

GLENN McREYNOLDS

Stein und Efeu

Buch

Wales, gegen Ende des zwölften Jahrhunderts. Ceridwen, Tochter eines keltischen Königs und im Besitz magischer Kräfte, und ihr Geliebter Dain haben die Burg von Carn Merioneth verlassen. Nun übernimmt Rhuddlan, der König der Elfen, die Rolle des Drachenhüters. Doch die Befreiung der Drachen – die Hüter der Zeit und Garanten des Lichts sind – hat nicht den erhofften Frieden nach Carn Merioneth gebracht. Rhuddlan, dessen Elfensinne schärfer sind als die der Menschen, ahnt Unheil. Bald schon ist Merioneth bedrohter denn je, denn Caerlon, der dunkle Magier, will sich Zugang zu den Zeittoren verschaffen, um durch eine Reise in die Vergangenheit zu gelangen – dorthin, wo er die Macht an sich reißen kann. Doch allein kann er den Kampf gegen das Elfenvolk nicht aufnehmen. Also ruft er die Mächte des Bösen zusammen: Kreaturen, die in der Höhlenwelt unter der Erde leben. Sie alle versammeln sich, um Carn Merioneth für immer zu zerstören. Eine gewaltige Schlacht beginnt, und ihr Ausgang wird über die Zukunft von Ceridwen und Dain entscheiden – und über den Fortbestand der Welt...

Autorin

Glenna McReynolds wurde bereits mehrfach als Autorin ausgezeichnet. Nach mehreren erfolgreichen Veröffentlichungen in den USA eroberte »Kelch und Schwert«, ihr erster historischer Roman, sofort die Bestsellerlisten. Glenna McReynolds lebt mit ihrem Mann und zwei Kindern in den westlichen Rocky Mountains.

Bisher von der Autorin erschienen

Kelch und Schwert (35227)

GLENN
MCREYNOLDS

Stein und Efeu

Roman

Ins Deutsche übertragen
von Elke Bartels

BLANVALET

Die Originalausgabe erschien unter dem Titel
»Dream Stone« bei Bantam Books,
Random House Inc., New York.

Umwelthinweis:

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

Blanvalet Taschenbücher erscheinen im Goldmann Verlag,
einem Unternehmen der Verlagsgruppe Bertelsmann.

Deutsche Erstveröffentlichung September 2000
© der Originalausgabe 1998 by Glenna McReynolds
© der deutschsprachigen Ausgabe 2000 by
Wilhelm Goldmann Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Bertelsmann GmbH
Umschlaggestaltung: Design Team München
Umschlagillustration: F. Regös
Satz: Uhl + Massopust, Aalen
Druck: Elsnerdruck, Berlin
Verlagsnummer: 35299
Lektorat: SK
Redaktion: Ilse Wagner
Herstellung: Heidrun Nawrot
Made in Germany
ISBN 3-442-35299-1
www.blanvalet-verlag.de

I 3 5 7 9 10 8 6 4 2

Für Stan –
immer eine erfrischende Brise,
immer eine treibende Kraft.

Dank

Der tief empfundene Dank der Autorin gilt
Elizabeth Barrett, einer äußerst fähigen
und einfallsreichen Lektorin,
und Cindy Gerard, Prüfstein der Muse.

ANMERKUNG DER AUTORIN

In diesem Roman tauchen neben einer Reihe von walisischen Namen und Wörtern auch einige Ausdrücke aus dem Irischen auf, beides Sprachen, die dem keltischen Sprachstamm angehören. Das Walisische wird phonetischer als das Englische geschrieben, wobei jeder Konsonant nur einen Laut hat. »C« wird beispielsweise immer wie »k« ausgesprochen, wie in »Kerze«; »s« wird immer scharf gesprochen wie im englischen »sit«, niemals weich wie in »nose«; »f« wird stets wie »w« gesprochen. Zusätzlich zu den einzelnen Konsonanten werden Digraphen (Verbindung von zwei Buchstaben zu einem Laut) benutzt, um bestimmte walisische Laute auszudrücken: »dd« wird wie das englische »th« gesprochen, zum Beispiel wie in »breathe« – also weich und stimmhaft –, während »th« den etwas härteren und stimmlosen Klang wie in dem Substantiv »breath« hat. »ff« wird wie »f« gesprochen, zum Beispiel wie in »Film«; »si« wie das englische »sh«, zum Beispiel wie in »shop«; und »ch« stets wie in »Bach«, niemals wie in dem englischen »church«. Der Buchstabe »r« wird im Walisischen gerollt. Die Betonung liegt gewöhnlich auf der vorletzten Silbe.

Da ich in diesem Roman viele Fremdwörter und unbekannte Namen für Personen und Orte verwendet habe, habe ich am Ende des Buches ein Glossar hinzugefügt.

Wales



Irische See

Anglesey

Tryfan

Gwynedd

Dolwyddelan Castle

Llyn Peninsula

Dwyryd River

Breidd River

Carn Merioneth (Balor Keep)

Merioneth

Kambrische Formation

Powys

Ynys Enlli (Insel der Heiligen)

River Dovey

Maelienydd

Kloster Strata Florida

Rhayader

Wald von Wronen

Deheubarth

Wye

Elfael

Wydehaw Castle

Schwarze Berge

Lynfi

Gwent

Glamorgan

Brecon Beacons

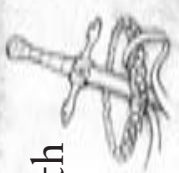
Kloster Usk

Usk

Cardiff



Die Höhlen unterhalb von Carn Merioneth



Carn Merioneth
(Bator Keep)

Irische See

River Breidd

Drachenschlund

Licht-
höhlen
Höhle des
Teiches der
Weissagung

Canolbarth, die
Mittellandhöhlen

Lambarddein-Höhle

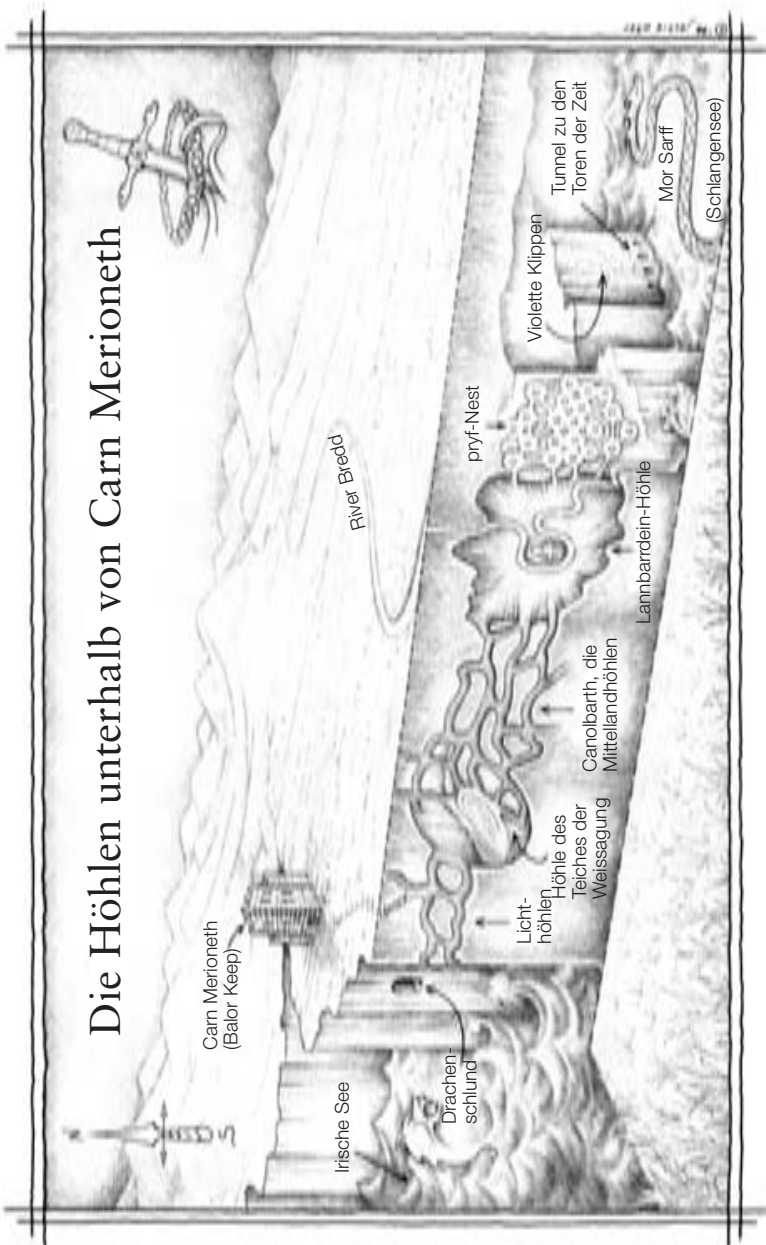
pryf-Nest

Violette Klippen

Tunnel zu den
Toren der Zeit

Mor Sarif

(Schlangensee)



Die tiefergelegenen Höhlen

Halbinsel Ileyyn

- Trigs Weg
- Rhuddlans Weg
- Lynvas + Mychael's Weg in die Dangos

Irische see



Personen

YNYS ENLLI

Nennius – *ein Mönch*

Gruffudd – *ehemaliger Wächter auf Balor Keep*

CARN MERIONETH

Mychael ab Arawn – *Erbe von Carn Merioneth; Sohn von Rhiannon, die letzte Druidenpriesterin*

Madron – *Meisterin der Zauberkünste*

Owain – *Waliser, der mit den Quicken-tree in der Schlacht um Balor kämpfte*

Edmee – *Tochter von Madron und Rhuddlan*

Die Quicken-tree:

Rhuddlan – *König der tylwyth teg*

Naas – *eine Seherin*

Moira – *eine Heilerin*

Aedyth – *eine Heilerin*

Die Liosalfar:

Trig – *Hauptmann/Kommandeur*

Llynna – *das Ätherwesen*

Shay

Bedwyr – *Waffenmeister*

Wei – *stellvertr. Hauptmann*

Math

Nia

Pwyll

Roth

UNERGRÜNDLICHE FINSTERNIS

Caradoc – *Wurm-Gebieten; ehemaliger Herrscher von Balor Keep*

Varga Von Den Eisendünen – *Sha-shakrieg-Lehnsherr aus De-seillign*

Slott Von Den Tausend Schädeln – *der Trollkönig*

Ailfinn Mapp – *Prydion-Magierin*

Die Dockalfar – die Dunkel-Elben:

Caerlon – *ein Magier*

Lacknose Dock

Blackhand Dock

Frey Dock

Ratskin Dock

Redeye Dock

In einer längst vergangenen Epoche am Rande der Unergründlichen Zeit fiel ein Stern zur Erde herab. Er landete jedoch nicht auf der endlosen Wasserfläche der großen Ozeane, sondern pflügte eine Bahn quer über eine Insel im nördlichen Meer. Scherben und Splitter des glitzernden Himmelskörpers fielen wie Regen auf die Berge hinunter, die der Stern hinter sich auswarf, und seit der Zeit schätzten die Bewohner der Insel die Steine aus Licht, *Traumsteine* genannt, und das wunderbare Metall, das aus dem Inneren des Sterns gewonnen wurde. Sie standen nicht allein mit dieser Wertschätzung. Jahrtausende vergingen, die Erde erlebte ein neues Zeitalter und dann ein weiteres, bis eines Tages aus weiter Ferne ein dunkler Schatten herbeizog, auf der Suche nach dem verlorenen Stern.

Woher der Stern und die Dunkelheit kamen, ist nicht belegt; es gibt nur Aufzeichnungen über den Stern selbst, der immer tiefer in den fruchtbaren Mutterboden der Erde eingesunken war, bis das umgebende Gestein das Licht des Himmelskörpers nach innen leitete und seine Hitze sich einen Weg durch den Erdmantel brannte und dabei einen Durchgang zu einem unterirdischen See erschloss und einen endlosen Abgrund ins Innerste der Erde freilegte.

Himmliche Flammen, entzündet durch den feurigen Sturzflug des Sterns, entfachten Leben in den dunklen Wassern des Meeres, und alle diejenigen, die durch das Feuer des Sterns das Licht der Welt erblickten, wurden für alle Zeit und wahrheitsgetreu die Sternenlicht-Geborenen genannt. Schön von Angesicht, mit hoher Stirn und strahlenden Augen, entsprossen sie der Vereinigung von Himmel und Erde und herrschten über die Zeitalter der Wunder: die Quicken-tree, Daur und Ebiurrane, die Kings Wood und Red-leaf, die Wydden und Yr Is-ddwfn.

Mit dem Herabsinken des dunklen Schattens gingen die ersten Zeitalter zu Ende. Die weit verstreuten Stämme der Sternenlicht-Geborenen vereinigten sich wieder auf der uralten Festungsinsel ihrer Geburt, und in den tausend und abertausend Jahren, die darauf folgten, erforschten sie intensiv die Kunst der Zauberei, um vorübergehende Erleichterung von dem Chaos zu finden, das in der immer währenden Nacht von Dharkkum herrschte. So entstanden in dem Dunklen Zeitalter die Prydion-Magier und die Sieben Bücher des Wissens und viele andere Dinge der unterschiedlichsten Art, fabriziert in den großen Zauberkesseln der Magier. Zwei dieser Dinge besaßen jedoch zerstörerische Kräfte. Geboren aus einem einzigen Gebräu in einem Schmelztiegel, geschmiedet aus dem großartigen Metall des Sterns, erwachten ein roter und ein grüner Drache fauchend zum Leben und verschlangen die Finsternis, um nichts als zerfetzte Überreste von Rauch und Gasen übrig zu lassen. Diese versiegelten die Prydion-Magier mit Bergkristall im Erdinneren. Die Drachen entließen sie in die großen Ozeane der Welt, um schäumend die Wogen aufzuwühlen und so für den Wechsel der Gezeiten zu sorgen, damit der Mond immer wieder zur Sonne zurückkehrte und der finstere Schatten nie wieder zwischen die beiden himmlischen Lichtquellen fallen würde.

Aber kampflustige Bestien sind immer hungrig, und noch während die Drachen den Laich ihrer ersten Brut an den Ufern des unterirdischen Sees ablegten, schmiedeten die Magier ein einzigartiges Schwert, um sie zu beherrschen – seine Klinge mit unvergleichlichem Sternenmetall getempert, sein Heft mit den Steinen aus Licht besetzt. Dann verhängten sie einen Blutzauber über die Völker der Erde, um fortan bis in alle Ewigkeit sicherzustellen, dass diejenigen, die das Schwert handhaben konnten, rechtzeitig in Erscheinung treten würden, wann immer sie gebraucht wurden.

Zwei dieser besonders Befähigten wurden im zwölften Jahrhundert des Fünften Zeitalters der Menschheit auf der Insel geboren, damals als England bekannt, als die Gefahr der Finsternis abermals näher rückte: eine Kind-Frau der Yr Is-ddwfn

und ein Mann, dem Träume von Krieg im Blut lagen – Äther-
wesen des Sternenscheins, Sternenlicht-Geborene, gebunden
durch himmlische Äther.

Prolog

SEPTEMBER 1198
YNYS ENLLI, INSEL DER HEILIGEN
WALES

Nennius bewegte sich leisen Schrittes über den Fußboden seiner Einsiedlerzelle, so vorsichtig, dass seine Sandalen kein einziges Staubkörnchen in die Luft wirbelten. Es war ein Akt natürlicher Grazie für jemanden wie ihn, leichtfüßig über den Erdboden zu schreiten, so leichtfüßig, dass es unter den anderen Culdee-Mönchen auf der Insel einige gab, die ihn für einen auserwählten Heiligen hielten. Ein paar von ihnen pflegten ihm jedoch eine eher unheilvolle Bestimmung zuzuschreiben, und in Wahrheit war es die letztgenannte Gruppe, der er alle Weisheit zugestand, die es auf Ynys Enlli zu finden gab.

Ein einzelner Lichtstrahl fiel durch einen Riss in der Zelentür und spaltete die Düsterteit, um einen grob gezimmerten Tisch zu beleuchten und die Dinge, die sich darauf türmten: Bücher. Aus Pergament gefertigt und in Eichenholz und Leder gebunden, entstammten viele davon seiner eigenen Feder; einige hatte er aus ihrem *in quaternis* Zustand auf verstaubten Klosterregalen gerettet, wo sie, zerfleddert und ohne Einband, in Vergessenheit geraten waren; während er andere schlichtweg gestohlen und unter seinen Gewändern verborgen hatte, um sie über drei Ozeane hinweg in diesen entlegenen Winkel der Welt zu bringen, wohin ihre Worte ihn geführt hatten – zurück zu dem Ort an den Ufern eines kalten Meeres, wo er sechzehn Jahre zuvor aufgewacht war, verloren und von Wahnsinn verzehrt. In den langen Jahren seiner Wanderschaft hatte es ihn in viele ferne, unbekannte Länder verschlagen, be-

vor er schließlich seine geistige Gesundheit und seine Zielstrebigkeit zurückerlangt hatte. Mit der neu erwachten Zielstrebigkeit war auch die Suche nach den Büchern gekommen. Einige der gewichtigen Bände hatte er buchstäblich ausgegraben und den Leichen von Mönchen entreißen müssen, die einst geschworen hatten, ihr Wissen mit ins Grab zu nehmen. Eines der Bücher war ein Geschenk gewesen, ein kleiner Psalter, den er vor zwei Jahren von einem kahlköpfigen, verdrossenen Klosterbruder namens Helebore bekommen hatte.

Nennius ging an dem Tisch vorbei zu der Strohmattmatratze auf dem Fußboden. Er hatte Bruder Helebore vermisst, nachdem er und der Rest der Culdees den ketzerischen Narren von den Klippen ins Meer gestoßen hatten. Nennius' schlechtes Gewissen – und er hatte keine übermäßig starken Schuldgefühle gehegt – war jedoch beruhigt worden, denn der kahlköpfige Bruder war nicht etwa untergegangen und ertrunken, wie sie alle geglaubt hatten, sondern im Wasser getrieben und für ein weiteres Lebensjahr an den vom Unglück verfolgten Ufern von Merioneth angeschwemmt worden – zumindest behauptete das der Mann, der auf dem Strohsack lag.

Nennius kniete sich neben die Pritsche. Müde, vor Angst halb wahnsinnige Augen blickten ihm aus einem wettergegerbten Gesicht entgegen, das fast gänzlich von einem zotteligen Bart und langem, strähnigem Haar verborgen war. Die Brüder William und Theo hatten den Wandersmann in Nennius' Klause am südöstlichen Strand der Insel gebracht und damit Nennius' selbstauerlegte Einsamkeit und seinen Frieden gestört. Nicht, dass er ihnen diese Störung übel genommen hätte. Wohin sonst sollte man einen tobenden Irren bringen als zu jemandem, der sich bestens mit den Grillen und Phantastereien labiler Gemüter auskannte, besonders wenn besagter Irre auch noch den Namen dieses Experten auf den Lippen führte? *Nennius, Nennius*, hatte der Mann ununterbrochen gebrüllt, als er während des Mittagsoffiziums mit beiden Fäusten an die Kirchentür gehämmert hatte.

In einem unzusammenhängenden Schwall wirrer, hektisch hervorgestoßener Worte hatte der Mann sich als Gruffudd be-

zeichnet, Garnisonswache von Balor im Cymraeg-Königreich von Merioneth an der Küste von Wales, einziger Überlebender einer Schlacht gegen Dämonen, die in der Hölle stattgefunden hatte, während in dem Land droben der Frühling erblühte. Er hatte von einer Burg gesprochen, auf der ein Keiler herrschte, und von blauen Lichtstrahlen, die so scharf wie Messer schnitten; von Frauen, die wie Todesfeen an der Seite ihrer Männer kämpften, und von einem geisterhaft bleichen, kahlköpfigen Teufelspriester ohne Augenbrauen und mit einem Mund voller verfallener Zähne, dem Leibarzt des Keilers, der tief unten im Erdinneren eines entsetzlichen Todes gestorben war, in Stücke zerquetscht von einer riesigen Kreatur, so grauenvoll, dass die bloße Erinnerung daran unerträglich war – und Nennius hatte kein einziges Wort dieser phantastischen Schilderung bezweifelt. Tatsächlich hatte er Mühe gehabt, seine wachsende Erregung zu zügeln, als sich die Geschichte entwickelt hatte.

»Ruh dich aus, mein Sohn«, sagte er beschwichtigend, während er die Stirn des Mannes mit einem warmen, feuchten Tuch wusch. »Du bist hier in Sicherheit.«

»In Sicherheit?« Eine große, zittrige Hand tastete nach Nennius' Kutte und klammerte sich an den Stoff. »Helebore hat Euch verflucht! Das müsst Ihr doch wissen. Er hat Euch verflucht und verhext und Satan persönlich angerufen, um Euch mit den Flammen ewiger Verdammnis zu fesseln. Er sagte, Ihr hättet ihn wegen der Dinge, die er wusste, zu ermorden versucht. Das ist der Grund, warum ich gekommen bin, Pater.«

»Um zu sehen, ob er mit seinen Verwünschungen Erfolg gehabt hat?«, erkundigte sich Nennius, eher belustigt als schockiert.

»Nein, Pater! Nein, niemals«, beteuerte Gruffudd, während er seinen Griff verstärkte. »Ich habe für Euch gebetet, habe um Eure Rettung von seiner gottlosen Niedertracht gebetet. Gebetet... gebetet, dass Ihr mich retten würdet. Helebore und sein abartiger Glaube haben nichts als Unheil über Balor gebracht, denn jetzt ist es unwiederbringlich verloren, und kein einziger Mann ist am Leben geblieben, um die Geschichte zu erzählen, kein Einziger außer mir.«

»Bist du dir da so sicher? Wenn du überlebt hast, vielleicht hat dann auch noch ein anderer den Weg aus der Hölle gefunden.« Er wischte dem Wachmann behutsam mit dem feuchten Tuch über beide Wangen.

»Nein«, erwiderte Gruffudd mit rauher, gepresst klingender Stimme. »Alle, die bei dem Kampf umkamen, wurden von den Dämonen mit den Lichtschwertern ins Meer gezerrt. Wenn irgendeiner von ihnen noch Atem in sich gehabt hätte, dann wäre er ertrunken, bevor er ihn hätte finden können.«

Ist vielleicht auch ganz gut so, dachte Nennius.

»Ins Meer? Du meinst, in die Irische See?«, fragte er und tupfte die Schweißperlen ab, die sich auf der Stirn des Mannes bildeten.

»Nein, nicht der wilde, offene Ozean, sondern ein dunkles unterirdisches Meer, tief unterhalb des Landes, das einst Balor hieß. Es ist eine todbringende Quelle, Pater. Der Strand ist von Schwarzwasserwellen überspült und in einen unheimlichen purpurfarbenen Lichtschein getaucht von dem Feuer, das im Inneren der Klippen brennt. Ich fürchte, es ist die Höhle von ...« Die Stimme des Mannes brach.

»Von?«, soufflierte Nennius. Als der Mann keine Antwort gab, setzte er ihm noch stärker zu. »Ist das der Ort, wo du den ...« Gruffudd schnitt ihm abrupt das Wort ab, indem er Nennius bei seinem Skapulier packte und seinen Kopf zu sich herunterzog. »Sprecht es nicht aus, Pater!«, keuchte der Wachmann, von plötzlicher Panik erfüllt. »Helebore hat die Bestie gerufen, und sie hat ihn getötet. Ich kann in Gedanken noch immer seine gequälten Schreie hören.« Der Mann schwieg einen Moment, während er die Augen argwöhnisch zu Schlitzfenstern verengte und zur Tür hinüberblickte. »Ja, ich kann ihn noch immer schreien hören, kann noch immer sehen, wie ihn die Bestie mit sich schleift. Das Bild verfolgt mich unablässig, Pater, Tag und Nacht. Es lässt mir einfach keine Ruhe. Ihr müsst dafür sorgen, dass es verschwindet.« Sein Blick kehrte wieder zu Nennius zurück, und in seiner Stimme schwang jetzt ein Unterton von Verzweiflung mit. »Wenn es irgendjemanden gibt, der den Albtraum vertreiben kann, dann seid Ihr das. Ihr

allein seid noch übrig, der die Schwärze von Helebore Seele kannte. Nur Ihr und... und ich.«

»Ja«, pflichtete Nennius ihm ruhig bei. »Wir beide, du und ich. Leider hatte der arme Bruder Helebore ein schwarzes Herz, dem nach schlimmen Taten gelüstete.«

»Sehr schlimmen Taten«, erwiderte Gruffudd und senkte dann seine Stimme zu einem vertraulichen Flüstern. »Vielleicht sogar noch schlimmer, als ihr ahnt, Pater. Auf Befehl des Keilers brachte Helebore eine Hexe nach Balor, ein zartes, schönes Mädchen namens Ceridwen... obwohl nicht sie diejenige war, die uns alle ins Verderben stürzte. Ich dachte, es wäre Gier, aber es war Blasphemie, reine Blasphemie, dass er unbedingt das Blut der Hexe brauchte, das uns immer wieder in die Höhlen hinunterführte, möge Gott mir verzeihen.«

»Du hast Helebore begleitet, als er die Höhlen suchte?«, fragte Nennius, ohne dem Geschwätz des Mannes von einer angeblichen Hexe sonderlich viel Glauben zu schenken. Männer hatten schon immer festgestellt, dass sie dringend Frauen brauchten, besonders zarte und schöne. Und eine Hexe, das wusste er, konnte alles Mögliche sein, je nach Laune und Motiv des in Bedrängnis geratenen Mannes. Nur eines war sie selten, nämlich das, was man in ihr zu sehen glaubte. Schon so manches Königreich war wegen eines schönen Gesichts zerfallen; manchmal durchaus zu Recht, wie er sehr gut wusste. Und manchmal auch zu Unrecht, wie er sogar noch besser wusste.

Eine verschwommene Erinnerung regte sich am Rande seines Bewusstseins, ein flüchtiges Bild von einer Frau, die sich mit raschen Schritten von ihm entfernte und durch eine trostlose Landschaft wanderte, eingehüllt von wirbelnden Sandwolken, während sich ihr Umhang im Wind bauschte und ein Schimmer goldener Haut und noch goldeneren Haares zwischen den weißen Falten des locker geschlungenen Turbans aufblitzte, der auf ihre Schultern herabwallte. *Fort von ihm.*

Nennius fluchte im Stillen und biss die Zähne zusammen, dann wandte er seine Gedanken wieder der Gegenwart zu. Frauen waren eine Gefahr, besonders holde und schöne. Und

was Blut anging – es war ein elementares Elixier, brauchbar für alle möglichen Dinge und nutzlos für ebenso viele andere.

Gruffudd nickte und löste seinen Griff um das Skapulier. Seine Hand fiel wieder auf die Strohmattatze zurück. »Ich war früher einmal sehr stark, der stärkste von den Männern, die dem Keiler von Balor dienten, und ich war derjenige, der dem Leibarzt über die Felsstürze half, die den Weg in die Höhlen blockierten. Aber ich schwöre bei Gott, ich habe damals nicht gewusst, wonach er suchte. Höchstwahrscheinlich hat er es auf Gold abgesehen, sagte ich mir, oder auf Silber oder Edelsteine, aber bis zu dem Tag, als die Dämonenkrieger mit den blauen Lichtschwertern kamen und uns so tief hinunterführten, fanden wir nichts außer einem brodelnden Teich in der Mitte einer riesigen Höhle. Helebore gefiel der Teich recht gut, aber ich dachte mir, dass er schon etwas Besseres als das finden müsste, um sein Versprechen gegenüber dem Keiler zu halten und ihn mit Reichtümern zu überhäufen.«

»Dann glaubte der Herrscher von Balor also, durch Helebore's Geheimnisse reich zu werden«, murmelte Nennius, während er ein Lächeln verbarg. Auch ihn hatte es früher einmal nach jenem Reichtum gelüstet, der kostbaren Metallen und Juwelen innewohnte.

Schweißperlen hatten sich auf Gruffudds Wangen gesammelt, und Nennius wischte sie behutsam ab.

»Unvorstellbar reich, so reich, dass es seine kühnsten Träume überstieg, unser aller Träume, das hatte der Leibarzt uns versprochen. Aber alles, was er uns gab, waren Tod und Schrecken.« Ein heftiges Zittern überlief Gruffudd, und er drehte den Kopf und vergrub sein Gesicht in der rauen Wolldecke, die das Stroh bedeckte. »Ihr habt ganz sicherlich niemals solche Wesen gesehen, Pater, solche Furcht einflößenden Kreaturen, wie ich sie in der unterirdischen Dunkelheit gesehen habe. Riesige, über und über mit Schleim bedeckte Bestien, die sich ringeln und krümmen. Sch-sch-schlangen«, stotterte er. »Sch-schlangen von monströser Größe, die durch die tiefsten, finstersten Orte in der Erde kriechen und alles platt walzen, was sich ihnen in den Weg stellt. Wenn sie nicht das Werk-