

Sarah Prasser

Der Kampf der verlorenen Seelen

Magie in dir zu haben bedeutet deinen Tod.

Und der Tod zwingt dich dazu,

deine Seele dem Teufel zu schenken,

um jenen zu schaden, die du einst liebtest...

© 2026 Sarah Prasser

Illustration: Sarah Prasser, unterstützt durch Canva

Umschlaggestaltung: Buchschmiede

Lektorat/Korrektur: Anne Reinbacher-Haber

Satz & Layout: Anne Reinbacher-Haber

Druck und Vertrieb im Auftrag der Autorin: Buchschmiede von Dataform Media GmbH,

Julius-Raab-Straße 8, 2203 Grobebersdorf, Österreich

www.buchschmiede.at – Folge deinem Buchgefühl!

Kontaktadresse nach EU-Produktsicherheitsverordnung: info@buchschmiede.at

ISBN:

978-3-99192-289-6 (Paperback)

978-3-99192-136-3 (Hardcover)

978-3-99192-455-5 (E-Book)

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages und der Autorin unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

„Wenn der Moment gekommen ist, in dem du einem Menschen in die Augen siehst und nicht mehr zwischen Lüge und Wahrheit unterscheiden kannst, dann ist es Zeit, endgültig zu gehen.“



Portusea, ein Land, das von der tiefen See umgeben ist. Es besteht aus unzähligen kleinen sowie einer großen Insel.

Die **Descenton** Inseln, bestehend aus einer großen und vielen kleinen Inseln, werden auch „Insel des Teufels“ genannt. Dies liegt an dem großen, feuerspuckenden Krater und dem Tal der Tausend Tode, einer felsigen Ödnis ohne Wasser.

Diese Inseln stehen für das Element Feuer und ihren Erschaffer, den Teufel. Die einzigen Lebewesen dort sind Wildpferde, die laut einer Legende vom Teufel zusammen mit den Inseln erschaffen wurden. Ansonsten gibt es keine Hinweise darauf, dass Menschen dort leben oder sich aufhalten.

Kaeryn, ein Ort im nordwestlichen Teil Portuseas, liegt hoch oben auf den Klippen der Stürme und ist von weiten Wiesen und dichten Wäldern umgeben. Oft wird dieser Ort mit dem Element Luft in Verbindung gebracht. Sein Schöpfer ist Aiolos, der Gott der Lüfte, der die Winde von den Klippen zu den Wiesen treibt, auf denen vor Hunderten von Jahren die ersten Häuser errichtet wurden. An diesem Ort weht stets ein starker Wind, was ihn auch so besonders macht. Die Zwillingssöhne Esmeray und Ayla erhellen die meist tiefdunklen Nächte Kaeryns. Sie sind nach den beiden Töchtern Aiolos benannt.

Athar, ein Ort im südöstlichen Teil des Landes, umgeben von Wüste und Meer, steht für das Element Licht. In Athar scheinen die Drillingssonnen am längsten, die nach den Töchtern der Sonnengöttin Kaikala benannt sind. Ihr Name bedeutet „Sonne und Meer“. Die Drillingssonnen heißen Sunja, Kira und Lior und lassen selbst spät in der Nacht noch alles funkeln und glitzern. In der sandigen Umgebung wurde ein kleines Dorf errichtet, das heute sowohl vom Fischfang als auch vom Verkauf des Lichts der Sonnengöttin an die acht Ratgeber lebt.

Eternos liegt leicht westlich, eingebettet zwischen riesigen Bäumen, und befindet sich ziemlich zentral in Portusea. Es wird mit dem Element Erde in Verbindung gebracht, da es von zahlreichen Wäldern, Bergen und Dschungeln umgeben ist. Sein Schöpfer, der Waldgott Silvanus, erscheint nachts häufig in Gestalt eines

Waldtieres. Er soll den tierischen Waldbewohnern Schutz bieten und die Menschen, die dort leben, vor wilden Tieren beschützen.

Kryndenar, ein Ort, an dem eine große Marktstadt entstanden ist und an dem bis heute Fischfang betrieben wird. Die Stadt steht für das Element Wasser, was nicht zuletzt auf den großen Hafen und die unzähligen Wasserkanäle zurückzuführen ist, die sich durch die Marktstadt schlängeln. Der Schöpfer Kryndenars ist der Meeresgott Okeanos, der häufig auch als Vater der Flüsse bezeichnet wird. Kryndenar ist ein Ort des Meeres und des Reichtums, weshalb es dort gelegentlich auch zu Piraterie kommt.

Nicht weit von Kryndenar entfernt liegt **Nothimia**, ein ehemaliges Dorf, das vom Wald der verlorenen Seelen umgeben ist. Vor langer Zeit wurde an diesem mystischen Ort die gesamte Königsfamilie ermordet, weshalb der Ort offiziell als „Ort des Krieges“ bezeichnet wird. Nothimia befindet sich im südwestlichen Teil Portuseas. Auf der einen Seite grenzt es an Wald, auf der anderen Seite an Dschungel, der kurz darauf in eine Wüste übergeht. Heute ist das Dorf unbewohnt. Nur gelegentlich treiben sich Straßenkinder an diesem Ort der verlorenen Hoffnung und des Krieges herum, um einen Schlafplatz zu finden. Sie sind umgeben von Trümmern, zerfallenen Gebäuden und verlorenen Seelen, die noch immer in ihrem einstigen Zuhause ihr Unwesen treiben.

Dieses Buch ist für alle, die schreien, ohne gehört zu werden.
Die von nichts als Dunkelheit umgeben sind, in ihr und ihrer
Schwärze versinken. Die denken, sie seien allein in dieser gro-
ßen Welt und könnten nichts tun, um aus diesem ewigen Kreis
der Einsamkeit und des Leides herauszufinden.

Dieses Buch ist für euch.

Das Leben ist lebenswert. Denkt dran.

Prolog

Noah

Es heißt, was man tief im Herzen besitzt, kann man nicht durch den Tod verlieren.

Doch die meisten vergessen dabei, dass der Tod es ist, der uns das Herz aus der Brust reißt, sodass wir von innen verbluten und schließlich nichts anderes als eine gähnende, tiefend schwarze Leere spüren.

Sarah Prasser

„Oberster General Arkanis, gut, dass Sie gekommen sind“, ertönt die Stimme des Ratgebers aus Athar gedämpft durch die riesengroße Halle im Palast, an dessen Ende ich an der Tür stehe, gekleidet in meine pechschwarze Uniform, bewaffnet mit Dolch, Schwert und Wurfmessern.

„Natürlich komme ich, wenn Sie nach mir rufen, Eure Hoheiten“, hallt Vaters dunkle Stimme durch den weitläufigen Raum, und die Ratgeberin aus Kaeryn wirft mir einen ausdruckslosen Blick zu.

„Die Gefangene ist in der Zelle, bereit für den Prozess der Übertragung“, sagt sie. Immer anhaltender Wind fährt ihr leicht durch das schneeweiße Haar, in ihren weißen Augen ohne Pupille, die ich schon immer äußerst erschreckend fand, schon als kleines Kind, funktelt Belustigung.

Sie nickt der Ratgeberin aus Kryndenar, der einzigen weiteren Frau im Bunde, zu, ehe der wieder emotionslose Blick erneut zu mir schweift.

„Adrik der Scheußliche, Sohn des Obersten Generals, gehen Sie schon mal vor und sehen Sie zu, dass Sie die Magie aus der ekelerregenden Kreatur, die sie in sich trägt, herausbekommen. Die Wachen werden Yara nachher zu Ihnen bringen, damit sie den Prozess vollenden können.“

„Ja, Eure Hoheiten“, sage ich ausdruckslos und marschiere widerwillig hinunter in den Kerker.

Alle Personen, seien es Wachmänner oder Angestellte, weichen mir hastig aus, als ich ihnen entgegenkomme.

Einigen nicke ich zu, andere ignoriere ich einfach.

Ich bereite mich schon mal mental darauf vor, welche Person ich da gleich hinter Gittern, umringt von kaltem, dickem Stein, gefesselt und gepeinigt am Boden in der Ecke sehen werde.

Ein Familienvater, wie letztes Mal? Oder eine ältere Frau, die nicht mal weiß, warum sie hier ist?

All das hatte ich schon mal, einige starben mir während des Prozesses weg, andere wiederum kehrten lediglich leicht verletzt nach Hause zurück, um allen von den schrecklichen Tagen im Palast und Adrik dem Scheußlichen erzählen zu können.

Vielleicht ist es aber auch ein Betrunkener, den ich gleich antreffen werde, dessen Magie sich in seinem benebelten Zustand geäußert hat.

Doch nichts davon trifft ein.

Als ich die schwere, dicke Holztür öffne, welche in den Kerker führt, dringt ein kleinliches, kindliches Schluchzen an meine Ohren.

Mein Herz zieht sich krampfartig zusammen, als ich das kleine, schwarzhaarige Mädchen gefesselt und verletzt in der hintersten Ecke ihrer Zelle hocken sehe, ihre roten Wangen tränenüberströmt und die dunkelblauen Augen weit aufgerissen, als sie mich sieht.

Adrik, den Scheußlichen.

Der nun drauf und dran ist, ein Kind zu töten.

Stumm starre ich sie an.

„Mein Gott, du bist ja keine zehn Jahre alt“, murmle ich mit gerunzelter Stirn und sperre die Zellentür auf, welche sich ächzend öffnen lässt. Sie schreit leise auf und drängt nach hinten, doch da befindet sich nichts außer dicken, kalten Steinmauern, die sie hier festhalten.

Ich gehe vorsichtig vor ihr in die Hocke. Sie starrt mich an, mit diesen dunkelblauen Augen, die mich triefend vor Angst mustern.

„Wie heißt du?“, frage ich vorsichtig und betrachte sie prüfend.

Schweigend starrt sie mich an.

„Wirst... wirst du mich töten?“, schluchzt sie angstvoll, und ich schüttele den Kopf.

„Nein.“

Sie verengt die Augen, mustert mich forschend.

„Aber... du bist doch... du bist doch Adrik der Scheußliche. Der... der Deficatos tötet und... und der nur Tod und... und Verderben bringt“, stammelt sie hilflos und blickt mir furchtsam entgegen.

„Du hast recht. Der bin ich. Aber in einem hast du Unrecht; ich töte niemanden, wenn ich es nicht zwingend muss. Und dich werde ich auch nicht umbringen, hörst du? Außerdem sind Kinder die Letzten, die ich töten würde“, beruhige ich sie und langsam scheint sie sich zu entspannen.

Mein Gott, sie sieht aus wie...

„Mahealani“, sagt sie wie aus dem Nichts und ich runzle die Stirn, „das ist mein Name.“

... sie sieht aus wie Aelia.

„Das ist ein schöner Name.“ Mir fällt nichts ein, was ich sonst sagen könnte.

„Die Leute in meinem Dorf nennen dich den Tod, weißt du das? Dabei finde ich dich gar nicht so abgrundtief schrecklich, wie alle immer sagen.“

Traurig blicke ich sie an. „Tja, leider hast du diesmal unrecht. Denn die Leute in deinem Dorf haben recht. Ich bin abgrundtief scheußlich und man kann mich auch mit dem Tod gleichstellen. An deiner Stelle würde ich anfangen, deinen Eltern zu glauben, wenn sie dir erzählen, was für ein Monster ich bin. Denn sie haben recht. Nur weil ich dich nicht töte, heißt das noch lange nicht, dass man aufhören kann und soll, mich zu fürchten“, widerspreche ich ihr und stehe auf, sperre die Zellentür wieder zu.

Hinter mir ertönen Schritte und ich stöhne entnervt, ehe ich mich meinem Vater zuwende.

„Ich mach das nicht. Auf gar keinen Fall. Sie würde es nicht überleben“, begrüße ich Steward, meinen Vater, harsch, woraufhin er die Augenbrauen hebt.

Er fängt schallend an zu lachen, als er das kleine, blasse Mädchen in der Zelle hocken sieht, in dessen Gesicht immer noch Blut klebt.

Ihr eigenes Blut.

„Und ob du das tun wirst, mein Sohn. Und zwar ohne Widerrede“, herrscht er mich nun vollkommen ernst an, das Lachen ist ihm wie aus dem Gesicht gewischt.

„Du willst den Prozess doch nur nicht durchführen, weil sie dem Abschaum deiner toten Schwester ähnelt, nicht wahr?“, stellt er mit einem bedrohlichen Funkeln in den Augen fest und ich beiße die Zähne fest zusammen.

Ich schüttele den Kopf. „Das kannst du vergessen“, zische ich, ehe ich mich an ihm vorbeidränge und gehe.

Auch als ich den Kerker schon längst hinter mir gelassen habe, höre ich die unerträglichen Schreie des Mädchens immer noch, die ihre Klauen in mein Herz schlagen, bis es von innen zu bluten beginnt.

Und das Schlimmste daran; ich kann absolut nichts dagegen tun.

Kapitel 1

Soraya

Leichtfüßig springe ich von Dach zu Dach, lache mich innerlich kaputt, als ich die Gardisten unter mir am Boden herumrennen sehe, alle rot vor Wut.

„Haltet sie auf!“, brüllt der General der Truppe, und ich umfasse das kleine Täschchen mit Goldmünzen nur noch fester. Nicht mehr weit, dann habe ich es geschafft. Ich nehme Anlauf und springe über einen Spalt, der sich zwischen den rostroten Dächern der Häuser auftut. Rufe und Gebrülle hallen von den Straßen Kryndenars zu mir nach oben, zusammen mit dem Gestank nach Fisch und dem salzigen Geruch des Meeres. Ich bemühe mich, nicht auszurutschen.

Das wäre ein miserabler Tod.

Ein Lufthauch erfasst meine Haare und ich kann mich gerade noch so unter dem Pfeil wegducken, der nach mir geschossen wird.

Empört schnappe ich nach Luft, verstecke mich hastig hinter dem nächsten Kamin. Ich höre, wie Pfeile an den dicken Mauern des Kamins abprallen, und beobachte gebannt, wie einige der Geschosse über meinen Kopf hinwegfliegen, als wären die langsam untergehenden Drillingssonnen ihr Ziel und nicht ich.

Diese vermaledeiten Gardisten.

Ich seufze entnervt und warte in geduckter Haltung, bis ihnen die Pfeile ausgehen. Ich riskiere einen kurzen Blick nach hinten, mustere die Straße direkt vor dem Haus, auf dessen Dach ich mich hinter

dem Kamin verstecke, und dann die von Häusern gesäumte Nebenstraße, die im rechten Winkel zur Hauptstraße verläuft.

Wartend greife ich derweil nach dem Anhänger meiner Kette; es ist ein kleiner Haifischzahn; er ist auf einem Lederband befestigt. Er unterdrückt, genauso wie mein Ring, meine Ohrringe und meine anderen beiden Ketten, meine Kräfte.

Find ich persönlich ziemlich scheiße, aber was soll ich machen?

Wenn sie wissen, was ich alles mit der Magie, die in meinen Adern pulsiert, anstellen kann, schleppen die mich garantiert zum Gerichtshof, damit sie meine Kräfte *sicher verwahren* können. Nur um mich anschließend aus Launen heraus doch zu erhängen. Ich schüttle seufzend den Kopf.

Solche Arschlöcher.

Geistesabwesend wandert meine Hand zu meinem Unterbauch, auf dem sich die länglichen Narben befinden. Narben, die sie mir zugefügt haben und die mich nun täglich an das erinnern, was sie mir genommen haben.

Ich riskiere einen Blick nach hinten, als die Rufe und das Geschreie aufhören, und wage mich vorsichtig nach vorne, nachdem ich niemanden mehr erspähen kann. Doch diese Gardisten sind unfair, spielen mit fiesen Regeln, ohne Rücksicht darauf zu nehmen, ob du wieder lebendig aus ihrem Spielchen rauskommst.

Irgendetwas stimmt hier nicht. Es ist still.

Zu still.

Mit klopfendem Herzen mustere ich meine Umgebung, als ich etwas Glänzendes erkennen kann.

Erwischt.

Ich ziehe meinen Wurfstern und ziele, zögere.

Ich atme tief durch, bevor ich schließlich werfe und den Gardisten im Bein treffe, worauf er hysterisch aufschreit. Binnen Sekunden bin ich vom Dach geklettert und bringe den Gardisten mit Leichtigkeit zu Boden, übersehe dabei aber beinahe einen anderen, der sich von hinten an mich heranschleicht. Ich schnelle herum, ramme ihm das Heft meines Dolches ins Gesicht, packe seine Schulter und ziehe ihn zu mir, ehe ich ihm mein Knie heftig in den Bauch ramme, als ich plötzlich von hinten gepackt werde.

Böser Fehler.

In mir wird es ganz ruhig und ein wohlwollendes Gefühl durchflutet mich, als ich mich mit einer fließenden Bewegung umdrehe und meinen Ellenbogen in sein Gesicht ramme und dem Gardisten, den ich immer noch an der Schulter festhalte, fest zwischen die Beine trete, worauf dieser stöhnend zu Boden geht. Ein Kinnhaken, dann liegt er, vor Schmerzen das Gesicht verzogen, am nassen, kalten Steinboden. Sein Kollege folgt ihm binnen Sekunden.

Tief durchatmend stehe ich da, betrachte die Gardisten vor mir, die mich hasserfüllt anstarren, ehe ich ihnen die Waffen entwende und ihnen den Rücken zukehre. Allein schon dafür, dass ich das Eigentum der Mitglieder der Garde mit mir herumschleppe, würde man mich erhängen. Aufstehen würden sie nicht mehr, solange ich noch hier bin, aber mir hinterrücks ein Messer in den Rücken werfen, oh, glaubt mir, das würden sie tun. Mit Sicherheit.

Ich könnte es so leicht beenden, ihnen meinen Dolch ins Herz rammen und es dem Tod überlassen, ob er sie in den Himmel oder die Hölle schickt.

Doch ich töte keine Menschen mehr.

Einmal und nie wieder. Und wenn, dann nur im äußersten Notfall.

Das habe ich den Kindern versprechen müssen.

Besonders Kaia, Annika, Leo, Lorenz und Luke sowie Malaika und Iana hassen es zu hören, wenn ich jemandem das Leben nehme.

Deshalb breche ich mein Versprechen nicht, außer ich bin des Todes nahe.

Dann darf ich das.

Ihre Worte, nicht meine.

Ich unterdrücke ein Grinsen, umpacke das Säckchen mit den Goldmünzen fester und schleiche mich beinahe lautlos durch die Gassen, zücke meinen silbernen Dolch, scanne meine Umgebung mit genauem Blick, spähe in jede der dunklen Gassen Kryndenars, der Markt- und Hafenstadt von Portusea.

Ein erschrockenes Aufkeuchen lässt mich herumschnellen. Mit aufgerissenen Augen und panisch vor Angst kriecht er von mir weg. Ein Gardist.

„Ach komm schon, willst du wirklich schon gehen?“, spotte ich böse grinsend und spiele mit meinem Dolch herum. Getränkt von Panik rappelt er sich auf und rennt davon wie ein Feigling. Ich schnaube verächtlich.

Feigling. Hat Angst vor einer Neunzehnjährigen.

Doch nicht mehr lange, nur noch einen Monat, und ich werde im Oktober zwanzig.

Und dann kann ich offiziell an den Ritterspielen teilnehmen.

Ehe ich weiter nachdenken kann, packe ich das kleine Säckchen mit den Goldstücken fester und verschwinde in den dunklen, stinkenden Gassen der Marktstadt.

Mit einem bösen Grinsen auf den Lippen werfe ich das Säckchen mit dem Gold in die Luft und fange es wieder auf. Ein Teil des Goldes ist gestohlen, der Rest davon ist mein Verdienst von der Arbeit abends in der Schenke, in der ich nun nicht mehr arbeiten kann, weil diese Gardisten überall diese scheiß Plakate von mir aufgehängt haben und mich als Schwerverbrecherin bezichtigen. Was ich aber nicht bin. Außerdem ist der Ersteller meiner Skizze miserabel. Meine Nase ist viel zu groß und mein Mund zu klein. Außerdem sind meine Augen dort blaugrün. Dabei ist meine Augenfarbe von einem tiefen Blau, das sich bei Licht in ein helles Eisblau, manchmal sogar Türkis, verwandelt.

Ich atme tief durch, grinse süffisant.

Jetzt muss ich nur noch zu Kaia und den anderen. Bevor ich auf die Dächer der Marktgasse flüchten konnte, muss ich zugeben, hatte ich ziemlich Schiss, dass es das letzte Mal sein würde, dass ich den Gardisten entkomme. Deshalb habe ich Kaia auch schleunigst zurück nach Hause geschickt und bin weggerannt.

Teufel, die Kinder werden Augen machen, wenn sie sehen, was ich heute mit nach Hause bringe. Es ist zwar nicht viel, aber mehr, als ich mir erhofft hatte.

Als Straßenkind, wie ich eines bin, seit mein Vater tot ist und ich kein Zuhause mehr habe, ist es nicht gerade einfach, auf den Straßen Kryndenars zu überleben. Vor allem, wenn man wie ich auf 24 andere Kinder aufpasst, darunter auch kleine Fünfjährige, die man