert durch die Verhaftung seines Ziehvaters, bricht er ebenfalls nach Neu-Enawar auf. Dort will er San befreien und versuchen, die Wahrheit aufzudecken: Hat San tatsächlich Mira umbringen lassen? Oder ist es nicht vielmehr so, wie San selbst ihm noch versichert hat, als man ihn in Ketten fortschleifte: Handelt es sich doch um eine Verschwörung von Neors Seite mit dem Ziel, einen unbequemen Mitbewerber auf den Thron aus dem Weg zu räumen?

*Adhara ihrerseits beschließt ein weiteres Mal, mehr auf ihr Herz als auf den Verstand zu hören. Man wird Ambal töten, wenn er versucht, San zu befreien, dessen ist sie sich sicher. Und daher will die Feuerkämpferin lieber den Hof warnen und dafür sorgen, dass man Ambal gefangen nimmt, als seinen Tod mitzuerleben – auch wenn sie sich damit auf ewig seinen Hass zuzieht.*

*In Neu-Enawar kommt schließlich die erschütternde Wahrheit über Sans Absichten ans Tageslicht. Vor einem fassungslosen Neor gesteht dieser in seiner Gefängniszelle, Miras Tod geplant zu haben, um ein Hindernis bei der Erfüllung seiner Mission zu beseitigen. Denn es sei Miras Schüler, dem sein Interesse gelte, von Anfang an sei es ihm darum gegangen, diesen jungen Mann für sich zu gewinnen. Auch für Learcos Tod sei er verantwortlich, gesteht er. Dazu habe er nicht mehr tun müssen, als eine mit infiziertem Blut gemischte Flüssigkeit im königlichen Schlafgemach zu verschütten, um den Herrscher erkranken und sterben zu lassen, ein Geschenk an den mysteriösen Auftraggeber, der ihn zur Erfüllung seiner Mission in die Hauptstadt des Reiches ausgesandt habe.*

*In diesem Augenblick hören sie Lärm, und Ambal dringt in die Zelle ein. Adhara hat es nicht verhindern können. Denn am Hof konnte sie, bis auf Amina, niemanden erreichen, und nun ist alles zu spät. Zwar haben sich die beiden Mädchen sofort auf den Weg zu dem unterirdischen Verlies gemacht, wo Neor San verhört, müssen aber machtlos miterleben, wie Letzterer von Ambal befreit wird, der nun den an den Rollstuhl gefesselten König Neor als Geisel nimmt, um ihnen den Fluchtweg zu sichern.*

*Es ist ein aussichtsloses Unterfangen, und doch erreichen Ambal und San den Ausgang. Unterdessen versucht Neor mit allen Mitteln, Ambal zur Vernunft zu bringen: Er berichtet ihm von Sans Geständnis, bemüht sich verzweifelt, Ambals andere, friedliebende Seite*



anzusprechen, aber vergeblich. Ambal kann und will nicht glauben, dass San der Urheber all der Tragödien ist, die sich in den letzten Wochen zugetragen haben. Vor allem aber drängt es ihn, seinen eigenen Qualen ein Ende zu machen, dem ständigen Kampf gegen die unbändige Wut, die er tief in sich spürt. So schneidet er Neor die Keble durch und flieht mit San.

Adhara ist entsetzt, denn sofort ist ihr klar: Was Ambal getan hat, ist unverzeihlich. Und doch glaubt sie weiter an ihn, ist überzeugt, dass sie ihn immer noch retten kann, weil im Grunde irgendwo ein guter Kern in ihm steckt.

So folgt sie den Fliehenden bis zu einem düsteren Ort, einem unterirdischen, halb zerstörten Bau. Doch Adhara meint, ihn wiederzuerkennen: die vom Feuer geschwärzten Mauern, die Überreste eines Laboratoriums. Und plötzlich sind sie da, die Erinnerungen. Jene Erinnerungen, die über viele Monate verschüttet waren, kommen ans Licht. Da ist vor allem die an einen Mann, der zu ihr sagt, dass er bald zurückkommen werde, und sie auffordert, auf ihn zu warten.

Doch all das ist in dem Moment wieder vergessen, als sie Ambal sieht. Er ist nicht wiederzuerkennen, scheint innerlich zerstört. Dennoch glaubt Adhara zu spüren, dass es noch Hoffnung geben könnte. Erneut versucht sie, ihn zur Umkehr zu bewegen, doch er ist nicht mehr erreichbar. Stattdessen mischt San sich ein. Es kommt zum Kampf, in dem Adhara zu unterliegen droht. Da taucht wie aus dem Nichts ein Fremder auf und rettet ihr das Leben. Ein kurzes Scharmützel, dann suchen Ambal und San das Weite und lassen Adhara allein mit dem unbekanntem Mann zurück, der sie zu kennen scheint. »Chandra« nennt er sie ...

Adrass heißt der Mann, der ihr jetzt die Wahrheit erzählt, eine Wahrheit, nach der Adhara monatelang gesucht hat und die sie nun

am liebsten nicht gekannt hätte. Er zählt zur Sekte der Erweckten und hat über Jahre an der Erschaffung Sheireens gearbeitet. Dazu bedienten sich er und seine Glaubensgenossen der Leichen junger Frauen, die sie mit Hilfe bestimmter magischer Kräfte und priesterlicher Künste zu neuem Leben zu erwecken versuchten. Schandtaten, die sich über Jahre hinzogen und schließlich zu einem Ergebnis führen: zu ihr. Denn Adhara, oder besser Chandra, nach dem elfischen Wort für »sechs«, das sechste Experiment, an dem sich Adrass versuchte, wurde aus einer Leiche erschaffen. Und dem Glauben der Erweckten nach ist sie eine Sheireen. Adhara soll eine Geweihte sein, die nach unzähligen gescheiterten Versuchen ins Leben gerufen wurde, um Marvasb entgegenzutreten.

Adhara weigert sich schlicht und einfach, dies alles zu glauben. Von heftiger Wut gepackt, schlägt sie blind auf Adrass ein und läuft dann davon, irrt umber, bis sie schließlich zu jener Wiese gelangt, wo alles begonnen hat. Und dort erinnert sie sich wieder: an das Laboratorium, in dem die Erweckten ihre Experimente durchführten und in dem sie sich gerade noch aufgehalten hat, an San, der dort eindrang und alle niedermetzte, die ihm vor die Klinge kamen; an Adrass, der sie rettete und in einem Räumchen hinter einem Geheimgang versteckte.

»Hör zu, du wartest hier auf mich. Und sei ganz leise. Es ist nicht für lange. Ich werde dich holen kommen«, versprach er ihr und ließ sie dort zurück. Und sie tat, was er gesagt hatte, Minuten, Stunden, Tage. Doch er kam nicht zurück. Und so machte sie sich irgendwann allein auf den Weg, und während sie zwischen Leichen und Trümmern umberirrte, verlor sie nach und nach jede Erinnerung, auch das Bewusstsein von sich selbst, bis sie schließlich auf dieser Wiese zusammenbrach, dort, wo alles begonnen hatte.

## Prolog

**D**as Blut auf der Rüstung war noch feucht. Wie einen angenehmen Duft nahm der Elf seinen süßlich, metallischen Geruch wahr. Den Blick auf die Truppen gerichtet, die sich im Tal zum Kampf formiert hatten, bebte er innerlich vor Freude auf das neuerliche, bevorstehende Gemetzel.

Dass sie sich wehren würden, war zu erwarten gewesen. Zählbar waren sie ja, diese Geschöpfe, die nun die Aufgetauchte Welt bewohnten, und hingen eigensinnig am Leben. Von weitem schon schienen sie seine Lindwürmer erblickt zu haben und hatten sich zum Kampf gerüstet. Wahrscheinlich hatten sie geglaubt, wenn sie diesen ersten Angriff zurückschlugen, könnten sie den Brandherd löschen, noch bevor er sich ausgebreitet hatte. Diese Narren. Sie wussten nicht, dass er und seine Leute schon seit Jahren diesen Angriff vorbereitet hatten.

Kaum waren die ersten Feinde am Horizont aufgetaucht, erfüllte das Geschmetter von Signalhörnern das Tal. Auf dem Rücken seines Lindwurms zählte der Elf einige Drachen und vielleicht ein Dutzend Boote. Ein lächerliches Aufgebot angesichts seiner eigenen Truppen. Er drehte sich zu seinen Soldaten um und nahm das Schwert fest in die Hand. Noch einmal betrachtete er sie, reglos in der Luft stehend, während die Flügel seines Lindwurms vor Anstrengung leicht bebten.

In den Augen seiner Soldaten erblickte er eine kalte Entschlossenheit, eine bedingungslose Hingabe und Opferbereitschaft. Alle waren gewillt, für ihre Sache zu sterben.

»Auf diesen Tag haben wir hingefiebert«, rief er. »Aber wir alle wussten auch, dass er uns Blut kosten würde. Doch wir werden siegen. Dessen könnt ihr ebenso gewiss sein wie ich. Auf zu den Waffen!«

Donnerndes Kampfgeschrei erhob sich. Die Bogenschützen legten die Pfeile an die Sehnen und warteten auf sein Angriffssignal. Da senkte sich sein Schwert, und ein todbringender Pfeilregen ging auf die Feinde nieder. Sie waren zu wenige, und eben darauf hatte er gesetzt. Aber das verhinderte nicht, dass auch Männer aus den eigenen Linien unter der Gegenwehr der Feinde starben. Dann waren die Lanzenträger an der Reihe: Mit wildem Kampfgeschrei prallten die Truppen zusammen und stachen aufeinander ein. Die grobschlächtigen, plumpen Körper der Besatzer stemmten sich gegen die schlanken Leiber seiner Soldaten. Auch auf dem Fluss hatte der Kampf begonnen. Klar zum Entern, lautete der Befehl, und das Scheppern der sich kreuzenden Klingen vermengte sich mit dem Gurgeln des aufgewühlten Wassers, in dem nun mehr und mehr Körper versanken. Das waren die süßen Klänge der Schlacht.

Nun stürzte sich der Elf selbst ins Getümmel und brüllte dabei seinen ganzen Hass hinaus. Ein Drachenritter wollte ihn stellen, ließ sein Tier Feuer speien, doch der Elf war nicht zu beeindrucken und schlug sofort zurück. Mit der ganzen Wucht seines Lindwurms warf er sich auf den Feind. Da ein Hieb, mit aller Kraft. Die Klinge des Feindes hatte seinen Arm gestreift, und er spürte, wie sein Fleisch brannte. Doch er kümmerte sich nicht darum. Tief versenkte er sein Schwert in der Brust des Drachenritters und ließ genüsslich dessen warmes Blut über seine Hand rinnen.

Und schon stürzte er sich auf den nächsten Feind, der einen sei-

ner Männer bedrängte, konzentrierte sich ganz auf den Drachen und hieb ihm mit einem einzigen Schlag den Kopf ab. Mit einem langgezogenen Schrei stürzte der Ritter in den Fluss und wurde dabei vom Leib seines eigenen Tieres zerquetscht.

Im Wasser trieben mittlerweile überall Leichen. Das war gut so, denn dieses Land musste mit Blut gereinigt werden, bevor sein Volk es wieder als das seine betrachten konnte. Das war seine Bestimmung. Der Weg zum Ruhm führte über Blutbäder und Tod, und er hatte Befehl gegeben, keine Gefangenen zu machen. Das Wasser würde die Spuren dieses Grauens beseitigen. Von den Fluten verschlungen, würden die Besatzer der Aufgetauchten Welt für immer aus dem Leben der Elfen verschwinden.

Nach der Schlacht schickte er einige Soldaten aus, um zu erkunden, ob noch mehr Feinde irgendwo verborgen waren.

Der Elf saß auf seinem Lindwurm, der bis zur Schulter im Wasser stand, die Tatzen im schlammigen Grund des Flusses, und wartete auf sie.

»Der Weg ist frei«, meldete ihm ein Soldat, als der Spähtrupp zurück war.

Da legte er langsam den Brustpanzer ab, reichte ihn einem seiner Adjutanten und sprang mit einem mächtigen Satz ins Wasser. Sofort erhob sich aufgeregtes Stimmengewirr aus dem Kreis der Soldaten.

»Aber, Majestät!«, rief ein Adjutant und wollte ihm zu Hilfe eilen.

Doch der Elf hielt ihn mit einer Handbewegung zurück. »Es ist schon gut.« Damit schwamm er los, auf das nahe Ufer zu. An dieser Stelle war die Strömung nicht stark, und zudem verfügte er über starke Oberarme.

Mein ganzes Leben habe ich auf diesen Moment hingearbeitet, dachte er.

Dort, wo Himmel und Erde sich berührten, lag das Land wie eine grünbraune Fata Morgana vor ihm. Er tauchte den Kopf unter Wasser und stellte sich vor, wie die Soldaten, die ihn beobachteten, im Chor entsetzt aufstöhnten. Schließlich berührten seine Füße den schlammigen Grund des Flusses, und langsam stieg er wieder auf.

Nach und nach wurde das Wasser flacher, sank unter seinen Hals, umspielte dann seine Hüften und schließlich nur noch seine Knie. Er hörte, wie die Wellen gegen das Holz ihrer Boote schwappten, lauschte der Stille, als seine Männer gespannt den Atem anhielten.

Jetzt war das Ufer nur noch wenige Schritte entfernt. Jenes Ufer, das er erträumt, herbeigesehnt, sich immer wieder, unzählige Male, vorgestellt hatte. Und ihm war, als sei er bereits einmal dort gewesen, denn er kannte es genau durch die Schriften seiner Vorfahren, Vorfahren, die dieses Land in alle Richtungen durchzogen, die es besessen und geliebt hatten. Doch jetzt kam es ihm noch schöner vor, als er es sich ausgemalt hatte. Ein gelobtes Land, in dem das Laub der Bäume grüner, das Gras saftiger, die Luft wohlriechender war als irgendwo sonst.

Tief atmete er sie ein. Die Luft der Heimat. Die Luft der Freiheit.

Im Schilf, das das Ufer säumte, blieb er stehen. Nur noch ein Schritt, und es würde kein Zurück mehr geben.

Er dachte an die Angehörigen seines Volkes, die Jahrhunderte zuvor über diesen Fluss in entgegengesetzte Richtung geflüchtet waren. Dachte an seinen Vater, der sich sein ganzes Leben beim Riff von Orva verkrochen hatte, sich mit seinem winzigen Reich hoch über dem Meer zufriedengegeben hatte. Und er dachte an alle, die ihn, den Sohn, verlacht und ihm Steine in den Weg gelegt hatten, an alle, die sich geweigert oder es nicht vermocht hatten, seinen grandiosen Traum zu teilen. Überwältigt lächelte er. Doch als er den Blick zum wolkenlos blauen Himmel hob, lief ihm eine Träne der Trauer

über die Wange. Am Ufer fiel er auf die Knie und vergrub die Hände in der fetten, dunklen Erde, die sich so vielversprechend anfühlte. Dies war der Wendepunkt. Von nun an würde die Geschichte einen anderen Verlauf nehmen. Jemand half ihm auf. Die Gesichter von den Mühen gezeichnet, die Rüstungen blutbesudelt, blickten ihn seine Soldaten hoffnungsvoll an.

Kryss schritt die Reihe ab und gab jedem die Hand.

»Danke«, sagte er. »Danke für alles, was ihr auf euch genommen habt, für all die Schmerzen und Strapazen, die ihr ertragen habt.«

Dann drehte er sich noch einmal zu den Booten um, mit denen sie gekommen waren, die Elfen, sein Volk, das er so weit in die Fremde geführt hatte, fern ihrer Heimat, auf den Spuren eines Traumes, der ihm selbst manches Mal zu gewaltig vorkam, als dass er hätte Wirklichkeit werden können.

»Euer König ist mit euch!«, rief er mit donnernder Stimme. »Die Zeit des Exils ist vorüber, die Tage der Besatzer sind gezählt. Sie siechen dahin in ihren Dörfern und Städten, werden hingerafft von der Seuche, die wir ihnen gebracht haben. Nun kann uns niemand mehr aufhalten. Wir werden sie ungeschehen machen, all die Jahrhunderte, die wir fern unserer wahren Heimat verbringen mussten, werden mit ihrem Blut das Salz unserer Tränen hinwegwaschen, und Erak Maar wird wieder unser sein. Wir blicken in die Morgenröte einer neuen Zeit.«

Damit reckte er die Faust in die Höhe und presste die Erde fest zusammen, die er noch darin hielt, die Erde, die bald wieder ganz die ihre sein würde. Und wie aus einem Mund ließ sein Volk ein obrenbetäubendes Jubelgeschrei erschallen.

Erak Maar, die Aufgetauchte Welt.

Wie in Ekstase schloss Kryss die Augen. Aber nur kurz. Dann öffnete er sie wieder und spähte über das vor ihm liegende Land wie ein Jäger nach seiner Beute.



Licia Troisi

**Die Feuerkämpferin - Tochter des Blutes**  
Roman

Gebundenes Buch mit Schutzumschlag, 416 Seiten, 13,5 x 21,5 cm  
ISBN: 978-3-453-26620-9

Heyne

Erscheinungstermin: Februar 2011

Atemberaubende Fantasy – Action, Spannung, Magie

Die Elfen stehen vor den Toren der Aufgetauchten Welt. Einzig Adhara, die furchtlose junge Feuerkämpferin, vermag ihnen Einhalt zu gebieten. Doch Adhara ist von einer mysteriösen Krankheit befallen, nur der junge Priester Adrass kann sie heilen. Dazu braucht er das Buch der Verbotenen Zauber, das sich in der geheimen Bibliothek der Elfen befindet. Eine gefährvolle Suche beginnt.

Die Lage im Reich der Feuerkämpferin wird immer dramatischer: Eine unheimliche Seuche breitet sich aus, während die Elfen immer mehr Länder der Aufgetauchten Welt überrennen. Adhara, die als einzige Rettung gilt, versucht verzweifelt, zu ihrem Gefährten Amhal zu gelangen, doch immer wieder stellen sich ihr Hindernisse in den Weg. Als ihr schließlich die Flucht gelingt, verschlechtert sich Adharas Zustand rapide. Sie braucht dringend Hilfe und findet Unterschlupf in einem abgelegenen Dorf. Doch der zurate gezogene Heilpriester weiß Adharas Krankheit nicht zu deuten. In letzter Sekunde taucht der junge Priester Adrass auf, der glaubt, die junge Feuerkämpferin retten zu können. Allerdings muss Adhara ihm vollends vertrauen und ihn in die umkämpfte Königsstadt Makrat begleiten. Ein gefährlicher Weg, der quer durch Feindesland führt. Doch Adhara bleibt keine Wahl.

Der zweite Teil von Licia Troisis neuer großer Fantasy-Trilogie.