

Kristen Ciccarelli

# ISKARI

## DIE HIMMELSWEBERIN

Roman

Aus dem Englischen von Petra Huber



**SECONDCHANCES**

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

Korrektur: 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](http://www.second-chances-verlag.de)

*Für Jordan Dejonge*

## Achtzehn Jahre zuvor

Skye war noch ein Kind, als sie zum ersten Mal beobachtete, wie sie einen Verräter bestrafen. 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 hinabließ.

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 Messingknopf 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, verschrämtem 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 zerschlossene 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 befahl 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.