

HEYNE <

## Das Buch

Roland und seine Freunde befinden sich an Bord des Zuges Blaine, wo sie einen letzten verzweifelten Versuch unternehmen, den in den sicheren Tod rasenden, computergesteuerten Zug zu überlisten. Erst in allerletzter Sekunde können sie sich retten. Doch der Ort, an dem sie ankommen, ist ausgestorben – die Menschheit wurde von einer Seuche ausgelöscht. Dennoch treffen die Gefährten auf ein menschliches Wesen: Marten Broadcloak. Dieser fordert sie auf, die Suche nach dem Dunklen Turm aufzugeben und Roland im Stich zu lassen. Erstmals lässt King seinen Romanhelden Roland aus seiner eigenen Biographie erzählen: eine tragische Liebesgeschichte von jugendlicher Liebe, Betrug, Intrigen und Mord, in der eine mysteriöse Glaskugel eine verhängnisvolle Rolle spielt.

»Das Ergebnis – zu Freude oder Leid – liegt nun vor, o treue Leserschaft, ob man nun mit Band eins beginnen oder sich auf Band fünf vorbereiten mag. Egal, was man letztlich davon halten wird, die Geschichte von Roland ist jetzt vollbracht. Ich hoffe, sie bereitet Freude. Was mich betrifft, so habe ich mich königlich amüsiert.«

*Stephen King*

## Der Autor

Stephen King gilt weltweit als der Meister der modernen Horrorliteratur. Geboren 1947 in Portland, Maine, lebt er mit seiner Frau, der Schriftstellerin Tabitha King, in Maine und Florida. Schon während seines Studiums schrieb und veröffentlichte er Science-Fiction-Stories. 1973 gelang ihm mit *Carrie* der internationale Durchbruch. Seine großen Werke liegen in überarbeiteter Neuausgabe im Wilhelm Heyne Verlag vor.

Die Saga um den Dunklen Turm umfasst folgende Romane: *Schwarz – Drei – tot. – Glas – Wolfsmond – Susannah – Der Turm – Wind*

STEPHEN KING

# GLAS

DER DUNKLE TURM IV

Roman

*Aus dem Amerikanischen  
von Joachim Körber*

Durchgesehene Neuauflage

WILHELM HEYNE VERLAG  
MÜNCHEN

Titel der Originalausgabe  
WIZARD AND GLASS – THE DARK TOWER IV  
erschienen bei Viking, New York

Der Verlag behält sich die Verwertung der urheberrechtlich  
geschützten Inhalte dieses Werkes für Zwecke des Text- und  
Data-Minings nach § 44b UrhG ausdrücklich vor.  
Jegliche unbefugte Nutzung ist hiermit ausgeschlossen.



Penguin Random House Verlagsgruppe FSC® N001967

17. Auflage

Copyright © 1997, 2003 by Stephen King  
Copyright © der überarbeiteten Ausgabe 2003  
by Wilhelm Heyne Verlag, München,  
in der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,  
Neumarkter Straße 28, 81673 München  
Copyright © der deutschen Ausgabe 1997  
by Wilhelm Heyne Verlag GmbH & Co. KG, München  
Printed in Germany

Umschlaggestaltung: Hauptmann & Kompanie Werbeagentur, Zürich,  
nach einer Originalvorlage von © Rhett Podersoo  
Satz: Pinkuin Satz und Datentechnik, Berlin  
Gesetzt aus der New Caledonia  
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck  
ISBN 978-3-453-87559-3

[www.heyne.de](http://www.heyne.de)

*Dieses Buch ist Julie Eugley und Marsha DiFilippo gewidmet. Sie beantworten die Post, und die meiste Post in den vergangenen Jahren betraf Roland von Gilead – den Revolvermann. Im Grunde genommen haben mich Julie und Marsha durch ihr Nörgeln an den Schreibcomputer zurückgetrieben. Julie, du hast am wirksamsten genörgelt, darum kommt dein Name als erster.*



# INHALT

## VORREDE IX

### PROLOG: BLAINE 1

### ERSTER TEIL · RÄTSEL 15

1. *Unter dem Dämonenmond (I)* 17
2. *Die Wasserfälle der Hunde* 38
3. *Die Jahrmarktsgans* 58
4. *Topeka* 86
5. *Highwaysurfen* 112

### ZWEITER TEIL · SUSAN 161

1. *Unter dem Kussmond* 163
2. *Prüfung der Ehrbarkeit* 174
3. *Eine Begegnung auf der Straße* 198
4. *Lange nach Monduntergang* 229
5. *Willkommen in der Stadt* 257
6. *Sheemie* 304
7. *Auf der Schräge* 338
8. *Unter dem Hausierermund* 383
9. *Citgo* 402
10. *Vogel und Bär und Fisch und Hase* 443

### ZWISCHENSPIEL 481

### DRITTER TEIL · KOMM, ERNTE 487

1. *Unter dem Jägerinnenmond* 489
2. *Das Mädchen am Fenster* 509
3. *Eine Partie Kastell* 530
4. *Roland und Cuthbert* 556
5. *Der Regenbogen des Zauberers* 603
6. *Jahresausklang* 639
7. *Die Kugel wird geholt* 674
8. *Die Asche* 708
9. *Ernte* 737
10. *Unter dem Dämonenmond (II)* 807

VIERTER TEIL · ALLE KINNER GOTTES

HABEN SCHUHE 879

1. *Kansas am Morgen* 881
2. *Schuhe auf der Straße* 896
3. *Der Zauberer* 914
4. *Die Glaskugel* 932
5. *Der Pfad des Balkens* 942

NACHWORT 956

## VORREDE

*Glas* ist der vierte Band einer längeren Geschichte, die von Robert Brownings epischem Gedicht »Herr Roland kam zum finstern Turm« inspiriert wurde.

Der erste Band (*Schwarz*) erzählt davon, wie Roland von Gilead einen gewissen Walter verfolgt und schließlich einholt, den Mann in Schwarz, der Freundschaft mit Rolands Vater heuchelte, in Wahrheit aber Marten diente, einem großen Zauberer. Den halb menschlichen Walter zu fangen ist freilich nicht Rolands Ziel, sondern lediglich Mittel zum Zweck: Roland möchte den Dunklen Turm erreichen, wo er hofft, dass die rasch zunehmende Zerstörung von Mittwelt zum Stillstand gebracht, vielleicht sogar umgekehrt werden kann.

Roland ist eine Art Ritter, der Letzte seiner Art, und der Turm das Objekt seiner Besessenheit, sein einziger Lebenszweck, als wir ihn kennen lernen. Wir erfahren von einer frühen Mannbarkeitsprüfung, die ihm jener Marten aufzwingt, der auch Rolands Mutter verführt hat. Marten geht davon aus, dass Roland die Prüfung nicht besteht und man ihn »nach Westen« schickt, um ihm die Revolver seines Vaters auf ewig vorzuenthalten. Roland jedoch vereitelt Martens Pläne und besteht die Prüfung ... aufgrund seiner klugen Wahl der Waffen.

Wir erfahren, dass die Welt des Revolvermanns auf eine fundamentale und schreckliche Weise mit unserer verbunden ist. Diese Verbindung wird zum ersten Mal enthüllt, als Roland an einer Zwischenstation in der Wüste den Jungen Jake trifft, einen Jungen

aus dem New York des Jahres 1977. Es existieren Türen zwischen Rolands Welt und unserer eigenen; eine davon ist der Tod, und auf diese Weise gelangt Jake zum ersten Mal nach Mittwelt, nachdem er auf die Forty-third Street geschubst und von einem Auto überfahren wurde. Geschubst hat ihn ein Mann namens Jack Mort ... aber das Ding in Morts Kopf, das bei dieser speziellen Gelegenheit seine mörderischen Hände geführt hat, war niemand anders als Rolands alter Feind Walter.

Bevor Jake und Roland jenen Walter einholen, stirbt Jake erneut ... diesmal, weil der Revolvermann, vor die qualvolle Wahl zwischen seinem symbolischen Sohn und dem Dunklen Turm gestellt, sich für den Turm entscheidet. Jakes letzte Worte, bevor er in den Abgrund stürzt, lauten: »Dann geh – es gibt andere als diese Welten.«

Die letzte Konfrontation zwischen Roland und Walter findet in der Nähe des Westlichen Meeres statt. In einer langen Nacht des Palavers weissagt der Mann in Schwarz dem Revolvermann dessen Zukunft mit einem seltsamen Tarotspiel. Auf drei Karten – der Gefangene, die Herrin der Schatten und der Tod (»aber nicht für dich, Revolvermann«) – wird Roland besonders hingewiesen.

Der zweite Band (*Drei*) beginnt nicht lange, nachdem Roland im Anschluss an die Konfrontation, die er mit seinem alten Erzfeind geführt hat, am Ufer des Westlichen Meeres erwacht und feststellt, dass Walter längst tot ist, nichts anderes als ein paar Knochen mehr an einem Ort voller Knochen. Der erschöpfte Revolvermann wird von einer Schar Fleisch fressender »Monsterhummern« angegriffen, und bevor er entkommen kann, wird er ernstlich verletzt und verliert Zeige- und Mittelfinger der rechten Hand. Die Bisse haben ihn außerdem vergiftet, und als er seine Reise am Westlichen Meer entlang nordwärts fortsetzt, wird Roland krank ... möglicherweise sterbenskrank.

Auf seinem Weg sieht er drei Türen, die frei auf dem Strand stehen. Diese öffnen sich in unsere Stadt New York, und zwar in drei

verschiedene Zeiten. Aus dem Jahr 1987 zieht Roland einen Gefangenen des Heroins, nämlich Eddie Dean. Aus dem Jahr 1964 zieht er Odetta Susannah Holmes, eine Frau, die beide Beine bei einem U-Bahn-Unfall verloren hat ... der kein Unfall war. Sie ist wahrhaftig die Herrin der Schatten, verbirgt sich doch eine böserartige zweite Persönlichkeit in der umgänglichen jungen Schwarzen. Diese verborgene Frau, die brutale und gerissene Detta Walker, ist fest entschlossen, sowohl Roland als auch Eddie zu töten, nachdem der Revolvermann sie nach Mittwelt gezogen hat.

Zwischen diesen beiden Zeiten wird Roland, wieder im Jahr 1977, in den höllischen Verstand von Jack Mort versetzt, der Odetta/Detta nicht nur einmal, sondern sogar zweimal verletzt hat. »Tod«, hat der Mann in Schwarz zu Roland gesagt, »aber nicht für dich, Revolvermann.« Und Mort ist auch nicht der Dritte, von dem Walter geweissagt hat; Roland hindert Mort daran, Jake Chambers zu ermorden, und kurz darauf stirbt Mort unter den Rädern eben der U-Bahn, die Odetta 1959 die Beine abgetrennt hat. Aus diesem Grund gelingt es Roland nicht, den Psychopathen nach Mittwelt zu ziehen ... Aber, denkt er, wer würde so jemanden schon um sich haben wollen?

Doch es kostet seinen Preis, gegen eine vorherbestimmte Zukunft zu rebellieren; ist das nicht immer so? Ka, *du Wurm*, hätte Rolands alter Lehrmeister Cort vielleicht gesagt: *So ist das mit dem großen Rad, das sich immer dreht. Stell dich nicht davor, wenn es das tut, sonst wirst du darunter zerquetscht, und das bedeutet das Ende für dein dummes Gehirn und deine nutzlosen Schläuche voller Eingeweide und Wasser.*

Roland denkt, dass er möglicherweise schon mit Eddie und Odetta seine Drei gezogen hat, da Odetta eine zweifache Persönlichkeit besitzt, doch als Odetta und Detta zu Susannah verschmelzen (größtenteils dank der Liebe und des Mutes von Eddie Dean), weiß der Revolvermann, dass dem nicht so ist. Und er weiß noch etwas: Er wird von Jake heimgesucht, dem Jungen, der sterbend

von anderen Welten gesprochen hat. Halb glaubt der Revolvermann sogar, dass es nie einen Jungen gegeben hat. Als er Jack Mort daran hinderte, Jake vor das Auto zu schubsen, das ihn töten sollte, hat Roland ein Zeitparadox geschaffen, das ihn nun zerreit. Und in unserer Welt zerreit es auch Jake Chambers.

*tot.*, der dritte Band des Zyklus, beginnt mit ebendiesem Paradox. Nachdem sie einen riesigen Bren gettet haben, der einerseits Mir genannt wird (von dem alten Volk, das in Furcht vor ihm lebte), andererseits aber auch Shardik (von den Groen Alten, die ihn gebaut haben ... der Br entpuppt sich nmlich als Cyborg), verfolgen Roland, Eddie und Susannah die Spur des Untiers zurck und finden auf diese Weise den Pfad des Balkens. Es gibt sechs solcher Balken, die sich zwischen den zwlf Portalen erstrecken, welche wiederum den Rand von Mittwelt bezeichnen. An der Stelle, wo sich die Balken kreuzen – im Zentrum von Rolands Welt, vielleicht dem Zentrum aller Welten –, werden er und seine Freunde endlich den Dunklen Turm finden, glaubt der Revolvermann.

Inzwischen sind Eddie und Susannah nicht mehr lnger Gefangene in Rolands Welt. Sie haben sich ineinander verliebt, sind auf dem besten Wege, selbst Revolverleute zu werden, und damit sind sie vollwertige Mitglieder bei der Suche und folgen ihm bereitwillig auf dem Pfad des Balkens.

In einem sprechenden Ring, nicht weit vom Portal des Bren entfernt, verschmilzt die Zeit, das Paradox wird beendet und der wahre Dritte endlich gezogen. Jake gelangt am Ende eines Rituals nach Mittwelt zurck, bei dem alle vier – Jake, Eddie, Susannah und Roland – sich an das Angesicht ihrer Vter erinnern und damit ehrenvoll ihre Pflicht erfllen. Nicht lange danach wird das Quartett zum Quintett, als nmlich Jake Freundschaft mit einem Billy-Bumbler schliet. Bumbler, die wie eine Mischung aus Dachs, Waschbr und Hund aussehen, verfgen ber eine begrenzte Fhigkeit zu sprechen. Jake nennt seinen neuen Freund Oy.

Der Weg der Pilger führt sie nach Lud, einer wüsten Großstadt, wo die degenerierten Überlebenden zweier gegnerischer Splittergruppen, die Pubes und die Grauen, einen alten Konflikt austragen. Bevor die Gefährten die Stadt Lud aber erreichen, kommen sie in einen kleinen Ort namens River Crossing, wo noch einige uralte Einwohner existieren. Sie erkennen in Roland ein Überbleibsel aus den alten Zeiten, bevor die Welt sich weiterbewegt hat, und erweisen ihm und seinen Gefährten die Ehre. Danach erzählen ihm die alten Leute von einer Monorail, einer Einschienenbahn, die möglicherweise immer noch von Lud aus das wüste Land befährt – auf dem Pfad des Balkens mit Richtung Dunkler Turm.

Jake machen diese Neuigkeiten Angst, aber wirklich überrascht ist er nicht; bevor er aus New York gezogen wurde, hat er zwei Bücher in einer Buchhandlung gekauft, die einem Mann mit dem vielsagenden Namen Calvin Tower gehörte. Eines ist ein Rätselbuch, bei dem aber der Lösungsteil herausgerissen wurde. Das andere, *Charlie Tschuff-Tschuff*, ist ein Kinderbuch über einen Zug. Eine amüsante kleine Geschichte, würden die meisten sagen ... aber Jake findet, dass Charlie etwas hat, was ganz und gar nicht amüsant ist. Etwas Furchterregendes. Roland weiß noch etwas: In der Hohen Sprache seiner Welt hat das Wort *Char* die Bedeutung Tod.

Tante Talitha, die in River Crossing das Matriarchat ausübt, gibt Roland ein silbernes Kreuz, das er tragen soll, und die Reisenden machen sich auf ihren Weg. Bevor sie Lud erreichen, finden sie ein abgestürztes Flugzeug aus unserer Welt – ein deutsches Kampfflugzeug aus den Dreißigerjahren des 20. Jahrhunderts. Im Cockpit eingezwängt sitzt der Leichnam eines Riesen, mit ziemlicher Sicherheit der des legendären Renegatenprinzen David Quick.

Als sie die baufällige Brücke über den Fluss Send überqueren, stürzen Jake und Oy dort beinahe in die Tiefe. Während Roland,

Eddie und Susannah durch die Geschehnisse dieses Unfalls abgelenkt werden, gerät die Gruppe in den Hinterhalt eines dem Tode geweihten (und außerordentlich gefährlichen) Gesetzlosen namens Gasher. Er entführt Jake und bringt ihn ins unterirdische Reich des Ticktackmanns, des letzten Anführers der Grauen. Der richtige Name von Ticktack lautet jedoch Andrew Quick; er ist der Urenkel jenes Mannes, der bei dem Versuch ums Leben kam, mit einem Flugzeug aus einer anderen Welt zu landen.

Während Roland (mit Hilfe von Oy) sich auf die Suche nach Jake macht, finden Eddie und Susannah die Wiege von Lud, wo Blaine der Mono erwacht. Blaine ist das letzte oberirdische Werkzeug des riesigen Computersystems, das unter der Stadt Lud liegt, und er kennt nur noch ein einziges Interesse: Rätsel. Er verspricht, die Reisenden zur anderen Endstation der Einschienenbahn zu bringen, wenn sie ein Rätsel lösen können, das er ihnen stellt. Andernfalls, sagt Blaine, werden sie nur eine Reise unternehmen, nämlich dahin, wo der Pfad an der Lichtung endet ... mit anderen Worten, in den Tod. In diesem Fall würden sie jede Menge Gesellschaft haben, Blaine hat nämlich die Absicht, ein Nervengas freizusetzen, das alles und jeden in Lud töten wird: Pubes, Graue und Revolverleute gleichermaßen.

Roland rettet Jake und lässt Andrew Quick, den er für tot hält, am Ort des Gemetzels zurück ... aber Andrew Quick ist nicht tot. Er hat schreckliche Gesichtsverletzungen davongetragen und ist halb blind, wird aber von einem Mann gerettet, der sich Richard Fannin nennt. Fannin gibt sich jedoch auch als der Zeitlose Fremde zu erkennen, ein Dämon, vor dem Roland einst von Walter gewarnt wurde.

Roland und Jake stoßen in der Krippe von Lud wieder auf Eddie und Susannah, wo es Susannah – mit etwas Schützenhilfe durch die »Schlampe« Detta Walker – gelingt, Blaines Rätsel zu lösen. Sie verschaffen sich Zutritt zu der Einschienenbahn, missachten dabei aber, der Not gehorchend, die entsetzten Warnungen von

Blaines geistig gesundem, aber schwachem Unterbewusstsein (Eddie nennt diese Stimme den Kleinen Blaine) und stellen fest, dass Blaine vorhat, mit ihnen an Bord Selbstmord zu begehen. Die Tatsache, dass der eigentliche Verstand des Mono sich in Computern befindet, die immer weiter hinter ihnen zurückbleiben und unter einer Stadt liegen, die zum Schlachthaus geworden ist, wird keine Rolle mehr spielen, wenn das rosa Geschoss irgendwo auf der Route mit einer Geschwindigkeit von über achthundert Meilen pro Stunde aus der Schiene springt.

Es gibt nur eine Chance, zu überleben: Blaines Faible für Rätsel. Roland von Gilead schlägt einen verzweifelten Handel vor. Mit diesem Handel endet *tot.*; und mit diesem Handel beginnt *Glas*.



RÜCKSICHT



ROMEO: Ich schwöre, Fräulein, bei dem heil'gen Mond,  
Der silbern dieser Bäume Wipfel säumt ...

JULIA: O schwöre nicht beim Mond, dem Wandelbaren,  
Der immerfort in seiner Scheibe wechselt,  
Damit nicht wandelbar dein Lieben sei!

ROMEO: Wobei denn soll ich schwören?

JULIA: Laß es ganz.  
Doch willst du, schwör bei deinem edlen Selbst,  
Dem Götterbilde meiner Anbetung:  
So will ich glauben.

William Shakespeare  
*Romeo und Julia*

Am vierten Morgen schickte der Zauberer zu Dorothys großer Freude nach ihr, und als sie den Thronsaal betrat, begrüßte er sie freundlich.

»Setz dich, mein liebes Kind. Ich glaube, ich habe eine Möglichkeit entdeckt, wie wir dich aus diesem Land kriegen.«

»Und zurück nach Kansas?«, fragte sie eifrig.

»Na ja ... das mit Kansas weiß ich nicht so genau«, sagte der Zauberer. »Ich habe nämlich nicht die leiseste Ahnung, in welcher Richtung es liegt ...«

L. Frank Baum  
*Der Zauberer von Oz*

Rief ich nach einem Trunke froh'rer Zeiten,  
Daß Kraft mir sei zu kühnlichem Beginnen,  
Dem Kämpfer ziemt's, bevor er ficht, zu sinnen:  
Ein Schmach des alten Glücks hilft fürder schreiten.

Robert Browning  
*Herr Roland kam zum finstern Turm*



PROLOG

BLAINE



## PROLOG

»STELLT MIR EIN RÄTSEL«, bat Blaine.

»Leck mich«, sagte Roland. Er sprach nicht mit erhobener Stimme.

»WAS HAST DU GESAGT?« In ihrer völligen Fassungslosigkeit hatte die Stimme des Großen Blaine wieder große Ähnlichkeit mit der seines unvermuteten Zwillingsbruders.

»Ich habe gesagt: Leck mich«, sagte Roland gelassen, »aber wenn dich das überfordert, Blaine, kann ich es auch noch einmal deutlich sagen. Nein. Die Antwort lautet nein.«

Es erfolgte lange, lange Zeit keine Antwort, und zwar von keinem der beiden Blaines, und als der Große Blaine schließlich antwortete, antwortete er nicht mit Worten. Stattdessen verloren Wände, Boden und Decke wieder ihre Festigkeit und Farbe. Innerhalb von zehn Sekunden hatte die Baronskabine wieder aufgehört zu existieren. Der Mono flog jetzt durch die Gebirgskette, die sie am Horizont gesehen hatten: Eisengraue Gipfel rasten mit mörderischer Geschwindigkeit auf sie zu und stürzten dann in leblose Täler ab, wo Rieseninsekten wie vom Land eingeschlossene Seeschildkröten herumkrabbelten. Roland sah, wie sich plötzlich etwas, was einer gigantischen Schlange glich, aus einer Höhle wand. Sie ergriff eines der Insekten und zerrte es in ihren Bau. Roland hatte noch nie solche Tiere oder gar eine solche Landschaft gesehen, und seine Haut wollte sich vor Gänsehaut fast von den Knochen schälen. Es war zwar ein feindseliges Land, aber das allein war nicht das Problem. Es war *fremdartig* – das war das Pro-

blem –, so als hätte Blaine sie in eine völlig andere Welt transportiert.

»VIELLEICHT SOLLTE ICH UNS HIER ENTGLEISEN LASSEN«, sagte Blaine. Seine Stimme klang nachdenklich, aber darunter konnte der Revolvermann eine tiefe, pulsierende Wut hören.

»Ja, vielleicht solltest du das«, sagte der Revolvermann gleichgültig.

»DU BIST UNHÖFLICH UND ARROGANT«, sagte Blaine. »FÜR DICH MÖGEN DAS INTERESSANTE EIGENSCHAFTEN SEIN, ABER FÜR MICH SIND SIE ES NICHT.«

Eddies Gesicht drückte nackte Wut aus. Er formte mit dem Mund die Worte: *Was SOLL das?* Roland achtete nicht auf ihn; er hatte alle Hände voll mit Blaine zu tun und wusste genau, was er vorhatte.

»Oh, ich kann noch viel unhöflicher sein.«

Roland von Gilead löste die verschränkten Hände und stand langsam auf. Er stand scheinbar im Nichts, Beine gespreizt, rechte Hand an der Hüfte, linke auf dem Sandelholzgriff des Revolvers. Er stand da, wie er so oft auf den staubigen Straßen von hundert vergessenen Städten gestanden hatte, auf Dutzenden Schlachtfeldern in felsgesäumten Canyons, in zahllosen dunklen Saloons mit ihrem Geruch nach bitterem Bier und muffigen Mahlzeiten. Es war nur ein weiterer Showdown auf einer verlassenen Straße. Das war alles, und mehr brauchte es nicht. Es war *Khef*, *Ka* und *Ka-Tet*. Dass es immer zum Showdown kam, war ein Eckpfeiler seines Lebens und die Achse, um die *Ka* sich drehte. Dass der Kampf diesmal mit Worten ausgefochten werden würde und nicht mit Kugeln, spielte dabei keine Rolle; es würde dennoch ein Kampf auf Leben und Tod werden. Der Gestank des Tötens, der in der Luft hing, war so deutlich wie der Gestank von aufgedunsenem Aas im Sumpf. Dann überkam ihn die Kampfeslust, wie das immer der Fall war ... und er war eigentlich nicht mehr er selbst.

»Ich kann dich eine unsinnige, schwachköpfige, närrische, arro-

gante Maschine nennen. Ich kann dich eine dumme, unkluge Kreatur nennen, deren Verstand nicht mehr ist als das Heulen des Winterwinds in einem hohlen Baum.«

»HÖR AUF.«

Roland fuhr im selben gelassenen Ton fort und schenkte Blaine nicht die geringste Beachtung. »Unglücklicherweise bin ich in meiner Fähigkeit, unhöflich zu sein, etwas eingeschränkt, da du ja nur eine Maschine bist ... ein ›Gerät‹, wie Eddie sich immer ausdrückt.«

»ICH BIN SEHR VIEL MEHR ALS NUR ...«

»Ich kann dich zum Beispiel nicht einen Schwanzlutscher nennen, weil du weder einen Mund noch einen Schwanz hast. Ich kann nicht sagen, dass du erbärmlicher als der erbärmlichste Bettler bist, der jemals im Rinnstein der elendsten Gosse der Schöpfung gekrochen ist, weil selbst solch eine Kreatur besser wäre als du; du hast keine Knie, auf denen du kriechen könntest, und du würdest nicht auf sie sinken, selbst wenn du sie hättest, weil du keine Vorstellung von einem menschlichen Makel wie Barmherzigkeit hast. Ich kann nicht einmal sagen, dass du deine Mutter gefickt hast, weil du nämlich keine hast.«

Roland machte eine Pause, um Luft zu holen. Seine drei Gefährten hielten den Atem an. Um sie herum lag erstickend das verdatterte Schweigen von Blaine dem Mono.

»Ich *kann* dich allerdings eine treulose Kreatur nennen, die ihre einzige Gefährtin Selbstmord begehen ließ, einen Feigling, der Freude daran gehabt hat, die Dummen zu peinigen und die Unschuldigen zu töten, einen verlorenen und plärrenden mechanischen Kobold ...«

»ICH BEFEHLE DIR, SOFORT DAMIT AUFZUHÖREN, SONST TÖTE ICH EUCH ALLE AUF DER STELLE!«

In Rolands Augen loderte ein so grelles blaues Feuer, dass Eddie zurückwich. Er hörte undeutlich, wie Jake und Susannah aufstöhnten.

»Töte, wenn du willst, aber befehl mir nichts!«, brüllte der Revolvermann. »Du hast die Gesichter deiner Erbauer vergessen! Töte, oder schweig und hör mir zu, mir, Roland von Gilead, Sohn des Steven, Revolvermann und Herr der alten Länder! Ich bin nicht jahrelang und meilenweit gereist, um mir dein kindisches Plappern anzuhören! Hast du verstanden? Und jetzt wirst du MIR zuhören!«

Es herrschte einen Moment lang entsetzliche Stille. Alle hielten die Luft an. Roland starrte streng nach vorn, den Kopf erhoben, die Hand auf dem Revolvergriff.

Susannah Dean hob die Hand zum Mund und ertastete das unmerkliche Lächeln, wie eine Frau ein seltsames neues Kleidungsstück betasten mochte – einen Hut vielleicht –, um sicherzustellen, dass es noch richtig saß. Sie hatte Angst, das Ende ihres Lebens könnte jetzt gekommen sein, aber in diesem Augenblick wohnte nicht Angst in ihrem Herzen, sondern Stolz. Sie sah nach links und stellte fest, dass Eddie den Revolvermann mit einem erstaunten Grinsen betrachtete. Jakes Gesichtsausdruck war noch einfacher zu deuten: Bewunderung, unverhohlen und schlicht.

»Sag es ihm!«, hauchte Jake. »Gib's ihm! Recht so!«

»Du solltest lieber vorsichtig sein, Blaine«, stimmte Eddie zu. »Es ist ihm wirklich ziemlich scheißegal. Nicht umsonst haben sie ihn den Tollen Hund von Gilead genannt.«

Nach einer langen Pause fragte Blaine: »HAT MAN DICH SO GENANNT, ROLAND, SOHN DES STEVEN?«

»Es mag so gewesen sein«, antwortete Roland, der gelassen in der Luft über dem leblosen Gebirgszug stand.

»WELCHEN NUTZEN HABT IHR FÜR MICH, WENN IHR MIR KEINE RÄTSEL AUFGEBT?«, fragte Blaine. Jetzt hörte er sich wie ein verdrossenes, mürrisches Kind an, das ausnahmsweise einmal länger aufbleiben durfte.

»Ich habe nicht gesagt, dass wir das nicht tun würden«, sagte Roland.

»NICHT?« Blaine klang verwirrt. »ICH VERSTEHE NICHT, UND DOCH DEUTET DIE STIMMANALYSE AUF VERNÜNFTIGE ARGUMENTATION HIN. BITTE ERKLÄRE ES MIR.«

»Du hast gesagt, du möchtest sie *sofort* gestellt bekommen«, antwortete der Revolvermann. »Nur das habe ich abgelehnt. Dein Eifer hat dich unziemlich gemacht.«

»ICH VERSTEHE NICHT.«

»Er hat dich unhöflich gemacht. Verstehst du *das*?«

Es folgte eine lange, nachdenkliche Pause. Dann: »WENN DIR UNHÖFLICH ERSCHIEN, WAS ICH GESAGT HABE, SO BITTE ICH UM ENTSCHULDIGUNG.«

»Ich nehme die Entschuldigung an, Blaine. Aber es gibt noch ein größeres Problem.«

»ERKLÄRE ES MIR.«

»Mach das Abteil wieder undurchsichtig, dann sage ich es dir.« Roland setzte sich, als wäre eine weitere Unterhaltung – und die Möglichkeit eines baldigen Todes – jetzt undenkbar.

Blaine kam der Bitte nach. Die Wände nahmen Farbe an, die Alptrauumlanschaft unter ihnen verschwand wieder. Die Anzeige auf der Streckenkarte blinkte jetzt in der Nähe des Pünktchens mit der Aufschrift CANDLETON.

»Gut«, sagte Roland. »Unhöflichkeit ist verzeihbar, Blaine; das hat man mir in meiner Jugend beigebracht. Aber man hat mir auch beigebracht, dass Dummheit es nicht ist.«

»INWIEFERN BIN ICH DUMM GEWESEN, ROLAND VON GILEAD?« Blaines Stimme klang leise und unheilvoll. Susannah musste plötzlich an eine Katze denken, die mit leuchtend grünen Augen und wedelndem Schwanz vor einem Mausloch lauerte.

»Wir haben etwas, was du willst«, sagte Roland, »aber du bietest uns als Belohnung, wenn wir es dir geben, nur den Tod an. Das ist *sehr* dumm.«

Es folgte eine lange, lange Pause, während Blaine darüber nach-

dachte. Dann: »WAS DU SAGST, STIMMT, ROLAND VON GILEAD, ABER DIE QUALITÄT EURER RÄTSEL WURDE NOCH NICHT UNTER BEWEIS GESTELLT. ICH WERDE EUCH FÜR SCHLECHTE RÄTSEL NICHT MIT DEM LEBEN BELOHNEN.«

Roland nickte. »Ich verstehe, Blaine. Hör nun zu und erfahre Wissen von mir. Ich habe es meinen Freunden schon erzählt. Als ich ein Junge in der Baronie Gilead war, fanden jedes Jahr sieben Jahrmärkte statt – Winter, Weite Erde, Aussaat, Mittsommer, Volle Erde, Ernte und Jahresende. Rätsel waren ein wichtiger Bestandteil jedes Jahrmarkts, aber am Tag der Weiten Erde und dem der Vollen Erde waren sie besonders wichtig, weil die Rätsel da angeblich Wohl oder Wehe der Ernte vorhersagten.«

»DAS IST ABERGLAUBE, DER NICHT VERNUNFTMÄSSIG ZU BEGRÜNDEN IST«, sagte Blaine. »ICH FINDE ES BEUNRUHIGEND UND ÄRGERLICH.«

»Selbstverständlich ist es Aberglaube«, stimmte Roland zu, »aber du würdest überrascht sein, wie gut die Rätsel die Ernte vorhersagen konnten. Löse mir zum Beispiel das folgende, Blaine: Was ist der Unterschied zwischen einem Anzug und zwei Wasservögeln?«

»DAS IST SEHR ALT UND NICHT BESONDERS ORIGINAL«, sagte Blaine, aber er schien glücklich zu sein, dass er überhaupt etwas zu lösen hatte. »DAS EINE IST EIN ZWEIREIHER, DAS ANDERE SIND ZWEI REIHER. EIN RÄTSEL, DAS AUF EINER PHONETISCHEN ZUFÄLLIGKEIT BASIERT. EIN ÄHNLICHES, DAS MAN SICH AUF DER EBENE ERZÄHLT, WO DIE BARONIE NEW YORK GELEGEN IST, LAUTET FOLGENDERMASSEN: WAS IST DER UNTERSCHIED ZWISCHEN EINER KATZE UND EINEM RENNFÄHRER?«

Jake meldete sich zu Wort. »Das kenne ich. Ich habe es erst dieses Jahr in der Schule gehört. Die Katze lässt das Mäusen nicht, der Rennfahrer lässt das Säusen nicht.«

»JA«, stimmte Blaine zu. »EIN AUSGESPROCHEN DUMMES RÄTSEL.«

»Da muss ich dir endlich einmal zustimmen, alter Kumpel Blaine«, sagte Eddie.

»ICH BIN NICHT DEIN KUMPEL, EDDIE VON NEW YORK.«

»Ach herrje. Leck mich am Arsch und fahr zum Himmel.«

»ES GIBT KEINEN HIMMEL.«

Darauf fiel Eddie keine passende Antwort ein.

»ICH WÜRDE GERN MEHR VON DEN JAHRMARKTSRÄTSELN IN GILEAD HÖREN, ROLAND, SOHN DES STEVEN. DAS SCHEINT MIR SEHR INTERESSANT ZU SEIN.«

»Am Tag der Weiten Erde und der Vollen Erde versammelten sich zwischen sechzehn und dreißig Rätselmeister im Saal der Großväter, der eigens zu diesem Zweck geöffnet wurde. Das waren die einzigen Tage im Jahr, an denen das gemeine Volk – Händler und Farmer und Viehzüchter und dergleichen – den Saal der Großväter betreten durfte, und an diesen Tagen drängten sich *alle* hinein.«

Die Augen des Revolvermanns waren verträumt in die Ferne gerichtet; es war ein Gesichtsausdruck, den Jake schon in jenem nebulösen anderen Leben gesehen hatte, als Roland erzählte, wie er und seine Freunde Cuthbert und Jamie sich einmal auf die Galerie ebendieses Saals geschlichen hatten, um eine Art rituellen Tanz zu beobachten. Jake und Roland hatten die Berge erklimmen, Walter dicht auf der Spur, als Roland ihm das erzählt hatte.

*Marten saß neben meiner Mutter und meinem Vater, hatte Roland damals gesagt. Das konnte ich selbst von so hoch oben erkennen – und einmal tanzten auch meine Mutter und Marten mit langsamen Drehungen, und die anderen machten ihnen Platz und applaudierten, als der Tanz vorbei war. Von den Revolvermännern klatschte keiner ...*

Jake sah Roland neugierig an und fragte sich wieder, woher dieser seltsame, distanzierte Mann gekommen war ... und warum.

»Ein großes Fass wurde auf den Boden in der Mitte des Saals gestellt«, fuhr Roland fort, »und darauf warf jeder Rätselmeister eine Hand voll Rindenrollen, auf denen die Rätsel geschrieben standen. Viele waren alt – Rätsel, die sie von den Ältesten gelernt hatten –, aber viele waren auch neu – eigens zu diesem Anlass erfunden. Drei Schiedsrichter, darunter immer ein Revolvermann, hörten sie sich an und hießen sie nur dann gut, wenn sie sie für fair erachteten.«

»JA, RÄTSEL MÜSSEN FAIR SEIN«, stimmte Blaine zu.

»Also wurde gerätselt«, sagte der Revolvermann. Ein Lächeln umspielte seine Lippen, da er an jene Zeiten zurückdachte, als er in dem Alter des geschundenen Jungen war, der ihm nun mit einem Bumbler auf dem Schoß gegenüber saß. »Sie rätselten stundenlang ohne Ende. Eine Reihe wurde in der Mitte des Saals der Großväter gebildet. Die Position in dieser Reihe wurde durch das Los bestimmt, und da es viel besser war, am Ende der Reihe zu stehen als am Anfang, hoffte jeder auf eine hohe Zahl, obwohl der Gewinner mindestens ein Rätsel richtig lösen musste.«

»SELBSTVERSTÄNDLICH.«

»Jeder Mann – oder Frau, denn viele von Gileads besten Rätselmeistern waren nämlich Frauen – näherte sich dem Fass, zog ein Rätsel und reichte es dem Meister. Der Meister stellte es, und falls es dann noch unbeantwortet war, sobald der Sand der Uhr nach drei Minuten durchgelaufen war, musste der Teilnehmer die Reihe verlassen.«

»UND WURDE DEM NÄCHSTEN IN DER REIHE DASSELBE RÄTSEL GESTELLT?«

»Ja.«

»ALSO HATTE DIESER ZUSÄTZLICH ZEIT ZUM NACHDENKEN.«

»Ja.«

»ICH VERSTEHE. KLINGT ZIEMLICH KNORKE.«

Roland runzelte die Stirn. »Knorke?«

»Er meint, es hört sich echt toll an«, sagte Susannah leise.

Roland zuckte die Achseln. »Ich nehme an, den Zuschauern hat es Spaß gemacht, aber die Teilnehmer nahmen es sehr ernst, und wenn der Wettstreit zu Ende und der Preis ausgegeben war, kam es nicht selten zu Streit und Faustkämpfen.«

»WAS WAR DAS FÜR EIN PREIS?«

»Die größte Gans der Baronie. Und Cort, mein Lehrmeister, trug diese Gans jedes Jahr nach Hause.«

»ER MUSS EIN GROSSER RÄTSELMEISTER GEWESEN SEIN«, sagte Blaine ehrfürchtig. »ICH WÜNSCHTE, ER WÄRE HIER.«

*Da bist du nicht allein*, dachte Roland und sagte dann: »Jetzt komme ich zu meinem Vorschlag.«

»ICH WERDE MIT GROSSEM INTERESSE ZUHÖREN, ROLAND VON GILEAD.«

»Sollen die folgenden Stunden unser Jahrmarkt sein. Du wirst uns keine Rätsel aufgeben, weil du ja neue Rätsel hören möchtest und nicht die Millionen, die du zweifellos schon kennst ...«

»KORREKT.«

»Wir könnten die meisten sowieso nicht lösen«, fuhr Roland fort. »Ich bin mir ziemlich sicher, dass du sogar Rätsel kennst, die selbst Cort überfordert hätten, wären sie aus dem Fass gezogen worden.« Dessen war er sich zwar keineswegs sicher, aber die Zeit der Faust war vorbei; es war Zeit, die offene Handfläche darzubieten.

»GEWISS«, stimmte Blaine zu.

»Ich schlage vor, anstelle einer Gans soll unser aller Leben der Preis sein«, sagte Roland. »Wir stellen dir die Rätsel, während wir fahren, Blaine. Wenn du jedes einzelne gelöst hast, bis wir in Topeka sind, darfst du deinen ursprünglichen Plan in die Tat umsetzen und uns töten. Das ist deine Gans. Aber wenn *wir dich* besiegen – wenn wir ein Rätsel in Jakes Buch oder unseren Köpfen finden,

das du nicht kennst und nicht beantworten kannst –, dann musst du uns nach Topeka bringen und uns freilassen, damit wir unsere Suche fortsetzen können. Das ist *unsere* Gans.«

Schweigen.

»Hast du gehört?«

»JA.«

»Bist du einverstanden?«

Blaine der Mono schwieg wieder. Eddie hatte einen Arm um Susannah geschlungen, saß starr da und sah zur Decke der Baronskabine hoch. Susannah strich sich mit der linken Hand über den Bauch; sie dachte an das Geheimnis, das dort wachsen mochte. Jake strich Oy behutsam über das Fell und vermied dabei möglichst die blutigen Stellen, wo der Bumbler verletzt worden war. Sie warteten, während Blaine – der echte Blaine, der jetzt weit hinter ihnen war und sein Quasi-Leben in einer Stadt lebte, wo alle Einwohner von seiner Hand getötet dalagen – über Rolands Vorschlag nachdachte.

»JA«, sagte Blaine schließlich. »ICH BIN EINVERSTANDEN. WENN ICH ALLE RÄTSEL LÖSEN KANN, DIE IHR MIR STELLT, NEHME ICH EUCH MIT ZU DEM ORT, WO DER PFAD AUF DER LICHTUNG ENDET. WENN EINER VON EUCH MIR EIN RÄTSEL AUFGIBT, DAS ICH NICHT LÖSEN KANN, SCHENKE ICH EUCH ALLEN DAS LEBEN UND BRINGE EUCH NACH TOPEKA, WO IHR DEN MONO VERLASSEN UND EURE SUCHE NACH DEM DUNKLEN TURM FORTSETZEN WERDET. HABE ICH DIE BEDINGUNGEN UND KLAUSELN DEINES VORSCHLAGS RICHTIG VERSTANDEN, ROLAND, SOHN DES STEVEN?«

»Ja.«

»NUN GUT, ROLAND VON GILEAD.

NUN GUT, EDDIE VON NEW YORK.

NUN GUT, SUSANNAH VON NEW YORK.

NUN GUT, JAKE VON NEW YORK.

NUN GUT, OY VON MITTWELT.«

Oy sah kurz auf, als er seinen Namen hörte.

»IHR SEID KA-TET; EINS AUS VIELEN. SO WIE ICH. WESSEN KA-TET DAS STÄRKERE IST, WERDEN WIR JETZT HERAUSFINDEN MÜSSEN.«

Es folgte ein Augenblick der Stille, die lediglich vom konstanten Dröhnen der Motoren unterbrochen wurde, welche sie durch das Wüste Land Richtung Topeka trugen, dem Ort, wo Mittwelt zu Ende ging und Endwelt begann.

»ALSO«, rief die Stimme von Blaine. »WERFT EURE NETZE AUS, WANDERER! STELLT MIR EURE FRAGEN; MÖGE DER WETTSTREIT BEGINNEN.«



ERSTER THEIL

RÄTSEL



## *Kapitel 1*

### UNTER DEM DÄMONENMOND (I)

#### 1

Die Stadt Candleton war eine vergiftete und verstrahlte Ruine, aber nicht gänzlich leblos; nach all den Jahrhunderten wimmelte es noch von finsternem Leben – krabbelnde Käfer, so groß wie Seeschildkröten; Vögel, die wie kleine, missgebildete Drachen aussahen; ein paar stolpernde Roboter, die wie Edelstahlzombies mit quietschenden Gelenken und flackernden Nuklearaugen durch die verfallenen Gebäude schlurften.

»Zeig deinen Ausweis, Kumpel!«, rief derjenige, der die letzten zweihundertvierunddreißig Jahre in der Halle des Traveller's Hotel von Candleton festsaß. In die rostige Raute seines Kopfes war ein Stern mit sechs Zacken eingestanzt. Im Lauf der Jahre war es ihm gelungen, eine flache Nische in die stahlverkleidete Wand zu graben, die ihm den Weg versperrte, aber das war auch alles.

»Zeig deinen Ausweis, Kumpel! Südlich und östlich der Stadt sind erhöhte Strahlenwerte möglich! Zeig deinen Ausweis, Kumpel! Südlich und östlich der Stadt sind erhöhte Strahlenwerte möglich!«

Eine aufgedunsene Ratte, die blind war und ihre Eingeweide in einem Sack wie eine verfaulte Plazenta hinter sich herzog, schleppte sich über die Füße des Wachroboters. Der Wachroboter bemerkte es nicht, sondern schlug weiter seinen Stahlkopf gegen die Stahlwand. »Zeig deinen Ausweis, Kumpel! Erhöhte Strahlenwerte möglich, Paps tottert und die Götter verflucht!« Hinter ihm in der Hotelbar grinsten die Schädel von Männern und Frauen, die auf einen letzten Drink hierher gekommen waren, bevor die

Katastrophe sie einholte, als wären sie lachend gestorben. Vielleicht traf das auf einige von ihnen auch zu.

Als Blaine der Mono oben vorbeidonnerte und wie eine Kugel durch den Lauf eines Gewehrs durch die Nacht schoss, zerbrachen Fensterscheiben, Staub regnete herab, und mehrere Schädel zerfielen wie uralte getöpferte Vasen zu Staub. Draußen wehte kurz ein Wirbelsturm radioaktiven Staubes durch die Straße, und der Pfosten zum Festzurren der Pferde vor dem Elegant Beef and Pork Restaurant wurde wie Rauch in den stürmischen Luftzug gesogen. Auf dem Stadtplatz zerbarst der Springbrunnen von Candleton in zwei Teile, aber kein Wasser ergoss sich daraus, sondern nur Staub, Schlangen, mutierte Skorpione und einige der blind krabbelnden Schildkrötenkäfer.

Dann war der Schemen, der über die Stadt dahintraste, wieder verschwunden, als hätte es ihn nie gegeben, Candleton wandte sich wieder dem Zerfallen und Verwittern zu, der Tätigkeit, die in den letzten zweieinhalb Jahrhunderten ihr Ersatz für das Leben gewesen war ... und dann kam der Überschallknall, dessen Donnerschlag zum ersten Mal seit sieben Jahren über der Stadt ertönte und genügend Vibration erzeugte, dass der Kaufladen auf der anderen Seite des Springbrunnens einstürzte. Der Wachroboter versuchte, eine letzte Warnung auszustoßen: »Erhöhte Strah...«, und dann fiel er endgültig aus und stand in der Ecke wie ein Kind, das unartig gewesen war.

Zwei- oder dreihundert Räder außerhalb der Stadt, wenn man sich auf dem Pfad des Balkens bewegte, sanken die Strahlungswerte und die Konzentration von DEP3 im Erdreich rapide. Hier verlief die Schiene des Mono keine drei Meter über dem Boden, und hier kam eine Hirschkuh, die fast normal aussah, graziös aus einem Fichtenwald geschritten und trank aus einem Bach, dessen Wasser sich zu drei Vierteln selbst gereinigt hatte.

Die Hirschkuh war *nicht* normal – der Stummel eines fünften Beins hing wie eine Zitze von der Bauchmitte herab und schwang

beim Gehen wirbellos hin und her, und ein blindes drittes Auge schaute milchig von der linken Seite der Schnauze. Dennoch war sie fruchtbar und ihre DNS für einen Mutie der zwölften Generation in einem hinreichend guten Zustand. In den sechs Jahren ihres Lebens hatte sie drei lebende Junge zur Welt gebracht. Zwei dieser Kitze waren nicht nur lebensfähig gewesen, sondern normal – Vieh mit guter Erblinie hätte Tante Talitha aus River Crossing sie genannt. Das dritte, ein grässlich plärrendes nacktes Ding, war rasch von seinem Erzeuger getötet worden.

Die Welt hatte – jedenfalls in diesem Teil – damit angefangen, sich selbst zu heilen.

Die Hirschkuh senkte das Maul ins Wasser, fing an zu trinken und schaute dann mit großen Augen und tropfender Schnauze auf. In der Ferne konnte sie ein leises summendes Geräusch hören. Einen Augenblick später folgte ein leuchtendes Lichtpünktchen. Furcht durchzuckte die Nerven der Hirschkuh, aber obwohl ihre Reflexe schnell waren und das Licht, als sie es zum ersten Mal sah, noch viele Räder des einsamen Landstrichs entfernt, hatte sie keine Chance zu fliehen. Bevor sie auch nur daran denken konnte, ihre Muskeln in Bewegung zu setzen, war das ferne Fünkchen zu einem sengenden Wolfsauge aus Licht geworden, das die Lichtung und den Bach mit seinem Leuchten überflutete. Mit dem Licht kam das wütende Summen von Blaines Slo-Trans-Motoren, die mit Höchstleistung liefen. Ein rosa Streifen war über dem Betonwall zu sehen, auf dem sich die Schiene befand; ein Kometenschweif von Staub, Steinen, kleinen verstümmelten Tieren und wirbelndem Laub folgte hinterher. Die Hirschkuh wurde durch die Erschütterung von Blaines Durchreise augenblicklich getötet. Obwohl sie zu groß war, um in den Luftsoh der Einschienenbahn gerissen zu werden, wurde sie doch fast siebzig Meter weit mitgeschleift, während Wasser von ihrer Schnauze und den Hufen tropfte. Der größte Teil ihres Fells (und das wirbellose fünfte Bein) wurde ihr vom Leib ge-

streift und wie ein abgelegtes Kleidungsstück hinter Blaine hergezogen.

Es folgte eine kurze Stille, dünn wie neue Haut oder frühes Eis auf einem Teich an Jahresausklang, und dann folgte der Überschallknall wie ein lärmendes Geschöpf, das sich beim Hochzeitsempfang verspätet hatte; er zerriss die Stille und schlug einen mutierten Vogel – es könnte ein Rabe gewesen sein – tot aus der Luft. Der Vogel fiel wie ein Stein herab und landete platschend im Bach.

In der Ferne ein schwindendes rotes Auge: Blaines Rücklicht.

Am Himmel kam der Vollmond hinter einer Wolkenbank hervor und überzog Lichtung und Bach mit den kitschigen Farben von Pfandleihhausjuwelen. Der Mond hatte ein Gesicht, aber keines, das Liebende gern angesehen haben würden. Es schien das schmucklose Gesicht eines Totenschädels zu sein, wie diejenigen im Traveller's Hotel in Candleton; ein Gesicht, das mit der Heiterkeit eines Irren auf die wenigen Überlebenden, die sich unten abquälten, hinabsah. Bevor sich die Welt weiterbewegt hatte, war der Vollmond an Jahresausklang in Gilead auch Dämonenmond genannt worden, und angeblich sollte es Unglück bringen, ihn unmittelbar anzusehen.

Jetzt spielte das freilich keine Rolle mehr. Jetzt gab es überall Dämonen.

## 2

Susannah betrachtete den Streckenplan und sah, dass sich das grüne Licht, das ihre Position anzeigte, inzwischen fast auf halber Strecke zwischen Candleton und Rilea befand, Blaines nächstem Halt. *Aber wer hält?*, dachte sie.

Von dem Streckenplan drehte sie sich zu Eddie um. Eddie hatte den Blick immer noch auf die Decke des Baronswagens gerichtet. Sie folgte dem Blick und sah ein Quadrat, bei dem es sich nur um

eine Falltür handeln konnte (nur, wenn man es mit einem futuristischen Scheißdreck wie einem sprechenden Zug zu tun hatte, nannte man es vermutlich Schleuse oder irgendwie noch *cooler*). Die rote Strichzeichnung eines Mannes, der durch eine Öffnung trat, befand sich darauf. Susannah versuchte sich vorzustellen, jemand würde den Anweisungen der Zeichnung Folge leisten und bei über achthundert Meilen pro Stunde zu dieser Schleuse hinausgehen. Sie sah kurz, aber deutlich das Bild einer Frau vor sich, deren Kopf wie eine Blüte von einer Blume vom Rumpf gerissen wurde; sie sah den Kopf über die ganze Länge des Baronswagens fliegen, wo er vielleicht ein einziges Mal aufprallen würde, um dann mit glotzenden Augen und peitschendem Haar in der Dunkelheit zu verschwinden.

Sie verdrängte das Bild, so schnell sie konnte. Die Luke dort oben war wahrscheinlich sowieso mit ziemlicher Sicherheit verriegelt. Blaine der Mono hatte nicht die Absicht, sie gehen zu lassen. Möglicherweise gewannen sie ihren Weg ins Freie, aber Susannah hielt das nicht für ausgemacht, selbst wenn es ihnen gelingen sollte, Blaine mit einem Rätsel zu verblüffen.

*Ich sag's nicht gern, aber für mich hört sich das ganz nach einem verlogenen blassn Wicksah an, meine Liebe*, dachte sie mit einer geistigen Stimme, die nicht ganz der von Detta Walker entsprach. *Ich trau deinem mechanischen Arsch nicht. Ich glaube, nach einer Niederlage bist du gefährlicher als mit dem blauen Siegerabzeichen an deinem Gedächtnisspeicher.*

Jake hielt dem Revolvermann sein zerfleddertes Rätselbuch hin, als wollte er nicht mehr die Verantwortung dafür übernehmen. Susannah wusste, wie sich der Junge fühlen musste; möglicherweise hing ihr Leben von diesen schmutzigen, abgegriffenen Seiten ab. Sie war sich nicht sicher, ob sie ihrerseits gern die Verantwortung dafür übernehmen würde, dass alles von diesem Buch abhing.

»Roland«, flüsterte Jake. »Möchtest du das?«

»Möch!«, sagte Oy und warf dem Revolvermann einen abweisenden Blick zu. »Olan-möcht-as!« Der Bumbler schlug die Zähne in das Buch, nahm es Jake aus der Hand, streckte Roland den unverhältnismäßig langen Hals zu und überreichte ihm *Ringelrätselreihen. Denksportaufgaben und Logeleien für alle*.

Roland betrachtete das Buch einen Moment lang mit geistesabwesendem und nachdenklichem Gesicht und schüttelte dann den Kopf. »Noch nicht.« Er betrachtete den Streckenplan. Blaine hatte kein Gesicht, daher musste die Karte als Ansprechpartner dienen. Der blinkende grüne Punkt war jetzt noch näher an Rilea herangerückt. Susannah fragte sich kurz, wie die Landschaft wohl aussehen mochte, durch die sie gerade fuhren, entschied dann aber, dass sie es eigentlich gar nicht wissen wollte. Nicht nach dem, was sie nach Verlassen der Stadt Lud alles gesehen hatten.

»Blaine!«, rief Roland.

»JA.«

»Kannst du den Raum verlassen? Wir müssen uns beraten.«

*Du bist nicht bei Verstand, wenn du glaubst, dass er das tun wird*, dachte Susannah, aber Blaine antwortete schnell und eifrig.

»JA, REVOLVERMANN. ICH WERDE SÄMTLICHE SENSOREN IM BARONSWAGEN ABSCHALTEN. WENN EURE KONFERENZ BEENDET IST UND IHR BEREIT SEID, MIT DEN RÄTSELN ZU BEGINNEN, WERDE ICH WIEDERKOMMEN.«

»Klar, du und General MacArthur«, murmelte Eddie.

»WAS HAST DU GESAGT, EDDIE VON NEW YORK?«

»Nichts. Nur Selbstgespräche geführt.«

»UM MICH ZU RUFEN, MÜSST IHR EINFACH NUR DIE KARTE BERÜHREN«, sagte Blaine. »SOLANGE DIE KARTE ROT IST, SIND MEINE SENSOREN ABGESCHALTET. SEE YOU LATER, ALLIGATOR. AFTER AWHILE, CROCODILE. VERGISS NICHT ZU SCHREIBEN.« Eine Pause. Dann: »OLIVENÖL, ABER NIEMALS CASTORIA.«

Das Rechteck mit dem Streckenplan im vorderen Teil der Kabine wurde plötzlich so grellrot, dass Susannah es nicht ansehen konnte, ohne die Augen zuzukneifen.

»Olivenöl, aber niemals Castoria?«, sagte Jake. »Was, zum Henker, soll *das* bedeuten?«

»Ist nicht wichtig«, sagte Roland. »Wir haben nicht viel Zeit. Die Bahn rast ebenso schnell ihrem Ziel entgegen, ob Blaine nun bei uns ist oder nicht.«

»Du glaubst doch nicht, dass er wirklich weg ist, oder?«, fragte Eddie. »Ein aalglatter Schwindler wie er? Komm schon, werd erwachsen. Er horcht, jede Wette.«

»Das bezweifle ich sehr«, sagte Roland, und Susannah kam zum Ergebnis, dass sie ihm da zustimmen musste. Wenigstens vorerst. »Man konnte hören, wie aufgeregt er war, dass er nach so vielen Jahren wieder Rätsel knacken darf. Und ...«

»Und er ist von sich eingenommen«, sagte Susannah. »Er geht davon aus, dass er mit unseresgleichen nicht viel Mühe haben wird.«

»Wird er das?«, fragte Jake den Revolvermann. »Wird er Mühe mit uns haben?«

»Ich weiß nicht«, sagte Roland. »Ich habe kein Ass im Ärmel versteckt, wenn du das meinst. Es ist ein Spiel mit gleichen Chancen ... aber wenigstens eines, das ich schon gespielt habe. Das *wir alle* schon gespielt haben, zumindest in gewissem Maße. Und wir haben das hier.« Er nickte zu dem Buch hin, das Jake inzwischen von Oy zurückgenommen hatte. »Es sind Mächte hier am Werk, gewaltige Mächte, und nicht alle versuchen, uns vom Turm *fern zu halten*.«

Susannah hörte ihm zu, musste aber an Blaine denken – Blaine, der weggegangen war und sie allein gelassen hatte wie ein Kind, das »dran« war und gehorsam die Augen schloss, während seine Spielkameraden sich versteckten. Aber waren sie nicht genau das? Blaines Spielkameraden? Der Gedanke war irgendwie schlimmer

als die Vorstellung, wie sie versuchte, durch die Luke zu entkommen, und ihr der Kopf abgerissen wurde.

»Also, was sollen wir tun?«, sagte Eddie. »Du musst einen Plan haben, sonst hättest du ihn nicht weggeschickt.«

»Seine hohe Intelligenz könnte ihn – in Verbindung mit seiner langen Einsamkeit und erzwungenen Untätigkeit – menschlicher gemacht haben, als ihm selbst klar ist. Jedenfalls ist das meine Hoffnung. Zuerst müssen wir eine Art Geografie erstellen. Wir müssen herausfinden, sofern wir es können, wo seine Stärken und Schwächen liegen. Wo er sich seiner Sache sicher ist und wo er sich nicht so sicher ist. Bei Rätseln geht es nicht nur um die Intelligenz dessen, der sie stellt, glaubt das nur nicht. Es geht auch um die blinden Flecken dessen, der sie gestellt bekommt.«

»Hat er blinde Flecken?«, fragte Eddie.

»Wenn nicht«, sagte Roland gelassen, »werden wir in diesem Zug sterben.«

»Ich mag die Art, wie du es verstehst, uns zu beruhigen«, sagte Eddie mit einem dünnen Lächeln. »Das ist auch so einer deiner zahlreichen Vorzüge.«

»Wir werden ihm für den Anfang vier Rätsel stellen«, sagte Roland. »Leicht, nicht ganz so leicht, schwer und sehr schwer. Er wird alle vier lösen, davon bin ich überzeugt, aber wir werden darauf achten, *wie* er sie beantwortet.«

Eddie nickte, und Susannah spürte einen schwachen, fast widerwilligen Funken Hoffnung. Es hörte sich an, als wäre das genau die richtige Vorgehensweise.

»Dann werden wir ihn ein weiteres Mal wegschicken und wieder ein Palaver halten«, sagte der Revolvermann. »Womöglich bekommen wir eine Vorstellung davon, in welche Richtung wir unsere Pferde zu schicken haben. Diese ersten Rätsel können aus sämtlichen Bereichen stammen, aber«, er wies ernst mit dem Kopf auf das Buch, »wenn ich Jakes Geschichte aus der Buchhandlung zugrunde lege, muss die Antwort irgendwo da drinnen sein, nicht in

meinen Erinnerungen an Jahrmarktsrätsel. Sie *muss* da drinnen sein.«

»Frage«, sagte Susannah.

Roland sah sie an und zog die Brauen über die blassen, gefährlich wirkenden Augen hoch.

»Wir suchen nach einer *Frage*, nicht nach einer Antwort«, sagte sie. »Diesmal könnten Antworten möglicherweise unser Tod sein.«

Der Revolvermann nickte. Er sah verwirrt aus – sogar verzweifelt –, und diesen Gesichtsausdruck sah Susannah nicht gern bei ihm. Diesmal nahm Roland das Buch jedoch entgegen, als Jake es ihm reichte. Er hielt es einen Augenblick lang in Händen (der verblasste, aber immer noch fröhlich rote Einband sah in den großen, sonnenverbrannten Händen ausgesprochen seltsam aus ... besonders in der rechten mit den fehlenden zwei Fingern), dann gab er es an Eddie weiter.

»Leicht zu knacken, das ist dein Part«, sagte Roland und drehte sich zu Susannah um.

»Schon möglich«, antwortete sie mit dem Anflug eines Lächelns, »trotzdem ist es nicht sehr höflich, so etwas zu einer Dame zu sagen, Roland.«

Er wandte sich an Jake. »Du kommst als Zweiter mit einem, das etwas schwerer ist. Ich komme als Dritter. Und du als Letzter, Eddie. Nimm eines aus dem Buch, das schwer aussieht ...«

»Die schweren sind eher hinten«, ließ Jake wissen.

»... aber verkneif dir deine Witze. Es geht um Leben und Tod. Die Zeit für Witze ist vorbei.«

Eddie sah ihn an – den alten Langen, Großen und Hässlichen, und Gott allein wusste, wie viel hässliche Dinge dieser schon getan hatte, um seinen Turm zu erreichen – und fragte sich, ob Roland überhaupt eine Ahnung davon hatte, wie sehr das wehtat. Allein diese beiläufige Ermahnung, sich jetzt, wo ihrer aller Leben auf dem Spiel stand, nicht wie ein Kind zu benehmen, zu grinsen und Witze zu reißen.

Er machte den Mund auf, um etwas zu sagen – ein Eddie-Dean-Special, das witzig und spitz zugleich sein würde, eine Bemerkung von der Sorte, wie sie seinen Bruder Henry immer auf die Palme brachte –, doch dann machte er ihn wieder zu. Vielleicht hatte der Lange, Große und Hässliche ja Recht; vielleicht war es an der Zeit, die Bonmots und kindischen Witzchen zu lassen. Vielleicht war es an der Zeit, endlich erwachsen zu werden.

### 3

Nachdem sie sich drei Minuten murmelnd unterhalten und Eddie und Susannah rasch in *Ringelrätselreihen* geblättert hatten (Jake wusste bereits, welches er Blaine zuerst aufgeben wollte, wie er sagte), ging Roland zur vorderen Wand des Baronswagens und legte die Hand auf das grell leuchtende Rechteck. Sofort erschien der Streckenplan wieder. Obwohl man in der geschlossenen Kabine kein Gefühl von Bewegung wahrnehmen konnte, war der grüne Punkt wiederum näher an Rilea herangerückt.

»ALSO, ROLAND, SOHN DES STEVEN!«, sagte Blaine. Eddie fand, dass er sich jovialer anhörte, fast schon ausgelassen. »IST DEIN KA-TET BEREIT ZU BEGINNEN?«

»Ja. Susannah von New York wird die erste Runde eröffnen.« Er drehte sich zu ihr um, dämpfte die Stimme etwas (Susannah ging nicht davon aus, dass das viel nützen würde, wenn Blaine mithören wollte) und sagte: »Wegen deiner Beine musst du nicht vortreten wie wir anderen, aber sprich aufrichtig, und rede ihn jedes Mal persönlich mit Namen an, wenn du dich an ihn wendest. Falls – wenn – er dein Rätsel richtig löst, sagst du ›Danke-sai, Blaine, du hast richtig geantwortet.‹ Dann wird Jake in den Mittelgang treten, und er ist an der Reihe. Alles klar?«

»Und wenn seine Antwort falsch ist oder er gar nicht antwortet?«

Roland lächelte grimmig. »Ich glaube, darum müssen wir uns

jetzt noch keine Gedanken machen.« Er sprach mit lauter Stimme weiter. »Blaine?«

»JA, REVOLVERMANN?«

Roland holte tief Luft. »Es geht los.«

»AUSGEZEICHNET!«

Roland nickte Susannah zu. Eddie drückte ihr eine Hand; Jake tätschelte die andere. Oy sah sie mit seinen goldgeränderten Augen gebannt an.

Susannah lächelte ihnen nervös zu, dann sah sie zum Streckenplan hinüber. »Hallo, Blaine.«

»HOWDY, SUSANNAH VON NEW YORK.«

Ihr Herz klopfte, ihre Achselhöhlen waren nass, und sie stellte erneut etwas fest, was ihr zum ersten Mal bereits in der ersten Klasse aufgefallen war: Es war schwer, den Anfang zu machen. Es war schwer, vor der ganzen Klasse aufzustehen und als Erste ein Lied zu singen, einen Witz zu erzählen oder zu schildern, wie man seine Sommerferien verbracht hatte ... oder sein Rätsel zu stellen. Das Rätsel, das sie ausgesucht hatte, stammte aus Jake Chambers' verrücktem Englischaufsatz, den er ihnen während des langen Palavers nach ihrem Aufbruch von River Crossing fast Wort für Wort erzählt hatte. Der Aufsatz mit dem Titel *Mein Verständnis von Wahrheit* enthielt zwei Rätsel, von denen Eddie dem Mono allerdings schon eines gestellt hatte.

»SUSANNAH? BIST DU NOCH DA, MEIN KLEINES COW-GIRL?«

Wieder spöttisch, aber diesmal klang der Spott beschwingt, humorvoll. *Heiter*. Blaine konnte charmant sein, wenn er bekam, was er wollte. Wie bestimmte verzogene Kinder, die sie gekannt hatte.

»Ja, Blaine, ich bin da, und hier ist mein Rätsel. Was kann vier Räder haben und fliegen auch?«

Es folgte ein eigentümliches Klicken, so als würde Blaine den Laut eines Menschen nachahmen, der mit der Zunge am Gaumen schmalzte. Danach folgte eine kurze Pause. Als Blaine antwortete,