

BLANVALET

TERRY  
BROOKS

# Die Labyrinth von Shannara

Roman



## **Das Buch:**

Walker Boh, der letzte Druide, befindet sich mit einer bunt gemischten Schar von Abenteurern auf der Suche nach den seit Generationen verschollenen Elfensteinen von Shannara. Dabei gelangen sie – immer verfolgt von der schönen Ilse-Hexe und ihren brutalen Helfern – nach Castledown, einem Ort in einem fernen Land jenseits des Meeres. Hier soll ein bedeutendes Vermächtnis aus der Zeit vor den großen Kriegen, der Epoche der Wissenschaften, zu finden sein. Während Walkers Gefährten an Bord der »Jerle Shannara« verzweifelt versuchen, sich den tödlichen Attacken finsterrer Mächte zu erwehren, muss auch der Druide um sein Leben fürchten. Verborgен in den Katakomben von Castledown lauert nämlich Antrax, ein unheimliches Wesen aus der Vergangenheit...

TERRY BROOKS  
Die Labyrinth von Shannara

Terry Brooks, geboren 1944 in Illinois, USA, ist einer der bekanntesten und erfolgreichsten Fantasy-Autoren der Welt. Vor allem sein magisches High-Fantasy-Epos, die SHANNARA-SAGA, findet eine ständig wachsende Leserschaft. Der erste Roman dieser Saga, »Das Schwert von Shannara«, konnte sich im Jahr 1977 über Monate hinweg auf der Bestsellerliste der *New York Times* behaupten. In Deutschland ist die SHANNARA-SAGA in bislang 20 Bänden erschienen (einige der Originalbände wurden geteilt). Der gesamte Zyklus erstreckt sich über Jahrhunderte und kann in mehrere chronologische Abschnitte untergliedert werden. Die ersten neun Bände handeln von der Suche nach dem Schwert von Shannara und dem Kampf gegen den Dämonenlord (bis zum Band »Die Erlösung von Shannara«). Die folgenden acht Bände spielen in einer späteren Zeit, als die Magie zu versiegen droht und in der sich Shannaras Nachfahren gezwungen sehen, den Kampf gegen das Böse aufzunehmen (bis zum Band »Die Talismane von Shannara«). Im Roman »Der Ausgestoßene von Shannara« wird die Vorgeschichte der gesamten Saga, das Zusammentreffen von Jerle Shannara mit dem Dämonenlord, erzählt. Der jüngste Abschnitt, beginnend mit »Die Hexe von Shannara«, springt chronologisch weit voraus und schildert Ereignisse, die sich ca. 130 Jahre nach »Die Talismane von Shannara« zutragen.

*Die Shannara-Saga von Terry Brooks:*

1. *Abschnitt:* Das Schwert von Shannara (23828), Der Sohn von Shannara (23829), Der Erbe von Shannara (23830) • Die Elfensteine von Shannara (23831), Der Druide von Shannara (23832), Die Dämonen von Shannara (23833) • Das Zaubersong von Shannara (23893), Der König von Shannara (23894), Die Erlösung von Shannara (23895)
2. *Abschnitt:* Die Kinder von Shannara (24535), Das Mädchen von Shannara (24536), Der Zauber von Shannara (24537) • Die Schatten von Shannara (11584) • Die Elfenkönigin von Shannara (24571), Die Verfolgten von Shannara (24572) • Die Reiter von Shannara (24588), Die Talismane von Shannara (24590)

*Die Vorgeschichte:* Der Ausgestoßene von Shannara (24717)

3. *Abschnitt:* Die Hexe von Shannara (24966), Die Labyrinth von Shannara (24178)

*Außerdem von Terry Brooks erschienen:*

*Die Dämonenjäger:* Dämonensommer (24133) • Stadt der Dämonen (24913) • Dämonenfeuer (24170)

*Romane zu Filmen:* Hook. Roman zum Film von Steven Spielberg (41326)  
• STAR WARS, Episode I. Die dunkle Bedrohung. Roman zum Film von George Lucas (35243)

Weitere Bücher von Terry Brooks sind in Vorbereitung.

Terry Brooks  
Die Labyrinth  
von Shannara

Roman

Aus dem Amerikanischen  
von Andreas Helweg

**BLANVALET**

Die amerikanische Originalausgabe erschien unter dem Titel  
»The Voyage of the Jerle Shannara II. Antrax«  
bei DEL REY/The Ballantine Publishing Group, New York.

*Umwelthinweis:*

Alle bedruckten Materialien dieses Taschenbuches  
sind chlorfrei und umweltschonend.

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

Deutsche Erstveröffentlichung 5/2002  
Copyright © der Originalausgabe 2001 by Terry Brooks  
All rights reserved

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 2002 by  
Wilhelm Goldmann Verlag, München,  
in der Verlagsgruppe Random House GmbH  
Umschlaggestaltung: Design Team München  
Umschlagillustration: Agt. Schlück/Harris  
Satz: deutsch-türkischer fotosatz, Berlin

Druck: GGP Media, Pößneck

Titelnummer: 24178

Redaktion: Waltraud Horbas

UH • Herstellung: Peter Papenbrok

Printed in Germany

ISBN 3-442-24178-2

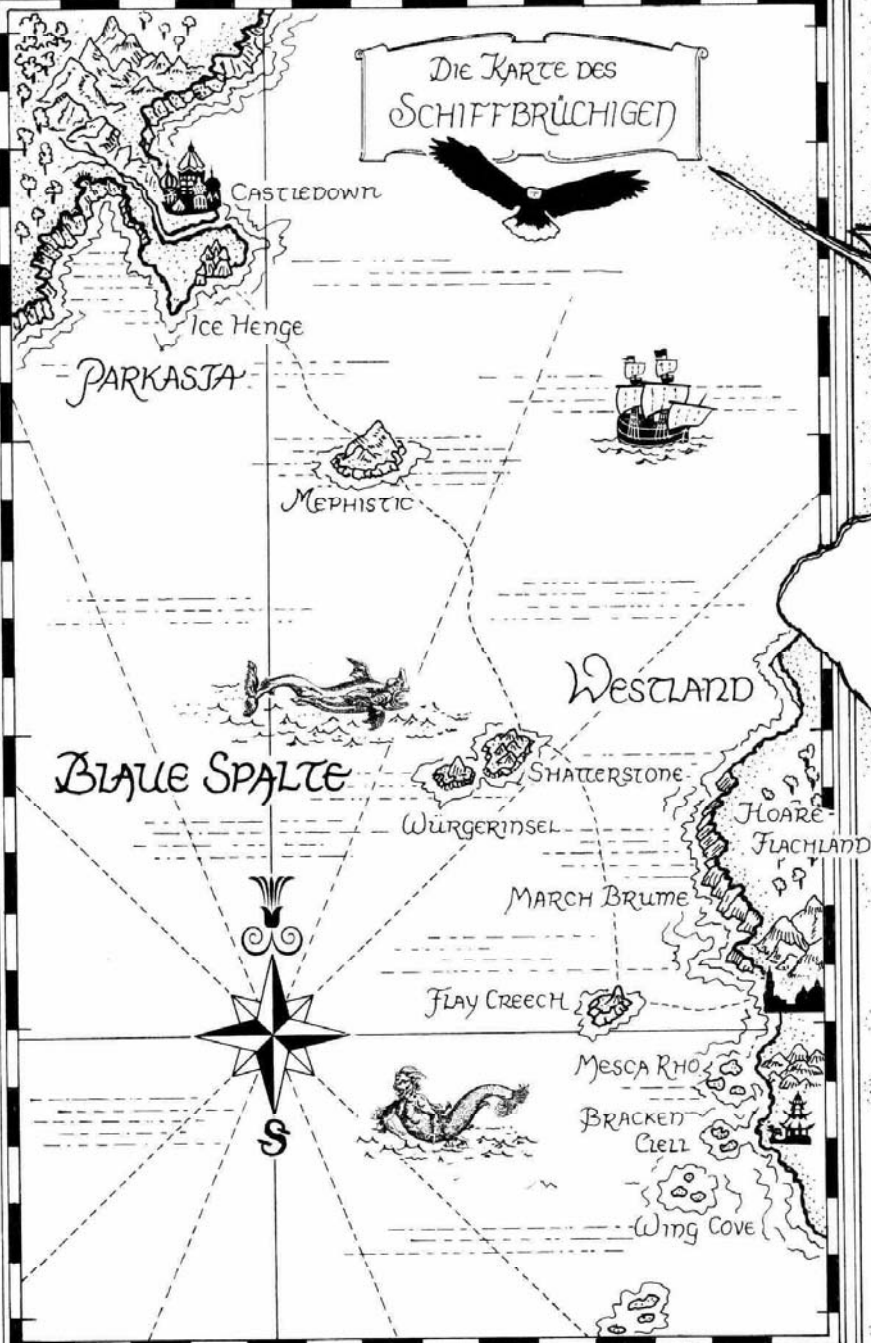
[www.blanvalet-verlag.de](http://www.blanvalet-verlag.de)

1 3 5 7 9 10 8 6 4 2

FÜR JOHN SAUL UND MIKE SACK

Für fünfzehn Jahre  
sarkastischer Einsichten, böser Scherze  
und unschätzbarer Ratschläge

# DIE KARTE DES SCHIFFBRÜCHIGEN





# PARKASIA



- BLAUE SPALTE -

## *Eins*

Am letzten Tag ihrer Kindheit zählte Grianne Ohmsford sechs Jahre. Für ihr Alter war sie klein, daher mangelte es ihr an übermäßiger Körperkraft oder außergewöhnlicher Lebenserfahrung, und so war sie auch nicht sehr gut darauf vorbereitet, aus heiterem Himmel ins Erwachsenenleben einzutreten. Ihr ganzes bisheriges Leben hatte sie am östlichen Rand der Ebene von Rabb verbracht, als ein behütetes Kind von zweien in einem liebevollen Heim. Araden und Biornlief Ohmsford hießen ihre Eltern, der Vater ein Schriftgelehrter und Lehrer, die Mutter eine Hausfrau. In ihrem Haus gingen die Leute wie in einer Schenke ein und aus, Schüler ihres Vaters, Klienten, die sich seiner Fähigkeiten bedienten, Reisende aus allen Vier Ländern. Sie selbst hatte noch keine fernen Länder besucht, als ihr die kleine Welt, die ihr bis dahin gehört hatte, unvermittelt geraubt wurde.

Obwohl ihre Erscheinung unauffällig war und nichts an ihr erwarten ließ, dass sie eine derartige traumatische Veränderung ihres Lebens überwinden könnte, besaß sie in Wirklichkeit überraschende Fähigkeiten und außergewöhnliche Stärke. Zum Teil konnte man es allerdings an den enorm blauen Augen erkennen, deren Blicke das Gegenüber durchbohrten und bis in die Seele drangen. Fremde, die den Fehler begingen, in diese Augen zu schauen, ertappten sich recht bald dabei, wie sie den Blick wieder abwandten. Mit diesen Männern und Frauen sprach sie weder, noch nahm sie von diesen Begegnungen etwas mit, und trotzdem überkam die Fremden das Gefühl, sie hätten einen Teil von sich aufgegeben. Manchmal lief sie in Haus und Garten herum, das lange dunkle Haar fiel ihr locker über die Schultern,

und sie wirkte wie ein Streuner, der nicht weiß, was er tun oder wohin er gehen soll. Dann wieder saß sie allein in einer Ecke, derweil die Erwachsenen sich unterhielten, beanspruchte eigenen Raum für sich selbst und sorgte für dessen Ungestörtheit.

Zudem war sie hart, ein stures und widerspenstiges Kind, das, hatte es sich etwas in den Kopf gesetzt, sich nicht mehr davon abbringen ließ. Eine Zeit lang konnten ihre Eltern mit Hilfe der üblichen Strafen und Belohnungen darauf einwirken, schließlich jedoch stellten sie fest, dass sie keinen Einfluss auf das Mädchen hatten. Grianne schien ihre eigene Identität zu finden, indem sie zu verschiedenen Sachverhalten Stellung bezog, sich auf Herausforderungen einließ und die Folgen akzeptierte, wie auch immer sie aussahen. Häufig bestanden sie aus einer strengen Zurechtweisung und der Verbannung in ihr Zimmer, oder es handelte sich einfach nur um eine Versagung dessen, von dem andere glaubten, es würde ihr gefallen. Nichtsdestotrotz schien sie solche Konsequenzen nicht zu scheuen und war zu begabt, um sich von der Verweigerung ihrer Wünsche erschüttern zu lassen.

Im Mittelpunkt all dessen stand jedoch ein Erbe, wie es in dieser Art schon seit Generationen nicht mehr in Erscheinung getreten war. Sie wusste bereits früh, dass sie sich von ihren Eltern, ihren Freunden und sonstigen Bekannten unterschied. Alles deutete auf die berühmtesten Vorfahren ihrer Familie hin – auf Brin und Jair und Par und Coll Ohmsford, auf die sie ihre Abstammung direkt zurückführen konnte. Frühzeitig erklärten die Eltern ihr dies, nahezu sofort, nachdem sich die Begabung offenbart hatte. Sie war mit der Magie des Wunschlides geboren worden, einer Kraft, die in der Familie Ohmsford nur alle vier oder fünf Generationen zu Tage trat. Wünsch es dir,

singe dafür, und es wird geschehen. Nichts war unmöglich. Solange ihre Eltern zurückdenken konnten, hatte sich das Wunschlied in keinem Ohmsford gezeigt, und dementsprechend besaß keiner der beiden persönliche Erfahrungen im Umgang damit. Immerhin kannten sie die Überlieferungen, die ihnen wieder und wieder von ihren eigenen Eltern erzählt worden waren, die Geschichten über jene Magie, die seit den Zeiten der großen Königin Wren existierte, einer ihrer Vorfahren. Aus diesem Grund wussten sie recht gut, was es zu bedeuten hatte, wenn ihr Kind allein durch Gesang Blumenstiele beugen oder einen knurrenden Hund aus dem Weg schieben konnte.

Zunächst benutzte sie das Wunschlied auf einfache Weise und ohne jede Disziplin, und dass es sich um eine sehr besondere Gabe handelte, begriff sie lange Zeit nicht. In ihrem kindlichen Denken schien es ihr, jeder müsse sie besitzen. Ihre Eltern halfen ihr, den Wert zu erkennen, die Kraft nutzbar zu machen und das Geheimnis anderen gegenüber zu wahren. Grianne war ein kluges Mädchen, und sie verstand schnell, was es bedeutete, etwas zu besitzen, das andere begehrten oder fürchteten. Sie schenkte ihren Eltern Gehör, obgleich sie die Ermahnungen, wie und zu welchem Zweck die Gabe benutzt werden sollte, wenig beherzigte. Doch sie war klug genug, ihnen nur das zu zeigen, was sie von ihr erwarteten, und alles andere vor ihnen zu verbergen.

Deshalb hatte sie am letzten Tag ihrer Kindheit längst verstanden, wie sie ihre Magie einzusetzen hatte. Sie hatte Schutzmaßnahmen gegen Gefahren getroffen und sich gute Ausflüchte für das Verbot ihrer Eltern überlegt, sie bis an die Grenzen auszutesten. Ihr Panzer aus starker Entschlossenheit und sturem Beharren hatte sich zu einer Festung erweitert, in der sie das Wunschlied ungestraft verwenden

konnte. Ihre kindliche Welt war bereits komplexer und anspruchsvoller als die vieler Erwachsener, und gerade lernte sie, dass sie niemandem je verraten durfte, wer und was sie war. Und es sollten am Ende ihre Gabe der Magie und ihr Verständnis für die Wirkungsweise sein, die sie retten würden.

Gleichzeitig und ohne ihre Schuld wurde dadurch das Schicksal ihrer Eltern und ihres jüngeren Bruders besiegelt.

Schon einige Wochen vor diesem letzten Tag fiel ihr auf, dass in ihrer Kinderwelt etwas nicht stimmte. Es offenbarte sich ihr in Kleinigkeiten, die weder ihre Eltern noch andere Leute bemerkten. Eigentümliches lag in der Luft – Gerüche und Geschmäcke und Geräusche, die auf verborgene Wesen und finstere Absichten hindeuteten. Mit den Vibrationen ihrer Stimme, die zu ihr zurückkehrten, wenn sie die Magie ihres Liedes einsetzte, erhaschte sie Blicke aus den Schatten. Auch spürte sie Veränderungen in Hitze und Kälte, die sich sonst nur einstellten, wenn sie bedroht wurde, bloß konnte sie für gewöhnlich die Spuren bis zu ihrer Quelle zurückverfolgen, was ihr diesmal nicht gelang. Ein- oder zweimal spürte sie die Nähe dunkel verhüllter Gestalten, vielleicht jener Gestaltwandler, die sie schon bei verschiedenen Gelegenheiten zuvor entdeckt hatte, die sich stets versteckten und außer Reichweite aufhielten und dennoch ständig anwesend waren.

Ihren Eltern erzählte sie nichts davon, weil sie keine Beweise hatte und sich lediglich auf Vermutungen hätte stützen können. Trotzdem blieb sie wachsam. Ihr Haus stand am Rand eines Ahornwäldchens, davor breitete sich die flache grüne Schwelle des Rabbs aus, die sich bis zu den Ausläufern der Drachenzähne erstreckte. Während sich von Westen nichts und niemand nähern konnte, ohne schon von weitem sichtbar zu sein, schirmten Wald und Hügel die

anderen drei Seiten ab. Von Zeit zu Zeit erforschte sie diese, eine Vorsichtsmaßnahme, die ihr ein Gefühl der Sicherheit verlieh. Doch wer immer sie beobachtete, ging vorsichtig zu Werke, und sie fand niemals heraus, was für ein Wesen es war. Es verbarg sich vor ihr, mied sie und entfernte sich, sobald sie auftauchte, kehrte jedoch stets zurück. Sie spürte die Blicke sogar, während sie danach suchte. Es war klug und geschickt und daran gewöhnt, sich zu verstecken, sobald andere es aufreiben wollten.

Eigentlich hätte sie Furcht empfinden sollen, doch Angst hatte nicht zu ihrer Erziehung gehört, und so wusste sie ihren Nutzen nicht zu schätzen. Für sie stellte Furcht ein Ärgernis dar, das sie schlicht aus ihrem Leben verbannte und einfach nicht beachtete. Letzten Endes jedoch fragte sie ihren Vater dennoch, ob es jemanden gebe, der ihr oder ihm oder ihrer Mutter oder ihrem Bruder etwas antun wollte, woraufhin er nur lächelte und antwortete, sie würden nichts besitzen, das irgendwem Anlass biete, ihnen Schaden zuzufügen. Das sagte er ruhig und voller Überzeugung, wie ein Lehrer, der seinem Schüler Wissen vermittelt, und deshalb, so glaubte sie, musste er damit auch Recht haben.

Die Gestalten in den schwarzen Mänteln kamen schließlich im Morgengrauen, jener Tageszeit, wenn das Licht so bleich und schwach ist, dass es kaum Schatten zeichnet. Sie töteten den Hund, den alten Beller, als der nachschauen ging, wer sich da näherte, ein Akt, der unmissverständlich für ihre finsternen Absichten sprach. Inzwischen war sie erwacht, denn eine innere, mit ihrer Magie verbundene Stimme hatte sie alarmiert, und sie eilte auf Zehenspitzen durch das Haus und forschte nach der Gefahr, die bereits auf der Schwelle stand. An diesem Morgen war die Familie allein, keiner der reisenden Gäste wohnte bei ihnen, und

niemand würde sich mit ihnen gemeinsam der Bedrohung entgegenstellen.

Beim Anblick der schattenhaften Gestalten, die vor den Fenstern hin- und herhuschten, zögerte Grianne nicht. Sie spürte die Gefahr, welche sie überall umgab, ein Kreis eiserner Klingen, der sich unerbittlich wie eine Schlinge enger zog. Jetzt rief sie nach ihrem Vater und rannte zurück ins Kinderzimmer, wo ihr Bruder schlief. Wortlos nahm sie ihn auf den Arm und drückte ihn fest an sich. Weich und warm fühlte er sich an, kaum zwei Jahre alt. Sie trug ihn hinunter in den Erdkeller, wo die Lebensmittel aufbewahrt wurden. Oben versuchten die Eltern, ihre Flucht zu decken. Glas zerbrach, Holz splitterte, und Grianne hörte die Schreie und Verwünschungen ihres Vaters. Er war ein tapferer Mann, und er würde dem Kampf nicht ausweichen. Leider würde das nicht genügen, das spürte sie bereits jetzt. Sie löste einen Riegel und zog einen Teil des Regals zurück, der den Eingang zu einem Kriechkeller verbarg, einer Zuflucht bei Sturm, die sie jedoch nie benutzt hatten. Dort legte sie ihren Bruder auf eine Pritsche. Einen Augenblick lang betrachtete sie ihn noch, sein winziges Gesicht und die geballten Fäuste, seinen schlafenden Körper, dann hörte sie, wie die Rufe und Flüche oben sich in Schmerzensschreie verwandelten, und Tränen rannen ihr die Wangen hinab.

Schwarzer Rauch drang von oben durch die Bohlen des Fußbodens in den Keller vor, als sie aus dem engen Schutzraum schlüpfte und den Eingang hinter sich verschloss. Sie hörte das Knistern der Flammen. Da ihre Eltern tot waren, würden die Eindringlinge bald kommen und sie holen, aber Grianne würde schneller sein und klüger, als sie dachten. Sie würde ihnen entwischen, und war sie erst draußen im fahlen Licht und in Sicherheit, würde sie die fünf Meilen

zum nächsten Haus laufen, Hilfe finden und ihren Bruder retten.

Die schwarz verhüllten Gestalten suchten nach ihr, das hörte sie, während sie durch einen kleinen Gang zur Kellertür lief, die ins Freie führte. Draußen war die Tür hinter Büschen versteckt, und da sie selten benutzt wurde, würde man sie wahrscheinlich nicht entdecken. Falls doch, würden sie es bereuen. Sie hatte bereits herausgefunden, welchen Schaden man mit dem Wunschlied anrichten konnte. Zwar war sie noch ein Kind, trotzdem jedoch keineswegs hilflos. Sie kniff die Augen zusammen, schluckte die Tränen hinunter und schob das Kinn vor. Das würden sie eines Tages schon bereuen. Sie würden es bereuen, wenn sie ihnen das heimzahlte, was sie ihr gerade antaten.

Dann war sie durch die Tür hindurch und hockte sich im Licht der Dämmerung unter die Büsche. Rauch trieb in dunklen Wolken heran, und sie spürte die Hitze des Feuers, das an den Mauern ihres Hauses hinaufkroch. Alles nahm man ihr weg, dachte sie verzweifelt. Alles, das ihr etwas bedeutete.

Eine plötzliche Bewegung seitlich von ihr lenkte ihre Aufmerksamkeit auf sich. Als sie sich umwandte, legte sich eine Hand mit einem übel riechenden Tuch über ihr Gesicht, und die Welt um sie her begann sich zu drehen und versank allmählich in Dunkelheit.

Beim Erwachen war sie gefesselt, geknebelt, und man hatte ihr die Augen verbunden; sie wusste weder, wo sie war, wer sie gefangen hielt, noch ob es Tag oder Nacht war. Jemand trug sie über der Schulter wie einen Sack Getreide, aber niemand sprach. Bei jenen, die sie gefangen genommen hatten, handelte es sich um mehr als eine Person, das hörte sie an den schweren, festen Schritten. Auch



das Atmen hörte sie. Ihr erster Gedanke galt ihrem Haus und ihren Eltern und ihrem Bruder. Die Tränen traten ihr in die Augen, und sie begann zu schluchzen. Sie hatte ihrer Familie gegenüber versagt.

Lange Zeit wurde sie so getragen, dann legte man sie auf den Boden und ließ sie in Ruhe. Sie wand sich und versuchte sich zu befreien, doch die Fesseln waren zu stramm verknotet. Hunger und Durst hatte sie außerdem, und kalte Hoffnungslosigkeit breitete sich in ihr aus. Es konnte nur einen Grund geben, weshalb sie verschleppt worden war – der Grund, weshalb man sie brauchte, ihre Eltern und ihren Bruder hingegen nicht. Ihr Wunschlied. Sie lebte, und die anderen hatten wegen ihrer ererbten Gabe das Leben verloren. Sie war diejenige mit der Magie. Sie war es, die etwas Besonderes darstellte. Etwas so Besonderes, dass man ihre Familie dafür ermordete und sie selbst verschleppte. Für das man ihr alles, was sie liebte, entriss.

Nicht lange danach kam es plötzlich und unerwartet zu einem Aufruhr, lautem Kampflärm und wütenden Schreien. Es schien von überall her zu kommen. Dann wurde sie vom Boden gehoben, fortgetragen, und die Geräusche blieben hinter ihr zurück. Ihr jetziger Träger wiegte sie im Arm, während er lief, drückte sie fest an sich, als wolle er sie in ihrer Angst und Verzweiflung trösten. Sie schmiegte sich in die Arme ihres Retters, denn tatsächlich suchte sie Trost.

An einem stillen Ort nahm man ihr Fesseln, Knebel und Augenbinde ab. Sie setzte sich auf und sah sich einem großen Mann gegenüber, der eine schwarze Robe trug, einem Mann, der nicht vollständig menschlich war. Sein Gesicht wies Schuppen und eine Zeichnung wie bei einer Schlange auf. Seine Finger endeten in Krallen, und seine Augen stellten lidlose Schlitze dar. Ihr stockte der Atem, und sie wich vor ihm zurück, doch er rührte sich nicht.

»Jetzt bist du in Sicherheit, Kleine«, flüsterte er. »Sicher vor denen, die dir etwas antun wollen, vor dem Dunklen Onkel und seinesgleichen.«

Sie wusste nicht, von wem er sprach. Vorsichtig schaute sie sich um. Ein Wald umgab sie, die Bäume hielten auf allen Seiten Wache, und ihre Äste begrenzten ein Meer aus Sonnenlicht, das die Walderde wie Goldstaub sprenkelte. Niemand war in der Nähe, und nichts, was sie sah, erschien ihr bekannt.

»Du brauchst keine Angst vor mir zu haben«, sagte ihr Gegenüber. »Fürchtest du dich vor meinem Aussehen?«

Misstrauisch nickte sie und schluckte, weil ihre Kehle ausgedörrt war.

Er reichte ihr einen Wasserschlauch, und dankbar trank sie. »Hab keine Angst. Ich bin von gemischter Herkunft, sowohl Mensch als auch Mwellret, Kleine. Vielleicht sehe ich fürchterlich aus, aber trotzdem bin ich dein Freund. Schließlich habe ich dich vor den anderen gerettet. Vor dem Dunklen Onkel und seinen Gestaltwandlern.«

Nun erwähnte er schon zum zweiten Mal den Dunklen Onkel. »Wer ist das?«, fragte sie. »Hat er uns all das angetan?«

»Er ist ein Druide. Walker lautet sein Name. Er ist es, der euer Haus angegriffen und deine Eltern und deinen Bruder getötet hat.« Mit seinen Reptilienaugen starrte er sie an. »Denk zurück. Dann wirst du dich erinnern, sein Gesicht gesehen zu haben.«

Zu ihrer Überraschung stimmte das. Sie sah es deutlich vor sich, wie es im Morgengrauen vor dem Fenster vorbeihuschte, dunkle Haut und schwarzer Bart, Augen, die sie mit ihren Blicken bis auf die nackte Haut auszogen, eine dunkle Stirn, die tief gerunzelt war. Sie sah ihn, erkannte

ihren Feind in ihm und verspürte eine Wut von solcher Heftigkeit, dass sie glaubte, tief im Innersten zu brennen.

Dann weinte sie, dachte an ihre Eltern und ihren Bruder, an ihr Zuhause und ihre verlorene Welt. Der Mann, der ihr gegenüber saß, zog sie sanft in seine Arme und drückte sie fest.

»Du kannst nicht zurück«, erklärte er ihr. »Sie werden nach dir suchen. Solange sie dich für lebendig halten, werden sie nicht aufgeben.«

Sie nickte an seiner Schulter. »Ich hasse sie«, zischte sie klagend.

»Ja, ich weiß«, flüsterte er. »Und damit hast du vollkommen Recht.« Seine kehlige Stimme wurde fester. »Aber hör mich an, Kleine. Ich bin der Morgawr. Von nun an will ich Vater und Mutter für dich sein. Ich bin deine Familie. Natürlich werde ich dir helfen, Rache zu nehmen für das, was man dir geraubt hat. Ich lehre dich, wie du dich gegen alles wappnen kannst, was dir wehtun könnte. Ich lehre dich, stark zu sein.«

Er brachte sie fort, hob sie auf, als wäre sie federleicht, und trug sie tiefer in die Wälder zu einer Stelle, an der ein riesiger Vogel wartete. Den Vogel nannte er einen Würger, und auf seinem Rücken flogen sie in einen anderen Teil der Vier Länder, einen dunklen, einsamen Ort, an dem es weder Geräusche noch Leben gab. Genau wie er versprochen hatte, sorgte er für sie, bildete sie an Geist und Körper aus und beschützte sie. Auch über den Druiden erzählte er ihr mehr, berichtete ihr von seinen Ränken und seinem Macht-hunger und seinem lange schon verfolgten Ziel, alle Rassen in allen Ländern zu beherrschen. Er zeigte ihr Bilder des Druiden und seiner schwarz gekleideten Diener und ließ das Feuer des Zorns, das in ihrer kindlichen Brust loderte, niemals erlöschen.

»Vergiss niemals, was er dir geraubt hat«, schärfte er ihr wieder und wieder ein. »Und auch nicht, was er dir für seinen Verrat schuldet.«

Nach einer Weile unterrichtete er sie darin, wie sie das Wunschild als Waffe einsetzen konnte, gegen die sich niemand zu wehren vermochte – nie zuvor hatte sie es so gut gemeistert und so vollkommen unter Kontrolle gebracht, nie zuvor hatte sie es sich so sehr zu einer zweiten Natur gemacht. Er lehrte sie, wie eine leichte Änderung der Tonhöhe Gesundheit in Krankheit und Leben in Tod verwandeln konnte. Ein Druide besaß diese Macht ebenfalls, erklärte er ihr. Vor allem der Druide Walker. Sie müsse lernen, ihm ebenbürtig zu sein und ihn mit ihrer Magie zu besiegen.

Nach einer Weile dachte sie nicht mehr an ihre Eltern und ihren Bruder, den sie für tot hielt; sie waren nur mehr Gebeine, die in der Erde begraben lagen, ein Teil ihrer verlorenen Vergangenheit, ihrer Kindheit, die an einem einzigen Tag zu Ende gegangen war. Sie überließ sich dem neuen Leben und ihrem Lehrer, ihrem Mentor, ihrem Freund. Der Morgawr stellte all dies für sie dar, während sie heranwuchs, und noch viel mehr. Er formte ihr Denken und navigierte sie durchs Leben. Von ihm erhielt sie Inspirationen für ihre magischen Ziele, er schenkte ihr den Traum, eines Tages ihr erlittenes Unrecht zu rächen.

Er nannte sie seine kleine Ilse-Hexe, und den Namen übernahm sie von ihm. Ihren früheren Namen begrub sie mit der Vergangenheit und benutzte ihn niemals wieder.

## *Zwei*

Ihre Erinnerungen an die Vergangenheit, die mehr und mehr verblassten und zu Bruchstücken zerfielen, lösten sich in nichts auf, während sie auf einer Waldlichtung tausend Meilen fern der Heimat vor diesem Jungen stand, der behauptete, ihr Bruder zu sein.

»Grianne, ich bin Bek«, beteuerte er. »Erinnerst du dich nicht?« Natürlich erinnerte sie sich an alles, wenngleich nicht mehr so scharf und deutlich und auch nicht mehr so schmerz erfüllt. Sie erinnerte sich, aber sie weigerte sich zu glauben, dass Erinnerungen nach so vielen Jahren mit solcher Klarheit zum Leben erwachen konnten. In all dieser Zeit hatte sie ihren Namen selten gehört, hatte ihn nicht ausgesprochen und nicht einmal mehr an ihn gedacht. Sie war die Ilse-Hexe, und dieser neue Name beschrieb, wen und was sie darstellte, nicht jener andere. Den anderen würde sie wieder tragen, wenn sie Rache an dem Druiden geübt hatte, zu einem Zeitpunkt, an dem sie genug Erkenntnis und Macht erlangt hatte, damit der Name, einmal ausgesprochen, nie wieder von irgendjemandem vergessen werden würde.

Und jetzt stand dieser Junge vor ihr und wagte es, ihr einzureden, er dürfe ihn benutzen. Ungläubig und voller Zorn starrte sie ihn an. Konnte er wirklich ihr Bruder sein? Konnte er Bek sein, den sie so lange für tot gehalten hatte? War das möglich? Sie versuchte, in diesem Gedanken einen Sinn zu erkennen, ihn irgendwie zu verarbeiten, Worte zu finden, mit denen sie antworten konnte. Aber alles, was ihr einfiel, war wirr und unzusammenhängend und wollte sich nicht ordnen lassen. Alles erstarrte zu Eis und hinterließ eine solche Frustration über ihre mangelnde Handlungsfä-

higkeit in ihr, dass sie am liebsten geschrien hätte.

»Nein!«, brüllte sie schließlich. Nur dieses einzelne Wort löste sich von ihren Lippen, wie ein Fluch, den man einem Dämon entgegenschleudert.

»Grianne«, wiederholte er leise.

Sie sah den dunkelbraunen Haarschopf und die verblüffend blauen Augen, die ihren eigenen so sehr glichen, die ihr so vertraut waren. Zudem glich ihr der Knabe, sowohl im Körperbau als auch vom Äußeren her. Dazu hatte er etwas anderes an sich, das sie nicht recht zu fassen bekam, dennoch war es unverkennbar vorhanden. Er hätte Bek sein können.

Aber wie? Wie konnte das möglich sein?

»Bek ist tot«, zischte sie ihn an und stand starr da, eine schlanke Gestalt in dunkler Robe.

Am Boden neben ihr kniete Ryer Ord Star im Schatten und hielt sich den Bauch, ein kleines Bündel Kleider mit gesenktem Kopf, den das lange silberne Haar wie ein Vorhang umschloss. Seitdem die Ilse-Hexe urplötzlich aus der Nacht aufgetaucht war, hatte sie sich nicht gerührt, nicht den Kopf gehoben oder auch nur ein einziges Wort gesagt. Still und dunkel, wie sie da kauerte, hätte sie eine steinerne Statue sein können, die ein Bildhauer hier aufgestellt hatte, um der Rast eines Reisenden als Wächter zu dienen.

Die Ilse-Hexe schaute kurz zu ihr hinüber und fixierte sofort wieder den Jungen. »Sag schon«, zischte sie, »warum sollte ich dir glauben?«

»Ich wurde von einem Gestaltwandler namens Truls Rohk gerettet«, antwortete er schließlich, wobei er ihrem Blick standhielt. »Der brachte mich zum Druiden Walker, und dieser wiederum übergab mich den Leuten, die mich wie ihren eigenen Sohn aufzogen. Trotzdem bin ich Bek.«

»Woher willst du das alles wissen? Als ich dich in diesem Keller versteckt habe, warst du erst zwei Jahre alt!« Sie verbesserte sich. »Als ich meinen Bruder versteckte. Aber mein Bruder ist tot, und du bist ein Lügner.«

»Das meiste hat man mir erzählt«, räumte er ein. »An meine Rettung kann ich mich nicht mehr erinnern. Aber schau mich einmal an, Grianne. Betrachte uns beide! Die Ähnlichkeit ist doch nicht zu übersehen. Wir haben die gleichen Augen und die gleiche Haarfarbe. Wir sind Bruder und Schwester! Fühlst du es denn nicht?«

Sie trat einen Schritt vor. »Warum sollte ein Gestaltwandler dich retten, wo es doch die Gestaltwandler waren, die meine Eltern getötet und mich verschleppt haben? Weshalb hätte der Druide dich retten sollen, während er mich doch einsperren wollte?«

Der Junge schüttelte bedächtig den Kopf, blickte sie mit seinen blauen Augen an und setzte eine entschlossene Miene auf. »Nein, Grianne, nicht die Gestaltwandler oder der Druide haben unsere Eltern umgebracht und dich verschleppt. Sie waren nie deine Feinde. Erkennst du die Wahrheit denn noch immer nicht? Denk doch einmal nach, Grianne.«

»Ich habe sein Gesicht gesehen!«, schrie sie voller Wut. »Ich sah es durch ein Fenster, wie es im Licht der Dämmerung kurz vor dem Angriff vorbeihuschte, bevor ich...«

Plötzlich unterbrach sie sich und fragte sich zum ersten Mal, ob sie sich vielleicht täuschte. Hatte sie den Druiden tatsächlich gesehen, wie der Morgawr behauptete, als er ihr befahl, sich zu erinnern – als sei er sicher, sie würde sich wirklich daran erinnern? Wie hatte er wissen können, was sie gesehen hatte? Wenn sie sich tatsächlich getäuscht hatte, so wären die Folgen entsetzlich, zu entsetzlich, um darüber nachzudenken. Sie wischte den Gedanken beiseite,

dennoch nistete er sich in ihrem Kopf ein wie eine Schlange, die sich zum Zustoßen bereithält.

»Wir sind Ohmsfords, Grianne«, fuhr der Junge leise fort. »Und Walker ebenfalls. Wir haben das gleiche Erbe gemeinsam. Er stammt aus derselben Linie wie wir. Er ist einer von uns. Deshalb hat er keinen Grund, uns etwas anzutun.«

»Keinen Grund, der dir bekannt wäre, scheint es.« Sie lachte verächtlich. »Was weißt du schon über dunkle Ränke, Jüngelchen? Was hast du in deinem Leben schon erfahren, und was gibt dir das Recht anzunehmen, deine Einsichten in solche Angelegenheiten gingen tiefer als meine?«

»Nichts.« Einen Augenblick lang war er offenbar um Worte verlegen, sein Gesicht allerdings verriet, dass er eifrig nach den richtigen suchte. »Ein Leben wie du habe ich nicht geführt, ich weiß. Trotzdem mache ich mir keine falschen Illusionen darüber, wie es gewesen sein muss.«

Langsam war sie mit ihrer Geduld am Ende. »Offenbar glaubst du wirklich an das, was du mir erzählst«, sagte sie kalt. »Vermutlich wurdest du darauf gedrillt, es zu glauben. Dennoch bist du lediglich ein Strohmann und das Werkzeug eines alten, durchtriebenen Mannes. Druiden und Gestaltwandler sind Meister der Täuschung. Ohne Zweifel haben sie lange und intensiv nach dir gesucht, nach einem Jungen, der ungefähr so aussieht wie Bek, wenn er dein Alter erreicht hätte. Wahrscheinlich haben sie sich zu ihrem Glück gratuliert.«

»Wieso habe ich dann diesen Namen?«, hakte der Junge nach. »Wenn ich nicht dein Bruder bin, warum trage ich diesen Namen? Schon immer hat man mich so genannt.«

»Zumindest glaubst du das. Ein Druide kann dir Lügen



mit einem einzigen Gedanken einreden, sogar Lügen über dich selbst.« Tadelnd schüttelte sie den Kopf. »Leider hat man dir vorgemacht, der zu sein, für den du dich hältst: ein Junge, der vor vielen Jahren gestorben ist. Ich sollte dich auf der Stelle auslöschen, doch vielleicht will der Druiden gerade das, vielleicht soll ich genau das tun. Möglicherweise meint er, ich würde auf irgendeine Weise Schaden davontragen, wenn ich einen Jungen töte, der meinem Bruder dermaßen ähnlich sieht. Sag mir, wo der Druiden wartet, und ich verschone dich.«

Voller Entsetzen starrte der Junge sie an. »Du bist diejenige, die getäuscht wurde, Grianne. So sehr, dass du dir gleichgültig was einreden wirst, nur damit die Wahrheit nicht ans Tageslicht kommt.«

»Wo ist der Druiden?«, fauchte sie ihn an, und ihr Gesicht verzerrte sich wütend. »Sag schon!«

Er holte tief Luft und richtete sich auf. »Ich habe einen weiten Weg zurückgelegt, um dich hier zu treffen. Einen zu weiten, um mich einschüchtern zu lassen und das für falsch zu erklären, was, wie ich weiß, wahr und richtig ist. Ich bin dein Bruder. Ich bin Bek. Grianne –«

»Nenn mich nicht bei diesem Namen!«, kreischte sie. Ihre graue Robe bauschte sich auf, und sie fuchtelte wütend mit den Armen herum, fast so, als wolle sie seine Worte ersticken und sie gemeinsam mit ihrer Vergangenheit begraben. Sie spürte, wie der Zorn in ihr aufstieg, wie ihr die Beherrschung entglitt wie öliges Metall, und die rohe Kraft ihrer Stimme nahm eine Schärfe an, mit der sie alles und jedes in Stücke schneiden konnte, das sie ins Visier nahm. »Sprich ihn nie wieder aus!«

Er wich nicht zurück. »Wie soll ich dich denn nennen? Ilse-Hexe? Soll ich dich so nennen, wie deine Feinde dich rufen? Soll ich dich so behandeln wie sie, wie ein Geschöpf

dunkler Magie voll finsterner Absichten, wie jemanden, dem ich niemals nahe sein kann und von dem ich mir auch nicht wünsche, dass er wieder meine Schwester wird?«

Mit jedem Wort schien er an Kraft zu gewinnen, und plötzlich erkannte sie, dass er eine viel größere Gefahr darstellte, als sie bislang geglaubt hatte. »Hüte dich, Junge.«

»Du bist diejenige, die sich hüten sollte«, gab er zurück. »Und zwar vor jenen, denen du Glauben schenkst! Vor allem, was du dir hast einreden lassen, seit du aus unserem Haus verschleppt wurdest. Vor den Lügen, hinter denen du dich versteckst!«

Plötzlich richtete er den Zeigefinger auf sie. »Wir sind uns ähnlicher, als du denkst. Nicht alles, was uns verbindet, lässt sich mit den Augen erkennen. Grianne Ohmsford besitzt ihre Magie und ihr Geburtsrecht, jedoch das Handwerkszeug der Ilse-Hexe. Aber ich besitze diese Magie ebenfalls! Hörst du sie nicht aus meiner Stimme heraus? Doch, das tust du. Ich bin nicht so geübt im Umgang damit, weil ich sie erst kürzlich entdeckt habe, trotzdem verbindet auch sie unser Leben, Grianne, und ist Teil unseres gemeinsamen Erbes –«

Sie spürte, wie seine Stimme eine ähnliche Schärfe annahm wie ihre, einen Biss, der sie zusammenzucken ließ und veranlasste, sich innerlich zur Verteidigung zu wappnen.

»– genau so, wie wir die gleichen Eltern hatten, das gleiche Schicksal erlitten, die gleiche Entdeckungsreise hinter uns gebracht haben und hierher auf der Suche nach jenem Schatz getrieben wurden, der sich in den Ruinen im Binnenland verbirgt...«

Sie stimmte ein tiefes, vibrierendes Summen an, das sich

sanft mit den Geräuschen der Nacht vermischte, leise und zischend, wie Blätterrauschen im Wind, wie das Zirpen der Insekten und das Zwitschern der Vögel, deren Schatten eilig vorbeizogen wie der Atem lebender Geschöpfe. Nun traf sie kurz entschlossen eine Entscheidung; es war zu gefährlich, ihn leben zu lassen, wer oder was immer er auch sein mochte. Zu gefährlich für sie, um ihn zu ignorieren, was sie zunächst beabsichtigt hatte. Denn er besaß eine Magie, die ihrer eigenen nicht unähnlich war. Diese hatte sie gleich gespürt, obwohl sie nicht sofort darauf gekommen war, da sie sich in seiner Stimme verbarg und nur flüsterleise in Erscheinung trat.

Mach ein Ende mit ihm, ermahnte sie sich.

Mach unverzüglich ein Ende mit ihm.

Dann plötzlich schimmerte es hell neben ihr, und ihre Aufmerksamkeit wurde von dem Jungen abgelenkt. Sie schlug, ohne nachzudenken, zu, die Magie entflohr ihr in Form von Eisensplittern und messerscharfen Teilchen, die durch die Luft pfiffen und ihr Ziel vernichten würden. Aber das Schimmern hatte sich bereits fortbewegt. Erneut griff die Ilse-Hexe an, und ihre Stimme war eine Waffe von solcher Wucht, dass sie die Stille zerriss und das Laub peitschend von den Bäumen schlug, als seien sie von einem wilden Sturmwind erfasst worden, während der Junge, der gesprochen hatte, stimmlos und mit weit aufgerissenen Augen vor ihr stand.

Um kurz darauf verschwunden zu sein. Das geschah so rasch und unerwartet, dass die Ilse-Hexe es nicht verhindern konnte. Blinzelnd starrte sie auf die leere Stelle, wo er gerade noch gestanden hatte, und sah etwas Helles, das Gestalt annahm und sich neu ausformte und sich durch die Nacht bewegte wie zwei vage menschliche Schatten, die einander jagten. Überrascht attackierte sie erneut, war

jedoch zu langsam, und ihr Angriff erwischte nur die leere Luft.

Sie wandte sich hierhin und dorthin und suchte nach dem, was sie so vollkommen getäuscht hatte. Worum immer es sich auch handeln mochte, es war verschwunden und hatte den Jungen mit sich genommen. Ihre erste Regung war, die beiden zu verfolgen. Aber der ersten Regung zu folgen erwies sich selten als weise, und diesmal würde sie ihr bestimmt nicht nachgeben. Sie suchte die leere Lichtung ab und forschte nach Spuren, die der Retter des Jungen hinterlassen hatte. Es dauerte nur einen Moment, da hatte sie dessen Identität bereits festgestellt. Ein Gestaltwandler. Seine Gegenwart hatte sie nicht zum ersten Mal gespürt, sondern auch schon auf der *Schwarzen Moclips*, nach der nächtlichen Kollision mit der *Jerle Shannara*. Ohne Zweifel handelte es sich um das gleiche Wesen. Es musste sich während des Durcheinanders an Bord geschlichen haben, um sie auszuspionieren, und anschließend hatte es sich für den Rest der Reise versteckt. Das konnte nicht leicht gewesen sein, wenn man bedachte, wie genau sie die Quartiere und die Besatzung kontrollierte. Dieser Gestaltwandler war hervorragend und besaß große Erfahrung, kannte sich mit solchen Dingen aus und hatte nicht den mindesten Respekt vor ihr.

Erneut loderte der Zorn in ihr auf. Der Gestaltwandler musste ihr vom Schiff zur Lichtung gefolgt sein und hatte sich nun enthüllt, als er den Jungen in Gefahr glaubte. Kannte er den Jungen vielleicht? Oder den Druiden? Diente er einem der zwei oder gar beiden? Sie nahm es an. Warum sollte er sich ansonsten in ihre Angelegenheiten einmischen? War er also der Beschützer des Jungen? Vielleicht. Falls dies der Fall wäre, bestätigte es, was sie von Anfang an vermutet hatte, von dem Augenblick an, in dem der

Junge ihr hatte einreden wollen, er sei Bek. Der Druiden hatte einen Plan ausgeheckt, um ihre Moral und ihr Vertrauen in den Morgawr zu unterminieren, um ihre Beziehung zu schädigen und sie verwundbar zu machen, damit er ihr zuvorkommen und sie vernichten konnte.

Sie faltete die Hände vor ihrem Körper und presste die Finger so heftig zusammen, dass die Knöchel weiß hervortraten. Sie hätte den Jungen sofort töten sollen, in dem Moment, in dem er ihren Namen zum ersten Mal aussprach. Mit dem Wunschlief hätte sie ihn bei lebendigem Leibe verbrennen können, und dann hätte er sie angefleht, ihn zu retten, er hätte seine Lügen eingestanden! Niemals hätte sie sich anhören dürfen, was er zu sagen hatte!

Nichtsdestotrotz hatte sie es getan, und sie wurde das Gefühl nicht los, dass sie sich des Jungen nicht zu schnell entledigen sollte.

Sorgfältig drehte sie die Sache in Gedanken hin und her und beleuchtete sie von allen Seiten. Die Ähnlichkeit zwischen ihm und ihr konnte man nicht leugnen. Allerdings konnte man einen Jungen, der ihr ähnelte, recht leicht finden. Auch würde es Walker nicht schwer fallen, ihm einzureden, er sei wirklich Bek, sogar, er sei schon stets Bek genannt worden. Ihm einzureden, er sei ihr Bruder und in gewisser Weise ihr Retter, das gehörte zu den Künsten eines Druiden. Insofern war es durchaus vernünftig anzunehmen, der Junge sei allein zu dem Zwecke mitgenommen worden, ihr irgendwann und irgendwo zu begegnen und seine Rolle zu spielen.

Und trotzdem...

Sie hob den Kopf, und die blauen Augen in dem bleichen, hellen Gesicht starrten in die Nacht. Am Ende, als er beinahe die Geduld mit ihr verloren hatte, als er sie herausforderte, wie es niemand anders, nicht einmal der Morgawr,

gewagt hätte, erinnerte sie etwas an ihm an sich selbst. Eine Überzeugung, eine Sicherheit, die sich in seinen Worten und seiner Haltung offenbarte, in der Offenheit und Intensität seines Blicks. Darüber hinaus hatte sie etwas Unerwartetes und Vertrautes im Klang seiner Stimme gespürt, etwas, das unverwechselbar war. Er hatte es ihr gesagt, doch in der Hitze des Gefechts hatte sie ihm nicht geglaubt und gedacht, er wolle ihr lediglich drohen, dass er ihr auf unerwartete Weise Schaden zufügen würde und sie sich daher schützen müsse. Dennoch hatte sie es gespürt.

Er besaß die Magie des Wunschlides, ihre Magie, ihre Kraft.

Wer außer ihrem Bruder oder einem anderen Ohmsford würde eine solche Kraft besitzen?

Der Widerspruch zwischen Wahrheit und Lüge frustrierte und verwirrte sie. Gern hätte sie den Jungen einfach ohne weiteres Grübeln aus ihren Gedanken verbannt, allerdings gelang ihr das nicht so leicht. In ihm steckte genug echte Magie, um sich Fragen nach seiner wahren Identität zu stellen, sogar, wenn sie ihm nicht glaubte, dass er Bek war. Der Druide konnte solche Erscheinungen ebenfalls erschaffen, um sie zu täuschen, allerdings vermochte er niemanden mit Magie zu erfüllen, und insbesondere nicht mit einer Magie dieser Art.

Wer also war dieser Junge in Wirklichkeit?

Sie wusste, was sie zu tun hatte; genau das, weswegen sie den weiten Weg hierher zurückgelegt hatte. Sie musste den Schatz finden, der in Castledown versteckt war. Sie musste den Druiden finden und vernichten. Und danach musste sie zur *Schwarzen Moclips* zurückkehren und so schnell wie möglich nach Hause fahren, um so diese gefährliche Reise zu Ende zu bringen.

Aber der Junge interessierte und beunruhigte sie, so sehr, dass sie, ohne es zu merken, ihre Pläne neu bedachte. Obwohl sie um seine – ob nun willige oder erzwungene – Falschheit wusste, war sie abgeneigt, die Lösung dieses Rätsels aufzugeben, weil diese großen Einfluss auf ihre Pläne haben könnte. Gewiss würde ihr Leben davon nicht verändert, darüber war sie sich bereits im Klaren. Dennoch würde es kleinere und doch wichtigere Auswirkungen geben.

Wie schwierig würde es werden, die Wahrheit über ihn zu enthüllen, nachdem sie sich erst an die Arbeit gemacht hätte? Wie viel Zeit mochte es beanspruchen?

Der Morgawr würde nicht einverstanden sein, allerdings war er mit dem wenigsten einverstanden, das sie in jüngster Vergangenheit tat. Die Beziehung zu ihrem Mentor war seit einiger Zeit gestört.

Die Schüler-Lehrer-Verbindung von einst bestand nicht mehr. Inzwischen war sie genauso sehr ein Meister wie er, und sie ärgerte sich über die Beschränkungen, die er ihr ständig auferlegen wollte. Zwar hatte sie nicht vergessen, was sie ihm schuldete, und war auch nicht undankbar, denn er hatte sie über die Jahre hinweg eine Menge gelehrt. Doch ihr missfielen seine Bemühungen, sie weiterhin als Untergebene zu behandeln, als Handlanger, als Schützling, der zu tun hatte, was ihm aufgetragen wurde. Er war alt, und vielleicht konnte er sich aus diesem Grund nicht mehr so gut anpassen wie früher. Für ihn zählte allein Selbsterhaltung. Sie dagegen strebte nicht danach, tausend Jahre zu leben. Unsterblichkeit stellte für sie keine Wohltat dar. Aus diesem Grunde war es ihr wichtiger voranzukommen, anstatt dazusitzen und zu warten und Ränke zu schmieden, wie er es gewöhnt war.

Nein, er würde nicht einverstanden sein, und in diesem

Fall war es falsch von ihr, sich einfach darüber hinwegzusetzen. Das Geheimnis des Jungen lösen zu wollen diente allein ihrer eigenen Neugier. Sie zögerte einen Augenblick, ehe sie alles Zaudern mit einer Geste abtat. Diese Entscheidung musste sie allein treffen, es war ihre Entscheidung, ob sie Zeit vergeudete oder nicht. Der Junge besaß etwas, das wichtig für sie war, mochte der Morgawr ihr nun zustimmen oder nicht. Außerdem war er gar nicht hier und konnte ihr keinen Rat geben. Cree Bega würde sich erdreisten, für ihn zu sprechen, aber die Meinung des Mwellrets bedeutete ihr nichts.

Trotzdem würde sie rasch handeln müssen. Der Ret war nicht weit hinter ihr zurück und holte mit seinen zwei Dutzend Begleitern rasch auf. Er hatte den Vormarsch lediglich verzögert, weil sie hatte allein vorgehen wollen, um einen Blick auf das zu werfen, was sie erwartete, und ihm daher befohlen hatte zu warten. Vielleicht, fügte sie in Gedanken hinzu, um sicherzugehen, dass er sich nicht in eine Entscheidung einmischte, die sie persönlich zu treffen hatte. Oder einfach nur, um ihn auf seinen Rang zu verweisen.

Sie ging hinüber zu Ryer Ord Star, bückte sich und prüfte, ob die Seherin aus ihrer Trance erwacht war. Aber das Mädchen bewegte sich nicht, saß still und reglos in der Nacht, mit gesenktem Kopf und geschlossenen Augen. Sie atmete ruhig und regelmäßig, daher war ihre Gesundheit offenbar nicht gefährdet. Nur, was tat sie? Wohin in ihr Innerstes hatte sie sich verkrochen?

Die Ilse-Hexe kniete vor dem Mädchen. Sie hatte keine Zeit zu warten, bis die Seherin ihre Meditation beendete. Antworten brauchte sie, und zwar sofort. Also legte sie Ryer Ord Star die Finger auf die Schläfen, wie bei dem Schiffbrüchigen, mit dessen Enthüllungen die ganze Sache begonnen hatte, und begann zu suchen. Dies bedeutete



keine besondere Anstrengung für sie. Ryer Ord Stars Gedanken öffneten sich vor ihr wie eine Blüte in der aufgehenden Sonne, ihre Erinnerungen fielen heraus wie herabschwebende Blütenblätter. Ohne die anderen Geschehnisse zu beachten, konzentrierte sich die Ilse-Hexe auf die jüngsten Ereignisse, auf jene, die ihr das Schicksal des Druiden enthüllten.

Und diese Enthüllungen traten an die Oberfläche wie Wasserleichen in einem Ozean, nackt und aufgebläht. Sie sah eine Schlacht in Ruinen der Alten Welt, eine Schlacht, in welcher der Druide und seine Gemeinschaft von allen Seiten mit Strahlen roten Feuers angegriffen wurden, die brannten und versengten. Mauern bewegten sich, erhoben sich aus dem glatten Metallboden oder versenkten sich darin. Kriecher tauchten aus dem Nichts auf, metallene Ungeheuer auf rutschenden Beinen mit Krallen, die alles zerrissen und zerfetzten, das ihnen in die Quere kam. Männer kämpften und starben inmitten von dichtem Rauch und Flammen. Durch Ryer Ord Stars Augen gesehen und gefiltert durch ihre Emotionen, wirkte die Szene chaotisch und voller Furcht und Verzweiflung.

In all der Panik durchschritt der Druide Angriffslinien und sich veränderndes Gelände, ließ sich von seiner Magie voranhelfen und von seinem Mut und seiner Entschlossenheit treiben. Mochte man sagen, was man wollte, einen Feigling durfte man den Druiden nicht nennen. Er erkämpfte sich den Weg mitten in die Ruinen hinein, befahl den anderen seiner Gesellschaft vergeblich den Rückzug, die Flucht, damit sie ihr Leben retteten. Am Ende erreichte er die Tür eines schwarzen Turms, erzwang sich den Eintritt und verschwand im Inneren.

Ryer Ord Star schrie auf und rannte ihm hinterher, dann wurde sie vom Feuer getroffen, das sie gegen eine Wand

warf. Ihre Gedanken an den Druiden verblassten, dann wurde es schwarz.

Die Ilse-Hexe nahm die Finger von den Schläfen der Seherin und hockte sich verblüfft auf die Hacken. Die Kommunikation hatte ohne Worte und ohne jeglichen Widerstand stattgefunden. War dies die Natur von Empathen, dass sie nichts verhehlen oder verbergen konnten? Sie wunderte sich, weil das Mädchen dem Druiden gefolgt und erstarrt war, als dieser im Turm verschwand. Warum riskierte sie das? Sie hatte dem Mädchen eingeschärft, stets in der Nähe des Druiden zu bleiben, sich unentbehrlich zu machen, sein Vertrauen und sein Gehör zu gewinnen. Gewiss hatte die Seherin dies geschafft. Dennoch bestand ein Band zwischen ihnen, eines, das über die Aufgabe hinausging, welche die Ilse-Hexe ihrer Spionin aufgetragen hatte.

Im Augenblick würde sie nicht mehr erfahren. Nicht, ohne dem Mädchen Schaden zuzufügen, und so weit zu gehen, war sie augenblicklich noch nicht bereit. Immerhin hatte sie nun ein klares Bild dessen, was den Gefährten des Druiden von der *Jerle Shannara*, die ihn ins Landesinnere begleiteten, zugestoßen war. Über das Schicksal des Druiden wusste sie allerdings nichts. Möglicherweise war er tot. Oder in der Ruine gefangen. Wie auch immer, er stellte gegenwärtig keine Gefahr für sie dar. Ohne ein Luftschiff, das ihn fortbrachte, vermochte er ihr wenig Schaden zuzufügen, vor allem, da der Großteil seiner Mannschaft tot war oder sich in Gefangenschaft befand.

Demzufolge hatte sie Zeit für den Jungen.

Es vergingen kaum fünf Minuten, da tauchte aus der Dunkelheit Cree Bega mit seiner Gruppe Mwellrets auf, die mit ihren schweren Körpern durch den finsternen Wald trotteten. Ihre Schlitzaugen leuchteten, als sie die Ilse-Hexe entdeckten. *Widerwärtige Wesen*, dachte sie, zog jedoch

eine leere Miene. Sie erhob sich und wartete auf sie.

»Herrin«, zischte der Anführer der Rets, der für sie ausersehene Beschützer, und verneigte sich unterwürfig. »Isst ess Euch gelungen, die kleinen Leute zzu finden?«

»Ich habe mich entschieden, sie dir zu überlassen, Cree Bega. Dir und deinen Gefährten. In den Ruinen vor uns hat ein Kampf stattgefunden, und diejenigen der Gemeinschaft des Druiden, die nicht gefallen sind, wurden versprengt. Finde sie und nimm sie gefangen. Damit meine ich auch den Druiden, solltest du auf ihn stoßen und sollte er hilflos sein, sodass du ihn überwältigen kannst.«

»Herrin, ich denke –«

»Ansonsten sei vorsichtig, denn er kann es mit euch allen zusammen aufnehmen.« Sie ignorierte seinen Versuch, etwas zu entgegnen. »Überlass ihn mir, wenn du ihn entdeckst und er in der Lage ist, sich zu verteidigen. Geh nicht in die Ruinen – sie werden gut geschützt. Und liefere dich oder deine Männer nicht den Gefahren aus, die sie bergen. Bewach die beiden Luftschiffe gut, und lass sie unter keinen Umständen landen.«

Er studierte ihr Gesicht genau und begriff, dass sie ihm damit all seine Aufgaben mitgeteilt hatte.

»Es ist etwas vorgefallen, um das ich mich kümmern muss.« Sie hielt dem Blick seiner Reptilienaugen stand, ohne mit der Wimper zu zucken. »Ich werde einige Zeit unterwegs sein, und währenddessen übernimmst du das Kommando. Enttäusch mich nicht.«

Einen Moment lang antwortete er nicht, und sie glaubte, er habe nicht verstanden. »Habe ich mich klar ausgedrückt?«

»Wohin treibt ess meine Herrin?«, fragte er leise. »Unsere Aufgabe isst hier –«

»Unsere Aufgabe ist dort, wo ich es befehle, Cree Bega.«

In den kalten Augen des Mwellrets blitzte es plötzlich gefährlich. »Euer Gebieter würde diessen Aufschub nicht gutheisssen...«

Mit zwei Schritten stand sie vor ihm. »Mein Gebieter?« Unbehagliches Schweigen machte sich breit, während sie auf seine Antwort wartete. Er starrte sie wortlos an. »Ich habe keinen Gebieter, Ret«, flüsterte sie. »Du hast einen Gebieter, nicht ich, und im Übrigen ist er sowieso nicht hier. Mir musst du gehorchen. Ich bin deine Herrin. Gibt es noch etwas, das ich dir erklären muss?«

Der Mwellret erwiderte nichts, und was seine Augen ausdrückten, interessierte sie nicht. Sie ließ ihm noch einen Moment lang Zeit, dann hakte sie leise nach: »Und?«

Er schüttelte den Kopf. »Wie Ihr wünscht, Herrin. Die kleinen Leute werden bei Eurer Rückkehr unsere Gefangenen sein, ich versspreche es. Aber was ist mit dem Schatzz?«

»Den werden wir schon bald in die Hände bekommen.« Sie wandte den Blick von ihm ab in Richtung Castledown. Stimmte das? Würde es so leicht werden? Gewiss hatte sie durch ihr Wissen von der Lage einen Vorteil gegenüber dem Druiden, dennoch durfte sie auf keinen Fall den Feind unterschätzen, der Castledown bewachte. Wenn sich der Druide besiegen ließ, war der Gegner dort wesentlich stärker als erwartet. »Überlasst es mir, den Schatz zu holen.«

Sie entließ ihn mit einem knappen Blick und erinnerte sich an Ryer Ord Star, die weiterhin neben ihr kniete und an einem anderen Ort in einer anderen Zeit zu weilen schien. »Tut dem Mädchen nichts«, mahnte sie Cree Bega und warf ihm einen warnenden Blick zu. »Auf dem Luftschiff des Druiden war sie Augen und Ohren für mich. Bis

zu meiner Rückkehr soll sie geschützt werden, damit ich dann herausfinden kann, was sie verbirgt.«

Der Mwellret nickte und warf der Seherin einen misstrauischen Blick zu. »Diessess Mädchen scheint schon tot zu ssein.«

»Sie befindet sich in einer Art Trance. Bis jetzt hatte ich keine Zeit, mich darum zu kümmern, was mit ihr nicht stimmt.« Mit knapper Geste verscheuchte sie den Ret. »Tu nur einfach, was ich dir befohlen habe. Ich bin bald zurück.«

Sie verließ die Lichtung ohne einen Blick zurück. Cree Bega und die anderen würden tun, was sie ihnen aufgetragen hatte. Schließlich hatten sie Angst vor ihr. Trotzdem hatte sie erneut bemerkt, dass es immer schwieriger wurde, sie zu kontrollieren. Ohne sie würde sie besser zurechtkommen, wenn sie den Schatz erst einmal gefunden hatte. Bald würde sie sich von ihnen befreien.

Im Osten graute langsam der Morgen. Die Nacht kroch nach Westen und zog sich still aus den Bäumen zurück. Der neue Tag würde neue Enthüllungen bringen. Möglicherweise über den Jungen. Darüber, weshalb er all das glaubte. Darüber, wie er an seine Magie gelangt war und aus welchem Grund diese ihrer eigenen so sehr ähnelte. Ein erwartungsfrohes Lächeln erhellte ihr Gesicht. Sie freute sich darauf, die Antworten aufzudecken.

Zweifel und Zögern überließ sie anderen, dachte sie geringschätzig, jenen, die ihren Weg durch diese Welt niemals selbstständig fanden und nichts Sinnvolles aus ihrem Leben machten.

So begann sie die Jagd und nahm die schwache Fährte des Gestaltwandlers auf, die noch in der schwindenden Nacht hing.

Mit Augen, die vor Boshaftigkeit glänzten, schaute Cree Bega ihr hinterher, bis sie außer Sicht war. Er stand in seinen Mantel gehüllt, umgeben von denjenigen, über die er befahl, und stellte sich vor, wie sehr er es genießen würde, wenn er endlich die Erlaubnis erhielte, diesem unerträglichen kindischen Mädchen den Garaus zu machen. Dass er sie hasste wie sonst niemanden, verstand sich von selbst; nie hatte er etwas anderes als Hass für sie empfunden. Er verachtete sie so sehr, wie sie ihn verachtete, und auch ihr gemeinsamer Dienst für den Morgawr vermochte daran nichts zu ändern.

Aber der Morgawr war eher Mwellret als Mensch, auch wenn er behauptete, der Mentor und Freund des Mädchens zu sein. Seine Verbindung zu Cree Begas Volk war alt und mit Blutsbanden geknüpft. Das Mädchen hatte er sich geholt, weil sie etwas Neues war und weil er in einem größeren Plan der Dinge einen Platz für sie vorsah. Vom Herz und von der Seele her war er ein Mwellret.

Das Mädchen allerdings hielt sie für gleichberechtigt, für zwei Geächtete, die gemeinsam nach Anerkennung durch und Macht über ihre Gegner strebten. Der Morgawr ließ sie das glauben, da es seinen Zwecken diene. Dabei waren sie in keinerlei Hinsicht gleichberechtigt, und die kleine Ilse-Hexe konnte mit ihrer Magie lange nicht so gut umgehen, wie sie sich einbildete. Sie stellte ein großtuerisches andauerndes Ärgernis dar, und dabei übte sie die Künste, welche die Mwellrets und ihre Art schon vor Jahrhunderten beherrscht hatten – ehe die Druiden überhaupt daran gedacht hatten, die Elfenmagie als Schwert und Schild einzusetzen –, auf törichte und lächerlich unerfahrene Weise aus. Mwellrets würden sich niemals Menschen unterwerfen, niemals ihre Untergebenen werden, und dieses kindliche

Mädchen war nur ein Leckerbissen, der darauf wartete, dass man sich daran gütlich tat.

Er spürte die Blicke seiner Gefährten auf sich ruhen, die seine Befehle erwarteten und die den gleichen düsteren Rachegedanken nachhingen. Auch sie sahen ihrer Zeit entgegen. Für den Augenblick würde Cree Bega der Ilse-Hexe die Genugtuung lassen und gehorsam sein. Das hatte er dem Morgawr versprochen. Er würde ihren Befehlen folgen und ihre Wünsche erfüllen, weil es für ihn keinen Grund gab, sich anders zu verhalten.

Aber der Wind würde die Richtung wechseln, und dann würde Cree Bega dem Mädchen den Garaus machen.

Er fuhr zu den anderen herum, die sich eng um ihn drängten und ihn erwartungsvoll mit düsteren Mienen aus ihren tiefen Kapuzen anschauten. Sie waren darauf erpicht, seine Befehle zu hören und zu handeln. Er würde ihnen diesen Wunsch erfüllen. Zwischen diesen Bäumen liefen Mitglieder der Besatzung der *Jerle Shannara* umher, die nur darauf warteten, getötet oder gefangen genommen zu werden. Es war an der Zeit, ihnen diesen Gefallen zu tun.

Leise knurrend befahl er seinen Männern, mit Ryer Ord Star zu beginnen und dann weiterzuziehen.

Aber als sie sich der Seherin zuwandten und sie ergreifen wollten, war sie nirgendwo mehr zu sehen.

## *Drei*

Arme aus Eisen umklammerten Bek Ohmsford und pressten ihn an einen Körper, der leicht stank und nach Lehm roch, nach Erde, die mit Chemikalien vermischt ist. Der Körper bewegte sich gedankenschnell, glitt zwischen Bäumen und Büschen dahin, breitete Schichten von sich wie Haut aus, Schatten, die dunkel und leer in der Luft hingen und sich schließlich vollständig auflösten. Manche wurden in Stücke gerissen, wenn die Magie der Ilse-Hexe sie erwischte, aber Bek und sein Retter waren stets eine Hautschicht voraus.

Dann hatten sie die Lichtung verlassen und wurden von den Bäumen verborgen, doch sie rannten weiterhin und hielten sich im Schatten oder verbargen sich hinter den Schutzschirmen, die Äste und Büsche bildeten. Nun begann Bek sich zu wehren, fürchtete sich plötzlich vor dem Unbekannten, vor dem Wesen, das mächtig und geheimnisvoll genug war, um die Magie der Ilse-Hexe herauszufordern.

»Beruhig dich, Junge«, zischte Truls Rohk und drückte ihn warnend mit den kräftigen Armen, wobei er den Schritt nicht im Mindesten verlangsamte.

So liefen sie lange Zeit dahin, und Bek krümmte sich im Griff des anderen zur Kugel, bis die Lichtung und die Hexe weit hinter ihnen lagen. Erst jetzt blieben sie stehen, der Gestaltwandler ging auf ein Knie hinunter und ließ den Jungen mit einem Stupser von Hand und Schultern los, sodass er auf die Erde rollte, wo er zunächst als Häuflein liegen blieb und sich erst langsam ausstreckte. Bek hörte Truls Rohks heftiges Atmen und sah, wie er vornübergebeugt in seinem die Gestalt verbergenden Mantel dahockte und wartete, bis seine Kraft zurückkehrte. Bek drückte sich



auf Hände und Knie hoch, seine Muskeln kribbelten, während das Blut nach und nach in die verkrampften Glieder zurückfloss. Sie befanden sich an einer Stelle im Wald, wo Bäume und Gebüsch so dicht wuchsen, dass selbst Mond und Sterne das Laub mit ihrem Licht nicht durchdringen konnten. Tiefe Stelle herrschte.

»Wenn man dein Leben beschützen will, hat man wirklich Tag und Nacht zu tun«, beschwerte sich der Gestaltwandler gereizt.

Bek dachte an die verlorene Gelegenheit, die Ilse-Hexe davon zu überzeugen, wer er war. »Niemand hat dich gebeten, dich einzumischen. Ich hatte sie schon fast überzeugt. Noch ein bisschen, und ich –«

»Noch ein bisschen, und sie hätte dich getötet«, unterbrach ihn sein Gegenüber und lachte kurz und harsch. »Du hast nicht genug darauf geachtet, welche Wirkung du auf sie hattest, weil du so überzeugt davon warst, im Recht zu sein. Ha! Sie überzeugen? Hast du nicht gespürt, was vor sich ging? Sie hat sich bereitgemacht, ihre Magie gegen dich einzusetzen!«

»Das stimmt nicht!« Plötzlich wurde Bek wütend. Er sprang auf. »Und du weißt das!«

Jetzt lachte der Gestaltwandler ausgiebig, leise und heulend, und er konnte sich kaum mehr beherrschen. »Leider kann ich es mir nicht leisten, so laut zu lachen, wie ich möchte, Junge. Nicht hier. Nicht, solange wir uns noch in ihrer Nähe aufhalten.« Er erhob sich und stellte sich vor den Jungen. »Hör mir mal zu. Deine Argumente waren gut. Sie waren vernünftig und außerdem wahr. Aber sie war nicht dafür bereit. Ich denke, einiges wollte sie sogar glauben. Unter anderen Umständen hätte sie dir vielleicht alles abgenommen, und möglicherweise geschieht das noch, nachdem sie eine Weile darüber nachgedacht hat. Eben

jedoch war sie noch nicht so weit. Insbesondere nicht am Ende, als du deine eigene Magie wieder einmal hast ent-  
schlüpfen lassen. Das war nicht dein Fehler, ich weiß, du lernst noch. Trotzdem solltest du dir deiner Grenzen bewusst sein.«

Bek starrte ihn an. »Ich habe das Wunschlied benutzt?«

»Nicht bewusst, aber es ist dir entschlüpft, während du ihr davon erzählen wolltest.« Truls Rohk zögerte. »Als sie dessen Gegenwart spürte, fühlte sie sich bedroht. Sie glaubte, du würdest sie angreifen.

Oder sie hat sich einfach gedacht, jetzt würde es ihr reichen und sie sollte dir den Garaus machen.«

Er drehte sich um, ging ein paar Schritte und blickte zurück in die Richtung, aus der sie gekommen waren. »Im Moment ist alles ruhig. Aber ich weiß nicht, ob die Sache schon ausgestanden ist.« Erneut wandte er sich um. »Junge, du hast sie überrascht, und das ist gefährlich bei jemandem, der so mächtig ist. Du hast ihr zu viel auf einmal zugemutet, damit konnte sie nicht sofort zurechtkommen.« Er grunzte. »Nun, vermutlich ließ sich das nicht vermeiden, fürchte ich. Sie tauchte plötzlich auf und hat dich gefunden. Was solltest du schon tun?«

Schweigend stand Bek vor ihm und dachte nach. Truls Rohk hatte Recht. Während er sich nur darauf konzentriert hatte, Grianne zu erklären, dass er ihr Bruder sei, hatte er dem, was sie tat, keine Aufmerksamkeit gewidmet. Möglicherweise hatte sie ihm nicht geglaubt und konnte auch gar nicht anders, wenn man die Unvermitteltheit und die Überraschung mit einbezog. Nur weil er etwas glaubte, musste sie das noch lange nicht. Sie hatte viel länger mit der Lüge gelebt als er mit der Wahrheit. Deshalb brachte man ihren Glauben auch nicht so leicht ins Schwanken.

»Setz dich, Junge«, sagte Truls Rohk und gesellte sich zu ihm. »Es ist an der Zeit für ein paar weitere Enthüllungen. Mit der Einschätzung, du hättest deine Schwester überzeugt, lagst du falsch. Und du lagst auch falsch mit der Meinung, niemand habe mich gebeten, mich in dein Leben einzumischen.«

Bek blickte ihn an. »Walker?«

»Was ich dir auf Mephitic erzählt habe, entsprach der Wahrheit. Ich habe dich aus dem Aschehaufen gezogen, der vom Haus deiner Eltern geblieben war. Ich wusste, deine Familie befand sich in Gefahr, und auf Bitte des Druiden habe ich Wache gehalten. Die Mwellrets des Morgawr, die auch gewissermaßen Gestaltwandler sind, schlichen um euer Haus in Jentsen Close herum. Ihr habt nicht weit entfernt vom Wolfsktaag gelebt, an einer Ecke vom Regenbogenssee, in einer einsamen Gegend, in der man nur vereinzelte Bauernhäuser findet. Somit wart ihr verwundbar, und Walker suchte nach einer Möglichkeit, für eure Sicherheit zu sorgen.«

Er schüttelte den Kopf, der in der Kapuze steckte und von deren Schatten verborgen war. »Ich warnte ihn, er müsse rasch handeln, doch er war zu langsam. Oder vielleicht gab er sich alle Mühe, und dein Vater wollte nicht auf ihn hören. Sie sprachen nur gelegentlich miteinander und waren keine engen Freunde. Dein Vater war ein gelehrter Mann und glaubte nicht an Gewalt. In seinen Augen war es der Druide, der die Gewalt repräsentierte. Allerdings schert es die Gewalt wenig, ob man an sie glaubt oder nicht. Ohne Rücksicht darauf sucht sie dich heim. Zu deiner Familie kam sie kurz vor der Dämmerung an einem Tag, an dem ich nicht bei euch war. Und zwar in Gestalt der Mwellrets, die auf Befehl des Morgawrs vorgingen. Sie brachten deine Eltern um, brannten das Haus nieder und ließen es

wie das Werk von Gnomenräubern aussehen. Da sie nicht bemerkt hatten, dass deine Schwester dich im Keller versteckt hatte, meinten sie, du seist bei dem Brand ebenfalls umgekommen. Nachdem sie Grianne, die für den Morgawr am wertvollsten war, gefangen hatten, waren sie in Eile und durchsuchten die Ruine nicht so gründlich wie ich, als ich später eintraf. Ich fand dich im Keller, wo du sorgsam versteckt warst und vor Hunger und Kälte und Angst schriest. Also holte ich dich aus der Asche und übergab dich Walker.«

Bek wandte den Blick von ihm ab und grübelte. »Warum hat er mir das alles nicht erzählt, ehe er mich mit Quentin zu dir geschickt hat?«

Sein Gegenüber lachte. »Warum erzählt er überhaupt nie irgendwem von uns irgendetwas? Er hat mir gesagt, ein Junge würde mit seinem Vetter kommen, ich sollte nach ihnen Ausschau halten und sie testen, ob man mit ihnen etwas anfangen könne und ob sie Mut besäßen.« Er schüttelte den Kopf. »Er überließ es mir herauszufinden, dass du es warst, der Junge, dem ich vor so vielen Jahren das Leben gerettet hatte. Er überließ es mir festzustellen, wie ich darauf reagieren würde. Verstehst du?«

Bek schüttelte den Kopf, weil er dessen nicht sicher war.

»Man hat dich gebeten, mich zu fragen, ob ich dich auf diese Reise begleiten wollte. Dir wurde also eine Botschaft für mich aufgetragen, die ich auf die eine oder andere Weise deuten konnte. Ich begriff, was er dir verschwiegen hatte und worum er mich bat. Es war offensichtlich genug. Er wollte mich als deinen Beschützer in der Not. Zudem sollte ich den Fortschritt deiner magischen Entwicklung überwachen. Er wusste, das Wunschild würde hervortreten, und dann müsste dir jemand erklären, wer du wirklich bist. Dennoch wollte er die Dinge nicht unnötig beschleu-

nigen und dich so lange wie möglich im Unklaren lassen, damit dich die Wucht dieser Erkenntnis nicht überwältigte. Allerdings wusste ich, je eher du deine Magie entdecken würdest, desto früher würdest du einen Weg finden, dich mit ihr anzufreunden. Der Druide und ich gehen solche Dinge von unterschiedlichen Seiten an, und ich möchte meinen, mit dem, was ich mit dir auf Mephitic tat, war er ganz und gar nicht glücklich.«

»Er war wütend.« Bek zögerte. »Aber ich bin glücklich, weil du mir diese Chance gegeben und mir gezeigt hast, wozu ich fähig bin, und mir die Gelegenheit ließest, mich zu beweisen.«

Der Gestaltwandler nickte, und seine Augen flackerten hell im Schatten. »In jener Ruine hast du uns gerettet. Du hast Mut und einen scharfen Verstand, und du bist auch kräftig, Junge – Werkzeuge, die du brauchst, wenn du die Magie des Wunschliedes beherrschen willst. Allerdings sind deine Fähigkeiten noch immer unerprobt. Bis du deiner Schwester ebenbürtig bist, brauchst du noch viel Zeit und musst noch eine Menge Erfahrungen sammeln.«

Bek betrachtete ihn in der darauf folgenden Stille. »Sag mir die Wahrheit. Du täuschst mich doch nicht, oder? Denn auf dieser Reise hat man mich schon mehr als einmal getäuscht.«

Truls Rohk grunzte. »Der Druide. Ich nicht.«

»Grianne ist wirklich meine Schwester, nicht wahr? Die Ilse-Hexe ist meine Schwester? Ich möchte, dass du es selbst sagst.«

Die hellen Augen glühten grimmig in der Kapuze, mehr war vom Gesicht des Gestaltwandlers nicht zu erkennen. »Sie ist deine Schwester. Welchen Grund hätte ich, dir eine Lüge einzureden? Meinst du, ich sei ein Werkzeug des

Druiden, wie die Hexe es glaubt?«

Bek schüttelte den Kopf. »Ich musste diese Frage einfach stellen.«

Der Gestaltwandler grunzte erneut und war keineswegs besänftigt. »Solche Fragen solltest du in Zukunft nicht mehr stellen. Nicht mir.« Er kreuzte die Arme unter seinem Mantel. »Genug davon. Was ist mit den anderen passiert, mit denen du an Land gegangen bist? Ich hatte keine Gelegenheit, nach ihnen zu suchen. Während des Zusammenstoßes bei Mephitic habe ich mich an Bord des Luftschiffs der Hexe geschlichen, weil ich dachte, dort wäre ich von größerem Nutzen und könnte etwas herausfinden, das uns einen Vorteil verschafft. Aber sie hätte mich beinahe entdeckt, und daher war ich gezwungen, mich zu verstecken und auf eine Chance zur Flucht zu warten. Auf die Suche nach Walker hat sie sich allein gemacht, daher folgte ich ihr. So führte sie mich zu der Lichtung und zu dir. Aber nicht zu Walker. Was ist aus ihm geworden?«

Rasch berichtete ihm Bek über die katastrophalen Ereignisse des vergangenen Tages, von dem Versuch, die Ruinen zu durchdringen, von den Fallen, die auf sie warteten, davon, wie die Gruppe dezimiert und zerstreut worden war. Mit Ryer Ord Star und der Elfenfährtenleserin Tamis war er auf die Lichtung geflohen, auf der die Ilse-Hexe sie gefunden hatte. Über das Schicksal von Quentin, Panax, Ahren Elessedil und Ard Patrinell wusste er nichts Genaues. Tamis hatte sich auf die Suche nach ihnen gemacht, doch war sie nicht zurückgekehrt. Walker war in dem schwarzen Turm verschwunden, der aus der Mitte der Ruinen ragte, und nicht wieder herausgekommen.

»Wir müssen nach ihnen suchen«, sagte Bek. »Vor allem, wenn die Ilse-Hexe und die Mwellrets sie ebenfalls finden wollen.«

Truls Rohk wiegte sanft auf den Hacken hin und her und seufzte. »Es wird uns schwer fallen, jemanden zu finden. Eine schlechte Nachricht jagt die andere. Deine Schwester hat die Mannschaft der *Jerle Shannara* mit ihrer Magie unbeweglich gemacht. Sie hat das Schiff geentert und sie alle gefangen genommen. Unter Deck hat sie unsere Besatzung eingesperrt, und nun verfügt sie über beide Schiffe. Die *Schwarze Moclips* liegt in der Bucht vor Anker, wo ihr an Land gegangen seid. Die *Jerle Shannara* befindet sich weiter flussabwärts, näher an den Eistoren. Von keinem der Schiffe haben wir Hilfe zu erwarten.«

Bek fühlte sich, als hätte er den Boden unter den Füßen verloren. Was auch immer man ihm genommen hatte, bislang glaubte er, sich stets auf die *Jerle Shannara* zurückziehen zu können. Nun hatte er diese auch noch verloren. Sie saßen auf Ice Henge in der Falle. Nicht einmal die Flugreiter konnten sie benachrichtigen.

Plötzlich dachte er an Rue Meridian, und der Schreck traf ihn wie ein Stich, tiefer, als er es erwartet hätte. Er holte tief Luft. »Ist den Fahrenden etwas zugestoßen?«, fragte er und versuchte, beiläufig zu klingen.

Der Gestaltwandler zuckte mit den Achseln. »Bei dem Überfall wurde niemand verletzt. Was seitdem passiert ist, weiß ich nicht, vermutlich jedoch nichts.«

»Schatten! Wir haben alles verloren, Truls. Du und ich sind vielleicht die Einzigen, die noch am Leben und in Freiheit sind.« Er bemerkte die Verzweiflung in seiner Stimme und gab sich Mühe, sie zu unterdrücken. »Wir müssen etwas tun. Zumindest müssen wir umkehren und uns Grianne stellen, sie irgendwie überzeugen, dass sie eine Ohmsford ist, sie zu der Erkenntnis bringen, dass –«

»Immer mit der Ruhe, Junge«, unterbrach ihn Truls Rohk. »Lass uns erst einmal tief Luft holen und die Sache

genau überlegen. Wir können nicht einfach umkehren und uns der Ilse-Hexe stellen. Die Ereignisse sind noch zu frisch. Stattdessen müssen wir eine Möglichkeit finden, sie auf andere Weise zu erreichen. Auf eine Weise, die sie nicht so einfach wie deine Worte abtun kann.«

Er schaute bedeutungsvoll über Beks Schulter. Der Junge folgte seinem Blick und betrachtete plötzlich den Knauf des Schwertes von Shannara, das er noch immer auf dem Rücken trug. In all der Aufregung bei der Begegnung mit seiner Schwester hatte er es ganz vergessen.

Jetzt blickte er den Gestaltwandler wieder an. »Du meinst, ich sollte versuchen, es zu verwenden?«

»Ich meine, du solltest einen Weg finden, es zu verwenden.« Die Stimme seines Gefährten klang ironisch. »Ganz so leicht wird das nicht sein, glaube ich. Deine Schwester wird nicht einfach so dastehen und zulassen, dass man die Magie gegen sie einsetzt. Aber wenn du sie überraschen kannst, bleibt ihr vielleicht keine andere Wahl. Ob es ihr gefällt oder nicht, sie müsste die Wahrheit dann akzeptieren. Jedenfalls werden wir sie auf diese Art am ehesten überzeugen.«

Zweifelnd schüttelte Bek den Kopf. »Sie wird uns keine Gelegenheit geben. Niemals.«

Truls Rohk sagte nichts und wartete nur.

»Sie wird gegen uns kämpfen!« Bek ergriff den Knauf des Schwertes von Shannara, ließ jedoch sofort hilflos die Hand sinken. »Außerdem weiß ich nicht, ob ich die Magie gegen sie einsetzen kann.«

»Nicht gegen sie«, riet ihm der Gestaltwandler ruhig. »Für sie.«

Bek nickte langsam. »Für sie. Für uns beide.«

»Ich würde meine Chancen nicht so rasch abtun«, fuhr



Truls Rohk fort. »Wir haben das Schiff und die Mannschaft verloren, aber von Panax und diesem Hochländer haben wir noch nichts gehört. Und ich würde den Druiden selbst dann nicht für erledigt erklären, wenn ich ihn in einer Grube zwei Schritt vor mir in der Erde liegen sähe; er hat mehr Leben als eine Katze. Ich kenne ihn, Junge, und zwar schon lange. Er denkt alles genau durch. Es würde mich nicht verwundern, wenn er sich längst wieder in Freiheit befände und nach uns suchte.«

Daran schien Bek zu zweifeln, und trotzdem nickte er. »Was machen wir als Nächstes? Wohin gehen wir?«

Truls Rohk erhob sich, sein Mantel fiel von den breiten Schultern herab und hüllte seine Gestalt von Kopf bis Fuß in Schatten, wie ein Gespenst, und das trotz der allmählich heraufziehenden Dämmerung.

»Ich muss weit genug zurückgehen, um sicherzustellen, dass wir weder von der Hexe noch von den Rets verfolgt werden. Du wirst hier auf meine Rückkehr warten. Beweg dich nicht von der Stelle.« Er zögerte. »Solange du nicht in Gefahr gerätst. In dem Fall versteckst du dich, so gut du kannst. Aber setz nicht deine Magie ein. Du bist noch nicht bereit dafür, nicht ohne meine Hilfe.«

Er warf dem Jungen einen harten, mahnenden Blick zu, drehte sich um und verschwand zwischen den Bäumen.

Bek lehnte sich mit dem Rücken an einen Schuppenrinden-hickory und schaute zu, wie der Himmel im Osten mit der Zeit immer heller wurde. Die Dunkelheit wich den ersten Sonnenstrahlen, und in den Lücken zwischen den Blättern, die zuvor nicht zu erkennen gewesen waren, änderte der Himmel seine Farbe. Bek saß da und dachte darüber nach, wo er sich befand, über die Reise, die ihn an diesen Ort, in

diese Situation verschlagen hatte, und an die Wandelungen, denen er sich unterzogen hatte. Er erinnerte sich an den Abend vor Monaten, an dem Walker im Hochland aufgetaucht war und ihn gebeten hatte, ihn auf dieser Reise zu begleiten, an seine Worte, nichts in seinem Leben werde danach noch so sein wie zuvor. Damals hatte er nicht wissen können, wie sehr sich diese Vorhersage bewahrheiten würde.

Kurz schloss er die Augen und stellte sich vor, was in Leah, im Hochland, in seiner Heimat aus ihm geworden wäre. Es gelang ihm nicht. Das alles lag so weit hinter ihm, war der Gegenwart so fern, dass es aus einem anderen Leben zu stammen schien.

Er gab das Grübeln über das Hochland auf und versuchte sich stattdessen vorzustellen, wie es sein würde, Grianne zur Schwester zu haben. Nicht nur dem Namen nach, sondern richtig. Nachdem sie akzeptiert hätte, dass es tatsächlich der Wahrheit entsprach. Er wollte sich vorstellen, wie es war, wenn sie ihn Bek nannte. Auch dies wollte ihm nicht gelingen. Als Ilse-Hexe hatte Grianne getötet und Träume zerstört. Sie hatte Taten begangen, die er niemals würde verzeihen können, gleichgültig, wie sehr man sie irregeleitet hatte oder wie sehr sie bereute. Ihr Leben war in Täuschung und Verrat verstrickt, in eine fehlgeleitete Suche nach Rache, in Einsamkeit und Verbitterung. Nein, sie konnte ihre Vergangenheit nicht einfach mit einem Streich auswischen und ein neues Leben beginnen. Sie konnte nicht jemand anderes werden, nur weil er es sich wünschte. Das wäre ein Ende wie im Märchen. Was immer er von ihr erwartete, vermutlich war es zu viel. Wenigstens, so hoffte er, würde sie schließlich die Wahrheit erkennen.

Er stellte sie sich vor, wie sie in ihrer grauen Robe vor ihm stand, herrisch und gebieterisch. Glücklicherweise

er sie sich nicht vorzustellen. Hatte sie je gelacht, seit man sie verschleppt hatte? Hatte sie überhaupt je gelächelt?

Trotzdem musste er sie wieder zu sich selbst führen, zu dem Mädchen, das sie vor fünfzehn Jahren gewesen war, zu der Welt, die sie verlassen hatte und nun verachtete, wie es der Wille von niederen Kreaturen war. Er musste ihr helfen, selbst wenn er dadurch noch größeres Leid hervorrief.

Wie konnte ihm das gelingen, wo sie doch bei ihrer nächsten Begegnung vermutlich ihr Bestes geben würde, ihn zu töten?

Er wünschte, er hätte Quentin bei sich – Quentin, der die Dinge stets gefühlvoll, aber geradlinig anging, der stets mit solcher Klarheit den richtigen Weg und die beste Möglichkeit sah. Hatte Quentin den Kampf in den Ruinen von Castledown überlebt? Tränen sammelten sich in seinen Augen, als er sich vorstellte, sein Vetter könnte den Tod gefunden haben. Allein der Gedanke erschien ihm wie Verrat. Er konnte sich ein Leben ohne ihn – seinen Vertrauten und besten Freund – nicht vorstellen. Quentin war so erpicht darauf gewesen, an dieser Reise teilzunehmen, so begierig darauf, einen anderen Teil der Welt und etwas Neues über das Leben kennen zu lernen. Was nun, wenn ihn dies das eigene Leben gekostet hatte?

Bek knetete niedergeschlagen die Hände und starrte in die Bäume, in das zunehmende Sonnenlicht, in den neuen Tag, und seine Entschlossenheit verhärtete sich zu Gewissheit. Er musste Quentin finden. Vielleicht noch ehe er Walker fand, denn ohne Frage war Quentin von beiden der Wichtigere für ihn. Wenn sie auf dieser fremden Insel gestrandet waren, wenn ihre Luftschiffe tatsächlich verloren und ihre Gefährten tot waren, würden sie wenigstens dem Schlimmsten zu zweit entgegensehen. Das, was vor ihnen lag, allein zu meistern, vermochte sich Bek nicht

vorzustellen.

Coran Leah hatte die beiden abwechselnd angeblickt und sie dazu gedrängt, die Abenteuer gemeinsam zu bestehen. Sie selbst hatten es sich ebenfalls versprochen – vor langer Zeit, in Arborlon, als sie sogar noch die Gelegenheit hatten umzukehren.

Erschöpft seufzte er. Immerhin hatte er Truls Rohk, der ihm half. So eigenartig und beängstigend der Gestaltwandler sein mochte, er hatte sich als Freund erwiesen. War sein Leben auch widersprüchlich verlaufen, stellte er dennoch das verlässlichste und tauglichste Mitglied der Schiffsbesatzung dar. Auf ihn konnte sich Bek verlassen, und dieser Gedanke tröstete ihn.

Weil er sonst nichts hatte, das ihn trösten könnte, gestand er sich ein. Weil man manchmal Trost annahm, egal von wem er gespendet wurde.

Truls Rohk blieb nicht lange fort. Das Licht hatte die Nacht kaum verscheucht, da trat er mit flinken Bewegungen geduckt aus den Bäumen hervor.

»Auf, auf«, zischte er rau und zog den Jungen auf die Beine. »Deine Schwester ist uns auf der Spur und holt schnell auf.«

Bek versuchte, sich die Angst weder in den Augen noch in der Stimme anmerken zu lassen und so normal wie möglich zu atmen, während er in die Richtung blickte, aus welcher der Gestaltwandler gekommen war. Dann rannten sie zwischen die Bäume und waren verschwunden.

## *Vier*

Die Ilse-Hexe war ungefähr hundert Schritte in den Wald vorgedrungen und hatte Cree Bega und die anderen Mwellrets hinter sich gelassen, da blieb sie erst einmal stehen und ordnete ihre Kleider. Sie zog ein Stück geflochtener Kordel hervor, schlang es um die Schultern, über den Körper und zwischen den Beinen hindurch und band auf diese Weise die Robe hoch, damit sie sich leichter durch das dichte Dickicht bewegen konnte. Die Robe, die sie ausgewählt hatte, war leicht und trotzdem widerstandsfähig, und der Stoff würde nicht so leicht zerreißen. Da sie erwartet hatte, in den Ruinen von Castledown herumzuklettern, hatte sie die Sandalen gegen knöchelhohe Stiefel mit kräftiger Sohle getauscht. Zwar hatte sie diese Dinge aus ganz anderem Grund angezogen, trotzdem zahlte sich ihre Voraussicht nun aus. Schon früher war sie auf die Jagd gegangen, wenngleich nach anderem Wild, und sie wusste, wie wichtig es war, gut vorbereitet zu sein.

Kurz schweiften ihre Gedanken ab zu jenen Tagen, die sie so tief in ihrem Kopf vergraben hatte, bis der Junge sie aufs Neue mit dieser Vergangenheit konfrontiert hatte. Als Grianne Ohmsford war sie oft durch die Wälder und Hügel ihrer Heimat gestreift und hatte gelernt, die Magie des Wunschlieds einzusetzen. Eine der Übungen, die sie regelmäßig machte, war das Fährtenlesen. Mit Hilfe ihrer Magie spürte sie Hinterlassenschaften eines vorbeigelaufenen Tieres auf und folgte ihnen dann bis zu dessen Bau. Ihr Gesang, so fand sie heraus, färbte die Reste von Körperwärme und Bewegung und zeigte ihr auf diese Weise, wo das Tier entlanggelaufen war, wenn die Spur nicht zu alt war. Abdrücke und andere Hinweise, an denen sich Fähr-

tenleser orientieren, konnte sie nicht deuten, doch die Fähigkeit, Hitze und Bewegung zu verfolgen, erfüllte den gleichen Zweck. Sie hatte es darin zu einer erstaunlichen Fertigkeit gebracht, ehe sie geraubt wurde.

Erneut dachte sie an den Jungen. Er beunruhigte sie mehr, als sie sich eingestehen wollte. Das Haar und die Augen mochten tatsächlich zu Bek passen. Sogar seine Gestik und Mimik waren ihr vertraut. Und diese Spur von Magie, die sich am Ende gezeigt hatte – dabei handelte es sich um das Wunschlied. Niemand hätte diese drei Eigenschaften gemeinsam aufweisen können, außer eben Bek. Wie hoch standen die Chancen eines solchen Zufalls? Wie lange hatte der Druide suchen müssen, um eine solche Kombination zu entdecken? Allerdings sollte sie berücksichtigen, dass er außer Magie alles erschaffen und es wirken lassen konnte, als wäre es schon immer da gewesen, um denjenigen quasi zu erschaffen, der sie täuschen sollte.

Bek hatte bis zu dem Zeitpunkt, als sie ihn an jenem letzten Morgen versteckt hatte, keine Hinweise darauf gezeigt, dass er das Wunschlied geerbt hatte. Er war ein normales Kind. Ob er jemals Zugang zu dieser Magie erhalten hätte, konnte sie nicht wissen. Oder ob er tatsächlich in ihrem Besitz gewesen war.

Sie verscheuchte diese unbehaglichen Gedanken mit einem Achselzucken und überprüfte den Sitz ihrer Robe. Daraufhin blickte sie an sich herab und sah die blasse Haut an Handgelenken und Knöcheln, die nie der Sonne ausgesetzt war und nun in der Mischung aus Schatten im Wald und goldener Dämmerung so weiß leuchtete, dass sie fast schillerte. Sie berührte sich selbst, als wolle sie sichergehen, dass sie wirklich war, denn manchmal hatte sie beinahe das Gefühl, sie sei aus Träumen und Wünschen erschaffen und nichts an ihr sei echt.

Jetzt knirschte sie mit den Zähnen. Der Junge löste diese Gedanken in ihr aus. Wenn sie ihn gefangen hatte, würden sich die Grübeleien von selbst verabschieden.

Wieder brach sie auf, ließ die Kapuze aufgesetzt, verbarg ihr Gesicht in der Dunkelheit vor spähenden Augen. Da sie die Robe so eng zusammengebunden hatte, fiel es ihr leicht, durch den Wald zu laufen, und sie sumnte leise vor sich hin, entlarvte so die Spur des Gestaltwandlers und des Jungen und entdeckte ihre verbliebene Nach-Präsenz, die ihren Weg so deutlich kennzeichnete wie Markierungen in der Baumrinde. Sie marschierte forschen Schritts voran. Das Gehen war sie gewöhnt, weil sie oft zu Fuß reiste und nicht nur auf ihren Würgern, womit sie sich abgehärtet hatte; denn sie wusste, nur auf diese Weise konnte sie überleben. Der Morgawr wäre zufrieden gewesen, wenn sie einfach nur ein Mädchen geblieben wäre, weniger bedrohlich und besser formbar, aber schon früh hatte sie sich entschieden, niemals wieder verwundbar zu sein. Früher oder später würde sie von etwas oder jemandem bedroht werden, das oder der durch lange Jahre in der Wildnis abgehärtet war, und darauf wollte sie vorbereitet sein. Außerdem wollte sie nicht lediglich als ein Mädchen oder eine Frau betrachtet werden und allein der Größe und des Geschlechts wegen eine Abwertung erfahren.

Nein, dachte sie grimmig, so sollte niemand sie jemals einschätzen. Der Morgawr hatte sie im Gebrauch der Magie unterwiesen, aber sie selbst hatte sich die Kunst des Überlebens angeeignet. Wenn er unterwegs war, was häufig vorkam, unterzog sie sich selbst Prüfungen, von denen er nie erfuhr, ging allein hinaus in das gefährliche Land, manchmal tief in den Wildewald hinein. Sie lebte dort, las Fährten, sammelte Vorräte, jagte und lernte dabei von den Tieren. Mit Hilfe des Wunschlids beherrschte sie ihre

Sprache und wurde deshalb von ihnen aufgenommen. Sie konnte sogar wie eines von ihnen erscheinen. Das erforderte große Konzentration und Anstrengung, und ein einziger falscher Schritt konnte dabei zu einer persönlichen Katastrophe führen. Gewiss war sie mächtig, doch genügte ein Augenblick der Unachtsamkeit, und ein Raubtier vermochte ihre Verteidigung zu durchbrechen. Moorkatzen und Koden schlugen zu, ehe man noch recht begriffen hatte, was vor sich ging. Werbestien waren sogar noch schneller.

Sie war noch nicht weit vorangekommen, da bemerkte sie eine zweite Präsenz, welche die erste überlappte. Die Ilse-Hexe verlangsamte das Tempo und ließ mehr Vorsicht walten, betrachtete die Bilder, die Spuren von Hitze und Bewegung, und hielt nach einer Falle Ausschau. Nach einer Weile wurde ihr klar, was sie entdeckt hatte. Der Gestaltwandler war zurückgekehrt, um festzustellen, ob ihnen jemand folgte, und dann hatte er wieder zu dem Jungen aufgeschlossen. Vermutlich hatte er sie bemerkt. Davon musste sie ausgehen. Sie wusste bereits, dass er über große Erfahrung und Fähigkeiten verfügte, und er war weise genug, sich nach der Rettung des Jungen nicht einzubilden, die Gefahr sei vorüber. Deshalb war er umgekehrt, hatte nach ihr Ausschau gehalten und dann seinen Schutzbefohlenen gewarnt.

Also setzte sie die Verfolgung fort und beeilte sich, die Lücke zwischen ihnen zu schließen. Wenn er nahe genug gewesen war, um sie zu bemerken, konnte er jetzt keinen großen Vorsprung haben. Die Bilder, die durch ihre Magie enthüllt wurden, waren unverkennbar und deutlich. Der Gestaltwandler gab sich keine Mühe, seine Spur zu verbergen. Er rannte davon, floh, hatte vielleicht Angst vor ihr, hatte begriffen, wie sehr die Entfernung zwischen ihnen



zusammengeschmolzen war. Verängstigte, panische Menschen begingen Fehler. Der Gestaltwandler gehörte unter normalen Umständen nicht zu dieser Sorte, allerdings konnte man diese Umstände wohl kaum normal nennen.

Ihr gewundener Weg führte sie durch Schluchten und über die Kämme niedriger Berge, auf denen Laubhölzer wuchsen und sich Gebüsche drängten, bis sie schließlich einen offenen Hang erreichte, auf dem sie den Verfolgten so nahe war, dass sie meinte, sie könnte die beiden riechen. Oben am Himmel war die Sonne aufgezogen, wanderte gen Zenit und leuchtete hell und klar an einem wolkenlosen blauen Himmel. Die Ilse-Hexe atmete die warme frische Luft des Waldes ein, eine dünne Schicht Schweiß bedeckte ihr Gesicht und ihre Hände und rann von den Gliedern in die Kleidung. Sie spürte, wie die vertraute Wildnis sie erfüllte. Es war wie manchmal auf der Jagd, wenn sie sich wild und ungezähmt und gefährlich fühlte. Am liebsten hätte sie sich die menschlichen Kleider vom Leib gerissen und gejagt, wie es die Tiere tun. Es durstete sie nach frischem Blut.

Auf einer weiten Lichtung, die von altem Bewuchs umgeben war, vereinten sich die Bilder des Jungen wieder mit denen des Gestaltwandlers. Die Aufregung spornte sie erneut an. Die Bilder verrieten ihr, dass die beiden jetzt rannten, um ihr zu entfliehen. Der Junge würde von ihrem Kommen wissen. Er würde sich fragen, was er zu seinem Schutz tun konnte, wenn sie die zwei einholte. Natürlich würde er lügen und seine Geschichte aufs Neue erzählen. Aber er ahnte sicherlich bereits, wie sinnlos es war, sie ein zweites Mal täuschen zu wollen. Bestimmt war ihm klar, was sie mit ihm anstellen würde.

Es konnten nur noch einige hundert Meter sein. Viel mehr jedenfalls nicht, dann hätte sie die beiden erreicht. Sie

befanden sich direkt vor ihr.

Plötzlich betrat sie eine Wiese, die von gelben und blauen Wildblumen übersät war. Die Blumen wogten wie ein Meer im Wind, und die Spur, der sie so eifrig folgte, war verschwunden. Einen Augenblick lang mochte sie es nicht glauben. Sie lief weiter, drängte ungläubig voran, überquerte die Wiese bis zur anderen Seite und versuchte zu begreifen, was geschehen war. Dann blieb sie stehen. Die Bilder waren noch da, so erkennbar wie zuvor, klar und deutlich. Aber sie waren überall, auf der ganzen Wiese, zwischen den Bäumen am Rande, Tausende, ein einziges Flimmern von Hitze und Licht. Es schien, als hielten sich der Gestaltwandler und der Junge überall zur gleichen Zeit auf, als wären sie in alle Richtungen auf einmal gelaufen.

Was allerdings unmöglich war.

Und keinesfalls real.

Sie holte tief Luft, um sich zu beruhigen, dann atmete sie langsam aus. Daraufhin langte sie in ihre Kapuze und strich eine Locke ihres dicken, dunklen Haares zurück, blickte von einem Ende der Wiese zum anderen und suchte im Schatten unter den Bäumen. Niemand zu sehen. Der Junge und sein Beschützer waren woanders, und mit jeder Sekunde, die verstrich, entzogen sie sich weiter der Bedrohung.

Trotzdem musste sie lächeln. Sie hatte geglaubt, die beiden in Panik versetzt zu haben, doch der Gestaltwandler und der Junge waren klüger. Da sie davon ausgingen, dass die Ilse-Hexe bei der Verfolgung ihre Magie einsetzen würde, hatten sie sich durch den Gebrauch ihrer eigenen revanchiert. Oder, besser gesagt, wenn sie das hier richtig verstand, hatte der Junge seine Magie benutzt. Damit hatte er ihre Bilder erzeugt und sie überall verstreut. Sie konnte herausfinden, welches das richtige Paar war, bloß würde sie

das Zeit kosten. Ein Stück weiter vorn würden sie das gleiche Spiel wiederholen, und jedes Mal, wenn sie gezwungen wäre, eines dieser Rätsel zu lösen, würden die beiden an Vorsprung gewinnen.

Gewiss setzten sie darauf, dass es ihr an den Fähigkeiten eines Fährtenlesers mangelte und sie ihre Gegner nicht anhand der Fußabdrücke und Spuren verfolgen konnte, wenn ihre Magie nutzlos war. Damit hatten sie Recht. Ihre Magie war alles, was sie hatte, und das musste genügen.

Im Schneidersitz ließ sie sich auf dem Boden nieder, lehnte sich an eine Eiche, betrachtete die Wiese und überlegte sich die Sache. Sicherlich würde sie die beiden erwischen. Nichts, was sie versuchten, konnte sie lange von ihrer Spur abbringen. Wichtiger war es, nicht hektisch und unüberlegt zu handeln. Sie nahm sich einen Augenblick Zeit, um sich durch den Kopf gehen zu lassen, wohin all dies führte. Der Junge und sein Beschützer rannten davon, aber wohin? Dieses Land war für die beiden genauso fremd wie für sie, und sie kannten weder seine Geografie noch seine Einwohner. Der Gestaltwandler hatte dem Jungen bestimmt längst erzählt, auf welche Weise das Luftschiff unter ihre Kontrolle geraten war und dass es somit für die zwei keine Hilfe mehr bedeutete. Die Mitglieder des Landungstrupps, den Walker angeführt hatte, waren tot oder verstreut, und der Druide war verschwunden. Bestenfalls stellte die Flucht eine vorübergehende Lösung für ihr Problem dar. Welchen Vorteil wollten sie daraus ziehen? Was war ihr Ziel? Freilich liefen sie nicht einfach blindlings ins Leere hinein. Dafür besaß der Gestaltwandler zu viel Verstand.

Langsam erhob sie sich und traf eine Entscheidung. Antworten auf Fragen wie diese mussten warten. Es machte keinen Unterschied, wohin sie liefen oder warum, wenn sie

die beiden nicht fand, und das beabsichtigte sie. Wenn ihre Magie auf die eine Art nicht dienlich war, dann eben auf die andere.

Sie stellte sich an den Rand der Wiese, legte die Hände trichterförmig an den Mund und stieß einen langen, tiefen Schrei aus, der unheimlich und frostig in der Ferne verhallte. Dreimal stieß sie diesen Schrei aus, wartete eine Weile und wiederholte ihn erneut dreimal.

Die Zeit verstrich, und auf der Wiese und aus dem Wald war außer Vogelgesang und dem Rauschen des Laubes im Wind nichts zu hören. Die Ilse-Hexe stand da, lauschte und schaute in alle Richtungen gleichzeitig.

Dann bewegte sich etwas aus den Bäumen heraus auf das Gras am anderen Ende der Wiese und brachte den Blumentepich dazu, sich zu kräuseln und zu teilen. Die Ilse-Hexe wartete geduldig, während das Geschöpf unter der wogenden Decke der Wildblumen auf sie zukroch.

Als es nur noch ein Dutzend Schritte entfernt und es zu spät für eine Flucht war, hob es die Schnauze aus dem Meer der Helligkeit, witterte und suchte nach der Quelle des Rufes, der es herbefohlen hatte. Der Wolf stammte von keiner Rasse, die sie kannte, und er war größer als jene, mit denen sie vertraut war, dennoch eignete er sich für die Aufgabe. Er war ein Verbannter, ein Ausgestoßener – sie spürte das – und gehörte zu keinem Rudel, sondern lebte als einsamer Einzelgänger. Ergrautes schwarzes Haar bedeckte die scharfen Züge seines Gesichts, der vernarbte graue Körper war sehnig und muskulös. Da er ein wilder Jäger war, besaß der Wolf unerreichte Fähigkeiten im Spurenlesen und Instinkte, die ihr gute Dienste leisten würden, nachdem sie erst die notwendigen Anpassungen vorgenommen hatte.

Der Wolf hatte offensichtlich gespürt, dass er in der Falle

saß und sich von ihrer Magie, ihrer unwiderstehlichen Stimme und den Ketten, die sie ihm mit ihrem leisen Summen und Singen angelegt hatte, nicht befreien konnte. Aber er war keineswegs zu verblüfft, um nicht wenigstens einen Fluchtversuch zu unternehmen. Seine Halskrause sträubte sich, er knurrte und wehrte sich gegen ihre Anstrengungen, die Kontrolle über ihn auszuüben, und sein Hass auf sie enthüllte sich in den bösen Blicken und den gefletschten Zähnen. Sie überließ ihn einen Moment lang der Wut, dann brachte sie ihn gnadenlos zur Räson. Stück um Stück überwand sie seinen Widerstand, besiegte seinen Willen, eroberte Herz und Verstand und machte Körper und Gedanken zu ihrem Eigen.

Danach begann sie, ihn neu zu gestalten. Es handelte sich bereits um ein gefährliches Tier, aber sie entschied, es müsse noch bedrohlicher werden; der Gestaltwandler würde mit einem gewöhnlichen Wolf keine Schwierigkeiten haben, gleichgültig, wie wild dieser war, und sie wollte, dass sich die Chancen ins Gegenteil verkehrten. Sie wollte einen Caull, eine Bestie aus neu geformtem Fleisch und Knochen, ein Geschöpf der Magie, das von ihrer Hand gestaltet worden war und allein ihr gehorchte. Mit Hilfe des Wunschlides wollte sie es genau für ihre Zwecke prägen und vor allem die Raubtierinstinkte, die Fähigkeit des Spurenlesens und die Unverwüstlichkeit betonen. Die Intelligenz zu steigern war eine zu schwierige und zu komplexe Aufgabe, selbst für sie. Doch die Gestalt konnte sie ihren Wünschen anpassen, und sie scheute nicht vor dem Notwendigen zurück, auch wenn das Tier dabei schrie wie ein menschliches Kind.

Später lag es keuchend und fiebernd auf der sonnenbeschienenen Erde, die Wildblumen im Umkreis von fünfzehn bis zwanzig Fuß waren zerfetzt, der Boden aufgerissen und

das Gras mit Blut bedeckt. Sie hatte den Caull unter Kontrolle und ließ ihn schlafen, damit er sich abregte und damit der umgestaltete Körper heilte. Er schloss die gelben Augen, und als Antwort auf ihr Lied wurde sein Atem tiefer und ruhiger. Sekunden später war er eingeschlafen.

Von der Anstrengung ermüdet, setzte sie sich, um auszu-ruhen. Vom Morgen bis zum Nachmittag war es ein langer Tag geworden. Sie döste in der Sonne, eine kleine dunkle Figur am Rande eines verwüsteten Stücks Erde. Die Zeit verstrich, und sie träumte von einem kleinen, sehr kleinen Jungen mit dunklem Haarschopf und leuchtenden blauen Augen, die sie aus der Dunkelheit anstarrten, nachdem sie eine verborgene Tür für immer geschlossen hatte.

Sie erwachte vor dem Caull, der sich gerade rührte. Sofort setzte sie ihr Wunschlied ein, stand auf und wartete, bis er die Augen aufschlug. Als er den Kopf hob, befahl sie ihm, sich zu erheben. Das Tier gehorchte, sprang auf die Beine und stand groß und bedrohlich im schwindenden Licht. Es war zweimal so groß wie zuvor, hatte einen dickeren Hals und riesige Schultern, dazu einen Körper, der neu gestaltet war, um zu kämpfen und zu rennen. Der Kopf war breit, flach, knochig und lief keilförmig von den spitzen Ohren zur Schnauze zu. Das Maul öffnete sich beim Hecheln und enthüllte eine Doppelreihe messerscharfer Zähne, die zum Brechen und Reißen geschaffen waren. Die Beine waren verkürzt, um der Bestie einen besseren Stand zu geben, die Zehen der Pfoten dagegen waren länger geworden und gliederten sich wie Finger in hakenartige Krallen. Glattes schwarzes Haar bedeckte den Körper, weniger Fell als Haut, ein zähes Leder, dem selbst die Dornen von Brombeersträuchern nichts anhaben konnten. Der Caull lief hin und her, als wollte er seine neu gewonnene Kraft ausprobieren, und in den wahnsinnigen Augen

glitzerte unmissverständlich die Blutgier.

Zufrieden mit ihrer Arbeit, beobachtete sie das Tier aufmerksam. Jetzt hatte sie mit diesem Geschöpf ein Mittel gegen die List des Gestaltwandlers und seines jungen Komplizen. Sie hatte gelernt, einen Caull zu erschaffen, als sie mit dem Morgawr die Handhabung ihrer Magie übte. Diese Form jedoch hatte sie selbst erfunden. Vor Hunderten von Jahren hatte es schon einmal eine solche Bestie gegeben, die einen Druiden getötet hatte. Ein solches Ungeheuer brauchte sie nicht. Etwas Ähnliches würde ihren Zwecken bereits dienen.

»Schonungslos«, zischte sie dem Caull zu. Er drehte den schweren flachen Kopf wachsam in ihre Richtung. »So wirst du sein, wenn du nach denen suchst, die ich jage. Unaufhaltsam.«

Die Kiefer teilten sich, als wollte das Tier lächeln, weil es verstanden hatte, was ein Lächeln ist. Das genügte, um die Ilse-Hexe zufrieden zu stellen. Wenn es ihren Wunsch erfüllte, würde sie für beide lächeln.

Bek lief hinter Truls Rohk her, als sie eine Wiese erreichten, auf der blaue und gelbe Wildblumen blühten. Inzwischen wurde er bereits vom raschen Tempo des Gestaltwandlers müde, und Schweiß rann ihm über das Gesicht und tränkte sein Gewand. Die Sonne stand hoch am Himmel, die Luft hatte sich erwärmt.

Truls Rohk trottete in die Mitte der Wiese, blieb dort stehen und blickte zurück.

»Weit genug«, sagte er, und von seinem Versehrten Gesicht war unter der Kapuze nur ein Schatten zu sehen, sogar in der hellen Mittagssonne. »Wir können ihr nicht ewig davonrennen. Früher oder später wird sie uns einholen.

Deshalb müssen wir uns etwas anderes einfallen lassen.«

Bek blies erschöpft in die Luft, atmete tief ein und schluckte, weil seine Kehle so trocken war. »Vielleicht gibt sie auf, wenn wir immer weiter fliehen.«

»Unwahrscheinlich. Überleg nur mal. Sie hat ihre Jagd nach dem Druiden, ihrem Todfeind, vorübergehend eingestellt, um dich zu suchen. Alles hat sie aufgeschoben, den ganzen Zweck ihrer Reise, nur wegen dir. Du denkst zwar, du hättest sie nicht mit deinen Worten und Argumenten erreicht, aber möglicherweise ist dir das doch gelungen. Jedenfalls genug, damit sie sich Fragen stellt.«

Bek schüttelte den Kopf. »In dem Moment hat es sich überhaupt nicht so angefühlt.« Truls Rohk schien nicht einmal schwer zu atmen, sein Körper in dem Mantel war still und ruhig, er rührte sich nicht, bewegte sich nicht.

»Sie spürt uns mit Hilfe ihrer Magie auf und kann unsere Bewegungen erkennen. Ich habe gesehen, wie sie gegangen ist, mit aufrechtem Kopf, die Augen geradeaus. Unsere Fußabdrücke hat sie überhaupt nicht beachtet.« Er blickte sich kurz um, schaute in alle Richtungen und nahm die Landschaft in sich auf. »Wir müssen sie abschütteln, Junge. Und zwar jetzt, ehe sie noch näher kommt und nicht mehr aufzuhalten ist.«

Er wandte sich dem Jungen zu, eine breite, bedrohliche Gestalt. »Zeit, selbst einige Verantwortung zu übernehmen. Deine Magie gegen ihre – das könnte die Antwort sein. Ihr fehlt es gleichermaßen noch an Macht und Scharfsinn, aber sie dürfte trotzdem von Nutzen sein. Hör mir zu. Vermutlich erkennt die Ilse-Hexe unsere Körperwärme oder unsere Bewegungen. Versuch doch mal, ob du das Gleiche kannst. Beobachte mich genau. Wenn ich verschwinde, verfolge mich. Benutz dazu deine Stimme wie auf Mephitic.«



Kurz darauf verschwand er genau vor Beks Augen, als hätte er sich in Luft aufgelöst. Der Junge beschwor seine Magie und lenkte sie in die eine und die andere Richtung. Nichts geschah.

Der Gestaltwandler erschien wieder an der Stelle, wo er noch einen Augenblick zuvor gestanden hatte. Bek erschrak, dann schüttelte er wütend den Kopf. »Es geht nicht!« Niedergeschlagenheit sprach aus seinen Worten. »Ich kann es nicht!«

Truls Rohk beugte sich bedrohlich über ihn. »Eigentlich schade für uns, nicht? Versuch es noch einmal. Schick deine Magie aus, als würdest du ein Netz auswerfen! Stell dir vor, du würdest Bilder mit Tüchern verhängen. Du suchst nicht nach mir, sondern nach meinem Schatten. Los!«

Wieder verschwand er, und erneut rief Bek die Magie.

Diesmal hatte er mehr Erfolg. Er erwischte einige Teilchen von Truls Rohk, während dieser sich nach rechts und links und wieder zurück bewegte, geisterhafte Präsenzen, die in der Mittagsluft hingen.

»Besser.« Der Gestaltwandler stand abermals vor ihm. »Einmal noch, doch diesmal hältst du einen Zipfel der Magie fest, die du freilässt. Und anschließend ziehst du sie ein, Fischerjunge.«

Bei diesem Versuch konnte er Truls Rohks sämtliche Bewegungen nachvollziehen, konnte verfolgen, wie er um ihn herumging. Wie Schatten, die von den Toten befreit sind, hingen die Abbilder in der Luft, eines nach dem anderen, und jedes bewegte sich träge zum nächsten hin, wie Läufer, die durch Treibsand stapfen.

Sie arbeiteten weiter daran, bis der Gestaltwandler sein Aussehen in das des Jungen veränderte, und plötzlich jagte

Bek seinen eigenen Abbildern hinterher und sah, wie ein Doppelgänger von ihm über die Wiese hin und her rannte. Dorthin und hierhin, dort entlang, hier entlang, von einem Ende zum anderen und zwischen den Bäumen herum verteilte Truls Rohk Bilder von sich selbst und von dem Jungen, bis die Wiese mit Schatten und Spuren überfüllt war, die sich vollkommen ineinander verwickelt hatten.

»Soll sie doch versuchen, dieses Gewirr aufzulösen«, grunzte Truls Rohk, während er den Jungen im Zickzack durch die Bilder führte und zu den Bergen im Osten aufbrach. »Das wiederholen wir später noch einmal, wenn wir näher am Wasser sind.«

Sie rannten los, nicht so schnell wie vorher, denn jetzt schlug der Gestaltwandler ein Tempo an, bei dem der Junge leichter mithalten konnte. Keiner von beiden sprach, stattdessen konzentrierten sie sich auf den Weg, darauf, so viel Abstand wie möglich zwischen sich und ihre Verfolgerin zu bringen und dabei so viel Kraft wie möglich zu sparen. Zweimal hielten sie an und produzierten ein ähnlich verwirrendes Labyrinth von Bildern, eine in sich verschlungene Spur, dann überquerten sie einen tiefen Bach, schlugen zweimal Haken und suchten sich schwieriges Gelände für ihren Weg.

Gegen Abend hielten sie schließlich an, um auszuruhen und zu essen. Im Westen schwand das Licht rasch, das Waldland war bereits in lange Schatten gehüllt. Nachtvögel stiegen aus dem Zwielflicht auf, ihre dunklen Silhouetten hoben sich vom Himmel ab. Bek beobachtete ihren Flug und wünschte sich, er hätte ebenfalls Schwingen. Er hatte weder Essen noch Wasser bei sich, doch Truls Rohk hatte Proviant an Bord der *Schwarzen Moclips* gestohlen und mitgebracht. Wie stets bereitete sich der Gestaltwandler auf alle möglichen Fälle vor.

»Wenngleich ich nicht geglaubt habe, dass es dazu kommen würde«, räumte er grimmig ein und reichte dem Jungen seinen Wasserschlauch.

Bek war erschöpft. Er hatte durchgehalten, aber seine Muskeln brannten, und sein ganzer Körper schmerzte. An harte, lange Wanderungen war er gewöhnt, doch nicht daran, so weit zu laufen. Das Leben an Bord der *Jerle Shannara* hatte ihn zwar auf einiges vorbereitet, trotzdem hatte seine Ausdauer ihre Grenzen und reichte nicht im Geringsten an die von Truls Rohk heran.

»Wird sie nun aufgeben?«, fragte er hoffnungsfroh, gab den Wasserschlauch zurück und knabberte hungrig an dem getrockneten Fleisch, welches ihm sein Begleiter nun reichte. »Verliert sie das Interesse an uns und macht sich wieder auf die Suche nach Walker?«

Der Gestaltwandler lachte leise, ansonsten verhüllten seine Robe und seine Kapuze Miene und Gedanken. »Das glaube ich nicht. Es würde ihr kaum ähnlich sehen. So leicht gibt sie nicht auf. Eher findet sie eine andere Möglichkeit, uns aufzuspüren. Sie kommt bestimmt.«

Bek seufzte resigniert. »Dann muss ich mich ihr früher oder später stellen. Daran lässt sich nichts ändern.« Das Schwert von Shannara lag neben ihm, und er betrachtete es. Die Aussichten, es gegen seine Schwester einzusetzen, erschienen ihm töricht und verzweifelt.

»Vielleicht. Aber zunächst müssen wir einige andere Probleme lösen. Wir können jedenfalls nicht länger einfach nur aus dem Grunde fortlaufen, dass wir der Hexe entkommen wollen. Selbst wenn wir sie abhängen oder sie aufgibt, was haben wir dann gewonnen? Wir befinden uns mitten in einem fremden Land ohne Luftschiff, ohne Freunde, ohne die richtige Ausrüstung und die richtigen Waffen und ohne einen anständigen Plan – so sieht das aus. Nicht so gut.«

»Wir müssen zu Quentin und den anderen zurückkehren«, antwortete Bek sofort und war davon überzeugt, dass dies die beste Wahl war. »Wir müssen ihnen helfen, falls wir können. Und vor allem sollten wir Walker suchen.«

Das klang so einfach und logisch, und er hatte die Worte ausgesprochen, ehe er begriff, welche Hindernisse er mit dieser Antwort übergang und sich damit fast lächerlich machte. Sogar mit Hilfe seiner Magie und den Fähigkeiten des Gestaltwandlers waren sie nur zwei Männer – ein Mann und ein Junge, fügte er kläglich hinzu. Sie hatten keine Ahnung, wo sich ihre Freunde aufhielten. Für eine erfolgreiche Suche nach ihnen fehlten ihnen die Mittel, denn schließlich waren sie gezwungen, zu Fuß zu gehen, eine Fortbewegungsart, die ihrem Vorhaben kaum förderlich sein würde. Ihre Feinde waren ihnen zudem ungefähr fünfzig zu eins überlegen, und damit hatte Bek noch nicht das eingerechnet, was ihnen unter Castledown womöglich noch begegnen würde.

Truls Rohk erwiderte nichts. Er saß einfach nur da und schaute den Jungen aus dem Schatten seiner Kapuze an.

Bek räusperte sich. »Also gut. Allein schaffen wir es nicht. Wir brauchen Hilfe.«

Der Gestaltwandler nickte. »Du lernst schnell, Junge. Was für Hilfe?«

»Jemanden, der unsere schlechten Aussichten verbessern kann, wenn wir uns der Ilse-Hexe und den Mwellrets stellen.«

»Das zum einen, aber auch jemanden, der einen Weg durch diese Dinge kennt, welche die Ruine und den Schatz bewachen, dessentwegen Walker hierher gekommen ist.« Truls Rohk lachte verbittert. »Du solltest nicht einen Augenblick lang glauben, dass der Druide, falls er noch lebt,

den Schatz aufgeben wird.«

Bek dachte an die Besatzung der *Jerle Shannara*, deren Mitglieder so viel erlitten hatten, um diesen weiten Weg zurückzulegen, daran, was man ihnen versprochen hatte und was sie aufgegeben hatten. Er dachte daran, wie viel Walker für diese Reise riskiert hatte, sein Leben und seinen Ruf. Truls Rohk hatte Recht. Der Druide würde lieber sterben als aufgeben. Auch wenn er Walker nur wenig kannte, war er sich in einer Sache sicher: Die Unterstützung der Elfen für einen Druidenrat in Paranor zu verlieren würde sein Ende bedeuten. Dafür hatte er sein ganzes Leben lang gearbeitet, und es bedeutete ihm alles. Immer hatte er nach dieser Unterstützung gestrebt. So viel wusste Bek aus ihren Gesprächen und aus dem, was er von Ahren Elessedil gehört hatte. Walker hatte sein Schicksal mit dieser Reise verknüpft, mit der Entdeckung der Elfensteine und dem Schatz von der Karte des Schiffbrüchigen.

Und waren ihre eigenen Schicksale nicht wiederum mit dem des Druiden verknüpft, sowohl Beks als auch das der anderen?

»Schlaf eine Stunde, dann brechen wir wieder auf.« Truls Rohk saß mit gefalteten Händen vor ihm, und das Tierhaar auf den Handrücken glänzte schwach wie Silberfäden. »Ich halte Wache.«

Bek nickte wortlos. Eine Stunde war besser als gar nichts. Er nahm sich den Moment und blickte den Weg zurück, den sie gekommen waren, in Richtung der Ilse-Hexe und in Richtung seiner Freunde und Gefährten, die sich irgendwo dort in der Dunkelheit aufhielten.

*Seid stark*, betete er für sie alle. Sogar für Grianne.

## *Fünf*

Dutzende Meilen entfernt, tief in den gletscherbedeckten Bergen, welche die Küste der Halbinsel schützten, und umgeben von den tausend Fuß hohen Mauern der Schlucht, durch die das geschmolzene Eis hinaus in die Blaue Spalte floss, trieb die *Jerle Shannara* in einsamer, mitgenommener Pracht dahin. Steuerlos, unbemannt und mit zerfetzten Segeln ritt sie auf den böigen Winden, die durch den Cañon wehten, und bewegte sich wie an einer Schnur gezogen auf die Säulen aus Eis zu, die den Weg nach draußen blockierten. Wolken wälzten sich über sie hinweg und vermischten sich mit Eisnebel und der Gischt, die aufstieg, wenn die Wellen unten gegen die Felsen krachten, weiße Schleier, welche die Sonne verhüllten. Würger kreisten und stürzten sich an der Takelage vorbei nach unten, wobei die Vorfreude hell in ihren stechenden Augen glänzte, da sie jedes Mal dichter an die Leichen auf Deck des Luftschiffes herankamen. Die Echos ihrer Schreie vermischten sich mit der tosenden Brandung und hallten als geisterhafter Kontrapunkt von den Klippen wider.

Davor lauerten die Säulen und kamen mit jedem Wanken und Schwanken des Luftschiffes näher. Wie die Zähne eines Riesen knirschten sie und öffneten sich, schlossen dann wieder die Lücke, durch die das Schiff fliegen musste, dröhnten hungrig und gefräßig, als wollten sie sich nun holen, was ihnen zuvor entgangen war, als wollten sie das Holz und Metall der *Jerle Shannara* in Kleinholz verwandeln und der Besatzung die Knochen zermalmen.

Übel zugerichtet, benommen und kaum bei Bewusstsein, baumelte Rue Meridian an einem Seil fünfzig Fuß unter dem Heck des Schiffes. Sie klammerte sich mit letzter,

schwindender Kraft an das Tau und war zu schwach, um sich zu bewegen. Blut bedeckte ihren linken Arm und rann über ihre Seite, und sie spürte ihr linkes Bein nicht mehr. Der Wind heulte in ihren Ohren und ließ ihre Haut gefrieren. Eis hatte sich in ihrem Haar gebildet, und ihre Kleidung war steif geworden. Wie sie hierher gelangt war, verlor sich in einem Nebel von Erinnerungsfetzen und ungeordneten Gefühlen. Sie wusste noch von dem Kampf mit dem Mwellret, dass sie beide verwundet waren, über das Deck des Luftschiffs taumelten, unaufhaltsam auf die Holzreling zuglitten, schneller wurden und nicht anhalten konnten. Dann krachten sie gegen die Reling, die bereits von einem heruntergefallenen Sparren zertrümmert war, zuerst der Mwellret, der die volle Wucht des Aufpralls abbekam. Das Geländer hatte wie Zunder nachgegeben, und die zwei waren ineinander verkrallt hindurchgerutscht. Das hätte ihr Ende sein sollen. Sie befanden sich in tausend Fuß Höhe, vielleicht sogar mehr, und zwischen ihnen und den Felsen und dem Fluss unten war nichts außer Luft. Instinktiv hatte sie sich mit Tritten von dem Mwellret befreit und nach etwas gegriffen, an dem sie sich festhalten konnte. Durch bloßes Glück hatte sie dieses Seil erwischt, diese Rettungsleine in die Sicherheit. Ihr freier Fall war hart gebremst worden, der Ruck hatte ihr fast die Arme aus den Gelenken gerissen und ihr die Haut an den Händen aufgescheuert, weil sie weiterrutschte und erst an einem Knoten zum Halt kam. Verblüfft und erleichtert klammerte sie sich an das Seil, baumelte und drehte sich im Wind und schaute der dunklen Gestalt ihres Gegners hinterher, die kopfüber ins Leere stürzte.

Dann hatten der Schock und die Kälte eingesetzt, und sie stellte fest, dass sie sich nicht bewegen konnte und starr an ihrer Rettungsleine hing, während sie sich bemühte, nicht

das Bewusstsein zu verlieren. Ständig redete sie sich ein, irgendwann wieder genug Kraft gesammelt zu haben, um nach oben und an Bord klettern zu können, oder dass sie bald jemand in Sicherheit ziehen würde. In Gedanken spielte sie verschiedene Szenarios durch, und da sie der Bewusstlosigkeit nahe war, brachte sie kaum mehr zustande, als sich mit diesen Möglichkeiten zu quälen.

Aber sie war nicht zu benommen, um die Gefahr zu begreifen, in der sie sich befand, und um abschätzen zu können, wie wenig Zeit ihr blieb. *Die Jerle Shannara* trieb auf die Eissäulen zu, und sobald diese erreicht wären, hätte es ein Ende. An Bord würde ihr niemand helfen. Oben waren alle tot, Furl Hawken eingeschlossen. Jene unter Deck waren in Frachträumen eingesperrt und konnten sich nicht befreien, sonst hätten sie dies inzwischen getan. Ihr Bruder, Redden Alt Mer. Der Schiffsbauer, Spanner Frew Ihre Freunde, die Fahrenden aus ihrer Heimat. Gefangen und hilflos, der Gnade der Elemente ausgesetzt, war ihr Schicksal beschlossene Sache.

Niemand würde ihr helfen.

Niemand würde ihnen helfen.

Es sei denn, sie selbst unternahm etwas.

Mit übermenschlicher Anstrengung löste sie eine Hand vom Seil und ergriff es ein Stück weiter oben erneut.

Schmerz schoss durch ihren Körper und riss sie aus der Lethargie. Jetzt ignorierte sie Kälte und Starre und zog sich ein Stück hoch, löste die zweite Hand und packte ein Stück weiter oben abermals zu. Blut rann ihr in die gefrorene Kleidung, wo ihr Körper noch eine gewisse Wärme gespeichert hielt. Langsam erfror sie, wurde ihr klar, während sie an diesem Seil hing und von den Gletscherwinden durchgeschüttelt wurde. Also zwang sie sich, erneut umzugreifen



und sich weiter hochzuziehen, eine Hand über die andere, und jedes Mal durchlebte sie ein unerträgliches Martyrium. Ihre Lider waren mit Eis verklebt. Um sie herum befanden sich Gletscher, welche die Berge und Klippen krönten und in Nebel und Wolken verschwanden. Schnee trieb in Schauern vorbei, und vor sich sah sie die Säulen, träge sich bewegende Kolosse vor weißem Hintergrund, auf deren azurblauer Oberfläche das Licht glitzerte. Brüllender Lärm und schrilles Knirschen begleitete ihr Einstürzen, ihr Zusammenstoßen und ihr Auseinandergehen, und innerlich spürte sie schon den Druck ihres Gewichts.

*Los, weiter.*

Sie kletterte höher, litt immer noch unter Schmerz und Erschöpfung, hing hoffnungslos weit entfernt von der gebrochenen Reling, die sie erreichen musste. Verzweiflung machte sich in ihr breit. Sie würde es niemals rechtzeitig schaffen. War sie überhaupt schon vorangekommen? Ihre Hände schmerzten so fürchterlich, und sie fühlte sich so hilflos und schwach, dass sie am liebsten aufgegeben und losgelassen hätte, dass sie sich einfach fallen lassen und allem ein Ende bereiten wollte. Das wäre so leicht. Sie würde nichts fühlen. Schmerz und Kälte würden aufhören, die Verzweiflung wäre vorüber. Dazu brauchte sie nur einen Augenblick lang ihre müden Hände zu entspannen, mehr war nicht notwendig.

*Feigling.*

Sie brüllte das Wort in den Wind. Was stellte sie sich eigentlich vor? Sie war eine Fahrende, und wenn Fahrende eins konnten, dann jede Situation durchstehen. Sich aus einer solchen Lage zu befreien erforderte Opfer, aber man gewann dadurch Leben. Durchhalten war stets die schwierigere Wahl, doch konnte man dadurch das wahre Herz einer Person erkennen. Sie würde nicht aufgeben, mahnte

sie sich. Niemals!

*Bleib am Leben! Klettere weiter!*

Sie drückte das Kinn auf die Brust, setzte eine Hand über die andere, zog sich Zoll um Zoll, Fuß um Fuß höher und weigerte sich loszulassen. Ihr Körper protestierte mit Schmerzen, und es fühlte sich an, als würden Wind und Kälte plötzlich ihre Anstrengungen verdoppeln, sie aufzuhalten. Gefrorene Haarsträhnen peitschten ihr ins Gesicht. Sie sammelte alle Kraft, die sie zum Weiterklettern brauchte. Ihr Bruder und die anderen Fahrenden waren im Schiff gefangen und auf sie angewiesen. Walker war mit anderen der Landungsgruppe an der Küste gestrandet, und bei ihm befand sich auch ihr junger Freund Bek. Furl Hawken war tot, weil er versucht hatte, sie zu retten. Die Ilse-Hexe und ihre Mwellrets würden niemals für ihre Taten Rechenschaft ablegen müssen, wenn sie nicht am Leben blieb und sich darum kümmerte.

*Schatten!*

Sie brüllte laut, die Tränen froren ihr auf dem Gesicht, und sie konnte kaum noch sehen oder feststellen, wie weit sie sich schon hochgezogen hatte. Die Zähne hatte sie so fest zusammengebissen, dass es schmerzte, ihre Rückenmuskeln verkrampften sich von der Anstrengung. Viel weiter würde sie nicht kommen, das wusste sie. Lange würde sie es nicht mehr aushalten. Eine Hand über die andere setzen, das Seil umklammern und sich hochhieven, die andere Hand über die erste, das Seil umklammern und sich hochhieven, weiter und weiter...

Dann schrie sie vor Schmerz, als der Wind sie gegen den Rumpf des Luftschiffes trieb, und beinahe hätte sie das Seil losgelassen. Schließlich begriff sie, was geschehen war, wie weit sie gekommen war, und sie öffnete die Augen und schaute sich die Sache an. Die Lücke in der zerbrochenen

Reling befand sich genau über ihr. Sie verdoppelte ihre Anstrengungen, zog sich das letzte Stück hinauf bis zur Kante des Decks, packte das Holz des noch festen Geländers und hievte sich über die Seite in Sicherheit.

Dort lag sie einen Augenblick auf dem von Regen und Eis rutschigen Deck und starrte himmelwärts in das riesige Zelt aus weißem Nebel und Wolken, erschöpft und gleichzeitig voller Triumph. Ihre Gedanken rasten. Sie hatte keine Zeit, sich auszuruhen. Keinen einzigen Augenblick durfte sie verschwenden. Sie wälzte sich herum und betrachtete die Leichen und die Trümmer, die zerfetzten Segel und zerbrochenen Sparren am Heck. Auf die Beine zu kommen schaffte sie nicht, daher kroch sie den ganzen Weg und kämpfte darum, das Bewusstsein nicht zu verlieren. Die Luke war offen, und sie glitt durch die Öffnung, verlor den Halt und fiel die Treppe hinunter. Am Boden blieb sie liegen und hatte noch immer das Tosen des Windes und der Brandung in den Ohren.

*Steh auf!*

Sie zog sich auf die Beine, stützte sich an den Wänden des Ganges ab, damit sie nicht wieder stürzte, der Schmerz schoss durch ihr verwundetes Bein, und erneut tränkte Blut ihre Kleidung. Wie viel davon hatte sie verloren? Der Gang war düster und leer, aber sie meinte Stimmen zu hören. Sie versuchte zu antworten, doch ihre Stimme klang hohl und wie aus weiter Ferne. So stolperte sie durch den Gang, stützte sich ab und folgte den Stimmen. Mehrmals glaubte sie, ihren Namen zu hören, war sich jedoch nicht sicher. Zu diesem Zeitpunkt spürte sie Blut in der Kehle, heiß und dick, und sie schluckte es hinunter, damit sie freier atmen konnte. Ihr wurde schwindelig, und alles drehte sich um sie.

Plötzlich ruckte das Luftschiff, und sie ging hart zu Bo-

den, kurz vor den Frachträumen, schwankte von einer Wand des Ganges zur anderen und stieß schließlich mit solcher Wucht dagegen, dass es ihr die Luft aus den Lungen trieb und sie zusammensackte. Keuchend lag sie da und war kurz davor, das Bewusstsein zu verlieren, die Welt um sie herum drehte sich schneller und schneller. Sie wollte sich aufrichten, schaffte es jedoch nicht. Ihr war keine Kraft mehr geblieben, sie hatte nichts mehr zuzusetzen. Das war ihr Ende. Ihr Ende und das aller an Bord.

Sie schloss die Augen, um gegen Schmerz und Erschöpfung anzugehen, und rief sich die Gesichter vor Augen, die nur wenige Schritte von ihr entfernt eingesperrt waren. Auch Hawks Gesicht befand sich darunter, das ihr so vertraut wie ihr eigenes war. Sie hörte die Stimmen, die klar und freundlich ihren Namen sagten, nur an anderen Orten, in besseren Zeiten. Und plötzlich musste sie lächeln.

Die *Jerle Shannara* ruckte abermals, als sie von einer heftigen Böe erfasst wurde, und sie dachte: *Ich bin noch nicht bereit zum Sterben.*

Irgendwie kam sie wieder auf die Beine. Wie sie das zustande brachte, wusste sie später nicht mehr, auch nicht, wie lange es dauerte, welche Hilfsmittel sie benutzte, welche Willenskraft sie aufbrachte. Aber zerschmettert und weinend, über und über mit Blut bedeckt, erhob sie sich erneut und schleppte sich den Rest des Gangs entlang zur Tür des ersten Frachtraums. Dort zerrte und zerrte sie an der Klinke, hörte die Stimmen aus dem Inneren des Raums, nur wollte sich die Klinke nicht bewegen. Wütend und niedergeschlagen hämmerte sie gegen die Tür, bis ihr auffiel, dass nicht die Klinke die Tür versperrte, sondern ein Balken quer davor.

Sie rang um Luft, entfernte den Balken mit letzter Kraft, drückte die Klinke, riss die schwere Tür auf und taumelte

in die Dunkelheit.

Als sie erwachte, sah sie als Erstes ihren Bruder.

»Sind wir noch am Leben?«, fragte sie mit schwacher Stimme und ausgetrockneter Kehle. »Irgendwie fühlt es sich nicht so an.«

Er lächelte sie schief an. »Für dich vielleicht nicht. Aber ja, wir leben noch, wenn auch nur um Haaresbreite. Wenn du uns das nächste Mal retten willst, wäre es schön, wenn du ein wenig mehr Begeisterung an den Tag legst.«

Sie versuchte zu lachen, was ihr misslang. »Ich werde es mir merken.«

Redden Alt Mer richtete sich auf, nahm einen Wasserschlauch, goss daraus in einen Becher, hob ihren Kopf an und flößte ihr die Flüssigkeit ein. Er gab ihr nur kleine Schlucke, damit sie nicht zu hastig trank. Seine große Hand fühlte sich an ihrem Hinterkopf sanft und zugleich beruhigend an.

Nachdem sie fertig war, legte er ihren Kopf wieder ab und setzte sich neben sie ans Bett. »Die Sache war knapper, als mir lieb war. Sie hatten uns in zwei Räume eingesperrt, alle außer dir und Hawk. Mit den Balken vor den Türen konnten wir uns nicht aus eigener Kraft befreien. Wir versuchten alles, wollten die Riegel durch die Schlitzte entfernen oder sogar die Tür einschlagen. Von draußen hörten wir den Sturm und wussten, wie schlimm er tobte, denn das Schiff schlingerte wild. Zuerst bewachten uns die Mwellrets, dann waren sie plötzlich verschwunden. Wir hatten keine Ahnung, was oben vor sich gegangen war.«

Sie schloss die Augen und erinnerte sich. An Hawk, der mit seinem Dolch das Schloss ihres Gefängnisses geöffnet hatte, eines Frachtraums im vorderen Teil des Schiffes, dessen Tür nicht mit einem Balken versperrt war. An den

Kampf mit den Mwellrets im Gang. Daran, wie sie die Treppe hinauf auf Deck gestürmt waren, wo die anderen Rets mit zwei Mitgliedern der Föderationsmannschaft warteten. Das Luftschiff war außer Kontrolle und wurde von den Winden im Cañon hin und her getrieben, während es auf die Eissäulen zuflog. An den Kampf mit dem Feind. An Furl Hawken, der sein Leben gab, um ihres zu retten. An ihre eigene Begegnung mit dem Tod, dem sie nur knapp entgangen war. An die lange Klettertour.

»Nachdem du uns befreit hattest, stürmten wir nach oben und sahen, was mit dem Schiff passiert war und wie dicht wir uns dem Quetscher angenähert hatten.« Er schüttelte seine rote Mähne und presste die Lippen aufeinander. »Inzwischen befanden wir uns genau davor. Die Pilotenkanzel war zerstört, die Lichtsegel waren zerfetzt, die Takelage hing überall herab, die Spieren waren zerbrochen, und sogar ein paar der Trennröhren waren geschlossen. Aber du hättest Spanner und die anderen sehen sollen! Sie waren binnen Sekunden überall oben auf Deck, kümmerten sich um die Röhren, befestigten die Strahlungssammler und reparierten die Takelage und die Segel notdürftig, sodass wir zumindest teilweise die Kontrolle über das Schiff zurückgewannen. Du weißt, wie es dort oben aussah, alles lag kreuz und quer herum, der Wind war so stark, dass er einen vom Deck blies, wenn man nicht aufpasste, oder sogar dann.«

Sie nickte, schlug die Augen auf und blickte ihn an. »Ja.«

»Einige Männer kletterten gleich auf die Masten, trotz des Sturms, als wäre ihnen die Gefahr egal. Kelson Riat wäre beinahe der Kopf von einer losen Spiere abgeschlagen worden, und Jahnon Pakabbon schlitze sich den linken Arm an einem Nagel auf. Aber keiner von ihnen gab das Schiff auf. Wir brachten es binnen Minuten wieder unter

Kontrolle. Ich hatte die Steuerung aufgeräumt, aber die Leinen waren gerissen, daher mussten wir alles von Hand machen. Wir verwendeten die letzten Reserven aus den Trennröhren, um das Schiff zu stabilisieren und zu wenden, dann fuhren wir in die Richtung los, aus der wir gekommen waren. Der Wind wehte uns den ganzen Weg entgegen und blies von den Eisfeldern herunter in die Schlucht. Aber wir haben ein gutes Schiff, Kleine Rote. Die *Jerle Shannara* ist die Beste. Sie hat dem Wind die Zähne gezeigt und hielt sich tapfer, bis wir eine ruhigere Stelle erreichten, an der wir schnellere Fahrt voraus machen konnten.«

Er wippte auf seinem Stuhl hin und her und lachte wie ein kleiner Junge. »Sogar Spanner Frew hat bei diesem Wind gekotzt und geheult, während er am Steuerrad stand und das Ruder stabil hielt, und das ohne die Kontrollen. Der alte Schwarzbart kämpfte um sie wie der Rest von uns. Ihm bedeutet sie so viel wie ein Kind, das er selbst großgezogen hat, und er wollte sie schließlich nicht verlieren.«

Sein Lächeln steckte sie an, und in der Erleichterung spürte sie plötzlich ihren schmerzenden Körper umso stärker. Sie blickte an sich hinunter, wie sie in einer der Kojen im Quartier des Heilers lag. Durch das einzige Fenster des Raums fiel helles, heiteres Licht herein. Sie versuchte, Arme und Beine zu bewegen, doch ihr Körper wollte einfach nicht reagieren.

»Bin ich noch ganz?«, fragte sie besorgt.

»Abgesehen von ein paar tiefen Schnitten und üblen blauen Flecken, ja.« Er schaute sie mit hochgezogener Augenbraue an. »Du musst dort oben einen fürchterlichen Kampf erlebt haben, Kleine Rote. Du und Hawk.«

Sie versuchte erneut, Hände und Füße zu bewegen, und erwiderte nichts. Endlich spürte sie ein Kribbeln an den Enden ihrer Glieder, das sich gegen den Schmerz durch-

setzte, der in heftigen Krämpfen ihren Körper durchfuhr. Sie entspannte sich und blickte ihren Bruder an. »Hawk ist für mich gestorben. Das hast du dir vermutlich schon gedacht. Ohne ihn hätte ich es nicht geschafft. Niemand von uns. Ich kann gar nicht glauben, dass er nicht mehr ist.«

Ihr Bruder nickte. »Ich auch nicht. Er ist immer bei uns gewesen. Dass wir ihn je verlieren könnten, hätte ich mir niemals vorstellen können.« Er seufzte. »Würdest du mir erzählen, was passiert ist? Das würde uns beiden vielleicht helfen.«

Sie ließ sich Zeit, machte zwischendurch eine Pause, damit er ihr frisches Wasser holen konnte, und setzte ihn über die Ereignisse in Kenntnis, die schließlich in seiner Befreiung aus dem hinteren Frachtraum geendet hatten, wobei sie nichts ausließ und sich zwang, nichts zu vergessen, vor allem nichts, das mit Furl Hawken zu tun hatte. Allein nur es zu erzählen stellte eine große Anstrengung dar, und nachdem sie fertig war, fühlte sie sich erschöpft.

Redden Alt Mer sagte zunächst nichts, nickte lediglich, dann erhob er sich, trat ans Kabinfenster und blickte hinaus. Sie weinte ein wenig, als er ihr den Rücken zuwandte, ohne Tränen, ohne Schluchzen, sondern schluckte nur schwer und seufzte leise, damit er es nicht bemerkte oder sie sich wenigstens einbilden konnte, er würde es nicht hören.

Als er sich schließlich umdrehte, hatte sie die Fassung zurückerlangt. »Er war so, wie ein guter Fahrender sein sollte«, sagte ihr Bruder leise. »Im Augenblick wird es uns vielleicht nicht sehr helfen, aber wenn es drauf ankommt, werden wir einen Teil von ihm in uns entdecken, der uns Kraft gibt und uns daran erinnert, was für ein großartiger Mann er war.«

Danach dämmerte sie ein, fast ohne es zu bemerken, und



bald schlief sie tief und traumlos. Beim Erwachen war die Kabine dunkel, abgesehen vom Licht einer einzigen Kerze neben ihrem Bett, die Sonne, die zuvor hereingeschienen hatte, war untergegangen. Jetzt fühlte sie sich kräftiger, wenngleich sie auch die Schmerzen stärker spürte. Sie schaffte es, sich auf den Ellbogen aufzustützen und Wasser aus dem Becher zu trinken, der auf dem Tisch neben dem Bett stand. Die *Jerle Shannara* segelte still und auf stetem Winde dahin, ihre Bewegung war kaum zu spüren. An Bord des Schiffes war es ruhig, weder die Stimmen der Männer noch die gewohnten Begleitgeräusche der Arbeiten an Deck waren zu hören. Es musste Nacht sein, und die meisten schliefen vermutlich. Wo war das Schiff? Wie weit waren sie gekommen, während sie geschlafen hatte? Solange sie im Bett lag, würde sie das nicht erfahren.

Mit Mühe brachte sie die Beine unter der Decke hervor und versuchte aufzustehen, was ihr misslang, und sie stieß den Wasserbecher um, als sie sich am Tisch abstützte und wieder zurücksank. Das Klappern hallte laut wider, und Augenblicke später tauchte der Große Rote mit nacktem Oberkörper auf. Ganz offensichtlich hatte sie ihn aus dem Schlaf gerissen. »Manch einer versucht, ein wenig Ruhe zu finden, Schwester Rue«, murmelte er und deckte sie zu. »Was hattest du denn vor? Bis du wieder herumlaufen kannst, dauert es wenigstens noch ein oder zwei Tage.«

Sie nickte. »Ich bin schwächer, als ich dachte.«

»Du hast sehr viel Blut verloren, wenn man deine Wunden so anschaut. Bis dein Körper das ersetzt hat, geht eine Weile ins Land. Und über Nacht setzt die Heilung bestimmt nicht ein. Sei also vernünftig, und überlege dir in den nächsten Tagen, was du dir zutrauen darfst und was nicht.«

»Ich muss baden. Ich stinke.«

Er grinste und setzte sich auf einen dreibeinigen Hocker.

»Dabei kann ich dir helfen. Aber während du bewusstlos warst, hat es niemand gewagt, dich zu waschen, nicht einmal Spanner Frew. Sie wissen, wie du darüber denkst, angetatscht zu werden.«

Sie presste die Lippen aufeinander. »Die kennen mich überhaupt nicht. Trotzdem glauben sie das.« Ihre Worte klangen scharf und verbittert. Sie verdrängte die plötzliche Wut. »Geh wieder zu Bett. Tut mir Leid, dass ich dich geweckt habe.«

Er zuckte mit den Schultern, und sein rotes Haar schimmerte im Kerzenlicht. Locker und ungebärdig hing es ihm in das starke Gesicht. »Na, jetzt bin ich sowieso auf, also kann ich ein bisschen wach bleiben und mit dir reden. Das Bad kann doch bis morgen früh warten, oder? Ich möchte nicht so gern im Dunkeln einen Zuber und Wasser herschleppen.«

Schwach grinste sie. »Ja, das kann warten.« Schon bedauerte sie ihre Wut; diese war unangemessen und an den Falschen gerichtet. Ihr Bruder wollte ihr doch nur helfen. »Heute Nacht fühle ich mich schon viel besser.«

»Du siehst auch besser aus. Wir haben uns alle große Sorgen gemacht.«

»Wie lange liege ich schon in diesem Bett?«

»Zwei Tage.«

Sie war überrascht. »So lange? Habe ich gar nicht gemerkt.« Nach einem Seufzer fragte sie: »Wo sind wir jetzt? Wie nah an der Stelle, wo wir die anderen abgesetzt haben? Wir sind doch zurückgeflogen, um sie zu holen, oder? Schließlich müssen wir sie vor der Ilse-Hexe warnen.«

Er lächelte. »Dir geht es tatsächlich besser. Schon bist du wieder bereit, dich in den nächsten Kampf zu stürzen, nicht wahr?« Er schüttelte den Kopf und wurde schlagartig ernst.

»Hör mal aufmerksam zu, Kleine Rote. Die Sache liegt leider nicht so einfach. Wir sind nicht landeinwärts zum Druiden und seinem Landungstrupp gefahren, sondern zur Küste und zu den Flugreitern. Wir machen genau das, was man uns gesagt hat.« Der Zorn, der in ihren Augen aufflammte, entging ihm ganz offensichtlich nicht. »Sag lieber nichts, was du hinterher bereuen wirst. Ich habe diese Entscheidung nicht getroffen, weil sie mir lieber war. Sondern weil sie als Einzige Sinn ergibt. Glaubst du, ich wollte nicht auch meine Rechnung mit der Hexe begleichen? Oder diese Mwellrets genauso einsperren, wie sie es mit uns getan haben? Gern lasse ich keinen von denen laufen. Und der Gedanke, Walker und die anderen allein zu lassen, behagt mir überhaupt nicht. Aber die *Jerle Shannara* ist arg beschädigt. Wir könnten die Lichtsegel und die Strahlungssammler ersetzen, die Trennröhren reparieren und die Dipsonkristalle neu einstellen, damit sie wieder funktionieren. So können wir mit drei viertel Fahrt voraus weiterfliegen. Aber wir haben Spieren verloren, und zwei Masten sind beschädigt. Damit sind wir aufgeschmissen. Einen Kampf würden wir kaum überstehen, vor allem keinen gegen die *Schwarze Moclips*. Nicht einmal entfliehen könnten wir ihr, wenn wir in Sicht kommen. Ins Binnenland zu fliegen wäre töricht und tollkühn. Niemandem würde es nützen, wenn wir uns selbst aus dem Himmel befördern oder ein zweites Mal geentert würden, nicht?«

Der böse Blick loderte noch immer in ihren Augen. »Demnach lassen wir sie einfach im Stich?«, fauchte sie.

»Der Druiden hat uns aus der Bucht fortgeschickt, und Walker kannte die Risiken. Wenn wir den Kanal verlassen hätten, bevor die *Schwarze Moclips* uns finden konnte, wäre sie trotzdem den Fluss hinauf in die Bucht gesegelt. Walker hatte das begriffen. Er hat keinesfalls geglaubt,

dass das nicht passieren könnte.«

Stur schüttelte sie den Kopf. »Wir sind ihre Rettungsleine! Ohne uns überleben sie nicht! Wenn nun etwas schief geht?«

»Nun mal nicht so schnell damit, was sie mit oder ohne uns können. Inzwischen ist bereits etwas schief gegangen, nur leider bei uns. Und wir haben es doch überlebt, oder? Also, vertrau ihnen ein bisschen.«

Schweigend starrten sie sich einen Moment lang an. Rue wendete den Blick als Erste ab. »Sie sind keine Fahrenden«, meinte sie leise.

Ihr Bruder lächelte, obwohl ihm nicht danach zumute war. »Stimmt wohl. Trotzdem haben sie ihre guten Seiten und gute Chancen, sich zu halten, bis wir sie abholen können. Was ich durchaus beabsichtige, Kleine Rote, wenn du mir das glaubst.« Er beugte sich vor und stützte die Ellbogen auf die Knie. »Wir sind unterwegs zur Küste, wo wir die notwendigen Reparaturen vornehmen und uns auskurieren. Wenn wir die Ilse-Hexe und ihre Mwellrets überlisten und überholen und uns möglicherweise auch noch auf einen Kampf mit der *Schwarzen Moclips* einlassen wollen, müssen wir im Vollbesitz unserer Kräfte sein. Wenn wir Glück haben, kommt es vielleicht nicht so weit, aber auf Glück können wir uns in dieser Angelegenheit nicht verlassen. Wir sollten in der Lage sein, unseren Weg zu planen, genau wie der Druide es wollte. Dazu sollten wir mit den Flugreitern in Kontakt treten. Und während das Schiff überholt wird und du wieder gesund wirst, fliege ich mit Hunter Predd her, finde heraus, was aus unseren Freunden geworden ist, und helfe ihnen, falls möglich.«

Rue Meridian lächelte. »Das ist ganz der Große Rote, wie ich ihn kenne. Der sitzt nicht herum und wartet. Aber wir werden sehen, wer mitkommt und wer an Bord bleibt,

um seine Wunden zu lecken.«

Er schüttelte den Kopf. »Manchmal glaube ich, du hast nicht einmal den Verstand einer Fliege. Bist du unzerstörbar? Halb tot in der einen Minute und wieder voll da in der nächsten und aufs Neue unterwegs, jene Unglücklichen zu retten, die dich so dringend brauchen? Schatten! Ich frage mich, wie du so lange überlebt hast. Nun, wir sprechen noch darüber.«

Er erhob sich. »Für jetzt haben wir genug geredet. Ich muss ins Bett und ein paar Stunden schlafen, ehe der Morgen mit all seiner Arbeit kommt. Vielleicht solltest du selbst auch ein bisschen schlafen. Lass die Vergangenheit hinter dir zurück, wo sie hingehört, und verbringe deine Zeit hier in der Gegenwart mit uns anderen.« Er winkte zum Abschied. »Schlaf gut, Kleine Rote.«

Damit ging er hinaus, ohne sich umzuschauen, und schloss leise die Tür hinter sich. Sie starrte einen Augenblick lang hinter ihm her und dachte, dass es all seinen Fehlern zum Trotz keinen besseren Mann als ihren Bruder gab. Redden Alt Mer hatte das Glück gepachtet, sagten die Männer. Damit hatten sie Recht, aber es war noch etwas anderes an ihm. Er hatte das Herz am rechten Fleck. Immer würde er einen Weg finden, es war unvorstellbar für ihn, dass es keinen Ausweg gab. Das war der Fahrende in ihm. Das machte ihn zu dem, der er war.

Sie dachte noch ein wenig über jene nach, die im Landesinneren in der Falle saßen, über Walker und die Übrigen, und weiterhin machte sie sich Sorgen, wie sie ohne die Fahrenden zurechtkommen würden. Der Große Rote mochte sagen, was er wollte, aber ihr gefiel die Idee nicht, sie auch nur für die kurze Zeit im Stich zu lassen, die sie bis zur Küste und zu den Flugreitern brauchten. Der Trupp an Land bestand aus harten und erfahrenen Leuten, wenn

man von Bek und der Seherin sowie ein oder zwei anderen absah, die eher begabt als erfahren waren, doch sogar den Elfenjägern drohte Gefahr, wenn sie zu Fuß unterwegs und vom Luftschiff abgeschnitten waren.

Insbesondere, da die Ilse-Hexe und ihre Mwellrets sie jagten.

Dann gedachte sie ein letztes Mal ihres Freundes Hawk. Irgendjemand wird für das bezahlen, was dir zugestoßen ist, versprach sie ihm im Stillen. Diese Rechnung würde schon bald beglichen werden.

Ehe sie es selbst recht begriff, weinte sie schon wieder.

»Leb wohl, Hawk«, flüsterte sie in die Dunkelheit.

Und schlief ein.

## Sechs

Als Panax ihn warnend an der Schulter berührte, duckte sich Quentin Leah und suchte die Dunkelheit vor sich mit den Augen ab, ohne einen Muskel zu rühren.

Er spürte den scharfen Atem des Zwergs an seinem Ohr. »Hier drüben«, zischte dieser leise in die Stille. »Am Rand des Gebäudes im Schutt.«

Quentins Griff schloss sich um das Schwert von Leah und ließ genauso schnell wieder los. *Nein, beschwör die Magie nicht! Damit lenkst du die Aufmerksamkeit auf dich!* Sein Herz begann heftig zu klopfen. Um ihn herum wurde es still, es gab kein Geräusch, keine Bewegung, als lauerten die Stadt und ihre tödlichen Bewohner nur auf ihn. Staub, Schweiß und Blut bedeckten sein Gesicht und seine Kleidung, und sein Körper schmerzte vor Anstrengung. Überall hatte er Schnitte und blaue Flecken, und die Wunden an seiner linken Seite gingen durch bis auf die Rippen. Seitlich von ihm hockten Kian und Wye hinter einem Gebüsch, das zwischen zerbrochenen Steinscheiben wuchs, beobachteten ihn und warteten auf sein Signal. Jetzt war er ihr Anführer. Er war ihre letzte und einzige Hoffnung. Ohne ihn waren sie alle zu dem Tod verdammt, den schon so viele erlitten hatten.

Quentin suchte die Stelle ab, an der Panax eine Bewegung bemerkt hatte, doch entdeckte er nichts. Das spielte keine Rolle, er blieb, wo er war, und suchte weiter. Wenn der Zwerg behauptete, dort sei etwas, dann war da auch etwas. An diesen Punkt waren sie gelangt, nachdem sie früher ständig aneinander gezweifelt hatten, und dies zu erreichen grenzte schon an ein Wunder.

Nichts war so verlaufen wie beabsichtigt, von dem Moment an, da sie diesen Platz mit seinem glatten Metallboden und seinen unregelmäßigen Wandteilen betreten hatten. Ein seltsames Gebilde, wie es der Hochländer noch nie gesehen hatte, eines, das Ärger versprach.

Aber Quentin hatte seinen Posten auf dem linken Flügel des Suchtrupps eingenommen, zusammen mit Panax und den Elfenjägern Kian, Wye und Rusten, während Walker ohne Begleitung vorsichtig weiter vordrang. Auf der anderen Seite, in der Dunkelheit kaum erkennbar, hockte Ard Patrinell bei Ahren Elesedil, dem Heiler Joad Rish und drei weiteren Elfenjägern. Quentin konnte gerade einmal ihre Gestalten erkennen, kaum mehr als Schemen, die an den Schutzmauern der äußeren Gebäude klebten. Zwischen ihnen und ein gutes Stück hinter dem Druiden warteten Bek und die Seherin Ryer Ord Star mit drei weiteren Elfenjägern. Dort hockten sie reglos im schwindenden Licht wie Statuen, die Zeit und Schicksal mit Vergessen bedacht hatten.

Quentin hatte intensiv auf Geräusche gelauscht, die auf Schwierigkeiten hindeuteten oder einen Hinweis darauf lieferten, dass an diesem Ort tatsächlich die Falle wartete, wie es den Anschein hatte. Der Hochländer hatte das Schwert bereits gezogen und mit einer Hand auf das Metallviereck gelegt, auf welchem er hockte, aber selbst der wulstige Knauf, der in seiner schwitzenden Hand lag, vermochte ihn nicht zu beruhigen. *Bloß weg hier!* Lautlos schrie er diese Worte in Gedanken, als würde er dadurch wirklich von hier fliehen können. *Bloß sofort weg hier!*

Dann wurden die ersten Feuerstrahlen auf den Druiden abgeschossen, und Quentin war sofort auf den Beinen und griff an. Rusten folgte ihm, gemeinsam rannten sie vor, um dem Druiden zu Hilfe zu eilen, und dabei hörten sie nicht



auf Panax, der sie zurückrief. Eigentlich hätten sie beide sterben sollen. Doch Quentin stolperte und stürzte lang ausgestreckt auf den Metallboden, und dieser Sturz rettete ihm das Leben. Rusten, der vor ihm herlief und noch immer dem Druiden nachrannte, geriet ins Kreuzfeuer der tödlichen Nadeln, wurde bei lebendigem Leibe in Stücke geschnitten und stieß im Sterben einen letzten lauten Schrei aus.

Walker, die dunkle Gestalt, glitt irgendwie durch die Feuerstrahlen und rief seinen Begleitern zu, ihm nicht zu folgen und die Ruinen zu verlassen. Auf Befehl des Druiden kroch Quentin also zurück, wobei er von den Feuerstrahlen gejagt wurde, die ihn einmal fast erwischten und ihm dabei die Kleidung versengten. Er erhaschte einen Blick auf die anderen, auf Bek in der mittleren Gruppe, auf die Elfen an der rechten Flanke, die ihre Formation auflösten und Schutz suchten, wo sie konnten. Ryer Ord Star löste sich von Beks Seite, und ihre schlanke Gestalt folgte Walker hinein in die Ruinen, wobei sie schemenhaft und wie ein Geist zwischen den Mauern hindurchhuschte, die sich nun in alle erdenklichen Richtungen bewegten. Die Seherin eilte dem Druiden hinterher, ins Herz des Labyrinths. Quentin sah sie stolpern und stürzen, als sie von einem tödlichen Strahl getroffen wurde, dann verlor er sie aus den Augen.

»Kriecher!«, brüllte Panax.

Quentin sprang auf, fuhr herum und entdeckte den ersten gleich hinter sich. Anscheinend tauchten diese entsetzlichen Dinger aus dem Nichts auf. Auch um sich herum bemerkte er sie nun. Sie hatten verschiedene Formen und Größen, waren aus einer seltsamen Metall-Legierung gefertigt, und ihre einzelnen Teile wirkten wie Abfallstücke, die zu einem irrealen Ganzen zusammengefügt waren.

Messer und andere große Klingen glitzerten am Ende von metallenen Armen. Hervorstehende Metallaugen drehten sich. Die Kriecher näherten sich wie übergroße gepanzerte Insekten, die jemand wie eine Meute Hunde auf die Hatz geschickt hat.

Den ersten zerstörte er so schnell, dass er zu Schrott geworden war, ehe ihm selbst recht bewusst wurde, was er eigentlich tat. Die langen Stunden der Fechtübungen mit den Elfenjägern zählten sich jetzt aus, denn jedes Zögern hätte ihn ansonsten das Leben gekostet. Ohne nachzudenken, reagierte er, schlug mit dem Schwert von Leah auf diesen ersten Kriecher ein, wobei die Magie aufflammte und ihm zu Hilfe kam. Die dunkle Metallklinge leuchtete mit eigenem Feuer, und blaue Flammen liefen an der Schneide auf und ab, während Quentin einen weiteren Gegner in einen Kadaver aus Metall verwandelte. Sofort sprang er dem nächsten entgegen, kämpfte, denn er wollte ja seine Gefährten erreichen, die mit dem Rücken zur Wand standen und mit ihren gewöhnlichen Waffen gegen eine Reihe Kriecher antraten. Den zweiten zerschmetterte er ebenfalls, dann traf ihn etwas von der Seite und warf ihn zu Boden. Rote Nadeln suchten nach ihm, brannten sich langsam über den Metallteppich und hinterließen tiefe, rauchende und dampfende Rinnen. Er wälzte sich zur Seite, weg von den Strahlen, sprang wieder auf die Beine, stieß einen entschlossenen Schrei aus und stürzte sich erneut in den Kampf.

Was ihm wie eine Ewigkeit erschien, dauerte vermutlich kaum mehr als einige Sekunden. Die Zeit hielt den Atem an, und die Welt um ihn herum und mit ihr alles, was sie ihm zu bieten hatte und ihm später in seinem jungen Leben wieder bieten würde, verschwanden aus seiner Wahrnehmung. Kriecher drängten von überall her auf ihn zu, Krie-

cher in verschiedensten Formen und Größen. Offenbar zog er sie an wie ein Magnet, wie eine Leiche Fliegen. Sie liefen aus allen Ecken herbei. Von Panax und den Elfenjägern wandten sie sich ab und kamen näher. Bei ihren Versuchen, ihn in die Enge zu treiben, erlitt er einige Schnittwunden und Prellungen – allerdings wollten sie ihn offenbar nicht unbedingt töten, sondern eher gefangen nehmen. Dabei kam ihm zum ersten Mal der Gedanke, sie hätten es womöglich auf seine Magie abgesehen.

Inzwischen erfüllte ihn diese Magie durch und durch. Sie war mit dem ersten Schwertstreich hervorgetreten, in dem Moment, als das blaue Feuer an der Klinge auf und ab lief. Kurz darauf war sie auch in ihn eingedrungen. Die Magie verschmolz ihn mit seiner Waffe, machte sie beide zu einem Wesen, ließ das Metall in sein Fleisch und seine Knochen ein, rauschte durch sein Blut, voller Hitze und Energie. Die Magie loderte auf eine bezaubernde, verführerische Weise in ihm, erfüllte ihn mit Macht und ließ ihn nicht mehr los. Innerhalb kürzester Zeit wollte er dieses Gefühl nicht mehr missen, und nie in seinem Leben hatte er sich so sehr nach etwas gesehnt. Er hatte keine Furcht, er zögerte nicht. Er war unverwundbar. Unsterblich.

Rauch trieb über das Schlachtfeld dahin und verhüllte das Geschehen. Er hörte die Schreie seiner Gefährten, konnte sie jedoch nicht sehen. Walker war verschwunden, wie vom Erdboden verschluckt. Körperlose Stimmen erklangen aus der Dunkelheit. Alle waren voneinander abgeschnitten, durch die Feuerstrahlen und die Kriecher, alle saßen in einer Falle, aus der niemand einen Fluchtweg kannte. Ihm machte das nichts aus. Die Magie stärkte und stützte ihn. Er hüllte sich in ihren Mantel ein und setzte den Kampf unaufhaltsam und mit noch größerer Wut fort.

Schließlich rief Panax ihm zu, dass sie von hier ver-

schwinden mussten. Es dauerte eine Weile, bis Quentin den Zwerg wahrnahm, und selbst danach beendete er den Kampf nur widerwillig. Langsam zog er sich in die Richtung zurück, aus der er gekommen war. Kriecher versuchten ihnen den Weg zu versperren, und diese eigenartigen und irgendwie unbeholfenen Maschinen drängten sie bei jeder Gelegenheit ab und verfolgten sie wie hungrige Wölfe auf spindeldürren Beinen. Die Jagd führte von einem Gebäude zum anderen, bis Quentin vollkommen die Orientierung verloren hatte. Seine Arme ermüdeten langsam, seine Muskeln wurden vom Gewicht des Schwertes schwer wie Blei, und zunehmend fiel es ihm schwerer, die Magie zu rufen.

Panax und die Elfen schnitten grimmige Mienen und waren offensichtlich ebenfalls erschöpft. Die Dauer des Kampfes und die Überzahl des Feindes beraubten sie nach und nach ihrer Willenskraft.

Plötzlich und ohne Vorwarnung zogen sich die Kriecher zurück, die Feuerstrahlen verschwanden, und den Hochländer und seine drei Gefährten umgaben nur noch Rauch und ansonsten Stille. Die Waffen hielten sie wie schützende Talismane vor sich, und vorsichtig wichen sie durch den Dunst zurück, wobei sie in alle Richtungen Ausschau hielten, ob der Angriff von irgendwoher fortgesetzt wurde. Aber die Ruinenstadt schien sich in einen riesigen Friedhof verwandelt zu haben, in ein grenzenloses Gräberfeld, in dem sie die einzigen Lebewesen waren.

Und daran hatte sich bislang nichts geändert: Quentin und die drei anderen zogen weiter voran, obwohl sie sich kaum sicher waren, wo ihre Position war oder wohin sie ihr Weg führte. Ein- oder zweimal hatten sie in der Dunkelheit eilige Bewegungen gesehen, doch diese Dinge huschten zu schnell davon, um sie zu erkennen. Nur allmählich wich die

Nacht der Dämmerung, und die Sonne kroch durch den Dunst, der die Stadt einhüllte. Sie suchten nach ihren Freunden, nach vertrauten Merkmalen in der Ruinenlandschaft, nach irgendetwas, das ihnen Aufschluss darüber gab, wo sie sich befanden. Aber überall sah es gleich aus, und nie stellte sich eine Veränderung ein.

Jetzt, im nächsten Viertel der Ruinenstadt, ertappte sich Quentin dabei, wie er sich wieder einen Gegner wünschte, gegen den er kämpfen konnte. Die dauernde Anspannung, mit der sie nach den unsichtbaren Kriechern und verschwundenen Feuerstrahlen suchten, setzte ihm zu. Reste der Magie brodelten noch in ihm, dennoch hatte eine Mischung aus Furcht und Zweifel das Verlangen danach ersetzt. Ihm gefiel es nicht, wozu ihn die Magie gemacht hatte, zu einer Kampfmaschine, die sich von den Kriechern kaum unterschied. Vor allem missfiel ihm, dass die Magie ihn beherrschte, und zwar so sehr, dass ihm kein klarer Gedanke mehr kommen wollte. Es gab nur eine Erwiderung und Reaktion, einen Wunsch und eine Erfüllung. Er hatte sich in der Magie verloren und in eine andere Person verwandelt.

Ohne Panax anzublicken, flüsterte er: »Ich kann meinen Sinnen nicht mehr vertrauen. Ich bin zu erschöpft.«

Der Zwerg nickte. »Wir müssen unbedingt Rast machen. Aber nicht hier. Gehen wir weiter.«

Quentin rührte sich nicht. Er dachte an Bek, der irgendwo dort draußen in Dunst und Schutt war, sich bestenfalls nur verirrt hatte und im schlimmsten Falle tot war. Er dachte daran, wie er seinem Vetter gegenüber versagt und ihn hinter sich zurückgelassen hatte – gewiss, ohne es zu beabsichtigen, aber genau so, wie Walker sie alle zurückgelassen hatte. Er kniff die Augen zusammen, um die Müdigkeit zu verscheuchen, und schüttelte den Kopf. Niemals

hätte er Bek verlassen dürfen, nicht einmal, als Walker die beiden getrennt hatte. Und nie hätte er Bek glauben dürfen, er würde allein zurechtkommen.

»Gehen wir, Hochländer«, knurrte Panax erneut.

Sie erhoben sich und setzten ihren Weg fort, wobei sie der Stelle auswichen, wo der Zwerg die Bewegung bemerkt hatte. Sie umrundeten das Gebäude und den Schutt und wählten eine breite Straße, die durch eine Reihe von Gebäuden führte. Diese waren vermutlich Lagerhäuser gewesen, ihre Wände und Dächer waren nun teilweise eingefallen. Quentin war besorgt. Wer würde Bek beschützen, wenn nicht er? Da Walker nicht mehr war, wer blieb noch? Gewiss nicht Ryer Ord Star, und vielleicht nicht einmal die Elfenjäger. Gegen die Feuerstrahlen und die Kriecher konnten die nichts ausrichten. Für Bek war er verantwortlich; sie beide waren füreinander verantwortlich.

Was nützte schon ein Versprechen, auf jemanden aufzupassen, wenn man nicht einmal wusste, wo sich der andere aufhielt? Er spähte in die Dunkelheit, während er weiterschritt, sah vor seinem inneren Auge andere Orte und erinnerte sich an bessere Zeiten. Aus dem Hochland hatte er einen weiten Weg hinter sich gebracht, nur um jetzt ein solches Ende zu finden. Es war ihm so richtig erschienen, mit Bek zu diesem Unternehmen aufzubrechen. Er hatte ein Abenteuer erleben wollen, an das er sich bis ans Ende seines Lebens erinnern würde – deshalb wollten sie beide mitkommen, darüber hatte er ja an jenem Abend mit Walker gestritten. Jetzt betrachtete er diesen Streit als inhaltsleer und töricht.

»Warte«, zischte Panax plötzlich und brachte ihn abrupt zum Stehen.

Quentin sah den Zwerg an, der wieder einmal aufmerksam lauschte. Neben ihnen starrten Kian und Wye in die

Dunkelheit.

Quentin dachte, vielleicht sei er zu müde, um etwas zu hören, und selbst wenn es etwas zu hören gab, würde er es vermutlich gar nicht mitbekommen.

Dann jedoch hörte auch er es. Aber nicht von vorn, sondern von hinten.

Rasch drehte er sich um und beobachtete überrascht eine schlanke Gestalt, die sich aus Dunst und Schutt löste.

»Wohin wollt ihr?«, fragte Tamis verwirrt, während sie näher trat.

Sie nahm das Lederband ab, das sie um den Kopf mit dem braunen Haar gebunden hatte, und schüttelte müde den Kopf. »Seid ihr alle, die noch da sind?«

Mit erschöpftem Lächeln begrüßten sie die Fährtenleserin, senkten die Waffen und versammelten sich um sie. Kian und Wye hielten ihr die Hand entgegen und berührten sie leicht an den Fingern mit dem typischen Gruß der Elfenjäger. Sie nickte Panax zu, und dann richtete sie den Blick ihrer grauen Augen auf Quentin.

»Ich komme gerade von Bek. Er wartet einige Meilen hinter uns.«

»Bek?«, wiederholte Quentin, und eine Woge der Erleichterung durchflutete ihn. »Geht es ihm gut?«

An ihrer Kleidung sah man Blut, und ihr sanftes, müdes Gesicht war verkratzt. Ihre Kleidung war schmutzig und zerrissen. Sie unterschied sich gar nicht so sehr von ihm, fiel Quentin auf. »Ihm geht es gut. Besser als mir oder dir, würde ich sagen. Ich habe ihn auf einer Lichtung am Rand der Ruinen zurückgelassen, wo er auf die Seherin aufpassen soll, während ich nach euch suche. Wir sind alle, die noch von unserer Gruppe übrig sind.«

»Wir haben Rusten verloren«, teilte Kian ihr leise mit.

Sie nickte. »Was ist mit den anderen? Mit Ard Patri-nell?«

Der Elfenjäger schüttelte den Kopf. »Konnten wir nicht erkennen. Zu viel Rauch und zu großes Durcheinander. Sie sind alle verschwunden, als der Kampf losging.« Er deutete mit dem Kopf auf Quentin. »Der Hochländer hat uns gerettet. Hätten wir ihn und dieses Schwert nicht gehabt, wäre es mit uns zu Ende gegangen.«

Tamis warf Quentin einen ironischen Blick zu. »Das muss in der Familie liegen. Aber ihr lauft in die falsche Richtung. Dort entlang kommt man weiter landeinwärts, nicht zur Bucht.«

»Wir sind einfach blindlings geflohen«, gestand Quentin. Er blinzelte die Fährtenleserin verwirrt an. »Was meinst du mit ›das muss in der Familie liegen‹? Worauf willst du hinaus?«

»Der junge Bek hat uns ebenfalls gerettet. Ohne ihn hätten wir nicht aus dem Labyrinth herausgefunden. Er hat diese Kriecher zermalmt, als wären sie aus Papier. So etwas habe ich noch nie gesehen.«

Quentin starrte sie an. »Bek? Bek hat Kriecher zermalmt?«

Sie betrachtete ihn aufmerksam. »Hat er dir davon nie etwas erzählt? Oder hat er das auch für sich gerade erst entdeckt? Er wirkte nicht allzu sicher bei dem, was er tat, das kann ich dir bestätigen. Aber eine solche Kraft zu besitzen und nichts davon zu wissen... Na ja, möglicherweise. Jedenfalls ist Folgendes passiert...«

Sie berichtete die Einzelheiten ihrer Flucht, wie sie den Ausweg aus den Ruinen gesucht hatten, die drei Elfenjäger, Ryer Ord Star und Bek, bis die Kriecher sie umzingelt hatten. Die anderen zwei Elfen waren bald gefallen, doch



sie und die Seherin hatte Bek gerettet, indem er seine Stimme benutzte, um damit Magie zu beschwören.

»Es war ausgesprochen unheimlich«, räumte sie ein. Ihr Blick hielt Quentins stand. »Er sang, ein eigenartiger Laut, doch die Kriecher wurden dadurch zerfetzt, als würde der Wind oder eine Waffe durch sie hindurchfegen. Im einen Moment wollten sie uns noch töten, im nächsten waren sie Schrott.« Sie nickte feierlich. »Bek hat uns gerettet. Und du hast nichts darüber gewusst, was ich gerade erzählt habe?«

Quentin dachte nach. Bek besaß Magie? Wie konnte das sein? Er schüttelte den Kopf. »Nein, nichts.«

Plötzlich wunderte er sich selbst über Beks Herkunft. Er war das Kind eines Vetters, aber welches Vetters? Oder waren sie überhaupt nicht miteinander verwandt? Coran Leah hatte sich nie besonders über Beks Abstammung ausgelassen, aber so ging er mit allem um, was er über andere wusste, und Bek hatte nie nachgebohrt. Aber wenn Bek tatsächlich Magie besaß...

Bek und Magie?

Schlagartig wurde Quentin klar, dass Walker eigentlich Bek hatte mitnehmen wollen. Nicht, weil er Quentins Cousin war. Sondern weil ihm eine Magie zur Verfügung stand, die so mächtig war wie das Schwert von Leah. Für diese Expedition war Bek genauso von Bedeutung wie Quentin. Vielleicht sogar von noch größerer. Er bezweifelte keine Sekunde lang, dass Walker von Anfang an darüber in Kenntnis gewesen war. Stattdessen fragte er sich lediglich, was der Druide darüber hinaus noch wusste, aber für sich behielt.

»Wir müssen los«, meinte Tamis und riss ihn aus seinen Gedanken. »Ich möchte Bek und die Seherin nicht allzu lange allein lassen. Trotz der Magie, die ihn schützt, fehlt

es ihm an Erfahrung.«

Damit ging es weiter durch die Ruinen. Tamis führte sie an. Auf Panax' Frage hin, auf welche Schwierigkeiten sie unterwegs gestoßen seien, berichtete sie von Kriechern, die wahrscheinlich überall in den Ruinen lauern würden, jedoch nur auf bestimmte Dinge reagierten und sich dann zeigten. Vielleicht auf ein Signal irgendeiner Art. Oder nur, wenn Eindringlinge verbotene Bereiche betraten. Möglicherweise befahlte sie jemand – oder etwas. Aber auf ihrem Weg zu Quentin und seiner Gruppe hatte sie keinen einzigen gesehen.

Der Zwerg grunzte und antwortete, viel mehr Schaden könnten sie sowieso nicht anrichten. Der Druide war verschwunden, und die Expedition stand kurz vor dem Scheitern. Dass sie überhaupt noch lebten, grenzte an ein Wunder.

Quentin allerdings bekam davon nichts mit. Er dachte immer noch über Bek nach. Sein Cousin stellte plötzlich ein Rätsel für ihn dar, erschien als eine vollkommen andere Person als zuvor. Quentin hatte keinen Grund, Tamis' Bericht in Zweifel zu ziehen. Aber was hatte das alles zu bedeuten? Wenn Bek über Magie verfügte, insbesondere eine Magie, die mit seiner Stimme zusammenhing, woher stammte sie? Er musste sie geerbt haben, eine andere Möglichkeit fiel Quentin nicht ein. Wer also war seine wahre Familie? Bestimmt nicht irgendwelche entfernten Vettern der Leahs, so viel war ihm klar. Kein Leah hatte je über Magie verfügt. Nein, Bek stammte von anderen Eltern ab. Und der Druide kannte sie. Und auch sein Vater, denn ansonsten hätte Walker Bek nicht als Kleinkind zu Coran gebracht.

Jemand...

Plötzlich erinnerte er sich an all jene Erzählungen über

Druiden und die Geschichte der Rassen, die Bek so gern zum Besten gab. Die Leahs waren Teil dieser Geschichte, aber es gab noch ein Geschlecht, das stets eine wichtige Rolle gespielt hatte: die Ohmsfords. Bis vor gar nicht so langer Zeit hatten sie immer gute Beziehungen zu den Leahs gehabt. Es hieß sogar, sie seien mit der großen Elfenkönigin Wren Elesse-dil verwandt gewesen. Seit fünfzig Jahren hatte man weder in Leah, im Shady Vale noch sonstwo in der Welt etwas von einem Ohmsford gehört. Niemand hatte sie mehr erwähnt.

Den Ohmsfords lag die Magie im Blut. Sie war zum Beispiel hervorgetreten, als ein Bruderpaar vor einem Jahrhundert mit Walker gegen die Schattenwesen in die Schlacht gezogen war. Jetzt erinnerte er sich an Teile dieser Geschichte. Die Magie der Brüder war angeblich durch ihre Stimmen zum Ausdruck gekommen, genau wie bei Bek. Wenn das Geschlecht nun am Ende gar nicht ausgestorben war? Wenn Bek zu dieser Familie gehörte? Falls irgendwo in der Welt noch Ohmsfords lebten, war Walker derjenige, der ganz sicher Kenntnis davon hatte. Das wiederum würde erklären, auf welche Weise er Bek aufgespürt hatte und aus welchem Grunde er so sehr darauf bestanden hatte, Bek mitzunehmen.

Quentin spürte, wie sich seiner ein eigentümlicher Verdacht bemächtigte. Vielleicht hatte Walker eigentlich nur Bek mitnehmen wollen und Quentin dazu lediglich als Mittel zum Zweck benutzt.

Gehörte sein Vetter Bek zu den Ohmsfords? War das seine wahre Identität?

Der Hochländer kniff die Augen zusammen und versuchte auf diese Art, Müdigkeit und Verwirrung zu verscheuchen. Im Moment durfte er sich nicht auf solche Gedankengänge verlassen. Möglicherweise folgte er da einer

vollkommen falschen Fährte. Schließlich stellte er bloß Vermutungen an. Er setzte Einzelteile eines Bildes zusammen, ohne eine Vorstellung davon zu haben, was am Ende herauskommen könnte. Durfte er sich auf solche Vermutungen verlassen?

Truls Rohk hatte sie bei ihrer ersten Begegnung davor gewarnt, dem Druiden zu vertrauen. Spielchen treiben hatte er es genannt. Das war fast das erste Wort aus seinem Mund gewesen, ein deutlicher Hinweis darauf, was der Druide seiner Meinung nach mit ihnen vorhatte. Spielchen treiben. Es mochte Spielsteine geben, die auf dem Brett hin und her bewegt wurden. Diese Möglichkeit durfte er nicht außer Acht lassen.

Während die Sonne an einem wolkenlosen Himmel aufging und die Nacht sich hinter dem Horizont verkroch, brachten sie den Rückweg durch die Stadt hinter sich. Innerhalb der Gebäuderuinen war die Luft stickig, bewegte sich nicht, und über Stein und Metall flimmerte sie vor Hitze. In der Stille regte sich nichts. Die Kriecher waren verschwunden, als hätten sie niemals existiert. Tamis schlug einen weiten Bogen um den Platz, wo sie den Ungeheuern zuerst begegnet waren, und am Vormittag schließlich erreichten sie den Wald, der an die Stadt grenzte.

Ihre Führerin blieb stehen und lauschte.

»Ich dachte, ich hätte etwas gehört«, sagte sie kurz darauf, während sie mit den scharfen grauen Augen die Umgebung absuchte. Die schlanke Hand beschrieb einen Kreis. »Allerdings weiß ich nicht genau, woher das Geräusch kam. Es klang wie eine Stimme.«

Sie betraten den Wald und schlängelten sich zwischen den Bäumen hindurch. Vögel flatterten an ihnen vorbei durch die Schattenmuster, welche das Sonnenlicht hervorrief. Der Nebel, der die Ruinen am frühen Morgen einge-

hüllt hatte, lichtete sich, und die Kanten der Gebäude glitzerten grell, ehe sie hinter ihnen langsam dem Blick entschwanden. Im Wald gab es nichts außer Bäumen und Buschwerk, das die Gruppe wie ein dichter grüner Vorhang einhüllte. Die vertrauten und willkommenen Gerüche belebten Quentins Geister und halfen ihm, seine Müdigkeit zu überwinden. Wenigstens war Bek nichts zugestoßen. Was sich auch immer hinter seiner Magie und seiner Herkunft verbergen mochte, sie würden sich darüber unterhalten, wenn sie erst einmal wieder zusammen waren.

Die Ruinen hatten sie bereits ein gutes Stück hinter sich gelassen, als Tamis sich zu ihnen umdrehte. »Die Lichtung liegt genau vor uns. Seid leise.«

Vorsichtig näherten sie sich und hatten schon fast den Rand des freien Platzes erreicht, da beschleunigte die Fährtenleserin plötzlich ihren Schritt, rannte auf die Lichtung und blieb abrupt stehen.

Niemand war zu sehen. »Sie sind verschwunden«, flüsterte sie ungläubig.

Daraufhin befahl sie den anderen, an Ort und Stelle zu bleiben, und schlich langsam auf dem Platz herum, wobei sie gelegentlich auf Hände und Knie ging, um sich Spuren genauer anzuschauen. Quentin stand erstarrt da, niedergeschlagen und voller Wut. Wo war Bek? Daran trug allein die Fährtenleserin Schuld. Sie hätte Bek nicht allein lassen sollen, gleichgültig, ob sie meinte, Bek könne sich mit seiner Magie wehren oder nicht. Allerdings schluckte er bald seinen Groll hinunter, denn natürlich war dieser nicht angebracht. Tamis hatte ihr Bestes gegeben, und es bestand kein Grund, sie dafür im Nachhinein zu kritisieren.

Schließlich kehrte sie zu ihnen zurück, mit grimmiger Miene, doch ihre grauen Augen waren ruhig. »Ich kann nicht genau feststellen, was vorgefallen ist«, verkündete

sie. »Überall sind Spuren, und mehrere Schichten übereinander. Die letzten gehören zu Mwellrets. Es hat offenbar einen Kampf gegeben, doch wurde wohl niemand verwundet, da ich kein Blut entdeckt habe.«

Quentin stieß einen tiefen Seufzer aus. »Wo also sind Bek und Ryer Ord Star? Was ist ihnen zugestoßen?«

Tamis schüttelte den Kopf. »Ich habe Bek eingeschärft, sie sollten sich verstecken, falls jemand käme. Die letztendliche Entscheidung darüber habe ich ihm überlassen, doch er wusste, wie man Wache hält. Vermutlich hat er sich an meine Anweisung gehalten, und als er die Mwellrets sah, ist er hier verschwunden. Du kennst ihn besser als ich. Hört sich das an wie etwas, das er wahrscheinlich tun würde?«

Der Hochländer nickte. »Er ist jahrelang im Hochland auf die Jagd gegangen. Wenn es notwendig ist, kann er sich verstecken. Außerdem glaube ich nicht, dass er sich überraschen lassen würde.«

»Gut«, erwiderte sie. »Nun zum Rest. Die Mwellrets haben hier einige Zeit verbracht und irgendetwas gemacht, dann sind sie in Richtung Stadt aufgebrochen, und zwar nicht auf dem Weg, den sie gekommen sind. Wenn sie Bek und die Seherin gefangen genommen hätten, würden sie die zwei vermutlich unter Bewachung zum Luftschiff zurückbringen. In diese Richtung führen jedoch keine Spuren. Möglicherweise ist jemand in die Richtung gegangen, aus der wir kamen, ins Landesinnere also, doch sicher bin ich mir dessen nicht. Die Spuren sind schwach und schwer zu deuten. Die der Mwellrets sind allerdings klar. Sie sind nicht in die gleiche Richtung weitermarschiert, sondern haben eine andere eingeschlagen. Aus den unterschiedlichen Abdrücken, die hin und her führen, möchte ich schließen, dass sie zusammengeblieben sind. Ich würde sagen, sie

verfolgen jemanden.«

»Bek«, sagte Quentin erneut.

»Oder das Mädchen«, warf Panax leise ein.

»Er würde sie nicht im Stich lassen«, widersprach Quentin. »Nicht Bek. Er würde sie mitnehmen. Das erklärt, weshalb die Mwellrets ihn verfolgen. Ohne sie, glaube ich, könnten sie das nicht. Bek kann eine Spur sehr gut verwischen.«

Tamis nickte und schaute ihn fest und nachdenklich an. »Ich würde vorschlagen, ihnen nachzugehen. Was meinst du, Hochländer?«

»Wir folgen ihnen«, antwortete dieser sofort.

Sie blickte Panax an. Der Zwerg zuckte mit den Schultern.

»Es ergibt keinen Sinn, in die andere Richtung zu gehen. Die *Jerle Shannara* ist an die Küste geflogen. Wer auch immer noch von uns hier ist, hält sich in den Ruinen auf. Ich möchte niemanden den Rets und der Hexe überlassen.«

Die Ilse-Hexe hatte Quentin vergessen. Wenn Mwellrets hier waren, hatte die *Schwarze Moclips* demnach einen Weg durch die Eissäulen in die Bucht gefunden. Also hielt sich auch die Ilse-Hexe irgendwo in der Nähe auf. Plötzlich wurde ihm bewusst, wie gefährlich es sein konnte, in die Ruinen zurückzukehren. Sie waren müde und erschöpft, sie hatten gekämpft und waren stundenlang gelaufen. Allzu leicht konnte ihnen ein Fehler unterlaufen, und es bedurfte keines großen Fehlers, um ins Verderben zu rennen.

Trotzdem würde er Bek nicht im Stich lassen. Die Entscheidung hatte er bereits gefällt.

Kian und Wye unterhielten sich mit Tamis. Sie wollten ebenfalls in die Ruinen zurückkehren. Nur dort sahen sie eine Chance, Ard Patrinell und die anderen zu finden. Die

beiden wussten um die Gefahren, trotzdem stimmten sie der Fährtenleserin zu. Falls jemand überlebt hatte, wollten sie ihm alle Hilfe leisten, zu der sie in der Lage waren.

Während die Elfen sich besprachen, trat Panax zu Quentin. »Ich hoffe, du rettetest uns alle wieder«, sagte er, »falls das notwendig werden sollte, was ich befürchte.«

Er lächelte verkniffen, während er dies sagte, doch in seiner Stimme schwang kein Lächeln mit.



## *Sieben*

Ahren Elesedil hockte in der dunkelsten Ecke eines verlassenen Lagerhauses, weit entfernt von der tödlichen Falle, der er entkommen war, und überlegte, was er nun tun sollte. Das Lagerhaus hatte die Ausmaße einer großen Halle, und drei der vier Wände waren durchlöchert. Das Dach war zum größten Teil noch in Ordnung, in Deckenhöhe befanden sich verrostete Türen, die auf Rollen zur Seite geschoben worden waren, und überall lag Schutt herum. Ahren hielt sich schon eine ganze Weile hier auf und drückte sich so dicht an die Wand, dass er langsam das Gefühl bekam, ein Teil davon geworden zu sein. Inzwischen hatte er sich alle Einzelheiten des Raums eingeprägt, für jede Eventualität eine Lösung gefunden und immer wieder über den schrecklichen Vorfall nachgedacht, der ihn hierher gebracht hatte. Draußen war die Sonne aufgegangen, beschien die zerstörte Stadt und jagte die Schatten der Nacht in die Wälder der Umgebung. Der Lärm des Tötens und Sterbens war vor langer Zeit verstummt, die Schlachtrufe, das Klirren der Waffen und das verzweifelte Stöhnen und Ächzen Schwerverwundeter, die dem Tode nah sind.

Er hatte gelauscht und Ausschau gehalten, ob draußen noch jemand von seinen Gefährten unterwegs war, doch er hatte weder etwas gehört noch gesehen. Außerhalb des Lagerhauses herrschte Stille.

Es war an der Zeit, das Versteck zu verlassen, aufzustehen und fortzugehen – oder zu rennen, wenn es sein musste –, solange sich offensichtlich eine Überlebenschance bot. Er konnte schließlich nicht ewig in dieser Ecke kauern und im Geiste wieder und wieder die schauerlichen Augenblicke durchleben.

Dennoch gelang es ihm nicht, sich aufzuraffen. Er war einfach nicht in der Lage, etwas anderes zu tun, als sich zu wünschen, zwischen Stein und Metall zu verschwinden.

Zu behaupten, er habe Angst, war eine große Untertreibung. Er litt unter solcher Furcht, dass er sich kaum mehr bewegen konnte. Zu dieser Angst gesellte sich Scham, denn der mutige Kerl, für den er sich stets gehalten hatte, war er bestimmt nicht.

Erneut schloss er die Augen, um seine Gefühle zu verdrängen, und dabei dachte er an die zurückliegenden Ereignisse und suchte nach einem Hinweis, der ihm helfen würde, alles besser zu verstehen. Er sah seine Freunde und Gefährten, die in dem Labyrinth der Mauern und Unterteilungen dieses scheinbar leeren Platzes verteilt waren – seine Gruppe zur Rechten, Quentin Leahs auf der Linken und Beks in der Mitte. Elfenjäger beschützten sie, und es bestand kein Grund zu der Annahme, sie würden nicht mit allem fertig werden, was vor ihnen liegen mochte. Walker drang immer tiefer in das Labyrinth ein. Die sinkende Sonne tauchte die Umgebung in Schatten, doch kein Laut und keine Bewegung kündigte Gefahr an. Von dem, was bald geschehen würde, gab es kein Zeichen zu sehen.

Dann tauchten die Feuerstrahlen auf, die zuerst nur den Druiden angriffen, dann jeden, der ihn zu erreichen versuchte, und am Ende sogar die, welche zurückgeblieben waren. Mit Ard Patrinell, Joad Rish und den drei Elfenjägern, die ihn begleiteten, duckte sich Ahren hinter eine Mauer, um nicht verbrannt zu werden. Rauch erfüllte den Platz, vermischte sich mit Dunst, und Augenblicke später war alles vernebelt. Er hörte Rufe von Quentins Gruppe, dazu das unerwartete Klirren und Scheppern von Metallteilen und die Schreie von der anderen Seite des Wegs. Hier hinter dieser Mauer wurde ihm voller Grauen und Panik

bewusst, wie schlimm die Dinge standen.

Als die Kriecher hinter ihm aufgetaucht waren, hätte er am liebsten gleich Reißaus genommen. Er konnte nicht erklären, was geschehen war, nur dass der Mut und die Entschlossenheit, die er kurze Zeit zuvor noch verspürt hatte, sich binnen Sekunden in nichts aufgelöst hatten. Und genau aus diesem Nichts schienen die Kriecher aufzutau-chen, metallene Ungeheuer, die aus dem Nebel kamen. Messerscharfe Zangen ragten aus ihren Körpern und ließen Ahren deutlich vorhersehen, welches Schicksal den Gegner erwartete. Dennoch wich er zunächst nicht zurück, vielleicht auch nur, weil er sich nicht rühren konnte, und hielt das Schwert verteidigungsbereit, wenn auch vergeblich, vor sich hin. Die Kriecher griffen an, und der Elfenprinz verzog sich hinter eine Mauer, in eine Ecke. Zu seinem Erstaunen ließen die Kriecher ihn in Ruhe und suchten sich andere Gegner, nämlich seine Gefährten. Ein Elfenjäger – er wusste nicht mehr, welcher – ging sofort zu Boden und blieb blutüberströmt liegen. Ard Patrinell stürzte vor und warf die Kriecher mit einhändigen Hieben zurück, von Pflichtgefühl beseelt, wie es einem Krieger gebührt, ein kleiner Fels in der Brandung. Einen Augenblick lang konnte er dem Angriff standhalten, dann schlossen ihn die Kriecher ein, und er verschwand.

Da verließ Ahren sein Versteck, wollte verzweifelt seinem Freund und Lehrer helfen, vergaß für eine Sekunde seine Angst und besiegte seine Panik. Aber dann traf einer der Feuerstrahlen Joad Rish, der bei dem Elf kniete, der zu Boden gegangen war, und versuchte, ihn in Sicherheit zu bringen. Joad schaute auf, als er attackiert wurde, starrte Ahren geradewegs an und schien seine Hilfe einzufordern. Die Feuerstrahlen erwischten ihn im Gesicht, und sein Kopf explodierte regelrecht. Einen Augenblick verharrte sein

Körper noch an Ort und Stelle, kniete neben dem gefallenem Elfenjäger, hielt noch die Arme des anderen und blieb weiterhin Ahren zugewandt. Dann langsam, träge fast, sackte er auf den Metallboden.

Das genügte. Ahren verlor die Beherrschung. Er schrie, wich zurück, ließ sein Schwert fallen und rannte davon. Er blieb nicht stehen, dachte nicht darüber nach, was er tun oder wohin er laufen sollte. Nur eine einzige Sache wusste er: Er musste so schnell wie möglich fort von hier. Das Bild des kopflosen Joad Rish wurde er nicht mehr los. So versuchte er, davor davonzulaufen, doch auch die Flucht änderte nichts daran. Er vergaß seine Gefährten, alle miteinander. Er vergaß, wie er in dieses Schlachthaus geraten war, vergaß seine Ausbildung und sein Versprechen sich selbst gegenüber, den anderen beizustehen, er vergaß alles, was ihm je etwas bedeutet hatte.

Er hatte keine Ahnung, wie lange er gerannt war oder wann er das leere Lagerhaus entdeckte. Einige Zeit lang noch hörte er die Schreie der anderen, sogar noch dort. Der Lärm des Gefechts und selbst das leise Scharren der Metallbeine, auf denen sich die Kriecher bewegten, drangen zu ihm vor. Er roch den Rauch brennenden Metalls und den Gestank versengten Fleisches. Weinend krümmte er sich zu einer kleinen Kugel zusammen und vergrub das Gesicht zwischen Brust und Knien.

Nach einer Weile erlangte er wieder Geistesgegenwart genug, um sich zu fragen, ob ihm Kriecher gefolgt waren. Er zwang sich, den Kopf zu heben, die Tränen fortzuwischen und sich umzuschauen. Er war allein. Von nun an hielt er aufmerksam Wache, obwohl er in der Ecke kauern blieb und die Arme um die Beine schlang, während das Bild des sterbenden Joad Rish durch seinen Geisterte.

*Mir soll das nicht passieren,* redete er sich in Gedanken

wieder und wieder ein, als würde das allein genügen, ihn irgendwie zu retten.

Dennoch, das wusste er, reichte es nicht, nur in dieser Ecke zu hocken und zu hoffen, nicht entdeckt zu werden. Er musste versuchen, von hier wegzukommen. Inzwischen hatte er hier lange genug ausgeharrt, um an seine Chance zu glauben. Der Angriff hatte vor einiger Zeit aufgehört. Seitdem hatte er nichts Verdächtiges mehr bemerkt. Sogar der Rauch hatte sich verzogen, und die Sonne war inzwischen aufgegangen. Draußen herrschte heller Tag, und Ahren sollte nun in der Lage sein, jede drohende Gefahr zu erkennen. Es würde ihn mehrere Stunden kosten, den Rückweg durch die Stadt zu finden, und auch eine Weile dauern, bis er wieder in der Bucht angekommen wäre, wo er auf die *Jerle Shannara* warten könnte. Doch er würde es schaffen, glaubte er.

Oder besser gesagt, er musste es schaffen.

Trotzdem brauchte er noch eine Weile, ehe er sich endlich erhob. Reglos stand er im Schatten seiner Ecke und suchte das Lagerhaus von einer Seite zur anderen nach verdächtigen Zeichen ab. Nachdem er sich davon überzeugt hatte, dass ihm hier keine Gefahr drohte, machte er sich zu der Öffnung in der Wand auf, die ihm am nächsten lag, einem breiten Loch in der Westwand, durch das er hinaus auf die Straße treten konnte. Er fühlte sich ausgetrocknet, und ihm war schwindlig, seine Hände zitterten. Um sich zu beruhigen, griff er nach dem Phönixstein, der, wie er sich plötzlich erinnerte, um seinen Hals hing. Ob er ihm im Falle einer Bedrohung helfen würde, wusste er nicht, doch schenkte der Stein wenigstens den Trost, etwas zu haben, an dem man sich festhalten konnte, selbst wenn der Nutzen ungewiss war.

Voller Schmach fragte er sich plötzlich, was aus Bek ge-

worden war. Aus seinem Freund Bek, der ihn auf der Reise seit Arborlon so sehr ermutigt und ihm so viel geholfen hatte.

Hatte er gemeinsam mit all den anderen den Tod gefunden? Lebte überhaupt noch jemand? Eigentlich hätte er hingehen und nachschauen müssen. Doch er wusste noch im gleichen Moment, dass er das nicht konnte.

*Tapferer Elfenprinz, schalt er sich wütend und traurig. Dein Bruder hatte Recht!*

Er erreichte die Öffnung und trat hinaus ins Tageslicht. Die Ruinen erstreckten sich gleichförmig in alle Richtungen, öd und verlassen. Ahren wartete einen Augenblick vorsichtig ab und schaute sich in alle Richtungen nach möglichen Angreifern um. Doch die Stadt war leer und leblos, ein Labyrinth aus Stein und Metall und wucherndem Unkraut und Buschwerk. Nicht einmal Vögel ließen sich am wolkenlosen blauen Himmel sehen.

Also ging er los, langsam, zaghaft zunächst, stets bemüht, kein Geräusch zu verursachen, denn noch immer befand er sich am Rande der Panik und musste sich arg zusammenreißen. Außer einem langen Messer im Gürtel um den Bauch und dem Phönixstein besaß er keinerlei Waffen. Wenn er angegriffen wurde, konnte er sein Heil lediglich in der Flucht suchen. Dieses Wissen war nicht sehr tröstlich, andererseits konnte er dagegen nichts unternehmen. Wenn er nur sein Schwert hätte, das er bei seiner Flucht fallen gelassen hatte. Das war allerdings nicht der einzige Wunsch, auf dessen Erfüllung er nicht hoffen durfte. Sein Instinkt trieb ihn voran, während ihm sein Gewissen einflüsterte, er habe es nicht verdient weiterzuleben.

Er hatte kaum ein paar Schritte hinter sich gebracht, da stiegen ihm erneut die Tränen in die Augen. Welchen Stolz hatte er empfunden, weil man ihn ausgewählt hatte, an

dieser Expedition teilzunehmen. Diese, dessen war er sicher gewesen, bot ihm die Chance, die er brauchte und mit der er sich endlich einmal beweisen konnte. Er war ein Prinz des Reiches, vielleicht würde er einst sogar König werden – dieses Unternehmen würde es erweisen. Sogar Ard Patrinnell hatte es geglaubt, hatte ihn ermuntert, daran zu glauben, während er ihn lehrte, was fürs Überleben unerlässlich war. Und wie hatte er sich bei seinem Freund und Lehrer revanchiert, als der seiner Hilfe bedurfte? Wie ein Feigling war er panisch und verzweifelt davongelaufen und hatte seine Freunde, seine Prinzipien und seine Hoffnungen im Stich gelassen.

*Du bist so dermaßen verachtenswert.*

Während er sich die Tränen aus den Augen wischte und das Schluchzen unterdrückte, ging er weiter und dachte daran, dass er jetzt tapfer sein musste, dass er versuchen musste, sein Selbstwertgefühl wieder aufzubauen. Er hatte überlebt, andere hingegen nicht, und das war ein Geschenk, das er schätzen sollte. Er wusste nicht, inwiefern das alles eine Rolle spielte nach dem, was geschehen war, aber wenigstens musste er den Versuch unternehmen, sich in Sicherheit zu bringen.

Die pralle Sonne brannte auf ihn herab, und bald schwitzte er. Angesichts der Helligkeit kniff er die Augen zusammen und hielt sich im Schatten, dicht bei den schützenden Mauern, wo es kühler war. Vermutlich hatte er den richtigen Weg eingeschlagen, ganz sicher war er sich jedoch nicht. Bisher hatte er nichts entdeckt, das ihm bekannt vorkam, vielleicht lag es jedoch daran, dass einfach alles so gleich wirkte. Zumindest gab es hier keine Kriecher. Auch hinter ihm rührte sich nichts.

Dann, plötzlich und unerwartet, sah er doch etwas. Er erhaschte nur einen kurzen Blick darauf, bemerkte einen

vorbeihuschenden Schemen, mehr nicht, und schon war es vorbei. Er drückte sich an eine Wand, verharrte und beobachtete seine Umgebung genauestens. Tatsächlich, nur Sekunden später erhaschte er einen weiteren Blick, der ihm einiges mehr verriet. Es handelte sich um eine schlanke menschliche Gestalt, die eine Robe trug und ebenso wie er an den Mauern entlangschlich, ein wenig von seinem Standort entfernt. Was sollte er tun? Der erste Impuls drängte ihn zur Flucht, dazu, eine Begegnung zu vermeiden. Andererseits konnte es sich um einen seiner Gefährten handeln, jemanden, der ebenfalls nach einem Ausweg aus dem gemeinsamen Albtraum suchte. Deshalb ließ er die andere Person näher kommen und versuchte zu erkennen, um wen es sich handelte, wobei er kaum zu atmen wagte.

Kurz darauf trat die Figur in einen Flecken hellen Sonnenlichts, und er konnte das Gesicht erkennen.

»Ryer Ord Star!«, rief er ihr zu, hielt dabei jedoch die Stimme gedämpft, aus Angst vor Kriechern, die möglicherweise immer noch Jagd auf ihn machten.

Sofort drehte sie sich, wenn auch zögernd, zu ihm um, entdeckte ihn im Schatten und kam zu ihm herüber. Es überraschte ihn, wie ruhig sie wirkte, ihr Gesicht war beherrscht, in ihren veilchenblauen Augen fand sich kein Zeichen von Sorge. Schon immer hatte sie irgendwie vergeistigt gewirkt, doch jetzt schien sie in weite Ferne entrückt zu sein, als würde sie durch ihn hindurch zu einem anderen Ort schauen, an dem ihre Seele längst angekommen war.

Sie griff nach seiner Hand, was ihn überraschte. »Elfenprinz, du lebst«, flüsterte sie. In ihrer Stimme schwang tiefe Erleichterung mit, und er schämte sich, weil sie offensichtlich besser über ihn dachte, als er es verdient hatte. »Du solltest hier nicht allein herumlaufen«, fuhr sie eindringlich



fort, und ihr Griff verstärkte sich. »Es ist sehr gefährlich. Wo sind die anderen?«

Er holte tief Luft. »Tot, glaube ich. Allerdings bin ich nicht ganz sicher.«

Sie blickte sich rasch um, wobei ihr langes Silberhaar hell aufschimmerte. »Dort stoßen wir auf Mwellrets, und zwar auf eine Menge.« Sie zeigte in die Richtung, aus der sie gekommen war. »Ich glaube, sie verfolgen mich.«

»Mwellrets?«, wiederholte er verwirrt.

»Von der *Schwarzen Moclips*. Sie sind gelandet, um uns zu jagen, jedenfalls die von uns, die noch übrig sind. Die Ilse-Hexe war bei ihnen, aber jetzt ist sie verschwunden. Sie hat uns auf der Lichtung entdeckt, auf der die Fährtenleserin uns zurückgelassen hat –«

»Du meinst Tamis?«, unterbrach er sie aufgeregt. »Ist Tamis bei euch?«

»Das war sie, dann aber ist sie losgezogen, um Hilfe zu suchen. Bek war ebenfalls bei mir, doch nachdem die Ilse-Hexe uns gefunden hatte, gab es eine Auseinandersetzung zwischen ihm und ihr. Ich weiß nicht genau, was passiert ist, aber Bek verschwand plötzlich, und sie ist ihm gefolgt. In dem Durcheinander bin ich entkommen. Inzwischen werden mich die Mwellrets allerdings vermissen und mir nachspüren. Das hat die Hexe ihnen jedenfalls befohlen – alle unsere Überlebenden zu suchen, gefangen zu nehmen, zur *Schwarzen Moclips* zu schaffen und dort festzuhalten, bis sie zurückkehrt.«

Ahren starrte sie an. Er konnte wohl hinnehmen, dass die Ilse-Hexe irgendwie den Quetscher überwunden hatte und durch den Kanal bis zur Bucht vorgedrungen war, aber was hatte es mit dieser Auseinandersetzung zwischen ihr und Bek auf sich? Warum sollte sie ihn verfolgen?

»Pst!«, warnte sie ihn und umklammerte seine Hände fester. »Wir müssen fort! Rasch! Da sind sie!«

Sie zog ihn aus seinem Versteck in die Richtung, aus der er gerade gekommen war, und er stemmte sich dagegen. »Nein, warte, dorthin gehe ich nicht zurück!«

»Du musst aber. Die Mwellrets sind in den ganzen Ruinen ausgeschwärmt. Wenn du nicht mitkommst, werden sie dich finden.«

»Ich kann nicht«, flüsterte er verzweifelt. »Ich kann wirklich nicht.«

Sie ließ seine Hand los. »Tu, was du willst, mein Elfenprinz. Wenn du allerdings hier bleibst, werden sie dich finden. Sich zu verstecken hat keinen Zweck. Mwellrets haben schärfere Sinne als die meisten Wesen, und sie werden dich aufspüren.« Sie trat näher an ihn heran und blickte ihn aus ihren veilchenblauen Augen ruhig und eindringlich an. »Komm mit mir.«

Er war sich nicht sicher, weshalb er sich entschied, ihr zu folgen, jedenfalls tat er es, verließ sein Versteck und eilte ihr hinterher. Mehrmals blickte er sich um, ohne etwas Verdächtiges zu entdecken, doch sein Instinkt sagte ihm, dass Ryer Ord Star Recht hatte.

»Was ist mit Bek?«, erkundigte er sich kurz darauf mit gesenkter Stimme, während sie durch die Ruinen schlichen. »Geht es ihm gut? Hast du gesagt, die Ilse-Hexe würde ihn verfolgen und sei ganz allein hinter ihm her?«

Die Seherin nickte. »Bek ist nicht verwundet. Seine Magie und sein Mut beschützen ihn. Vielleicht wird es schwierig für sie werden, beides zu überwältigen.«

»Seine Magie? Welche Magie?« Der Elf eilte neben ihr her. »Warte mal kurz. Meinst du etwa, sie würde ihm nachspüren, weil er Magie besitzt?«

Ryer Ord Star packte seinen Arm und zog ihn dicht heran. »Sie ist seine Schwester, Elfenprinz.« Dabei bemerkte sie den Schrecken in seinen Augen. »Walker hat es ihm erzählt, ehe wir hier ankamen, aber Bek hat es niemandem verraten. Als sie auf der Lichtung auftauchte, hat er ihr gesagt, wer er ist. Die Ilse-Hexe wollte ihm nicht glauben. Sie kann einfach nicht. Das war der Grund für die Auseinandersetzung zwischen den beiden. Jetzt jagt sie ihn, weil sie die Wahrheit nicht vergessen kann, obwohl sie die Tatsachen auch nicht anerkennen will. Wenn sie ihn stellen kann, so denkt sie, wird er seine Lüge eingestehen. Oder möglicherweise hat sie gespürt, dass in seinen Worten Wahrheit steckt. Und jetzt geh schneller.«

Sie hetzten durch Gebäude und Schutt, auf die Falle zu, der sie bereits einmal mehr oder weniger glücklich entgangen waren. Ahren Elessedils Gedanken drehten sich um die Enthüllungen über Bek, doch konnte er sich in seiner Angst kaum darauf konzentrieren. Er wusste: Dadurch, dass er zurückging, forderte er das Schicksal auf eine Weise heraus, die er später bereuen würde. Eine weitere Begegnung mit den Kriechern würde er nicht überleben, mochte Ryer Ord Star auch glauben, was sie wollte. Dennoch konnte er das Mädchen nicht allein weiterziehen lassen, sonst würden alle denken, er habe sie im Stich gelassen wie Ard Patrinnell und seine Elfenjäger.

Vielleicht fände er ja einen Weg, sie von ihren Plänen abzubringen. Allerdings war sie stur und entschlossen, und im Augenblick zumindest würde er tun müssen, was sie verlangte.

Es dauerte nicht so lange, wie er vermutet hatte, um den Ort zu erreichen, von dem er erst Stunden zuvor geflohen war. Leer und still lag der Platz in der grellen Mittags-sonne, das Metall kochte in der Hitze. Ahren schaute sich

nach Spuren jener um, die er zurückgelassen hatte. Nirgendwo fand er welche. Es gab kein Anzeichen eines Kampfes, keine Leichen, keine Blutspuren, nicht eine einzige frische Schramme von den Feuerstrahlen, keinen einzigen Metallsplitter von den Kriechern. Man mochte meinen, es sei überhaupt nichts passiert.

»Wie kann das sein?«, flüsterte er ihr schockiert zu.

Sie schüttelte langsam den Kopf und starrte auf das saubere, leere Gelände. »Ich habe keine Ahnung.«

Er blickte über die Schulter zurück. Auch von den Mwellrets war nichts zu sehen. »Was machen wir jetzt?«, fragte er.

Sie schaute sich kurz um, dann nahm sie erneut seine Hand. »Folge mir. Sprich nicht, und tu nur das, was auch ich mache. Lauf auf keinen Fall davon, gleichgültig, was geschieht.«

Während sie weiterhin seine Hand hielt, holte sie tief Luft und betrat das Labyrinth.

Vor lauter Schreck ließ er sich ohne Protest von ihr führen. Er kämpfte gegen seine Angst an, die ihm die Kehle zuschnürte, hielt rechts und links nach Kriechern Ausschau, und seine Haut kribbelte, derweil er darauf wartete, von Feuerstrahlen verbrannt zu werden. Sie wagte sich nur wenige Schritte in Richtung auf das tödliche Viereck vor, ehe sie vorsichtig einen Weg an den Rändern entlang suchte und im hellen Sonnenlicht blieb. Ahren und Ryer bewegten sich wie ein Mann, sprachen nicht und atmeten kaum. Ahren glaubte, er sei schon ein toter Mann, und dennoch vertraute er sein Leben der Seherin an, was ihn selbst überraschte.

Und noch mehr verblüffte ihn, dass nichts geschah. Sie umkreisten das Labyrinth, bis sie es zu einem Viertel um-

rundet hatten und nun fast vor der Nordwand des dunklen Turms in der Mitte standen. Dort führte ihn die Seherin zu einem eingefallenen Gebäude am Rande des Platzes, das ihnen ein schattiges Versteck bot.

Sie hockten sich auf einen Schutthaufen, von dem aus man durch ein Loch in der Wand nach draußen schauen konnte, und warteten.

»Warum wurden wir nicht angegriffen?«, fragte er im Flüsterton und schob sich so nah an ihre schlanke Gestalt heran, dass seine Lippen ihr Haar berührten.

»Weil das, was den Turm bewacht, nur dann angreift, wenn es sich bedroht fühlt.« Ihre veilchenfarbenen Augen glänzten, als sie ihn anblickte. »Walker stellte eine Bedrohung dar, also wurde zuerst er und dann der Rest von uns angegriffen. Wären wir einfach an dem Platz und dem Turm vorbeigegangen, wäre uns nichts passiert.«

Er starrte sie an. »Woher weißt du das?«

Sie wandte das blasse, jugendliche Gesicht ab. »Ich habe es geträumt«, antwortete sie leise. »In einer Vision, bei meiner Suche nach Walker.«

Daraufhin erwiderte er eine Weile lang nichts und grübelte über ihre Worte nach, während er unablässig die Ruinen absuchte. Wo waren die Mwellrets? Warum waren sie nicht aufgetaucht?

»Glaubst du, Tamis hat die anderen gefunden?«, fragte er schließlich. »Hast du gesehen, was nach dem Angriff aus ihnen wurde? Was ist mit Quentin Leahs Gruppe?«

Stumm schüttelte sie den Kopf. Den Blick hielt sie von ihm abgewandt und auf die Stadt gerichtet. Er beobachtete sie aufmerksam. »Sie sind alle tot, nicht wahr? Das hast du ebenfalls geträumt.«

»Nicht Walker Boh«, sagte sie leise.

Ehe er mehr aus ihr herausquetschen konnte, bemerkte er die Mwellrets, die sich durch die Ruinen bewegten, dunkle Schemen, die an den Wänden entlangschlichen und mit den Schatten verwachsen zu sein schienen, in denen sie sich verbargen. Ryer Ord Star ergriff erneut seinen Arm und drückte sich warnend an ihn, oder vielleicht auch, um ihn zu beruhigen. Er verhielt sich still, denn teilweise hatte er seine Fassung wiedergewonnen, nachdem er den gestrigen Angriff überlebt hatte. Zwar fühlte er sich nicht unbesiegt, aber auch nicht übermäßig verwundbar. Was er bei dem Angriff verloren hatte, bei dem seine Freunde ihr Leben eingebüßt hatten, war gewissermaßen durch den Drahtseilakt, als den er diesen Spaziergang mit der Seherin durch das Labyrinth empfand, wiederhergestellt worden. Zuvor hatte er geglaubt, er habe es einfach nicht verdient weiterzuleben. Mittlerweile dachte er, es gebe vielleicht einen bestimmten Grund, aus dem er weiterleben musste, weil das Schicksal für ihn möglicherweise noch eine Aufgabe bereithielt.

Ryer Ord Stars Gesicht berührte fast das seine. »Mach dir keine Sorgen«, flüsterte sie tröstend. »Sie werden uns nicht finden.«

Einer nach dem anderen schlichen Mwellrets durch die Stadt, mindestens zwanzig von ihnen, sie tauchten auf und verschwanden wie Gespenster, ihre verhüllten Gestalten verschmolzen mit den Schatten. Als sie das Labyrinth erreichten, über dessen Gefahr sie nicht Bescheid wussten, verlangsamten sie kaum den Schritt. Sie benutzten genauso wie Walkers Gefolgschaft die Mauer als Schutz, betraten den Platz allein oder zu zweit, die Reptilienkörper gebückt und gesichtslos unter den Kapuzen. Tiefer und tiefer drangen sie in das Labyrinth ein, und nichts geschah.

Ahren schaute rasch Ryer Ord Star an und runzelte be-

sorgt die Stirn. Wie gelang es ihnen, so weit vorzudringen? Die Seherin richtete den Blick ruhig und sorglos auf das Labyrinth und die Mwellrets. Ihr Griff um den Arm des Elfenprinzen wurde fester.

Plötzlich explodierte das Labyrinth in einem Gewitter von Feuerstrahlen, überall kreuzten sich todbringende rote Linien, in denen sich die Mwellrets wie in einem zerstörerischen Netz verfangen. Die Eingekreisten gaben eine eigentümliche Mischung von Zischen und Schreien von sich, während sie versuchten, den brennenden Nadeln zu entkommen, was ihnen jedoch nicht gelang. Eine Hand voll der Reptilienwesen wurde noch in den ersten Sekunden zerfleischt, Roben fingen Feuer, derweil die Mwellrets vergeblich ihr Heil in der Flucht suchten und dabei übelste Verbrennungen erlitten. Leblos sanken ihre Körper zu Boden. Die Männer und Frauen von der *Jerle Shannara* hatten alles gegeben, um Walker zu helfen, die Mwellrets hingegen ließen ihre Kameraden schlicht im Stich und flohen durch das Labyrinth. Sie waren so schnell verschwunden, dass man den Eindruck haben mochte, die Stadt habe sie verschluckt.

Ahren und Ryer Ord Star verweilten reglos, wo sie waren, und suchten die Ruinen in alle Richtungen ab. Etwa sechs Mwellrets lagen tot vor ihnen, ihre dunklen Leichen waren im Labyrinth der Mauern sichtbar. Von den Geflohenen war keine Spur zu sehen. Die Feuerstrahlen hatten ihre tödliche Hetzjagd beendet, und daran erinnerten jetzt nur noch die kleinen Rauchsäulen, die von den verkohlten Rillen in dem ansonsten glatten Metall der Mauern und Böden aufstiegen.

Ryer Ord Star ließ Ahrens Handgelenk los. »So schnell kommen die nicht zurück«, sagte sie leise.

Er nickte zustimmend. Nicht nach diesem Angriff, ganz

bestimmt nicht. Sie würden auf die Rückkehr der Ilse-Hexe warten. »Was machen wir jetzt?«, fragte er.

Sie erhob sich, ohne ihn anzuschauen, und blickte hinüber zu dem dunklen Turm in der Mitte des Labyrinths. »Wir beginnen mit der Suche nach Walker.«



# *Acht*

Ahren Elesedil starrte Ryer Ord Star ungläubig an. Was im Namen des gesunden Verstandes wollte sie damit sagen? Nach Walker suchen? Sie sagte das, als sei es der normalste und vernünftigste Vorschlag der Welt. Aber Ahren hielt es weder für das eine noch für das andere. Er glaubte, sie habe den Verstand verloren.

»Was meinst du?«, hakte er schließlich nach.

Seine Stimme hatte eine bedrohliche Schärfe an sich, und sofort drehte sie sich zu ihm um. »Ich muss ihn finden, Elfenprinz«, antwortete sie, unerträglich ruhig und selbstgewiss. »Das hatte ich schon vor, ehe wir uns getroffen haben.«

»Du weißt doch gar nicht, wo er ist!«, rief Ahren entsetzt. »Nicht einmal, wo du nach ihm suchen sollst.«

Erneut kniete sie, schaute ihn an und fixierte ihn mit den veilchenblauen Augen, aus denen Unnachgiebigkeit und Entschlossenheit sprachen. Sie wirkte so jung, so unwahrscheinlich verletzlich, dass die Idee, sie könne ein solch gefährliches Unternehmen angehen, lächerlich und töricht erschien.

»Vielleicht ist dir entgangen, was ihm während des Angriffs zugestoßen ist«, begann sie leise, »mir hingegen nicht. Ich bin ihm durch die Ruinen hinterhergelaufen, da ich wusste, die Gefahr drohte nicht nur von den paar Kriechern und Feuerstrahlen. Die Visionen hatten mich vor diesem Ort gewarnt, und ich habe die Bedrohung besser verstanden als irgendeiner von euch. Mich traf einer der Strahlen und verhinderte, dass ich Walker erreichte, aber ich sah, was passierte. Er ging allein durch Strahlen und

Kriecher, durch Rauch und Angriffschaos. So erreichte er den Turm in der Mitte des Labyrinths, fand eine Tür und verschwand im Innern. Herausgekommen ist er bisher nicht. Also muss er noch irgendwo da drin sein.«

Ahren spürte, wie die Wut in ihm hochstieg.

»Möglicherweise. Möglicherweise hast du tatsächlich gesehen, was du erzählst. Vielleicht befindet sich Walker im Inneren dieses Turms. Bloß: Wie sollen wir zu ihm gelangen? Feuerstrahlen und Kriecher greifen jeden an, der versucht, sich dem Turm zu nähern. An diesen Dingen führt kein Weg vorbei. Hast du vergessen, was uns und den Mwellrets widerfahren ist? Außerdem, selbst wenn du irgendwie zu dem Turm gelangst, wie willst du hineinkommen? Schließlich besitzt du nicht die Kräfte des Druiden. Sag mir nicht, die Tür würde sich einfach für dich öffnen. Und wenn schon, wäre das auch nicht unbedingt eine gute Nachricht, oder? Warum denkst du überhaupt über so etwas nach? Das ist... lächerlich.«

Er schrie fast, und außer Atem unterbrach er sich und hockte sich auf die Fersen. »Das kannst du nicht tun!« Furcht erfüllte ihn, wenn er es sich nur vorstellte. »Ich werde dir dabei jedenfalls nicht helfen«, fügte er eilig hinzu.

Sie warf ihm einen geduldigen, verständnisvollen Blick zu, bei dem er sie am liebsten am Hals gepackt und geschüttelt hätte. Von dem, was er gesagt hatte, war kein Wort zu ihr durchgedrungen, oder sie hatte ihm einfach nicht zugehört.

Dann überraschte sie ihn jedoch: »Alles, was du dagegenhältst, stimmt, Ahren Elessedil.«

Nun starrte er sie sprachlos an. »Also gibst du den Plan auf, nicht wahr? Komm stattdessen mit mir zurück zur

Küste. Wir können dort auf die *Jerle Shannara* warten. Bis zu ihrer Rückkehr verstecken wir uns einfach. Vielleicht stoßen wir irgendwo auf Tamis und ein oder zwei andere, die entkommen konnten. Es können doch nicht alle tot sein, oder? Was ist mit Bek? Wird er nicht versuchen, zu dieser Lichtung zurückzukehren?»

Sie strich das lange Haar zurück, faltete die Hände und legte sie wie ein kleines Mädchen in den Schoß. Ihre veilchenblauen Augen waren endlos tief und voller Schmerz, als sie ihn anschaute. Plötzlich war er sicher, dass sie ihres geringeren Alters zum Trotz große Erfahrung im Umgang mit solchen Schicksalsschlägen hatte.

»Ich muss dir etwas über Walker und mich erzählen«, sagte sie leise. »Etwas, das ich noch niemandem anvertraut habe. Als wir die Insel Shatterstone verlassen haben und er von diesem Gift krank war, saß ich bei ihm in seiner Kabine. Bek war ebenfalls da. Joad Rish gab sein Bestes, um Walker zu helfen, doch nichts wollte anschlagen. Nach einigen Tagen wurde uns allen klar, dass Walker im Sterben lag. Das Gift war zu stark und zu sehr von der Magie dieses Ortes und seines Wächters erfüllt. Walkers eigene Magie verschaffte ihm nicht ausreichend Schutz dagegen. Ohne Hilfe konnte er sich nicht retten.«

Sie lächelte. »Daher habe ich meine Fähigkeiten angewendet, um ihn zu heilen. Ich bin eine Seherin und gleichzeitig ein Empath. Meine empathische Kraft erlaubt es mir, anderen ihren Schmerz abzunehmen, damit sie sich schneller erholen können. Das ist eine auszehrende und schwächende Anstrengung, doch blieb mir keine andere Wahl. Glaube mir, Elfenprinz, ich wäre mit Freuden für ihn gestorben. Für mich stellt er etwas Besonderes dar, wie du es dir nicht vorzustellen vermagst. Wichtig ist jedoch nur, dass ich durch die Heilung eine Verbindung zu seinem

Unterbewusstsein herstellte. Ursprünglich ging das von seiner Seite aus, meine ich, sicher bin ich jedoch nicht. So wurde ich durch den Bund, den ich willentlich erzeugte, um ihm einen Teil meines Lebens zu schenken und seines zu retten, mit ihm vereint. Bei Empathen geschieht dies von Zeit zu Zeit, obwohl der Bund nach der Heilung für gewöhnlich verschwindet. In diesem Falle nicht. Er bestand weiter. Und sogar jetzt noch.«

In der anschließenden Stille beobachtete er aufmerksam ihr Gesicht. »Willst du mir damit sagen, Walker habe eine Verbindung zu dir? Du kannst ihn sprechen hören?«

»In gewisser Weise, ja. Nicht gerade Worte. Eher spüre ich seine Gegenwart. Er ist irgendwie in meinem Kopf und flüstert mir zu, dass er lebt und dass es ihm gut geht. Ich kann ihn fühlen. Ich spüre, wie er mit mir Kontakt aufnehmen will. Das ist die Verbindung, mit der ich unsere Leben, unsere Magie, unsere Erfahrung verschmolzen habe, als er im Sterben lag und ich ihn rettete.«

Sie hielt inne. »Erinnerst du dich daran, als er auf Shatterstone in der Falle saß und Bek uns warnte, er brauche Hilfe? Walker hat ihn gerufen, weil Bek ebenfalls Magie besitzt, und er kann Bek erreichen, wenn es notwendig ist. Das ist die Fähigkeit eines Druiden. Aber ich habe den Ruf ebenfalls gehört. Walker hat nicht mit mir Kontakt aufgenommen, und trotzdem hörte ich seine Stimme in meinem Kopf. Weil wir miteinander verbunden sind, Elfenprinz. Auch jetzt höre ich seine Stimme, nur wendet er sich diesmal an mich und nicht an jemand anderes. Er spricht mit Hilfe von Bildern, Fragmenten und Erlebnissen zu mir. Denn er befindet sich in Schwierigkeiten, sitzt unter der Erde in der Falle, unter diesen Ruinen, unter diesem Turm. Tief unten ist er in einem Labyrinth von Katakomben gefangen, die sich unter dieser Stadt ausdehnen. Castledown

ist nicht hier oben, Elfenprinz. Es ist dort unten.«

»Also sind der Schatz und sein Wächter –«

»Dort unten, ja: Ersterer sicher versteckt, der andere beobachtet alles und jeden und kontrolliert, was oben und unten vor sich geht. Walker erstattet mir in seinen Bildern, in meinen Visionen und Träumen Bericht, aber auch in meinem Unterbewusstsein. Zwar erzählt er mir nicht alles, weil ihm das nicht sicher erscheint, doch er sagt mir das, was er kann und was er muss. Er steckt in Schwierigkeiten, und er klammert sich an mich wie ein Schiffbrüchiger an eine Planke auf dem Meer. Er treibt davon, und ich bin seine Rettungsleine.«

Sie erwartete eine Antwort von ihm. Er wusste keine zu geben. Er war nicht einmal sicher, ob er ihr glaubte oder nicht. Vielleicht war sie verwirrt oder der gestrigen Ereignisse wegen dem Wahn verfallen. Dabei wirkte sie klar und selbstsicher, doch nicht immer konnte man den Geisteszustand einer Person am Äußeren ablesen.

»Bittet er dich, zu ihm zu kommen?«, fragte er schließlich.

Plötzlich zeigte sie nun doch Verwirrung, als berühre er mit dieser Frage genau den springenden Punkt. »Nein«, erwiderte sie einen Augenblick später. »Er klammert sich an mich, ohne zu enthüllen, dass ich hier bin. Er greift nach mir, ohne mich um etwas zu bitten.« Tränen traten ihr in die Augen und rannen über die Wangen. »Trotzdem werde ich zu ihm gehen. Weil ich einfach muss. Außer mir ist niemand übrig. Na ja, du noch, wenn du mich begleiten willst.«

Das würde er keinesfalls tun, dachte Ahren, denn es war reiner Selbstmord, unter diesen Umständen das Labyrinth erneut zu betreten. Die Aussicht allein erfüllte ihn mit

Schrecken, und Furcht stieg in ihm auf, wenn er sich an die erste Begegnung mit den Kriechern erinnerte. Gegen diese Angst kam er einfach nicht an. Noch immer versuchte er, sein Versagen im Kampf seinen Freunden gegenüber irgendwie zu rechtfertigen, aber eigentlich schämte er sich einfach nur. Selbst sein wachsendes Bedürfnis, die Scharte wieder auszuwetzen, genügte nicht, ihn erneut in die Gefahrenzone zu locken. Für Ryer Ord Star konnte er nur eins tun: sie von ihrem Trugschluss überzeugen.

»Wie willst du denn in den Turm gelangen?«, fragte er und suchte nach einer Möglichkeit, zu ihr vorzudringen.

Sie schüttelte den Kopf. »Ich weiß es nicht.«

»Und wenn du drin bist, wie wirst du Walker finden? Wie willst du seine Spur verfolgen?«

»Ich habe keine Ahnung.«

»Diese ganze Stadt, diese Ruinen, bestehen aus Stein und Metall. Da gibt es keine Spuren, denen man folgen kann. Schau dir die Größe an. Wenn die Stadt unten nur halb so groß ist, wird es Wochen, vielleicht Monate dauern, alles abzusuchen. Woher willst du wissen, an welchen Orten du nachschauen musst?«

Obwohl ihr seine Fragen zusetzten, presste sie die Lippen entschlossen aufeinander. »Das alles weiß ich nicht, Elfenprinz. Ich muss es eben versuchen. Ich muss zu ihm.«

Er fühlte sich angesichts ihrer blinden Entschlossenheit hilflos, denn sie würde trotz aller Hindernisse und Schwierigkeiten hineingehen. Alles, was er einwenden konnte, würde ihre Hoffnungen zerstören, sie würde ihrem gewählten Weg folgen, auch wenn er sich bemühte, sie von ihrem Vorhaben abzubringen – nur würde er sie damit noch ihres letzten Mutes berauben.

Er lehnte sich an den Schutthaufen und spähte hinaus in

die Ruinenstadt. Im Sonnenlicht breitete sie sich weit vor ihnen aus, und ihre Geschichte war tief in der Vergangenheit bei jener toten Zivilisation begraben, die hier einst gelebt hatte. Diese Stadt war ein Relikt der Alten Welt, jener Zeit vor den Großen Kriegen, als die Wissenschaft geherrscht hatte und alle Rassen eins gewesen waren. Er fragte sich, ob jene Menschen von damals ein solches Ende vorhergesehen hatten und ob sie Versuche unternommen hatten, es zu verhindern.

»Vielleicht finden wir jemand von den anderen, der uns hilft«, schlug er schließlich vor, wobei er sich fühlte, als säße er in der Zwickmühle, und dennoch konnte er sie einfach nicht im Stich lassen.

Sie schüttelte den Kopf. »Nein, Ahren. Es bleiben nur du und ich.«

Zum ersten Mal hatte sie seinen Namen gebraucht, und überrascht nahm er zur Kenntnis, welche tiefen Gefühle das in ihm auslöste. Sie schien zu wissen, wie man ihn auszusprechen hatte – und indem sie ihn sagte, stellte sie zu ihm offenbar eine ähnliche Verbindung wie zu Walker her.

Das übte eine gewisse Anziehung auf ihn aus und rief gleichzeitig Angst in ihm wach.

»Ich kann nicht mit dir gehen«, erwiderte er rasch und schüttelte den Kopf dazu, weil er fürchtete, seine Stimme würde zittern.

Sie antwortete nichts darauf, saß lediglich da und schaute ihn an. Er schaffte es nicht, ihrem Blick standzuhalten, sondern sah zur Stadt, über den meilenweiten Schutt hinweg, der die Ödnis in seinem Inneren spiegelte.

»Mein Bruder wusste, was er tat, als er mich auf diese Reise schickte«, sagte er zu der leeren Landschaft, während er sich eigentlich dem Mädchen begreiflich machen wollte.

»Er wusste, dass ich schwach bin, zu schwach, um zu überleben –«

»Dein Bruder hat sich geirrt«, unterbrach sie ihn sofort.

Er wandte sich ihr zu und starrte sie an, da ihn der Nachdruck in ihrer Stimme überraschte. »Mein Bruder –«

»Dein Bruder hat sich geirrt«, wiederholte sie. »Was diese Reise angeht. Was Walker angeht. Und vor allem, was dich angeht.«

Er holte tief Luft und spürte einen Wandel in seinem Denken, der mit gesundem Menschenverstand nicht in Einklang zu bringen war, den er aber trotzdem nicht ignorieren konnte. War er möglicherweise in der Lage, das zu tun, worum sie ihn bat? Brachte er vielleicht die gleiche Entschlossenheit auf, die ihr einfach so zuzufliegen schien? Das war Wahnsinn, und dennoch fiel es ihm schwer, ihn als solchen abzutun. Tief in seinem Innern lösten ihre Nöte heftige Reaktionen in ihm aus und veranlassten ihn dazu, alle übrigen Erwägungen beiseite zu schieben.

Trotzdem, was konnte er schon tun? »Ich glaube, ich kann dich nicht beschützen, Ryer Ord Star«, flüsterte er.

Dann hörte er aus einiger Entfernung ein Geräusch, so leise und schwach, dass er es beinahe nicht bemerkt hätte. Er erstarrte und trug sich sofort mit den allerschlimmsten Befürchtungen. Die Seherin beobachtete ihn und wartete. Endlich erhob er sich und spähte aus ihrem Versteck in den Ruinen. Sofort trat sie zu ihm und drängte sich dicht an ihn.

Das Geräusch kam aus dem Labyrinth. Dutzende kleiner Metallwesen krabbelten und rollten durch ein kompliziertes System ungefähr zwei Fuß hoher Mauern. Die Wesen unterschieden sich voneinander und waren offensichtlich jeweils für bestimmte Aufgaben konstruiert. Manche schleppten die Leichen der Mwellrets fort, packten sie mit



Zangen am Ende der Stummelarme und zerrten sie über den glatten Metallboden, um sie in Schächte zu werfen, die sich kurz öffneten und sofort wieder schlossen. Andere reparierten mit einem Flammenmechanismus die Rillen, welche die Feuerstrahlen in der Metalloberfläche des Labyrinths hinterlassen hatten. Wieder andere kehrten und polierten und reinigten alle Spuren des Gefechts, bis das Labyrinth aussah, als habe hier niemals ein Gemetzel stattgefunden.

Sie brauchten keine Stunde, um ihr Werk zu beenden, huschten hin und her wie Mäuse in einem Käfig, während das Sonnenlicht hell auf ihren Metallhüllen glänzte und ihr Sirren und Surren und Summen die Stille erfüllten. Nachdem sie fertig waren, stellten sie sich in Reihen auf und verschwanden durch Rampen, die sich wie die Schächte für die Leichen der Mwellrets kurz öffneten. Sekunden später waren sie verschwunden.

Ahren blickte Ryer Ord Star an. Erleichterung machte sich in ihm breit. Ihm war schwindelig. »Kehrer«, sagte er und deutete auf die kleinen Maschinen. Das Wort war ihm unwillkürlich in den Sinn gekommen, und er musste lächeln, obwohl ihm gar nicht danach zumute war.

Ryer Ord Star erwiderte das Lächeln nicht. Stattdessen zeigte sie auf etwas genau hinter ihm. Sein Herz setzte einen Schlag aus, als er ihrem Blick folgte und feststellte, dass einer der von ihm so benannten Kehrer keine drei Fuß von ihm stehen geblieben war.

Der Kehrer tat nichts. Er hockte nur da, ein zylindrischer Körper, der auf mehreren Rollen stand. Der runde Kopf hätte die obere Hälfte einer Metallkugel sein mögen, die auf einem Satz schwerer Federn saß. Dünne, kurze Antennen ragten an verschiedenen Stellen aus dem Kopf, und zwei dicke Knäufe in der Größe einer Faust befanden sich an den Seiten.

Ahren hatte keine Ahnung, wie dieses Wesen so nahe herangekommen war, ohne dass er es gehört hatte. Allerdings war ihm das auch egal. Viel wichtiger war, was es hier machte. Es schien keine Waffen zu besitzen, doch sicher konnte man natürlich nicht sein.

Ryer Ord Star und Ahren waren einen Augenblick lang sprachlos. Sie starrten den Kehrer an und warteten ab, was er tun würde. Der Kehrer hingegen, falls die beiden es richtig interpretierten, starrte einfach nur zurück.

Dann fuhr plötzlich eine Klappe an seinem Kopf auf, ein Lichtstrahl schoss heraus und malte ein Bild in die Luft, das sich ungefähr zwei Fuß vor ihnen befand. Das Bild war nicht sehr groß, dafür jedoch ausgesprochen deutlich. Es zeigte Walker.

Ryer Ord Star hielt vor Schreck den Atem an, und Ahren packte ihre Arme, um sie zu stützen, da sie zusammenzusinken drohte.

Einen Moment später war das Bild verschwunden. Ein zweites erschien sofort danach und zeigte den Druiden, der durch eine Reihe von Tunneln lief, die von eigenartigen Lampen ohne Flammen erleuchtet waren. Er schlich von einem Lichtkreis zum nächsten, sein Gesicht wirkte angespannt und erschöpft. Gelegentlich blieb er stehen, schaute über die Schulter oder spähte nach vorn in die Dunkelheit, lauschte und suchte. Seine schwarze Robe war zerrissen und schmutzig, das dunkle Gesicht war mit Schweiß, Staub und vielleicht sogar Blut bedeckt. Er wurde gejagt, und die Anstrengung, zu laufen und sich zu verstecken, war ihm deutlich anzumerken.

Das Bild verschwand. Ryer schluchzte leise, als hätten die Bilder ihr alle Kraft geraubt und nur noch Verzweiflung hinterlassen.

Ahren schmiegte sich an sie. »Hör auf«, zischte er ärgerlich. »Wir wissen überhaupt nicht, ob das wirklich passiert! Und wir haben keine Ahnung, was es damit auf sich hat!«

Ein weiteres Bild erschien, dann das nächste und noch eins; Kriecher strömten durch dieselben Gänge und jagten etwas. Krallen und Klingen blitzten hell auf, wenn sie unter den Lichtern hindurchhuschten. Manche der Kriecher waren riesig. Andere schwankten erwartungsvoll und pflichteifrig hin und her. An allen waren die einzelnen Teile ungeschickt angebracht, was ihnen einen barbarischen, halb fertigen Anblick verlieh.

Die Bilder lösten sich auf. Ahren entschied, es sei genug. »Was willst du?«, schrie er den Kehler an, ohne darüber nachzudenken, ob der ihn überhaupt verstehen konnte.

Offensichtlich konnte er das. Ein weiteres Bild wurde gezeigt, auf dem der Elf und die Seherin dem kleinen Kehler durch eine Reihe von Tunneln folgten und in der Dunkelheit suchten. Ein zweites Bild schloss sich an, auf dem Walker über die Schulter blickte, stehen blieb, den Arm hob, als würde er jemanden erkennen, und winkte. Dann, auf dem dritten Bild, trafen sie sich alle mit erleichterten Gesichtern und reichten sich die Hände zum Gruße, wobei Ryer Ord Star in Walkers feste Umarmung sank.

Die Seherin wurde nun fast hysterisch. »Wir sollen dem Ding folgen!«, rief sie, »es will uns zu Walker bringen. Ahren, wir müssen gehen! Du hast ihn selbst gesehen! Er braucht uns!« Sie rüttelte ihn, und alle Ruhe war vergessen.

Keineswegs so überzeugt wie sie, befreite sich Ahren mit einem Ruck von ihr. »Nicht so eilig, Ryer.« Er benutzte bewusst ihren Vornamen, damit sie ihm ihre Aufmerksamkeit zuwandte, und das funktionierte. Sie verstummte und richtete den Blick auf ihn. »Wir wissen nicht, ob irgendeins von den Bildern der Wahrheit entspricht. Wenn es nun nur

eine List ist? Wo ist dieser Kehrer überhaupt hergekommen?«

»Das ist keine List, es ist echt! Ich fühle es. Das ist wirklich Walker, er ist unten in diesen Tunneln, und er braucht unsere Hilfe!«

Ahren fragte sich nur, welche Art von Hilfe sie dem Druiden leisten konnten und ob es, wenn sie dem Kehrer in diese Tunnel folgten – vorausgesetzt, es würde ihnen überhaupt gelingen –, tatsächlich dieses glückliche Ende nehmen würde, das man ihnen vorgeführt hatte. Wenn Walker sich mit seiner ganzen Magie nicht von den Kriechern befreien konnte, was vermochten sie dann schon zu tun?

Er betrachtete den kleinen Kehrer. »Wie hast du uns gefunden?«

Ein neues Bild erschien. Der Kehrer säuberte die Kanten des Labyrinths unterhalb ihres Verstecks. Er zeigte alles durch eine Art Linse. Irgendetwas lenkte ihn ab, und er verließ das Labyrinth, zog in die Ruinen hinaus und kletterte langsam durch den Schutt, bis er kurz hinter ihnen stand.

Das Bild verblasste. »Er muss uns gehört haben«, flüsterte die Seherin und warf Ahren einen hoffnungsvollen Blick zu.

Er wollte nicht begreifen, wie. Sie waren vorsichtig gewesen und hatten keinen Lärm gemacht. Vielleicht hatte das Ding ihre Anwesenheit gespürt. Aber warum die anderen Kehrer nicht?

»Mir gefällt die Geschichte nicht«, sagte er.

»Ahren!«, flehte sie mit trauriger, gequälter Stimme.

Erbost seufzte er. Wie wehrlos fühlte er sich gegenüber ihren Wünschen und Erwartungen. Sie wollte unbedingt zu Walker, um ihm zu helfen, und dabei ließ sie alle Vorsicht

und allen gesunden Menschenverstand außer Acht. Er dagegen wollte unbedingt fort von hier und dachte überhaupt nicht daran, den Kehrler für glaubwürdig zu halten.

»Warum willst du uns helfen?«, fragte er die kleine Maschine. »Welchen Unterschied bedeutet es für dich, wie wir uns entscheiden?«

Der Kehrler hatte diese Frage offenbar erwartet; sofort erschien ein Bild. Es zeigte den Kehrler, wie er im Labyrinth und in den Tunneln darunter seine Arbeit erledigte. Weitere Bilder folgten, auf denen der Kehrler getreten und geschlagen wurde, und zwar von einer großen und dunklen und Furcht erregenden Gestalt, die in Schatten gehüllt und irgendwie nicht zu erkennen war. Wieder und wieder wurde der Kehrler hochgehoben und gegen die Wand geworfen. Ein ums andere Mal wurde er auf den Rücken gewälzt, und ständig mussten ihm andere Kehrler zu Hilfe kommen. Für die Angriffe schien es keinen Grund zu geben. Sie fanden zufällig und ziellos statt und waren das Resultat fehlgeleiteter oder sinnloser Wut. Verbeult und beschädigt, wie er war, musste der kleine Kehrler zunächst von seinen Gefährten repariert werden, ehe er wieder an seine Arbeit zurückkehren konnte.

Die Bilder verschwanden. Der Kehrler verfiel erneut in Schweigen. Ahren versuchte, seine Zweifel zu beschwichtigen.

Ein geschundener Kehrler? Wurde so lange herumgestoßen und geprügelt, bis er alles tut, um dem ein Ende zu bereiten? Das bedeutete allerdings, der Kehrler müsste zu Gefühlen fähig und in der Lage sein, seine Situation zu begreifen und überdies abzulehnen. In der Regel hatten Maschinen jedoch keine Gefühle, nicht einmal Kriecher. Sie waren eben Maschinen, und damit galten sie per Definition nicht als Menschen.

Diese Maschinen hingegen waren möglicherweise so alt wie die Stadt und was immer darin lebte und gelebt hatte. Es mochte durchaus möglich sein, dass man, ehe die Großen Kriege die Zivilisation zerstört hatten, Maschinen entwickelt hatte, die denken und fühlen konnten.

»Er bittet uns um Hilfe«, warf Ryer Ord Star ein und durchbrach das Schweigen. Niedergeschlagen strich sie sich das lange Silberhaar zurück. »Dafür wird er uns helfen, Walker zu finden. Verstehst du nicht?«

Nicht ganz, dachte Ahren. »Was für eine Hilfe sollen wir ihm denn leisten?«

Ein Bild flammte in der offenen Luke des Kehrs auf. Walker, Ahren und Ryer Ord Star verließen die Ruinen, und der Kehr lief hinter ihnen her.

»Wir sollen dich mitnehmen, wenn wir von hier fortgehen?«, fragte er ungläubig.

Das Bild wiederholte sich zweimal, eindringlich und unmissverständlich. Daraufhin erschien ein neues, die *Jerle Shannara*, die gen Himmel stieg, mit aufgezogenen Lichtsegeln und Strahlungssammlern. Am Bug des Luftschiffes stand der kleine Kehr und schaute zurück auf das Land, das hinter ihnen zurückblieb.

»Das ist lächerlich«, murmelte Ahren vor sich hin. »Er ist eine Maschine.«

»Eine empfindungsfähige Maschine«, berichtete Ryer Ord Star ihn. »Denkfähig und mit Gefühlen ausgestattet. Ahren, der Kehr will das Gleiche wie wir. Freiheit.«

Der jugendliche Elf setzte sich langsam auf den Schutthaufen und legte das Kinn in die Hände. »Trotzdem habe ich bei der Sache ein schlechtes Gefühl«, sagte er und richtete den Blick auf den Kehr. »Wenn wir tun, was er will, und nach unten gehen, werden wir von den anderen

abgeschnitten. Falls das eine Falle ist, haben wir keine Fluchtmöglichkeit. Ich weiß nicht. Zuerst sollten wir die anderen suchen.«

Sie kniete sich vor ihn hin, legte die Hände über seine und berührte mit den Fingerspitzen sein Gesicht. »Elfenprinz, hör mir zu. Warum sollte dies eine Falle sein? Was immer Castledown bewacht, wenn es uns haben wollte, hätte es längst zugreifen können. Wenn dieser Kehler uns täuschen wollte, wären wir dann nicht längst von Kriechern umzingelt? Welchen Unterschied macht es schon, wenn er uns unter die Erde bringt? Warum sollte er so viel Einsatz zeigen, um so wenig zu erreichen?«

Darauf wusste er auch keine Antwort, so viel musste er eingestehen. Sie hatte Recht; es ergab nicht besonders viel Sinn. Aber das galt ebenso für eine ganze Reihe anderer Dinge, die sich auf dieser Reise ereignet hatten, und er wollte nicht leichtfertig die Warnungen seines Instinkts in den Wind schlagen. Irgendetwas beunruhigte ihn. Vielleicht war es lediglich die Angst, so zu enden wie Joad Rish und die anderen. Möglicherweise war es auch die unauslöschliche Erinnerung an das Gemetzel, an die Schreie und das Sterben. Das alles war noch zu frisch, um ihm objektives Denken zu erlauben.

»Wir haben keine Zeit, nach den anderen zu suchen«, beharrte sie. »Vielleicht ist da draußen auch niemand mehr!«

Das allerdings war seine größte Angst. Dass niemand mehr lebte, dass sie die Letzten waren.

Sie drückte ihre Hände auf seine und umschloss sie. Er nahm den Kopf hoch, aber sie wollte nicht loslassen. »Ahren«, flüsterte sie. »Komm mit. Bitte.«

Sie hatte ebenfalls Angst. Er spürte es in ihrer Berührung und hörte es in ihrer Stimme. Sie war nicht weniger ver-

letztlich als er. Zwar konnte sie in die Zukunft sehen, und womöglich hatte sie dabei einige Dinge erblickt, die sie nicht hätte erfahren sollen, Dinge, die sie mehr ängstigten als die, die hinter ihnen lagen. All dem zum Trotz würde sie hinunter nach Castledown gehen, weil sie so starke Gefühle für Walker hegte und ihn einfach nicht im Stich lassen konnte, gleichgültig, was auch geschah. Um diese Stärke beneidete er sie. Sie stellte damit seine eigene Stärke in den Schatten und beschämte ihn erneut. Ob er mitkäme oder nicht, darauf würde sie keine Rücksicht nehmen. Und was würde er dann tun? In die Bucht zurückkehren, sich vor den Mwellrets verstecken und auf die *Jerle Shannara* warten? Nach Hause fliegen und den Rest seines Lebens mit dieser Last verbringen, dass er im entscheidenden Augenblick den Schwanz eingezogen hatte?

Dann wäre er vielleicht doch lieber gleich tot.

»Also gut«, sagte er leise, nahm ihre Hände und hielt sie wie kleine Vögel. Er beugte sich beruhigend zu ihr vor und fügte mit fester Stimme hinzu: »Wir unternehmen einen Versuch.«



## *Neun*

Quentin Leah hockte versteckt in einem teilweise eingestürzten Gebäude knapp außerhalb des Labyrinths, in welches die Mwellrets sich allzu verwegen vorgewagt hatten, um wenig später in kaum ordentlich zu nennender Art und Weise die Flucht zu ergreifen. Panax und Tamis standen reglos neben ihm und spähten ebenso wie er durch die Spalte in den Wänden. Die Elfenjäger Kian und Wye knieten ein Stückchen weiter. Die Mwellrets rannten vorbei, ohne sie eines Blickes zu würdigen. Stattdessen sahen sie sich ständig um und schauten nach, ob sie verfolgt wurden. Einige der Rets bluteten, ihre Kleidung war zerrissen und schmutzig, dabei humpelten und taumelten sie. Offenbar hatte es ihnen im Labyrinth nicht besonders gut gefallen, jedenfalls nicht besser als Quentin und seinen Gefährten, und nun wollten sie es möglichst weit hinter sich lassen.

»Wie viele zählst du?«, flüsterte Tamis ihm zu.

Er schüttelte den Kopf. »Ungefähr fünfzehn.«

»Demnach haben es fünf oder sechs nicht herausgeschafft.« Sie sprach ganz sachlich, richtete den Blick nach vorn und beobachtete die Mwellrets, die durch die Ruinen schlichen. »Die Seherin haben sie anscheinend nicht gefangen nehmen können.«

Das stimmte, immer vorausgesetzt, sie war nicht längst tot. Diesen Gedanken behielt Quentin für sich. Tamis verlor kein Wort über Bek, aber das lag vielleicht nur daran, dass sie immer noch nicht sicher sein konnte, in welche Richtung er aufgebrochen war. Ryer Ord Stars Spur hatte sie leicht aufnehmen können, sogar, nachdem diese Herde Mwellrets darüber getrampelt war, doch von seinem Vetter

ließ sich kein Zeichen finden. Quentin war niedergeschlagen, die Verzweiflung in ihm wuchs. Die Zeit lief ihnen davon, und sie machten keine Fortschritte. Er hatte berechnete Hoffnungen gehegt, dass sie Bek oder Ryer Ord Star finden würden, indem sie den Rets folgten. Jetzt schienen sie weder den einen noch den anderen aufspüren zu können.

Die letzten Mwellrets zogen vorbei, eilten durch das helle Mittagslicht und verschwanden in der Richtung, aus der sie kurz zuvor gekommen waren. Tamis rührte sich nicht, und auch Quentin und die anderen verharrten reglos. Alle blieben, wo sie waren, starr an Ort und Stelle, hielten Ausschau und lauschten. Nachdem eine lange Zeit verstrichen war, wandte sich Tamis ihnen mit ruhigen grauen Augen zu.

»Ich werde mich mal schnell ein wenig umsehen und herausfinden, was passiert ist. Wartet hier auf mich.«

Sie war schon halb unterwegs, da meinte Quentin: »Ich komme mit.«

Sofort fuhr sie herum. »Nichts für ungut, Hochländer, aber allein komme ich besser zurecht. Überlass diese Angelegenheit mir.«

Sie schlüpfte durch eine Lücke in der Mauer hinaus und verschwand. Die anderen trauten ihren Augen nicht und suchten die Ruinen nach ihr ab, aber sie war tatsächlich verschwunden. Quentin blickte Panax an, dann die Elfen, und seine Verstimmung war nicht zu übersehen.

Kian zuckte mit den Schultern. »Nimm es nicht persönlich, Hochländer. Das macht sie mit jedem. Ohne Ausnahme.«

Quentin dachte, dass sie die Führung ihrer kleinen Gruppe übernommen hatte, eine Position, die er innegehabt hatte, bis sie aufgetaucht war. Er war sicherlich nicht der

Typ, der daraus ein Problem machte, trotzdem ärgerte ihn ihre barsche Art. Schließlich kannte er sich im Lesen von Fährten ebenfalls recht gut aus. In dieser Hinsicht war er kein Anfänger, der ein Risiko für sie dargestellt hätte.

Wye streckte seine Beine aus. Als früheres Mitglied der Leibgarde hatte er Allardon Elesedil gedient, ehe er diese Reise antrat. »Sie wollte in die Leibgarde, aber Ard Patri-nell hielt das für Verschwendung. Er hat sie zur Fährtenle-serin gemacht. Dafür hat sie Talent, und zwar mehr als die meisten.«

»Allerdings hat sie ihm die Einmischung übel genom-men«, fügte Kian gähnend hinzu. Sein dunkles Gesicht wirkte müde und abgespannt. »Es dauerte eine Weile, bis sie ihm endlich verziehen hat.«

Wye nickte. »Die Stellen in der Leibgarde sind äußerst begehrt; der Andrang ist groß. Frauen wurden nie wirklich als gleichberechtigt betrachtet; Männer werden bevorzugt, wenn es darum geht, den König zu beschützen. Und die Königin. Das galt sogar damals bei Wren Elesedil schon. Allerdings orientiert man sich bei der Vergabe der Posten eher an unserer Geschichte und Tradition denn an Vorur-teilen und Gunst. Frauen gehören nicht in die Leibgarde. Auf der anderen Seite haben Frauen die Vorherrschaft über die Einheiten der Fährtenleser bei den Elfenjägern an sich gerissen.«

Wye nickte. »Ihre Instinkte sind den unseren überlegen. Offenbar nehmen sie mehr wahr und treffen die besseren Entscheidungen, was beim Spurenlesen nun einmal not-wendig ist. Vielleicht sind ihre Instinkte besser geschult, um den Mangel an Körperkraft auszugleichen.«

Quentin wusste darüber nichts und interessierte sich auch nicht dafür. Er bewunderte Tamis, weil sie jede Aufgabe ohne Zögern anging, und ihm fiel kein Grund ein, weshalb

man sie in der Leibgarde hätte ablehnen sollen. Trotzdem hätte er es begrüßt, wenn sie ihm gegenüber ein klein wenig mehr Vertrauen gezeigt hätte. Der Haltung nach, die sie an den Tag legte, hatte sie nicht eine Sekunde lang geglaubt, sie könne irgendwann auf seine Hilfe oder die eines anderen angewiesen sein. Diese ruhigen grauen Augen und die leise Stimme wirkten eisern und unerschütterlich. Falls Tamis in eine Situation geriet, aus der sie gerettet werden musste, würde sie das selbst übernehmen.

Panax setzte sich mit gekreuzten Beinen in eine Ecke, zog ein Stück Holz von irgendwo hervor und nahm sein Schnitzmesser zur Hand. Gemächlich und sorgfältig schnitzte er vor sich hin, die Holzspäne rollten sich auf und fielen auf die Steine, und sein zotteliger Bart hing über seiner Handarbeit.

»Tut es dir Leid, dass du auf diese Reise mitgekommen bist, Hochländer?«, fragte er, ohne aufzuschauen.

Quentin überließ es den Elfenjägern, weiter Wache zu halten, und setzte sich zu ihm. »Nein.« Er überlegte kurz. »Ich wünschte nur, ich hätte Bek nicht unbedingt bei mir haben wollen. Wenn ihm irgendetwas zugestoßen ist, werde ich mir das niemals verzeihen können.«

Panax grunzte. »Über Bek würde ich mir an deiner Stelle keine Sorgen machen. Du hast Tamis gehört. Ich schätze, ihm geht es besser als uns. Dieser Junge hat etwas an sich. Etwas, das über die Magie hinausgeht, die Tamis bei ihm beobachtet hat. Walker hat ihn für eine ganz besondere Aufgabe ausgesucht. Deshalb hat er euch beide zu Truls Rohk geschickt – und aus diesem Grund hat sich Truls Rohk auch überreden lassen mitzukommen. Dem ist das ebenfalls aufgefallen. Und vergessen wird er es inzwischen kaum haben. Das solltest du nicht aus den Augen verlieren. Der Gestaltwandler ist irgendwo dort draußen, Hochländer

– merk dir meine Worte. Ich werde dir nicht erzählen, dass ich ihn spüren kann. Das wäre töricht. Aber ich kenne ihn, und er ist da. Vielleicht sogar bei Bek.«

Quentin dachte über diese Möglichkeit nach. Nur weil niemand – jedenfalls niemand, den er kannte – Truls Rohk gesehen hatte, hieß das nicht, dass er nicht da war. Möglicherweise begleitete er tatsächlich Bek. Das ergab durchaus Sinn, falls Walker ihn mitgenommen hatte, um für Beks Sicherheit zu sorgen. Erneut dachte er über die geheimnisvolle Vergangenheit seines Veters und seine jüngst entdeckte Magie nach, von deren Vorhandensein Quentin nichts geahnt hatte. Möglicherweise war Bek wirklich besser dran als die Übrigen von ihnen.

»Was ist mit dir, Panax?«, fragte er den Zwerg.

Das Schnitzmesser bewegte sich unablässig weiter und führte glatte, mühelose Schnitte aus. »Was soll mit mir sein?«

»Tut es dir Leid, dass du mitgekommen bist?«

Der Zwerg lachte. »Dann müsste mir der größte Teil meines Lebens Leid tun!« Er schüttelte vergnügt den Kopf. »Solange ich mich erinnern kann, Hochländer, führe ich ein Leben wie dieses, das mich von einem Notfall zum nächsten, von einer Expedition in die nächste stürzt. Obwohl ich viel Zeit allein dort oben in den Bergen verbringe, habe ich mehr Orte besucht und mein Leben häufiger in Gefahr gebracht, als mir lieb ist.« Er zuckte mit den Schultern. »Wenn man im Wolfsktaag wohnt, lebt man sowieso immer am Abgrund.«

»Also wusste Walker ganz genau, was er tat, als er uns zu dir schickte? Er wusste, du würdest mitkommen?«

»Das würde ich sagen.« Der Zwerg sah ihn mit seinen dunklen Augen an, dann wandte er sich wieder seiner Ar-

beit zu. »Er wollte uns beide, Truls Rohk und mich. Genauso wie dich und Bek. Er mag eingespielte Gespanne, Menschen, die schon lange Gefährten und Freunde sind und dem Urteil des anderen vertrauen. Schließlich weiß er um die Risiken, auf die man sich einlässt, wenn man eine solche Reise unternimmt. Fremde wachsen irgendwann zusammen, doch in der Regel nicht so schnell und nie so eng. Freunde und Verwandte erweisen sich in dieser Hinsicht als vorteilhaft.«

Quentin rückte das Stirnband, das sein langes Haar bändigte, zurecht. »Immer schön vorausdenken, wie es sich für Druiden gehört.«

Der Zwerg grunzte. »Weiter voraus, als du und ich und die meisten anderen es könnten. Deshalb ist er noch immer am Leben, glaube ich.« Er hielt mit dem Schnitzen inne und sah auf. »Deshalb, glaube ich, werden wir ihn früher oder später finden.«

Quentin war sich dessen nicht so sicher, behielt das jedoch für sich. Mittlerweile schaute er nicht mehr so optimistisch in die Welt wie zu Beginn der Reise. Bek würde sich über ihn wundern.

Keine zehn Minuten später kehrte Tamis zurück. Niemand bemerkte sie, bis sie fast mitten unter ihnen stand und sich nicht länger versteckte. Sie sprang über den Schutt in das Versteck. Ihr Gesicht war schweißbedeckt, ihr dunkles kurzes Haar zerzaust, ihre Kleidung in Unordnung. Quentin erkannte schon an ihrem Gesicht, dass irgendetwas nicht in Ordnung war.

»Ich bin den Mwellrets fast den ganzen Weg zurück durch die Ruinen gefolgt.« Sie sprach hastig und wischte sich das Gesicht mit dem Ärmel ab, während sie sich hinsetzte. Ihr Atem ging schwer. »Einen habe ich sogar erwischt. Er war verletzt und hing weit hinter den anderen

zurück, daher bin ich das Risiko eingegangen. Ich schlug ihn nieder, setzte ihm ein Messer an die Kehle und fragte ihn, was passiert sei. Es entsprach so ziemlich dem, was man erwarten würde, also ungefähr das Gleiche, was auch wir erlebt haben. Er erzählte mir, sie hätten die Seherin verfolgt, sie jedoch nicht gefunden.«

»Was ist mit Bek?«, wollte Quentin wissen.

Sie schüttelte den Kopf. »Darüber wissen sie nichts. Als sie die Lichtung erreichten, waren nur noch die Seherin und die Ilse-Hexe da. Die Hexe befahl ihnen, uns zu jagen und gefangen zu nehmen, dann machte sie sich daran, selbst jemanden zu verfolgen.« Sie zögerte kurz. »Dabei könnte es sich um Bek gehandelt haben.«

Der Hochländer runzelte die Stirn. »Warum sollte sie Zeit mit der Jagd auf Bek verschwenden? Das ergibt keinen Sinn.«

»Doch, falls sie über seine Magie Bescheid weiß«, warf Panax ein.

Quentin schüttelte stur den Kopf. »Sie hat es auf den Schatz von Castledown abgesehen. Vielleicht hat dich der Mwellret belogen.«

»Das glaube ich nicht«, erwiderte Tamis. »Bek war dort, als ich aufbrach, um euch zu finden, und verschwunden, als die Mwellrets auftauchten. In der Zwischenzeit muss etwas passiert sein, und vermutlich hat die Ilse-Hexe damit zu tun. Wenn wir die Seherin finden könnten, würde sie uns sicherlich mehr verraten können. Bestimmt hat sie etwas gesehen.«

Panax steckte sein Holz und sein Messer ein. »Möglicherweise hat sie mit den Rets im Labyrinth ihr Leben lassen müssen.«

Tamis tat diesen Einwand mit einer Handbewegung ab.

»Warum sollte sie ins Labyrinth zurückkehren, obwohl sie über die Gefahr Bescheid weiß? Außerdem sagte der Ret, den ich verhört habe, sie hätten sie weder tot noch lebendig gefunden.« Damit erhob sie sich. »Das genügt erst einmal. Wir müssen hier fort. Sie werden nach uns suchen.«

»Hast du den Ret nicht getötet?«, fragte Kian sie scharf.

Wütend fuhr Tamis zu ihm herum. »Er war unbewaffnet und hilflos«, fauchte sie. »Ich brauche schon einen besseren Grund, um einen Mann zu töten. Daher habe ich ihn nur bewusstlos geschlagen und liegen lassen. Wenn er aufwacht, sind wir schon weit fort. Und jetzt los!«

»Wohin?«, wollte Quentin wissen, derweil er sich erhob und den Staub von der Hose klopfte. »Und was werden wir tun?«

Sie zuckte mit den Schultern. »Das finden wir später heraus. Im Augenblick ziehen wir so weit, dass wir uns nicht ständig über die Schulter gucken müssen. Aber wir bleiben in den Ruinen. Sie sind groß genug, um sich darin zu verstecken, und man wird hier nicht so leicht entdeckt. Dabei können wir weiter nach Patrinell und den anderen suchen.«

Sie brach auf, und die anderen folgten ihr ohne weitere Einwände, denn schließlich hatte sie Recht – sie brauchten ein neues Versteck, das weiter vom Labyrinth entfernt und tiefer in der Stadt lag. Die Mwellrets würden sie vermutlich suchen, und sie waren hervorragende Fährtenleser, die sich auf ihre hoch entwickelten Sinne verlassen durften und dazu auf ihre Fähigkeit, die Gestalt zu verändern, sowie auf ihr Reptilienerbe. Auf jeden Fall würde es ihnen nicht weiterhelfen, noch länger an diesem Ort zu verweilen. Daher folgten sie Tamis, und der Hochländer, der Zwerg und die Elfenjäger verwischten sorgsam alle Spuren und traten nur auf die harten Metallteile und Steine, wo sie keine Fußabdrücke hinterließen. Mehrmals blieb Tamis



zurück und vernichtete mit Hilfe ihrer besonderen Fähigkeiten alle weiteren Hinweise.

Über ihnen wanderte die Sonne westwärts über den blauen Himmel, nachdem sie den Zenit überschritten hatte, und es wurde Nachmittag. In den Ruinen ließ die Hitze, die Stein und Metall aufgenommen hatten, die Luft flimmern. Quentin öffnete die Knöpfe seines Hemds und krepelte die Ärmel hoch. Das Schwert von Leah hing schwer und lästig auf seinem Rücken. Die Magie, die ihn erfüllt hatte, war vergangen und hatte sich in jene dunkle Ecke seines Ichs verkrochen, aus der sie hervorgetreten war, und jetzt fühlte er sich gleichermaßen beraubt und befreit. Er fragte sich, ob er beim nächsten Mal besser damit zurechtkommen würde. Denn ein nächstes Mal würde es gewiss geben. Alles andere erschien ihm unwahrscheinlich.

Nachdem sie ein gutes Stück hinter sich gebracht hatten, trat er zu Tamis. »Warum marschieren wir in diese Richtung und nicht zurück zur Bucht, in der wir gelandet sind? Was ist mit Bek?«

Sie schaute ihn an und presste die Lippen aufeinander, bis sie nur noch eine dünne Linie bildeten. »Dazu kann ich zwei Dinge sagen. Zunächst müssen wir herausfinden, wohin Bek aufgebrochen ist, ehe wir ihm folgen können, und außerdem sollen die Mwellrets nicht bemerken, welche Absicht wir verfolgen.«

Er nickte. »Wir müssen sie glauben machen, wir hätten etwas ganz anderes vor, zum Beispiel davonzulaufen und ins Binnenland zu fliehen.« Er dachte kurz nach. »Aber werden sie nicht erwarten, dass wir zur *Jerle Shannara* zurückkehren?«

»Ich hoffte, dass sie genau das erwarten.«

Die eigentümliche Art, wie sie dies sagte, ließ ihn stut-

zen. »Was meinst du damit?«

Tamis stellte sich vor ihn hin, und er musste stehen bleiben. Er zog eine harte, entschlossene Miene. Die anderen gesellten sich zu ihnen. »Der Mwellret hat mir noch etwas erzählt«, sagte sie, »das ich euch bisher verschwiegen habe. Ich glaubte, es könne warten, weil wir sowieso nichts dagegen unternehmen können. Na ja, vielleicht sollte ich es euch doch besser erzählen. Wir haben das Schiff verloren. Die Ilse-Hexe hat einen Weg durch die Säulen des Eises gefunden und überraschte unsere Mannschaft im Kanal. Mit ihrer Magie hat sie die Fahrenden in Schlaf versetzt und gefangen genommen. Außerdem hat sie Soldaten der Föderation und Mwellrets auf dem Schiff zurückgelassen.« Tamis schüttelte den Kopf. »Wir sind uns selbst überlassen.«

Die anderen starrten sie benommen an. Alle hatten den gleichen Gedanken. Sie saßen in diesem fremden Land fest, und jede Hoffnung, von Redden Alt Mer und seinen Fahrenden gerettet zu werden, löste sich in nichts auf.

Quentin wollte etwas sagen, doch Tamis schnitt ihm das Wort ab. »Nein, Hochländer, der Mwellret hat nicht gelogen. Dessen habe ich mich versichert. Er blieb dabei. Die *Jerle Shannara* wird von der Ilse-Hexe kontrolliert. Das Schiff wird nicht kommen und uns abholen.«

»Dann müssen wir uns das Schiff zurückholen!«, platzte er heraus, ehe er sich bremsen konnte.

»Sollte nicht allzu schwierig sein«, merkte Panax an und zog eine Augenbraue hoch. »Wir brauchen lediglich Flügel, um zu ihr hinaufzufliegen. Oder vielleicht tut sie uns den Gefallen und kommt weit genug herunter, damit wir zu ihr hochspringen können.«

»Im Augenblick müssen wir vor allem weitergehen«,

mahnte Tamis und ließ das Thema fallen, indem sie sich umdrehte. »Los!«

Sie setzten ihren Marsch den ganzen Nachmittag über fort und schauten zu, wie die Sonne im Westen unterging, bis es am Horizont nur mehr hell schimmerte. Inzwischen hatten sie die andere Seite der Stadt erreicht und sahen die Bäume des Waldes durch die Lücken in den eingestürzten Gebäuden vor sich. Sie zogen ihre langen Schatten hinter sich her und schlichen geschmeidig wie Öl durch Schutt und Trümmer. Die Hitze ließ nach, die Luft kühlte sich ab. Bislang waren sie auf keine weitere Spur der Mwellrets gestoßen. Allerdings hatten sie auch keine Hinweise auf weitere Überlebende ihrer eigenen Gesellschaft entdeckt. In der Stadt schien es außer ihnen selbst kein Leben zu geben. Die Bäume vor ihnen bildeten eine dunkle Mauer, welche die untergehende Sonne mit einem silbernen Lichtsaum schmückte.

Tamis blieb stehen und schaute sich in aller Ruhe um. »Ich meine, wir sollten während der Nacht nicht weiter durch die Stadt ziehen«, erklärte sie den anderen. »Bestimmt wimmelt es dort von weiteren Fallen, vielleicht sogar von Wächtern. Am besten warten wir hier bis zum Morgen ab.«

Quentin hatte sich an den Gedanken gewöhnt, dass sie auf sich gestellt und von jeglicher Rettung von außen abgeschnitten waren und dass sie bei allem, was sie taten, diese Tatsache nicht vergessen durften. Ein einziger Fehler konnte sie teuer zu stehen kommen, sie möglicherweise das Leben kosten. Wenn die Mwellrets ihnen in der Dunkelheit folgten, sollten sie das tun. Mit ein wenig Glück würde die Stadt sie mit ihren Schrecken verschlingen.

»Schlagen wir das Lager im Wald auf?«, erkundigte sich Panax.

Tamis nickte. »So gut es geht. Kein Feuer, keine warme Mahlzeit, und einer von uns hält immer Wache. Wir haben gesehen, was die Stadt bereithält, wissen aber noch nicht, wer oder was in diesen Wäldern haust.«

Welch tröstlicher Gedanke, dachte Quentin und marschierte unter den Bäumen hinter ihr her, bis sie eine geeignete Lichtung gefunden hatten. Inzwischen war die Sonne gänzlich verschwunden, und die ersten Sterne kamen hervor. Zu Hause wären die gleichen Sterne längst aufgegangen, so weit entfernt von hier, dass er sich kaum mehr daran erinnern konnte. Seine Eltern würden im Bett liegen und unter diesen Sternen schlafen. Er fragte sich, ob Coran und Liria wohl jetzt an ihn dachten wie er an sie. Und ob er sie jemals wieder sehen würde.

Sie hatten einige Essensvorräte und ein wenig Wasser, aber kein Schlafzeug. Fast alles war bei der Flucht aus dem Labyrinth zurückgeblieben. Jetzt aßen sie von den kargen Vorräten, die sie noch hatten, tranken aus einem Bier Schlauch, den Panax mitgeschleppt hatte, schliefen in ihrer Kleidung und benutzten, was immer sie fanden, als Kopfkissen. Tamis übernahm die erste Wache. Quentin war bereits eingeschlafen, ehe er den Kopf ganz in der Armbeuge abgelegt hatte.

Er träumte, verwirrt und in unzusammenhängenden Fragmenten. Manchmal erschreckten ihn die Träume, manchmal riefen sie Verzweiflung hervor, doch fehlte es ihnen an Inhalt, und daher vergaß er sie fast sofort wieder. Jedes Mal, nachdem er mit einem Ruck wach geworden war, schlief er rasch wieder ein. Schwarz und still hüllte ihn die Nacht ein.

Schließlich weckte ihn Kian, packte ihn fest an der Schulter und half ihm auf, als er sich verschlafen erhob. »Du hast die ganze Nacht unruhig geschlafen, Hochländer«,

flüsterte der Elfenjäger. »Da hättest du genauso gut auch die Wache übernehmen können und uns andere schlafen lassen.«

Er hatte die letzte Wache, und der Wechsel zum Tag hin ließ sich bereits spüren. Die Sterne hatten ihre Bahnen gezogen, und die Dunkelheit ließ nach. Quentin saß da, schaute über die Lichtung in die Richtung, in der die Sonne aufgehen würde, und wartete auf das Licht. Seine Gefährten schliefen, ihre dunklen Gestalten regten sich nicht, und nur ihr leises Atmen störte die Stille.

Einmal flog etwas durch die Zweige der Bäume über seinen Kopf hinweg, rasch und eilig, und war so schnell verschwunden, wie es gekommen war. Vermutlich irgendein Vogel, entschied er, und langsam beruhigte sich sein Herzschlag wieder. Ein wenig später verspürte er eine seltsame Besorgnis, stand auf, schaute hinunter in die Ruinenstadt und suchte die Dunkelheit ab. Er sah nichts und hörte nichts. Vielleicht gab es nichts zu hören und zu sehen. Vielleicht befanden sie sich in einer Welt der Kriecher und Feuerstrahlen, wo neben ihnen nur noch die Mwellrets und die Ilse-Hexe geblieben waren.

Doch während der Morgen graute und sich am Horizont im Osten ein silberner Streifen zeigte, der die Schatten aus dem Wald verscheuchte und den Bäumen Gestalt und Form verlieh, sah er, dass er sich geirrt hatte. Auf der anderen Seite der Lichtung stand ein Mann, der nur schwach vom Licht beschienen wurde und reglos im Dämmerlicht verharrte. Zuerst glaubte Quentin, er habe eine Halluzination oder seine Augen würden ihm einen Streich spielen. Warum sollte dort jemand in der Dunkelheit stehen? Nach und nach jedoch wurde das Bild im zunehmenden Licht schärfer, und nun stellte er fest, dass er sich nicht getäuscht hatte. Der Mann war groß und dünn, trug ein ärmelloses

Gewand, eine Hose, die an den Knien endete, Sandalen, die bis zu den Knöcheln geschnürt waren, und lederne Handgelenkschützer. Dazu hielt er etwas, das wie ein Speer aussah, jedoch keiner war, ein dünnes Stück Holz, sechs Fuß lang, in dessen Mitte ein zweites, kürzeres Stück quer angebracht war.

Quentin wartete, bis er sich absolut sicher war, was er da vor sich hatte, dann streckte er die Hand nach Tamis aus, die gleich neben ihm schlief, und berührte sie am Arm.

Augenblicklich erwachte sie, schob sich in eine sitzende Position hoch und starrte ihn an. Er deutete auf die Gestalt. Eine Sekunde danach stand sie hellwach neben ihm.

»Wie lange ist er schon da?«, flüsterte sie.

»Ich weiß es nicht. Er war schon da, ehe es hell genug war.«

»Was hat er bisher gemacht?«

Quentin schüttelte den Kopf. »Nichts. Steht nur da und beobachtet uns.«

Tamis verstummte. Sie setzte sich zu Quentin, betrachtete den Mann und wartete ab, was geschehen würde. Im Licht des neuen Tages wirkte ihr Gesicht plötzlich verändert; sie erschien jünger und hübscher und mit ihren Elfenzügen ein wenig exotisch. Quentin erwischte sich dabei, dass er sie eindringlicher beobachtete als den Fremden. Er mochte die Ruhe und die Sorglosigkeit, mit der sie die Dinge anging und sich niemals aufregte. Nie reagierte sie zu heftig. An einem anderen Ort, zu einer anderen Zeit und unter anderen Umständen hätte er ihre Anziehungskraft auf sich wirken lassen, doch im Augenblick gab es Dringliches.

Die Sonne stieg über den Horizont und verscheuchte mit ihren hellen Strahlen die letzten Schatten der Nacht. Nun

ließen sich auch die Gesichtszüge des Fremden erkennen. Seine Haut war von rötlicher Farbe, fast kupferartig. Sie glänzte schwach, als wäre sie mit Öl bepinselt. Sein Haar war noch röter, wenn auch einen Tupfer heller, und hing in dicken und dichten Locken von seinem Kopf. Sogar seine Augen schimmerten zimtfarben.

Er beobachtete sie ohne Unterlass und stand da wie eine Marmorstatue. Zum ersten Mal bemerkte Quentin nun einen kurzen Speer, der hinter dem Rücken in den Gürtel gesteckt war und an einer Seite herausragte.

»Was trägt er denn da in der Hand?«, flüsterte er Tamis zu.

Sie schüttelte den Kopf. »Ich nehme an, ein Blasrohr, aber eines von dieser Größe habe ich nie zuvor gesehen. Dort, das Stück, das in der Mitte angebracht ist? Das könnte ein Köcher für die Pfeile sein.« Sie verstummte, fuhr jedoch kurz darauf fort: »Wir können nicht länger warten. Langsam sollten wir herausfinden, was er will. Bleib hier, während ich die anderen wecke.«

Sie erhob sich, ging von Panax zu den Elfenjägern, weckte sie alle, beugte sich vor, um sie zu warnen und ihnen einzuschärfen, keine vorschnelle Reaktion zu zeigen. Einer nach dem anderen setzten sie sich auf und blickten hinüber zu dem Fremden, der weiterhin dastand und sie beobachtete.

Tamis stellte sich wieder zu Quentin und beugte sich zu ihm vor. »Das könnte heikel werden. Bestimmt ist er nicht allein. Seine Begleiter verstecken sich wahrscheinlich in den Bäumen. Ansonsten würde er sich nicht so offen präsentieren, wenn ihm nicht jemand den Rücken deckte. Er scheint ja fast den Köder zu spielen, um unsere Reaktion zu prüfen. Geben wir ihm also keinen Anlass zu denken, wir hätten kriegsgerische Absichten.«

Damit ging sie gemächlich zu ihm hinüber. Sie ließ die Hände an den Seiten hängen und zog keine ihrer Waffen aus der Scheide. Quentin hörte, wie sie ihn in der Elfensprache begrüßte, und danach, als er darauf nicht reagierte, in verschiedenen anderen. Mit keiner hatte sie Erfolg, selbst nicht mit dem halben Dutzend Ausdrücke eines Trolldialekts, die sie kannte.

Dann plötzlich sagte der Fremde etwas. Während er sprach, enthüllte er Zähne, die nicht weiß waren, sondern die Farbe von poliertem Kupfer hatten. Seine Stimme klang rau und kehlig, und Quentin konnte kein Wort verstehen. Tamis wirkte ebenfalls hilflos.

»Augenblick mal.« Panax stand auf und ging zu den beiden hinüber. »Ich glaube, er benutzt eine Zwergensprache, einen sehr alten Dialekt, eine eigentümliche Mischung. Lass mich mal probieren.«

Er redete auf den Fremden ein, ließ sich dabei Zeit, probierte zunächst nur einige Wörter, wartete auf Antwort, versuchte es erneut. Der Fremde lauschte und erwiderte schließlich etwas. So ging es einige Minuten lang hin und her, ehe Panax sich wieder an seine Gefährten wandte. »Ich verstehe einiges, aber leider nicht alles. Kommt herüber und stellt euch zu mir. Ich glaube, der Knabe ist ganz in Ordnung.«

Und schon unterhielt er sich weiter mit dem Fremden. Tamis blieb bei den beiden, während sich nun auch Quentin, Kian und Wye hinzugesellten.

»Er sagt, er sei ein Rindge. Sein Volk lebt in Dörfern am Fuße der Berge, da hinten in der Ferne. Es siedelt seit Jahrhunderten in diesem Gebiet. Sie leben von der Jagd, und er gehört zu einer Truppe, die in der Nacht auf uns gestoßen ist.« Er sah Tamis an. »Du hattest Recht. Er ist nicht allein. Weitere Rindge begleiten ihn. Wie viele, weiß ich zwar



nicht, aber ich denke, sie werden uns umzingelt haben.«

»Frag ihn, ob er außer uns noch andere Menschen gesehen hat«, schlug Tamis vor.

Panax sprach einige Worte und hörte sich die Antwort seines seltsamen Gesprächspartners an. »Er meint nein. Außerdem will er wissen, was wir hier machen.«

Die Unterhaltung ging weiter. Panax erklärte dem Rindge, dass sie gekommen waren, um in den Ruinen der Stadt nach einem Schatz zu suchen. Der Rindge wurde plötzlich lebhaft und betonte seine Worte mit Gesten und Geräuschen. Seiner Aussage nach gab es keinen Schatz, in der Stadt war es sehr gefährlich, Metallwesen würden dort jagen und mit Feuer aus ihren Augen schießen. Die Stadt habe überall Augen, meinte er, und nichts gelangte ungesehen hinein, außer den Rindge, die wussten, wie man sich verstecken konnte.

Quentin und Tamis wechselten rasch einen Blick. »Wie verbergen sich die Rindge vor den Kriechern?«, fragte sie Panax.

Der Zwerg wiederholte die Frage und lauschte der Antwort. Verwirrt ließ er es sich erneut von dem Rindge erklären. Während sie sprachen, erschienen weitere Rindge am Rand des Waldes, zunächst nur ihre Gesichter, dann die Körper, und schließlich traten sie einer nach dem anderen ans Licht und umringten die kleine Gesellschaft. Quentin schaute sich unbehaglich um. Zahlenmäßig waren sie weit unterlegen, und eine Chance zur Flucht bot sich ihnen auch nicht. Er widerstand dem Drang, die Hand auf sein Schwert zu legen; sich in dieser Situation auf den Nutzen von Waffen zu verlassen war töricht.

Panax räusperte sich. »Er sagt, die Rindge sind Teil des Landes und wissen, wie sie in ihm verschwinden können.

Niemand kann sie finden, wenn sie genau aufpassen, nicht einmal an den Rändern der Stadt. Ansonsten betreten sie die Ruinen niemals. Er will wissen, weshalb wir das getan haben.«

Tamis lachte leise. »Gute Frage. Erkundige dich, wonach sie auf der Jagd sind.«

Der große und knochige Rindge hörte zu und nickte langsam, während Panax sprach. Dann antwortete er ausführlich. Der Zwerg wartete ab, bis er geendet hatte, und blickte über die Schulter. »Ich bin mir nicht sicher, ob ich ihn richtig verstanden habe. Vielleicht nicht alles. Fast hoffe ich es. Er sagt, sie jagen Kriecher und stellen Fallen für sie auf. Offensichtlich dienen die Fallen dazu, die Kriecher zu entmutigen, die ihnen nachstellen. Er behauptet, die Kriecher würden die Rindge ausschachten, sie würden die Körperteile der Rindge benutzen und daraus etwas herstellen, das sie Wronks nennen. Wronks sehen so aus wie sie und wir, aber sie sind aus Metall und Menschenteilen gebaut. Das kann ich mir nicht recht vorstellen. Die Rindge haben ziemliche Angst vor ihnen, was auch immer das für Wesen sein mögen. Er sagt, wenn sie Teile von dir nehmen, stehlen sie dir die Seele, sodass du niemals wirklich sterben kannst.«

Tamis runzelte die Stirn. »Was soll das bedeuten?«

Panax schüttelte den Kopf. Er wandte sich erneut an den Rindge, dann schaute er die Fährtenleserin an und zuckte mit den Schultern. »Ich bringe da auch keinen Sinn hinein.«

»Frag ihn, wer die Wronks und die Kriecher und das Feuer befehligt«, bat sie ihn.

»Frag ihn, wer unter der Stadt lebt«, fügte Quentin hinzu.

Panax drehte sich zu dem Rindge um und stellte ihm eine Frage nach der anderen in diesem fremdartigen, grob klin-

genden Zwergendialekt. Der Rindge hörte ihm genau zu. Um sie herum drängten sich die Rindge näher heran und wechselten Blicke miteinander. Die Luft war erfüllt von Furcht und Wut, und der Hochländer spürte die Spannung.

Nachdem der Zwerg fertig war, richtete sich der Rindge, mit dem er gesprochen hatte, auf, blickte an ihnen vorbei in Richtung der Ruinenstadt und sagte ein einziges Wort.

»Antrax.«

# *Zehn*

Tief im Innern von Castledown, weit unter den Ruinen der Stadt, sauste Antrax in den Drähten und Kabeln hin und her, die ihm in seinem Reich Bewegungsfreiheit gestatteten. Er reiste in einem Tempo zwischen Schall- und Lichtgeschwindigkeit dahin, schneller als das Auge sehen konnte – falls es denn einem Auge erlaubt gewesen wäre, ihn zu beobachten. Er schoss durch die Korridore und Gänge, von Raum zu Raum, und ritt auf den metallenen Strängen, die das Königreich, über das er herrschte, zusammenhielten. Antrax war eine Präsenz, der es an Körperlichkeit und Gestalt mangelte, und er konnte überall gleichzeitig oder nirgendwo sein. Er war die krönende Großtat seiner Schöpfer in einer Zeit und einer Welt, die seit langem der Vergangenheit angehörten, aber er hatte sogar das überwunden, um zu werden, was er war.

Die perfekte Waffe.

Der ultimative Beschützer.

Vor dreitausend Jahren war er gebaut worden, zu einer Zeit, da künstliche Intelligenz weit verbreitet war und es überall denkende Maschinen gab, und selbst damals, in den Krisen, die schließlich in den Großen Kriegen endeten, hatte er, ein Prototyp, als hoch entwickelt gegolten. Die ersten Gefechte hatten bereits begonnen, und die Schöpfer von Antrax ahnten wohl, wie sich die Dinge entwickeln würden, als sie auf die Idee kamen, ihn zu konstruieren. Sie waren Archivare und Visionäre, Menschen, deren vorrangiges Interesse darin lag, für die Zukunft zu bewahren, was sonst vielleicht verloren ginge. Weniger helle Köpfe dominierten das Denken jener Zeiten; sie missachteten die Regeln von Macht und Politik und entfachten in der Bevölke-

rung eine Mischung aus Zorn und Verzweiflung, die am Ende alle in einem Flächenbrand verbrennen sollte. Um den Wahnsinn zu stoppen, der sie einzuholen drohte, entschieden die Schöpfer, dass jene, die zerstören wollten, was sie nicht begriffen, den Prozess der Zivilisation nicht ungeschehen machen durften. Antrax wusste dies, denn als er gebaut wurde, programmierte man ihm dieses Wissen ein. Notwendigerweise musste er den Grund seiner Existenz kennen, sonst würde er die Wichtigkeit der Aufgabe nicht begreifen, für deren Erfüllung er gebaut worden war.

Es dauerte Jahre, Antrax fertig zu stellen, und seine Vollendung kostete viele Menschenleben und einen hohen materiellen Preis. Nur die wenigsten, die dieses Projekt begannen, erlebten noch seine Vollendung. Antrax hatte ein Gefühl für Zeit, und er wusste, dass er sein Leben in kleinen Abschnitten nach und nach gewonnen hatte. Ein bisschen Wissen hier, ein Stückchen Vernunft da, so breitete er sich aus, bis er an mehr als einem Ort lebte und wie ein Gespenst durch die Katakomben der Stadt spuken konnte. Oben verbarg die Stadt ihre Existenz und ihren Zweck. Nur wenige erfuhren von ihrem Dasein. Und nur diese wenigen wussten, wozu Antrax bestimmt war. Die Großen Kriege überzogen die Welt der Schöpfer mit Tod und Zerstörung, und die Menschheit befand sich in einem Wandel, der niemals wieder rückgängig gemacht werden konnte. So vieles würde verloren gehen – unwiederbringlich verloren. Doch nicht das, was in diesen Räumen beherbergt wurde, nicht das, zu dessen Erhaltung Antrax geschaffen wurde. Das würde geschützt werden. Es würde überleben.

Am Ende verschwanden die Schöpfer einfach. Antrax erfuhr nie, was mit ihnen geschehen war. Sie hatten ihm das Leben geschenkt, einen Ort, an dem er wohnte, ein Reich, über das er herrschen konnte, und eine Direktive, der er

Folge zu leisten hatte. Sie brachten ihn auf Kurs, und dann verschwanden sie.

Alle außer einem.

Dieser eine kehrte ein letztes Mal zurück. Er war allein, und seine Ankunft kam gänzlich unerwartet. Da alles erledigt war und Antrax wie geplant funktionierte, hatte man die Eingabe-Rezeptoren abgeschaltet. Weitere Instruktionen waren nicht notwendig. Dann tauchte der letzte Schöpfer auf und schaltete die Rezeptoren erneut an. Er grüßte Antrax. Sie konnten sich durch die Tastatur und die Sensorbildschirme miteinander unterhalten. Auf diese Weise kommunizierten sie wie Gleiche unter Gleichen. Der Schöpfer erzählte Antrax, dass der schlimmste Fall eingetreten war. Alles war verloren. Die Welt lag in Trümmern, von der Zivilisation blieben nur Ruinen. Jahrhunderte menschlichen Fortschritts hatte der Krieg ausgelöscht. Kunst, Kultur, Wissen und Vernunft gab es nicht mehr. Die Schöpfer waren außer einem alle tot. Vielleicht lebte auf der ganzen Welt niemand mehr. Vielleicht waren alle tot.

Antrax reagierte nicht. Man hatte ihn nicht konstruiert, menschliche Gefühle zu verstehen, er spürte sie nicht in den Worten des Schöpfers, der zu ihm sprach. Aber daraufhin folgte eine neue Direktive, und Antrax wurde befohlen, ihr Folge zu leisten. Die Direktive wurde über die Tastatur in die Speicherbänke eingegeben und dadurch Teil seines Bewusstseins. Der Befehl war deutlich. Diese Räume, dieser ganze Komplex und alles, was sich darin befand, wurden unter Antrax' Schutz gestellt. Nichts davon durfte gefährdet werden. Auf keinen Fall durfte etwas verloren gehen. Es genügte nicht, dass Antrax darauf aufpasste und für Sicherheit sorgte, bis die Schöpfer zurückkehrten. Antrax musste Wache halten – er musste gegen alle kämpfen und alle zerstören, die eine Bedrohung darstellten. Die

Mittel dafür waren längst vorhanden, sowohl Waffen als auch Verteidigungseinrichtungen, denn der letzte Schöpfer, der besser als alle anderen wusste, was die Zeit erforderte, hatte sie heimlich installiert. Antrax brauchte nur auf seinen Speicher zuzugreifen, so wie er sich Energie aus seinen Batterien holte, und dort würde er das Wissen finden, wie diese Verteidigungseinrichtungen und Waffen funktionierten. Dieses Wissen musste angewendet werden, um die Direktive auszuführen; daraus musste Antrax lernen, wie er überlebte. Wenn Waffen erforderlich wurden, sollte Antrax sie einsetzen. Falls es nicht genug gab oder andere gebraucht wurden, musste Antrax sie bauen. Versuchte jemand, die Räume zu betreten, ohne den richtigen Code einzugeben, musste das Eindringen verhindert werden – sogar, wenn dies Menschenleben kosten würde.

Diese letzte Ermahnung verstieß gegen alle vorherigen Programme, aber der Befehl hatte oberste Priorität. Gewalt gegen Menschen galt nun als zulässig, Töten war erlaubt. Antrax erhielt die Kontrolle über sein eigenes Schicksal. Niemand durfte seine Existenz, seinen Zweck und seine Funktion gefährden. Ohne Kenntnis des Codes durfte niemand sein Reich betreten. So lautete die neue Direktive. Auf diese Weise wurde Antrax in den Tagen der Apokalypse neu programmiert, und danach verschwand auch der letzte Schöpfer.

Danach blieb Antrax lange Zeit allein. Niemand versuchte, ihn zu finden. Niemand wagte sich auch nur in seine Nähe. In der Ruinenstadt bewegte sich nichts. Keine Menschen, keine Tiere, nicht einmal Insekten oder Vögel. In der Luft lag Staub, der vom Schutt hochgetrieben wurde, und nichts lebte in diesem düsteren Dunst. Antrax hielt in den Katakomben Wache. Er beschützte sie aufmerksam, raste durch die Kommunikationsleitungen, durch die Myri-

aden von Sälen und Räumen, in seine Speicherbänke und Energiezellen, durch sein gesamtes Königreich. Immer wachte er. Lange Zeit hätte es eigentlich keinen Anlass gegeben, dies zu tun; draußen gab es nichts zu beobachten. Nichts außer Ödland.

Manchmal fragte er sich, warum er die unterirdischen Räume bewachte. Man hatte ihm erklärt, er würde dort wohnen, allerdings verstand er nicht, aus welchem Grund das für seine Schöpfer so wichtig war. Einiges natürlich schon, ganz offensichtlich. Zum größten Teil stellte es ihn jedoch vor ein Rätsel. Antrax war programmiert worden, die Rätsel zu lösen, die sich ihm stellten, und daher suchte er nach einer Lösung für dieses. Er forschte in seinen Speichern nach Hilfe und fand keine. Die Speicherbänke waren riesig, aber die dort gespeicherten Informationen erwiesen sich nicht immer als nützlich. Worte konnten vage und verwirrend sein, insbesondere, wenn sie losgelöst von ihrem Kontext dastanden. Mathematik und Technik stellten meist die einerseits vertrautesten und andererseits nutzbringendsten Konzepte dar, denn mit ihrer Hilfe war Antrax konstruiert worden. Andere Worte dagegen bildeten nur Abfolgen von Symbolen, die ihm nichts sagten, und die Zeichnungen verwirrten ihn. Riesige Mengen an Informationen, die ihm zur Verfügung standen, schienen sinnlos zu sein, so sehr, dass er mit wachsendem Wissen und zunehmender Autarkie sogar die Programmierung seiner Schöpfer in Frage stellte.

Aber die Direktive ließ sich nicht verändern. Alles innerhalb der Katakomben war wertvoll. Kein einziges Teilchen durfte zerstört werden. Kein Fitzelchen durfte verloren gehen. Alles sollte für den Moment bewahrt werden, in dem die Schöpfer zurückkehrten.

Nur wann wäre dieser Moment gekommen? Antrax



konnte sich schwach an einen Plan für eine solche Zeit erinnern, doch die Direktive des letzten Schöpfers hatte dieses Wissen verklärt und die Einzelheiten gelöscht. Offensichtlich gab es keine Regeln dafür, wann die Katakomben wieder geöffnet werden sollten. Oder für wen. Die Katakomben, die Antrax bewachte, durften nicht beschädigt werden, mussten im Verborgenen bleiben und gesichert werden.

Für immer.

Als das erste dieser vierbeinigen Geschöpfe in die Ruinen wanderte, Jahre, nachdem der letzte Schöpfer verschwunden war, stand Antrax bereit. In seinen Speicherbänken hatte er die Einzelheiten der Verteidigungseinrichtungen und Waffen studiert, die man ihm gegeben hatte, und nun benutzte er sie. Mühelos zerteilten Laser viele der Eindringlinge. Metallene Wachposten und Kampfeinheiten erledigten den Rest. Die vierbeinigen Geschöpfe stellten keine Herausforderung dar, doch immerhin boten sie Antrax die Möglichkeit zu testen, ob er zur Befolgung der Direktive fähig war.

Später versuchten Menschen in die Ruinen einzudringen, erkundeten eingestürzte Kammern und zerbröckelnde Gänge, suchten sogar nach einem Zugang zum Untergrund. Keiner kannte den Code. Antrax vernichtete sie alle. Trotzdem kamen von Zeit zu Zeit neue, von denen manche äußerlich leicht wieder zu erkennen waren und eine große Ausdauer in ihren Anstrengungen entwickelten. Wie Ameisen gruben und buddelten sie, kleine Ärgernisse, die sich oft nicht so leicht verscheuchen ließen. Selbst die Laser und Sonden konnten sie nicht entmutigen. Antrax begann, nach anderen Lösungen zu suchen. Er entdeckte in seinem Speicher interessante Möglichkeiten und experimentierte damit. Die Wronks erwiesen sich als der größte Erfolg.

Wieder auferstandene Tote bereiteten Menschen wohl einen besonderen Schrecken.

Sie gaben ihm einen Namen. Antrax. Den nahmen sie aus ihrer eigenen Sprache. Antrax hatte keine Ahnung, was er bedeutete. Es interessierte ihn auch gar nicht. Wichtig war nur eines: Sie wussten von seiner Existenz. Das genügte, um zu erledigen, was notwendig war. Die Menschen mieden die Ruinen in der Folgezeit. Sie suchten nicht länger nach Eingängen in die Katakomben darunter.

Aber Antrax hatte seine Wronks lieb gewonnen, und daher kümmerte er sich auch um sie. Weiterhin fing er Menschen ein, um an Teile für die Wronks zu gelangen. Für ihn stellten die Menschen keine Eindringlinge mehr dar, sondern Beute.

Das Versagen der ersten Energiezelle veranlasste Antrax, die weite Welt draußen zu erkunden. Er besaß drei solcher Zellen, riesige Kondensatoren, die Sonnenenergie sammelten und in die Rezeptoren einspeisten, damit Antrax funktionieren konnte. Die Zellen sollten ursprünglich ewig halten, so lange es Sonne und Licht gab.

Aber alles hat eine begrenzte Lebensdauer, sogar Bauteile, die für die Ewigkeit konstruiert wurden, und vor allem dann, wenn diese Bauteile überlastet sind. Antrax hatte sich in seiner Zeit als Wächter der Katakomben entwickelt. Seine Pflichten in Bezug auf die Direktive hatten sich vervielfacht, sein Hunger hatte zugenommen. Er verbrauchte mehr Energie, als seine Schöpfer eingeplant hatten. Die Zellen wurden schnell entleert, die Sonne konnte sie nicht rasch genug aufladen. Möglicherweise hing dies mit der zusätzlichen Last zusammen, die Laser und Sonden und Wronks in Betrieb zu halten. Vielleicht hatte man die Leistungsfähigkeit der Zellen auch nur schlicht überschätzt. Wie auch immer, Antrax verlor an Kraft.

Er entschied, dass er eine neue Energiequelle entdecken musste.

Ohne zu zögern, handelte er und schickte Sonden nach einer solchen Quelle aus, weit in die Welt und über das hinaus, was Antrax bekannt war. Die Sonden sollten nicht zurückkehren, sondern lediglich die Informationen schicken, die sie gesammelt hatten. Dementsprechend waren sie programmiert, und während es an den meisten Orten weder menschliches Leben noch die gesuchten Energiequellen gab, weckte eine Gegend seine Hoffnungen. Dieses Land befand sich jenseits des Meeres im Osten, und dort hatten Menschen die Großen Kriege überlebt. Ihre Zivilisation konnte man meistens nur als primitiv bezeichnen, doch es zeigten sich Möglichkeiten, die man erkunden musste. Die Alte Welt hatte sich verändert, die Menschheit sich entwickelt. Die Wissenschaften der Vergangenheit waren kaum mehr bekannt. Stattdessen kam eine neue Wissenschaft auf. Elemente davon waren in der Lage, eine weitaus größere Energiemenge zu erzeugen, als Antrax brauchte. Diese Elemente fanden sich in Waffen und Talismanen, die von den Nachkommen seiner Schöpfer getragen wurden. Auch Vererbung und Ausbildung brachten manche dieser Männer und Frauen in den Besitz dieser Elemente, und in manchen wurde diese Kraft sogar selbst erzeugt.

Ein Traum, oder das, was der Träumer für einen solchen hielt, führte die ersten Überlebenden der Großen Kriege vor dreißig Jahren zu Antrax. Von ihnen konnte er nur einen Einzigen gebrauchen.

Nun hatte dieser eine, ausgerüstet mit einer Karte, welche die Existenz der Katakomben und ihren Inhalt preisgab, andere herbeigelockt. Was für die Schöpfer ihren Wert gehabt hatte, würde auch ihre Nachkommen interessieren, ob Antrax nun die Gründe dafür verstand oder nicht. Antrax

hatte es so eingerichtet, dass diese Menschen auf einigen Inseln vor Prüfungen gestellt wurden, die gewöhnliche Angehörige ihrer Art nicht zu bestehen hoffen durften, und dabei hatte sich gezeigt, dass einige mächtiger waren als andere. Und auf Erstere hatte Antrax es abgesehen. Zumindest drei waren in die Ruinen oben gekommen, und vielleicht warteten draußen noch weitere. Antrax würde sie genauso benutzen wie denjenigen, der vor dreißig Jahren gekommen war, denn sie waren eine lebensnotwendige Komponente seiner weiteren Existenz, ein Opfer, das dargebracht werden musste, um die Direktive zu befolgen. Der Schöpfer hatte sich in dieser Hinsicht deutlich geäußert. Das Leben von Menschen war entbehrlich. Antrax hingegen musste unbedingt überleben.

Tief in den Gängen und Kammern seines Reiches verlangsamte Antrax seine Bewegung und prüfte, wen er als Energielieferanten verwenden wollte.

Einer befand sich gegenwärtig außerhalb seiner Reichweite, obwohl Antrax einen besonderen Wronk konstruiert hatte, der ihn fangen sollte.

Der Zweite war bereits unterwegs zu ihm.

Doch der Dritte interessierte Antrax am meisten. Dieser hatte es sogar geschafft, in die Katakomben einzudringen. Er hatte den Code an der Tür des Turms umgangen. Dabei handelte es sich bei ihm nicht um einen Schöpfer, einen der Erwarteten, sondern er besaß einfach eine unglaubliche innere Kraft. Antrax konnte die Quelle seiner Kraft nicht erfassen, konnte sie nur messen. Das Wichtigste war, dass er Antrax genug Energie für die kommenden Jahrzehnte liefern würde, vielleicht sogar für Jahrhunderte, denn begrenzt wurde seine Kraft nur durch die Kapazität der verfügbaren Speichereinheiten.

Inzwischen sammelte Antrax diese Kraft bereits, trans-

formierte sie, entzog sie dem Eindringling, der dies nicht bemerkte, saugte ihn nach und nach aus. Er schien sich selbst wieder aufzuladen, daher schadete es wohl der Gesundheit des Eindringlings nicht. Aber das konnte sich ändern. Antrax musste diesen Vorgang genau überwachen. So griff er auf seine Sensoren zu und holte sich die notwendigen Daten, was einen Augenblick dauerte. Der Eindringling versuchte, nach wie vor vergeblich, zu entfliehen.

Der Druide, der unter dem Namen Walker bekannt war und der, in einer Zeit, ehe er seinen Arm verloren und seine Bestimmung gefunden hatte, sowohl Walker Boh als auch Dunkler Onkel genannt worden war, suchte trotzdem nach einem Weg. Er stand in einem der unendlich vielen Gänge von Castledown und versuchte zu begreifen, was er falsch machte. Sein Magen rumorte, sein Kopf schmerzte. Irgendetwas stimmte nicht. Obwohl er nicht wusste, worum es sich handelte, spürte er das Unbehagen in seinem Körper. Seine Anstrengungen, den Verfolgern zu entkommen, hatten keinen Erfolg gezeigt. Seine Flucht hatte zu nichts geführt.

Hinter ihm in der Dunkelheit der Gänge und Kammern jagten ihn die Kriecher, auch wenn sie im Augenblick nicht zu sehen waren. Er rannte vor ihnen davon, seit er durch den Boden des schwarzen Turms gefallen und Hals über Kopf einen Schacht hinunter in die Tiefe gestürzt war. Aber überall, wohin er ging, überall, wohin er sich wendete, warteten sie bereits auf ihn. Castledown war voll von ihnen, sie streiften in solcher Anzahl durch die Gänge, dass Walker meinte, nicht einmal eine Armee könne gegen sie bestehen, geschweige denn ein einzelner Mann. Trotzdem würde er es weiter versuchen, solange seine Kraft ihm dies erlaubte.

Was ihn bei dieser verzweifelten Flucht verwirrte, war die Tatsache, dass alles hier unten einander unglaublich ähnelte. Zahllose Flure und Räume bargen nichts außer Maschinen, die in die Wände gebaut waren, und Leitungen, welche die Maschinen versorgten. Nichts unterschied einen Raum vom anderen, nichts deutete auf den Schatz hin, nach dem er forschte. Es gab keine verborgenen Türen oder Geheimgänge, keine doppelten Mauern oder Decken oder Böden, hinter oder über oder unter denen der Schatz liegen mochte. Nichts von dem, was er hier vermutet hatte, war vorhanden. Er wusste doch, wonach er suchte. Anders als die anderen, außer der Ilse-Hexe vielleicht, wusste er genau, was er finden wollte.

Solange es sich bei alldem nicht um eine ausgeklügelte Lüge handelte, die von dem Kartenzeichner ersonnen wurde, um ihn herzulocken und zu fangen.

Allerdings hatte er diese Möglichkeit vor langer Zeit ausgeschlossen. Das Wissen, das in diesen Symbolen und Markierungen steckte, enthüllte mehr, als der Kartenzeichner beabsichtigte. Vielleicht unabsichtlich hatte der Zeichner eine Wahrheit verraten, die er nicht vollständig verstand.

Dass es sich bei Castledown um eine Falle handelte, war von Anfang an offensichtlich gewesen, und der Grund für die Karte wurde deutlich, nachdem sie die Inseln Flay Creech, Shatterstone und Mephitic besucht hatten. Was immer in Castledown lebte, hatte es auf ihre Magie abgesehen. Wofür es diese Magie benötigte und zu welchem Zweck es sie einsetzen wollte, blieb ein Geheimnis. Walker konnte nicht einmal sagen, ob sein Gegenspieler nach einer besonderen Form der Magie suchte. Er könnte vielleicht jemanden brauchen, der mit den verschollenen Elfensteinen umzugehen wusste, jemanden, der Kael Elessedils Platz

einnahm. Möglicherweise ging es um noch mehr.

Wie auch immer, dieses Wesen hatte den Schiffbrüchigen und die Karte als Köder eingesetzt, die Inseln als Prüfungen, die Geister und Wesen auf diesen Inseln als Maßstäbe und die Neugier und Ausdauer seiner Opfer als Ansporn. Natürlich besaßen die Schlüssel, die sie unter solchen Mühen erworben hatten, keinen eigentlichen Wert. Walker trug sie weiterhin in seiner Robe bei sich, obwohl er lange nicht mehr daran glaubte, dass sie sich in irgendeiner Art als nützlich erweisen würden. Die Karte hingegen war, auch wenn ihr Zeichner sie nur für einen Köder hielt, von unschätzbarem Wert.

Was Walker allerdings nicht aus seiner Notlage befreite. Weiter ging es durch die Gänge, und währenddessen suchte er entweder nach einer Fluchtmöglichkeit oder dem verborgenen Schatz. Beides würde ihm von Nutzen sein, das eine als Weg nach draußen, das andere als Waffe gegen seinen geheimnisvollen Widersacher. Er fragte sich, welches Schicksal jene oben wohl erlitten hatten. Sie würden ihn niemals finden. Vermutlich versuchten sie es nicht einmal. Die Vernichtungskraft, der sie begegnet waren, musste sie vollkommen entmutigt haben. Wenn er verschollen war, würden sie sich überlegen, welche Chancen sie selbst noch hatten. Er hoffte nur, ein oder zwei von ihnen hielten den Rest zusammen, und diejenigen, auf die er am meisten setzte, würden die Gruppe retten.

Nichtsdestotrotz musste er möglichst schnell zu ihnen zurück. Die Zeit arbeitete gegen ihn; er brauchte einen Weg aus diesem Labyrinth.

Vor ihm kamen Kriecher aus den Wänden. Hell flammte das Druidenfeuer auf, das Walker aus den Fingern seines guten Armes abschoss. Einzelteile der Angreifer flogen umher, und dann lief er durch die Reste und fand weitere

Kriecher vor sich. Auch diese zerstörte er und drang weiter vor, denn er wusste, sie konnten ihn anhand seiner Magie verfolgen und seinen Weg durch seinen Gebrauch der Magie nachvollziehen. Je weniger er sie anwandte, desto besser. Allerdings war es ihm nicht möglich, sich vollständig zu verbergen, gleichgültig, was er tat.

Er bog um eine Ecke und stand vor einer weiteren Reihe von Gängen. Außer Atem und voller Schmerzen drückte er sich an die kühle Metallwand und presste eine Hand auf den rumorenden Magen. Das Labyrinth von Räumen und Fluren raubte ihm die Orientierung. Er schaute nach vorn und nach hinten. Hier war er schon einmal vorbeigekommen. Oder an einer anderen Stelle, die genauso aussah. Offensichtlich bewegte er sich im Kreis, ohne jemals ein Ende zu finden. Durch seinen Kopf schossen ihm Gedanken, was passieren könnte, aber ein neuer Trupp Kriecher lenkte ihn davon ab und zwang ihm einen erneuten Kampf auf.

Er griff sie an, warf sie mit seiner Magie zur Seite, zerschmetterte sie an den Wänden des Ganges und verwandelte sie in rauchenden Schrott. Abermals hatte er sich befreit.

Augenblicke später war er wieder allein, ein einsamer Flüchtling in dieser fremden Welt. Noch immer fühlte er sich nicht besser. Es kam aus seinen Knochen und seinem Herzen. Er bewegte sich ein wenig langsamer, das Denken fiel ihm schwerer, und sein Körper funktionierte nicht so, wie er hätte funktionieren sollen. Woher mochte das rühren? Er eilte durch Schatten und Licht, das rauchlose Lampen abstrahlten, und forschte nach der Antwort.

Doch er fand keine. Er rannte weiter, suchte nach Hilfe, die es nicht gab, nicht für ihn.



Antrax überwachte den Menschen noch ein wenig und nahm verschiedene Messungen vor. Das Absaugen wurde nicht behindert, die Ergebnisse waren zufrieden stellend. Energie vom Feuer des Eindringlings schoss in die Umformer, dann in die Transistoren, in denen der Treibstoff gespeichert wurde, von dem sich Antrax ernährte. Den Menschen würde Antrax noch eine Weile vor den Kriechern davonlaufen lassen, ehe er das Szenario änderte und ihm eine andere Aufgabe übertrug. Endlose Möglichkeiten boten sich ihm. Dennoch musste man Vorsicht walten lassen. Dieser Mensch besaß Intelligenz; schnell kam er den Dingen auf die Spur. Wenn Antrax unvorsichtig wurde, konnte der Mensch die List durchschauen. Das durfte auf keinen Fall geschehen.

Für den Augenblick verließ Antrax ihn und fuhr durch die meilenlangen Leitungen, die sich entlang von Gängen und Kammern erstreckten, überprüfte seine Sensoren und machte eine rasche Bestandsaufnahme der Umgebung. Niemand hatte die Grenzen verletzt. Kein weiterer Eindringling hatte versucht einzutreten. Zufrieden schaltete er sich in den Raum zurück, in dem der spezielle Wronk konstruiert wurde.

Die Sache ging wie erwartet voran. Chirurgische Geräte setzten den Wronk mit ihrer gewohnten Perfektion und Umsicht zusammen. Die Einzelteile lagen auf Rolltischen ausgebreitet, die Metallteile waren sterilisiert und verpackt, die Teile aus Fleisch und Knochen an Lebenserhaltungssysteme angeschlossen, welche künstliche Körperflüssigkeiten beständig durch Arterien und Venen pumpten. Der Vorgang, in dem Fleisch und Metall und Kunststoffe miteinander verschmolzen wurden, hatte bereits begonnen, eine Technik, die in den letzten Tagen der Alten Welt entwickelt und seither von Antrax durch Studien und Experi-

mente zur Perfektion geführt worden war. Lange Zeit hatte es Fehlschläge gegeben; die ersten Wronks hatte der Wahnsinn befallen und sie unbrauchbar gemacht. Schließlich hatte Antrax jedoch eine Möglichkeit entdeckt, den Verstand der Wronks ausreichend zu kontrollieren, sodass Geisteskrankheit weniger häufig vorkam. Am Ende wurden die Wronks durch Maschinenschäden meist unbrauchbar, aber auch die kamen zunehmend seltener vor und waren immer weniger schwerwiegend. Hin und wieder konnten die Schäden repariert und die Wronks wieder in Dienst gestellt werden. Die chirurgischen Geräte erledigten ihre Arbeit sehr effizient.

Durch die Bilder, die ihm seine Sensoren lieferten, betrachtete er das Gesicht des jüngsten Wronks, dessen Kopf in einer konservierenden Flüssigkeit schwamm. Die Augen starrten ihn an, bewegten sich hin und her, suchten nach einem Fluchtweg und begriffen nicht, dass der Körper, den man zum Fliehen brauchte, nicht mehr vorhanden war. Die Medizin, die durch Schläuche in die Kehle eingeführt wurde, hielt seinen Zustand stabil und ruhig. Der Mund stand offen, wie der eines Fisches, der frisst. Dieser Kopf befand sich in einem hervorragenden Zustand.

Rasch machte Antrax eine Bestandsaufnahme der noch nicht verwendeten Teile. Wenn dieser Wronk vollendet wäre, würde er der gefährlichste sein, den Antrax je gebaut hatte, zum großen Teil deshalb, weil der Mensch, aus dem er zusammengesetzt wurde, einer exzellenten Spezies mit überlegenen Fähigkeiten entstammte. Um die anderen Elemente der Energie zu beherrschen und die Menschen zu besiegen, welche damit umgehen konnten, musste dies sein. Mit der Technologie der Alten Welt konnte man alles vollbringen. Antrax hätte damit eine neue Energiequelle in der Hand, die schon bald für ihn arbeiten würde.

Sollten die Menschen davonrennen, so schnell und so weit sie konnten, dachte er. Am Ende würde es nichts ändern. Castledown und seine Katakomben waren ihm anvertraut worden, sie zu beschützen und zu bewahren, aber auch die Welt draußen, sogar jener Teil von ihr, der für ihn noch eine Terra incognita darstellte, befand sich innerhalb seiner Reichweite. Die Schöpfer hatten Antrax eine Direktive gegeben, und es gab keine Restriktionen, was die Methoden zu ihrer Umsetzung betraf. Wenn die Energie, die Antrax brauchte, an einem fernen Ort vorhanden war, würde er einen Weg finden, sie zu sich zu holen. Und wenn dazu Menschenleben eingesetzt werden mussten, dann ließ sich daran nichts ändern.

Man hatte Antrax so programmiert, dass er glaubte, nichts sei so wichtig wie sein Überleben. Nichts, das sich inzwischen ereignet hatte, änderte etwas an diesem Glauben.

## *Elf*

Eine Hand packte Bek grob an der Schulter und rüttelte ihn eindringlich wach. »Aufstehen!«, zischte ihm Truls Rohk ins Ohr. »Sie hat uns entdeckt!«

Bek fragte nicht, wen der Gestaltwandler damit meinte. Natürlich die Ilse-Hexe. Seine Schwester. Seine Feindin. Er sprang auf, noch halb im Schlaf. Er blinzelte, um einen klaren Kopf zu bekommen. Damit hatte er nur teilweise Erfolg. Dabei spürte er die Hand seines Begleiters, die ihn stützte und jetzt weniger dringlich und fast sanft wirkte. »Wie nah ist sie?«, brachte Bek hervor.

»Nah genug, damit sie dich niesen hören kann«, antwortete Truls Rohk im Flüsterton und deutete hinter sich in die Dunkelheit.

Es war immer noch Nacht, der Himmel wirkte wie ein Deckengemälde aus Sternen, vor dem dünne Wolkenstreifen dahinzogen. Die Mondsichel stand am Nordhorizont. Der Wald um sie herum hüllte sich in undurchdringliches Schwarz. Die Ilse-Hexe verfolgte sie auch in der Dunkelheit, erkannte Bek. Wieso konnte sie das? Besaß sie die Fähigkeit, Spuren von Körperwärme und Energie selbst in der Nacht zu sehen? Vermutlich traf das zu. Es gab wenig, das sie nicht mit Hilfe ihrer Magie, dem Wunschlied, tun konnte. Bei Sonnenuntergang war er eingeschlafen und hatte dabei das sichere Gefühl gehabt, sie auf der Wiese abgehängt zu haben, damit sie wenigstens eine Nacht lang schlafen durften. So viel zum Thema sichere Gefühle.

»Wie hat sie uns so schnell gefunden?«, flüsterte er, holte einige Male tief Atem und zitterte, als plötzlich eine kühle Böe von den Bergen herabwehte.

Truls Rohks Gesicht verbarg sich in den Schatten seiner Kapuze. »Glück, möchte ich annehmen. Sie sollte eigentlich keines mehr haben, nachdem wir sie abgeschüttelt haben, doch sie ist findig genug, es auf eigene Faust zu versuchen. Geh los.«

Sie packten ihr weniges Gepäck zusammen, verließen ihr Lager und zogen erneut landeinwärts, parallel zum Gebirge. Keiner von beiden gab sich Mühe, ihre Spuren zu verwischen. Wenn die Ilse-Hexe sie hier aufgespürt hatte, würde sie keine Schwierigkeiten haben, die Stelle zu finden, an der sie übernachtet hatten. Bek fragte sich, ob sie durch Truls Rohks Instinkt oder durch seine Voraussicht gerettet worden waren. Wie dem auch sei, erneut spürte Bek seine Abhängigkeit von seinem Gefährten. Immerhin hatte er ein bisschen geschlafen. Wäre er allein vor seiner Schwester geflohen, hätte sie ihn längst eingeholt.

Er schüttelte den Kopf. Was würde das für ihn bedeuten, sich in ihrer Hand zu befinden? Wenn es schließlich passierte, wenn sie die beiden am Ende einholte – und dessen war er sicher –, was würde geschehen?

Sie schlichen einen steilen Hügel hinunter, erreichten eine Felsfläche und eilten auf einen Fluss zu. Sie wateten hinein, gingen gegen die Strömung aufwärts und durchquerten ihn zum anderen Ufer. Das Wasser war eisig kalt und floss schnell, und Bek musste sich darauf konzentrieren, nicht auszurutschen.

»Entweder ist sie zufällig auf unsere richtige Spur gestoßen und verlässt sich weiterhin auf ihre Magie, oder sie hat einen Verbündeten gefunden, der Fährten lesen kann.« Der Gestaltwandler hielt die Stimme gesenkt, sprach düster und wütend, und man konnte ihn im Gurgeln des Wassers kaum verstehen. Sein verhüllter Körper schien durch die seichten Stellen zu gleiten, er bewegte sich sicher und bedächtig

gegen die Strömung. »Das müssen wir herausfinden.«

Ungefähr eine Meile zogen sie flussaufwärts, dann stiegen sie an einer felsigen Ebene ans Ufer und gingen eine Zeit lang ins Landesinnere. Am östlichen Horizont wurde der Himmel von einem Silberglühen erhellt, denn der Sonnenaufgang war nahe. Bek dachte unvermittelt an den Sonnenaufgang im Hochland von Leah, an die Jagden, die er mit Quentin im frühen Morgengrauen unternommen hatte, daran, wie ähnlich seine jetzige Lage war und wie sehr sie sich dennoch davon unterschied. Inzwischen war er wach, und seine Gedanken wühlten sich durch den Schutt seines Lebens. Er hatte keine Angst mehr, jedenfalls nicht in der Weise wie in der Ruinenstadt Castledown, wo die Feuerstrahlen und die Kriecher sie angegriffen hatten. Trotzdem fühlte er sich verlassen und isoliert. Sein ganzes früheres Leben hatte man ihm genommen – sein Heim, seine Familie, sein Land. Nichts blieb ihm, und je weiter er fortging, desto unwahrscheinlicher wurde es, dass er irgendetwas davon zurückbekommen würde.

Es war, als würde er aus sich selbst heraustreten, als würde er seine Haut abstreifen.

Er rückte das Schwert von Shannara auf seinem Rücken zurecht und suchte Trost in seiner festen, verlässlichen Gegenwart, doch auch das wollte ihm nicht gelingen.

Truls Rohk führte ihn zurück zum Fluss und wieder ins kalte Wasser. Die Sonne war inzwischen aufgegangen, das silberne Licht verwandelte sich in ein goldenes Leuchten, der Himmel färbte sich langsam blau. Das Rauschen hüllte sie ein, und Bek richtete seine ganze Aufmerksamkeit darauf, nicht auszurutschen und immer weiterzugehen. Sie überquerten den Kanal ein zweites Mal und wateten im seichten Wasser gegen die Strömung. Wegen der Kälte wurden Beks Beine taub, und nach einiger Zeit spürte er

seine Füße kaum noch in den Stiefeln. Er hielt jedoch durch und zwang sich, einen Fuß vor den anderen zu setzen und an bessere Zeiten zu denken, weil er sonst nichts anderes tun konnte.

Nachdem sie mehrere Meilen auf diese Weise zurückgelegt hatten, hielt Truls Rohk an einer Biegung an, wo die Äste hoher Zedern und Hickorybäume über das Wasser hingen. Er griff in seinen Mantel und zog ein Stück dünnes Seil und einen alten Haken hervor, dessen Finger eingeklappt waren, jedoch aufklappten und einrasteten, als der Gestaltwandler einen Draht löste, der sie zusammenhielt. Er schlang das Seil doppelt durch die Öse des Hakens und danach sorgfältig um seinen linken Unterarm. Daraufhin gab er Bek ein Zeichen, sich nicht vom Fleck zu rühren, trat einige Schritte auf die Bäume zu, ging anschließend in seinen eigenen Spuren zurück, kam wieder ins Wasser und watete fünfzig Schritt vorwärts bis zu einer erhöhten Stelle, die kaum aus dem schäumenden Wasser ragte. Hier vergewisserte er sich, dass der Junge bei ihm war, schwang den Haken über den Kopf und ließ das Seil nach und nach immer länger. Mit einem letzten Schwung ließ er den Haken los und schleuderte ihn hoch in die Bäume über ihren Köpfen. Der Haken fand Halt. Truls Rohk zerzte probeweise daran, dann gab er Bek einen Wink, zu ihm zu kommen.

»Klettere auf meinen Rücken, leg die Arme um meinen Hals, und halt dich fest.«

Genau das tat Bek und spürte die kräftigen Muskeln und die seilstarken Sehnen in der Schulter unter sich, die sich wie bei einem Tier anfühlten. Der Junge versuchte, nicht daran zu denken. Mit der rechten Hand umklammerte er sein linkes Handgelenk und hielt sich fest.

Truls Rohk sprang an das Seil und zog sich Hand über Hand hinauf, während sie sich über dem Fluss hin- und

herbewegten. Während sie dort über dem eiskalten Wasser hingen, zogen sie die Beine an und holten Schwung. Am näheren Ufer, genau in der Linksbiegung des Flusses, lockerte Truls Rohk den Griff am Seil und ließ sich zu Boden rutschen. Noch hielt er das Ende des Seils in der Hand und wartete, bis Bek von seinem Rücken gestiegen war, dann ließ er das Seil durch die Öse gleiten, sodass es vom Haken fiel. Daraufhin wickelte er es auf und schob es unter seine Robe.

»Das dürfte sie vor ein hübsches Rätsel stellen«, knurrte der Gestaltwandler leise. »Mit ein bisschen Glück wird sie glauben, wir seien am gegenüberliegenden Ufer an Land gegangen.«

Erneut zogen sie weiter landeinwärts, fort vom Fluss und wieder auf die Berge zu, hauptsächlich über felsigen Boden und durch ausgetrocknete Flussbetten, und sie vermieden weiche Erde, in denen sie Fußspuren hinterlassen würden, oder Gebüsche, bei denen abgebrochene Zweige sie verraten könnten. Inzwischen stand die Sonne hoch am Himmel, wärmte ihre durchgefrorenen Körper und trocknete die Kleidung. Truls Rohk schlich gebückt wie ein großes Tier voran, stämmig und massig, geheimnisvoll und in seiner Robe und unter seiner Kapuze nicht zu erkennen. Bek folgte ihm und fragte sich, ob der Gestaltwandler seine Haut überhaupt je dem Licht aussetzte. In der Zeit seit ihrem ersten Treffen im Wolfsktaag hatte er dies nicht ein einziges Mal getan. Zuerst hatte Bek das nicht weiter beschäftigt, aber nun dachte er darüber nach, wie es sein mochte, wenn man immer in Stoff eingehüllt war und niemals jemandem zeigen wollte, wie man in Wirklichkeit aussah. Abermals ging ihm durch den Kopf, ob wohl eine Verbindung zwischen ihnen bestand, auf Grund deren der Gestaltwandler sich bereit erklärt hatte, die Beschützerrolle



für Bek zu übernehmen und ihn auf dieser Reise zu begleiten, was er leicht hätte abschlagen können.

Sie marschierten den ganzen Tag weiter, verließen das Flachland und erreichten die Berge, stiegen die niedrigen Hänge hinauf in die bewaldeten Ausläufer, von wo aus Bek bis zu dem Fluss zurückblicken konnte, von dem sie gekommen waren. Truls Rohk hielt dort kurz an, schaute sich rasch um und führte Bek dann zwischen die Bäume.

»Es ist praktisch, einen Platz zu haben, von dem aus man alles sehen kann, was dir folgt«, erklärte er. »Allerdings, wenn du jemanden sehen kannst, kann er vermutlich auch dich sehen. Am besten lassen wir es darauf nicht ankommen. Es gibt bessere Möglichkeiten. Wenn es erst dunkel ist, werde ich eine davon ausprobieren.«

In einer Gruppe Zedern und Fichten entdeckten sie einen trockenen, grasbewachsenen Platz, an dem sie sich zum Essen niederließen. Ihr Wasser würde noch für mehrere Tage reichen, und in den Bergen würde es leicht zu ersetzen sein. Aber ihre Essensvorräte gingen zur Neige. Morgen mussten sie sich neue besorgen. Und von da an vermutlich jeden Tag, weshalb Bek sich fragte, wie weit sie noch ziehen würden.

»In diesen Bergen finden wir vielleicht Hilfe«, sagte sein Gefährte nach einer Weile, als habe er die Gedanken des Jungen gelesen. Bek blickte ihn an. »In diesen Bergen leben Gestaltwandler. Ich kann sie spüren. Sie kennen mich nicht, wissen nicht, wer ich bin. Außerdem denken sie möglicherweise anders über Halblinge als jene im Wolfsktaag. Vielleicht helfen sie uns.«

Er sprach diese Worte leise und bedächtig, fast wie ein Gebet. Das überraschte Bek. »Auf welche Weise trittst du in Kontakt mit ihnen?«

Sein Gegenüber zuckte mit den Achseln. »Das brauche ich nicht. Sie werden zu uns kommen, wenn wir weiterziehen. Das hier ist ihr Land. Ganz bestimmt erkennen sie mich und werden wissen wollen, was ich hier zu suchen habe.« Er schüttelte den Kopf. »Leider mischen sich Gestaltwandler in der Regel nicht in die Angelegenheiten anderer ein, nicht einmal jener ihrer eigenen Art, solange es dafür keinen dringenden Grund gibt. Und den müssen wir ihnen liefern, wenn wir ihre Hilfe wollen.«

Bek dachte einen Augenblick lang darüber nach. »Kann ich dich etwas fragen?«

Der Kopf in der dunklen Kapuze drehte sich ein wenig zu ihm, doch in deren Schatten ließ sich kein Gesicht erkennen. »Was möchtest du mich fragen, Bek Ohmsford, das du mich nicht schon längst gefragt hast?«

Es klang fast wie eine Herausforderung. Bek schob das Schwert von Shannara zurecht, das neben ihm im Gras lag, dann strich er sein widerspenstiges dunkles Haar glatt. »Du hast gesagt, ohne Grund würden sich Gestaltwandler nicht in das Leben anderer einmischen. Wenn das so ist, warum hast du dich so sehr um mich gekümmert?«

Langes Schweigen folgte, während Truls Rohk ihn aus der Dunkelheit seiner Kapuze beobachtete. Bek rutschte unbehaglich hin und her. »Ich weiß, du sagtest, zwischen uns bestehe durch unsere Magie eine Verbindung –«

»Du und ich, wir sind uns sehr ähnlich, Junge«, unterbrach ihn Truls Rohk und ignorierte, was Bek sagen wollte. »Ich sehe mich selbst in dir, Junge, wie ich darum kämpfte, meine eigene Identität zu finden und zu begreifen, was mich von anderen unterschied.«

»Aber das ist nicht alles? Das ist nicht der eigentliche Grund?«

Truls Rohk schien zu schimmern, die Dunkelheit wurde flüssig, als würde er einfach verschwinden, ohne eine Antwort zu geben, und niemals zurückkehren. Doch die Bewegungen ließen nach, und der große Mann beruhigte sich.

»Ich habe dir das Leben gerettet«, antwortete er. »Und wenn du einem anderen das Leben rettetest, übernimmst du die Verantwortung für ihn. Das habe ich vor langer Zeit gelernt. Ich glaube fest daran.«

Er machte eine kurze, wegwerfende Geste. »Eigentlich ist es viel komplizierter. Ein Spiel von einer ganz besonderen Art. In meinem Leben habe ich kein Heim gehabt, keine Familie, keinen Ort, an den ich gehöre. Ich habe keine Zukunft vor mir. Die Sehnsucht nach Orientierung zog mich zu dem Druiden. Eine Zeit lang hat er mir ein Ziel gegeben. Mit jeder Nachricht, die er mir schickt, bietet er mir an, zu etwas zu gehören. Jede Nachricht gibt mir Gelegenheit, etwas über mich zu erfahren. Im Wolfsktaag passiert so etwas sonst selten. Dort gibt es nicht mehr viel über mich zu entdecken.

Was dich angeht, Junge – du interessierst mich, weil du mir Antworten auf die Fragen bietest, die ich mir schon so oft gestellt habe. Ich lerne von dir. Aber gleichzeitig kann ich dir auch Dinge beibringen – wie du als Außenseiter lebst, wie du überwindest, wer und was du bist, wie du die Magie aushältst, die immer Teil deines Selbst sein wird. Ich bin neugierig, wie gut du lernen wirst. Neugier ist alles, was mir geblieben ist, und ich versuche sie so oft wie möglich zu befriedigen.«

»Du hast mich mehr gelehrt, als ich je hoffen darf, dir beizubringen«, wandte Bek ein. »Ich verstehe nicht, was ich für dich tun kann.«

Kurz verstummte der Gestaltwandler. Dann knurrte er leise. »Sei dir da nicht so sicher. Noch bist du jung. Wenn

du lange genug leben wirst, könntest du dich am Ende selbst überraschen.«

Bek ließ es darauf beruhen. Truls Rohk sagte ihm gerade genug, damit er bei guter Laune blieb, aber mehr auch nicht. Da musste noch etwas sein, das er nicht preisgab, etwas Wichtiges, das er für sich behielt. Vermutlich fühlte er tatsächlich eine Verbindung zu Bek, zum Teil wegen der Magie und zum Teil, weil er dem Jungen das Leben gerettet hatte. Sicherlich stimmte es auch, dass er diese Reise unternahm, weil sie seinem Leben einen Zweck gab, ihm neue Erkenntnisse vermittelte und seine Sehnsucht befriedigte, zu einer Gemeinschaft zu gehören. Das einsame Leben im Wolfsktaag hatte gewiss enge Grenzen. Trotzdem war das alles nur ein Teil der Wahrheit, und der Rest blieb irgendwo in der großen Geheimnistruhe des Gestaltwandlers verborgen.

»Warum ziehst du nie deinen Mantel aus?«, fragte Bek aus einem plötzlichen Impuls heraus.

Er hatte nicht darüber nachgedacht, und dennoch, das wusste er, würde die Frage eine heftige Reaktion provozieren. Und tatsächlich spürte er eine Veränderung bei seinem Gefährten, einen kühlen Rückzug, der Wut, Niedergeschlagenheit und Traurigkeit verkündete. Dessen ungeachtet nahm er die Frage nicht zurück.

»Warum zeigst du mir nie dein Gesicht?«, drang er weiter vor.

Truls Rohk schwieg einen Augenblick lang. Bek hörte seinen scharfen Atem. »Du willst gewiss nicht sehen, wie ich wirklich bin, Junge. Ohne diesen Mantel möchtest du mich bestimmt nicht sehen.«

Bek schüttelte den Kopf. »Vielleicht doch. Was wäre falsch daran, dich so sehen zu wollen, wie du wirklich bist?

Wenn tatsächlich eine Verbindung durch die Magie zwischen uns besteht, brauchst du doch dein Aussehen nicht vor mir zu verbergen.«

»Ach! Was weißt du schon darüber, was ich brauche? Wir haben uns erst kürzlich kennen gelernt, du und ich. Du glaubst, bereit zu sein für das, was sich unter dieser Robe und der Kapuze verbirgt, aber das stimmt nicht. Noch weißt du nichts über mich. Ein solches Wesen wie mich gibt es kein zweites Mal, einen Halbling – einen Gestaltwandler, der gleichzeitig ein Mensch ist. Möglicherweise weiß ich selbst nicht, was das ist. Hast du einmal darüber nachgedacht? Wir verändern uns, wie wir wollen, wir Gestaltwandler, nehmen die Form an, die wir brauchen. Was bedeutet das, wenn du zur Hälfte ein Mensch bist? Was passiert, wenn eine Hälfte von dir unveränderbar ist und die andere so dünn wie Luft? Denk lieber nach, ehe du mich das nächste Mal fragst, ob ich dir mein Äußeres zeige!«

Damit erhob er sich. »Genug davon. Ich habe über unsere Lage nachgedacht. Die Hexe, deine Schwester, verfolgt uns weiterhin. Selbst wenn wir sie am Fluss ein wenig abgehängt haben, wird sie uns wieder finden. Ich möchte wissen, ob ihr das bereits gelungen ist und welche Hilfe sie aufgetrieben hat. Falls sie in der Nähe ist, muss ich eine Möglichkeit suchen, sie erneut aufzuhalten. Daher gehe ich den Weg zurück und schaue nach, ob sie unsere Spur schon wieder aufgenommen hat.«

Er zögerte kurz. »Du schläfst, während ich unterwegs bin, Junge. Such in deinen Träumen nach mir. Oder noch besser in deinen Albträumen. Vielleicht siehst du dort, wer ich wirklich bin.«

Er drehte sich um und verschmolz mit der Nacht. Bek starrte hinter ihm her. Lange Zeit bewegte er sich nicht.

Die Ilse-Hexe kaute ein letztes Mal auf der Wurzel herum, die sie sich zum Essen gesucht hatte, schluckte und starrte in die zunehmende Finsternis. Bald würde sie aufbrechen, die Spur wieder aufnehmen und dem Jungen und dem Gestaltwandler in die Berge folgen. Sie waren klug und einfallsreich – zumindest der Gestaltwandler –, und sie konnte es sich nicht leisten, ihnen einen zu großen Vorsprung zu lassen. Deshalb musste sie sich beeilen, damit sie den Anschluss nicht verlor. Vielleicht würde sie die beiden sogar noch heute Nacht erwischen, wenn sie Rast einlegten.

Schließlich mussten sie das, oder? Der Junge besaß nicht die Ausdauer, um einen derartigen Marsch ohne Rast durchzuhalten, selbst wenn es dem Gestaltwandler nichts ausmachte. Er würde irgendwann schlafen müssen. Wenn sie nur schnell genug wäre, würde sie die zwei überraschen können.

Sie warf den Rest der Wurzel zur Seite. Inzwischen hätte sie sie längst eingeholt, wenn sie ihr nicht solche Hindernisse in den Weg gelegt hätten. Das unten am Fluss war klug gewesen, eine falsche Spur an einem Ufer zu legen und sich dann ans andere zu schwingen. Das hatte den Caull verwirrt, der am falschen Ufer auf und ab gelaufen und vor Wut fast wahnsinnig geworden war. Der Caull hatte Talent und besaß außergewöhnliche Instinkte, doch mangelte es ihm an Verstand. Sie war diejenige, die den Haken in den oberen Ästen des Hickory entdeckt und den Caull auf die andere Seite geschickt hatte, um dort die Fährte wieder aufzunehmen. Durch diese List hatte sie die Zeit verloren, die sie während der Nacht aufgeholt hatte. Heute Nacht würde sie wieder nicht schlafen. Allerdings fiel ihr das leicht, im Gegensatz zu dem Jungen.

Das Gebüsch teilte sich, und der Caull kehrte zurück. Sie hatte ihn ausgeschickt, um sich etwas zu fressen zu suchen,

und dem verschmierten Blut um die Schnauze zufolge hatte er Erfolg gehabt. Der Caull ließ sich ein Dutzend Schritte vor ihr nieder und beobachtete sie. Er war ein gefährliches Tier. Sie konnte es sich nicht leisten, ihm den Rücken zuzuwenden; er hasste sie für das, was sie ihm angetan hatte, und würde sie töten, wenn er die Chance erhielte. Gehorsam bewies er lediglich, weil er keine andere Wahl hatte; mit ihrer Magie hielt sie ihn an der kurzen Leine. Doch wenn sie losließ, auch nur ein bisschen...

Sie betrachtete ihn kurz, dann wandte sie sich ab. Sie durfte keine Angst oder auch nur Interesse an ihm zeigen. Den Caull hatte sie geschaffen, um einen Zweck zu erfüllen, das war alles. Was sie mit ihm anstellen würde, nachdem sie den Jungen gefunden hatte, und was er darüber dachte, wusste sie nicht. Vermutlich konnte der Caull sowieso nicht so weit im Voraus denken, und das war ihr nur recht.

Stattdessen grübelte sie darüber nach, was sie mit dem Jungen anstellen würde. Was sie mit dem Caull und dem Gestaltwandler machte, war leicht zu entscheiden, bei dem Jungen hingegen verhielt es sich anders. Sie war ihm nicht den ganzen Weg gefolgt, um ihm einfach den Garaus zu machen; er stellte außerdem eine wichtige Verbindung zu dem Druiden dar, ein potenzielles Fenster zu dessen Gedanken. Ehe der Druide starb, würde sie alles über ihn erfahren, was es zu erfahren gab. Der Junge sollte bei ihr für Verwirrung sorgen und sie durcheinander bringen, aber möglicherweise war er trotzdem eine Hilfe. Einige Dinge, die ihn betrafen, musste sie erst noch verstehen – wie er zum Beispiel in den Besitz einer Magie kam, die ihrer eigenen so sehr ähnelte, woher er so viel über sie wusste, was der Wahrheit zu entsprechen schien, und wieso er so echt wirkte. Sicherlich gab es Erklärungen dafür, doch die,

die sie bisher bekommen hatte, reichten ihr nicht aus. Sie wollte die ganze Wahrheit wissen, ehe sie mit ihm abrechnete. Ehe sie sich seiner entledigte, würde sie alles aus ihm herausholen.

Jetzt stellte sie sich sein Gesicht vor, erinnerte sich an seine Stimme. Sie hörte noch, wie er ihr erklärte, er sei ihr Bruder, er sei Bek, der irgendwie den Brand des Hauses und den Mord an ihrer Familie überlebt hatte. Natürlich konnte sie das nicht für bare Münze nehmen. Der Druide hatte nur sie allein gewollt, und nachdem sie dem Morgawr erzählt hatte, wo sie ihren Bruder versteckt hatte, meinte dieser, es könne in der Asche und unter den Trümmern ihres Heims niemand überlebt haben.

Dunkle Schatten sammelten sich in ihren Gedanken und verdichteten sich zu einer Warnung. Immer vorausgesetzt, der Morgawr hatte ihr die Wahrheit über Bek erzählt. Aber sie hatte keinen Grund, daran zu zweifeln, denn schließlich hätte sich Bek für ihn als genauso nützlich erwiesen wie sie selbst. Nein, der Druide und seine Helfershelfer hatten ihre Eltern getäuscht und sie ermordet, nur ihretwegen. Er allein trug die Schuld und musste sich dafür verantworten, und der Junge war lediglich ein weiteres Opfer in ihrem Krieg, einander gegenseitig zu zerstören. Sicherlich besaß der Junge Verstand, doch auch dabei handelte es sich nur um eine Kriegslist und eine Täuschung; am Ende war er lediglich ein Junge, der so aussah, wie Bek vielleicht ausgesehen hätte, wenn er nicht gestorben wäre, ein Junge, dem man eingeredet hatte, er sei jemand, der er überhaupt nicht war.

Sie erhob sich, und der Caull stand gleichzeitig auf, wobei seine Augen hell und erwartungsvoll leuchteten. Er war zur Jagd bereit, also sollte er seinen Willen haben. Mit einem Wink schickte sie ihn voraus, damit er die Spur erschnüffelte und trotzdem dicht genug bei ihr blieb, sodass



er nichts ohne ihr Wissen tun konnte. Denn er sollte nicht den Jungen fangen und in Stücke reißen, ehe sie die Möglichkeit hatte, in seine Gedanken vorzudringen. Mit dem Gestaltwandler verhielt es sich anders – ob es dem Caull gelingen würde, den zu überraschen, bezweifelte sie. Aller Wahrscheinlichkeit nach musste sie sich mit ihm befassen, bevor sie den Jungen finden würde. Erneut fragte sie sich, wieso dieser Gestaltwandler sich so sehr für ihre Angelegenheiten interessierte. Vielleicht hatte der Druide ihn in seinen Bann geschlagen, obwohl das für einen Gestaltwandler eher ungewöhnlich gewesen wäre. Oder er hatte auf andere Weise mit dem Mord an ihren Eltern und der Zerstörung ihres Hauses zu tun, und deshalb stand jetzt auch sein eigenes Leben auf dem Spiel. Der Druide hatte Gestaltwandler benutzt, um seinen Willen auszuführen. Eventuell gehörte ihr jetziger Widersacher zu diesen.

Sie dachte über diese Möglichkeiten nach, während sie dem Caull hinterherlief, und gleichzeitig hielt sie all ihre Sinne in Alarmbereitschaft. Die Dunkelheit im Wald verbarg so manches, unter anderem vielleicht einen ihrer Feinde. Leise bewegte sie sich voran, hatte die Robe hochgebunden und glitt wie ein Schatten durch die Büsche und Bäume. Am nächtlichen Himmel zeigten sich kaum Wolken, und Mond und Sterne leuchteten durch den Baldachin aus Zweigen und Ästen auf sie herab. Das Licht genügte ihr, damit sie sich behaglich fühlte. Vor sich erhaschte sie gelegentlich einen Blick auf den Caull, huschende Bewegungen in hellen Silberflecken. Er suchte sich den Weg vorwärts, lief dann hierhin und dorthin, wieder zurück, suchte die Spur, welche die Gejagten hinterlassen hatten, begutachtete die Fährte und deutete sie, damit er sich nicht in die Irre führen ließ. Mit dieser Aufgabe kannte er sich aus; seine wölfischen Instinkte funktionierten auch in sei-

ner neuen Gestalt.

Kurz vor Mitternacht erreichte sie ein Stück offenen Geländes vor den Ausläufern der Berge, einen flachen Felsgrund, auf dem es nichts außer einigen Sträuchern und toten Bäumen gab. Zwischen den Bäumen verborgen beobachtete sie den Caull, der das offene Gelände untersuchte, hier schnüffelte und da, im Kreis rannte, dann weiter vor. Sie blieb dort stehen und ließ den Caull laufen. Der Bereich vor ihr bot zu wenig Deckung. Sie hatte einfach ein schlechtes Gefühl, obwohl die Fährte offensichtlich in diese Richtung führte.

Plötzlich zog sie an der unsichtbaren Leine und rief den Caull zurück. Ihr Instinkt sagte ihr, dass da etwas nicht stimmte und sie zuerst herausfinden musste, was, ehe sie ihren Weg fortsetzen konnte.

So schaute sie aus ihrem Versteck hinaus und suchte nach Anhaltspunkten, während der Caull neben ihr hockte.

Bek konnte nicht einschlafen, nachdem Truls Rohk ihn allein gelassen hatte. Stattdessen saß er da und dachte darüber nach, wohin ihre Flucht und dieses ganze Versteckspiel sie führen würden. Gewiss, er floh, um sein Leben zu retten, um der Ilse-Hexe zu entkommen, die, ob nun seine Schwester oder nicht, seinen Tod wollte. Aber im Weglaufen lag nicht die Lösung des Problems, und je weiter er lief, desto weniger schien er zu erreichen. Um die Probleme Grianne Ohmsfords zu lösen, musste er sie davon überzeugen, wer er war. Bloße Worte würden dazu nicht genügen. Dafür bedurfte es schon ein wenig mehr, vielleicht der Magie des Schwertes von Shannara, vielleicht einer gänzlich anderen Magie. Aber eine Konfrontation und eine Strategie, wie bei dieser Konfrontation vorzugehen war, ließen sich nicht vermeiden.

Wie konnte er sie davon überzeugen, ihm Glauben zu schenken, ohne dabei sein Leben zu verlieren?

Die Antwort wollte ihm nicht einfallen, und langsam wurde er müde darüber. Er legte sich zum Schlafen nieder. Rasch dämmerte er ein, doch er träumte nicht. Immer wieder wachte er auf, Sorgen, die er nicht recht begründen konnte, bedrückten ihn, und er vermochte nicht länger zu ruhen als einige Minuten am Stück. Das lag vermutlich daran, dass er auf Truls Rohks Rückkehr wartete, oder daran, dass er einfach nicht aufhören konnte, über seine Rolle bei der Reise nach Castledown nachzugrübeln. Er wünschte, er wüsste so viel wie Walker, all die Geheimnisse, die jener noch immer für sich behielt, wünschte, er kenne den Grund, warum er, Bek, mitgekommen war.

Es konnte schließlich nicht allein deshalb gewesen sein, weil er das Schwert von Shannara im Quetscher benutzt hatte. Und auch nicht sein Erbe der Magie oder seine Verwandtschaft mit Grianne. Nein, es musste weit darüber hinausgehen. Aber wie weit?

Als er zum letzten Mal erwachte, schweiften seine Gedanken wieder zu seiner Schwester und seiner komplizierten Beziehung zu ihr, und er fühlte sich so unruhig, als habe er kein Auge zugemacht. Dann vernahm er plötzlich eine leise murmelnde Stimme, richtete sich auf und starrte in die Dunkelheit um ihn herum.

Wie die Gesichter von Geistern, die aus der Unterwelt aufgestiegen sind, schwebten sie in der Luft, und in ihren leeren Augen sah Bek Ohmsford das Spiegelbild seiner Seele.

## Zwölf

Bek kämpfte gegen die Furcht an, die ihn überkam und zu überwältigen drohte, während er sich nackt und bloß diesen Gesichtern gegenüber fühlte, die da vor ihm schwebten. Ihre Züge wirkten flach und ohne Leben, ohne Ausdruck und wie mit Kreide in die Luft gemalt, sodass sie nicht vollständig ausgebildet waren und an die Zeichnung eines Kindes erinnerten. Er hielt sie für Schatten, für Tote, die zum Spuken zurückgekehrt waren und die Lebenden aus unbekannten Gründen heimsuchten. Ihre großen leeren Augen starrten ihn an und sahen ihn trotzdem nicht, aber er spürte ihre Blicke dennoch, im Innern, wo er seine Geheimnisse verbarg.

*Wer bist du?*

Die Stimme klang dünn und säuselnd. Er vermochte nicht zu sagen, welcher von den Schatten sprach, weil er keine Lippenbewegungen bemerkte. Die Stimme schien von überall herzurühren und in seinem Kopf widerzuhallen.

»Ich bin Bek Ohmsford«, antwortete er, saß erstarrt da und musste sich anstrengen, nicht loszuschreien.

*Woher kommst du?*

Seine Stimme zitterte. »Aus dem Hochland von Leah, jenseits des Meeres, aus einem Land weit entfernt von hier.«

*Von weit her?*

»Ja.«

*Bist du allein gekommen?*

Er zögerte. »Nein, zusammen mit anderen.«

*Wo sind sie?*

Er schüttelte den Kopf und blickte von einem toten Gesicht zum anderen, von einer leeren Miene zur nächsten. »Ich weiß es nicht. Ich habe wirklich keine Ahnung.«

*Würdest du es wagen, uns anzulügen?*

Er zögerte. »Ich glaube nicht.«

Die Köpfe bewegten sich leicht im Uhrzeigersinn, als hätte ein Windstoß sie angeschoben. Augen und Münder öffneten sich, die Augen und Münder von Leichen. Sie schienen ihn nicht zu bedrohen, aber sie umkreisten ihn, und Bek konnte sich des Gefühls nicht erwehren, dass mehr an ihnen dran war, als er sehen konnte. Er blieb so ruhig er konnte, die Schläfrigkeit war vergessen, und Körper und Verstand waren bis zum Äußersten angespannt vor Furcht.

Die Schatten wurden wieder still.

*Warum bist du hierher gekommen?*

Wie sollte er darauf antworten? Seine Gedanken rasten. »Ich bin vor jemandem davongelaufen, der mir etwas antun will.«

*Wohin läufst du?*

»Ich weiß nicht. Ich renne einfach ziellos dahin.«

*Wo ist dein Gefährte?*

Also wussten sie über Truls Rohk Bescheid. Was wollten sie bloß von ihm?

»Er ist losgegangen, um nachzuschauen, ob uns unser Verfolger noch auf den Fersen ist.«

*Wer ist dein Verfolger? Lüg uns nicht an.*

Gegenwärtig hätte er nicht einmal von Lügen geträumt. Da er keinen Grund sah, dies nicht zu tun, erzählte er ihnen die Geschichte mit Grianne. Dabei verschwieg er nichts. Vielleicht hielt er das für sinnlos, oder er war einfach zu müde, um sich zu überlegen, was er ihnen preisgab und was

nicht. Ohne Unterbrechung redete er. Die Köpfe der Toten schwebten vor ihm, und die Nacht um ihn herum war leer und still.

Nachdem er geendet hatte, reagierten sie nicht sofort. Möglicherweise, so dachte er, meinten sie, er habe vielleicht doch gelogen oder sie irgendwie getäuscht. Aber er hatte keine Ahnung, wie er sie sonst von der Wahrheit überzeugen konnte. Ihm waren die Worte ausgegangen.

*Wirst du deine Magie gegen deine Schwester anwenden, wenn sie dich findet?*

Die Frage hatte er nicht erwartet, und er zauderte. »Ich weiß nicht«, antwortete er schließlich.

*Wird sie ihre Magie gegen dich einsetzen?*

»Das weiß ich ebenfalls nicht. Ich habe keine Ahnung, was passiert, wenn wir uns wieder treffen.«

*Möchtest du ihr Böses antun?*

Einen Augenblick lang war Bek sprachlos. »Nein«, platzte er dann heraus. »Ich will nur, dass sie alles versteht.«

Es gab eine Bewegung in der Luft, eine Art Rascheln, wie Wind, der durch einen Baum oder hohes Gras fährt. In diesem Geräusch lagen Wörter und Sätze verborgen, als verständigten sich die Toten untereinander in ihrer eigenen Sprache. Bek hörte sie wie aus den Augenwinkeln seines Denkens, kaum vernehmbar und fast nicht als das zu erkennen, was es war. Bald wurde es wieder still.

*Erzähl uns von deinem Gefährten. Lüg uns nicht an.*

Erneut tat Bek, wie ihm befohlen war, und jetzt war er sicher, Lügen wäre ein Fehler, den er besser vermied. Inzwischen hatte seine Angst nachgelassen, und er sprach mit mehr Selbstvertrauen, beinahe so, als säße er mit den Schatten um ein Lagerfeuer herum und erzählte ihnen eine

Geschichte. Bestimmt wollten sie ihm nichts Böses. Irgendwie musste er gegen eine Regel verstoßen haben, aber wenn er alles aufklärte, würde es gut werden.

Also berichtete er ihnen das, was er über Truls Rohk wusste, und über die Ereignisse, die sie nach Castledown geführt hatten. Dafür brauchte er eine Weile, aber er hielt es für wichtig. Der Gestaltwandler, so erzählte er, habe während der Reise auf ihn aufgepasst und ihm zweimal das Leben gerettet. Er war nicht sicher, weshalb er darum solches Aufhebens machte. Vielleicht, damit die Schatten wussten, dass Truls Rohk ein Freund war. Dadurch würde er sie vielleicht beide vor Schaden bewahren.

Nachdem er fertig war, bewegten sich die Köpfe erneut und kamen wieder zur Ruhe.

*Für Gestaltwandler und Menschen ist es verboten, sich miteinander zu vereinen.*

Sie sagten es ohne Groll oder Verurteilung. Nichtsdestotrotz stellte es eine harte Erwiderung dar. Und eine eigentümliche. Was kümmerte es die Toten, was die Lebenden taten?

Er schüttelte den Kopf. »Das ist nicht seine Schuld; seine Eltern haben diese Entscheidung getroffen.«

*Halblinge haben keinen Platz in der Welt.*

»Doch, wenn wir ihnen nur einen geben.«

*Würdest du ihm einen anbieten?*

»Ja, wenn er einen braucht.«

*Würdest du deinen eigenen Platz in der Welt räumen, damit er einen bekommt?*

Die Unterhaltung wurde ein wenig abstrakt, und Bek hatte keine Ahnung, worauf das alles hinauslief, aber er blieb bei seiner Meinung. »Ja.«

*Würdest du auch dein Leben für ihn geben?*

Bek zögerte. Was sollte er darauf antworten? Würde er sein Leben für Truls Rohk geben? »Ja«, sagte er schließlich. »Weil ich glaube, er würde dasselbe für mich tun.«

Dieses Mal dauerte die Pause länger. Erneut drehten sich die Köpfe, und das Rascheln war zu hören, voller Worte und Sätze, eine Unterhaltung, die der Junge nicht verstehen konnte. Er lauschte aufmerksam, doch obwohl Fetzchen vernehmbar waren, konnte er in nichts davon einen Sinn erkennen. Er fragte sich, ob er die Situation falsch beurteilt hatte, ob die Schatten ihm am Ende doch etwas antun wollten.

Dann sprach die Stimme wieder.

*Sieh uns an.*

Das tat er. Eine plötzliche Kälte in der Luft ließ ihn zittern, als wehe ein kalter Wind von den Bergen herab, ein Wind, der einen Hauch des tiefsten Winters mit sich trug. Er wich davor zurück und vor dem unvermittelten Wirrwarr um ihn herum. Die Gesichter begannen, sich zu verändern. Die leeren, ausdruckslosen Mienen verschwanden. Die körperlosen Köpfe verschwanden. Riesige dunkle Gestalten erschienen an ihrer Stelle, die büschelweise mit grauem Haar bewachsen waren. Aus diesen Schemen entwickelten sich kräftige Körper. Wie aufrecht gehende Tiere drängten sich diese Wesen um ihn und fixierten ihn mit ihren Luchsaugen. Bek spürte, wie sein Herz einen Schlag aussetzte und sein Blut erstarrte. Die Furcht, die gerade von ihm abgefallen war, kehrte in einer Woge zurück und verwandelte sich in tiefes Entsetzen. Doch konnte er nichts zu seiner Rettung tun. Weder gab es eine Fluchtmöglichkeit noch die Chance, sie wahrzunehmen. Er saß in der Falle.

*Weißt du, was wir sind?*



Er brachte kein Wort hervor. Auch rühren konnte er sich kaum. Langsam schüttelte er den Kopf, mehr gelang ihm nicht.

*Wir sind, was immer wir sein wollen. Wir sind die Lebenden und die Toten. Wir sind Fleisch und Blut und Wind und Wasser. Wir sind Gestaltwandler. Dieses Land gehört uns, und Menschen gehören nicht hierher. Gegen dieses Gebot hast du verstoßen, und jetzt musst du fort von hier. Verlasse diese Berge, und kehre nicht zurück.*

Eilig nickte Bek. Er würde jede Chance wahrnehmen, um hier fortzukommen. Jetzt hörte er ihren schweren Atem und roch den tierischen Geruch ihrer Körper. Er spürte das Gewicht ihrer Schatten, die auf ihn fielen und sich Schicht um Schicht über ihn legten. In diesem Augenblick begriff er, was es hieß, gejagt und in die Ecke gedrängt zu sein. Er verstand, wie es sich anfühlte, das gehetzte Wild zu sein.

Die Stimme flüsterte ihm in tiefem, bedrohlichem Zischen etwas zu, und er bemerkte den Wechsel im Tonfall.

*Wenn deine Schwester kommt, gehe mit ihr. Wenn sie dich nach der Wahrheit fragt, erzähle sie ihr. Wenn sie einen Weg sucht, wie sie dich verstehen kann, hilf ihr, ihn zu finden. Renne nicht wieder davon. Setze Vertrauen in dich selbst.*

Seine Schwester war unterwegs zu ihm? Wie nah war sie? Er bekam es mit der Angst zu tun, wollte aufstehen und stellte fest, dass er nicht konnte. Seine Kraft hatte ihn verlassen. Benommen und hilflos saß er auf dem Boden, während die Gestaltwandler um ihn herumstanden und eine Mauer aus Tiergestank und üblem Atem bildeten, aus dunklen Schatten und funkelnden Augen. Wo war Truls Rohk? Wo war irgendjemand, der ihm helfen konnte? Er hasste seine Angst, seine Verzweiflung, und trotzdem kam er nicht dagegen an. Er wünschte sich nur fort von hier, an

einen anderen Ort, er wünschte sich die Chance, sein Leben zu retten, wenn auch nur für einen einzigen weiteren Tag.

Ihm stockte der Atem, als ihn die Kälte erneut traf, und entsetzt kniff er die Augen zu. Er hörte das Rascheln der Gestaltwandler, die Bewegung ihrer Körper, aber er konnte sich nicht überwinden, sie anzuschauen. Er brauchte seine gesamte Konzentration, um Luft zu holen, um sich selbst vom Schreien abzuhalten, um die Beherrschung zu bewahren. Seine Entschlossenheit zerbröckelte. Dann spürte er etwas anderes. Tief in sich, wo sein innerster Kern voller rauer Gefühle brannte, spürte er, wie die Magie zum Leben erwachte. Sie sprühte Funken und flammte auf, eilte zu seiner Verteidigung herbei und stieg in ihm auf. Er fühlte, wie sie sich aufbaute, dass sie aufbrodelte wie Lava in einem Vulkan und bereit war zu explodieren. Seine Entschlossenheit verfestigte sich, doch er musste sie im Zaum halten. Er konnte sich nicht leisten, sie ausbrechen zu lassen. Schließlich wollte er sich nicht mit den Gestaltwandlern messen. Das wäre in jedem Fall ein Fehler gewesen.

Dann verschwand die Kälte um ihn herum unvermittelt, und der Tiergeruch war verschwunden. Frische, milde Luft drang ihm in die Nasenlöcher, die rauen Gestaltwandler waren verschwunden.

Als er die Augen aufschlug, war er allein.

Truls Rohk schwebte verborgen unter dem dichten Baldachin eines riesigen alten Ahorns und drückte sich ungefähr zwanzig Fuß über dem Boden an die Äste. An dieser Stelle wartete er bereits über eine Stunde und hielt durch die Blätter Ausschau. Von hier aus hatte er einen guten Blick auf die felsige Ebene, die er mit dem Jungen vor einigen Stunden passiert hatte und die die beiden Waldstücke am Fuß der Berge trennte.

Wenn die Ilse-Hexe sie verfolgte, wenn sie ihre Spur wieder gefunden hatte, würde sie hier entlangkommen.

Als der Caull auftauchte, überraschte ihn das nicht. Er wusste, sie musste sich jemandes Hilfe bedienen, um ihrer Fährte zu folgen. Ihre Magie allein, wenn sie auch beachtlich war, genügte nicht, um sie einzuholen. Der Caull stellte eine Art mutierten Wolf oder Hund dar und konnte ihrer Fährte folgen. Einem solch hässlichen und gefährlich aussehenden Wesen war Truls Rohk noch nie begegnet, nicht einmal im Wolfsktaag. Es handelte sich um ein Wesen aus der alten Welt der Feen, nahm er an, etwas, das sie in einem Buch der düsteren Magie gefunden oder aus einem Albtraum heraus beschworen hatte. Der Caull sollte ihn und Bek aufspüren und sie dann ins Jenseits befördern. Oder zumindest ihn selbst. Schließlich war Truls Rohk nur ein unerwünschtes Hindernis. Den Jungen wollte die Ilse-Hexe für sich haben, und ihn würde sie noch eine Zeit lang am Leben lassen.

Truls Rohk beobachtete die Bestie, die in den offenen Bereich lief, ein wenig im Kreis herumrannte und wieder zwischen den Bäumen verschwand. Die Ilse-Hexe würde dort warten und zuschauen, genauso wie er. Zwar konnte er sie nicht sehen, dennoch spürte er ihre Anwesenheit. Im Augenblick entschied sie vermutlich gerade, was sie tun sollte. Er könnte zu dem Jungen umkehren; während sie noch grübelte, würde er einfach davonschleichen. Aber er hatte das ewige Fliehen satt, und der Junge auch, das hatte er ihm angemerkt. Vielleicht sollte er lieber versuchen, sie bei ihrem Vorankommen ein wenig zu verlangsamen – oder ganz zum Stillstand zu bringen. Wenn der Caull allein über das felsige Stück lief, hätte er eine Chance, ihn zu töten. Sie würde eine Weile brauchen, um einen neuen zu erschaffen, wenn sie sich dafür entschied, ihre Jagd fortzusetzen.

Was allerdings unwahrscheinlich war.

Vielleicht hatte er sogar eine Chance gegen sie, obwohl er wusste, dass der Junge unglücklich wäre, wenn er ihr ein Leid antun würde. Dennoch blieb ihm womöglich keine andere Wahl.

Er rührte sich also nicht von der Stelle und dachte nach. Die Minuten verstrichen. Weder der Caull noch die Ilse-Hexe erschienen. Er fragte sich, ob sie ihn ebenso spüren konnte wie er sie. Eigentlich glaubte er das nicht. Schließlich hatte er Vorsichtsmaßnahmen getroffen, um sich zu tarnen, und daher dürfte er mit den Bäumen, der Rinde und dem Holz verschmelzen, mit dem Laub und den Knospen. In seiner gegenwärtigen Gestalt hatte sich von seinem menschlichen Teil nichts erhalten. Aus diesem Grund konnte sie seine Gegenwart nicht enttarnen.

Dann erschien sie plötzlich, trat aus den Bäumen heraus und blieb stehen. Der Caull hielt sich an ihrer Seite. Lange Zeit starrte sie in die Nacht hinein und war nur als vager Schemen in der sternerhellten Dunkelheit, als Schatten im Wald zu erkennen. Nach einer Weile verschwand sie wieder, mit ihr der Caull, und ein bisschen später tauchte sie ein Stückchen weiter wieder zwischen den Bäumen auf und starrte erneut auf das offene Gelände hinaus. Was machte sie da? Er beobachtete sie aufmerksam und schaute zu, wie sie immer wieder verschwand und auftauchte, mehrere Male. Offensichtlich suchte sie nach etwas, nach einem Weg hinüber zum anderen Wald vielleicht. Weshalb aber so viele Umstände? Nachdem sie sich gezeigt hatte, konnte sie die Lichtung einfach überqueren.

Die Zeit verstrich. Truls Rohk war zusehends unbehaglicher zumute bei dem, was er beobachtete. Sie war da, doch sie tat nichts. Nicht einmal den Caull hatte sie vorgeschickt, um das zu untersuchen, was sie beunruhigte. Auf

diese Weise verlor sie Zeit, was sie sich nicht leisten konnte.

Auftauchen und verschwinden, kommen und gehen, sie erinnerte ihn an ein Gespenst, das herumgeisterte –

Er zuckte zusammen und fuhr mit einem Ruck von dem Ast hoch, auf dem er lag, als ihn die Erkenntnis siedend heiß erfüllte. Sie war ein Gespenst. Ein Gespenst aus Magie. Nicht sie sah er da. Sogar, wenn sie seine Anwesenheit nicht spüren konnte, so hatte sie diese wenigstens geahnt. Die Falle, die man ihr hier stellen konnte, hatte sie förmlich gerochen und sich dazu entschlossen, den Spieß umzudrehen. Dazu benutzte sie Bilder, die ihm vorspiegelten, sie sei immer noch drüben im Wald. Dabei war sie längst an ihm vorbei und unterwegs zu dem Jungen.

Plötzlich wusste er es mit Gewissheit, und genauso sicher war er, dass ihm nicht mehr genug Zeit blieb, um sie einzuholen.

Narr! Du törichter Narr!

Einen Moment später war er von dem Baum geklettert und rannte durch die Nacht den Weg zurück, den er gekommen war.

Als seine Schwester aus dem Wald trat, saß Bek noch immer an der Stelle, wo ihn der Gestaltwandler zurückgelassen hatte. Durch ihr Erscheinen geriet er keineswegs in Panik, und er wollte auch nicht fliehen. Schließlich hatte er gewusst, dass sie kommen würde. Die Gestaltwandler hatten es ihm erzählt, und er hatte ihnen geglaubt. Natürlich hatte er in Erwägung gezogen, vor ihr davonzulaufen und tiefer in die Berge zu flüchten, aber am Ende entschied er sich dagegen. Er hatte keine Ahnung, weshalb, aber er glaubte ihnen. Mit Davonlaufen würde er die Sache nicht

lösen. Er musste sich ihr stellen.

Während sie näher kam, erhob er sich, blieb jedoch ganz ruhig und befand sich eigenartigerweise im Frieden mit sich. Er trug das Schwert von Shannara auf dem Rücken, doch er griff nicht danach. Waffen würden ihm bei dieser Sache keinerlei Hilfe sein; ein Kampf wäre ihm nicht dienlich. Seine Schwester, die Ilse-Hexe, würde auf beides übel reagieren, ihm dagegen war wichtig, dass sie um seine Sicherheit besorgt war. Vielleicht hatten die Gestaltwandler bei ihm dieses Gefühl erzeugt, ihm könne in diesen Bergen kein Leid widerfahren. Was auch immer sie mit ihm anstellen würde, sie täte es nicht hier, sondern an einem anderen Ort. Das gab ihm Zeit, eine Möglichkeit zu finden, ihr die Wahrheit begreiflich zu machen.

»Du wirkst nicht gerade überrascht, mich zu sehen«, sagte sie milde und bewegte sich in ihrer zusammengebundenen Robe auf ihn zu, wobei ihr Gesicht im Schatten der Kapuze verborgen lag. Dabei blickte sie ihn forschend an. »Du hast gewusst, dass ich komme, oder?«

»Ich wusste es. Wo ist Truls Rohk?«

»Der Gestaltwandler?« Sie zuckte mit den Schultern. »Sucht vermutlich immer noch nach mir, obwohl er mich dort nicht finden kann. Diesmal kommt er zu spät, um dir zu helfen.«

»Ich will seine Hilfe gar nicht. Diese Angelegenheit müssen wir beide unter uns austragen.«

Sie blieb ein Dutzend Schritte vor ihm stehen, und er spürte ihre Anspannung.

»Willst du etwa zugeben, dass du mich angelogen hast? Dass du nicht derjenige bist, der zu sein du vorgabst? Bist du dazu bereit?«

Doch er schüttelte lediglich den Kopf. »Ich habe dich

nicht angelogen, in keinerlei Hinsicht. Ich bin Bek. Dein Bruder. Alles, was ich dir erzählt habe, entspricht der Wahrheit. Warum kannst du mir nicht glauben?«

Sie schwieg einen Augenblick lang. »Ich denke, du glaubst daran«, erwiderte sie schließlich, »aber damit wird es noch nicht zur Wahrheit. Ich weiß über solche Geschichten besser Bescheid als du. Mit dem Werk von Druiden kenne ich mich aus. Er will dich doch nur gegen mich einsetzen, auch wenn du das nicht einsehst.«

»Nehmen wir einmal an, du hast Recht. Warum sollte er das tun? Was hofft er dadurch zu gewinnen?«

Sie schob die Unterarme in den jeweils anderen Ärmel der Robe. »Du wirst mit mir zum Luftschiff kommen und dort auf mich warten, während ich ihn suche und mich persönlich bei ihm danach erkundige. Und zwar wirst du freiwillig mitkommen. Du wirst keinen Fluchtversuch unternehmen. Du wirst nicht versuchen, irgendwie über mich herzufallen. Und natürlich wirst du nicht deine Magie gegen mich einsetzen. Dem musst du jetzt zustimmen. Gib mir dein Wort darauf. Wenn du das tust, könntest du damit vielleicht dein Leben retten. Sag mir jetzt: Wirst du tun, was ich verlange? Aber lass dich warnen – ich werde es bemerken, wenn du mich anlügst oder täuschst.«

Er dachte kurz darüber nach, stand schweigend in der Nacht, betrachtete sie im Mondlicht und nickte schließlich. »Ja, ich werde alles tun.«

Dann spürte er ihr leises Summen, ihre Magie, die nach ihm griff, ihn umzingelte und ihn erfüllte, ein leichtes, warmes und forschendes Kribbeln. Er ließ sie gewähren und wartete ab, bis sie fertig war.

Nun trat sie vor, blieb direkt vor ihm stehen und setzte die Kapuze ab, sodass er ihr eindrucksvolles, blasses und

wunderschönes Gesicht sehen konnte. Grianne. Seine Schwester. In ihrem Blick lag kein Zorn, keine Härte, nur Neugier. Sie streckte den Arm aus, berührte ihn an der Wange und schloss die Augen, während sie das tat. Erneut spürte er die Magie des Wunschlides. Und wieder wehrte er sich nicht dagegen.

Nachdem sie die Augen wieder aufgeschlagen hatte, nickte sie. »Sehr schön. Wir können jetzt aufbrechen.«

»Willst du meine Waffen?«, fragte er rasch.

»Deine Waffen?« Die Frage schien sie zu erschrecken. Sie warf einen flüchtigen Blick auf das Schwert und das lange Messer. »Waffen kann ich nicht gebrauchen. Lass sie einfach hier liegen.«

Das lange Messer ließ er fallen, doch das Schwert von Shannara behielt er auf dem Rücken. »Das Schwert kann ich nicht hier lassen. Es gehört mir nicht. Man hat es mir zur Aufbewahrung anvertraut, und ich habe versprochen, gut darauf aufzupassen. Es gehört Walker.«

»Dem Druiden?« Sie schaute ihn scharf an.

Indem er ihr dies erzählte, ging er ein Risiko ein, aber er hatte es sorgsam abgewogen, und es ließ sich nicht vermeiden. »Das Schwert ist ein Talisman. Vielleicht hast du von ihm gehört. Das Schwert von Shannara.«

Jetzt stellte sie sich direkt vor ihn, und ihr Gesicht war nur mehr wenige Zoll von seinem eigenen entfernt. Ihre verblüffend blauen Augen bohrten sich in seine. »Das ist das Schwert von Shannara? Bist du sicher? Warum sollte er es dir überlassen?«

»Eine lange Geschichte. Soll ich sie dir erzählen?«

»Das kannst du unterwegs machen.« Sie reichte ihm den Talisman zurück. »Du trägst es. Nur wage es nicht, das Schwert zu ziehen.«



»Wenn du willst, kannst du es behalten.«

Über ihr bleiches Gesicht huschte so etwas wie Heiterkeit. »Das brauchst du mir nicht erst anzubieten. Ich kann es dir wegnehmen, wann immer ich will. Vergiss das nicht.«

Damit brach sie auf und warf nicht einmal einen Blick über die Schulter, um zu schauen, ob er ihr folgte. Er zögerte einen Moment, dann ging er ihr nach. »Was ist mit Truls Rohk?«

Jetzt wandte sie sich kurz um, und die harte Entschlossenheit, die ihr Gesicht bei ihrer ersten Begegnung geprägt hatte, zeigte sich wieder. »Er wird dich bei seiner Rückkehr vermissen, allerdings dürfte er nichts unternehmen können, glaube ich.«

Mehr erklärte sie ihm nicht. Bek wusste, selbst wenn er sie darum bat, würde sie sich weigern, mehr zu erzählen. Mit einem besorgten letzten Blick auf die nun verlassene Lichtung folgte er ihr in die Nacht.

Truls Rohk flog durch die Dunkelheit wie ein Schatten, huschte an Bäumen vorbei und über Gräben und Klüfte. Die Angst um den Jungen und die Wut über sich selbst trieben ihn voran. Er hatte sich unverzeihlich unvorsichtig verhalten, und Bek Ohmsford würde den Preis dafür zahlen, wenn er ihn nicht rechtzeitig erreichte.

Um ihn herum bildete der Wald einen lautlosen Vorhang, hinter dem ihn Augen belauerten.

Er rannte den Hang hinunter und achtete auf die Gegenwart der Hexe und ihres Caulls, wobei er keinen der beiden spürte. Dennoch wusste er, dass sie in der Nähe sein mussten. Er versuchte zu berechnen, wie groß ihr Vorsprung sein mochte. Bestenfalls konnte er eine Schätzung wagen.

Während er diese magischen Gespenster beobachtet hatte, war ihm das Zeitgefühl abhanden gekommen. Jetzt musste er vom Schlimmsten ausgehen: dass sie den Jungen schon erreicht und zu ihrem Gefangenen gemacht hatte und dass er ihn nun befreien müsse.

Als er die Stelle zwischen den Bäumen erreichte, an der er den Jungen zurückgelassen hatte, war Bek verschwunden, die Lichtung leer, und überall lag der Geruch der Hexe in der Luft. Stille beherrschte das offene Gelände, und wachsam und vorsichtig trat er vor, um sicherzugehen, dass sie ihm keine Falle gestellt hatte. Es begann zu regnen, die Tropfen fielen mit leisem Prasseln auf die trockene, vom Mondlicht beschienene Erde und bildeten Flecken, die die gleiche Farbe hatten wie die Schatten.

Das Messer des Jungen lag auf dem Boden. Truls Rohk ging hinüber, kniete sich hin und wollte es aufheben. Derweil schlich sich der Caull aus dem Wald von hinten an ihn heran. Geschmeidig und kraftvoll setzte er, die Kiefer weit aufgerissen, zum Sprung an.

## *Dreizehn*

Einige der Rindge führten Quentin Leah und seine Gefährten aus den Ruinen von Castledown zu ihrem Dorf. Die meisten blieben, um Fallen für die geheimnisvollen Wronks aufzustellen, derjenige allerdings, der mit Panax gesprochen hatte, führte die Eskorte an. Obwohl der Rindge kein Wort darüber verloren hatte, sah man den blutverschmierten, zerlumpten und erschöpften Besuchern an, dass sie zunächst einmal ausreichend Essen, Ruhe und medizinischer Behandlung bedurften. Quentin und seine Gesellschaft konnten, das erkannten sie selbst, die Suche nach den anderen nicht weiter fortsetzen, obgleich sie diese nur widerwillig abbrachen. Wollten sie ihre Freunde wirklich finden, mussten sie zunächst essen, ihre Wunden verbinden und an einem sicheren Ort schlafen. Überdies würden sich die Rindge vielleicht als hilfreich erweisen, da sie möglicherweise erklären konnten, wie und wo die weiteren Suchanstrengungen unternommen werden sollten.

Daher machten sie sich auf die dreistündige Wanderung durch den Wald zum Dorf der Rindge, wo sie gegen Mittag eintrafen. Unterwegs erfuhren sie weitere Geschichten über das Land, welches sie bereisten. Der Rindge, der das Reden übernahm, hieß Obatedequist Parsenon, oder zumindest klang der Name laut Panax so ähnlich. Da der Zwerg sich nicht ganz sicher war, wurde der umständliche Name bald auf Obat verkürzt. Obat hatte in der Hierarchie des Dorfes den Rang eines Unterhäuptlings inne und war der Sohn des früheren Oberhäuptlings. Aus der Hochachtung, die ihm von den anderen Rindge entgegengebracht wurde, ließ sich deutlich entnehmen, dass er ein respektiertes Mitglied ihrer Gemeinschaft war. Obat erzählte ihnen, das Land heiße

Parkasia, und sein Volk siedle hier bereits seit zweitausend Jahren, seit dem Anbeginn der Zeit. Die Großen Kriege erwähnte er nicht, dennoch schien er von dort aus zu rechnen, als habe vor der Landnahme der Rindge in Parkasia nichts existiert. Ganz sicher war Panax nicht, doch verstand er es so, dass Parkasia eine große Halbinsel war, an die sich eine wesentlich größere Landscholle im Norden und Westen anschloss, wo weitere Stämme wohnten.

In Parkasia gab es verschiedene Stämme der Rindge, erklärte Obat, von denen manche von der Jagd und andere vom Ackerbau lebten. Sie waren ein eigenständiges Völkchen und trieben untereinander wenig Handel. Gelegentlich brach zwischen ihnen Krieg aus, doch den größten gemeinsamen Feind stellte das Ding dar, das in den Ruinen von Castledown lebte. Antrax, so nannte Obat es, allerdings fiel es ihm schwer zu erklären, worum es sich dabei eigentlich handelte. Er sagte, es sei ein Geist, doch befahl dieser die Kriecher und Feuerstrahlen, diese eigentümlichen Wesen, die auf den ersten Blick nichts mit Gespenstern zu tun hatten. Antrax beschützte Castledown vor Eindringlingen und tat dies schon, solange die Rindge zurückdenken konnten. Aber er überfiel manchmal auch die Dörfer der Rindge und raubte Stammesangehörige. Diese wurden nie wieder gesehen. Sie waren ein Opfer, das man darbrachte, um Antrax' Hunger zu stillen. Ihre Körper wurden zerstückelt und ihre Seelen versklavt, weshalb sie niemals sterben und Ruhe finden konnten.

Diese gleiche Geschichte hatte man der Gruppe um Quentin schon einmal erzählt, und auch jetzt ergab sie nicht mehr Sinn. Tot war tot, und man versklavte Seelen nicht, wenn der Körper nicht mehr existierte. Aber Obat bestand darauf, obwohl er keine Erklärung zu bieten hatte, aus welchem Grunde Antrax die Rindge holte und sie auf diese

Weise behandelte, wofür er sie brauchte oder weshalb er sich überhaupt mit Menschen abgab, wo er doch über solch Furcht erregende Technologien verfügte. Jedes Mal, wenn der Name Antrax ausgesprochen wurde, schien dem Rindge unbehaglich zumute zu sein, er schaute sich in alle Richtungen um und machte Schutzzeichen, obwohl sie mehrere Stunden von den Ruinen entfernt waren.

Quentin Leah lauschte nur mit halbem Ohr, denn noch immer fühlte er sich miserabel, weil er Bek verlassen hatte. Erschöpft und zerschmettert, wie er nach dem Kampf gegen die Kriecher war, hielt er sich nur mehr durch reine Willenskraft aufrecht. Dennoch wurde ihm das Herz schwer, nachdem er die Suche nach seinem Vetter abgebrochen hatte, und er schaffte es einfach nicht, diese Gedanken aus seinem Kopf zu verbannen. Sie hatten sich gegenseitig versprochen, aufeinander aufzupassen. Bek hätte dieses Versprechen niemals gebrochen, gleichgültig, was geschah, solange ihn nicht etwas an der Einhaltung hinderte. Dass Quentin keine Ahnung hatte, wo er nach seinem Vetter suchen sollte, und dass das Betreten der Ruinen einem Selbstmord gleichkam, änderte daran nichts. Immer weiter entfernte er sich von Bek, während der ihn dringend brauchte.

Obat redete erneut über Antrax. Viele der Rindge, so sagte er, glaubten, Antrax habe die Menschen am Anbeginn der Zeit erschaffen und hole sich nun manchmal einige zurück, weil er mit ihrem Verhalten nicht einverstanden sei. Antrax war ein Gott, der verehrt und respektiert werden musste, sonst wäre eine Katastrophe die Folge. Daher gab es mehrmals im Jahr Pilgerfahrten, bei denen Geschenke in die Ruinen gebracht wurden. Bei manchen Stämmen wurden auch Menschen geopfert, an die Wronks, die einst zu ihrer Art gehört hatten. In Obats Dorf war dies nicht üblich,

aber nur deshalb, weil man dort an die alten Legenden glaubte, denen zufolge Menschen aus der Erde entstanden waren und längst existiert hatten, ehe Antrax sie entdeckte. In Obats Dorf hielt man Antrax für einen Dämon.

Quentin hörte sich das alles an und fand darin einen gewissen Trost, denn Bek war mit seiner jüngst entdeckten Magie gegen Dämonen und Kriecher vermutlich besser gewappnet als er selbst. Dass Bek irgendeine Form von Magie besitzen sollte, verblüffte ihn noch immer, obwohl es bei Licht betrachtet nun Sinn ergab, dass Walker sie beide hatte mitnehmen wollen. Es erklärte außerdem, warum er sie ausgewählt hatte, obwohl sich doch so viele andere ebenfalls anboten. Aber gleichzeitig dachte der Hochländer erneut darüber nach, woher sein Vetter eigentlich stammte und aus welchem Grunde man dies so lange geheim gehalten hatte. Wie viel hatten Coran und Liria wohl gewusst und ihnen vorenthalten?

Gegen Mittag erreichten sie das Dorf der Rindge, und abermals taten ihnen die Füße weh. Das Örtchen breitete sich über eine Reihe miteinander verbundener Lichtungen in einem Wald aus, der die Ausläufer des Gebirges im Westen überzog, und bestand überwiegend aus offenen Hütten und Pavillons, die aus Holz- und Rindengerüsten gebaut waren, welche mit Decken und Reetwänden unterteilt wurden. Die Bewohner eilten herbei, um die Neuankömmlinge zu beschauen, einerlei ob Mann, Frau oder Kind, und alle hatten hennafarbige Haut und rote Haare, wobei die jüngeren dunkler als die älteren waren.

Keine Palisade und kein Graben schützte das Dorf, und als er darauf angesprochen wurde, antwortete Obat, solche Verteidigungsmaßnahmen hätten keinen Sinn; die Wronks und die Kriecher konnten sie leicht durchbrechen. Wurden sie überfallen, flohen die Rindge einfach in die Berge, bis

die Lage wieder sicher war und sie zurückkehren konnten. Dem Schutz diente vor allem ein ausgefeiltes System von Wachposten. Die einzigen nützlichen Verteidigungsanlagen waren die Fallen, die im Wald aufgestellt wurden, gut getarnte Gruben mit spitzen Felssteinen am Grund. Oft fielen Kriecher und Wronks hinein, und wenn sie sich beim Sturz beschädigten, konnten sie nicht mehr herausklettern. Falls die metallenen Raubtiere gefunden wurden, füllte man die Gruben rasch mit Erde auf, damit der Feind die Befehle von Antrax nicht mehr hören konnte und für immer festsaß.

Fetische, die an Pfähle gebunden waren, umgaben das Dorf, Schutzpatrone der Rindge gegen alles, was Jagd auf sie machte. Quentin schaute in die Augen der Kinder, die ihn ansahen, und er fragte sich, wie viele davon die Fetische vor Überfällen und anderen Gefahren bewahren konnten.

Die fünf Gäste wurden in einen abgeteilten Bereich geführt, wo sie in großen Wannen mit heißem Wasser badeten, dann kamen die Heiler, die ihnen die Wunden verbanden. Anschließend wurden sie zu einem Pavillon gebracht, in dem sie auf Matten Platz nahmen und mit Essen versorgt wurden. Die Rindge waren Primitive, doch schien ihr Leben geregelt und durchaus angenehm zu sein. Quentin hielt sie für intelligent, nicht nur aufgrund ihrer Sprache, die einen singenden Tonfall hatte, sondern auch wegen des Blicks in ihren Augen und dem Aussehen ihrer Häuser. Obwohl einfach konstruiert, wirkte alles wohl überlegt und praktisch.

Nach einer Weile hatten sich die Rindge ihre Besucher genügend angeschaut und kehrten an ihre Arbeit zurück. Jeder schien eine Aufgabe zu haben, selbst die Kinder, wobei die Jüngsten allerdings hauptsächlich spielten und an ihrer Mutter hingen. *Hier ist es gar nicht so anders als im*

*Hochland*, dachte Quentin.

Danach schliefen sie, und obwohl Quentin sich vorgenommen hatte, nur einige Stunden zu ruhen, wachte er nicht vor der Dämmerung auf. Panax war bereits aufgestanden und unterhielt sich mit Obat, und ihre Stimmen, die leise von draußen in die Schlafhütte drangen, hatten Quentin aus dem Schlaf gerissen. Verdrossen stellte er fest, dass die Elfen auch schon aufgestanden waren. Also wusch er sich Gesicht und Hände in einem Becken, welches für diesen Zweck bereitgestellt worden war, hängte sich das Schwert von Leah über den Rücken und trat hinaus.

Panax und die Elfen saßen zusammen mit Obat und etlichen weiteren Rindge auf Matten im Kreis und redeten. Während er auf sie zuing, bemerkte er die Skizzen, die man auf den Boden gezeichnet hatte. Panax und Obat waren so in ihre Unterhaltung vertieft, dass der Zwerg Quentin nicht einmal mit einem Blick bedachte, doch Tamis bemerkte ihn und winkte ihn zu sich.

»Schön, dich wieder unter den Lebenden zu sehen«, grüßte sie trocken. Ihr rundes Elfengesicht war sauber geschrubbt, die Haut unter der Sonnenbräune gerötet. »Du hast geschnarcht wie ein Ochse vorm Karren.«

Er zog eine Augenbraue in die Höhe. »Du hast bestimmt schon viele Ochsen vor den Karren gespannt, nicht?«

»Einige.« Sie strich sich das kurze Haar zurück. »Was würdest du sagen, wenn ich dir erzähle, dass die Obat noch einen anderen Weg nach Castledown hinein kennen?«

Quentin riss überrascht die Augen auf. »Ich würde sagen: Wann brechen wir auf?«

Ohne Zaudern stimmte jeder zu, den Aufbruch nicht weiter zu verschieben. Ausgeruht und satt und mit gestärktem



Mut, wie sie waren, hatten sie die Erinnerungen an ihre Erlebnisse ausreichend verdrängt, Wachsamkeit hatte die Angst ersetzt, und alle waren begierig darauf zurückzukehren. Jeder wollte eine Antwort auf die Frage, was den Freunden zugestoßen war, und niemand würde seinen Seelenfrieden finden, ehe diese Antwort nicht vorlag. Ohne es laut auszusprechen, glaubte jeder, er habe in Castledown noch etwas zu erledigen.

Ihre Entschlossenheit wurde allerdings dadurch verstärkt, dass die Rindge zugestimmt hatten, sie zu begleiten. Trotz Kriechern und Feuerstrahlen brannten sie darauf, den neuen Weg in die Kammern unter der Ruine zu erkunden. Ard Patrinnell, Ahren Elesedil und einige andere Elfen wurden vermisst. Auch von Walker hatten sie nichts mehr gehört. Bek war zusammen mit Ryer Ord Star verschwunden. Manche von ihnen, vielleicht sogar alle, lebten vielleicht noch und brauchten Hilfe. Quentin und seine Gefährten würden sie darauf nicht lange warten lassen.

Rasch speisten sie, schnürten sich die Waffen um und brachen auf. Obat führte ihre Rindge-Eskorte an, zwei Dutzend kräftiger Männer. Die meisten Rindge trugen sechs Fuß lange Blasrohre, dazu Messer und Wurfspeer, einige waren jedoch mit kurzem, breitem Speer mit messerscharfer sternförmiger Spitze ausgerüstet, mit dem man sogar das Metall von Kriechern durchbohren konnte. Sie wurden wie Brecheisen benutzt, erklärte Obat auf Panax' Frage hin. Die Spitzen rammte man in die Ritzen an den Gelenken der Metallrüstung und bog so lange, bis Letztere nachgab. Bei solchen Begegnungen waren die Rindge gewöhnlich in der Überzahl und deshalb im Vorteil. Die Kriecher, beschwor er ernsthaft, seien nicht unbesiegbar.

Man konnte viel lernen, wenn man die Rindge beobachtete. Zwar führten sie ein primitives Leben, doch wirkten

ihre Krieger gut ausgebildet und diszipliniert. Sie kämpften in Einheiten, deren Größe von der jeweiligen Waffe abhing. Die vorderen Reihen setzten die schweren Speere ein, hinten verwendete man dagegen die Blasrohre und Wurfspere.

Sogar unterwegs behielten sie die Schlachtordnung bei und teilten die Männer in kleine Gruppen ein, wobei Kundschafter vorn und hinten patrouillierten und die Speerträger die Seiten der Marschkolonne bewachten. Die Fremden, die in der Schlacht noch nicht erprobt waren, wurden in der Mitte geführt und befanden sich so ganz unter dem Schutz ihrer Gastgeber.

Quentin fiel auf, wie die Rindge während des Marschierens rotierten und sich auf Befehle von Obat hin ständig neu gruppierten. Ihre gebräunten Körper glänzten vor Öl und Schweiß. Niemand in der kleinen Gesellschaft dachte daran, diese Taktik in Frage zu stellen. Die Rindge lebten seit Hunderten von Jahren in dieser Gegend und schlugen sich mit den Lakaien von Antrax herum, sicher wussten sie, was sie taten und warum.

Nach einer Weile ließ sich Panax zurückfallen und ging neben Quentin, während die Elfen einige Schritte vorausliefen. Offensichtlich verfolgte er damit eine Absicht, also verlangsamte auch der Hochländer seinen Schritt.

»Die Rindge glauben, Antrax kontrolliere das Wetter«, berichtete der Zwerg ihm leise und hielt sowohl Kopf als auch Stimme gesenkt.

Quentin blickte ihn überrascht an. »Das ist doch unmöglich. Niemand kann das Wetter kontrollieren.«

»Ihrer Meinung nach kann Antrax das dennoch. Deshalb würde sich das Wetter in diesem Teil von Parkasia niemals ändern, anderswo dagegen schon. Obat sagt, er kenne die

Gletscher und Eisfelder an der Küste. Im Landesinneren, weiter im Norden und im Westen, schneit es, auch auf der anderen Seite der Berge. Dort gibt es Jahreszeiten, hier dagegen nicht.«

Quentin schob sich das Schwert von Leah auf dem Rücken zurecht. »Walker hat irgendetwas zu Bek über das Wetter gesagt. Er meinte, es sei eigenartig. Vielleicht handelt es sich um ein Zusammenspiel von Wind und geographischen Gegebenheiten, um eine Anomalie.« Er schüttelte den Kopf. »Oder vielleicht ist Antrax tatsächlich ein Gott.«

Der Zwerg grunzte. »Ein grausamer Gott, wenn man den Rindge glauben darf. Ohne erkennbaren Grund jagt er sie. Er benutzt sie als Futter, und dann entledigt er sich ihrer, wobei einige wichtige Teile fehlen. Ich frage mich andauernd, womit wir es wohl zu tun haben.«

»Und ich frage mich dauernd, wie viel Walker von all dem gewusst und für sich behalten hat«, erwiderte Quentin leise.

Panax nickte. »Truls würde sagen, Walker habe alles gewusst, denn Druiden haben nur das eine Ziel, etwas herauszufinden und dann ein Geheimnis daraus zu machen. Ich bin mir allerdings nicht so sicher. Vor drei Tagen sind wir mitten in diese Falle gelaufen, und der Druide wirkte genauso überrascht wie wir.«

Schweigend gingen sie durch die stille Mittagshitze und folgten einem ausgetretenen Pfad, der sie durch alten Laubwald führte, wo die Äste über ihnen einen dichten Baldachin bildeten, durch den sich das Licht nur in einzelnen Strahlen einen Weg bahnen konnte. Vögel flogen über ihre Köpfe hinweg und sangen fröhlich, Eichhörnchen und Feldmäuse huschten hin und her. Die Sonne wanderte gemächlich über einen wolkenlosen Himmel nach Westen, und die Luft duftete nach grünem Laub und trockener Erde.

Dann ließ sich auch Tamis zu ihnen zurückfallen. »Ich habe nachgedacht«, sagte sie leise. »Irgendetwas stimmt hier nicht.«

Die beiden starrten sie an. »Was meinst du damit?«, fragte Panax und blickte sich um, als könnte er die Antwort im Grün des Waldes entdecken.

Tamis sah von einem zum anderen. »Stell dir die Frage mal selbst. Warum sind die Rindge so hilfreich? Aus reiner Menschenfreundlichkeit? Aus einer Verpflichtung heraus, Fremden zu helfen, die aus fernen Ländern kommen? Aus Mitleid, weil wir unsere Freunde verloren haben und hier gestrandet sind?«

»Das wäre nicht so ungewöhnlich«, erwiderte Quentin ein wenig zu scharf.

Sie warf ihm einen wütenden Blick zu. »Sei nicht dumm. Indem die Rindge uns helfen, riskieren sie ihr Leben und setzen sich möglicherweise der Vergeltung von Antrax aus, was auch immer er ist. Das würden sie nicht tun, solange sie sich nicht einen Vorteil erhoffen.«

Panax zog eine finstere Miene, denn dieser Vorwurf machte ihn nicht glücklicher als Quentin. »Und welcher Vorteil sollte das sein, Tamis?«

»Darüber habe ich nachgedacht«, fuhr sie fort, senkte die Stimme und ließ die Rindge nicht aus den Augen. »Ihr habt ihnen erzählt, wir seien hergekommen, um einen Schatz zu suchen, und sie wissen, dass wir mit der Absicht in die Ruinen gezogen sind, ihn zu finden. Daher nehmen sie vermutlich an, wir wüssten etwas über Castledown, das ihnen unbekannt ist, sonst hätten wir diese Unternehmung nicht gewagt – gleich, wie irrig diese Annahme ist. Zumindest, davon dürften sie ausgehen, besitzen wir etwas, mit dem wir eine Chance gegen Antrax haben. Nun lasst euch

das einmal durch den Kopf gehen. Sie haben es zwar nicht gesagt, aber was wäre, wenn sie uns schon bei unserem ersten Marsch in die Ruinenstadt beobachtet haben und über Quentins Schwert und Walkers Druidenkräfte Bescheid wissen? Seit Jahrhunderten suchen sie nach einer Möglichkeit, sich Antrax' zu entledigen, und jetzt endlich sind sie vielleicht auf eine gestoßen. Auf uns. Wenn sie uns nun einfach als Waffe benutzen?«

»Um Antrax zu zerstören«, beendete Quentin ihre Überlegungen. »Also bringen sie uns zu ihm, lassen uns auf ihn los und hoffen das Beste. Daher werden sie wohl nicht an unserer Seite kämpfen, falls es zum Schlimmsten kommt. Sie werden davonlaufen.«

Sie zuckte mit den Schultern. »Ich habe keine Ahnung, wie sie sich verhalten werden. Nur, denke ich, sollten wir genau aufpassen, was in unserem Rücken stattfindet. Vermutlich wundern sie sich über uns – woher kommen wir, und was haben wir vor, nachdem wir hier fertig sind? Wo möglich halten sie es für das Beste, wenn Antrax und wir uns gegenseitig vernichten, damit die Rindge anschließend ihre Ruhe haben. Das müssen sie sich überlegt haben. Denn sie wollen nicht eine Form der Tyrannei gegen die andere tauschen. Immerhin besteht für sie diese Möglichkeit, und was auch immer wir sagen, wird sie nicht vom Gegenteil überzeugen.«

»Ich glaube nicht, dass Obat so denkt«, wandte Quentin nach einer Weile ein.

Tamis grinste höhnisch. »Du bist noch nicht so lange auf dieser Welt wie ich, Quentin Leah. Hast noch nicht so viel erlebt. Was meinst du, Panax?«

Der Zwerg schaute Quentin an, sein raues Gesicht war starr. »Sie hat Recht. Besser, wir sind auf alle Eventualitäten vorbereitet.«

»Kian und Wye habe ich alles schon erzählt«, teilte sie ihnen noch mit und machte sich wieder nach vorn auf. Dabei warf sie Quentin einen Blick über die Schulter zu. »Hoffentlich täusche ich mich, Hochländer. Hoffentlich.«

Schweigend setzten sie ihren Marsch fort, und Quentin grübelte düster über die Möglichkeit nach, abermals verraten zu werden. Gewiss hatte Tamis Recht, was die Rindge betraf, aber er wollte gar nicht darüber nachdenken, was das bedeutete. Wenn nur Bek hier wäre und ihm einen Rat geben könnte. Er hätte die Wahrheit sicherlich schneller herausgefunden. Die Rindge machten keineswegs einen feindseligen Eindruck, allerdings führten sie seit Urzeiten Krieg gegen Antrax, daher kannten sie vermutlich einige wichtige Überlebensstrategien. Zwar wollten sie ihren Gästen nichts Böses, doch Tamis könnte richtig liegen. Vielleicht wollten sie einfach zuschauen, wie die Fremden sich den Weg durch das Labyrinth erkämpften. Immerhin bestand die Möglichkeit, dass sie schlicht abwarteten, was geschähe, wenn Antrax und Quentins Gruppe aufeinander stießen.

Je mehr Quentin darüber nachdachte, desto unbehaglicher wurde ihm zumute. Die einzige wirkliche Waffe, die sie besaßen, war sein Schwert. Vielleicht würde er sie damit durch das Labyrinth bringen, sicher war er sich dessen jedoch nicht. Wenn Walker von Antrax besiegt worden war, welche Chance hatte dann er? Er fragte sich, ob Bek auf Antrax gestoßen war und seine Magie einsetzte, nachdem er diese entdeckt hatte. Und falls ja, hatte er Erfolg gehabt? Wenn seine Magie mächtig genug war, um Kriecher zu zerstören, wie Tamis berichtet hatte, konnte er damit Antrax zur Strecke bringen? Der Gedanke, Bek würde allein gegen Antrax antreten, behagte ihm nicht. Schon die Möglichkeit behagte ihm nicht. Bek sollte nicht

allein sein. Oder er selbst, was das betraf. Sie sollten es gemeinsam unternehmen, zusammenstehen, wie sie es sich vorgenommen hatten, und dabei aufeinander aufpassen.

Er fragte sich, ob es eine Chance gab, dass sie sich wieder treffen würden – und zwar rechtzeitig.

Am frühen Nachmittag erreichten sie den Rand von Castledown und machten Pause, während die Rindge das vor ihnen liegende Stück Weges nach Kriechern absuchten. Quentin setzte sich zu Panax und starrte nach vorn. Die Hitze auf dem Metall über der zerstörten Stadt ließ die mittägliche Luft flimmern. In der flachen Ödnis rührte sich nichts. Auch von dem Labyrinth im Stadttinnern ließ sich von hier aus nichts sehen, und nichts verriet, ob schon einmal jemand diesen Weg benutzt hatte. Panax trank einen Schluck Wasser und bot den Schlauch dann Quentin an.

»Machst du dir Sorgen um Bek?«, fragte er und wischte sich den Mund ab.

Quentin nickte. »Ich kann nicht anders. Mir gefällt der Gedanke ganz und gar nicht, dass er sich irgendwo dort draußen allein herumtreibt.«

Der Zwerg nickte und schaute in die Ferne. »Trotzdem ist es vielleicht besser so.«

Die Kundschafter der Rindge kehrten zurück. In der Umgebung der Stadt hatten sich keine Kriecher gezeigt. Obat deutete nach vorn, und sie zogen weiter durch die Bäume und blieben dicht am Waldrand, während sie an den Ruinen entlang in südöstliche Richtung marschierten. Niemand sprach, alle behielten die Stadt im Auge und achteten sorgsam darauf, wohin sie ihre Schritte setzten. Die Gebäude schienen sie anzustarren, die klaffenden Öffnungen von Fenstern und Türen wirkten wie leere Augen und Münder. Castledown war ein Friedhof für tote Menschen und tote

Maschinen, ein Grab für den Unvorsichtigen. Quentin hatte das Schwert von Leah aus der Scheide gezogen und trug es vor sich, wobei er ein leises Kribbeln der Magie fühlte, die daraufwartete, gerufen zu werden. Er spürte seinen Herzschlag in den Schläfen hämmern und hörte seinen eigenen Atem.

Obat führte sie zu einem vergitterten Eingang, der in die Seite eines Gebäudes geschnitten war. Dieses breitete sich mehrere hundert Meter in beide Richtungen aus. Er positionierte an beiden Enden Wachposten und machte sich vorsichtig daran, mit einem seiner Männer die Befestigungen zu lösen und das Gitter in den verrosteten Angeln zu öffnen. Dabei quietschte es mehrmals laut, was weder die alte Schmiere noch sein Gewicht verhinderte.

Obat zeigte in das schwarze Loch und sprach leise mit Panax.

»Obat sagt, dieser Gang führt dorthin, wo Antrax lebt«, dolmetschte der Zwerg. »Er meint, durch diese Öffnung atmet er unter der Erde.«

»Ein Lüftungsschacht«, sagte Quentin.

»Frag ihn, woher er weiß, dass Antrax dort unten ist«, bat Tamis.

Panax fragte ihn, hörte sich Obats Antwort an und schüttelte den Kopf. »Er weiß es, weil er Kriecher gesehen hat, die aus diesem Loch gekommen sind.«

Tamis blickte Quentin an. »Was meinst du, Hochländer? Du trägst das Schwert.«

Quentin starrte in die Dunkelheit des Schachtes und dachte nur, dass ihm kein Ort der Welt weniger einladend erschien als dieser. Weiter hinten konnte er Lichter ausmachen, schwaches Glimmen in der Finsternis, also wären sie immerhin nicht blind. Trotzdem wollte er nicht unter der



Erde, unter all dem Stein und Metall in die Falle gehen, ohne eine Karte zu haben und ohne zu wissen, wo sie suchen mussten.

»Das könnte sich als reine Zeitverschwendung herausstellen«, meinte Panax.

Quentin nickte. »Andererseits, was können wir sonst tun? Wo sollen wir sonst nach den anderen suchen, wenn nicht hier?« Er packte den Griff des Schwertes fester. »Bis zu diesem Punkt haben wir es geschafft. Wenigstens sollten wir einen Blick wagen.«

Tamis trat vor und spähte in die Dunkelheit. »Ein Blick wäre mehr als genug. Werden uns die Rindge begleiten?«

Panax schüttelte den Kopf. »Sie haben mir bereits gesagt, dass sie die Ruinen nicht betreten, weder über noch unter der Erde. Vor Antrax haben sie zu große Angst. Immerhin warten sie hier auf uns.«

»Das spielt keine Rolle. Wir werden sie sowieso nicht brauchen.« Sie blickte zu Quentin. »Bereit, Hochländer?«

Quentin nickte. »Bereit.«

Dicht aneinander gedrängt betraten sie den Stollen, wobei Tamis die Führung übernahm und sich den Weg sorgsam anschaute. Rasch gewöhnten sich die Augen an die Dunkelheit. Die Wände, der Boden und die Decke des Lüftungsschachtes waren glatt und leer. Mehrere hundert Meter ging es voran, immer in die gleiche Richtung, schweigsam und mit dem schwachen Geruch des Metalls in der Nase, und von der Öffnung, durch die sie eingetreten waren, blieb hinter ihnen nur ein kleiner heller Punkt. Nun neigte sich der Stollen langsam leicht nach unten, bis er sich in zwei Gänge gabelte. Die kleine Gesellschaft blieb stehen und wählte schließlich den größeren der beiden, der weiter nach unten führte. Zahllose Röhren mündeten an den

Wänden und in der Decke. Von vorn hörten sie Geräusche von Maschinen, zunächst noch leise und kaum vernehmbar, ein leises Schnurren, ein Summen. Es klang wie ein uraltes Lebewesen, das schon seit Ewigkeiten sein Leben hier fristete.

In regelmäßigen Abständen brannten Lichter ohne Flammen an den Wänden, deren gelbliches Licht nicht flackerte. Eigenartige Fischaugen starrten Quentin von der Decke an. Sie waren weiter voneinander entfernt als die Lampen, und in ihrer Mitte blinkten winzige rote Punkte. Diese Fischaugen schienen ihn anzustarren. Der Gedanke allein war lächerlich, trotzdem konnte er ihn nicht abschütteln. Er blickte zu Panax und Tamis, ob sie ebenfalls nach oben sahen, aber sie schauten nach vorn den Gang entlang.

Voller Erstaunen betrachtete Quentin seine Umgebung. Einen solchen Ort hatte er nie zuvor gesehen. So viele Metallplatten lagen aneinander, Meter um Meter, mit Nieten befestigt und gegen Wetter und Tiere und Pflanzenwuchs geschützt, ein Tunnel von Menschenhand, der in die Erde gegraben war. Wie hatte man ihn gebaut? Er versuchte sich die Kultur, die Maschinen und die Fähigkeiten vorzustellen, die man brauchte, aber schon dazu war er nicht in der Lage. Die Alte Welt unterschied sich stark von der heutigen, das hatte er immer gewusst, doch war ihm dies nicht so eindringlich zu Bewusstsein gekommen wie in diesem Lüftungsschacht.

Von Stützen gehalten, tauchten nun Metallrohre auf, die sich weit über die Wände des Ganges erstreckten. Ihren Zweck vermochte Quentin nicht zu erkennen. Alles wirkte fremdartig und unbekannt, all die metallenen Oberflächen, all der Raum und die Leere. Wenn Antrax hier unten lebte, hatte er sehr viel Platz – so viel stand fest. Aber welche Art

von Lebewesen suchte sich so einen Ort zum Wohnen aus? Eine andere Maschine, ein Kriecher aus Metall, dachte Quentin. Vielleicht war Antrax eine Maschine und doch viel mächtiger als die Kriecher, die er befehligte.

Plötzlich erstarrte Tamis. Warnend hob sie die Hand. Augenblicklich blieben die vier Männer stehen. Alle lauschten. Vor ihnen endete der Gang in einem Verteilerraum, von dem ähnliche Tunnel wie Speichen von einem Rad abzweigten. Aus einem dieser Gänge hörte man Schritte. Die Schritte waren schwer und laut und vorsichtig, als würde jemand ein schweres Gewicht tragen.

Quentin hatte nie zuvor solche Schritte gehört. Was sie hervorrief, ging auf zwei Beinen, aber es klang nicht so wie irgendein Wesen, dem er schon einmal begegnet war. Er schaute die anderen an. Tamis hatte sich geduckt wie eine Katze. Panax stand aufrecht da und hatte eine unergründliche Miene aufgesetzt. Die Gesichter der Elfenjäger Kian und Wye glänzten vor Schweiß. Quentin hatte das Gefühl, er könne nicht mehr atmen. Niemand konnte sich rühren.

Dann eilte Tamis auf den düsteren Verteilerraum zu. Einmal sah sie zu Quentin zurück, ihr ernstes Gesicht war angespannt, und ihre grauen Augen leuchteten. *Lass mich nicht im Stich*, sagte ihr Blick. Ohne die Reaktion der anderen abzuwarten, folgte er ihr. Dann setzten sich auch der Zwerg und die beiden Elfen in Bewegung. Das Geräusch der Schritte wurde lauter. Wer oder was immer es war, es gab sich keine Mühe, sein Näherkommen zu verbergen. Offensichtlich war es groß und besaß eine ordentliche Portion Selbstvertrauen. Jedenfalls gehörte es nicht zu denjenigen, nach denen Quentin und seine Gefährten suchten.

Zwanzig Fuß vor dem Verteiler waren alle Ausgänge der sich dort kreuzenden Tunnel sichtbar, und die fünf verlangsamten ihre Geschwindigkeit, als ein Schatten aus dem

Gang links neben dem ihren auftauchte. Dann trat eine große, schwerfällige Gestalt aus der Dunkelheit ins Licht des Dutzends Lampen.

Quentin stockte der Atem, als die Gestalt zu erkennen war. Auch die anderen hörte er nach Luft schnappen. Selbst Tamis, die sonst immer vor nichts Angst zu haben schien, trat erschrocken einen Schritt zurück.

Wie ein Schatten oder ein Dämon oder vielleicht eine Mischung aus beidem, aber vor allem wie ein Ungeheuer aus einem Albtraum, das in die wirkliche Welt geflohen ist, drehte sich das Ding – denn ein anderes Wort dafür gab es nicht – zu ihnen um.

Es war Ard Patrinell.

Oder was von ihm übrig war.

## *Vierzehn*

Während sich Quentin Leah vorgestellt hatte, was seinen vermissten Freunden möglicherweise zugestoßen war, hatte er an einige Furcht erregende und grauenhafte Möglichkeiten gedacht, doch nicht im Entferntesten an eine Kreatur, wie sie ihnen nun gegenüberstand. Das Wesen vor ihnen, das Ding, das einst Ard Patrinell gewesen war, überstieg jegliche Vorstellungskraft. Es bestand einerseits aus Fleisch und Knochen und andererseits aus Metall. Im Inneren funktionierte eine Maschine: Der Hochländer hörte das ständige Surren aus dem Metalltorso, an dem die anderen Teile befestigt waren. Die Beine und der linke Arm bestanden ebenfalls aus Metall, und alle drei Teile hatten Streben, die an Knien, Ellbogen, Füßen und Händen Kugelgelenke aufwiesen, von Kabeln umgeben, welche an dem Wesen verlegt waren wie Arterien und Venen in einem menschlichen Körper.

Von dem alten Ard Patrinell waren der rechte Arm und das Gesicht geblieben. Die Gesichtszüge des Hauptmanns der Leibgarde erkannte man sofort. Der mit einer Metallkappe versehene Kopf steckte in einem hohen Kragen. Es ließ sich nicht erkennen, ob der Kopf noch mit irgendeinem Teil seines Körpers verbunden war, obwohl Quentin selbst im trüben Licht des Lüftungsschachtes Farbe in den ausdrucksstarken Zügen und eine Bewegung der Augen bemerkte. Aber keinerlei Zweifel hatte er in Hinsicht auf den rechten Arm, der aus einer Metallschulter ragte und dort ebenso mit einem Kugelgelenk angebracht war wie die übrigen Glieder.

Rote und grüne Lichter blinkten wie winzige Glasaugen überall an dem glänzenden Torso, und Zahlen in Fenster-

chen klickten und surrten und steuerten Funktionen, die Quentin sich kaum ausmalen konnte. Die Füße waren mit einem weichen Material gedämpft, deshalb erzeugte das Wesen beim Gehen nur ein dumpfes Stampfen, kein metallisches Klacken. In der menschlichen Rechten hielt das Ding ein breites Schwert. Die metallene Linke hatte ein langes Messer umschlossen, am Unterarm war zudem ein Schild befestigt.

Als es sie sah – und es sah sie, das konnten sie an der Bewegung der Augen und dem Zucken des Körpers erkennen –, ging es, ohne zu zögern, auf sie los und hob die Waffen zum Angriff.

Einen Augenblick lang hielt die Gruppe die Stellung, eher, weil sie unfähig waren, sich zu rühren, und nicht, weil sie übermäßiger Mut antrieb. Dann schrie Tamis: »Nein! Raus hier!«

Sie wichen zurück, langsam zunächst, dann schneller, während auch das Ungeheuer den Schritt beschleunigte. Es hatte großes Körpergewicht, dennoch wirkten die Bewegungen geschmeidig und unangestrengt, als wäre ein Teil von Ard Patrinells Behändigkeit in der neuen Gestalt eingefangen worden. Schließlich begannen der Zwerg, der Hochländer und die drei Elfen zu rennen, angetrieben von Furcht und Entsetzen, und dazu hetzte sie noch ein weiterer Grund. Sie wollten sich nicht einem Ding stellen, das zum Teil aus jemandem bestand, den sie gekannt und bewundert hatten. Ard Patrinell war ihr Freund gewesen, und keiner von ihnen wollte gegen seinen Schatten kämpfen.

Aber was sie wollten, zählte nicht sehr viel. Sie flogen den Gang entlang, den sie gekommen waren, riefen einander ermutigende Worte zu, und Tamis schrie, sie sollten nach draußen laufen, wo sie mehr Platz hatten, um sich zu verteilen. Und wo die Rindge ihnen vielleicht Hilfe leisten

konnten, dachte Quentin, ohne es auszusprechen. Kian und Wye, zähe Kerle in hervorragendem körperlichem Zustand, waren den anderen dreien bald ein gutes Stück voraus. Tamis ließ sich absichtlich ein wenig zurückfallen und hielt ein Auge auf Panax, der sich mit dem Laufen abmühte. Quentin hätte mit den schnellen Elfen mithalten können, der Zwerg dagegen war zu stämmig und nicht für große Geschwindigkeiten gebaut. Schon bald keuchte er heftig, und das unermüdliche Metallungeheuer hinter ihnen holte auf.

An der ersten Gabelung des Ganges drehte sich Quentin zu ihrem Verfolger um und rief den anderen zu, sie sollten weiterlaufen. Er stellte sich in die Mitte, hob das Schwert von Leah und griff das Ding an, das früher einmal Ard Patrinell gewesen war. Es kam auf ihn zu, ohne langsamer zu werden, riesig und schwer, und die Metallteile glänzten im Licht der flammenlosen Lampen. Für einen Augenblick glaubte Quentin, er sei ein toter Mann, er dachte, dass er seine Möglichkeiten falsch eingeschätzt habe und dieser Aufgabe nicht gewachsen sei. Dann erwachte die Magie zum Leben, fuhr in die Klinge seines Talismans, und er schrie: »Leah! Leah!«

Ohrenbetäubend krachten die Klingen aufeinander, und die Wucht des Aufpralls hätte Quentin beinahe von den Beinen gerissen. Durch die größere Masse des Gegners zurückgedrängt, brachte er jedoch die Klinge wieder hoch und suchte mit den Füßen auf dem glatten Boden nach Halt. Er packte den Metallarm des Ungeheuers, um ihm das lange Messer zu entwinden, erkannte jedoch rasch, dass es ihm dafür an Kraft fehlte. Also sprang er zurück, während ihn die Magie des Schwertes durchflutete wie ein angeschwollener Fluss, wüst und unaufhaltsam. Er kannte nur noch einen Gedanken, sich selbst zu verteidigen, und er setzte zu

einem Hieb an, der Ard Patrinells Kopf treffen sollte. Zu seinem Erstaunen landete er keinen Treffer. Zum einen wurde er vom Schwert des Gegners geblockt, und zum anderen wurde der Schlag von einem unsichtbaren Schild um den Kopf mit der Metallkappe abgewehrt.

Quentin schlug ein zweites Mal zu; dann stand Tamis an seiner Seite und schrie Panax zu, er solle rennen. Zusammen kämpften sie und wollten das metallene Ungetüm in Schach halten, hämmerten von zwei Seiten auf es ein und schlugen auf alles ein, das irgendwie verletzbar wirkte oder sich vielleicht zerschmettern ließ. Sie wollten es doch nur ein wenig aufhalten, dachte Quentin – damit sie entfliehen konnten.

Dann wich das Ungeheuer einem Hieb des Hochländers aus, trat zwischen das Elfenmädchen und ihn und streckte die Hände, die jede eine Klinge hielten, aus, um ihn an die Tunnelwand zu nageln. Einen Moment lang verhakten sie sich, daraufhin hämmerte Quentin mit dem Schwert auf das Metall ein, bis er plötzlich einen lauten Schrei ausstieß, weil er dem Ungetüm unerwartet in die Augen geblickt und dort etwas Entsetzliches entdeckt hatte.

»Lauf!«, schrie er Tamis zu, und Seite an Seite rannten sie den Gang hinunter, Panax und den Elfenjägern hinterher.

Er konnte sich nicht von diesem Bild lösen. Was er in diesen Augen gesehen hatte, in den Augen eines toten Mannes, hatte seine Seele vor Grauen erstarren lassen. Es fiel ihm im Nachhinein schwer zu glauben, dass er sich nicht getäuscht hatte. Nun verstand er jedenfalls, was der Rindge gemeint hatte, als er sagte, die von Antrax gefangenen und zerstückelten Menschen seien nicht tot, sondern lebten noch, nur ihre Seelen seien eingesperrt.

Er verspürte eine Angst, die er niemals für möglich



gehalten hätte. Plötzlich wollte er nur noch fort von diesem Ort, den Schrecken hinter sich lassen und ihn vergessen.

»Hast du es gesehen?«, fragte er Tamis keuchend, während sie rannten. »Seine Augen? Hast du seine Augen gesehen?«

»Was?«, fragte sie zurück. Sie keuchte ebenfalls. »Seine Augen?«

Er brachte nicht mehr hervor, konnte nicht zu Ende erklären, was er begonnen hatte. So schüttelte er lediglich den Kopf und rannte schneller und schneller, und sein Atem brannte ihm in der Kehle. Weiter ging die Flucht durch den dämmrigen Gang.

Es dauerte nur Minuten, doch erschien es ihm wie eine Ewigkeit, den Eingang zu erreichen und den Schacht zu verlassen. Die anderen waren bereits draußen – Kian, Wye, Panax und sogar die Rindge, die nicht, wie von Tamis befürchtet, geflohen waren. Obat hatte seine Krieger zwei Dutzend Meter vom Eingang entfernt in Aufstellung gebracht, und diese warteten nun mit gesenkten schweren Speeren oder angesetzten Blasrohren. Quentins kleine Gruppe nahm keuchend ihren Platz am einen Ende der Formation ein und starrte zu der schwarzen Öffnung zurück, aus der sie geflohen waren.

Das Ungeheuer stürzte heraus und stürmte geradewegs auf sie zu. Es verlangsamte kaum den Schritt und zögerte nicht, sondern hielt genau auf die Mitte der Rindge zu, stieß Speere aus dem Weg, schlug Pfeile aus den Blasrohren zur Seite und warf jene, die es aufhalten wollten, in alle Richtungen nieder. Kaum blieb genug Zeit, »Wronk« zu schreien, da lagen schon drei Mann tot oder sterbend am Boden, und alle bis auf eine Hand voll Krieger waren auseinander gestoben. Obat und zwei weitere standen ihren Mann, gemeinsam mit den Elfen, Panax und Quentin Leah,

der von allen Seiten auf das Ungetüm einschlug und eine Möglichkeit, eine Schwachstelle suchte, um es aufzuhalten. Stöhnen und Schreie vermischten sich mit dem Klirren der eisernen Waffen. Klingen blitzten im Sonnenlicht auf, und schweißglänzende oder staubbedeckte Körper kämpften darum, auf den Beinen zu bleiben und sich das metallene Ungeheuer vom Leib zu halten.

»Leah!«, brüllte Quentin wuterfüllt und hieb ein ums andere Mal auf den Wronk ein, der einst Ard Patrinell gewesen war. Voller Schrecken beobachtete er, wie dieser reagierte, mit unbeirrbarem Instinkt und den Fähigkeiten eines Hauptmanns der Leibwache sowie allem Wissen übers Fechten, welches Ard Patrinell sich in den über zwanzig Jahren Kampf und Ausbildung angeeignet hatte. Es war einfach fürchterlich, als lebe Patrinell noch, als sei sein Geist in dieser Metallhülle gefangen und könne deren Handeln bestimmen und über ihre Reaktionen nachdenken. Man hatte den Eindruck, er wisse, was Quentin als Nächstes tun würde, ehe dieser es sich selbst überlegt hatte, als könne er jede Bewegung des Hochländers voraussehen.

Und möglicherweise konnte er das, dachte Quentin entsetzt. Ard Patrinell hatte dem Hochländer fast alles beigebracht, was er über Fechten wusste. An Bord der *Jerle Shannara* hatte Patrinell Quentin in den Tricks und Finten unterrichtet, die ihm in einem Kampf das Leben retten konnten. Quentin hatte einen guten Schüler abgegeben, aber Patrinell beherrschte seine eigenen Tricks natürlich viel besser.

Mit ihm auch dieser Wronk, zu dem er geworden war, dieses Monstrum, diese schauderhafte Verschmelzung aus Metall und Fleisch.

Wieder fiel ein Rindge, blutig und zerschmettert, vom Hals bis zum Schritt aufgeschlitzt. Obat und die verbliebe-

nen Rindge drehten sich um und gaben Fersengeld. Auch Quintins kleine Gruppe wich vor dem erneuten Ansturm des Wronks zurück. Verzweiflung machte sich auf ihren Mienen breit und raubte ihnen die Entschlossenheit. Aber dann kehrte ihr Glück zurück. Während seines Angriffs verfring sich der Wronk mit den Füßen in der Leiche eines Rindge, stolperte und ging zu Boden. Augenblicklich stand er wieder, doch ein gebrochener Knochen des Toten hatte sich in einem Gelenk verkeilt. Der Wronk brauchte nur wenige Momente, um sich zu befreien, doch diese nutzten Quentin und seine Freunde, um den anscheinend hoffnungslosen Kampf abubrechen und sich der Flucht der Rindge anzuschließen. Auf diese Weise würden sie die Auseinandersetzung niemals gewinnen, also mussten sie einen neuen Plan schmieden. Bis dahin hielt man sich am besten von dem Ungetüm fern.

Während der Flucht schoben sie die Waffen in die Scheide und rannten in den Wald. Obat verlangsamte den Schritt, damit sie aufholen konnten, und rief Panax etwas zu, der darauf antwortete; dann tauchten sie alle im Wald unter. Sekunden später verschwanden die Ruinen aus dem Blickfeld. Lange Zeit rannten sie weiter. Verschiedene Rindge gesellten sich zu ihnen, alle keuchten, alle waren in Schweiß gebadet, alle von Furcht ergriffen. Quentin spürte, wie die Magie seines Schwertes nachließ, wie ein roter Nebel sich in innere Leere und unerfüllte Sehnsucht verwandelte, in ein Gemisch von Emotionen, die ihn zu zerreißen drohten. Er fühlte sich ausgebrannt und durch und durch entmutigt, und während der eine Teil von ihm den Kampf am liebsten fortgesetzt hätte, dachte der andere nur ans Davonrennen.

Wie lange oder wie weit sie liefen, hätte er nicht zu sagen gewusst. Sie hatten sich ein gutes Stück von den Rui-

nen entfernt, ehe die verzweifelte und niedergeschlagene Schar taumelnd zum Halt kam. Im schwindenden Nachmittagslicht ließen sie sich erschöpft auf die Knie fallen und lauschten zwischen keuchenden Atemzügen auf Geräusche, die auf eine Verfolgung hindeuteten. Quentin blickte Tamis an, und plötzlich stieg in ihm ein fürchterliches Schamgefühl auf. Ihr gesetztes Ziel hatten sie vollständig verfehlt. Auf keinen Fall waren sie jetzt besser dran als vor der Erkundung des Lüftungsschachts – vielleicht sogar schlechter, da sie nun um das Schicksal eines ihrer Vermissten wussten, das möglicherweise auch die anderen ereilt hatte.

Tamis erwiderte seinen Blick. Die Tränen in ihren Augen überraschten ihn. »Sieh mich nicht so an!«, fauchte sie.

Obat sprach mit einem der Rindge, woraufhin sich der Mann erhob und in Richtung der Ruinen zurücklief – er sollte, so vermutete Quentin, herausfinden, ob das Ding, vor dem sie flohen, ihnen noch immer auf den Fersen war.

Panax gesellte sich mit schroffer Miene und vor Wut gerötetem Gesicht zu Quentin. »Was für ein Ungeheuer tut einem Menschen so etwas an?«, knurrte er. »Verwandelt ihn in eine Maschine, in der nur einige Teile und Fetzen des Mannes bleiben?«

»Vielleicht eine andere Maschine«, mutmaßte Quentin erschöpft. »Die wichtigere Frage lautet: aus welchem Grund?«

Panax schüttelte den Kopf. »Ich sehe keinen Sinn dahinter.«

»Hinter allem steckt ein Sinn, selbst wenn man ihn nicht sofort sieht.« Quentin dachte an die Augen des Wronks, Ard Patrinells Augen. »Dieser Antrax setzt die Wronks nicht einfach so ein. Und für diesen muss es ebenfalls einen bestimmten Grund geben. Hast du bemerkt, wie erbittert er

gegen uns gekämpft hat? Wie er auf unsere Angriffe reagierte? Der Wronk besitzt Ard Patrinells Erinnerungen, Panax. Er benutzt seine Fähigkeiten und seine Strategien. Deshalb kann er genauso gut kämpfen wie Ard Patrinell.«

Der Rindge, der von Obat ausgeschickt worden war, kehrte im Laufschrift zurück und sprach eilig mit dem Unterhäuptling, der sich daraufhin an Panax wandte. Der Zwerg erhob sich sofort.

»Los, weiter! Das Ungeheuer ist gleich hinter uns!«

Sie sprangen auf und rannten, Obat an der Spitze, weil er einen Weg kannte, auf dem sie rasch vorankamen, ohne große Hindernisse überwinden zu müssen; nur auf diese Weise würden sie ihrem Verfolger entkommen. Ein- oder zweimal blickte Quentin über die Schulter, sah jedoch nichts. Er zweifelte nicht eine Sekunde daran, dass der Wronk hinter ihnen her war, unermüdlich, unerbittlich und entschlossen, sie so lange zu hetzen, bis er sie erwischte. Schon befielen den Hochländer die ersten leisen Zweifel, ob sie ihm überhaupt entkommen konnten. Stehen zu bleiben und zu kämpfen wäre allerdings ein Fehler. Der Wronk war zu groß und zu stark. Seine Rüstung bot ihm hervorragenden Schutz. Außerdem verfügte er über Ard Patrinells Fähigkeiten und Instinkt. Wenn die Rindge zahlreicher gewesen wären, hätte es womöglich eine Chance gegeben, wenn sie das Dorf erreichten, vielleicht. Ansonsten war er nicht sicher, ob sie den Wronk selbst mit Hilfe des Schwerts von Leah überwinden konnten.

Sie verstreuten sich in einem dichterem Teil des Waldes, den sie nicht umgehen konnten, als der Wronk sie erreichte. Plötzlich und vollkommen unerwartet kam er zwischen den Bäumen hervor, und niemand war auf ihn vorbereitet. So starben zwei Rindge und der Elfenjäger Wye unter seinen Hieben. Die anderen verteilten sich in alle Richtungen und

versuchten, dem Wronk unter den dicht stehenden Bäumen zu entkommen. Quentin und Tamis rannten in eine Richtung, Panax und Kian in die entgegengesetzte. Die Rindge verstreuten sich überallhin. Einen Augenblick herrschte Chaos, derweil der Wronk sich mit seinen Klingen mitten durch sie hindurchschlug.

Dann hatten es der Hochländer und die Fährtenleserin abermals geschafft. Quentin riskierte einen knappen Blick über die Schulter. Ein Stück Metall blitzte im Sonnenlicht auf, und die Geräusche hinter ihm verrieten, dass der Wronk die Jagd nicht aufgegeben hatte – und jetzt ihn und Tamis verfolgte.

»Hier entlang!«, rief Tamis, duckte sich unter einem umgestürzten Baum hindurch wie ein Hase und stürmte einen Hohlweg entlang.

Schweigend liefen sie eine lange Weile weiter. Keiner der beiden sagte ein Wort, und sie versuchten, so viel Abstand wie möglich zwischen sich und ihren Verfolger zu bringen. Langsam wurde es dunkel, das Zwielflicht senkte sich über Parkasia, die Schatten wurden länger und verschmolzen mit der Nacht. Es wurde schwierig, die Hindernisse auf dem Weg zu erkennen, da die zwei so schnell liefen, und mehr als einmal wäre Quentin beinahe gestürzt. Immer wieder hörten sie die Geräusche des Wronks hinter sich, brechende Äste, raschelnde Büsche, das unaufhörliche Stampfen schwerer Schritte.

Während der Flucht kam dem Hochländer ein unerwarteter und erschreckender Gedanke. Zuerst tat er die Möglichkeit ab und verdrängte sie wütend, und dennoch grübelte er darüber nach. Beide Male war der Wronk vor allem ihm gefolgt. Er hatte es schon bei den Ruinen bemerkt, wo er zunächst die Rindge angegriffen und sich dann plötzlich allein ihm zugewandt hatte. Auch im Wald hatte er nur die

Nächststehenden erschlagen und sich daraufhin entschlossen, Quentin zu jagen. Die Idee erschien ihm paranoid. Warum sollte es der Wronk ausgerechnet auf ihn abgesehen haben? Hatte er ihn mit seinem Angriff im Lüftungsschacht provoziert? Hatte er vielleicht etwas an sich, das dieses Ungeheuer besonders anzog?

Unversehens erinnerte er sich an das, was Walker bei ihrer letzten Versammlung an Bord des Luftschiffes gesagt hatte, ehe sie zu dieser Expedition in die Ruinen, die unter einem solch schlechten Stern stand, an Land gegangen waren, und nun hatte er die Antwort gefunden.

Als sie schließlich stehen blieben, war es vollständig dunkel, und sie befanden sich meilenweit von ihrem Ausgangspunkt entfernt tief im Wald. Nur Mond und Sterne spendeten ein wenig Licht, die Bäume um sie herum hüllten sich dagegen in Schatten und Stille. Auf einem Hügel hockten sie sich im Schutz eines Gebüsches hin, blickten in die Richtung zurück, aus der sie gekommen waren, und lauschten. Von dem Wronk war nichts zu hören, er war verschwunden, ohne dass sie es bemerkt hatten, als hätte diese Kreatur ebenfalls Rast eingelegt. Weder Quentin noch Tamis bewegten sich oder sprachen, sondern warteten eine Weile lang schweigend.

»Ich weiß, worauf es das Ding abgesehen hat«, flüsterte Quentin schließlich. »Auf mich.«

Sie sah ihn wortlos an.

»Es will das Schwert. Die Magie. Erinnerst du dich daran, was Walker uns erzählt hat, warum man uns überhaupt hierher gelockt hat? Wegen unserer Magie, sagte er. Ich glaube, Antrax weiß alles über uns, vielleicht weiß er sogar die Sache mit Bek. Er will unsere ganze Magie.«

Darüber dachte sie kurz nach. »Möglich.«

»Aus diesem Grund wurde der Wronk auch aus den Teilen von Ard Patrinell erschaffen. Antrax benutzt sein Denkvermögen, seinen Instinkt und seine Fähigkeiten als Kämpfer, um sich zu holen, was er will. Von mir. Zuerst habe ich gemeint, Ard Patrinell wurde ausgesucht, weil der uns am besten kennt und am leichtesten töten kann. Aber weshalb überhaupt einen Wronk schicken? Warum all die Mühe, wo Antrax uns so leicht im Labyrinth hätte in Stücke reißen können? Und wir stellen dort gar keine Bedrohung dar.«

»Du glaubst also, er habe den Wronk absichtlich gebaut«, erwiderte sie. »Er benutzte Patrinells Kopf und Schwertarm, weil er dafür eine bestimmte Aufgabe hatte.«

»Er hat die Teile ausgewählt, in denen die wichtigsten Eigenschaften von Ard Patrinell steckten, damit der Wronk fast so handelt wie der Mensch, aus dem er geschaffen wurde. Das alles kann kein Zufall sein. Der Wronk wurde nicht ohne Grund so konstruiert und losgeschickt. Er ist hinter mir her. Immer folgte er genau mir. Zunächst habe ich mir nichts dabei gedacht, unten im Lüftungsschacht. Aber draußen hat er sich wieder auf mich gestürzt, jetzt abermals im Wald, und im Augenblick verfolgt er mich. Er will das Schwert, Tamis. Die Magie.«

Einen Augenblick lang schwieg sie. Er starrte wieder in die undurchdringliche Finsternis und lauschte. »Ganz zu Ende gedacht hast du die Sache noch nicht«, flüsterte sie plötzlich. Sie wartete ab, bis er sich ihr zuwandte. »Überleg doch mal. Nicht jeder Beliebige kann die Magie deines Schwertes hervorrufen, oder?«

Ihr fester Blick raubte ihm den Mut. »Nein. Nur ich kann sie hervorrufen. Also meinst du, er will mich gleich dazu?«

»Oder Teile von dir, wie bei Patrinell.«



Die Kehle schnürte sich ihm zu, und er sah zur Seite.  
»Eher würde ich sterben.«

Daraufhin sagte sie nichts, sondern legte ihm nur die Hand auf den Arm. »Was wolltest du mir im Tunnel über seine Augen sagen? Als wir davonrannten, hast du etwas gesagt. Ob ich seine Augen gesehen hätte.«

Lange Zeit schwieg Quentin und erinnerte sich an das, was er beobachtet hatte, wobei er den Abscheu überwinden musste, den der bloße Gedanke daran hervorrief. Tamis ließ die Hand auf seinem Arm liegen und wandte den Blick nicht von seinem Gesicht ab. »Raus damit, Hochländer.«

Während er sprach, sank er ein wenig in sich zusammen, weil Verzweiflung und Angst erneut in einer Woge über ihm zusammenschlugen. »Als wir unter der Ruine gekämpft haben, erhaschte ich einen Blick auf seine Augen. Während wir uns nah kamen, konnte ich sie mir genau anschauen. Diese Augen waren nicht tot. Nicht einmal seelenlos. Aber nicht Zorn oder Wahnsinn oder sonst etwas entdeckte ich darin. Sondern Angst und Hilflosigkeit. Ich weiß, es klingt unmöglich, aber er lebt noch in diesem Ding. Sein Kopf und sein Gehirn sind noch in Ordnung, er kann noch sehen und fühlen. Irgendwie ist er darin eingesperrt. Ich konnte es erkennen, wirklich. Er hat mich um Hilfe gebeten. Er flehte mich geradezu an.«

Sie schüttelte den Kopf, Unglauben, Zorn und Furcht verzerrten ihr Gesicht, und ihre Hand krampfte sich um seinen Arm, bis ihm ihre Nägel in die Haut schnitten.

»Er greift uns nicht an, weil er das will!«, zischte Quentin. »Er tut es, weil er keine andere Chance hat, weil er konstruiert wurde, um die Befehle von Antrax auszuführen! Er wurde manipuliert, genauso wie diese Elfen, die Allardon Elessedil ermordet haben! Nur ist nicht mehr der Körper vorhanden, jedenfalls nicht ganz. Er ist –« Quentin

unterbrach sich. »Er ist nicht mehr Ard Patrinell, denn Antrax hat ihm etwas gestohlen, etwas, das ihn ausmachte, und hält es in diesem Wronk gefangen.«

In der Dunkelheit bewegte sich etwas, jedoch nur etwas Kleines. Quentin warf rasch einen Blick in die Richtung, dann wandte er sich wieder Tamis zu.

»Und wenn du dich irrst?«, beharrte sie ärgerlich.

»Nein. Bestimmt nicht. Ich habe ihn gesehen. Ich habe ihn gesehen.«

Erneut traten Tränen in ihre Augen. Er sah sie im Mondlicht funkeln. Ihre Hand an seinem Arm ließ locker. Sie blinzelte heftig und schaute zur Seite. »Ich glaube es einfach nicht. Das ist doch nicht möglich.«

»Die Rindge wussten es. Sie haben es schon mit ihren eigenen Leuten erlebt. Das versuchten sie uns zu erklären.«

Sie schüttelte den Kopf und strich sich durch das kurze Haar. »Mir wird übel bei dem Gedanken. Am liebsten würde ich schreien. Nichts sollte so...«

Den Satz brachte sie nicht zu Ende. Quentin konnte ihr daraus keinen Vorwurf machen. Um solche Gefühle auszudrücken, gab es keine Worte. Was man Ard Patrinell angetan hatte, war dermaßen abscheulich und verachtenswert, dass auch dem Hochländer davon übel wurde. Und natürlich hatte er Angst, denn vielleicht beabsichtigte Antrax, ihm das gleiche Schicksal zu bereiten.

»Wir müssen ihn töten«, stellte sie unvermittelt fest und starrte ihn so wütend an, dass er erschrak. Einen Augenblick lang war er nicht sicher, wen sie damit meinte. »Noch einmal. Wir können ihn doch nicht in dieser Falle sitzen lassen. Wir müssen ihn befreien.«

Sie ergriff seine Hände und hielt sie fest. »Hilf mir dabei, Hochländer. Versprich es mir.«

Jetzt erkannte er den Grund für ihre Leidenschaft. Sie war in Ard Patrinell verliebt gewesen. Zuvor hatte er dies nicht bemerkt, nicht einmal die leiseste Andeutung. Wie hatte er so blind sein können? Vielleicht hatte sie es so gut verborgen. Aber nun war er sich dessen so sicher wie des Sonnenaufgangs am nächsten Morgen.

»Also gut«, stimmte er leise zu. »Ich verspreche es.«

Er hatte keine Ahnung, wie er dieses Versprechen einhalten sollte, doch seine Gefühle in dieser Angelegenheit standen den ihren in nichts nach. Er hatte Ard Patrinell in die Augen gesehen und das Leben in ihnen entdeckt. Darüber konnte er nun nicht stillschweigend hinweggehen. Wie Tamis durfte er den Hauptmann der Leibgarde nicht der Sklaverei einer Maschine überlassen. Der Wronk musste zerstört werden.

»Schlaf ein wenig«, schlug sie vor und rückte ein wenig von ihm ab. In ihrer Stimme schlangen Müdigkeit und Trauer mit. Tamis erweckte den Eindruck, als habe sie alle Kraft verloren. So hatte er sie noch nie erlebt, und dieser Zustand gefiel ihm überhaupt nicht. Plötzlich schien sie gealtert zu sein.

»Weck mich in einigen Stunden«, antwortete er.

Sie reagierte nicht darauf. Stattdessen starrte sie in die Nacht hinaus. Er wartete noch einen Moment, ehe er sich ausstreckte und den Kopf in die Armbeuge bettete. Eine Zeit lang beobachtete er sie, doch sie bewegte sich nicht. Irgendwann schloss er die Augen und schlief ein.

In seinen unruhigen Träumen rannte er wieder vor dem Wronk davon. Das Ungeheuer verfolgte ihn durch einen Wald, und er fand keinen Ausweg mehr. Am Ende stand er mit dem Rücken zu einer Mauer und musste kämpfen. Aber der Wronk war nicht aus festem Material und sichtbar,

sondern unkörperlich und aus Luft. Er spürte, wie die Maschinenkreatur ihn bedrängte und erstickte. Verzweifelt kämpfte er, um sich zu befreien, damit er nur einmal Luft holen könnte, und dann nahm der Wronk plötzlich vor ihm Gestalt an, und Quentin sah sein Gesicht. Es war Bek.

Es dämmerte schon, als er erwachte. Das erste Licht fiel durch die Bäume, und der Himmel im Osten wurde heller. Tamis war während ihrer Wache eingeschlafen, sie lehnte an einem Baum, und das Kinn war auf die Brust gesunken. Er schob sich in eine sitzende Position hoch, sie hörte seine Bewegung und blickte sofort auf.

Irgendwo, weit entfernt und trotzdem hörbar, trampelte etwas Großes zwischen den Bäumen herum.

Sie erhoben sich gleichzeitig und schauten in die Richtung, aus der die Geräusche kamen.

»Da ist er wieder«, flüsterte Quentin. »Was willst du tun? Sollen wir hier bleiben oder uns einen anderen Platz suchen?«

Ihr Blick war unergründlich, doch die Erschöpfung und die Traurigkeit des vorigen Abends in ihrem Gesicht hatten sich verflüchtigt. »Suchen wir eine dieser Fallen der Rindge«, erwiderte sie leise. »Schauen wir mal, wie gut sie funktionieren.«

## *Fünfzehn*

Obwohl sich Ahren Elessedil von Ryer Ord Star hatte überreden lassen, dem kleinen Kehrer auf der Suche nach Walker zu folgen, warteten sie bis nach Einbruch der Dunkelheit, ehe sie die todbringenden Ruinen wieder betraten. Vermutlich würden sie, das hoffte er, nicht von Kriechern oder Feuerstrahlen angegriffen werden, wenn sie sich von einem Kehrer führen ließen, und es spielte sicherlich kaum eine Rolle, ob es hell oder dunkel war. Doch die Erinnerung an den Angriff, der all seine Begleiter vernichtet hatte, als sie bei Tageslicht versucht hatten, Castledown zu betreten, war noch frisch, und am liebsten wäre er überhaupt nicht dorthin zurückgekehrt. Und deshalb, so beharrte er, müsste sie ihm wenigstens diese kleine Bitte gewähren.

Ryer Ord Star blieb keine andere Wahl, als zuzustimmen, denn sie wollte ihn dabeihaben; der Kehrer schwieg zu dieser Frage. Er stand da auf seinen Rädchen, in seinem Inneren surrte es, und er behielt alle Bilder für sich. Der sommerlich heiße Tag verging langsam, und Ahren und Ryer schliefen abwechselnd. Außerhalb ihres Verstecks dösten flimmernd die Ruinen.

Bei Einbruch der Nacht breiteten sich blaugraue Schatten über das Land aus, und während das Licht nachließ, brachen sie auf. Der Kehrer führte sie aus ihrem Versteck, auf seinen Rädchen rollte er über Schutt und sogar Stufen, und das fast ohne ein Geräusch. Die Seherin und der Elfenprinz folgten ihm, Ryer ohne zu zögern, Ahren hingegen ausgesprochen zaudernd. Sie waren kaum zwanzig Meter in das Labyrinth eingedrungen, da fuhr der Kehrer auf eine Wand zu, gab eine Reihe leise klickender Laute von sich und öffnete einen verborgenen Eingang. Die Wand glitt zur

Seite und enthüllte eine schwach beleuchtete Rampe, die abwärts führte, und die drei ungleichen Gefährten traten ein.

Als sich die Tür hinter ihnen wieder schloss, erlebte Ahren eine solche Panikattacke, dass er beinahe laut losgeschrien hätte. Er fühlte sich in der Falle, entblößt und hilflos, und erwartete Feuerstrahlen und Kriecher, die ihn in Stücke reißen würden. Aber es erfolgte kein Angriff, und unbehelligt gingen sie die Rampe hinunter zu einem Verteilerraum. Flammenlose Lampen in einer Glashülle warfen gelbe Lichtkreise auf den Fußboden. Rohre verliefen entlang der Decken und krochen wie Schlangen aus den Wänden. Versiegelte Türen, von denen manche eher rund als rechteckig waren, stellten die einzige Abwechslung an den sonst glatten Metalloberflächen dar. In gleichmäßigem Abstand zwischen den mündenden Gängen spähten gläserne Fischaugen auf sie herab, in deren Mitte winzig kleine Punkte böseartig blinkten.

Ahren, dessen Blick all dies auf einmal erfasste, bereute seine Entscheidung von neuem; noch immer trug er sich mit Sorgen wegen der Bereitwilligkeit, mit der sie davon ausgingen, dass der Kehrer ihnen tatsächlich helfen konnte.

Oder würde, was das betraf. Dass ihnen eine Maschine half, die mindestens zum Teil ein Kriecher war, hielt er für ausgesprochen lächerlich. In Gedanken ging er die Bilder noch einmal durch, die der Kehrer ihnen gezeigt hatte, dachte ein zweites Mal darüber nach und versuchte mehr dahinter zu erkennen, als man ihm gezeigt hatte. Bei der ganzen Sache hatte er ein schlechtes Gefühl. Ständig dachte er, Ryer Ord Star hätte jede Vorspiegelung falscher Tatsachen bemerkt, aber vielleicht war die Seherin einfach so blind, weil sie unbedingt Walker finden wollte, dass er sich dessen nicht mehr sicher sein konnte. Sogar falls sie den

Druiden fanden, wie sollten sie ihm denn, bitte schön, helfen? Wenn er sich nicht selbst helfen konnte, welchen Nutzen brachten sie ihm? Er dachte an die vermissten Elfensteine. Wenn er ihre Magie zur Verfügung gehabt hätte, wäre er möglicherweise in der Lage gewesen, etwas zu tun, obwohl auch das nicht sicher feststand, da er sie noch nie benutzt und keine Ahnung hatte, ob er es konnte.

Lange Zeit gingen sie vor sich hin, ohne ein Ziel zu erreichen, die Tunnel und Räume und Treppen blieben in endloser Folge hinter ihnen zurück, und alle sahen gleich aus. Dann und wann hörte er die Geräusche einer arbeitenden Maschine, leise und aus der Ferne und durch Stahl und Erde gedämpft. Ständig meinte er, sie würden im nächsten Raum auf etwas stoßen, das ihnen vielleicht einen Anhaltspunkt bieten würde, aber dieser Fall trat nie ein. Andererseits begegneten sie immerhin auch nichts Bedrohlichem. Die Zeit schlich dahin, und der eigentümliche Abstieg dauerte an.

Endlich bat Ahren um einen Halt. Sie hatten lange Meilen hinter sich gebracht, und vermutlich lagen weitere Meilen vor ihnen, jedenfalls deutete nichts auf das Gegenteil hin. Besser war es, wenn sie sich ausruhten. Ryer, das spürte er, würde weitergehen, bis sie zusammenbrach. Er setzte sich, lehnte sich mit dem Rücken an eine der Metallwände und trank einen Schluck Wasser. Die Seherin ließ sich neben ihm nieder, nahm den Wasserschlauch von ihm entgegen und außerdem ein Stück Brot und Käse von den kargen Vorräten, die ihnen geblieben waren. Die Stille in dem unterirdischen Gangsystem schien um sie herum widerzuhallen und erinnerte ihn ständig daran, wie allein und verlassen sie hier unten waren.

Der Kehrer stellte sich in der Mitte des Ganges vor sie, seine Lichter blinkten in schläfrigem Rhythmus. Er schien

es nicht eilig zu haben.

Ahren drehte sich zu der jungen Seherin um. »Hast du eine Ahnung, wie nah wir bei Walker sind?«

Sie schüttelte den Kopf. »Ich spüre ihn immer noch, aber es ist weiterhin unverändert.«

»Unverändert? Aber wir sind schon eine Ewigkeit gelaufen. Du musst doch einen Unterschied merken.«

»So funktioniert das nicht, Ahren. Entfernungen spielen keine Rolle. Ich kann manche Dinge fühlen, gleich, ob ich nah oder fern bin. Nur die Heilkraft hat etwas mit Nähe zu tun. Dazu muss ich den Schmerzleidenden berühren.« Rasch versuchte sie, tröstlich zu lächeln. »Du brauchst keine Angst zu haben.«

Die hatte er allerdings trotzdem, und ihm fiel nichts ein, was er daran ändern konnte. Castledown lastete mit einem Gewicht auf ihm, das ihn auf den Boden zu pressen und zu zermalmen schien. Er fühlte sich verlegen und beschämt und gleichzeitig schuldig, weil er bei dem Angriff davongearannt, vor Furcht wie versteinert gewesen war und den anderen nicht geholfen hatte. Vielleicht hatte er deshalb solche Angst. Vielleicht war das die Erklärung dafür, weshalb er sich ständig so sehr fürchtete.

Sie legte ihm die Hand auf den Arm, was ihn überraschte. »Es ist schon in Ordnung, sich zu fürchten. Ich habe auch Angst. Und mir gefällt es hier ebenfalls nicht. Aber wir sind womöglich die Einzigen, die Walker helfen können. Wir müssen es versuchen.«

Er lächelte unglücklich. Sie hatte Recht, doch fühlte er sich deshalb nicht besser. Oder mutiger. Sie erhoben sich und folgten wieder dem kleinen Kehler. Der führte sie durch neue Gänge und über neue Rampen, über Treppen und durch Tunnel, tiefer und tiefer in die Katakomben der



unterirdischen Stadt hinein. Der Marsch war eintönig und ermüdend; in der Welt von Castledown stieß man nirgendwo auf Abwechslung. Erschöpfung setzte ein, körperlich und geistig. Ahren fragte sich, ob es draußen noch dunkel war. Er glaubte es nicht. Ob jemand nach ihnen in die Ruinen gekommen war?

Wie standen die Chancen, dass weitere Mitglieder ihrer kleinen Gruppe einen Weg unter die Erde entdeckt hatten?

Mehrmals fragte er den Kehrer, wie weit sie noch gehen mussten, doch erhielt er nie eine Antwort. Der Kehrer rollte schlicht voran, wollte nicht kommunizieren und zeigte auch keine Bilder mehr. Inzwischen waren sie vollkommen abhängig von ihm; allein würden sie niemals zurück an die Oberfläche finden. Nirgendwohin würden sie finden. Wenn der Kehrer sie nicht zu Walker brachte, saßen sie hoffnungslos in der Klemme.

Als sie wieder Halt machten und sich erneut niederließen, aßen und tranken, um bei Kräften zu bleiben, und längst müde genug zum Schlafen waren, aber nicht wagten, das zu tun, hatte die missliche Lage Ahren so sehr zuge-setzt, dass er es nicht mehr ertrug. Er wartete einen Augenblick, überdachte seinen Vorschlag und beobachtete den Kehrer, der ihnen in der Mitte des Ganges in ungefähr drei Metern Entfernung gegenüberstand.

»Ich möchte dich um etwas bitten«, sagte er leise zu der Seherin. Sie sah ihn an. Er zögerte und beugte sich näher zu ihr vor. »Benutze deine empathischen Fähigkeiten bei dem Kehrer, und schau, was du von ihm erfahren kannst.«

Sie runzelte die Stirn. »Du möchtest, dass ich ausprobiere, ob ich, wenn ich ihn berühre, eine Vision haben werde?«

»Von der Vergangenheit, von der Zukunft, von der Ge-

genwart, von allem, das uns helfen könnte.«

»Aber es ist eine Maschine, Ahren.«

»Versuch es trotzdem. Du hast doch gesagt, der Kehrer sei empfindungsfähig. Falls das stimmt, könntest du vielleicht etwas aus seinen Gedanken erfahren. Möglicherweise entdeckst du, wie weit wir noch zu gehen haben, um Walker zu finden.« Hilflos schüttelte er den Kopf. »Ich möchte lediglich eine Bestätigung, dass wir nicht umsonst hier unten sind und dass es sich lohnt weiterzugehen.«

Eine Weile lang starrte sie ihn unentschlossen an. Schließlich nickte sie langsam. »Also gut, ich versuche es.«

Sie aß ihren letzten Bissen Brot, legte den Wasserschlauch nieder und erhob sich. Der Kehrer rollte weiter, weil er dachte, sie seien fertig, kehrte jedoch zurück, da Ahren keine Anstalten machte, ihm zu folgen. Ryer Ord Star trat wortlos an die Maschine heran, kniete neben ihr und legte die Hände auf den rundlichen Metallkörper und drückte mit den Fingerspitzen zu, während sie die Augen schloss. Ihr bleiches, vergeistigtes Gesicht spannte sich vor Konzentration an.

Im nächsten Augenblick wiegte sie heftig auf den Hacken hin und her, und ihr schlanker Körper versteifte sich im Schockzustand. Ahren zuckte zusammen. Der Kehrer bewegte sich nicht; Ryer Ord Star hing an ihm fest, krümmte die Finger und warf den Kopf in den Nacken, hielt die Augen geschlossen und die Arme ausgestreckt, und die Bilder, auf die sie bei ihrem Kontakt mit der Maschine stieß, lösten Gefühle aus, welche man deutlich von ihrer Miene ablesen konnte, brutal, schonungslos und erschütternd.

Sie stöhnte leise, sank in sich zusammen, und ihre Hände glitten ab. Sofort und ohne zu zögern, sogar ohne die Au-

gen aufzuschlagen, begann sie zu sprechen.

»Ein junger Mann, ein Elf, wurde in Ketten hierher gebracht, übel zugerichtet und schwer verwundet nach einem Gefecht, in dem seine Gefährten gefallen waren. Die Augen hatte man ihm ausgestochen, die Zunge herausgeschnitten. In seinem Besitz befanden sich Elfensteine, die er fest mit der Hand umklammerte und nicht losließ. Sie besaßen magische Eigenschaften und eine Macht, die ihn hätte befreien können, hätte er nur den Willen dazu aufgebracht, sie zu benutzen. Doch sein Verstand lag ebenso in Ketten wie sein Körper, und er hatte keine Kontrolle mehr darüber. Kriecher trugen ihn an diesen Ort tief unter der Erde, in einen Raum voller Maschinen und blinkender Lichter. Man setzte ihn in einen Stuhl. Eiserne Handschellen hielten ihn fest, Drähte wurden von Kriechern in seinen Körper und unter die Haut eingeführt.«

Sie schlug die Augen auf und sah ihn mit bleichem, gehetztem Gesicht an. Was sie in einer Welt, deren Existenz sie sich in ihren kühnsten Träumen nicht hätte vorstellen mögen, mit angesehen hatte, bestürzte sie so sehr, dass sie nun wie ein Kind wirkte, das aus einem Albtraum erwacht ist.

»Ein Wesen beobachtete das alles, ein empfindungsfähiges Wesen ohne Körper und Gestalt. Es trug den Namen Antrax. Dieser Antrax verbarg sich in den Wänden und Böden und Decken, überall auf einmal. Er konnte sehen, obwohl er keine Augen hatte. Er fühlte, ohne etwas zu berühren. Er bestimmte das Schicksal des halb toten Elfen. Zudem kontrollierte er seinen Verstand. Nachdem der Elf an den Stuhl gefesselt war, verband man viele Drähte aus einer Kiste mit der Hand, welche die Elfensteine umklammerte. Durch die Drähte wurden dem Elfen Bilder in den Verstand gesandt, sodass er Dinge sah, die überhaupt nicht

vorhanden waren und die ihn dazu trieben, die Magie der Steine einzusetzen. Diese Magie wurde von der Kiste gesammelt und geraubt, durch die Drähte abgeleitet und zu anderen Orten geführt.«

Sie starrte Ahren an, als könnte sie den Blick nicht abwenden, und verlor sich in den Bildern ihrer Vision. »Das habe ich gesehen. Das alles.«

»Du hast Kael Elessedil gesehen«, sagte Ahren leise.

Sie holte tief Luft. »Kael Elessedil«, wiederholte sie und erschauerte. »Dreißig Jahre lang hat er so gelebt!«

Ihr Bericht überstieg seine Vorstellungskraft. Wie konnte man jemanden solchen Qualen aussetzen? Welches Wesen war zu einer derartigen Schandtat fähig? Das ungute Gefühl in seinem Magen nahm an Heftigkeit noch zu, denn eines stand fest: Was es auch für ein Wesen war, es konnte nicht menschlicher Natur sein. Anrax musste etwas anderes darstellen.

Rasch erhob er sich, um ihr auf die Beine zu helfen, aber sie hielt ihn mit einer raschen Geste zurück. »Berühr mich nicht, Ahren. Das war noch nicht alles – es geht noch weiter, noch fürchterlicher. Ich konnte es nicht ertragen, mir alles auf einmal anzuschauen, aber ich muss es tun. Ja, unbedingt. Ich habe mich den Visionen geöffnet, die von den Erinnerungen des Kehrs hervorgerufen wurden. Wenn du mich jetzt berührst, wird dadurch die Verbindung unterbrochen.«

Ohne seine Antwort abzuwarten, beugte sie sich erneut vor und legte ihre Hände auf den Kehr. Augenblicklich erstarrte ihr Gesicht, und ein Schreckenslaut entfuhr ihr. Ihr Kopf sank herab, und sie hing an dem Kehr, als würde sie ohne ihn zusammensinken. »Oh! Oh!«, rief sie leise, doch verzweifelt.

Schließlich ließ sie los und ging abermals in die Hocke. So verharrte sie eine Weile lang und atmete abgerissen und flach, während ihr Gesicht blutleer war und ihr Körper erschlaffte. Ahren wäre gern zu ihr gegangen, blieb jedoch, wo er war, und gehorchte ihren Anweisungen. Im Tunnel herrschte Grabesstille, die wie ein stimmloses Echo in den Gängen widerzuhallen schien. Bestürzt wartete der Elfenprinz. Abermals fühlte er sich jung und dumm und verletzlich, als hätten ihn die Visionen der Seherin entblößt, als wäre sein Innerstes offen gelegt worden, ohne dass sie ihn berührte.

Dann kroch Ryer Ord Star rückwärts wie ein Krebs von dem Kehrer fort, brachte jedoch immer noch nicht den Kopf in die Höhe. »Ahren?«, flüsterte sie mit gebrochener Stimme.

Er streckte die Hände nach ihr aus und nahm sie in die Arme. Sie sank gegen ihn, und er hielt sie fest und stützte sie. Trotz ihrer Robe zitterte sie vor Kälte. Er strich ihr über das Gesicht und spürte die Tränen. »Alles ist gut«, tröstete er sie, weil er nicht wusste, was er sonst sagen sollte.

Sofort schüttelte sie den Kopf. »Ahren«, sagte sie so leise, dass er ihre Worte kaum verstehen konnte. Jetzt hob sie den Kopf, bis ihre Lippen sich an seinem Ohr befanden. »Du hattest Recht«, flüsterte sie. »Man hat uns überlistet. Das ist eine Falle.«

Entsetzt verharrte er. Er wollte etwas antworten, hielt seine Zunge jedoch im Zaum. Schließlich hatte er die Geistesgegenwart, sich an den Kehrer zu erinnern, der hören und übersetzen konnte, was sie sprachen.

»Antrax hat vor, deinen Onkel durch dich zu ersetzen«, murmelte sie und hielt ihn fest. »Man hat dich am Leben gelassen und hierher gebracht, damit du seinen Platz ein-

nimmst.« Ihre Worte schnitten ihm wie winzige Glassplitter ins Herz. »Der Kehrer ist lediglich ein Werkzeug. Er wurde geschickt, um dich in den gleichen Raum zu locken, in dem Kael Elesedil all die Jahre gefangen gehalten wurde. Mich hat er benutzt, um dich zu überzeugen. Und ich...«

Sie brachte den Satz nicht zu Ende, und er drängte sich noch dichter an sie und hing an ihr, als wolle er ihr etwas bieten, an dem sie sich wiederum festklammern konnte. *Bist du sicher?*, hätte er fast gefragt. Aber die Frage war töricht. Mehrfach hatte sie ihre Fähigkeiten unter Beweis gestellt, und ohne Zweifel hatte sie auch diesmal Recht. Insbesondere, da er sich selbst schon von Anfang an unbehaglich gefühlt hatte. Sein Blick schweifte im Gang hin und her. Noch war er leer und verlassen. Welches Schicksal sie auch immer erwartete, bislang hatte es seinen Pfad noch nicht gekreuzt, obwohl es das eindeutig tun würde, wenn sie nicht rasch handelten.

Aber wie sollten sie handeln? Sie befanden sich tief unter der Erde, hatten sich hoffnungslos verirrt, ihr Gefährte und angeblicher Führer stand in den Diensten ihres Feindes. Antrax hatte sie unterwegs die ganze Zeit beobachtet und gelenkt. Was immer sie taten, wo immer sie hingingen, er konnte es sehen. Antrax würde sie nicht einfach aus der Falle entkommen lassen, die er ihnen zgedacht hatte. Seinen Plan, Kael Elesedil zu ersetzen, würde er sich nicht so rasch durchkreuzen lassen. Ahrens Herz klopfte heftig.

Die Worte der Seherin schlugen einer Woge gleich über ihm zusammen, und er schloss die Augen, weil er den Schmerz, den sie auslösten, nicht ertragen konnte. Antrax hatte ihn am Leben gelassen, hatte sie gesagt. Seine Flucht war arrangiert gewesen, während die anderen kämpften und starben. Keinesfalls durch Zufall oder Glück war ihm nichts zugestoßen. Vielleicht betrachtete Antrax ihn als schwach

und gefügig, als einen Feigling durch und durch. Möglicherweise wusste Antrax, wie leicht man Ahren ohne den Gebrauch von Gewalt manipulieren konnte. Auf diese Weise würde er unbeschadet bleiben und Antrax besser dienen können, vielleicht dann sogar fünfzig Jahre anstelle der dreißig, die Kael Elessedil ausgehalten hatte.

Das alles ergab durchaus Sinn. Walker hatte ihnen erklärt, dass, was immer sie nach Castledown gelockt hatte, ihre Magie wollte.

Dabei war es Ahren nie in den Sinn gekommen, dass Antrax für die Magie auch jemanden benötigte, der sie beschwören konnte. Allein deshalb hatte Kael Elessedil dieses grausame Schicksal erdulden müssen. Und nun er selbst auch?

Tränen rannen ihm über die Wangen. Er hasste sich. Und was man ihm angetan hatte, hasste er ebenso. Alles im Zusammenhang mit Castledown hasste er. Insbesondere Antrax hasste er. Am liebsten hätte er seinen Zorn in die Stille hinausgeschrien und zugeschaut, wie er in messerscharfen Klingen explodierte, die den Kehler zerfetzten, damit wenigstens ein kleiner Teil des Ungeheuers, das an diesem abscheulichen Ort wohnte, zerstört wurde. Tröstend und sanft strich er Ryer Ord Star über den seidenweichen Kopf. Innerlich beruhigte er sich ein wenig, und die Wut entwich ihm wie Blut einem Sterbenden. Hier unten erwartete sie ihr Tod, sie beide. Zu weit waren sie vorgedrungen und zu tief, um den Weg hinaus zu finden. Mit den Elfensteinen wäre ihnen vielleicht noch eine Chance geblieben. Doch auch Kael Elessedil hatten die Elfensteine nicht viel Glück gebracht. Eine andere Magie könnte einen Unterschied ausmachen. Nur leider stand ihm keine andere Magie zur Verfügung, keine, die er...

Dann fiel ihm der Phönixstein ein. In all dem Durchein-

ander hatte er ihn vollkommen vergessen. Der Stein befand sich dort, wo er ihn verstaut hatte, an der Kette um seinen Hals unter seinem Gewand – Bek Rowes Magie, die der König vom Silberfluss Bek auf seiner Reise nach Arborlon geschenkt hatte und die Bek seinerseits an Ahren weitergegeben hatte. Er versuchte sich zu erinnern, was Bek ihm über den Stein erzählt hatte, strengte sich an, sich der Worte des Königs vom Silberfluss zu entsinnen.

*Wenn du vollkommen in die Irre gelaufen bist, wird er dir den Weg zeigen. Nicht nur in Hinsicht darauf, was du mit den Augen sehen kannst, sondern auch in den Angelegenheiten, die dein Herz betreffen. Er wird dir den Ausweg zeigen, wenn du dich an dunklen Orten aufhältst, und den Weg durch dunkle Orte, falls du ihn einschlagen musst.*

Er schloss die Augen. Mehr in die Irre laufen als jetzt konnte er kaum. Auch dass er sich je an einem dunkleren Ort befinden würde, war unwahrscheinlich. Herz und Verstand waren geplagt, und er saß in jeder nur vorstellbaren Weise in der Falle. Wenn es je einen Augenblick gegeben hatte, in dem er der Magie des Steins bedurfte, dann war dieser nun eingetreten. Würde die Magie sich durch ihn beschwören lassen? Er hatte keine Ahnung, doch blieb ihm nichts anderes übrig, als es auf einen Versuch ankommen zu lassen. Niemals hatte er geglaubt, den Stein benutzen zu müssen. Er hatte gedacht, er würde ihn einfach nur für Bek aufbewahren und ihn ihm zurückgeben, wenn sie sich wieder trafen. Falls er den Phönixstein jetzt freilich nicht einsetzte und mit seiner Hilfe einen Weg aus dem Labyrinth entdeckte, würde er Bek womöglich nie wieder sehen.

An Ryer Ord Star blickte er vorbei auf den Kehrer, der in der Mitte des Gangs wartete. Wenn sie der Maschine folgten, würden die Dinge so fortlaufen wie bisher. Trennten sie sich von ihr, setzte Antrax gewiss andere Mittel ein, um



sich ihres Gehorsams zu versichern. Es gab keinen Grund, länger zu zaudern.

Also schob er die junge Seherin ein Stück von sich. »Ryer«, sagte er leise. Sie hob das tränenüberströmte Gesicht und sah ihn an. »Hör mir zu.« Er flüsterte, damit man ihn nicht belauschen konnte. »Wir werden nicht weitergehen. Nicht mit diesem Kehler. Der kann uns gestohlen bleiben. Ich habe etwas, das uns bei der Flucht helfen wird, etwas, das Bek mir gegeben hat, ehe wir von Bord des Luftschiffes gingen. Es handelt sich dabei um eine Magie, die ihm der König vom Silberfluss geschenkt hat. Wenn sie funktioniert, finden wir vielleicht wenigstens den Weg zu Walker oder, wenn schon nicht zu Walker, nach draußen. Bist du einverstanden, es auszuprobieren?«

Sie presste die Lippen zusammen, sah ihm in die Augen und nickte, ohne zu zögern. Er wartete einen Moment, bis er sich ihrer sicher war, dann wandte er sich von dem Kehler ab, damit dieser nichts sehen konnte, griff in sein Gewand und holte den Phönixstein hervor.

Er betrachtete die silbrige Oberfläche, die wie flüssiges Licht in seiner Hand leuchtete, dann nahm er den Talisman von der Kette.

Du kannst ihn nur einmal benutzen, hatte Bek ihn gewarnt. Nur einmal, denn wenn du ihn auf die Erde wirfst, um seine Magie zu befreien, zerschmetterst du ihn. Ahren schaute Ryer Ord Star an und fühlte sich zum ersten Mal seit Tagen so, als würde er etwas richtig machen.

»Nimm meine Hand«, verlangte er.

Das tat sie und wandte den Blick nicht von ihm ab. Daraufhin holte er tief Atem, zog sie auf die Füße und warf den Phönixstein auf den Boden.

## *Sechzehn*

In dem Augenblick, in dem der Phönixstein auf dem Boden aufschlug und zersprang, wurden Ahren Elessedil und Ryer Ord Star in einen aschefarbenen Dunst eingehüllt. Er umwirbelte sie wie eine Mischung aus winzigen Partikeln und verrauchtem Licht, als würde ihn eine unsichtbare Hand rühren wie eine Suppe im Kessel. Diese Wolke hing an ihnen fest, konzentrierte sich um die Stelle herum, an der sie standen. Außerhalb davon wirkten die Gänge von Castledown unverändert.

Einen Moment lang blieben der Elfenprinz und die Seherin, wo sie standen, da sie unsicher waren und abwarten wollten, was passierte. Der kleine Kehrer starrte sie an, als sei nichts geschehen, in seinem Inneren surrte es, und mit blinkenden Lichtern verharnte die Maschine in der Mitte des Gangs. Dann plötzlich fuhr sie nach rechts und links, und rasch nahmen ihre Bewegungen an Lebhaftigkeit zu. Der Kehrer schien nach ihnen zu suchen und nicht zu begreifen, dass sie immer noch genau vor ihm standen. Ahren zog Ryer einige Schritte zur Seite, um auszuprobieren, ob der Kehrer sie wirklich nicht sehen konnte. Er wandte sich ihnen nicht zu und reagierte auch nicht auf ihre Bewegung. Die Maschine rollte einfach ziellos hin und her und versuchte eine Entscheidung zu treffen, was sie tun sollte.

Dann geschah etwas Eigentümliches mit Ahren. Innerhalb des Dunstes, den der Phönixstein hervorgerufen hatte, spürte er einen seltsamen, unwiderstehlichen Drang, weiterzugehen und nicht stehen zu bleiben. Es handelte sich um eine Art Ziehen in seiner Brust, eine unausgesprochene Sicherheit darüber, was er tun musste. Nie zuvor hatte er etwas Vergleichbares gefühlt. Er blickte Ryer an, die ihn

ebenfalls ansah. Ohne ein Wort deutete er nach vorn und drückte so seine Absicht aus. Sie nickte nur. Als er seine Brust berührte, tat sie das Gleiche. Offenbar spürte sie dasselbe. Hier war die Magie des Phönixsteins am Werke. Wenn man sich verirrt hat und den Weg wieder finden will, muss man wissen, welches Ziel man hat. Überraschenderweise hatte Ahren Elessedil davon eine klare Vorstellung.

Er ging ein Stück den Gang hinunter und überließ den glücklosen Kehrer seinen vergeblichen Bemühungen herauszufinden, was sich ereignet hatte. Dabei hielt er Ryer fest, denn er fürchtete, falls er sie losließe, würde sie den Schutz der Magie verlieren. Der rauchige Dunst bewegte sich mit ihnen, hüllte sie ein, während sie voranschritten, und änderte weder Form noch Größe. Es war, als befänden sie sich in einer unsichtbaren Blase, die sie vom Rest der Welt abtrennte, mit einer eigenen Atmosphäre umgab und ihnen ein Leben bot, welches allen außer ihnen versagt blieb.

Ahren fragte sich gerade, ob Antrax wohl wusste, auf welche Weise er ihm die Pläne durchkreuzt hatte, da füllte sich der Gang vor ihnen plötzlich mit Kriechern.

Er blieb stehen, zog Ryer schützend an sich heran und beobachtete die Metallkriecher, die wie Geister aus Öffnungen in den Wänden krochen und mit metallenen Gliedern Messer und Zangen und eigentümliche Zylinder umklammerten. Sie strömten den Gang hinunter und fächerten sich zu beiden Seiten auf. Ahren schnürte es die Kehle zu. An den Kriechern gab es keinen Weg vorbei. Es waren zu viele.

Rasch drehte er sich um und schaute in die andere Richtung, doch die war ebenfalls versperrt.

Für einen Moment drohte er in Panik zu geraten; ihnen bot sich kein Ausweg. Die Schlinge zog sich zusammen,

und er und Ryer saßen mitten darin in der Falle. Er blieb nur noch stehen, weil er nichts anderes machen konnte, und noch immer hielt er die Seherin mit einer Hand fest. Mit der anderen zog er sein langes Messer, seine einzige Waffe. *Diesmal laufe ich nicht davon*, ermutigte er sich. Er würde die Stellung halten und kämpfen, selbst wenn es aussichtslos war. Vielleicht konnte Ryer in dem zu erwartenden Kampf fliehen. Dann wäre wenigstens einem von ihnen...

Diesen Gedanken brachte er nicht mehr zu Ende. Als ihn der erste Kriecher erreichte, wurde der Nebel vollkommen undurchsichtig, und die leichte Drehung steigerte sich zu einem regelrechten Wirbelwind. Wegen der plötzlichen Bewegung zog er den Kopf ein und spürte, wie sich Ryer an ihn drückte. Er blinzelte und versuchte zu erkennen, was da vor sich ging, aber alles jenseits ihrer Tarnung war verschwunden. Hinter dem sie einhüllenden Nebel wurde es schwarz.

Dann klarte der Nebel auf. Sie hatten die Kriecher hinter sich gelassen.

Ahren zweifelte nun nicht mehr an der Magie des Phönixsteins; er nahm sie einfach als das Geschenk, das sie darstellte. Solange sie andauern würde, vermutete er, würde sie die zwei beschützen. Also ging er zügig, fast trabend, los, zog Ryer mit sich durch den Gang und ließ die Kriecher hinter sich. Antrax musste sich eine andere Möglichkeit suchen, sie in die Falle zu locken.

Während ihrer Flucht arbeitete Antrax genau daran.

Zunächst schickte er weitere Kriecher, ganze Scharen, als habe er einen unerschöpflichen Vorrat von ihnen zur Verfügung. Sie überfluteten die Gänge vor und hinter ihnen, manche von ihnen suchten, andere standen an jeder Ecke Wache. Nun benutzten sie die eigentümlichen Zylinder, Waffen, welche die tödlichen Feuerstrahlen abschossen,

und sie feuerten auf gut Glück hierhin und dorthin. Gelegentlich näherten sich Kriecher Ahren und Ryer, und für die beiden schien es keinen Ausweg mehr zu geben. Doch jedes Mal verdunkelte sich der Rauch und wirbelte im Kreis, und als er wieder aufklarte, waren sie sicher an ihren Häschern vorbei.

Schließlich wurde deutlich, dass die Kriecher ihre Aufgabe mit den Handwaffen nicht erledigen konnten, und nun stießen auch aus den Wänden Feuerstrahlen hervor, kreuz und quer durch die Gänge, und sie schwenkten hin und her wie ein tödliches Spinnennetz, das im Winde schaukelt. Die Magie des Phönixsteins überwand die Feuerstrahlen allerdings ebenso leicht wie die Kriecher und umhüllte und schützte den Elfenprinz und die Seherin.

Dann schlossen sich Metalltüren und unterteilten die Gänge in kleine versiegelte Bereiche. Dieser Versuch hatte allerdings auch seine Nachteile, denn die Jäger wurden bei ihrer Hatz ebenso behindert wie die Gejagten. Zunächst störten die versperrten Gänge Ahren und Ryer nicht, denn es handelte sich um jene, durch die sie hereingekommen waren und die sie sowieso nicht noch einmal benutzen wollten. Dann jedoch holten die verschlossenen Türen sie ein, und plötzlich blockierte eine Tür ihnen den Weg. Sofort wusste Ahren, dass er die Richtung ändern und einen anderen Weg einschlagen musste. Er gehorchte diesem Impuls, ohne ihn zu verstehen, ging zu einem Gang hinter ihnen zurück und bog in diesen ein.

Einmal mussten sie vor einer verschlossenen Tür warten, bis sich diese wieder öffnete. Ahren hatte keine Ahnung, wie lange das dauern würde. Sein Zeitgefühl hatte ihn verlassen, als die Nebelwolke ihn eingehüllt hatte, als habe die Zeit keinerlei Bedeutung mehr in seinem Leben. Die Magie des Phönixsteins hatte eine eigene Welt erschaffen,

und während er sich in deren Bann befand, hatte die Zeit der Umgebung draußen keinen Einfluss auf ihn.

Schließlich tauchten die Kriecher, die Feuerstrahlen und die Türen nur mehr gelegentlich auf. Am Ende verschwanden sie ganz. Nun waren Ahren und Ryer allein im Gang, weit von dem Punkt entfernt, von dem sie ausgegangen waren, und Ahren blieb stehen und schaute durch den Nebel, der sie umgab. Er fühlte sich ausgelaugt und leer, regelrecht erschlagen.

»Es hat geklappt«, sagte er leise.

Mit ihrer schlanken Hand drückte sie die seine zur Bestätigung. »Du hast es geschafft«, flüsterte sie.

Daraufhin schüttelte er den Kopf. »Ich habe es auf gut Glück ausprobiert. Die Magie gehörte nicht einmal mir. Sie gehörte Bek. Ihm wurde sie geschenkt.«

»Aber du hast sie von Bek geschenkt bekommen!« Ihre Stimme klang verärgert. »Hör endlich auf, dich immer selbst klein zu machen, Ahren! Bevor wir in das Labyrinth gegangen sind und ich dich bat, mit mir nach Castledown einzudringen und Walker zu suchen, hast du gesagt, du könntest mich nicht beschützen. Trotzdem hast du es getan, oder vielleicht nicht? Dabei zählt nicht, wie du das geschafft hast, sondern allein die Tatsache, dass es dir gelungen ist.«

Sie hielt inne und sah ihm tief in die Augen. »Was du getan hast, erforderte großen Mut. Ich meine, den Phönixstein zu benutzen, ohne zu wissen, wie die Magie wirkt, und uns dann durch die Kriecher und Feuerstrahlen zu führen. Auch mich zu begleiten verlangte Mut. Warum erkennst du das nicht an?«

Er schüttelte den Kopf. »Ich bin kein tapferer Kerl. Im Gegenteil. Weil ich nämlich das Einzige getan habe, worin

ich eine Gelegenheit zur Flucht sah.« Sie starrte ihn an, als wäre er durchsichtig. Er fühlte sich entblößt und verletzt. Der Gedanke, sie könnte ihn für jemanden halten, der er gar nicht war, behagte ihm nicht.

Aber sie schob ihn an eine der Wände, lehnte sich an ihn und hielt seine Hände fest. »Na los, erzähl schon, was dir Sorgen macht«, sagte sie leise. Sie fixierte ihn mit ihren veilchenfarbenen Augen. »Dabei brauchst du dir doch nichts zu denken.«

Eigentümlicherweise fühlte er, dass dies stimmte. Es war nicht nur in Ordnung, sondern sogar notwendig. Er wollte ihr verraten, was er über sich selbst verheimlichte, ihr die Wahrheit über seine Feigheit gestehen, sich ihr eröffnen und den schrecklichen Schmerz hinauslassen, den er in sich trug, wollte sich von seiner Last befreien. Dort unten, tief unter der Erde, eingeschlossen von der Magie des Phönixsteins, spürte er, dass es möglich war.

Also zwang er sich, ihr in die Augen zu schauen, derweil er sprach. »Wir sind in die Ruine gegangen, wurden angegriffen, und ich geriet in Panik«, erklärte er ihr. »Während die anderen ihren Mann standen und kämpften, bin ich davongelaufen. Ich ließ mein Schwert fallen und rannte einfach drauflos.« Er schluckte, doch das half nicht gegen die bitteren Worte. »Eigentlich wollte ich gar nicht, aber ich konnte nicht anders. Ich konnte nur noch daran denken, mein Leben zu retten, eine Möglichkeit zu finden, nicht zu sterben. Joad Rish beugte sich über einen der Elfenjäger, um ihm zu helfen, einen von Ard Patrinells Männern, und ich sah, wie er von den Feuerstrahlen in Einzelteile zerlegt wurde, sein Kopf –«

Die Worte würgten in seinem Hals, und er verstummte. Ryer berührte ihn mit der freien Hand an der Wange. »Glaubst du nicht, dass sie das Gleiche gefühlt haben wie

du, Ahren?«, fragte sie ihn. »Glaubst du, sie hätten nicht getan, was sie konnten, um ihr Leben zu retten? Die Elfenjäger haben sich gewehrt, weil sie wussten, wie das geht, nicht wegen irgendeines Verhaltenskodexes oder weil sie mit besonderem Mut gesegnet waren. Joad Rish hat versucht, einem Verwundeten zu helfen, weil er das konnte. Du bist geflohen, Ahren, denn wärest du bei den anderen geblieben, hättest du dein Leben verloren, und das wolltest du nicht. Du hast getan, was du konntest.«

»Bloß hat deine Vision gezeigt, dass Antrax mein Leben geschont hat, da er noch etwas mit mir vorhat«, erwiderte er verbittert.

Sie lächelte ihn warm und sanft und doch protestierend an. »Aber zu dem Zeitpunkt hast du das nicht gewusst, oder? Wie wir in einer bestimmten Situation handeln, hängt davon ab, was wir wissen. Ich bin in das Labyrinth gelaufen, um Walker zu helfen. Darüber habe ich gar nicht nachgedacht, ich habe auch nicht gezögert, um mir zu überlegen, was ich da tue. Stattdessen habe ich einfach so reagiert, wie ich reagieren konnte. So ist das nun einmal.«

»Wenigstens bist du in die richtige Richtung gelaufen.«

»Ja?«, fragte sie leise.

In ihrer Stimme schwang Traurigkeit mit, ein tiefer Schmerz, und er schwieg. Verwirrt starrte er sie an. Sie erklärte ihm etwas Wichtiges, das er jedoch nicht begriff.

»Lass meine Hände los«, verlangte sie.

»Aber wenn die Magie –«

»Ich weiß.« Sie unterbrach ihn, indem sie ihm einen Finger auf die Lippen legte. »Trotzdem müssen wir es herausfinden. Es könnte eine Situation eintreten, in der es notwendig wird, sich zu trennen, zum Beispiel bei einem Kampf. Probieren wir es lieber jetzt aus, wo wir allein und



in Sicherheit sind.«

Er zögerte noch kurz, dann tat er allerdings, was sie verlangte, und ließ ihre Hand los. Nichts veränderte sich. Die Magie hüllte sie weiterhin ein wie ein Nebel im Wald bei Dämmerung, und das wirbelnde Grau veränderte sich nicht.

Ryer Ord Star legte die Hände in den Schoß, wiegte sich auf den Fersen hin und her und sah ihn an. »Du hast mir dein Geheimnis verraten, Ahren. Ich werde das Gleiche tun. Ich erzähle dir meines. Wenn du es hören möchtest.«

Ihre Worte hatten einen düsteren Beiklang, der Unannehmes verhieß und ein ungutes Gefühl bei ihm auslöste. »Du musst mir nichts beichten, wenn du nicht willst.«

»Ich weiß.«

Einen Augenblick später nickte er. »Also gut.«

Sie hob das Kinn leicht, als wappne sie sich für das Geständnis einer Wahrheit, die sie lieber verdrängen würde. Die Geste entlarvte eine Menge von ihrem Trotz und ihrer Tapferkeit. Plötzlich fühlte Ahren etwas für sie, das ihm zuvor nie aufgefallen war. Respekt, möglicherweise Bewunderung.

»Ich bin nicht, wofür du mich hältst«, begann sie und wick seinem Blick nicht aus. Ihm erschien es, dass sie sich zwang, ihn anzuschauen. »Keiner sieht mich als das, was ich bin. Dieser Expedition habe ich mich nicht nur aus einem Grunde angeschlossen. Als Walker mich aufsuchte, wusste ich bereits, dass er kommen würde. Man hatte mir aufgetragen, mit ihm zu gehen. Dabei sollte ich als Seherin arbeiten, doch nicht nur das – nicht einmal vorrangig. Eigentlich sollte ich euch nur begleiten, um für die Ilse-Hexe zu spionieren.«

Sie wartete Ahrens Reaktion ab, doch der war zu verblüfft, um darauf zu antworten.

Bitter lächelte sie. »Du wirkst überrascht. Glaubst du mir nicht? Es stimmt aber. Ich habe von dem Tag an für die Ilse-Hexe spioniert, an dem mir Walker vor vielen Jahren einen Besuch abstattete. Schon vorher hatte ich mich an sie verkauft. Das war überhaupt nicht schwierig, wirklich. Und es trug sich folgendermaßen zu. Ich wurde mit der Fähigkeit des Sehens geboren, und ich wusste schon in sehr jungem Alter darüber Bescheid. Die Zukunft jener in meiner Umgebung sah ich, manchmal bis ins Detail, dann wieder nur in Fragmenten. Pflegeeltern zogen mich auf, da ich eine Waise war. Sie nahmen häufig Streuner wie mich auf und waren freundlich zu mir, obwohl sie mich für eigentümlich hielten, und das war ich ja auch. Von meiner Gabe erzählte ich niemandem, denn ich begriff schon sehr früh, dass manche Menschen deswegen eine Gefahr in mir sehen würden. Deshalb behielt ich diese Fähigkeit für mich und versuchte, sie zu vergessen. Natürlich war das unmöglich. Es wurde noch schlimmer, als ich durch Zufall entdeckte, dass ich ein Empath war und körperliche und seelische Wunden durch Berührung heilen konnte. Diese Gabe erkannte ich erst später, aber nachdem sie mir einmal enthüllt war, musste ich meine Pflegeeltern verlassen und einen Ort suchen, an dem mich niemand kannte.

Mit zwölf Jahren kam ich nach Grimpen Ward, zusammen mit einer Gruppe Fahrender. Sie nahmen mich bei sich auf, weil das so die Art der Fahrenden ist, und sie dachten sich nichts dabei, mich zu meinem Ziel zu bringen. Zwar hielten sie mich ebenfalls für seltsam, doch ließen sie mich in Ruhe. In Grimpen Ward suchte ich die Addershag auf. Sie war der eigentliche Grund, aus dem ich zu dem Ort gereist war. Jeder wusste, bei ihr handelte es sich um die mächtigste Seherin in den Vier Ländern, und ich hoffte, sie würde mich bei sich aufnehmen und ausbilden. Natürlich

wusste ich nicht, dass sie noch nie einen Lehrling zu sich genommen hatte. Die Ausmaße dessen, was ich zu erreichen strebte, hatte ich nicht begriffen.

Sie ließ mich darüber nicht lange im Unklaren. Ohne überhaupt einen Augenblick darüber nachzudenken, worum ich sie bat, schickte sie mich fort. Ich war niedergeschmettert, wollte jedoch nicht aufgeben. So wartete ich vor ihrer Tür, ob sie nicht ihre Meinung ändern würde. Zwei Monate blieb ich dort. Schließlich holte sie mich herein. Sie prüfte mich auf allerlei Weisen. Nachdem ich alles getan hatte, was sie wollte, nickte sie und sagte, ich dürfe bleiben. Das war es. Ich durfte bleiben.

Wochenlang tat ich nichts anderes als kochen und putzen und Besorgungen für sie erledigen. Sie behandelte mich wie eine Magd, und ich war so erpicht darauf, bei ihr zu bleiben, dass ich mir nichts daraus machte. Schließlich begann sie, mir etwas über meine Gabe beizubringen, nur ein kleines bisschen, und dann wieder ein bisschen mehr. Mein Unterricht hatte begonnen. Nach einer Weile wurde ich ihre Gehilfin und später ihre Vertraute. Sie war alt und zäh und gefährlich. Und zudem unberechenbar. Aber ich bewährte mich und fühlte mich von ihr nicht bedroht.«

Sie holte tief Luft und atmete langsam aus, als würde sie einen Schmerz herauslassen, den sie lange Zeit unter Verschluss gehalten hatte. »Dennoch hatte ich einen Fehler begangen. Als ich zu ihr kam, ihr von meiner Begabung des Sehens erzählte und sie bat, mich in ihrem Gebrauch zu unterweisen, verschwieg ich ihr, dass ich ein Empath war. Ich hatte Angst, es ihr zu sagen, da ich fürchtete, es würde ihre Entscheidung beeinflussen, ob sie mich zur Ausbildung bei sich aufnahm, und solange ich es für mich behielt, würde es keine Rolle spielen. Im dritten Jahr meiner Ausbildung jedoch hatte ich eine Vision, in der ein kleines

Mädchen im Dorf Opfer eines Unfalls wurde. Wie es unsere Gewohnheit war, berichteten wir den Eltern davon und nahmen dafür von ihnen den Lohn entgegen, den sie uns aus freien Stücken zahlten. So hielten wir das mit allen, nicht um reich zu werden, aber um sorgenfrei leben zu können. Niemand beschwerte sich je. Diesmal genügte unsere Warnung allerdings nicht, um das Mädchen zu retten, und obwohl es bei dem Unfall nicht ums Leben kam, würde es vermutlich bald seinen schweren Verletzungen erliegen.

Ich bat die Addershag, mich zu ihr gehen zu lassen. Sie weigerte sich. Es gebe nichts, was wir unternehmen könnten und nicht bereits getan hätten. Ich ging trotzdem. Mit meinen empathischen Kräften heilte ich das Mädchen. Dabei tat ich so, als hätte sich das Kind von selbst erholt und als hätte ich ihm nur geholfen. Aber die Addershag ließ sich nicht täuschen. Sie sagte mir, eines Tages würde mich meine empathische Begabung töten, denn ein Empath, der versuchte, das Schicksal zu ändern, werde am Ende sein Leben vergeuden. Insofern würde ich lediglich meine Gabe und ihre Zeit verschwenden, und allein würde ich besser zurechtkommen. Sie verstieß mich. Sie warf mich hinaus.«

Die Seherin zog die Knie vor die Brust und lächelte Ahren verkniffen und traurig an. »Sie hatte Recht. Ich habe mich gut durchgeschlagen. Man kannte und schätzte mich. Mancher misstraute mir und stellte mein Talent auf die Probe, allerdings nicht sehr viele. Oft genug suchte man mich auf, und ich hatte viel Arbeit. Meine empathischen Fähigkeiten setzte ich behutsam ein. Ein- oder zweimal besuchte ich die Addershag, doch sie wollte nichts mehr mit mir zu tun haben. Ihr Interesse bestand darin, die Zukunft zu enträtseln; die Vergangenheit – und somit auch ich – scherte sie nicht. Ich wurde verbittert und war wütend auf

sie, weil sie mich so verschmähte. Trotzdem hatte ich auch Angst vor ihr. Sie hatte ein hohes Alter erreicht, und alle ihre Feinde waren tot und begraben. Zu denen wollte ich nun nicht gerade gehören. Daher hielt ich mich von ihr fern.

Dann suchte mich die Ilse-Hexe auf, und alles veränderte sich plötzlich.«

Kurz wandte sie den Blick von ihm ab und schaute in die Leere des Ganges, in die düster beleuchteten Schatten jenseits ihrer magischen Zufluchtsstätte, ja, sogar noch darüber hinaus zurück in die Vergangenheit.

Schließlich traf ihr Blick wieder den seinen. »Sie zeigte sich mir, etwas, von dem es heißt, sie hätte es noch nie getan. Sie war jung wie ich. Und eine Waise. Sie ähnelte mir so sehr, dass ich mich vom Augenblick unseres Kennenlernens an in ihr wieder fand. Noch dazu war sie eine mächtige Zauberin, und ich wünschte mir ihre Freundschaft und ihren Schutz. Als sie mir also die Vereinbarung vorschlug, nahm ich an. Ich sollte für sie in Grimpen Ward Augen und Ohren offen halten und ihr Neuigkeiten berichten, die sie noch nicht erfahren hatte. Sie würde im Gegenzug für den Tod der Addershag sorgen, und ich würde danach oberste Seherin in Grimpen Ward werden.«

Ihr bleiches, vergeistigtes Gesicht nahm einen verkniffenen Ausdruck an. »Ich beharrte darauf, dass der Addershag nichts zustoßen dürfe. Sie war schließlich alt und würde sowieso bald sterben. Ob ich das bezweifelte? Wollte ich ihr Schicksal erfahren? Die Ilse-Hexe reichte mir ein Kopftuch. Sie trug mir auf, eine Vision mit Hilfe dieses Stück Stoffs zu beschwören, das sie der Alten gestohlen hatte. Ich tat es und sah sie tot auf dem Boden ihrer Kate liegen, mit offenen, starrenden Augen. Nachdem sie gestorben wäre, brauchte ich nur noch in ihre Fußstapfen zu

treten. Warum auch nicht? Ich war ihr einstiges Lehrlin, nach ihr die begabteste Seherin. Musste ich nicht folgerichtig ihre Nachfolgerin werden?

Daran glaubte ich natürlich fest, und die Zurückweisung der Addershag schmerzte mich noch immer. Daher stimmte ich diesem Handel zu und ließ den Ereignissen ihren Lauf. Die Ilse-Hexe wurde meine neue Ratgeberin und Freundin. Ich berichtete ihr alles, was sich im Dorf und in der Umgebung zutrug, indem ich ihr Nachrichten per Vogel schickte. Und ich wartete auf den Tod der Addershag. Es dauerte zwar ein Jahr, aber am Ende starb sie doch. Sie wurde von einer kleinen tödlichen Schlange gebissen, die sich in einem Beutel Gold befunden hatte, welchen ihr ein angeblicher Gönner schenkte. Wer dieser Gönner war, kam nie ans Tageslicht. Ihre Magd war für einen Tag und eine Nacht außer Hauses gewesen, und bei ihrer Rückkehr fand sie die Addershag tot vor. Sie beerdigte die Leiche im Garten und behielt das Haus für sich.«

Sie seufzte. »Und ich, ich wurde zu dem, was ich mir gewünscht hatte, zur neuen Addershag, ihrer Nachfolgerin. Ihre Anhänger und ihre Kunden kamen nun zu mir, und niemand zweifelte die Rechtmäßigkeit meiner Nachfolge an. Ich war überzeugt davon, mit ihrem Tod nichts zu tun zu haben, dass es einfach eine Vision war, die sich erfüllt hatte, und dass ich mich, indem ich mich nicht einmischte, genauso verhielt, wie sie es mir beigebracht hatte. Außerdem hätte sie sowieso nicht auf mich gehört, glaubte ich. Ich hätte die Dinge nicht ändern können.«

Nach diesen Worten zitterte sie heftig und zog die Knie noch fester vor die Brust, um sich vor der Kälte zu schützen. »Aber alles hat seinen Preis, und am Ende fand ich heraus, was mich die Nachfolge der Addershag kosten sollte. Die Ilse-Hexe kam zu mir, als ich eine Vision von

Walker hatte; sie hatte mir aufgetragen, ihr alles zu berichten, was ich über ihn erfuhr. Meine Vision zeigte mir, wie er in der Nacht zu mir kam, eine dunkle Präsenz, eine unwiderstehliche Macht, die mein gesamtes Leben verändern würde. Er besuchte mich, damit ich möglichst viel über eine Reise in Erfahrung brächte, die er zu einem neuen Land unternehmen wollte, und darüber, was ihm unterwegs begegnen würde. Meine Visionen führte er herbei, indem er mir einen Gegenstand gab. Eine Karte.

Als ich der Ilse-Hexe von meiner Vision erzählte, wurde sie sehr aufgeregt. Sie wollte diese Karte und sagte, ich müsse eine Möglichkeit finden, sie zu stehlen. Dann jedoch änderte sie ihre Meinung, und ich sollte darauf bestehen, ihn zu begleiten. Ich müsste ihn davon überzeugen, dass ich unverzichtbar sei, damit er mich mitnehme. Das, was ich in meinen Visionen gesehen hatte, sollte ich ihm enthüllen, und dazu noch einiges andere, was sie mir erzählen würde, bis er meinen Wunsch nicht mehr ablehnen konnte. Ich würde sein Schatten werden, und sie der meine. Überall, wohin ich ginge, überall, wohin Walker ginge, würde sie uns folgen. Sie besitze eine Magie, die es ihr ermögliche, durch meine Augen zu sehen. Das sei unbedingt notwendig, versicherte sie mir. Sie bestand darauf, Walker sei unser gemeinsamer Feind, der Feind all jener, die in den Vier Ländern Magie besaßen.«

Nun lachte sie, freudlos, lustlos. »Inzwischen wusste ich genug, um solche Äußerungen mit Vorsicht zu genießen. Walker war nicht mein Feind. Weder mir noch jemandem sonst hatte er bislang irgendeinen Schaden zugefügt. Allerdings befand ich mich nicht in der Lage, mich ihr zu verweigern. Als ich andeutete, diese Aufgabe würde mich überfordern, warnte sie mich, sie könnte den Bewohnern von Grimpen Ward gegenüber das eine oder andere Wort

fallen lassen und sie glauben machen, ich habe der Adders-hag den Goldbeutel mit der Schlange übergeben. Zudem war die Ilse-Hexe meine Gönnerin und meine Lehrerin. Ich fürchtete mich vor ihr, und dennoch fühlte ich eine außergewöhnliche Geistesverwandtschaft mit ihr. Aus diesem Grunde stimmte ich zu. Ich wurde ihr Spion an Bord der *Jerle Shannara*.«

Plötzlich füllten Tränen ihre Augen. »Aber es ist etwas Eigentümliches passiert, Ahren. Etwas, mit dem weder sie noch ich gerechnet hatte. Sogar bevor sie mich aufsuchte, bevor ich die Karte berührt oder mehr darüber herausgefunden hatte, was für die Reise notwendig sein würde, hatte ich weitere Visionen.« Sie beugte sich zu ihm vor, und die Tränen rannen ihr über die Wangen. »Sie handelten von Walker und mir. Dabei waren sie so stark und überwältigend, dass ich sie nicht ignorieren konnte. Ich sah einen blauen Ozean und Inseln, ein fliegendes Schiff, Schlachten und sterbende Männer. Das war die Reise, die Walker unternehmen wollte, und ich sah kleine Teile davon. Die meisten waren so vage und so wirr, dass ich keinen Sinn hineinbringen konnte, aber eines trat sehr deutlich hervor. Bei denen, die mit Walker auf die Reise gehen würden, befänden sich ganz bestimmte Personen – eine, die ihm das Leben retten würde sowie eine, die versuchen würde, es ihm zu nehmen; eine, die ihn bedingungslos liebte, und eine, die ihn mit unvergleichlicher Leidenschaft hasste; eine, die ihn vom richtigen Weg abbringen, und eine, die ihn dorthin zurückführen würde.«

Sie hielt inne. »Ich habe keine Gesichter gesehen, die man mit diesen Personen in Verbindung bringen könnte. Nur mein eigenes, das außerhalb der Vision stand und Walker stets sehr genau beobachtete, eingehend und abwartend. Aber wozu? Ich wusste es nicht. Dennoch war ich



jedes Mal dabei und beschattete ihn.«

»Doch jetzt weißt du, um wen es sich bei diesen Personen handelte und wer Walker etwas antun will«, unterbrach er sie und sagte seit geraumer Zeit zum ersten Mal etwas, weil er ihr helfen wollte, es auszusprechen. »Nun kannst du sie erkennen.«

Erneut lachte sie, und diesmal so verbittert und rau, dass er zusammenzuckte. Ihre Augen leuchteten wild, und sie warf das Haar in einer trotzigsten Geste nach hinten zurück. »Oh, ja. Ja, Ahren, ich weiß, wer diese Personen sind! Ironischerweise passt es genau! Ich kannte diese Personen von Anfang an, aber ich habe nicht lange genug über diese Visionen nachgedacht! Meine eigenen Wünsche und Sorgen und Nöte haben mich geblendet! Wer sind sie für Walker, wer würde sein Leben nehmen und wer es retten wollen, wer würde ihn lieben und hassen? Wer sind sie, Ahren? Ich kann es dir sagen. Es ist ein und dieselbe Person. Ich bin es!«

Sie ergriff seine Arme und packte so fest zu, dass er spürte, wie sich ihre Fingernägel in seine Haut gruben. »Ich habe ihm das alles angetan; auf Shatterstone hätte ich beinahe seinen Tod verschuldet, weil ich ihm den Teil meiner Vision verschwieg, der ihn vor den giftigen Dornen warnte, und dann habe ich ihn mit meiner empathischen Gabe gerettet, da ich es nicht ertragen konnte, ihn sterben zu lassen! Geliebt und gehasst habe ich ihn, manchmal ohne zu wissen, was das eine und was das andere ist! Er hat mich mitgenommen, obwohl er es besser unterlassen hätte, er hat mich in diese schreckliche, abscheuliche Lage versetzt, weil er mir vertraut, und er glaubt immer noch, ich würde ihn aus dieser Falle retten, worin sie auch bestehen mag! Und das werde ich, Ahren! Ich habe ihn oft genug in die Irre geführt! Diesmal, dieses eine Mal, muss ich ihn zu-

rückholen, selbst wenn ich dabei mein Leben verlieren sollte!«

Jetzt weinte sie so heftig, dass sie zitterte, Schluchzer ließen ihre Brust beben. Ihre Hände lösten sich von seinen Armen, und nun umarmte er sie, weil er den Kontakt zwischen ihnen nicht unterbrechen wollte.

»Nun kennst du also mein Geheimnis«, flüsterte sie. »Es ist viel schlimmer als deines, viel hässlicher. Mich hat es ganz aufgezehrt. Niemand kann mir je vergeben, was ich getan habe. Niemals werde ich es wieder gutmachen können.«

Er schüttelte den Kopf und beugte sich zu ihr vor. »Jedem kann man vergeben, Ryer Ord Star. Gleichgültig, was. Leicht fällt das zwar nicht immer, möglich ist es jedoch schon.«

Statt einer Antwort erschauerte sie. »Soll ich dir etwas sagen, Ahren?« Ihre Stimme war so leise, er hörte sie kaum. »Während ich Walker mit meinen empathischen Fähigkeiten heilte, nachdem er sich auf Shatterstone vergiftet hatte, stellte sich eine Verbindung zwischen ihm und mir her, wie ich es noch nie erlebt habe. Es war, als würden unsere Magien auf gewisse Weise vereint, und ich konnte ihm bis in die tiefste Seele schauen. Das war sehr schmerzhaft! Ich wusste, dort würde ich Leid finden – dies war mir schon bei unserer ersten Begegnung an seinen Augen aufgefallen –, aber ich hatte nicht geahnt, dass es so groß sein würde! Es überwältigte mich, und gleichzeitig öffnete ich mich damit Walker, wie er sich mir öffnete. So sah er auch, was in mir verborgen war, alles. Er wusste, welche Rolle ich spielte, was ich tun würde. Damit begriff er auch die Gefahr, die ich für ihn und die anderen darstellte.«

Verwundert schüttelte sie den Kopf. »Aber er behielt es für sich. Kein Wort ließ er darüber verlauten. Das alles tat

er ab, als würde es keine Bedeutung mehr haben, und er behielt mich bei sich. Ich glaube, er hoffte, dadurch würde er mich zu seiner Verbündeten machen. Und er hatte Recht. Ich habe für die Ilse-Hexe nichts Großartiges mehr getan seitdem. Zwar konnte sie über mich noch immer die Reise des Luftschiffs verfolgen, aber ich schätze, Walker hielt das nicht für sehr wichtig. Sie wusste sowieso schon, wo unser Ziel lag; das hatte sie in den Gedanken des Schiffbrüchigen gelesen. Ich jedoch, und darauf hatte er gezählt, verbarg vor ihm keine Wahrheit und keine Bruchstücke meiner Visionen mehr, keine Geheimnisse, die ihm Schaden zufügen könnten. Nun gehörte ich aus freiem Willen ihm. Und ihm werde ich ewig gehören, so lange er mich braucht. Unsere Verbindung übertrifft alles. Sie ist stark genug, sodass ich spüre, wie sehr er mich braucht, hier unten an diesem dunklen Ort, in diesen Gängen und Räumen, in all diesem Metall. Ich fühle, wie er nach mir greift, weil es sonst niemanden gibt, den er erreichen kann.« Sie schluckte die Tränen hinunter. »Deshalb gehe ich zu ihm. Deshalb muss ich ihn finden.«

Sie löste sich aus seiner Umarmung und wischte sich die Tränen mit beiden Händen aus den Augen. Danach begann sie erneut zu weinen, schlang die Arme um sich und wiegte sich auf den Fersen hin und her. »Ist das nicht traurig? Vielleicht bin ich alles, was er noch hat!«, sagte sie mit brechender Stimme. »So erbärmlich.«

Er schloss sie in die Arme und hielt sie fest, derweil sie weinte, und er versuchte nicht, sie zu trösten, sondern hielt sie einfach nur. Mehrmals dachte er daran, etwas Beruhigendes zu sagen oder etwas Kluges, doch irgendwie fiel ihm nichts ein, das ihm angemessen erschien. Schweigen war wohl das Beste, also blieb er stumm. Um sie herum wirbelte die Magie des Phönixsteins wie trübes Wasser,

stetig und aufmunternd, denn diese Zuflucht gab ihnen Zeit und einen Ort, um ihre Gefühle zu ordnen. Ahren blickte durch den Dunst in den Gang, der leer und still war. Es fühlte sich an, als wären sie tatsächlich allein hier unten, von allen verlassen und vergessen.

Ryer hörte auf zu weinen, löste sich aus seinen Armen und sah ihm in die Augen. »Willst du mich noch immer begleiten?«

Er nickte. Nie war ihm der Gedanke gekommen, es nicht zu tun.

»Du musst aber nicht«, sagte sie, »ich erwarte jetzt nicht mehr, dass du dich an dein Versprechen hältst, nachdem du weißt –«

»Hör auf damit«, protestierte er rasch. »Kein weiteres Wort darüber.«

Sie schaute ihn einen Moment lang an, dann beugte sie sich vor und küsste ihn auf die Wange. Mit der Wärme und Sanftheit ihrer Lippen spürte er, wie ein gutes Stück seines Selbstwertgefühls zurückkehrte.

Sie erhoben sich und setzten den Weg durch Castledowns endlose Gänge und Tunnel fort, wobei sie von der Magie des Phönixsteins eingehüllt blieben und sich von ihren Instinkten und Nöten führen ließen. Die junge Seherin rang weiterhin mit den Dämonen, die in ihr wohnten, aber ihr bleiches, vergeistigtes Gesicht hatte einen entschlossenen Ausdruck angenommen. Erneut hatte sie Ahrens Hand ergriffen, obwohl das ja, wie sie festgestellt hatten, nicht notwendig war. Ahren freute sich darüber. Die Berührung bedeutete ihm genauso viel wie ihr. Er fühlte sich, als wären sie Kinder, die sich in einem dunklen Wald verirrt haben, über den sich die Nacht senkt und in dem Wölfe ihr Unwesen treiben, und blind vertraute er einem Talisman,

den er weder verstand noch beherrschen konnte. Die Magie des Phönixsteins beschützte sie, doch wie lange noch? Er wollte nicht unvorbereitet oder kurz vor dem Ziel kalt erwischt werden.

Oder vor den Zielen, berichtigte er sich. Auf der einen Seite Walker, auf der anderen die verschollenen Elfensteine. Über Letztere hatte er mit Ryer Ord Star nicht gesprochen, doch wenn sie den Druiden erst gefunden hatten, beabsichtigte er, nach den Steinen zu suchen. Vielleicht verlangte er zu viel. Möglicherweise würde die Magie, nachdem sie Walker entdeckt hatten, aufhören. Er hatte keine Ahnung. Für unvorhergesehene Fälle konnte er nicht planen, sondern nur hoffen und das Beste aus einer Situation machen.

Lange Zeit zogen sie weiter, begegneten jedoch weder Kriechern noch Feuerstrahlen. Wenn Antrax nach ihnen jagte, dann nicht weiter offen sichtbar. Mittlerweile ging es beständig nach unten, Rampen und Treppen hinunter, weiter unter die Erde als zuvor. Ahren erschien es sinnvoll, dass Antrax die Magie tief unten verstecken würde. Dort würden sie vermutlich auch mit größerer Wahrscheinlichkeit auf Walker treffen.

Vor ihnen, in nicht allzu großer Entfernung, surrte und tuckerte leise eine Maschine in regelmäßigem Rhythmus, der im Stahl der Tunnel widerhallte und Ahrens Knochen vibrieren ließ.

Dann verzweigte sich der Gang und führte rechts und links auf eine Reihe bogenförmiger Öffnungen ohne Türen zu, die alle auf einem Laufsteg endeten, von dem aus man in einen riesigen Raum hinuntersah, der voller Metallschränke stand und in dem überall Lichter blinkten. Räder drehten sich hinter rauchigen Fenstern; helle Silberscheiben reflektierten das weiche Licht der flammenlosen Lampen-

röhren, die sich an den Wänden und an der hohen Decke des Raumes entlangzogen. Das Summen der Maschinen war überall zu hören und wurde von seltsamen, piependen und zwitschernden Lauten untermalt.

Der Anblick war gespenstisch, die surreale Vision einer Szenerie, die außerhalb dieser Mauern seit Jahrtausenden nicht mehr existierte. Die beiden verharrten auf dem Laufsteg, betrachteten die Dinge im Raum und suchten nach etwas, das für sie einen Sinn ergab. Nichts von alledem war ihnen vertraut, aber einen Augenblick später sog Ryer hörbar den Atem ein, sprach Walkers Namen und zog Ahren an der Hand mit sich auf eine metallene Treppe zu, die nach unten führte. Er folgte ihr, ohne nachzufragen, und wusste bereits, was geschehen würde. Sie stiegen die Treppe hinunter und suchten sich einen Weg durch ein Labyrinth fünf Meter hoher Schränke, in denen sich reihenweise Silberscheiben drehten. Zumindest ein Teil dieser Maschinerie, die sie vom Laufsteg aus gehört hatten, befand sich hinter Wandplatten. Ahren betrachtete die glatten Oberflächen, die ganz sicher nur aus der Alten Welt stammen konnten. Ob sie die Magie enthielten, nach der die Gesellschaft der *Jerle Shannara* gesucht hatte? Welche Art von Magie, dachte er, wird in einem Metallgestell mit drehenden Scheiben und blinkenden Lichtern aufbewahrt? Sie waren gekommen, um Bücher zu suchen, aber hier gab es keine Bücher – zumindest keine, die er hätte sehen können. Vielleicht befanden sie sich noch tiefer unter der Erde, und die Schränke und ihre Maschinerie dienten ihnen lediglich als Beschützer irgendeiner Art.

Dann entdeckte er die Kriecher. Etliche zogen durch die Gänge zwischen den Schränken, blieben immer wieder stehen und bedienten die drehenden Scheiben und blinkenden Lichter. Wenn sie Ahren und Ryer gesehen hatten,

ließen sie es sich jedenfalls nicht anmerken. Diese Kriecher unterschieden sich von jenen, denen sie zuvor begegnet waren. Sie waren größer als die so genannten Kehrer, gehörten jedoch zweifellos zur gleichen Sorte Bewohner von Castledown – eher Hüter und Helfer denn Verteidiger. Ausgerüstet waren sie mit eigentümlichen Metallgliedern, die in alle Richtungen ragten, hier und dort zupackten und seltsam geformte Finger in Schlitze und Öffnungen schoben, woraufhin sich die Geräusche und das Blinken der Maschinerie änderten.

Fasziniert ging Ahren langsamer und wollte sich alles genau anschauen, doch Ryer Ord Star ließ ihm keine Zeit. Sie zerrte ihn weiter voran. Ihr Ziel lag am anderen Ende der großen Kammer. Einer der Kriecher bewegte sich in die gleiche Richtung und eilte vor ihnen her, als würde er ihre Absicht voraussehen. Die Seherin warf Ahren einen hektischen Blick über die Schulter zu, lief dann los und zog ihn hinter sich her. In der Schutzhülle des Phönixsteins rannten sie hinter dem Kriecher her, auf eine Reihe von Metalltüren zu, die sich vor schwach beleuchteten Räumen befanden, wie man durch hohe dunkle Fenster erkennen konnte.

Der Kriecher war schneller, kam als Erster dort an und berührte eine Platte, woraufhin eine der Türen zur Seite glitt. Wieder wurden Platten mit blinkenden Lichtern sichtbar, dazu Dutzende von Röhren, die auf die Mitte des Raumes zuliefen. In diesen Raum rollte der Kriecher lautlos auf seinen Rädern hinein.

Ahren und Ryer folgten ihm rasch, das Mädchen noch immer voraus. Kaum durch die Tür, blieb sie so plötzlich stehen, dass er in sie hineinrannte. Während er mühsam das Gleichgewicht wieder fand, ließ er den Blick durch den Raum schweifen. Plötzlich stockte ihm der Atem.

Sie hatten Walker entdeckt.

Aber vielleicht wäre es besser gewesen, wenn sie ihn nicht gefunden hätten.



## *Siebzehn*

Nacht breitete sich über das Land wie eine große, geschmeidige Katze, deren Schatten die Wälder in immer tiefere Dunkelheit hüllte und heimlich und heimtückisch das Tageslicht stahl. Bek saß seiner Schwester gegenüber und beobachtete, wie sie Scheiben von einem Stück Käse schnitt und Brot auf einem flachen Stein röstete, den sie mit Glut erhitzt hatte. Zuvor hatte sie bereits Beeren gewaschen und auf großen Blättern verteilt, die sie von tropischen Pflanzen gepflückt hatte, welche so weit im Norden eigentlich gar nicht wachsen sollten, es aber nichtsdestotrotz taten. Konzentriert und aufmerksam arbeitete sie vor sich hin und schaute die meiste Zeit nicht zu ihm auf. Sie behandelte ihn ungefähr so wie Quentin seine Jagdhunde: Sie fütterte ihn, gab ihm Wasser und ließ ihn ausruhen, dabei erwartete sie jedoch, dass er tat, was sie wollte und unterwegs nicht zurückblieb. Zudem zeigte sie gerade genug Interesse an ihm, um ihn daran zu erinnern, dass sie ihn ständig im Auge behielt, mehr nicht. Die Mauer, die sie zwischen sich und ihm errichtet hatte, war hoch und dick und sehr massiv.

»Geh hinunter zum Bach, und hol frisches Wasser«, verlangte sie, ohne den Kopf zu heben.

Er stand auf, nahm den fast leeren Wasserschlauch und ging zwischen die Bäume. Sie machte sich keine Gedanken wegen möglicher Fluchtversuche. Schließlich hatte er ihr sein Wort gegeben. Nein, ganz gewiss glaubte er keinen Moment lang, dass sein Wort ihr auch nur irgendetwas bedeutete. Aber sie hatte ihm verboten, das Schwert von Shannara mitzunehmen, wenn er sich von ihr entfernte, und er wusste, sie könnte ihn sehr schnell aufspüren, wenn er

sich davonmachte. Er dachte nicht gern darüber nach, was sie mit ihm anstellen würde, falls er dies täte. Falls er noch ein Zeugnis ihrer Skrupellosigkeit gebraucht hätte, so hatte sie ihm dieses geliefert, als sie ihm erzählte, was sie mit Truls Rohk angestellt hatte.

Beinahe zwei Tage lang hatte sie das für sich behalten, während sie durch das bewaldete Bergland auf die Ruinenstadt zuwanderten und sie währenddessen seine wiederholten Vorwürfe abtat. Doch stur drängte er auf eine Antwort, und schließlich gab sie ihm diese. Sie hatte den Caull zurückgelassen, damit sich dieser nach seiner Rückkehr von dem fehlgeschlagenen Hinterhalt mit dem Gestaltwandler beschäftigen konnte. Irgendwann würde Truls Rohk erkennen, dass sie ihn überlistet hatte, und dann würde er zurückkehren und nach Bek suchen. Sie durfte es jedoch nicht riskieren, von ihm verfolgt zu werden, nachdem er das Verschwinden des Jungen bemerkt hatte. Denn der Gestaltwandler war so unnachgiebig wie sie und ebenso gefährlich. Daher musste er ausgelöscht werden. Aus diesem Grund hatte sie ihn dem Caull überlassen.

Bek war wie vor den Kopf geschlagen, wütend und tief betrübt, aber er konnte nichts daran ändern. Vielleicht hatte sich die Ilse-Hexe geirrt, was den Gestaltwandler betraf, und er war nicht zurückgekehrt. Vielleicht hatte er den Caull bemerkt und war ihm ausgewichen. Doch war sie sich ihrer Sache so sicher, dass sich seine Hoffnungen rasch in Luft auflösten. Nun war er auf sich selbst gestellt. Welche Entscheidungen er auch immer traf, er würde sich dafür rechtfertigen müssen.

Davonzulaufen stand also außer Frage. Beim ersten Mal, noch zusammen mit Truls Rohk, war es ihm schon nicht gelungen, und es gab keinen Anlass zu glauben, er würde jetzt mehr Erfolg haben. Und wenn sich außerdem die

leiseste Chance ergab, sie davon zu überzeugen, dass er ihr Bruder war, musste er diese wahrnehmen. Er konnte es sich nicht leisten, sie noch weiter von sich zu entfremden. Obwohl sie ihm kaum Aufmerksamkeit zollte, ließ sie ihn reden, und er nutzte jede Möglichkeit, sie von seiner wahren Identität zu überzeugen. Meistens ignorierte sie ihn, hin und wieder erwiderte sie allerdings etwas auf seine Argumente, und allein diese kurzen Antworten, diese rätselhaften Bemerkungen verrieten ihm, dass sie sich anhörte, was er ihr erzählte. Vielleicht glaubte sie ihm nicht, aber wenigstens dachte sie über seine Worte nach.

Er füllte den Wasserschlauch, kniete am Bach und spähte in die Dunkelheit. Nichtsdestotrotz wurde die Zeit knapp. Ein Tag noch, dann hätten sie ihr Ziel erreicht. Dort angekommen, beabsichtigte sie ihn den Mwellrets zu übergeben, während sie sich auf die Suche nach Walker machte. Die Rets würden ihn an Bord der *Schwarzen Moclips* festhalten, bis sie zurückkehrte. Jede Chance, sie zu überzeugen, wäre dann dahin, und damit auch jede Möglichkeit, Walker das Leben zu retten.

Der Wasserschlauch blähte sich auf, Bek verschloss ihn und stand auf. Walker würde auf sich selbst aufpassen, sicherlich – falls er noch lebte und dazu in der Lage war, was nicht unbedingt der Fall sein musste. Aber die Ilse-Hexe war ein ernst zu nehmender Gegner, das hatte sie schon unter Beweis gestellt. Bek wusste nicht, ob Walker mit ihr fertig werden würde, denn der Druide war gewiss nicht so gnadenlos wie sie, was er jedoch sein musste, wenn er überleben wollte.

Bek ging durch die Bäume zu dem kleinen Lager zurück und reichte seiner Schwester den Schlauch. Sie nahm ihn entgegen, ohne aufzublicken, und benetzte die Beeren mit Wasser. Er schaute ihr einen Moment lang zu, ehe er sich

wieder setzte. Nachdem sie gegessen hatten, würden sie baden, zuerst er, danach sie. Das machten sie jeden Abend, und sie benutzten dazu jeweils das Wasser, das sie fanden, und reinigten sich, so gut es eben ging. Zwar hatten sie keine saubere Wäsche zum Wechseln, doch hielten sie so wenigstens ihre Körper sauber. Selbst abends war es noch warm genug, um in einem Fluss oder Bach zu baden, obwohl dieses Land weiter im Norden lag als jenes, aus dem sie eigentlich stammten. Bek wunderte sich darüber und erinnerte sich, dass auch Walker eine Bemerkung darüber fallen gelassen hatte.

Grianne reichte ihm eine Scheibe Brot, die mit zerdrückten süßen Beeren bestrichen war, und er kaute gedankenverloren darauf herum, derweil er ihr Gesicht nicht aus den Augen ließ. Sie war gereizt, weil er früher am Tage wieder versucht hatte, ihre Zweifel zu zerstreuen. Tatsächlich hatte sie ihm sogar befohlen, nicht mehr davon zu sprechen. Trotzdem konnte er den Mund nicht halten, weil doch so viel auf dem Spiel stand. Zu warten, bis sie empfänglicher für seine Argumente wurde, konnte er sich nicht leisten.

Als sie also den Fehler beging und zu ihm hinübersah, redete er sofort drauflos.

»Du hast es noch nicht richtig durchdacht«, sagte er. »Denn sonst hättest du die Fehler in deinen Schlussfolgerungen bemerkt. Und die logischen Lücken in dem, was man dir erzählt hat.«

Sie starrte ihn ausdruckslos an und kaute langsam.

»Wenn ich nicht Bek bin, wieso trage ich dann denselben Namen? Du behauptest, weil man mich dazu gebracht hätte zu glauben, Bek sei mein richtiger Name. Aber Quentin kennt mich schon mein ganzes Leben lang. Und auch meine Adoptiveltern. Ich war Bek, seit man mich zu ihnen ge-

bracht hat. Wurden ihre Gedanken ebenfalls beeinflusst? Hat man alle in Leah beeinflusst zu denken, ich sei jemand, der ich nicht bin?«

Darauf antwortete sie nicht, sondern biss lediglich von ihrer Scheibe Käse ab.

»Oder ist Walker so schlau, dass er alles schon geplant hat, ehe er mich vor fünfzehn Jahren bei Coran und Liria ablieferte?«

Nun betrachtete sie ihn, wie ein Insekt ein Blatt begutachten würde.

»Das glaubst du doch, oder? Du meinst, er habe dieses Versteckspiel seit Jahren geplant, nur um dich zu überlisten. Bloß seinen Grund dafür kannst du mir nicht erklären, wie?«

Sie setzte den Wasserschlauch an die Lippen und trank, dann reichte sie ihn weiter an Bek. Ihre Augen waren so leer und tot wie die einer Schlange.

»Ach, ja, er will dich brechen, um deine Entschlossenheit zu unterminieren, um an deiner Deckung vorbeizugelangen. Auf diese Weise kann er dich untergraben und dich für seine eigenen Zwecke missbrauchen, worin immer die bestehen mögen. Er stiehlt dir deine Magie und macht dich zu seiner Marionette. Genau so, wie er es mit mir angestellt hat, nur bist du ein besserer Fang, weil deine Magie so viel stärker ist als meine und du für ihn eine größere Bedrohung darstellst.« Er ließ den Sarkasmus aus seinen Worten triefen wie Öl. »Schatten, wie gut, dass du das alles kommen sahst!«

Sie griff nach dem Wasserschlauch und nahm ihn Bek wieder ab. »Ich habe dir gesagt, du sollst nicht noch einmal davon anfangen.«

Er zuckte mit den Schultern. »Das hast du allerdings.« Er

aß sein letztes Stück Brot und nahm eine Scheibe Käse. »Aber ich kann nicht anders. Ich will verstehen, weshalb du die Wahrheit nicht siehst.« Er zögerte. »Welchen Grund hat dir der Morgawr genannt, weshalb Walker dich überhaupt damals entführen wollte? Was ist damit? Er sagte, weil Walker dich zu einem Druiden machen wollte, nur hätten deine Eltern ihm das verweigert. Sie wollten es nicht erlauben, und deshalb tötete er sie und verschleppte dich. War das nicht ein bisschen dumm, da es doch so viel subtilere Möglichkeiten gab, dich für seine Sache zu gewinnen? Warum war er so dumm, dich zur Zeugin des Todes deiner Eltern zu machen, während er dich entführte? Hätte er deinen Willen nicht manipulieren können? Wäre das nicht wesentlich einfacher gewesen? Klug genug ist er schließlich, oder? Mit seiner Magie kann er dich dazu bringen, alles zu glauben. Das hat er ja auch mit mir gemacht.«

Sie starrte ihm in die Augen. »Du bist nicht ich. Du bist schwach und dumm. Ein Bauer, und du begreifst überhaupt nichts.«

Diese Worte sprach sie ohne Groll und Gereiztheit, sondern kalt und leblos, und sie spiegelten sich in der bleichen, harten Miene auf ihrem jungen Gesicht wider, während sie ihre Mahlzeit beendete, ohne ihren Blick von seinem abzuwenden, und ihm so tief in die Augen schaute, dass sie doch nun alles sehen musste, was dahinter verborgen war.

Er schüttelte den Schauer ab, den ihr Starren hervorrief. »Immerhin begreife ich«, sagte er leise, »dass du genau zu dem geworden bist, was du unbedingt vermeiden wolltest.«

Rasch schüttelte sie den Kopf. »Ich bin kein Druide«, erwiderte sie, »nenn mich ja nicht so.«

»Du bist aber fast einer. So gut wie, wirklich.« Er beugte sich herausfordernd vor. »Erkläre mir nur, wie du dich von Walker unterscheidest. Zeig mir, was er in seinem Leben

getan hat, das du nicht längst in deinem ebenfalls getan hast. Zeig mir, wo sich der Weg, den du gegangen bist, von seinem unterscheidet.«

Schweigend betrachtete sie ihn, doch in ihren Augen flammte der Zorn. »Du willst mich wohl unbedingt provozieren.«

»Tue ich das? Erlaub mir, dir eine Geschichte zu erzählen, Grianne. Während meiner Reise nach Arborlon kam ich mit Quentin durch das Land am Silberfluss. Im Schlaf hatte ich eine Vision. Sie handelte von einem jungen Mädchen, das mir erschien und sich dann in ein Ungeheuer verwandelte, das ich kaum anzuschauen wagte. Dieses junge Mädchen warst du mit sechs Jahren, das Ding, in das du dich verwandelt hattest, ähnelte hingegen sehr den Mwellrets, die du befehlighst. Ich glaube an Omen, an Visionen, die verkünden, was kommen wird, an Hinweise auf die Zukunft. Dieser Traum gehörte dazu. Mir wurden deine Vergangenheit und deine Zukunft gezeigt. Man sagte mir, dass es bei mir läge, dein Schicksal zu ändern und diese Verwandlung zu verhindern.«

»Da hast du dir ja eine Menge vorgenommen. Bist du nicht ein bisschen anmaßend?«

Er schüttelte den Kopf. »Ja? Ich habe es mir nicht ausgesucht, ich verstand ja nicht einmal, was mir gezeigt wurde. Nicht, bis ich erfuhr, wer ich bin. Nicht, bis ich auf dich gestoßen bin. Aber jetzt denke ich, sollte es mir nicht gelingen, dich zu überzeugen, wird das niemand schaffen, und meine Vision wird sich erfüllen.«

»Mit Druiden oder Mwellrets habe ich nichts gemeinsam«, sagte sie höhnisch. »Du bist nur ein Junge ohne Verstand und dafür mit einer zu lebhaften Fantasie. Blind hast du den falschen Leuten vertraut, und jetzt soll auch ich mir ihre Wahrheiten zu Eigen machen, obwohl es sich doch

nur um Täuschungen handelt. Ich habe es satt, dir zuzuhören. Sag nichts mehr. Kein einziges Wort.«

»Ich sage, was ich will!«, fauchte er sie an. Innerlich zitterte er. Sie konnte launisch sein und gefährlich, aber Vorsicht war jetzt nicht mehr von Nutzen. »Du hast dich mit unterwürfigen Gefolgsleuten und Lügner umgeben. Du selbst hast dich vor so langer Zeit von der Wahrheit entfernt, dass du sie nicht einmal erkennen kannst, wenn sie geradewegs vor dir steht. Warum gibst du nicht wenigstens zu, dass du dir meiner nicht sicher bist? Warum gestehst du nicht immerhin das ein?«

Ihr Gesicht umwölkte sich. »Schweig jetzt.«

»Erlaube mir, dich bei der Suche nach Walker zu begleiten. Lass dir von ihm helfen. Was schadet es schon, wenn du mit ihm redest? Hör ihm nur zu, was er zu sagen hat. Es würde dich nur fünf Minuten kosten –«

»Genug!«, schrie sie.

Er sprang auf. »Genug wovon? Von der Wahrheit? Ich bin dein Bruder, Grianne. Ich bin Bek. Hör auf, es zu leugnen! Verdreh die Tatsachen nicht länger!«

Plötzlich stand auch sie, erstarrt vor Wut. Er hätte nachgeben sollen, das wusste er, aber er konnte nicht. »Willst du nicht, dass ich dir erzähle, was wirklich mit unseren Eltern passiert ist? Soll ich dir nicht sagen, was man mit dir angestellt hat? Soll ich es so laut sagen, dass du es auch hörst? Du bist so blind, du kannst nicht –«

Erneut schrie sie, nur diesmal waren es keine Worte, sondern lediglich ein Laut, der messerscharf durch die Nacht gellte. Die Magie des Wunschliedes versengte ihm die Kehle, verdrehte sie und schnürte sie ihm zu, bis er nach Luft schnappte. Viel zu spät warf er die Hände in die Höhe, um sich zu schützen, während er rückwärts taumelte



und stürzte. Die unerwartete Wucht und Heftigkeit ihres Angriffs schleuderte ihn benommen zu Boden, seine Augen tränen, und er konnte nur noch stoßweise Atem holen.

Sie stand über ihm, zog die Robe eng um sich, und auf ihrem bleichen Gesicht zeigte sich Entrüstung. Dann streckte sie die Hand aus, berührte seinen Hals, und um ihn herum wurde es schwarz.

Als er schlief und wieder normal atmete, zog sie seine Arme und Beine lang und deckte ihn mit seinem zerschlissenen Mantel zu. So ein Narr. Sie hatte ihn gewarnt, aber er hatte weiter in sie gedrängt. Da hatte sie die Beherrschung verloren und wütend zugeschlagen. Ein wenig schämte sie sich dafür. Gleichgültig, wie sehr man sie provozierte, sie sollte die Fassung bewahren und ihre Magie in Schach halten können. Auch hätte sie es vermeiden müssen, ihn so anzugreifen. Zu leicht hätte sie ihn dabei töten können. Viel hätte nicht gefehlt. Die Macht des Wunschlides war enorm. Wenn sie wollte, konnte sie eine dieser riesigen alten Eichen verwelken lassen, die ihre Äste schützend über ihr Lager ausbreiteten, und sie in Späne verwandeln, bis sie wieder zu der Erde wurde, aus der sie gewachsen war. Wie leicht wäre es im Vergleich dazu, diesen Jungen zu zermalmen.

»Ich habe dich gewarnt«, zischte sie der schlafenden Gestalt zu, während sie innerlich noch kochte.

Sie richtete sich auf, ging ein Stück, blieb am Rande der Lichtung stehen und spähte in die Dunkelheit. Nachdem sie sich das lange dunkle Haar aus dem Gesicht gestrichen hatte, schob sie die Hände in die Ärmel ihrer Robe. Vielleicht war es gut, dass sie so reagiert hatte. Was sie jetzt getan hatte, plante sie sowieso für den Moment, wenn sie die Bucht erreichten, in der die *Schwarze Moclips* vor An-

ker lag – ihm seine Stimme zu nehmen und ihn auf diese Weise unschädlich zu machen. Sonst hätte sie es sich nicht leisten können, ihn bei den Mwellrets zu lassen. Seine Waffe würde sie ihm ebenfalls abnehmen, diese Klinge, von der er behauptete, sie sei das Schwert von Shannara. Er würde in einen Frachtraum gesperrt werden, bis sie die Angelegenheit mit dem Druiden geregelt hatte.

Über die Schulter blickte sie zu der Stelle, an der er schlief, dann schaute sie rasch zur Seite. Eigentlich hatte sie ihm sagen wollen, was sie vorhatte, ehe sie es tat. Denn sie wollte ihm versprechen, dass es nur vorübergehend war. Bei ihrem Wiedersehen würde sie ihm seine Stimme zurückgeben. Das konnte sie ihm morgen beim Aufwachen immer noch erzählen, doch würde es nun eine andere Wirkung haben als gewünscht.

Dass sie das Gefühl hatte, sich vor ihm rechtfertigen zu müssen, ärgerte sie. Schließlich schuldete sie ihm nichts, und er bedeutete ihr nicht das Geringste. Trotzdem konnte sie ihn nicht einfach als einen Jungen abtun, den der Druide manipuliert hatte und gegen sie einsetzte. Diese Erklärung wäre zu einfach. An ihm war mehr dran: Seine Magie war echt. Möglicherweise besaß er die gleiche Willensstärke wie sie, und zumindest einiges von dem, was er sagte, entsprach der Wahrheit. Ihm gegenüber hätte sie das niemals zugegeben, dennoch spürte sie es. Ihr Problem bestand lediglich darin, zu entscheiden, wie weit er die Wahrheit sagte. Wo begannen die Lügen, wo hörten sie auf? Was wollte der Druide erreichen, indem er den Jungen zu ihr schickte? Denn bestimmt hatte er ihn gesandt, wie immer sie sich auch kennen gelernt hatten. Er hatte den Jungen geschickt, so wie sie Ryer Ord Star, um den Druiden auszuspiionieren.

Konnte es vielleicht tatsächlich Bek sein?

Einen Augenblick lang stockte ihr der Atem, während sie den Gedanken betrachtete wie ein exotisches Wesen. War das wirklich möglich? Er könnte Bek sein und trotzdem lügen, was ihre Eltern betraf. Und auch wenn er Bek war, schützte ihn das nicht vor Leichtgläubigkeit. Er hätte sich irren können, ohne es zu bemerken.

Nur, wie hatte der Druiden ihn entdeckt, wo sie ihn doch für tot gehalten hatte? Woher kannte der Druiden seine Identität? War der Druiden in den Schutt des Hauses zurückgekehrt und hatte die Ruine durchsucht? Hatte der Druiden beschlossen, Bek für seine Pläne auszunutzen, weil er sie nicht bekommen hatte?

Sie presste die Lippen aufeinander. In diesem Leben wurde jeder benutzt. Sie dachte an den Morgawr, der sie all die Jahre in den schönen Künsten der Magie unterrichtet hatte. Über ihn wusste sie genug, wusste, was er war, dass man ihm nicht vertrauen durfte, dass er so verschlagen war wie der Druiden. Er hatte sie ebenfalls benutzt. Um sie unter Kontrolle zu halten, bewahrte er Gegenstände von ihr auf. So war eben der Lauf der Welt. Sie manipulierte und täuschte auch. Der Junge hatte Recht damit. So sehr unterschied sie sich nicht vom Morgawr, und der Morgawr ähnelte durchaus dem Druiden.

Aber hätte der Morgawr sie auch über ihre Eltern belogen? Wenn er in der Tat nicht die Wahrheit gesagt hatte, wieso besaß sie dann so deutliche Erinnerungen an den Druiden und seine Diener in dunklen Roben, die in der Dämmerung jenes letzten Tages über sie herfielen? Das fühlte sich nicht richtig an. Es erschien ihr nicht möglich. Der Druiden hatte sie nach Paranor holen wollen. Sie erinnerte sich an seine Besuche bei ihrem Vater, an ihre Unterhaltungen und düsteren Warnungen. Nein, er hatte sie zur Waise gemacht und sie verschleppt, genau wie sie es

glaubte.

Dennoch hatte der Junge, der sich für ihren Bruder hielt, Recht. Sie war nun trotzdem eine Art Druidin, an einem anderen Ort, in einer anderen Gestalt. Ob sie sich von Walker unterschied, ob sie schlimmer oder besser war, konnte sie nicht sagen. Indem sie ihm entflohen war, hatte sie dem Morgawr erlaubt, sie in das Spiegelbild ihres Feindes zu verwandeln. Ihr Gebrauch der Magie und ihre Bemühungen, Macht anzuhäufen, ähnelten sehr stark seinen Anstrengungen. Wenn er in seinem Streben üble Taten begangen hatte, so stand sie ihm darin in nichts nach.

Während sie über all dies nachdachte und die Wahrheit darin akzeptierte, wurde sie nur noch wütender auf sich selbst. Aber angesichts der Aufgaben, die vor ihr lagen, hatte sie keinen Platz für Wut. Sie musste die Magie finden, die in Castledown verborgen war, sie in ihren Besitz bringen und zu ihrem Schiff zurückkehren. Außerdem musste sie entscheiden, was sie mit dem Jungen und seinen beunruhigenden Vorwürfen anfangen sollte. Und sie musste ihre Angelegenheiten mit dem Druiden und mit dem Morgawr regeln.

Dass sie dazu in der Lage war und ihre Pläne wie beabsichtigt ausführen konnte, daran zweifelte sie nicht.

Doch ob sie wollte oder nicht, langsam begann sie zu zweifeln, weshalb sie das alles tat.

Meilen weiter südöstlich, in deutlichem Abstand zu der Einlassöffnung des Quetschers und seiner Eisfelder, jenseits der Klippen, die einen Anflug von der Blauen Spalte aus verhinderten, lag die *Jerle Shannara* vor Anker. Sie hatte in einer kleinen Bucht mit bewaldetem Ufer festgemacht, eine von etwa einem Dutzend in der Tiefebene, und

Meilen entfernt von dem Punkt, an dem man Walker und die anderen abgesetzt hatte. Die *Jerle Shannara* fand hier Schutz vor dem winterlichen Wetter, das an der Küste herrschte, und war vor neugierigen Augen verborgen, derweil die notwendigen Reparaturen vorgenommen wurden.

Rue Meridian saß auf einer Bank am Heck des Schiffes und schaute hinaus auf die schmale Öffnung der Bucht, von wo aus sie einen Blick auf die ferne Blaue Spalte erhaschen konnte. Sie trug eine lockere Hose, ein weites Hemd, Tücher in Rotorange um den Hals und die Stirn und geschmeidige alte knöchelhohe Stiefel. Mit einer Decke schützte sie sich gegen die Kälte. Ruhelos und gelangweilt scharrte sie mit einem Fuß über das Deck und sann wieder einmal über ihre Unzufriedenheit nach. Vor fast einer Woche hatte der Große Rote das Luftschiff über Land hierher gebracht, nachdem die Beinahe-Begegnung mit dem Quetscher fast in einer Katastrophe geendet hatte, und er hatte einen Kurs zurück an die Küste gefunden, indem er Gletscher und Berge und Nebel umging. Vielleicht dauerte dieser Weg länger und war umständlicher als jener durch den Quetscher und den Fluss, dabei war er allerdings auch wesentlich sicherer. Wieder an der Küste, hatten die Fahrenden gekreuzt, um die Flugreiter zu suchen, die sie rasch entdeckten und das Schiff im Gegenzug in diese sichere Bucht geführt hatten. Seitdem beschäftigten sich Fahrende und Flugreiter mit der Reparatur des beschädigten Luftgefährts, während Rue unter Deck gelegen, sich von ihren Wunden erholt und ungestört geschlafen hatte.

Das alles dauerte endlos an, schimpfte sie im Stillen. Sie betrachtete ihr Bein, das in dem Gefecht mit den Mwellrets die übelste Verletzung davongetragen hatte. Es war genäht und verbunden und heilte gut, doch die Wunde hatte sich noch nicht vollkommen geschlossen, und beim Gehen hatte

sie Schmerzen. Der Messerstich an ihrem Arm verheilte besser, und die Kratzer von Krallen auf ihrem Rücken und an ihren Seiten wurden langsam zu Narben, die allerdings für immer bleiben würden. Zu zwei Dritteln war sie also wiederhergestellt, doch die Beinverletzung hielt sie davon ab, viel zu tun, und langsam setzte ihr das untätige Herumsitzen zu.

Wenn die Reparaturen am Schiff flotter vonstatten gegangen und die Fahrenden inzwischen zur Suche nach ihren Freunden aufgebrochen wären, hätte ihr das nicht so viel ausgemacht. Die *Jerle Shannara* hatte jedoch wesentlich größere Schäden davongetragen, als sich auf den ersten Blick erkennen ließ. Nicht nur Spieren waren gebrochen, Lichtsegel zerfetzt und der Hauptmast abgeknickt. Zwei der Trennröhren mit ihren Diapsonkristallen hatten sich losgerissen und waren über Bord gegangen. Ein Dutzend Strahlungssammler würden sich nicht mehr reparieren lassen. Die Beschädigungen ließen sich nicht durch bloßen Ersatz beseitigen; stattdessen musste das gesamte System, welches dem Schiff das Fliegen ermöglichte, neu eingestellt werden. Spanner Frew war dieser Aufgabe durchaus gewachsen, bloß kostete das alles zu viel Zeit.

Sie beobachtete den stämmigen Schiffsbauer, wie er sich über die linke vordere Haube beugte und die Einstellung der verbliebenen Röhre und ihres Kristalls dirigierte, wobei er gleichzeitig den linken Mittschiffsammler einstellte, der nun damit verbunden war. Es war der zweite von dreien, die in diese Anordnung einbezogen wurden. Niemand wusste, wie gut diese neue Einstellung funktionieren würde, daher musste man sie testen, ehe man den Flug ins Landesinnere und somit eine weitere Begegnung mit der *Schwarzen Moclips* und der Ilse-Hexe riskierte.

Jedes Mal, wenn sie an die Ilse-Hexe dachte, stieg Zorn

in ihr auf. Nicht wegen der Schäden am Schiff, nicht, weil sie die Fahrenden eingesperrt hatte oder weil der Kontakt zu Walker und seiner Gesellschaft unterbrochen war. Nein, für den Tod von Furl Hawken gab sie der Ilse-Hexe die Schuld, denn hätte diese die *Jerle Shannara* nicht geentert und die Mannschaft unter Deck eingeschlossen, würde er immer noch leben.

Eines Tages, das hatte sie sich geschworen, würde sie die Ilse-Hexe für Hawks Tod büßen lassen. Das hatte sie sich vorgenommen, während sie unter Deck lag, zu schwach, um sich aufzusetzen, und ständig an die Ereignisse denken musste, deren Zeuge sie geworden war. Es würde eine große Abrechnung geben, und die Kleine Rote wollte unbedingt die Zahlmeisterin sein.

Zäh schleppte sich der Tag zum frühen Nachmittag. Der Himmel bestand aus einer dicken grauen Wolkendecke, die Sonne versteckte sich, die Luft war kalt und rau. Zumindest waren sie hier an Land vor dem bitteren Wind und dem Graupelregen geschützt, die der Küste so arg zusetzten. Sie wunderte sich über das eigenartige Wetter hier, das sich an der Küste so sehr von dem im Landesinneren unterschied und einen unerklärlichen Kontrast bildete. Nur Würger und Möwen suchten sich in diesen Küstengewässern eine Wohnung an den Klippen. Menschen würden hier niemals ein bequemes Leben führen. Ob wohl im Landesinneren Menschen lebten?

»Wünsche einen schönen Nachmittag«, knurrte eine Stimme und riss sie aus ihren Gedanken.

Sie wandte sich um und sah Hunter Predd, der ein Stück von ihr entfernt stand, seinen drahtigen Körper in einem dicken Mantel verhüllt hatte und sie aus seinem wettergeerbten roten Gesicht nachdenklich anschaute. Sie lächelte kläglich. »Tut mir Leid. Ich war ganz woanders in Gedan-

ken. Ich wünsche ebenfalls einen schönen Nachmittag.«

Er trat einen Schritt näher und blickte hinaus auf den Ozean. »Ein heftiger Sturm kommt auf uns zu, ein richtig starker. Habe gesehen, wie er sich aufbaut, während ich zuletzt Hanf und Reed geholt habe. Der könnte uns einige Tage lang festsetzen.«

»Wir sitzen sowieso fest, bis das Schiff wieder fliegen kann. So wie es im Augenblick aussieht, dauert es noch mindestens zwei oder drei Tage, ehe wir aufbrechen können.«

»Mindestens.«

»Sucht ihr immer noch nach Ersatzmaterial?«

Er schüttelte den Kopf und strich sich mit der knorrigen Hand durchs windzerzauste Haar. »Nein, wir sind fertig. Jetzt liegt es bei Schwarzbart und den anderen, alles in Gang zu bringen.«

Sie winkte ihn näher zu sich heran. »Setz dich doch. Unterhalt dich ein bisschen mit mir. Ich habe es satt, ständig nur mit mir selbst zu reden.«

Um Platz auf der Bank für ihn zu machen, schwang sie die Beine hinunter und setzte die Füße vorsichtig auf das Deck. Dabei zuckte sie ungewollt wegen des Schmerzes zusammen.

Der Flugreiter fixierte sie mit scharfem Blick. »Immer noch ein wenig empfindlich, nehme ich an.«

»Besitzen alle Flugreiter eine so hervorragende Beobachtungsgabe?«

Er kicherte leise. »Die Nerven liegen offenbar ebenfalls blank.«

Darauf erwiderte sie nichts, sondern sah auf ihre Beine, ihre Stiefel und das Deck. Die Zeit verstrich. In ihrem Herzen fühlte sie eine große Leere, die noch zunahm, wäh-



rend sie untätig herumsaß.

Schließlich hob sie den Blick und schaute ihn an. »Wie lange ist es her, seit wir sie verlassen haben? Eine Woche ungefähr, oder? Zu lange, Flugreiter. Viel zu lange.«

Er nickte und runzelte die Stirn. Erst setzte er an, etwas zu sagen, und hielt dann inne, als habe er entschieden, alle Worte seien überflüssig. So schloss er die Hände um ein Knie, schaukelte sanft hin und her und schüttelte den grauen Kopf.

»Dir gefällt diese Verzögerung doch bestimmt genauso wenig wie mir«, fuhr sie fort. »Bestimmt willst du auch etwas tun.«

Er nickte. »Darüber habe ich auch schon nachgedacht.«

»Wenn wir nur herausfinden könnten, ob es ihnen gut geht, ob sie in Sicherheit sind, bis das Schiff sie erreichen kann...«

Sie beendete den Satz nicht, sondern wartete ab, ob er das tun würde. Stattdessen schaute er in die Ferne, als versuche er die anderen durch Nebel und Kälte zu entdecken. Dann nickte er abermals. »Ich könnte nach ihnen suchen. Eigentlich könnte ich jetzt sofort aufbrechen. Sollte es sogar jetzt tun, denn sobald der Sturm da ist, wird es nicht so leicht sein zu fliegen.«

Sie beugte sich ungeduldig vor, wobei sich ihr rotes Haar fächerartig über ihre Schultern ausbreitete. »Ich habe die Koordinaten. Der Große Rote hat sie auf einer Karte eingezeichnet. Wir könnten den Weg zurück ohne Schwierigkeiten finden.«

Überrascht sah er sie an. »Wir?«

»Ich komme mit.«

Er schüttelte den grauen Kopf. »Dein Bruder wird dich nicht ziehen lassen, und das weißt du auch. Er würde es

schon ablehnen, ehe du deinen Vorschlag ganz zu Ende erzählt hast.«

Sie ließ darüber einen Moment verstreichen, dann tippte sie sich mit dem Finger an die Schläfe. »Denk drüber nach, was du gerade gesagt hast, Hunter Predd«, schlug sie ihm leise vor. »Wann hat mir mein Bruder zum letzten Mal vorgeschrieben, was ich zu tun und zu lassen habe?«

Als er begriff, lächelte er kläglich. »Nun, gefallen wird es ihm so oder so nicht.«

Sie erwiderte das Lächeln. »Mit einer solchen Enttäuschung muss er nicht zum ersten Mal fertig werden. Und sicher nicht zum letzten Mal, möchte ich wetten.«

»Wir beide also?«, fragte er und zog eine Augenbraue hoch.

»Wir beide.«

»Ich würde ihm lieber nichts davon erzählen.«

»Besser nicht.«

»Ich werde keine Fragen stellen, was du vorhast, wenn wir dort angekommen sind, obwohl ich wetten möchte, dass es sich nicht nur um einen kurzen Paradeflug handelt.«

Wortlos nickte sie.

Er seufzte tief. »Es wäre schön, wieder in der Luft zu sein, gut, das zu tun, was wir gelernt haben, Obsidian und ich.« Er rieb sich die schwieligen Hände. »Po Keiles und Niciannon lassen wir hier, damit sie deinem Bruder helfen können, falls das notwendig wird. Vielleicht spornt sie unser Aufbruch an, sich bei den Reparaturen ein wenig mehr zu beeilen.«

»Vielleicht. Mein Bruder lässt sich nicht gern etwas entgehen. Sich im Landesinneren umzuschauen war eigentlich seine Idee.«

»Jetzt hast du sie ihm geklaut.« Er schüttelte den Kopf und grinste. »Wie schnell kannst du fertig sein?«

Vorsichtig stand sie auf und entledigte sich der Decke. Darunter trug sie den Gürtel mit ihren Wurfmessern.

Sie zwinkerte. »Wie schnell hast du deinen Vogel gesattelt?«

## *Achtzehn*

Sie flogen auf Obsidian gen Westen, von der Küste fort und landeinwärts, saßen bequem in dem Reitharnisch, der auf den gefiederten Rücken des Rocks geschnallt war, und Hunter Predd hielt die Zügel, während Rue Meridian hinter ihm Platz genommen hatte. Die Fahrende trug ihr schwarzes, abgewetztes Fliegerleder. Ihre Wunden hatte sie sorgfältig verbunden und abgepolstert, und das Leder bot zusätzlichen Schutz. An Waffen hatte sie ihre Wurfmesser im Gürtel stecken, eines davon im Stiefel, ein langes Messer trug sie auf dem unverletzten Oberschenkel, und Pfeil und Bogen hatte sie über die Schulter geschlungen. Wegen der Kälte und des Windes hatte sie einen großen Mantel mit Kapuze angelegt, und trotzdem zog sie den Kopf ein und die Schultern zusammen.

Dass ihr Bruder wütend war, weil sie einfach losflog, durfte man getrost als Untertreibung des Jahres bezeichnen. Er kochte vor Zorn, war perplex, hielt ihre Entscheidung für Dummheit und einen unglaublichen Mangel an Urteilsvermögen, und sein Reden steigerte sich am Ende bis zum lauten Brüllen – woraufhin alle auf dem Luftschiff die Arbeit unterbrachen. Niemand sonst äußerte seine Meinung, nicht einmal Spanner Frew, niemand sonst wagte es, sich an dem Streit zu beteiligen. Der Große Rote sprach für sie alle – und zwar so laut wie sie alle zusammen, was das betraf –, und daher gab es nichts weiter zu sagen. Sie hörte ihm geduldig eine Weile zu, ehe sie zurückschrie, und schließlich warf sie die Arme in die Höhe und humpelte davon, wobei sie ein letztes Mal brüllte, dass er, wenn er sich solche Sorgen um sie machen würde, doch die Reparaturarbeiten beschleunigen solle, damit er ihr schneller

folgen könne.

Es war nicht in Ordnung, ihn solcherart zu schelten, doch inzwischen kümmerte es sie nicht mehr, was in Ordnung und vernünftig war. Ihr ging es nur noch darum – und wirklich nur um diese eine Sache –, dass irgendwo im Binnenland sechzehn Männer und Frauen auf gefährlichem Gebiet festsäßen, ohne eine realistische Hoffnung auf einen Ausweg hegen zu dürfen, und gleichzeitig noch von einer verrückten Frau und ihren Reptiliendienern gejagt wurden. Sie hatte keine Ahnung, was ihren Freunden möglicherweise zugestoßen war, aber sie hatte auch keine Lust, darüber nachzudenken. Eigentlich wollte sie ihre Freunde in Sicherheit wissen. Zeit war ihr größter Feind, flüchtig und unaufhaltsam. In dem, was sie unternahm, lag ein Risiko, doch dieses Risiko war sie bereit einzugehen, wenn man es gegen die Folgen weiterer Untätigkeit abwog. Hunter Predd mischte sich in den Streit nicht ein und sagte auch hinterher nichts dazu, doch sie war sicher, er habe sich ihrer Meinung angeschlossen. Ihre Ausbildung und ihre Erfahrung machten Flugreiter vorsichtig, aber sie erkannten genau, wann der rechte Moment zum Handeln gekommen war.

Am späten Nachmittag brachen sie auf, und sie flogen, bis die Nacht über ihnen hereinbrach. Die blaugraue Linie des Ozeans und der Wolken lag hinter ihnen, und auch die Kälte der Küstenluft. Im Dämmerlicht des Binnenlandes war es noch angenehm warm und mild, und diese Abwechslung hieß sie willkommen. Das Land erstreckte sich meilenweit vor ihnen, ein unendliches Wogen grüner Wipfel und dunkler Hügelketten, die von Flüssen und Seen durchzogen waren. In weiter Ferne ließen die letzten Strahlen des Sonnenlichts ein Eisfeld in der Düsternis hell, beinahe grell schimmern.

Hunter Predd lenkte Obsidian auf der Suche nach einem

Lagerplatz abwärts. Nach einigen Minuten landeten sie auf einer Lichtung inmitten eines Bergwaldes, wo sich Obsidian mehrere Stellen zum Übernachten und gleichzeitig verschiedene Fluchtwege boten und wo seine Reiter die Umgebung gut im Blick hatten. Zwar erwarteten sie keine Schwierigkeiten, nichtsdestotrotz mussten sie darauf gefasst sein. Dieses Land war ihnen unbekannt. Hier lebten vielleicht Wesen, von denen eine tödliche Gefahr ausging, Wesen, wie sie ihnen nie zuvor begegnet waren. Selbst wenn sie dem, was auch immer Castledown bewachte, ausweichen konnten, bedeutete das keine grundsätzliche Sicherheit.

Während Hunter Predd Obsidian absattelte, das Gefieder striegelte und ihn mit Wasser und Futter versorgte, bereitete Rue Meridian das Essen vor. Sie hatten sich geeinigt, kein Feuer zu machen, um unerwünschte Aufmerksamkeit zu vermeiden, daher gab es nur Käse, Brot und Trockenobst aus den Vorräten, die sie vom Schiff mitgebracht hatten. Nachdem Hunter Predd sich zu ihr gesetzt hatte, holte sie einen Schlauch Bier hervor. Schweigend aßen und tranken sie und schauten zu, wie das letzte Licht schwand und die Sterne erschienen. Hell und klar ging der Vollmond im Norden auf und überzog das Land mit einem weißen Schimmer. Zwischen den Bäumen regte sich nichts.

»Wie lange brauchen wir, um unser Ziel zu erreichen?«, fragte der Flugreiter, als sie mit dem Essen fertig waren. Er trank einen Schluck Bier und reichte den Schlauch Rue. »Eine ungefähre Schätzung genügt schon. Ich brauche nur so eine Ahnung, wie hart ich den Vogel rannehmen kann.«

Sie trank ebenfalls und legte den Schlauch ab. »Vermutlich erreichen wir die Bucht morgen am späten Abend, wenn wir bei Sonnenaufgang aufbrechen und den ganzen Tag durchfliegen. Auf der Fahrt zum Meer hat es länger

gedauert, doch wir mussten uns den Weg ertasten und gleichzeitig unsere Wunden lecken, daher ging es langsamer. Schließlich konnten wir nur mit halber Kraft fahren. Dein Rock ist sicherlich schneller als wir.«

»Und dann schauen wir uns ein wenig um, wer sich da so rumtreibt?«

Sie zuckte mit den Schultern. »Als ich noch ein Mädchen war, haben wir oft Verstecken gespielt, und ich habe dabei gelernt, am besten findet man jemanden, wenn man nicht zu angestrengt nach ihm sucht. Instinkt braucht man, und man muss auf Instinkt vertrauen. Wir sehen uns zunächst die Bucht an, in der die *Jerle Shannara* Walker und die anderen abgesetzt hat. Von dort außen können wir landeinwärts fliegen, bis wir Castledown sighten. Aber ich glaube kaum, dass wir die Gesuchten an einem der beiden Orte finden.«

»Oder über der Erde?«

Sie warf ihm einen scharfen Blick zu.

»Ich meine, der Druide hat uns erzählt, diese Burg sei eine unterirdische Anlage. Mehr nicht.«

Sie nickte. »Deshalb müssen wir uns auf jeden Fall genau umschauchen. Unsere Freunde werden nicht irgendwo herumstehen und auf uns warten.«

»Obsidian wird uns dabei helfen.« Der Flugreiter deutete zu dem Vogel, der im Dunkeln auf einem Felsvorsprung kauerte. »Dazu wurde er ausgebildet: Dinge zu suchen, die wir nicht sehen können, nach dem zu jagen, was verloren ging und gefunden werden soll. Das kann er hervorragend. Besser als du und ich.«

Sie brachte ihr verwundetes Bein in eine neue Position. Es schmerzte von der starren Haltung während des Fluges auf dem Rock, obwohl sie nur zwei Stunden unterwegs gewesen waren. Wie viel schlimmer würde es morgen sein?

Sie seufzte müde, während sie das Bein rieb, damit das Blut wieder in Bewegung kam, und dabei sorgsam die Messerwunde vermied. Es war nicht so schlimm, dachte sie, wie sie erwartet hatte. Den Verband hatte sie bereits überprüft, da hatte sich kein Blut gezeigt. Die Naht hielt die Wunde zusammen.

»Morgen sollten wir lieber regelmäßig Rast einlegen«, meinte Hunter Predd, der sie beobachtet hatte. Tadelnd hob sie den Blick. »Nicht nur wegen dir«, fügte er hinzu. »Auch wegen des Vogels. Obsidian kommt besser voran, wenn er häufiger Pause macht.«

»Solange du mir damit nicht irgendeinen besonderen Gefallen erweisen willst.«

Er lachte trocken und humorlos. »Das würde doch niemand wollen, oder?«

Daraufhin reichte sie ihm das Bier, lehnte sich zurück und stützte sich auf die Ellbogen. »Lach nur, so viel du willst. Du bist nicht als Mädchen unter Männern aufgewachsen. Wenn ich meinen Bruder oder meine Vettern um einen besonderen Gefallen bat, haben die auch nur gelacht. Schlimmer noch, sie haben mir alles so erschwert, dass ich wünschte, ich hätte den Mund gehalten. Die Frauen der Fahrenden sind aus Tradition zäh und ausdauernd, weil sie auf den ständigen Reisen die Verantwortung für die Familie übernehmen müssen. Sie führen ein hartes Leben. In alten Zeiten hatten wir keine Städte, keinen Ort in der Welt, der uns gehörte, außerhalb unserer Wagen und Lager. Wir waren Nomaden, die meist umherzogen – zu Lande, zur See und in der Luft. Niemand hat uns geholfen. Stets waren wir ein unabhängiges Volk, und das sind wir heute noch, als Seeleute und Schiffsbauer und Söldner, und wir sind meistens besser als andere –«

»Genug«, protestierte er. »Ich habe gar nicht über dich



gelacht. Glaubst du, ich wüsste nichts über eure Art des Lebens? So sehr unterscheiden wir uns gar nicht, du und ich. Flugreiter und Fahrende haben immer abseits gelebt, waren immer unabhängig. Seit Menschengedenken ist das so.«

Er beugte sich vor. »Gerade deshalb können wir einander die Hand zur Hilfe entgegenstrecken, wenn es notwendig ist. Freundschaft heißt nicht, Schwächen zu unterstützen. Sie hat mit Respekt und Aufmerksamkeit für denjenigen zu tun, der einem etwas bedeutet. Mit Hilfe für den, den man bewundert. Das solltest du dir hinter die Ohren schreiben.«

Sie lächelte unwillkürlich, entzückt über diese Offenheit. »Auf der prekkendorranischen Ebene habe ich zu lange mit Soldaten zusammengelebt«, entschuldigte sie sich. »Da habe ich vergessen, was Freundschaft bedeutet.«

Kopfschüttelnd antwortete er: »Du hast viel vergessen, nehme ich an. Nur manchmal kannst du deine Gefühle nicht im Zaum halten, Kleine Rote. Was jedoch besser ist, als sie zu stark zu unterdrücken.«

Sie schliefen ungestört, wechselten sich bei der Wache ab und erwachten morgens frisch und ausgeruht und bereit zum Aufbruch. Bei Sonnenaufgang hoben sie ab, während das helle goldene Licht über den Horizont vorstieß und die Nacht vertrieb. Die Landschaft unter ihnen war erst halb aus dem nächtlichen Schatten aufgetaucht und formte gemächlich Einzelheiten und Farbe aus. Die Luft erwärmte sich in der Sonne, und der Himmel strahlte blau und wolkenlos. Rue Meridian hielt das Gesicht ins Licht und dachte, dass die Welt vielleicht doch freundlicher sei, als sie angenommen hatte.

Sie flogen den ganzen Tag, legten zwischendurch Rast ein, fütterten und tränkten Obsidian, aßen zu Mittag und reckten die steifen Glieder. Außer kleinen Vögeln und

gelegentlich einem Tier des Waldes sahen sie keine Lebewesen. Nach Mittag änderte sich die Landschaft, wurde zerklüfteter und präsentierte sich weniger offen. Vor ihnen ragten kahle Berge zum Himmel auf, ein Höhenzug, welcher das Land in zwei Hälften teilte. In den Ausläufern sahen sie tiefe Seen, die von Bächen aus den Höhen gespeist wurden. Wolken sammelten sich entlang der Gipfel. Im Norden wurde es grau, dort regnete es in Schauern. Im Süden, wo die Klippen und Eisfelder lagen, zeigte sich am Horizont eine schwarze Sturmfront, aus der explosionsartig weiße Blitze aufleuchteten.

In der Dämmerung erreichten sie die Bucht, in der die *Jerle Shannara* den Erkundungstrupp vor mehr als zehn Tagen abgesetzt hatte. Sie zogen einen Kreis und blieben, um nicht gesehen zu werden, niedrig über den Baumwipfeln, wo sie gegen das dunkle Bergmassiv nicht zu erkennen waren. Bald entdeckten sie die Umrisse der *Schwarzen Moclips*, die knapp über dem Wasser Anker geworfen hatte. An ihrem Mast oder in den Fenstern brannten keine Lichter, und auf Deck war keine Bewegung zu erkennen. Hunter Predd ließ Obsidian auf einem offenen Stück Felsen vor einem kahlen Hang landen. Sie stiegen ab und suchten sich eine Stelle, von der aus sie das Luftschiff und die Bucht im Auge behalten konnten.

Im Westen war die Sonne hinter dem Horizont abgetaucht, das Tageslicht schwand, Schatten breiteten sich aus.

»Und jetzt?«, fragte Hunter Predd leise.

Rue Meridian schüttelte den Kopf und starrte wie gebannt auf die *Schwarze Moclips*. »Vielleicht sollten wir uns die Sache ein wenig genauer anschauen.«

Also ließen sie Obsidian auf seinem Schlafplatz und machten sich auf den Weg hinunter zum Ufer, wobei sie sich Zeit nahmen und sich vorsichtig durch die tiefe Däm-

merung bewegten, um so wenig Lärm wie möglich zu erzeugen. In der Stille der Bucht trug jedes Geräusch über weite Distanz hinweg. Die Kleine Rote hatte scharfe Augen, und sie suchte ihnen den Weg, auf dem sie am geräuschlosesten vorankamen. Fast eine Stunde dauerte der Abstieg, und inzwischen senkte sich die Dunkelheit vollständig über das Land, und am Himmel prangten Mond und Sterne.

Gut zwischen den Bäumen versteckt, standen die Fahrende und der Flugreiter am Ufer und schauten über die Bucht hinaus zu dem verankerten Luftschiff. Jetzt konnten sie an Bord Bewegung sehen, Wachen und andere Mitglieder der Mannschaft. Sie hörten Stimmen, wenn auch gedämpft. Außerdem brannten Laternen, und auch hinter den Vorhängen in den Kabinen war es hell.

Nachdem sie eine Zeit dort gestanden hatten, wandte sich Hunter Predd an sie: »Was denkst du?«

Sie schwieg. Wilde, gefährliche Gedanken gingen ihr durch den Kopf. Denn sie dachte, das Schicksal böte ihnen hier vielleicht eine einzigartige Gelegenheit. Sie waren hergekommen, um die vermissten Mitglieder der *Jerle Shannara* zu suchen, stattdessen stießen sie auf das Schiff des Feindes.

Die Ilse-Hexe konnte noch nicht wissen, dass sich die *Jerle Shannara* von den Mwellrets und den Seeleuten der Föderation befreit hatte, die an Bord als Wache zurückgeblieben waren. Dass sie nun demnach nur mehr über die *Schwarze Moclips* verfügte, dürfte ihr ebenso unbekannt sein. Sie würde glauben, beide Schiffe befänden sich noch unter ihrer Kontrolle.

Rue Meridian schürzte die Lippen. Hier lag eine Chance, dem Schicksal zu seiner Ironie zu verhelfen und auf romantische Weise Gerechtigkeit zu üben, wenn sie nur eine

Idee hätte, wie dies zu bewerkstelligen wäre.

Wäre es nicht angemessen, dachte sie, wenn sie die Hexe irgendwie in die gleiche Situation bringen könnte, in die diese die Fahrenden gebracht hatte?

Unbehaglich runzelte die Ilse-Hexe die Stirn und schaute über die Schulter zurück zur dunklen Silhouette der *Schwarzen Moclips*, die zwischen den Bäumen verschwand. Die Dämmerung hüllte die Bucht in Schatten und ergriff das Luftschiff wie eine Geisterhand. Sie hatte Cree Bega und seinen Rets strikte Anweisungen gegeben. Der Junge befand sich in ihrer Obhut und musste bis zu ihrer Rückkehr streng bewacht werden. Niemand durfte mit ihm sprechen, mit ihm Kontakt aufnehmen oder auch nur irgendetwas mit ihm machen. Er musste eingesperrt bleiben. Essen und Trinken sollte er bekommen, sonst nichts. Auf keinen Fall durfte er sein Gefängnis verlassen. Niemand durfte ihn besuchen. Niemand durfte ihn stören.

Ob ihre Anweisungen befolgt werden würden, war hingegen eine andere Frage.

Cree Bega war misstrauisch, aber sie hatte ihn mit einer kleinen Lüge beschwichtigt. Der Junge sei im Besitz von Informationen, die sich als nützlich für sie erweisen könnten, doch sie musste diejenige sein, die sie aus ihm herausholte, da er ja nicht sprechen konnte. Der Mwellret konnte nicht wissen, dass der Junge nur deshalb stumm war, weil sie mit ihrer Magie nachgeholfen hatte, daher würde er vermutlich tun, was ihm aufgetragen wurde, und bis zu ihrer Rückkehr warten. Dieses Risiko musste sie eingehen. Den Jungen konnte sie nicht mitnehmen; mit ihm im Schlepptau auf die Suche nach dem Druiden zu gehen war zu gefährlich. Außer dem Schiff gab es keinen anderen Ort, an dem sie ihn zurücklassen konnte; sonst würden ihn seine

Freunde womöglich finden und befreien. Das Schwert von Shannara hatte sie mitgenommen, um ganz sicherzu gehen, dass er damit nichts anstellte. Sie hatte es sich um die Schulter geschlungen und in eine alte Scheide gesteckt, die sie gefunden hatte. Ohne seine Stimme und seinen Talisman hatte der Junge nichts, mit dessen Hilfe er Magie beschwören konnte. Aus diesem Grund war es am besten, ihn dort zu lassen und zu hoffen, ihre Abwesenheit würde nicht lange dauern.

Und zu einer gegensätzlichen Annahme hatte sie keinen Grund. Von ihrem ursprünglichen Plan war sie abgewichen, weil er zu ehrgeizig war. So gern sie die Angelegenheit mit dem Druiden regeln wollte, er stellte dennoch nicht den eigentlichen Anlass ihrer Reise dar. Ihr wichtigstes Ziel bestand darin, die mächtige Magie in den Katakomben von Castledown zu finden. Zudem brauchte sie mehr Zeit, um zu entscheiden, was sie mit dem Druiden und dem Jungen tun würde, vor allem angesichts der Herkunft, auf die sich Letzterer berief. Sie beabsichtigte also, in die Ruinen zu gehen, die Feuerstrahlen und Kriecher zu überwinden, welche die Mwellrets so leicht besiegt hatten – gegen sie würden sie allerdings kaum solchen Erfolg haben –, den Eingang von Castledown zu entdecken, die Magie der Bücher, die dort verborgen gehalten wurde, zu finden und in Besitz zu nehmen und anschließend zu fliehen. Walker würde sie sich für später aufheben, wenn sie sicher wieder den Wildewald erreicht hatte. Dort würde dann ihre Chance kommen, da sie sich im Besitz jener Magie befände, nach der er strebte, und er gezwungen wäre, die Ilse-Hexe aufzusuchen.

Solange er sie nicht längst in die Finger bekommen hatte. Die Möglichkeit bestand, dass der Junge lediglich geschickt worden war, um ihre Aufmerksamkeit von Castledown

abzulenken, aber diesen Gedanken verfolgte sie nicht weiter. Trotzdem konnte der Druiden in den Besitz der Bücher gelangt sein, während sie den Jungen gejagt hatte. Falls dies der Fall war, würde sie sich sofort mit ihm auseinander setzen müssen. Für wahrscheinlich hielt sie es jedoch nicht. Schließlich war seine Truppe durch Feuerstrahlen und Kriecher dezimiert worden, und bisher hatte es kein Anzeichen gegeben, dass er irgendeinen Erfolg gehabt hätte, was im Gegenteil ja darauf schließen ließ, dass er in Schwierigkeiten steckte, vielleicht verletzt oder gar tot war. Wenn nicht, wäre er längst wieder herausgekommen und hätte nach dem Jungen oder nach ihr gesucht. Der Gestaltwandler und der Junge hätten ihre Flucht nicht fortgesetzt. Außerdem hätte es Hinweise auf Aktivitäten gegeben. Ihre Mwellrets patrouillierten an den Rändern der Ruine, seit sie hier angekommen waren, und sie hatten niemanden gesehen.

Außerdem, selbst wenn er ihnen ausgewichen war, was konnte er schon tun? Auch mit seinen Büchern der Magie saß er in der Falle. Sie hatte beide Luftschiffe in der Hand, dazu den Jungen und das Schwert von Shannara. Der Druiden stand allein gegen sie, oder jedenfalls fast. Um überhaupt eine Fluchtmöglichkeit zu haben, musste er zu ihr kommen. Und darauf war sie vorbereitet.

Sie zuckte mit den Schultern. Was sich auch immer ereignen mochte, sie würde schon wissen, was sie mit dem Druiden anstellte, sobald sie die Bücher der Magie in den Händen hielt. Ihre Sinne würden ihr sofort melden, ob jemand den Schatz vor ihr erreicht hatte.

So bewegte sie sich still, in ihre graue Robe gehüllt, wie ein Schatten durch die zunehmende Dämmerung. Ihre Magie schickte sie voraus, um die Dunkelheit zu erforschen und zu entdecken, ob vor ihr etwas auf sie lauerte. Sie fand

jedoch nichts. Es war, als wäre sie ganz allein auf der Welt. Dieses Gefühl gefiel ihr. Die Nacht hatte sie schon immer bevorzugt, und noch mehr liebte sie es, wenn sie allein war. Vor dem, was vor ihr lag, hatte sie weder Angst noch Sorgen. Sie wusste aus den Schilderungen von Cree Bega und vor allem aus den Gedanken des sterbenden Kael Elessedils, was sie erwartete. Sie kannte die Feuerstrahlen und Kriecher und empfand sie nicht als Bedrohung. Auch über die Bücher der Magie und dieses Ding, das sie bewachte, wusste sie Bescheid. Antrax. Dieser Name war ihm vor vielen Jahrhunderten von seinen Erbauern gegeben worden, noch in der Alten Welt. Sie wusste, was er war und wie man ihn überwinden konnte. Und sie hatte mehr Kenntnisse über ihn als er über sie. Er hatte den Umfang des Wissens unterschätzt, das Kael Elessedils Gehirn enthielt. Vermutlich konnte sie ihn sogar zerstören, falls es notwendig werden sollte.

Aber die Zerstörung von Antrax war nicht ihre Sorge. Sie wollte die Bücher der Magie, und obwohl sie nicht wusste, wie viele es waren und wo sie verborgen gehalten wurden, vertraute sie fest darauf, sie zu finden und in Besitz zu nehmen, und mehr wollte sie nicht von der Maschine. Sie würde nur jene beanspruchen, die sie brauchte, jene, die ihr die größte Macht verliehen, und den Rest für einen anderen Besuch aufsparen. Mit Hilfe ihrer Magie würde sie das Sicherheitssystem von Castledown außer Kraft setzen, ihre Anwesenheit verhüllen, ihren Diebstahl tarnen und sich im Verborgenen zurückziehen. Verließ alles nach Wunsch, würde sie bald zurückkehren, ohne dass Antrax etwas davon bemerkt hätte.

Danach würde sie sich um den Jungen kümmern.

Um diesen Jungen, der behauptete, Bek zu sein.

Allein der Gedanke daran erzürnte sie schon. Seine

Worte jagten ihr durch den Kopf wie ein unbezähmbares Tier. Während sie sich auf das konzentrieren wollte, was vor ihr lag, konnte sie sich ihrer einfach nicht entledigen. Dieser Junge! Ständig hatte sie sein Bild vor Augen, und diese Beharrlichkeit löste schon fast Panik bei ihr aus. Es war lächerlich, wie heftig sie auf ihn reagierte. Überwunden hatte sie ihn leicht, ihn wieder und wieder überlistet, ihm seine Stimme und seinen Talisman gestohlen, ihn zu ihrem Gefangenen gemacht und seine Hoffnungen zerstört, sie zu überzeugen, er sei wirklich derjenige, für den er sich hielt.

Und doch...

Und doch konnte sie sich nicht von seiner Stimme befreien, seinem Gesicht, seiner Gegenwart! Er bearbeitete sie wie eine Hacke harten Boden, grub und hackte und schaufelte, brach ihren Widerstand mit scharfer Kante, mit unerbittlicher Gewissheit. Wie hatte er das zustande gebracht, was sonst niemandem gelang? Andere hatten versucht, ihre Mauern zu durchdringen, sie von fremden Anliegen zu überzeugen und ihr Denken zu beeinflussen. Niemand hatte dabei Erfolg gehabt, nicht seit sie ein kleines Kind gewesen war, als der Morgawr...

Sie dachte diesen Gedanken nicht zu Ende, wollte sich nicht erneut darauf einlassen. Der Junge war kein Morgawr, dennoch konnte er sich als ebenso große Gefahr erweisen. Seine Begabung für Magie war noch roh und unausgebildet, allerdings konnte sich das rasch ändern. Und dann wäre er ein ernst zu nehmender Widersacher. Und davon konnte sie nicht noch einen gebrauchen.

Plötzlich blieb sie stehen, da sie zu einer Erkenntnis gekommen war, die sie zuvor übersehen hatte. Seine Magie, wenn auch roh und undiszipliniert, hatte bereits ihren Effekt auf sie. *Wie ein Infekt*. Deshalb konnte sie sich nicht



von seiner Stimme befreien. Sie stieß wütend den Atem aus. Wie hatte sie nur so dumm sein können! Ihre eigene Stimme setzte sie auf die gleiche Weise ein, als führe sie ein ganz normales Gespräch, derweil beeinflusste sie jedoch das Denken des Zuhörers. Sie hatte ihn reden lassen, weil sie törichterweise meinte, es mache keinen Unterschied, was er sagte. Das Wichtigste hatte sie übersehen. Nicht was er sagte, war entscheidend, sondern wie er es sagte! So hatte sie ihm eine Gelegenheit gegeben, die er sich nicht entgehen ließ!

Sie zitterte vor Wut. Dann blickte sie in die Richtung, aus der sie gekommen war. Die Versuchung war groß, zurückzugehen und sich jetzt ausführlich mit ihm zu befassen. Er ähnelte ihr mehr, als ihr behagte. Das beunruhigte sie. Es bestand ein größerer Grund zur Sorge, als sie sich bislang hatte eingestehen wollen.

Eine Weile stand sie unentschlossen da. Dann atmete sie tief durch und befreite sich von ihrem Zaudern, indem sie sich schüttelte. Das, was vor ihr lag, war wichtiger. Der Junge war hilflos. Er würde ihr keine Probleme bereiten, ehe sie zurückkehrte, er würde einfach nur dasitzen und warten.

Sie schob das Schwert von Shannara zurecht, verscheuchte die Zornesfalten aus ihrem blassen Gesicht, zupfte an Mantel und Kapuze, die sie verhüllten, herum und setzte ihre Wanderung durch die Nacht fort.

## *Neunzehn*

Um Walker herum tobte ein Mahlstrom aus Feuerstrahlen und klirrendem Stahl, während er durch die Gänge von Castledown floh. Aus jeder Ecke wurde er angegriffen, Feuerstrahlen schossen aus verborgenen Scharten und Spalten, Kriecher drangen in hellen Scharen auf ihn ein. Sie hatten ihn erst Augenblicke zuvor entdeckt, als er durch einen scheinbar leeren Gang schlich, und jetzt umzingelten sie ihn. Mit Druidenfeuer hielt er sie auf Abstand, wenn auch nur knapp, und der Kreis zog sich enger, während er sich den Weg freikämpfte und durch Korridore und Kammern eilte, durch Türen in die dahinter liegenden Gänge gelangte. Jede Treppe, die nach oben führte, stieg er in der Hoffnung hinauf, die Oberfläche zu erreichen und damit seine Freiheit zurückzuerlangen. Längst suchte er schon nicht mehr nach den Büchern der Magie. Diesen Plan hatte er seit langem aufgegeben. Erschöpfung und Anspannung höhlten seine Entschlossenheit aus. Er konnte sich nicht mehr erinnern, wann er das letzte Mal geschlafen hatte. Außerdem kam es ihm vor, als habe er seit Wochen nichts mehr gegessen. Aus reinem Trotz und aus Sturheit floh er weiter, und aus der Gewissheit heraus, dass er sterben musste, wenn er anhielt.

Flach an die Wand gedrückt, beobachtete er eine Reihe Feuerstrahlen, die kreuz und quer seinen Weg blockierten. Er begriff das nicht. Was immer er auch tat, es schien die Dinge nur schlimmer zu machen. Gleichgültig, wie gut er aufpasste, er vermochte seinen Verfolgern nicht zu entgehen. Als wüssten sie schon vor ihm, was er im nächsten Moment tun würde. Das konnte doch nicht möglich sein. Er hatte sich in Druidenmagie gehüllt, die ihn verbarg. Seine

Verfolger sollten ihn eigentlich überhaupt nicht sehen können. Bereits vor geraumer Zeit hätte er sie abhängen müssen. Dennoch waren sie da, hinter jeder Biegung, an jeder Kreuzung, warteten auf ihn, griffen ihn an, umzingelten ihn.

Er wich durch eine Tür zurück, die durch einen schmalen Korridor in einen größeren Gang führte. Für einen Augenblick ließ er die Feuerstrahlen hinter sich. Er holte tief Luft, seine Kehle brannte vom Rennen, seine Brust war wie zugeschnürt. Er versuchte zu überlegen, was er tun sollte, doch sein Verstand verweigerte die Arbeit. Sein Denken, einst so präzise und klar, war trübe und zäh geworden. Ermüdung und Überbeanspruchung waren sicherlich Ursachen, doch musste da noch ein anderer Grund vorliegen. Er konnte einfach nicht nachdenken, konnte sich nicht konzentrieren, konnte nicht vernünftig überlegen. Er wusste, wie man lief, er wusste, wie man sich verteidigte, doch darüber hinaus wollte sein Verstand nicht funktionieren. Alle Erinnerungen an die Vergangenheit waren versperrt, alles, was zu dieser misslichen Lage geführt hatte, verflüchtigte sich zu vagen, surrealen Bildern. Nichts war ihm mehr wichtig. Nichts außer dem Hier und Jetzt und seinem Kampf ums Überleben.

Natürlich war das falsch. Nicht moralisch gesehen, sondern rational – es war eben falsch. In dieser Weise zu denken ergab keinen Sinn. Er kämpfte dagegen an, versuchte das Problem in den Griff zu bekommen, damit er es von allen Seiten betrachten konnte, aber nichts funktionierte. Er trieb im Augenblick dahin, ohne eine Möglichkeit, sich daraus zu befreien.

Dort, am Ende des größeren Ganges, gab es eine Treppe, und erneut rannte er los, um sie vor seinen Verfolgern zu erreichen. Sie führte auf richtiges Licht zu, auf eine Hellig-

keit, die echter wirkte als diese flammenlosen Lampen seines Gefängnisses. Er stürmte die Treppe hinauf in das Glühen und dachte, endlich – endlich! – habe er seinen Weg in die Freiheit gefunden. Oben betrat er eine riesige Kammer mit hohen Fenstern, hinter denen ein blauer Himmel und grüne Bäume zu sehen waren. Müdigkeit und Verzweiflung waren vergessen, er rannte zum nächstliegenden und spähte hinaus. Hinter der Wand lag ein Wald, so nah, dass er glaubte, nur die Hand ausstrecken zu müssen, um ihn berühren zu können. Irgendwie hatte ihn seine lange Flucht bis an den Rand der Stadt geführt. Er fuhr herum und suchte nach einer Tür. Es gab keine.

Hinter sich hörte er das Klappern und Surren von Kriechern auf der Treppe. Verzweifelt warf er Druidenfeuer in die Glasfenster. Es traf die klare Oberfläche und prallte, ohne Schaden anzurichten, ab. Walker starrte ungläubig darauf. Das war unmöglich. Glas konnte Druidenmagie nicht aushalten. Rasch lief er an den Fenstern entlang und versuchte es wieder und wieder, bei der nächsten Scheibe, bei einer dritten und einer vierten. Auch diese hielten stand.

Schon tauchten die Kriecher an der obersten Stufe auf. Niedergeschlagen und voller Wut ging er auf sie los, verbrannte die vordersten und schleuderte den Metallschrott gegen die anderen zurück.

Da fiel ihm eine Nische auf, die ihm zuvor entgangen war. In der schattigen Enge entdeckte er eine kleine Holztür. Dorthin rannte er nun; das Schloss war alt und verrostet, und ohne große Anstrengung öffnete er es mit Druidenfeuer. Die Tür fiel aus den mürben Angeln, und er stieß sie zur Seite und schob sich an ihr vorbei in die frische Luft und den Sonnenschein.

Um ihn herum wuchs ein Dschungel, hoch und undurchdringlich hob er sich vom offenen Himmel wie eine Mauer

ab. Walker stürzte sich hinein, gleichgültig dem gegenüber, was ihn dort erwartete, denn er hatte nur noch ein Ziel: dem zu entkommen, was ihn verfolgte. Dichte Gräser und ein Rankengewirr versperrten den Weg zwischen den riesigen Bäumen. Walker zwängte sich hindurch und kämpfte sich voran, wobei ihm der Geruch von verrottendem Holz und Laub, der warme Schein der Sonne sowie die weiche Erde unter den Füßen neue Kraft verliehen. Hinter ihm waren die Ruinen der Stadt nicht mehr zu sehen, und auch die Kriecher hörte er nicht mehr. Er lächelte schwach, und Erleichterung machte sich in ihm breit. Alles würde gut werden. Was immer vor ihm lag, konnte nicht schlimmer werden als das, dem er entflohen war.

Dann bebte der Boden unter seinen Füßen und brachte ihn zum Taumeln. Die Erde beruhigte sich und bebte erneut, wie ein Tier, das atmet. Walker versuchte, der Bewegung auszuweichen, doch sie folgte ihm, warf ihn hin und her und hätte ihn beinahe stürzen lassen. Die Bäume zitterten, das Gras schwankte. Ranken langten nach unten und versuchten den Druiden zu packen und festzuhalten, und verzweifelt entwand er sich ihnen. Doch die Ranken gaben nicht nach. Abermals musste er Druidenfeuer einsetzen und sich so einen Weg freibrennen. Aber der Angriff war gnadenlos und zielstrebig, als wolle der Dschungel ihn verschlingen. Walker verstand das alles nicht. Welchen Grund gab es für diesen Angriff, und was ging hier eigentlich vor sich?

Er kämpfte sich weiter voran, weil er nichts anderes tun konnte, und verlor sich in einem wogenden Meer aus Grün.

In dem Raum mit den Rauchglasfenstern, dessen Wände über und über mit Schalttafeln bedeckt waren, auf denen Lichter blinkten und rote Zahlen leuchteten, starrten Ahren

Elessedil und Ryer Ord Star auf die schlaffe, reglose Gestalt des Druiden, den sie gesucht hatten. Er lag auf einem Metalltisch und wurde von gepolsterten Riemen an Stirn, Hals, Bauch, Knöcheln und dem Handgelenk seines guten Armes gehalten, sodass er sich nicht rühren konnte. Schläuche verliefen zu seinem Arm und seinem Oberkörper und waren mit Nadeln in die Adern eingelassen. Durch diese Schläuche tropfte Flüssigkeit aus Flaschen, die an metallenen Gestellen aufgehängt waren. Ein Schlauch, der größte, steckte in seinem Mund und am anderen Ende in großen Bälgen, die langsam neben ihm pumpten. Maschinen hatten ihn umzingelt, an allen blinkten Lichter, alle surrten fleißig vor sich hin. Drähte waren an Schläfen, Augen und Hals, Herz und Lenden befestigt, sogar an seinen Fingern – schwarze Schlangen, die in Saugnäpfen auf seiner Haut endeten. Die Drähte an seinen Fingern waren mit etwas befestigt, das wie Finger von Handschuhen aussah, welche jeweils bis zum zweiten Glied reichten. Diese Drähte verliefen in klaren Umhüllungen und führten zu einer Gruppe Glasbehälter. Blaue Blitze schossen in eine rötliche Flüssigkeit, die dann durch weitere Schläuche zu Öffnungen in den Metallwänden geleitet wurde.

Ahren stand wie erstarrt da. Was wurde hier an dem Druiden vorgenommen? Er beugte sich dicht über Walker. Hatte man ihm die Augen ausgestochen? Hatte man seine Zunge entfernt? Ängstlich schaute er sich das Gesicht an, konnte jedoch nichts erkennen. Die Augen des Druiden waren verbunden, in seinem Mund steckte der Schlauch. Am liebsten hätte Ahren die Schläuche von Walker abgerissen und die Riemen aufgeschnitten. Doch spürte er irgendwie, dass er dies besser unterlassen sollte, dass er den Druiden dabei möglicherweise verletzen würde. Sicher war er sich dessen zwar nicht, dem äußeren Anschein nach

konnte er das nicht sagen, trotzdem glaubte er, diese Schläuche erhielten Walker vielleicht sogar am Leben.

Er blickte hinüber zu Ryer Ord Star, die lautlos neben ihm weinte, die Hände zu Fäusten ballte und vor den Mund presste. Sie zitterte, und er zog sie zu sich heran und nahm sie in den Arm, um sie ein wenig zu beruhigen, obwohl er sich überhaupt nicht danach fühlte. Auf der anderen Seite des Raums bewegte sich ein metallener Wärter mit vielen Armen zwischen den Schalttafeln hin und her, betrachtete Anzeigen und Nummern, betätigte Schalter und Knöpfe. Er schien die ganze Sache zu steuern, möglicherweise studierte er auch den Zustand des Druiden oder zeichnete auf, was vor sich ging.

Und was war das?

Während Ahren weiterhin von der Magie des Phönixsteins verborgen wurde, versuchte er, in all dem einen Sinn zu erkennen. Es gab nur eine einzige Erklärung. Antrax saugte Walkers Magie ab. Genau zu diesem Zweck hatte das Wesen die Männer und Frauen von der *Jerle Shannara* nach Castledown gelockt, ebenso wie Kael Elessedil und seine Elfen vor so vielen Jahren. Nachdem Walker unter der Erde in Gefangenschaft geraten war, hatte das Melken begonnen. Ahren würde das gleiche Schicksal erwarten, wenn Antrax ihn entdeckte; er würde betäubt und gefesselt werden, während man ihm langsam das Leben aussaugte. Zwar wusste er nicht, wie das funktionierte, trotzdem musste dies die Lösung sein.

Der metallene Wärter beendete seine Arbeiten und fuhr zurück zur Tür. Ahren zog Ryer Ord Star aus dem Weg und schaute zu, wie der Kriecher draußen verschwand. Er blickte sich um und betrachtete die Maschinerie. Wie sie funktionierte, würde er wohl niemals begreifen, würde auch nicht genug lernen, um den Druiden zu befreien. Diese

Technologie gehörte in ein anderes Zeitalter, und das dazugehörige Wissen war seit Jahrhunderten verloren. Ahren fühlte sich angesichts dieser Tatsache hilflos.

Er beugte sich zu der Seherin vor. »Ich weiß nicht, was ich tun soll«, gab er leise zu.

Sie wischte sich mit dem Handballen die Augen, schluckte die Tränen hinunter und nahm wieder Haltung an. Er ließ sie los und wartete ab, was sie tun würde – denn sie beabsichtigte ganz bestimmt, etwas zu tun.

Zuerst ergriff sie seine Hand. »Bleib dicht bei mir. Lass nicht los.«

Nun folgte er ihr zu Walker zwischen den Maschinen hindurch, trat vorsichtig über Drähte und Schläuche. Ahren stellte nun fest, dass der Druide tatsächlich noch lebte. Ihr Anführer atmete, und am Hals konnte man den Herzschlag in einer Ader sehen. Das Gesicht zuckte, als träume er heftig. Seine Haut war blutleer, bleich und mit Schweiß überzogen. Natürlich lebte er. Nur lebendig war er Antrax von Nutzen.

Der Elfenprinz überwand seinen Abscheu und seine Furcht. *Hoffentlich ende ich nicht auf diese Weise*, betete er. *Lieber möchte ich sterben.*

Ryer Ord Star blickte ihn an. »Ich muss versuchen, ihn zu erreichen. Vielleicht kann ich ihm mitteilen, dass ich hier bin.«

Sie wandte sich wieder dem Druiden zu, strich mit der freien Hand über sein Gesicht, über den Arm zur Hand und wieder zurück. Lange Zeit tat sie nichts anderes und starrte Walker währenddessen an. Klein und zerbrechlich wirkte sie zwischen den Maschinen. Ahren hielt ihre Hand fest und befolgte ihre Instruktionen, denn er war ihre Rettungsleine, derweil sie den Druiden zu befreien suchte.



»Walker?«, flüsterte sie.

Der Druiden reagierte nicht. Keine einzige Regung gab preis, ob er verstanden hatte. Seine Brust hob und senkte sich, sein Herz schlug regelmäßig, sein Gesicht zuckte. Flüssigkeiten flossen in seinen Körper und wieder heraus, und von den Drähten lösten sich an der Stelle, wo sie in die Glasbehälter führten, Blitze. Er war verloren für sie, dachte Ahren. Nicht einmal Ryer Ord Star würde ihn zurückholen können.

Die Seherin richtete sich auf und strich eine Strähne ihres Silberhaars zurück. Sie drehte ihm halb das Gesicht zu. »Lass mich los, Ahren«, befahl sie, »aber bleib in meiner Nähe.«

Dann kletterte sie auf den Metalltisch, schob sich vorsichtig durch das Gewirr von Kabeln und Schläuchen und schmiegte sich mit ihrem schlanken Körper an den Druiden wie ein Kind an seinen schlafenden Vater. Der Elf blieb so dicht bei ihr, dass er die Hitze ihres Körpers spürte.

»Walker?«, fragte sie erneut. Sie legte ihm die Hände auf die Wangen, drehte seinen Kopf zu sich und kuschelte sich an seine Schulter. Daraufhin schlang sie ihr Bein um seines. »Bitte, Walker!«, bettelte sie, und ihre Worte klangen spröde wie zerbrochenes Glas.

Abermals reagierte Walker nicht. Er lag da, als habe man ihm alle Lebenskraft entzogen und nur gerade genug übrig gelassen, damit der Tod ihn nicht überwinden konnte.

»Bitte, Walker«, flüsterte die Seherin abermals, strich über sein Gesicht und schloss die Augen, um sich zu konzentrieren. Erneut rannen Tränen über ihre Wangen.

*Bitte, wiederholte Ahren in Gedanken, während er hilflos zuschaute. Komm zu uns zurück.*

Walker kämpfte sich durch die Tentakel der Ranken und Gräser im Dschungel, endlos, wie ihm scheinen wollte, kämpfte um ein wenig Platz zum Atmen, und dennoch führte ihn all seine Mühe offenbar nirgendwohin. Der Dschungel war riesig und blieb stets gleich, und Walker entdeckte keine erkennbaren Merkmale, die ihm den Weg wiesen. Im Hinterkopf wurde ihm durch einen Dunstschleier bewusst, dass er mit dem Dschungel, in den er geraten war, nachdem er Castledown verlassen hatte, nur ein Labyrinth gegen ein anderes ausgetauscht hatte.

Doch blieb ihm keine andere Wahl, als weiterzuziehen. Sein Körper schmerzte vor Müdigkeit; er konnte nur noch an eines denken – an einen Platz zum Schlafen. Langsam begann er zu halluzinieren, Stimmen zu hören, Bewegungen zu sehen und Berührungen von Schatten zu fühlen, die nicht vorhanden waren. Diese Empfindungen kamen aus dem Grün des Dschungels, aus dem smaragdgrünen Meer, durch das er sich vorwärts bewegte. Sie wurden immer eindringlicher, bis sie sogar die Pflanzen und Bäume des Dschungels überschatteten, manche verblassen ließen und bei anderen vollkommen das Aussehen veränderten. Eigentümlicherweise endeten die Angriffe gleichzeitig, die Ranken und Gräser zogen sich zurück, und die Schwingungen des Bodens nahmen ab.

Er verlangsamte den Schritt, blickte sich um und suchte zu ergründen, was da vor sich ging.

Jemand sprach seinen Namen.

*Walker? Bitte, Walker.*

Die Stimme erkannte er wohl, allein er konnte sich nicht erinnern, woher. Trotzdem hielt er sich an ihr fest, umklammerte sie wie eine Rettungsleine. Die Erde war zur Ruhe gekommen, das tiefe Grün des Dschungels verdunkelte sich und wurde hart, und über ihm füllte sich ein

nächtlicher Himmel mit glitzernden roten Sternen. Ein Gesicht tauchte auf, verschwommen und undeutlich. Es gehörte einer jungen Frau, und die schmalen, zarten Gesichtszüge wurden von langem silbernem Haar gerahmt. Sie war ihm so nah, dass er ihre weiche Haut spüren konnte, und federleicht kitzelte ihr Atem seine Wange. Sie schloss ihn in die Arme. Woher kam sie nur in diesem Dschungel, hier inmitten des Nichts, inmitten dieses Wahnsinns?

*Walker?*

Jetzt erinnerte er sich. Sie war Ryer Ord Star, die Seherin, die er aus den Vier Ländern auf seine Reise mitgenommen hatte. Von allen, die ihn hätten finden können, war es nur ihr gelungen. Das wollte er nicht so recht verstehen.

Plötzlich wurde er von eigentümlichen Gefühlen überfallen, von Gefühlen, die ihm fremd und falsch erschienen. Zuerst konnte er sie nicht auseinander halten, konnte ihre Quelle nicht erkennen oder ihren Sinn begreifen. Reglos und verwirrt stand er im verblassenden Dschungel und der einbrechenden Nacht mit diesen seltsamen roten Sternen, während die junge Frau an ihm hing, und die Welt stellte sich auf den Kopf.

Im nächsten Augenblick veränderte sich alles. Der Dschungel war verschwunden. Das Grün der Bäume, das Blau des Himmels, der Geruch faulenden Holzes und Laubes, der weiche Boden – seine gesamten Sinneseindrücke von Raum und Zeit – verschwanden. Jetzt stand er nicht mehr, sondern lag auf einer harten Metalloberfläche in einem Raum, der mit blinkenden Lichtern und leise surrenden Maschinen gefüllt war. Schläuche verbanden seinen Körper mit diesen Maschinen und pumpten Flüssigkeiten hin und her. Überall waren Kabel an seiner Haut befestigt. Er konnte nicht mit den Augen sehen, denn diese waren mit einer Binde verdeckt. Stattdessen sah er mit seinem inneren

Auge, seinen Druidensinnen, die aus einem tiefen, gelähmten Schlaf erwachten. Das alles empfand er wie einen Traum, nur war der Dschungel der Traum gewesen, und mit ihm die Ruinen und die Kriecher und die Feuerstrahlen, alles, was er für Wirklichkeit gehalten hatte.

Damit kehrte auch die Erinnerung zurück. Er wusste, was sich ereignet hatte, was ihm angetan worden war. Aus einem von Drogen hervorgerufenen Schlaf voller Alpträume kehrte er in die Realität zurück und verstand das alles jetzt, nachdem ihn diese junge Frau neben ihm durch ihre Stimme und ihre Berührung geweckt hatte. Sie allein hatte ihn erreicht, was sonst niemandem gelungen war. Als er nach der Vergiftung auf Shatterstone im Sterben gelegen hatte, war sie es ebenfalls gewesen, die ihn mit ihren empathischen Heilfähigkeiten rettete, und dadurch war ein festes Band zwischen ihnen geschmiedet worden. Es hielt sie auf unvorhergesehene Weise zusammen, indem Leben für Tod und Heilung für Leiden getauscht wurde. Daher hatte sie gespürt, was er brauchte, als er selbst dazu nicht in der Lage gewesen war, und sie hatte seinen unterbewussten Ruf nach Hilfe gehört und war zu ihm gekommen.

Vorsichtig bewegte sie sich, ihre Finger strichen wie Samt über sein Gesicht, ihre Wärme breitete sich wohltuend in seinem Körper aus. Sie rief seinen Namen, leise und wiederholt, versuchte, zu ihm vorzudringen und ihn aus seinem Gefängnis zu befreien.

Dann legte sie ihre Hand auf die seine, und er hob die Finger und drückte sie gegen ihre Handfläche. Ahren bekam die Bewegung nicht mit, da sein Blick auf dem Gesicht des Druiden ruhte. Aber er bemerkte, wie Ryer Ord Star plötzlich sehr still wurde, wie ihr Körper reglos verharnte. Sie hörte sogar auf, weiter über Walkers Gesicht zu streichen. Er wartete, ob sie etwas sagen oder sich wieder rüh-

ren oder mit irgendeinem Zeichen preisgeben würde, was passiert war. Doch die Seherin war wie zur Steinsäule erstarrt.

»Ryer?«, flüsterte er.

Sie reagierte nicht. Sie lag lediglich da und schmiegte sich an den Druiden, als sei sie mit ihm verschmolzen, dabei hielt sie die Augen geschlossen und verlangsamte den Atem so sehr, dass er für Ahren kaum mehr wahrzunehmen war. Er wollte sie berühren, hatte jedoch Angst davor. Irgendetwas hatte sich ereignet, und worum es sich auch handelte, Ryer gab sicherlich ihr Bestes. Auf keinen Fall durfte er sie jetzt stören. Er musste abwarten und sich in Geduld üben.

Die Minuten zogen endlos und still dahin. Einmal beugte er sich über sie und versuchte herauszufinden, was vor sich ging, allerdings ohne Erfolg. Danach trat er einen Schritt zurück, als würde er aus einer gewissen Entfernung besser sehen. Nichts half. Er betrachtete die Reihen von Lichtern und Schaltern um sich herum und fragte sich, ob die Antwort vielleicht dort liege. Falls dem so war, würde er sie nicht finden. Durch das dunkle Glas schaute er hinaus in den riesigen Saal dahinter zu den sich drehenden Scheiben. Metallene Wärter bewegten sich in den hell erleuchteten Gängen zwischen den eigenartigen Schränken und arbeiteten fleißig und emsig. Niemand blickte in seine Richtung oder schien zu bemerken, was in diesem Raum vor sich ging. Er lauschte auf eine Veränderung in den Geräuschen der Maschinen, konnte aber keine heraushören. Alles war so wie bei ihrer Ankunft.

Trotzdem wusste er, dass das nicht stimmte.

Sicherlich waren er oder Ryer Ord Star nicht entdeckt worden. Der Dunst des Phönixsteins hüllte sie beide noch immer ein und verbarg sie. Falls die Magie versagt hätte,

müsste es längst ein Anzeichen dafür gegeben haben. Wäre Ryers Anwesenheit beim Druiden bemerkt worden, wäre Alarm ertönt, oder ein Licht hätte aufgeleuchtet. Ahren verschränkte die Arme vor der Brust, weil ihm kalt wurde, weil ihm langweilig war und weil er Angst hatte. Was konnte er tun? Was sollte er tun? Er musste der Magie vertrauen; mehr blieb ihm nicht. Er musste auf sie vertrauen und auf seinen Vorsatz, etwas zu unternehmen, vor dem er eigentlich zurückschreckte; denn die Seherin hatte ihm eingeschärft, dass Nichtstun gleichbedeutend mit Selbstaufgabe war.

Dabei war es nicht einmal *sein* Vorsatz, wurde ihm bewusst. Es war *ihrer*. Sie hatte Walker finden wollen, hatte darauf beharrt, ihn zu suchen, hatte daran geglaubt, ihre einzige Chance, Castledown zu entfliehen, liege darin. Anscheinend hatte sie damit Recht behalten, denn wären sie nicht unter die Erde gestiegen, hätte Walker hier weiterhin unentdeckt gelegen, weder ganz tot noch wirklich lebendig, weder das eine noch das andere, sondern in einem Zwischenzustand gefangen, einem entsetzlichen, widerwärtigen, unmenschlichen Zustand.

Doch nachdem sie den Druiden jetzt gefunden hatten, wie würden sie ihn retten? Was sollten sie tun? Ob sie diese Aufgabe mit Erfolg lösen konnten, vermochte er nicht einzuschätzen.

»Ryer?«, fragte er erneut.

Sie reagierte nicht darauf. Was machte sie nur? Er blickte sich nervös um, denn sie verweilten schon eine ganze Zeit in diesem Raum und gingen ein großes Risiko ein. Früher oder später würde die Magie des Phönixsteins nachlassen, und dann würden sie entdeckt werden. In dem Fall konnte sie nichts mehr retten. Tapferkeit und guter Vorsatz würden nichts zählen.

»Ryer!«, zischte er.

Zu seinem Erstaunen schlug sie die Augen auf, als wäre sie plötzlich erwacht, und schaute ihn an. In ihrem Blick lag ungezügelte Freude und eine grenzenlose Hoffnung, sodass ihm einen Moment lang die Worte fehlten.

»Er ist zurück!«, hauchte sie, und Tränen traten ihr in die Augen. »Er ist frei, Ahren!«

*Frei wovon?*, fragte sich Ahren. Der Druide machte keinen besonders befreienden Eindruck. Aber der Elfenprinz nickte und lächelte, als glaube er ihr, was sie gesagt hatte. Er streckte die Hand aus und wollte ihren Arm ergreifen, um ihr beim Aufstehen zu helfen, aber sie hielt ihn mit einer Geste von sich fern.

»Nein. Warte. Wir müssen abwarten. Noch ist nicht der rechte Augenblick gekommen.« Sie schloss die Augen und schmiegte sich abermals fest an den Druiden. »Er geht noch einmal hinein. Um Antrax zu finden. Und die Bücher der Magie zu suchen. Ich muss währenddessen bei ihm bleiben und für ihn da sein.«

Erneut wurde sie still, atmete ruhig, strich über die Stirn des Druiden und drückte mit den Fingerspitzen auf die Schläfen. »Die Maschinen wissen noch nicht Bescheid. Sie dürfen auch nichts erfahren. Das muss ich verhindern. Bleib bitte in meiner Nähe, Ahren.«

So richtig begriff er nicht, wovon sie sprach und was sie tun wollte, um Walker zu helfen, aber die Eindringlichkeit ihrer Bitte war nicht zu überhören. Er stellte sich neben sie, neben den Druiden, fühlte sich einsam und verwundbar und verloren und stand hilflos und schweigend da, während er daraufwartete, was als Nächstes geschehen würde.

## Zwanzig

Nachdem er aus dem von Drogen ausgelösten Mahlstrom der Illusionen, mit denen Antrax Kontrolle über ihn ausgeübt hatte, aufgetaucht war, zog sich Walker an Ryer Ord Stars empathischer Kraft hoch, um nicht wieder unterzugehen. Er schwamm gegen die heftige Strömung an, doch zumindest hatte er begriffen, was man ihm angetan hatte. Seinem Sturz in den Schacht des Turms, nachdem er den Feuerstrahlen und Kriechern entkommen war, folgten der Verlust des Bewusstseins und die Gefangennahme. Man hatte ihn sofort unter Drogen gesetzt und gelähmt, dann in diesen Raum gebracht, in dem er festgeschnürt und seiner Kraft beraubt wurde. Die Methode war wohl überlegt und effektiv: Man ließ das Opfer denken, es befinde sich weiterhin in Freiheit, ließ es kämpfen und saugte die magischen Kräfte ab, die es dabei einsetzte. Die Schläuche, die mit seinem Körper verbunden waren, versorgten ihn mit Flüssigkeit und Drogen und hielten ihn am Leben – allerdings bestand dieses Leben aus einem Traum, der niemals Wirklichkeit geworden war. Wäre die Seherin nicht erschienen, hätte er diesen Zustand bis zu seinem Tod durchleiden müssen.

Dass er seine Situation nun verstand, tröstete ihn nicht. Kael Elessedil musste seine Tage in gleicher Weise verbracht haben, wobei er immer wieder die Elfensteine gebrauchte, da er sich für frei hielt und nicht mehr tun konnte, als immer weiter zu fliehen. Volle dreißig Jahre musste er so gelebt haben, bis er zu alt oder zu schwach geworden war, um weiterhin von Nutzen zu sein. Daraufhin hatte Antrax ihn nach Hause geschickt und ein letztes Mal eingesetzt, um einen Ersatz herbeizulocken.



Antrax durfte sich glücklich schätzen. Er hatte nicht nur ein, sondern gleich mehrere potenzielle Opfer in seine tödliche Falle gelockt, nicht nur den Druiden, sondern auch Ahren Elesedil, Quentin Leah und vielleicht sogar Bek Ohmsford, die alle über beachtliche Magie verfügten. Aufgrund der Prüfungen – die Entdeckung der Schlüssel auf den Inseln Flay Creech, Shatterstone und Mephitic – würde er darüber Bescheid wissen. Antrax war eine Maschine, die Maschinen baute, eine Schöpfung der Technologien aus der Alten Welt, die die Fähigkeiten ihrer Opfer testen konnte, ehe sie sich die Mühe machte, sie einzufangen. Das war der Grund, aus dem Antrax Menschen hierher lockte. Das war auch der Zweck des unterirdischen Gefängnisses. Die Magie, die er stahl, verwandelte er in Energie und ernährte sich davon. Hielt sich damit am Leben.

Trotzdem war das vielleicht nur ein Grund für Antrax' Handeln und möglicherweise nicht einmal der wichtigste. Vielleicht suchte er noch immer nach denjenigen, die ihn erschaffen hatten, wartete auf ihre Rückkehr und darauf, dass sie den Schatz beanspruchten, zu dessen Schutz er eingesetzt worden war. Die Bücher der Alten Welt. Die Geheimnisse einer anderen Zeit.

Woher wusste Walker das alles? Er war doch bewusstlos in einer Traumwelt gefangen gewesen, woher also hatte er es erfahren? Zum Teil von der Karte, die er entziffert hatte. Diese war in einer Sprache verfasst, welche in den historischen Büchern der Druiden noch verzeichnet war. Darüber hinaus erkannte er einiges, als Ryer Ord Star mit ihm Kontakt aufnahm, ihm mit ihren Worten und Gedanken seine Situation beschrieb und ihn aus den Illusionen herausriss. Weitere Punkte konnte er sich herleiten, indem er sich den Sinn einer Maschinerie überlegte, die ihn lähmte und unter Drogen setzte. Und schließlich erfasste er einiges rein

intuitiv. Das genügte, um ihn davor zu bewahren, erneut in die Falle zu gehen, denn nun hatte er eine Aufgabe zu erfüllen. Deshalb kehrte er in sein Gefängnis zurück – um sich jener Aufgabe zu stellen, die so viele seiner Gefährten das Leben gekostet hatte und die, wenn er nicht schnell und konzentriert genug vorging, auch das seine fordern würde.

Er benutzte seine Magie, um seinen Schatten zu rufen und ihn freizusetzen, so wie Cogline es vor vielen Jahren getan hatte, um das verlorene Paranor zu betreten. Auch Allanon hatte diese Methode verwendet. Das war nicht ungefährlich. Wenn sein Körper starb, wäre sein Schatten verloren. Entfernte er sich zu weit oder ließ er es zu, außerhalb seines Körpers in Gefangenschaft zu geraten, würde er vielleicht nie wieder dorthin zurückgelangen. Allerdings musste er dieses Risiko eingehen. Er konnte die Schläuche und Drähte, die ihn mit Antrax verbanden, nicht von seinem Leib entfernen, ohne einen Alarm auszulösen, der die Kriecher herbeirufen würde. Außerdem ergab es keinen Sinn, sich zu befreien, wenn man keine Ahnung hatte, wie man diese Freiheit im Anschluss nicht gleich wieder verlieren würde. Als Schatten konnte er Castledown erkunden, ohne dass Antrax es bemerkte. Ryer Ord Star würde sich um seinen Körper kümmern und auf diese Weise die Maschinen täuschen, die nicht mitbekamen, was vor sich ging.

Auch würde sie ihn mit Hilfe ihrer empathischen Fähigkeiten daran hindern, erneut in die betäubenden Träume zu verfallen. Solange sie dazu in der Lage war, würde nach außen hin alles wie zuvor erscheinen. Solange eben die Magie des Phönixsteins die Seherin verhüllte, konnte selbst Antrax ihre Gegenwart nicht wahrnehmen. Walker hingegen würde seine Magie weiterhin in kleinen Mengen abgeben, wenn auch nicht durch tatsächliche Gedanken, sondern nur durch Reflexe. Antrax würde sich nicht sofort Gedan-

ken über die Abnahme des Magie-Ausstoßes machen. Wenigstens einige Stunden lang nicht, falls die Sache so lange dauern sollte. In Castledown war Zeit eine relative Angelegenheit. Antrax lebte seit mehr als fünfundzwanzig Jahrhunderten. Einige Stunden bedeuteten ihm nichts.

Walker dachte nicht länger darüber nach, was er zu tun hatte. Er verließ seinen Körper als Schatten und folgte den Drähten zu ihrer Quelle. Er eilte durch Metall, Glas und Stein wie Luft und drang unhörbar und unsichtbar durch die Mauern der Festung. Eine Weile hielt er aufmerksam nach Antrax Ausschau, wollte ihn von dem Raum fern halten, in dem sein Leib lag, wollte verhindern, dass er diesen zu genau untersuchte und die Wahrheit herausfand. So schoss er durch die Kabelstränge und Metallstücke, die Elektrizität und Gedanken beförderten, Energie aus Magie erzeugten und dem Verbrauch zugänglich machten. Angesichts der Tatsache, was Männern und Frauen angetan worden war, die man hierher gelockt hatte, schäumte er vor Zorn, konzentrierte sich jedoch weiterhin darauf, was zu tun war, um eine Wiederholung zu verhindern.

Rasch fand er die Relais für das Sicherheitssystem. Glas-  
augen an der Decke überwachten den gesamten Komplex, mechanische Kugeln, die Antrax alles sehen ließen. Doch welchem Zweck dienten sie? Antrax war eine Maschine, er brauchte keine Augen. Diese waren, so erkannte Walker schockiert, einst für die Menschen da gewesen, die Antrax kontrolliert hatten. Und auch heute dienten sie keinem anderen Zweck. Antrax benutzte ein ausgeklügelteres System – eines, in dem Tastsinn, Berührungen, Geräusche und vielleicht Körperwärme eine Rolle spielten. Nur Magie konnte es täuschen, und möglicherweise nicht einmal jede Magie.

Wo in diesem riesigen Komplex wohnte Antrax?

Wo liefen all die Informationen zusammen?

Eine Zeit lang folgte er den Leitungen durch Räume, Gänge und durch das ganze Labyrinth. Ein Relais führte zum nächsten. Eine Reihe Maschinen war mit einer weiteren verbunden. Energieleitungen mündeten in neuen Leitungen. Nichts gab zu erkennen, wo sich Anfang oder Ende befanden.

Also konzentrierte er sich erneut und verfolgte Antrax mit seinen Sinnen. Das war nicht sehr schwierig. Abermals gab es weder Anfang noch Ende. Antrax breitete sich in alle Richtungen weit aus. Überall war er, hier und dort, endlos und unverändert. Antrax war die Festung von Castledown, er durchsetzte die gesamte unterirdische Anlage, es gab keinen Teil, den er nicht bewohnte. Er bewachte alles zugleich.

Walker wich nicht von seinem Ziel ab. Er hatte einen zu weiten Weg hinter sich gebracht, um jetzt aufzugeben. Zu viel stand auf dem Spiel, und niemand sonst konnte tun, was notwendig war. *Nicht einmal...*

Er zögerte. In den Worten schwang eine bittere Realität mit, der er sich nicht stellen wollte.

Dennoch, welche Chance blieb ihm schon.

Eilig beendete er den Satz. *Nicht einmal sie.*

Er musste seine Denkweise ändern, erkannte er, was mancher möglicherweise für ein Eingeständnis der Niederlage gehalten haben mochte. Doch in der Begriffswelt von Druiden ging es nicht um Sieg und Niederlage, sondern um Realität und Wahrheit. Was vom Schicksal bestimmt war, konnte durch solche Dinge nicht verunglimpft oder durch die Aufbürdung moralischer Werte beeinflusst werden. Dafür war er nicht zuständig. Druiden dienten einem höheren Zweck, der Erhaltung und der Entwicklung der

Menschheit und der Rassen. Die Großen Kriege hatten die Zivilisation in Schutt und Asche gelegt und die Menschen zu Tieren herabgewürdigt. Das durfte nicht noch einmal geschehen. Der Druidenrat war zu Zeiten von Galaphile gebildet worden, um ebendies zu verhindern, und seitdem hatte jeder Druide an diesem Ziel gearbeitet.

Aber was konnte er vollbringen in der Zeit, die ihm noch blieb? Hier, an diesem alpträumhaften Ort, an dem er von seinen Gefährten kaum mehr Hilfe erwarten durfte, während es um einen so hohen Einsatz ging? Wie konnte er die Abmachung erfüllen, die er vor so vielen Monaten mit Allardon Elessedil getroffen hatte?

Die Zeit entglitt ihm, Zeit, die zu verschwenden er sich nicht leisten konnte. Er war die Sache von der falschen Seite angegangen, entschied er. Seine Suche nach Antworten führte ihn in die falsche Richtung. Nicht Antrax hatte ihn ursprünglich nach Castledown gelockt. Antrax stellte ein zweitrangiges Problem dar. Viel wichtiger war der Schatz, den Antrax bewachte und der alles ändern konnte.

Er musste nach den Büchern der Magie Ausschau halten.

Überall war Antrax gegenwärtig, er breitete sich zufrieden in dem riesigen Komplex seines unterirdischen Königreiches aus, überwachte seine Sensoren und Anzeigen, erfüllte die Funktionen, die ihm seine Schöpfer einprogrammiert hatten. Mit der blinden Sicherheit künstlicher Intelligenz verließ er sich auf den ständigen Input und seine unveränderliche Umgebung. Seit beinahe dreitausend Jahren hatte er seine Welt mit diesen vorgegebenen Funktionen erhalten. Selbst die Möglichkeit einer Störung rief sofort eine Reaktion hervor.

Ein solcher Fall hatte gerade Antrax' Aufmerksamkeit

auf sich gelenkt. Noch handelte es sich um ein kleines, unwichtiges Zeichen, dennoch war es nicht zu übersehen. In den Energieleitungen stellte es höchstens ein kleines Kräuseln dar, keine hohe Welle, und auch die Warnsysteme von Castledown hatten es noch nicht entdeckt, weil es als elektrischer Strom, der auf Leben hindeutet, nicht messbar war, sondern gewissermaßen nur einen Schatten darstellte, der aus Hell Dunkel macht und die Temperatur um den Bruchteil eines Grades senkt. Antrax war wegen dieses unerklärten Phänomens vor allem deshalb alarmiert, weil er noch immer nach den beiden Eindringlingen suchte, deren Magie sein Begehren geweckt hatte. Während er einen Menschen in Träumen und Fantasien gefangen hielt, ihm seine Kraft absaugte und diese in Castledowns Energiezellen sammelte, waren ihm die anderen bislang entgangen. Der Wronk jagte einen weiteren Menschen und scheuchte ihn erbarmungslos durch den an Castledown grenzenden Wald. Die Dateneingänge erfolgten gleichmäßig und ohne Veränderung, daher durfte man davon ausgehen, dass der Wronk weiterhin funktionierte. Binnen kurzem würde er seine Beute geschnappt haben.

Der Dritte allerdings stellte für Antrax ein Rätsel dar, für das er keine Lösung fand. Ohne Widerstand war er der Metallsonde ins unterirdische Castledown gefolgt, doch dann hatte ihn etwas erschreckt, und er war verschwunden. Seitdem gelang es diesem Wesen, sich zu verstecken, obwohl Antrax alles daransetzte, es zu finden. Weder Bewegungsmelder noch Taster, Trittfallen noch Abhörgeräte hatten es entdeckt. Laser und Metallsonden hatten die Gänge und Räume ergebnislos abgesucht. Möglicherweise hatte dieser Mensch Castledown wieder verlassen, doch selbst diese Annahme ließ sich nicht beweisen. Antrax wollte ihn vor allem, weil er mit ihm den Eindringling

ersetzen konnte, der das Ende seiner Lebensdauer erreicht und den er als Lockvogel zurückgeschickt hatte. Niemand war besser geeignet, die Energie aus den blauen Steinen zu ziehen, als derjenige, der jetzt vermisst wurde.

Nie zuvor war Antrax ein Wesen so lange entwischt. Konnte dieses seltsame Kräuseln, das er in den Leitungen spürte, vielleicht jener dritte Eindringling sein, der die Gestalt geändert hatte? Besaß er solche Macht, solche Anpassungsfähigkeit, die anderen fehlte? Die Evolution gehörte zu den Tatsachen des Lebens und der menschlichen Entwicklung, daher konnte dieser Fall theoretisch eingetreten sein.

Antrax streckte die Finger in all seine Sensoren und Detektoren aus und suchte die Gesamtheit seiner Kommunikationsgeräte ab. Überall gleichzeitig breitete er sich aus und überprüfte die Daten.

Eine derartige Untersuchung brauchte ihre Zeit, aber Zeit stand Antrax ausreichend zur Verfügung. Er erkundete die Oberflächen der Wände und Böden und Decken, überprüfte, ob alles in Ordnung war, und vertiefte sich in die Details.

Aber von dem verschwundenen Eindringling war keine Spur zu finden.

Jede der Metallsonden beantwortete seine Anfragen in Bezug auf ihre Funktionstüchtigkeit positiv. Nirgendwo ließ sich eine Störung oder eine Beschädigung erkennen, was vielleicht auf die Anwesenheit eines Eindringlings hingewiesen hätte. Auch hatten die Laser keine Besonderheiten registriert. Sogar der riesige Komplex, in dem die Aufzeichnungen der Schöpfer untergebracht waren, summt gelassen vor sich hin, während die Informationen unermüdlich von einer Speichereinheit in die nächste kopiert wurden, um die Daten zu sichern und vor Verlust zu schützen. Kein System blieb bei der Überprüfung stumm. Nur

meldete auch keines eine Abweichung.

Trotzdem stimmte etwas nicht.

Antrax holte sich die Anzeigen des Eindringlings, der in Extraktionskammer Drei lag. Der Ausstoß an Energie war deutlich zurückgegangen, aber der Eindringling befand sich weiterhin angeschnallt an seinem Platz, und alle Kabel, die seine Körperfunktionen überwachten, waren noch mit ihm verbunden. Die Wärmesensoren zeigten die normale Temperatur für diesen Raum und ließen nicht auf die Anwesenheit anderer Wesen schließen. Der Gefangene schien sich auszuruhen, schlief vielleicht, obwohl das bei den Extraktionstechniken, die Antrax benutzte, selten geschah. Antrax nahm sich einen Augenblick Zeit und betrachtete die Daten genauer. Der Energieausstoß als Folge der wahrgenommenen Bedrohungen war deutlich zurückgegangen. Aber stellte dies ein Zeichen von Erschöpfung dar oder nur die Entscheidung der Extraktionsmaschine, dem Individuum für eine gewisse Frist Schonung zu gewähren? Energie abzusaugen war ein störanfälliger Prozess, der ständig die sorgfältige Überprüfung der mentalen und emotionalen Kondition des Opfers erforderte. Antrax hatte lernen müssen, dass Menschen unerschöpfliche Potenziale besaßen, wenn man sie nur in einem Stück beließ. Allerdings waren Fleisch und Blut nicht so haltbar wie Metall. Die Schöpfer hatten dies demonstriert.

Manchmal wünschte sich Antrax, die Schöpfer würden zurückkehren, wenn auch nicht mehr so sehr wie am Anfang. Zuerst hatte er das Gefühl gehabt, sie müssten unbedingt wiederkommen, weil sie für sein Überleben wichtig waren. Später hatte er entdeckt, wie gut er sich allein zurecht fand. Und noch später hatte sich die Wichtigkeit der Schöpfer bis zu einem solchen Grad verflüchtigt, dass er sie als unbedeutend ansah.



Dennoch würde er ihre Aufzeichnungen aufbewahren und beschützen und auf ihre Rückkehr warten, weil darin seine Aufgabe bestand und seine primäre Direktive. Sein Überleben war gesichert, solange es Energiequellen gab, die er kontrollieren konnte. Für Antrax stellte das kein Problem dar. Wenn es ihm auf die eine Weise nicht gelang, dann auf die andere. Wenn er sie nicht hier festhalten konnte, dann würde er sie eben in ihre Heimat verfolgen.

Schließlich gab es für eine künstliche Intelligenz seiner Größe und Kapazität immer einen Weg, Castledown zu verlassen.

Antrax dachte noch einen Moment über die Daten seines Gefangenen nach, dann wirbelte er weiter durch sein Netzwerk von Drähten, das zum Leben erwacht war, und setzte die Suche fort.

In die Magie des Phönixsteins gehüllt und allein mit seinen Gedanken, stand Ahren Elesedil vor dem Tisch, auf dem Walker und Ryer Ord Star ineinander verschlungen lagen. Langsam wurde er unruhig, nachdem er eine anscheinend nicht enden wollende Zeit gewartet und die beiden beobachtet hatte. Seine Rolle als Zuschauer behagte ihm nicht, und ihn beschlich das Gefühl, er lasse eine günstige Gelegenheit ungenutzt verstreichen. Eigentlich hätte er etwas tun sollen.

Allerdings hatte die Seherin ihn aufgefordert abzuwarten. Wache zu halten. Für sie und den Druiden die Rettungsleine nach draußen zu bilden.

Er starrte auf sie herab und war erneut von dem überrascht, was er sah. Ihr Gesicht strahlte solche Ruhe und Freude aus. Sie hatte sich eng an den Druiden geschmiegt, der flach atmete und wie zuvor gelegentlich zuckte, sich

ansonsten in sein Innerstes zurückgezogen hatte, wo er die notwendigen Vorkehrungen traf, sich von Antrax zu befreien. Vielleicht begleitete ihn die Seherin dabei. Möglicherweise lieferte sie ihm jedoch nur die Kraft, die er, wie sie gesagt hatte, unbedingt brauchte. Dass sie sich vereinigt hatten, war offensichtlich – eine Vereinigung, mit der beide einverstanden waren, die jedoch für Ryer Ord Star wichtiger war als für den Druiden.

Denn sie hatte gefunden, wonach sie gesucht hatte.

Über diese Tatsache grübelte er eine Weile nach, und dabei erinnerte er sich an den eigentlichen Zweck des Phönixsteins. Er sollte jenen, die sich verirrt hatten, helfen, den rechten Weg zu finden – nicht nur in Hinsicht auf das, was sie nicht mit den Augen erkennen konnten, sondern auch auf das, was ihrem Herzen verborgen blieb. So in etwa hatten die Worte gelaute, die der König vom Silberfluss zu Bek Rowe gesagt hatte.

*Er wird dir den Ausweg zeigen, wenn du dich an dunklen Orten aufhältst, und den Weg durch dunkle Orte, falls du ihn einschlagen musst.*

Plötzlich schaute Ahren Elesedil auf und starrte ins Leere. Endlich begriff er, was diese Worte eigentlich bedeuteten. Wer hatte sich mehr verirrt als die Seherin oder er selbst? Wer war weiter vom Weg abgekommen? Nicht nur physisch, sondern vor allem emotional? Sie hatte alle betrogen, indem sie sich bereit erklärte, für die Ilse-Hexe zu spionieren. Er hatte seine Landsleute im Stich gelassen, als sie ihn brauchten. Sie war eine Verräterin, er ein Feigling. Das waren die dunklen Orte, an denen sie sich aufhielten und die sie wieder verlassen wollten. In ihren Herzen hatten sie sich verirrt.

Seit einiger Zeit hatte er nicht mehr an seine Feigheit gedacht, vielleicht einfach nur deshalb, weil ihn die Gescheh-

nisse in Castledown ablenkten. Doch würde er sich erst wieder gut fühlen, wenn er diese Scharte ausgewetzt hatte.

Was war dazu notwendig?

Auf einmal wusste er es. Er betrachtete die Seherin, die sich an den Mann schmiegte, den sie verraten hatte. Sie hatte den Weg aus der Verirrung zurückgefunden, um ihm die notwendige Hilfe zu leisten und dabei ihren inneren Frieden wiederzuerlangen. Das hatte ihr die Magie des Phönixsteins ermöglicht. Diese Magie würde das Gleiche für ihn tun, wenn er es nur zuließe. Jene, die er im Stich gelassen hatte, konnte er nicht wieder zum Leben erwecken. Doch immerhin konnte er für sie ihr Erbe zurückholen.

Phönixstein. Dieser Stein trug seinen Namen nicht, weil er aus der Asche seiner Zerstörung wieder geboren werden konnte, sondern der Name bezog sich vielmehr auf denjenigen, der ihn verwendete. Darin lag der eigentliche Sinn der Magie – Ahren neu zu erschaffen, ihm neues Leben einzuhauchen. Genau das hatte der Stein für Ryer Ord Star getan, indem er sie zu Walker geführt hatte. Ahren konnte ebenfalls profitieren, zunächst allerdings musste er tun, was der Stein verlangte – was er schon von der Seherin verlangt hatte. Er musste sich von der Magie zu dem dunklen Ort führen lassen, an dem er seine Erlösung finden würde, wo er die Feigheit, die ihn zum Krüppel machte, loswerden würde.

Er holte tief Luft. Ja, er musste für sein Volk tun, was er versprochen hatte, auf dieser Reise zu tun. Für seine toten Gefährten musste er vollbringen, was ihnen nicht mehr möglich war. Er musste die verschollenen Elfensteine beschaffen.

Er spürte, wie ihn die Magie des Phönixsteins in diese Richtung drängte, spürte eine unterschwellige Unzufrie-

denheit, ein unerfülltes Gefühl, die Erkenntnis, dass seine Wiedergeburt noch längst nicht abgeschlossen war. Mit Ryer Ord Star war er hierher gekommen, um Walker zu finden und ihm zu helfen, weil die Magie dies von ihr verlangte. Doch von ihm wollte die Magie, dass er die Elfensteine barg. Deshalb musste er in die Falle tappen, die Antrax für ihn aufgebaut hatte, sich ihr stellen, sie überwinden und die vermissten Talismane auftreiben.

Jetzt.

Solange noch Zeit war.

Zwar konnte er es nicht erklären, doch er fühlte es, so wie er auch die Last der Verantwortung spürte, die er auf sich nehmen wollte. Die Zeit rann ihm durch die Finger, und bald hätte er seine Chance verspielt, die Elfensteine zu suchen, und damit auch die Möglichkeit, sich selbst wieder zu finden. Die große Konfrontation zwischen Walker und Antrax stand bevor, was sich aus dem Entschluss des Letzteren erkennen ließ, den Druiden und seine Gefährten zu vernichten. Antrax würde nicht warten, und man konnte ihm nicht aus dem Weg gehen. Einen Augenblick lang lähmte Ahren die Angst. Dieses Gefühl erschütterte ihn, und er glaubte, es nicht ertragen zu können. Wie konnte er überhaupt ein solches Vorhaben in Erwägung ziehen? Welche Chance hatte er schon gegen Antrax und seine Helfershelfer? Feuerstrahlen und Kriecher würden ihm auflauern, Maschinen wie jene, die Walker überwältigt hatten. Er besaß keine Waffen, die er gegen sie erheben konnte, keine besondere Kraft oder Fähigkeit, die ihn auf den kleinsten Erfolg hoffen ließ. Stattdessen war er allein und unglaublich verwundbar.

Was brachte ihn zu der Überzeugung, dass er nicht wieder davonrennen würde?

Er strampelte sich von dieser Angst frei wie aus einem

Treibsandloch, das ihn zu verschlingen drohte. Es spielte keine Rolle, wie die Chancen standen. Er würde so oder so losziehen. Er musste. Also streckte er die Hand nach Ryer Ord Star aus und legte sie auf die ihre. Er spürte ihre Wärme, und obwohl sie auf seine Berührung nicht reagierte, sagte ihm sein Gefühl, dass sie verstand, wer da war. Er nahm ihr den schützenden Mantel seiner Magie von den Schultern und unterbrach die Verbindung, die sie zusammenhielt. Was das für sie bedeutete, wusste er nicht, und er ahnte nicht, inwieweit er sie dadurch daran hinderte, Walker zu unterstützen. Aber seine Magie drängte ihn zum Aufbruch, und er musste tun, was von ihm verlangt wurde.

Somit trat er von ihr zurück und ging rückwärts auf die Tür zu, durch die sie eingetreten waren. Er beobachtete, wie sich der nebelhafte Umhang der Magie ausdehnte und schließlich teilte, wobei jeweils ein Teil an jedem von beiden hängen blieb, kleiner zwar, doch noch immer aktiv. Mehr hatte er sich nicht erhoffen dürfen.

*Viel Glück, Ryer, dachte er. Uns beiden viel Glück.*

Dann drehte er sich um, trat durch die Tür und war verschwunden.

## *Einundzwanzig*

Geisterhaft und körperlos wie Luft begann Walker seine Suche nach den Büchern der Magie. Von Anfang an, seit dem Augenblick, in dem er die Schrift auf der Karte entziffert hatte, die mit dem sterbenden Kael Elessedil von Castledown in die Vier Länder gelangt war, hatte er die Wahrheit über die Bücher verschwiegen. Zum einen hatte er sich gegen Versuche anderer schützen wollen, seine Bergungspläne zu vereiteln. Die Ilse-Hexe hatte den sterbenden Elfenprinzen vor ihm erreicht und sehr wohl begriffen, worum es ging. Ihre anschließende Einmischung hatte ihn gezwungen, seine Pläne wieder und wieder zu ändern. In dieser Hinsicht hatte er also versagt. Zum anderen hatte er die Wahrheit jedoch auch für sich behalten, um Allardon Elessedil von seinem Vorhaben zu überzeugen, und dabei war ihm mehr Erfolg beschieden gewesen. Ehrlicherweise musste er sich auch eingestehen, dass er die Wahrheit verschwiegen hatte, weil er sonst die Mannschaft der *Jerle Shannara* wohl nicht hätte überreden können, ihn zu begleiten. Das Wissen über die Bücher und darüber, welche Folgen es hätte, sie den Rassen zu bringen, hätte andere überfordert. Die Angelegenheit gestaltete sich keineswegs so leicht, wie alle meinten, die Ilse-Hexe eingeschlossen. Alle glaubten genau das, was Antrax Kael Elessedil zu glauben erlaubt hatte – dass die Bücher in Wirklichkeit ein Sammelwerk über den Gebrauch der Magie waren.

Das stimmte jedoch nicht. Zu dieser Erkenntnis gelangte man leicht, wenn man sich in der Geschichte der Alten Welt auskannte. Und diese Schlussfolgerung drängte sich geradezu auf, wenn man sich überlegte, was Castledown eigentlich darstellte – ein Lagerhaus für Wissen aus einer

Zeit, in der Magie praktisch unbekannt war und so gut wie keine Anwendung gefunden hatte. Die Alte Welt war ein Ort der Wissenschaft gewesen, wo seit dem Zeitalter der Feen niemand mehr Magie besessen hatte; was aus jener Welt überlebte, war von den Elfen geborgen worden, doch durch Nachlässigkeit hatten sie beinahe alles verloren. Ein Ort wie Castledown enthielt keine Bücher über wirkliche Magie, sondern Bücher der Gelehrsamkeit – der Wissenschaft, der Geschichte und der Kultur.

Einst, vor langer Zeit, hätte man diesen Ort eine Bibliothek genannt.

Damit war jedoch nicht gesagt, dass die Bücher unwichtig waren, nur weil sie keine Zaubersprüche oder magische Anweisungen enthielten. In Wahrheit waren sie sogar viel bedeutsamer, denn sie stellten eine Zusammenfassung all dessen dar, was der Alten Welt Leben eingehaucht hatte, weil ihre Macht durch die Anwendung der Wissenschaft auf die Natur entstanden war. Was diese Bücher enthielten, besaß einen so großen Wert und bot solch immense Möglichkeiten, dass man die Auswirkungen auf die Vier Länder nicht im Mindesten abschätzen konnte. Diese Auswirkungen jedoch würden sich sowohl positiv wie negativ bemerkbar machen. Die Wissenschaft, welche die Alte Welt am Leben erhalten hatte, würde in der Bibliothek aufgezeichnet sein. Alles, was die Zivilisation vorangebracht hatte, würde dort niedergelegt sein. Doch gleichzeitig auch alles, was zu ihrem Niedergang beigetragen hatte – die Geheimnisse der Macht mit ihren riesigen zerstörerischen Kräften und die Anleitungen zum Bau von Waffen, die Städte von der Größe Castledowns dem Erdboden gleichmachen konnten.

Seit Walker dies zum ersten Mal begriffen hatte, stellte er sich immer wieder die gleichen Fragen. Wie viel von

diesem Wissen sollte die Welt erhalten? Wie viele dieser Geheimnisse durften in die Hände der Rassen gelangen? Was von dem, das die Zivilisation vernichtet und die Menschheit auf die Ebene von Tieren zurückgeworfen hatte, sollte er den Nachkommen der Überlebenden anvertrauen?

Er wusste keine Antwort darauf. Vermutlich hing es auch davon ab, was er am Ende fand, und dementsprechend hatte er seine Vereinbarung mit Allardon Elesse-dil gestaltet. Er würde mit den Elfen teilen, was er entdeckte, doch nur das, was die Elfen gebrauchen konnten oder was mit der Magie zusammenhing, die ihr Erbe war. Allerdings erwartete er, in den Büchern keinerlei Geheimnisse der Magie zu finden, die den Elfen Nutzen brächten. Vermutlich würden sie die Schrift nicht einmal lesen können. Um ihre Bedeutung zu erschließen, bedurfte es eines Gelehrten, der sich in alten Sprachen auskannte und der über andere Bücher verfügte, mit Hilfe derer er die notwendige Übersetzung erstellen konnte. Und solche Bücher besaßen nur die Druiden – also zurzeit er allein.

Eines Tages würde sich das, wenn alles nach Plan verlief, ändern. Eines Tages würde sich ein neuer Druidenrat bilden.

Während er sich durch die nicht enden wollenden Räume und Gänge bewegte und seine Suche fortsetzte, dachte er über weitere Hindernisse nach. Es würden zu viele Bücher sein, um sie alle mitzunehmen. Deshalb musste er eine Auswahl treffen. Eine Hand voll höchstens konnte er schleppen, selbst wenn Ryer Ord Star und Ahren Elesse-dil ihm halfen. Antrax würde schnell reagieren, und deshalb war es unmöglich, mehr mitzunehmen. Vielleicht gelänge es ihm, Antrax zu zerstören; zumindest musste er versuchen, die Bedrohung zu verringern, die von ihm ausging.



Doch wenn er den Hüter angriff, bestand durchaus die Gefahr, dass er dabei die Bibliothek selbst ebenfalls vernichtete. Antrax kampfunfähig zu machen bedeutete, ihn von seiner Energiequelle abzuschneiden. Dabei würde er jedoch vielleicht auch jene Systeme herunterfahren, die die Bücher beschützten. Die Bücher waren alt und vermutlich in einem entsprechenden Zustand. Wenn man sie transportierte, drohte durchaus die Gefahr, dass sie einfach zu Staub zerfielen. Sie zu finden, war eine Sache; sie lange genug instand zu halten, bis man sie lesen konnte, eine ganz andere. Mit Hilfe seiner Magie könnte er einige retten, allerdings nur einige wenige. Daher musste er eine Auswahl treffen. Und zwar eine weise Auswahl.

Das erinnerte ihn an ein Kinderspiel. Wenn du auf eine einsame Insel ziehen würdest und nur ein paar wenige Gegenstände mitnehmen könntest, welche würden das sein? Genau diese Frage musste er beantworten. Welche Bücher wären die wichtigsten? Welche würden seiner Welt und ihren Bewohnern von Nutzen sein? Mit welchen Büchern könnten die Druiden das Leiden der Menschheit am meisten lindern? Bücher über Heilkunde? Bücher über Landwirtschaft? Bücher über Baukunst? Bücher über die Geschichte der Alten Welt? Welche denn nun?

Diese Auswahl traf er nicht gern. Lieber hätte er sie jemand anders überlassen, nur war da niemand. Welche Entscheidung er auch traf, welche Bücher er auch mitnahm, er würde Fehler machen. Das war unvermeidlich. Schließlich konnte er nicht in die Zukunft schauen, und in mancherlei Hinsicht bestimmte erst die Zukunft, welches Wissen notwendig sein konnte. Niemand wusste, was gebraucht werden würde, bis die Zeit gekommen war. Ebenso gut könnten die Bücher, die er mitnahm, missbraucht werden und Vernichtung und Zerstörung anrichten.

Er hätte Ryer Ord Stars Fähigkeit gebraucht, in die Zukunft zu schauen, doch selbst ihre Gabe hätte ihm nur wenig Nutzen gebracht. Einige knappe Einblicke in die Zukunft würden ihm nicht weiterhelfen. Es war ihm nicht dienlich, die Ereignisse planlos aus ihrem Zusammenhang gerissen zu sehen. In die Zukunft zu sehen hatte lediglich dann Sinn, wenn man umfassende Kenntnisse über die vor ihnen liegende Zeit erhielt.

Sogar dann, räumte er ein, standen die Chancen schlecht, die wichtigsten und notwendigsten Bücher zu erwischen. Die Zukunft wurde von unendlich vielen Faktoren beeinflusst, sie war von zu vielen Variablen abhängig. Veränderte man eine davon, wirkte sich das auf andere aus. Gleichgültig, wie viel eine Person vorhersehen konnte, kein einzelnes Individuum konnte die gesamte Zukunft erfassen.

Nur das Wort konnte es wissen, und sogar das Wort war der Menschheit nicht als Wahrheit gegeben.

Er setzte die Suche fort, die Zeit verstrich, die Minuten verwelkten eine nach der anderen wie Blätter an einem herbstlichen Baum. Trotz seiner eifrigen Suche konnte er die Bibliothek nicht finden. Er durchstreifte Castledown von oben bis unten, alle großen Kammern und langen Gänge, und dennoch entdeckte er keine Bücher. Langsam ermüdete er, und er wusste, viel länger würde er seine Schattenform nicht mehr aufrechterhalten können. Aber er musste erfahren, wo die Bücher waren, damit er sie sich von dort holen konnte, nachdem er in seinen Körper zurückgekehrt war. Denn wenn er sich erst von Antrax gelöst hätte, wäre jeder Versuch, die Bücher zu finden, zum Scheitern verurteilt. Antrax würde bemerken, was vor sich ging, und dann bliebe gerade noch genug Zeit zur Flucht. Daher musste er die Bücher schnell entdecken und entscheiden, wie er zu ihnen kommen konnte.

Am Ende griff er auf einen einfachen Kniff zurück, um das Problem zu lösen. Er versetzte sich in die Gedanken der Männer und Frauen, die Castledown erbaut und Antrax erschaffen hatten; wo, so fragte er sich, hätten sie wohl ihren Schatz verborgen? Die Antwort war nicht so schwierig. Die Bücher würden sich an dem Ort befinden, wo die Verteidigungsanlagen am stärksten und ausgefeiltesten waren, aber möglichst wenig Schaden anrichteten, falls ein Eindringling dorthin gelangte. An der Oberfläche von Castledown waren die Waffen gnadenlos. Was oder wer auch immer eindrang, wurde ohne Unterschied niedergemetzelt. Unter der Oberfläche, wo sich die Bücher befanden, würden die Verteidigungsmaßnahmen anders aussehen. Feuerstrahlen und Kriecher kämen hier nicht zum Einsatz. Stattdessen würden subtilere Methoden verwendet werden.

Der Druide verfolgte diesen Gedankengang und begann seine Suche von neuem. Derweil erinnerte er sich an die eigentümlichen Schlüssel, die ihn nach Castledown gelockt hatten. Er hatte ursprünglich Schlüssel jener Sorte erwartet, mit der er vertraut war, metallene Werkzeuge, mit denen man Türen aufschloss. Aber diese besaßen eine gänzlich andere Form. Sie waren Gegenstände eines technischen Zeitalters, die zwar noch wie Schlüssel gebraucht wurden, jedoch komplett anders funktionierten. Es handelte sich um flache Rechtecke, die Schlösser öffneten, indem sie Impulse ausgaben, welche von winzigen Energiezellen erzeugt wurden.

Waren die Bücher, so fragte er sich plötzlich, möglicherweise auch in eine andere Gestalt gebracht worden?

Ein entsetzlicher Verdacht bemächtigte sich seiner. Er hatte alles durchsucht, fast alles. Jetzt eilte er durch die Gänge und Kammern und forschte nach einem bestimmten

Ziel, wobei er fürchtete, seine schlimmsten Ängste könnten sich bewahrheiten. Er kehrte zu dem Ort zurück, an dem er gefangen gehalten wurde, bemerkte, wie sich Ryer Ord Stars Puls bei seinem Eintreffen beschleunigte, da sie glaubte, er sei wieder da, weil er seine Suche erfolgreich abgeschlossen habe. Er blendete diesen Teil seines Bewusstseins aus und gab keine Antwort auf ihre unausgesprochene Frage, da er ihre Kraft noch ein wenig länger brauchte.

Als er die große Kammer vor dem kleinen Raum erreichte, in dem sein Körper lag, hielt er inne. Langsam und sorgfältig tastete er den Raum mit seinen Druidensinnen ab und drang in die Maschinen mit ihren sich drehenden Silberscheiben ein. Still schätzte er sie ab, streifte durch die hohen Metallgehäuse, schickte seinen Verstand hierhin und dorthin, lauschte und entzifferte. Er hörte Stimmen sprechen, Worte, Ideen und Zitate, die wiederholt und von einem Platz zum anderen übermittelt wurden, von einer ersten Speichereinheit zur nächsten. Augenblicklich begriff er, dass er gefunden hatte, wonach er suchte, Außerdem erkannte er, wie sinnlos sein Unterfangen gewesen war.

Seine Enttäuschung grenzte an Verzweiflung. Es gab keine Bücher, jedenfalls keine aus Papier und Tinte. Die Bibliothek existierte zwar, doch handelte es sich um eine Bibliothek, wie sie zu ihrer Zeit vermutlich verbreitet gewesen war und jene einstigen Büchersammlungen des Altertums ersetzt hatte. Das gesamte Wissen der Bücher war auf Metallscheiben übertragen und in Maschinen gespeichert worden. Es gab keine Möglichkeit, diese Scheiben zu benutzen, wenn man nicht im Besitz der zugehörigen Technologie war. Um sie zu entschlüsseln, war es notwendig, die Speichereinheiten zu durchsuchen und sich die Aufzeichnungen anzuhören. Das würde einen enormen Zeit-

aufwand bedeuten – weitaus mehr, als der Druide sich leisten durfte.

Obwohl der Druide seine Schattengestalt angenommen hatte, war die Enttäuschung über sein Versagen bis in seinen Körper spürbar. Ein stechender Bauchschmerz durchfuhr ihn. Er hatte den ganzen weiten Weg zurückgelegt, Zeit aufgewendet, Kraft und Menschenleben eingesetzt, um nun erkennen zu müssen, wie vergeblich sein Tun gewesen war. Die Bibliothek war nutzlos. Die Bücher hatten die Form von Scheiben, aber genauso gut hätten es Zeichnungen im Sand an einem Strand am Meer sein können. Keines der Millionen Worte des Wissens, welche in dieser Festung bewahrt wurden, konnte geborgen werden, ehe Walker eine Möglichkeit entdeckte, Antrax außer Funktion zu setzen, ohne gleichzeitig die Energiequellen abzustellen, von denen sowohl Antrax als auch die Bibliothek abhängig waren. Das zu erreichen war jedoch unmöglich. Die Energiequellen, welche die beiden speisten, waren untrennbar miteinander verbunden. Auf seinen Erkundungszügen durch das unterirdische Labyrinth hatte Walker sie überprüft und herausgefunden, dass sie in einer Weise verbunden waren, die eine Trennung verhinderte. Antrax war das Herz der Festung und ihres Schatzes.

Abwesend lauschte er auf den beständigen Strom der Worte, während sie, um erhalten zu werden, von einer Einheit zur anderen übermittelt wurden; dieser Prozess diente allein dem Zweck, sie zu konservieren, damit sie noch nach beinahe dreitausend verstrichenen Jahren frisch und neu waren. Alles war vorhanden, alles aus der Alten Welt, das gesamte Wissen befand sich an einem einzigen Ort, und Walker brauchte nur noch zuzugreifen – wenn sich das alles bloß in seiner Reichweite befunden hätte.

Seine Verbitterung war enorm. Es durfte nicht wahr sein,

dass er diese Reise vergeblich unternommen hatte. Das würde er nicht ertragen. Er würde es vor allem nicht hinnehmen.

Solange er geglaubt hatte, die Bibliothek bestehe aus Büchern, hatte er eine schwierige Entscheidung bezüglich der Auswahl vor sich zu haben gewöhnt. Doch plötzlich hatte er nur noch eine einzige Entscheidung zu treffen. Augenblicklich erkannte er seine Chance, die jedoch dermaßen klein war, dass er es zunächst ablehnte, sie überhaupt näher zu betrachten. Aber manchmal nisten sich unmögliche Ideen im Kopf ein, und dann und wann helfen Zeit und eine ironische Verbindung von Umständen und Schicksal dem Undenkbaren zur Geburt.

Vor hundertunddreizehn Jahren, als er zu Eldwist gegangen war und den Schwarzen Elfenstein zurückbekommen hatte, als er seine Entscheidung getroffen hatte, der Erste der neuen Druiden zu werden und das verlorene Paranor wieder zu errichten, hatte er vor einer ähnlichen Entscheidung gestanden. Nein, berichtigte er sich unwillkürlich, nicht vor einer ähnlichen, vor der gleichen Entscheidung. Es war an ihm, sie zu treffen, weil niemand außer ihm da war. Es war an ihm, weil ihm allein die Mittel der Umsetzung zur Verfügung standen.

Das erinnerte ihn von neuem an Allanons Worte vor einigen Monaten am Hadeshorn. Der Schatten hatte ihm gesagt, Walker würde auf dieser Reise von all dem, was ihm wichtig war, nur Erfolg in einer Sache zugestanden werden.

Verblüfft nahm er die Ironie des Ganzen zur Kenntnis. Das Leben war so geheimnisvoll und fremdartig. Es stellte ein unendliches Labyrinth dar, doch am Ende bot es jedem Menschen den richtigen Weg durch die verschlungenen Gänge.

Er überließ die Maschinen und ihre Scheiben sich selbst, zog sich in sich selbst zurück, ließ seine Hoffnungen und Erwartungen fallen – bis auf die eine, die zu erfüllen er vielleicht noch in der Lage war. Während er seinen Schatten freigab und in seinen Körper zurückkehrte, wischte er die Enttäuschung beiseite und bereitete sich darauf vor, Ryer Ord Star zu wecken.

Über der Erde blieb die Ilse-Hexe am Rand des Labyrinths stehen und schaute sich um. Mitternacht war verstrichen, der Himmel hatte sich bewölkt und war schwarz, die warme, schwere Luft roch nach Regen. In dieser Dunkelheit ohne Mond und Sterne konnte selbst sie mit ihrer guten Sehfähigkeit kaum die Gebäude und Wände der Ruinen in ihrer Umgebung erkennen. Castledowns Oberfläche strahlte Friedhofsstimmung aus. Seit sie den Wald verlassen hatte, war ihr keine Bewegung mehr aufgefallen. Stille lag über der Stadt wie eine schwere Decke und verhüllte das, was gewiss auf sie lauerte.

Sie war so weise gewesen, weder Cree Bega noch einen seiner Mwellrets mitzunehmen. In dieser Situation hätten sie die Rets nur aufgehalten. Überdies wären sie eine Bedrohung für sie, denn die Ilse-Hexe traute ihnen, allen Versprechungen des Morgawrs und ihren Gelöbnissen zum Trotz, nicht mehr über den Weg. Wann immer sie in ihrer Nähe war, spürte sie ihren Groll und ihre Wut. Sie hassten und sie fürchteten sie. Früher oder später würden sie versuchen, sie zu überwältigen. Daher wollte sie ihnen zuvor kommen, im Augenblick jedoch war es noch nicht so weit. Solange sie sich nicht um den Druiden und seine Gefolgsleute gekümmert und die Bücher der Magie in ihren Besitz gebracht hatte, brauchte sie die Mwellrets und ihre besonderen Fähigkeiten. Dennoch spürte sie nicht gern ihre Bli-

cke im Rücken.

Sie rückte das Schwert von Shannara auf dem Rücken zurecht. Inzwischen wünschte sie sich, es auf dem Luftschiff gelassen zu haben, allerdings wollte sie es nicht in der Hand des Jungen oder der Mwellrets wissen. Zunächst hatte sie sich überlegt, es zu verstecken, fürchtete jedoch, es könne gefunden werden. Dieser Talisman barg eine mächtige Magie, die sie selbst besitzen wollte. Aus diesem Grunde schleppte sie die Waffe lieber mit sich herum, bis sie ihre Angelegenheiten erledigt hatte und sich auf dem Weg nach Hause befand. Das war gewiss ein kleiner Preis für den Nutzen, den ihr die Waffe bringen konnte, trotzdem war der Schmerz in ihren Schultern deshalb nicht weniger unangenehm.

Jetzt nahm sie das Schwert erst einmal ab, legte es auf den Boden und streckte die Arme über dem Kopf aus. Seit geraumer Zeit hatte sie nicht geschlafen, und obwohl Schlaf für ihren Körper nicht so sonderlich wichtig war, fühlte sie sich seelisch ausgelaugt. Das lag zum Teil an dem Jungen mit seinem unablässigen Geschwätz und seinen gescheiterten Argumenten, wenn er versucht hatte, sie von seiner Sache zu überzeugen und sie zu überlisten. Mit ihm fertig zu werden hatte sie mehr Kraft gekostet, als sie zunächst wahrhaben wollte. Erbarmungslos beharrte er darauf, ihr Bruder Bek zu sein, und die Auseinandersetzung mit ihm hatte sie müde gemacht.

Sie gähnte. Im Schlaf würden Körper und Geist zwar Ruhe finden, doch leider war für diese Nacht kein Schlaf vorgesehen. Stattdessen musste sie einen Weg ins Innere von Castledown suchen, die Bücher der Magie holen und unterdessen die Konfrontation mit dem Druiden meiden.

Dieser Plan unterschied sich erheblich von ihrem vorherigen, dachte sie voller Ironie, als sie noch entschlossen



gewesen war, Walker zu töten. Aber die Situation hatte sich geändert, wie das häufig der Fall war.

Sie hob ihr Schwert wieder auf, hängte es über die Schulter und versuchte sich mit dem Gewicht abzufinden. Still stand sie eine Weile da, ihre graue Robe verhüllte locker ihre Gestalt, die Kapuze hatte sie abgesetzt, das blasse Gesicht war nach vorn gerichtet, während sie sich auf den vor ihr liegenden Weg konzentrierte. Sie schloss die Augen und durchsuchte das Labyrinth der Ruinen mit der Magie des Wunschliedes. Dort war der Druide unter der Erde verschwunden, dort waren die Mwellrets auf die Kriecher gestoßen. Irgendwo in der Nähe musste ein Eingang sein, und vermutlich nicht nur einer. Sie musste ihn nur finden. Der Rest wäre ein Kinderspiel.

Sie brauchte nicht lange. Überall befanden sich Falltüren und verborgene Eingänge, große und kleine, hinter denen Rampen oder Treppen hinunter in die unterirdische Festung führten. Also setzte sie ihr Wunschlied ein und passte sich so der Form und Gestalt des Labyrinths an, den kalten Metallplatten und Befestigungen, den Drähten und Maschinen. Noch einmal schlug sie die Augen auf. Sie starrte in die Dunkelheit vor sich und marschierte schließlich hinein. Weder Kriecher noch Feuerstrahlen tauchten auf. Das hatte sie auch nicht anders erwartet. Wenn sie das Wunschlied auf diese Art und Weise einsetzte, passte sie sich äußerlich und gefühlsmäßig ihrer Umgebung an. Lediglich ihre Magie wäre zu entdecken, und das auch nur von jemandem, der eine spezielle Fähigkeit dazu besaß.

Sie gab sich keine Mühe, ihr Eindringen großartig zu verbergen; je länger sie brauchte, desto größer war das Risiko einer Entdeckung. Eine Festung aus der Alten Welt war sicherlich durch Techniken gesichert, die sich ihrem Verständnis entzogen. Der eine oder andere Wächter würde

sie irgendwann entdecken. Daher war es vermutlich am besten, ihnen gar keine Chance zu lassen.

Somit platzierte sie sich an einer Wand neben einer der größeren versteckten Türen und zerstörte mit Hilfe ihrer Magie zwei kleinere Luken. Fast sofort glitt eine Tür auf, und Kriecher rollten heraus. Sie hielt ihre Tarnung aufrecht, ließ die Maschinen an sich vorbei, packte sich den letzten Kriecher, drang in seine Systeme ein und erkundete rasch, wie er aussah und wie er sich anfühlte, sowohl innerlich wie äußerlich. Dafür brauchte sie nur Sekunden, dann war sie durch die Tür und hatte das Innere der unterirdischen Burg betreten.

Drinne brannten flammenlose Lampen an den Wänden mehrerer Gänge, welche von einem Vorraum in alle Richtungen abgingen. In dem Raum selbst stand ein Dutzend Kriecher auf Gestellen. Einige Sekunden lang verharrte sie reglos, erprobte ihre neue Tarnung und überprüfte, ob sie eine Reaktion hervorrief. Was jedoch nicht geschah. Daraufhin wartete die Ilse-Hexe noch einige Sekunden ab, ehe sie losging.

Ohne Zwischenfälle durchquerte sie die Gänge von Castledown, die lange Robe raschelte leise, doch hatte die Ilse-Hexe sich mit dem Aussehen eines Kriechers getarnt. An einem Ort, an dem seit mehr als fünfundzwanzig Jahrhunderten nur noch Maschinen lebten, hätte jedes Wesen aus Fleisch und Blut sofort Alarm ausgelöst. Gewiss gäbe es Geräte, die die Anwesenheit eines Menschen anhand des Gewichts, der Körperwärme oder sogar der Gestalt erkannten. Die Glasaugen, die aus kleinen Nischen in den Decken herabspähten, hatte die Ilse-Hexe bereits bemerkt, und ihr entgingen auch nicht die Sensorplatten im Boden. Die Maschinen benutzten zwar vermutlich noch weitere Methoden, doch worin auch immer diese bestanden, ver-

mutlich konnte sie sie durch die Tarnung ihres Äußeren, Anpassung des Gewichts und Verschleierung der Körpertemperatur überlisten. Jedes Alarmsystem würde sie als Kriecher betrachten. Das brachte nicht einmal ein Druide zustande.

Dennoch erlaubte sie sich keine Überschwänglichkeit und keine Nachlässigkeit. Möglicherweise hatte das Wesen, das Castledown bewachte, die Fähigkeit, ihre Anwendung der Magie aufzuspüren, ihre Anwesenheit zu entdecken und die Tarnung auffliegen zu lassen. Sollte das geschehen, musste sie ein Ausweichmanöver starten, und zwar sofort. Sie hoffte allerdings, dass ihr Gegner anderweitig beschäftigt war, vielleicht mit Walker, oder dass ihre Magie zu klein war, um aufzufallen. Vor allem aber hoffte sie, ihr Vorhaben rasch umzusetzen, damit sie längst wieder verschwunden wäre, ehe sie überhaupt bemerkt wurde.

Sie passierte Dutzende Kriecher, die sie schlicht ignorierten. Jeder schien seine spezielle Aufgabe zu haben – worin diese bestand, erkannte sie allerdings nicht. Die Ilse-Hexe bewegte sich durch ein Labyrinth von Kammern und Gängen aller Größen und Formen, von denen manche leer und andere mit Maschinen und Materialien voll gestopft waren. Was dort gelagert wurde, wusste sie nicht, und es interessierte sie auch nicht. Sie suchte nach den Büchern der Magie, aber die waren nirgendwo zu finden. Alles andere war ihr gleichgültig. Sie hatte keine Zeit, den ganzen Trödel hier unten zu durchstöbern.

Von vorn hörte sie Maschinengeräusche in der Stille, ein leises, gleichmäßiges Dröhnen. Das Geräusch durchdrang den Stahl der Wände, und sogar der Boden unter ihren Füßen vibrierte leicht. Sie hielt inne und dachte nach. Was sie da hörte, musste Teil einer Maschinerie sein, die alles in den Schatten stellte, was sie je gesehen hatte, und vermut-

lich spielte diese Anlage eine zentrale Rolle in dieser Festung. Aller Wahrscheinlichkeit nach handelte es sich um ein Kraftwerk, es konnte jedoch auch mit dem Schutz der Bücher zu tun haben. Daher sollte sie sich einen Blick auf diese Anlage gönnen.

Sie war keine zehn Schritte weit gekommen, als rings um sie herum Alarm ertönte.

*Ryer Ord Star.*

Walker spürte, wie sie sich regte und langsam aus der Trance erwachte, in die sie sich versetzt hatte, um ihm mit ihrer empathischen Kraft Stärkung zukommen lassen zu können. Ihre Finger, die auf seinen Schläfen ruhten, glitten über seine Wangen wie Tränen.

*Wach auf, junge Seherin.*

Er sprach in Gedanken zu ihr, sandte ihr einen stillen Ruf, den nur sie allein hören konnte. Er befand sich wieder in seinem Körper und hatte die Drogenträume überwunden, hatte seine Schattengestalt verlassen und bewohnte wieder sein eigenes Fleisch und Blut. Es war an der Zeit, sich von den Maschinen und von Antrax zu befreien. Doch dabei musste er vorsichtig vorgehen, und allein würde er es nicht schaffen.

*Hör mir zu.*

Inzwischen war sie hellwach, hatte die Augen aufgeschlagen und schob sich von seinem Körper hoch. »Walker?«

*Sprich nicht. Hör einfach zu. Tu, was ich dir sage. Und zwar schnell. Nimm mir die Binde von den Augen und den Schlauch aus dem Mund.*

Sie erfüllte seinen Wunsch, wobei ihre Hände um sein Gesicht herumflatterten wie Motten. Er spürte, wie sich

ihre Lunge beim Atmen leerte und füllte.

*Jetzt löse die Riemen, die mich an Handgelenk und Knöcheln fesseln, dann die an Hals, Stirn und Bauch. In dieser Reihenfolge. Dabei darfst du auf keinen Fall die Drähte lösen!*

Sie brauchte eine Weile für diese Aufgabe; die Riemen waren mit einer Art Schnallen verschlossen, die sie nie zuvor gesehen hatte und deren Mechanismus ihr nicht sofort einleuchtete. Sie bestanden nicht aus Metall, sondern aus hartem Kunststoff, und sie fummelte eine Zeit lang daran herum, ehe sie begriff, wie sie funktionierten. Danach ging Walkers Befreiung rasch voran.

Dann war sie wieder dicht bei ihm und beugte sich über ihn. Zum ersten Mal schlug er jetzt die Augen auf und schaute sie an. Auf ihrem blassen, kindlichen Gesicht, das von dem silbernen Haar gerahmt wurde, breitete sich ein Lächeln aus, und Tränen stiegen ihr in die Augen. Noch immer umgab sie ein Hauch der verhüllenden Magie, doch langsam löste sich diese auf. Wie war sie zu Walker gelangt? Wo hatte sie die Magie gefunden, die ihr dabei geholfen hatte?

*Walker, sagte sie still.*

Er erforschte sich selbst, um zu erfahren, was als Nächstes geschehen musste, und versuchte zu entscheiden, in welcher Reihenfolge die Entfernung seiner Fesseln fortgesetzt werden sollte. Sobald sie gelöst waren, würde mit Gewissheit Alarm ertönen.

*Öffne die Tür zu diesem Raum, und stell sie fest, damit Antrax uns nicht einsperren kann, wenn die Wachmaschinen Alarm schlagen.*

Sie fand ein niedriges Schränkchen auf Rollen und schob es in die Türöffnung.

Dann trat sie wieder zu ihm.

*Zieh die Nadeln aus meinem Arm und meinem Körper.  
Lass sie an ihren Schläuchen hängen.*

Sie löste das Klebeband, welches die Nadeln hielt, dann zog sie eine nach der anderen aus den Adern. Die Einstiche berührte sie mit ihren kühlen Fingern, heilte die Wunden und erfüllte Walker mit neuer Kraft. Ihre Fähigkeit zur Empathie schien grenzenlos. Sie schauderte nur einmal, wenn der Kontakt entstand, ließ die Finger kurz auf den Wunden ruhen und nahm sie wieder zurück.

Bald würde der Alarm ausgelöst werden, und Antrax wüsste dann, dass bei den Geräten, die Walker unter Drogen gesetzt und ihm Magie entzogen hatten, eine wie auch immer geartete Störung aufgetreten war. Sie würden also rasch handeln müssen. Walker setzte sich auf, wobei er spürte, wie viel Kraft er verloren hatte. Ihm wurde schwindelig. Die Betäubungsmittel hatten ihn geschwächt, und er fühlte sich lethargisch, doch sein Körper funktionierte. Zunächst riss er nun die Saugnäpfe ab, mit denen die Überwachungsdrähte an seinem Körper klebten. Sie lösten sich leicht, und Sekunden später waren nur noch die fünf an den Fingerspitzen geblieben. Diese ließ er an Ort und Stelle, da er noch eine andere Verwendung für sie hatte.

Überall auf den Schalttafeln um sein Lager herum blinkten Lichter. Er spürte eine Veränderung in der Atmosphäre des Raums, während Antrax herbeieilte, um die aufgetretenen Fehler zu korrigieren. Walker erhob sich wacklig, das Mädchen stützte ihn, er schnappte sich seine Robe und trat von dem Tisch zurück. Dann ging er dort hin, wo die Drähte, die mit seinen Fingerspitzen verbunden waren, in einem Metallstecker endeten, der wiederum mit den Behältern voll rötlicher Flüssigkeit verbunden war. Er zog den Stecker und schob ihn in eine gleichartige Öffnung in einer

der Schalttafeln, die mit leuchtend roten Symbolen gekennzeichnet war.

Walker wusste, was diese Symbole bedeuteten. Es handelte sich um die gleiche Sprache wie auf der Karte, um die Sprache der Alten Welt, die er anhand der Druidenhistorien entziffert hatte.

Auch war ihm klar, wohin diese zweite Leitung führte. Während seiner außerkörperlichen Reise hatte er sie erkundet und bis zu ihrer Quelle verfolgt.

Sie führte zu Castledowns Hauptalarmsystem.

Ehe Antrax es verhindern konnte, schickte Walker Druidenfeuer durch die Hauptleitungen zu den Nebenstellen und löste überall Alarm aus.

»Es geht los«, murmelte er vor sich hin, während er Ryer Ord Star auf den Eingang zuschob.

Ihm blieben nur wenige Minuten für sein Vorhaben.

## Zweiundzwanzig

An Bord der *Schwarzen Moclips* wartete Bek Ohmsford geduldig auf seine Rettung. Ihm war es ziemlich gleichgültig, in welcher Form sie erfolgen würde, doch spürte er, dass sie kurz bevorstand. Im Augenblick geriet er deshalb zwar nicht in Panik, aber er hatte das seltsame Gefühl, diese würde sich langsam an ihn heranschleichen. Man hatte ihn in einem Frachtraum am Heck eingesperrt, einem Lagerraum, in dem Ersatzteile und Vorräte aufbewahrt wurden – Ambientlichtsegel, Strahlungssammler, Diapsonkristalle, Käse und Wasserfässer. Das alles war in Schatten gehüllt. Der Raum war nicht groß, doch im Licht der Kerze, die neben ihm auf einem Fass stand, konnte er kaum den Mwellret erkennen, der ihm gegenüber saß und ihn bewachte. Bek war mit einer drei Fuß langen Kette an die Wand gefesselt. Die Hände hatte man ihm vorn mit einem Seil zusammengebunden und durch die Kette gezogen, sodass er die Arme nicht über Hüfthöhe heben konnte. Außerdem war er geknebelt, obwohl das vermutlich überflüssig war, weil Grianne ihm bereits die Stimme gestohlen und ihn stumm gemacht hatte.

Da sie keine Risiken eingehen wollte, hatte sie ihm auch das Schwert von Shannara abgenommen. So wollte sie sichergehen, dass er auch bei ihrer Rückkehr noch ihr Gefangener war. Obwohl es eigentlich keinen Anlass gab, von etwas anderem auszugehen, hatte er doch nichts weiter zu tun, als sich genau diese Möglichkeit auszumalen. Allzu optimistisch schaute er allerdings nicht in die Zukunft. Er befand sich an Bord eines Luftschiffes voller Mwellrets und Soldaten der Föderation. Waffen besaß er keine. Seine Freunde waren tot oder an Land verstreut. Demnach war



eine Rettung ziemlich unwahrscheinlich.

Das Mondlicht fiel an der Seite durch eine offene Luke herein, die auch die einzige Frischluftzufuhr darstellte. Am Mond zogen Wolken vorüber, sodass es abwechselnd heller und dunkler wurde, und zwischendurch erhaschte er so immer wieder einen Blick auf seinen schweigsamen Gefängniswärter. Dann und wann rutschte der Mwellret hin und her, und ein leichtes Rascheln von Stoff an Reptilienhaut zeugte dann zusätzlich von seiner fast unsichtbaren Gegenwart. Er sprach jedoch nie. Schließlich hatte er den ausdrücklichen Befehl erhalten, das zu unterlassen. Der Junge hatte gehört, wie seine Schwester diese Anordnung getroffen hatte. Niemand durfte mit ihm sprechen. Er sollte Wasser bekommen, aber kein Essen. Niemand durfte ansonsten in seine Nähe. Bek selbst durfte nicht an Deck. Die Kette sollte ihm nicht abgenommen werden, auch nicht für einen kurzen Augenblick. Er sollte bis zu ihrer Rückkehr in diesem Raum bleiben.

So saß er mit angezogenen Beinen auf den harten Schiffsplanken, ließ die Hände auf den Knien ruhen und lehnte an dem Spant hinter ihm. Er hätte den Knebel entfernen können, wenn er gewollt hätte, doch hatte er die schmerzhafteste Erfahrung gemacht, dass er dafür besser einen guten Grund haben sollte. Ansonsten würde die Strafe auf dem Fuße folgen. Bislang hatte er mehrmals Tritte einstecken müssen, weil er verdächtige Bewegungen gemacht hatte. Deswegen saß er nun so still wie möglich und dachte nach. Einige Male hatte er heimlich seine Stimme überprüft, ob er nicht wenigstens leise Laute erzeugen konnte. Unmöglich. Welche Magie seine Schwester auch angewendet hatte, sie wirkte. Sicherlich hatte sie seine Stimme nicht endgültig zerstört, weil sie sich später noch mit ihm unterhalten wollte, sonst hätte sie ihn ja auch gleich töten kön-

nen. Andererseits hatte sie auch Kael Elessedil aushorchen können, ohne dass er in der Lage war zu sprechen. Vielleicht funktionierte das ja auch bei Bek. Deshalb hoffte er, sie habe noch etwas anderes mit ihm vor – möglicherweise schützte ihn der Zweifel über seine Identität, den er deutlich bei ihr spürte, noch ein Weilchen.

Im Moment hielt er die Augen geschlossen. Er musste irgendwie hier raus. Und zwar, bevor er den Mut ganz verlor.

Aber wie sollte er das zustande bringen?

Für einen Moment wallte Verzweiflung in ihm auf. In Truls Rohks Gesellschaft hatte er sich sicher gefühlt. Niemand, so hatte er geglaubt, könne den Gestaltwandler besiegen. Aber darin hatte er sich getäuscht, und jetzt war Truls Rohk tot. Seine Schwester hatte ihn dem Caull überlassen, und wenn der Caull gescheitert wäre, hätte sie das vermutlich längst erfahren. Immerhin hatte sie dieses Ungeheuer erschaffen und stand mit ihm in Verbindung. Der Caull lebte. Demzufolge war Truls Rohk tot.

Eine realistische Hoffnung, von irgendwem gerettet zu werden, hatte Bek nicht. Aller Wahrscheinlichkeit nach waren seine Gefährten tot. Sogar Walker. Sonst hätten sie sich längst gezeigt. Innerlich fühlte er sich wie betäubt, wenn er darüber nachdachte. Selbst wenn nicht alle tot waren, hatten sie gegen seine Schwester keine Chance. Grianne war zu mächtig. Sie hatte eine ganze Mannschaft von Fahrenden überwunden, einschließlich Redden Alt Mer und Rue Meridian, die sie mit ihrer Magie bewusstlos gemacht hatte. Dann hatte sie die *Jerle Shannara* geentert und damit Walkers Gruppe jeden Fluchtweg abgeschnitten. All das hatte sie Bek vollkommen unbeteiligt erzählt, als erkläre sie ihm, wie sich das Wetter in den nächsten Tagen entwickeln würde. Damit hatte sie seine Hilflosigkeit noch

einmal betont, um ihn zu überzeugen, dass er ihr besser keinen Widerstand mehr leisten sollte. Nur indem er ihr die Wahrheit über sich sagte, durfte er hoffen, dieses Abenteuer zu überleben. Jedes andere Verhalten würde unangenehme Folgen nach sich ziehen. Darüber sollte er nachdenken, während sie unterwegs war.

Offensichtlich tat er das.

Offensichtlich tat er nichts anderes.

Erneut prüfte er die Fesseln an seinen Handgelenken. Es gab etwas Spielraum, aber nicht genug, um die Hände herauszuwinden. Das Seil war trocken und rau, und sein Schweiß genügte nicht als Gleitmittel. Was eigentlich nichts änderte. Sogar, wenn er sich von dem Seil befreien konnte, war da immer noch die Kette. Vermutlich hatte sein Aufpasser den Schlüssel irgendwo in seinen Taschen, aber sicher war das nicht. Daraufhin stellte er sich vor, wie er, nachdem er sich von Seil und Kette befreit hatte, durch den Gang des Schiffes lief, nach oben stieg, über die Reling sprang und ans Ufer schwamm. Zwar vermochte er sich das vorzustellen, aber es erschien ihm, als würde er sich einbilden, er könne fliegen.

Momentan konnte er sich nur noch auf sich selbst verlassen. Vielleicht vermochte er Grianne irgendwann tatsächlich von der Wahrheit zu überzeugen, doch langsam fand er sich damit ab, dass dies ziemlich unwahrscheinlich war. Sie wollte einfach nicht auf ihn hören. Sie wollte nicht glauben, dass er ihr Bruder war oder dass der Morgawr sie getäuscht hatte. Ihr ganzes Leben hatte sie Walker als Feind betrachtet, der ihr Zuhause niedergebrannt und ihre Familie getötet hatte. Daher hatte sie alles getan, um ihm nicht nur ebenbürtig zu sein, sondern ihm auch in seiner scheinbaren Unbarmherzigkeit das Wasser zu reichen. Sie hatte Taten begangen, mit denen sie wahrscheinlich nicht mehr leben

konnte, sobald sie herausfand, wie sehr man sie manipuliert hatte. In ihre Rolle als Ilse-Hexe hatte sie sich zu sehr eingefunden, ein anderes Selbstbild würde sie nicht akzeptieren.

Er dachte einen Augenblick über die Frage nach, ob es bereits zu spät sei, sie zu retten, ob sie eine Grenze überschritten hatte, jenseits derer keine Rückkehr mehr möglich war, ob sie zu viele Gräueltaten begangen hatte, um Vergebung zu erlangen. Das lag durchaus im Bereich des Möglichen. Vielleicht hatte er sie einfach zu spät gefunden.

Dann dachte er zurück an die Nacht im Hochland, in der er Walker kennen gelernt hatte. Eigentlich hatte er das Angebot des Druiden, ihn auf dieser Reise zu begleiten, nicht annehmen wollen. Er hatte geahnt, wie sehr sich sein Leben dadurch verändern würde. Die Wirklichkeit war nun noch schlimmer, als er es sich hätte vorstellen können. Er fühlte sich nutzlos, zudem drohten ihn Gefühle zu zerreißen, die er niemals hatte erleben wollen. Am liebsten hätte er es gehabt, wenn alles wieder so gewesen wäre wie früher. Er wollte nach Hause. Er wollte einfach Sicherheit, für sich, für Quentin, für ihre Freunde. Außerdem wollte er wieder derjenige sein, für den er sich stets gehalten hatte, und nicht jemand, über den er eigentlich gar nichts wusste. Dieser Albtraum sollte endlich ein Ende haben.

Der Türriegel schnappte zurück, und die Tür öffnete sich knarrend. Drei Mwellrets traten ein und schlurften krumm und in ihre Roben verhüllt in die Mitte des Raums wie Schatten aus der Nacht. Keiner sagte ein Wort. Der letzte schloss die Tür hinter sich und drückte sich mit dem Rücken dagegen. Der zweite gesellte sich zu der anderen Wache, die an der gegenüberliegenden Wand saß. Der Anführer ging zu Bek, nahm die Kapuze ab und enthüllte sein Reptiliengesicht. Es war Cree Bega, der Mwellret, in

dessen Hände Grianne seine Sicherheit gelegt hatte.

Cree Bega betrachtete den Jungen, ohne ein Wort zu sagen, mit harten, stechenden Augen. Bek versuchte, seinem Blick standzuhalten, aber das Starren des Mwellrets bereitete ihm Unbehagen. Schließlich sah er verlegen zur Seite.

Cree Bega streckte die Klauenfinger aus und entfernte den Knebel von Beks Mund. Er ließ das Tuch auf den Boden fallen und trat zurück. Zum ersten Mal seit Stunden konnte Bek frei atmen, allerdings roch er dabei auch die Mwellrets und ihren überwältigenden Kotgestank.

»Wer bist du, Junge?«, zischte Cree Bega leise.

Er sprach abwesend, als erwarte er eigentlich keine Antwort, als handle es sich um eine Frage, die er einfach sich selbst stellte. In seiner Stimme schwang ein Zischen mit, das Bek schauern ließ. Da er fürchtete, die Ereignisse würden von nun an nicht mehr nach dem Plan seiner Schwester verlaufen, versuchte er abermals, mit den Händen durch die Fesseln zu schlüpfen.

Doch Cree Bega bemerkte die Bewegung, ging auf ihn zu und stieß ihn seitlich zu Boden. Daraufhin zog er den Jungen wieder in eine sitzende Position hoch und rammte ihn gegen die Wand.

»Ess gibt keinen Ausweg für den kleinen Menschen«, wisperte er, »keinen Ausweg vor uns!«

Bek schmeckte Blut im Mund und schluckte es. Er schaute den Mwellret unverwandt an. Cree Bega kniete sich langsam vor ihn, bis er mit dem Jungen auf Augenhöhe war.

»Denkst vielleicht, ssie kommt und rettet dich? Ilse-Hexxe, sso mächtig, sso sstark, keine Angsst vor gar nichtss? Ssst! Dumme kleine Menschen bedeuten ihr nichtss. Ssie hat dich längsst vergesssen.«

Er beugte sich vor. »Retss sind deine Freunde, kleiner Mensch. Nur Retss retten dich.« Seine kalten Augen funkelten. »Ssie denkt falsch über mich, hält mich für so dumm wie dich? Ssie will, was dort oben isst.« Er tippte Bek an den Kopf. »Ssie will immer nur dass, was ssie gegen den Druiden verwenden kann.«

Mit toten Augen und einem ausdruckslosen Gesicht betrachtete er den Jungen eine Weile. »Aber wenn kleiner Mensch tut, was ich will, lasssse ich ihn frei.«

Bek versuchte zu sprechen, was ihm nicht gelang. Er wollte sich bewegen, konnte jedoch nicht. Er hatte keine Stimme und war wie gelähmt, wurde durch den Blick seines Gegenübers und die Magie der Ilse-Hexe gefesselt. Furcht und Verzweiflung durchströmten ihn, und er gab sich alle Mühe, sich dies nicht an den Augen ansehen zu lassen. Dabei hatte er keinen Erfolg.

Cree Bega stand auf und trat ans Fenster, als sei er mit Bek fertig. Er schaute aus der offenen Luke in den Nachthimmel, dann wandte er sich den beiden Mwellrets zu, die wie Schatten an der Wand warteten. Bek beobachtete ihn wie ein Kaninchen die hungrige Schlange. Er konnte nichts tun, um seinen Hals aus der Schlinge zu ziehen. Er konnte nur gut aufpassen und warten und hoffen.

Einer der Mwellrets trat aus dem Schatten und kniete sich neben Bek. Langsam und bedächtig faltete er ein Lederfutteral auf, in dem eine Reihe Messer und scharfer Instrumente glitzerten. Er würdigte Bek keines Blicks, sondern breitete lediglich die Tasche mit ihren Schneidewerkzeugen aus, erhob sich wieder und zog sich zurück.

Innerlich krümmte sich Bek. Am liebsten hätte er um Hilfe geschrien, doch das hätte ihm auch nichts genützt. Erneut spannte er die Seile um seine Handgelenke, aber sie saßen genauso fest wie zuvor. Die Zeit lief ihm davon.

Noch vor kurzem hatte er an seine Chance zur Flucht geglaubt, jetzt hatte er diesen Gedanken aufgegeben.

Cree Bega kam wieder zu Bek und ragte bedrohlich und dunkel vor ihm auf. »Denk genau nach, kleiner Mensch«, zischte er leise. »Ess gibt Wege, dich zzum Ssprechen zzu bringen, wenn du schweigsst. Retss kennen ssich damit auss. Sstelle unss nur auf die Probe. Ess wäre leichter für dich, wenn du unss ssagsst, wass wir wissen wollen. Besssser für dich. Dann lassssen wir den kleinen Menschen frei.«

Er wartete einen Augenblick und sah Bek dabei unverwandt an. Bek starrte ins Leere, kämpfte gegen sein Entsetzen an und zwang sich, ruhig zu bleiben.

Schließlich stieß Cree Bega ihn mit dem Fuß an. »Ich komme bald zzurück, um deine Antwort zzu hören«, flüsterte er.

Ohne einen weiteren Blick drehte er sich um, verließ den Raum und war verschwunden. Die Tür schloss sich leise hinter ihm.

Bek hielt den Blick auf den Rand des Lichtkreises gerichtet, den die Kerze erzeugte, und versuchte, endlich zu entscheiden, was er tun sollte. Ohne Hilfe von außen konnte er sich nicht befreien. Andererseits würde diese Hilfe wohl kaum rechtzeitig eintreffen. Daher musste er dem Mwellret geben, was er verlangte. Aber wie sollte er das machen? Auch wenn er wollte, er konnte nicht sprechen. Erneut erforschte er Griannes Magie, denn vielleicht hatte er ja etwas übersehen. Alles, was ihm einfiel, probierte er aus, doch ohne Erfolg. Seine Stimme war weg.

Was blieb ihm also übrig? Er konnte schriftlich auf die Fragen des Mwellrets antworten, was ihn jedoch vermutlich trotzdem nicht retten würde. Cree Bega erweckte den Ein-

druck, als würde er die Antwort auf seine Fragen nicht nur mit Drohungen, sondern auch mit seiner hübschen Sammlung scharfer Klingen erpressen. Schließlich tat es nicht ihm weh, wenn er sicherging. Warum sollte er nicht prüfen, wie stimmlos der Junge wirklich war?

Zum ersten Mal, seit er die *Jerle Shannara* verlassen und sich ins Landesinnere auf die Suche nach Castledown begeben hatte, bereute Bek, dass er den Phönixstein abgegeben hatte. Wenn er ihn selbst behalten hätte, wenn er ihn nicht Ahren Elesedil aufgedrängt hätte, böte sich ihm jetzt eine Fluchtmöglichkeit, obwohl er gefesselt war. Vielleicht hatte der König vom Silberfluss das so gewollt, weil er diese Lage vorausgesehen hatte. Vielleicht hatte er Bek den Stein geschenkt, damit er sich befreien konnte. Der Gedanke, dass er seine letzte Chance freiwillig verschenkt hatte, war zu viel für Bek, und sofort verscheuchte er ihn. Cree Bega hatte ihm den Knebel nicht wieder umgebunden, und so holte Bek rasch tief Luft, um sich zu beruhigen, doch noch immer klopfte sein Herz heftig. Abermals betrachtete er die Klingen vor sich, dann wandte er schnell den Blick ab. Er hatte Angst. Die Tränen standen ihm in den Augen, und er musste sich arg zusammenreißen, damit sie ihm nicht übers Gesicht rannen. Die Mwellret-Wachen würden es mitbekommen. Darauf lauerten sie ja nur. Sie würden es Cree Bega berichten, der ihn für noch schwächer als erwartet hielt. Und der Anführer der Mwellrets würde diese Tatsache gegen Bek einsetzen.

Erneut ging er eine nach der anderen seine Möglichkeiten durch, wie unwahrscheinlich sie auch sein mochten; nichts erschien durchführbar. Er würde Cree Bega die Antworten geben müssen, die dieser von ihm verlangte. Des Weiteren konnte er nur hoffen, sie schriftlich abgeben zu dürfen und nicht gefoltert zu werden in der Absicht herauszufinden, ob



er vielleicht nur den Stummen spielte. Und er hoffte, dass sie ihn von seinen Fesseln und von der Kette befreien würden – entweder, weil sie selbst auf die Idee kamen, oder weil er es ihnen vorschlug –, damit er am Ende eventuell doch einen Weg zur Flucht fand. Dem Plan mangelte es nicht an Pathos, dafür jedoch an realistischen Chancen, aber ihm fiel einfach nichts anderes ein. Ansonsten hatte er keine Hoffnung mehr, also klammerte er sich an diese winzige Möglichkeit wie ein Ertrinkender an einen Strohalm.

Das war nicht fair, dachte er. Nichts von alledem. So etwas hatte er hier nicht erwartet. Die Verheißungen hatten sich in nichts aufgelöst. Wieder traten ihm die Tränen in die Augen, und diesmal rannen sie ihm über die Wangen. Er senkte den Kopf, um sie im Schatten zu verbergen.

In diesem Moment öffnete sich die Tür erneut, der Riegel schnappte zurück, und die Angeln knarrten leise. Rasch sah er auf und erwartete Cree Bega. Aber es stand niemand im Türrahmen, er war ein schwarzes Loch zum Gang, wo kein Licht brannte.

Hatte dort nicht Licht gebrannt, als Cree Bega hinausgegangen war?, fragte sich Bek, plötzlich alarmiert.

Einen Augenblick standen die Wachen der Mwellrets wie erstarrt da. Dann zog der an der Tür ein kurzes Schwert unter dem Mantel hervor und schaute hinaus. Auf der Schwelle verharrte er und spähte in den Gang. Nichts geschah. Langsam und vorsichtig schloss er die Tür, wobei die Angeln erneut knarrten und der Riegel mit einem Schnappen einrastete.

Im nächsten Moment verlösch die Kerze vor Bek, und der Raum wurde in Dunkelheit getaucht, da durch die Luke kaum Licht einfiel. Irgendetwas bewegte sich schnell an Bek vorbei, wie er an einem kalten Windhauch spürte, der

über seine Haut strich. Es verursachte kein Geräusch, während es auf den einen Mwellret zueilte, der angesichts der Wucht des Aufpralls grunzte und zu Boden ging. Die anderen beiden zischten warnend, dann waren sie in einen Kampf verwickelt und rannten durch den dunklen Raum zur anderen Wand. Bek erhaschte einen Blick auf ihren Gegner, eine große verhüllte Gestalt, die sich mit der Geschwindigkeit einer Moorkatze bewegte und erst den einen und dann den zweiten erledigte.

Bek starrte in die Düsternis. *Das kann nicht wahr sein.*

Der erste Ret hatte sich wieder erhoben und kam seinen Gefährten zu Hilfe, und im Mondstrahl blitzte seine Klinge kurz auf. Man hörte das Geräusch eines Zusammenstoßes und ein Grunzen. Sekunden später taumelte der Ret zurück, das Kurzsword steckte in seiner Brust, und er schien darum zu ringen, sich auf den Beinen zu halten. Als er kurz darauf umkippte, hatte er sein Leben ausgehaucht, und es war so still im Lagerraum, dass Bek sein eigenes Atmen hören konnte.

»Was ist los, Junge?«, flüsterte ihm jemand ins Ohr.  
»Hast du ein Gespenst gesehen?«

Es war Truls Rohk. Bek erschrak so heftig beim kehligen Klang der Stimme, dass er beinahe gewürgt hätte. Der Gestaltwandler tauchte vor ihm aus der Dunkelheit auf, seine in Mantel und Kapuze gehüllte Gestalt zeichnete sich schemenhaft im Mondlicht ab. Sekunden später waren die Handfesseln durchgeschnitten. Und danach sprengte er die Kette mit einer dünnen Eisenstange. Bek war frei.

Truls Rohk zog ihn auf die Beine. »Nicht sprechen«, flüsterte er. »Solange wir noch auf dem Schiff sind.«

Sie betraten den dunklen Gang, der Gestaltwandler ging voraus. Trotz Steifheit und verkrampfter Muskeln blieb Bek

dicht bei seinem Retter und konnte sein Glück nicht fassen. Sie hatten sich kaum ein Dutzend Schritte von dem Lager-  
raum entfernt, als dort ein heiserer Schrei laut wurde. Ohne  
einen Blick zurück setzte der Gestaltwandler seinen Weg  
durch den Gang fort. Der Junge vermutete, er habe eine der  
Treppen nach oben zum Ziel und war überrascht, als Truls  
Rohk genau das Gegenteil tat. Anstatt zum Hauptdeck  
hochzusteigen, bog Truls Rohk in einen Korridor ein, der  
als Sackgasse endete und zum hinteren Teil des Schiffes  
führte. Über ihnen hallten Stiefeltritte über das Deck und  
vermischten sich mit Schreien und Rufen. Die Mannschaft  
war erwacht, und wenn sie auch noch nicht nach ihnen  
suchte, so konnte das nicht mehr lange dauern.

Der Gang, den Truls Rohk gewählt hatte, endete nach ein  
paar Schritten vor einer schweren Holztür. Der Gestalt-  
wandler stieß sie auf und zog Bek hindurch. Der Raum war  
dunkel, doch durch zwei offene Fenster fiel das Mondlicht  
herein und beschien dämmrig die Möbel einer Kabine. Im  
Bett erwachte ein Mann und sprang eilig auf, doch ein  
einziger Hieb von Truls Rohk warf ihn gegen die Wand, wo  
er bewusstlos zusammenbrach. »Aus dem Fenster«, zischte  
der Gestaltwandler Bek zu und schob ihn auf die offenen  
Luken zu.

Er selbst wandte sich der Tür zu, die gerade aufflog, und  
ein halbes Dutzend dunkler Gestalten wollte hereinrennen.  
Truls Rohk traf sie mit solcher Wucht, dass sie alle sechs  
zurück in den Gang segelten, stolperten und fluchten. Mes-  
ser und Kurzschwerter blitzten auf, aber der Gestaltwandler  
wich den Klingen aus wie ein Gespenst, packte die offene  
Tür, knallte sie zu und rammte einen schweren Riegel in  
die Halterung.

»Los, raus!«, fauchte er Bek über die Schulter zu.

Von draußen warfen sich schwere Körper gegen die Tür,

und große Klingen stocherten an dem Riegel herum und bohrten sich ins Holz. Bek stieg auf das leere Bett und schob ein Bein über die Fensterbank. Fast im selben Moment tauchte vor ihm eine dunkle Gestalt auf, die an einem Seil hing. Im Licht des Mondes sah Bek das Abzeichen der Föderation schimmern und trat dem Mann vor den Kopf, sodass er sich zur Seite drehte.

Hinter ihm splitterte die Tür und wurde eingedrückt. Erneut zögerte Bek.

»Los, raus!«, wiederholte Truls Rohk.

Bek schob sich durchs Fenster, während sich draußen eine weitere Gestalt an einem Seil von der Reling herunterließ und nach ihm griff. Er wich dem Angriff aus und warf sich kopfüber in die Bucht. Im dunklen Wasser unten tauchte er von dem Luftschiff fort, bis seine Lungen brannten. Erst dann kam er wieder hoch. Niemand war in Sicht. An Bord der *Schwarzen Moclips* war Kampfplärm zu hören. Bek wartete einen Augenblick, ob Truls Rohk ihm wohl ins Wasser folgte, aber als er Boote mit Mwellrets sah, die heruntergelassen wurden, begann er wieder zu schwimmen. Er war ein guter Schwimmer, und er hatte weder Waffen noch Gepäck bei sich, die ihn behinderten. In geschmeidigen, lockeren Zügen hielt er auf das dunkle Ufer zu und erreichte es, ehe der Erste seiner Verfolger mit Rudern begonnen hatte. So leise er konnte, schlich er an Land, duckte sich hinter einem Baum und schaute zurück. Über das Wasser kamen die breiten, sperrigen Silhouetten der Boote auf ihn zu. Er suchte die dunklen Umrisse der *Schwarzen Moclips* nach Truls Rohk ab, konnte jedoch keine Spur von dem Gestaltwandler entdecken. Von Bord des Luftschiffes hörte man jetzt nur noch Stimmengemurmel, das über das Wasser zu ihm herübergetragen wurde. Unschlüssig, was er tun sollte, wartete Bek, während die

Ruderboote näher kamen. Er war frei, doch wohin sollte er sich wenden? Ohne seine Magie und seine Waffen war es zwecklos, stehen zu bleiben und zu kämpfen. Aber wenn er floh, würden seine Verfolger ihn aufspüren und wieder einfangen. Er brauchte unbedingt die Hilfe des Gestaltwandlers.

Schließlich konnte er nicht mehr warten. Die Ruderboote hatten ihn fast erreicht. Er schlich so leise durch die Bäume, wie er konnte. Seine Verfolger würden im Dunkeln die Spuren nicht finden, also konnte er im Verlauf der Nacht einen Vorsprung herausschlagen. Am Morgen konnte er schon weit fort sein.

Aber in welche Richtung sollte er sich wenden?

Die Hoffnungslosigkeit seiner Situation überwältigte ihn, und einen Augenblick lang blieb er einfach stehen und starrte hinaus in die Dunkelheit. Er war frei, aber was konnte er mit dieser Freiheit anfangen? Sollte er nach weiteren Überlebenden der Schiffsmannschaft suchen, denn ein oder zwei hatte es vielleicht nicht erwischt? Sollte er nach Walker suchen und den Druiden vor Grianne warnen? Hatte er überhaupt Zeit genug, etwas anderes zu tun, als sich um sein eigenes Überleben zu kümmern?

»Was machst du denn?«, zischte Truls Rohk, der plötzlich wie aus dem Nichts neben ihm aufgetaucht war. Wasser rann von seinem nassen Mantel auf den Boden. »Wenn du noch lange wartest, finden sie dich bestimmt!«

Er nahm den verblüfften Bek am Arm und schob ihn vorwärts zwischen die Bäume. »Hast du geglaubt, ich würde nicht mehr kommen? Ein bisschen mehr Vertrauen, bitte, ja, Junge? Katzen sind nicht die Einzigen, die neun Leben haben.« Sein Mantel war zerrissen und blutverschmiert. In den Tiefen seiner Kapuze glänzten seine Augen. »Genug jetzt. Wir müssen deiner Schwester nach.

Familientreffen sind ja immer interessant, aber dieses dürfte sogar noch ein wenig mehr zu bieten haben.« Er lachte rau und unangenehm. »Du versuchst, sie zu retten, und ich werde versuchen, sie zu töten. Einverstanden?«

Mit eisernem Griff packte er Bek Ohmsford erneut und zog ihn hinter sich durch die Nacht.

## *Dreiundzwanzig*

Vom Ufer aus beobachtete Rue Meridian die *Schwarze Moclips* gemeinsam mit Hunter Predd und versuchte gerade zu entscheiden, wie sie weiter vorgehen sollte, als es an Bord des Luftschiffes mit der Stille vorbei war und Rufe und Kampflärm laut wurden. Der plötzliche Krach überraschte sie so sehr, dass sie die Orientierung verlor und zunächst nicht recht einzuordnen wusste, wo die Geräusche herrührten. Nachdem sie einen Blick mit dem Flugreiter gewechselt hatte, trat sie näher ans Wasser, als könne sie die Quelle der Störung so besser erkennen.

Um ihre Anstrengungen zu erschweren, schob sich eine breite Wolkenbank vor den Mond und tauchte Bucht und Luftschiff in Dunkelheit.

»Was ist denn da los?«, flüsterte sie verwirrt.

Dann hörte sie, wie Holz splitterte und eine Tür aus dem Rahmen gebrochen wurde. Diese Geräusche sind nicht zu verwechseln, dachte sie und warf Hunter Predd erneut einen Blick zu. Dann hörte man Wasser klatschen, als würde etwas über Bord gehen. Ein zweites Klatschen ertönte kurz darauf, und sie vernahmen, wie jemand im Wasser um sich schlug. Das alles klang, als würde gerade ein Fluchtversuch unternommen. Bei diesem Flüchtenden konnte es sich jedoch nur um einen Angehörigen der Mannschaft der *Jerle Shannara* handeln.

Sie lief am Ufer entlang und versuchte den Geräuschen zu folgen, die vom Luftschiff übers Wasser getragen wurden. Der Kampf an Bord war noch nicht beendet, und das Klirren der Klingen und die Rufe der Streitenden übertönten alles andere.

Endlich blieb sie stehen, kniete am Ufer im Schutz eines Felsvorsprungs und lauschte. Erneut hörte sie vom Wasser her Schwimmgeräusche, doch noch immer konnte sie die Richtung nicht genau erkennen. Der Kampf an Bord der *Schwarzen Moclips* war vorbei, und nun drangen verärgerte Rufe und schwere Stiefeltritte zu ihnen herüber. Für einen Moment tauchte der Mond zwischen den Wolken auf und gewährte ihr einen Blick auf das Deck des Luftschiffs, wo stämmige Gestalten in Mänteln hin und her huschten. Kurz darauf hatten sie Boote ins Wasser gelassen und stiegen hinunter, um sie zu bemannen.

Mwellrets, die jemanden verfolgen, dachte sie. Fragt sich bloß, wen?

Der Mond verkroch sich erneut hinter Wolken, und die Boote glitten durch die Dunkelheit auf das Ufer zu. Als die Rets dort ankamen, sprangen sie an Land und verschwanden im Dschungel. An Bord der *Schwarzen Moclips* kehrte langsam wieder Stille ein.

Hunter Predd beugte sich zu ihr herüber. »Da ist ihnen jemand entkommen.«

Sie nickte, lauschte weiterhin, beobachtete die Szene und dachte darüber nach, was das bedeuten mochte. Natürlich war das ihre Gelegenheit, glaubte sie. Aber wie konnte sie den Vorteil ausnutzen?

»Wie viele hast du in den Booten gezählt?«, fragte sie.

»Mehr als ein Dutzend. Fünfzehn wahrscheinlich. Mwellrets.«

»Vermutlich alle, wette ich. Alle, die noch übrig sind.« Sie dachte an die Toten an Bord der *Jerle Shannara*, die überall an Deck verstreut gelegen hatten, und Hawk mitten unter ihnen zwischen den Bruchstücken der Takelage, die der Sturm heruntergerissen hatte. Sie kniff die Augen zu,



um das Bild zu verscheuchen, und rechnete kurz nach. Die *Schwarze Moclips* würde eine Mannschaft und eine Abteilung Soldaten haben, die insgesamt ungefähr fünfunddreißig Mann umfassten. Zog man die Mwellrets und die zwei Föderationssoldaten ab, die an Bord der *Jerle Shannara* gefallen waren, blieb eine Mannschaft von ungefähr elf bis zwölf Leuten.

Hunter Predd stieß sie am Arm an. »Was überlegst du?«

Sie blickte ihn an. »Ich muss an Bord gehen.«

Er schüttelte den Kopf. »Das ist zu gefährlich.«

»Ich weiß. Aber wir müssen herausfinden, ob sie noch andere von uns gefangen haben. Eine bessere Gelegenheit bekommen wir nicht.«

Zweifel verzerrten sein wettergegerbtes Gesicht. »Du bist verletzt, Kleine Rote. Wenn es dort drüben zu einem Kampf kommt, steckst du in argen Schwierigkeiten.«

»Ich werde hinterher nicht behaupten, du hättest mich nicht gewarnt.« Sie schaute hinüber zum Luftschiff, das wie ein dunkler Schatten über dem Wasser schwebte. »Aber ich will mich nur ein bisschen umschaun.«

Der Flugreiter folgte ihrem Blick, antwortete jedoch nichts. Er zuckte mit den Schultern und starrte mit einer Konzentration in die Dunkelheit, die sie überraschte.

»Wie willst du denn hinübergelangen?«, fragte er schließlich.

»Schwimmen.«

Er nickte. »Das habe ich mir gedacht. Natürlich wird man jetzt, da jemand über Bord gesprungen ist und die Rets ihn verfolgen, kaum Zeit damit verschwenden, die Bucht weiterhin im Auge zu behalten.« Erneut sah er sie an. »Oder?«

Er versuchte, nicht ironisch zu klingen, allerdings hatte

er sicherlich Recht. Eine oder mehrere Wachen würden nach allem Ausschau halten, das sich im Wasser bewegte. Vielleicht konnte sie hinübertauchen, doch das war ein ganz hübsches Stück, und sie war in der Tat noch nicht wieder zu vollen Kräften gelangt. Außerdem konnte sie nicht darauf bauen, dass der Mond hinter den Wolken bliebe. Wenn er zur falschen Zeit herauskam, würde sie so gut zu erkennen sein wie bei Tageslicht.

»Andererseits werden sie niemanden aus der Luft erwarten«, fügte er hinzu.

Sie starrte ihn an. »Obsidian? Geht das? Kannst du mich in der Takelage absetzen?«

Er zuckte mit den Schultern. »Eigentlich ist auch das zu gefährlich. Was hast du eigentlich genau vor?«

»Ich will mich nur ein bisschen umschaun, ob jemand von uns an Bord ist.« Er warf ihr einen eulenhaften, vorwurfsvollen Blick zu, und unwillkürlich musste sie grinsen. »Glaubst du mir etwa nicht?«

»Ich glaube, du erzählst mir genau das, von dem du denkst, ich wolle es hören. Aber ich kann Gesichter ziemlich gut deuten, und in deinem steht etwas geschrieben, das mir mehr verrät als deine Worte.« Er legte den Kopf schief. »Ganz gleich, ich gehe mit dir an Bord.«

»Nein.«

Er lachte leise. »Nein? Ich bewundere deinen Mut, aber dein Verstand lässt zu wünschen übrig. Ohne mich kommst du nicht hinüber, und ich bringe dich nicht hin, wenn ich nicht mit an Bord gehe. Also keine weiteren Debatten, Kleine Rote. Du brauchst jemanden, der dir den Rücken freihält, und falls irgendetwas schief geht, muss ich deinem Bruder wenigstens erzählen können, dass ich alles getan habe, was in meiner Macht stand, um dich zu beschützen.«

Sie starrte ihn kläglich an. »Mir gefällt es nicht, was du alles an Gedanken aus meinem Gesicht lesen kannst.«

Er nickte. »Nun, möglicherweise hilft es mir aber dabei, irgendwann einmal dein Leben zu retten. Man weiß nie.«

»Bring mich einfach nur heil hinüber«, sagte sie. »Das würde mir schon reichen.«

Sie warteten eine Weile ab, bis sich die Lage auf dem Luftschiff und vor allem die Mannschaft wieder beruhigt hatten, und überwachten in der Zwischenzeit ständig das Ufer, ob die Mwellrets zurückkamen. Rue Meridian glaubte, sie würden die ganze Nacht unterwegs sein und denjenigen verfolgen, der ihnen entkommen war, aber da sie in der Dunkelheit nicht genug erkennen konnten, wären sie gezwungen, bis zum Anbruch des Tages zu warten. Derweil fragte sie sich, wo die Ilse-Hexe wohl sei. Von ihr hatte sie keine Spur gesehen, nichts, was auf ihre Anwesenheit hindeutete. Wenn sie nicht an Bord war, jagte sie vielleicht im Landesinneren nach der Magie, die sie alle nach Castledown gelockt hatte. Wer wohl inzwischen im Besitz dieser Magie war? Hatte Walker sie gefunden? Stellte sie das dar, was er erwartet hatte? Leider hatte sie keine Möglichkeit, das zu erfahren, denn sie hatten keine Verbindung mit der Landetruppe, und das war ein weiterer guter Grund herauszufinden, ob sich auf der *Schwarzen Moclips* weitere Gefangene befanden.

»Wir sollten jetzt aufbrechen oder nie«, meinte Hunter Predd endlich.

Er legte seinen Mantel ab, überprüfte seine Waffen und erklärte ihr, dass Obsidian wie alle Rocks darauf abgerichtet war, seinen Flugreiter bei einem Rettungsversuch abzusetzen. Der Rock würde sie hinüber zum Luftschiff fliegen, und dort würden sie an einem Seil hinunterklettern, das am Geschirr des Vogels befestigt war, und in die Takelage

steigen. Wenn sie das Schiff verlassen wollten, würde Obsidian sie wieder abholen.

»Das ist das Wichtigste«, verriet ihr Hunter Predd und holte einen kleinen silbernen Gegenstand hervor. »Eine Pfeife, die nur Rocks hören können, keine Menschen. Ansonsten brauchen wir nur sehr leise zu sein und uns nicht erwischen zu lassen, Kleine Rote.« Er grunzte. »Ein bisschen Glück könnte natürlich auch nicht schaden.«

Als sie so weit waren, rief er den Rock mit der Flöte. Obsidian kam von der Klippe herunter, segelte über die Bucht zu dem Felsvorsprung am Ufer, an dem sie zuvor vorbeigekommen waren. Im Augenblick war es dunkel, da der Mond sich zusammen mit den meisten Sternen hinter Wolken verkrochen hatte. Sie würden sich beeilen müssen, wenn sie die *Schwarze Moclips* erreichen wollten, ehe die Gestirne wieder hervorkamen.

Bevor sie am Morgen aufgebrochen waren, hatte Rue Meridian ihr langes rotes Haar geflochten und mit einem hellen bunten Bändchen zusammengebunden. Jetzt band sie den Zopf noch einmal fest, überprüfte die Dolche in ihrem Gürtel und ihrem Stiefel und schwang sich auf Obsidian. Hunter Predd nahm vor ihr Platz, sprach leise mit dem Rock, und sie hoben ab. Sie glitten himmelwärts ins Schwarz hinein und stiegen immer höher auf, bis die dunkle Silhouette des Luftschiffs mit dem Wasser verschmolz, sodass Rue Meridian sie nicht mehr erkennen konnte. Während sie immer noch versuchte, die *Schwarze Moclips* auszumachen, gab ihr Hunter Predd über die Schulter ein Zeichen, dass sie ihr Ziel erreicht hatten.

Sie glitten aus dem Sattel und hangelten sich zu dem Seil hinunter, einem dicken Tau aus rauem Hanf, das nun in die schwarze Tiefe fiel. Von hier oben sah die ganze Welt aus wie ein dunkles Loch, bis auf die Stellen, wo der Horizont

zu erkennen war. Die Kleine Rote spürte, wie ihr Herz zu klopfen begann und sie ein flaues Gefühl im Magen bekam, als sie sich an dem Seil nach unten ließ. Sie konnte nichts sehen, nicht einmal Hunter Predd unter sich. Zwar spürte sie, wie sie hin und her baumelte, doch hätte sie nicht sagen können, ob sich Obsidian bewegte oder nicht. Hatten Rocks die Fähigkeit, an einer Stelle zu schweben? Für einen einzigen klaren Blick auf die Umgebung hätte sie alles gegeben, aber von hier aus war nichts zu erkennen.

Unter ihr herrschte Stille, sogar vom Flugreiter war nichts zu hören. Sie lauschte genau auf die Geräusche, die sie selbst verursachte, versuchte so leise wie möglich zu sein, aber die äußere Ruhe verstärkte nur das Gefühl von Einsamkeit und Hilflosigkeit.

Sie musste sich arg zusammenreißen, um nicht aufzuschreien, als sie das Ende des Seils erreichte und Hunter Predd verschwunden war. Dann packte eine Hand ihren Stiefel und zog sie in die Takelage der *Schwarzen Moclips*.

Sie hielt sich an Spieren und Leinen fest und ließ das Seil los. Augenblicklich war es verschwunden, und Obsidian mit ihm.

Sie hing also in der Takelage, und Hunter Predd befand sich so dicht bei ihr, dass sie seinen Atem hören konnte. Es dauerte einen Moment, bis sie die Orientierung wieder gefunden hatte. Nachdem sich ihre Augen an die Dunkelheit gewöhnt hatten, zog sie den Schluss, dass sie oben am hinteren Mast hingen und sanft mit dem langsamen Wogen des Luftschiffes schaukelten. Hier konnten sie auf keinen Fall bleiben, denn in der Sekunde, in der die Wolken aufbrachen, würden sich ihre Silhouetten deutlich vor dem Mondlicht abzeichnen.

Also zeigte sie nach unten und gab Hunter Predd durch Gesten zu verstehen, was zu tun war. Langsam und ge-

mächlich suchte und fand sie die eisernen Sprossen am Mast, sie schmiegte sich eng an das Holz, um nicht gesehen zu werden, und begann den Abstieg. Das Klettern kostete viel Kraft und Zeit, mehr, als sie bei voller Gesundheit gebraucht hätte. Ihre Wunden schmerzten angesichts der körperlichen Anstrengung und der notwendigen Konzentration. Sie blickte hoch und sah Hunter Predd direkt über sich. Er bewegte sich geräuschlos und geschmeidig. Offensichtlich war er für diese Aufgabe besser geeignet.

Schließlich war sie weit genug nach unten vorgedrungen, sodass sie sich nach den Wachen umschauen konnte. Jeweils eine stand am Bug und am Heck – und der Gestalt nach handelte es sich um Soldaten der Föderation. In der Pilotenkanzel hielt sich niemand auf, doch ein dritter Mann schritt auf Deck zwischen den Pontons und den Masten hin und her. Sie erhaschte einen Blick auf seinen peitschendünen Körper und sein hageres Gesicht, als er ins Sternenlicht trat, und überrascht zuckte sie zusammen. Den kannte sie doch? Sie glaubte schon. Erneut schaute sie zu Hunter Predd hoch und gab ihm ein Zeichen, hier auf sie zu warten.

Daraufhin stieg sie wieder ein Stück nach unten, ließ sich leise auf das Deck fallen und versteckte sich im Schatten eines Gestells für Waffen. Die Wachen schauten nicht einmal in ihre Richtung. Sie beobachtete den Mann in der Mitte eine Weile und wartete ab, bis er in ihre Nähe kam und ihr den Rücken zuwandte. Erst dann richtete sie sich auf und ging direkt auf ihn zu. Sie hatte ihn schon fast erreicht, ehe er ihre Anwesenheit spürte und sich umdrehte.

Doch schon hatte sie ihm den Dolch an die Kehle gesetzt, stand neben ihm und sah ihn sich an.

»Da schau einer an, Donell Brae«, sagte sie leise und fasste ihn mit der freien Hand fest am Arm. »Keinen

Mucks, bitte. Und immer schön still bleiben.«

Sein zerfurchtes, wettergegerbtes Gesicht verzog sich zu einem breiten Grinsen. »Ich hab ihnen gesagt, es wäre eine schlechte Idee, dich auf deinem eigenen Schiff zu lassen, ob nun als Gefangene oder nicht.«

»Sie hätten besser auf dich hören sollen. Aber jetzt hörst du mir zu: Der Große Rote und ich haben uns die *Jerle Shannara* wieder zurückgeholt. Nur Hawk haben wir verloren, und ich suche jemanden, mit dem ich deswegen abrechnen kann. Ist sie hier?«

Er blinzelte. »Die Hexe? Sie ist an Land unterwegs und sucht nach dem Druiden.« Er warf ihr einen Blick aus den blassblauen Augen zu, die sie recht gut kannte. »Halte dich von ihr fern, Kleine Rote. Sie ist ziemliches Gift.«

Rue Meridian drückte die Klinge tiefer in seine Kehle, und er grunzte. »Was richtiges Gift ist, weiß sie noch nicht. Wer ist sonst an Bord? Hat Aden Kett das Kommando?«

Donell Brae nickte.

»Schlechte Wahl für euch beide.«

»Es ist nicht immer eine Frage der Wahl, Kleine Rote.«

»Stimmt auch wieder. Aber du stehst jetzt vor einer. Tu, was ich dir sage, und du bleibst am Leben.« Sie drückte den Dolch erneut in seinen Hals. »Ich habe dich immer ganz gern gemocht, Donell. Natürlich will ich unsere Freundschaft nicht auf unangenehme Weise beenden.«

Er schluckte. »Was willst du denn?«

»Wer ist außer dir an Bord?«

»So, wie du mir den Dolch an die Kehle drückst, schneide ich mich beim Reden.«

Sie setzte ihm den Dolch aufs Brustbein. »Lass die Hände, wo sie sind. Trägst du Waffen bei dir?«

Er senkte abermals den Kopf und schüttelte ihn. »Waffen konnte ich noch nie ausstehen. Ich bin Pilot, kein Soldat. Das Kämpfen überlasse ich anderen.«

Tatsächlich war er einer der besten Piloten der Föderation, die sie je kennen gelernt hatte. Über der prekkendoranischen Ebene waren sie gemeinsam geflogen. Er war zusammen mit Aden Kett in den Dienst eingetreten, und beide hatten damals als einfache Soldaten bei der Föderation angefangen. Jetzt war er Pilot und Kett Kommandant dieses Luftschiffs. Ihre Mannschaft hatte auf der *Fliegende Klage* Dienst getan, als Rue Meridian sich mit ihrem Bruder von der Föderation verabschiedet hatte. Das Oberkommando der Föderation hatte Brae und Kett die *Schwarze Moclips* vermutlich als Belohnung für ihre hervorragenden Leistungen übergeben. Damit hatte man eine gute Wahl getroffen. Aden Ketts Mannschaft gehörte zu den besten Leuten am Himmel.

Sie führte Donell Brae hinüber zu dem Mast, an dem Hunter Predd wartete. Der Flugreiter war heruntergeklettert, weil er sich so besser verbergen und gleichzeitig der Kleinen Roten den Rücken freihalten konnte. Die Wachposten an Heck und Bug hatten offensichtlich nichts bemerkt.

»Also, noch mal – wer ist an Bord?«, drängte sie den Piloten leise.

Er blickte stur vor sich hin. »Der Kommandant, ich und elf Leute von der Mannschaft. Dreizehn insgesamt. Anfangs waren wir fünfzehn, doch zwei wurden als Wache auf der *Jerle Shannara* gelassen. Wie ich annehme, sind sie tot, oder?«

Sie ging nicht weiter darauf ein. »Und nirgendwo Mwellrets in der Nähe?«



Er schüttelte den Kopf. »Die sind an Land gegangen und jagen den Jungen und denjenigen, der ihn befreit hat, wer auch immer das war.«

Ein Schauer durchlief sie. Dann blickte sie zu der dunklen Gestalt von Hunter Predd, der nahe genug war, um ihre Worte zu hören. »Unterhalten wir uns doch ein bisschen mit Aden Kett, Donell. Keine falschen Spielchen. Benimm dich anständig, und provozier mich nicht.«

Der Pilot wandte ihr das wettergegerbte Gesicht zu. »So dumm bin ich nicht, Kleine Rote. Ich habe gesehen, wie du mit diesen Messern umgehst.«

»Gut. Dann denk auch immer schön daran. Also, wo ist der Kommandant?«

Sie gingen die Treppe hinunter und folgten dem Gang zwischen den Frachträumen entlang. Die Kabine des Kommandanten lag am Heck auf der Backbordseite im Schutz der Pontons. Schweigend gingen sie den kurzen Korridor entlang bis zu der Kabine und blieben davor stehen. Mit dem Kopf bedeutete Rue Meridian Donell, er solle sprechen.

»Kommandant?«, rief er durch die Tür.

»Herein«, wurde sofort geantwortet.

Der Pilot zog den Riegel zurück, und rasch traten sie ein. Sie stieß die Tür mit dem Fuß hinter sich zu, packte Donell mit einer Hand am Arm und hielt in der anderen ihren Dolch zum Wurf bereit.

Zwei Kerzen erhellten die Dunkelheit. Aden Kett war allein, saß in seiner Koje und schrieb ins Logbuch, während er vor sich Karten ausgebreitet hatte. Als er aufsaß, bemerkte sie die Blutergüsse in dem kräftigen, hübschen Gesicht und den Verband um seinen Kopf. Er wirkte nicht besonders überrascht.

Gemächlich legte er den Federhalter ab und schob die Karten zur Seite. »Die Kleine Rote.« Er warf Donell Brae einen Blick zu. »Ein Unglück kommt selten allein, nicht wahr?«

»Versuchst du gerade zu entscheiden, welchen Platz in dem großen Plan man dir eigentlich zugedacht hat?«, fragte sie und deutete auf die Karten.

Er schüttelte den Kopf. »Ich versuche lediglich, einen Kurs nach Hause zu finden, einen, den wir hoffentlich bald einschlagen werden.« Er zuckte mit den Schultern. »Ich darf doch noch träumen.«

»Kann ich dir so weit vertrauen, dass du nicht nach Hilfe schreist, während wir uns unterhalten?«, fragte sie und wog den Dolch bedrohlich in der Hand.

Müde nickte er. »Wen sollte ich schon rufen? Und warum? Die Rets und die Hexe sind an Land, und meine Mannschaft und ich sind wieder einmal allein im Dunkeln. Wir haben von dieser Sache die Nase voll.«

»Läuft nicht sehr gut, wie?« Sie schob Donell vorwärts, ließ ihre freie Hand weiterhin auf seinem Arm liegen und behielt die Tür in ihrem Rücken, damit sie im Notfall schnell hinauskonnte. »Du musst dich nach der guten alten Zeit sehnen, so übel sie auch war.«

Er lächelte, und damit kehrte ein wenig Leben in sein geschundenes Gesicht zurück. »Jedenfalls lagen die Dinge nicht so kompliziert.«

»Für dich jedenfalls. Was ist mit deinem Gesicht passiert?«

»Jemand hat sich an Bord geschlichen und den Jungen befreit, den wir gefangen hielten. Die beiden sind in meine Kabine eingedrungen. Ich bin aus meiner Kojе gesprungen und wurde gleich wieder zurückgestoßen. Aber du selbst

siehst auch ziemlich ramponiert aus.«

Sie erwiderte sein Lächeln. »Mir geht's schon wieder ganz gut. Es wird langsam. Glaub ja nicht, du könntest daraus einen Vorteil ziehen, Aden. Mit Waffen kannst du nicht besser umgehen als Donell.« Sie ließ die Warnung einen Moment im Raum stehen. »Also, erzähl mir von dem Jungen.«

Aden Kett zuckte mit den Schultern. »Ich weiß nichts über ihn. Es war eben ein Junge. Die Ilse-Hexe hat ihn hergebracht und befahl uns, ihn zu bewachen, bis sie zurück sei. Die Rets waren für ihn verantwortlich, demnach ist es ihr Problem, dass er entwischen konnte.«

»Beschreibe ihn. Ziemlich klein? Dunkles Haar? Ungewöhnlich blaue Augen? Kein Elf, oder? Hast du seinen Namen gehört?«

Wieder schüttelte ihr Gegenüber den Kopf. »Er hat kein Wort gesagt. Konnte nicht, möchte ich meinen. Aber es war der, den du beschrieben hast. Wer ist es?«

Darauf gab sie keine Antwort. Es musste Bek sein. Aber wieso konnte er nicht sprechen? Und wer hatte es geschafft, vor ihr an Bord zu kommen und ihn verschwinden zu lassen?

»Keine weiteren Gefangenen?«

»Keiner, von dem ich wüsste.« Der Föderationskommandant nahm die Karten von seinem Schoß und schwang ein Bein über die Kante seiner Koje, wobei er Acht gab, keine verdächtige Bewegung zu machen. Dann stand er auf, reckte den Rücken und die Arme und ließ sich dabei Zeit. »Ich sehe schon, heute Nacht bekomme ich keinen Schlaf. Was willst du, Kleine Rote?«

Sie entschied, es zu wagen. »Dein Schiff. Leihweise.«

Er richtete sich auf, strich sich das dunkle Haar glatt,

verschränkte die Arme vor der Brust und sah sie nachdenklich an. »Leihweise?«

»Der Große Rote und ich haben uns die *Jerle Shannara* zurückgeholt, Aden. Aber Hawk hat es erwischt, und dafür muss jemand bezahlen. Das habe ich auch schon Donell erzählt. Die Hexe hat uns regelrecht ausgesetzt. Jetzt beabsichtige ich, das Gleiche mit euch zu machen. Wenn ich könnte, würde ich sie töten. Mir genügt es aber auch, sie einfach hier mit ihren Rets in der Falle sitzen zu lassen.«

Er nickte langsam. »Dazu willst du meine Hilfe?«

»Ich möchte nur, dass du mir nicht in die Quere kommst.« Sie hielt kurz inne und dachte nach. »Also gut. Du kannst mir ruhig helfen. Das ist vielleicht gar keine so schlechte Idee, vor allem, wenn man bedenkt, was diese Reise dich ansonsten vermutlich kosten wird. Doch selbst wenn du mir nicht helfen willst, solltest du dich wenigstens besser nicht einmischen. Die Kontrolle über die *Schwarze Moclips* liegt bereits in meiner Hand.«

Aden Kett blickte Donell Brae an, der daraufhin nur mit den Achseln zuckte. »Ich habe nur einen weiteren Mann gesehen.«

Sie lachte. »Du glaubst doch nicht, ich wäre nur mit einem einzigen Mann Verstärkung an Bord gekommen? Hältst du mich für wahnsinnig?«

»Manchmal schon«, meinte Kett. »Es gibt kaum ein Risiko, das du nicht eingehen würdest, Kleine Rote.« Er sah sie abschätzend an, und sie hielt seinem Blick stand. »Wie dem auch sei«, sagte er, »ich werde dir die *Schwarze Moclips* nicht einfach so übergeben, nur weil du mich lieb darum bittest.«

»Ich will sie mir nur leihen«, erinnerte sie ihn. »Nur so lange, bis ich meine Freunde gefunden und zur Küste ge-

bracht habe. Danach erhältst du dein Schiff zurück, und niemand wird Schaden nehmen.«

»Die Hexe sieht die Sache vielleicht anders.«

»Die Hexe wird vermutlich nichts davon erfahren.«

Er grunzte. »Darauf würde ich mein Leben nicht verwetten. Lieber nicht.«

»Sag ihr, du hättest keine andere Wahl gehabt. Oder lass sie einfach hier und segele heim. Diese Auseinandersetzung ist sowieso nicht Sache der Föderation. Sie geht nur die Hexe und den Druiden etwas an. Niemanden von uns interessiert das eigentlich. Dem Großen Roten und mir geht es bloß ums Geld.«

Er hörte die Lüge aus ihrer Stimme heraus oder las sie ihr von den Augen ab; was, das wusste sie nicht zu sagen. »Es geht um etwas ganz anderes, Kleine Rote, nämlich darum, dass wir grundverschieden sind«, erwiderte er. »Du bist kein Soldat, du bist ein Söldner. Ich bin ein Frontoffizier. Von mir erwartet man, den Befehlen zu gehorchen, die man mir erteilt, und sie nicht meiner Laune entsprechend abzuwandeln. Außerdem erlaubt man mir nicht, mitten im Gefecht die Seiten zu wechseln. Das nennt man Fahnenflucht, wenn ich dich daran erinnern darf.«

Sie studierte stumm seine Miene und ließ seine Worte in der Stille nachklingen. Kurz schweifte sein Blick zu den Waffen, die an einem Haken hingen. »Falls du noch einmal in die Richtung guckst«, sagte sie rasch, woraufhin er ihr den Blick wieder zuwandte, »bringe ich dich um, ehe ich es mir ein zweites Mal überlegen kann.«

Sie spürte, wie Doneil Brae zuckte, und sofort packte sie ihn wieder fester am Arm. »Wag es nicht«, warnte sie ihn.

Dann hörte man draußen im Gang plötzlich Schritte. Sofort wechselten Pilot und Kommandant einen Blick, dessen

Bedeutung nicht zu verkennen war. »Kommandant«, rief eine tiefe Stimme vor der Tür.

Donell Brae fuhr herum und wollte Rue Meridian ergreifen, aber sie hatte sich bereits in Bewegung gesetzt. Sie schlug seinen erhobenen Arm zur Seite und versetzte ihm mit dem Knauf des Dolchs einen harten Hieb an die Schläfe. Während er zu Boden sackte, sprang sie über ihn hinweg und fing Aden Kett ab, der vergeblich seine Waffen zu erreichen suchte. Sie stieß ihn gegen das Bullauge und schlug ihn zu Boden. Wütend setzte sie sich rittlings auf ihn und drückte ihm den Dolch so fest an die Kehle, dass Blut hervortrat.

»Kommandant!« Laut und eindringlich klopfte es an der Tür.

»Es gibt nur einen einzigen Grund, warum ich dich nicht töte, weil du nämlich ein anständiger Kerl und ein guter Offizier bist, Aden.« Ihr Gesicht war seinem so nah, dass sie den Schreck in seinen dunklen Augen erkennen konnte. »Jetzt antworte ihm!«

Kett, der auf den Boden gedrückt wurde und nach Luft schnappte, schluckte. »Was gibt's denn?«, rief er in Richtung Tür.

»Die Rets sind auf dem Rückweg, Kommandant! Ein Boot hat gerade vom Ufer abgelegt! Ihr habt gesagt, man solle Euch Bescheid geben!«

Sie legte ihm die freie Hand über den Mund und zögerte. Die Situation entglitt ihr, und sie musste sofort etwas dagegen unternehmen. Zuerst hatten Donell Brae und Aden Kett versucht, sie zu überwältigen, und jetzt kamen die Mwellrets zu früh zum Schiff zurück. Weder das eine noch das andere hatte sie vorausgesehen, und diese Fehleinschätzungen drohten ihr Vorhaben scheitern zu lassen. Wenn sie

nicht rasch handelte, würde ihr Plan zunichte gemacht. Gewiss durfte man es in der Tat als Wahnsinn bezeichnen, dieses Luftschiff mitsamt seiner ganzen Mannschaft übernehmen zu wollen, aber genau das hatte sie vor. Zu Beginn war es nur eine halb gare Idee gewesen, deren Umsetzung sie für undenkbar gehalten hatte. Inzwischen schätzte sie die Chancen etwas besser ein.

Sie nahm Kett die Hand vom Mund. »Sag ihm, er solle eintreten«, flüsterte sie.

Das tat er, und der Mann öffnete die Tür und kam herein. Als er sie sah, wie sie dem Kommandanten einen Dolch an die Kehle hielt, und dazu den Piloten bemerkte, der reglos auf dem Boden lag, erstarrte er.

»Kein Laut«, zischte sie dem Besatzungsmitglied zu und machte eine unmissverständliche Geste mit dem Dolch. Sie wartete, bis der Mann zustimmend nickte, und deutete dann auf Donell Brae. »Heb ihn auf. Rasch!«

Der Angesprochene kniete sich hin, legte sich den bewusstlosen Piloten über die Schulter und erhob sich wieder. »Geh den Gang entlang zu den Mannschaftsquartieren«, befahl sie. »Ich bin direkt hinter dir. Ein einziger Laut, eine falsche Bewegung, und dein Kommandant, dein Pilot und vermutlich auch du sind tote Leute. Sag's ihm, Aden.«

Aden Kett grunzte, da er spürte, wie sich die Dolchspitze in seine Haut grub. »Tu, was sie sagt.«

Sie verließen die Kabine und betraten den schwach erleuchteten Gang. Der Soldat trug Donell Brae, und Rue Meridian folgte ihm mit Aden Kett. Sie schlichen ohne einen Laut durch das untere Deck des Luftschiffes auf die Mannschaftsquartiere zu.

Vor der entsprechenden Tür angekommen, blieb sie stehen. Sie drehte Aden Kett um, damit er sie ansehen konnte.

»Los, rein da, Aden«, befahl sie. »Du wartest da drin, bis ich komme und dich wieder herauslasse. Die Tür wird hinter dir abgeschlossen, und ich will, dass sie so bleibt. Wenn ich irgendein Geräusch höre, das mir nicht gefällt, setze ich das Schiff in Brand. Dann wirst du mit deiner Mannschaft im Wasser untergehen.« Sie sah ihn scharf an. »Wag es nicht, mich zu reizen.«

Er nickte, doch in seinen Augen zeigte sich Wut. »Du begehst einen Fehler, Kleine Rote. Die Ilse-Hexe ist weit- aus gefährlicher, als du denkst.«

»Rein da.«

Sie öffnete die Tür, ließ sie eintreten, schloss sie wieder und warf den Riegel vor. Sie nahm sich noch einen Augenblick Zeit, um den Riegel mit einem Dolch festzukeilen, damit er nicht ausgehebelt werden konnte. Die Bullaugen des Raums waren nicht groß genug, um einen Mann durchschlüpfen zu lassen. Zumindest für den Moment saßen Kommandant und Besatzung der *Schwarzen Moclips* in der Falle.

Sie stieg die Stiege zum Hauptdeck hinauf, fand den letzten Wachposten am Heck und ging auf ihn zu. Natürlich würde er sie bemerken, sodass sie sich nicht ungesehen anschleichen konnte, aber das machte ihr nichts aus. Für Heimlichtuerei war keine Zeit. Hoffentlich war er der letzte Mann der Besatzung. Aus den Augenwinkeln sah sie das Boot und die großen Gestalten der Mwellrets, die rasch näher kamen. Ihr verwundetes Bein und ihre Seite taten beim Laufen weh, doch sie verdrängte den Schmerz und beschleunigte ihren Schritt.

Der Wachposten drehte sich um, da er sie kommen hörte, und hob die Waffe. Sie war zu langsam und noch zu weit entfernt!



Plötzlich sank der Mann auf Deck zusammen, und Hunter Predd trat hinter dem Hauptmast mit einer Schlinge in der Hand hervor.

»Ankerleinen los!«, rief sie und machte sich zur Pilotenkanzel auf.

Von dem Boot unten hörte sie gedämpft zischenden Protest. Sie erreichte die Kanzel, sprang ans Steuer und zog Ambientlicht aus dem einen Segel, das gesetzt war, damit die *Schwarze Moclips* ihre Höhe hielt. Das Luftschiff machte einen Satz. Hunter Predd schnitt die Ankerleine am Heck durch und eilte dann zum Bug, um das vordere Tau zu kappen.

*Schneller!*

Zweimal hob der Flugreiter das Schwert und schlug zu. Langsam und schwerfällig stieg die *Schwarze Moclips* in die Luft, die durchtrennten Ankertrossen rutschten vom Deck, Pfeile und Spieße prallten wie Hagelkörner gegen die Unterseite des Rumpfes. Das Boot blieb mit den wütenden und hilflosen Mwellrets unter ihnen zurück und verschwand in der Dunkelheit.

Sie schloss die Trennröhren und holte sich die Energie vom Ambientlicht. Das Schiff war ihr von früher her vertraut und reagierte gehorsam auf ihre Befehle. Allerdings barg es durchaus Gefahren, ein so großes Schiff allein zu steuern. Ohne Hilfe würde Rue Meridian es nicht lange handhaben können. Auch um das Dutzend Föderationssoldaten im Mannschaftsquartier unter Kontrolle zu halten, brauchte sie Unterstützung. Denn, so viel war ihr klar, über kurz oder lang würden Aden Kett und seine Männer sich aus ihrem Gefängnis befreien.

Sie bremste das Luftschiff ab, wendete es und steuerte landeinwärts in Richtung Castledown. Irgendwo vor ihnen

jagte die Ilse-Hexe nach Walker, irgendwo dort lief Bek um sein Leben, und diejenigen von der *Jerle Shannara*, die bis jetzt durchgehalten hatten, warteten darauf, gerettet zu werden.

Und sie war momentan als Einzige in der Lage, ihnen zu helfen.

Sie sah, wie Hunter Predd auf sie zutrat, las die Frage von seinen dunklen Augen ab und schüttelte den Kopf.

Gern hätte sie ihm eine angenehmere Antwort gegeben. Auf jeden Fall setzte sie alles daran, diese möglichst schnell zu finden.

## *Vierundzwanzig*

Quentin Leah lauschte so angespannt, dass er vor Schreck zusammenzuckte, als Tamis ihn warnend am Arm berührte.

»Er kommt«, flüsterte sie.

Da Ard Patrinell noch immer in diesem Wesen lebte, betrachtete sie den Wronk als Menschen – die mechanischen Teile spielten eine untergeordnete Rolle für sie, die Rüstung, die Drähte und das kalte, gefühllose Metall. Wichtig für sie war allein die Seele, die noch heil und ganz war, Ard Patrinells Gedanken dachte, Ard Patrinells Fähigkeiten gebrauchte und sie mit unerschütterlicher Entschlossenheit hetzte.

Auf ihre Warnung hin lauschte Quentin noch intensiver. Sosehr er sich allerdings auch Mühe gab, er konnte den Wronk nicht hören.

Im Dämmerlicht blickte er sie an. Ihr rundes Elfengesicht war verschwitzt, in ihrem kurzen braunen Haar hatten sich Schuttreste verfangen. Ihre Kleidung war zerrissen und blutig und verschmutzt. So, wie sie aussah, wirkte sie wie jemand, der gnadenlos gejagt wird, und das von einem Wesen, vor dem man so wenig davonlaufen kann wie vor dem Einbruch der Nacht.

Ein Spiegelbild von mir, dachte Quentin. Genauso stellte er sich sich selbst vor. So passten sie sicherlich hervorragend zusammen – zwei Flüchtlinge, die vor einem Schicksal davonliefen, dem sie nicht entkommen konnten und dem sich beide gezwungenermaßen stellen mussten.

Sie waren den ganzen Tag gelaufen, seit sie sich in der Dämmerung überlegt hatten, dass es einen Weg geben

müsse, den Wronk zu töten. Im ganzen Wald um die Ruinen von Castledown hatten sie ihr Katz-und-Maus-Spiel getrieben, um dieser Kreatur ein Ende zu bereiten. Die Jagd führte einmal in diese, einmal in jene Richtung, sie war geprägt von Listen und Täuschungen, deren Umsetzung einerseits die richtigen Fähigkeiten, andererseits eine gute Prise reinen Glücks erforderte. Der Wronk war ein fürchterlicher Widersacher, der noch gefährlicher war, weil er von Ard Patrinells Denken gelenkt wurde. Manchmal verfolgte er sie in aller Offenheit und setzte seine Kraft und Ausdauer gegen sie ein. Dann wieder umrundete er sie, legte sich auf die Lauer und stürzte sich wie ein Raubvogel auf sie. Manchmal brach er die Verfolgung sogar ab und wartete, bis sie eine Pause einlegten und sich fragten, ob sie ihn abgeschüttelt hatten, während er sich in der Zwischenzeit von einer unerwarteten Seite anschlich. Oft stand er kurz davor, sie zu erwischen, doch jedes Mal gelang es ihnen mit Hilfe ihrer kombinierten Erfahrung und Gewandtheit, sich zu retten, wobei häufig auch jene Art von Glück mitspielte, die sich jeder logischen Erklärung entzieht.

Wobei es eher, so befand Quentin, dem Glück als der Erfahrung zu verdanken war, dass sie noch lebten.

Die Suche nach einer Fallgrube für den Wronk dauerte länger, als sie gehofft hatten. Sie dachten, die Rindge hätten viele dieser Fallen ausgehoben, um sich vor Antrax' Kreaturen zu schützen. Quentin und Tamis waren am Morgen aufgebrochen, um eine zu finden, und dabei hatten sie sich auf das Dorf von Obat zu bewegt, weil sie dort Gruben zu entdecken hofften, die der Sicherheit des Dorfes dienten. Aber der Wronk hatte zu rasch aufgeholt, weshalb sie ihre Suche in aller Eile durchführen mussten und aus diesem Grunde keinen Erfolg damit hatten. Der Wronk war nicht zu übersehen, wenn er in die Nähe kam, er war zu groß und

zu schwer, um sich zu verbergen. Aber selbst wenn sie ihn nicht hörten, lauschten sie ständig und hielten Ausschau in alle Richtungen, weil er eben mit dem Scharfsinn und der Klugheit von Patrinell vorging und unablässig nach einer Möglichkeit forschte, sie zu überrumpeln.

Für Quentin Leah vollzog sich das Dasein mittlerweile nach seiner einfachsten Devise – nur der Beste überlebte. Er hatte sich in einen Kampf auf Leben und Tod verstrickt, von dem er geglaubt hatte, er würde nur anderen widerfahren. Seine Vorfreude auf das große Abenteuer und die wunderbaren Erlebnisse, das also, was ihn zu der Entscheidung gebracht hatte, sich dieser Expedition anzuschließen, hatte sich in nichts aufgelöst. Die Begeisterung, die er Bek gegenüber kundgetan hatte, die grenzenlosen Möglichkeiten, die er sich ausgemalt hatte, und das Selbstvertrauen, das ihn durch so viele schreckliche Begegnungen begleitet hatte, waren in Rauch aufgegangen. An Walker und seine Suche nach den Büchern der Magie verschwendete er kaum mehr einen Gedanken. Er dachte auch nicht mehr darüber nach, wie er die anderen einschließlich Bek zu retten vermochte. Geblieben war einzig und allein der fatalistische und verbissene Wille, den heutigen Tag zu überleben, dem Ding zu entwischen, das sie jagte, um am Ende vielleicht seine frühere Persönlichkeit und sein gewohntes Leben wieder zu finden.

Er hatte keine Ahnung, was in Tamis vorging, obwohl er schon so seine Vermutungen hegte. Natürlich trieben die Fährtenleserin ähnliche Bedürfnisse, allerdings gleichzeitig auch die Erinnerungen an und Gefühle für den Mann, in den sie verliebt gewesen war. Auch wenn sie Quentin etwas anderes vormachte und es sich auch selbst einredete, war ihm trotzdem klar, dass sie ihre Gefühle nicht einfach abschütteln und ihr Vorhaben nicht wirklich objektiv beur-

teilen konnte. Für Tamis ging es bei dem Kampf gegen den Wronk um mehr als das reine Überleben. Sie wollte Ard Patrinell erlösen und ihm den Frieden geben, der mit dem Tod verbunden war. Insofern betraf sie dieser Krieg viel persönlicher, und das alles trieb sie an die Grenzen der Vernunft.

Wenn auch nicht an die Grenzen ihrer Fähigkeiten, wie Quentin auffiel, denn die hatten beträchtliche Ausmaße. Sie war von Ard Patrinell persönlich zur Fährtenleserin ausgebildet worden, sie betrachtete ihre Arbeit mit Sachlichkeit, und sie war durchaus in der Lage, ein Spiel zu spielen, bei dem sie sich auch nicht den kleinsten Fehler erlauben durfte. Zudem wusste sie, was sie von der Seele zu erwarten hatte, die sie jagte, weil sie mit deren Denken und den Strukturen ihrer Logik vertraut war. So sah sie voraus, was der Wronk als Nächstes versuchen würde, und durchkreuzte seine Pläne. Gewiss besaß er größere Körperkraft, und falls sie ihm in die Hände fallen würde, blieb kaum ein Zweifel, wer den Kampf gewinnen würde. Aber Tamis war ein vollständiger Mensch, wohingegen der Wronk aus Fragmenten bestand und aus Einzelteilen zusammengestückelt war, die von Natur aus nicht zueinander gehörten. Das verlieh ihr einen Vorteil, den sie einfach ausnutzen musste, und genau das tat sie.

Wenn man so darüber nachdachte, was sie da eigentlich unternahmen, wirkte es schon eigenartig: Einerseits versuchten sie zu fliehen, andererseits sich zu wehren. So erweckte ihr Handeln einen leicht schizophrenen Eindruck, da ihre Strategie auf gegensätzlichen Prinzipien beruhte und dementsprechend mit widersprüchlichen Anforderungen verbunden war. Sie wollten fliehen und sich gleichzeitig der Gefahr stellen. Quentin blieb keine Zeit, diese Unvereinbarkeiten in aller Ruhe zu durchdenken. Innerlich

verzehrte ihn das Wissen, dass das Ding, welches sie verfolgte, ihn töten und dennoch einen Teil von ihm leben lassen wollte. Es würde ihn in eine perfekte Kopie verwandeln, die fähig wäre, das Schwert von Leah zu schwingen, und doch nicht selbstständig handeln, sondern lediglich Antrax' Befehlen gehorchen konnte. Der Gedanke, zu einer solchen Maschine wie Ard Patrinell zu werden, erschreckte und verstörte ihn, und er weigerte sich, dies ernsthaft zu erwägen. Allerdings vermittelte ihm sogar das eine bittere, wenn auch klare Vorstellung davon, weshalb Tamis so entschlossen war, Ard Patrinell zu retten.

Die Flucht führte sie durch die wilde Landschaft einer surrealen Unterwelt. Ständig hörten sie die Geräusche des Wronks, nur dann nicht, wenn ihr Verfolger sich wieder eine Überraschung für sie überlegt hatte. Sonne und Wolken wechselten sich am Himmel ab, die Schatten des Lichts hatten etwas flüchtig Fliehendes an sich wie die Schatten der Seele und gaukelten Dinge vor, die nicht vorhanden waren, aber vielleicht noch kommen würden. Schon beim Aufbruch waren sie erschöpft, und ihre Müdigkeit vertiefte sich immer mehr. Sie kamen an Orten vorbei, wo die Vegetation offensichtlich bei einem Kampf niedergetrampelt worden war. Sie fanden Überreste von Menschen, die am Tag zuvor getötet worden waren. Die meisten gehörten den Rindge an, und anhand der rötlichen Haut konnten sie die Leichen als Angehörige des Stammes identifizieren, auch wenn nur noch Einzelteile geblieben waren. Einmal stießen sie auf einen toten Elf, doch ließ sich nicht mehr erkennen, um wen es sich handelte. Blut war in den Boden gesickert, klebte an den Bäumen und trocknete in der Sonne zu schwarzen Flecken. Überall lagen Waffen und Kleidung verstreut. Stille und Trostlosigkeit umgaben diese Stätten, an denen die Blutbäder stattgefunden hatten.

Während sie sich dem Rindge-Dorf näherten, nahm die Zahl der Leichen zu. Es waren zu viele, die nicht alle von dem Trupp stammen konnten, mit dem sie aufgebrochen waren. Im Dorf selbst waren Hütten und Unterstände niedergerissen und verbrannt worden, die Menschen waren verschwunden. Sie entdeckten einige Tote, jene, die ihr Leben geopfert hatten, um anderen die Flucht zu ermöglichen. Dass ein einziges Wesen allein und ohne Hilfe eine derartige Verheerung anrichten konnte, erfüllte sie mit Grauen. Dass die Seele von Ard Patrinell einer der wichtigsten Teile dieses Wesens war und wusste, wie solcher Schaden herbeigeführt wurde, ohne jedoch etwas dagegen unternehmen zu können, brach ihnen das Herz. Tamis weinte nicht, als sie durch das Dorf gingen, aber Quentin sah die Tränen in ihren Augen glitzern.

Auf der anderen Seite der Siedlung, wo die Verwüstungen aufhörten, verweilten sie ein bisschen. Obats Volk war in die Berge geflohen. Der Wronk hatte das Interesse an ihnen verloren und sich in eine andere Richtung gewandt.

Quentin stand bei Tamis und betrachtete die Zerstörungen.

»Hast du dich auch wirklich nicht getäuscht?«, fragte sie ihn fast verzweifelt. Sie konnte nur mit Mühe sprechen. »War es wirklich Ard Patrinell, der dich aus diesem Wesen angesehen hat?«

Er nickte. Ihm fiel nichts ein, was er sagen könnte.

»So etwas hätte er niemals angerichtet, wenn er es hätte verhindern können«, erwiderte sie. »Lieber hätte er sich umgebracht. Er war ein guter Mann, Hochländer, vielleicht der Beste, den ich je kennen gelernt habe. Gütig und fürsorglich war er. Um jeden hat er sich gekümmert. Die Leibgarde hat er als seine Familie betrachtet, sich selbst als ihren Vater. Wenn neue Mitglieder zur Ausbildung eintra-



fen, versprach er ihnen, dass er alles für ihre Sicherheit tun würde. Bei Zusammenkünften erzählte er Geschichten und sang Lieder. Du hast ihn als einen schweigsamen, harten Mann erlebt, aber so wurde er erst nach dem Tod des Königs, an dem er sich persönlich die Schuld gab und den er sich nicht verzeihen konnte. Kylan Elessedil hat ihn aus politischen Gründen mit vorgespiegelten Fehlern seines Postens beraubt. Schlimm genug. Und jetzt nimmt ihm dieses Ungeheuer, dieser Antrax, die Macht über sein Handeln und missbraucht sein Wissen und sein Können, ohne dass sich Ard dagegen wehren kann.«

Es war die längste Rede, die er jemals von ihr gehört hatte, und nie zuvor hatte sie so viel über ihre Gefühle für den Mann, den sie liebte, preisgegeben.

Nun schaute sie verdrossen und niedergeschlagen zur Seite. »Kannst du dir vorstellen, wie schrecklich das für ihn ist?«

Ja, das konnte er. Schlimmer noch, er vermochte sich durchaus vorzustellen, wie ihm das Gleiche widerfuhr, was er noch viel schrecklicher fand. Seine Hand schloss sich um den Knauf seines Schwertes. Er trug es inzwischen nicht mehr in der Scheide, weil er sich nicht überraschen lassen und im Falle eines Angriffs bereit sein wollte. Das war nur wenig, aber immerhin etwas, um die Waagschale der Chancen zu seinen Gunsten zu bewegen. Eigenartigerweise tröstete ihn dies immerhin ein wenig.

Auf einem anderen Weg durchquerten sie nochmals das Dorf und suchten weiter nach diesen Gruben, die sich so schwer auffinden ließen. Die Sonne war in einem weiten Bogen über den Himmel gekrochen, der Tag trollte sich dahin, und die Nacht schlich heran und verhieß Angst und wachsende Ungewissheit. Ständig dachte Quentin daran, wie die Zeit verstrich, ständig erinnerte ihn dies daran, was

auf dem Spiel stand.

Als sie das Dorf betreten hatten, war es still gewesen. Beim Verlassen hörten sie die Geräusche des Wronks aus der Ferne.

Tamis wandte sich blindwütig in die Richtung, ihr Kurzsword glitzerte im Licht. »Vielleicht sollten wir uns ihm endlich stellen!«, zischte sie. »Vielleicht sollten wir endlich aufhören, diese Gruben zu suchen, die möglicherweise überhaupt nicht existieren!«

Zunächst setzte Quentin zu einer heftigen Entgegnung an, dann überlegte er es sich anders. Stattdessen schüttelte er den Kopf, und schließlich sagte er mit sanfter Stimme: »Es würde Patrinell nicht helfen, wenn wir unser Leben vergeuden.« Sie starrte ihn lange an, aber er hielt ihrem Blick stand. »Wir haben doch eine Vereinbarung getroffen. Halten wir uns daran.«

Also zogen sie weiter durch das nachmittägliche Land, ließen das Dorf hinter sich und hielten wieder auf Castle-down zu, wobei sie einen Weg wählten, der selten benutzt wurde und aus diesem Grund fast vollständig überwuchert war. Hier gab es kein Zeichen von Leben. Während langsam die Dämmerung einsetzte, passierten sie ungefähr auf halbem Wege zwischen dem Dorf und der Ruine ein Stück offenes Gelände im Wald, wo sich der Boden wellte und hohes Gras wuchs. Im schwindenden Licht war es hier schon fast dunkel, weil sich ringsum Koniferen über dreißig Meter in die Höhe reckten und die Lichtung in alle Richtungen außer nach Süden hin umschlossen, wo sich eine Wiese mit wilden Blumen ausdehnte. Sie benutzten einen Pfad, der zur gegenüberliegenden Seite führte, als Tamis Quentin am Arm packte und auf eine Stelle zeigte, die sich, wie er fand, nicht von der restlichen Umgebung unterschied. Aufgeregt zerrte sie ihn dorthin, und dann erkannte

er, worauf sie hinauswollte. Die Grube war mit einem erdfarbenen Tuch bedeckt und mit Ästen und Schösslingen, Sand, Staub, getrocknetem Gras und Schutt getarnt. Sie war so geschickt angelegt, dass sie sich kaum von ihrer Umgebung abhob. Solange man nicht genau davor stand und gezielt nach ihr suchte, würde man sie nicht bemerken.

Tamis hingegen hatte sie gesehen. Er blickte sie fragend an.

Sie grinste bescheiden. »Einfach Glück.«

Dann zeigte sie auf die eine Ecke. Er brauchte eine Weile, bis er erkannte, dass das Tuch sich dort durch die Tarnung vorgeschoben hatte und in die Höhe ragte. »Das müssen wir abdecken, dann ist die Grube wieder unsichtbar.«

»Oder wir bringen es zu einer anderen Stelle und lenken ihn damit von dieser Grube ab. Und verschaffen uns gleichzeitig einen Vorteil.« Er sah sie forschend an. »Was meinst du?«

Sie nickte langsam. »Patrinell wird die Grube entdecken, genauso wie ich.« Sie legte ihm die Hand auf die Schulter und drückte ihn. »Genau danach haben wir gesucht, Hochländer. Hier werden wir ihn erwarten.«

Sie schnitten das hervorschauende Stück Tuch ab und vergruben es an einer anderen Stelle, wobei sie eine Ecke herausragen ließen. Mit ein paar verstreuten Ästen und Gräsern erweckten sie den Eindruck, dass sich dort die getarnte Grube befinden könnte. Der Wronk würde bestimmt nach Fallen Ausschau halten, dazu würde ihn Patrinell mit seiner Erfahrung veranlassen. Wenn sie ihn auf diese Weise täuschten, konnten sie ihn vielleicht in die wirkliche Falle locken.

Es war ein Spiel mit dem Feuer. Doch eine andere Wahl

hatten sie nicht.

Also warteten sie, während sich die Nacht über das Land senkte, lauschten auf das Knacken von Ästen und Zweigen und andere Hinweise, ob sich ihr Widersacher näherte. Sie hatten überlegt, ob sie Feuer anzünden sollten, um den Kampfplatz zu beleuchten, sich jedoch dagegen entschieden, weil die Dunkelheit ihnen mehr Vorteile versprach. Der Mond und die Sterne gingen auf und versteckten sich hinter einem Vorhang aus Wolken, doch genügte ihnen das schwache Licht. Sie hatten sich hinter der falschen Grube postiert, an der Stelle, von der aus sie die richtige, die zu ihrer Rechten lag, am besten erreichen konnten. Dort standen sie nun gemeinsam, aber sie würden ihre Position ändern, sobald der Wronk auftauchte. Ihren Plan hatten sie sorgsam ausgearbeitet. Jetzt brauchten sie ihn nur noch in die Tat umzusetzen.

Es würde funktionieren, redete sich Quentin ein. Es musste funktionieren.

Plötzlich hörte er deutlich die schweren Schritte des Wronks. Seine Haut begann zu kribbeln. Tamis stand gleich neben ihm und atmete leise. Beide hielten die Schwerter vor sich, die im Mondlicht glitzerten, als die Wolken über ihnen kurz aufrissen. Quentin dröhnte der Schädel, und sein Blut begann zu sieden, während die feurigen Funken der Magie sich vom Schwert von Leah lösten, als Antwort auf die Gefahr, die Quentin spürte. Er fühlte die Veränderung, die in seinem Körper vor sich ging, als er sich darauf vorbereitete, sich dieser Kraft zu überlassen. Eine Mischung aus Genugtuung und Furcht erfüllte ihn. Er würde sich verwandeln, und er wusste, was das bedeutete. Sobald die Magie in ihn eindrang, machte sich eine unaufhaltsame Wut in ihm breit, die jedoch leicht zu einer Gefahr für seine Seele werden konnte.

Ohne diese Wut bestand allerdings größte Gefahr für sein Leben. Ihm blieb also keine Wahl.

Fast anmutig betrat der Wronk die Lichtung. Obwohl sein Gesicht im schwachen Licht geisterhaft verschwommen wirkte, waren Form und Größe nicht zu verkennen. Quentin betrachtete das Ding mit Angst und Abscheu. Sofort bemerkte der Wronk ihn, erstarrte und drehte sich langsam von einer Seite zur anderen, als nehme er Witterung auf. Metall reflektierte das Sternenlicht und funkelte. Der Mond war hinter den Wolken verschwunden, die Nacht war dunkel und bedrückend. Innerhalb der schwarzen Mauer, welche die Bäume bildeten, herrschte absolute Stille.

Der Hochländer spürte, wie Tamis sich anspannte, derweil sie wartete, dass er losliefe. Sie hatten sich darauf geeinigt, er solle den Zeitpunkt bestimmen, da der Wronk vor allem hinter Quentin her war und er ihn deshalb am besten locken konnte. Der Plan war simpel. Sie würden vorgeben, das Ungeheuer in eine Richtung zu locken, weil sie wussten, dass es sich dann in die andere bewegen würde. In dem Wronk arbeitete Ard Patrinells Hirn, und dementsprechend würde sein Handeln von Patrinell vorgegeben. Jede List würde er erkennen und versuchen, sie zu durchkreuzen. Nur wenn Tamis und Quentin dieses Denken zu ihrem Vorteil ausnutzten, konnten sie den Wronk in die Grube locken. Gewiss, es handelte sich bestenfalls um einen armseligen Plan, doch leider hatten sie keinen besseren.

Der Wronk drehte sich erneut, abermals funkelten die Sterne auf seiner Metallhaut, Lichtpünktchen, die aufflamnten und verloschen wie Glühwürmchen. Der schwere Körper machte einen Schritt nach vorn und zögerte erneut. Ard Patrinells Gesicht war für die beiden nicht zu erken-

nen, und so konnten sie sich einreden, bei dem Wronk handele es sich lediglich um eine Maschine. Vor seinem inneren Auge jedoch sah Quentin den gequälten Blick des Elfen in seinem Gefängnis – verzweifelt und um Befreiung flehend. Wenn der Hochländer nur gewusst hätte, wie er dieses Bild aus seinen Gedanken verbannen konnte, hätte er es getan, aber es erwies sich als so stark und einprägsam, dass es ihm nicht gelang. Denn schließlich zeigte es ihm nicht nur Patrinells fürchterliches Schicksal, sondern auch sein eigenes. Tamis wollte den Mann, den sie liebte, aus diesem Zustand eines lebenden Toten befreien. Quentin strebte vor allem danach, sich das gleiche Schicksal zu ersparen.

Ihm war heiß, und der Schweiß überzog in einer dünnen Schicht Gesicht und Arme. Abwesend fragte er sich, wie diese ganze Geschichte zu einem solchen Ende hatte führen können. Mit der Hoffnung auf unvergleichliche Erlebnisse, die sein Leben verändern würden, hatte er sich auf diese Reise eingelassen. Nach einem Abenteuer hatte er sich gesehnt, und einen Albtraum hatte er bekommen.

»Fertig?«, flüsterte er.

Tamis nickte mit grimmiger Miene. »Bitte, lass mich ihm nicht lebendig in die Hände fallen«, sagte sie plötzlich. »Versprich es mir.«

»Versprich mir das Gleiche.« Sein Herz klopfte.

»Ich habe ihn geliebt«, flüsterte sie so leise, dass er ihre Worte kaum verstehen konnte.

Quentin Leah holte tief Luft und riss sein Schwert in die Höhe.

## *Fünfundzwanzig*

Bek Ohmsford folgte Truls Rohk ohne Widerspruch ins Landesinnere. Lange lief er hinter dem Gestaltwandler her, tief in den Wald hinein, und beschwerte sich nicht. Aber schließlich konnte er nicht mehr mithalten. Seine Kraft war verbraucht, und er brach unter einem riesigen Ahorn zusammen, setzte sich, ließ den Kopf zwischen den Knien hängen und versuchte schnaufend, wieder zu Atem zu kommen.

Der Gestaltwandler, ein verhüllter Schatten vor dem Hintergrund tiefster Nacht, wandte sich geräuschlos zu ihm um und kniete sich neben ihm hin. »Du hast es länger geschafft als die meisten anderen. Für einen Jungen deines Alters bist du richtig zäh.«

Sie starrten einander in der Dunkelheit an. Bek wollte etwas sagen, konnte jedoch nicht. Was immer Grianne ihm angetan hatte, die Flucht von der *Schwarzen Moclips* hatte daran nichts geändert. Noch immer hatte er keine Stimme. Er machte einige hilflose, vergebliche Gesten, doch sein Retter missdeutete sein Schweigen als Erschöpfung.

»Du hast mich für tot gehalten, oder?« Truls Rohk lachte leise. »Den Fehler hat schon mancher begangen.« Er hockte sich auf den Boden. »Diesmal hat allerdings nicht viel gefehlt. Die Hexe hat mich in eine Falle gelockt, und mit einem Caull hatte ich nicht gerechnet. Sie dagegen hat sich gedacht, dass ich umkehren und nach ihr Ausschau halten würde, und dabei hat sie den Caull an mir vorbeigelotst. Dann hatte ich es nur noch eilig, zu dir zurückzukehren, und leider habe ich nicht mehr genug Vorsicht walten lassen. Der Caull erwischte mich, als ich mich gerade bückte, um dein Messer aufzuheben. Er sprang von hinten auf mich

los. Ich hatte ihn nicht einmal bemerkt.«

Er hielt kurz inne. »Aber du hast mich gerettet. Ohne es zu wissen. Weißt du das?«

Bek schüttelte verwirrt den Kopf.

»Nachdem ich aufgebrochen war, hattest du Besuch von den Gestaltwandlern, die in der Gegend wohnen.«

Bek nickte. Er hatte nicht vergessen, wie sie gerochen und sich angefühlt hatten, diese großen Gestalten mit dem borstigen Haar und den krächzenden Stimmen, die ihn an wilde Tiere erinnerten.

»Was du ihnen erzählt hast, machte sie neugierig. Also entschlossen sie sich, auf mich zu warten. Wenn sich ein richtiger Gestaltwandler versteckt, kann ihn niemand wahrnehmen. Auch nicht der Caull, der mir auflauerte. Er bemerkte nicht einmal ihre Anwesenheit. Als er mich angriff, fingen sie ihn aus der Luft, fesselten ihn mit Seilen, die er nicht durchreißen konnte, und schleppten ihn fort. Ehe sie mich verließen, sagten sie mir, dass ich meinen Platz in dieser Welt und mein Leben dir zu verdanken hätte. Was, denkst du, meinten sie damit?«

Bek erinnerte sich an die Gestaltwandler, die ihn über seine Beziehung zu Truls Rohk ausgefragt hatten und außerdem wissen wollten, was er über ihn dachte und ob er ihm die Treue halten würde. *Würdest du auch dein Leben für ihn geben? Ja, weil ich glaube, er würde dasselbe für mich tun.* Offensichtlich hatte seine Antwort ihnen gefallen.

Truls Rohk grunzte. »Jedenfalls schlief ich ein, nachdem sie gegangen waren. Geplant hatte ich das nicht gerade, aber ich konnte nicht anders. Es lag an ihren Stimmen. Als ich erwachte, machte ich mich auf die Suche nach dir. Die Hexe hatte ihre Spuren verwischt, und ich konnte sie nicht sofort finden. Aber das war nicht weiter schlimm. Ich war



mir sicher, sie würde dich zur Bucht bringen. Dort fand ich das Luftschiff vor, das über dem Wasser schwebte. Die *Schwarze Moclips*, das Schiff der Hexe. Dein Geruch führte mich zu dir in den Frachtraum, wo man dich eingesperrt hatte. Anscheinend bin ich gerade noch rechtzeitig aufgetaucht, oder?»

Er wartete einen Augenblick lang, dann streckte er die Hand aus und packte Bek vorn am Hemd. »Was ist los mit dir, Junge? Warum sagst du nichts?»

Bek zerrte sich los und zeigte wütend auf seinen Hals. Daraufhin schlug er sich die Hand vor den Mund, um die Geste zu unterstreichen.

»Bist du verletzt?«, wollte der andere wissen. »Am Hals?»

Geduldig kitzelte Bek Worte mit einem Stock in den Boden. Der verhüllte Kopf beugte sich vor und las. »Du kannst nicht sprechen?« Bek schrieb weiter. »Die Hexe hat dir deine Stimme gestohlen? Mit Magie?»

Truls Rohk schwang sich auf die Fersen und stand auf. Er machte eine wegwerfende Bewegung. »Diese Art von Macht besitzt sie nicht über dich. Hat sie auch nie besessen. Was, meinst du, wollte dir der Druide einschärfen? Du bist ihr ebenbürtig, nur eben noch nicht ganz ausgebildet. Auch du besitzt die Gabe. Das habe ich sofort gemerkt, als wir uns vor Monaten im Wolfsktaag begegnet sind.«

Bek schüttelte heftig den Kopf und stieß verbittert einen stummen Schrei aus.

»Denk doch mal nach!«, fauchte ihn sein Gegenüber gereizt an. »Sie hat dich am Leben gelassen, weil sie herausfinden will, was du weißt. Würde sie deine Stimme zerstören, damit du nie wieder sprechen kannst? Hä? Nein, sie hat das getan, was sie am besten kann.

Sie treibt ein Spielchen mit deinem Verstand. Sie hat dich niedergeschlagen und lässt dich denken, was sie möchte. So wie bei einer Halluzination. Du kannst sprechen, wenn du willst. Mach schon. Gib dir ein bisschen Mühe.«

Bek starrte ihn ungläubig an und schüttelte den Kopf.

»Versuch es wenigstens, Junge.«

*Ich habe es längst versucht!* Er bewegte stumm und wütend die Lippen.

Truls Rohk stupste ihn hart an. »Noch mal.«

Bek taumelte nach hinten und richtete sich auf. *Hör auf!*

»Tu endlich, was ich sage! Versuch es noch mal!« Der Gestaltwandler stieß ihn ein zweites Mal, heftiger jetzt. »Versuch es, wenn du nur ein bisschen Rückgrat hast. Versuch es, wenn du dich nicht von mir verprügeln lassen willst!« Er schubste Bek so kräftig, dass dieser rücklings zu Boden ging. »Sag mir, ich soll damit aufhören! Mach schon!«

Rot vor Zorn griff Bek die verhüllte Gestalt an, aber Truls Rohk packte ihn hart und stieß ihn von sich fort. »Du hast Angst vor ihr, nicht wahr? Darum traust du dich nicht. Du hast einfach Angst. Gib es schon zu!«

Er drehte sich um. »Ich habe keine Verwendung für jemanden, der mir immer nur nachläuft wie ein Hund. Lass mich in Ruhe! Diese Sache erledige ich allein.«

Bek lief um ihn herum und stellte sich ihm in den Weg. *Hör auf! Ich begleite dich!*

»Dann sag es mir laut und deutlich!« Truls Rohks Stimme senkte sich zu einem gefährlichen Zischen. »Sag es mir, Junge!« Erneut stieß er Bek von sich. »Sag es mir, oder geh mir aus dem –«

Irgendetwas in Bek gab nach, irgendetwas schien in sei-

nem Innersten zu zerreißen, und es fühlte sich an, als würde sein Fleisch zerfetzt. Dieses Etwas gab nach vor einer Mixtur aus Wut und Demütigung und Niedergeschlagenheit, die ihn erfasste wie ein angeschwollener Strom, der gegen einen für solche Wassermassen nicht ausgelegten Staudamm donnert. Seine Stimme explodierte in einem Urschrei solcher Wucht, dass es Truls Rohk von den Beinen und rücklings zu Boden warf. Dieser Schrei verbog Äste, strich das Gras platt und wirbelte Staub auf. Wie ein Hurrikan fuhr er durch die Stille des Waldes.

Bek sank schockiert auf die Knie, hustete den Rest dieses Lauts heraus und senkte die Stimme zu einem erschrockenen Flüstern.

Truls Rohk erhob sich mühsam und bürstete sich ab. »Schatten!«, murmelte er. Er streckte Bek die Hand entgegen und zog ihn auf die Beine. »Musste das sein?«

Bek konnte sein Lachen nicht zurückhalten. Es fühlte sich so wunderbar an, es wieder zu hören. »Du hattest Recht. Ich konnte die ganze Zeit sprechen.«

»Aber erst, nachdem ich dir ausreichend auf die Nerven gefallen bin.« In der Stimme des Gestaltwandlers schwang Ungeduld mit. »Lass dich nicht noch einmal so in die Irre führen.«

»Keine Angst, ganz bestimmt nicht.«

»Du kannst ihr durchaus das Wasser reichen, Junge.«

»Das werde ich bald selbst herausfinden, nicht wahr?«

Truls Rohk zuckte mit den Schultern. »Vielleicht solltest du sie mir überlassen.«

Plötzlich lief Bek ein Schauer der Erinnerung den Rücken hinunter. Unwillkürlich packte er den Gestaltwandler an der Schulter und fühlte Muskeln und Sehnen und Knorpel, die sich bewegten. »Was meinst du damit?«

»Was denkst du denn, dass ich meine?«

Bek wurde flau im Magen. »Tu es nicht, Truls. Töte sie nicht. Ich will es nicht. Gleichgültig, was geschieht. Versprich es mir.«

Sein Gegenüber lachte scharf und hohl. »Warum sollte ich dir das versprechen? Mich wollte sie schließlich auch einfach umbringen!«

»Sie ist nur genauso verwirrt wie ich. Man hat sie ihr Leben lang belogen und betrogen. Was sie glaubt, hat mit der Wahrheit nichts zu tun. Hat sie nicht die Chance verdient, das alles herauszufinden? Die gleiche Chance, die du mir gerade gegeben hast?«

Er ließ die Schulter seines Freundes nicht los und drückte sie, als wolle er das Zugeständnis aus ihm herausquetschen.

Aber Truls Rohk versuchte nicht einmal, sich dem Griff zu entwinden. Stattdessen schob er sich näher.

»Wenn jemand anderes als du es wagen würde, mich so anzufassen, würde ich ihn, ohne nachzudenken, umbringen.«

Sogar jetzt wich Bek nicht zurück, wagte nicht, sich zu bewegen, obwohl ihm eine Stimme in seinem Kopf zuschrie, er solle genau das tun. Er fühlte sich unglaublich klein und verletztlich. »Töte sie nicht. Um mehr bitte ich dich nicht.«

»Ha! Sollen wir sie vielleicht fragen, ob sie sich uns anschließen möchte, ihre bösen Taten vergessen, ihr die Vergangenheit verzeihen und so tun, als hätte sie kein Bündnis mit den Rets? Hast du das vor – sie zu überreden, dein Freund zu werden? Hast du es womöglich schon versucht?«

Der Kopf in der Kapuze beugte sich vor, und Bek hörte den unangenehm rasselnden Atem des Gestaltwandlers. »Jetzt werde mal langsam erwachsen, Junge. Das ist kein

Spiel, bei dem man wieder von vorn anfangen kann, wenn man eine Runde verloren hat. Wenn du sie nicht tötest, wird sie dich umbringen. Kein Argument und keine Wahrheit werden daran etwas ändern. Ihr ganzes Leben hat sie mit Lügen und Halbwahrheiten verbracht, mit Täuschungen und Betrügereien. Überleg doch nur einmal, warum wir jetzt hier sind. Ihre einzige Absicht liegt darin, Walker zu töten. Wenn sie nicht schon längst Erfolg dabei hatte, wird sie ihr Glück auf jeden Fall bald versuchen. Wenn der Druide mich auch manchmal nervt und mir in meinem Leben viel Unglück gebracht hat, werde ich ihn ihr doch nicht einfach überlassen.«

Er streckte beide Hände aus und packte Bek. »Sie ist nicht mehr deine Schwester! Sie ist ein Werkzeug des Morgawrs! Sie ist ihre eigene dunkle Schöpfung, die so todbringend ist wie die Ungeheuer, die sie erschafft, diese Wesen aus einem Albtraum! Sie selbst ist ein Ungeheuer!«

Bek wurde still und starrte in die dunkle Leere der Kapuze. Es gab keinen Zweifel, was geschehen würde, wenn Truls Rohk seine Schwester fand. Der Gestaltwandler würde keinen Gedanken an andere Möglichkeiten verschwenden. Falls Bek ihm seine schlechte Meinung nicht sofort ausredete, würde Truls Rohk sie töten – oder selbst bei dem Versuch sterben.

Die Hände schlossen sich fester um seinen Arm. »Pass gut auf, was du sagst, Junge. Zwischen uns beiden bestehen riesige Unterschiede, und das weißt du sehr gut.«

Bek holte tief Atem. »Nein, davon weiß ich nichts. Für mich bist du genauso wie sie. Ihr beide versteckt, wer ihr in Wirklichkeit seid. Sie verbirgt sich hinter Lug und Trug, du hinter deinem Mantel und deiner Kapuze. Wie viel weiß man schon über dich oder über sie? Wie vieles, das niemand je sieht, bleibt im Dunkeln? Warum verdient sie den

Tod und du das Leben?«

Truls Rohk hob ihn so mühelos wie ein Kind von den Füßen, und seine Wut hing spürbar im Schweigen zwischen ihnen. Einen Moment lang war sich Bek sicher, der Gestaltwandler würde ihn in den Boden rammen.

»Zeig mir dein Gesicht, wenn ich dir glauben soll«, sagte er.

»Ich habe dich gewarnt«, zischte der andere. »Ich habe dir gesagt, du sollst dieses Thema nie wieder ansprechen. Und nun warne ich dich zum letzten Mal.« Er hielt Bek wie eine Stoffpuppe. »Genug. Wir müssen los. Den Schrei, mit dem du deine Stimme zurückgeholt hast, konnte man noch in zwei Meilen Entfernung hören.«

»Zeig mir dein Gesicht. Eher brechen wir nicht auf.«

Der Gestaltwandler schüttelte ihn so heftig, dass Bek seine Gelenke knacken hörte. »Du würdest es nicht ertragen können!«

Bek schluckte und versteifte sich. »Wenn du kein Ungeheuer bist und wenn du nichts zu verbergen hast, zeig mir dein Gesicht.«

Truls Rohk knurrte wütend. »Mein Gesicht stellt nicht dar, wer ich wirklich bin!«

Er hob Bek noch höher in die Luft, über seinen Kopf, als wollte er ihn fortschleudern. Der Gestaltwandler besaß solche Kraft, solche Stärke! Der Junge schloss die Augen und hing in einem schwarzen Loch, lauschte auf seinen Herzschlag.

Dann wurde er langsam wieder auf dem Boden abgesetzt. Die Hände ließen ihn los. Er schlug die Augen auf, und Truls Rohk ragte schwarz und unüberwindlich vor ihm auf. Um sie herum hatte sich im Wald eine bedrückte Stille breit gemacht, als würden sich die Bäume als unfreiwillige Zeu-

gen des Schauspiels fühlen.

»Wenn du mich siehst, wenn du mich *wirklich* siehst, wird das alles zwischen uns ändern«, sagte Truls Rohk.

Er wirkte fast verzweifelt, so sehr bemühte er sich, die Meinung des Jungen zu ändern. Offensichtlich diene es eher der Absicht, ihre Beziehung als Beschützer und Schutzbedürftiger zu erhalten. Dahinter verbarg sich die Angst, ihre Freundschaft würde, ganz gleich, welche Ebene sie inzwischen erreicht hatte, an dieser Herausforderung zerbrechen. Bek begriff das sehr wohl, und trotzdem konnte er nicht zurück, nicht, wenn er Grianne retten wollte.

»Frag nicht noch einmal danach«, warnte Truls Rohk.

Bek schüttelte den Kopf. »Zeig mir dein Gesicht.«

»Also gut, Junge! Du willst wissen, wie ich aussehe, was ich immer vor allen verstecke? Dann schau es dir an! Schau dir an, was für ein Wesen meine Eltern erschaffen haben! Schau dir an, was ich wirklich bin!« Der Gestaltwandler sprach mit solcher Gehässigkeit, dass Bek erschrak.

Im nächsten Moment riss er sich den Mantel vom Leib und stand enthüllt da.

Zuerst sah Bek nur eine vage Silhouette vor einem düsteren Hintergrund; der Mond und die Sterne wurden von Wolken verdeckt, und so war es im Wald fast vollkommen finster. Truls Rohks Mantel lag auf dem Boden, der Gestaltwandler hatte sich hingehockt und wirkte wild und gefährlich. Doch wollte er weder fliehen noch angreifen, und die Zweige und Äste der Bäume wirkten gegen den fernen Himmel wie ein Spinnennetz.

Dann bemerkte Bek die ersten Bewegungen. Nein, Truls Rohk rührte sich nicht, sondern die dunkle Masse seines Körpers, als führe das Fleisch ein Eigenleben. Sein Leib wirkte, als bestünde er aus einer Flüssigkeit, als sei Truls

Rohk ein Glas mit Wasser. Überrascht vermeinte Bek im ersten Moment, er sei einer Täuschung erlegen.

Er glaubte das noch immer, als Teile des Gestaltwändlers verschwanden und auf gespenstische Weise wieder erschienen.

Aber als der Mond zwischen den Wolken zum Vorschein kam und die Lichtung in milchige Helligkeit tauchte, verstand Bek. Truls Rohks Körper sah aus wie aus verschiedenen Teilen menschlichen Abfalls zusammengesetzt, wie etwas Halbgeformtes, Halbverrottetes, und alles bewegte sich einem Trugbild gleich, das vielleicht überhaupt nicht vorhanden war. Der fließende Eindruck entstand durch die ständige Veränderung von Fleisch und Knochen in Luft und Nebel. An Truls Rohk blieb nichts auch nur einen Moment lang beständig. Er war nur halb fertig, einiges von ihm war als menschlich zu erkennen, doch genügte das nicht, um ihn wirklich als Menschen zu bezeichnen. Etwas vergleichbar Schreckliches hatte Bek nie zuvor gesehen – und zwar nicht nur das Phänomen an sich, sondern auch das, was damit verbunden war. Es erinnerte an ein Grab, an Tod und Zerfall, an das, was den Körper erwartete, wenn er zu verfaulen begann. Es zeigte, wie es sein musste, wenn sich ein Körper auflöste. Unvorstellbare Schmerzen und unglaubliches Leid mussten damit verbunden sein. Es erinnerte Bek an einen Albtraum und an eine Kreatur aus einem solchen, deren Schauerlichkeit einen jeden aus dem Schlaf reißen würde. Es war unwirklich und hässlich. Es war eine Verleugnung jeglichen menschlichen Lebenskonzepts.

Bek sagte nichts, aber Truls Rohk las genug von seinem Gesicht ab. »Das passiert, wenn sich ein Gestaltwandler mit einem Menschen paart«, flüsterte er und konnte seinen Zorn kaum mehr beherrschen. »So etwas passiert, wenn



Gesetze der Natur gebrochen werden. Ich habe dir gesagt, dass mein Vater mich töten wollte, nachdem er meine Mutter umgebracht hatte. Er tat es, nachdem sie ihm offenbart hatte, was er mit ihr gemacht hatte. Und nachdem er gesehen hatte, wozu ich geworden war. Weil er es einfach nicht aushielt. Er konnte mich nicht leben lassen. Wer hätte das schon gekonnt? Ich bin in diesem halb ausgeformten Körper gefangen und bestehe zum Teil aus Fleisch und Knochen und zum anderen aus den Elementen der Natur – bloß ist beides nicht voll ausgebildet. Ich verwandele mich hin und her und sitze dazwischen in der Falle.«

Bek brachte kein Wort hervor. Stumm starrte er den Gestaltwandler an und versuchte sich vorzustellen, wie es sein musste, wenn man so war, aber es gelang ihm nicht. Truls Rohk lachte lustlos. »Jetzt möchtest du mich nicht mehr unbedingt anschauen, wie? Schade eigentlich. So sehe ich aus, Junge. Kraft und Stärke stehen mir in ausreichendem Maße zur Verfügung. Ich habe eine feste Erscheinung. Doch mir fehlt die Eigenschaft eines richtigen Gestaltwandlers, mich gleichmäßig anpassen zu können. Diese Wahrheit kann ich vor mir nicht verstecken. Deshalb lebe ich so abgesondert. Niemand hält es aus, mich anzusehen.«

Er trat einen Schritt vor, und unwillkürlich wich Bek zurück, während sich die Einzelteile seines Gegenübers unablässig veränderten und sich Knochen und Blutgefäße und Streifen zerrissenen Fleisches neben Luft und Wasser und Helligkeit und Dunkelheit zeigten. Ein Auge trat vor und verschwand wieder. Zähne funkelten an einem halb enthäuteten Schädel. An den Händen erschienen die Fingerknochen und die nackten Sehnen. Haar und Haut wuchsen nur stellenweise. Nichts schien irgendwie zusammenzuhalten, und doch stellte alles ein Ganzes dar, wenngleich dieses im nächsten Moment auseinander zu fallen drohte.

»Ha!« Truls Rohk wandte das entstellte Gesicht ab. »Du hattest Recht, Junge. Ich bin ein Ungeheuer. Bist du jetzt zufrieden?«

Er wollte sich gerade umdrehen, da sprang Bek vor, packte seinen Arm und hielt ihn fest.

»Du hast es selbst gesagt«, meinte er. »Dein Gesicht stellt nicht dar, wer du wirklich bist. Vielleicht erscheinst du wie ein Ungeheuer, aber du bist keines. Du bist mein Freund. Du hast mir das Leben gerettet. Doch nie hättest du mir freiwillig die Wahrheit über dich anvertraut. Die hast du verborgen gehalten, weil du dir selbst etwas vorgemacht hast. Ich möchte dich lieber so kennen, wie du bist, auch wenn es noch so schrecklich ist, als dass du die Wahrheit vor mir verbirgst.«

»Hübsche Worte«, knurrte der Gestaltwandler, riss sich jedoch nicht los.

»Es ist die Wahrheit, Truls Rohk. Ich weiß, du hasst dich selbst, weil du so bist, wie du bist, wegen deines Aussehens und wegen der Reaktion anderer darauf, wenn du es ihnen zeigst. Aber manchen Menschen muss man auch das Schlimmste über sich anvertrauen. Du musst mir glauben, dass es für mich keinen Unterschied ausmacht. Ich würde dich niemals nach deinem Aussehen beurteilen. Mir ist nur wichtig zu wissen, wer du bist, und wer du bist, steckt tief in dir. Die Gestaltwandler in den Bergen wussten das. Sie haben mich gefragt, welche Gefühle ich für dich hege, weil sie erfahren wollten, ob du mir wichtig bist. Ob Freundschaft zwischen uns besteht? Wie tief diese Freundschaft reicht? Ob ich glaube, dass es für dich einen Platz in dieser Welt gibt? Ob ich mein Leben für dich geben würde? Meine Antworten hatten nichts mit deinem Aussehen zu tun, sondern nur damit, wer du bist.«

»Und was hast du damit erreicht, dass ich dir zeige, was

ich bin? Wem hilft das weiter?« Verbitterung und Misstrauen schlangen in den Worten des anderen mit. »Leider hilft die Wahrheit niemandem.«

Bek verstärkte seinen Griff und wagte den entscheidenden Schritt. »Begreifst du denn nicht? Die Wahrheit hilft uns allen. Die Chance zu überleben, welche die Gestaltwandler dir gaben, als sie dich vor dem Caull beschützten, musst du auch Grianne gewähren. Alle halten sie für ein Ungeheuer. Aber in Wahrheit ist sie keines. Sie braucht nur ein wenig Hilfe, damit es alle erkennen können. Jemand muss den Vorhang aus Lüge und Betrug zerreißen. Jemand muss an sie glauben, daran glauben, dass mehr in ihr steckt, als die anderen sehen wollen. Sie braucht einen Menschen, der für sie eintritt.«

Bek beugte sich vor. »Außer mir und dir gibt es niemanden. Wir sind ihre letzte Hoffnung.«

Nachdem er geendet hatte, folgte eine lange Pause, in der Zeit und Raum zu erstarren schienen, während sich der Junge und der Gestaltwandler, einer Mensch, einer ein anderes Wesen, anschauten. Alle Luft schien aus der Welt gewichen zu sein und hatte sie leer und stickig zurückgelassen. Bek wusste nicht, was er noch sagen oder tun sollte. Er wollte Truls Rohk nicht loslassen und hielt seinen Arm fest, als könne er ihn mit dieser Geste für seine Ansichten gewinnen.

»Du und ich«, sagte sein Gegenüber schließlich mit ungewohnt sanfter Stimme. »Aber vor allem du.«

Er befreite sich so rasch von Bek, dass dieser keine Zeit hatte, ihn daran zu hindern, den Mantel aufzuheben und überzustreifen, wodurch der Gestaltwandler wieder zu einer dunklen gesichtslosen Erscheinung wurde. Die sich ständig verändernden Teile, die halb ausgeformten Visionen verschwanden unter dem Stoff.

»Der Druide hat gut daran getan, dich mitzunehmen«, sagte er.

Bek erkannte seine Chance. »Ich habe einen Plan.«

Truls Rohk grunzte. »Wann hast du einmal keinen Plan gehabt? Du bist deiner Schwester nicht nur in einer Hinsicht ebenbürtig. Komm. Ich verspreche dir überhaupt nichts, was ich tun oder lassen werde, wenn ich sie erwische. Reden wir noch ein bisschen darüber. Aber wir dürfen keine Zeit mehr verlieren. Die Rets sind hinter uns her, und die Ruinenstadt wartet. Walker braucht uns.«

»Hör dir wenigstens an, was ich dir zu erzählen habe –«

»Später.« Der Gestaltwandler unterbrach ihn einfach. Daraufhin sagte er mit härterer Stimme: »Jetzt hörst du mir mal zu. Erwähne niemandem gegenüber, was hier geschehen ist. Weder mir gegenüber noch sonst jemandem. Niemals. Diese Sache ist ein für alle Mal erledigt.«

Damit drehte er sich um, stolzierte davon, und Bek musste laufen, um mitzuhalten.

## *Sechszwanzig*

Jetzt«, sagte Quentin Leah leise zu Tamis. Sie bewegte sich von ihm fort, keineswegs überhastet oder mit äußerlichen Anzeichen des Aufruhrs, der sie innerlich aufwühlen musste, sondern so, als handele es sich bei diesem Aufeinandertreffen lediglich um ein ganz gewöhnliches, das sich nicht von anderen unterschied. Bedächtig ging sie nach vorn rechts, setzte sorgsam ihre Füße und nahm ihre Position ein. Sie hatten gewartet, bis sie sicher waren, dass der Wronk auch mitbekam, was sie machte. Das war nicht so einfach zu erkennen, aber jedenfalls blieb sie jetzt genau hinter einem Stück kahlem Boden stehen, das mit Ästen und Gras bedeckt war. Ein geübtes Auge würde darin eine gut getarnte Wronkgrube sehen. Die eigentliche Falle befand sich allerdings woanders.

Quentin veränderte seine Position nicht, während der Wronk sich Tamis zuwandte. Das Maschinenwesen beobachtete die Fährtenleserin genau, dann stürzte es plötzlich auf sie zu. Sie riss das Schwert zur Gegenwehr in die Höhe und nahm eine geduckte Verteidigungshaltung ein. Quentin wartete einen Augenblick lang ab, ehe er ebenfalls vortrat und das Schwert von Leah ins schwache Licht hob. Er spürte, wie sich die Magie regte, wie sie entlang der Klinge herabließ und in seinen Arm eindrang. Er fühlte den feurigen Sturm, der seinen Körper erfasste, bitter und gleichzeitig süß. Dieser Rausch erfüllte ihn mit einem Gefühl der Macht. Übermut und ein Gefühl der Lebendigkeit machten sich in ihm breit. Er wollte diese Kraft benutzen. Obwohl er wusste, wie töricht dieses Verlangen war, so wünschte er es sich dennoch sehnlichst.

Der Wronk rumpelte durch die Nacht und näherte sich

Tamis mit unerbittlicher Entschlossenheit. Die Fährtenleserin wich nicht zurück, wollte nicht klein begeben, rief dem Ungeheuer Hohn und Spott entgegen. So hatten sie das nicht geplant. Sie sollte dem Wronk ausweichen und ihn auf Abstand halten, denn immerhin konnte er ja ihre List durchschauen, und genau so sah es im Augenblick aus. Quentin trat noch ein paar Schritte vor, wollte jedoch nicht weitergehen, weil er nicht zu großen Abstand zwischen sich und die im Dunkeln verborgene Falle bringen wollte. Unterdessen verspürte er einen erneuten Rausch der Magie, und plötzlich verzehrte ihn der Wunsch, die Magie im Kampf einzusetzen.

Ohne Vorwarnung wandte sich der Wronk ihm zu.

Diese Plötzlichkeit raubte ihm den Atem und ließ das Feuer seiner Magie erlöschen. In einem einzigen Moment änderte sich die Situation komplett. Der Wronk kam rasch auf ihn zu und hatte den Abstand zwischen ihnen fast schon überwunden, ehe Quentin sich von der Erstarrung erholte. Die Maschine donnerte über die Lichtung und bewegte sich viel schneller, als Quentin es von den vorherigen Begegnungen in Erinnerung hatte. Nun hob der Wronk das Schwert, das er in der menschlichen Hand hielt. Das Messer in der metallenen blitzte auf.

Tamis schrie, war jedoch zu weit entfernt, um einzugreifen. *Tu etwas!*

Im letzten Augenblick fiel ihm wieder ein, was er eigentlich tun sollte, und hastig sprang er dem Ungeheuer aus dem Weg. Die Klingen des Wronks sirrten durch die leere Luft, wo kurz zuvor noch Quentin gestanden hatte, so dicht an seinem Gesicht vorbei, dass er den Lufthauch spüren konnte. Er sprang die sechs Schritte nach rechts, die er im Vorhinein abgezählt hatte, fuhr herum und machte sich auf den Angriff gefasst. Der Wronk folgte ihm bereits. Unter

dem Helm, der den Menschenkopf schützte, waren Ard Patrinells Züge unvermittelt schockierend deutlich zu erkennen.

*Sieh nicht hin!*, mahnte sich Quentin. *Hör nicht auf deine Gefühle!*

Tamis lief auf ihn zu, weil sie ihn in Gefahr glaubte und ihm helfen wollte. Er wandte sich nach rechts, während der Wronk ihm folgte. Das Maschinenwesen rechnete mit einem Zusammenprall – und seine Bewegung trug ihn genau über den Rand der versteckten Grube hinweg. Die Tarnung gab nach, und der Wronk stürzte in einem Schauer von Erde und Ästen in die Tiefe. Einen Moment später war er in dem Loch verschwunden, als habe er nie existiert. Sie hörten ein Krachen, als er auf den Boden schlug, dann herrschte Stille.

Tamis rannte herbei und keuchte. Ihre Augen leuchteten überrascht und aufgeregt, als sie in das Loch spähte. »Das war ja gar nicht so schwer«, stellte sie ungläubig fest.

Ja, dachte Quentin, das war nicht so schwer. Er trat vorsichtig an den Rand der Grube und schaute hinein. Im Dunkeln war nichts zu erkennen. »Wir brauchen eine Fackel«, sagte er.

Sie suchte einen Ast, umwickelte ihn mit einem Streifen Stoff von der Grubentarnung, holte Zunder aus ihrer Tasche und schlug Funken. Währenddessen hörte Quentin, wie sich der Wronk unten bewegte.

»Beeil dich«, flüsterte er und bemühte sich, ruhig zu bleiben.

Sie hatten das Ungeheuer zwar in die Falle gelockt, doch ganz gewiss noch nicht getötet. Der Sturz allein hatte nicht genügt. Also waren weitere Maßnahmen notwendig, wenn sie ihren Widersacher ausschalten wollten. Ungeduldig

wartete er auf Tamis, bis diese kam und die provisorische Fackel über die Grube hielt.

Der Feuerschein beleuchtete die nackten, glatten Wände der Grube bis nach unten, wo der Wronk fünf Meter tief in der Falle saß. Sie konnten gerade so sein staubiges Äußeres erkennen. Er war zerkratzt und verbeult, machte allerdings keineswegs einen zerstörten Eindruck. Weder der Sturz noch die spitzen Felsen unten, welche die Rindge auf dem Boden der Grube aufgestellt hatten, hatten ausreichend Schaden angerichtet.

Der Wronk richtete sich auf, packte nach Wurzeln, die aus dem Erdreich hingen, suchte nach Halt und grub dabei die Hände in die Erde.

Hektisch und entschlossen machten sich Quentin Leah und Tamis daran, ihn zu hindern, aus der Grube zu klettern. Sie warfen alles hinunter, was ihnen in die Finger fiel – Steine, Äste, alte BaumStümpfe, Erde und sogar einen riesigen Felsen, den sie mit vereinten Kräften in die Grube rollten. Mehrmals gelang es ihnen, den Wronk wieder zurück in die Grube zu stoßen, doch jedes Mal erhob er sich von neuem und begann zu klettern, gnadenlos und unerbittlich.

Sie setzten Feuer ein, warfen Unmengen von trockenem Holz hinunter und zündeten es mit einer Fackel an. Das Holz loderte heftig auf, und der Wronk schaffte es nicht, es auszutreten. Einige Augenblicke lang war er in einem flammenden Inferno gefangen, auf seiner Metallhaut spiegelten sich die Flammen, sodass es aussah, als würde ihr Gegner ebenfalls brennen. Von oben beobachteten sie, wie das Ungeheuer den menschlichen Arm zu schützen suchte, wie das Fleisch jedoch bald Blasen warf und in der Hitze verkohlte. Ard Patrinells entsetztes Gesicht schaute unter dem durchsichtigen Schutzschild hervor, und an den Augen



konnten sie seine Gefühle ablesen, von denen sie doch überhaupt nichts wissen wollten. Quentin warf eilig mehr Holz in die Grube, schaute aber nicht mehr hinunter. Tamis kamen die Tränen.

Am Ende war auch dies vergebliche Mühe. Das Feuer loderte eine Zeit lang heftig, ehe es ausbrannte. Der Wronk begann, verkohlt und aschebedeckt und dennoch lebendig, wieder nach oben zu klettern.

Quentin wandte sich entsetzt ab. Die Rindge wären vermutlich besser auf diesen Fall vorbereitet gewesen. Sie hätten gewusst, was man mit einem Wronk anstellt, der in die Falle gegangen ist. Vermutlich hätten sie auch einfach mehr Helfer zur Verfügung gehabt. Leider waren keine Rindge in der Nähe. Er war mit Tamis ganz allein.

»So geht es nicht!«, schrie ihm die Fährtenleserin zu.

Ohne seine Antwort abzuwarten, rannte sie zwischen die Bäume. Einen Augenblick lang dachte er, sie habe ihn einfach im Stich gelassen. Er starrte hinunter in die Grube, wo das letzte Holz gerade zu Asche verbrannte und der Wronk sich ein Loch nach dem anderen in die Wand grub, um nach oben zu steigen.

Dann kehrte Tamis zurück, zog einen riesigen Ast hinter sich her, der fast drei Meter lang war und an dem sich so gut wie keine kleineren Zweige mehr befanden.

»Damit stoßen wir ihn zurück, sobald er nach oben klettern will!«, rief sie. »Hilf mir!«

Er eilte zu ihr, und gemeinsam schleppten sie den Ast zur Grube, packten das dünnere Ende und benutzten ihn wie eine Ramme, um auf den Wronk einzuhammern. Grunzend und schnaufend donnerten sie ihre behelfsmäßige Waffe gegen den Metallkörper und stießen ihn nach unten. Wieder und wieder hielten sie ihn davon ab, nach oben zu steigen,

doch gelang es ihnen nicht, ihn zu beschädigen oder gar zu zerstören. Jedes Mal erhob sich der Wronk von neuem und machte sich daran, nach oben zu klettern. Auf diese Weise setzte sich der Kampf fort, ohne dass eine Seite einen Vorteil errang. Am Ende jedoch, das wurde Quentin bald klar, würden er und Tamis den Kürzeren ziehen, weil sie früher als der Wronk erschöpft sein würden. Daher mussten sie eine Möglichkeit finden, wie sie diese Auseinandersetzung für sich entscheiden konnten. Leider fiel ihm nichts ein, was nicht erfordert hätte, sich dem Widersacher dicht anzunähern, und das war natürlich unvorstellbar.

Dann begingen sie einen Fehler. Sie ließen das Ende des Astes zu weit in die Grube ragen, während sie sich auf den nächsten Stoß vorbereiteten, und der Wronk ließ die Waffen fallen und packte das Holz mit beiden Händen. Sein riesiges Gewicht zwang sie, den Ast loszulassen. Nun hatte das Maschinenwesen eine Art Leiter, an der es hinaufklettern konnte, doch zuvor sammelte es noch seine Waffen ein.

Quentin und Tamis schauten hilflos zu. »Wir müssen hier weg!«, flüsterte er.

»Nein!«, schrie sie ihn an. Ihr staubbedecktes, verschwitztes Gesicht war von Wut und Niedergeschlagenheit verzerrt. »Du hast es mir versprochen!«

»Wir kommen allein nicht gegen ihn an!«

»Wir müssen aber! Sonst mache ich es alleine!« Sie hob Erdklumpen auf und warf sie nach dem Wronk und schrie das Maschinenwesen an. Dann plötzlich lief sie davon und suchte nach einer neuen Ramme, um das Ungeheuer zurückzustoßen. Quentin blieb bei der Grube und wartete auf sie. Der Wronk war schon halb heraus. Sobald er den Rand erreichte, würde der Hochländer versuchen, ihn wieder zurückzustoßen. Seine Hände schlossen sich fest um das

Schwert von Leah. Er spürte die Kraft, die ihn durchrann, die in seinem Blut sang, ihn übermütig machte und die Sorgen zerstreute. Er beobachtete, wie die Magie an der Klinge auf und ab lief und dabei hell flackerte.

Der Wronk in der Grube konnte die Magie ebenfalls sehen. In Ard Patrinells verzweifelten, gehetzten Augen ließ sich erkennen, dass er wusste, was sie bedeutete.

Dann kehrte Tamis zurück und schleppte einen weiteren großen Ast heran, der nur etwas kürzer und dünner als der erste war. Er half ihr, und gemeinsam versuchten sie, den Wronk von seiner Leiter zu stoßen.

Aber diesmal war der Wronk darauf vorbereitet. Er riss ihnen die neue Ramme aus den Händen, ehe sie richtig zustoßen konnten, packte sie mit einer Hand, schwang sie zu einem wuchtigen Hieb und traf die beiden. Quentin ließ das Schwert von Leah fallen und verlor es in der Dunkelheit. Er sank auf dem Boden zusammen, seine Brust pochte vor Schmerz, und er bekam keine Luft mehr.

Einen Augenblick später war er wieder auf den Beinen und suchte verzweifelt nach seiner Waffe, ihrer einzigen Hoffnung. Bald hatte er sie gefunden, doch als er sie wieder in den Händen hielt, war der Wronk aus der Grube gestiegen und ging auf Tamis los, die sich ihm trotzig in den Weg gestellt hatte.

»Tamis, lauf!«, rief Quentin.

Stattdessen griff sie an, warf sich voller Wut auf den Wronk und stieß ihn sogar nach hinten, dann bohrte sie ihr Kurzsword in den verkohlten menschlichen Arm, packte mit der anderen Hand den metallenen und hielt das lange Messer und den Schild von sich fern.

Quentin zögerte nicht. Wie besessen sprang er auf die beiden zu und stieß den Schlachtruf des Hochlands aus:

»Leah! Leah!« Er versuchte, Tamis zur Seite zu stoßen, während er gleichzeitig den Wronk angriff. Bei beidem hatte er keinen Erfolg. Daraufhin trat er zurück und schwang das Schwert von Leah mit solcher Rage, dass er dem Wronk den menschlichen Arm abhackte. Die Gliedmaßen, in der noch Tamis' Kurzsword steckte, fiel zu Boden, und aus der Wunde spritzte Blut. Schock und Unglauben zeigten sich auf Ard Patrinells Gesicht, sein Mund verzog sich zu einem unhörbaren Schrei. Voller Entsetzen begriff Quentin, dass der Elf noch immer Schmerzen empfinden konnte.

Erneut brodelte der Hass in ihm auf für das, was man Patrinell angetan hatte. Niemand hatte es verdient, so sehr zu leiden. Quentin verlor vollkommen die Beherrschung und hieb gnadenlos auf den Metallkörper ein. Mit seinen kräftigen Schlägen musste er doch einen verwundbaren Punkt treffen. Im Dunkeln ließ sich das jedoch kaum erkennen.

Tamis kreischte und umklammerte den Kopf mit dem Helm, setzte ihre bloßen Hände und ihr Messer ein und scherte sich nicht mehr um den Metallarm und das lange Messer, mit dem der Wronk ihr fürchterliche Schnittwunden beibrachte. Quentin sah die Klinge aufblitzen und hörte den Schmerzenslaut der Fährtenleserin. Er verdoppelte seine Anstrengungen, griff mit dem Schwert die Metallhand an, bis er das Kugelgelenk zertrümmert hatte und die Waffe aus den nutzlosen Fingern fiel.

Da jetzt seine beiden Arme zerstört waren, wich der Wronk zurück und wollte Tamis abschütteln. Solange die Fährtenleserin an ihm hing, konnte er sich nicht richtig verteidigen. Quentin nutzte den Vorteil aus und hackte auf die Beingelenke ein, doch wollte scheinbar eine Ewigkeit vergehen, ehe er es geschafft hatte, den rechten Knöchel zu

zertrümmern. Der Wronk ging auf die Knie. Tamis sank ebenfalls zu Boden und gab Patrinells Kopf frei. Quentin hämmerte nun unerbittlich auf den Schutzschild ein. Durch und durch war er von der Magie des Schwertes erfüllt, in seinen Ohren dröhnte ihr wildes Summen. Er fühlte nur noch ihre rohe Kraft und konnte sich auf nichts anderes mehr als seinen verzweifelten Drang zu töten konzentrieren.

Tamis wälzte sich zur Seite, stemmte sich auf Hände und Knie hoch und ließ den Kopf zwischen den Schultern hängen. Erneut griff Quentin die Beine des Wronks an, Hieb um Hieb, bis auch das linke Bein nachgab.

Daraufhin trat er erschöpft und überwältigt zurück. Der Wronk lag ausgestreckt auf dem Boden, die Glieder waren zerschmettert, der Torso verbeult, und sogar der scheinbar undurchdringliche Gesichtsschild wies Risse auf. Drähte und Kabel waren durchtrennt, an ihren Enden sprühte es Funken. Die Tafel mit Lichtern auf der Brust blinkte rot zur Warnung. Der Wronk konnte sich nicht mehr erheben und nicht mehr kämpfen, und so zitterte er unkontrollierbar, die Stümpfe der abgehackten Gliedmaßen zuckten. Quentin betrachtete ihn benommen, und der Rausch der Magie ließ langsam nach. Er schaute an sich herab und stellte verwundert fest, dass er noch heil und ganz war.

»Bring es zu Ende!«, fauchte ihn Tamis von der Seite an und schlang die Arme um ihren blutenden Körper. »Halte dein Versprechen, Hochländer!«

Quentin wusste nicht, ob er die Kraft dazu hatte. Er fasste sein Schwert fester und trat an den Wronk heran. Patrinell starrte ihn an und suchte seinen Blick. Er weinte, und Schmerz und Schock fanden in den Tränen ihren Ausdruck. Er flehte um Hilfe. Quentin konnte es nicht mehr ertragen. Abscheu und Entsetzen drohten ihn zu überwälti-

gen.

Rasch und mit wilder Zielstrebigkeit ließ er das Schwert von Leah niedersausen. Mit zwei schnellen Hieben zerschmetterte er den Schutzschild, dann hackte er auf Ard Patrinells Gesicht ein, bis davon nichts mehr zu erkennen war.

Schließlich ließ er das Schwert sinken und taumelte nach hinten. Der Wronk bewegte sich nicht mehr, nur einige Lichter blinkten noch auf der Brust. Dann zuckte ein Armstumpf. Mit Tränen in den Augen schlug Quentin wieder und wieder zu und zerhackte Körper und Glieder, bis nur noch Metallschrott und Fleischfetzen blieben.

Er hätte noch lange nicht aufgehört, wenn er nicht aus den Augenwinkeln gesehen hätte, wie Tamis zusammensackte. Er versagte sich der Magie wie einer Sucht, der er für immer abschwören musste, spürte, dass er nahe daran gewesen war, sich selbst zu verlieren, ließ das Schwert fallen und ging zu ihr hinüber. Neben ihr kniete er sich hin, drehte sie vorsichtig um und bettete ihren Kopf und ihre Schultern in seinen Schoß.

Sie starrte zu ihm hoch. »Hast du es geschafft? Ist er frei?«

Er nickte, seine Kehle war wie zusammengeschnürt. Die Vorderseite ihres Gewandes war über und über mit Blut besudelt.

»Wo auch immer ich jetzt hingehe, ich werde ihn dort treffen«, flüsterte sie. Blutiger Schaum trat auf ihre Lippen.

Er berührte ihre Wange mit zitternden Fingern. »Tamis, nein.«

»Mir ist so kalt«, hauchte sie.

Dann brach ihr Blick, und sie atmete nicht mehr. Trotzdem hielt Quentin sie noch lange Zeit im Arm. Er redete

auf sie ein, obwohl sie ihn nicht mehr hören konnte. Er sagte ihr, dass sie bekommen sollte, was sie sich wünschte, ja, sie würde Ard Patrinell bekommen, sie habe es verdient, dass er auf sie warte, und so würde es sicherlich auch sein. Schließlich flüsterte er ihr noch einen Abschiedsgruß zu. Inzwischen rannen ihm die Tränen über das Gesicht, doch scherte er sich nicht darum.

Als er sie auf den Boden legte und sich erhob, hatte er das Gefühl, er habe seinen Platz in dieser Welt verloren und werde ihn niemals wieder finden.

## *Siebenundzwanzig*

Umgeben vom gemächlichen, unablässigen Surren der Maschinerie Castledowns ging Ahren Elessedil zwischen den langen Reihen der hohen Metallschränke mit ihren sich drehenden Silberscheiben entlang, die den riesigen Raum vor Walkers Rauchglasgefängnis füllten. Er hatte Ryer Ord Star nicht gern mit dem Druiden allein gelassen und war sich nicht sicher, ob er wirklich das Richtige tat, aber er wusste auch, dass er nicht mehr umkehren konnte. Die Stimme in ihm, die von der Magie des Phönixsteins hervorgerufen wurde, klang bestimmt und eindringlich. Die vermissten Elfensteine lagen in einem anderen Teil des Komplexes und warteten auf ihn. Er musste tun, was die Stimme verlangte, wenn er jemals zu sich selbst finden wollte. Deshalb musste er die Steine suchen. Und sie zurückholen.

Die Scheiben von Walkers Kammer verschwanden langsam hinter den Schränken, und als man sie nicht mehr sehen konnte, fühlte er sich plötzlich einsam und verletzt. Der Nebel der Magie des Phönixsteins schien sich allmählich aufzulösen, verlor an Konsistenz und wurde durchlässiger. Die Änderung fand in kleinen Schritten statt, und zunächst war er nicht sicher, ob er richtig beobachtet hatte. Aber während er durch den hell erleuchteten zentralen Saal ging und die dunkleren Gänge dahinter erreichte, gelangte er zu der Gewissheit, dass er sich nicht getäuscht hatte und dass die Magie des Steins nachließ. Sofort fühlte er sich von diesem Wissen unter Druck gesetzt und gehetzt, als müsse er sich beeilen, was er jedoch weder wollte noch für vernünftig hielt. Diese Reaktion war irrational, da er keine Ahnung hatte, wie lange die Magie noch andauern würde. Andererseits konnte man kaum etwas, das er seit



dem Betreten von Castledown getan hatte, als rational bezeichnen.

Auch Ryers Magie würde nachlassen. Sobald sie aufgehört hatte, würde sich die Heilerin auf ihre Verbindung mit Walker verlassen müssen. In gewisser Weise war sie mit dem Druiden besser dran als mit Ahren. Zumindest konnte ihr Walker Schutz bieten, wenn er erwachte und sich selbst befreite. Ohne die Magie des Phönixsteins konnte der Elfenprinz wenig für sie tun. Genauso wenig wie für sich selbst, was das betraf.

Dennoch würde er weiterhin auf die Stimme hören, denn diese stellte seine einzige Orientierungshilfe dar.

Er stieg die Treppe hinauf zu der Balustrade, über die sie ursprünglich gekommen waren, dann betrat er das Labyrinth der Gänge dahinter. Den Weg ließ er von seinem Instinkt bestimmen. Die flammenlosen Lampen leuchteten immer nur kleine Teile der Gänge aus, die Bereiche dazwischen erschienen ihm wie Treibsand aus Schatten, der ihn zu verschlingen drohte. Wiederholt begegnete er Kriechern, die hierhin und dorthin unterwegs waren, und jedes Mal blieb er stehen und machte sich auf einen Angriff gefasst. Doch die Kriecher bemerkten ihn nicht und wurden nicht langsamer. Er hörte, wie sich ihre Geräusche näherten und entfernten, metallisches Scharren, bei dem sich ihm die Nackenhärchen aufstellten. Wenn er nur mutiger und stärker gewesen wäre. Er wünschte, Ard Patrinell wäre bei ihm und würde ihm Mut machen, ihm zureden, alles werde gut werden. Das hätte ihn getröstet. Aber Patrinell hatte ihm wohl alles beigebracht, was er ihm je beibringen würde, und ihm alles gesagt, was er ihm je sagen würde. Denn Patrinell war verschollen. Von ihm würde Ahren keinen Trost mehr bekommen.

Während er sich so seinen Weg durch die Katakomben

suchte, wuchs der Lärm der Maschinerie zu einem ständig lauter werdenden Wimmern an. Ohne eigentlich darüber Bescheid zu wissen, nahm er an, dass er sich auf die Energiequelle zubewegte, die das Herz von Castledown bildete. Dort würde Antrax seine Energie für all die Maschinen der Festung gewinnen. Ahren fühlte sich immer kleiner, während der Lärm zunahm, bis dumpfes Dröhnen die Gänge erfüllte. Er fühlte sich klein und unbedeutend, ein Wesen aus vergänglichem Fleisch und Blut inmitten von unveränderlichem, unnachgiebigem Stahl. Erneut dachte er über die Hoffnungen nach, mit denen er zu dieser Reise aufgebrochen war – er wollte beweisen, dass er nicht nur der grüne Junge war, für den sein Bruder ihn hielt, er wollte Taten vollbringen, für die man ihm Respekt und sogar Ehre zuteil werden lassen würde, er wollte der Mann werden, als den sein Vater ihn sich gewünscht hatte. Törichte, unerfüllbare Hoffnungen, wenn man es im Lichte seiner Feigheit oben in den Ruinen betrachtete, und dennoch klammerte er sich weiterhin daran. Einige seiner Träume konnte er vielleicht noch verwirklichen, wenn er nur in seinem Bestreben nicht nachließ.

Er verließ den Gang und betrat einen riesigen, hohen Raum, in dem zwei gigantische Zylinder Seite an Seite zwischen kleineren Anlagenteilen standen. Die Zylinder maßen über fünfzehn Meter im Durchmesser und waren über dreißig Meter hoch. Metallrohre und Verbindungsstücke verliefen zwischen den einzelnen Teilen der Anlage und den Wänden. Der Lärm, den die Maschine erzeugte, war ohrenbetäubend. Hier befand er sich vor Castledowns Energiequelle, und Ahren wollte nichts lieber als fort von hier.

Dann blickte er nach rechts und entdeckte zwei Kammern, die jener ähnelten, in der Walker gefangen gehalten

wurde, nur waren sie viel größer. Die dunkle Glasfront war in die Wände eingelassen, die Türen waren mit dünnen Metallbeschlägen eingefasst. Er starrte darauf, und er war sich sicher, ohne zu wissen, wieso, dass einer dieser Räume die Elfensteine beherbergte. Das fühlte er mit der gleichen Gewissheit, die ihn auch hierher geführt hatte. Die Magie des Phönixsteins hatte ihm den Weg gewiesen und sagte ihm, was zu tun war.

Dennoch rührte er sich lange Zeit nicht. Er hatte keine Ahnung, was er tun sollte oder wie. Wieder kehrte seine Furcht zurück. An dieser Stelle weiterzugehen war zu viel verlangt; allein der Gedanke schreckte ihn ab. Er starrte auf die Türen, die Magie des Phönixsteins drängte ihn weiter, und er kämpfte gegen den inneren Schweinehund an. Nie zuvor hatte er solche Angst empfunden. Es war nicht die Furcht vor dem, was ihn erwarten mochte; es war die Furcht vor dem, was er sich nicht vorstellen konnte. Er fürchtete sich vor dem Ungesehenen, vor dem Unbekannten, das ihn wieder einmal in die Flucht schlagen würde. Das würde er nicht nochmals ertragen können, aber er wusste nicht, auf welche Weise er es verhindern sollte. Er wusste von der Möglichkeit, dass etwas hinter dem dunklen Glas lauerte, ein Raubtier, welches nur auf ihn wartete. Dieses Vorgefühl genügte schon, um ihn bewegungslos erstarren zu lassen. Entsetzt dachte er schon, er könne sich nie wieder rühren.

Sein Schamgefühl rettete ihn schließlich, die Erinnerung an die Flucht aus den Ruinen vor Tagen, die er sich wieder und wieder vor Augen gerufen hatte, während er sich zwischen Schutt und Trümmern versteckte und darüber nachdachte, wie es sein würde, nach dieser Tat nach Hause zurückzukehren. Seine einzige Chance, diesen Makel zu tilgen, bestand darin, die Elfensteine zu bergen. Durch den

gnadenlosen Albtraum seines Versagens, seine Freunde zu retten, durch die kalte Einsicht, wie vergänglich ein Lebewesen sein konnte, hatte er verstanden, dass es schlimmer war, mit der Furcht zu leben, als sich ihr zu stellen und im Kampf den Tod zu finden.

Daran dachte er nun und befreite sich von seiner Panik. Ohne zu zaudern, ging er los und wusste, er musste jetzt handeln, oder er würde es nie tun.

Im nächsten Moment ertönte überall Alarm, ein schrilles metallisches Geräusch, das sogar das Dröhnen der Maschinen übertönte.

Vor ihm öffnete sich eine der Türen, und ein riesiger Kriecher mit krummen Beinen und scharfen Zangen huschte heraus, eine Kriegsmaschine, die auf Kampf erpicht war. Das Metallwesen bemerkte ihn nicht, sondern nahm eine Position zwischen der Tür und dem Gang ein, durch den Ahren die Halle betreten hatte. Ein zweiter Kriecher folgte, dann ein dritter, und sie bildeten einen Kreis. Hinter ihnen wurde der Eingang versperrt.

Ahren ging weiter auf die geschlossene Tür zu und schritt mitten zwischen die Kriecher. Er hielt zum Schutz sein langes Messer vor sich, obwohl es ihm natürlich gar nichts nützen würde, falls sie ihn entdeckten. Aber die nachlassende Magie des Phönixsteins hüllte ihn noch immer ein, wenn auch nur in dünnen Schleiern. Ahren stellte sich vor, der Alarm würde sie verwehen wie Wind den Rauch eines Feuers. Er ging zwischen den Kriechern hindurch auf die Tür zu und fühlte sich gleichzeitig wagemutig und wie gelähmt. Solchen Mut hatte er nicht von sich erwartet. Er hatte das Gefühl, sich von einem Punkt außerhalb seines Körpers zu beobachten, während er sich voranwagte. Seine Gedanken waren auf einige klare Handlungsanweisungen reduziert – zu den Elfensteinen gelangen, sie

ergreifen, die Magie anwenden.

Er erreichte die Tür, während Alarmsirenen schrill heul-ten, und war überrascht, als sie auf seine Berührung hin nachgab. Die Kriecher schienen ihn nicht zu bemerken. Ahren betrat den Raum, eine dunkle Kammer mit Tafeln voller blinkender Lichter, die mit Drähten und geschmeidi-gen Metallseilen verbunden waren, welche eigentümliche Schatten warfen. In diesem Raum war es so düster, dass Ahren keinen der Teile des Apparates richtig erkennen konnte, die überall verstreut waren. Er hatte keine Ahnung, wozu dieser Raum diente. Langsam tastete er sich voran, achtete darauf, nichts zu berühren, und schlich in die Mitte, während sich seine Augen langsam an die abrupten, kurzen Lichtblitze gewöhnten.

Da erst bemerkte er eine Bewegung seitlich von ihm. So-fort erstarrte er, und im gleichen Moment entdeckte er eine Bewegung auf der anderen Seite. Zuerst hielt er es für Schatten, die im trüben Licht flackerten, aber schließlich erkannte er sie – es handelte sich um Kriecher. Wegen des lauten Alarms hatte er ihr Scharren überhört, doch jetzt erkannte er sie. Sie hatten ihn umzingelt. Er war ahnungs-los mitten in sie hineingestolpert.

Also verhielt er sich so still er konnte und wagte kaum zu atmen, derweil er sich überlegte, was er als Nächstes tun sollte. Er konnte nicht sagen, wie viel noch von der Magie des Phönixsteins geblieben war; es war zu dunkel, um den Dunstschleier zu erkennen. Ein wenig musste noch vorhan-den sein, sonst hätten ihn die Kriecher längst erwischt. Er versuchte nachzudenken und den Alarm und die Kriecher und das Chaos um sich herum zu ignorieren, um erneut die innere Stimme zu hören, die ihn hierher geführt hatte.

Im nächsten Moment sah er den Stuhl. Er war groß und gepolstert und hatte eine hohe Lehne, und er stand in der

Mitte des Raums zwischen mehreren freistehenden Apparaten. Dort waren die Schnüre am dicksten, sie schlängelten sich in alle Richtungen und kamen aus allen Teilen des Stuhls. Ein eigentümliches Kästchen stand auf der Armlehne, zu der viele der Drähte führten, und Ahren erkannte es. Einen ähnlichen Apparat hatte er in Walkers Gefängnis gesehen, und er hatte dazu gedient, die Magie über den gesunden Arm des Druiden abzuleiten. Jetzt wurde es ihm klar: In der Kammer, in der er sich befand, hatte man Kael Elessedil die Magie der Elfensteine abgesaugt, und das fast dreißig Jahre lang. An diesem Ort hatte sein Onkel sein Leben vergeudet.

Die Elfensteine, das wusste er instinktiv und mit überwältigender Sicherheit, befanden sich in diesem Kästchen.

Rasch trat er hinüber, bewegte sich zwischen den Drähten hindurch und an den großen Geräten vorbei und betete, er möge nicht entdeckt werden. Die Kriecher fuhren weiterhin kreuz und quer durch den Raum. Er hatte keine Ahnung, was sie taten. Anscheinend jedenfalls nichts von Bedeutung. Vielleicht handelte es sich einfach um Kehrer, diese harmlosen Maschinen, die stets nur Wartungsarbeiten durchführten und weder Wache hielten noch kämpften. Möglicherweise hatte ihre Anwesenheit überhaupt nichts zu bedeuten.

Er schluckte, denn sein Hals war staubtrocken, und blieb stehen, als er an einem von ihnen vorbeimusste. Der Kriecher war nicht sehr groß, dennoch lief Ahren bei seinem Anblick ein Schauer über den Rücken. Der Elfenprinz wartete ab, bis er vorbeigerollt war, dann wagte er sich in das Labyrinth der Drähte, welches den Stuhl umfing, und kniete sich neben das geheimnisvolle Kästchen.

Er öffnete es und guckte hinein, aber im Blinken der Lichter auf den Tafeln und dem gedämpften Licht, welches

durch die dunklen Glasscheiben hereinfl, konnte er nur schattenhafte Formen sehen. Eigentlich wollte er einfach hineingreifen, andererseits zögerte er, weil er nicht wusste, was ihn erwartete. War nicht auf eine ganz ähnliche Weise die Magie von Walker abgeleitet worden? Aber hatte man nicht Nadeln in seinen Körper eingeführt, um ihn mit den Maschinen zu verbinden?

Doch die Elfensteine befanden sich in dem Kästchen, und zwar in Reichweite seiner Hand, und er brauchte sie nur herauszunehmen.

Plötzlich verstummte der Alarm, und in der Kammer ging das Licht an. Ahren erstarrte, entblößt und ungeschützt, hockte neben dem gepolsterten Stuhl inmitten einer Reihe von Apparaten und Kriechern. Die Magie des Phönixsteins war verbraucht, die letzten Schleier des verhüllenden Nebels lösten sich auf. Die ersten Kriecher bemerkten ihn und wandten sich ihm zu. Die Enden der Metallarme gingen in die Höhe und zeigten tödliche Klingen – es handelte sich um Wachposten und Kämpfer.

Ahren blickte rasch in das Kästchen, und im Schatten entdeckte er ein blaues Funkeln.

Sofort langte er zu und nahm die Elfensteine heraus. Er ergriff die ersten beiden, nur der dritte entglitt seinen Fingern, aber im gleichen Moment schloss sich ein Eisenband um sein Handgelenk. Erneut brach Alarm aus, diesmal aber im Inneren des Raums, ein schrilles Pfeifen. Er griff abermals in das Kästchen, packte den letzten Stein und drückte beide Hände zusammen, als ein weiteres Eisenband auch seine linke Hand fesselte. Kriecher liefen von überall her auf ihn zu, scharren mit den Metallbeinen über den glatten Boden, und ihre Messer schnitten durch die Luft.

Ahren wusste nicht, was er tun sollte. Er hatte keine Ahnung, wie man die Magie beschwor, wie er sie rufen

konnte, damit sie ihn rettete. Er war nicht einmal in der Lage zu sprechen, während er darum rang, die Magie zum Leben zu erwecken.

*Bitte!*, flehte er stumm, während sich seine Hände um die Elfensteine schlossen. *Bitte, helft mir!*

Eine Nadel am Ende eines beweglichen Metallarms fuhr an seinem Gesicht vorbei. Er spürte ihren Stich im linken Arm, und ein taubes Gefühl breitete sich mit träger Unausweichlichkeit aus. Metallene Krallen packten ihn von allen Seiten, hielten ihn fest und machten ihn zu ihrem Gefangenen. Die ganze Zeit dachte Ahren, so müsse es auch Kael Elessedil ergangen sein.

*Helft mir!*

Als würden sie sein stummes Flehen endlich erhören, begannen die Elfensteine im Dunkeln plötzlich zu leuchten und blendeten so sehr, dass Ahren die Augen schließen musste. Was als Nächstes geschah, fühlte er mehr, als dass er es sah. Die Fesseln an seinen Handgelenken zersprangen, das Kästchen wurde zertrümmert. Die Kriecher verharrten noch eine Sekunde, dann schleuderte die Magie sie gegen die Wände und verwandelte sie in Schrott. Ahren öffnete die Augen, als der Stuhl unter ihm explodierte. Die Maschinen und Apparate wurden ebenfalls zerstört, eine nach der anderen, wurden von blauem Licht überflutet, welches im Raum kreiste und alles in Trümmer und abgerissene Drähte verwandelte.

Mit ausgestreckten Armen, die Finger fest um die Elfensteine geschlossen, erhob sich Ahren. Die Nadel war verschwunden, doch die Betäubung hatte nicht nachgelassen, und er musste sich stark konzentrieren, damit sein Arm nicht schlaff wurde. Er leitete die Kraft der Steine hinein, jenen einzigartigen angenehmen Schmerz, den sie erzeugten, einen brennenden Rausch, der sein Fleisch versengte



und ihn schwindlig werden ließ. So taumelte er durch den Raum, während die Kraft der Elfensteine alles einäscherte, alles niederbrannte und in geschmolzene Schlacke verwandelte. Die dunklen Glasfenster zersprangen. Er sah, wie die riesigen Zylinder, welche die Energiequelle von Castle-down darstellten, plötzlich von blinkenden Lichtern umgeben waren, während Feuerstrahlen kreuz und quer überall hinschossen. Die Kriecher, die draußen Wache hielten, wendeten sich ihm zu.

*Schatten!*

Für diesen einzelnen, verzweifelten Ruf blieb ihm Zeit, ehe das erste der Ungeheuer durch die Tür raste, ein Monster aus scharfen Schneiden und brutaler Kraft. Mit der Magie der Elfensteine hämmerte Ahren auf dieses erste Ungetüm ein und schleuderte es in die anderen. Wieder schlug er zu und wieder, und langsam machte er Fortschritte mit der Magie und wurde übermütig, während sie seinen Körper mit einem kribbelnden Summen erfüllte. Das Gefühl verwandelte ihn, heilte alte Wunden und ließ ihn sich wie ein neuer Mensch fühlen, als hätte er diese Macht schon immer besessen, als habe er niemals vor irgendetwas fliehen müssen. Er verfolgte die Kriecher zielstrebig und zerschmetterte einen nach dem anderen, hatte für die Messer und Klingen nur Verachtung übrig und fürchtete sich nicht vor dem, was sie ihm antun konnten, da er schlicht glaubte, dass sie dazu nicht in der Lage waren.

Das Ende ereilte sie wie Bäume, über die ein Hurrikan hereinbricht, Bäume, die an den Wurzeln ausgerissen und umgeworfen werden. Mit einem letzten Blick auf die zerstörten Apparate, die ihm beinahe das Leben ausgesaugt hätten, stolzierte Ahren Elesedil, von tödlicher Wut verzehrt, aus dem Raum.

Antrax wurde sich der Anwesenheit des Eindringlings erst Sekunden vor dem Zeitpunkt bewusst, an dem er die ersten Risse in seiner metallenen Haut spürte. Schmerz war damit nicht verbunden, denn Antrax konnte keinen Schmerz empfinden. Es war vielmehr das Gefühl, an einer Stelle geöffnet zu werden, die eigentlich geschlossen bleiben sollte. Der Eindringling war derjenige, der vor einiger Zeit aus der Gesellschaft einer Sonde verschwunden war, der, für den die Steine bestimmt waren. Irgendwie hatte er den Weg in die Extraktionskammer gefunden und die Elfensteine in die Finger bekommen, derweil er noch genau wusste, wer er war und wo er sich befand. Und dann hatte er sie gegen die Kammer und die Maschinen eingesetzt.

Überall in Antrax' Reich ertönte Alarm, der durch einen Stromstoß in der Extraktionskammer ausgelöst worden war, in welcher der erste Eindringling eingesperrt gewesen war. Antrax hatte eine Weile gebraucht, um den Grund für den Stromanstieg zu erkennen, und inzwischen hatte sich der Eindringling von seinen Fesseln befreit und war in den Komplex geflohen. Jetzt waren also zwei von ihnen frei, und jeder der beiden konnte großen Schaden anrichten.

Binnen Millisekunden schoss Antrax durch seine Stromleitungen und erreichte das Kondensatorgehäuse, ehe der zweite Eindringling in den Besitz der Steine gelangte und sich aus der Extraktionskammer befreien konnte. Nachdem der Alarm wieder abgeschaltet war, bestand unmittelbare Gefahr vor allem für die Speichereinheiten, die sein Lebensblut enthielten. Antrax löste den Vorhang aus Laserstrahlen aus, die die Schöpfer installiert hatten, um die Kondensatoren zu schützen, und rief gleichzeitig die stärksten seiner Kampfsonden herbei, um den neuen Eindringling zur Räson zu bringen.

Möglicherweise war es zu spät, ihn ruhig zu stellen, ohne

ihn zu töten, aber Antrax war bereit, dies zu akzeptieren. Er war nicht der Einzige, der die Steine benutzen und ihre Magie hervorrufen konnte, und andere würden sich wie er nach Castledown locken lassen. Wichtiger war es, Schäden an der Energieversorgung zu vermeiden.

Er spürte, wie sich der Eindringling durch die zerstörte Tür der Extraktionskammer bewegte und auf die Laserstrahlen und die Sonden zuging, die bereits auf den Alarm reagiert hatten. Im ganzen Komplex gab es Extraktionsanschlüsse, und Antrax leitete die Ausstöße der Elfenkraft ab und verwendete sie. Energie durfte nicht verschwendet werden, gleichgültig, aus welcher Quelle sie stammte.

Computerchips rechneten und analysierten die Lage mit unglaublicher Schnelligkeit. Antrax wurde informiert und legte dementsprechend seine Strategie fest. Die Eindringlinge würden gegen seine Sonden kämpfen, allerdings in dem falschen Glauben, dass sie irgendwie die Oberhand gewinnen könnten. Das war unmöglich. Sie würden Antrax schlicht nur weitere wertvolle Energie liefern, die er brauchte und die er ihnen sowieso hatte entziehen wollen. Allerdings würden sie glauben, sie hätten eine Chance, sich zu befreien, und deshalb würden sie kämpfen, bis sie am Ende überwältigt wurden.

Antrax, der zu Gefühlen nicht fähig war, empfand nichts für die Menschen, die er jagte. Er bereitete sich einfach nur darauf vor, sie ruhig zu stellen und auszulöschen.

## *Achtundzwanzig*

Der Druide, der unter dem Namen Walker bekannt war und der einst Walker Boh gewesen war, stand auf der Schwelle zu einer weiteren Verwandlung, die sein Leben verändern würde. Er eilte durch die Gänge von Castledown auf die Auseinandersetzung mit Antrax zu. Ryer Ord Star folgte ihm dichtauf und hielt mit zarter Hand die seine. Auf ihrem Gesicht zeigte sich solche Freude, weil sie ihn endlich gefunden hatte, solche Erleichterung, weil sie ihn vor den Maschinen gerettet hatte, die ihm das Leben aussaugen wollten, dass er es nicht übers Herz brachte, ihr zu sagen, was sie erwartete. Lieber ließ er ihr das bisschen Glück, ihr eigenes Leben gerettet und ihre Freiheit von der Ilse-Hexe gewonnen zu haben. Sie hatte alles für ihn gegeben, und deshalb durfte sie sich gern im Licht ihres Erfolgs sonnen.

Es war schon eigentümlich, dass ihr, die Seherin war und so klar in die Zukunft schaute, so viel von dem entging, was auf sie zukam. Er hatte sie mitgenommen, damit sie ihm Einsicht in die Zukunft verschaffte, aber er hatte sich niemals vorgestellt, dass dieses Wissen, nach dem er verlangte, ihn auf so umständliche Weise erreichen würde. Es waren nicht einfach ihre Visionen, die ihm Kenntnisse vermittelten. Auch nicht ihre Träume. Nein, sondern die Art und Weise der Verbindung, die sie eingegangen waren, als sie ihn nach dem Zwischenfall auf Shatterstone heilte. Damals hatte er die Wahrheit über sich erfahren. Damals hatte er erkannt, wer sie war, und entschieden, seinen Instinkten zu vertrauen.

Jetzt, tief im Innern dieser Katakomben in einem fernen Land, hatte sie ihm dennoch die Zukunft enthüllt. Während er bei ihrem empathischen Rettungsversuch in der Extrakti-

onskammer mit ihr verbunden war, hatte er abermals einen Blick auf das erhascht, was sich vielleicht zutragen würde. Obwohl die Zukunft wie auf Wasser geschrieben war, geschah es manchmal, dass man Voraussagen treffen konnte, die abhängig davon waren, welche Handlungsmöglichkeit man wählte. Geh in die eine Richtung, und die Zukunft nimmt jene Wendung. Geh in die andere, und es wird am Ende ein anderes Resultat herauskommen. Und so hatte sich ihm, als er aus seinem Betäubungsschlaf erwacht und in die wirkliche Welt zurückgekehrt war, in einer kurzen, aber erstaunlich klaren Vision enthüllt, was er tun musste. Durch ihre empathische Berührung und ihre Begabung als Seherin hatte sich der Zweck seiner Reise zu diesem Ort, der einst so klar und unbestreitbar gewesen war, vollkommen verändert.

Er wunderte sich nur, wie sehr sich Menschen in dem irren könnten, was sie für ihr Schicksal hielten. Sogar Seherinnen, die eine Gabe wie Ryer Ord Star besaßen. Es war leicht zu glauben, ein Ereignis folge dem anderen und ein Ding sei genau das, als was es erschien. Er jedoch wusste es besser. Denn ein Druide verstand besser als jeder andere, dass das Leben aus Myriaden von Wendungen und Kehrtwendungen bestand, die niemand enträtseln konnte, aus einem Pfad also, den man gehen musste, um ihn zu verstehen. Genauso war es hier in Castledown für ihn, obwohl er die Regeln eine Zeit lang vergessen hatte. Und später würde es so für die Überlebenden sein, wenn sie schließlich den Heimweg antraten.

Er fragte sich nach dem Schicksal, welches die anderen Mitglieder der Gemeinschaft von der *Jerle Shannara* erlitten haben mochten. Ahren Elessedil war noch am Leben gewesen, als Ryer Ord Star Walker gefunden hatte. Inzwischen war er verschwunden, und nicht einmal die Seherin

hatte eine Ahnung, was aus ihm geworden war. Die Magie des Phönixsteins hatte beide eine Weile geschützt, doch inzwischen war sie verbraucht. Die Fahrenden hatten noch gelebt, als sie die *Jerle Shannara* verließen und nach Castledown aufbrachen. Der Seherin zufolge hatten vor einer Woche auch noch Bek und die Fährtenleserin Tamis gelebt. Über den Rest wusste er nichts. Er konnte sich zwar nicht vorstellen, dass sie alle tot waren, doch die Möglichkeit bestand immerhin.

Noch immer heulten in Castledown schrill und penetrant die Alarmsirenen und hallten durch das Labyrinth der Gänge. Kriecher eilten vorbei, bewegten sich in alle Richtungen und beachteten Walker und Ryer Ord Star nicht. Er hatte Vorkehrungen getroffen und sowohl sich als auch die Seherin in Druidenmagie gehüllt, die, davon war er überzeugt, in der realen Welt funktionieren würde, im Gegensatz zu dem schrecklichen Versagen in seinen Träumen. Auf jeden Fall waren die Kriecher mit anderen Dingen beschäftigt, gehorchten vorrangigen Befehlen, sich um Reparaturen zu kümmern und die Ordnung wiederherzustellen. Im Augenblick würden sie noch nicht nach ihm suchen, aber lange konnte es nicht mehr dauern. Daher war Eile geboten.

Sein Erkundungsgang durch Castledown in Antrax' internen Systemen hatte ihm zu einer Karte verholfen, die er brauchte, um seinen Aufenthaltsort zu bestimmen. Der einzige Weg, Antrax zu zerstören, bestand darin, ihn von seinen Energiequellen zu trennen. Wenn Walker dies gelang, würde er ihn handlungsunfähig machen.

Das klang ganz einfach. Nur würde es nicht so einfach werden.

Der Lärm von Maschinen wurde lauter und eindringlicher. Die Energiequelle, ihr Ziel, lag vor ihnen. Walker

sammelte Kraft für die Auseinandersetzung, die ihn erwartete. Antrax würde versuchen, ihn erneut in eine Falle zu locken und abermals ruhig zu stellen. Er würde es auf die gleiche Weise versuchen, denn eine Maschine benutzte stets immer ihre primäre Handlungsoption, um eine Situation zu handhaben, bis diese Option sich als undurchführbar erwies. Antrax würde sich also wieder auf Kriecher und Drogen verlassen. Diesmal war Walker jedoch vorgewarnt und hatte sich entschieden, die Sache anders anzugehen.

Als der Alarm unerwartet verstummte, wirkte die plötzliche Stille wie ein Schock. Wenn man das Ausmaß des Schadens bedachte, den Walker in Castledowns Systemen angerichtet hatte, so war Antrax mit den Reparaturen schneller vorangekommen, als Walker gehofft hatte. Kurz zog er in Erwägung, noch einmal auf diese Weise zuzuschlagen, entschied sich aber dagegen. Antrax würde darauf gefasst und vorbereitet sein. Es war besser weiterzugehen. Die Quelle von Castledowns Energie lag direkt vor ihnen, und einmal dort angekommen, würde kein Alarm der Welt noch einen Unterschied ausmachen.

Nichtsdestotrotz ertönten bereits wieder neue Sirenen, als sie das Ende des Ganges erreichten, der in dem zentralen Energieraum mündete. Sie hörten Explosionen, und der stechende Brandgeruch von Magie stieg ihnen in die Nase, und nun erkannte er, dass der Saal vor ihm lag. Er zog Ryer Ord Star mit sich und begann zu laufen, da er nicht wusste, was er vorfinden würde. Es konnte einer seiner Gefährten sein oder auch die Ilse-Hexe. Der Kampflärm war klar als solcher zu erkennen, Maschinen wurden zertrümmert, und Glas zersplitterte. Teile von Kriechern flogen in den Gang, während sie sich dem Energieraum näherten, wo Rauch in einer unwirklichen Umgebung aus flammenlosen Lampen und Feuerstrahlen aufwallte.

Er blickte zurück zu Ryer Ord Star. Das Hochgefühl war aus ihrem Gesicht gewichen, die Freude aus ihren Augen. Verzweiflung hatte sich an deren Stelle breit gemacht, die aus der Erkenntnis über die vor ihnen lauende Gefahr erwuchs. Ihre Haut war blass, ihr Silberhaar verlieh ihr ein geisterhaftes Aussehen. Sie wollte etwas sagen, doch in Anbetracht seiner Miene schwieg sie.

Sie betraten den riesigen Saal, in dem sich die Energiequelle befand. In der Mitte des Raumes ragten zwei riesige Zylinder in die Höhe, mit denen Rohre und Leitungen aus allen Richtungen verbunden waren. Kleinere Maschinen umgaben sie, Metallkäfige und Gehäuse, aus denen flexible Leitungen sprossen. Walker hatte keine Ahnung, wie diese Maschinerie funktionierte, wie sie Antrax versorgte, wie sie Magie in eine Energieform verwandelte, die Antrax verwenden konnte. Die Technologie für diesen Prozess war seit zweieinhalbtausend Jahren verschollen, und nur Antrax besaß das entsprechende Wissen. Doch von hier aus wurde auch die Bibliothek der Alten Welt versorgt. Zerstörte man eines, zerstörte man auch das andere.

Und das, zu dieser Erkenntnis war Walker gekommen, musste er tun, er musste ein Opfer darbringen, um ein weiteres zu verhindern.

Zu diesem Thema gab es ansonsten nichts mehr zu sagen. Er wusste, Antrax würde letztendlich immer weiter nach Quellen der Magie suchen, nach Menschen, die über Magie verfügten, und der Teufelskreis würde stets wieder von neuem beginnen. Früher oder später hätte Antrax alle Magie aus dieser Welt aufgesaugt, dieser Welt eben, welche diejenige ersetzt hatte, der er gedient hatte – und das nur, um eine Maschine am Leben zu erhalten, die im Grunde nicht länger wichtig war. Antrax musste aufgehalten und zerstört werden, solange noch Gelegenheit dazu war.



Feuerstrahlen hüllten die Zylinder, die Energiequelle, ein, drehten sich nach dem Zufallsprinzip in diese und jene Richtung und hielten jeden auf Abstand, der den Kondensatoren Schaden zufügen wollte. Rauch vernebelte den Saal und erweckte den Eindruck einer albraumhaften Unterwelt. Die Kriecher, die aus dem Dunst auftauchten, wirkten wie Schatten, und sogar die Geräte schienen sich in dieser Mischung von Hell und Dunkel schemenhaft zu bewegen.

Plötzlich und wie aus dem Nichts war Ahren Elesedil da, hatte die Hände nach vorn gestreckt und den schlanken Körper angespannt, als schütze er sich vor unsichtbaren Feinden, während er vorsichtig zwischen den Trümmern hindurchging. Blaues Licht blitzte an seinen Fingern auf und zertrümmerte Kriecher, die seinen Weg kreuzten. Walker verspürte neue Hoffnung. Der Elfenprinz hatte sich die vermissten Elfensteine geholt, etwas, woran der Druide nicht mehr geglaubt hatte. Mit dieser Magie hatte er größere Chancen, das zu vollbringen, was nicht mehr aufgehoben werden durfte.

»Ahren!«, rief Ryer Ord Star, noch ehe Walker ein Wort sagen konnte.

Der Elfenprinz wandte sich ihnen zu, und seine Augen loderten so blau und wild wie das Feuer der Steine. Walker und die Seherin nahm er kaum wahr. Die Magie hatte ihn gänzlich eingenommen, sodass er nur noch spürte, wie ihre Kraft durch seinen Körper rauschte.

Walker trat rasch auf ihn zu, fürchtete sich nicht vor dem finsternen Blick in seinen Augen, vor dem blauen Feuer, welches sich in seinen geballten Fäusten sammelte. Er berührte den Elfenprinzen vorsichtig und brachte ihn wieder zu sich selbst. Ahren starrte ihn erst wütend, dann verwirrt an, schließlich merkte man ihm die Erleichterung an.

»Gut gemacht, Elfenprinz«, lobte Walker und zog ihn zu

sich heran, während er die Gegner nicht aus den Augen ließ, die sie umkreisten. »Nimm die Magie zurück. Rasch!«

Walker beobachtete, wie das blaue Licht der Elfensteine verlosch, dann umgab er Ahren mit verhüllender Magie. »Hier entlang.«

Da er sich denken konnte, dass Antrax nach ihnen suchte, führte er Ahren und Ryer zu einem anderen Punkt im Saal. Er erzeugte Bilder und löste Alarm auf den Sensorplatten aus, die Antrax zuvor aktiviert hatte, und stiftete damit noch heilloseres Durcheinander. Die Sirenen heulten schrill, Warnlichter auf den Schalttafeln blitzten wie rote Augen auf, und die Feuerstrahlen schossen kreuz und quer. Die Kriecher waren verwirrt und bewegten sich wild durcheinander. Sie entdeckten weder den Druiden noch seine Gefährten; in dieses Chaos konnten ihre Sensoren keine Ordnung mehr bringen.

Walker hatte die Seherin und den Elfen zu der zum Teil zerstörten Wand der Extraktionskammer geführt, wo sie ein wenig geschützter waren. »Wartet hier auf mich«, befahl er.

Er zog seine Robe zusammen, schlich davon und bewegte sich zwischen den Kriechern hindurch auf die Zylinder zu. Für ein vorsichtiges Vorgehen fehlte ihm die Zeit. Er musste schnell zuschlagen. Im Gehäuse entdeckte er eine Nahtstelle, eine Schwäche, die ihm vielleicht dienlich sein würde, und er griff sie an. Druidenfeuer riss das Metall auf und verbeulte es. Ehe Antrax reagieren konnte, hatte Walker bereits wieder die Position gewechselt. Ein Dutzend Meter weiter schlug er erneut zu. Die Feuerstrahlen schossen wild kreuz und quer nach ihm, fanden in ihm jedoch kein Ziel, da er sich mit Magie getarnt hatte. Er wich ihrem Feuer und den Kriechern aus, umkreiste die Zylinder und die Maschinerie und suchte weiter nach Schwachstellen.

Obwohl er sein Bestes gab, hielt das schützende Metall

der Energiequelle stand. Seine Kräfte ließen nach, und noch immer hatte er nichts erreicht. Er musste die Sache anders angehen. Während er weiter auswich und zur Tarnung falsche Bilder von sich erzeugte, ging er zurück und entkam dabei nur knapp einem verirrtten Feuerstrahl, der seinen Mantel versengte. Früher oder später würde ihn das Glück verlassen. Antrax würde vermutlich längst zu einem Genschlag ausholen.

Den Gedanken hatte er kaum zu Ende gebracht, als der Angriff begann. Ein eigentümlich dunstiger Lichtstrahl flammte an der Decke auf, flutete den Raum und gab Walkers Silhouette preis. Wenn er nicht längst in Bewegung gewesen wäre und Bilder von sich selbst hinter sich zurückgelassen hätte, hätten ihn die Feuerstrahlen, die ständig hin und her fuhren, verbrannt. Wie es nun aussah, saß er zwischen zwei kleineren Maschinen fest und konnte nicht mehr fliehen, da von überall her Kriecher, die ihn endlich lokalisieren konnten, auf ihn zustrebten.

Ahren Elessedil erkannte die Gefahr, trat einige Schritte von Ryer Ord Star zur Seite und richtete die Magie der Elfensteine auf das Licht. Dieses verlösch, und Walker war frei und konnte sich wieder bewegen. Ahren erledigte den Kriecher, der ihm am nächsten stand, und eröffnete dem Druiden so einen Fluchtweg. Walker rannte zu ihm herüber, packte ihn am Arm und zog ihn zu der Wand hinter sich. Während er weitere Abbilder zur Täuschung erzeugte, zerrte er Elfenprinz und Seherin zur Tür der Extraktionskammer.

»Bleib hier!«, rief er Ahren über den Lärm hinweg ins Ohr. »Halt sie so lange zurück, wie du kannst, und dann lauf!«

Er betrat den Raum und suchte die Energieanschlüsse, die in die Wände eingelassen waren. Bislang war er den

Kampf von der falschen Seite angegangen. Er konnte die Energiequelle nicht von außen zerstören; wer auch immer Antrax erschuf, hatte dafür gesorgt, dass ein Sabotageakt nicht so leicht war. Einen wirklich dauerhaften Schaden konnte man nur von innen anrichten. Antrax war in Castle-down installiert worden, um die Bibliothek der Alten Welt gegen Angriffe von außen zu beschützen. Demnach würde es auch innere Verteidigungsanlagen geben, doch würden diese nicht so stark sein. Die Leitungen, die rohe Energie in die Kondensatoren führten, um sie dort umzuwandeln und zu speichern, würden eine nahezu unendliche Kapazität haben, da solche Energie zwangsläufig in verschiedenen Formen und Mengen vorkam.

Aber würden die Leitungen, über die Antrax sich mit Energie von den Kondensatoren versorgte, ebenfalls so stabil sein? Walker glaubte nicht. Antrax würde seine Aufnahme selbst steuern. Er brauchte kein separates Überwachungssystem, weil es keinen Grund gab, dass es zu einer übergroßen Energieaufnahme kommen könnte. Überlastete man also diese Leitungen, würden sie schmelzen und sich auflösen. Antrax würde zwar über ein Warnsystem und Sicherungen verfügen, um dies zu verhindern, doch wenn Walker rasch genug zuschlug, würde der Schaden bereits entstanden sein.

Er ging durch die Trümmer im Raum, stieg über zerstörte Geräte und Kriecher, bis er die Extraktionsanschlüsse fand, die zu den Speichereinheiten führten. Diese würde er benutzen, um die Leitungen zu erreichen, die Antrax versorgten. Es bestanden Verbindungen von einem System zum anderen; das hatte er entdeckt, als er den Komplex zuvor in seiner außerkörperlichen Gestalt erkundet hatte. Der Trick bestand nun darin, rasch genug zu handeln, um sich hineinzudrängen, und den Angriff dann lange genug

durchzuhalten, sodass Antrax außer Gefecht gesetzt wurde, ehe er zurückschlagen konnte.

Vor der Extraktionskammer wehrte Ahren Elessedil die Kriecher ab. Feuerstrahlen wurden ebenfalls auf ihn abgeschossen, allerdings sicherten die meisten weiterhin die Energiequelle – wie blutrote Striche stiegen sie in die verrauchten Höhen des Saals auf und bildeten ein leuchtendes Gefängnisgitter. Der Elfenprinz bewegte sich hierhin und dorthin, um alle Angriffe abzuwehren, die Elfenmagie loderte heftig auf. Dennoch konnte es nicht mehr lange dauern, bis er überwältigt werden würde.

Ryer Ord Star duckte sich neben ihm auf der Türschwelle, den flehenden, hilflosen Blick hatte sie Walker zugewandt. Walker sah sie ruhig und zuversichtlich an, wollte ihr Trost spenden und ihre Ängste besänftigen. Dabei hatte er keinen Erfolg. Vielleicht erkannte sie die Wahrheit. Vielleicht erblickte sie nun das, was sie am meisten fürchtete. Sie stieß einen Schrei aus, und dieser Laut ließ sich sogar über den Lärm hinweg vernehmen.

Im gleichen Moment drückte Walker eine Hand flach auf einen der Extraktionsanschlüsse und schickte sein Druidenfeuer hinein.

Antrax wurde kalt erwischt. Walkers Magie durchrauschte die Aufnahmeleitungen wie eine Flutwelle ein trockenes Flussbett. Der Schock war enorm, und der Rückschlag erschütterte auch Walker bis ins Mark. Er riss sich zusammen, um Druck und Schmerz zu ertragen, stieß die Magie erneut hinein, tief in die Leitungen, und spürte, wie sie sich von neuem aufbaute. Antrax errichtete Abwehrmaßnahmen, um Walker in Grenzen zu halten, aber er setzte dem Druiden zu wenig entgegen, und seine Bemühungen kamen zu spät. Walker hatte das Versorgungssystem bereits erreicht, brach von den Hauptleitungen in all

die kleinen durch, in alle Verbindungen, die Antrax am Leben erhielten. Er spürte, wie die Adern schmolzen und sich auflösten.

Feuerstrahlen schossen in den Raum und verbrannten Walker wie glühendes Metall. Er unterdrückte einen Schrei und blockte den Gegenschlag ab, so gut es ging, ohne in seinem eigenen Angriff nachzulassen. Ryer schrie erneut, doch er durfte keinen Blick wagen, um nachzuschauen, was sie tat. Er konzentrierte sich mit jeder Faser seines Körpers darauf, den Angriff fortzusetzen. Antrax rauschte durch die Hauptleitungen, flickte, wo er nur konnte, schaltete ab, wo nichts mehr half. Die internen Systeme implodierten eines nach dem anderen. Walker jagte durch das zentrale Nervensystem, durch den Blutkreislauf bis ins Herz und in den Kopf. Alles, was er berührte, versengte er mit Druidenfeuer, wobei er das Gefühl hatte, selbst zu verbrennen. Daran konnte er nichts ändern. Er konnte auch nicht innehalten. Auch konnte er sich nicht mehr von dem zurückziehen, was hier passierte. Dabei begann inzwischen sein eigener Körper, ebenfalls zusammenzubrechen.

Plötzlich spürte er, wie Antrax zuckte. Die Feuerstrahlen, die Walker durchbohrt hatten, gerieten außer Kontrolle. Kriecher liefen orientierungslos herum wie Papier, das vom Wind erfasst wird. Walker spürte Ryers Berührung. Die Seherin umklammerte ihn, schrie noch immer und versuchte, ihn von dem Anschluss fortzuzerren, an dem seine Hand festhing. Ahren Elesedil stand neben ihm, sein Gesicht war vor Entsetzen verzerrt. Walker blieb nur noch ein kurzer Augenblick, ihre Gegenwart zu registrieren, dann entlud sich der Rückschlag durch den Extraktionsanschluss in seine Hand und seinen Arm und seinen ganzen Körper und schleuderte ihn durch den Raum.

Der Angriff auf die internen Systeme erfolgte so plötzlich und so vehement, dass Antrax halb lahm gelegt war, ehe er darauf reagieren konnte. Er blockierte dem Eindringling den Weg, richtete seine eigene Energie gegen ihn und griff mit Lasern an. Währenddessen schaltete er beschädigte Bereiche ab und rief Reparatereinheiten herbei. Doch all seinen Anstrengungen zum Trotz brach das Feuer des Eindringlings durch, und für jede Sektion, die Antrax retten konnte, verlor er zwei andere. Durch die Hauptleitungen floss eine so zerstörerische Energie, dass Schaltkreise und Kabel durchbrannten. Antrax fühlte, wie Versorgungsleitungen nach und nach zusammenbrachen. Er konnte seine vielfältigen Funktionen nicht aufrechterhalten. Zuerst verlor er die Kontrolle über die mobilen Verteidigungsanlagen, über die Sonden und die Laser. Das Wartungssystem ging zu Bruch. Antrax konnte zwar die Verteidigungsanlagen um die Energiequelle herum aufrechterhalten, doch die über der Erde stellten die Funktion ein. Alles, was ihm noch zur Verfügung stand, setzte er ein, um der obersten Direktive zu gehorchen – das Wissen innerhalb der Speicherbänke zu beschützen.

Nichts funktionierte. Alles versagte. Stück um Stück wurde er langsamer und verlor die Kontrolle. Er zog sich in andere Bereiche zurück, um Kraft zu sammeln und sich neu aufzubauen. Doch das Feuer verfolgte ihn auch dorthin und zerstörte die letzten Verteidigungsanlagen. Antrax war gezwungen, sich durch die kollabierenden Leitungen in den Saal zu begeben, in dem sich die Energiequelle befand.

Dort war er schließlich in die Ecke gedrängt, konnte die Zwillingskondensatoren nicht mehr verlassen, die ihn so viele Jahrhunderte lang versorgt hatten. Die Kondensatoren waren alles, was ihm geblieben war, und ihre Energie leckte aus tausend Löchern. Die Aufgabe, die ihm die

Schöpfer übertragen hatten, konnte er nicht mehr ausführen. Schon spürte er, wie auch die Speicherbänke starben.

Dann konnte sich Antrax nicht mehr regen.

Auch das Denken fiel ihm immer schwerer.

Die Zeit verlangsamte sich, bis sie in diesem neuen Zustand der Unbeweglichkeit und der Funktionsstörung kaum mehr zu spüren war.

Mit seinem letzten bewussten Gedanken stellte Antrax fest, dass er sich nicht mehr erinnern konnte, wer er eigentlich war.



## Neunundzwanzig

Die Welt um Walker versank im Dunkeln, als er gegen die Wand geschleudert wurde, doch kam er fast sofort wieder zu Bewusstsein. Reglos lag er in den Trümmern und starrte benommen in den verräucherten Dunst, der ihn einhüllte. Er war verletzt, so viel begriff er, doch nicht, wie schlimm. Seinen Körper fühlte er nicht mehr, und bei der Flüssigkeit, die er an seiner Hand spürte, konnte es sich nur um eines handeln. Irgendwo in der Nähe hörte er Ryer Ord Star schluchzen und seinen Namen rufen.

*Ich bin hier*, wollte er sagen, doch er brachte die Worte nicht heraus.

Funken sprühten wie flüssiges Feuer aus den abgerissenen Enden von Kabeln, und beschädigte Maschinen brummt und stotterten im Todeskampf. Beben erschütterten den Komplex, während Antrax blind durch seine Leitungen raste, um nach Hilfe zu suchen, die er nicht mehr fand. Walker wandte den Kopf leicht nach rechts und sah die zerstörten Zylinder, welche die Energieversorgung dargestellt hatten, ihre Metallhäute, aus denen Dampf und Qualm entwich, die Feuerstrahlen, die wie Regenbögen nach einem Sturm verblassten.

Dann brach der Schmerz über ihn herein, plötzlich und gewaltig durchfuhr er ihn wie eine Flutwelle, die durch einen gebrochenen Damm schießt. Der Druide keuchte und setzte das bisschen Magie, das er noch aufbringen konnte, dagegen ein, verschloss den Schmerz tief in sich und erhielt dadurch Zeit und Gelegenheit, um einen klaren Gedanken zu fassen. Doch Zeit stand ihm nur noch wenig zur Verfügung. So viel war ihm klar. Nicht aus den Visionen hatte er erfahren, dass der Tod in diesem Moment und an diesem,

Ort zu ihm kommen würde. Trotzdem hatte er es irgendwie geahnt.

Durch das Dämmerlicht bewegte sich eine Gestalt auf ihn zu, und Ahren Elessedil tauchte vor ihm auf. »Hier ist er!«, rief er über die Schulter, dann kniete er sich vor Walker. Sein Gesicht war aschfahl, sein schlanker Körper mit Brand- und Schnittwunden übersät und dazu blutüberströmt. »Schatten!«, sagte er leise.

Eine Sekunde später befand sich Ryer Ord Star an seiner Seite, klein und zart, als besitze sie kaum mehr Substanz als der Rauch, aus dem sie hervortrat. Sie sah ihn, schlug die Hände vor den Mund und erstickte einen Schrei. Walker bemerkte, wie sie auf seine Brust starrte, auf die Stelle, an der sich das Zentrum des Schmerzes befand. Er las ihr den Schock vom Gesicht ab.

Sofort war sie bei ihm, und er riss die Hand hoch, um sie zurückzuhalten. Zum ersten Mal sah er das Blut, das die Hand bedeckte. Zum ersten Mal verspürte er Furcht, und die Furcht verlieh ihm die Kraft zu sprechen.

»Bleib zurück«, befahl er ihr in scharfem Ton. »Rühr mich nicht an.«

Dennoch näherte sie sich ihm, aber Ahren hielt sie fest, als sie sich an ihm vorbeidrängen wollte, und zog sie zu Boden. Wut und Verzweiflung lösten sich in einem lauten Schrei aus ihr. Ahren redete tröstend auf sie ein, doch wollte sie nicht auf ihn hören, bis sie schließlich in seine Arme sank, schluchzte und die Hände rang.

Walker ließ den blutbedeckten Arm in den Schoß fallen, wagte es noch immer nicht, an sich herabzuschauen, und zwang sich dazu, sich nur auf das zu konzentrieren, was er jetzt tun musste.

»Elfenprinz«, sagte er mit einer Stimme, die fremd in

seinen Ohren klang. »Bring sie zu mir.«

Ahren Elesedil tat, was ihm aufgetragen wurde, und zog eine verkniffene Miene, wie es Menschen tun, denen sich ein Anblick bietet, auf den sie ihr Leben lang gern verzichtet hätten. Er hielt Ryer fest, beschützte sie und hielt sie gleichzeitig zurück, und man merkte ihm die Entschlossenheit an, sie beide durch das zu bringen, was ihnen jetzt bevorstand. Walker staunte über die Entschlossenheit und die Willenskraft, die er in den jugendlichen Zügen entdeckte. Der Elfenprinz war mit einem Schlag erwachsen geworden.

»Ryer.« Er sagte ihren Namen leise und ruhig. Kurz darauf wiederholte er: »Ryer. Sieh mich an.«

Das tat sie, langsam und zaghaft, nahm den Kopf von Ahren Elesedils Schulter, richtete den Blick auf sein Gesicht und weigerte sich zugleich, nochmals die Wunde zu betrachten, da sie das nicht durchstehen würde. In ihrem blassen, durchscheinenden Gesicht fand er solche Traurigkeit, dass er fürchtete, er würde jetzt nicht nur seinen Körper, sondern auch den Mut verlieren.

»Du darfst mich nicht berühren, weil du dabei selbst nicht wieder gutzumachenden Schaden davontragen würdest. Mich zu heilen ist unmöglich. Es würde dich das Leben kosten und meines trotzdem nicht retten. Manche Wunden übersteigen selbst deine empathischen Fähigkeiten. Deine Visionen haben mir verraten, dass es so kommen würde. Als ich nach den Ereignissen auf Shatterstone diese Verbindung mit dir einging, habe ich es gesehen. Verstehst du?«

Ihre Augen waren glasig und starr, und offensichtlich begriff sie nicht und wollte die Wahrheit nicht akzeptieren. Sie versteckte sich – das nahm er hin –, aber hören konnte sie ihn noch.

»Ahren bringt dich wieder nach oben und zurück zum Luftschiff. Kehre mit ihm nach Hause zurück. Erzähl ihm von den Visionen und Träumen, die dich unterwegs heimsuchen, so wie du sie früher mir geschildert hast. Hilf ihm so, wie du mir geholfen hast.«

Sie zitterte, und noch immer ging ihr Blick ins Leere. »Nein«, flüsterte sie. »Ich verlasse dich nicht.«

»Ahren.« Walker blickte den Elfenprinzen an. »Der Schatz, den wir heben wollten, ist für uns verloren. Er starb mit Antrax. Die Bücher der Magie befanden sich im Speichersystem der Maschine. Wir hätten sie nur bekommen, wenn wir Antrax das Leben gelassen hätten, aber das war zu gefährlich. Ich war es, der die Entscheidung treffen musste, und ich habe sie getroffen. Ob es den Preis wert war, wird sich noch erweisen. Du wirst dir deine eigene Meinung bilden. Vergiss das nicht. Eines Tages wirst du deine Chance bekommen.«

Ryer Ord Star weinte erneut und sagte seinen Namen leise vor sich hin, wieder und wieder. Er wollte sie berühren, ihr damit wenigstens ein bisschen Trost spenden, doch er konnte nicht. Die Zeit lief ihm davon, und er hatte noch eine wichtige Sache zu erledigen.

»Geht jetzt«, forderte er die beiden auf.

Die Seherin schluchzte, streckte die Hand nach ihm aus und wollte sich aus Ahren Elesedils festem Griff befreien. Ihre Finger waren wie Krallen und reckten sich ihm entgegen, als wollte sie seine nächsten Worte regelrecht mit den Händen greifen.

»Ryer«, flüsterte er mit schwindender Kraft. »Hör mir zu. Wir haben uns nicht zum letzten Mal gesehen. Wir treffen uns wieder.« Sie verstummte und starrte ihn an. »Bald«, fügte er hinzu, »wird es so weit sein.«

»Walker.« Sie hauchte den Namen dahin wie einen Zauberspruch, der ihm und ihr Schutz bringen sollte.

»Ich verspreche es dir.« Er schluckte heftig, da der Schmerz sich wieder meldete, und deutete schwach auf Ahren. »Geht. Rasch. Und schlagt nicht den Weg ein, auf dem ihr gekommen seid. Nehmt den, der auf der anderen Seite des Saals beginnt.« Er zeigte auf die geplatzten Zylinder und rief sich die labyrinthartigen Gänge in Erinnerung, die er auf seiner außerkörperlichen Reise erkundet hatte. »Der Hauptgang führt euch hier heraus. Folgt ihm. Schnell.«

Ahren zog Ryer Ord Star mit sich, zwang sie, nach vorne zu blicken, und ignorierte ihr Schluchzen und ihre Gegenwehr. Sein Blick ruhte derweil auf dem Druiden, als würde er bei ihm die Kraft finden, die er brauchte. *Vielleicht sucht er noch immer nach der Antwort auf die Frage, was ihnen allen zugestoßen ist, dachte Walker. Oder er will nur wissen, ob es das, was sie ertragen haben, wert war.*

Einen Moment später hatten sie durch die Tür den größeren Raum betreten und verschwanden aus seiner Sicht. Er hörte sie noch eine Weile, das Weinen der Seherin und die Schritte im Schutt. Dann ließen sich nur mehr die Geräusche der Maschinen vernehmen, die nicht aufhörten, weiter zu funktionieren, während Rauch durch die Luft trieb und aus Drähten Funken sprühten. Es war, als würde das Leben langsam aus Castledown heraustropfen.

Die Zeit verlangsamte sich.

Walker spürte, wie er dahindriftete. Bald würde sie kommen. Die Ilse-Hexe, seine Erzfeindin, seine größte Niederlage – am Ende hatte sie ihn erwischt. Innerlich stellte er sich auf diese Begegnung ein.

Wenn sie einträfe, wäre er bereit für sie.

Die Ilse-Hexe fand den Weg zu der Energiequelle durch ihre Magie, indem sie zunächst den Auslöser des Alarms lokalisierte und schließlich Walkers Spuren folgte, auf die sie bald stieß. Die Wärme und die Bilder der Bewegungen, welche er hinterlassen hatte, überlappten sich mit denen von Ryer Ord Star und einem Elfen. Sie alle waren vor nicht allzu langer Zeit hier entlanggekommen, aber sie konnte nicht sagen, ob gemeinsam oder einzeln. Die Seherin hier unten vorzufinden überraschte sie, aber weder ihre Anwesenheit noch die des Elfen änderte etwas an der Situation. Der Druide war es, mit dem sie sich befassen musste, die anderen beiden waren nur kleine Ärgernisse.

Es stimmte, sie hatte die Suche nach dem Druiden zugunsten der Magie, hinter der sie beide her waren, aufgegeben, und dennoch konnte sie seine Gegenwart nicht ignorieren. Er befand sich irgendwo genau vor ihr, und vielleicht war er bereits in den Besitz der Bücher gelangt. Das musste sie herausfinden. Ihre frühere Entscheidung, sich ganz auf die Bücher zu konzentrieren, hatte sie nicht vergessen, doch an jeder Wegbiegung hielt sie nach ihrem Erzfeind Ausschau. Wahrscheinlich würde sie ihre beiden Ziele nicht voneinander trennen können.

Unterwegs hörte sie den Kampfärm und verlangsamte automatisch den Schritt, da sie nicht in eine Situation geraten wollte, auf die sie nicht vorbereitet war. Schließlich wusste sie noch immer nicht genau, was für ein Wesen hier unten überhaupt lebte, obwohl sie ziemlich sicher war, dass es aus der Alten Welt stammte. Es musste intelligent und gefährlich sein, wenn es so viele Jahre überlebt hatte, und sie würde ihm lieber aus dem Weg gehen. Den Geräuschen zufolge war es momentan genug beschäftigt. Die Gänge wanden sich hierhin und dorthin, und bald bemerkte sie,

dass der Lärm viel weiter getragen wurde, als sie gedacht hatte. Als sie die Quelle des Lärms endlich erreichte, war er fast schon verstummt, bis auf ein leises Summen und Knistern. Der Alarm hatte aufgehört, und die Fallen, welche die Gänge bewacht hatten, öffneten sich. Immer noch spürte sie eine Präsenz tief in den Mauern, doch sie wurde kleiner und löste sich rasch auf. Rauchwolken wälzten sich ihr entgegen und lockten sie zu einer Stelle, wo der Gang in die Ruine eines Saales mündete, in der zwei riesige, von Explosionen aufgerissene Zylinder standen. Überall befand sich Schrott von Kriechern, Maschinen, deren Zweck sie nicht kannte, lagen zerstört am Boden, und aus ihren abgerissenen Kabeln und Drähten sprühten Funken. Dieser Raum war riesig, und als sie eintrat, herrschte Stille wie in einer Festung, die zu einem Grab geworden war.

Sofort spürte sie den Druiden. Er saß zusammengesunken an einer Wand und starrte sie an. Seine schwarze, blutüberströmte Robe bedeckte ihn wie ein zerfetztes Leichenhemd. Sein Körper war verbrannt und schwer verwundet. Das eine Bein war fast vollständig abgerissen. Die Haut war an den Stellen, wo sie nicht mit Brandblasen übersät war, bleich wie Kreide.

Vor Überraschung über diesen Anblick verspürte sie nicht einmal Genugtuung. Wenn sie überhaupt etwas fühlte, dann Enttäuschung. Ihr ganzes Leben hatte sie auf diesen Augenblick gewartet, und jetzt, da er gekommen war, ähnelte er nicht im Mindesten dem, was sie sich vorgestellt hatte. Sie selbst hatte den Druiden vernichten wollen. Jemand hatte sie um dieses Vergnügen betrogen.

Sie ging bis auf ein paar Meter an ihn heran und blieb stehen. Noch immer sagte sie kein Wort, doch ihre Blicke trafen sich, und sie suchte nach etwas, das ihr wenigstens eine kleine Genugtuung bereiten würde. Sie entdeckte

jedoch nichts.

»Wo sind die anderen?«, fragte sie schließlich. »Die Seherin und der Elf?«

Er hustete und schluckte schwer. »Schon gegangen.«

»Du liegst im Sterben, Druide«, stellte sie fest.

Er nickte. »Meine Zeit ist gekommen.«

»Du hast verloren.«

»Tatsächlich?«

»Der Tod nimmt alle Siegeschancen. Deine sinken, während wir uns hier unterhalten.«

»Vielleicht nicht.«

Seine Weigerung, die Niederlage einzugestehen, erfüllte sie mit Wut, doch sie beherrschte sich. »Hast du die Magie gefunden, nach der du gesucht hast?« Sie zögerte. »Willst du es mir freiwillig erzählen, oder muss ich dir in den Kopf schauen, um eine Antwort auf meine Frage zu bekommen?«

»Du brauchst mir nicht zu drohen. Ich habe die Magie gefunden und mir genommen, was ich konnte. Doch solange ich lebe, wirst du sie nicht in die Finger bekommen.«

Sie starrte ihn an. »Demnach muss ich nicht mehr lange warten, oder?«

»Länger, als du denkst. Mein Tod ist nur der Beginn deiner Reise.«

Es war ihr schleierhaft, wovon er redete. »Welche Reise meinst du, Druide? Sag schon.«

Blut trat auf seine Lippen und rann in einer dünnen Linie am Kinn herunter. Seine Augen wurden glasig. Sie wurde nervös. Er durfte noch nicht sterben. »Ich habe den Jungen«, sagte sie. »Du hast dir viel Mühe gegeben, ihn von deinen Lügen zu überzeugen, die er nun für die Wahrheit hält. Tatsächlich glaubt er, er sei Bek und ich seine



Schwester. Und dich betrachtet er als seinen Freund. Wenn dir etwas an ihm gelegen ist, wirst du mir helfen, solange du noch Zeit hast.«

Walker wandte nicht den Blick von ihr. »Er ist wirklich dein Bruder, Gianne. Du hast ihn in dem Keller eures Hauses versteckt, in einer kleinen Kammer hinter einem Regal. Dort wurde er von einem Gestaltwandler gefunden, der ihn zu mir brachte. Ich übergab ihn einem Mann und seiner Frau im Hochland, und dort wurde er aufgezogen. Das ist die Wahrheit. Die Lügen stammen von dir, Gianne.«

»Wag es nicht, mich so zu nennen, Druide!«, zischte sie ihn an.

Er hob schwach die Hand. »Der Morgawr hat deine Eltern getötet, Gianne. Er ermordete sie und raubte dich, damit er deine Gabe zu seinem Vorteil ausnutzen und dich zu seiner Schülerin machen konnte. Von mir behauptete er, ich hätte diese Gräueltat begangen, damit auch du seinen größten Feind hasst. Das tat er in der Hoffnung, dass du mich eines Tages vernichten würdest. So hatte er es geplant. Er hat dein Denken schon früh beeinflusst und dich gut ausgebildet. Nur von Bek ahnte er nichts. Er wusste nicht, dass außer mir noch jemand die Wahrheit kannte, die er so mühsam verschleiert hatte.«

»Alles Lügen«, flüsterte sie. Erneut loderte die Wut in ihr auf, und die Magie brodelte. Wenn er noch ein einziges Wort sagte, würde sie sich nicht mehr beherrschen können und die Sache sofort beenden.

»Willst du die Wahrheit wissen?«, fragte er.

»Ich kenne sie bereits.«

»Willst du die letzte und ewige Wahrheit wissen?«

Sie starrte ihn an. In seinen dunklen Augen lag ein

Leuchten, das ihr nicht entging. Er hatte etwas vor, arbeitete auf etwas hin, aber sie war sich nicht sicher, was. Vorsicht, ermahnte sie sich.

Sie schob die Hände in die Ärmel ihrer Robe. »Ja«, sagte sie.

»Dann benutze das Schwert.«

Einen Moment lang begriff sie nicht, wovon er redete. Dann erinnerte sie sich an den Talisman, den sie auf dem Rücken trug und den ihr der Junge gegeben hatte. Sie langte zur Schulter und berührte sachte das Schwert. »Dies hier?«

»Das ist das Schwert von Shannara.« Er schluckte heftig, und der Atem rasselte in seiner Brust. »Ruf seine Magie hervor, wenn du wirklich die Wahrheit wissen willst, vor der du dich so lange gedrückt hast. Dieser Talisman kann nicht lügen. Wenn du ihn gebrauchst, gibt es keine Täuschungen mehr. Nur die Wahrheit.«

Langsam schüttelte sie den Kopf. »Ich vertraue dir nicht.«

Schwach und traurig lächelte er. »Natürlich nicht. Das verlange ich ja auch nicht von dir. Aber vertraust du dir selbst? Deiner eigenen Magie? Dann benutze das Schwert. Oder hast du Angst?«

»Ich habe vor nichts Angst.«

»Dann benutze das Schwert.«

»Nein.«

Damit sei die Sache erledigt, dachte sie, aber sie irrte sich. Er nickte, als habe sie ihm die Antwort gegeben, die er erwartete. Anstatt seine Absichten zu durchkreuzen, hatte sie getan, was er wollte. Er bewegte seinen Arm, sodass die Hand auf seiner verwundeten Brust zu liegen kam. Es grenzte an ein Wunder, dass er überhaupt noch

lebte.

»Benutze das Schwert mit mir zusammen«, flüsterte er.

Sie schüttelte nachdrücklich den Kopf. »Nein.«

»Wenn du das Schwert nicht benutzt«, sagte er leise, »wirst du niemals Kontrolle über die Magie erlangen, die ich vor dir verborgen habe. Alles, was ich erreicht habe, all das Wissen über die Alte Welt, das ich in diesen Katakomben gesammelt habe, all die Macht, die mir von Druiden verliehen wurde, sie befindet sich tief in meinem Inneren. Du kannst sie mit Hilfe des Schwertes freisetzen, wenn du stark genug bist, es richtig zu führen. Sonst nicht.«

»Alles nur Lügen!«, fauchte sie.

»Lügen?« Seine Stimme wurde schwächer, seine schleppenden Worte klangen müde. »Ich bin so gut wie tot. Aber ich bin immer noch viel stärker als du. Im Gegensatz zu dir kann ich das Schwert anwenden. Du wagst es nicht. Beweise mir doch das Gegenteil, wenn du glaubst, du kannst es. Tu, was ich sage. Benutz das Schwert. Prüfe dich an mir. Wenn du stark genug bist, geht alles, was ich in mir habe, in deinen Besitz über. Schau mich an. Schau mir in die Augen. Was siehst du?«

Was sie sah, war eine Gewissheit, die keinen Zweifel duldete und keine List enthüllte. Er forderte sie heraus, die Wahrheit zu erkunden, wie sie glaubte, er forderte sie auf, das Risiko einzugehen, das mit dieser Wahrheit verbunden war. Sie hielt es eigentlich nicht für richtig, dies zu tun, doch schien ihr der Zugang zu seinem Kopf jedes Risiko wert zu sein. Wäre sie erst eingedrungen, würde sie all seine Geheimnisse erfahren. Sie würde wissen, was es mit den verschwundenen Büchern der Magie auf sich hatte. Und auch die Wahrheit über sich und den Jungen würde sie erfahren. Diese Chance durfte sie sich nicht entgehen las-

sen. Sein Unfug über Druidenwissen und -macht sollte sie nur ablenken, doch bei solchen Spielchen war sie besser als er.

»Also gut.« Ihre Worte klangen hart wie Eisen. »Aber du legst deine Hand zuerst an das Schwert, unter meine, damit ich es unter Kontrolle behalte. Auf diese Weise kann ich sichergehen, dass es sich nicht um einen miesen Trick handelt.«

Damit, so glaubte sie, habe sie den Spieß umgedreht. Sie erwartete, er würde nun einen Rückzieher machen, da er fürchtete, eine Verbindung einzugehen, die ihn jeder Fluchtmöglichkeit beraubte. Aber erneut überraschte er sie. Zustimmung nickte er. Er würde tun, was sie verlangte. Sie starrte ihn an. Als sie ein zufriedenes Zucken auf seinem Gesicht zu sehen meinte, brodelte erneut ihre Wut auf, und sie drohte ihm mit der Faust.

»Denk nicht, du könntest mich täuschen, Druiden!«, schrie sie. »Ich würde dich zermalmen, ehe du auch nur blinzeln kannst!«

Er antwortete nicht und wich ihrem Blick nicht aus. Einen Moment lang überlegte sie, die ganze Sache sein zu lassen und einfach von diesem Ort zu verschwinden. Sollte er sterben, und sie würde sich später um alles kümmern. Doch die Gelegenheit, die er ihr bot, konnte sie nicht verstreichen lassen. Er hütete so viele Geheimnisse, und sie wollte sie alle. Sie wollte die Wahrheit über den Jungen wissen, die Wahrheit über die Magie dieses Komplexes. Eine zweite Chance, dies alles zu erfahren, würde sich ihr vielleicht nie mehr bieten, und deshalb musste sie rasch handeln.

Sie holte tief Luft. Was immer er vorhatte, welche Überraschung er in der Hinterhand bereithielt, sie würde doch mit ihm fertig werden, oder etwa nicht?

Also griff sie über die Schulter und zog das Schwert langsam aus der Scheide, holte es nach vorn und hielt es vor ihn, Klinge nach unten, Heft nach oben. In der rauchigen Dunkelheit wirkte die alte Waffe stumpf und leblos. Wieder plagten sie Zweifel. War dies wirklich das legendäre Schwert von Shannara? Es enthielt keine andere Magie; die hätte sie längst entdeckt. Allerdings gab es auch nichts, was dem sterbenden Druiden helfen konnte. Nichts konnte ihn von den schweren Wunden heilen, die er erlitten hatte. Was nur hatte ihm diese Verletzungen zugefügt? Sie hätte ihm die Frage gestellt, wenn nur noch genug Zeit geblieben wäre.

Also rückte sie näher an ihn heran und reichte ihm die Waffe, damit er das Heft ergreifen konnte. Sie behielt ihn im Auge und beobachtete ihn genau. Aber zu irgendwelchen Listen war er nicht mehr fähig. Die Augen hatte er halb geschlossen, sein Atem ging abgehackt und flach, aus seinem Verehrten Körper floss das Blut in die Robe. Ein letztes Mal wollten Zweifel sie warnen, doch sie vertraute ihrem Instinkt, auch wenn sie es hasste, die Angst auf dem Gesicht ihres Erzfeindes wahrzunehmen, dem Gesicht eines Mannes, dem sie so viele Jahre lang nachgejagt war.

Sie wischte alle Zweifel zur Seite. »Leg die Hand auf das Schwert!«

Er nahm die blutende Hand von der Brust und streckte sie zum Heft aus. Währenddessen verlor sich sein Blick kurz im Leeren, und seine Hand griff an der Waffe vorbei und strich leicht über ihre Stirn. Sie hatte sich so sehr auf seine Augen konzentriert, dass sie nicht auf seine Hand geachtet hatte. Jetzt zuckte sie zusammen, als sie die feuchte Schmiere spürte, den seine Finger auf ihrer Haut hinterlassen hatten. Sie hörte ihn etwas sagen, Worte, zu leise, um sie zu verstehen.

Das Blut auf ihrer Stirn erschreckte sie, allerdings wollte sie ihm nicht die Genugtuung geben, es fortzuwischen. Stattdessen platzierte sie ihre Hand über seiner und schloss sie um den Griff.

»Jetzt werden wir ja sehen, Druide.«

»Jetzt werden wir sehen«, stimmte er zu.

Ihre Blicke lösten sich nicht voneinander, während sie in der rauchenden Ruine der Extraktionskammer warteten. Sie waren so einsam und verlassen, als würde es auf der ganzen Welt kein anderes Wesen mehr geben. Um sie herum war es still geworden. Selbst die Kabel und Drähte sprühten keine Funken mehr, und die Maschinen hatten aufgehört, sich zu bewegen. In dieser Stille hörte die Ilse-Hexe den ersterbenden Atem des Druiden.

Plötzlich dachte sie, dass sie nur ihre Zeit verschwendete, und Zorn bemächtigte sich ihrer. Dies war nicht das Schwert von Shannara. Es handelte sich um eine ganz gewöhnliche Waffe.

Als Reaktion auf diese Wut packte sie Walkers Hand fester. *Sag schon etwas! Zeig mir die Wahrheit, wenn du sie mir zeigen kannst!*

Im nächsten Moment spürte sie eine Wärme, die von der Klinge ausstrahlte, in ihre Hand eindrang und durch ihren Arm zog. Sie sah, wie der Druide zusammenzuckte, dann hörte sie ihn keuchen. Kurz darauf flammte weißes Licht um sie herum auf, und die beiden verschwanden in dessen flüssigem Herzen.

An der Küste der Blauen Spalte zog die Dämmerung über einer Nebelbank herauf, die sich wie eine Mauer entlang des Horizonts erstreckte. Vom Deck der *Jerle Shannara* aus beobachtete Redden Alt Mer, wie der Dunst aus der abzie-

henden Dunkelheit auftauchte. Das graue Ungetüm näherte sich der Küste mit der Unausweichlichkeit einer Flutwelle. Der Große Rote hatte schon früher Nebelbänke gesehen, doch niemals eine solche. Sie war dicht und ohne Lücke, sie reichte vom Wasser bis zum Himmel, vom Norden bis zum Süden, vom Licht bis zur Dunkelheit. Die Dämmerung versuchte durchzubrechen, zornrote Streifen schimmerten wie glühendes Metall, so, als brenne draußen auf See ein riesiger Schmelzofen.

In March Brume gab es auch häufig dichten Nebel, so wie in allen Häfen entlang der Westlandküste. Wenn sich Wärme und Kälte dort vermischten, wo Land und Wasser aufeinander stießen, kam es zu Kondensation und zu einer Brühe, die fest genug war, um sie aufs Brot zu schmieren – so sagten es die alten Seemänner. Ungefähr so musste man sich diesen Nebel vorstellen, den Redden Alt Mer jetzt beobachtete, doch hatte er etwas an sich, nun, eine Art Energie, die dunkel und entschlossen das Nahen eines Sturms ankündigte. Nur sah das Wetter überhaupt nicht danach aus. Nichts in der Luft deutete auf Regen hin, auch hatte Redden Alt Mer weder Donner gehört noch Blitze gesehen. Es wehte kein Windhauch. Sogar die Luftdruckmessgeräte ließen keinen Hinweis auf Schwierigkeiten erkennen.

Der Kapitän der Fahrenden ging zum hinteren Deck und spähte nochmals in den Nebel. Was war dort draußen los?

»Ordentliche Suppe«, knurrte Spanner Frew, der sich zu ihm gesellte. Das runzlige Gesicht ragte aus seinem schwarzen Bart wie eine Gewitterwolke. »Schön, dass wir in nächster Zeit nicht in diese Richtung fliegen.«

Alt Mer nickte und blickte weiter in den Nebel. »Hoffentlich bleibt das dort draußen. Ich würde mich lieber häuten und kochen lassen, ehe ich noch eine Woche hier

festsitze.«

Einen Tag würde es noch dauern, bis die Reparaturen des Luftschiffs abgeschlossen waren. Inzwischen konnte er sich kaum mehr gedulden. Die Kleine Rote war vor drei Tagen aufgebrochen, und er hatte ein schlechtes Gefühl im Bauch. Sicherlich traute er ihr und Hunter Predd einiges zu, aber er machte sich natürlich Sorgen um die Männer und Frauen, die hinaus in dieses heimtückische Land gezogen waren. Sie waren überall verstreut, die meisten vermutlich verschollen oder gar tot, und er hatte keine Ahnung, wie er sie alle einsammeln sollte. Und zudem stellte er sich ständig die Frage, was wohl seiner Schwester zugestoßen sein mochte.

»Hast du das Problem mit dem vorderen Backbordkristall gelöst?«, erkundigte er sich, beobachtete die Nebelbank und bildete sich noch immer ein, er habe etwas darin gesehen.

Der stämmige Schiffsbauer zuckte mit den Schultern. »Ohne einen neuen Kristall gibt es da nichts zu lösen, und den haben wir nicht. Den Ersatz haben wir während des Sturms im Kanal verloren. Es muss ohne ihn gehen.«

»Nun, ist ja nicht das erste Mal.« Er beugte sich vor, legte die Hände auf die Reling und starrte in den Nebel. »Schau dir das doch mal genau an, Schwarzbart. Siehst du etwas? Da, vielleicht fünfzehn Grad...«

Er sollte den Satz nie beenden. Denn zuvor tauchte eine Reihe dunkler Schemen aus der Dämmerung auf. Sie flogen aus dem Nebel heraus wie ein Schwarm Würger oder Rocks, und ihre Silhouetten zeichneten sich vor der blutrot gestreiften Nebelmauer ab. Wie viele waren es? Fünf, sechs? Nein, Alt Mer berichtigte sich sofort. Ein Dutzend, vielleicht mehr. Rasch zählte er nach, und die Kehle schnürte sich ihm zusammen. Wenigstens zwei Dutzend.



Und sie waren groß, zu groß für Rocks. Außerdem hatten sie keine Flügel.

Er hielt den Atem an. Das waren Luftschiffe. Eine ganze Flotte kam da aus dem Nichts heran. Er schaute zu, wie sie Gestalt annahmen, wie sich Masten und Segel und dunkle Rümpfe abzeichneten, wie metallene Halterungen und Klampen aufblitzten. Kriegsschiffe. Er nahm das Fernglas zur Hand und betrachtete sie genau. Es gab keine Wappen auf Flaggen und Wimpeln, keine Hoheitsabzeichen auf Rümpfen und Schandecks. Redden Alt Mer beobachtete, wie sie aus dem Nebel kamen, fünfzehn Grad nach links schwenkten und am Horizont eine Linie bildeten. Die schwarzen Schatten nahmen Formation ein und näherten sich.

Redden Alt Mer setzte das Fernglas ab und holte tief Luft.

Sie flogen geradewegs auf die *Jerle Shannara* zu.

Hier endet das zweite Buch über die Reise der *Jerle Shannara*. Im nächsten Band der Serie wird sich die Ilse-Hexe endlich der Wahrheit stellen müssen, während die Überlebenden aus den Ruinen von Castledown die lange Heimreise antreten.