

# TAD WILLIAMS

# DIE NORNENKÖNIGIN

Roman

Krüger



# *Die Nornenkönigin*

**Osten Ard  
Buch 3**

**Tad Williams**

Scan: Sonnenbrille  
Korrektur: legolas

Aus dem Amerikanischen von  
V.C. Harksen

Die amerikanische Originalausgabe erschien 1993 unter dem Titel  
»To Green Angel Tower« im Verlag DAW Books, Inc., New York

*Die Nornenkönigin* umfaßt die erste Hälfte der amerikanischen Originalausgabe  
*To Green Angel Tower*. Die zweite Hälfte der amerikanischen Originalausgabe  
erscheint unter dem Titel *Der Engels-Turm* in deutscher Sprache.

Copyright © 1993 Tad Williams

Deutsche Ausgabe:

© 1994 S. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt am Main

Umschlaggestaltung: Buchholz/Hinsch/Hensingier

Satz: Fotosatz Froitzeim, Bonn

Druck und Einband: Clausen& Bosse, Leck

Printed in Germany 1994

ISBN 3-8105-2317-8

Dieser Zyklus ist meiner Mutter, Barbara Jean Evans, gewidmet, die mich gelehrt hat, fremde Welten zu suchen und das, was ich dort finde, mit anderen zu teilen.

## Vorbemerkung des Verfassers

*Und dem Tod soll kein Reich mehr bleiben.  
Die nackten Toten die sollen eins  
Mit dem Mann im Wind und im Westmond sein;  
Blankbeinig und bar des blanken Gebeins  
Ruht ihr Arm und ihr Fuß auf Sternenlicht.  
Wenn sie irr werden solln sie die Wahrheit sehn,  
Wenn sie sinken ins Meer solln sie auferstehn.  
Wenn die Liebenden fallen – die Liebe fällt nicht;  
Und dem Tod soll kein Reich mehr bleiben.*

Dylan Thomas,  
übertragen von Erich Fried

*Die Wahrheit sprich, doch nie direkt;  
Umschreib sie, nenn sie nicht.  
Zu grell für unsern schwachen Blick  
Strahlt ungedämpft ihr Licht.*

*Wie man den Blitz nicht gleich erklärt  
Dem ahnungslosen Kind,  
So muß die Wahrheit sacht ans Licht,  
Sonst wird die Menschheit blind.*

Emily Dickinson

Zu diesen Büchern haben eine ganze Reihe von Menschen wichtige Beiträge geleistet, von Anregungen und moralischer Unterstützung bis hin zu entscheidenden Hilfen beim Aufbau der Handlung. Eva Cumming,

Nancy Deming-Williams, Arthur Ross Evans, Andrew Harris, Paul Hudspeth, Peter Stampfel, Doug Werner, Michael Whelan, die reizenden Leute von DAW Books und alle meine Freunde von GENie(R) stellen nur eine kleine (aber wichtige) Auswahl derer dar, die mitgeholfen haben, die »Geschichte, die mein Leben auffraß« zu Ende zu bringen.

Mein ganz besonderer Dank für ihre Unterstützung bei den beiden letzten Bänden des *Aufgeschwollenen Epos* gilt jedoch Mary Frey, die in die Lektüre und – ich finde keinen besseren Ausdruck – Analyse eines ungeheuerlichen Manuskripts eine geradezu erschreckende Menge von Energie und Zeit investiert hat. In einer Zeit, als ich es wirklich nötig hatte, spornte sie mich ganz unglaublich an. Natürlich war auch die Mitwirkung meiner beiden Lektorinnen Sheila Gilbert und Betsy Wollheim von unschätzbarem Wert. Ihr Verbrechen besteht darin, daß ihnen soviel an meiner Arbeit lag, und dafür erhalten sie jetzt die wohlverdiente Strafe. Ihnen allen und den vielen anderen Freunden und Helfern, die hier nicht genannt, aber trotzdem ganz bestimmt nicht vergessen sind, danke ich von ganzem Herzen.

**Achtung: Ein Personen-, Orts- und Sachverzeichnis sowie ein Glossar finden Sie am Ende des Buchs.**

Zum besseren Verständnis dieses Buchs  
folgt eine Zusammenfassung der beiden ersten Bände des Zyklus.

## »Der Drachenbeinthron«

### Zusammenfassung

Viele Jahrtausende hat der Hochhorst den unsterblichen Sithi gehört; doch vor dem Ansturm der Menschen sind sie aus der gewaltigen Burg geflohen. Nun regieren schon seit langer Zeit Menschen diese größte aller Festungen und mit ihr das ganze Land Osten Ard. Johan der Priester, Hochkönig aller Länder der Menschen, ist der letzte in der Reihe ihrer Gebieter. Nach einer Jugend voller Triumph und Ruhm herrscht er seit Jahrzehnten von seinem Skelett-Hochsitz, dem Drachenbeinthron, über eine befriedete Welt.

Simon, ein tolpatschiger Vierzehnjähriger, ist einer von den Küchenjungen des Hochhorstes. Seine Eltern sind gestorben, seine einzige wirkliche Familie die Kammerfrauen und ihre gestrenge Herrin, Rachel der Drache. Wenn es Simon gelingt, sich vor der Küchenarbeit zu drücken, schleicht er hinüber in die vollgestopften Gemächer von Doktor Morgenes, dem exzentrischen Gelehrten der Burg. Als der alte Mann Simon anbietet, ihn zu seinem Lehrling zu machen, ist der Junge überglücklich – bis er merkt, daß Morgenes ihm lieber Lesen und Schreiben beibringen möchte, als ihn in der Magie zu unterrichten.

Da der hochbetagte König Johan bald sterben wird, bereitet sich Elias, der ältere seiner beiden Söhne, auf die Thronfolge vor. Josua, Elias' düsterer Bruder, der wegen einer entstellenden Verwundung den Beinamen Ohnehand trägt, gerät mit dem zukünftigen König in einen heftigen Wortwechsel über Pryrates, einen übel beleumundeten Priester, der zu Elias' engsten Ratgebern zählt. Der Zwist der beiden Brüder liegt wie eine unheilverkündende Wolke über Burg und Land.

Elias' Königsherrschaft nimmt zunächst einen guten Anfang, bis eine Dürre über das Land kommt und mehrere Völker von Osten Ard von der Pest heimgesucht werden. Bald ziehen Räuberbanden über die Landstraßen, und aus einsam liegenden Dörfern verschwinden Menschen. Die Ordnung der Dinge zerfällt, und die Untertanen des Königs verlieren

das Vertrauen in seine Herrschaft. Aber den Monarchen und seine Freunde scheint das alles nicht zu stören. Während im ganzen Reich Groll und Unzufriedenheit laut werden, verschwindet auf einmal Elias' Bruder Josua – manche sagen, um einen Aufstand anzuzetteln.

Elias' Mißherrschaft erregt vielfach Unruhe, unter anderem beim Herzog Isgrimmur von Rimmersgard und Graf Eolair, dem Gesandten des im Westen liegenden Landes Hernystir. Selbst König Elias' Tochter Miriamel macht sich Sorgen, vor allem über den scharlachrot gekleideten Pryrates, den vertrauten Ratgeber ihres Vaters.

Inzwischen schlägt sich Simon mehr schlecht als recht als Morgenes' Gehilfe durch. Trotz Simons Mondkalbnatur und der Weigerung des Doktors, ihm Dinge beizubringen, die auch nur entfernt mit Zauberei zu tun haben, werden die beiden gute Freunde. Auf einem seiner Streifzüge durch die geheimen Gelasse des labyrinthischen Hochhorstes entdeckt Simon einen verborgenen Gang und fällt dabei um ein Haar Pryrates in die Hände. Er entkommt dem Priester jedoch und gerät in eine versteckte unterirdische Kammer. Darin findet er Josua, der dort gefangengehalten wird, weil sich Pryrates in einem entsetzlichen Ritual seiner Person bedienen will. Simon holt Doktor Morgenes, und die beiden befreien Josua und schaffen ihn in die Wohnung des Doktors. Von dort aus wird er durch einen Tunnel, der unter der uralten Burg hindurchführt, in die Freiheit entlassen. Während Morgenes damit beschäftigt ist, Botenvögel mit Nachrichten über diese Ereignisse an geheimnisvolle Freunde zu schicken, erscheint Pryrates mit der Wache des Königs, um den Doktor und Simon gefangenzunehmen. Im Kampf gegen Pryrates findet Morgenes den Tod, aber sein Opfer ermöglicht es Simon, in den Tunnel zu fliehen.

Halb von Sinnen irrt Simon durch die Gänge unter der Burg, die durch die Ruinen des alten Palastes der Sithi führen. Auf der Begräbnisstätte vor der Stadtmauer kommt er wieder an die Oberfläche. Der Schein eines großen Lagerfeuers lockt ihn an. Er wird Zeuge eines unheimlichen Schauspiels: Pryrates und König Elias halten gemeinsam mit schwarzverhüllten, weißgesichtigen Wesen ein Ritual ab. Die bleichen Geschöpfe überreichen Elias ein fremdartiges graues Schwert von beunruhigender Macht, das sie *Leid* nennen. Simon flieht.

Das Leben in der Wildnis am Rande des großen Waldes Aldheorte ist elend, und nach ein paar Wochen ist Simon vor Hunger und Erschöpfung halb tot und immer noch weit von seinem Ziel entfernt: Josuas Burg Naglimund im Norden des Landes. Als er sich einer Waldkate nähert, um



zu betteln, findet er in einer Falle ein seltsames Wesen – einen der Sithi, einer Rasse, die man für sagenhaft oder doch längst ausgestorben hält. Der Kätner kommt zurück, aber bevor er den hilflosen Sitha erschlagen kann, streckt Simon ihn nieder. Der Befreite nimmt sich gerade noch Zeit, einen weißen Pfeil nach Simon zu schießen, dann verschwindet er. Eine neue Stimme rät Simon, den weißen Pfeil an sich zu nehmen, weil er ein Geschenk der Sithi sei.

Der zwergenhafte Neuankömmling ist ein Troll namens Binabik, der auf einer großen grauen Wölfin reitet. Er erzählt Simon, daß er nur zufällig vorbeigekommen, nun aber bereit sei, den Jungen nach Naglimund zu begleiten. Auf dem Weg dorthin stoßen den beiden viele Abenteuer und seltsame Erlebnisse zu. Sie begreifen, daß etwas Größeres sie bedroht als nur ein König und sein Ratgeber, denen ein Gefangener entflohen ist.

Endlich, als sie von dämonischen weißen Hunden verfolgt werden, die das Brandzeichen von Sturmspitze, einem übelberüchtigten Berg im hohen Norden, tragen, sind sie gezwungen, in den Schutz von Geloës Waldhaus zu fliehen. Dorthin nehmen sie noch zwei andere Wanderer mit, die sie vor den Hunden gerettet haben. Geloë, eine kurzangebundene Waldfrau, der man nachsagt, sie sei eine Hexe, hält mit ihnen Rat und ist ebenfalls der Meinung, daß das uralte Volk der Nornen, verbitterter Verwandter der Sithi, auf irgendeine Weise in das Schicksal von Priester Johans Königreich verstrickt ist.

Menschliche und andere Verfolger bedrohen die Reisenden auf dem Weg nach Naglimund. Als Binabik von einem Pfeil getroffen wird, müssen sich Simon und eine der vorher Geretteten, eine Dienstmagd, im Wald durchschlagen. Ein zottiger Riese greift sie an, und nur das Auftauchen von Josuas Jagdgesellschaft rettet ihnen das Leben.

Der Prinz nimmt sie mit nach Naglimund, wo Binabiks Wunden versorgt werden und sich bestätigt, daß Simon in einen Strudel schrecklicher Ereignisse hineingestolpert ist. Elias ist bereits unterwegs, um Josuas Burg zu belagern. Simons Gefährtin, die Dienstmagd, ist Prinzessin Miriamel, die in dieser Verkleidung vor ihrem Vater geflohen ist, von dem sie befürchtet, er sei unter Pryrates' Einfluß wahnsinnig geworden. Überall aus dem Norden und von anderen Orten drängen verängstigte Menschen nach Naglimund und zu Josua, ihrem letzten Bollwerk gegen einen verrückten König.

Während der Prinz und andere die bevorstehende Schlacht besprechen, erscheint im Ratssaal ein seltsamer alter Rimmersmann namens Jarnauga.

Er ist ein Mitglied des *Bundes der Schriftrolle*, eines Kreises von Gelehrten und Eingeweihten, dem auch Morgenes und Binabiks Lehrmeister angehörten. Jarnauga bringt weitere schlimme Nachrichten. Der Feind, so sagt er, sei nicht Elias allein; der König erhalte Hilfe von Ineluki, dem Sturmkönig, der einst ein Prinz der Sithi gewesen, nun aber schon seit fünf Jahrhunderten tot sei. Sein körperloser Geist beherrsche die Nornen von Sturmspitze, die bleichen Vettern der verbannten Sithi.

Es sei der grausige Zauber des grauen Schwertes *Leid* gewesen, der an Inelukis Tod schuld sei – und der Angriff der Menschen auf die Sithi. Der Bund der Schriftrolle sei der Auffassung, daß die Herausgabe von *Leid* an Elias der erste Schritt eines noch undurchschaubaren Racheplans sei, eines Plans, der die Erde unter den Fuß des untoten Sturmkönigs zwingen solle. Die einzige Hoffnung liege in einem Weissagungs-Gedicht, das anzudeuten scheine, »drei Schwerter« könnten dabei helfen, Inelukis mächtigen Zauber abzuwenden.

Eines dieser Schwerter sei *Leid*, das Schwert des Sturmkönigs, jetzt im Besitz ihres Feindes König Elias. Das zweite sei die Rimmersgard-Klinge *Minneyar*, die sich früher ebenfalls auf dem Hochhorst befunden habe, deren jetziger Verbleib jedoch unbekannt sei. Das dritte sei *Dorn*, das schwarze Schwert von König Johans größtem Ritter, Herrn Camaris. Jarnauga und einige andere glauben, es an einem Ort im eisigen Norden aufgespürt zu haben. Aufgrund dieser vagen Hoffnung schickt Josua Binabik, Simon und ein paar Soldaten auf die Suche nach *Dorn*, während sich Naglimund für die Belagerung rüstet.

Die zunehmend kritische Situation beunruhigt auch andere Personen. Prinzessin Miriamel, verärgert über die Versuche ihres Onkels Josua, sie zu schützen, flieht verkleidet aus Naglimund. Ihr Begleiter ist der geheimnisvolle Mönch Cadrach. Sie will sich in das südliche Nabban durchschlagen und ihre dortigen Verwandten um Hilfe für Josua bitten. Auf Josuas dringende Bitte versteckt auch der alte Herzog Isgrimmur seine eigenen, höchst markanten Züge unter einer Verkleidung und folgt ihr, um sie zu retten.

Tiamak, ein gelehrter Bewohner der Sümpfe von Wran, erhält von seinem alten Mentor Morgenes eine rätselhafte Botschaft, die schlimme Zeiten ankündigt, in denen Tiamak eine Rolle zu spielen habe.

Maegwin, Tochter des Königs von Hernystir, muß hilflos zusehen, wie der Verrat des Hochkönigs Elias ihre Familie und das Land in einen Strudel von Kriegseignissen reißt.

Simon, Binabik und ihre Gefährten geraten in einen Hinterhalt Ingen Jeggers, des Jägers von Sturmspitze, und seiner Diener. Nur das Wiederauftauchen des Sithas Jiriki, den Simon damals aus der Falle des Kätners befreit hat, rettet sie. Als er von ihrem Vorhaben erfährt, beschließt Jiriki, sie zum Berg Urmsheim zu begleiten, der sagenhaften Behausung eines der großen Drachen, um mit ihnen nach dem Schwert *Dorn* zu suchen.

Als Simon und die anderen den Berg erreichen, hat inzwischen König Elias sein Belagerungsheer zu Josuas Burg Naglimund geführt. Obwohl die ersten Angriffe zurückgeschlagen werden können, erleiden die Verteidiger große Verluste. Endlich jedoch scheinen sich Elias' Truppen zurückzuziehen und die Belagerung aufzugeben. Doch bevor die Bewohner der Feste fliehen können, zieht am nördlichen Horizont ein unheimliches Gewitter auf und bedroht Naglimund. Der Sturm ist der Mantel, unter dem Inelukis eigenes, grausiges Heer von Nornen und Riesen marschiert, und als die fünf obersten Diener des Sturmkönigs, die *Rote Hand*, die Tore der Festung sprengen, beginnt ein entsetzliches Schlachten. Josua und ein paar anderen gelingt es, der Zerstörung der Burg zu entkommen. Bevor sie in den großen Wald Aldheorte fliehen, verflucht Josua Elias wegen seines gewissenlosen Paktes mit dem Sturmkönig und schwört, er werde sich die Krone ihres Vaters von Elias zurückholen.

Inzwischen ersteigen Simon und seine Gefährten den Berg Urmsheim. Sie überwinden dabei große Gefahren und stoßen schließlich auf den Udun-Baum, einen riesenhaften, zu Eis gefrorenen Wasserfall. Dort finden sie *Dorn* in einer gruftartigen Höhle. Noch bevor sie das Schwert an sich nehmen und den Ort verlassen können, erscheint erneut Ingen Jegger und greift sie mit seinen Krieger an. Der Kampf weckt Igjarjuk, den weißen Drachen, der viele Jahre unter dem Eis geschlummert hat. Kämpfer beider Seiten finden den Tod. Allein Simon steht noch, am Rande eines steilen Abgrunds in die Enge getrieben. Als sich der Eiswurm drohend nähert, hebt Simon *Dorn* und schlägt zu. Das siedendheiße schwarze Blut des Drachen spritzt über ihn, als er, von einem Hieb bewußtlos, niedersinkt.

Simon erwacht in einer Höhle auf dem Trollberg von Yiqanuc. Jiriki und Haestan, ein erkynländischer Soldat, pflegen ihn gesund. *Dorn* ist vom Urmsheim gerettet worden, aber Binabik wird zusammen mit ihrem anderen Gefährten, dem Rimmersmann Sludig, von seinem eigenen Volk gefangengehalten; das Urteil lautet auf Tod. Das Drachenblut hat Simon eine Narbe zugefügt und eine breite Strähne seines Haares weiß gebleicht.

Jiriki gibt ihm den Namen »Schneelocke« und erklärt ihm, daß er nun ein unwiderruflich Gezeichneter sei.

## »Der Abschiedsstein«

### Zusammenfassung

Simon, der Sitha Jiriki und der Soldat Haestan halten sich als geachtete Gäste in der auf einem Berggipfel gelegenen Stadt der winzigen Qanuc-Trolle auf. Sludig dagegen, dessen Volk, die Rimmersgarder, uralte Erbfeinde der Qanuc sind, und Simons Trollfreund Binabik werden nicht so gut behandelt. Binabiks Stammesgenossen halten die beiden gefangen; ihnen droht die Todesstrafe. Bei einer Audienz bei *Hirte* und *Jägerin*, den Herrschern der Qanuc, stellt sich heraus, daß man Binabik nicht nur beschuldigt, seinen Stamm im Stich gelassen, sondern auch das Verlöbnis mit Sisqi, der jüngsten Tochter der Herrscherfamilie, gebrochen zu haben. Simon bittet Jiriki, sich für die Gefangenen einzusetzen, aber der Sitha hat Pflichten gegenüber seiner eigenen Familie zu erfüllen und will sich ganz allgemein nicht in die Rechtsprechung der Trolle einmischen. Kurz bevor die Hinrichtungen stattfinden sollen, bricht Jiriki in seine Heimat auf.

Obwohl Sisqi über Binabiks scheinbare Treulosigkeit erbittert ist, erträgt sie es nicht, seinen Tod mitanzusehen. Gemeinsam mit Simon und Haestan befreit sie die beiden Gefangenen. Aber als sie die Höhle von Binabiks verstorbener Meister nach einer Schriftrolle durchsuchen, die ihnen helfen soll, einen Ort namens *Stein des Abschieds* zu finden, von dem Simon in einer Vision erfahren hat, werden sie von den erzürnten Anführern der Qanuc wieder ergriffen. Das Testament von Binabiks Meister bestätigt jedoch die von Binabik vorgebrachten Gründe für sein Fortgehen, und die darin ausgesprochenen Warnungen überzeugen den *Hirten* und die *Jägerin* endlich davon, daß tatsächlich dem ganzen Land Gefahren drohen, die sie bisher nicht erkannt haben. Nach einigen Debatten werden die Gefangenen begnadigt, und Simon und seine Gefährten erhalten die Erlaubnis, Yiqanuc zu verlassen und dem verbannten Prinzen Josua das mächtige Schwert *Dorn* zu bringen. Sisqi und andere Trolle wollen sie bis an den Fuß des Gebirges begleiten.

In der Zwischenzeit sind Josua und eine kleine Schar seiner Anhänger

dem Untergang von Naglimund entkommen und irren, verfolgt von den Nornenkriegern des Sturmkönigs, durch den Wald von Aldheorte. Sie müssen sich nicht nur gegen Pfeile und Speere verteidigen, sondern auch gegen dunklen Zauber. Endlich stoßen sie auf die Waldfrau Geloë und Leleth, das stumme Kind, das durch Simon vor den furchtbaren Hunden von Sturmspitze gerettet wurde. Dieses seltsame Paar führt Josua und seine Leute durch den Forst an einen Ort, der einst den Sithi gehörte. Hierhin wagen die Nornen ihnen nicht zu folgen, weil sie fürchten, damit den uralten Vertrag zwischen den beiden getrennten Brudervölkern zu brechen. Geloë fordert Josua jedoch auf, zu einer anderen Stätte weiterzuziehen, die den Sithi sogar noch heiliger ist, demselben *Stein des Abschieds*, zu dem sie in einer Vision, die sie ihm sandte, auch Simon geschickt hat.

Miriamel, Tochter des Hochkönigs Elias und Josuas Nichte, ist auf dem Weg nach Süden. Sie hofft, bei ihren Verwandten am Hof von Nabban Verbündete für Josua zu finden. Ihr Begleiter ist der liederliche Mönch Cadrach. Die beiden fallen in die Hände des Grafen Streáwe von Perdruin, eines listigen und käuflichen Mannes, der Miriamel erklärt, er wolle sie einem anderen ausliefern, dessen Namen er nicht nennen könne, dem er aber etwas schuldig sei. Zu Miriamels Freude erweist sich die geheimnisvolle Persönlichkeit als Freund; es ist der Priester Dinivan, Sekretär von Lektor Ranessin, dem Haupt der Mutter Kirche. Dinivan ist heimliches Mitglied des *Bundes der Schriftrolle* und hofft, daß Miriamel es schafft, den Lektor davon zu überzeugen, daß er sich öffentlich von Elias und dessen Ratgeber, dem abtrünnigen Priester Pryrates, lossagt. Mutter Kirche befindet sich in großer Bedrängnis, nicht allein durch Elias, der fordert, die Kirche solle sich nicht in seine Belange einmischen, sondern auch durch die Feuertänzer, religiöse Fanatiker, die behaupten, in ihren Träumen komme der Sturmkönig zu ihnen. Tief besorgt hört Ranessin sich an, was Miriamel zu berichten hat.

Auf ihrer Wanderung vom Hochgebirge herunter werden Simon und seine Gefährten von Schneeriesen angegriffen. Der Soldat Haestan und viele Trolle werden getötet. Als Simon danach über die Ungerechtigkeit von Leben und Tod nachgrübelt, weckt er unabsichtlich den Sithaspiegel, den Jiriki ihm gegeben hat, damit Simon mit Hilfe seines Zaubers den Elbenprinzen im Fall der Not herbeirufen kann. Durch den Spiegel gerät Simon auf die *Straße der Träume* und begegnet dort zuerst der Sitha-Herrscherin Amerasu, dann der furchtbaren Nornenkönigin Utuk'ku. Amerasu will herausfinden, was Utuk'ku und der Sturmkönig im Schilde

führen, und sucht auf der *Straße der Träume* nach Erleuchtung und Verbündeten.

Josua und die Überlebenden seiner Schar haben endlich den Wald durchquert und das Grasland der Hoch-Thrithinge erreicht. Dort werden sie fast sofort Gefangene des von Mark-Than Fikolmij angeführten Nomadenstammes. Fikolmij ist der Vater von Josuas Geliebter, Vara, und über den Verlust seiner Tochter äußerst erbost. Er schlägt den Prinzen brutal zusammen und arrangiert danach ein Duell, in dem Josua umgebracht werden soll. Aber Fikolmij's Plan geht nicht auf; Josua bleibt am Leben. Dadurch verliert Fikolmij eine Wette und muß dafür bezahlen, indem er die Gesellschaft des Prinzen mit Pferden versorgt. Josua ist tief betroffen von der Beschämung Varas bei der Wiederbegegnung mit ihrem Volk. Darum schließt er vor den Augen Fikolmij's und des gesamten Stammes die Ehe mit ihr. Als ihr Vater daraufhin voller Freude verkündet, König Elias' Soldaten seien bereits auf dem Weg durch das Grasland, um sie zu ergreifen, reiten der Prinz und seine Anhänger davon, ostwärts zum *Stein des Abschieds*.

Im fernen Land Hernystir ist Maegwin jetzt die Letzte ihres Geschlechts. Ihr Vater, der König, und ihr Bruder sind beide im Kampf gegen Elias' Werkzeug Skali umgekommen, und Maegwin und ihr Volk haben sich in die Höhlen des Grianspog-Gebirges geflüchtet. Die Prinzessin wird von seltsamen Träumen gequält. Die alten Stollen und Höhlungen unter dem Grianspog ziehen sie magisch an. Graf Eolair, der vertrauteste Lehensmann ihres Vaters, folgt ihr dorthin. Zusammen gelangen sie in die riesige unterirdische Stadt Mezutu'a. Maegwin glaubt fest daran, daß hier noch Sithi leben und den Hernystiri wie in alten Zeiten zu Hilfe kommen werden. Aber die einzigen Bewohner der bröckelnden Stadt, die sie finden, sind die Unterirdischen, eine sonderbare, scheue Gruppe von Erdbewohnern, die mit den unsterblichen Sithi entfernt verwandt sind. Diese Unterirdischen, die sowohl Metallwerker als auch Steinmetze sind, verraten ihnen, daß das Schwert *Minneyar*, nach dem Josuas Männer suchen, in Wirklichkeit die unter dem Namen Hellnagel bekannte Klinge ist, die Priester Johan, dem Vater von Josua und Elias, mit ins Grab gegeben wurde. Auf Maegwin macht diese Neuigkeit wenig Eindruck. Sie ist am Boden zerstört, weil sie erkennen muß, daß ihre Träume ihrem Volk keine wirkliche Hilfe gebracht haben. Fast genauso peinigt sie, was sie ihre törichte Liebe zu Eolair nennt. Darum ersinnt sie einen Auftrag für ihn. Er soll Josua und seiner Schar von Überlebenden Nachricht von *Minneyar*

und Pläne der unterirdischen Anlagen der Erdbewohner bringen; zu diesen Grabungen gehören auch Tunnel unter Elias' Burg, dem Hochhorst. Eolair ist verwirrt und zornig, weil sie ihn fortschickt, aber er geht.

Simon, Binabik und Sludig trennen sich am Fuß des Gebirges von Sisqi und den anderen Trollen und setzen ihren Weg durch die eisige Weite der Weißen Öde fort. Unmittelbar am Nordrand des großen Waldes stoßen sie auf ein altes Kloster, in dem eine Gruppe von Kindern haust, behütet von einem etwas älteren Mädchen namens Skodi. Froh, der Kälte zu entkommen, bleiben sie über Nacht, aber Skodi ist mehr, als sie scheint. In der Dunkelheit bannt sie die drei mit ihren Hexenkünsten und leitet dann ein Ritual ein, mit dem sie den Sturmkönig anrufen und ihm zeigen will, daß sie das Schwert *Dorn* erobert hat. Als Folge ihres Zaubers erscheint einer der Untoten der *Roten Hand*. Aber eines der Kinder stört den Ablauf der Zeremonie und führt dadurch einen riesigen Schwarm von *Gräbern* an den Ort. Skodi und die Kinder werden getötet. Simon und seine beiden Freunde entkommen, vor allem dank Binabiks grimmiger Wölfin Qantaqa. Simon, dessen Geist die *Rote Hand* berührt hat, ist kaum noch bei Verstand. Er flieht vor seinen Gefährten. Schließlich prallt das Pferd gegen einen Baum. Simon verliert das Bewußtsein und stürzt in einen tiefen Graben, so daß Binabik und Sludig ihn nicht finden können. Endlich nehmen sie tiefbetrübt das Schwert *Dorn* und setzen den Weg zum *Stein des Abschieds* allein fort.

Nicht nur Miriamel und Cadrach, sondern noch andere Leute haben sich im Palast des Lektors in Nabban eingefunden. Einer von ihnen ist Josuas Bundesgenosse Herzog Isgrimmur, der auf der Suche nach Miriamel ist. Der zweite ist Pryrates, der Lektor Ranessin ein Ultimatum des Königs überbringt. Der erzürnte Lektor sagt sich öffentlich von Elias und Pryrates los und exkommuniziert sie. Unter Racheschwüren verläßt der Gesandte des Königs das Bankett.

In derselben Nacht verwandelt sich Pryrates mit Hilfe eines Zauberspruchs, den ihn die Diener des Sturmkönigs gelehrt haben, in ein Schattenwesen. Er tötet Dinivan und ermordet dann auf schreckliche Weise den Lektor. Anschließend steckt er die Gänge in Brand, um den Verdacht auf die Feuertänzer zu lenken. Cadrach, der große Angst vor Pryrates empfindet, hat Miriamel die ganze Nacht vergeblich angefleht, mit ihm aus dem Palast des Lektors zu fliehen. Endlich versetzt er ihr einen Schlag, der sie bewußtlos macht, und schleppt sie fort. Isgrimmur findet den sterbenden Dinivan, der ihm ein Zeichen des *Bundes der Schriftrolle* für den Wranna



Tiamak gibt und ihn bittet, zu einer Herberge namens *Pelippas Schüssel* zu reisen, die in Kwanitupul steht, einer Stadt am Rande der Marschen südlich von Nabban.

Tiamak, der schon vorher eine Nachricht von Dinivan erhalten hat, befindet sich bereits auf dem Weg nach Kwanitupul, obwohl seine Reise um ein Haar ein jähes Ende findet, als ein Krokodil ihn angreift. Schwerverletzt und im Wundfieber erreicht er endlich *Pelippas Schüssel*. Die Wirtin Xorastra ist jedoch inzwischen verstorben, und ihre Nachfolgerin empfängt ihn recht unfreundlich.

Als Miriamel aufwacht, stellt sie fest, daß Cadrach sie in den Laderaum eines Schiffs geschmuggelt hat. Während der Mönch dort seinen Rausch ausschließ, ist das Schiff abgesegelt. Die beiden werden nach kurzer Zeit von Gan Itai entdeckt, einer Niskie, deren Aufgabe es ist, das Schiff vor den bedrohlichen Wasserwesen zu beschützen, die man Kilpa nennt. Obwohl Gan Itai die blinden Passagiere sympathisch findet, bringt sie sie trotzdem vor den Schiffsherrn Aspitis Preves, einen jungen Adligen aus Nabban.

Fern im Norden hat Simon einen Traum, in dem er erneut die Sitha Amerasu sprechen hört und erfährt, daß Ineluki, der Sturmkönig, ihr Sohn ist. Simon hat sich vollständig verirrt und wandert ganz allein durch den pfadlosen, tiefverschneiten Wald von Aldheorte. Er versucht, mit Jirikis Spiegel Hilfe herbeizurufen, aber niemand antwortet auf sein Flehen. Schließlich marschiert er einfach los, wobei er hofft, den richtigen Weg eingeschlagen zu haben; er weiß jedoch, daß seine Chancen, lebendig die vielen Dutzend Meilen winterlichen Waldes zu durchqueren, nur gering sind. Mit Käfern und Gras fristet er ein kümmerliches Dasein; die einzige Frage ist, ob er zuerst ganz und gar den Verstand verlieren oder vorher verhungern wird. Am Ende rettet ihn das Auftauchen von Jirikis Schwester Aditu, die den Ruf des Spiegels vernommen hat. Sie vollbringt eine Art Übergangs-Zauber, der den Winter zum Sommer zu machen scheint; als sie damit fertig ist, betritt sie mit Simon die verborgene Festung der Sithi, Jao é-Tinukai'i. Es ist ein Ort von zauberischer Schönheit, an dem es keine Zeit gibt. Als ihn Jiriki dort willkommen heißt, ist Simons Freude groß; wenig später aber, als man ihn vor Likimeya und Shima'onari, Jirikis und Aditus Eltern, bringt, verwandelt sich die Freude in Entsetzen. Die Herrscher der Sithi erklären ihm nämlich, daß es noch keinem Sterblichen gestattet worden sei, das geheime Jao é-Tinukai'i zu betreten, und daß Simon es darum nie mehr verlassen dürfe.

Josua und seine Begleiter werden bis hinauf ins nördliche Grasland verfolgt. Als sie aber endlich haltmachen, um verzweifelt Widerstand zu leisten, stellen sie fest, daß die neuen Verfolger nicht Elias' Soldaten, sondern Thrithing-Bewohner sind, die Fikolmij's Stamm verlassen haben, um sich dem Prinzen anzuschließen. Unter Geloës Führung erreichen sie gemeinsam Sesuad'ra, den *Stein des Abschieds*, einen gewaltigen Felsblock inmitten eines weiten Tals. Sesuad'ra ist der Ort, an dem Sithi und Nornen ihren Vertrag schlossen und die beiden Brudervölker sich voneinander trennten. Josuas erschöpfte Schar ist selig, endlich, und sei es auch nur für eine Weile, einen Zufluchtsort zu besitzen. Sie hoffen auch, jetzt herausfinden zu können, welche Eigenschaften der drei Großen Schwerter es ermöglichen, Elias und den Sturmkönig zu besiegen, so wie es in Nisses' uralten Versen steht.

Weiter südlich auf dem Hochhorst scheint König Elias' Wahnsinn immer mehr zuzunehmen. Graf Guthwulf, einst ein Günstling des Königs, zweifelt allmählich daran, daß Elias überhaupt noch regierungsfähig ist. Als Elias ihn zwingt, das graue Schwert *Leid* zu berühren, wird Guthwulf von der seltsamen Macht, die der Klinge innewohnt, fast verzehrt und im Innersten verwandelt. Auch Rachel der Drache, die Oberste der Kammerfrauen, gehört zu denjenigen Bewohnern des Hochhorstes, die mit Sorge sehen, was sich um sie herum abspielt. Als Rachel erfährt, daß der Priester Pryrates an Simons vermeintlichem Tod schuld ist, beschließt sie einzugreifen. Als Pryrates aus Nabban zurückkommt, versucht sie, ihn zu erstechen. Der Priester ist jedoch längst so mächtig geworden, daß sie ihn nur geringfügig verletzt. Als er sich umdreht, um Rachel mit seiner tödlichen Zauberkunst zu Asche zu verbrennen, wirft Guthwulf sich dazwischen und wird geblendet. In der Verwirrung kann Rachel entkommen.

Miriamel und Cadrach erzählen dem Schiffsherrn Aspitis, Miriamel sei die Tochter eines Adligen von niederem Rang. Sie werden gastfreundlich behandelt; vor allem Miriamel widmet man große Aufmerksamkeit. Cadrachs Stimmung wird immer düsterer. Als er versucht, vom Schiff zu fliehen, befiehlt Aspitis, ihn in Ketten zu legen. Miriamel hat das Gefühl, in der Falle zu sitzen. Allein und hilflos, läßt sie zu, daß Aspitis sie verführt.

Mittlerweile ist Isgrimmur auf beschwerlichen Wegen im Süden angekommen und hat Kwanitupul erreicht. In der Herberge findet er Tiamak, aber keinerlei Hinweis auf Miriamel. Doch seine Enttäuschung

verwandelt sich schnell in Staunen, als er entdeckt, daß der einfältige Alte, der als Türhüter des Gasthofs arbeitet, kein anderer als Herr Camaris ist, zu König Johans Zeiten der größte seiner Ritter und der Mann, der einst das Schwert *Dorn* schwang. Allgemein hat man geglaubt, Camaris sei vor vierzig Jahren umgekommen, aber was damals wirklich geschah, bleibt auch jetzt ein Geheimnis, denn der alte Ritter ist ahnungslos wie ein Kleinkind.

Binabik und Sludig, noch immer im Besitz des Schwertes *Dorn*, entkommen den Schneeriesen, die sie verfolgen, indem sie ein Floß bauen und damit den gewaltigen, sturmgepeitschten See überqueren, der jetzt das ganze Tal um den *Stein des Abschieds* herum ausfüllt.

Simons Gefangenschaft in Jao é-Tinukai'i ist mehr langweilig als erschreckend, aber er hat große Angst um seine Freunde, die vom Kampf bedroht sind. Die Erste Großmutter der Sithi, Amerasu, ruft ihn zu sich, und Jiriki bringt ihn in ihr merkwürdiges Haus. Sie forscht in Simons Erinnerungen nach Hinweisen, die ihr helfen könnten, die Pläne des Sturmkönigs zu durchschauen, und schickt ihn dann wieder fort.

Ein paar Tage später wird Simon zu einer Versammlung aller Sithi geholt. Dort verkündet Amerasu, sie wolle nun berichten, was sie über Ineluki in Erfahrung gebracht habe. Zuvor jedoch schilt sie ihr Volk, weil es nicht kämpfen wolle und sich mit krankhafter Besessenheit an seine Erinnerungen und damit letzten Endes an den Tod klammere. Sie führt ihnen einen der *Zeugen* vor, einen Gegenstand, der – so wie Jirikis Spiegel – den Zugang zur *Straße der Träume* ermöglicht. Gerade will sie Simon und den versammelten Sithi zeigen, was der Sturmkönig und die Nornenkönigin planen, als plötzlich Utuk'ku selbst in dem *Zeugen* erscheint und Amerasu als Freundin der Menschen und Einmischerin anklagt. Nach ihr verkörpert sich ein Wesen der *Roten Hand*. Während Jiriki und die anderen Sithi gegen den Flammengeist kämpfen, erzwingt sich der sterbliche Jäger der Nornenkönigin, Ingen Jegger, den Eingang nach Jao é-Tinukai'i und ermordet, noch ehe sie mitteilen kann, was sie weiß, Amerasu.

Ingen wird getötet und die *Rote Hand* vertrieben, aber das Unglück ist geschehen. Unter den Sithi herrscht so tiefe Trauer, daß Jirikis Eltern ihr Urteil aufheben und Simon mit Aditu als Führerin aus Jao é-Tinukai'i fortschicken. Beim Abschied erkennt er, daß der ewige Sommer der Sithi-Zuflucht ein wenig kälter geworden ist.

Am Waldrand setzt Aditu ihn in ein Boot und übergibt ihm ein Paket,

das er Josua von Amerasu bringen soll. Dann rudert Simon über den Regenwassersee zum *Stein des Abschieds*, wo er seine Freunde wiedertrifft. Kurze Zeit werden Simon und die übrigen dort vor dem heraufziehenden Sturm in Sicherheit sein.