

BLANVALET

TERRY
BROOKS

Das Mädchen
von Shannara

Roman



Das Buch

Die junge Wren findet sich mit dem alten Cogline und ihrem fahrenden Begleiter Garth am Fuß der Berge ein, wohin auch Par und Coll Ohmsford, Walker Boh, Steff, Teel und Morgan bestellt sind. Gemeinsam steigen sie zum Hadeshorn hinauf,

wo ihnen der Geist Allanons erscheint. Er mahnt sie, den Kampf gegen die grausame Föderation und die Schattenwesen aufzunehmen, von denen der ganzen Welt größte Gefahr droht. Doch um erfolgreich zu sein, muß Par erst das legendäre Schwert von Shannara in seinen Besitz bringen ...

Terry Brooks, geboren 1944 in Illinois, gehört zu den erfolgreichsten und angesehensten Fantasy Autoren der Welt. Seine »Shannara«- und »Landover«-Romane stürmen regelmäßig die Bestsellerlisten, ebenso wie die Fantasy-Abenteuer um die Dämonenjäger Nest Freemark und John Ross. Durch den Roman zu »Episode I. Die dunkle Bedrohung« ist sein Name inzwischen auch mit der Erfolgsgeschichte von Star Wars verknüpft. Terry Brooks lebt mit seiner Frau Judine an der Pazifikküste im Nordwesten der USA und auf Hawaii.

FANTASY

TERRY BROOKS

Das Mädchen von Shannara

Roman

Aus dem Amerikanischen
von Erna Tom

BLANVALET

Die amerikanische Originalausgabe
erschien unter dem Titel
»The Scions of Shannara« (Part 2)
bei Ballantine Books, a division of Random House, Inc., New York

Für Judine

Umwelthinweis:

Alle bedruckten Materialien dieses Taschenbuches
sind chlorfrei und umweltschonend.
Das Papier enthält Recycling Anteile.

Blanvalet Taschenbucher erscheinen im Goldmann Verlag, einem
Unternehmen der Verlagsgruppe Random House GmbH.

Deutsche Erstveröffentlichung 5/91

Copyright © der Originalausgabe 1990 by Terry Brooks
This translation is published by arrangement with Ballantine Books,
a division of Random House, Inc. Copyright © der deutschsprachigen
Ausgabe 1991

by Wilhelm Goldmann Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH
Umschlaggestaltung: Design Team München

Umschlagillustration: Parkinson

Druck: Eisnerdruck, Berlin

Verlagsnummer: 24536

V B. Herstellung: wag

Printed in Germany

ISBN 3-442-24536-2

www.blanvalet-verlag.de

NORDLAND



STRECHEIM EBENE

JANNISON-PASS

OSTLAND

RABB EBENE

ANAR

RABB

WOLFSKAU GEBIRGE

JADE-PASS

SCORCOCK

TAL VON SHACE

PARANOR

DRACHENZAHNE

JENNON

PASS

VARIPEEC

TYRSIS

RUNNE GEBIRGE

CALLAHORN

SIEBER-FUSS

CILLHAYEN

NEBEL-SUMPF

SÜDLAND

DUCH-WACD

SHADY VALE

LEAH

TIEFLAND VON CLECE

TIEFLAND VON BATTLE MOUND

ANAR

CHARNALGEBIRGE

OBERER ATZAR

RABE

DUNKEL- STREIF

SCORLOCK

MARIGOLD FALL

JADE PASS



ROOKER
STATION

WOLFSKTAAG GEBIRGE

RAMIN

RABENHORN GEBIRGE

JHOCHWARCE.

GRAUMARK

DUN
EE BRAND

OSTLARD

GOOSE PASS

CAPAAL

CIL 11 DE LLA 12

ED. CUIJHAELEN

UNTERER ANZÄR

Vereinzelte Sonnenstrahlen

drangen durch die Bäume, brachen sich auf der ruhigen Oberfläche des Myriansees, tauchten das Wasser in leuchtendes Rotgold und ließen Wren Ohmsford blinzeln. Weiter im Westen ragten die Zacken des Irrybisgebirges in den Himmel, bildeten gleichsam eine Grenze zwischen Erde und Firmament und warfen die ersten Schatten der Nacht über die riesige Ebene von Tirfing.

In einer Stunde würde es dunkel werden, dachte sie.

Am Ufer des Sees hielt sie an und sog, wenn auch nur für einen kurzen Moment, die Abgeschiedenheit der herannahenden Dämmerung in sich ein. Mit der behaglichen Selbstzufriedenheit einer schlafenden Katze breitete sich das gesamte Westland in der schimmernden Hitze des sich dem Ende zuneigenden Sommertages aus, wartete geduldig auf das Herannahen der Nacht und die damit verbundene Kühle.

Sie hatte nicht mehr viel Zeit.

Einen Augenblick suchte sie nach den Spuren, die sie vor einigen hundert Metern verloren hatte, und fand nichts. Er hätte sich ebenso gut in Luft auflösen können. Sie kam zu dem Schluß, daß er es ihr mit diesem Katz- und Maus-Spiel nicht leicht mache. Vielleicht war sie schuld daran.

Der Gedanke trieb sie weiter, ließ sie lautlos zwischen den Bäumen am Seeufer hindurchhuschen, das Laub und die Erde mit neuer Entschlossenheit überprüfen. Sie war klein und von schmächtigem Wuchs, gleichzeitig aber zäh

und stark. Ihre Haut hatte durch den Wind und die Sonne eine nußbraune Färbung angenommen, und ihr kurzes hellblondes Haar, das in kleinen Löckchen an ihrem Kopf lag, gab ihr ein jungenhaftes Aussehen. Ihre Gesichtszüge erinnerten eindeutig an eine Elfin, die Augenbrauen standen schräg, die Ohren waren klein und spitz, die hohen Wangenknochen ließen ihr Gesicht schmal erscheinen. Ihre haselnußfarbenen Augen blickten sich, während sie sich bewegte, rastlos und suchend um.

Seinen ersten Fehler entdeckte sie nach etwa dreißig Metern in Form eines winzigen abgebrochenen Ästchens und kurz darauf seinen zweiten in Form eines Stiefelabdrucks. Unwillkürlich mußte sie lächeln. Ihre Zuversicht wuchs, und erwartungsvoll hob sie den glatten dicken Stock, den sie bei sich trug.

Der See, der sich an dieser Stelle zwischen die Bäume schob, bildete eine tiefe Bucht, wodurch sie gezwungen war, durch ein dichtes Kiefernwäldchen zu ihrer Linken zurückzukehren. Sie verlangsamte ihr Tempo und bewegte sich noch vorsichtiger. Die Kiefern machten jetzt dichten Buschwerk Platz, das nahe an einem Zedernhain wuchs. Sie umging das Buschwerk und bemerkte dabei eine frische Kratzspur an einer Baumwurzel. Jetzt wird er unvorsichtig, dachte sie, oder will es mich zumindest glauben machen.

Sie entdeckte die Falle erst in dem Augenblick, als ihr Fuß schon über ihr schwebte. Die dazugehörigen Drähte zogen sich von einer sorgfältig versteckten Schlinge in das dichte Buschwerk hinein und von dort zu einem kräftigen jungen Baum, an dem sie befestigt waren. Hätte sie sie nicht gesehen, wäre sie in die Höhe gerissen worden und würde jetzt dort baumeln.

Gleich danach bemerkte sie die zweite Falle, die noch besser versteckt war, und zwar für den Fall, daß sie der ersten entgehen sollte. Sie entkam auch dieser und bewegte sich jetzt noch vorsichtiger.

Trotzdem hätte sie ihn beinahe nicht gesehen, als er ungefähr fünfzig Meter weiter von einem Ahornbaum zu Boden glitt. Er war es müde, sie im Wald immer wieder zu verlieren, und hatte deshalb beschlossen, die Sache ein für allemal und schnell hinter sich zu bringen. Während sie zwischen den Bäumen hindurchhuschte, glitt er lautlos zu Boden, und einzig ihr Gespür rettete sie. In dem Augenblick, als er den Boden berührte, sprang sie zur Seite, holte mit ihrem großen Stock aus und erwischte ihn mit einem hörbaren Schlag an seiner riesigen Schulter. Ihr Angreifer schüttelte den Schlag ab und erhob sich mit einem lauten Grunzen. Er war ein Mann von beträchtlichen Ausmaßen. Er lief auf Wren zu, doch mit Hilfe ihres Stocks gelang es ihr, einen großen Sprung zu machen. Beim Aufkommen rutschte sie aus, und mit einer erstaunlichen Behendigkeit war er über ihr. Sie wälzte sich zur Seite, wobei sie ihn mit ihrem Stock abwehrte, bis es ihr schließlich gelang, den hölzernen Dolch hervorzuziehen und ihn zum Schein in seinen Bauch zu rammen.

Das sonnengebräunte, bärtige Gesicht wandte sich dem ihren zu, und die tiefliegenden Augen starnten nach unten. »Du bist tot, Garth«, erklärte sie ihm lächelnd. Dann bewegten sich ihre Finger und formten das Zeichen.

Der Fahrende fiel in gespielter Unterwerfung zusammen, bevor er sich erhob. Dann lächelte auch er. Sie säuberten ihre Kleider und standen sich im schwächer werdenden Licht gegenüber.

»Ich werde immer besser, stimmt's?« fragte Wren, wo-

bei sie ihre Worte mit Gesten begleitete.

Garth antwortete ohne Laute, seine Finger bewegten sich in der Sprache, die er ihr beigebracht hatte. »Besser, aber noch nicht gut genug«, übersetzte sie. Als sie nach seinem Arm faßte, breitete sich ein Lächeln über sein ganzes Gesicht aus. »Für dich vermutlich nie gut genug. Denn sonst wärst du arbeitslos!«

Sie hob ihren Stock auf und täuschte einen Angriff vor, was den anderen sofort Deckung suchen ließ. Sie sahen einander einen Augenblick aufmerksam an, bevor sie sich wieder entspannten und sich auf den Weg zurück zum Seeufer machten. Eine halbe Stunde jenseits der Bucht befand sich eine kleine Lichtung, ein idealer Platz, um ein Lager für die Nacht zu errichten. Wren hatte sie während ihrer Verfolgungsjagd gesehen und ging jetzt schnurstracks dorthin.

»Ich bin müde, und mir tut alles weh, und ich habe mich noch nie besser gefühlt«, verkündete das Mädchen fröhlich, als sie gingen und dabei die letzten Sonnenstrahlen des Tages auf dem Rücken spürten, die Gerüche des Waldes einatmeten und voll Leben und Frieden waren. Sie sang und summte Lieder von Fahrenden und vom freien Leben, davon, wie das Leben war und wie es sein würde. Garth folgte ihr gleich einem stillen Schatten.

Sie erreichten die Lichtung, machten Feuer, bereiteten ihr Essen zu und aßen; dazu tranken sie aus dem großen ledernen Bierschlauch. Die Nacht war angenehm warm, und Wren Ohmsfords Gedanken waren voller Zufriedenheit. Es blieben ihnen noch fünf Tage, bevor sie wieder zurückerwartet wurden. Sie genoß ihre Streifzüge mit Garth; sie bedeuteten Aufregung und Herausforderung. Der Fahrende war der beste aller Lehrer – einer, der

seinen Schülern gestattete, durch eigene Erfahrung zu lernen. Niemand wußte so viel wie er über Fährtensuche, Deckung, Fallen, Schlingen, und niemand kannte so viele Schliche in der schönen Kunst des Überlebens. Er war von Anfang an ihr Lehrer gewesen. Sie hatte nie gefragt, warum er sich gerade sie ausgesucht hatte; sie war einfach nur dankbar dafür, daß er es getan hatte.

Das Leben, das sie führte, war hart, aber es wäre ihr unmöglich gewesen, sich ein anderes Leben auch nur vorzustellen. Als Fahrende war sie geboren worden und hatte mit Ausnahme der ersten Jahre, die sie in dem Dörfchen Shady Vale im Südland bei ihren Verwandten, den Ohmsfords, verbracht hatte, immer unter den Fahrenden gelebt. Seit Jahren lebte sie jetzt im Westland, wo sie mit Garth und den anderen herumstreifte, denjenigen, die sie nach dem Tod ihrer Eltern bei sich aufgenommen hatten und sie in allen Dingen des Lebens unterrichteten. Das gesamte Westland gehörte den Fahrenden vom Kershaltgebirge bis zum Irrybisgebirge, vom Tal von Rhenn bis zur Blauen Spalte. Einst hatte es ebenso den Elfen gehört. Aber die Elfen gab es nicht mehr, sie waren verschwunden. Bei den Fahrenden hieß es, sie hätten sich wieder ins Reich der Sagen zurückgegeben. Sie hatten jegliches Interesse an der Welt der Sterblichen verloren und waren ins Zauberland zurückgekehrt.

Manche zogen das in Zweifel. Andere wiederum behaupteten, die Elfen seien immer noch da und hätten sich nur versteckt. Sie selbst wußte dazu nichts zu sagen. Sie wußte lediglich, daß die Elfen ein verwildertes Paradies zurückgelassen hatten.

Garth reichte ihr den Bierschlauch, und sie nahm einen großen Schluck, bevor sie ihn wieder zurückreichte. Sie

wurde zunehmend schläfrig. In der Regel trank sie nur wenig. Aber heute war sie ganz besonders stolz auf sich selbst. Es kam nicht oft vor, daß sie Garth überlistete.

Sie ließ ihren Blick kurz auf ihm ruhen, während sie daran dachte, wie viel er ihr in der Zwischenzeit bedeutete. Ihre Zeit in Shady Vale schien so weit entfernt, obwohl sie sich noch gut daran erinnerte. Und an die Ohmsfords, ganz besonders Par und Coll – an sie dachte sie immer noch. Damals waren sie ihre Familie gewesen. Aber es kam ihr vor, als hätte sich all das in einem anderen Leben zugetragen. Garth war ihr jetzt zugleich Vater, Mutter, Bruder und Schwester, die einzige Familie, die sie noch kannte. Sie war mit ihm auf eine Weise verbunden, wie sie noch nie mit jemand verbunden gewesen war. Sie liebte ihn abgöttisch.

Trotzdem, so mußte sie zugeben, fühlte sie sich manchmal in seiner Gegenwart allein – einsam und verlassen, wie ein herumirrendes Wesen, das von einer Familie zur nächsten weitergereicht wird, ohne irgendwo wirklich dazugehören und ohne zu wissen, wer oder was es wirklich war. Es ärgerte sie, daß weder sie noch die anderen mehr über sie wußten. Sie hatte oft genug gefragt, doch die Antworten waren immer nur dürftig ausgefallen. Ihr Vater war ein Ohmsford gewesen, ihre Mutter eine Fahrende. Es war unklar, wie die beiden ums Leben gekommen waren. Niemand wußte, was mit den anderen Familienmitgliedern passiert war. Und niemand wußte, wer ihre Vorfahren waren.

Sie besaß in der Tat nichts anderes als einen Gegenstand, der Aufschluß darüber geben konnte, wer sie war: einen kleinen Lederbeutel, den sie immer um den Hals trug und der drei vollkommen geformte Steine enthielt.

Elfensteine, hätte man meinen können – bis man beim genaueren Hinsehen feststellte, daß es sich um ganz gewöhnliche Steine handelte, die blau gefärbt waren. Aber sie waren das einzige, was man bei ihr als Kind gefunden hatte.

Sie vermutete, daß Garth darüber mehr wußte, als er zugab. Als sie ihn danach fragte, hatte er vorgegeben, nichts zu wissen, doch etwas an seinem Leugnen hatte sie davon überzeugt, daß er nicht die Wahrheit sagte. Garth konnte Geheimnisse sehr viel besser als jeder andere bewahren, aber sie kannte ihn zu gut, um sich hinters Licht führen zu lassen. Manchmal, wenn sie darüber nachdachte, wollte sie eine Antwort aus ihm herausschütteln. Doch sie hütete sich davor, ihren Ärger zu zeigen. Man konnte Garth zu nichts zwingen. Er würde erst reden, wenn er von selbst dazu bereit war.

Sie zuckte die Schultern, so wie sie dies immer tat, wenn sie über ihre Familiengeschichte nachdachte. Sie war die, die sie war, eine Fahrende, und führte ein Leben, um das viele sie beneideten, vorausgesetzt, sie waren ehrlich zu sich selbst. Ihr gehörte die ganze Welt, weil sie ihr nicht verpflichtet war. Sie konnte gehen, wohin sie wollte, und tun und lassen, was sie wollte, und das war mehr, als den meisten vergönnt war. Zudem waren viele ihrer Gefährten von zweifelhafter Abstammung. Sie schwelgten in ihrer Freiheit, in ihrer Fähigkeit, alles, was ihnen in den Sinn kam, für sich zu beanspruchen. Sollte das nicht auch für sie gut genug sein?

Natürlich war keiner von ihnen ein Elf, oder? In keinem von ihnen floß das Ohmsford-Shannara-Blut, das die Magie der Elfen in sich trug. Keiner von ihnen wurde von Träumen heimgesucht...

Ihre haselnußbraunen Augen wandten sich unvermittelt Garth zu, als sie seinen Blick auf sich ruhen spürte. Sie gab ihm eine harmlose Antwort, während sie daran dachte, daß keiner der anderen Fahrenden die Kunst des Überlebens so gründlich gelernt hatte wie sie.

Sie tranken noch ein Bier, legten weitere Scheite auf das Feuer und hüllten sich in ihre Decken. Wren blieb noch lange wach, länger, als ihr lieb war; sie wurde wieder einmal von den unbeantworteten Fragen und ungelösten Rätseln, die ihr Leben begleiteten, eingeholt. Nachdem sie endlich eingeschlafen war, warf sie sich unter ihrer Decke ruhelos von einer Seite auf die andere, heimgesucht von Träumen, die ihrem Gedächtnis sofort entglitten.

Als sie aufwachte, dämmerte es bereits, und der alte Mann saß ihr gegenüber und stocherte mit einem langen Stock müßig in der Asche des Feuers. »Es wird langsam Zeit«, schnarrte er.

Sie blinzelte ungläubig, um im nächsten Augenblick unter ihrer Decke hervorzuschnellen. Der immer noch schlafende Garth wurde durch ihre ruckartige plötzliche Bewegung geweckt. Sie langte nach dem langen Stock an ihrer Seite, während ihr unzählige Fragen auf einmal durch den Sinn gingen. Woher kam dieser alte Mann? Wie hatte er es fertiggebracht, sich ihnen zu nähern, ohne sie aufzuwecken?

Der alte Mann hob jetzt beruhigend seinen klapprigen Arm und sprach: »Es ist unnötig, sich aufzuregen. Seid einfach dankbar, daß ich euch habe schlafen lassen.«

Garth war jetzt ebenfalls auf den Beinen und kauerte am Boden, aber zu Wrens großem Erstaunen begann der alte Mann, mit dem Fahrenden in dessen Zeichensprache

zu sprechen, ihm das verständlich zu machen, was er Wren schon gesagt hatte, und ihm zu versichern, daß er keine Bedrohung darstellte. Offensichtlich überrascht, zögerte Garth, setzte sich dann jedoch wieder.

»Wie kannst du das?« brachte Wren hervor. Sie hatte außer dem Anführer der Fahrenden noch nie jemand erlebt, der Garths Sprache beherrschte.

»Tja, ich weiß so einiges über die Kunst der Verständigung«, erwiderte der alte Mann, während ein selbstzufriedenes Lächeln seinen Mund umspielte. Seine Haut war vom Wetter gebräunt und zerfurcht, sein weißes Haar und sein Bart strähnig, seine hagere Gestalt mager wie eine Vogelscheuche. Staubige graue Kleidungsstücke hingen lose an ihm herunter. »Ich weiß beispielsweise«, fuhr er fort, »daß Botschaften übermittelt werden können mit Hilfe von Papier, von Mund zu Mund, durch Handzeichen...« Er hielt inne. »Und sogar durch Träume.«

Wren schnappte hörbar nach Luft. »Wer bist du?«

»Mir scheint«, sagte der alte Mann, »das ist jedermanns Lieblingsfrage. Mein Name ist unwichtig. Wichtig ist allein die Tatsache, daß ich geschickt wurde, um dir zu sagen, daß du deine Träume nicht mehr länger mißachten darfst. Diese Träume, Fahrende, sind dir von Allanon geschickt.«

Während er redete, sprach er gleichzeitig für Garth in der Zeichensprache, und zwar so flink, als beherrachte er die Sprache schon von jeher. Wren war sich bewußt, daß Garth zu ihr herüberblickte, aber sie konnte ihren Blick nicht von dem alten Mann losreißen. »Woher weißt du von den Träumen?« fragte sie leise.

Er erzählte ihr also, daß er Cogline sei, ein ehemaliger Druide, der noch einmal seine Pflicht erfüllte, weil die

echten Druiden aus den Vier Ländern verschwunden waren und niemand sonst die Mitglieder der Familie Ohmsford hätte aufsuchen und sie davon unterrichten können, daß die Träume wahr waren. Er erzählte ihr, daß Allanons Geist ihn geschickt habe, um sie von dem Zweck der Träume zu unterrichten, um ihr zu sagen, daß sie die Wahrheit sprachen, daß die Vier Länder sich in größter Gefahr befanden, daß die Magie fast verloren war, daß nur die Ohmsfords sie wieder zum Leben erwecken konnten und daß sie ihn in der ersten Nacht des neuen Mondes aufsuchen mußten, um zu erfahren, was zu tun war. Er schloß seine Ausführungen, indem er ihr mitteilte, daß er zuerst Par Ohmsford und dann Walker Boh aufgesucht habe, denen die Träume gleichfalls geschickt worden waren, und schließlich sie, Wren Ohmsford.

Als er seine Rede beendet hatte, dachte sie kurz nach, bevor sie sprach. »Die Träume beunruhigen mich schon seit geraumer Zeit«, bekannte sie. »Ich habe sie für einfache Träume gehalten und sonst nichts. Die Magie der Ohmsfords hat noch nie zu meinem Leben gehört...«

»Und du fragst dich, ob du überhaupt eine Ohmsford bist«, unterbrach sie der alte Mann. »Du bist dir nicht sicher, stimmt's? Wenn du keine Ohmsford bist, dann gehört die Magie tatsächlich nicht zu deinem Leben. Aber wenn es nach dir ginge, könnte das sehr wohl der Fall sein, nicht wahr?«

Wren starre ihn an. »Woher weißt du das alles, Cogline?« Sie stellte seine Behauptung, Cogline zu sein, nicht in Frage; sie nahm sie hin, weil sie davon überzeugt war, daß dies so oder so keine Rolle spielte. »Woher weißt du so viel über mich?« Mit plötzlich erwachender Erwartung

beugte sie sich vor. »Kannst du mir sagen, wer ich wirklich bin?«

Der alte Mann hob die Schultern. »Es ist sehr viel wichtiger zu wissen, was du sein könntest, als zu wissen, was du bist«, lautete seine rätselhafte Antwort. »Wenn du mehr darüber erfahren willst, solltest du der Aufforderung der Träume Folge leisten. Geh zum Hadeshorn und sprich mit Allanon.«

Sie warf einen Blick auf Garth, bevor ihr Blick wieder zurückwanderte. »Du treibst ein Spiel mit mir«, sagte sie zu dem alten Mann.

»Vielleicht.«

»Warum?«

»Oh, wenn dich meine Geschichte fesselt, wirst du vielleicht meiner Bitte zustimmen und mit mir gehen. Ich habe den anderen Mitgliedern deiner Familie gedroht und sie gescholten. Bei dir wollte ich etwas Neues versuchen. Die Zeit läuft uns davon, und ich bin ein alter Mann. Es sind nur noch sechs Tage bis zum neuen Mond. Selbst zu Pferd braucht man mindestens vier Tage bis zum Hadeshorn – fünf, wenn ich die Reise mitmache.«

Alles, was er sagte, erklärte er Garth in der Zeichensprache, und nun gab Garth eine schnelle Antwort. Der alte Mann lachte. »Ob ich die Reise mitmachen werde? Ja, zum Donnerwetter, das werde ich! Ich kümmere mich jetzt seit Wochen um die Angelegenheiten eines Schattens. Ich glaube, es steht mir zu zu erfahren, wie die Sache ausgeht.« Nachdenklich hielt er inne. »Außerdem weiß ich nicht, ob mir wirklich eine Wahl bleibt...«

Wrens Blick wandte sich nach Osten, wo die Sonne als blasse weiße Kugel teilweise verdeckt von Wolken und Nebel am Rande des Horizonts ruhte. »Was hat mein

Vetter...?« setzte sie an, um sofort wieder zu verstummen. Das Wort klang, während sie es aussprach, irgendwie falsch. Es drückte einen Abstand zwischen ihnen aus, der ihr nicht gefiel. »Wozu hat Par sich entschlossen?« fragte sie.

»Er sagte, daß er darüber nachdenken wolle«, erwiderte der alte Mann. »Er und sein Bruder. Ich habe beide zusammen angetroffen.«

»Und mein Onkel?«

Der andere zuckte die Schultern. »Er sagte das Gleiche.« Aber es lag etwas in seinen Augen, das seinen Worten widersprach.

Wren schüttelte den Kopf. »Du spielst schon wieder mit mir. Was hat er wirklich gesagt?«

Die Augen des alten Mannes verengten sich. »Meine Liebe, du stellst meine Geduld auf eine harte Probe. Ich habe nicht die Kraft, dir ganze Gespräche zu wiederholen. Hast du keinen eigenen Verstand? Wenn sie der Aufforderung folgen, tun sie das aus ihren Gründen und nicht aus Gründen, die du ihnen vielleicht lieferst. Meinst du nicht, du solltest das Gleiche tun?«

Wren Ohmsfords Gesicht versteinerte sich. »Was haben sie gesagt?« wiederholte sie und wog dabei jedes Wort sorgfältig ab, bevor sie es aussprach.

»Was sie wollten!« schnappte der andere und machte seine Antworten Garth verständlich, obwohl seine Augen auf Wren geheftet blieben. »Bin ich denn ein Papagei, der die Sätze anderer zu deinem Vergnügen wiederholt?« Er durchbohrte sie mit seinem Blick, um dann seine Arme in die Luft zu werfen. »Nun gut! Du sollst also die ganze Geschichte hören! Der junge Par wurde zusammen mit seinem Bruder von der Föderation aus Varfleet vertrie-

ben, weil er seine Magie dazu benutzt hat, Geschichten über ihre Familie und über die Druiden zu erzählen. Er war gerade auf dem Weg nach Hause, als ich ihn zuletzt sah, und dachte etwas eingehender über die Träume nach. Er wird in der Zwischenzeit begriffen haben, daß er dazu nicht mehr in der Lage ist, daß seine Heimat sich in der Hand der Föderation befindet und seine Eltern – ehemals auch deine Eltern, könnte man sagen -Gefangene sind!«

Überrascht wollte Wren etwas antworten, aber der alte Mann überging sie. »Mit Walker Boh ist es etwas anderes. Er glaubt, er habe nichts mehr mit der Familie Ohmsford zu tun. Er lebt allein und ist zufrieden dabei. Er will nichts mit seiner Familie, mit der Welt zu tun haben und mit den Druiden schon gar nichts. Er glaubt, daß nur er den richtigen Gebrauch der Magie kennt und daß die anderen, die über ein bißchen Zauberkraft verfügen, keinen eigenen Verstand besitzen. Er vergißt, wer ihm das alles beigebracht hat. Er...«

»Du«, unterbrach ihn Wren.

»... hält sich für den Größten in seiner selbstgewählten Mission des...« Er hielt plötzlich inne. »Was? Was hast du gesagt?«

»Du«, wiederholte Wren, wobei sie ihn nicht aus den Augen ließ. »Du warst sein Lehrer, stimmt's?«

In der darauffolgenden Stille blickten die Augen des Alten sie abschätzend an. »Ja, Mädchen, das war ich. Bist du jetzt zufrieden? Ist das die Antwort, die du gesucht hast? Oder wünschest du sonst noch etwas?«

Er hatte vergessen, Garth mit seinen Händen über das Gesagte zu unterrichten, doch Garth schien von seinen Lippen gelesen zu haben. Als er Wrens Blick erhaschte, nickte er zustimmend. Versuch immer etwas über deinen

Gegner in Erfahrung zu bringen, was dieser vor dir geheimhalten will, hatte er sie gelehrt. Dadurch bist du im Vorteil.

»Das heißt also, daß er nicht geht, stimmt's?« drängte sie. »Ich meine Walker.«

»Ich bin gerade zu dem Schluß gekommen, daß du ein kluges Mädchen bist, und schon beweist du mir das Gegen teil!« Der alte Mann zog eine Augenbraue in die Höhe. »Walker sagt, daß er nicht geht, und er ist überzeugt davon, daß er nicht geht. Aber das stimmt nicht. Das Gleiche gilt für Par. So wird es sein! Die Dinge entwickeln sich immer so, wie wir es nie für möglich halten. Aber vielleicht steckt dahinter nur die Magie der Druiden, mit der sie die Versprechungen und Gelübde, die wir so leichtfertig eingehen, umkehren und uns dorthin lenken, wo wir am allerwenigsten sein wollen.« Er zog seine Kleider enger um sich und beugte sich vor. »Wie steht's nun mit dir, kleine Wren? Tapferer Adler oder ängstlicher Spatz – was bist du? Die Situation erfordert eine klare Entscheidung. Wähle also.«

Wren ließ ihren Blick kurz zu Garth gleiten, bevor er sich im Wald verlor und tief in die Schatten eintauchte. Ihre Gedanken und Fragen der vorhergegangenen Nacht holten sie wieder ein, setzten sich mit quälender Beharrlichkeit in ihr fest. Sie wußte, daß sie gehen konnte, wenn sie nur wollte. Die Fahrenden würden sie nicht aufhalten, nicht einmal Garth – obwohl er darauf bestehen würde, sie zu begleiten. Sie konnte dem Schatten von Allanon entgegentreten. Sie konnte mit dem Geist einer Legende sprechen, mit einem Mann, an dessen Existenz viele zweifelten. Sie konnte ihm die Fragen stellen, die sie schon seit vielen Jahren mit sich herumtrug, vielleicht

einige Antworten erhalten, möglicherweise sogar etwas über sich selbst erfahren, das ihr bis jetzt verborgen geblieben war. Ein ziemlich ehrgeiziges Unterfangen, dachte sie, und gleichzeitig ein rätselhaftes.

Es würde bedeuten, daß sie Par, Coll und Walker Boh Wiedersehen würde – ihre andere Familie, die vielleicht gar keine richtige Familie war. Nachdenklich schürzte sie die Lippen. Vielleicht würde sie sogar Gefallen daran finden.

Aber es würde auch bedeuten, daß sie sich mit der Wirklichkeit ihrer Träume auseinandersetzen mußte – oder zumindest mit der Wirklichkeit eines Geistes. Und das konnte gleichzeitig ihr ganzes Leben verändern, ein Leben, mit dem sie vollkommen zufrieden war. Es konnte bedeuten, daß ihr Leben dadurch zerstört wurde, daß sie in Dinge verwickelt wurde, die sie besser gemieden hätte.

Ihre Gedanken rasten. Sie spürte das Gewicht des kleinen Beutels mit den gefärbten Steinen um ihren Hals, so, als sollte sie an die vor ihr liegenden Möglichkeiten erinnert werden. Auch sie kannte die Geschichten um die Ohmsfords und die Druiden, und sie war vorsichtig.

Ganz unerwartet mußte sie lächeln. Seit wann hielt die Vorsicht sie vom Handeln ab? Himmel! Sie stand vor einer verschlossenen Tür, die nur daraufwartete, aufgestoßen zu werden.

Der alte Mann unterbrach sie in ihren Gedanken. »Mädchen, ich werde langsam müde. Diese alten Knochen müssen bewegt werden, wenn sie nicht einrosten sollen. Laß mich wissen, wie du dich entschieden hast. Oder brauchst du, ähnlich wie die anderen in deiner Familie, ein unbegrenztes Maß an Zeit, um diese Angelegenheit hin- und herzuüberlegen?«

Mit hochgezogener Augenbraue warf Wren einen flüchtigen Blick in Garths Richtung. Das Nicken des Fahrenden war kaum wahrnehmbar. Sie wandte sich wieder Cogline zu. »Du bist so gereizt, Großväterchen«, tadelte sie. »Wo ist deine Geduld?«

»Mit meiner Jugend verschwunden, mein Kind«, sagte er unerwartet milde. »Wofür hast du dich nun entschieden?«

Sie lächelte. »Für das Hadeshorn und Allanon«, antwortete sie. »Was hast du denn erwartet?«

Aber der alte Mann gab ihr keine Antwort.

Fünf Tage später, während die Sonne den westlichen Himmel mit lila und roten Strahlen überzog, wie es nur im Sommer zu sehen ist, erreichten Wren, Garth und der alte Mann, der sich Cogline nannte, die ersten Ausläufer der Drachenzähne und den sich windenden, engen, felsigen Pfad, der in das Tal von Shale und zum Hadeshorn führte.

Par Ohmsford sah sie als erster. Er war auf dem Pfad ein paar hundert Meter bis zu einem Felsvorsprung gewandert, der ihm einen Ausblick auf die Ebene südlich von Callahorn bot und wo er mit seinen Gedanken allein sein konnte. Er war bereits am Vortag mit Coll, Morgan, Walker Boh, Steff und Teel angekommen, und seine Geduld wurde während des Wartens auf den Anbruch der ersten Nacht des neuen Mondes auf eine harte Probe gestellt. Er war in die majestätische Schönheit des Sonnenuntergangs vertieft, als er das komische Dreiergespann erblickte, das auf Pferden aus dem Schatten eines Pappelwaldes heraus- und auf ihn zuritt. Langsam erhob er sich, als könne er seinen eigenen Augen nicht trauen. Dann, als er festgestellt hatte, daß seine Augen ihm keinen Streich spielten, sprang er auf und eilte den Pfad hinunter, um seine Gefährten, die eben ihr Lager aufgeschlagen hatten, von seiner Beobachtung zu unterrichten.

Wren erreichte das Lager fast noch vor ihm. Ihre scharfen Elfensinne machten ihn just in dem Augenblick aus, als er ihrer gewahr wurde. Ohne Rücksicht auf ihre Gefährten, die hinter ihr zurückblieben, gab sie ihrem Pferd die Sporen, ritt tollkühn auf das Lager zu, sprang

aus dem Sattel, noch bevor ihr jemand herunterhelfen konnte, lief mit einem wilden Schrei auf Par zu und umarmte ihn so heftig, daß er beinahe das Gleichgewicht verlor. Als sie ihn ausreichend gedrückt hatte, erfuhr ein erstaunter, aber erfreuter Coll die gleiche Begrüßung. Walker Boh wurde lediglich auf die Wange geküßt und Morgan, den sie kaum wiedererkannte, mit einem Händedruck und einem Nicken bedacht.

Während die drei Geschwister Ohmsford – diesen Eindruck machten sie ungeachtet der Tatsache, daß Wren keine echte Schwester war – einander begrüßten und umarmten, standen die anderen etwas unbehaglich daneben und bedachten einander mit abschätzenden Blicken. Die meisten galten Garth, der mindestens doppelt so groß war wie alle anderen. Er trug die grelle Kleidung der Fahrenden, die ihn noch größer erscheinen ließ. Ruhig und ohne eine Spur von Unbehagen begegnete er den Blicken der anderen. Wren erinnerte sich seiner nach einigen Augenblicken und begann mit der Vorstellung. Par tat es ihr mit Steff und Teel gleich. Cogline blieb etwas abseits von den anderen stehen; da ihn scheinbar jeder kannte, erübrigte sich eine formelle Vorstellung. Es wurde genickt, und es wurden Hände geschüttelt und Höflichkeiten ausgetauscht, doch die Wachsamkeit wollte von den meisten Gesichtern trotzdem nicht weichen. Als sie sich allesamt zur Feuerstelle begaben, die die Mitte des kleinen Lagers bildete, um die Mahlzeit einzunehmen, die die Zwerge zubereitet hatten, zerfiel die Gruppe schnell in Grüppchen. Steff und Teel widmeten sich der Fertigstellung der Mahlzeit; Walker Boh begab sich in den Schatten einer knorrigen Kiefer, und Cogline verschwand, ohne ein Wort zu verlieren, zwischen den Felsen. Er tat dies so leise, daß er fast verschwunden war,

bevor die anderen es merkten. Da Cogline jedoch nicht als echtes Mitglied der kleinen Gruppe galt, kümmerten sich die anderen kaum darum. Par, Coll, Wren und Morgan machten sich gemeinsam an den Pferden zu schaffen, sattelten sie ab und rieben sie trocken, während sie über alte Zeiten und alte Freunde sprachen, über Orte, an denen sie gewesen waren, über Dinge, die sie gesehen hatten, und über das Auf und Ab des Lebens an sich.

»Du bist ganz schön erwachsen geworden, Wren«, sagte Par mit Verwunderung in der Stimme. »Längst nicht mehr der Besenstiel von einem Mädchen, den ich in Erinnerung hatte..«

»Und eine wilde Reiterin obendrein, für die es keine Schranken gibt!« Par lachte.

Wren lachte zurück. »Ich lebe ein besseres Leben als ihr alle zusammen, die ihr auf eurem Hintern sitzt, alte Geschichten erzählt und schlafende Hunde aufweckt.« Doch dann wurde sie wieder ernst. »Der alte Mann, Cogline, hat mir davon erzählt, was im Vale passiert ist. Jaralan und Mirianna waren irgendwann auch meine Eltern, und ich habe sie immer noch gern. Gefangene, sagt er. Habt ihr irgendwas von ihnen gehört?«

Par schüttelte den Kopf. »Seit dem Vorfall in Varfleet sind wir auf der Flucht.«

»Das tut mir leid, Par.« Aus ihren Augen sprach echtes Mitgefühl. »Die Föderation tut ihr Bestes, um uns das Leben schwer zu machen. Sogar im Westland sind Soldaten und Regierungsbeamte stationiert, obwohl es das Land ist, das sie bisher mehr oder weniger links liegen gelassen haben. Die Fahrenden wissen auf jeden Fall, wie man ihnen aus dem Weg geht. Wenn alle Stricke reißen, könnt ihr euch uns gerne anschließen.«

»Ich glaube, *es* wird am besten sein, wenn wir uns zunächst um die Träume kümmern«, flüsterte Par.

Sie nahmen die Mahlzeit zu sich, die aus gebratenem Fleisch, frischgebackenem Brot, gedünstetem Gemüse, Käse und Nüssen bestand, und spülten alles mit Bier und Wasser hinunter, während sie der Sonne nachblickten, die langsam am Himmel verschwand. Das Essen war gut, und zu Steffs Freude, der die meiste Arbeit getan hatte, machten die anderen keinen Hehl daraus. Cogline war immer noch abwesend, aber das Gespräch der anderen wurde immer persönlicher. Nur Teel brachte kaum ein Wort über die Lippen. Soweit Par wußte, waren er und Steff die einzigen, mit denen das Zwergenmädchen bisher ein Wort gewechselt hatte.

Als sie die Mahlzeit beendet hatten, übernahmen Steff und Teel den Abwasch des Geschirrs, während die anderen allein oder zu zweit in der abendlichen Dämmerung umhergingen. Während Coll und Morgan sich auf den Weg zu einer Quelle machten, die ungefähr eine Viertelmeile entfernt lag, um frisches Wasser zu holen, fand sich Par in Gesellschaft von Wren und Garth wieder auf dem Pfad, der in die Berge und das Tal von Shale führte.

»Bist du schon dort gewesen?« fragte Wren und deutete in Richtung Hadeshorn.

Par schüttelte den Kopf. »Man braucht mehrere Stunden, und keiner wollte bisher die Sache unnötig beschleunigen. Selbst Walker hat sich bisher geweigert, vor der vereinbarten Zeit hinzugehen.« Er blickte zum Himmel, wo unzählige Sterne und eine kleine, fast unsichtbare Mondsichel am nördlichen Nachthimmel standen. »Morgen nacht«, sagte er.

Wren gab keine Antwort. Schweigend gingen sie wei-

ter, bis sie den Felsvorsprung erreichten, auf dem Par bereits zu früherer Stunde gesessen hatte. Dort blieben sie stehen und ließen ihre Blicke über das Land im Süden schweifen.

»Du hast die Träume auch gehabt, nicht wahr?« fragte ihn Wren und beschrieb sogleich ihre eigenen. Als er nickte, sagte sie: »Was hältst du davon?«

Par ließ sich wie die anderen beiden auf dem Fels nieder. »Ich glaube, daß die zehn Generationen der Ohmsfords, die seit den Tagen von Brin und Jair gelebt haben, immer auf ein solches Ereignis gewartet haben. Ich glaube, daß die Magie des Elfenhauses von Shannara, die dann zur Magie der Ohmsfords wurde, mehr ist, als wir annehmen. Ich glaube, daß Allanon – oder zumindest sein Schatten – uns sagen wird, was es damit auf sich hat.« Er schwieg. »Ich glaube, daß die Magie zugleich wunderbar und schrecklich sein wird.« Er zuckte entschuldigend die Schultern. »Ich wollte nicht übermäßig drastisch klingen. Ich wollte dir nur sagen, wie ich die Dinge sehe.«

Ganz automatisch übersetzte sie seine Aussagen für Garth, dessen Miene keinen Hinweis auf seine Gedanken gab. »Du und Walker verfügt über Magie«, sagte sie ruhig. »Aber ich nicht. Was sagst du dazu?«

Er schüttelte den Kopf. »Ich bin nicht sicher. Morgans Zauberkraft ist im Augenblick stärker als meine, und er wurde nicht gerufen.« Er erzählte ihr daraufhin von ihrem Zusammentreffen mit dem Schattenwesen und von des Hochländers Entdeckung der Zauberkraft, die im Schwert von Leah geschlafen hatte. »Ich frage mich manchmal selbst, warum die Träume mich und nicht ihn gerufen haben, auch wenn ich das Wunschlied hier und da eingesetzt habe.«

»Aber du weißt nicht, wie stark deine Zauberkraft in Wirklichkeit ist, Par«, sagte sie leise. »Aus den Geschichten solltest du wissen, daß keiner der Ohmsfords seit Shea die Möglichkeiten der Elfenmagie wirklich verstanden hat. Könnte es bei dir nicht ähnlich sein?«

Schäudernd erkannte er, daß das sehr wohl der Fall sein konnte. Er reckte den Hals. »Und wie ist es mit dir, Wren?«

»Ich bin nur eine einfache Fahrende, in deren Adern nicht das Blut fließt, das die Magie von einer Generation zur nächsten weiterleben läßt.« Sie lachte. »Ich werde mich mit meinem Beutel und meinen vermeintlichen Elfensteinen zufriedengeben.«

Jetzt lachte auch er, als er an den kleinen ledernen Beutel mit den gefärbten Steinen dachte, den sie schon als Kind sorgfältig gehütet hatte. Eine Zeitlang erzählten sie einander, wie es ihnen ergangen war, wo sie gewesen waren und wen sie auf ihren Reisen getroffen hatten. Jeder fühlte sich in der Gegenwart des anderen so wohl, als wären seit ihrem Auseinandergehen nicht Jahre, sondern nur Wochen vergangen. Par entschied, daß dies Wren zuzuschreiben war. Sie hatte es geschafft, die alte Vertrautheit wiederherzustellen. Er war verblüfft über das schier unendliche Selbstvertrauen dieses wilden, freien Mädchens, das offensichtlich mit seinem Leben vollkommen zufrieden war und sich scheinbar durch Anforderungen oder Zwänge, die ihr in den Weg traten, nicht aufhalten ließ. Sie war sowohl innerlich wie äußerlich stark, und er bewunderte sie dafür. Er ertappte sich dabei, daß er sich wenigstens einen kleinen Teil ihrer Beherztheit wünschte.

»Was hältst du von Walker?« fragte sie ihn nach eini-

ger Zeit.

»Er ist unnahbar«, antwortete er sogleich. »Immer noch im Bann der Dämonen, für die mir jegliches Verständnis fehlt. Er spricht von seinem Argwohn gegenüber der Magie der Elfen und Druiden und besitzt trotzdem seine eigene Magie, die er bereitwillig einsetzt. Ich verstehe ihn wirklich nicht.«

Wren übersetzte Garth seine Aussage, und der Fahrende antwortete mit einem kurzen Zeichen. Wren sagte zu Par: »Garth meint, daß Walker Angst hat.«

Par schaute sie überrascht an. »Woher weiß er das?«

»Er weiß es einfach. Da er taub ist, sind seine anderen Sinne ausgeprägter. Er kann die Gefühle anderer sehr viel schneller erkennen als du und ich das können – selbst die Gefühle, die unterdrückt werden.«

Par nickte. »Tja, in diesem Fall hat er hundertprozentig recht. Walker hat Angst. Er hat es mir selbst gesagt. Er sagt, daß er sich vor den Auswirkungen der Sache mit Allanon fürchtet. Komisch, nicht wahr? Ich kann mir nicht vorstellen, daß irgend etwas Walker Angst einjagen könnte.«

Wren übersetzte für Garth, aber der Riese zuckte lediglich die Schultern. Sie saßen eine Zeitlang stumm da und hingen ihren Gedanken nach. Schließlich sagte Wren: »Hast du gewußt, daß Cogline einst Walkers Lehrer war?«

Par sah sie scharf an. »Hat er dir das erzählt?«

»Man könnte sagen, ich hab's ihm entlockt.«

»Lehrer wofür, Wren? Lehrer der Magie?«

»Irgend etwas.« Ihre dunklen Gesichtszüge waren nicht zu deuten, ihr Blick abwesend. »Ich glaube, es gibt

vieles zwischen den beiden, was, ebenso wie Walkers Angst, nicht offen ausgesprochen wird.«

Par war, obwohl er dies nie zugegeben hätte, geneigt, ihr zu glauben.

Die Mitglieder der kleinen Gruppe schliefen in dieser Nacht unbehelligt im Schatten der Drachenzähne, aber bei Tagesanbruch waren sie wach. Die kommende Nacht war die erste Nacht des neuen Mondes, die Nacht, in der sie dem Schatten Allanons begegnen sollten. Ungeduldig verrichteten sie die notwendigen Arbeiten. Sie aßen, ohne daß sie den Geschmack der Speisen bemerkten. Sie sprachen nur wenig miteinander, bewegten sich unruhig und fanden allerlei kleine Aufgaben, die ihre Gedanken von den kommenden Dingen ablenkten. Der klare, wolkenlose Tag verströmte die Gerüche des warmen Sommers; es war ein Tag, den sie unter anderen Umständen sehr wohl genossen hätten, der ihnen jetzt jedoch fast endlos schien.

Cogline tauchte um Mittag herum wieder auf. Als er sich ihnen näherte, sah er staubig und unordentlich aus, sein Haar war wirr, seine Augen lagen aufgrund einer schlaflosen Nacht in tiefen Höhlen. Er erklärte ihnen, daß alles bereit sei – was immer das zu bedeuten hatte – und daß er sie nach Einbruch der Nacht abholen werde. Er weigerte sich trotz des Drängens der Ohmsfords, mehr zu sagen, und verschwand auf dem gleichen Weg, auf dem er gekommen war.

»Was, glaubt ihr, macht er da oben?« murmelte Coll den anderen zu, als die schäbige Gestalt sich in einen kleinen schwarzen Fleck in der Ferne verwandelte, bis sie schließlich ganz verschwunden war.

Die Sonne wanderte langsam nach Westen, und die Mitglieder der kleinen Gruppe zogen sich noch mehr in sich selbst zurück. Das, was geschehen sollte, machte sich immer mehr in ihren Gedanken breit, ein Schreckgespenst von solcher Tragweite, daß sie den Gedanken daran fürchteten. Selbst Walker Boh, von dem man hätte annehmen können, daß eine Begegnung mit Schatten und Geistern nichts Neues für ihn war, verkroch sich in sich wie ein Dachs in seinem Loch und wurde vollkommen unnahbar.

Nichtsdestoweniger stieß Par am Nachmittag, als er durch die Berge am Rand der Quellen wanderte, auf seinen Onkel. Als sie einander gewahr wurden, gingen sie langsamer, um schließlich stehen zu bleiben und einander argwöhnisch anzuschauen.

»Glaubst du, daß er wirklich kommt?« fragte Par schließlich.

Walker Bohs blasse Gesichtszüge wurden durch die Kapuze seines Mantels teilweise verdeckt, so daß seine Empfindungen kaum auszumachen waren. »Er wird kommen«, erwiderte er.

Par überlegte kurz und sagte dann: »Ich weiß nicht, was ich zu erwarten habe.«

Walker Boh schüttelte den Kopf. »Das macht nichts, Par. Was du auch erwartest, dieses Treffen wird in keiner Weise so sein, wie du es dir vorstellst, das kann ich dir versichern. Die Druiden haben schon immer für Überraschungen gesorgt.«

»Du machst dich auf das Schlimmste gefaßt, nicht wahr?«

»Ich vermute...« Seine Stimme verklang, ohne daß er den Satz beendete.

»Magie«, sagte Par.

Der andere runzelte die Stirn.

»Druidenmagie – das ist es, was du vermutest, stimmt's? Ich hoffe, du hast recht. Ich hoffe, daß sie erschallt und ertönt und daß sie uns all die Türen öffnet, die so lange verschlossen waren, damit wir erkennen, wozu die Magie in der Lage ist.«

Das Lächeln, das dem Ausdruck von Erstaunen in Walker Bohs Gesicht wich, war ironisch. »Manche Türen bleiben besser für immer verschlossen«, sagte er leise. »Du tätest gut daran, das nicht zu vergessen.«

Er legte kurz seine Hand auf den Arm seines Neffen, bevor er sich schweigend wieder auf den Weg machte.

Der Nachmittag ging nur langsam in den Abend über. Als die Sonne endlich am Horizont verschwand, kehrten die Mitglieder der kleinen Gruppe langsam zum Lager zurück, um ihr Abendessen einzunehmen. Morgan war mehr als redselig, ein sicheres Zeichen seiner nervlichen Anspannung, und sprach unablässig von Magie und Schwertern und allen möglichen Schauergeschichten. Die anderen schwiegen, aßen, ohne zu sprechen, warfen nur ab und zu wachsame Blicke nach Norden in Richtung der Berge. Teel aß überhaupt nichts, sondern saß allein im Schatten der Bäume; die Maske, die ihr Gesicht bedeckte, glich einer Mauer, die sie von allen anderen trennte. Selbst Steff ließ sie in Ruhe.

Die Nacht senkte sich herab, und die Sterne tauchten zuerst vereinzelt, dann in großer Zahl am Himmel auf, bis er von ihnen über und über bedeckt war. Kein Mond war zu sehen; es war dies die verheiße Zeit. Die Geräusche des Tages verklangen, und die der Nacht waren noch nicht zu hören. Das Feuer knisterte und knackte in der

Stille. Einer oder zwei rauchten, und der durchdringende Geruch durchdrang die Luft. Morgan zog das glänzende Schwert von Leah aus der Scheide und fing an, es zu polieren. Wren und Garth fütterten und striegelten die Pferde. Walker Boh begab sich ein Stück den Pfad hinauf und starrte in Richtung der Berge. Die anderen saßen gedankenverloren um das Feuer herum.

Alle warteten.

Es war Mitternacht, als Cogline sie holen kam. Der alte Mann trat wie ein Geist aus den Schatten heraus und stand so urplötzlich vor ihnen, daß sie alle aufschreckten. Niemand, nicht einmal Walker Boh, hatte ihn kommen sehen.

»Es ist Zeit«, verkündete er.

Lautlos erhoben sie sich und folgten ihm. Er führte sie den Pfad hinauf in die allmählich dichter werdenden Schatten der Drachenzähne. Cogline schien die Augen einer Katze zu besitzen. Seine Schützlinge hatten alle Mühe, mit ihm Schritt zu halten. Par, Coll und Morgan gingen unmittelbar hinter dem alten Mann, gefolgt von Wren und Garth sowie Steff und Teel; Walker Boh bildete die Nachhut. Der Pfad stieg, nachdem sie die ersten Zacken erreicht hatten, steil an, und sie schritten durch einen engen Hohlweg, der sich wie eine Tasche in die Berge hinein öffnete. Es war still hier, so still, daß sie einander atmen hören konnten, während sie mühsam nach oben stapften.

Die Minuten vergingen wie im Flug. Steinblöcke versperrten ihnen den Weg, und der Pfad wand sich vor ihnen wie eine Schlange. Par stolperte und schürzte sich die Knie auf, denn die herumliegenden Steine waren so

scharf wie Glas. Ihre Farbe war ein seltsames, spiegelartiges Schwarz, das ihn an Kohle erinnerte. Aus reiner Neugierde hob er einen kleinen Stein auf und steckte ihn in seine Tasche.

Dann plötzlich teilten sich die Berge vor ihren Augen, und sie betraten den Rand des Tales von Shale. Es war kaum mehr als eine breite, flache Mulde, die von Steinen übersät war, die allesamt mit der gleichen spiegelartigen Schwärze glitzerten wie der Stein, den Par eingesteckt hatte. Das Tal wies kein Leben auf. In seiner Mitte lag ein See, dessen grünlich-schwarzes Wasser träge Strudel bildete.

Cogline hielt an und blickte sich zu ihnen um. »Das Hadeshorn«, flüsterte er. »Heimstatt für die Geister der Zeiten, für die Druiden der Vergangenheit.« Sein verwittertes altes Gesicht nahm einen fast ehrfurchtsvollen Ausdruck an. Dann drehte er sich um und ging ihnen voraus ins Tal hinunter.

Mit Ausnahme der Atemzüge und der Geräusche, die ihre Stiefel auf den Steinen verursachten, war das Tal in vollkommene Stille gehüllt. Augen spähten achtsam, suchten Geister, wo es keine gab, vermuteten Leben in jedem Schatten. Es herrschte eine seltsame Wärme an diesem Ort, die Hitze des Tages schien durch die Kühle der Nacht gefangen. Par spürte, wie Schweiß seinen Rücken hinunterrann.

Dann betraten sie den Talboden. Sie konnten jetzt die Bewegungen des Wassers genauer sehen, sie hörten das Plätschern der winzigen Wellen. Sie nahmen den durchdringenden Geruch von alternden und verwesten Dingen wahr.

Sie waren immer noch mehrere Dutzend Meter vom

Rande des Wassers entfernt, als Cogline ihnen Einhalt gebot, indem er beide Hände erhob. »Bleibt hier stehen. Kommt nicht näher. Die Wasser des Hadeshorns bedeuten Gift und Tod für jeden Sterblichen!« Er kauerte am Boden und legte einen Finger an seine Lippen.

Sie folgten seiner Bitte. Sie spürten etwas Greifbares, das in der Luft hing wie Rauch, der aus einem Holzfeuer aufsteigt. Sie bewegten sich nicht von der Stelle, wachsam, erfüllt von einer Mischung aus Erstaunen und Zaudern. Keiner sprach ein Wort. Der sternenbedeckte Himmel erstreckte sich wie ein endloses Gewölbe über ihnen.

Schließlich erhob sich Cogline und bedeutete ihnen mit Bewegungen seiner Hände, sich dicht bei ihm aufzustellen. Erst als sie Schulter an Schulter um ihn herumstanden, fing er an zu sprechen. »Allanon wird kurz vor Tagesanbruch erscheinen.« Die scharfen alten Augen blickten sie feierlich an. »Er wünscht, daß zuerst ich mit euch spreche. Er ist nicht mehr der, der er einmal war. Er ist nur noch ein Schatten. Die Zeit, die ihm zur Verfügung steht, ist kaum mehr als ein Wimpernschlag. Jedesmal, wenn er die Welt der Geister verläßt, kostet es ihn unendliche Kraft. Er kann nur kurze Zeit hier verweilen. Die Zeit, die ihm zur Verfügung steht, muß er weise nutzen. Er wird euch mitteilen, auf welche Weise er euch braucht. Er hat es mir überlassen, euch zu erklären, warum ihr gebraucht werdet. Ich muß euch deshalb von den Schattenwesen berichten.«

»Du hast also mit ihm gesprochen?« fragte Walker Boh.

Cogline schwieg.

»Warum hast du bis jetzt gewartet, um uns von den Schattenwesen zu erzählen?« Par war plötzlich ärgerlich.

»Warum jetzt, Cogline, wenn du uns schon sehr viel früher davon hättest erzählen können?«

Der alte Mann schüttelte den Kopf, sein Gesicht drückte sowohl Tadel wie auch Mitgefühl aus. »Es stand nicht in meiner Macht, mein Junge. So lange nicht, bis ihr alle hier zusammengekommen seid.«

»Kindereien!« murmelte Walker Boh und schüttelte angewidert den Kopf.

Der alte Mann schenkte ihm keine Beachtung. »Du kannst denken, was du willst, solange du nur zuhörst. Ich erzähle euch jetzt das über die Schattenwesen, was Allanon mir aufgetragen hat. Das Böse in ihnen ist von unvorstellbarem Ausmaß. Sie sind weder Gerüchte noch Legenden, wie die meisten glauben wollen, sondern Lebewesen wie ihr und ich. Sie sind aus einem Irrtum hervorgegangen, den selbst Allanon in all seiner Weisheit nicht vorhersehen konnte. Als Allanon die Welt der Sterblichen verließ, glaubte er, das Zeitalter der Magie nähere sich seinem Ende und ein neues Zeitalter breche an. Den Dämonenlord gab es nicht mehr. Die Dämonen der alten Zauberwelt waren wieder eingekerkert. Der Ildatch war zerstört. Paranor war in die Geschichte eingegangen, und der letzte der Druiden war im Begriff, diesem Schicksal zu folgen. Es schien, als wäre die Magie nicht mehr vonnöten.«

»Die Magie ist immer vonnöten«, sagte Walker Boh schnell.

Wieder schenkte ihm der alte Mann keine Beachtung. »Die Schattenwesen sind ein Irrtum. Sie sind eine Magie, die aus der Anwendung anderer Magie hervorgegangen ist, ein Überrest dessen, was einmal war. Die Saat war schon in den Vier Ländern vorhanden, blieb jedoch zu

Zeiten Allanons unentdeckt und ging erst auf, als die Druiden und ihre schützende Macht nicht mehr vorhanden waren. Niemand hatte wissen können, daß es sie gab, nicht einmal Allanon. Sie waren die Überreste der vergangenen Magie.«

»Nun mach mal halb lang!« wandte Par ein. »Was sagst du da, Cogline? Die Schattenwesen sind nur Teilchen einer abartigen Magie?«

Cogline atmete tief ein, während er die Hände faltete. »Talbewohner, ich habe dir schon einmal gesagt, daß du trotz der ganzen Magie, über die du verfügst, sehr wenig von ihr weißt. Die Magie ist eine Naturgewalt, so wie das Feuer im Erdinnern, wie die Gezeiten des Meeres und der Wind, der Wälder zerbricht, oder der Hunger, der ganze Völker auslöscht. Die Magie ist nicht etwas, das da ist, um dann spurlos zu verschwinden. Denk nach! Was war mit Wil Ohmsford und den Elfensteinen, als sein Elfenblut nicht mehr ausreichte, um über die Macht der Elfensteine zu gebieten? Sie blieb als das Wunschlied erhalten, das in deinen Vorfahren weiterlebte. War das etwa bedeutungslos? Jede Magie hat Auswirkungen, die über das Unmittelbare hinausgehen. Und alle sind sie wichtig.«

»Welche Magie hat denn nun die Schattenwesen geschaffen?« fragte Coll, dessen Gesicht wie versteinert war.

Der alte Mann schüttelte sein strähniges Haupt. »Allanon weiß es nicht. Niemand kann es mit Sicherheit sagen. Es könnte sich jederzeit im Leben Shea Ohmsfords und seiner Nachfahren ereignet haben. In jenen Zeiten gab es allerlei Magie, und nicht selten handelte es sich um schwarze Magie. Die Schattenwesen konnten aus allen möglichen Quellen hervorgehen.« Er hielt inne. »Am

Anfang waren die Schattenwesen gar nichts. Sie waren der Abfall der angewandten Magie. Irgendwie haben sie unbemerkt überleben können. Erst als Allanon und Parano verschwunden waren, sind sie in die Vier Länder eingedrungen und wurden allmählich mächtiger. Inzwischen herrschte, was die höhere Ordnung der Dinge anbetrifft, eine Lücke, die auf jeden Fall gefüllt werden mußte, und die Schattenwesen haben nicht gezögert, sie zu füllen.«

»Das verstehe ich nicht«, sagte Par eilig. »Was für eine Lücke meinst du?«

»Und warum hat Allanon sie nicht vorausgesehen?« fügte Wren hinzu.

Der alte Mann hob eine Hand in die Höhe und bog ihre Finger, während er sprach, einen nach dem anderen nach unten. »Das Leben war schon immer ein Kreislauf. Macht kommt und geht; sie nimmt verschiedene Formen an. Irgendwann war es die Wissenschaft, die der Menschheit ihre Macht verlieh. Seit einiger Zeit ist es die Magie. Allanon sah die Rückkehr der Wissenschaft als ein Mittel zum Fortschritt voraus, im besonderen im Zusammenhang mit dem Niedergang der Druiden und Paranos. Das war das Zeitalter, das kommen sollte. Aber die Entwicklung der Wissenschaft ging zu langsam vonstatten, als daß sie die Lücke hätte füllen können. Zum Teil ist dies auf die Föderation zurückzuführen. Die Föderation hat dafür gesorgt, daß das Alte intakt blieb; sie verbot die Ausübung jeder Art von Macht mit Ausnahme ihrer eigenen, und ihre eigene war primitiv und kriegerisch. Sie dehnte ihren Einflußbereich auf alle Vier Länder aus, bis alle Lebewesen ihrem Gesetz unterworfen waren. Aber auch die Elfen besaßen Macht und Einfluß; aus Gründen, die

wir noch nicht kennen, sind sie verschwunden. Sie waren die ausgleichende Kraft, das letzte Volk der Zauberwelt der alten Zeit. Ihre Gegenwart war unbedingt erforderlich, sollte der Übergang von der Magie zur Wissenschaft reibungslos erfolgen.« Er schüttelte den Kopf. »Doch selbst wenn die Elfen in der Welt der Sterblichen geblieben und die Föderation weniger mächtig gewesen wäre, gäbe es möglicherweise heute Schattenwesen. Die Lücke entstand, als die Druiden verschwanden. Nichts hätte daran etwas ändern können.« Er seufzte. »Allanon hat nicht alles vorausgesehen, was er hätte voraussehen sollen. Er hat nicht mit den Schattenwesen gerechnet. Während er am Leben war, tat er, was er konnte, um die Vier Länder zu beschützen – und er blieb am Leben, solange er dies vermochte.«

»Scheinbar war das nicht genug«, sagte Walker Boh spitz.

Cogline sah ihn an, und der Zorn in seiner Stimme war offensichtlich. »Nun, Walker Boh, vielleicht hast du eines Tages Gelegenheit zu zeigen, daß du es besser kannst.«

Einen Augenblick herrschte bedrückendes Schweigen. Dann wandte Cogline seinen Blick ab. »Ihr müßt verstehen, was die Schattenwesen sind. Die Schattenwesen sind Parasiten. Sie leben auf Kosten der sterblichen Lebewesen. Sie sind eine Magie, die sich von lebendigen Dingen ernährt. Sie dringen in sie ein, saugen sie aus und nehmen ihre Gestalt an. Par, denk an die Waldfrau, auf die du und Coll gestoßen seid, als wir uns zum erstenmal getroffen haben. Sie war ein Schattenwesen, ein vergiftetes, ehemals sterbliches Wesen, ein zerstörtes Wesen, das sich ebenso wenig in der Gewalt hatte wie ein wildes

Tier. Und erinnerst du dich an das kleine Mädchen am Tofferkamm?«

In Par stieg die Erinnerung an das Monster, dem ihn die Spinnengnome ausgeliefert hatten, auf. Er spürte wieder, wie sie sich an ihn heranschlich und ihn bat: »Drück mich, drück mich«, spürte, wie verzweifelt sie seine Umarmung wünschte. Die Erinnerung ließ ihn zusammenzucken.

Coglines Hand legte sich fest auf seinen Arm. »Auch das war ein Schattenwesen, selbst wenn es auf den ersten Blick nicht als solches zu erkennen war. Sie treten zuweilen auf wie wir, verbergen sich hinter einer menschlichen Maske. Manche nehmen in Gestalt und Verhalten groteske Formen an; diese sind leicht zu erkennen. Andere dagegen sind nicht so leicht zu erkennen.«

»Aber warum gibt es solche und solche?« fragte Par unsicher.

»Wieder einmal weiß Allanon darauf keine Antwort. Die Schattenwesen haben ihr Geheimnis vor ihm bewahrt.« Coglines Gesicht drückte Verzweiflung aus. »Es ist wie eine Seuche. Die Krankheit breitet sich aus, bis sich die Zahl der Erkrankten ins Unermeßliche steigert. Jedes einzelne Schattenwesen kann die Krankheit übertragen. Je größer ihre Zahl, desto stärker sind sie. Was würdest du tun, um eine Seuche zu bekämpfen, deren Ursache unbekannt ist, deren Symptome erst dann ersichtlich werden, wenn sie ausgebrochen ist, und gegen die es keine Gegenmittel gibt?«

Die Mitglieder der kleinen Gruppe blickten einander mit sichtlichem Unbehagen an.

Schließlich sagte Wren: »Verfolgen sie mit ihrem Tun eine bestimmte Absicht, Cogline? Eine Absicht, die über

die Ansteckung lebendiger Wesen hinausgeht? Können sie denken wie du und ich, oder sind sie ohne Geist und Verstand?«

Par schaute das Mädchen mit unverhohlener Bewunderung an. Ihre Frage war die beste von allen. Er wünschte, er hätte sie gestellt.

»Sie denken wie du und ich, Fahrende, und mit ziemlicher Sicherheit verfolgen sie mit ihrem Tun eine Absicht. Aber wir kennen diese Absicht nicht.«

»Sie wollen uns vernichten«, warf Morgan hitzig ein.
»Das ist doch wahrlich Absicht genug.«

Aber Cogline schüttelte den Kopf. »Ich glaube, sie wollen noch mehr.«

Und jäh stieg der Gedanke an die Träume, die Allanon geschickt hatte, in Par wieder auf, die Visionen einer alptraumhaften Welt, in der das Leben unkenntliche Formen angenommen hatte. Gerötete Augen leuchteten feurig, und schattenhafte Gestalten huschten durch einen Nebel aus Asche und Rauch. Er erkannte, daß es genau das war, was die Schattenwesen erreichen wollten. Ohne zu überlegen, sah er Wren an und fand seine Frage in ihren Augen bestätigt. Er wußte instinktiv, was in ihr vorging. Das Gleiche sah er in Walker Bohs Augen. Sie hatten die Träume geteilt, und diese Träume verbanden sie, und zwar so sehr, daß ihre Gedanken einen Augenblick dieselben waren.

»Irgend etwas führt die Schattenwesen«, flüsterte Cogline. »Es gibt eine Macht, die alles, was wir kennen, übersteigt...« Er ließ den Satz unbeendet, als versage ihm die Stimme den Dienst.

Seine Zuhörer blickten einander an.

»Was sollen wir tun?« fragte Wren schließlich.
Mühsam erhob sich der alte Mann. »Genau das, wozu
wir hergekommen sind, Fahrende – hören, was Allanon
uns zu sagen hat.« Schwerfällig ging er davon, und keiner
versuchte ihn aufzuhalten.

Danach ging jeder seiner eigenen Wege und zog sich an ein ungestörtes Plätzchen zurück, um seinen eigenen Gedanken nachzuhängen. Blicke wanderten ruhelos über den funkelnden Teppich des Tales aus schwarzem Stein, dann wieder zurück zu den trägen Wassern des Hadeshorns, auf der Suche nach Zeichen neuer Bewegung.

Es gab keine.

Vielleicht passiert gar nichts, dachte Par. Vielleicht war alles nur eine Lüge.

Er spürte, wie eine Mischung aus Enttäuschung und Erleichterung seine Brust zusammenschnürte, und versuchte seine Gedanken auf anderes zu lenken. Coll war nur wenige Schritte von ihm entfernt, aber er weigerte sich, ihn anzusehen. Er wollte allein sein. Es gab Dinge, die überlegt werden wollten, und Coll würde ihn dabei nur stören.

Komisch, wie viel Mühe er seit Beginn dieser Reise darauf verwendet hatte, sich von seinem Bruder zu distanzieren, dachte er plötzlich. Vielleicht lag es daran, daß er sich Sorgen um ihn mache...

Noch einmal, diesmal jedoch wütend, versuchte er seine Gedanken auf anderes zu lenken. Cogline. Wer war dieser alte Mann, der scheinbar so viel über alles wußte? Ein verhinderter Druide, sagte er sich. Allanons Bote. Doch diese kurzen Erklärungen schienen nicht auszureichen. Hinter den Beziehungen zwischen ihm, Allanon und Walker Boh verbarg sich gewiß eine Reihe von Ereignis-

sen, die den anderen vorenthalten blieb. Allanon hätte kaum einen verhinderten Druiden um Hilfe gebeten, selbst unter den schlimmsten Umständen nicht. Es gab einen Grund, warum Cogline bei diesem Treffen anwesend war, den sie nicht kannten.

Er warf einen Blick auf den alten Mann, der sich in beunruhigender Nähe des Wassers des Hadeshorns aufhielt. Irgendwie wußte er alles über die Schattenwesen. Und irgendwie hatte er auch mehr als einmal mit Allanon gesprochen. Er war der einzige lebende Mensch, der seit dem Tod des Druiden vor dreihundert Jahren mit ihm gesprochen hatte. Par dachte an die Geschichten von Cogline zur Zeit von Brin Ohmsford. Damals war Cogline ein halbwahnsinniger Mann, der die Magie gegen die Dämonen wie eine Art Besen gegen den Staub einsetzte – dieses Bild beschworen die Geschichten in ihm herauf. Aber jetzt war er alles andere als das. Er wirkte beherrschter – verschroben und exzentrisch zwar, aber meist beherrscht.

Irgendwo weit draußen in der Nacht nahm er ein kurzes Leuchten wahr, eine flüchtige Helligkeit, die sofort wieder verschwand. »Ein Leben vergeht, ein neues Leben beginnt«, pflegte seine Mutter zu sagen. Er seufzte. Seit der Flucht aus Varfleet hatte er nur selten an seine Eltern gedacht. Ein leises Schuldgefühl beschlich ihn. Er fragte sich, ob es ihnen gut ging und ob er sie jemals Wiedersehen würde.

Sein Gesicht nahm einen Ausdruck von Entschlossenheit an. Natürlich würde er sie wiedersehen! Alles würde gut werden. Allanon würde ihm die Antworten geben können – auf die Fragen nach der Anwendung der Magie des Wunschliedes, nach den Gründen der Träume, was

mit den Schattenwesen und der Föderation geschehen sollte... einfach auf alles.

Allanon würde es wissen.

Die Zeit verging, Minuten wurden zu Stunden und die Nacht langsam zum Tag. Par suchte Coll, denn er wollte seinem Bruder nahe sein. Die anderen reckten und streckten sich und bewegten sich mit einem Gefühl des Unbehagens.

Im Osten wurden die ersten Anzeichen des Morgens sichtbar.

Er kommt nicht, dachte Par bedrückt.

Es war, als erhielte er eine Antwort, als sich die Wasser des Hadeshorns plötzlich aufbäumten und das Tal zitterte, als erwachte etwas unter ihm zum Leben. Steine stoben auseinander, und die Mitglieder der kleinen Gruppe kauerten sich schützend zusammen. Der See begann zu kochen, das Wasser schäumte und erhob sich in einer Fontäne zum Himmel. Stimmen wurden laut, unmenschlich und erfüllt von Sehnsucht. Sie stiegen aus der Erde empor, kämpften gegen Fesseln an, die den Neun, die im Tal versammelt waren, verborgen blieben und die sie doch bildhaft vor Augen hatten. Walker Boh warf Silberstaub in die Luft, der sie wie ein Vorhang umgab, doch auch das konnte die Laute nicht von ihnen fernhalten.

Dann fing die Erde an zu beben, Donner entwand sich der Tiefe und übertönte selbst die Schreie. Coglines magerer Arm erhob sich und deutete starr auf den See. Der Hadeshorn-See verwandelte sich in einen Strudel, seine Wasser wirbelten wild durcheinander, und aus ihren Tiefen erhob sich...

»Allanon!« schrie Par aufgereggt.

Es war der Druide. Alle erkannten sie ihn augenblicklich. Sie erinnerten sich seiner aus den Geschichten der vergangenen drei Jahrhunderte; sie erkannten ihn mit einer Gewißheit, die nur aus dem tiefsten Innern kommt. Umgeben von flackerndem Licht, stieg er in die Nacht empor, auf geheimnisvolle Weise von den Wassern des Hadeshorn-Sees freigegeben. Er stand auf der Wasseroberfläche, ein Schatten aus dem Niemandsland, der sich nur schwach von der Dunkelheit abhob. Von Kopf bis Fuß eingehüllt in Gewänder, bot er das mächtige Bild des Mannes, der er einmal gewesen war; sein langes, markantes, bärtiges Gesicht wandte sich ihnen zu, seine Augen schienen alles zu durchdringen.

Par zitterte.

Die Wogen des Wassers glätteten sich, das Dröhnen ließ nach, das Wehklagen verklang zu einem Schweigen, das noch lange über dem Tal schwebte. Der Schatten bewegte sich auf sie zu, scheinbar ohne Hast, so als wolle er Coglines Worte Lügen strafen, der behauptet hatte, er könne nur einen Augenblick in der Welt der Menschen verweilen. Seine Augen blieben auf die ihren geheftet. Par hatte sich noch nie so sehr gefürchtet. Er wollte weglauen. Er wollte um sein Leben laufen, aber er blieb wie angewurzelt stehen, unfähig, sich zu rühren.

Der Schatten kam zum Rand des Wassers und blieb stehen. Aus der Tiefe ihrer Gedanken hörten sie ihn sprechen.

»Ich bin Allanon, der war.«

Ein Gemurmel erfüllte die Luft, Stimmen von Dingen, die nicht mehr lebten, die Worte des Geistes verstärkend.

»Ich habe euch in euren Träumen gerufen – Par, Wren und Walker. Kinder von Shannara, ich habe euch kom-

men lassen. Das Rad der Zeit hat sich wieder einmal gedreht – die Magie wird wiedergeboren, das Vertrauen, das euch geschenkt wurde, wird geehrt, viele Dinge werden begonnen und beendet.«

Die tiefe, klangvolle Stimme, die sie vernahmen, wurde so rauh, daß sie ihnen durch Mark und Bein ging.

»Die Schattenwesen kommen. Sie kommen in der Absicht zu zerstören, sie breiten sich mit einer Unaufhaltssamkeit in den Vier Ländern aus, die so sicher ist, wie der Tag auf die Nacht folgt.«

Die Stimme verklang, während die schmalen Hände des Geistes eine Vision seiner Worte erstehen ließen, die einen Augenblick wie ein farbiges Gemälde in der Finsternis schwebte. Die Träume, die er geschickt hatte, wurden lebendig, wurden zu Bildern alpträumhaften Wahnsinns. Dann verblaßten sie und waren verschwunden.

Die Stimme flüsterte lautlos: »So soll es sein, wenn ihr nicht auf der Hut seid.«

Par spürte, wie die Worte in seinem Körper nachhallten wie das Beben der Erde. Er wollte die anderen anschauen, wollte den Ausdruck ihrer Gesichter sehen, aber die Stimme des Geistes hielt ihn gefangen.

Nicht jedoch Walker Boh. Seine Stimme war so frostig wie die des Geistes. »Sag uns, was du willst, Allanon! Bring's hinter dich!«

Allanons Blick wandte sich der dunklen Gestalt zu und blieb auf ihr haften. Walker Boh trat unwillkürlich einen Schritt zurück. Der Geist sprach weiter.

»Vernichtet die Schattenwesen! Sie verderben die Menschen der Rassen, bemächtigen sich ihrer Körper,

nehmen nach Belieben ihre Gestalt an, werden eins mit ihnen, benutzen sie, verwandeln sie in mißgestaltete Riesen und irre Waldfrauen, die ihr bereits kennt, und in noch Schlimmeres. Niemand gebietet ihnen Einhalt. Keiner wird Einhalt gebieten, wenn nicht ihr –«

»Aber was sollen wir tun?« fragte Par sogleich, fast ohne zu überlegen.

Der Geist war, als er zuerst erschienen war, stark und kräftig gewesen, ein Geist, der noch einmal des Lebens Fülle gekostet hatte. Aber jetzt begannen seine Umrisse zu verblassen, und der, der einst Allanon gewesen war, schien nur noch mit der durchscheinenden und flüchtigen Vergänglichkeit von Rauch vor ihnen zu stehen.

»Kind von Shannara. Es gibt ein Gleichgewicht, das wieder hergestellt werden muß, bevor die Schattenwesen vernichtet werden können – nicht nur für eine bestimmte Zeit, nicht nur in diesem Zeitalter, sondern für immer. Magie wird gebraucht. Magie, um dem Mißbrauch des Lebens ein Ende zu setzen. Magie, um die menschliche Existenz in der sterblichen Welt wiederherzustellen. Diese Magie ist euer Erbe – deines wie das von Wren und Walker. Ihr müßt es anerkennen und annehmen.«

Die Wasser des Hadeshorn-Sees fingen wieder an sich zu bewegen, und die Mitglieder der kleinen Gruppe wurden durch sein Schäumen und Spritzen zurückgetrieben – nicht jedoch Cogline, der mit gebeugtem Haupt wie ein Fels vor den anderen stand.

Der Schatten von Allanon schien sich noch einmal gegen die Nacht durchzusetzen und hob sich vor ihren Augen empor. Die Gewänder breiteten sich aus. Die Augen des Schattens richteten sich auf Par, und der Talbewohner spürte, wie ein unsichtbarer Finger sich in seine Brust

bohrte.

»Par Ohmsford, Träger der Verheißung, Sänger des Wunschlieds, ich trage dir auf, das Schwert von Shannara zu suchen. Denn nur durch das Schwert kann die Wahrheit enthüllt werden, und nur durch die Wahrheit können die Schattenwesen überwunden werden. Nimm das Schwert, Par, und gebrauche es so, wie dein Herz es dir befiehlt – du sollst der sein, der die Wahrheit über die Schattenwesen enthüllt.«

Die Augen wanderten weiter.

»Wren, deine Aufgabe ist von gleicher Wichtigkeit. Die Länder und ihre Menschen können nicht ohne die Zauberkraft der Elfen geheilt werden. Finde sie und bring sie zurück in die Welt der Menschen. Nur dann kann die Krankheit ein Ende nehmen.«

Der Hadeshorn-See brach mit einem dröhnenden Grollen aus.

»Walker Boh, der du ohne Glauben bist, suche diesen Glauben und erhalte ihn dir. Begib dich auf die Suche nach den Heilmitteln, die nötig sind, damit die Länder gesunden. Mache dich auf die Suche nach dem verschwundenen Paranor und gib den Ländern die Druiden wieder.«

Erstaunen spiegelte sich in allen Gesichtern, und einen Augenblick erstickte es den Zweifel. Dann schrien alle wild durcheinander, aber die Schreie verstummten, als die Arme des Geistes in einer Bewegung nach oben fuhren, die die Erde erneut erzittern ließ. »Haltet ein!«

Die Wasser des Hadeshorn-Sees schäumten und spritzten hinter ihm, als er die Gruppe anblickte. Im Osten wurde es bereits hell.

Die Stimme des Geistes war wieder ein Flüstern.

»Ihr wollt mehr wissen. Aber ich habe euch gesagt, was ich weiß. Mehr kann ich euch nicht sagen. Die Macht, über die ich im Leben verfügt habe, flieht mich im Tode. Es ist mir nur gestattet, Teile der vergangenen Welt und der kommenden Zukunft zu sehen. Das, was euch verborgen bleibt, kann ich nicht finden, denn ich bin in einer Welt eingeschlossen, in der die Materie wenig Bedeutung hat. Mit jedem Tag wird meine Erinnerung daran schwächer. Ich fühle das, was ist, und das, was möglich ist; das muß genügen. Deshalb müßt ihr meiner Weisung folgen. Ich kann euch nicht begleiten. Ich kann euch nicht führen. Ich kann die Fragen, die ihr vor mich bringt, nicht beantworten – weder Fragen nach Magie noch nach eurer Familie noch nach euch selbst. Meine Zeit in den Vier Ländern ist zu Ende, Kinder von Shannara. So wie es einst Bremen ergangen ist, ergeht es jetzt mir. Meine Ketten bestehen nicht aus Fesseln des Versagens, aber ich bin nichtsdestoweniger angekettet. Der Tod begrenzt sowohl die Zeit als auch das Leben. Ich bin die Vergangenheit. Die Zukunft der Vier Länder liegt in euren Händen, allein in euren.«

»Aber du verlangst Unmögliches von uns!« warf Wren verzweifelt ein.

»Schlimmer noch! Du verlangst Dinge, die nie sein können!« tobte Walker Boh. »Die Druiden sollen wieder auferstehen? Paranor soll wiederkehren?«

Die Antwort des Schattens war sanft.

»Ich verlange das, was sein muß. Ihr besitzt die Fähigkeiten, den Mut, das Recht und das Verlangen, das zu tun, was ich von euch verlange. Glaubt meinen Worten. Tut, was ich euch aufgetragen habe. Dann werden die

Schattenwesen vernichtet.«

Die Verzweiflung schnürte Par die Kehle zu. Allanons Gestalt begann vor ihren Augen zu verblassen.

»Wo sollen wir suchen?« schrie Par außer sich. »Wo sollen wir mit unserer Suche beginnen? Allanon, du mußt es uns sagen!«

Er erhielt keine Antwort. Der Geist entfernte sich noch weiter von ihnen.

»Nein! Du darfst nicht gehen!« schrie Walker Boh.

Der Schatten versank langsam in den Wassern des Hadeshorn-Sees.

»Druide, ich verbiete es dir!« schrie Walker zornig, und seine erhobenen Arme schleuderten Funken seiner eigenen Magie, als wolle er den anderen aufhalten.

Das Tal schien zu explodieren. Die Erde bebte, und Steine wurden durch die Luft gewirbelt; die Luft wurde von einem aus den Bergen kommenden Sturm gepeitscht; der Hadeshorn-See schäumte in einem Strudel des Zorns, und der Schatten Allanons ging in Flammen auf. Die Gruppe wurde zu Boden geworfen.

Endlich kehrten wieder Ruhe und Dunkelheit ein. Vorsichtig sahen sie sich um. Weder Schatten noch Geister waren zu sehen. Die Erde hatte sich wieder beruhigt, und der Hadeshorn-See war wieder ein stilles, friedlich leuchtendes Gewässer, das die Helligkeit der Sonne widerspiegelte, die im Osten die Dunkelheit verdrängte.

Langsam kam Par Ohmsford auf die Beine. Er hatte das Gefühl, aus einem Traum erwacht zu sein.

Als sie ihre Fassung wieder-
erlangt hatten, bemerkten sie, daß Cogline verschwunden war. Zuerst hielten sie dies für unmöglich, glaubten sich getäuscht zu haben und machten sich erwartungsvoll auf die Suche nach ihm. Aber das Tal bot nur wenige Plätze, wo er sich hätte verstecken können, und er wurde nirgendwo gefunden.

»Vielleicht hat Allanons Geist ihn hinweggefegt«, erklärte Morgan in dem Versuch, die anderen aufzuhetzen.

Niemand lachte. Niemand verzog auch nur die Mundwinkel zu einem Lächeln. Sie waren durch die Ereignisse der Nacht bereits genügend beunruhigt, und das seltsame Verschwinden des alten Mannes diente nur dazu, sie noch mehr zu verwirren. Das unangekündigte Kommen und Gehen der Schatten toter Druiden war eine Sache; etwas anderes war es, wenn es sich um einen Menschen aus Fleisch und Blut handelte. Außerdem war Cogline ihre letzte Verbindung zu der Bedeutung ihrer Träume gewesen und der Grund ihrer Reise an diesen Ort. Mit Coglines Verschwinden wurde ihnen nur allzu schmerzlich bewußt, daß sie jetzt ganz auf sich selbst gestellt waren.

Einen Augenblick standen sie unsicher beieinander. Dann murmelte Walker Boh irgend etwas von Zeitver-
schwendung. Er machte sich auf den Weg, den sie gekommen waren, und alle anderen liefen ihm nach. Die Sonne war aufgegangen und stand jetzt golden am wolkenlosen blauen Himmel; die Wärme des Tages erfüllte bereits die öden Gipfel der Drachenzähne. Par blickte über die Schulter, als sie den Rand des Tales erreichten.

Der Hadeshorn-See starre ihn düster und teilnahmslos an.

Schweigend setzten sie ihren Weg fort. Alle dachten an das, was der Druide gesagt hatte, und keiner von ihnen war in der Lage, darüber zu sprechen. Par war es ganz gewiß nicht. Er war durch das, was er vernommen hatte, so verwirrt, daß es ihm schwerfiel zu glauben, daß er es wirklich gehört hatte. Zusammen mit Coll folgte er den anderen, starre auf ihre Rücken, als sie sich einer nach dem anderen durch die Felsspalten wanden und dem Pfad folgten, der zum Fuß der Berge und ihrem Lager führte. Irgendwann fragte ihn Coll, ob er in Ordnung sei, und er nickte wortlos, während er sich im stillen fragte, ob er das jemals wieder sein werde.

»Finde das Schwert von Shannara«, hatte der Geist ihm aufgetragen. Bei allen guten Geistern, wie sollte er das bloß anstellen?

Die Unmöglichkeit der Aufgabe war entmutigend. Er hatte keine Vorstellung davon, wo er beginnen sollte. Soweit er wußte, hatte seit der Besetzung von Tyrsis durch die Föderation – das war vor hundert Jahren gewesen – keiner das Schwert auch nur gesehen. Und zudem war es gut möglich, daß es bereits davor verlorengegangen war. Ganz sicherlich hatte es seit dieser Zeit niemand mehr zu Gesicht bekommen. Wie die meisten Dinge, die mit den Druiden und der Magie zusammenhingen, war das Schwert Teil einer Legende, die nahezu vergessen war. Es gab keine Druiden mehr, nicht in der Welt der Sterblichen. Wie oft hatte er das schon zu hören bekommen?

Sein Mund verhärtete sich. Was genau sollte er tun? Was sollten die anderen tun?

Plötzlich spürte er, wie ihm heiß wurde. Über seine ei-

gene Zauberkraft war kein Wort verloren worden, genauso wenig wie über die Anwendung des Wunschliedes. Er hatte nicht einmal die Möglichkeit gehabt, Fragen zu stellen. Er wußte auch jetzt nicht einen Deut mehr über die Zauberkraft als vorher.

Par war zornig und enttäuscht. Finde das Schwert von Shannara, ja natürlich! Und was dann? Was sollte er dann machen? Die Schattenwesen zu einer Art Nahkampf herausfordern? Das Land nach ihnen absuchen und sie einzeln vernichten?

Er sah, wie Steff, der vorausging, mit Teel sprach, dann mit Morgan, wobei er heftig den Kopf schüttelte. Er sah den Rücken von Walker Boh. Er sah, wie Wren mit großen Schritten auf ihren Onkel zuging. Jeder von ihnen war genau so zornig wie er selbst; ihre Blicke sprachen Bände. Sie fühlten sich durch das, was sie gehört hatten, betrogen. Sie hatten etwas Handfesteres erwartet, etwas, das ihnen eine Antwort auf ihre Fragen liefern würde.

Alles, bloß nicht diese unmöglichen Aufgaben, die ihnen aufgetragen worden waren!

Und doch hatte Allanon behauptet, die Aufgaben könnten ausgeführt werden, und die drei damit Betreuten verfügten über die Fähigkeiten, den Mut und das Recht, sie auszuführen.

Par seufzte. Sollte er das tatsächlich glauben?

Er trat aus den Felsen auf den mit Steinen bedeckten Pfad hinaus, der nach unten zum Lager führte. Welches Wissen, auf das er sich verlassen konnte, besaß er? Die Träume waren tatsächlich eine Aufforderung Allanons gewesen – wenigstens das war jetzt sicher. Der Druide war zu ihnen gekommen, wie er in der Vergangenheit zu den Ohmsfords gekommen war, und hatte um ihre Hilfe

gebeten gegen die schwarze Magie, die die Vier Länder bedrohte. Der einzige Unterschied lag natürlich darin, daß er diesmal gezwungen gewesen war, als Geist zu erscheinen. Cogline war sein Bote aus Fleisch und Blut gewesen, der sicherstellen sollte, daß seiner Aufforderung Folge geleistet wurde. Cogline besaß Allanons Vertrauen.

Die Schattenwesen waren wirklich, dachte Par weiter. Sie waren gefährlich, sie waren böse, sie waren eine Bedrohung für die Rassen und die Vier Länder. Sie waren Magie.

Wieder hielt er inne. Falls die Schattenwesen wirklich Magie waren, würde höchstwahrscheinlich auch Magie gebraucht, um sie zu vernichten. Die Aussagen Allanons und Coglines über Ursprung und Wachstum der Schattenwesen schienen zumindest möglich, die Behauptung, daß das Gleichgewicht der Dinge gestört war, wahrscheinlich. Egal, ob die Schattenwesen daran schuld waren, man mußte zugeben, daß vieles in den Vier Ländern nicht in Ordnung war. Die Föderation hatte die Schuld daran der Magie der Elfen und Druiden zugeschrieben, einer Magie, die, wie die alten Geschichten besagten, gut war. Aber Par war überzeugt davon, daß die Wahrheit irgendwo dazwischen lag. Magie an sich war niemals gut oder schlecht; sie war ganz einfach Macht. Das war die Lektion des Wunschliedes. Alles andere hing davon ab, wie die Magie benutzt wurde.

Par runzelte die Stirn. Wenn dem so war, was würde passieren, falls die Schattenwesen die Magie in einer Weise einsetzten, die keiner von ihnen bemerkte?

Vor ihnen lag im Sonnenlicht das Lager, das sie genau so vorfanden, wie sie es in der Nacht verlassen hatten. Die Pferde, die an ihren Pflöcken festgebunden waren,

wieherten, als sie ihrer gewahr wurden. Par bemerkte, daß auch Coglins Pferd noch da war. Offensichtlich war der alte Mann nicht zurückgekehrt.

Er ertappte sich bei dem Gedanken daran, wie Cogline ihnen früher begegnet war; er war immer unerwartet aufgetaucht, bei jedem von ihnen, Walker Boh, Wren und ihm selbst, um ihnen mitzuteilen, was er zu sagen hatte, bevor er dann genau so plötzlich wieder verschwand. Jedesmal war es so gewesen. Er hatte jeden davon in Kenntnis gesetzt, was zu tun war, und sie dann allein entscheiden lassen. Vielleicht, dachte Par, war es genau das, was er auch jetzt tat – sie allein lassen, damit sie für sich selbst entscheiden konnten.

Sie erreichten das Lager. Irgend jemand sprach von essen oder schlafen, aber alle entschieden sich dagegen. Sie waren weder hungrig noch müde. Alle wollten jetzt über die Ereignisse der Nacht sprechen.

»Nun«, sagte Walker Boh, »da sich kein anderer findet, es auszusprechen, werde ich es tun. Diese ganze Angelegenheit ist der reine Wahnsinn. Paranor gibt es nicht mehr. Die Druiden gibt es nicht mehr. Seit mehr als hundert Jahren gibt es in den Vier Ländern auch keine Elfen mehr. Das Schwert von Shannara ist mindestens ebenso lang nicht mehr gesehen worden. Keiner von uns hat auch nur die leiseste Ahnung davon, wo wir diese Dinge finden sollen, falls das überhaupt möglich ist. Ich vermute, daß es nicht möglich ist. Ich glaube, daß die Druiden mit den Ohmsfords wieder einmal ihr Spiel treiben. Und mir gefällt das ganz und gar nicht!«

Sein Gesicht war gerötet. Par erinnerte sich daran, wie zornig er im Tal gewesen war, ja fast außer sich. Das war nicht der Walker Boh, den er in Erinnerung hatte.

»Ich bin nicht sicher, daß wir das, was sich dort oben ereignet hat, einfach als Spiel abtun können«, setzte Par an, bevor Walker Boh ihm das Wort abschnitt.

»Nein, natürlich nicht, Par – du hältst all das für eine Möglichkeit, deine Neugier zu befriedigen! Ich habe dich schon einmal darauf hingewiesen, daß die Magie nicht die Gabe ist, die du in ihr sehen willst, sondern ein Fluch. Warum beharrst du weiterhin darauf, sie als etwas anderes anzusehen?«

»Nehmen wir an, der Geist hat die Wahrheit gesprochen.« Colls Stimme klang ruhig und sicher und lenkte Walker Bohs Aufmerksamkeit von Par ab.

»Die Wahrheit kommt auf keinen Fall von diesen verkleideten Gaunern. Wann kam denn die Wahrheit schon einmal von ihnen? Sie erzählen uns ein bißchen von diesem und ein bißchen von jenem, aber niemals alles. Sie benutzen uns. Sie haben uns schon immer benutzt.«

»Dabei waren sie jedoch nicht unklug oder haben das, was getan werden mußte, außer Acht gelassen – so berichten es die Geschichten.« Coll gab nicht so leicht auf. »Versteh mich nicht falsch, Walker, ich will damit nicht sagen, daß wir unbedingt das tun sollten, was der Geist vorgeschlagen hat. Ich will nur sagen, daß es unvernünftig wäre, eine Sache aus einem einzigen Grund aufzugeben.«

»Das bißchen von diesem und jenem, von dem du sprichst – das hat sich doch alles als wahr erwiesen«, erwiderte Par. »Was du meinst, ist, daß Allanon zu Anfang nie die ganze Wahrheit gesagt hat. Er hat immer etwas verschwiegen.«

Walker Boh sah sie kopfschüttelnd an, als wären sie kleine Kinder. »Eine halbe Wahrheit kann so verheerend

sein wie eine Lüge«, sagte er ruhig. »So viel solltest du wissen.«

»Onkel«, sagte Par, selbst erstaunt über den Tadel in seiner Stimme, »ich habe mich noch gar nicht entschieden.«

Walker Boh sah ihn lange an, mit einem Gesicht, in dem sich alle möglichen Gefühle spiegelten. »Wirklich nicht?« fragte er leise. Dann drehte er sich um und suchte seine Decken und sonstigen Habseligkeiten zusammen. »Ich habe meinen Entschluß gefaßt. Ich werde nichts tun, um Paranor und die Druiden in die Vier Länder zurückzubringen. Ich kann mir nicht vorstellen, was mir mehr zuwider wäre. Die Magie und die Hexerei dieser alten Männer zurückbringen, ihr Spiel mit dem Leben der Menschen, als wären sie nichts.« Er stand auf und sah ihnen in die Augen; sein blasses Gesicht war so hart wie Stein. »Ich würde mir lieber die Hand abhacken, als die Druiden zum Leben zu erwecken!«

Mit Bestürzung sahen die anderen einander an, als er sich abwandte, um seine Sachen vollends zusammenzupacken.

»Wirst du dich also in deinem Tal verstecken?« konterte Par, der jetzt ebenfalls zornig war.

Walker Boh sah ihn nicht an.

»Was passiert, wenn der Geist die Wahrheit gesprochen hat, Walker? Was passiert, wenn alles, was er vorhergesagt hat, eintrifft und die Macht der Schattenwesen eines Tages bis zum Kamin reicht? Was wirst du dann tun?«

»Was ich tun muß.«

»Mit deiner eigenen Magie?« stieß Par hervor. »Mit

einer Magie, die du von Cogline gelernt hast?«

Sein Onkel blickte schnell auf. »Woher weißt du das?«

Trotzig schüttelte Par den Kopf. »Wo liegt denn schon der Unterschied zwischen deiner Magie und der der Druiden, Walker? Handelt es sich nicht um ein und dasselbe?«

Das Lächeln des anderen war hart und unfreundlich. »Manchmal, Par, bist du ein Narr«, erwiderte er und beschloß damit das Gespräch. Als er einen Augenblick später aufstand, war er ruhig. »Ich bin hierher gekommen, weil ich darum gebeten wurde, und habe gehört, was ich hören sollte. Damit bin ich meiner Pflicht nachgekommen. Ihr anderen müßt für euch selbst entscheiden, was ihr tun wollt. Was mich betrifft, habe ich damit nichts mehr zu tun.« Er schritt ohne zu zögern zwischen ihnen hindurch und wandte sich zu den Pferden. Er befestigte sein Bündel, stieg auf und ritt davon. Nicht einmal drehte er sich um.

Das war eine schnelle Entscheidung, dachte Par, eine Entscheidung, auf die Walker Boh geradezu versessen schien. Zu gern hätte er den Grund dafür gekannt. Als sein Onkel verschwunden war, sah er Wren an. »Wie steht's mit dir?«

Die Fahrende schüttelte langsam den Kopf. »Ich muß mich nicht mit den Vorurteilen und der Befangenheit Walkers herumschlagen, aber seine Zweifel kann ich gut verstehen.« Sie ging auf einen Steinhaufen zu, auf dem sie sich niederließ.

Par folgte ihr. »Glaubst du, daß der Geist die Wahrheit gesprochen hat?«

Wren zuckte die Schultern. »Ich frage mich immer noch, ob der Geist wirklich der war, der er zu sein vorgab, Par. Ich fühlte, daß er es war, spürte es in meinem

Herzen, und doch... Außer den Geschichten weiß ich nichts von Allanon, und auch die Geschichten kenne ich nicht genau. Du kennst sie besser. Was glaubst du?«

Par zögerte nicht. »Es war Allanon.« »Und du glaubst, daß er die Wahrheit gesagt hat?« Die anderen kamen schweigend näher. »Ich glaube, daß vieles dafür spricht, daß er es getan hat, ja.« Par teilte ihr seine Überlegungen während des Marsches zurück ins Tal mit. Er fühlte sich nicht mehr unsicher; seine Gründe waren jetzt gewichtig. »Ich habe noch nicht alles so bis ins Einzelne durchdacht, wie ich gern möchte«, endete er. »Aber welchen Grund hätte der Geist, uns hierherzubringen und uns das zu erzählen, was er erzählt hat, wenn der Grund nicht der wäre, die Wahrheit ans Licht zu bringen? Warum sollte er uns Lügen auftischen? Walker scheint davon überzeugt, daß wir getäuscht werden, obwohl ich nichts dergleichen entdecken kann und auch nicht wüßte, welchem Zweck es dienen sollte. – Außerdem«, fügte er hinzu, »hat Walker Angst – vor den Druiden, vor der Magie, wovor auch immer. Er verheimlicht uns etwas. Ich spüre es. Er spielt das Spiel, dessen er Allanon beschuldigt.«

Wren nickte. »Aber er versteht die Druiden.« Den verwirrten Ausdruck in Pars Gesicht quittierte sie mit einem traurigen Lächeln. »Sie verheimlichen das, was sie nicht preisgeben wollen. So sind sie eben. Auch hier gibt es Dinge, die verheimlicht werden. Was wir hier gehört haben, ist unvollständig. Es bleibt die Tatsache, daß wir in keiner Weise anders behandelt werden als unsere Vorfahren.«

Ihren Worten folgte ein langes Schweigen. »Vielleicht sollten wir heute ins Tal zurückkehren – vielleicht zeigt sich der Geist noch einmal«, schlug Morgan vor, wobei

seine Stimme voller Zweifel war.

»Vielleicht sollten wir Cogline die Möglichkeit geben zurückzukommen«, fügte Coll hinzu.

Par schüttelte den Kopf. »Ich glaube nicht, daß wir sie in Bälde wieder zu Gesicht bekommen. Ich bin sicher, daß wir unsere Entscheidungen ohne ihre Hilfe treffen müssen.«

»Der Meinung bin ich auch.« Wren erhob sich. »Ich soll die Elfen finden und sie in die Welt der Menschen zurückbringen. Eine wohl überlegte Formulierung, die ich aber trotzdem nicht verstehe. Ich habe nicht die leiseste Ahnung, wo sich die Elfen aufhalten, nicht einmal, wo ich nach ihnen suchen könnte. Ich lebe schon seit fast zehn Jahren im Westland, Garth noch länger, und wir beide waren bereits überall, wo man nur hingehen kann. Ich kann euch versichern, daß sich nirgends Elfen aufhalten. Wo könnte ich noch suchen?« Sie trat näher zu Par und sah ihn an. »Ich gehe nach Hause. Hier kann ich nichts mehr tun. Sollten die Träume wiederkehren und mir einen Hinweis darauf geben, wo ich mit der Suche beginnen soll, werde ich vielleicht einen Versuch wagen. Aber im Augenblick...«

Sie zuckte die Schultern. »Also dann. Auf Wiedersehen, Par.« Sie umarmte und küßte ihn, um dann auch Coll, ja selbst Morgan zu umarmen und zu küssen. Den Zwergen nickte sie zu, bevor sie ihre Sachen zusammenpackte.

»Ich wünschte, du würdest ein bißchen länger bleiben, Wren«, rief Par.

»Warum kommst du nicht mit?« antwortete sie. »Im Westland wärst du wahrscheinlich besser aufgehoben.«

Par sah Coll an, der die Stirn runzelte. Morgan blickte

beiseite. Par seufzte und schüttelte widerstrebend den Kopf. »Nein, ich muß mich zuerst entscheiden. Erst dann weiß ich, wo ich hingehen werde.«

Sie schien zu verstehen und nickte. Dann kam sie auf ihn zu. »Möglicherweise würde ich anders darüber denken, wenn ich wie du und Walker über die Magie verfügte, die mich schützt. Aber ich verfüge nicht darüber. Ich habe weder das Wunschlied noch Coglines Lehren, auf die ich mich verlassen könnte. Ich besitze lediglich einen Beutel mit gefärbten Steinen.« Sie küßte Par ein zweites Mal. »Falls du mich brauchst, findest du mich in Tirfing. Sei vorsichtig, Par.«

Sie ritt vor Garth aus dem Lager hinaus. Die anderen sahen ihnen nach. Minuten später waren sie nur noch kleine Fleckchen am westlichen Horizont.

Par wandte sich nach Osten, in die Richtung, in die Walker Boh geritten war. Es schien ihm, als wäre ihm ein Teil seines Selbsts abhanden gekommen.

Coll bestand darauf, daß sie etwas aßen, alle, denn ihre letzte Mahlzeit hatten sie vor mehr als zwölf Stunden eingenommen, und es hatte wenig Sinn, mit nüchternem Magen eine Entscheidung zu treffen. Par war dankbar für die Ruhepause. Er aß die Suppe, die Steff gekocht hatte, danach Brot und Obst, trank mehrere Becher Bier und ging hinunter zur Quelle, um sich zu waschen. Als er zurückkam, befolgte er den Rat seines Bruders, sich einige Zeit auszuruhen, und schlief, nachdem er sich hingelegt hatte, unverzüglich ein.

Es war Mittag, als er erwachte; sein Körper schmerzte. Er hatte allerhand geträumt, das er lieber nicht geträumt hätte – von Felsen-Dall und seinen Suchern, die ihn durch

leere, ausgebrannte Häuser verfolgt hatten, von Zwergen, die ihn im Angesicht der Besetzung ihres Landes hungernd und hilflos ansahen, von Schattenwesen, die hinter jeder dunklen Ecke, an der er auf seiner Flucht vorbeikam, lauerten, von Allanons Schatten, der ihm bei jeder neuen Gefahr warnende Worte zurief, aber gleichzeitig über ihn lachte. Er wusch sich noch einmal, trank unter einer Pappel noch ein Bier und aß einen zweiten Teller Suppe.

Coll leistete ihm beim Essen Gesellschaft. »Fühlst du dich besser? Du hast gar nicht gut ausgesehen, als du aufgestanden bist.«

Par schob den Teller beiseite. »Mir ging's auch nicht gut. Aber jetzt fühle ich mich wieder in Ordnung.« Er lächelte.

Coll ließ sich am Baumstamm zu Boden gleiten, machte es sich bequem und starnte aus dem Schatten in die mittägliche Hitze. »Ich habe nachgedacht«, sagte er, wobei sein eckiges Gesicht einen nachdenklichen Ausdruck annahm. Er schien nur widerwillig weiterzureden. »Ich habe darüber nachgedacht, was ich tun würde, solltest du dich auf die Suche nach dem Schwert begeben.«

Augenblicklich drehte Par sich zu ihm um. »Coll, ich hab' noch gar nicht...«

»Nein, Par. Laß mich ausreden. Wenn ich als dein Bruder eines gelernt habe, dann ist es das, daß man, wenn es um Entscheidungen geht, versuchen muß, dir zuvorkommen. Andernfalls triffst du sie zuerst, und wenn du sie erst einmal getroffen hast, sind sie sozusagen in Stein gemeißelt.« Er sah ihn von der Seite an. »Du erinnerst dich vielleicht, daß wir darüber schon einmal gesprochen haben. Und ich wiederhole mich ständig, indem ich dir

sage, daß ich dich besser kenne, als du dich selber kennst. Erinnerst du dich daran, wie du vor ein paar Jahren im Rappahalladran beinahe ertrunken wärst, als wir im Dulnwald auf Jagd nach dem silbernen Fuchs waren? Es hieß, daß es im ganzen Südland keinen einzigen silbernen Fuchs mehr gebe; aber als der alte Trapper behauptete, einen gesehen zu haben, war es schon um dich geschehen. Der Rappahalladran führte Hochwasser, es war Spätfrühling, und Vater verbot uns, den Fluß zu überqueren. In der Sekunde, in der du ihm das Versprechen gegeben hast, ihm zu gehorchen, wußte ich, daß du es brechen würdest.«

Par runzelte die Stirn. »Nun, ich würde sagen...«

Coll unterbrach ihn. »Die Sache ist die, daß ich in der Regel sehr wohl weiß, wann du dich zu etwas entschlossen hast. Und ich glaube, daß Walker recht hatte. Ich glaube, daß du dich bereits dafür entschieden hast, nach dem Schwert von Shannara zu suchen. Das hast du doch, oder nicht?«

Par starrte ihn mit großen Augen an.

»Deine Augen verraten mir, daß du es suchen willst, Par«, fuhr Coll ruhig fort. »Ob es existiert oder nicht, du wirst es suchen. Ich kenne dich. Du suchst es, weil du immer noch glaubst, daß du dadurch etwas über deine eigene Magie erfährst, weil du mit seiner Hilfe etwas Gutes und Edles tun willst. Sag jetzt nichts – hör mir zu.« Er hob die Hände, um Pars Widerspruch abzuwehren. »Ich halte das keineswegs für falsch. Ich verstehe es. Aber ich weiß nicht, ob du es zugeben kannst oder willst. Und du mußt es zugeben können, weil du sonst mit dir und dem, was du vorhast, nie Frieden schließen kannst. Ich weiß, daß ich keine Magie besitze, aber trotzdem

verstehe ich die Probleme irgendwie besser als du.« Wehmütig hielt er inne. »Du bist jemand, der immer die Herausforderungen sucht, auf die andere gern verzichten. Das ist ein Teil der Erklärung für das, was hier passiert. Du erlebst, daß Walker und Wren sich zurückziehen, und sofort entschließt du dich, genau das Gegenteil zu tun. So bist du nun mal. Du könntest es jetzt nicht mehr lassen, selbst wenn du wolltest.« Nachdenklich wiegte er den Kopf. »Ob du es nun glaubst oder nicht, aber deswegen habe ich dich immer bewundert.« Dann seufzte er. »Ich weiß, es gibt noch andere Dinge, die in Betracht gezogen werden müssen. Unsere Eltern beispielsweise, die daheim im Tal immer noch unter Hausarrest stehen, und die Tatsache, daß wir keine Heimat mehr haben, keinen Ort, wohin wir zurückgehen könnten. Wenn wir der Suche nicht nachgehen, dieser Aufgabe, die Allanons Geist uns gestellt hat, wohin gehen wir dann? Was können wir sonst tun, um die Dinge nachhaltig zu verändern, wenn nicht nach dem Schwert von Shannara zu suchen? Das ist die eine Seite. Und dann...«

Par unterbrach ihn. »Du hast ›wir‹ gesagt.«

Coll hielt inne. »Was?«

Par beobachtete ihn kritisch. »Du hast ›wir‹ gesagt. Mehrere Male. Du sagtest: ›Was ist, wenn wir dieser Suche nicht nachgehen, wohin gehen wir dann?‹«

Coll nickte. »Ja, das habe ich. Ich fange an, über dich zu sprechen, und gleichzeitig spreche ich über mich. Wir sind uns so nah, daß ich manchmal das Gefühl habe, wir seien eins – und doch sind wir das nicht. Wir sind sehr verschieden, könnten gar nicht verschiedener sein. Du hast die Magie und die Möglichkeit, mehr darüber zu erfahren, und ich nicht. Du hast die Aufgabe und ich

nicht. Was soll ich also tun, wenn du gehst, Par?«

Par schwieg.

»Nun, falls du gehst, hast du eine gefährliche Reise vor dir, und du wirst jemanden brauchen, der dir den Rücken freihält. Und genau das sollten Brüder füreinander tun.« Coll räusperte sich. »Wenn es nach mir ginge, das heißt, wenn ich du wäre, dann würde ich gehen.« Er lehnte sich an den Pappelstamm zurück und wartete.

Par atmete tief ein. »Um ehrlich zu sein, Coll, das ist das allerletzte, womit ich bei dir gerechnet hätte. Du würdest also gehen, wenn du ich wärst?« Er sah seinen Bruder wortlos an. »Ich weiß nicht, ob ich dir glauben soll.«

Sie sahen einander immer noch an, als Morgan sich zu ihnen gesellte und ihnen gegenüber Platz nahm. Auch Steff und Teel kamen herüber. Alle drei warfen einander Blicke zu. »Was ist los?« fragte Morgan schließlich.

Par sah ihn kurz an, ohne ihn wahrzunehmen. Er sah statt dessen das Land, das sich hinter ihm erstreckte, die Hügel mit ihren vereinzelten Wäldchen, die sich an die öden Berge der Drachenzähne anschlossen und in der hitzelimmernden Luft verblaßten. Unter dem Baum war es still, und Par dachte an die Vergangenheit, erinnerte sich an die Zeiten, die er und Coll zusammen verbracht hatten. Die Erinnerungen bedeuteten eine Vertrautheit, die ihn tröstete.

»Nun?« beharrte Morgan.

Par blinzelte. »Coll sagt mir, daß er der Meinung ist, daß ich das tun sollte, was der Geist mir aufgetragen hat. Er ist der Meinung, daß ich das Schwert von Shannara suchen und finden muß.« Er hielt inne. »Was meinst du, Morgan?«

Morgan zögerte keinen Augenblick. »Ich meine, daß ich dich begleiten werde. Ich bin es leid, meine Zeit noch länger damit zu verbringen, daß ich die Dummköpfe, die versuchen, Leah zu regieren, an der Nase herumführe. Es gibt Sinnvollereres zu tun für einen Mann wie mich.« Er sprang auf die Beine. »Außerdem besitze ich eine Klinge, die darauf wartet, im Kampf gegen die schwarze Magie erprobt zu werden.« Er griff nach seinem Schwert. »Und wie alle hier bezeugen können, gibt es dafür keine bessere Gelegenheit, als Par Ohmsford Gesellschaft zu leisten!«

Par schüttelte den Kopf. »Morgan, du solltest nicht scherzen...«

»Scherzen! Das ist es ja gerade! Seit Monaten tue ich nichts anderes als scherzen. Und was habe ich bewirkt?« Morgans Gesichtszüge verhärteten sich. »Mit dir habe ich die Chance, etwas wirklich Sinnvolles zu tun, etwas, das sehr viel wichtiger ist, als den Feinden von Leah kleine Unannehmlichkeiten und Demütigungen zu bereiten.« Seine Augen wandten sich unvermittelt ab. »Steff, wie steht's mit dir? Was hast du vor? Und du, Teel?«

Steff lächelte. »Nun, Teel und ich sind in diesem Punkt so ziemlich einer Meinung. Wir haben unsere Entscheidung bereits getroffen. Wir sind ja mit euch gekommen, weil wir gehofft haben, etwas zu finden, Magie oder sonst etwas, das unserem Volk helfen könnte, sich von der Föderation zu befreien. Wir haben dieses Etwas noch nicht gefunden, aber es ist möglich, daß wir ihm näher kommen. Was der Geist über die Schattenwesen gesagt hat, die schwarze Magie verbreiten und dazu in Männern, Frauen und Kindern leben, könnte sehr wohl eine Erklärung des Wahnsinns sein, der die Länder zerstört. Es

könnte sogar der Grund dessen sein, warum die Föderation so bestrebt ist, das Rückgrat der Zwerge zu brechen! Ihr habt es mit eigenen Augen gesehen. Die schwarze Magie ist am Werk. Wir Zwerge spüren es eher als die anderen, weil das Ostland schon immer ein ideales Versteck der schwarzen Magie war. Der einzige Unterschied besteht jetzt darin, daß sie nicht mehr im Verborgenen wirkt, sondern vor aller Augen wie ein tollwütiges Tier, das uns alle bedroht. Deshalb hat der Geist vielleicht recht gehabt, als er gesagt hat, daß das Schwert von Shannara dieses Tier unschädlich machen wird.«

»Da hast du's!« rief Morgan triumphierend. »Könntest du dir bessere Begleiter vorstellen, Par?«

Par schüttelte den Kopf. »Nein, Morgan, aber...«

»Dann sag, daß du es tun wirst! Vergiß Walker und Wren und ihre Ausreden! Denk daran, was wir alles erreichen werden!«

Steff beugte sich vor und stieß Morgan an. »Dräng ihn nicht so, Hochländer!«

Par blickte sie der Reihe nach an, Steff mit dem versteinerten Gesicht, die geheimnisvolle Teel, Morgan Leah, dessen Gesicht vor Eifer glühte, und schließlich Coll. Er erinnerte sich plötzlich daran, daß sein Bruder nicht dazu gekommen war, seine Entscheidung kundzutun. Er hatte lediglich gesagt, daß er an Pars Stelle gehen würde. »Coll...«, begann Par.

Aber Coll schien seine Gedanken zu lesen. »Wenn du gehst, gehe ich auch.«

Sie sahen einander lange an.

Par atmete tief ein. »Dann, glaube ich, ist die Angelegenheit entschieden«, sagte er. »Womit fangen wir an?«

Die üblich hatte Morgan

Leah einen Plan. »Wenn wir bei unserer Suche nach dem Schwert erfolgreich sein wollen, brauchen wir Hilfe. Wir fünf sind einfach zu wenig. Die Suche nach dem Schwert von Shannara entspricht höchstwahrscheinlich der buchstäblichen Suche nach der Stecknadel im Heuhaufen – und wir wissen einfach nicht genügend über den Heuhaufen. Steff, du und Teel, ihr kennt euch wahrscheinlich im Ostland aus, aber Callahorn und die Grenzgebiete sind euch fremd. Das Gleiche gilt für Par, Coll und für mich – wir wissen einfach nicht genügend über das Land. Und wir dürfen außerdem nicht vergessen, daß die Föderation wahrscheinlich jeden Ort, den wir voraussichtlich aufsuchen werden, durchsuchen wird. Soweit ich weiß, sind Zwerge und Flüchtlinge keine gern gesehenen Gäste im Südland. Zudem müssen wir uns vor den Schattenwesen in Acht nehmen. Tatsache ist, daß sie von der Magie angezogen werden wie die Wölfe vom Geruch frischen Blutes, und wir können nicht davon ausgehen, daß wir keinen mehr begegnen. Es ist schon schwierig genug, uns vor ihnen zu schützen, geschweige denn herauszufinden, was mit dem Schwert von Shannara geschehen ist. Wir brauchen jemand, der uns hilft, jemand, der genauestens über die Vier Länder Bescheid weiß, jemand, der uns mit Männern und Waffen versorgen kann.« Sein Blick wandte sich Par zu. »Wir brauchen deinen Freund von der Bewegung.«

Par stöhnte. Er war nicht darauf versessen, sich mit den Geächteten einzulassen. Aber Steff und Teel und

sogar Coll hießen die Idee gut, und nachdem sie eine Zeitlang darüber gesprochen hatten, blieb ihm keine andere Wahl, als den Vorschlag des Hochländer ebenfalls anzunehmen. Die Geächteten besaßen die Mittel, die ihnen fehlten, und kannten sich zudem in den Grenzgebieten und den angrenzenden freien Gebieten aus. Von ihnen würden sie erfahren, wo sie zu suchen hatten und vor welchen Fallen sie sich auf ihrer Suche vorsehen mußten. Darüber hinaus schien Pars Retter ein Mann, auf den man sich verlassen konnte.

»Er hat dir doch gesagt, daß du, solltest du ihn brauchen, jederzeit mit ihm rechnen kannst«, erklärte Morgan. »Ich meine, daß es jetzt an der Zeit ist, von diesem Angebot Gebrauch zu machen.«

Genau das ließ sich nicht leugnen, womit die Sache entschieden war. Sie verbrachten den Rest des Tages im Lager. Als der Morgen anbrach, packten sie ihre Sachen zusammen, bestiegen ihre Pferde und ritten davon. Der Plan war einfach. Sie würden nach Varfleet reiten, die Kiltan-Schmiede am Nordrand der Stadt aufsuchen und nach dem Bogenschützen fragen – genau wie es Pars geheimnisvoller Retter angegeben hatte. Dann würde man weitersehen.

Sie ritten durch das mit Buschwerk und Gestrüpp bedeckte Gebiet nach Süden, bis sie den östlichen Nebenfluß des Meridion erreichten, wo sie sich nach Westen wandten. Sie folgten dem Fluß bis zum frühen Nachmittag; vom wolkenlosen Himmel brannte die Sonne auf das Land herab. Niemand redete viel, während sie dahinritten, denn jeder war in seine Gedanken versunken. Seit sie aufgebrochen waren, hatten sie nicht mehr über Allanon gesprochen. Auch nicht über Walker Boh oder Wren.

Par tastete von Zeit zu Zeit nach dem Ring mit dem Falkenzeichen in seiner Tasche und fragte sich jedesmal nach der Identität des Mannes, der ihn ihm gegeben hatte.

Am Spätnachmittag verließen sie das Flußtal nördlich von Varfleet und näherten sich den Randgebieten der Stadt. Sie erstreckte sich vor ihnen über eine Reihe von Hügeln. Hütten und Schuppen säumten den Rand der Stadt, erbärmliche Quartiere von Männern und Frauen, denen selbst das Nötigste zum Leben fehlte. Sie riefen den Reisenden allerhand zu, als sie vorüberritten, baten um Geld und Nahrung, und Par und Coll reichten ihnen das Wenige, das sie selbst hatten. Morgan warf ihnen einen tadelnden Blick zu.

Wenig später wünschte Par, er hätte daran gedacht, sein Elfengesicht etwas unkenntlicher zu machen. Er würde vorsichtig sein müssen. Er warf einen Blick auf die Zwerge. Sie hatten ihre Umhänge fest um sich gezogen, die Kapuzen bedeckten fast vollständig ihre Gesichter. Sie setzten sich sehr viel größerer Gefahr aus als er. Jedermann wußte, daß es den Zwergen nicht gestattet war, sich im Südländ aufzuhalten. Selbst ein Aufenthalt in Varfleet war riskant.

Als sie die ersten Straßen mit Geschäften erreichten, wurde das Gedränge dichter. Schon bald war es beinahe unmöglich vorwärtszukommen. Sie stiegen von ihren Pferden und führten sie, bis sie einen Stall fanden, wo sie sie unterbringen konnten. Während Morgan sich um alles kümmerte, beobachteten die anderen die Menschen der Stadt, die langsam an ihnen vorbeigingen. Bettler kamen auf sie zu und baten um ein paar Münzen. Ein Feuerschlucker führte seine Kunst einer staunenden Menge von

Jungen und Männern vor.

»Manchmal hat man Glück«, erklärte ihnen Morgan leise, als er zurückkam. »Wir befinden uns in der Nähe der Kiltan-Schmiede.«

Sie huschten durch das Menschengewühl, bis sie eine weniger lebhafte, wenn auch übelriechende Seitenstraße erreichten. Schon bald führte sie Morgan zu einem zweistöckigen Gebäude, auf dessen Vorderseite ein Holzschild angebracht war, auf dem »Kiltan-Schmiede« geschrieben stand. Schließlich standen sie vor dem Eingang der Schmiede. Eine Handvoll Männer bediente die Schmelzöfen unter der Aufsicht eines großen Kerls mit herabhängendem Schnurrbart und einem kahlen rußgeschwärzten Schädel. Der Kerl schenkte ihnen keine Beachtung, bis sie neben ihm standen. Jetzt drehte er sich um und fragte: »Womit kann ich euch helfen?«

Morgan antwortete: »Wir suchen den Bogenschützen.«

»Und wer soll das sein?«

»Das weiß ich nicht«, gab Morgan zu. »Man hat uns nur gesagt, daß wir hier nach ihm fragen sollen.«

»Wer hat das gesagt?«

»Nun...«

»Wer, hab' ich gefragt. Weißt du das nicht, Bursche?«

Es war heiß in der Schmiede, und es war klar, daß Morgan bei diesem Mann so nicht weiterkommen würde. Schon jetzt drehten sich Köpfe nach ihnen um. Par drängte sich erregt nach vorne; er wollte keine Aufmerksamkeit auf sich und seine Gefährten lenken. »Ein Mann, der einen Ring mit dem Zeichen eines Falken trägt.«

Die scharfen Augen des Kerls verengten sich und sahen Par genau an.

»Diesen Ring«, fügte Par hinzu und hielt ihn hoch.
Der andere fuhr zusammen, als wäre er gestochen worden.

»Sag uns, wo wir den Bogenschützen finden!« warf Morgan ein, ohne ein Hehl aus seiner Verärgerung zu machen.

Plötzlicher Lärm auf der Straße veranlaßte sie, sich eilig umzuschauen. Eine Abteilung Föderationssoldaten näherte sich der Schmiede. »Macht euch unsichtbar!« herrschte der Kerl mit dem Schnurrbart sie an und trat zur Seite.

Die Soldaten betraten die Schmiede und blickten sich in der feuererhellten Dunkelheit um. Der Mann mit dem Schnurrbart trat auf sie zu. Morgan und Par gingen zu den Zwergen, doch die Soldaten standen zwischen ihnen und der zur Straße führenden Tür.

»Ein Waffenauftrag, Hirehone«, erklärte der Anführer der Abteilung dem Mann mit dem Schnurrbart, wobei er ein Papier aus der Tasche zog. »Muß bis Ende der Woche fertig sein.«

Hirehone murmelte etwas Unverständliches und nickte. Der Anführer der Abteilung redete auf ihn ein, seine Stimme klang gereizt. Die Soldaten sahen mit unruhigen Blicken um sich. Einer bewegte sich auf die kleine Gruppe zu. Morgan versuchte sich vor seine Gefährten zu stellen und den Soldaten in ein Gespräch zu verwickeln. Der Soldat, ein großer Kerl mit einem rötlichen Bart, zögerte. Dann schien er etwas zu sehen und drängte den Hochländer beiseite. »Du da!« herrschte er Teel an. »Was ist denn mit dir los?« Er streckte eine Hand aus und zog die Kapuze herunter. »Zwerge! Hauptmann, hier sind...«

Er konnte seinen Satz nicht vollenden. Teel tötete ihn mit einem einzigen Hieb ihres langen Messers, das sie ihm in die Kehle stieß. Die anderen Soldaten griffen nach ihren Waffen, aber Morgan war bereits bei ihnen, schwang sein Schwert und drängte sie auf diese Weise zurück. Er rief nach den anderen, und die Zwerge und Par bahnten sich ihren Weg zur Tür. Mindestens ein Dutzend Soldaten hatten die Verfolgung aufgenommen, doch zwei davon waren verletzt und die übrigen standen sich bei dem Versuch, den Hochländer zu fassen, selbst im Weg. Mit einem wilden Schrei hieb Morgan auf den ersten ein. Vor ihm erreichte Steff jetzt die Tür zu einem Lagerhaus, holte seine Keule hervor und schlug das lästige Hindernis mit einem einzigen Schlag in Stücke. Sie eilten zuerst durch das dunkle Innere und dann zu einer anderen Tür hinaus, bogen nach links in ein Gäßchen ein und standen schon bald vor einem Zaun. Verzweifelt machten sie kehrt.

Die Soldaten waren ihnen dicht auf den Fersen.

Par stimmte das Wunschlied an und füllte den zwischen ihnen liegenden Abstand mit einem Schwärm Hornissen. Die Soldaten brüllten und suchten Schutz. In der allgemeinen Verwirrung gelang es Steff, Bretter aus dem Zaun zu brechen. Sie liefen ein zweites Gäßchen hinunter, durch ein Labyrinth von Schuppen, bogen rechts ab und versteckten sich hinter einem Metalltor.

Sie stellten fest, daß sie sich in einem mit Metallabfällen bedeckten Hof hinter der Schmiede befanden. Vor ihnen öffnete sich eine Tür zur Schmiede.

Jemand rief: »Hierher!«

Sie vernahmen Rufe und liefen, ohne lange zu fragen. Sie drängten sich durch die Öffnung in einen kleinen

Lagerraum und hörten, wie die Tür hinter ihnen zuschlug.

Vor ihnen stand Hirehone, die Hände in die Hüften gestemmt. »Ich hoffe, ihr seid den ganzen Ärger wert!« sagte er.

Er versteckte sie in einem kleinen Verschlag unter dem Fußboden des Lagerraums, und es kam ihnen vor, als wären sie stundenlang dort. In ihrem Versteck war es heiß, eng und dunkel, und der Klang über ihnen marschierender Stiefel, den sie zweimal vernahmen, nahm ihnen den Atem. Als Hirehone sie endlich befreite, war es Nacht. Er führte sie aus dem Lagerraum in eine kleine angrenzende Küche, hieß sie an einem Tisch Platz nehmen und gab ihnen zu essen.

»Wir mußten warten, bis die Soldaten ihre Suche beendet und sich überzeugt hatten, daß ihr nicht zurückkommt oder euch im Hinterhof versteckt habt«, erklärte Hirehone. »Sie waren zornig, das kann ich euch sagen – ganz besonders wegen des Todes ihres Kameraden.«

Teel zeigte keine Regung, und keiner sprach ein Wort.

Hirehone hob die Schultern. »Mir bedeutet das auch nichts.«

Eine Zeitlang kauten sie schweigend, dann fragte Morgan: »Was ist mit dem Bogenschützen? Können wir ihn jetzt sehen?«

Hirehone grinste. »Ich glaube nicht, daß das möglich ist. Eine solche Person gibt es nicht.«

Morgans Kinn fiel herunter. »Aber warum...?«

»Das ist ein Codewort«, unterbrach ihn Hirehone. »Dadurch weiß ich, was ich zu tun habe. Ich habe euch auf die Probe gestellt. Manchmal gerät das Codewort in die falschen Hände. Ich mußte sichergehen, daß ihr keine

Spione der Föderation seid.«

»Du bist ein Geächteter«, sagte Par.

»Und du bist Par Ohmsford«, erwiderte der andere.
»Beendet jetzt eure Mahlzeit, bevor ich euch zu dem Mann bringe, den ihr sehen wollt.«

Sie taten wie geheißen und folgten Hirehone zurück ins Innere der Kiltan-Schmiede. Die Schmiede war jetzt leer mit Ausnahme eines einzigen Gehilfen, der die Aufgabe hatte, den Blasebalg zu betätigen, denn die Öfen durften niemals erkalten. Er beachtete sie nicht.

Als sie durch eine Seitentür in die Dunkelheit hinaustraten, flüsterte Morgan Hirehone zu: »Unsere Pferde stehen in einem Stall nicht weit von hier.«

»Keine Sorge«, flüsterte der andere zurück. »Dort, wo ihr hingehst, braucht ihr keine Pferde.«

Sie verließen die Stadt und wanderten am Mermidon hinauf nach Norden, wo sich der Fluß durch das Vorgebirge der Drachenzähne schlängelte. Sie marschierten die ganze Nacht und überquerten den Fluß an der Stelle, wo mehrere Stromschnellen sein Wasser teilten. Da er zu dieser Jahreszeit nur wenig Wasser führte, konnten sie ihn ohne Boot überqueren. Trotzdem reichte das Wasser den Zwergen an einigen Stellen bis zum Hals, und auch den anderen blieb nichts übrig, als ihr Gepäck und ihre Waffen in die Höhe zu halten.

Auf der anderen Seite des Flusses erreichten sie bald dichtbewaldete Schluchten und Hohlwege, die sich meilenweit in die Drachenzähne hinein erstreckten.

»Das ist der Parmakeil«, teilte ihnen Hirehone irgendwann mit. »Ganz schön gefährlich, das Land, wenn man sich nicht auskennt.«

Das war eine gewaltige Untertreibung, wie Par schnell feststellen konnte. Der Parmakeil war ein Gewirr von Höhen, die sich inmitten von Bäumen steil erhoben, um ohne Vorwarnung genauso steil wieder abzufallen. Der neue Mond bot ihnen kein Licht, und die Sterne wurden durch das Dach der Bäume verdeckt.

Selbst bei hellem Tageslicht schien ein Durchkommen unmöglich. Die Bergwälder des Parmakeils lagen beständig in Dunkelheit und Nebel, und die Schluchten und Kämme durchzogen das ganze Land. Es gab jedoch einen Weg, der jedem, der ihn nicht kannte, verborgen geblieben wäre, ein Pfad, dem Hirehone mühelos folgte.

Als sie eine kurze Rast einlegten, um zu essen, fragte Par ihren Führer, ob er ihnen sagen könne, wie weit sie noch zu gehen hatten.

»Nicht mehr weit«, antwortete Hirehone. »Dort.« Er deutete auf einen wuchtigen Felsen, der sich über dem Parmakeil, dort wo der Wald sich an die Berghänge der Drachenzähne anschmiegte, erhob. »Das, Ohmsford, nennen wir den Zeigefinger. Der Zeigefinger ist die Festung der Bewegung.«

Par blickte nachdenklich drein. »Weiß die Föderation davon?« fragte er.

»Sie wissen, daß sich die Festung irgendwo hier befindet«, erwiderte Hirehone. »Sie wissen jedoch nicht genau, wo, und vor allen Dingen nicht, wie man hinkommt.«

»Und Pars geheimnisvoller Retter, dein immer noch namenloser Anführer – hat er keine Angst, daß Besucher wie wir genau das verraten könnten?« fragte Steff.

Hirehone lächelte. »Zwerg, damit du den Weg hierher findest, mußt du erst einmal wieder herausfinden. Glaubst du, daß du das ohne mich schaffen würdest?«

Wider Willen mußte Steff schmunzeln, als er begriff, wie recht Hirehone hatte. Ein Mensch konnte tagelang durch dieses Labyrinth irren, ohne jemals zum Ziel zu kommen.

Als sie den Felsen erreichten, war es bereits Spät-nachmittag, und die auf die Wildnis fallenden Schatten hüllten den Wald in ein Halbdunkel. Hirehone hatte in der letzten Stunde mehrere Male laute Pfeiflaute ausgesandt, um nach jedem Pfeifen ein Antwortpfeifen abzuwarten, bevor er den Weg fortsetzte. Am Fuß des Felsens erwartete sie in einer Lichtung ein verschließbarer Aufzug, dessen Seile über ihnen verschwanden. Der Aufzug war groß genug für alle; sie stiegen ein und hielten sich am Geländer fest, während sie langsam in die Höhe gehoben wurden, bis sie sich schließlich über den Bäumen befanden. Sie erreichten einen schmalen Felsvorsprung und wurden von einer Handvoll Männer, die die Winde bedienten, angehalten. Sie bestiegen nun den zweiten Aufzug, der bereits auf sie wartete. Wieder wurden sie hochgehoben. Par sah einmal hinunter und bereute es sofort. Er erhaschte einen Blick auf Steffs Gesicht, das unter der sonnengebräunten Haut auf einmal blutleer schien. Hirehone dagegen schien keineswegs beunruhigt und pfiff vergnügt vor sich hin.

Danach bestiegen sie einen dritten Aufzug, dessen Fahrt jedoch sehr viel kürzer war, und als sie schließlich ausstiegen, befanden sie sich auf einem flachen grünen Hang, der sich mehrere hundert Meter zu einer Reihe von Höhlen hin erstreckte. Wachttürme säumten den Rand des Hangs sowie die Höhlen, und in den zersplitterten Fels über ihnen waren Aussichtslöcher gehauen worden. Aus dem Felsen ergoß sich ein winziger Wasserfall in

einen kleinen See, und mehrere Gruppen von breitblättrigen Bäumen standen auf dem Hang. Männer hasteten hin und her, transportierten Werkzeuge, Waffen und Körbe voller Steine, gaben Anweisungen oder antworteten.

Aus ihrer Mitte trat Pars Retter, eine große, in rote Gewänder gehüllte Gestalt. Er war glattrasiert, sein gebräuntes, vom Wetter zerfurchtes Gesicht glich einer Landschaft aus Ebenen und Winkeln. Es war ein Gesicht, das dem Alter trotzte. Sein braunes, etwas schütteres Haar war glatt zurückgekämmt. Er war hager und kräftig und bewegte sich wie eine Katze. Mit einem lauten Willkommensgruß stürmte er auf sie zu; mit einem Arm umfaßte er Hirehone, der andere legte sich um Par.

»So, mein Junge, du hast es dir also anders überlegt? Ich heiße dich willkommen, dich und deine Gefährten. Dein Bruder, ein Hochländer und ein paar Zwerge, nicht wahr? Eine seltsame Gesellschaft, scheint mir. Bist du gekommen, um dich uns anzuschließen?«

Er war so offen, wie Morgan ihn sich immer vorgestellt hatte, und Par spürte, wie er errötete. »Nicht ganz. Wir haben ein Problem.«

»Noch ein Problem?« Der Anführer der Geächteten schien amüsiert. »Schwierigkeiten folgen dir geradezu, habe ich recht? Kann ich jetzt meinen Ring zurückhaben?«

Par holte den Ring aus seiner Tasche und übergab ihn.

Der andere steckte ihn mit einem bewundernden Blick an seinen Finger. »Der Falke. Gutes Symbol für einen freien Mann, meinst du nicht?«

»Wer bist du?« fragte Par unverblümt.

»Wer ich bin?« Der Anführer der Geächteten lachte

herzlich. »Bist du noch nicht drauf gekommen, mein Freund? Nein? Dann sag' ich's dir.« Er beugte sich vor. »Sieh dir meine Hand an.« Er hielt die Hand hoch. »Eine Hand mit einem Finger, der wie ein Dorn absteht. Wer bin ich also?«

Par starrte ihn verwirrt an.

»Mein Name, Par Ohmsford, ist Padishar Creel«, sagte der Anführer der Geächteten schließlich. »Aber du wirst mich besser kennen als den Nachkommen von Panamon Creel.«

Und endlich begriff Par.

An diesem Abend saßen Par und seine Gefährten während des Essens an einem abseits von den anderen Bewohnern des Felsens aufgestellten Tisch und lauschten mit wachsendem Erstaunen der Geschichte, die Padishar Creel zum Besten gab.

»Wir befolgen hier alle die Regel, die besagt, daß die Vergangenheit jedes einzelnen seine eigene Sache ist«, erklärte er ihnen verschwörerisch. »Die anderen würden sich vielleicht komisch dabei vorkommen, wenn sie nun meine Geschichte mitanhören müßten.« Er räusperte sich. »Ich war Grundbesitzer«, fing er an, »und habe Felder bepflanzt und Tiere gehalten; ich war der Herr über ein Dutzend kleine Höfe und zahllose Morgen Wald, in dem nur gejagt wurde. Den größten Teil meines Besitzes habe ich von meinem Vater geerbt, der ihn wieder von seinem Vater geerbt hat. Mir wurde erzählt, daß mein Vorfahr Panamon Creel, nachdem er Shea Ohmsford geholfen hatte, das Schwert von Shannara wiederzufinden, in das Grenzland im Norden ging, wo er in seinem Beruf sehr erfolgreich wurde und ein ziemlich großes Vermögen

anhäufen konnte.«

Par mußte beinahe lächeln. Padishar Creel gab seine Geschichte ganz ernsthaft zum Besten, obwohl er ebenso wie Par und Morgan wußte, daß Panamon Creel ein Dieb war, als er Shea Ohmsford begegnete.

»Er nannte sich Baron Creel«, fuhr Padishar Creel gedankenverloren fort. »Jedes Oberhaupt der Familie hat sich seither so genannt. Baron Creel.« Er hielt inne, ließ den Klang auf der Zunge zergehen. Dann seufzte er. »Aber die Föderation riß unser Land an sich, als ich noch ein kleiner Junge war. Mein Vater starb bei dem Versuch, es zurückzuerobern. Und meine Mutter ebenfalls. Ziemlich geheimnisvoll.« Er lächelte. »Danach habe ich mich der Bewegung angeschlossen.«

»Einfach so?« fragte Morgan.

Der Anführer der Geächteten spießte ein Stück Rindfleisch auf sein Messer. »Meine Eltern suchten den Gouverneur der Provinz auf, einen Handlanger der Föderation, der in unser Haus eingezogen war, und mein Vater forderte das, was ihm rechtmäßig gehörte, wobei er andeutete, daß der Gouverneur es sehr bedauern würde, falls dieses Problem nicht gelöst würde. Mein Vater hat nie viel von Vorsicht gehalten. Seine Bitte wurde abgelehnt. Man hat sie später in einem Waldstück gefunden – sie hingen mit aufgeschlitzten Bäuchen an einem Baum.« Kein Groll schwang in seiner Stimme mit, er sprach mit einer Ruhe, die beänstigend war. »Danach bin ich ziemlich schnell erwachsen geworden, könnte man sagen«, endete er.

Ein langes Schweigen schloß sich an.

Padishar Creel zuckte die Achseln. »Das alles ist schon lange her. Ich habe gelernt, zu kämpfen und am Leben zu

bleiben. Als ich die Bewegung kennengelernt und gesehen habe, welche Mißstände in ihr herrschten, habe ich meine eigene Organisation gegründet. Einige der anderen Anführer fanden meine Idee gar nicht gut. Sie versuchten mich der Föderation auszuliefern. Das war ihr Fehler. Nachdem ich sie losgeworden war, haben sich die meisten der anderen Gruppen mir angeschlossen. Irgendwann werden es alle tun.« Padishar Creel sah auf. »Ist denn niemand hungrig? Es ist noch genügend Essen da. Es wäre schade, es wegzuwerfen.«

Während sie ihr Mahl schnell beendeten, fuhr der Anführer der Geächteten fort, ihnen im gleichen sachlichen Ton weitere Einzelheiten aus seinem gewalttätigen Leben zu erzählen. Par fragte sich, mit welcher Sorte von Mensch er sich eingelassen hatte. Zuvor hatte er es für möglich gehalten, daß sich sein Retter als der Held erweise, der den Vier Ländern seit der Zeit Allanons fehlte, daß er der Wiedervereiniger der unterdrückten Rassen sein könnte. Den Gerüchten zufolge war dieser Mann der Führer, den die Freiheitsbewegung ersehnt hatte. Jetzt schien er im gleichen Maße ein Mörder. Wie gefährlich Panamon Creel in seiner Zeit auch gewesen sein mochte, Par hielt Padishar Creel für ungleich gefährlicher.

»Jetzt kennt ihr also meine ganze Geschichte«, erklärte Padishar Creel, während er seinen Teller zurückschob. Seine Augen funkelten. »Gibt es irgend etwas, was ihr noch näher erklärt haben wollt?«

Schweigen. Dann schockierte Steff alle, als er murmelte: »Wieviel davon entspricht der Wahrheit?«

Alle erstarnten vor Schreck. Aber Padishar Creel lachte sichtlich amüsiert. »Manches, mein Freund aus dem Ostland, manches.« Er blinzelte. »Und je öfter ich die

Geschichte erzähle, desto besser wird sie.« Er nahm sein Glas und schenkte sich aus dem großen Bierkrug ein.

Par starrte mit neuerwachter Bewunderung Steff an. Keiner der anderen hätte gewagt, diese Frage zu stellen.

Der Anführer der Geächteten lehnte sich vor. »Aber genug der Vergangenheit!« Seine Augen richteten sich auf Par. »Es hat etwas mit der Magie zu tun, stimmt's? Ich kann mir nicht vorstellen, daß dich etwas anderes hierher geführt hat. Erzähle!«

Par zögerte. »Gilt dein Angebot immer noch? Wirst du mir helfen?« fragte er dann.

Der andere schien gekränkt. »Mein Wort ist ein Pfand, mein Junge. Wenn ich gesagt habe, daß ich dir helfe, dann tu' ich's auch!«

Par blickte die anderen an und sagte dann: »Ich muß das Schwert von Shannara finden.« Er erzählte Padishar Creel von seiner Begegnung mit dem Geist Allanons und von der Aufgabe, mit der der Druide ihn betraut hatte. Er berichtete von der Begegnung mit den Föderationssoldaten und den Monstern namens Schattenwesen. Trotz der Vorbehalte, die er dem Mann gegenüber hegte, verschwieg er nichts.

Als er zum Ende gekommen war, setzte sich der Anführer der Geächteten langsam zurück, trank das Bier aus dem Glas, an dem er lange genippt hatte, und lächelte verschwörerisch zu Steff hin. »Jetzt wäre es für mich an der Zeit zu fragen, wieviel von *dieser* Geschichte der Wahrheit entspricht.«

Par wollte protestieren, doch der andere hob die Hand, um ihn zu unterbrechen. »Nein, mein Junge, spar dir die Mühe. Ich stelle das, was du mir erzählt hast, nicht in Frage. Du erzählst die Geschichte so, wie du sie siehst.«

»Du verfügst über die notwendigen Männer und Waffen, über ein Netz von Spionen, um uns bei unserer Suche zu helfen«, warf Morgan ruhig ein. »Deshalb sind wir hier.«

Padishar Creel rieb sich heftig das Kinn. »Ich hab' noch mehr als das, meine Freunde«, sagte er mit dem Lächeln eines Wolfes. »Ich glaube an das Schicksal.« Er erhob sich wortlos und führte sie zum Rand des Hanges. Sie blickten von dort über den Parmakeil, über unzählige Baumwipfel und Kämme, die, da die Sonne unterging, in ihre letzten Strahlen getaucht waren. Mit seinem Arm umfaßte er das ganze Land. »Das ist jetzt mein Land, das Land des Barons Creel, wenn ihr so wollt. Aber ich werde nur dann darüber herrschen, wenn es mir gelingt, die Föderation aus den Angeln zu heben.« Er hielt inne. »Das Schicksal, habe ich gesagt. Ich glaube daran. Das Schicksal hat mich zu dem gemacht, was ich bin, und es kann mich auch schnell wieder zunichte machen, wenn ich in diesem Spiel nicht mitspiele. Die Hand, die ich ergreifen muß, glaube ich, ist die, die ihr mir anbietet. Es ist kein Zufall, Par Ohmsford, daß du zu mir gekommen bist. Es ist Bestimmung. Ich bin mir ganz sicher, jetzt sogar noch mehr, nachdem ich gehört habe, was du suchst. Verstehst du, was ich meine? Mein Vorfahr und dein Vorfahr, Panamon Creel und Shea Ohmsford, haben sich vor mehr als dreihundert Jahren auf die Suche nach dem Schwert begaben. Jetzt sind wir an der Reihe, du und ich. Wieder ein Creel und ein Ohmsford, der Anfang einer Veränderung im Land, ein neuer Anfang. Ich spüre es!« Er beobachtete sie gespannt. »Freundschaft hat euch zusammengeführt; zu mir seid ihr gekommen, weil eine Veränderung in eurem Leben ansteht. Par, es gibt tatsächlich Verbindungen zwischen uns, wie ich dir bereits bei unserer

ersten Begegnung gesagt habe. Es gibt eine Geschichte, die wiederholt werden will. Abenteuer wollen gemeinsam bestanden und Schlachten gemeinsam gewonnen werden. Genau das hat das Schicksal für uns beide vorgesehen!«

Par, der angesichts dieser Worte ein wenig verwirrt war, fragte: »Dann wirst du uns also helfen?«

»Genau das werde ich.« Der Anführer der Geächteten zog eine Augenbraue in die Höhe. »Ich gebiete über den Parmakeil, aber nicht über das Südland – meine Heimat, mein Land, mein Erbe. Ich will es zurückhaben. Magie ist die Macht, mit der das Ungeheuer namens Föderation vernichtet werden und in seine Höhle zurückgetrieben werden kann.«

»Das hast du bereits gesagt«, unterbrach ihn Par. »Aber Allanon fürchtet in erster Linie die Schattenwesen, und das Schwert soll gegen die Schattenwesen kämpfen. Weshalb also...?«

»Ja, ja, mein Junge«, unterbrach ihn der andere eilig. »Du triffst wieder einmal den Kern der Sache. Das Böse der Föderation und der Schattenwesen ist ein und dasselbe. Auf irgendeine Art und Weise sind sie miteinander verbunden, vielleicht auf die gleiche Weise wie die Ohmsfords und die Creels. Wenn wir also eine Möglichkeit finden, das eine zu vernichten, finden wir auch eine Möglichkeit, das andere zu vernichten.«

Der Blick seiner Augen zeugte von so wilder Entschlossenheit, daß lange Zeit niemand ein Wort sprach. Die Sonne verschwand am Horizont, und das heraufziehende Dunkel umhüllte den Parmakeil und das Land im Süden und Westen mit einem milchigen Schleier. Die Männer hinter ihnen verließen ihre Tische und begaben sich zu ihren Schlafplätzen, die über den ganzen Hang

verstreut waren. Selbst in dieser Höhe war die Nacht warm und windstill. Am Himmel schienen bereits die Sterne und der zunehmende Mond.

»Also«, sagte Par leise, »was kannst du tun, um uns zu helfen?«

Padishar Creel strich die Falten seines Gewandes glatt und sog die Gebirgsluft tief in sich ein. »Ich kann das tun, mein Junge, worum du mich gebeten hast. Ich kann dir helfen, das Schwert von Shannara zu finden.« Ein Lächeln huschte über sein Gesicht, als er hinzufügte: »Ich weiß, wo es ist.«

Während der folgenden zwei Tage verlor Padishar Creel kein weiteres Wort über das Schwert von Shannara. Wenn Par oder seine Gefährten versuchten, ihn in ein Gespräch darüber zu verwickeln, antwortete er entweder, daß Zeit Rat bringe oder daß sie sich in Geduld fassen müßten. Da er dauernd Fröhlichkeit zur Schau trug, hielten sie mit ihren Gefühlen hinter dem Berg.

Außerdem waren sie, ungeachtet der Behandlung, die ihnen der Anführer der Geächteten angedeihen ließ, keineswegs Gäste, sondern Gefangene. Es war ihnen zwar gestattet, den Felsen zu erkunden, aber nicht, ihn zu verlassen. Die Winden, mit denen die Lasten zum und vom Parmakeil befördert wurden, waren jederzeit scharf bewacht, und niemand durfte sich ihnen ohne triftigen Grund nähern. Und ohne die Aufzüge, die sie nach unten befördert hätten, gab es keine Möglichkeit, den Hang zu verlassen. Die Felswand fiel senkrecht nach unten ab, und die hinter ihnen stieg ebenfalls steil an.

Es blieben also die Höhlen. Par und seine Freunde wagten sich am ersten Tag in die Haupthöhle, da sie erfahren wollten, was sich im Innern befand. Sie stellten fest, daß sich die riesige, kathedralartige Höhle in Dutzende von kleineren Höhlen verzweigte, in denen die Geächteten ihre Vorräte und Waffen aller Art aufbewahrten, und daß sie ihnen bei schlechtem Wetter als Unterschlupf sowie als Übungs- und Versammlungsraum diente. Tunnels erstreckten sich in den Berg hinein, deren Eingänge jedoch versperrt waren und bewacht wurden. Als

Par Hirehone, der sich entschlossen hatte, noch einige Tage zu bleiben, fragte, wohin die Tunnels führten, lächelte der Herr der Kiltan-Schmiede hämisch und erklärte ihm, daß die Tunnels ebenso wie die Pfade zum Parma-keil ins Paradies führten.

Die zwei Tage vergingen dennoch recht schnell. Par, Coll und Morgan verbrachten die meiste Zeit miteinander. Steff schloß sich ihnen gelegentlich an, doch Teel blieb wie eh und je für sich. Mit der Zeit gewöhnten sich die Geächteten an den Anblick Pars, Colls und des Hoch-länders, die über den Hang und die Befestigungsanlagen wanderten und begutachteten, was der Mensch und die Natur gemeinsam geschaffen hatten, die mit den Männern, die hier lebten und arbeiteten, sprachen und von jeder neuen Entdeckung fasziniert waren.

Aber nichts und niemand war faszinierender als Padishar Creel. Der Anführer der Geächteten war ein Widerspruch in sich. Da er leuchtend rote Gewänder trug, war er für jeden auf dem Hang jederzeit mühelos zu erkennen. Er redete ununterbrochen, erzählte Geschichten, rief Befehle und tat seine Meinung kund zu allem, was ihm in den Sinn kam. Er schien unablässig fröhlich, so als sei Lächeln sein einziger Gesichtsausdruck. Dennoch verbarg sich hinter diesem heiteren Äußerem ein Kern so hart wie Stein. Wenn er eine Anordnung aussprach, wurde sie sofort ausgeführt. Keiner wagte es, ihn zu kritisieren.

Er führte das Lager mit Organisationstalent und Disziplin. Es handelte sich hier keinesfalls um einen lärmenden Haufen von Nichtstuern. Alle Bestände waren so gelagert, daß sie jederzeit greifbar waren. Jeder war mit einer Aufgabe betraut, und jeder sorgte dafür, daß er diese Aufgabe zufriedenstellend ausführte. Mehr als

dreihundert Männer lebten auf dem Felsen, und keiner schien auch nur im entferntesten an dem zu zweifeln, was er tat, oder daran, wer ihn, falls er Unrecht tat, zur Verantwortung ziehen würde.

Am zweiten Tag ihres Aufenthalts wurden zwei der Geächteten vor Padishar Creel gebracht, weil sie angeklagt waren, gestohlen zu haben. Der Anführer der Geächteten hörte sich mit sanftem Gesichtsausdruck die Beweise an, die gegen sie vorgebracht wurden, bevor er die Angeklagten bat, sich zu verteidigen. Der eine gestand seine Schuld sofort, der andere leugnete sie auf wenig überzeugende Art und Weise. Padishar Creel ließ den ersten auspeitschen und schickte ihn dann zur Arbeit zurück, den zweiten ließ er in den Abgrund werfen. Keiner im Lager schien sich hinterher über die Angelegenheit große Gedanken zu machen.

Etwas später kam Padishar Creel zu Par, als dieser allein war, und fragte ihn, ob ihn das, was geschehen war, sehr beschäftige. Ohne jedoch Pars Antwort abzuwarten, fing er sofort an zu erklären, wie notwendig Disziplin in einem Lager wie dem seinen sei und daß eine Verurteilung im Falle eines Vergehens rasch erfolgen müsse.

Danach wandte er sich unvermittelt einem anderen Thema zu; ziemlich reumütig gestand er Par, daß er in der ersten Nacht nicht ganz ehrlich gewesen sei und seine Eltern in Wahrheit keine Landbesitzer waren, die man im Wald aufgehängt hatte, sondern Seidenhändler, die in einem Föderationsgefängnis gestorben waren, weil sie sich geweigert hatten, ihre Steuern zu entrichten. Er meinte, daß die andere Geschichte sich einfach besser anhöre.

Als Par kurze Zeit später auf Hirehone traf, fragte er

ihn, ob er die Eltern des Anführers gekannt habe.

Hirehone antwortete: »Nein, das Fieber hat sie hinweggerafft, bevor ich Padishar kennenlernte.«

»Im Gefängnis, meinst du?« wollte Par verwirrt wissen.

»Im Gefängnis? Wohl kaum. Sie starben auf einer Reise in den Süden. Sie haben mit wertvollen Metallen gehandelt. Padishar hat es mir selbst erzählt.«

Par berichtete Coll nach dem Abendessen von beiden Gesprächen. Sie hatten sich am Rand des Hangs in eine Schanze zurückgezogen, wohin die Geräusche aus dem Lager nur gedämpft drangen, und konnten beobachten, wie die Dämmerung nach und nach dem nächtlichen Sternenhimmel wich.

Nachdem Par ausgesprochen hatte, lachte Coll und schüttelte den Kopf. »Man kann diesem Kerl überhaupt nichts glauben, wenn er über sich selber spricht. Er ist ein echter Panamon Creel, und zwar so echt, wie Panamon selbst es wahrscheinlich nie war!«

Par verzog das Gesicht zu einer Grimasse. »Recht hast du.«

»Zieht sich an wie er, redet wie er – ist genauso unverschämt und überspannt.« Coll seufzte. »Warum lache ich also? Was tun wir hier bei diesem Verrückten?«

Par überhörte seine Bemerkung. »Was glaubst du, daß er vor uns versteckt, Coll?«

»Alles.«

»Nein, nicht alles. Das würde er nicht tun. Denk einmal darüber nach. Er gibt diese wilden Geschichten absichtlich zum Besten und nicht nur aus einer Laune heraus. Er hat noch etwas anderes mit Panamon gemeinsam.

Er hat den Menschen um sich herum ein neues Bild von sich gegeben – ein Bild, das größer ist als das Leben selbst. Und ich möchte wetten, daß er dies aus einem ganz bestimmten Grund getan hat.«

Ihre Beschäftigung mit Padishar Creels Vergangenheit nahm schon bald ein Ende, denn sie wurden zu einer Versammlung gerufen. Hirehone hieß sie mit barscher Stimme kommen und führte sie über den Hang und in die Höhle, zu einem Versammlungsraum, in dem der Anführer der Geächteten bereits wartete. Der Schein der Öllampen, die an schwarzen Ketten von der Decke hingen, drang kaum bis zu den Schatten, die die Ecken und Spalten verdunkelten. Morgan und die Zwerge waren dort und saßen an einem langen Tisch neben einigen Geächteten, die Par bereits im Lager gesehen hatte. Chandos war ein wahrhaft wildaussehender Riese mit einem großen schwarzen Bart; auf einer Seite fehlten ihm Ohr und Auge, und sein Körper war über und über mit Narben bedeckt. Ciba Blue war ein junger, glattrasierter Bursche mit strähnigem blonden Haar und einem halbmondförmigen schwarzen Mal auf seiner linken Wange. Stasas und Drutt waren hagere, rauhe alte Männer mit kurzen dunklen Barten, zerfurchten braunen Gesichtern und Augen, die sich wachsam umblickten. Hirehone schob die Talbewohner hinein, schloß die Tür und stellte sich breitbeinig davor.

Einen Augenblick spürte Par, wie sich seine Nackenhaare warnend aufstellten.

Dann wurden sie von Padishar Creel freundlich begrüßt. »Ah, der junge Par und sein Bruder.« Er bedeutete ihnen, auf den Bänken neben den anderen Platz zu nehmen, und sagte nach ein paar einleitenden Worten: »Mor-

gen bei Tagesanbruch machen wir uns auf den Weg, das Schwert zu holen.«

»Wo ist es?« wollte Par sogleich wissen.

Das Lächeln des Anführers ging jetzt über sein ganzes Gesicht. »Dort, wo es uns nicht wegläuft.«

Par sah Coll an.

»Je weniger wir über unser Ziel reden, desto größer sind die Chancen, daß es ein Geheimnis bleibt.« Der riesige Mann blinzelte.

»Gibt es einen Grund, warum es ein Geheimnis bleiben soll?« fragte Morgan Leah leise.

Der Anführer zuckte die Schultern. »Wenn ich den Felsen verlasse, bin ich immer äußerst vorsichtig.« Seine Augen waren kalt. »Laß mich nur gewähren, Hochländer.«

Morgan hielt seinem Blick stand und schwieg.

»Sieben von uns werden gehen«, fuhr der andere mit sanfter Stimme fort. »Stasas, Drutt, Blue und ich von unserer Seite, die Talbewohner und der Hochländer von der anderen Seite.« Schon wollten die anderen protestieren, doch er brachte sie schnell zum Verstummen. »Chandos, du wirst in meiner Abwesenheit meine Stelle hier einnehmen. Ich möchte jemanden hier haben, auf den ich mich verlassen kann. Hirehone, dein Platz ist in Varfleet, denn du mußt die Dinge dort im Auge behalten. Außerdem würde es dir schwerfallen, deine Anwesenheit dort, wo wir hingehen, zu erklären. – Was euch betrifft, meine Freunde aus dem Ostland«, wandte er sich Steff und Teel zu, »würde ich euch mitnehmen, wenn ich könnte. Aber Zwerge, die sich außerhalb des Ostlandes aufhalten, müssen einfach auffallen, und das können wir uns

nicht leisten. Es ist schon riskant genug, die Talbewohner mitzunehmen, während die Sucher immer noch hinter ihnen her sind.«

Steff warf Padishar Creel einen prüfenden Blick zu. »Ich wäre äußerst verärgert, wenn man hier auf unsere Kosten irgendwelche Spiele spielt.«

Ein warnendes Murren ging von den Geächteten aus, aber Padishar Creel brachte sie unverzüglich zum Schweigen. »Das wäre ich auch«, erwiderte er, und sein Blick ruhte auf dem Zwerg.

Steff hielt seinem Blick lange Zeit stand. Dann wandte er sich zu Teel und nickte. »Also gut. Wir werden warten.«

Die Augen des Anführers blickten sich in der Runde um. »Bei Tagesanbruch brechen wir auf und werden ungefähr eine Woche fortbleiben. Falls wir dann nicht zurück sind, bedeutet das höchstwahrscheinlich, daß wir überhaupt nicht mehr zurückkommen. Gibt's noch irgendwelche Fragen?«

Niemand sprach.

Padishar Creel lächelte sein gewinnendstes Lächeln. »Etwas zu trinken also! Draußen mit den anderen, damit sie mit uns anstoßen und uns Erfolg wünschen können!«

Er ging in die Nacht hinaus, die anderen folgten ihm.

Par verbrachte eine unruhige Nacht; Träume quälten ihn und ließen ihn bei Tagesanbruch mit dunklen Ringen unter den Augen erwachen. Er stand zusammen mit Coll und Morgan auf und fand Padishar Creel und seine Männer bereits beim Frühstück vor. Der Anführer der Geächteten hatte seine roten Kleider gegen ein weniger auffäll-

liges grünbraunes Gewand eingetauscht, wie es seine Männer trugen. Die Talbewohner und der Hochländer beeilten sich mit dem Ankleiden und Essen und fröstelten ein wenig in der immer noch nachtkalten Luft. Steff und Teel gesellten sich zu ihnen, wie stumme Schatten kauerten sie am Feuer nieder. Als das Frühstück beendet war, schnallten sich die Sieben ihre Rucksäcke um und gingen zum Rand des Hanges. Die Sonne, die sich bereits erhob, überzog die schwindende Dunkelheit mit ihrem Licht. Steff riet ihnen murmelnd zur Vorsicht, um dann mit Teel wieder in die Dunkelheit einzutauchen. Morgan rieb sich heftig die Hände und atmete die Luft ein, so als hätte er nie wieder Gelegenheit dazu. Sie bestiegen den ersten Aufzug und begannen mit der Abfahrt, bestiegen dann wortlos den zweiten und dritten, deren Winden unheimlich knarrten, während sie hinuntergelassen wurden. Als sie den Boden erreichten, bahnten sie sich ihren Weg in den nebelverhangenen Wald hinein; Padishar Creel ging mit Blue voraus, die Talbewohner und der Hochländer folgten ihnen, und die beiden anderen Geächteten, Stasas und Drutt, bildeten die Nachhut. Bereits nach wenigen Sekunden war die Felswand des Zeigefingers außer Sicht.

Sie marschierten fast den ganzen Tag in Richtung Süden, bis sie sich irgendwann am Nachmittag, als sie den Mermidon erreichten, nach Westen wandten. Sie folgten dem Fluß bis Sonnenuntergang und errichteten im Schatten der Drachenzähne ihr Lager. Sie fanden einen von Zypressen geschützten Platz, bei dem ein kleiner Bach aus den Felsen hervorsprudelte und sie mit Trinkwasser versorgte. Sie machten Feuer, nahmen ihr Abendessen ein und beobachteten, wie die Sterne am Himmel erschienen.

Nach einer Weile bezogen Stasas und Drutt ihre

Wachtposten, einer flußaufwärts, einer flußabwärts. Blue, der sich in seine Decken einrollte und bereits nach wenigen Augenblicken eingeschlafen war, sah im Schlaf noch jünger aus. Padishar Creel saß mit den Talbewohnern und dem Hochländer zusammen am Feuer, in dem er mit einem Stock herumstocherte, während er an seiner Bierflasche nippte.

Par hatte den ganzen Tag über ihr Ziel gerätselt, und jetzt fragte er den Anführer unvermittelt: »Wir gehen nach Tyrsis, stimmt's?«

Padishar Creel sah ihn erstaunt an und nickte. »Es besteht kein Grund, warum du es nicht wissen solltest.«

»Aber warum in Tyrsis nach dem Schwert von Shannara suchen? Es verschwand vor mehr als dreihundert Jahren, als die Föderation Callahorn annektierte. Aus welchem Grund sollte es jetzt wieder dort sein?«

Der andere lächelte geheimnisvoll. »Vielleicht weil es nie weg war.«

Par und seine Gefährten starrten den Anführer der Geächteten erstaunt an.

»Die Tatsache, daß das Schwert von Shannara verschwunden ist, heißt noch lange nicht, daß es irgendwo anders hingebracht wurde, verstehst du? Manchmal scheint etwas verschwunden und befindet sich trotzdem vor unserer Nase. Es kann einfach verschwinden, weil es nicht mehr so aussieht, wie es einmal ausgesehen hat. Wir sehen es, aber wir erkennen es nicht.«

»Was sagst du da?« fragte Par langsam.

Padishar Creels Lächeln überzog sein ganzes Gesicht. »Ich sage, daß es gut möglich ist, daß das Schwert von Shannara sich immer noch dort befindet, wo es sich vor

dreihundert Jahren befunden hat.«

»All die Jahre eingepflanzt in einen Block mitten im Volkspark von Tyrsis, und keiner weiß davon?« Morgan Leah war entsetzt. »Wie ist so etwas möglich?«

Padishar Creel nippte nachdenklich an seinem Bier und sagte: »Wir werden morgen dort sein. Dann werden wir sehen.«

Par Ohmsford war müde vom langen Marsch, lag jedoch noch lange wach, als die anderen schon längst schnarchten. Er konnte nicht aufhören, an das zu denken, was Padishar Creel gesagt hatte. Vor mehr als dreihundert Jahren, nachdem Shea Ohmsford das Schwert zur Vernichtung des Dämonenlords gebraucht hatte, war es in einen Block aus rotem Marmor im Volkspark der Südländstadt Tyrsis eingepflanzt worden. Dort war es geblieben, bis die Föderation in Callahorn Einzug gehalten hatte. Jedermann wußte, daß es danach verschwunden war. Aber wenn es sich tatsächlich immer noch dort befand, wo es sich vor dreihundert Jahren befunden hatte, warum erkannte es dann keiner? Mit dem Gedanken an ein ungelöstes Rätsel schließt Par ein.

Wieder standen sie bei Sonnenaufgang auf, überquerten den Mermidon an einer Furt eine Meile flußaufwärts und wandten sich nach Süden in Richtung Tyrsis. Der Tag war heiß und still. Sie hielten sich möglichst im Schatten, aber der Wald lichtete sich, je weiter sie vordrangen, bis sie schließlich nur noch über Wiesen wanderten. Sie gingen mit ihrem Wasser sparsam um und versuchten ihre Kräfte zu schonen, aber die Sonne stand hoch am Sommerhimmel, und schon bald schwitzten sie stark. Gegen Mittag, als sie Tyrsis erreichten, klebten ihre Kleider feucht an ihren Körpern.

Tyrsis war die Hauptstadt und zugleich älteste Stadt von Callahorn und die sicherste Festung im ganzen Südländ. Erbaut auf einer Anhöhe, wurde sie von steilen Felswänden im Süden und einem Paar riesiger Wälle im Norden geschützt. Der äußere Wall überragte die höchste Stelle der Anhöhe um fast dreißig Meter und stellte eine Verteidigungsanlage dar, die in der Geschichte der Stadt nur ein einziges Mal durchbrochen wurde, als die Horden des Dämonenlords die Stadt zu Zeiten Shea Ohmsfords angegriffen hatten. Zur Sicherheit der Verteidiger war hinter dem ersten Wall ein zweiter errichtet worden. Einst hatten die Grenzlegionen, die gewaltigste Armee des Südländes, die Stadt verteidigt. Aber die Legionen gab es, seit sie von der Föderation aufgelöst worden waren, nicht mehr, und jetzt machten auf den Wällen und Straßen nur noch die Föderationssoldaten, Besatzungstruppen eines Landes, das bis vor hundert Jahren niemals besetzt worden war, die Runde. Die Föderationssoldaten hausten in den Quartieren der Legionen innerhalb des ersten Walls, und die Bewohner der Stadt lebten und arbeiteten innerhalb des zweiten, das heißt dort, wo sich die Stadt auf der Anhöhe zum Fuße der südlichen Felshänge erstreckte.

Par, Coll und Morgan waren noch nie in Tyrsis gewesen. Alles, was sie über die Stadt wußten, wußten sie aus den Geschichten, die aus den Tagen ihrer Vorfahren stammten. Als sie sich jetzt der Stadt näherten, erkannten sie, wie unmöglich es war, das zu beschreiben, was sie jetzt sahen. Die Stadt erhob sich in den Himmel wie ein gewaltiger Riese, ein Bauwerk aus Steinblöcken und Mörtel, das alles in den Schatten stellte, was sie jemals zu Gesicht bekommen hatten. Selbst in der hellen Mittagsonne ging ein schwarzer Schatten von ihr aus – so als

sauge der Stein das Sonnenlicht in sich auf. Ein Weg führte von der Ebene zum Fuß der Anhöhe. Er war von Karren und Tieren verstopft.

Die kleine Gruppe näherte sich stetig der Stadt. Padishar Creel drehte sich zu den anderen um und sagte: »Vorsicht jetzt, Männer. Vermeidet alles, was die Aufmerksamkeit auf uns lenken könnte. Denkt daran, daß es ebenso schwer ist, aus der Stadt herauszukommen wie hineinzukommen.«

Sie verschmolzen mit dem Strom der Menschen, der sich zur Anhöhe hinaufschob. Räder rollten dumpf, Zugriemen knarnten und quietschten, Tiere stampften, und Männer pfiffen und schrien. Föderationssoldaten bewachten die Kontrollpunkte, die den Weg nach oben säumten, machten jedoch keine Anstalten, den Menschenstrom in irgendeiner Weise zu behindern. Dasselbe galt für die Tore – riesige Portale, die so hoch aufragten, daß Par entsetzt war bei dem Gedanken, daß es einer Armee gelungen war, sie zu überwinden. Die Soldaten schienen keine Notiz davon zu nehmen, wer in die Stadt hinein- und wieder herausging.

Sie passierten die Tore, wobei die Schatten des aufragenden Torhauses sie wie mit einem Mantel bedeckten. Der zweite Wall erhob sich vor ihnen, kleiner zwar, aber nichtsdestoweniger eindrucksvoll. Sie achteten darauf, immer vom Strom der Menschen umgeben zu sein. Die kleine Gruppe sichtete viele Soldaten und viele Tiere.

Als sie die zweite Reihe von Toren passiert hatten, verließen sie auf Geheiß von Padishar Creel die Hauptstraße mit Wohnhäusern und Geschäften, die sich vom Zentrum der Stadt zu den Felswänden und dem, was einst der Herrscherpalast gewesen war, wand, und bogen in ein

Labyrinth von Gassen ein. Auch hier gab es Geschäfte und Wohnhäuser, aber weniger Soldaten und mehr Bettler. Die Gebäude sahen mit jedem Schritt schäbiger aus, und schließlich waren sie im Viertel der Bierhäuser und Bordelle. Padishar Creel hieß sie weitergehen, schenkte den Bitten der Bettler und Straßenverkäufer keine Beachtung und führte sie immer tiefer in die Stadt hinein.

Endlich betraten sie einen hellen, offenen Bezirk mit Märkten und kleinen Parks. Wohnhäuser mit Gärten trennten die Märkte voneinander. Händler verkauften Fähnchen und Süßigkeiten an Kinder und ihre Mütter. An jeder Ecke gab es irgend etwas zu sehen – Schauspieler, Clowns, Zauberer, Musikanten und Tierbändiger. Farbige Baldachine spendeten Schatten für die Marktstände.

Padishar Creel verlangsamte das Tempo und hielt nach irgend etwas Ausschau. Er führte sie an mehreren Ständen vorbei, bis er schließlich vor einem Obstkarren anhielt. Er kaufte einen kleinen Sack voll Äpfel, die sie sich teilten, nahm einen für sich selbst und lehnte sich müßig an eine Straßenlaterne, um ihn genüßlich zu verspeisen. Es dauerte einige Augenblicke, bis Par begriff, daß er auf etwas wartete. Par biß in seinen Apfel und sah sich um. Auf der anderen Straßenseite wurde Eis verkauft, ein Mädchen führte Taschenspielerkunststücke vor, Kinder und Erwachsene schauten vergnügt zu. Das Mädchen hatte leuchtend rotes Haar. Sie zog erstaunten Kindern Münzen aus den Ohren, um sie dann wieder verschwinden zu lassen. Einmal zauberte sie Feuer aus der Luft. Er hatte dergleichen noch nie gesehen. Das Mädchen machte seine Sache sehr gut.

Er war so in das Schauspiel vertieft, daß er beinahe übersehen hätte, wie Padishar Creel etwas in die Hand

eines dunkelhäutigen Jungen gleiten ließ, der jetzt neben ihm stand. Der Junge nahm es wortlos und verschwand. Par sah dem Jungen nach, doch es war, als hätte sich die Erde aufgetan und ihn verschluckt.

Sie blieben noch einige Minuten stehen, bevor der Anführer der Geächteten sagte: »Zeit zu gehen« und sie wegführte. Par warf einen letzten Blick auf das rothaarige Mädchen und sah, daß sie einen Ring vor den Augen ihrer Zuschauer in der Luft schweben ließ, während ein kleiner blonder Junge in die Höhe sprang und ihn greifen wollte.

Auf dem Rückweg, der sie zwischen den Marktständen hindurchführte, fiel Morgan Leahs Blick auf Hirehone. Der Herr der Kiltan-Schmiede, der in einen großen Umhang gehüllt war, hielt sich am Rand einer Menschenmenge auf, die einem Jongleur applaudierte. Einen Augenblick lang sah Morgan den kahlen Schädel und den herunterhängenden Schnurrbart, doch dann war beides verschwunden. Er blinzelte und entschied, daß er sich geirrt hatte. Warum sollte sich Hirehone in Tyrsis aufhalten? Als sie die nächste Querstraße erreichten, hatte er Hirehone bereits vergessen.

Die nächsten Stunden verbrachten sie im Keller eines Lagerhauses, das an die Werkstätte eines Waffenschmieds grenzte; der Schmied stand sicherlich in den Diensten der Geächteten, denn Padishar Creel wußte genau, in welcher Spalte des Türstocks der Schlüssel zu finden war, der ihnen die Tür öffnete. Ohne zu zögern, führte er sie hinein. Speisen und Getränke standen bereit, ebenso wie Stroh und Decken sowie Wasser zum Wa-

schen. Es war kühl und trocken im Keller, und schon bald hatten sie die Hitze des Tages vergessen. Nachdem sie sich eine Zeitlang ausgeruht hatten, erfreuten sie sich an den Speisen und Getränken und warteten dann auf die kommenden Ereignisse. Nur der Anführer der Geächteten schien Bescheid zu wissen, und wie gewöhnlich sagte er gar nichts. Statt dessen legte er sich schlafen.

Erst nach mehreren Stunden war er wieder wach. Er stand auf, streckte sich und wusch sein Gesicht, um sich dann zu Par zu gesellen. »Wir gehen nach draußen«, sagte er. Er wandte sich an die anderen. »Ihr bleibt hier, bis wir zurückkommen. Wir werden nicht lange fortbleiben, und wir werden auch nichts Gefährliches unternehmen.«

Coll und Morgan wollten protestieren, besannen sich aber eines Besseren. Par folgte Padishar Creel die Kellerstufen hinauf, und die Falltür hinter ihnen schloß sich. Padishar Creel verharrte kurz an der Außentür, bevor er Par winkte und sie auf die Straße hinaustraten.

Der Anführer der Geächteten führte Par nach Süden in Richtung der Felswände; er selbst ging mit großen Schritten voraus, während sich die Schatten des späten Nachmittags allmählich über die Stadt senkten. Sie kamen an keiner der Straßen vorbei, die sie in die Stadt geführt hatten, sondern folgten einer Reihe von Gassen. Die Gesichter, denen sie begegneten, trugen ein gespieltes Desinteresse zur Schau, aber die Augen waren wild. Padishar Creel beachtete sie nicht, und Par hielt sich dicht bei dem großen Mann. Körper drängten sich an ihnen vorbei, aber da er nichts Wertvolles bei sich trug, machte er sich weniger Sorgen, als er es sonst getan hätte.

Als sie sich den Felsen näherten, bogen sie in die

Hauptstraße ein. Vor ihnen lag die Sendic-Brücke, die sich über den Volkspark spannte. Dahinter erhoben sich die Mauern des einstigen Herrscherpalastes von Tyrsis.

Par betrachtete den Park, die Brücke und den Palast. Irgend etwas an der Anordnung kam ihm seltsam vor. Sollte die Sendic-Brücke nicht an den Toren des Palastes enden?

Padishar Creel blieb jetzt im Hintergrund. »So, mein Junge. Schwer zu glauben, daß das Schwert von Shannara an einer zugänglichen Stelle wie dieser versteckt sein soll, nicht wahr?«

Par runzelte die Stirn und nickte. »Wo ist es?«

»Geduld, Geduld! Du wirst die Antwort noch früh genug erfahren.« Padishar Creel legte einen Arm um den Talbewohner. »Was jetzt auch passiert, hüte dich davor, überrascht auszusehen.«

Par nickte.

Der Anführer der Geächteten ging langsam zu einem Blumenstand und blieb dort stehen. Er betrachtete die Blumen und wollte offensichtlich einen Strauß aussuchen. Als er einen gefunden hatte, spürte Par, wie sich ein Arm um seine Hüfte legte, und als er sich umdrehte, sah er zu seinem Erstaunen, wie sich das rothaarige Mädchen, das Taschenspielerkunststücke vorgeführt hatte, an ihn preßte.

»Hallo, Elfenjunge«, flüsterte sie, wobei ihre kühlen Finger sein Ohr berührten und sie ihn auf die Wange küßte.

Dann waren plötzlich zwei kleine Kinder neben ihr, ein Mädchen und ein Junge; das Mädchen streckte sich, um nach Padishar Creels rauher Hand, der Junge, um nach

Pars Hand zu fassen. Padishar Creel lächelte, hob dann das kleine Mädchen hoch, das jetzt kreischte, küßte es und überreichte ihm eine Hälfte des Blumenstraußes, die andere Hälfte gab er dem Jungen. Pfeifend führte er alle fünf in den Park hinein. Par hatte sich soweit erholt, daß er bemerkte, daß das rothaarige Mädchen einen Korb mit sich trug, der mit einem hellen Tuch zudeckt war. Als sie sich in der Nähe der Mauer befanden, breitete das Mädchen das Tuch aus, und alle machten sich an das Auspacken des Korbes, der Eier, Brot und Marmelade sowie Kuchen und Tee enthielt.

Padishar Creel wandte sich an Par. »Par Ohmsford, darf ich dir Damson Rhee vorstellen, für die Dauer dieses kleinen Ausflugs deine Verlobte?«

Damson Rhees grüne Augen lachten. »Liebe ist vergänglich, Par Ohmsford. Wir sollten deshalb das Beste daraus machen.« Sie reichte ihm ein Ei.

»Du bist mein Sohn«, fügte Padishar Creel hinzu. »Die beiden Kinder sind deine Geschwister, obwohl mir ihre Namen momentan entfallen sind. Damson, erinnere mich später daran. Wir sind, wenn man uns fragt, eine ganz normale Familie, die ein Picknick veranstaltet.«

Keiner fragte. Die Männer aßen schweigend, während sie den Kindern zuhörten, die unaufhörlich schwatzten und so taten, als ob alles, was geschah, vollkommen normal wäre. Damson Rhee, die sich um die Kinder kümmerte, lachte mit ihnen, und ihr Lächeln war warm und ansteckend. Sie war von Natur aus hübsch, aber wenn sie lächelte, fand Par sie wunderschön. Als sie mit dem Essen fertig waren, führte sie jedem Kind das Kunststück mit der Münze vor und schickte sie dann spielen.

»Laßt uns einen Spaziergang machen«, schlug Padishar

Creel vor und stand auf.

Sie spazierten zwischen den schattigen Bäumen hindurch und gingen anscheinend ziellos auf die Mauer zu, die eine Schlucht verdeckte. Damson Rhee hing verliebt an Pars Arm. Er stellte fest, daß er nichts dagegen hatte. »Die Dinge in Tyrsis haben sich seit den alten Tagen irgendwie verändert«, sagte der Anführer der Geächteten zu Par. »Als die Familie Buckhannah ausstarb, nahm die Monarchie ein Ende. Tyrsis, Varfleet und Kern herrschten über Callahorn, indem sie einen Rat der Städte gründeten. Als die Föderation Callahorn zum Schutzgebiet erklärte, wurde der Rat aufgelöst. Der Palast hat dem Rat als Versammlungsort gedient. Jetzt nutzt ihn die Föderation – leider weiß niemand, wofür sie ihn benutzt.«

Sie erreichten die Mauer und blieben stehen. Die Mauer war ungefähr einen Meter hoch. Spitze Nägel ragten aus ihr heraus. »Sieh nach unten«, bat ihn der Anführer der Geächteten.

Par tat, wie er geheißen worden war. Die Schlucht fiel steil zu Bäumen und Buschwerk ab. Nebel breitete sich über der Wildnis aus und hing selbst auf den höchsten Zweigen der Bäume. Die Schlucht erstreckte sich zum Palast, dessen Türen und Fenster verriegelt und dunkel, dessen Tore verbarrikadiert waren. Im Vordergrund führte ein kleiner Pfad vom Palast zu den verkommenen Toren.

Par blickte Padishar Creel an.

»Diese Mauer bedeutet die Trennlinie zwischen Vergangenheit und Gegenwart«, sagte der Anführer der Geächteten leise. »Der Boden, auf dem wir stehen, wird Volkspark genannt. Aber der wirkliche Volkspark, der, den es zu Zeiten unserer Vorfahren gab, ist dort unten.«

Er wartete kurz, um das Gesagte wirken zu lassen. »Schau. Unterhalb des Föderationstorhauses, das den Pfad schützt.« Par folgte seinem Blick und gewahrte eine Ansammlung von riesigen Steinblöcken, die vor lauter Wald kaum zu sehen waren. »Das«, fuhr Padishar Creel schwermüdig fort, »sind die Überreste der echten Sendic-Brücke. Es heißt, sie sei durch den Angriff des Dämonen-lords auf Tyrsis zu Zeiten Panamon Creels schwer be-schädigt worden. Einige Jahre später ist sie dann ganz zusammengebrochen. Diese andere Brücke«, er machte eine gleichgültige Handbewegung, »ist nichts weiter als Schau.« Er warf einen Blick auf Par. »Verstehst du jetzt?«

Par verstand. Die Teile des Bildes fügten sich zusam-men. »Und das Schwert von Shannara?« Mit einem Auge bemerkte er den überraschten Ausdruck auf Damson Rhees Gesicht.

»Irgendwo dort unten, wenn ich mich nicht täusche«, erwiderte Padishar Creel. »Dort, wo es schon immer gewesen ist. Wolltest du etwas sagen, Damson?«

Das rothaarige Mädchen nahm Par am Arm und zog ihn von der Mauer weg. »Also deswegen bist du gekom-men, Padishar?« sagte sie zornig zu dem Anführer der Geächteten.

»Hab Nachsicht, liebliche Damson. Urteile nicht zu schnell.«

Der Griff ihrer Hand auf Pars Arm verstärkte sich. »Das, was ihr vorhabt, ist gefährlich. Ich habe schon öfters Männer in die Grube geschickt, wie du wohl weißt, Padishar, und noch keiner von ihnen ist zurückgekom-men.«

Padishar Creel lächelte nachsichtig. »Die Grube – so

nennen die heutigen Bewohner von Tyrsis die Schlucht.«

»Du gehst zu viele Risiken ein«, beharrte das Mädchen.

»Damson ist mir Augen und Ohren und rechter Arm in Tyrsis«, fuhr Padishar Creel ruhig fort. Er lächelte sie an. »Erzähl dem Talbewohner, was du über das Schwert weißt, Damson.«

Sie wandte ihr Gesicht ab. »Der Einsturz der Sendic-Brücke ereignete sich zur gleichen Zeit, als die Föderation Callahorn annektierte und mit der Besetzung von Tyrsis begann. Der Wald, der jetzt den alten Volkspark bedeckt, in dem das Schwert von Shannara aufbewahrt wurde, wuchs buchstäblich über Nacht. Der neue Park und die Brücke entstanden ebenso schnell. Ich habe all das von den Alten erfahren, als ich sie gefragt habe. Das Schwert ist nicht wirklich aus dem Block verschwunden; der Block ist im Wald verschwunden. Menschen vergessen, besonders dann, wenn man ihnen etwas anderes erzählt. Fast alle glauben, daß es nur einen Volkspark und eine Sendic-Brücke gab – die, die sie jetzt sehen. Das Schwert von Shannara ist, falls es überhaupt jemals existiert hat, einfach verschwunden.«

Par schaute sie ungläubig an. »Der Wald, die Brücke und der Park haben sich über Nacht verändert?«

Sie nickte. »Einfach so.«

»Aber...?«

»Magie, mein Junge«, flüsterte Padishar Creel als Antwort auf seine unausgesprochene Frage.

Sie spazierten weiter, so lange, bis sie sich wieder dem farbigen Tuch näherten, auf dem die Reste ihres Essens standen. Die Kinder waren zurückgekommen und aßen

die Kuchen.

»Die Föderation benutzt keine Magie«, behauptete Par immer noch verwirrt. »Sie haben die Magie verboten.«

»Sie haben ihre Benutzung durch andere verboten, ja«, stimmte der große Mann ihm zu. »Vielleicht, um sie selbst zu benutzen? Oder um sie an andere weiterzugeben? Oder an etwas anderes?« Er betonte die letzten Worte.

Par sah ihn bestürzt an. »Meinst du die Schattenwesen?«

Weder Padishar Creel noch Damson Rhee antworteten. Pars Gedanken überschlugen sich. Die Föderation und die Schattenwesen im Bunde miteinander – war das möglich?

»Ich denke schon lange über das Schicksal des Schwertes von Shannara nach«, grübelte Padishar Creel, wobei er darauf achtete, daß ihn die Kinder nicht hören konnten. »Das Schwert ist auch ein Teil der Geschichte meiner Familie. Es schien mir schon immer seltsam, daß es auf einmal verschwunden sein sollte. Zweihundert Jahre lang ruhte es in einem Block aus Marmor. Wie konnte es da einfach verschwinden? Was geschah mit dem Block, in den es eingepflanzt wurde? Ist er vielleicht weggezaubert worden?« Er sah Par an. »Damson hat lange nach der Antwort gesucht. Nur wenige haben sich daran erinnert, wie das Schwert verschwunden ist. Sie sind jetzt alle tot – aber ich kenne ihre Geschichte.« Er lächelte. »Jetzt bietet sich die Gelegenheit herauszufinden, ob die Geschichte wahr ist. Liegt das Schwert von Shannara hier in dieser Schlucht? Du und ich, wir werden die Antwort finden. Die Wiedergeburt der Magie des Elfenhauses von Shannara ist vielleicht der Schlüssel zur Freiheit der Vier Länder. Wir müssen es herausfinden.«

Damson Rhee schüttelte ihr tizianrotes Haupt. »Du

scheinst darauf versessen, Padishar Creel, dein Leben wegzuwerfen. Und das Leben anderer wie das Leben dieses Jungen. Das werde ich nie verstehen.« Sie verließ die beiden Männer, um sich um die Kinder zu kümmern. Par gefiel es gar nicht, daß ein Mädchen, das jünger zu sein schien als er selbst, ihn einen Jungen nannte.

»Sei auf der Hut vor ihr, Par Ohmsford«, murmelte der Anführer der Geächteten.

»Sie hat kein Vertrauen in unser Glück«, stellte Par fest.

»Tja, sie sorgt sich grundlos. Wir verfügen über die Kraft von sieben Männern und können es mit den Gefahren, die möglicherweise in der Grube auf uns warten, aufnehmen. Und wenn wir auf Magie stoßen, dann haben wir dein Wunschlied und das Schwert des Hochländer. Genug jetzt!« Padishar Creel blickte zum Himmel auf. »Es wird bald dunkel, mein Junge.« Er legte seinen Arm um den Talbewohner und zog ihn zu Damson Rhee und den Kindern.

Als Padishar Creels zusammengewürfelte Familie den Parkrand erreichte und im Begriff war, auf die Hauptstraße hinauszutreten, drehte sich Damson Rhee zum Anführer der Geächteten um und sagte: »Die Wachtposten, die an der Mauer patrouillieren, wechseln sich um Mitternacht vor dem Föderationstorhaus ab. Ich kann dafür sorgen, daß ein kleiner Zwischenfall sie so lange aufhält, bis ihr in der Schlucht verschwunden seid — falls ihr immer noch dazu entschlossen seid. Ihr müßt auf jeden Fall von Westen hereingehen.« Dann hob sie den Arm, zog eine Silbermünze aus Pars Ohr und gab sie ihm. Die Münze trug ihr Abbild. »Sie soll dir Glück bringen, Par Ohmsford« sagte sie. »Du wirst es brauchen, wenn du weiterhin auf *ihn* hörst.« Sie warf Padishar Creel einen zornigen Blick zu, nahm die Kinder an der Hand und verschwand, ohne sich umzudrehen, in der Menge. Der Anführer der Geächteten und der Talbewohner blickten ihr nach.

»Wer ist sie, Padishar?« fragte Par.

Padishar Creel zuckte die Schultern. »Wer sie sein will. Es gibt so viele Geschichten über ihre Herkunft wie über meine. Komm jetzt. Es wird auch für uns Zeit zu gehen.«

Er führte Par wieder durch die Stadt und hielt sich dabei an die weniger bevölkerten Straßen und Gassen. Die länger werdenden Schatten kündigten die Nacht an, aber die Hitze des Tages schien noch in den Mauern der Stadt gefangen. Par blickte zum Himmel auf. Die Mondsichel zeigte sich im Norden, vereinzelte Sterne im Osten. Er

versuchte an das zu denken, was er über das Verschwinden des Schwertes von Shannara gehört hatte, stellte jedoch fest, daß er statt dessen an Damson Rhee dachte.

Padishar Creel hatte ihn noch vor Anbruch der Dunkelheit in den Keller des Lagerhauses hinter der Waffenschmiede zurückgebracht, wo Coll und Morgan bereits ungeduldig auf ihre Rückkehr warteten. Der Anführer der Geächteten nahm alle Fragen vorweg, indem er fröhlich lächelte und erklärte, daß alles arrangiert sei. Um Mitternacht würden die Talbewohner, der Hochländer, Blue und er einen kurzen Beutezug in die Schlucht unternehmen, die dem ehemaligen Herrscherpalast vorgelagert war. Sie würden ihren Abstieg mit Hilfe einer Strickleiter bewerkstelligen. Stasas und Drutt würden zurückbleiben. Sie würden die Leiter hochziehen, sobald ihre Gefährten sicher unten angekommen waren, und sich so lange versteckt halten, bis sie gerufen würden. Dann würden sie auf die gleiche Weise verschwinden, wie sie gekommen waren.

Er erwähnte mit keinem Wort, warum sie das alles tun sollten, und keiner seiner eigenen Männer machte sich die Mühe zu fragen. Sie ließen ihn einfach reden und wandten sich dann wieder der Beschäftigung zu, der sie vorher nachgegangen waren. Coll und Morgan allerdings konnten sich kaum beherrschen, und Par war gezwungen, sie zur Seite zu nehmen und ihnen jede Einzelheit seines Ausflugs zu erzählen.

Als Par seinen Bericht beendet hatte, schüttelte Morgan zweifelnd den Kopf. »Es ist schwer zu glauben, daß eine ganze Stadt vergessen hat, daß es mehr als einen Volkspark und eine Sendic-Brücke gab«, erklärte er leise.

»So schwer auch wieder nicht, wenn man bedenkt, daß

die Föderation mehr als einhundert Jahre darauf hingearbeitet hat«, widersprach Coll. »Überleg doch, Morgan. Die Föderation hat die Vier Länder dreihundert Jahre lang umerzogen.«

»Coll hat recht«, sagte Par. »Unseren letzten wirklichen Geschichtskundigen haben wir mit Allanon verloren. Die Geschichten der Druiden waren die einzigen schriftlichen Werke, die die Vier Rassen hatten, und wir wissen nicht, was damit geschehen ist. Das einzige, was uns geblieben ist, sind die Geschichtenerzähler mit ihrer mündlichen Überlieferung, und die meisten sind nicht besonders zuverlässig.«

»Alles, was mit der alten Welt zusammenhängt, gilt als Lüge«, sagte Coll, dessen Augen jetzt kalt waren. »Wir wissen, daß es die Wahrheit ist, aber wir sind praktisch die einzigen. Die Föderation hat alles geändert, damit es ihren Zwecken dienlich ist. Nach einhundert Jahren ist es nicht weiter verwunderlich, daß sich niemand in Tyrsis daran erinnert, daß der Volkspark und die Sendic-Brücke nicht die sind, die sie einmal waren.«

Morgan runzelte die Stirn. »Aber irgend etwas kommt mir noch immer seltsam vor. Es stört mich, daß das Schwert von Shannara in dieser Schlucht liegt und es keiner gesehen hat. Es stört mich, daß niemand, der sich nach unten wagt, jemals wieder nach oben kommt.«

»Das beunruhigt mich ebenfalls«, pflichtete Coll ihm bei.

Par blickte flüchtig zu den Geächteten hinüber, die ihnen keine Beachtung schenkten. »Keiner von uns hat angenommen, daß die Suche nach dem Schwert ungefährlich sein würde«, murmelte er leicht gereizt. »Ihr könnt doch nicht erwartet haben, daß wir einfach hingehen und

es uns nehmen. Natürlich hat es keiner gesehen. Es wäre nicht verschwunden, wenn man es gesehen hätte, oder? Und ihr könnt sicher sein, daß die Föderation dafür gesorgt hat, daß alle, die in die Schlucht hinuntersteigen, nicht wieder heraufkommen. Deshalb haben sie Wachen und Wachhäuser aufgestellt! Außerdem glaube ich, daß die Tatsache, daß die Föderation so viel Mühe darauf verwendet hat, die alte Brücke und den Park zu verstecken, darauf hindeutet, daß sich das Schwert dort unten befindet.«

Coll sah seinen Bruder an. »Das deutet auch darauf hin, daß es dort unten bleiben soll.«

Sie beendeten das Gespräch und zogen sich in verschiedene Ecken des Kellers zurück. Die Hitze des Tages ließ endlich nach. Die kleine Gruppe nahm ohne viel zu reden ihre Abendmahlzeit ein. Nur Padishar Creel wußte allerhand zu erzählen; er gab Geschichten und Witze zum Besten, als ob diese Nacht wie jede andere Nacht wäre. Par war viel zu aufgereggt, um zu essen oder zu reden, und dachte lieber darüber nach, ob Padishar Creel wirklich so unbefangen war, wie er sich gab. Nichts schien seiner Laune etwas anhaben zu können. Padishar Creel war entweder tapfer oder töricht, und es störte Par, daß er nicht wußte, welches von beidem er war.

Nachdem sie ihre Mahlzeit beendet hatten, saßen sie beieinander, redeten mit gedämpften Stimmen und starrten die Wände an. Padishar Creel setzte sich irgendwann zu Par. »Du kannst es kaum noch erwarten, mein Junge, stimmt's?« fragte er leise.

Par nickte.

»Tja, nun wird es nicht mehr lange dauern.« Der Geächtete tätschelte sein Knie. Seine harten Augen blickten

Par eindringlich an. »Denk an das, was wir vorhaben. Ein kurzer Blick, und schon sind wir wieder draußen. Falls wir das Schwert finden, gut. Falls nicht, darf es keine Verzögerungen geben. Vorsicht ist oberstes Gebot.« Er machte sich wieder davon, und Par starrte ihm nach.

Die Minuten schienen sich ins Endlose zu dehnen. Par und Coll saßen schweigend nebeneinander. Par konnte in der Stille die Gedanken seines Bruders beinahe hören. Die Öllampen flackerten und rußten. Eine riesige Sumpfliege schwirrte an der Decke, bis Blue ihr den Garaus machte. Der Keller wurde auf einmal eng.

Endlich erhob sich Padishar Creel und verkündete, es sei Zeit. Ungeduldig erhoben sie sich ebenfalls. Waffen wurden umgeschnallt und Umhänge fest angezogen. Sie verließen den Keller und begaben sich in die Nacht hinaus.

Die Laternen der Gassen, durch die Padishar Creel sie führte, waren meist zerbrochen oder nicht angezündet worden, und so hatten sie lediglich das Licht des Mondes, das ihnen den Weg durch die Nacht wies. Betrunkene und Bettler, die ihrer ansichtig wurden, sahen kaum auf.

Als sie den Volkspark und die Sendic-Brücke erreichten, schickte Padishar Creel sie gruppenweise über die breite Hauptstraße in den Park hinein. Nur eine einzige Föderationspatrouille machte ihre Runde, ohne jedoch die kleinen Gruppen zu bemerken. Vor dem Wachhaus in der Mitte der Mauer war eine Wache postiert, aber der Lichtschein, der aus dem Gebäude herausdrang, machte es den Soldaten unmöglich, die Gestalten, die sich im Dunkeln verloren, zu erkennen. Padishar Creel führte sie durch den Park zu der Schlucht. Dort hieß er sie warten.

Par kauerte regungslos in der Dunkelheit und lauschte

dem Dröhnen seines Herzschlags in seinen Ohren. Er fühlte sich unwohl und fragte sich, ob die Entscheidung hierherzukommen richtig gewesen war. Er warf einen Blick auf Padishar Creel, aber dieser war damit beschäftigt, die Strickleiter zu entwirren, mit deren Hilfe sie in die Schlucht hinabsteigen wollten...

Eine Patrouille aus vier Föderationssoldaten tauchte vor ihnen auf. Obwohl das Geräusch ihrer Stiefel ihr Kommen angekündigt hatte, war ihr Anblick furchteinflößend. Par und die anderen warfen sich in ihrem Versteck flach auf den Boden. Die Soldaten blieben stehen und redeten leise miteinander, bevor sie sich umdrehten und auf dem gleichen Weg, den sie gekommen waren, wieder zurückgingen.

Par atmete langsam aus. Er wagte einen kurzen Blick in die dunkle Schlucht. Sie schien von unergründlicher Tiefe zu sein.

Padishar Creel und die anderen Geächteten bereiteten alles für den Abstieg vor und machten die Strickleiter fest. Par, der es kaum noch erwarten konnte, seine Muskeln zu entspannen, erhob sich mit dem Gedanken, das Ganze möglichst schnell hinter sich zu bringen. Eigentlich hätte er zuversichtlich sein müssen. Er war es aber nicht. Sein Unbehagen wuchs stetig, und er wußte nicht, warum. Irgend etwas zerrte an seinen Nerven, warnte ihn, irgend ein sechster Sinn, den er nicht benennen konnte.

Er glaubte etwas zu hören – nicht unter ihnen in der Schlucht, sondern hinter ihnen im Park. Seine scharfen Elfenaugen spähten in die Dunkelheit.

Dann vernahm er vereinzelte Schreie aus der Richtung des Wachhauses, und schon drangen Alarmrufe durch die Nacht.

»Jetzt!« drängte Padishar Creel, und sie verließen ihr Versteck, um zur Mauer zu laufen.

Die Strickleiter war bereits an der Mauer befestigt. Eilig wurde sie in die Finsternis hinuntergelassen. Blue bestieg die Leiter als erster. Er prüfte sie mit seinem Gewicht, um dann vor ihren Augen zu verschwinden.

»Denkt daran, auf mein Zeichen zu warten«, sagte Padishar Creel zu Stasas und Drutt eilig; seine Stimme war nur ein heiseres Flüstern.

Er drehte sich um, um Par das Zeichen für den Abstieg zu geben, als ein Schwärm von Föderationssoldaten aus der Dunkelheit hinter ihnen auftauchte. Alle erstarren. Par spürte, wie sich sein Magen vor lauter Entsetzen verkrampfte. Er ertappte sich bei dem Gedanken daran, daß er sie hätte spüren müssen, und wußte im gleichen Augenblick, daß er sie tatsächlich gespürt hatte.

»Legt eure Waffen ab«, befahl eine Stimme.

Einen Augenblick fürchtete Par, daß Padishar Creel lieber kämpfen werde, als sich zu ergeben. Die Blicke des Anführers der Geächteten flogen nach links und rechts, seine aufrechte Gestalt war starr. Aber die Zahl ihrer Gegner war überwältigend. Ein kaum merkliches Lächeln umspielte seinen Mund, und er ließ sein Schwert und sein langes Messer wortlos zu Boden gleiten. Die anderen der kleinen Gruppe taten es ihm gleich, und die Föderationssoldaten bildeten einen Ring um sie. Ihre Waffen wurden eingesammelt und ihre Arme auf dem Rücken zusammengebunden.

»Einer ist noch unten in der Schlucht«, ließ einer der Soldaten ihren Anführer wissen, einen kleineren Mann mit kurzem Haar und dem Abzeichen eines Kommandanten auf seiner dunklen Uniform.

Der Kommandant warf ihm einen kurzen Blick zu. »Schneide die Strickleiter durch und laß ihn abstürzen.«

Die Strickleiter war in einer Sekunde durchschnitten. Geräuschlos fiel sie in die Tiefe. Par wartete auf einen Schrei, aber es kam keiner. Vielleicht hatte Blue seinen Abstieg bereits beendet. Er sah Coll an, der nur hilflos den Kopf schüttelte.

Der Föderationskommandant wandte sich an Padishar Creel. »Du sollst wissen, Padishar Creel«, sagte er mit leiser, gemäßigter Stimme, »daß du von einem deiner eigenen Leute verraten worden bist.«

Er wartete einen Augenblick auf eine Reaktion, aber es kam keine. Padishar Creels Gesicht war vollkommen ausdruckslos. Nur seine Augen verrieten die Wut, die er irgendwie zurückzuhalten vermochte.

Dann wurde die Stille von einem schrecklichen Schrei zerrissen, der aus der Tiefe der Schlucht aufstieg.

Es ist Blue, dachte Par voll Entsetzen. Der Föderationskommandant warf einen flüchtigen Blick in die Schlucht und befahl, die Gefangenen abzuführen.

Sie wurden im Gänsemarsch zum Wachhaus geführt. Par schleppte sich in der niederschmetternden Stille hinter den anderen her, Blues Schrei hallte in seinen Ohren nach. Was war mit dem Geächteten unten in der Schlucht geschehen? »Verraten«, hatte der Föderationskommandant gesagt. Aber durch wen?

Er stolperte über eine Baumwurzel, raffte sich wieder auf und stolperte weiter. Alle möglichen Gedanken schwirrten in seinem Kopf umher. Sie wurden sicher in das Föderationsgefängnis gebracht. Wenn sie erst einmal

dort waren, war das große Abenteuer zu Ende. Dann gab es keine Suche mehr nach dem verlorenen Schwert von Shannara. Und auch an die Aufgabe, mit der Allanon ihn betraut hatte, würde er keinen Gedanken mehr verschwenden müssen. Keiner würde je wieder aus dem Föderationsgefängnis herauskommen.

Er mußte fliehen. Wenn er es nicht tat, würden alle eingesperrt und vergessen werden. Nur Damson Rhee wußte, wo sie waren, und der Gedanke schoß Par durch den Kopf, daß sie die beste Möglichkeit gehabt hatte, sie zu verraten.

Sein Atem ging langsamer. Seine Chancen zu entkommen würden nie wieder so gut sein wie jetzt. War er erst einmal im Gefängnis, würde eine Flucht sehr viel schwieriger sein. Vielleicht würde sich Padishar Creel bis dahin einen Plan überlegt haben, aber Par wollte dieses Risiko nicht eingehen.

Er betrachtete die Lichter des Wachhauses, die zwischen den Bäumen des Parks schimmerten. Er hatte nur noch wenige Minuten. Er mußte es allein versuchen. Er mußte Coll und Morgan zurücklassen. Er hatte keine andere Wahl.

Par atmete tief ein. Er wartete, bis sie an einem verwilderten Birkenwäldchen vorbeigingen, und stimmte dann das Wunschlied an. Er sang leise, ließ seine Stimme mit den Klängen der Nacht verschmelzen, verwandelte sie in ein Flüstern im Wind, in den Ruf eines Vogels, in das Zirpen einer Grille. Er ließ die Magie des Wunschliedes ausströmen, die die Wachen ablenkte, so daß sie ihre Augen von ihm abwandten und vergaßen, daß es ihn gab...

Und dann machte er einfach einen Schritt in das Bir-

kenwäldchen hinein und verschwand.

Die Gefangenen marschierten ohne ihn weiter. Niemand hatte zur Kenntnis genommen, daß er verschwunden war. Falls Coll oder Morgan oder die anderen irgend etwas bemerkt hatten, ließen sie sich nichts anmerken.

Die Föderationssoldaten und ihre Gefangenen setzten ihren Weg zum Wachhaus fort. Als sie verschwunden waren, bewegte sich Par lautlos in die Nacht hinein.

Es gelang ihm fast sofort, sich der Fesseln an seinen Händen zu entledigen. Ungefähr hundert Meter von der Stelle, an der er entkommen war, fand er an der Mauer eine scharfe Kante, an der er sich hochreckte und die Fesseln in wenigen Minuten durchrieb. Bis jetzt hatte keiner der Soldaten Alarm gegeben; offensichtlich wurde er nicht vermißt. Vielleicht hatten sie sich nicht die Mühe gemacht, ihre Gefangenen zu zählen, dachte er. Schließlich war es dunkel gewesen, und die Gefangennahme war eine Sache von Sekunden gewesen.

Vorsichtig schlich er durch den Park zur Hauptstraße, wobei er alle paar Sekunden stehenblieb, um nach Geräuschen möglicher Verfolger zu lauschen. Der Schweiß, der seinen Körper bedeckte, ließ sein Hemd an seinem Rücken kleben. Seine gelungene Flucht ließ ihn jubeln, doch die Erkenntnis, daß er nicht wußte, wie er sie nutzen sollte, ließ ihn verzweifeln. Er konnte weder in Tyrsis noch außerhalb von Tyrsis auf Hilfe hoffen. Er wußte nicht, wen er in der Stadt hätte aufsuchen können; es gab niemanden, dem er in seiner Lage hätte vertrauen können. Und er hatte nicht die leiseste Ahnung, wie er zum Parmakeil zurückfinden sollte.

Die Lichter der Hauptstraße schienen bereits durch die

Bäume. Par stolperte bis zum Rand des Parks, um sich dann in schierer Verzweiflung gegen den Stamm eines alten Ahornbaums zu lehnen. Er mußte etwas unternehmen; er konnte nicht einfach ziellos umherwandern.

Er mußte Coll und Morgan finden. Er mußte einen Weg finden, um sie zu befreien. Gebrauche das Wunschlied, dachte er. Aber wie?

Eine Föderationspatrouille kam die Straße daher, er hörte das Trampeln ihrer Stiefel in der Stille. Er wich in den Schatten zurück und wartete, bis sie außer Sicht waren. Dann ging er zu einem Brunnen, der an der Straße stand. Er benetzte Hände und Gesicht eilig mit Wasser.

Er hielt inne und ließ den Kopf auf die Brust sinken. Er war plötzlich furchtbar müde.

Der Arm, der ihn mit einem Ruck umdrehte, war stark. Er blickte ins Gesicht von Damson Rhee.

»Was ist geschehen?« fragte sie.

Völlig außer sich griff Par nach seinem langen Messer. Aber er besaß keine Waffen mehr, die Föderationssoldaten hatten sie ihm abgenommen. Um sich ihrem Griff zu entwinden, versuchte er das Mädchen zu schlagen, aber sie wich seinem Hieb durch einen Schritt zur Seite aus und stieß ihm ihre Faust in den Magen, worauf er zusammensackte.

»Was machst du denn, du Idiot?« flüsterte sie wütend.

Ohne eine Antwort abzuwarten, zerrte sie ihn in den schützenden Schatten des Parks und warf ihn zu Boden. »Wenn du dergleichen noch einmal versuchst, breche ich dir beide Arme!« herrschte sie ihn an.

Par setzte sich mühsam auf und hielt weiterhin Ausschau nach einer Fluchtmöglichkeit.

Aber Damson Rhee drückte ihn auf die Erde zurück und kauerte sich neben ihn. »Wo sind die anderen?«

Par schluckte seinen Zorn hinunter. »Die Föderation hat sie! Sie haben auf uns gewartet, Damson! Als ob du das nicht wüßtest!«

Der Zorn in ihren Augen wich einem Ausdruck der Überraschung. »Was meinst du mit: >Als ob ich das nicht wüßte<?«

»Sie haben auf uns gewartet. Wir sind nicht einmal über die Mauer gekommen. Wir sind verraten worden! Das hat uns der Föderationskommandant mitgeteilt. Er hat gesagt, daß es einer von uns war – ein Geächteter, Damson!« Par zitterte.

Damson Rhees Blick blieb auf ihn gerichtet. »Und du hast entschieden, daß ich es war, nicht wahr, Par Ohmsford?«

Par stützte sich auf die Ellbogen. »Wer käme denn sonst in Frage? Du warst die einzige, die über unser Vorhaben Bescheid wußte – und die einzige, die nicht gefangen genommen wurde. Kein anderer wußte Bescheid. Wenn du es nicht warst, wer hätte es sonst sein können?«

Sie starrten einander an. Der Klang von Stimmen drang immer deutlicher an ihre Ohren. Irgend jemand näherte sich ihnen.

Damson Rhee flüsterte: »Ich weiß es nicht. Aber ich war es nicht! Bleib jetzt ruhig liegen, bis sie an uns vorbei sind.« Sie zog ihn in das nahe Gestrüpp, um sich daraufhin selbst neben ihn zu legen.

Par spürte die Wärme und roch den süßen Duft ihres Körpers. Er schloß die Augen und wartete.

Zwei Föderationssoldaten traten aus dem Park, blieben

einen Augenblick stehen, drehten sich dann um und waren verschwunden.

Damson Rhee flüsterte Par ins Ohr: »Wissen sie, daß du verschwunden bist?«

Par zögerte. »Ich bin mir nicht sicher«, flüsterte er zurück.

Sie schob ihre weiche Hand unter sein Kinn und drehte sein Gesicht dem ihren zu. »Ich hab' euch nicht verraten. Vielleicht spricht alles dafür, aber ich hab' es nicht getan. Wenn ich vorgehabt hätte, dich an die Föderation zu verraten, hätte ich dich einfach und schmerzlos den beiden Soldaten übergeben können.«

Ihre Augen glänzten im schwachen Licht des Mondes, das zwischen den Bäumen in ihr Versteck fiel.

Par sah Damson Rhee in die Augen und entdeckte darin kein Anzeichen einer Täuschung. Trotzdem zögerte er.

»Du mußt dich hier und jetzt entscheiden, ob du mir glaubst oder nicht«, sagte sie ruhig.

Er schüttelte den Kopf. »So einfach ist das nicht.«

»Es muß aber einfach sein. Schau mich an, Par. Ich habe niemand verraten – weder dich noch Padishar noch die anderen, weder jetzt noch vorher! Warum sollte ich so etwas tun? Ich hasse die Föderation so sehr wie du!« Erzürnt hielt sie inne. »Ich habe dir gesagt, daß es ein gefährliches Unterfangen werden würde. Ich habe dich vor der Schlucht gewarnt, vor dem schwarzen Loch, das Männer mit Haut und Haar verschlingt. Padishar war derjenige, der darauf bestanden hat, es trotzdem zu versuchen.«

»Deswegen ist er noch lange nicht für das verantwortlich, was passiert ist.« Mit knappen Worten erzählte ihr

Par von den Ereignissen um ihre Gefangennahme einschließlich des entsetzlichen Verschwindens des Geächteten Blue. Die Umstände seines eigenen Entkommens schilderte er absichtlich vage. Die Magie war seine Sache. Ihr Geheimnis gehörte nur ihm.

Aber Damson Rhee war nicht so leicht zu beschwichtigen. »Das heißt also, daß du genauso gut wie ich der Verräter sein könntest«, sagte sie. »Wie hättest du anders entkommen können?«

Par errötete, empört über die Beschuldigung, erzürnt über ihre Beharrlichkeit. »Warum sollte ich meinen Freunden so etwas antun?«

»Genau meine Worte«, erwiderte sie.

Wortlos sahen sie einander an, schätzten die Stärke des anderen ab. Par wußte, daß Damson Rhee recht hatte. Es gab genauso viel, das auf ihn als Verräter hindeutete wie auf sie. Das änderte jedoch nichts an der Tatsache, daß er wußte, daß er es nicht war, wohingegen er sich bei ihr nicht sicher sein konnte.

»Entscheide dich, Par«, drängte sie ihn leise. »Glaubst du mir, oder glaubst du mir nicht?«

Im spärlichen Licht war der Ausdruck auf ihrem Gesicht ausgeglichen und arglos. Par stellte fest, daß er sich auf eine Weise zu ihr hingezogen fühlte, die er nicht für möglich gehalten hätte. Irgend etwas Besonderes umgab dieses Mädchen, etwas, das ihn seine Bedenken und Zweifel beiseite schieben ließ. Ihre Augen hielten ihn fest, waren einnehmend und überzeugend. Er sah in ihnen nichts als die Wahrheit. »Gut, ich glaube dir«, sagte er schließlich.

»Dann erzähle mir, wie du entkommen konntest und die anderen nicht«, forderte sie. »Nein, versuch nicht,

dich herauszureden. Ich muß einen Beweis für deine Unschuld haben, wenn wir einander und unseren Freunden helfen wollen.«

Pars Entschluß, das Geheimnis des Wunschliedes für sich zu behalten, begann zu wanken. Wieder hatte sie recht. Sie stellte lediglich die Frage, die er an ihrer Stelle ebenfalls gestellt hätte. »Ich habe Magie benutzt«, erklärte er.

Sie rückte näher, als ob sie die Wahrheit seiner Aussage dadurch besser beurteilen könnte. »Magie? Welche Art von Magie?«

Er zögerte immer noch.

»Taschenspielertricks? Zaubersprüche?« drängte sie. »Oder verfügst du über größeres Wissen?«

»Ja«, erwiederte er. »Ich kann mich, wenn ich will, unsichtbar machen.«

Es folgte ein langes Schweigen. Er sah die Neugier in ihren Augen.

»Du verfügst über echte Magie, nicht wahr?« sagte sie schließlich. »Nicht die vorgetäuschte Art, die ich vorführe, indem ich Münzen verschwinden und wieder auftauchen lasse und Feuer herbeizaubere. Du verfügst über die verbotene Magie. Deshalb ist Padishar so an dir interessiert.« Sie schwieg. »Wer bist du, Par Ohmsford?«

Par wog seine Antwort sorgfältig ab. »Ich bin halb Elfe und verfüge über die Magie meiner Vorfahren. Ich kann über ihre Magie gebieten, wenigstens über einen kleinen Teil davon.«

Sie sah ihn lange Zeit schweigend an. Endlich schien sie zu einem Entschluß gekommen zu sein. Sie kroch aus ihrem Versteck zwischen den Büschen hervor und zog ihn

mit sich. Sie säuberten ihre Kleider, sogen die kühle Nachtluft tief in sich ein. Der Park war verlassen.

Sie trat dicht neben ihn. »Ich bin in Tyrsis als Kind eines Waffenschmieds und seiner Frau geboren. Ich hatte einen Bruder und eine Schwester, die beide älter waren als ich. Als ich acht war, kam der Föderation zu Ohren, daß mein Vater die Bewegung mit Waffen versorgte. Irgend jemand – ein Freund, ein Bekannter, ich weiß nicht genau, wer – hat ihn verraten. Eines Nachts kamen Sucher zu unserem Haus und brannten es bis auf die Grundmauern nieder. Meine Familie verbrannte darin. Ich bin nur deshalb verschont geblieben, weil ich meine Tante besucht habe. Nach einem Jahr starb auch sie, und ich war gezwungen, auf der Straße zu leben. Auf der Straße bin ich aufgewachsen. Eine Familie hatte ich nicht mehr. Auch keine Freunde. Ein Straßenzauberer nahm mich als seine Schülerin auf und hat mir das Handwerk beigebracht. Jetzt kennst du mein Leben.« Sie hielt inne. »Du hast ein Recht darauf zu wissen, warum ich nie jemand an die Föderation verraten würde.« Sie streckte ihre Hand aus und streichelte einen Augenblick seine Wange. Dann glitt ihre Hand auf seinen Arm hinunter und blieb dort liegen. »Par, wenn wir etwas unternehmen, müssen wir es heute nacht tun, oder es wird zu spät sein. Die Föderation weiß, mit wem sie es zu tun hat. Sie werden Felsen-Dall und seine Sucher kommen lassen, um Padishar zu verhören. Sobald Felsen-Dall auftaucht, ist eine Befreiungsaktion sinnlos.« Sie schwieg, um sicherzustellen, daß er die Bedeutung ihrer Worte begriffen hatte. »Wir müssen ihnen *jetzt* helfen.«

Der Gedanke an Coll, Morgan und Padishar Creel in den Händen von Felsen-Dall ließ ihm das Blut in den

Adern gefrieren. Was würde der oberste Sucher mit dem Anführer der Geächteten anstellen?

»Heute nacht«, fuhr Damson Rhee in einem Ton fort, der zugleich weich und bestimmt war, »heute nacht erwarten sie uns bestimmt nicht. Sie werden Padishar und die anderen in den Zellen im Wachhaus eingeschlossen haben. Sie haben sie sicher noch nicht fortgeschafft. Bei Tagesanbruch werden sie müde und schlaftrig sein. Eine bessere Chance wird sich uns nicht bieten.«

Ungläubig starrte er sie an. »Uns beiden?«

»Wenn du dich mir anschließen willst.«

»Aber was können wir denn ausrichten?«

Im Mondlicht schimmerte ihr rotes Haar geheimnisvoll. »Erzähl mir von deiner Magie. Was kannst du damit machen, Par Ohmsford?«

Jetzt gab es keinen Grund mehr zu zögern. »Mich unsichtbar machen«, sagte er. »Mich in etwas verwandeln, das ich gar nicht bin. Andere glauben machen, daß sie Dinge sehen, die gar nicht existieren. Im Grunde genommen alles, was ich will, vorausgesetzt, es dauert nicht lange. Es handelt sich ganz einfach um Sinnestäuschungen, verstehst du?«

Sie wandte sich von ihm ab, schritt auf die nahen Bäume zu und blieb stehen. Par wartete, spürte, wie ein kühler Windhauch seine Haut streifte, lauschte auf die Stille, die über der Stadt lagerte. Er fühlte eine Angst in sich, die er nicht unterdrücken konnte – Angst bei dem Gedanken, seine Freunde befreien zu müssen, Angst bei dem Gedanken, dabei zu versagen. Aber den Versuch überhaupt nicht zu wagen war unvorstellbar.

Was konnten sie tun – dieses junge Mädchen und er?

Als hätte sie seine Gedanken gelesen, kam sie zu ihm zurück; aus ihren Augen sprach Entschlossenheit, als sie seinen Arm berührte und flüsterte: »Ich glaube, ich weiß eine Möglichkeit, Par.«

Unwillkürlich mußte er lächeln. »Laß hören«, sagte er.

Nachdem Walker Boh die kleine Truppe am Hadeshorn verlassen hatte, kehrte er zum Kamin zurück. Er ritt auf seinem Pferd nach Osten, überquerte den Rabb, ritt an Storlock und seinen Heilern vorbei, überquerte das Wolfsktaag-Gebirge und den Jadelpaß und folgte dem Mangoldfluß aufwärts bis zum Dunkelstreif. Drei Tage später war er wieder zu Hause. Während seiner Reise sprach er mit niemand, hielt sich von allen und allem fern und legte nur dann eine Pause ein, wenn er essen und schlafen mußte. Er hätte, das wußte er, keinen guten Reisebegleiter abgegeben. Er war besessen von dem Gedanken an seine Begegnung mit dem Geist Allanons.

Während der ersten vierundzwanzig Stunden nach seiner Rückkehr wurde der Anar von einem besonders schweren Sturm heimgesucht, und Walker Boh schloß sich trotzig in seinem Haus ein, während die Winde um dessen Bretterwände heulten und der Regen auf sein Dach niederprasselte. Das waldige Tal wurde überflutet, von Blitzen und langem, unheimlichem Donner erschüttert. Das Prasseln des Regens übertönte jedes andere Geräusch, und Walker Boh saß in Decken eingehüllt da; er verspürte einen so großen seelischen Schmerz, wie er ihn nicht für möglich gehalten hätte. Langsam kroch die Verzweiflung in ihm hoch.

Es war die Unvermeidlichkeit der Dinge, die er fürchtete. Er war, welchen Namen er sich auch zulegte, nichtsdestoweniger ein Ohmsford, und er wußte, daß die Ohmsfords, ungeachtet ihrer Bedenken, letztendlich

immer dazu gezwungen worden waren, dem Ruf der Druiden zu folgen. So war es Shea und Flick ergangen, genauso wie Wil, Brin und Jair. Jetzt war er an der Reihe, ebenso wie Wren und Par. Par nahm die Aufgabe natürlich mit Freuden an. Par war ein unverbesserlicher Romantiker, ein selbsterannter Helfer der Unterdrückten und Gequälten. Par war ein Narr.

Oder ein Realist, je nachdem, wie man die Sache betrachtete. Denn er tat nichts anderes, als ohne Widerrede das auszuführen, wozu auch Walker Boh gezwungen sein würde, nämlich Allanons Willen, dem Willen eines toten Mannes, Folge zu leisten. Der Geist war ihnen erschienen wie ein strafender Erzvater, der der Umarmung des Todes entkommen war, der sie ob ihres fehlenden Eifers tadelte, sie ob ihrer Bedenken schalt und sie mit einer Aufgabe betraute, die zugleich selbstzerstörerisch war. Sorgt für die Rückkehr der Druiden! Laßt Paranor wieder lebendig werden! Tut dies, weil ich euch sage, daß es notwendig ist, weil ich, ein körper- und seelenloses Wesen, es verlange!

Walker Bohs Stimmung verschlechterte sich in dem Maße, in dem er sich die ganze Angelegenheit vor Augen führte; eine Schwermut überfiel ihn, die den Sturm und das Gewitter draußen widerspiegelte. Verändert das Angesicht der Erde – das war es, was der Geist von ihnen verlangte, von Par, Wren und ihm selbst. Nehmt die dreihundertjährige Entwicklung in den Vier Ländern und macht sie in einem einzigen Augenblick zunichte! Was konnte der Geist wollen, wenn nicht das? Die Rückkehr der Magie, die Rückkehr derer, die die Magie ausübten, und aller Dinge, die mit diesem Geist vor dreihundert Jahren ein Ende gefunden hatten. Wahnsinn! Sie sollten

wie Schöpfer mit dem Leben spielen, obwohl sie dazu kein Recht hatten!

Durch den Schleier seiner Wut und Angst gelang es Walker, die Züge des Geistes heraufzubeschwören. Allanon, der letzte der Druiden, der Bewahrer der Geschichte der Vier Länder, der Beschützer der Rassen, der Spender der Magie und der Geheimnisse – seine dunkle Gestalt erhob sich im Angesicht der Jahre gleich einer Wolke im Angesicht der Sonne, deren Wärme und Licht sie in sich aufsaugt. Alles, was sich zu seinen Lebzeiten zugetragen hatte, trug seinen Stempel. Und vor ihm war es Bremen gewesen und vor ihm die Druiden des Ersten Rates der Rassen. Die Kriege der Magie, das Ringen ums Überleben, die Kämpfe zwischen Licht und Dunkel waren sämtlich das Werk der Druiden.

Und jetzt verlangte man von ihm, all das zurückzuholen.

Man konnte behaupten, daß es notwendig war. Genau das war schon immer behauptet worden. Man konnte sagen, daß die Druiden lediglich am Erhalten und Beschützen interessiert waren und nie am Lenken. Aber hatte es schon jemals das eine ohne das andere gegeben? Dämonenlords, Dämonen und Mordgeister waren verschwunden; an ihre Stelle waren Schattenwesen getreten. Aber wer oder was waren diese Schattenwesen, daß die Menschen der Hilfe der Druiden und der Magie bedurften? Konnten die Menschen den Mißständen der Welt nicht aus eigener Kraft begegnen? Mußten sie sich einer Macht beugen, die sie kaum verstanden? Magie war immer mit Leid wie mit Freude verbunden, ihre schwarze Seite konnte so leicht beeinflussen und verändern wie ihre weiße. Sollte er ihr zur Rückkehr verhelfen, nur um

sie den Männern zu überlassen, die wiederholt bewiesen hatten, daß sie nicht in der Lage waren, ihrer Wahrheiten Herr zu werden?

Wie konnte er?

Doch ohne sie konnte die Welt zu dem werden, was der Geist Allanons ihnen gezeigt hatte, zu einem Alpträum aus Feuer und Finsternis, in den nur Kreaturen wie die Schattenwesen gehörten. Vielleicht entsprach es doch der Wahrheit, daß die Magie das einzige Mittel war, die Rassen vor solchen Wesen zu schützen.

Vielleicht.

Die Wahrheit war, daß er an dem, was geschehen würde, schlichtweg nicht teilhaben wollte. Er war weder im Geist noch im Fleisch ein Kind der Rassen der Vier Länder und war es auch nie gewesen. Er konnte ihren Männern und Frauen auch kein Mitgefühl entgegenbringen. Er gehörte nicht zu ihnen. Er war gestraft mit seiner eigenen Magie, und sie hatte ihm seine Menschenwürde sowie seinen Platz unter den Menschen geraubt, hatte ihn von allen anderen Lebewesen isoliert. Es war eine Ironie, daß er als einziger keine Angst vor den Schattenwesen hatte. Möglicherweise konnte er sogar Schutz vor ihnen bieten, wenn er darum gebeten wurde. Aber keiner würde ihn darum bitten. Er war ebenso gefürchtet wie sie. Er war der Dunkle Onkel, der Nachfahre von Brin Ohmsford, Träger ihres Vermächtnisses, Vollstrecker einer namenlosen Aufgabe von Allanon...

Aber die Aufgabe war nicht mehr namenlos. Das Geheimnis war enthüllt worden. Er sollte Paranor und den Druiden die Rückkehr ermöglichen, die Rückkehr aus der Vergangenheit, aus dem Nichts.

Genau das hatte der Geist von ihm verlangt, und die

Forderung geisterte unablässig durch die Windungen seines Gehirns, überwand Hindernisse, überlistete seinen Verstand.

Er nagte an diesem Gedanken wie ein Hund an seinem Knochen, und die Tage schleppten sich dahin. Der Sturm ließ nach, die Sonne erschien am Himmel und trocknete die Ebenen, überzog jedoch die Wälder mit Hitze. Nach einiger Zeit verließ er das Haus, durchschritt das Tal in Begleitung von Ondit, der riesigen Moorkatze, die aus den Regenwäldern gekommen war. Die Katze war ihm ein Gefährte, doch sie bot ihm keinen Ausweg aus seinem Dilemma und keine Linderung seiner quälenden Gedanken. Im Verlauf der folgenden Tage und Nächte wanderten sie gemeinsam.

In der Nacht, in der Par Ohmsford und seine Gefährten bei dem Versuch, das Schwert von Shannara in Besitz zu nehmen, verraten wurden, kehrte Cogline in das Kamintal zurück und zerstörte damit die Illusion der Abgeschiedenheit, die Walker Boh so verzweifelt aufrechtzuerhalten suchte. Es war spät am Abend, die Sonne war im Westen untergegangen, am Himmel standen der Mond und die Sterne, und die Sommerluft verströmte den Duft des neuen Wachstums. Walker Boh kehrte von einem Aufenthalt am Kaminfelsen zurück, einem Zufluchtsort, der ihm besonders tröstlich erschien; der riesige Stein war eine Quelle, aus der er Kraft schöpfen konnte. Obwohl die Tür seiner Hütte offen und die Zimmer wie immer beleuchtet waren, spürte Walker Boh sofort, noch bevor Ondits Schnurren verstummte, daß etwas anders war. Ganz vorsichtig trat er auf die Veranda und die Tür zu.

Cogline saß am hölzernen Eßtisch. Ein großes, vier-eckiges Paket, in Öltuch eingewickelt und mit einer

Schnur zusammengebunden, lag neben ihm. Ein fast unberührtes Glas Bier stand vor ihm auf dem Tisch. »Ich habe auf dich gewartet, Walker«, begrüßte er den anderen, der sich noch immer im Dunkeln auf der anderen Seite der Tür befand.

Walker Boh trat ein. »Du hättest dir die Mühe sparen können.«

»Mühe?« Der alte Mann streckte seine verknöcherte Hand aus, und Ondit trabte auf ihn zu, um zutraulich den Kopf an ihm zu reiben. »Es wurde Zeit, daß ich mein Zuhause wiedersah.«

»Ist dies dein Zuhause?« fragte Walker Boh. Er wartete auf eine Antwort, doch sie blieb aus. »Wenn du gekommen bist, um mich dazu zu überreden, die Aufgabe, die mir vom Geist Allanons zugeteilt wurde, zu übernehmen, sollst du wissen, daß ich genau das niemals tun werde.«

»Mein guter Walker, niemals ist eine unendlich lange Zeit. Außerdem habe ich nicht die Absicht, dich zu irgend etwas zu überreden. Ich nehme an, daß du bereits in ausreichendem Maß überredet worden bist.«

Walker Boh begab sich zum Tisch, wo er sich Cogline gegenüber niedersetzte.

Der alte Mann nahm einen Schluck Bier zu sich. »Vielleicht hast du nach meinem Verschwinden am Hadeshorn gedacht, daß ich für immer verschwunden sei«, sagte er leise. In seiner Stimme schwang ein Ton mit, den der andere weder deuten konnte noch wollte. »Vielleicht hast du's dir sogar gewünscht.«

Walker Boh sagte nichts.

»Ich bin in der Welt draußen gewesen, Walker. Ich

habe die Vier Länder und die Rassen gesehen, bin durch die Städte und das Land gezogen; ich habe den Puls des Lebens gespürt und habe festgestellt, daß er immer schwächer wird. Ein Bauer sprach mit mir, ein Mann, den die Sinnlosigkeit dessen, was er gesehen hat, zermürbt und zerbricht. »Nichts wächst«, flüsterte er. »Die Erde krankt, als sei sie von irgendeiner Seuche befallen.« Die Vier Länder welken und verdirren, und es ist, als ob ihnen jeder Überlebenswille abhanden gekommen wäre. Mensch und Tier erkranken gleichermaßen und sterben. Alles wird zu Staub.«

Walker Boh schüttelte den Kopf. »Das Land und seine Menschen haben schon immer schwere Zeiten erlitten, Cogline. Du siehst die Vision Allanons, weil du sie sehen willst.«

»Nein, Walker.« Der alte Mann schüttelte entschlossen den Kopf. »Ich will nicht teilhaben an den Visionen der Druiden. Ich bin ebenso wie du ein Opfer. Glaub, was du willst, aber ich möchte damit nichts zu tun haben. Ich habe mich für mein Leben entschieden, so wie du dich für deines entschieden hast. Aber du glaubst mir nicht, stimmt's?«

Walker Boh lächelte unfreundlich. »Du hast dich für die Magie entschieden, weil du es so wolltest. Als ehemaliger Druide hattest du die Wahl. Du hast dich mit den Wissenschaften und mit Zauberei befaßt, weil du dich dafür interessiert hast. Bei mir war das ganz und gar nicht der Fall. Ich mußte mit einem Erbe leben, das ich besser nie gekannt hätte. Die Magie wurde mir gegen meinen Willen aufgezwungen. Ich gebrauche sie, weil ich keine andere Wahl habe. Sie ist wie ein Mühlstein, der mich zu Boden zwingt. Ich mache mir nichts vor. Sie hat aus

meinem Leben einen Trümmerhaufen gemacht.« Aus seinen dunklen Augen sprach Bitterkeit. »Versuch nicht, uns beide auf eine Stufe zu stellen, Cogline.«

»Harte Worte, Walker Boh. Du hast meine Unterweisung in der Magie einstmals nur allzu bereitwillig angenommen. Damals war sie dir willkommen, und du wolltest die Geheimnisse kennenlernen.«

»Eine Frage des Überlebens und sonst nichts. Ich war ein Kind, das in der Gewalt eines Druiden war. Ich habe dich benutzt, um selbst am Leben zu bleiben. Du warst der einzige, den ich hatte. Erwarte keine Dankbarkeit von mir, Cogline.«

Cogline erhob sich mit einer Schnelligkeit, die seinen gebrechlichen Körper Lügen strafte. Er überragte die ihm gegenüberstehende Gestalt, und auf seinem verwitterten Gesicht lag ein drohender Ausdruck. »Armer Walker«, flüsterte er. »Du leugnest immer noch, wer du bist – und du leugnest damit deine Existenz. Wie lange wirst du das noch fertigbringen?«

Die Stille, die nun eintrat, war unheilvoll. Ondit, der sich auf einem Teppich vor dem Feuer zusammengerollt hatte, schaute erwartungsvoll auf. Glühende Asche stob aus dem Herd und erfüllte die Luft mit einem Funkenregen.

»Warum bist du gekommen, Alter?« fragte Walker Boh schließlich; in seiner Stimme schwang eine kaum beherrschte Wut.

»Um zu versuchen, dir zu helfen«, erwiderte Cogline. Er sagte dies ohne jegliche Ironie. »Um dein Denken in eine bestimmte Richtung zu lenken.«

»Ich bin auch ohne dich ganz zufrieden.«

»Zufrieden?« Der andere schüttelte den Kopf. »Nein, Walker, du wirst erst dann zufrieden sein, wenn du aufhörst, gegen dich selbst zu kämpfen. Ich habe geglaubt, daß das, was du von mir über den Gebrauch der Magie gelernt hast, dich von solchen Kindereien abgebracht hätte – aber es scheint, daß dem nicht so ist. Dir stehen noch schwere Lektionen bevor, Walker. Es kann sein, daß du sie nicht überlebst.« Er schob das schwere Paket über den Tisch. »Öffne es.«

Walker Boh zögerte, starre wie gebannt auf das Dargebotene. Dann streckte er die Hand aus, öffnete mit einer einzigen Bewegung den Knoten der Schnur und schlug das Öltuch auf.

Er blickte auf ein großes, ledergebundenes Buch, das mit verschnörkelten Goldbuchstaben beschriftet war. Er streckte die Hand aus und berührte es vorsichtig, schlug es auf und warf einen kurzen Blick hinein, um augenblicklich zurückzufahren, als hätte er sich die Finger verbrannt.

»Ja, Walker. Es ist eins der verlorengegangenen Bücher der Druiden, nur ein einziger Band.«

»Woher hast du das?« erkundigte sich Walker Boh barsch.

»Aus dem verschwundenen Paranor.«

Walker Boh erhob sich langsam. »Du lügst.«

»Meinst du? Schau mir in die Augen und sag, was du siehst.«

Walker wich zurück. Er zitterte. »Es ist mir egal, woher du es hast oder welche Hirngespinste du zusammengebraut hast, um mich etwas glauben zu machen, von dem ich im tiefsten Herzen weiß, daß es unmöglich ist! Trag es

dorthin zurück, wo du es her hast, oder wirf es in den See! Ich will damit nichts zu tun haben.«

Cogline schüttelte den Kopf. »Nein, Walker, ich werde es nicht wieder mitnehmen. Ich habe es aus vergangenen Zeiten geholt, um es dir zu geben. Ich bin nicht dein Peiniger. Ich bin der beste Freund, den du je haben wirst, selbst wenn du das jetzt nicht glauben kannst.« Das zerfurchte Gesicht wurde weich. »Ich habe bereits gesagt, daß ich gekommen bin, um dir zu helfen. Das will ich auch tun. Lies das Buch, Walker. Es enthält Wahrheiten, die erkannt werden müssen.«

»Das werde ich nicht tun!« schrie der andere zornig.

Cogline betrachtete den jüngeren Mann lange, dann seufzte er. »Wie du willst. Aber das Buch bleibt hier. Ob du es liest oder nicht, liegt ganz bei dir. Du kannst es sogar vernichten, wenn du willst.« Er trank den Rest seines Biers, stellte das Glas vorsichtig auf den Tisch und sah auf seine verknöcherten Hände hinunter. »Für mich gibt es hier nichts mehr zu tun.« Er ging um den Tisch herum und trat vor den anderen. »Bis dann, Walker. Ich würde bleiben, wenn das nützen würde. Ich würde dir alles in meiner Macht Stehende geben, wenn du es annehmen wolltest. Aber du bist noch nicht bereit dazu. Ein andermal vielleicht.« Er wandte sich ab und verschwand in der Dunkelheit. Er schaute sich nicht einmal um.

Walker Boh beobachtete, wie er langsam verschwand, ein Schatten, der in die Dunkelheit hineintrat, die ihn geschaffen hatte.

Die Hütte schien, als er gegangen war, plötzlich leer und still.

»Es wird gefährlich sein, Par«, flüsterte Damson Rhee.

Par Ohmsford schwieg. Sie befanden sich wieder inmitten des Volksparks und kauerten in einem Zedernwäldchen, gegen das Licht geschützt, das von den Lampen des Wachhauses in den Park geworfen wurde. Es war weit nach Mitternacht.

»Erinnerst du dich an sein Aussehen?« fragte Damson. Par nickte. Es war kaum wahrscheinlich, daß er das Gesicht von Felsen-Dall je vergessen würde.

Sie schwieg kurz. »Falls wir gestellt werden, mußt du ihre Aufmerksamkeit auf dich lenken. Ich werde mit allen Gefahren fertig.«

Wieder nickte er. Regungslos warteten sie in ihrem Unterschlupf, lauschten in die Stille hinaus, hingen ihren eigenen Gedanken nach. Sie waren die einzige Chance für Coll und die anderen. Sie würden das riskante Unternehmen erfolgreich durchführen, weil sie keine andere Wahl hatten.

Die Torwachen rührten sich, als die anderen, die an der westlichen Mauer des Parks patrouillierten, aus der Dunkelheit auftauchten. Sie wechselten ein paar Worte, bis auch die Wachen der östlichen Mauer auftauchten. Eine Flasche wurde herumgereicht, bis sie wieder in westlicher und östlicher Richtung verschwanden. Die Torwachen bezogen wieder ihren Posten.

Die Minuten schleppten sich dahin. Die Einsamkeit, die das Wachhaus zuvor umgeben hatte, kehrte zurück. Die Wachen gähnten. Einer der beiden lehnte sich müde auf den Schaft seiner Streitaxt.

»Jetzt«, erklärte Damson Rhee. Sie packte den Talbewohner bei den Schultern. Ihre Lippen streiften seine Wange. »Wünsch uns Glück, Par Ohmsford.«

Und schon machten sie sich auf den Weg. Sie traten

frech in den Lichtschein hinein, als wären sie dort zu Hause, und auf das Wachhaus zu. Par hatte bereits das Wunschlied angestimmt, wob seinen Zauber durch die Stille der Nacht, erfüllte den Geist der Wachen mit den Bildern, die sie sehen sollten.

Was sie sahen, waren zwei Sucher; der größere von beiden war Felsen-Dall.

Sie standen sofort stramm. Par sang mit gleichförmiger Stimme; die Magie hielt den Geist der willfährigen Männer in ihrem fortwährenden Bann.

»Öffnet!« befahl Damson Rhee mit befehlsgewohnter Stimme, als sie das Wachhaus erreichten.

Die Wachen überschlugen sich vor Eifer. Sie zogen das verriegelte Tor auf, öffneten die Schlosser und hämmerten ungeduldig an die Türen, um die Wachen drinnen zu verständigen. Eine winzige Tür öffnete sich, so daß Par das Zentrum seiner Aufmerksamkeit ein wenig verlagerte. Verschlafene Augen spähten heraus, und die Schlosser wurden aufgesperrt. Die Türen flogen zurück, und Par und Damson drängten hinein.

Sie befanden sich in einem Wachraum und sahen sich allerhand Waffen, die in den Wandregalen aufbewahrt wurden, und einem Haufen verblüffter Soldaten gegenüber. Die Soldaten hatten in der festen Überzeugung, daß die Nacht keine Aufregungen mehr bereit hielt, Karten gespielt und getrunken. Sie wurden vom Eintreffen der Sucher überrascht, was sich in ihren Gesichtern wider- spiegelte. Par füllte den Raum mit dem leisen Summen des Wunschliedes. Es kostete ihn all seine Kraft.

Damson Rhee verstand, an welch dünnem Faden ihr Unternehmen hing. »Alle raus hier!« befahl sie.

Der Raum leerte sich augenblicklich. Ein Mann, offen-

sichtlich der Wachoffizier, blieb. Er stand unsicher vor ihnen, und obwohl er sich wünschte, irgendwo anders zu sein, war er unfähig zu gehen.

»Führ uns zu den Gefangenen«, sagte Damson Rhee, die jetzt zur linken Seite des Mannes stand.

Der Offizier räusperte sich, nachdem er vergeblich versucht hatte zu sprechen. »Ich muß zuerst die Erlaubnis des Kommandanten einholen«, wagte er zu sagen.

Damson Rhee richtete ihren Blick auf das Ohr des Mannes, wodurch er gezwungen war, in eine andere Richtung zu schauen. »Wo ist dein Kommandant?« fragte sie.

»Er schläft unten«, antwortete der Mann. »Ich werde ihn wecken.«

»Nein.« Damson Rhee verbot ihm zu gehen. »Wir wecken ihn gemeinsam auf.«

Sie verließen den Raum durch eine Tür am anderen Ende des Zimmers und betraten die Treppe, die nach unten führte und von Öllampen schwach erhellt war. Par ließ das Wunschlied auch weiterhin im Ohr des verängstigten Mannes erklingen. Alles lief wie geplant. Sie schritten die Treppe hinunter, Stufe um Stufe; das Stampfen ihrer Stiefel war das einzige Geräusch in der Stille. Am unteren Ende der Treppe befanden sich zwei Türen. Der Wachoffizier blieb stehen und klopfte an eine. Als er keine Antwort erhielt, klopfte er noch einmal, diesmal kräftiger.

»Was zum Teufel ist los?« schnauzte eine Stimme.

»Öffnet sofort die Tür, Kommandant!« antwortete Damson Rhee.

Man hörte ein Tasten und Tappen, und die Tür öffnete sich. Der Föderationskommandant mit dem kurzgeschnit-

tenen Haar und den unangenehmen Augen stand mit nur halbzugeknöpftem Rock vor ihnen. Er erblickte die Su-cher. Schlimmer noch, er erblickte Felsen-Dall. Er mach-te sich nicht die Mühe, seinen Rock zuzuknöpfen, son-dern kam eilig heraus. »Ich habe so schnell niemand erwartet. Tut mir leid. Gibt es Probleme?«

»Wir reden später darüber, Kommandant«, erklärte Damson Rhee. »Im Augenblick braucht Ihr uns nur zu den Gefangenen zu führen.«

Kurz flackerte Zweifel in den Augen des anderen Mannes, ein Hauch von Besorgnis, daß vielleicht doch nicht alles mit rechten Dingen zog. Par verstärkte den Druck des Wunschliedes auf den Geist des Mannes, ver-mittelte ihm einen Vorgeschmack des Schreckens, der ihn erwartete, wenn er dem Befehl nicht gehorchte. Der Kommandant hastete zur Treppe, zog einen Schlüssel von der Kette an seiner Taille und öffnete die zweite Tür.

Sie traten in einen Verbindungsgang, der von einer ein-zigen Lampe beleuchtet wurde. Der Kommandant nahm die Lampe in die Hand und ging voraus. Damson Rhee folgte. Par bedeutete dem Wachoffizier, ihm vorauszuge-hen, und bildete die Nachhut. Seine Stimme wurde lang-sam müde von der Anstrengung, die Maskerade aufrecht-zuerhalten. Es war schwieriger, seine Kraft auf zwei Personen zu lenken. Er hätte den zweiten Mann wegsc-hicken sollen.

Die Wände des Verbindungsgangs bestanden aus schwarzen Steinblöcken und rochen nach Schimmel und Verfall. Par erkannte, daß sie sich unter der Erde befanden, offensichtlich unter der Schlucht.

Sie hatten nur wenige Schritte zurückgelegt, als sie die Zellen erreichten, eine Anzahl von niedrigen Käfigen, die

nicht hoch genug waren, damit ein Mann sich darin aufrichten konnte. Die ganze Gruppe war in den ersten Käfig hineingepfercht worden, wo sie auf dem Steinboden kauerte oder saß.

Coll begriff, was gespielt wurde. Er war bereits auf den Beinen, drängte zur Tür und bedeutete den anderen, es ihm gleichzutun.

»Öffnet die Tür«, befahl Damson Rhee.

Wieder spiegelte sich in den Augen des Föderationskommandanten Zweifel.

»Öffnet die Tür, Kommandant«, wiederholte Damson Rhee ungeduldig.

Der Kommandant fingerte nach seinem zweiten Schlüssel, steckte ihn in das Schloß und drehte ihn um. Die Zellentür flog auf. Im gleichen Augenblick griff Padishar Creel nach dem Hals des erstaunten Mannes und drückte zu, bis dieser kaum noch atmen konnte. Der Wachoffizier taumelte zurück und versuchte an Par vorbeizukommen, wurde aber von Morgan von hinten gepackt und bewußtlos geschlagen.

Die Gefangenen drängten auf den schmalen Verbindungsgang und begrüßten Par und Damson Rhee.

Padishar Creel schenkte ihnen keine Beachtung. Seme Aufmerksamkeit galt einzig und allem dem Föderationskommandanten. »Wer hat uns verraten?« zischte er ungeduldig. »Wer war es?«

Der zu Tode erschrockene Mann schlug wild um sich, bis Padishar Creel seinen Kopf mit aller Wucht gegen die Steinwand stieß. Der Kommandant sackte wie eine Stoffpuppe zusammen.

»Genug«, sagte Damson Rhee mit ruhiger Stimme und

übersah den Zorn, der in den Augen des anderen brannte. »Wir verschwenden unsere Zeit. Es ist klar, daß er es nicht weiß. Wir sollten machen, daß wir hier herauskommen. Wir sind für heute genügend Risiken eingegangen.«

Der Anführer der Geächteten blickte sie einen Augenblick wortlos an. »Ich werde es trotzdem herausfinden«, schwor er.

Par hatte noch nie einen Menschen so zornig gesehen. Aber Damson Rhee ging nicht darauf ein. Sie drehte sich um und bedeutete Par aufzubrechen. Der Talbewohner ging die Treppe hinauf, und die anderen folgten ihm einer nach dem anderen. Sie hatten sich, als sie beschlossen hatten, ihre Freunde zu befreien, keinen Plan für den Rückzug zurechtgelegt.

Der Zufall half ihnen. Der Wachraum war, als sie ihn erreichten, leer, und sie gingen schnell hindurch. Nur Morgan blieb stehen, um in den Waffenregalen zu wühlen, bis er das Schwert von Leah gefunden hatte. Mit einem grausamen Lächeln schnallte er es an seinem Gürtel fest und folgte den anderen.

Das Glück blieb ihnen treu. Die Wachen draußen konnten überwältigt werden, noch bevor sie wußten, wie ihnen geschah. Die Nacht um sie herum war still, der Park leer, die Patrouillen immer noch auf Rundgang, die Stadt in tiefem Schlaf.

Als sie sich eilig davonmachten, schenkte Damson Rhee Par ein strahlendes Lächeln und gab ihm einen Kuß mitten auf den Mund. Der Kuß schmeckte verheißungsvoll.

Trotzdem war es nicht Damson Rhees Kuß, der Par von all den Ereignissen dieser Nacht am nachhaltigsten im Gedächtnis blieb. Es war die Tatsache, daß die Magie

des Wunschliedes sich endlich als nützlich erwiesen hatte.

Die Geschichte der Druiden

wurde für Walker Boh zur Herausforderung, die er zu meistern entschlossen war. Drei volle Tage nach Coglines Weggehen kümmerte sich Walker Boh nicht um das Buch. Er ließ es auf dem Eßtisch liegen, zusammen mit dem Öltuch und der Schnur. Er verschmähte es, ging seiner Arbeit nach, als wäre es nicht vorhanden, prüfte seine Kraft, der Versuchung zu widerstehen. Zuerst hatte er mit dem Gedanken gespielt, es sich unverzüglich vom Hals zu schaffen, hatte dann aber anders entschieden. Wenn er der Versuchung eine Zeitlang widerstehen konnte, wenn er in ihrer Gegenwart leben konnte, ohne seiner Neugier nachzugeben, dann konnte er sich ihrer mit einem reinen Gewissen entledigen. Cogline rechnete damit, daß er das Buch entweder sofort lesen oder sich seiner sofort entledigen werde. Er würde weder das eine noch das andere tun. Der alte Mann sollte keine Genugtuung darüber verspüren, daß er Walker Boh manipulieren konnte.

Der einzige, der dem Paket Aufmerksamkeit schenkte, war Ondit, der es von Zeit zu Zeit beschnupperte, es aber ansonsten links liegen ließ. Die drei Tage vergingen, und das Buch lag immer noch ungeöffnet auf dem Tisch.

Aber dann ereignete sich etwas Eigenartiges. Am vierten Tag fing Walker an, seine Überlegungen in Frage zu stellen. Hatte es wirklich so viel mehr Sinn, sich des Buches erst nach einer Woche oder gar einem Monat zu entledigen? Was bewies er damit außer einer Art Starrköpfigkeit? Welche Art von Spiel spielte er, und zu wessen

Gunsten spielte er es?

Walker Boh brütete über der Angelegenheit, während das Tageslicht immer schwächer wurde und die Dunkelheit heraufzog. Er starrte das Buch am Ende des Raumes lange an, während das Holz im Herd langsam zu Asche verbrannte. »Ich bin überhaupt nicht stark«, flüsterte er. »Ich habe vielmehr Angst.« Schließlich stand er auf, durchquerte den Raum und blieb vor dem Tisch stehen. Einen Augenblick zögerte er. Dann streckte er die Hand aus und ergriff das Buch. Abschätzend hob er es hoch.

Es war besser, den Dämon, der einen verfolgte, zu kennen als weiterhin in der Ungewißheit zu leben.

Er ging zu seinem Lesestuhl, setzte sich und legte das Buch auf seinen Schoß. Ondit, der vor dem Feuer schlief, hob den Kopf und starrte Walker Boh an. Walker Boh starrte zurück. Die Katze blinzelte und legte sich wieder schlafen.

Walker Boh schlug das Buch auf. Er las langsam, arbeitete sich bedächtig durch seine dicken Pergamentseiten, weil er jetzt, da das Buch einmal geöffnet war, nichts, aber auch gar nichts auslassen wollte. Die mitternächtliche Stille wurde nur von gelegentlichen Lauten der schlafenden Moorkatze und dem Knacken des Feuers unterbrochen. Nur ein einziges Mal fragte er sich, wie Cogline wirklich in den Besitz des Buches gekommen war – ganz sicherlich hatte er es nicht aus Paranor –, und dann war der Gedanke schnell wieder verschwunden, denn die geschriebene Geschichte fing ihn ein und riß ihn mit, als wäre er ein Blatt im Wind.

Die Zeit, die aufgezeichnet war, war die Zeit Bremens, als er sich unter den letzten Druiden aufgehalten hatte, als der Dämonenlord und seine Horden fast alle Mitglie-

der des Rates vernichtet hatten. Er las Geschichten über die schwarze Magie, die die rebellischen Druiden in Schreckengestalten verwandelt hatte. Das Buch enthielt Aufzeichnungen über die verschiedenen Zauber- und Beschwörungsformeln, die Bremen entdeckt hatte. Alle furchtbaren Geheimnisse der Magie und ihrer Macht wurden beschrieben, genauso jedoch die Vorsichtsmaßnahmen im Umgang damit, die so mancher, der der Magie Herr werden wollte, außer Acht gelassen hatte. Es handelte sich um die Zeit des Umbruchs und der schrecklichen Veränderungen in den Vier Ländern, und Bremen allein war sich darüber im klaren gewesen, was auf dem Spiel stand.

Walker Boh blätterte weiter. Cogline hatte ihm das Buch in der Absicht gegeben, daß er etwas ganz Bestimmtes lese. Was immer das war, er war noch nicht darauf gestoßen. Er hatte seinen Vorsatz vergessen, sich nicht in Coglines Falle zu begeben. Doch seine Neugier und sein Verstand besiegten seine Vorsicht. Das Buch enthielt Geheimnisse, die seit Hunderten von Jahren kein Mensch mehr zu Gesicht bekommen hatte, ein Wissen, das nur den Druiden zur Verfügung stand und das sie nur dann, wenn sie es für notwendig hielten, mit den Rassen teilten. Welche Macht! Wie lange schon war all das vor den Augen der Sterblichen verborgen gewesen? Nur Allanon hatte das Recht gehabt und davor Bremen und vor ihm Galaphile und die ersten Druiden. Und vor ihnen?

Er hielt inne, weil er bemerkte, daß der Stil des Geschriebenen sich verändert hatte. Die Schrift wurde kleiner, aber genauer. Zwischen den Wörtern bemerkte er seltsame Zeichen, Runen, die Gebärden darstellten.

Walker Boh fühlte sein Blut in den Adern gefrieren.

Himmel, dachte er, es handelt sich um die Beschwörungsformel, durch deren Anwendung Paranor verschwunden war.

Sein Atem ging schwer, als er sich zwang, seine Augen von dem Buch abzuwenden. Sein blasses Gesicht straffte sich. Das war es also, was Cogline ihm mitteilen wollte – warum, wußte er nicht –, aber das war es ganz sicher. Jetzt, da er es gefunden hatte, fragte er sich, ob es nicht klüger wäre, das Buch sofort zu schließen. Doch er wußte, daß nur seine Furcht ihn zu dieser Frage verleitete.

Wieder begann er zu lesen. Der Zauber war da, die Magie, die Allanon vor dreihundert Jahren benutzt hatte, um Paranor aus der Welt der Sterblichen verschwinden zu lassen. Zu seiner Überraschung stellte er fest, daß er sie verstand. Er beendete die Lektüre der Beschreibung des Zaubers und blätterte um.

Die nächste Seite enthielt nur einen einzigen Absatz. Er lautete: »Einmal entchwunden, ist Paranor der Welt der Sterblichen für alle Zeiten verloren, eingeschlossen und unsichtbar innerhalb seiner Mauern. Eine einzige Magie hat die Macht, es zurückzubringen – der Elfenstein, der schwarz gefärbt ist, der vom Feenvolk der alten Welt mit Leben erfüllt wurde und der alle notwendigen Eigenschaften des Herzens, des Verstandes und des Körpers in sich vereinigt. Derjenige, der ein Anliegen und ein Recht hat, soll ihn seinem Ende entgegenführen.«

Das war alles. Walker Boh las es ein zweites Mal, langsam und in der Absicht, auf vielleicht Übersehenes zu stoßen. Es gab für ihn keinen Zweifel daran, daß es das war, worauf Cogline ihn stoßen wollte. Einen schwarzen Elfenstein. Eine Magie, die das verschwundene Paranor erretten konnte. Den Schlüssel zur Bewältigung der Auf-

gabe, die der Geist Allanons ihm aufgetragen hatte.

»Erwecke Paranor und die Druiden zu neuem Leben.« Er hörte die Worte noch einmal im Geist.

Natürlich gab es keine Druiden mehr. Aber vielleicht war es Allanons Absicht, daß Cogline ihre Stelle einnahm, sobald Paranor ins Leben zurückgerufen wurde. Dieser Gedanke entbehrte nicht einer gewissen Logik, obwohl der alte Mann darauf beharrte, daß seine Zeit vorbei sei. Aber Walker Boh war klug genug zu wissen, daß dort, wo Druiden und ihre Magie im Spiel waren, die Logik oftmals verschlungene Wege ging.

Er hatte zwei Drittel des Buches gelesen. Es dauerte eine weitere Stunde, bis er am Ende angelangt war, ohne auf etwas zu stoßen, das für ihn bestimmt war, und er blätterte deshalb zurück zu dem Absatz über den schwarzen Elfenstein. Im Osten nahte die Morgendämmerung, ein schwaches, goldenes Licht am dunklen Horizont. Walker Boh rieb sich die Augen und versuchte klar zu denken. Warum wurden der Zweck und die Merkmale der Magie nur in so kurzen Worten beschrieben? Wie sah sie aus, und wozu war sie fähig? Es handelte sich um einen einzigen Stein und nicht um drei – warum? Wie konnte es sein, daß noch nie jemand davon gehört hatte?

Die Fragen schwirrten durch seinen Kopf. Er las den Absatz wieder und wieder, las ihn so oft, bis er ihn auswendig konnte, und schloß das Buch. Ondit, der noch immer vor ihm auf dem Boden lag, reckte sich und gähnte, hob den Kopf und blinzelte.

Sprich mit mir, Katze, dachte Walker Boh. Es gibt Geheimnisse, die nur eine Katze kennt. Vielleicht kennst du auch dieses.

Aber Ondit stand nur auf, ging nach draußen und ver-

schwand in der Dämmerung.

Jetzt überfiel Walker der Schlaf, aus dem er erst am Mittag erwachte. Er stand auf, badete, legte saubere Kleider an und aß dann langsam etwas, während er das geschlossene Buch anstarrte. Später machte er einen langen Spaziergang. Er durchwanderte das Tal, bis er auf eine seiner Lieblingslichtungen stieß, wo ein kleiner Bach geräuschvoll dahinplätscherte und sich in einen kleinen See ergoß, in dem winzige rote und blaue Fische umherschwammen. Dort verweilte er eine Zeitlang und dachte nach, bevor er zur Hütte zurückkehrte. Er saß auf der Veranda und beobachtete die Sonne, die sich am rot- und lilagefärbten Himmel gen Westen wandte.

Ich hätte das Buch nie öffnen sollen, schalt er sich, denn das Geheimnis hatte sich als unwiderstehlich erwiesen. Ich hätte es wieder einpacken und in das tiefste Loch werfen sollen, das es gibt.

Aber dazu war es jetzt zu spät. Er hatte es gelesen und war auf ein Wissen gestoßen, das nicht so leicht zu vergessen war. Er hatte es für unmöglich gehalten, daß Paranon zu neuem Leben erweckt werden konnte. Jetzt wußte er, daß es eine Magie gab, die genau dazu in der Lage war. Wieder einmal beschlich ihn das Gefühl der Unvermeidlichkeit der Dinge, die die Druiden prophezeiten.

Er ertappte sich dabei, daß er an den schwarzen Elfenstein dachte, selbst wenn er versuchte, nicht daran zu denken. Der schwarze Elfenstein, die vergessene Magie, befand sich an irgendeinem Ort. Wo war er?

Dies und all die anderen Fragen bestürmten ihn im Lauf des Abends. Er nahm sein Abendessen zu sich, ging danach wieder spazieren, las in einigen der ihm teuren

eigenen Bücher, schrieb kurze Zeit in seinem Tagebuch und dachte immer wieder über den Absatz über die Magie nach, die Paranor zu neuem Leben erwecken sollte.

Der Gedanke daran ließ ihn auch nicht los, als er sich zu Bett legte.

Er fiel in einen unruhigen Schlaf. Das Geheimnis des schwarzen Elfensteins übte einen Reiz auf ihn aus, dem er nicht entging. Als der Morgen anbrach, beschloß er, etwas zu unternehmen.

Es waren fünf Tage vergangen, seit Damson Rhee und Par Coll, Morgan, Padishar Creel und die anderen beiden Geächteten aus den Zellen des Föderationsgefängnisses befreit hatten; seitdem war die kleine Gruppe nur auf der Flucht gewesen. Sie hatten erst gar nicht versucht, die Stadt zu verlassen, weil sie sicher waren, daß die Tore scharf bewacht wurden und das Risiko der Entdeckung zu groß war. Sie waren auch nicht in den Keller der Waffenschmiede zurückgekehrt, weil sie das Gefühl nicht loswurden, daß ihr geheimnisvoller Verräter damit zu tun haben könnte. Statt dessen waren sie von einem Zufluchtsort zum anderen geeilt, waren nie länger als eine Nacht an ein und demselben Ort geblieben, hatten überall Wachen aufgestellt und waren durch jedes Geräusch, das ihnen zu Ohren kam, und jeden Schatten, den sie sahen, aufgeschreckt worden.

Par erwachte und erhob sich von seinem Notbett, in dem er auf dem Dachboden eines Kornspeichers geschlafen hatte. Er sah zu Coll hinüber, der immer noch schlief. Die anderen waren bereits auf und vermutlich unten. Sachte näherte er sich dem winzigen, mit Läden verschlossenen Fenster, durch das das wenige Licht, das den

Raum erhellt, hereindrang, und spähte hinaus. Die Straße war mit Ausnahme eines herumstreunenden Hundes, der an einem Abfalleimer schnupperte, und eines Bettlers, der auf der anderen Seite der Straße schlief, leer. Der Himmel war mit tiefhängenden grauen Wolken bedeckt, die noch vor Ende des Tages Regen verhießen.

Als er zurückging, um seine Stiefel anzuziehen, war Coll wach und sah ihn an. Das struppige Haar seines Bruders war zerzaust, und aus seinen vom Schlaf verquollenen Augen sprach Mißmut.

»Ein neuer Tag«, murmelte Coll und gähnte. »Welchen umwerfenden Lagerraum werden wir deiner Meinung nach heute abend aufsuchen?«

»Keinen, soweit es von mir abhängt.« Par ließ sich neben ihm auf den Boden nieder.

Coll zog die Augenbrauen in die Höhe. »Tatsächlich? Hast du mit Padishar gesprochen?«

»Das habe ich vor.«

»Ich nehme an, daß du einen anderen Vorschlag hast.« Coll richtete sich auf einen Ellbogen auf. »Ich sage das, weil ich nicht glaube, daß Padishar Creel dir auch nur den kleinen Finger reichen wird, wenn du keinen hast. Er ist, seit er festgestellt hat, daß er bei seinen Männern vielleicht doch nicht so beliebt ist, wie er gemeint hat, nicht in der allerbesten Stimmung.«

Par zweifelte daran, daß Padishar Creel sich zu dem Glauben verleiten ließ, bei seinen Männern beliebt zu sein, aber Coll schätzte die gegenwärtige Stimmung des Anführers der Geächteten sicher richtig ein. Der Verrat eines seiner eigenen Männer hatte ihn schweigsam gemacht. Er hatte sich während der vergangenen Tage ganz in sich selbst zurückgezogen, auch wenn er keinen Zwei-

fel daran ließ, daß er immer noch die Führung innehatte, wenn er sie durch das Netz der Föderationspatrouillen und Wachtposten führte, die überall in der Stadt zu sehen waren. Damson Rhee begleitete sie; ob freiwillig oder nicht, konnte Par nicht sagen. Doch selbst sie konnte die Mauer, die der Anführer der Geächteten um sich herum errichtet hatte, nicht durchbrechen.

Par schüttelte den Kopf. »Ich bin der Meinung, daß wir nicht den Rest unseres Lebens damit verbringen können, von einem Ort zum anderen zu wandern.« Selbst er war ziemlich verdrießlich. »Wenn wir einen Plan brauchen, ist es Padishars Aufgabe, einen Plan auszuhecken. Mit der jetzigen Vorgehensweise erreichen wir gar nichts.«

Coll setzte sich auf und begann sich anzuziehen. »Du willst es wahrscheinlich nicht hören, Par, aber es ist vielleicht an der Zeit, daß du deinen Entschluß, dich der Bewegung anzuschließen, überdenkst. Es ist immerhin möglich, daß wir ohne die Bewegung besser fahren.«

Par sagte nichts. Sie zogen sich an und gingen nach unten zu den anderen. Zum Frühstück, das sie hungrig hinunterschlängen, gab es kaltes Brot, Marmelade und Obst. Par konnte nicht verstehen, warum er Heißhunger verspürte, obwohl er sich körperlich so wenig betätigte. Während er aß, hörte er, wie Stasas und Drutt darüber sprachen, daß sie in den Wäldern ihres künftigen Zuhause irgendwo unterhalb von Varfleet jagen würden. Morgan hielt Wache an der Tür, die ins Lagerhaus führte, und Coll gesellte sich zu ihm. Damson Rhee saß auf einer leeren Holzkiste und schnitzte irgend etwas. Par hatte sie in den vergangenen Tagen nur selten zu Gesicht bekommen; sie war, während der Rest der Gruppe sich versteckte, oft mit Padishar Creel unterwegs gewesen, um

steckte, oft mit Padishar Creel unterwegs gewesen, um die Stadt auszukundschaften. Dieser war nirgends zu sehen.

Nach dem Frühstück begab sich Par nach oben, um seine Sachen zusammenzupacken, da er davon ausging, daß seine Auseinandersetzung mit Padishar Creel ungeteilt des Ergebnisses höchstwahrscheinlich einen Ortswechsel nach sich ziehen würde.

Damson Rhee folgte ihm nach oben. »Du bist voller Unruhe«, stellte sie fest, als sie allein waren. Sie setzte sich auf den Rand seines Lagers und schüttelte ihre rote Mähne. »Das Leben eines Geächteten ist nicht das, was du dir vorgestellt hast, stimmt's?«

Er lächelte müde. »In Lagerhäusern und Kellern herumsitzen ist nicht das, was ich mir vorgestellt habe. Worauf wartet Padishar denn?«

Sie zuckte die Schultern. »Worauf wir alle von Zeit zu Zeit warten – auf die Stimme, die in unserem Inneren schlummert und uns sagt, was wir als nächstes tun sollen. Vielleicht ist es Intuition, vielleicht auch gesunder Menschenverstand.« Sie lächelte ihn an. »Spricht sie jetzt zu dir?«

»Irgend etwas spricht ganz gewiß.« Er setzte sich neben sie. »Warum bist du immer noch bei uns, Damson? Vielleicht wegen Padishar?«

Sie lachte. »Kaum. Ich komme und gehe, wie es mir beliebt. Er weiß, daß ich ihn nicht verraten habe.«

»Warum bleibst du also?«

Sie sah ihn nachdenklich an. »Vielleicht bleibe ich deinetwegen«, sagte sie endlich. Sie lächelte. »Ich habe noch nie einen Menschen mit echter Magie getroffen. Nur

solche, die sie vorgetäuscht haben wie ich.« Sie streckte ihre Hand nach oben und zauberte geschickt eine Münze hinter seinem Ohr hervor, die aus Kirschholz geschnitzt war. Sie überreichte ihm die Münze.

Er sah, daß auf der einen Seite ihr Bild eingeschnitzt war und auf der anderen Seite das seine. Er sah sie voller Staunen an. »Das ist sehr hübsch.«

»Danke.« Sie errötete leicht. »Du kannst sie zusammen mit der anderen als Glücksbringer behalten.«

Er steckte die Münze in seine Tasche. Lange Zeit saßen sie schweigend nebeneinander und tauschten unsichere Blicke aus. »Weißt du, es besteht kein großer Unterschied zwischen deiner Magie und meiner«, sagte er endlich. »Sie beruhen beide auf einer Illusion.«

Sie schüttelte den Kopf. »Nein, Par. Das stimmt nicht. Die eine ist angelernt, die andere dagegen angeboren. Meine ist angelernt und nichts weiter. Deine dagegen wächst unaufhörlich und ist deshalb grenzenlos. Verstehst du nicht? Meine Magie ist ein Handwerk, eine Möglichkeit, meinen Lebensunterhalt zu verdienen. Deine Magie ist viel mehr; sie ist eine Gabe, um die herum du dein Leben aufbauen mußt.« Sie lächelte, doch in ihrem Lächeln lag ein Hauch von Traurigkeit. Sie stand auf. »Ich muß wieder an die Arbeit. Und du mußt fertigpacken.« Sie ging an ihm vorbei und verschwand auf der Leiter.

Die Morgenstunden schleppten sich dahin, und Padishar Creel war immer noch nicht zurückgekehrt. Par wartete immer ungeduldiger darauf, daß sich etwas ereignete. Coll und Morgan kamen von Zeit zu Zeit zu ihm, und er erzählte ihnen von seiner Absicht, sich dem Anführer der Geächteten entgegenzustellen. Keiner der beiden beurteilte seine Aussichten allzu optimistisch.

Der Himmel wirkte immer bedrohlicher, der Wind blies immer stärker, bis er in ein klagendes Heulen überging, das um die klapprigen Türen und Fensterläden des alten Gebäudes fegte, ohne daß es regnete. Um die Zeit totzuschlagen, spielten sie Karten und schwatzten.

Es war bereits Nachmittag, als Padishar Creel zurückkehrte. Er schlüpfte wortlos durch die vordere Tür herein, ging geradewegs zu Par und gab ihm ein Zeichen, ihm zu folgen. Er führte Par in ein kleines Büro im hinteren Teil des Gebäudes.

Als sie allein waren, schien er um Worte verlegen. »Ich habe ernsthaft darüber nachgedacht, was wir als nächstes tun sollten«, sagte er schließlich. »Oder, wenn du so willst, was wir nicht tun sollten. Jeder Fehler, den wir jetzt machen, könnte unser letzter sein.« Er zog Par zu einer Bank, die an die Wand geschoben worden war, und bat ihn, sich zu setzen. Er setzte sich ebenfalls. »Da ist immer noch die Sache mit dem Verräter«, sagte er leise. Seine Augen leuchteten hart, doch Par konnte den Grund nicht ausmachen. »Ich war mir zuerst sicher, daß es einer von uns sei. Aber es war weder ich noch Damson. Damson ist über jeden Zweifel erhaben. Es könnte dein Bruder sein, aber er ist es auch nicht gewesen, stimmt's?«

Par schüttelte den Kopf.

»Oder der Hochländer.«

Wieder schüttelte Par den Kopf.

»Also bleiben Blue, Stasas und Drutt. Blue ist höchstwahrscheinlich tot; das heißt, wenn er der Verräter war, war er dumm genug, sich den Tod einzuhandeln. Aber das paßt nicht zu Blue. Und die anderen beiden sind schon lange bei mir. Es scheint mir unvorstellbar, daß einer von

ihnen mich verraten könnte – ganz gleich, welcher Preis geboten wird. Ihr Haß auf die Föderation ist beinahe so groß wie meiner.«

Padishar Creels Kiefermuskeln spannten sich an. »Vielleicht ist es also doch keiner von uns. Aber wer sonst könnte von unserem Plan erfahren haben? Verstehst du, was ich meine? Dein Freund, der Hochländer, hat heute morgen etwas erwähnt, was er fast vergessen hatte. Als wir in die Stadt kamen, meinte er Hirehone zu sehen. Doch dann glaubte er sich zu irren; jetzt ist er nicht mehr so sicher. Wenn ich die Tatsache außer Acht lasse, daß Hirehone mich unzählige Male zuvor hätte verraten können und es nicht getan hat, frage ich mich, wie er es diesmal überhaupt hätte anstellen können. Niemand außer Damson und denen, die mit mir gekommen sind, kannte das Wo, Wann, Wie und Warum unseres Vorhabens. Und trotzdem haben die Föderationssoldaten auf uns gewartet. Sie wußten davon.«

Par hatte seine Absicht vergessen, Padishar zu sagen, daß er die ganze Sache gründlich satt hatte. »Wer war es also?« fragte er gespannt. »Wer könnte es gewesen sein?«

Padishar Creel lächelte gequält. »Die Frage setzt mir zu wie Bremsen einem schwitzenden Pferd. Ich weiß es noch nicht. Aber du kannst sicher sein, daß ich es früher oder später herausfinden werde. Im Augenblick spielt es keine Rolle. Wir haben Wichtigeres zu tun.« Er beugte sich vor. »Ich habe heute morgen einen Mann aufgesucht, den ich kenne, einen Mann, der über das, was in den obersten Kreisen der Föderation in Tyrsis geschieht, bestens informiert ist. Er ist ein Mann, dessen ich mir sicher bin, dem ich vertrauen kann. Selbst Damson weiß nichts von ihm. Er hat mir einige interessante Dinge be-

richtet. Es scheint, daß du und Damson mich gerade noch rechtzeitig gerettet habt. Felsen-Dall ist am nächsten Morgen eingetroffen, um sich persönlich um mein Verhör und meine Vernichtung zu kümmern.« In der Stimme des Anführers der Geächteten schwang Befriedigung mit. »Er war schwer enttäuscht, als er feststellte, daß ich schon früh gegangen war... Ich weiß, daß du ungeduldig darauf wartest, daß etwas geschieht, Par. Aber bei der Sache, die wir vorhaben, führt übereiltes Handeln lediglich zum frühen Tod, und deshalb ist Vorsicht jederzeit angebracht.« Er lächelte wieder. »Aber du und ich, mein Junge – wir sind ein Gespann, mit dem die Föderation bei ihren Spielchen nicht gerechnet hat. Das Schicksal hat dich zu mir geführt, und das Schicksal hält etwas ganz Bestimmtes für uns beide bereit, etwas, das die Föderation und ihre Sucher gründlich verwirren wird.« Seine Hand ballte sich vor Pars Gesicht zur Faust, und dieser schrak unwillkürlich zurück. »So viel Mühe ist darauf verwendet worden, die Spuren des alten Volksparks zu zerstören – die Sendic-Brücke wurde abgerissen und neu aufgebaut, der alte Park eingemauert, Wachen gehen durch die ganze Stadt. Warum? Weil sich irgend etwas dort unten befindet, das unter keinen Umständen entdeckt werden soll. Ich fühle es, mein Junge. Ich bin jetzt ebenso überzeugt davon wie vor fünf Nächten, als wir uns auf den Weg gemacht haben!«

»Das Schwert von Shannara?« flüsterte Par.

Jetzt war Padishar Creels Lächeln echt. »Ich würde zehn Jahre meines Lebens darauf verwetten! Aber es gibt auch jetzt nur einen Weg, um dahinterzukommen, stimmt's?« Er legte seine Hände auf Pars Schultern. Das zerfurchte, knochige Gesicht glich einer Maske aus Ver-

schlagenheit und rücksichtsloser Entschlossenheit. Der Mann, der sie die letzten fünf Tage geführt hatte, war verschwunden; jetzt sprach wieder der alte Padishar Creel.

»Der Mann, mit dem ich gesprochen habe, hat mir erzählt, daß Felsen-Dall davon überzeugt ist, daß wir geflohen sind. Er glaubt, daß wir uns wieder im Parmakeil aufhalten und unsere Absichten hier aufgegeben haben. Er verweilt nur noch in der Stadt, weil er sich nicht entscheiden kann, was er als nächstes tun soll. Ich bin der Meinung, daß wir ihm dabei helfen sollten.«

Par riß die Augen auf. »Was sollen wir tun?«

»Das, womit er am wenigsten rechnet.« Padishar Creels Augen verengten sich. »Wir gehen zurück in die Schlucht.«

Pars Atem stockte.

»Wir gehen zurück in die Schlucht, noch bevor er die Möglichkeit hat herauszufinden, wo wir sind und was wir vorhaben, und wenn das Schwert von Shannara sich dort befindet, schnappen wir es ihnen unter der Nase weg.« Mit einem Ruck brachte Padishar Creel den erstaunten Par auf die Beine. »Noch heute nacht!«

Die Abenddämmerung brach an, als Walker Boh sich seinem Ziel näherte. Am frühen Morgen hatte er den Kamin in Richtung Norden verlassen und war ohne Eile gewandert, um genügend Zeit zu haben, über das nachzudenken, was er tun wollte. Die Sonne hatte, als er sich auf den Weg gemacht hatte, von einem klaren Himmel auf ihn heruntergeschienen, aber als sich der Tag dem Ende zuneigte, waren von Westen her Wolken aufgezogen. Das Land, das er durchwanderte, war zerklüftet, Bergkämme und steile Abhänge durchbrachen die Gleichförmigkeit des Waldes. Abgestorbenes Holz versperrte ihm wiederholt den Weg, und der in Fetzen über den Bäumen hängende Nebel schien dort gefangen.

Walker Boh hielt an. Er starnte von einer Anhöhe in ein schmales Tal hinunter, in dem ein winziger See, der Finsterweiher, ruhte. Der kaum sichtbare See war durch Kiefern und dichten Nebel, der gleich einem undurchdringlichen Teppich über der Wasserfläche schwabte, verdeckt.

Walker Boh machte sich auf den Weg ins Tal. Der Nebel hüllte ihn während seines Abstiegs fast vollständig ein. Er verscheuchte die Empfindungen, die ihn überkamen – die erdrückende Enge, das eingebildete Flüstern, die beunruhigende Leere –, und konzentrierte sich darauf, einen Fuß vor den anderen zu setzen. Die Luft um ihn herum wurde schnell kalt, eine Feuchtigkeit legte sich auf seine Haut, die nach Verwesung roch. Er fühlte die Augen des Finsterweiher auf sich gerichtet.

Cogline hatte ihn früh vor dem Finsterweiher gewarnt. Der Finsterweiher war der Geist, der in dem See zu seinen Füßen hauste, älter als die Vier Länder. Sein Ursprung reichte angeblich zurück bis in die Zeit vor den Großen Kriegen. Er rühmte sich damit, daß er bereits im Zeitalter der Feen gelebt hatte. Wie alle anderen Geister hatte auch er die Fähigkeit, Geheimnisse vorauszusagen, die den Sterblichen verborgen blieben. Er war im Besitz von Magie. Trotzdem war er ein boshafte Wesen, das aus Gründen, die keiner kannte, in seiner Welt für alle Ewigkeit gefangen war. Er konnte nicht sterben und haßte das körperlose, leere Dasein, dem er nicht entfliehen konnte. Er ließ seine Laune an den Menschen aus, die ihn aufsuchten, um mit ihm zu sprechen, foppte sie mit Rätseln, die sie zu lösen suchten, verspottete sie mit ihrer Sterblichkeit und konfrontierte sie mehr mit dem, was sie zu verbergen suchten, als mit dem, was sie preisgaben.

Brin Ohmsford war vor dreihundert Jahren zum Finsterweiher gekommen, um von dort aus zum Maelmord zu gelangen, wo sie dem Ildatch zu begegnen hoffte. Der Geist spielte so lange mit ihr, bis sie das Wunschlied einsetzte, um ihn zu überlisten und auf diese Weise zu zwingen, das, was sie wissen wollte, preiszugeben. Der Geist hatte diese Begebenheit nie vergessen; es war das einzige Mal, daß er auf einen Menschen hereingefallen war. Walker Boh hatte die Geschichte während seiner Kindheit mehr als einmal gehört. Aber erst als er sich am Kamin niedergelassen und dem Erbe der Ohmsfords abgeschworen hatte, hatte er entdeckt, daß der Finsterweiher auf ihn wartete. Auch wenn Brin Ohmsford längst gestorben war, war der Finsterweiher immer noch am Leben und mehr denn je entschlossen, irgend jemand für seine

Erniedrigung bezahlen zu lassen.

Cogline hatte Walker Boh geraten, sich von dem Finsterweiher fernzuhalten. Dieser werde, sofern sich ihm Gelegenheit bot, für seine Vernichtung sorgen. Seine Eltern hatten den gleichen Rat erhalten, und sie hatten ihn befolgt. Aber Walker Boh hatte einen Punkt im Leben erreicht, an dem er sich nicht länger für das, was er war, entschuldigen wollte. Er war in den Wildewald gekommen, um seinem Erbe zu entfliehen; er hatte nicht die Absicht, während seines übrigen Lebens darüber zu rätseln, ob irgend etwas oder irgend jemand ihn zugrunde richten konnte. Er hielt es für besser, sich sofort mit dem Geist zu beschäftigen. Er machte sich also auf die Suche nach dem Finsterweiher. Da der Geist sich nie mehr als einem Menschen zeigte, war Cogline gezwungen, Walker Boh allein gehen zu lassen. Die Begegnung mit dem Finsterweiher dauerte fast sechs Stunden. Als sie aufeinandertrafen, überfiel ihn der Finsterweiher mit jeder nur vorstellbaren List, die ihm zur Verfügung stand, indem er ihm wahre und falsche Geheimnisse über seine Gegenwart und Zukunft auftischte, indem er ihn mit rhetorischen Ausführungen überhäufte, die ihn um seinen Verstand bringen sollten, indem er ihm Bilder seiner selbst und derer, die er liebte, vorgaukelte, die gehässig und zerstörerisch waren. Walker Boh widerstand alldem. Als der Geist erschöpft war, verfluchte er Walker Boh und verschwand im Nebel.

Walker Boh kehrte in dem Gefühl zum Kamin zurück, daß diese Angelegenheit erledigt sei. Er kümmerte sich nicht mehr um den Finsterweiher, und der Finsterweiher kümmerte sich nicht mehr um ihn.

Erst heute kehrte Walker Boh an diesen Ort zurück.

Er seufzte. Dieses Mal würde es schwieriger werden, denn er wollte etwas vom Finsterweiher. Er hätte versuchen können, ihn zu täuschen. Er konnte die Wahrheit über den Grund seines Besuchs verschweigen, daß er nämlich erfahren wollte, wo sich der geheimnisvolle schwarze Elfenstein befand. Er konnte über dies und jenes reden, aber es war unwahrscheinlich, daß er dadurch etwas bewirkte. Irgendwie erriet der Finsterweiher die Beweggründe seiner Besucher jedesmal.

Walker Boh setzte seinen Weg fort, während das Tageslicht schwächer wurde und die Dunkelheit ihn umfing. Er zog seinen Mantel fester um sich, während er sich seine Worte für den Finsterweiher zurechtlegte, die Gründe, die er vorbringen wollte, die Spiele, die er, wenn nötig, spielen würde. Er ging im stillen noch einmal die Ereignisse in seinem Leben durch, die sich der Geist wahrscheinlich zunutze machen würde – bei den meisten handelte es sich um solche aus seiner Jugend, als er von seiner inneren Zerrissenheit und Unsicherheit geplagt wurde.

»Dunkler Onkel«, so hatten sie ihn schon damals genannt, die Spielgefährten von Par und Coll, deren Eltern und andere Menschen aus dem Dorf Shady Vale. Als dunkel bezeichneten sie das Leben und das Wesen dieses blassen, in sich zurückgezogenen jungen Mannes, der manchmal Gedanken lesen konnte, der Dinge, die geschahen, vorhersagen und sie sogar heraufbeschwören konnte, der vieles, das den anderen verborgen blieb, wußte Par und Colls seltsamer Onkel, der ohne eigene Eltern aufwuchs, der keine eigene Familie hatte, der ohne eine Vergangenheit lebte, die er mit anderen hätte teilen wollen. Selbst der Name Ohmsford schien nicht zu ihm zu

passen. Er war immer der »Dunkle Onkel«, mehr nach Wissen als nach Jahren älter als alle anderen. Es war kein Wissen, das er gelernt hatte; es war ein Wissen, mit dem er geboren wurde.

Vor ihm lichteten sich die Bäume so unvermittelt, daß er erschrak. Er stand am Rand des Sees, dessen felsige Ufer sich zu beiden Seiten in den Nebeln verloren, dessen Wasser nur leise plätscherte. Walker Boh richtete sich auf. Seine Sinne schärften sich, seine Aufmerksamkeit konzentrierte sich, seine Gedanken wurden klar.

Während er wartete, glich er einer einsamen Statue.

Dann erhaschte er eine Bewegung im Nebel, aber sie ging von mehr als einer Stelle aus und war so schnell verschwunden, wie sie gekommen war. Irgendwo weit weg, über dem Nebel, der den See einhüllte, jenseits der Bergkämme, die das schmale Tal umschlossen, flüsterte eine Stimme in einen leeren Himmel: »Dunkler Onkel.«

Walker hörte die Worte, täuschend nah und gleichzeitig nirgendwo, nicht aus seinem Kopf oder von einem anderen feststellbaren Ort, und trotzdem waren sie da. Er antwortete nicht. Er wartete einfach.

Dann begannen die vereinzelt auftretenden Bewegungen, die nur wenige Augenblicke vorher den Nebel durchbrochen hatten, sich an einem Punkt zu versammeln, formten eine farblose Gestalt, die auf dem Wasser stand und jetzt langsam näher kam. Ihre Umrisse wurden immer deutlicher; sie schien zu wachsen, bis sie größer war als jede menschliche Gestalt, und erhob sich, als wolle sie alles, was ihr im Weg stand, zertreten. Walker Boh rührte sich nicht. Die Gestalt verwandelte sich in einen Schatten, und der Schatten verwandelte sich in einen Menschen...

Walker Boh beobachtete regungslos, wie der Finsterweiher vor ihm stand, jetzt sein Gesicht aus dem Schatten hob und die Identität enthüllte, für die er sich entschieden hatte.

»Bist du gekommen, um meine Forderung anzunehmen, Walker Boh?« fragte er.

Walker Boh war überrascht. Das dunkle, sich drohend auftürmende Antlitz von Allanon starnte auf ihn herab.

Zwischen den Mauern des Lagerhauses herrschte eine erwartungsvolle Stille, als sich sechs Paar Augen gespannt auf Padishar Creel richteten.

Er hatte eben angekündigt, daß sie noch einmal in die Schlucht zurückkehren würden. »Wir werden dieses Mal anders vorgehen«, erklärte er ihnen, während sein knochiges Gesicht vor Entschlossenheit strotzte, als könne er sie allein damit von seinem Vorhaben überzeugen. »Wir werden uns diesmal nicht mit Strickleitern durch den Park schleichen. Es gibt einen Eingang zum Park im Keller des Wachhauses. Und auf diese Weise kommen wir hinein. Wir gehen in das Wachhaus hinein, hinunter in die Schlucht und wieder heraus, noch bevor es einer merkt.«

Par riskierte einen Blick auf die anderen. Coll, Morgan, Damson Rhee, die Geächteten Stasas und Drutt – auf ihren Gesichtern lag ein Ausdruck von Unglauben und Hochachtung. Das, was der Anführer der Geächteten vorschlug, war schlichtweg ungeheuerlich, die Chance, damit durchzukommen, mehr als gering. Keiner versuchte ihn zu unterbrechen. Alle warteten gespannt auf die Einzelheiten des Plans.

»Die Wachen des Wachhauses werden zweimal täglich

abgelöst – einmal bei Sonnenaufgang, einmal bei Sonnenuntergang. Zwei Schichten zu je sechs Mann. Jede Schicht wird einmal in der Woche ausgewechselt, aber an jeweils anderen Tagen. Heute ist einer dieser Tage. Die Tagwachen werden heute kurz nach Sonnenuntergang ausgewechselt. Ich weiß es; ich habe nichts unversucht gelassen, es herauszufinden. Heute wird ein paar Stunden vor der Ablösung der Wache zudem ein besonderes Reinigungskommando eintreffen, weil vor der Wachablösung am Abend eine Inspizierung der Quartiere stattfinden soll; der Kommandant des Wachhauses will, daß die Quartiere makellos aussehen. Die Tagwachen werden das Reinigungskommando ungehindert passieren lassen.« Er schwieg kurz. »Das besagte Reinigungskommando, das sind natürlich wir. Sind wir erst einmal drin, kümmern wir uns als erstes um die Nachtwache. Wenn wir nicht allzu viel Lärm machen, wird die Tagwache überhaupt nicht merken, was gespielt wird. Sie werden ihre Runden fortsetzen und damit sogar einen Teil unserer Arbeit erledigen, indem sie niemand hereinlassen. Von innen verriegeln wir für alle Fälle die Tür. Dann begeben wir uns über die Treppe des Wachhauses in den Keller und hinaus in die Schlucht. Draußen sollte es dann noch immer hell genug sein, damit wir das, was wir suchen, ziemlich rasch finden. Sobald wir es haben, gehen wir die Treppe wieder hinauf und verschwinden so, wie wir gekommen sind.«

Einen Augenblick sprach niemand. Dann sagte Drutt mit rauher Stimme: »Man wird uns erkennen, Padishar. Wir werden bestimmt einigen von den Soldaten über den Weg laufen, die uns von unserem letzten Besuch kennen.«

Padishar Creel schüttelte den Kopf. »Vor drei Tagen

wurden die Wachen ausgetauscht. Die Wachen, die dort waren, als wir gefangengenommen worden sind, sind nicht mehr da.«

»Und was ist mit dem Kommandanten?«

»Er kommt erst Anfang der nächsten Woche zurück. Wir haben es nur mit dem wachhabenden Offizier zu tun.«

»Wir brauchen Föderationsuniformen.«

»Die haben wir. Ich habe sie gestern besorgt.«

Drutt und Stasas warfen sich vielsagende Blicke zu. »Du hast alles seit langem vorbereitet, stimmt's?« fragte letzterer.

Der Anführer der Geächteten lachte leise. »Seit dem Augenblick, als wir die Zellen verlassen haben.«

Morgan, der neben Par auf einer Bank saß, stand auf. »Wenn irgend etwas schief geht und sie unser Vorhaben entdecken, werden sie überall sein. Und dann sitzen wir in der Falle, Padishar.«

Der große Mann schüttelte den Kopf. »Nein, werden wir nicht. Zusätzlich zu unseren Reinigungsgeräten nehmen wir Greifhaken und Seile mit. Wenn wir nicht auf dem gleichen Weg wieder hinauskommen, verlassen wir die Schlucht mit Hilfe dieser Geräte. Die Föderationssoldaten werden darauf warten, daß wir durch den Wachhauseingang verschwinden. Sie werden gar nicht auf die Idee kommen, daß wir die Schlucht auf einem anderen Weg verlassen könnten.«

Ein langes Schweigen trat ein.

»Nun, wie steht ihr dazu?« Padishar Creels Geduld neigte sich dem Ende zu. »Zeit ist unser kostbarstes Gut. Wir wissen, daß wir ein Risiko eingehen, aber das liegt in

der Natur der Sache. Ich möchte eine Entscheidung. Wollt ihr es versuchen oder nicht? Wer sagt ja? Wer ist auf meiner Seite?«

Par spürte, wie die Stille unerträglich wurde. Coll und Morgan waren neben ihm zu Statuen erstarrt. Stasas und Drutt hatten die Augen auf den Fußboden gerichtet. Damson Rhee und Padishar Creel sahen einander an.

Par erkannte, daß niemand etwas sagen wollte, sondern alle auf ihn warteten. Zu seiner eigenen Überraschung, und ohne daß er darüber nachdenken mußte, sagte er: »Ich bin dabei.«

»Hast du den Verstand verloren?« flüsterte Coll in sein Ohr.

Stasas und Drutt zogen einen Augenblick Padishar Creels Aufmerksamkeit auf sich, als auch sie erklärten, mit von der Partie zu sein.

»Par, das war unsere Chance, aus der Sache rauszukommen!« murmelte Coll.

»Er tut es für mich, verstehst du das nicht? Ich bin es schließlich, der das Schwert von Shannara sucht. Ich kann nicht zulassen, daß Padishar das Risiko ganz allein trägt. Ich muß mit ihm gehen!«

Hilflos schüttelte Coll den Kopf. Morgan zwinkerte Par über Colls Schulter hinweg zu und hob seine Hand, um sein Einverständnis zu erklären. Coll tat dies ebenfalls.

Nur noch Damson Rhee war übrig. Padishar Creel hatte seinen Blick auf sie geheftet und wartete. Plötzlich kam Par der Gedanke, daß Padishar Creel überhaupt nicht hätte fragen müssen, ob sie mit ihm gehen wollten; er hätte es ihnen einfach befehlen können. Vielleicht

wollte er sie mit der Frage auch nur auf die Probe stellen. Der Verräter war immer noch nicht gefunden.

»Ich werde im Park auf euch warten«, sagte Damson Rhee. Aller Augen waren jetzt auf sie gerichtet. Sie schien es nicht zu bemerken. »Ich müßte mich als Mann verkleiden, wenn ich euch begleiten wollte. Das wäre noch ein Risiko, das ihr eingehen müßtet – und wozu? Meine Anwesenheit würde euch nichts nützen. Wenn es Schwierigkeiten gibt, kann ich euch draußen sehr viel mehr nützen.«

Padishar Creels Lächeln war entwaffnend. »Deine Gründe sind wie immer stichhaltig, Damson. Du wirst im Park auf uns warten.«

Par schien es, als käme seine Zustimmung etwas zu schnell.

Wasserfontänen schossen in die Höhe und ergossen sich auf die graue Oberfläche des Sees; die Tropfen, die auf Walker Bohs Haut fielen, fühlten sich wie Eis an.

»Erzähl mir, warum du gekommen bist, Dunkler Onkel«, flüsterte der Geist Allanons.

»Ich sage dir gar nichts«, erwiderte Walker Boh. »Du bist nicht Allanon. Du bist nur der Finsterweiher.«

Allanons Antlitz leuchtete und entschwand im Halbdunkel, verwandelte sich dann in das Walker Bohs. Der Finsterweiher stieß ein hohles Lachen aus. »Ich bin du, Walker Boh. Nicht mehr und nicht weniger. Erkennst du dich selbst?« Sein Gesicht machte blitzartige Verwandlungen durch – Walker Boh als Kind, als Knabe, als Jugendlicher, als Mann.

Die Bilder kamen und verschwanden so schnell, daß

Walker Boh sie kaum wahrnahm. Er zwang sich, ruhig zu bleiben. »Wirst du mit mir reden, Finsterweiher?« fragte er.

»Wirst du mit dir selber sprechen?« lautete die Antwort.

Walker atmete tief ein. »Das werde ich. Aber welchen Sinn soll das haben? Es gibt nichts, worüber ich mit mir selbst reden könnte. Ich kenne bereits alle meine Antworten.«

»Ha, ha, genau wie ich, Walker. Genau wie ich.«

Der Finsterweiher schrumpfte zusammen, bis er so groß war wie Walker Boh. Er verspottete diesen mit seinem eigenen Gesicht und gab ihm einen verkommenen Anschein, als wolle er ihm damit die Sinnlosigkeit seines Lebens vor Augen führen. »Ich weiß, warum du gekommen bist«, erklärte er. »Ich kenne die geheimsten deiner Gedanken, die du dir nicht einmal selbst eingestehen willst. Wir brauchen keine Spiele zu spielen, Walker Boh. Du bist mir darin sicherlich gewachsen, und ich verspüre kein Verlangen, mich noch einmal auf einen Kampf mit dir einzulassen. Du bist gekommen, weil du wissen willst, wo du den schwarzen Elfenstein finden kannst. Nun gut! Ich werde es dir sagen.«

Auf der Stelle wurde Walker Boh mißtrauisch. Der Finsterweiher machte niemals Zugeständnisse ohne Hintergedanken. Er nickte, ohne etwas zu erwidern.

»Du scheinst sehr traurig zu sein, Walker«, beschwichtigte ihn der Geist. »Kein Jubel über meine Ergebenheit, keine Begeisterung darüber, daß du das, was du haben willst, bekommst? Ist es denn so schwierig zuzugeben, daß du Stolz und Standhaftigkeit aufgegeben hast, daß du dich wieder einmal von Druiden hast einfangen lassen?«

Walker Boh versteifte sich unwillkürlich. »Du verstehst die Dinge falsch, Finsterweiher. Nichts ist entschieden.«

»Aber ja, Dunkler Onkel! Alles ist entschieden! Laß dich nicht täuschen. Du bist den Worten des Druiden verfallen. Das Vermächtnis, das er Brin Ohmsford hinterlassen hat, wird zu dem deinen, ob du es willst oder nicht.«

»Dann erzähl mir von dem schwarzen Elfenstein«, lockte Walker Boh.

»Alles zu seiner Zeit! Du mußt Geduld haben.«

Die Worte verhallten in der Stille; der Finsterweiher bewegte sich hinter dem ihn umgebenden Nebelschleier. Das Tageslicht war der Dunkelheit gewichen, der Mond und die Sterne wurden vom dichten Nebel des Tales verhüllt. Trotzdem war Walker Boh von Licht umgeben, einem trüben Glühen, das boshhaft durch die Nacht zog.

»Du hast dir so viel Mühe gegeben, den Druiden zu entkommen«, sagte der Finsterweiher milde. »Welche Torheit!« Walker Bohs Gesicht löste sich auf, und an seiner Stelle erschien das Gesicht seines Vaters. Dieser sprach: »Erinnerst du dich, Walker? Wir sind die Bewahrer des Vermächtnisses von Allanon. Er hat es Brin Ohmsford auf dem Totenbett übergeben, damit es von einer Generation zur anderen weitergegeben wird, so lange, bis es gebraucht wird, irgendwann in ferner, ferner Zukunft...« Das Antlitz seines Vaters blickte ihn boshhaft an. »Vielleicht jetzt?«

Bilder wurden über ihm lebendig, feingewoben wie ein Wandteppich. Er sah eines nach dem anderen, in leuchtenden Farben, erfüllt mit der Tiefe des wirklichen Lebens.

Bestürzt trat Walker Boh einen Schritt zurück. Er erkannte sich selbst. Zorn und Trotz sprachen aus seinem Gesicht; seine Füße standen auf Wolken, die auf den gekrümmten Gestalten Pars, Wrens und der anderen Mitglieder der kleinen Gruppe lagen, die sich am Hadeshorn zusammengefunden hatten, um mit dem Geist von Allanon zu sprechen. Donner rollte aus der Dunkelheit und verhallte im Himmel, der sich über ihm erstreckte, und Blitze fuhren zuckend auf ihn nieder. Walker Bohs Stimme glich einem Zischen; die Worte, wenngleich seine eigenen, schienen wie aus der Erinnerung gesprochen. »Ich würde mir lieber die Hand abhacken als die Druiden zu neuem Leben erwecken!« Als er jetzt seinen Arm hob, sah er, daß seine Hand tatsächlich fehlte.

Das Bild wurde undeutlich; ein anderes entstand. Er sah sich wieder, dieses Mal auf einem hohen Bergkamm, der für alle Ewigkeiten dazustehen schien. Die ganze Welt breitete sich vor ihm aus, die Nationen und die Rassen, die Geschöpfe zu Land und zu Wasser. Der Wind peitschte gegen seine schwarzen Gewänder. Er sah ein Mädchen neben sich. Sie war zugleich Frau und Kind, ein magisches Wesen, ein Geschöpf von überirdischer Schönheit. Sie überwältigte ihn durch die Stärke ihres Blickes aus den abgrundtiefen schwarzen Augen, von denen er sich nicht abwenden konnte. Ihr langes silbernes Haar umhüllte ihr Haupt mit einem Leuchten. Sie streckte die Hand nach ihm aus, suchte bei ihm Halt, um ihr Gleichgewicht auf dem tückischen Felsen nicht zu verlieren – und er stieß sie mit Gewalt von sich weg. Sie stürzte in die Finsternis hinunter; lautlos verschwand sie seinem Blick, das silberne Haar wurde zu einem leuchtenden Band und löste sich dann in nichts auf.

Er sah sich selbst ein drittes Mal, diesmal in einer Burg, die bar allen Lebens war. Der Tod verfolgte ihn unbarmherzig, kroch durch Wände und Gänge, kalte Finger suchten tastend nach Spuren seines Lebens. Er wollte davonlaufen, wußte, daß er es tun mußte, wenn er überleben wollte – doch er konnte es nicht. Unbeweglich stand er da, ließ zu, daß der Tod sich ihm näherte, seine Hand nach ihm ausstreckte, ihn berührte. Als sein Leben endete, erfüllte ihn Kälte, und er sah, daß eine schwarzgekleidete Gestalt hinter ihm stand, ihn festhielt, ihn daran hinderte zu fliehen. Die Gestalt hatte das Gesicht Allanons.

Die Vision verschwand, die Farben verblaßten. Der Finsterweiher ließ seinen verhüllten Arm langsam nach unten sinken, und der See zischte auf. Walker Boh wich vor der Wucht des Wasserstrahls, der auf ihn niederging, zurück.

»Was meinst du, Dunkler Onkel?« flüsterte der Finsterweiher, der wieder die Gestalt Walker Bohs angenommen hatte.

»Daß du immer noch Spielchen spielst«, sagte Walker Boh leise. »Daß du mir Lügen und Halbwahrheiten zeigst, um mich zu verhöhnen. Daß du mir nichts über den schwarzen Elfenstein gesagt hast.«

»Habe ich das nicht?« Der Finsterweiher leuchtete geheimnisvoll. »Glaubst du, es ist alles nur ein Spiel? Nur Lügen und Halbwahrheiten?« Sein Lachen war freudlos. »Denk, was du willst, Walker Boh. Aber ich sehe eine Zukunft, die du nicht siehst. Ich bin du, ich erzähle dir, wer und was du bist – so wie ich es mit allen mache, die mich aufsuchen.«

Walker Boh schüttelte den Kopf. »Nein, Finsterweiher,

du kannst niemals ich sein. Du kannst niemals ein anderer sein als der, der du bist – ein Geist ohne ein Sein, ohne einen Körper, verbannt in dieses kleine Gewässer für alle Ewigkeit. Nichts, was du tust, kein Spiel, das du spielst, kann daran etwas ändern.«

Der Finsterweiher ließ einen Wasserstrahl zischend gen Himmel fahren, Zorn sprach aus seiner Stimme. »Dann geh, Dunkler Onkel!« Das Antlitz Walker Bohs verwandelte sich in einen Totenschädel. »Du glaubst, daß mein Schicksal nichts mit deinem zu tun hat? Hüte dich! Du trägst mehr von mir in dir, als du wahrscheinlich erfahren möchtest!« Gewänder breiteten sich aus und warfen düsteres Licht in den Nebel. »Hör mich an, Walker! Du verlangst Auskunft über den schwarzen Elfenstein? Dann hör mir zu! Eine Dunkelheit umgibt ihn, eine Finsternis, die kein Licht durchdringen kann, wo Augen einen Mann in Stein verwandeln und Stimmen ihn in den Wahnsinn treiben. Dahinter, wo nur die Toten liegen, befindet sich ein Behälter, der mit Runen verziert ist, den Zeichen der Vergänglichkeit. In diesem Behälter liegt der Stein.«

Der Totenkopf löste sich in nichts auf, und nur die Gewänder blieben zurück, hingen lose im Nebel. »Ich habe dir gegeben, wonach du verlangt hast, Dunkler Onkel«, flüsterte der Geist mit ekelerfüllter Stimme. »Ich habe es getan, weil das Geschenk dich zerstören wird. Stirb, damit dein verfluchtes Geschlecht mit dir als dem Letzten ein Ende findet! Wie ich mich danach sehne! Geh jetzt! Verlaß mich! Ich wünsche dir eine geschwunde Reise ins Verderben!«

Der Finsterweiher verschwand im Nebel. Dunkelheit umhüllte den See und seine Ufer, und Walker Boh war

einen Augenblick blind. Er rührte sich nicht von der Stelle, sondern wartete darauf, wieder sehen zu können, während er die kalte Berührung des Nebels spürte, der über seine Haut streifte. Das Lachen des Finsterweihers hallte in seinem Geist nach.

Als sein Sehvermögen zurückkehrte und er die Umrisse der Bäume hinter sich wieder erkennen konnte, wandte er sich vom See ab, schlug den Mantel eng um sich und stapfte davon.