KRISTEN CICCARELLI

ISKARI

DIE HIMMELSWEBERIN

ROMAN

ÜBERSETZT VON PETRA HUBER

Kristen Ciccarelli

ISKARI
Die Himmelsweberin

Roman

Aus dem Englischen von Petra Huber

Das Buch

Zwei Frauen. Zwei Welten. Eine ewige Liebe. Und eine Legende, die sie alle verbindet.

Die Soldatin Safira kennt ihre Aufgabe: Sie soll dem König von Firgaard helfen, den Frieden in ihrer unruhigen Nation zu wahren.

Eris kennt solche Fesseln nicht. Ihre Fähigkeit, selbst den entschlossensten Verfolgern zu entkommen, hat der Diebin den Beinamen »Todestänzerin« eingebracht. Denn Eris kann sich zwischen den Welten bewegen. Doch hat man überhaupt ein Zuhause, wenn man ständig zwischen den Dimensionen wechselt? Kann es Liebe und Treue wirklich geben?

Plötzlich stehen Safira und Eris – erklärte Feindinnen – vor einer gemeinsamen Mission: Sie müssen Asha, die letzte Namsara, finden.

Ihre Reise führt sie von Darmoor zu den weit entfernten Sterneninseln, wo sich ihre Schicksale immer enger miteinander verweben, bis sie feststellen, dass in alten Legenden mehr Wahrheit steckt, als ihnen bewusst war. Und dass sie Welten überdauern.

Die Autorin

Kristen Ciccarelli ist auf dem Weingut ihres Großvaters geboren und aufgewachsen. In ihrer Kindheit hat sie die Weinberge und nahe liegenden Wälder erkundet und dort jede Menge Abenteuer erlebt. Bevor sie Vollzeitautorin

wurde, war Kristen Brotbäckerin, Indie-Buchhändlerin und Keramikkünstlerin. Ihr erster Roman »Iskari – Der Sturm naht« war ein internationaler Bestseller und wurde in zwölf Sprachen übersetzt. Inzwischen lebt sie in einer stürmischen Bucht auf einer nebligen Insel im Nordatlantik.

Die Originalausgabe erschien unter dem Titel
Iskari 3 – The Sky Weaver
bei Harper Teen, einem Imprint von HarperCollins Publishers

Alle Rechte, einschließlich des Rechts zur vollständigen oder auszugsweisen Wiedergabe in jeglicher Form, sind vorbehalten.
Alle handelnden Personen sind frei erfunden, Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen sind rein zufällig.

Copyright © 2019 by Kristen Ciccarelli
Copyright © der deutschen Ausgabe
by Second Chances Verlag, Inh. Jeannette Bauroth
Eisenbahnweg 5, 98587 Steinbach-Hallenberg
Redaktion: Dr. Uta Dahnke
Korrektorat: Anabelle Stehl
Ornamente im Innenteil: © Shutterstock/Anna Poguliaeva
Umschlaggestaltung: Das Illustrat GbR, München, unter Verwendung von Motiven von appearagain/depositphotos, Valentina Razumova/Shutterstock und skivi08/Shutterstock
Satz: Second Chances Verlag

ISBN: 978-3-948457-37-2

www.second-chances-verlag.de

Inhaltsverzeichnis

Titel

Über die Autorin

Impressum

Widmung

Achtzehn Jahre zuvor

1

2

3

Der Schatten und die Fischerstochter

4

5

6

7

Das Erwachen

8

9

Verlangen

10

Ein Ort für sie allein

11

12

13

Ein Lebewohl

14
15
16
17
Die Verwandlung
18
Sieben Jahre zuvor
19
20
21
22
23
Der Gott der Schatten
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35

36
37
Eine gefährliche Liebschaft
38
Erinnerungen
39
40
Die Göttin der Gezeiten
41
42
Aufopferung
43
44
45
46
47
48
49
50
Sechs Wochen später
Zur selben Zeit an einem anderen Ort
Danksagung
Weitere Bücher aus dem Second Chances Verlag

Für Jordan Dejonge

Achtzehn Jahre zuvor

Skye war noch ein Kind, als sie zum ersten Mal beobachtete, wie sie einen Verräter bestraften. Sie sah, wie man ihm die Hände abhackte. Sah, wie sein dunkles Blut über den hellen Stein des Altars strömte, gleich einem über ein saphirblaues Meer hinwegfegenden Sturm, während der Soldat seine Klinge abwischte.

Skye erinnert sich, dass die abgehackten Hände wie sterbende Spinnen zuckten. Sie erinnert sich, wie der Feind seine Armstümpfe anglotzte, von denen das Blut zu den Ellenbogen hinablief.

Sie erinnert sich, wie er schrie.

Das ist viele Jahre her. Heute Nacht werden sie eine Verräterin bestrafen. Skye wartet in ihrer Zelle. Diesmal wird man nicht die Hände eines Feindes abhacken – diesmal werden es ihre sein. Und das hat sie nur sich selbst zuzuschreiben.

Sei ein braves Mädchen. Sei immer bescheiden. Immer gehorsam.

Mit diesen Worten war sie aufgewachsen. Diese Ermahnungen hatten sie von Geburt an begleitet.

Bis sie Crow kennenlernte. Einen Jungen aus den Schatten, der sie diese Ermahnungen vergessen ließ. Der sie alles vergessen ließ.

Crow – ein Name wie ein Dorn, der ihr Lippen, Zunge und Kehle zerkratzte.

Wie hatte sie nur so einfältig sein können?

Skye wird es euch erzählen. Sie wird einen Teppich für euch weben, solange sie es noch kann. Es wird ihr letztes Werk sein, denn sobald der Mond aufgeht und sie kommen, um sie zu holen, wird Skye nicht mehr weben.

Du kannst nicht weben ohne Hände.

1

Eris hatte noch jedes Schloss aufbekommen.

Im Licht ihrer Öllampe spähte sie durch das Schlüsselloch. Das weizenblonde Haar hatte sie unter einem gestohlenen Eisenhelm versteckt, der ihr ständig vor die Augen rutschte. Eris musste ihn immer wieder zurückschieben, um etwas sehen zu können.

Die Metallstifte im Inneren des Schlosses waren alt und offenbar das Werk eines Pfuschers. In jeder anderen Nacht hätte Eris sich nach einer größeren Herausforderung gesehnt. Heute dankte sie den Sternen, denn jeden Augenblick konnte eine Wache um die Ecke biegen. Bis dahin musste Eris sich auf der anderen Seite dieser Tür befinden.

Klickend öffnete sich das Schloss. Ohne aufzuatmen, steckte Eris die Nadel zurück in ihr Haar unter dem Helm, stand auf und drehte mit ihren schlanken Fingern behutsam den Messingknauf der Tür.

Sie sah sich um. Im Gang war niemand zu sehen. Also schob sie die Tür auf und trat in den Raum.

Im orangefarbenen Lichtschein der Öllampe erblickte sie einen schlichten Schreibtisch aus dunklem, verschrammtem Holz. Darauf waren ein Tintenfass, ein Stapel weißes Pergament und ein Siegelmesser fein säuberlich aufgereiht.

Leise schloss sie die Tür hinter sich. Ihr Blick glitt vom Schreibtisch zu der Wand dahinter, zu dem überwiegend aus blauen und violetten Fäden gewobenen Wandteppich. Allein seinetwegen war sie hier.

Eris kannte den Wandteppich in- und auswendig. Er zeigte eine gesichtslose Frau an einem Webstuhl. In der einen Hand hielt sie ein silbernes Messer, das leuchtete wie der Mond, in der anderen eine Spindel. Ihren Kopf zierte eine Krone aus Sternen.

Die Himmelsweberin.

Göttin der Seelen.

Aber nicht nur das Bild war Eris zutiefst vertraut. Sondern auch die Fäden, aus denen es gewebt war. Das unvergleichliche Blau. Die Stärke und Dichte der Wolle. Die unverkennbare Webart.

Als Eris vor zwei Tagen vom Gang aus einen Blick darauf erhascht hatte, wäre sie vor Überraschung beinahe gestolpert. Zu ebendiesem Wandteppich hatte sie jahrelang jeden Morgen aufgeblickt. Er hing, flankiert von den heiligen Webstühlen, an der steinernen Stirnwand im Tempel der Himmelsweberin, dem Skrin.

Wieso nur hing er jetzt im Palast des Drachenkönigs jenseits des Meeres?

Jemand muss ihn gestohlen haben, dachte sie.

Also beschloss Eris, ihn zurückzuholen, indem sie ihn ihrerseits stahl.

Zeit dazu hatte sie ja genug. Ihr Kapitän, ein herzloser Mann namens Jemsin, traf sich gerade mit der Kaiserin der

Sterneninseln. Daher hatte er Eris hierhergeschickt mit dem Auftrag, einen überaus kostbaren Edelstein aus der Schatzkammer des Drachenkönigs zu stehlen. Nicht, weil er das Geld brauchte. Nein. Sondern weil er Eris nicht dabeihaben wollte, wenn sich die Kaiserin und ihre Spürhunde auf seinem Schiff aufhielten – um Eris' und auch um seinetwillen. Wenn jemals herauskäme, dass Jemsin ausgerechnet die Verbrecherin bei sich aufgenommen hatte, welche die Kaiserin seit nunmehr sieben Jahren vergeblich jagte, wäre damit nicht nur Eris', sondern auch sein Leben verwirkt.

Aber Eris war es bereits gelungen, den Rubin des Königs zu stehlen. Und sie hatte noch einen Tag, bevor sie sich bei Jemsins Ziehsohn melden musste. Zeit, die sie zu nutzen gedachte.

Und genau das tat sie jetzt.

Eris stieß sich von der Tür ab und stellte die Öllampe auf das dunkle Holz des Schreibtischs. In dem Moment, als sie den Blick zu der Himmelsweberin hob, verspürte sie dieselbe Erschütterung wie vor zwei Tagen. Erinnerungen an Wärme, Freundschaft und Zugehörigkeit stiegen in ihr auf … rasch abgelöst von Entsetzen, Kummer und dem Gefühl, betrogen worden zu sein.

Sie kniff die Augen zusammen.

»Das tue ich nicht für Euch«, sagte sie zu der Göttin und machte sich daran, den Teppich abzuhängen. »Für mich seid Ihr eine Verräterin und Betrügerin.« Sie sprach leise, da man seit dem Diebstahl des Rubins des Königs am vorvorigen

Abend die Wachen verdoppelt hatte. »Ich tue es für die, die Ihr hintergangen habt.«

Eris glaubte nicht mehr an die Himmelsweberin, Göttin der Seelen. Aber derjenige, der diesen Teppich angefertigt hatte, hatte an sie geglaubt – und es hatte ihn das Leben gekostet. Eris nahm den Teppich von der Wand, rollte ihn fest zusammen und klemmte ihn sich behutsam unter den Arm. Dann zog sie eine graue Felsdistel aus der Tasche der gestohlenen Uniform. Sorgsam darauf bedacht, die zahlreichen giftigen Stacheln nicht zu berühren, legte sie die Distel auf den Schreibtisch – ihr Symbol, das sie mehr für sich selbst hinterließ als für die, von denen sie stahl. Um sich zu beweisen, dass sie wirklich existierte. Auch wenn sie im Verborgenen lebte, war sie immer noch *hier*. Noch am Leben.

Die Felsdistel war der Beweis.

Den Teppich unter den Arm geklemmt und mit ihrem Zeichen dort auf dem Schreibtisch der Kommandantin, griff Eris nach der Spindel. Es war höchste Zeit, von hier zu verschwinden. Den Wandteppich würde sie zusammen mit dem Rest ihrer Beute verstauen, sich dann zur *Herrin der Meere* begeben und dort warten, bis sie gerufen wurde.

Doch bevor sie die Spindel aus dem Beutel fischen konnte, durchbrach hinter ihr eine Stimme die Stille.

»Wer hat dich hier reingelassen?«

Die Stimme war tief und schroff und ließ Eris erstarren – nur ihre rechte Hand bewegte sich weiter, umfasste das

glatte Holz der Spindel und zog diese langsam aus dem Beutel.

»Ich habe dir eine einfache Frage gestellt, Soldat.«

Soldat.

Eris hatte ganz vergessen, dass sie eine Verkleidung trug. Aufgrund der verschärften Sicherheitsvorkehrungen war es einfacher, sich in der Uniform eines Wachsoldaten durch den Palast zu bewegen.

Also drehte Eris sich um. Ein Soldat stand im Türrahmen. Überrascht über ihre Anwesenheit, hatte er den Raum nicht betreten. Er trug die gleiche Uniform wie sie: einen Eisenhelm auf dem Kopf, dazu ein Wams, auf dem das Wappen des Drachenkönigs prangte. Nur hing an seiner Hüfte ein Säbel, wohingegen an ihrer ein gewebter Beutel baumelte.

Eris hasste Soldaten.

»Ich hatte Befehl, dieses zerschlissene alte Ding zu entfernen«, sagte sie und wies mit dem Kinn auf den zusammengerollten Wandteppich unter ihrem Arm. Augenzwinkernd fügte sie hinzu: »Unsere Kommandantin scheint ja nicht gerade fromm zu sein.«

Das Augenzwinkern zeigte Wirkung, der Soldat entspannte sich sichtlich. Lächelnd lehnte er sich gegen den Türrahmen und schien zu einer Bemerkung über die – wie auch immer geartete – Frömmigkeit der Kommandantin anzusetzen, als sein Blick an etwas auf dem Schreibtisch hängen blieb.

Seine Züge erstarrten, dann blitzte Erkenntnis in seinen Augen auf. Eris folgte seinem Blick und verfluchte sich im Stillen.

Die Felsdistel.

»Du … du bist der Todestänzer.«

Ohne ihre Reaktion abzuwarten, zog er die Klinge.

Höchste Zeit, zu verschwinden.

Eris umfasste die Spindel fester und ging in die Hocke. Während der Soldat in den Raum stolperte, drückte sie die Spitze auf den Mosaikboden und zog eine gerade Linie.

Diese schimmerte silbrig. Dunst wallte auf.

Laut nach den anderen Wachen rufend, sprang der Soldat auf sie zu.

Aber noch ehe er den Schreibtisch umrundet hatte, trat Eris in den Dunst, machte den Schritt hinüber.

Als der Soldat sie zu packen versuchte, war Eris bereits verschwunden.

***

Als der Dunst sich ein paar Herzschläge später lichtete, sah Eris, dass sie am falschen Ort gelandet war.

Statt von den Sternen und der Dunkelheit des Dazwischen war sie von Wänden umgeben. Vor ihr erstreckte sich ein dunkler, nur alle paar Schritte von flackernden Fackeln erhellter Gang. Der Boden war mit Mosaikfliesen belegt, genau wie in dem Raum, den sie gerade verlassen hatte. Es roch nach Minze und Kalk.

Sie befand sich noch immer im Palast.

Verärgert knirschte Eris mit den Zähnen.

Das passierte manchmal. Wenn sie ihre Gedanken zu sehr auf den Ort richtete, den sie verlassen wollte, statt auf ihr Ziel, missverstand die Spindel ihre Absicht und verpatzte den Schritt hinüber.

Eris wollte gerade dieses von der Göttin verlassene Stück Holz verfluchen, als jemand sie von hinten rammte, sodass sie ins Taumeln geriet und die Spindel fallen ließ.

»Bei Kozus stinkendem Atem!«

Eris fuhr herum und sah, wie die Spindel auf zwei schwarze Lederstiefel mit glänzenden Silberschnallen zurollte. Eine Hand griff danach und hob sie auf. Eris' Blick folgte der Bewegung.

Vor ihr stand eine junge Frau in der Uniform einer Palastwache. Anstelle des königlichen Wappens zierte eine flammengleiche Blume ihr Wams. Sie trug keinen Helm, und in ihrem Gürtel steckten fünf Wurfmesser.

»Verzeih, Soldatin.« Ihre Stimme klang hart und schneidend wie die von jemandem, der es gewohnt war, Befehle zu geben – und dass diese befolgt wurden. »Ich hatte dich nicht gesehen.«

Eris' Blick glitt zu den kalt funkelnden saphirblauen Augen der jungen Frau. Der Fackelschein beleuchtete ihre ausgeprägten Wangenknochen und das tintenschwarze Haar, das sie zu einem strengen Zopf geflochten trug.

Eris wusste genau, wer das war.

Die Kommandantin.

Diese junge Frau vor ihr war nicht nur die Cousine des Königs – und somit ein Mitglied der königlichen Familie –, sondern sie befehligte obendrein sein Heer mit eiserner Faust.

Eine dunkle Erinnerung an eine andere unerbittliche Kommandantin blitzte in Eris auf. Angst machte sich in ihren Eingeweiden breit.

Sie schüttelte die Erinnerung ab, trat einen Schritt zurück. Doch in ihrer Brust blieb ein Stachel, der ihr ins Gedächtnis rief, wer sie war. Und dass sie von hier verschwinden musste.

Sofort.

Nur befand sich ihre Spindel noch immer in der Hand der Kommandantin.

Die junge Frau hatte nur einen flüchtigen Blick für Eris übrig. Eris versteifte sich. Eigentlich hätte sie froh sein müssen, dass die Kommandantin sich nicht für sie interessierte. Eris wollte – ja musste – unsichtbar bleiben.

Doch aus irgendeinem Grund ärgerte sie sich über diese Gleichgültigkeit.

Die Kommandantin öffnete den Mund, um etwas zu sagen, als weiter hinten im Gang ein Schrei erscholl, woraufhin sie sich beide umdrehten.

Weitere Stimmen kamen hinzu. Der Soldat, den Eris gerade zurückgelassen hatte, schlug Alarm.

Machte den ganzen Palast auf die Anwesenheit der Diebin in ihrer Mitte aufmerksam.

Eris rechnete damit, dass die Kommandantin sie nun, wie eben der Soldat, erkennen würde. Aber die Kommandantin blickte noch immer stirnrunzelnd in die Richtung, aus der der Schrei gekommen war.

»Dieser Todestänzer«, sagte sie, und dabei blitzten ihre Augen zornig. »Wenn der glaubt, dass er den König bestehlen kann, ohne dafür zu bezahlen, hat er die Rechnung ohne mich gemacht.«

Eris hätte den Mund halten sollen. Schließlich hielt die Kommandantin immer noch die Spindel in der Hand. Eris' einzigen Ausweg.

Doch sie konnte nicht an sich halten. »Woher wisst Ihr, dass es ein Mann ist?«

Jetzt sah die Kommandantin sie an. Eris erschauerte unter ihrem kalten Blick. *Wie dumm von mir,* dachte sie und starrte geradewegs in die Augen des Mädchens. *Warum konnte ich nur den Mund nicht halten?*

Die Kommandantin musterte sie geistesabwesend, während der Tumult in der Ferne lauter wurde. Widerstreitende Gefühle spiegelten sich auf ihrem Gesicht. Das Bedürfnis, dem Alarmruf zu folgen, kämpfte mit … ja, womit? Misstrauen? Argwohn?

Gleich wird ihr aufgehen, wer ich bin. Sie wird eine ihrer Waffen ziehen und mich festnehmen.

Doch die Kommandantin tat nichts dergleichen. Vielmehr hielt sie Eris die Spindel hin und sah sie an, als würde sie Eris erstmals richtig wahrnehmen. »Das hast du fallen lassen«, sagte sie.

Eris schluckte und starrte die zarte Spindel auf der schwieligen Hand an.

Ist das eine Falle?

Aber sobald Eris die Spindel an sich genommen hatte, senkte die Kommandantin die Hand und wandte sich ab. »Komm mit. Mal sehen, was der dreiste Mistkerl diesmal angestellt hat.« Und schon eilte sie den Gang hinunter, in Richtung des Tumults, ohne zu bemerken, dass Eris ihr nicht folgte.

Sogleich ging Eris in die Hocke und setzte die Spitze der Spindel auf den Boden.

Dreist?, dachte sie aufgebracht und machte sich daran, die silbern schimmernde Linie zu ziehen.

Es fühlte sich an wie eine Herausforderung.

Sie schüttelte den Kopf. Diesmal durfte sie sich nicht ablenken lassen. Sie musste ihre gesamte Konzentration auf ihr Ziel richten.

Als sie fertig war, wurde die Luft dicht und feucht. Der Dunst stieg in Schwaden auf. Doch das Geräusch der sich entfernenden Schritte zog ihre Aufmerksamkeit noch einmal auf sich. Eris hielt inne und sah der Kommandantin nach, bis diese um die Ecke gebogen und ihren Blicken entschwunden war.

Erst dann stand sie auf. Bevor sie alle Gedanken an Firgaard und den Palast und die Kommandantin beiseiteschob, dachte sie: *Ich werd ihr schon zeigen, wie dreist ich sein kann.*

Dann machte sie den Schritt hinüber.

2

Seit man die Tür zur Schatzkammer des Königs offen vorgefunden und das Fehlen eines hellroten Rubins festgestellt hatte, konnte Safira nicht mehr schlafen.

Jemand war durch *ihren* Palast geschlichen, an sämtlichen *ihrer* Wachen vorbei, hatte eine verschlossene Tür geöffnet und den Rubin gestohlen, den König Dax den Buschländern morgen hatte schenken wollen, damit er verkauft und mit dem Erlös die Hungersnot gelindert würde, die durch die sogenannten »weißen Ernten« ausgelöst war. Vor einigen Jahren hatte sich eine Fäule mit rasender Geschwindigkeit im Buschland verbreitet und sämtliche Feldfrüchte und somit die wichtigsten Nahrungsgrundlagen zerstört. Jedes Frühjahr säten die Bauern wieder aus, doch die Fäule befiel auch die neue Ernte, und der Hunger wurde immer bedrohlicher.

Safira wusste von der wachsenden Not der Buschländer, aber erst nachdem Königin Roa von ihrem Besuch in ihrer alten Heimat zurückgekehrt war, wurde ihr klar, wie schlimm die Lage tatsächlich war. Roas Vater war mittlerweile bettlägerig. Ohne das Wissen seiner Familie hatte er aufgehört, Nahrung zu sich zu nehmen, damit die Bedürftigeren etwas zu essen hatten. Aber nicht nur ihr Vater, sondern auch Roas beste Freundin Lirabel litt

aufgrund ihrer Schwangerschaft unter chronischer Mangelernährung. Der Arzt hatte Roa gewarnt, dass Lirabel das Kind verlieren würde, bekäme sie nicht bald ausreichend zu essen.

Selbst Safira war es nicht entgangen, wie angeschlagen und erschöpft Roa bei ihrer Rückkehr nach Firgaard wirkte. Dax musterte seine Frau besorgt, wenn sie wieder einmal das Essen verweigerte – wie konnte sie schlemmen, wenn ihre Liebsten zu Hause zu verhungern drohten?

Es musste eine dauerhafte Lösung gefunden werden, und zwar schnell.

Dax hatte beabsichtigt, den Rubin, der einst seiner Urgroßmutter gehört hatte, zu verkaufen und mit dem Erlös Fleisch, Gemüse und Getreide zu erstehen, um die Nahrungsmittellieferungen zu ergänzen, die Firgaard dem Buschland bereits allwöchentlich schickte, um dem Hunger Einhalt zu gebieten.

Die Tatsache, dass jemand den Rubin einfach so gestohlen hatte, war unerträglich. Unverzeihlich.

Es brachte Safira zur Weißglut.

Einen einzigen Hinweis hatte der Täter hinterlassen: eine hässliche graue Distel.

Noch nie hatte Safira so etwas gesehen – der Stängel war mit Dornen übersät, manche davon so lang wie ihr kleiner Finger und fast halb so dick. Also hatte sie die Distel dem Palastarzt gezeigt.

Das ist eine Felsdistel, hatte er ihr erklärt. *Sie wächst auf den Felsklippen der Sterneninseln. Das Gift eines einzigen*

Stachels reicht aus, um einen Menschen in einen tagelangen Schlaf zu versetzen.

Aber in erster Linie war es das Symbol eines Verbrechers. Eines Diebes, der unter dem Namen Todestänzer bekannt war, da er durch Wände gehen konnte, nicht zu fassen war und dem Tod ständig durch die Finger schlüpfte. Seit Jahren suchte er die Paläste – und Schatzkammern – von Baronen und Königen heim.

Nun gut, hatte Safira am Tag des Diebstahls gedacht, *mir wird er jedenfalls nicht entkommen*. Also hatte sie die Wachen verdoppelt und patrouillierte seither höchstpersönlich die Gänge des Palasts.

Und nun, zwei Tage später, stand sie da und starrte auf eine weitere Distel hinab, die diesmal auf ihrem eigenen Schreibtisch lag, in ihrem ursprünglich gut abgeschlossenen Arbeitszimmer.

Während um sie herum die Soldaten miteinander tuschelten, die Augen auf ihre Kommandantin gerichtet, glitt Safiras Blick zur Wand hinter dem Schreibtisch.

Noch an diesem Morgen hatte sich dort ein Wandteppich befunden. Ein Geschenk ihrer Cousine Asha. Jetzt war da nur noch die nackte Wand.

Die Distel auf dem Schreibtisch bewies, dass der Todestänzer dahintersteckte.

Aber warum?

Safira kniff die Augen zusammen. Der Diebstahl des Rubins leuchtete ihr ein. Der Edelstein war ein Vermögen

wert. Aber ein verschlissener Wandteppich? Welchen Wert konnte der schon haben?

Außer, dachte sie, *dieser Dieb versucht, mich zu verhöhnen.*

Und plötzlich hörte sie im Geiste die melodische Stimme der jungen Soldatin.

Woher wisst Ihr, dass es ein Mann ist?

Safiras Magen zog sich zusammen.

Sie war so sehr in Eile gewesen, dass ihr der Helm der jungen Frau nicht weiter aufgefallen war. Im Nachhinein wurde ihr klar, dass dieser viel zu groß gewesen war und ihr halbes Gesicht verdeckt hatte.

Und das war nicht das einzig Merkwürdige.

Die Soldatin hatte keine Waffe getragen und mit einem fremden Akzent gesprochen. Noch nie hatte Safira einen so melodischen Tonfall gehört. Fast als … sänge sie.

Ganz abgesehen von dem zusammengerollten Bündel unter dem Arm der Unbekannten.

Safira erstarrte. Das verschlissene Gewebe. Die beträchtliche Länge. Ein Wandteppich!

Ihr Wandteppich.

Der, den Asha ihr geschenkt hatte.

Safira ließ sich auf ihren Stuhl sinken. »Dieses Miststück von einer Diebin.«

***

Safira verdreifachte die Wachen. Sie verließ den Palast nicht mehr und patrouillierte die Gänge nun auch des Nachts. Doch trotz aller Wachsamkeit verschwand am nächsten Tag das königliche Siegel aus Safiras Schreibtischschublade. Am Tag darauf musste sie feststellen, dass während ihrer Abwesenheit ihre sämtlichen Uniformen abhandengekommen waren. Stattdessen lag dort je eine Felsdistel.

Es war zum Verrücktwerden.

In einem Glasgefäß auf dem Fensterbrett in ihrem Schlafzimmer steckte mittlerweile ein ganzer Distelstrauß. Wenn Safira besonders trübsinnig gestimmt war, schloss sie sich dort ein, starrte stundenlang auf die Disteln und grübelte über eine Lösung für dieses ärgerliche Problem nach.

»Ich glaube nicht, dass sie gefährlich ist«, sagte Asha und entfernte einen Stein, der sich in Kozus Klaue festgesetzt hatte. Der Erste Drache ragte über ihr auf wie ein schwarzer Schatten. Safira lag neben den beiden im Gras und blickte hinauf in den indigoblauen Himmel.

Sie befanden sich auf dem mit Büschen durchsetzten, waldgesäumten Feld, in das die ehemaligen Jagdpfade mündeten. Zwischen ihnen und dem großen Rundzelt, das nördlich von ihnen aufgeschlagen war, bewegten sich mehrere Drachen mit ihren hoffnungsvollen Reitern. Safira konnte die geschnalzten Befehle hören.

Hier, auf dem Drachenfeld, beabsichtigte Asha eine Schule zu errichten, um die alten Geschichten zu bewahren

und die einst enge Beziehung zwischen Draksor und Drachen von Neuem entstehen zu lassen.

»Du hältst eine Diebin, die sich wie ein Geist durch den Palast bewegt, für ungefährlich?«, fragte Safira, den Kopf auf die gefalteten Hände gelegt.

Asha setzte Kozus Fuß ab, dachte kurz nach, dann nickte sie. »Ja, diese hier schon.«

Safira setzte sich auf und legte die Beine übereinander. »Das musst du mir erklären.«

Kozu, ein riesiger schwarzer Drache mit einer Narbe quer durch ein Auge, stupste Asha mit der Schnauze gegen die Hüfte, als wolle er ihr etwas mitteilen. Aber für Safira blieb es ein Geheimnis, was genau zwischen den beiden vorging.

»Ich glaube, ihr ist … langweilig«, meinte Asha und rieb dem Ersten Drachen den schuppigen Hals. »Vielleicht hat sie es ja satt, immer die Schlaueste zu sein. Vielleicht provoziert sie dich ja, damit du sie vor eine Herausforderung stellst?«

Nachdenklich runzelte Safira die Stirn. »Du meinst, ich sollte ihr eine Nuss zu knacken geben?«

Asha setzte sich neben sie ins Gras und sah Safira mit ihren schwarzen Augen an. »Könntest du das überhaupt? Sie scheint dir doch immer drei Schritte voraus zu sein.«

Aufgebracht funkelte Safira sie an.

Asha, der das nicht entging, beugte sich zu ihr. »Es würde schon reichen, ihr *einen* Schritt voraus zu sein.«

Safira stützte den Ellbogen aufs Knie und das Kinn auf die Faust. »Und wie soll ich das deiner Meinung nach

anstellen?«

Es war noch heißer geworden. Asha machte sich daran, die Messingknöpfe ihrer purpurroten Flugjacke aufzuknöpfen. Dax hatte sie eigens für Asha, seine Namsara, anfertigen lassen. Als Asha die Jacke ablegte, gleißten die Knöpfe in der Sonne. Safira kniff die Augen zusammen und sah, dass in jede der Messingscheiben eine flammengleiche siebenblättrige Blume eingraviert war – die Namsara, von der Asha ihren Titel hatte.

»Folgendes weißt du über sie«, sagte Asha. Sie legte ihre neue Jacke auf den Boden neben sich und zählte Punkt für Punkt an den Fingern ihrer vernarbten Hand ab. »Sie ist verwegen, denn sie scheut vor keinem der Räume des Palasts zurück. Sie stiehlt wertvolle Gegenstände wie den Rubin oder Dax' Siegel. Und sie stiehlt Dinge, die nur dir wichtig sind, wie den Wandteppich, den ich dir geschenkt habe, und deine Uniformen.«

Asha lehnte sich zurück, die Hände aufs Gras gestützt. »Was also ist«, fragte sie versonnen, den Blick auf das Drachenfeld gerichtet, »das Verwegenste und Wertvollste, das sie der Kommandantin des Königs stehlen könnte?«

Nachdenklich schwiegen sie.

Safira besaß nichts Wertvolles – außer vielleicht die Wurfmesser, die Asha ihr geschenkt hatte. Auch wenn königliches Blut in ihren Adern floss, war sie jahrelang nicht wie ein Mitglied des Königshauses behandelt worden. Safira dachte nur ungern an die Zeit vor dem Aufstand zurück, als sie abseits von den anderen aufgewachsen war, ihren

Cousin und ihre Cousine nicht hatte berühren, sich ihnen nicht hatte nähern dürfen, verschmäht und misshandelt, während die Bediensteten des Palasts wegsahen.

Safira schüttelte die Erinnerungen ab, als vertraute Geräusche vom anderen Ende des Felds an ihr Ohr drangen – eine Reihe leiser, unruhiger Schnalzlaute. Safira und Asha blickten auf.

Abseits vom Getriebe der Drachen und ihrer Reiter kam ein hochgewachsener, dünner junger Mann mit kupferrotem Haar und sommersprossenübersätem Gesicht über die grasbewachsene Ebene auf sie zu.

Torwin.

Im Abstand von ein paar Schritten folgte ihm ein elfenbeinfarbener Drache. Eines seiner Hörner war abgebrochen, und er setzte nur zögerlich einen Fuß vor den anderen. Dabei blickte er sich argwöhnisch um, als würde er bei der ersten überraschenden Bewegung davonlaufen. Safira kannte den Drachen, sein Name lautete »Kummer«.

Vor ein paar Wochen hatten Asha und Torwin in Firefall, einer Stadt westlich von Darmoor, alte Geschichten gesammelt. Dabei waren sie auf dieses halbverhungerte Geschöpf gestoßen, im Innenhof eines prächtigen Hauses angekettet, die Schnauze in einen eisernen Maulkorb gezwängt. Die dort lebenden Kinder, die ihn als eine Art Haustier hielten, hatten ihn schwer misshandelt.

Deshalb ließ Kummer kaum jemanden an sich heran. Er hielt sich tief im Rift verborgen, fernab der Stadt. Asha vermutete, dass er wohl nie einen Reiter finden würde, da er

den Menschen so sehr misstraute. Ein paar hatten es versucht, aber das Band, das für gewöhnlich beim ersten Flug entstand, hatte sich nie gebildet.

Als Torwin die beiden jungen Frauen erreicht hatte, setzte er sich neben sie auf die Erde. Kummer kroch auf Kozu zu, der zusammengerollt in der Sonne lag. Das Elfenbeinweiß von Kummers Schuppen hob sich scharf von Kozus mächtigem tiefschwarzem Leib ab.

»Alles ist fertig gepackt«, sagte Torwin. In den Händen hielt er ein großes Messer in einer silbernen Scheide, in die ein Sternenmuster geprägt war. »Wenn wir im Morgengrauen aufbrechen, sollten wir vor Sonnenuntergang dort ankommen.«

Obwohl Asha und Torwin gerade erst aus Firefall zurückgekehrt waren, wollten sie schon am morgigen Tag zu den Sterneninseln fliegen. Der Grund für ihre Reise befand sich in Torwins Händen: das Messer der Himmelsweberin.

Vor ein paar Wochen hatte es Roas Schwester gerettet, und auf Wunsch Roas sollte es nun an seinen Ursprungsort zurückgebracht werden. Roas Ansicht nach hatte ein so gefährliches Artefakt nichts in Firgaard zu suchen. Daher waren Asha und Torwin die Geschäftsbücher seines letzten Besitzers, eines der reichsten Barone Firgaards, durchgegangen und hatten herausgefunden, dass es von einem Ort namens Skrin stammte.

»Wenn Roa sich nicht etwas anderes in den Kopf gesetzt hätte, würde ich es einfach ins Meer werfen«, erklärte Torwin und zog das Messer aus der Scheide, sodass ein