

*Ane radhas a' leguim oicheamna;
ainsagimn deo teuiccimn.*

Das Buch

Vier Jahre sind ins Land gegangen, seit sich der junge Will mit dem Zauberer Gwydion der Bedrohung durch die magischen Steine stellte und im letzten Augenblick einen großen Krieg im Königreich der Insel verhinderte. Jetzt lebt Will friedlich mit seiner Frau und seiner Tochter in dem kleinen Dorf Nether Norton. Doch als während des Frühlingsfests unheimliche Zeichen am Himmel erscheinen, muss der junge Mann erneut aufbrechen, um sich seinem Schicksal zu stellen. Denn die Kriegssteine erwachen wieder zum Leben und drohen, das Land mit ihrer finsternen Energie zu überziehen. Und ein mächtiger Gegner wartet bereits auf Wills Pfad, ein Gegner, den er nur besiegen kann, wenn er das Rätsel um seine Herkunft zu lösen vermag ...

Mit »Der König der Riesen« setzt Bestseller-Autor Robert Carter die Geschichte fort, die mit »Der Pfad der Steine« begann – ein atemberaubendes Fantasy-Erlebnis in der Tradition von J.R.R. Tolkien.

Der Autor

Robert Carter wurde 1955 in Staffordshire geboren. Er wuchs in den Midlands und an der Küste der Irischen See auf, woher auch seine Vorfahren stammen. Seine Ausbildung erhielt er in Großbritannien, Australien und den Vereinigten Staaten. Er unternahm ausgedehnte Reisen durch den Mittleren Osten und nach Afrika, ehe er 1982 zur BBC nach London ging. Er interessiert sich unter anderem für Geschichte, Astronomie sowie mittelalterliche Waffen und Rüstungen. Heute lebt und arbeitet Robert Carter in dem englischen Dorf Shepherd's Bush. Sein Roman »Der Pfad der Steine«, der Auftakt zu einer Fantasy-Trilogie, war auf Anhieb ein großer Erfolg und wurde in zahlreiche Sprachen übersetzt.

Mehr über Autor und Werk unter:

www.languageofstones.com

ROBERT CARTER

DER KÖNIG
DER
RIESEN

Roman

Deutsche Erstausgabe

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

Titel der englischen Originalausgabe
THE GIANT'S DANCE
Deutsche Übersetzung von Ingrid Herrmann-Nytko



Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das für dieses Buch verwendete FSC-zertifizierte Papier
München Super liefert Mochenwangen.

Deutsche Erstausgabe 6/06
Redaktion: Natalja Schmidt
Copyright © 2005 by Robert Carter
Copyright © 2006 der deutschen Ausgabe und der Übersetzung by
Wilhelm Heyne Verlag, München
in der Verlagsgruppe Random House GmbH
www.heyne.de
Printed in Germany 2006
Umschlagbild: Landschaft von John Avon;
Zauberer von Jakob Werth
Umschlaggestaltung: Nele Schütz Design, München
Satz: Christine Roithner Verlagsservice, Breitenauich
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

ISBN-10: 3-453-52114-5
ISBN-13: 978-3-453-52114-8

Für Gerald Wiley

INHALT

PROLOG: WAS BISHER GESCHAH	13
ERSTER TEIL: WEGKREUZUNGEN	27
1 – Das Fest	29
2 – Das Dorf Little Slaughter	57
3 – Einsichten	82
4 – Indonen	113
5 – Magier	140
6 – Ein unwillkommener Gast	161
7 – Eine geruhsame Nacht	172
ZWEITER TEIL: STEINIGE PFADE	189
8 – Verhextes Land	191
9 – Steinsucher	203
10 – Der verrückte Baron	222
11 – Die Fliegen	253
12 – Gefangene	288
14 – Der Siegesstein	297
15 – Diebstahl	319
16 – Mutter Brig	344
17 – Schlachtreihen	355

DRITTER TEIL: WAHNSINN	363
18 – Honigwein	365
19 – Die Worte des Herzogs	374
20 – Der Wahnsinn wächst	382
21 – Das Antlitz des Feindes	395
22 – Rohes Fleisch	422
23 – Der Blutstein	436
24 – Verwandlungen	448
VIERTER TEIL: HOFFNUNG	465
25 – Turlochs Ring	467
26 – Burg Corben	479
27 – Der Schlund des Drachen	500
28 – Jasper	522
29 – Nächtliche Begegnung	550
30 – Das Duell	571
31 – Delamprey	609
32 – Schwingenschlag	642
33 – Nachhall	682
Anmerkungen des Autors	713
ANHANG I: Der Ogdoad	716
ANHANG II: Das Netz der Ley-Linien	717
ANHANG III: Die Ley-Linien in unserer Welt	718

(NB.: In den Romanen über »Die magischen Steine« findet sich in keinem Buch ein Kapitel dreizehn.)

*Erst waren sie neun,
Dann wurden es sieben,
Bis von ihnen nur noch fünf geblieben.
Als Schatten griffen nach dem Land,
Ward ihre Zahl auf drei gebannt.
Ein Einziger kommt, um zu obsiegen.*

DAS SCHWARZE BUCH VON TARA

PROLOG

WAS BISHER GESCHAH

Der *König der Riesen* ist der zweite Band aus der Serie *Die magischen Steine*. Das erste Buch mit dem Titel *Der Pfad der Steine* erzählt die Geschichte des jungen Will, dessen Leben sich von Grund auf unwiderruflich verändert, als der Zauberer Gwydion in seinem heimatlichen Dorf Nether Norton eintrifft, das vor der Außenwelt abgeschirmt in einem Tal liegt.

Wir erfahren, dass Gwydion Will in dieses Tal brachte, als er noch ein Säugling war; an Wills dreizehntem Geburtstag kehrt der Zauberer zurück, um den Jungen für sich zu beanspruchen und ihn mitzunehmen.

Ehe Will fortgeht, gibt ihm Breona, die Frau, die Will immer für seine leibliche Mutter hielt, einen Talisman aus einem grünen Stein, der einen springenden Lachs darstellt. Als sie Will die Kette mit dem Glücksbringer umhängt, erklärt sie ihm, dass er diesen Schmuck bei sich getragen hat, als man ihr den Säugling in den Arm drückte. Sie fügt hinzu, dieser Talisman solle ihn auf seinem Weg in die Welt begleiten.

Kein Dorfbewohner von Nether Norton ist jemals aus seinem heimatlichen Tal herausgekommen, und Will fürchtet sich zuerst vor dem Weg, der vor ihm liegt. Gwydion erklärt dem Jungen, er müsse das Tal zu seinem eigenen Schutz verlassen. Zweimal ver-

sucht Will, wegzulaufen und sich nach Hause durchzuschlagen, doch beide Male wird er durch Gwydions Zauberkünste daran gehindert, bis der alte Magier ihm schließlich anvertraut, sie würden von einem mächtigen und Furcht erregenden Feind verfolgt.

Anfangs glaubt Will, sie würden von den »Blicklosen« verfolgt, einer unheimlichen Bruderschaft, die einerseits das einfache Volk mit hohen Steuerabgaben knechtet und zum anderen mit dem Adel des Königreichs in dubiose politische Machenschaften verstrickt ist. Doch schon bald wird dem Jungen klar, dass ein weit gefährlicherer Feind auf sie lauert. Gwydion äußert sich nur vage über dessen Identität, doch er behauptet, Will sei ein »Kind der Vorsehung«, dessen Ankunft im Schwarzen Buch von Tara prophezeit wurde.

In den Tiefen des Forsts von Wychwoode erreichen sie einen Turm, und gegen seinen Willen wird der Junge bei dem grotesken Lord Lestrangle einquartiert, auf dem ein Fluch lastet, der ihn zwingt, den Kopf eines Ebers zu tragen.

Gwydion lässt Will einen ganzen Sommer lang in dem Turm zurück, und dort lernt der Junge Lesen und Schreiben. Von der hiesigen Weisen Frau erfährt Will viel über die Grundlagen der Magie.

Aber der Junge rebelliert gegen die harte Zucht des Lord Lestrangle. Heimlich stöbert er in einem verbotenen Buch und eignet sich ein paar Zaubersprüche an, die er dann zu dem unrühmlichen Zweck benutzt, die hübsche Willow zu beeindrucken. Doch Wills Rechnung geht nicht auf, denn mit seinen Zaubersprüchen lockt er lediglich die Sumpfhexe an, eine heimtückische, gespenstische Kreatur, die inmitten der uralten Wälder haust. Um ein Haar wird er von der Hexe in einem Tümpel ertränkt, und nur Gwydions plötzliches Erscheinen rettet ihn vor dem sicheren Tod.

Aber im Forst von Wychwoode hat Will auch Freunde gewonnen, unter anderem den mysteriösen Grünen Mann, dem er – ohne es zu wissen – einen großen Dienst erweist, und das Mädchen Willow, mit der er die Mühle von Grendon entdeckt. Hier befindet sich Lord Lestranges geheime Waffenschmiede; ein

heiliger Hain aus mächtigen Eichen wurde in frevelhafter Weise abgeholzt, um Holzkohle für die Essen zu beschaffen.

Als Gwydion zurückkehrt, macht er keinen Hehl daraus, wie erzürnt er über Lord Lestranges Vorgehen ist. Doch der eberköpfige Edelmann weist alle Vorwürfe von sich und beschuldigt seinerseits König Hal, er sei dafür verantwortlich, dass in der Mühle Waffen für einen bevorstehenden Krieg produziert werden. Aufgebracht nimmt der Zauberer Abschied und nimmt Will mit sich.

Während die beiden in Richtung Süden marschieren, fragt Gwydion Will, ob ihm die Geschichte von König Arthur bekannt sei. Der Junge erwidert, er hätte in alten Sagen von ihm gehört. Gwydion erklärt ihm, dass die Legenden über das Schwert, welches in einem Stein steckt, von einem Arthur handeln, der vor tausend Jahren zum König gekrönt wurde, doch dieser Mann sei lediglich die zweite Inkarnation eines ursprünglichen Arthur gewesen. Jener *erste* Arthur sei ein Abenteurer gewesen, der in einer fernen Vergangenheit lebte, als noch die Ersten Menschen die Erde bevölkerten; er reiste vom Land Albion in das Untere Reich, um die geweihten Artefakte zu bergen, die man unter der Bezeichnung »die vier Königlichen Embleme der Macht« kennt. Diese Heiligen Insignien dürfen bei keiner Krönungszeremonie fehlen. Darüber hinaus gäbe es jedoch eine Weissagung, in der von einer dritten und letzten Inkarnation Arthurs die Rede ist ...

Will fühlt sich unbehaglich, denn anscheinend ist der Zauberer fest davon überzeugt, dass Will diese dritte Verkörperung des Großen Arthur darstellt.

Leider bestätigt sich die Richtigkeit dieser Prophezeiung immer und immer wieder. In der Gegend von Uffing erkennt Will in einer im Boden angelegten Ritzzeichnung das Weiße Pferd, und während er auf dem Drachenhügel steht, überkommt ihn eine Vision. Er sieht, wie sich in der Ebene unter ihm eine große Armee zusammenschart. Die Erde selbst macht ihm ein silbernes Horn zum Geschenk, das über magische Kräfte verfügt. Bei einer

Rast im »Wald der Geköpften« besucht der Grüne Mann höchstselbst den Jungen und schenkt ihm die »Freiheit des Urwalds, die Freiheit der Wildnis.«

Schließlich erreichen Will und Gwydion das königliche Jagd-schloss Clarendon, wo Gwydion den schwächlichen Monarchen eindringlich warnt; überdies bittet er König Hal, er möge ihn in einer sehr wichtigen magischen Mission unterstützen, um das Königreich vor einem Krieg zu bewahren. Doch der königliche Hof steht bereits völlig unter dem Einfluss der ebenso schönen wie machtgerigen Königin und ihres skrupellosen Verbündeten, Herzog Edgar von Mells.

Königin Mag ist schwanger, und Will glaubt zu erkennen, dass Herzog Edgar der Vater des Ungeborenen ist. Der Junge argwöhnt, der an sich freundliche, aber willenslose König sei von seiner Gemahlin und deren Buhlen vergiftet worden. Er bemerkt in der Umgebung eine finstere Präsenz, doch außer Will und der Königin scheint niemand anders dieses düstere, gesichtslose Phantom zu sehen.

Erst viel später erfährt der Junge, dass er den Hexenmeister Maskull gesehen hat, Gwydions Erzfeind, der unter anderem versucht, Will aufzuspüren und ihn zu töten. Zum Glück erkennt Maskull nicht, dass Will in Clarendon anwesend ist, dennoch spitzen sich die Dinge gefährlich zu. Gwydions Bitte um königliche Unterstützung wird abgelehnt, Herzog Edgar greift ihn mit der blanken Waffe an, und der Zauberer muss einen mächtigen Flucht-Zauber auslösen, der gerade noch rechtzeitig wirkt.

Der Flucht-Zauber versetzt Will und Gwydion an einen ge-weihten Ort, der selbst nach den Maßstäben der Gesegneten Insel von hoher magischer Bedeutung ist. Sie finden sich hoch oben auf jäh ins Meer abfallenden Felsenklippen wieder, unter denen die Wogen mit Urgewalt gegen die Steilküste anbranden. Will erfährt, dass sie auf der am weitesten im Westen gelegenen Landspitze der ganzen Welt stehen. Hier erneuert Gwydion seine verausgabten Kräfte und erklärt dem Jungen, was es mit den

Leylinien auf sich hat. Die Leys sind ein Netz aus mächtigen Energieströmen, welche die Insel durchziehen. Vor langer Zeit, erzählt er, hätte ein uraltes Volk, die Elfen, Menhire oder Standsteine auf diesen Kanälen aus kosmischer Energie errichtet. Doch schon seit langer Zeit hätten sich die Elfen aus der Oberen Welt des Tageslichts zurückgezogen und siedelten nun im Reich der ewigen Schatten, der Unteren Welt. Jeder dieser Steine sei angefüllt mit einer gewaltigen Menge negativer Energie, habe das Potenzial, fürchterliches Unheil über die Welt zu bringen.

Im Schwarzen Buch steht geschrieben, diese »Kriegssteine« seien über die Inseln verteilt worden, um drohende Invasionen feindlicher Heere abzuwenden. Die Elfen glaubten, dass despotische Hexenmeister sich eines Tages in den Geschundenen Ländern erheben und damit beginnen würden, den freien Willen der Menschen mit einer machtvollen Idee, welche die »Große Lüge« genannt wird, zu versklaven – es sei denn, man sorgte vor und baute einen starken Verteidigungsmechanismus – das Netz der Leys mitsamt ihren energiehaltigen Stelen. Nach vielen Beratungen erzeugte man die Kriegssteine und stellte sie an den dafür bestimmten Orten auf. Als sich das Volk der Elfen in das Untere Reich zurückzog, gab man den Ersten Menschen das Wissen über die Geheimnisse des Ley-Netzes als Hinterlassenschaft mit.

Viele Jahrhunderte lang ließ man die Inseln in Ruhe. Das Zeitalter der Bäume wurde abgelöst von einer anderen, weniger bedeutenden Epoche. Dann begann der Niedergang der Ersten Menschen, und die Inseln verkamen zu Jagdgründen von Riesen und Feuer speienden Drachen.

Als eine dritte Ära heraufdämmerte, das Zeitalter des Eisens, brach der heldenhafte König Brea auf und landete an Albions Gestaden. Er vertrieb die Riesen, gründete das Königreich und befriedete das Land.

Danach erlebte das Reich über achtzig Generationen lang ruhige Zeiten, bis genau das Ereignis eintraf, das die Elfen vorhergesehen hatten – die Sklaventreiber im Osten wurden immer mächtiger. Als König Caswalan regierte, hatten die Hexenmeis-

ter der Geschundenen Länder die Große Lüge bereits weit und breit ausgestreut. Sie befehligten riesige Armeen und machten kein Geheimnis aus ihrem Wunsch, die Inseln zu erobern.

Ihre erste Invasion, tausend Jahre nach Breas Landung, wurde zurückgeworfen. Doch wenig später gab ein Verräter das Geheimnis der Leys preis. Die hereinstürmenden Sklaventreiber konnten den so wichtigen Fluss der Erdenergie blockieren, indem sie Bauten aus Stein errichteten. Mit ihren Sklavenstraßen zerschnitten sie das Reich in viele einzelne Stücke, und somit war die Macht der Leys gebrochen.

Zu Wills Lebzeiten hingegen sind die Sklavenstraßen bereits über tausend Jahre alt. Viele befinden sich in einem Zustand des Verfalls, und die Leys, die so lange passiv vor sich hin geschlummert haben, beginnen allmählich wieder zu erwachen ...

Gwydion erzählt Will, dass er diese Kriegssteine so schnell wie möglich auffinden und fortschaffen muss, anderenfalls gäbe es ein Blutbad. An jeder Stelle, an der sich einer dieser unheilvollen Menhire befindet, würde eine riesige Schlacht stattfinden, und das daraus resultierende Chaos könnte es Maskull ermöglichen, die Wege des Schicksals zu beeinflussen. Bekäme Maskull die Gelegenheit, über das Königreich zu herrschen, wäre den Menschen eine entsetzliche Zukunft beschieden – eine Zukunft ohne jede Magie, in der Hader und Terror fünfhundert Jahre lang regieren werden.

Will und der Zauberer segeln von der Gesegneten Insel ab, und nicht lange danach entdecken sie in einer Eibe das Skelett eines Knaben. Es handelt sich um die Gebeine eines Jungen in Wills Alter (und mit einem ähnlich klingenden Namen), der seit kurzem als verschollen galt. Der Junge wurde durch Hexerei ermordet, der grausige Beweis dafür, dass Maskull Will immer noch jagt. Schon bald könnte der Hexenmeister herausfinden, dass Gwydions junger Gehilfe der Knabe ist, nach dem er wie besessen sucht. Deshalb beschließt der alte Zauberer, Will abermals an einem einigermaßen sicheren Zufluchtsort unterzubringen.

Derweil vergewissert sich Gwydion, dass Will tatsächlich Arthurs dritte Inkarnation ist; er fördert Wills schlummernde magische Talente und bringt ihm bei, die Ströme kosmischer Energie im Erdreich aufzuspüren. Wills Begabung und Gwydions Kenntnisse uralter Weisheiten sorgen dafür, dass sie den ersten Kriegsstein finden, den »Drachenstein.« Als sie ihn ausgraben, erfährt Will zum ersten Mal, wie verheerend sich die negativen Energien eines Steins, der sich bedroht fühlt, auf seine geistige Verfassung auswirken können. Doch Gwydion fesselt den Drachenstein mit einem Bindezauber, und sie befördern ihn an einen Ort, der Gwydion als vorübergehendes Versteck geeignet erscheint.

In Burg Foderingham wird der Stein sorgfältig in einem Verlies unter dem Wehrturm eingemauert. Gwydion hofft, der Stein könne so kein Unheil anrichten, während er die Suche nach weiteren Fragmenten des Schwarzen Buches fortsetzt, um zu erfahren, wie man den Kriegsstein unschädlichen machen kann.

Der Herr von Burg Foderingham, Herzog Richard, hält sich nicht ohne Grund für den rechtmäßigen König des Reiches. Soeben erst hat er erfahren, dass sein Anspruch auf den Thron in weite Ferne gerückt ist, weil die Königin einen Knaben zur Welt gebracht hat. Doch er weiß auch, dass nicht König Hal der Vater dieses Kindes ist, sondern Herzog Edgar, Richards politischer Gegner.

Richard muss eingreifen, und zwar schnell. Gwydion wird klar, dass er Herzog Richard tunlichst auf dessen wichtiger Mission, die ihn in die große Stadt Trinovant führt, begleiten sollte, damit die Situation nicht noch weiter eskaliert. So kommt es, dass Will ein zweites Mal von Gwydion allein gelassen wird. Nun muss er im Haushalt des Herzogs leben, in der Nähe des eingekerkerten und durch Bannsprüche gefesselten Kriegssteins.

Während der Monate, die Will auf Burg Foderingham verbringt, lernt er zusammen mit Herzog Richards Söhnen all die Dinge, die ein Junge von Rang und Stand beherrschen muss. Doch während

er im Reiten, Jagen und Fechten ausgebildet wird, erfährt er auch mehr über seine sich stetig weiterentwickelnden magischen Gaben. Er freundet sich mit dem alten Kräutermeister Wort an und streitet mit dem hitzköpfigen Erben des Herzogs, dem jungen Edward.

Eines Nachts stibitzt Edward trotz Wills eindringlicher Warnungen einen Schlüsselbund und führt seine Brüder und Schwestern hinunter in den Kerker zum Drachenstein. Plötzlich wird der Stein aktiv und verströmt seine bösertige Energie. Am schlimmsten getroffen wird der zweitälteste Sohn des Herzogs, Edmund.

Das Leben in Foderingham verläuft danach zwar wieder in geordneten Bahnen, doch dann fangen Herzog Richards Männer einen Wagentreck ab, der neu geschmiedete Waffen für den König transportiert. Unverhofft trifft Will wieder mit Willow zusammen, dem hübschen Mädchen, das er im Forst von Wychwoode kennen lernte. Als Vasallen von Lord Lestrangle befördern sie und ihr Vater unfreiwillig einen der Ochsenkarren, die von Grendon nach Trinovant unterwegs sind. Als Will merkt, wie sehr sich die Leute, die den Treck begleiten, vor einer Rückkehr unter Lord Lestranges Knute fürchten, weil sie zu Recht davon ausgehen, dass der Tyrann sie mit gnadenloser Härte bestrafen würde, wendet sich der Junge an die Herzogin. Er setzt sich dafür ein, die verängstigten Menschen in Richards Haushalt aufzunehmen, und die Herzogin entspricht seiner Bitte.

Willow ist von Wills Veränderung beeindruckt. Der Junge ahnt, dass mehr hinter dem unvermuteten Auftauchen des Mädchens in Foderingham stecken mag, dass nicht der reine Zufall für dieses Wiedersehen verantwortlich ist. Er vermutet, dass der Drachenstein das Schicksal eines jeden Menschen, der sich in seiner Nähe aufhält, beeinflusst, wie Gwydion es bereits angedeutet hatte.

Der Winter rückt immer näher, und von Trinovant erreichen nur spärliche Nachrichten Foderingham; doch Will erfährt, dass Gwydions geduldige diplomatische Bemühungen bis jetzt noch keine Früchte getragen haben – die miteinander verfeh-

deten Parteien liegen immer noch im Streit. Obwohl man den Drachenstein von seinem ursprünglichen Standort entfernt hat, verstärkt sich der Einfluss der übrigen auf dem Ley-Netz verteilten Kriegssteine. Der in ihnen angestaute Hass beginnt die politische Atmosphäre zu vergiften. Korruption, Machthunger, Rachegeilüste und schiere Boshaftigkeit verbreitern zunehmend die Kluft der gegnerischen Lager, und das Königreich steuert immer weiter auf einen Krieg zu.

Wills Befürchtungen wachsen, als Herzog Richard seine Heere zusammenzieht und seinen gesamten Haushalt nach Ludford verlegt. Ludford ist eine gewaltige Burg, tief in den Hügeln des Westens gelegen. Sofort nach der Ankunft wird Will von dem bösen Einfluss der Kriegssteine überwältigt.

Er bildet sich ein, Edward buhle um Willows Gunst, der Erbe des Herzogs versuche, ihn bei dem schönen Mädchen auszustechen. Die Eifersucht quält ihn so sehr, dass er anfängt, um seine geistige Gesundheit zu fürchten. Als Gwydion wieder auftaucht, erzählt Will ihm von seinem Verdacht – er argwöhnt, der Herzog habe den Drachenstein mit nach Ludford gebracht und versuche nun, dessen dunkle Macht für seine eigenen Zwecke zu nutzen.

Gwydion beschwichtigt Wills Ängste und stellt ihn vor eine Wahl; Er kann entweder in Ludford bleiben und mit Edward um Willows Liebe wetteifern, oder er kann sich Gwydion anschließen, der sich abermals auf eine Reise begeben muss, um die anderen Kriegssteine aufzuspüren; vor allen Dingen gilt es, den Stein des Verderbens zu finden, den mächtigsten aller Kriegssteine. Nach längerem Zögern beschließt Will, den Zauberer zu begleiten; Gwydion meint, dies sei eine mutige Entscheidung und ein weiterer Beweis dafür, dass er wirklich das Kind der Vorsehung ist, von dessen Auftauchen in der Prophezeiung gesprochen wurde.

Nun erklärt Gwydion dem jungen Mann, welche perfiden Pläne Maskull hegt. Die beiden Magier sind die letzten noch verbliebenen Mitglieder eines Zirkels aus grauer Vorzeit; dieser Rat

bestand ursprünglich aus neun Zauberern, deren Aufgabe darin bestand, den Lauf der Welt auf dem richtigen Weg zu halten.

Während ein Zeitalter das andere ablöste, wurde der Zirkel immer kleiner, bis nur noch zwei Zauberer übrig blieben. Aber einer der neun Magier war von Anfang an dazu bestimmt, »der Verräter« zu sein. Solange es noch drei Zauberer gab, herrschte Raum für Zweifel, doch nachdem der Phantarch Semias abtrat, wusste Gwydion, dass sein lang gehegtes Misstrauen Maskull gegenüber zu Recht bestand.

Jetzt hat Maskull sich demaskiert, versteckt sich nicht mehr hinter einer geheuchelten Sorge um das Wohlergehen des Reiches und verfolgt in aller Offenheit seine rücksichtslosen, egoistischen Ziele. Als Hexenmeister, der Magie dazu missbraucht, nur seine eigenen Pläne durchzusetzen, trachtet er danach, die Zukunft nach seinem Gutdünken zu gestalten. In der Welt, die ihm vorschwebt, hält er alle Macht in den Händen; oben drein will er ein neues Zeitalter des Kriegs und der Versklavung initiieren, das noch schrecklicher sein soll, als die erste Epoche der Knechtschaft.

Maskull muss unbedingt daran gehindert werden, seine Ziele zu verwirklichen, doch Gwydions vordringliches Problem sind die Kriegssteine. Zum Glück kann man ihnen Verse entlocken, welche bestimmte Ereignisse vorhersagen und in kniffligen Rätseln Auskunft darüber geben, wo der nächste Kriegsstein eventuell zu finden ist. Will gelingt es, zwei weitere dieser Steine aufzustöbern; zwar ist keiner von beiden der Stein des Verderbens, aber zumindest machen sie endlich Fortschritte.

Aber Maskull stellt ihnen eine raffinierte Falle in einem Kreis aus Stelen, der als der »Zirkel der Riesen« bekannt ist. Will wird gefangen genommen – als Köder gewissermaßen –, damit Gwydion dazu verleitet wird, ihm zu helfen. Der Hexenmeister und Gwydion fechten einen erbitterten Kampf aus, und der weise Zauberer unterliegt. Sein Körper wird durch Feuer zerstört, und sein Geist in einen Holunderbaum verbannt. Gerettet wird er