

**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 Neuausgabe

WILHELM HEYNE VERLAG  
MÜNCHEN

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



Verlagsgruppe Random House FSC® N001967

15. Auflage

Copyright © 1997, 2003 by Stephen King  
Copyright © der überarbeiteten Ausgabe 2003  
by Wilhelm Heyne Verlag, München,  
in der Verlagsgruppe Random House 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 Hausierermond* 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 »Monsterhummer« 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 bösar-tige 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, nach-dem 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 Odet-ta/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 die-sem Grund gelingt es Roland nicht, den Psychopathen nach Mitt-welt zu ziehen ... Aber, denkt er, wer würde so jemanden schon um sich haben wollen?

Doch es kostet seinen Preis, gegen eine vorherbestimmte Zu-kunft 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 be-deutet 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 Persön-lichkeit besitzt, doch als Odetta und Detta zu Susannah verschmel-zen (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 Bären getötet 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 Bär 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 amüsan 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 verlassenem 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 verdaterte 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 Albtraumlandschaft 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 Mauseloch 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 RENNFahrER?«

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 WÜRD 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 Topoka 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 TEIL

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 vorbeidonnete 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 dahinraste, 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





Stephen King

**Glas**

Der Dunkle Turm 4

Taschenbuch, Broschur, 992 Seiten, 11,8 x 18,7 cm

ISBN: 978-3-453-87559-3

Heyne

Erscheinungstermin: Dezember 2003

Im vierten Band der Serie können sich Roland und seine drei Gefährten in letzter Sekunde von einem Todeszug retten, doch der Ort an dem sie ankommen, scheint ausgestorben. Mit einem neuen Vorwort.



[Der Titel im Katalog](#)