

MARION ZIMMER BRADLEY
DEBORAH J. ROSS
Zandrus Schmiede

Buch

Obwohl die Türme von Neskaya und Tramontana von den mächtigen PSI-Kräften, die »Laran« genannt werden, verwüstet wurden, konnte die Gefahr gebannt und der gesetzlose Bewahrer Rumail Deslucido vernichtet werden. Aber sein Sohn Eduin lebt noch und wird von dem Gedanken beherrscht, das Werk seines Vaters zu vollenden und die gesamte Fürstenfamilie der Hasturs auszulöschen. Er lebt unter einem fremden Namen im Turm Arilinn, und ausgerechnet dorthin reist der junge Hastur-Erbe Carolin, um in den Laran-Kräften ausgebildet zu werden. Zwar ist seine PSI-Begabung längst nicht so groß wie die seines Freundes Varzil, der ebenfalls in Arilinn lebt, doch Carolin ist ein charakterfester junger Mann, der ein guter Herrscher zu werden verspricht. Bald richten sich alle Rachegeanken Eduins auf Carolin. Es entspinnt sich eine mörderische Intrige, deren Ausgang über die Zukunft von ganz Darkover entscheiden wird... Nähere Informationen über den Gesamtzyklus »Darkover« auch unter www.darkover-guide.de.

Autorinnen

Marion Zimmer Bradley wurde 1933 geboren. Ihr Durchbruch als Autorin kam in den frühen 60er Jahren mit den ersten Romanen über Darkover. Obwohl sie ihren größten Triumph mit dem Roman »Die Nebel von Avalon« erlebte, blieb sie der Welt der Blutroten Sonne ihr Leben lang treu. Sie hat früh damit begonnen, junge Schriftsteller zu fördern. Unter anderen gab sie zahlreiche Darkover-Anthologien heraus und lud andere Autoren ein, in ihre Welt mit einzusteigen. Hier fand auch Deborah J. Ross ein erstes Forum für ihre Texte. Bis kurz vor ihrem Tod 1999 arbeitete Zimmer Bradley gemeinsam mit Deborah Ross an den drei Romanen der »Feuer von Darkover«-Trilogie.

Bereits erschienen:

- DIE FEUER VON DARKOVER: 1. Der Untergang von Neskaya (24194),
2. Zandrus Schmiede (24195)

Weitere Bände sind in Vorbereitung.

Marion Zimmer Bradley
Deborah J. Ross

Zandrus Schmiede

Die Feuer
von Darkover 2

Roman

Aus dem Amerikanischen
von Michael Nagula

BLANVALET

Die amerikanische Originalausgabe erschien unter dem Titel
»Zandru's Forge. Book Two of The Clingfire Trilogy«
2003 bei DAW Books, New York.

Umwelthinweis:

Alle bedruckten Materialien dieses Taschenbuches
sind chlorfrei und umweltschonend.

Der Blanvalet Verlag ist ein Unternehmen
der Verlagsgruppe Random House.

1. Auflage

Deutsche Erstveröffentlichung 12/2004

Copyright © der Originalausgabe 2003 by

The Marion Zimmer Bradley Literary Works Trust

All rights reserved

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 2004 by

Verlagsgruppe Random House GmbH, München

Published in agreement with Baror International, Inc.,

Armonk, New York, U.S.A.,

in association with Scovil, Chichak, Galen Literary Agency

Umschlaggestaltung: Design Team München

Umschlagillustration: Agt. Schlück/Romas Kukalis

Satz: Uhl + Massopust, Aalen

Druck: GGP Media GmbH, Pößneck

Titelnummer: 24195

Redaktion: Rainer Michael Rahn

V.B. · Herstellung: Heidrun Nawrot

Printed in Germany

ISBN 3-442-24195-2

www.blanvalet-verlag.de

*Für Sarah –
halte an deinen Träumen fest!*

Danksagung

Meine Dankbarkeit gilt all jenen, die mein Leben mit ihrer Anteilnahme und Güte, ihrer Tapferkeit und Hoffnung bereichert haben. Ihr wisst, wer gemeint ist.

Dementi

Dem aufmerksamen Leser werden möglicherweise bei einigen Details Unterschiede zu neueren Erzählungen auffallen. Das ist ohne Zweifel auf die fragmentarische Geschichtsschreibung zurückzuführen, die bis zum heutigen Tage anhält. In den Jahren nach der Zeit des Chaos und der Hundert Königreiche gingen viele Zeugnisse verloren, andere wurden durch die mündliche Weitergabe entstellt.

Anmerkung der Autorin

Marion Zimmer Bradley ging mit »ihrer besonderen Welt« Darkover immer sehr großzügig um, und sie ermutigte für ihr Leben gern junge Schriftstellerinnen. Wir waren schon Freundinnen, als sie ihre Anthologien über DARKOVER und die SCHWESTERN-Reihe herauszugeben begann. Meine natürliche literarische »Stimme« und das, wonach sie suchte, passten ungewöhnlich gut zueinander. Sie las immer gern, was ich mit so viel Freude schrieb, und bezeichnete »Brendan Ensolares Tod« (FOUR MOONS OF DARKOVER, USA 1988, dt. DIE VIER MONDE) oft als eine ihrer Lieblingsgeschichten.

Unter meinem Ehenamen Deborah Wheeler veröffentlichte ich weiter Kurzgeschichten in Marions Anthologien und Magazinen und auch in ASIMOV'S, FANTASY AND SCIENCE FICTION, STAR WARS: TALES FROM JABBA'S PALACE (USA 1995, dt. PALAST DER DUNKLEN SONNEN) und SISTERS OF THE NIGHT. Bei DAW BOOKS erschienen meine beiden Science-Fiction-Romane JAYDIUM und NORTHLIGHT.

Als Marions Gesundheitszustand sich verschlechterte, lud sie mich ein, mit ihr an einem oder mehreren Darkover-Romanen zu arbeiten. Wir beschlossen, dass wir, statt die Geschichte des »modernen« Darkover fortzuschreiben, besser in die Zeit des Chaos zurückkehrten. Marion schwebte eine Trilogie vor, die mit dem Hastur-Aufstand und dem Untergang von Neskaya beginnen und über die anhaltende Freund-

schaft zwischen Varzil dem Guten und Carolin Hastur bis zu dem Feuerbombardement auf Hali und der Ratifizierung des Vertrags führen sollte. Während ich mir so schnell wie möglich Notizen machte, lehnte sie sich zurück, richtete den Blick nach oben und begann die Geschichte mit den Worten: »Also, die Hastur versuchten, die schlimmsten Auswüchse der *Laran*-Waffen in den Griff zu bekommen, aber ständig wurden neue entwickelt ...« Oder sie sagte: »Varzil und Carolin waren natürlich mit den Geschichten über die unglücklichen Liebenden vertraut, die bei der Zerstörung von Neskaya ihr Leben verloren ...« Das hier ist ihre Geschichte.

Deborah J. Ross

»Es sind nicht die schönen Tage, die unsere Seelen formen, sondern die kalten Winternächte, wenn wir uns in den Gruben von Zandrus Schmiede wiederfinden und feststellen, wer wir wirklich sind.«

– Felicia Leynier

Prolog

Der Knabe kam, um seinem Vater Lebewohl zu sagen, als der Schein verglimmender Holzscheite über dem Feldsteinherd waberte. Er schauderte, dachte an die Nacht draußen und an den Reiter, der käme, um ihn abzuholen. Mit einer Geduld, die weit über die eines Zwölfjährigen hinausging, wartete er auf die Worte seines Vaters, die ihn fortschickten, vielleicht für immer.

Einen langen Augenblick bewegte sich der in zerlumpfte Decken gehüllte Mann nicht. Nur die sich langsam und ungleichmäßig hebende und senkende Brust und das Funkeln in seinen Augen zeigten, dass noch Leben in ihm war. Die alte Verletzung seiner Lungen aus einer Zeit, über die er nie ein Wort verlor, hatte ihn früher schon an den Rand des Todes gebracht, und jedes Mal hatte er sich wieder erholt.

Vater, bitte stirb nicht, dachte der Knabe und fragte sich erneut, ob er deshalb fortgeschickt wurde. Nach Arilinn, so weit weg, um unter Bestien und Zauberern zu leben.

»Eduin.« Ein Wispern wie rieselnde Asche. »Mein Sohn.«

Tränen brannten in den Augen des Knaben, aber er kämpfte das Verlangen nieder, sich in die Arme des Vaters zu werfen, sein Gesicht in dem drahtigen grauen Bart zu vergraben, die eisernen Arme um sich zu spüren.

»Ich weiß nicht, ob ich dich jemals wieder sehen werde. Du bist meine letzte Hoffnung.«

»Ich werde dich nicht enttäuschen, Vater.«

Die Schultern des Mannes hoben und senkten sich unter den Deckenschichten. »Und was wirst du tun?«

»Nach Arilinn gehen. Ich werde ein...« Das Kind stolperte über das unvertraute Wort. »...ein *Laranzu*. Der mächtigste Zauberer von ganz Darkover.«

»Wie dein Vater vor dir.«

Eduin nickte mit gerunzelter Stirn. Wenn sein Vater der mächtigste *Laranzu* der Welt gewesen war, warum lebten sie dann in dieser Abgeschiedenheit? Warum hungerten und froren sie dann im Winter und trugen Flickenkleidung? Er wusste, dass die Hasturs damit zu tun hatten. Seine Mutter hatte ihm noch zu Lebzeiten beigebracht, niemals Fragen zu stellen. Aber wenn er jetzt keine Fragen stellte, kam diese Chance vielleicht nie wieder.

Als spürte er seine Fragen, winkte der Vater den Knaben näher und zog ihn in den Schutz eines Arms. »Du bist zu jung für eine solche Bürde, und doch bist du alles, was mir geblieben ist. Deine Brüder ...« Seine Stimme verlor sich.

Sie haben versagt.

»Wer bist du?«, fragte sein Vater in verändertem Ton.

»Nun, Eduin MacEarn, auf diesen Namen hast du mich getauft, Vater.«

»Hör gut zu. Deine Mutter wusste nichts von dem, was ich dir jetzt mitteile. Sie wusste lediglich, dass ich im Krieg verwundet wurde und Frieden und Vergessen suchte. Also nahm ich ihren Namen an und begann hier ein neues Leben. Aber die Vergangenheit muss berichtigt werden.«

Eduin schauderte angesichts der Eröffnung eines großen Geheimnisses.

»Dein wahrer Name, mein Sohn, ist Eduin Deslucido, und du bist der einzige Erbe eines einst riesigen Königreichs. Dein Onkel war König Damian Deslucido, ein Mann mit einer unübertrefflichen visionären Kraft, Herrscher von Ambervale und Linn ...« Die Namen gingen ihm wie Beschwörungen von der Zunge. »...und Kinally, Verdanta und Falkenhorst und dann Acosta. Aber das ist nun alles dahin, selbst die Erinnerung an diesen großen Mann. Zerstört durch die heimtückischen Hasturs – möge ihre Strafe tausend Jahre währen! In ihrer Gier nach Macht haben sie deinen Onkel und deinen Vetter Belisar abgeschlachtet, der nach ihm König geworden wäre. Sie haben Feuer vom

Himmel regnen lassen und zwei Türme in Trümmer gelegt. Sie dachten, ich wäre dabei ebenfalls umgekommen.«

»Nein, Vater, nicht du!«

»Aber Zandru war mir hold, und ich entkam. Ich gelangte hierher, nahm den Namen deiner Mutter an und wartete. Ich dachte, wenn ich wieder bei Kräften wäre, könnte ich in die Welt zurückkehren und die Hastur-Sippe zur Rechenschaft ziehen. Aber«, er deutete mit der freien Hand auf seine Brust, »dieser Körper hat zu viel erlitten.«

Der Atem rasselte in den Lungen des Greises. »Als deine Brüder erwachsen wurden, begann ich zu hoffen, dass ich sie an meiner statt ausschicken könnte. Es waren gute Jungs, liebevolle Söhne. Sie gaben ihr Bestes. Da erkannte ich, dass die Hasturs für einen gewöhnlichen Attentäter zu mächtig waren, egal wie gerecht die Sache war.«

Erneut schauderte Eduin. Er konnte sich an seine Brüder kaum erinnern, nur dass sie groß und stark gewesen waren. Wie sollte er Erfolg haben, wo sie gescheitert waren?

»In alledem liegt ein hohes Maß an Gerechtigkeit«, sagte der Greis mit einem gequälten Lächeln. »Dass du, das Kind von Rumaíl Deslucido, die Kinder dieser verfluchten Hexe Taniquel Hastur-Acosta vernichten wirst und alle anderen in diesem elenden Nest, die ihr halfen!«

Ein Hustenanfall unterbrach seine Rede. Der Knabe eilte zu dem Tisch auf der anderen Seite des Zimmers und holte einen verschrammten Holzbecher mit Kräuteraufguss.

»Du darfst den Hasturs nie durch Waffengewalt entgegentreten«, sagte der Greis, »das führt nur in die Katastrophe. Kultiviere stattdessen dein Talent. Verdiane dir deinen Platz in den Türmen. Beobachte und lerne. Warte ab. Der richtige Zeitpunkt wird kommen. Du wirst dort Hasturs treffen, davon bin ich überzeugt. Das *Laran* ist weit verbreitet in dieser Familie, genau wie in unserer. Freunde dich mit ihnen an, erwirb ihr Vertrauen, verschaff dir Zutritt zu ihren Häusern. Aber fürchte nie ihre Kraft. Du hast eine Gabe, die weit mehr wiegt als die ihre. Wenn der

richtige Zeitpunkt gekommen ist, werde ich dir beibringen, wie man sie einsetzt.«

Der Greis hielt inne, aber der Knabe wusste, dass noch mehr folgen würde. »Verrate dich nicht, indem du gegen geringere Angehörige dieses Hauses ziehst. Heb dir deine Bemühungen für deine wahren Ziele auf – die Schuldigen und ihre Nachkommen. Die Geister von Damian Deslucido, Prinz Belisar und all derer, die für ihre ruhmreiche Sache starben, zählen auf dich. *Ich* zähle auf dich!«

Hufgetrappel erklang draußen auf dem Hof. Der Knabe blickte kurz zu dem gefalteten Mantel, der auf dem Bündel neben der Tür lag. Er schlang die Arme um den Vater und wisperte erneut – vielleicht zum letzten Mal:

»Ich werde dich nicht enttäuschen, Vater. Ich enttäusche dich nicht!«



1. Buch

1

Eines Morgens Anfang Herbst schien die große rote Sonne von Darkover am Eingang zum Turm Arilinn schräg auf den Hof. Polierter Granit, in den durchscheinende blaue Steine eingefügt waren, bildete den Boden und zwei Mauern. Alles war so kunstvoll geformt und zusammengesetzt, dass nicht einmal ein Grashalm oder eine Efeuranke Wurzeln schlagen konnte. Steil aufragend, bildeten die Mauern eine Schlucht, in der die Kälte der Nacht erhalten blieb. Auf der anderen Seite umschloss ein anmutiger Torbogen den bunten Schleier, der nur jenen mit echtem *Comyn*-Blut, Angehörigen der mit psychischen Kräften gesegneten darkovanischen Adelschicht, den Zutritt gestattete. In dem indirekten Licht des Morgens ähnelte der Schleier einem Wasserfall aus den zerfallenden Farben des Regenbogens.

Als er sich in der finstersten Stunde der Nacht in den Hof geschlichen hatte, war Varzil Ridenow darauf bedacht gewesen, dem Schleier nicht zu nahe zu kommen. Selbst hier, in der Ecke, in der er sich zusammengerollt hatte, um dösend den Tagesanbruch abzuwarten, spürte er, wie dessen Macht an seinen Nerven zerrte.

Hätte es eine andere Möglichkeit gegeben...

Die Worte hallten in seinen Gedanken wider wie der Refrain einer Ballade. Er war ein Ridenow und besaß die Gabe des *Laran*, die wahre *Donas*. Er wusste es schon, seit er zum ersten Mal die Ya-Männer ihre Klagelieder in den fernen Hügeln unter den vier Mittsommernonden hatte singen hören. Damals war er acht Jahre alt gewesen, alt genug, um zu verstehen, dass da etwas war, was man weder sehen noch fassen konnte, und alt genug, um zu wissen, dass er darüber schweigen sollte. Er hatte gesehen, wie sein Vater, *Dom* Felix Ridenow, bei diesem Thema verstummte und seine Kiefer anspannte. Nun war er sechzehn, älter als die

meisten, wenn sie ihre Ausbildung im Turm begannen, und sein Vater hätte die ganze Sache am liebsten vergessen und so getan, als besäße sein jüngster Sohn die Gabe nicht.

Varzil war all die vielen Meilen von seinem Zuhause nach Arilinn gereist, zusammen mit seinem Vater und einigen Angehörigen, um dem *Comyn*-Rat offiziell vorgestellt zu werden. Sein älterer Bruder Harald, der einmal Klarwasser erben sollte, war vor drei Jahren auf ähnliche Weise begutachtet worden, aber damals war Varzil noch zu jung gewesen, um ihn zu begleiten. Seine derzeitige Anerkennung war eindeutig ein politischer Schachzug, um den Status der Ridenows zu stärken. Viele der anderen großen Häuser betrachteten sie als Emporkömmlinge, kaum zivilisierter als ihre Vorfahren aus den Trockenstädten. Es ärgerte sie, einem Ridenow die Achtung eines Gleichen unter Gleichen entgegnen zu müssen.

Der Frieden, den Allart Hastur zwischen seinem Königreich und dem der Ridenows geschlossen hatte, war bisher weder lang noch tief genug gewesen, um die Erinnerung an die blutige Auseinandersetzung, die dem Abkommen vorausgegangen war, vergessen zu lassen. *Dom Felix* verhielt sich nie anders als ausgesucht höflich gegenüber den Hasturs, aber Varzil spürte ihre Zweifel – ihre *Furcht*.

Hätte es eine andere Möglichkeit gegeben...

Dann hätte er sich nicht zu dieser verbrecherisch frühen Stunde aus der Verborgenen Stadt schleichen müssen, um halb erfroren darauf zu warten, dass jemand im Turm ihn einließ. Er hoffte, dass es bald geschähe, bevor seine Abwesenheit entdeckt und die Jagd auf ihn eröffnet wurde. Die Ratssitzung war beinahe vorüber, und viel galt es nicht mehr zu erledigen. *Dom Felix* würde nicht zögern, nicht, nachdem Katzenmenschen in den Bergen unweit der Schafsweiden gesichtet worden waren.

Varzil schlang den Umhang enger um seine Schultern und achtete darauf, dass seine Zähne nicht mehr so laut klapperten. Der fein gewobene Zwirn war für die höfische Etikette gedacht, nicht als Schutz gegen die Elemente.

Aldones sei Dank, dass es eine klare Nacht war.

In den langen Stunden spürte Varzil das Wirbeln und Tanzen psychischer Kräfte hinter den Turmmauern. Die blendend grelle Energie des Schleiers peinigete seine Nerven und machte ihn empfänglich für das leiseste telepathische Raunen.

Ein Großteil der Arbeit im Turm wurde verrichtet, wenn gewöhnliche Menschen schliefen, um der psychischen Statik der vielen ungeschulten Gemüter möglichst wenig ausgesetzt zu sein. So nahe der Stadt wurde noch der zufälligste Streustrahl oder Gefühlsausbruch, der es kaum wert war, *Laran* genannt zu werden, zu einer leichten Störung, die sich mit der Zeit verstärkte, hatte man ihm erzählt. Aus diesem Grund standen Türme wie Hali und der jetzt in Trümmern liegende Tramontana abseits menschlicher Siedlungen. In den langen Stunden der Dunkelheit schickten begnadete Arbeiter per Relais Botschaften über hunderte von Meilen und luden gewaltige *Laran*-Batterien auf, die unzähligen Zwecken dienten, darunter der Energieversorgung von Luftwagen, der Beleuchtung der Königspaläste und dem Abbau kostbarer Minerale; ja sie ermöglichten sogar die behutsame Heilung von Körper und Geist.

Varzil war in dieser Nacht schon ein Dutzend Mal eingnickt und wieder aufgeschreckt. Bei jedem Erwachen schienen seine Sinne schärfer geworden zu sein. Kraft seines Geistes spürte er Farben und Melodien, von deren Existenz er nicht einmal etwas geahnt hatte. Er vernahm Stimmen, ein Wort hier und da, Redewendungen, die befrachtet waren mit geheimer Bedeutung und ihn nach mehr lechzend zurückließen. Der regenbogenartige Schleier funkelte nicht mehr in der Ferne, sondern ging ihm widerhallend durch Mark und Bein.

Eine Bewegung erregte Varzils Aufmerksamkeit, ein Schatten unter Schatten. Schlank, in grauen Pelz gekleidet, vorgebeugt wie ein verhutzelter kleiner Mann, schlüpfte eine Gestalt durch den Schleier. Sie blieb stehen, einen leeren Korb fest in den Klauen, und starrte ihn an.

Varzil setzte sich aufrecht und zog den dünnen Umhang noch

enger um seine Schultern. Er erkannte in dem Wesen einen *Kyrri*, die *Serrais*, das Oberhaupt der *Ridenows*, sich in geringer Zahl als Diener hielt. Sie sollten telepathisch sehr begabt sein, aber auf jede Annäherung heftig reagieren. Bei seiner Vorbereitung auf den Besuch in *Arilinn* hatte sein Vater ihn vor ihren schützenden elektrischen Feldern gewarnt. Dennoch streckte er die Hand nach ihm aus.

»Schon in Ordnung«, murmelte er. »Ich tue dir nicht weh.«

Etwas strich über *Varzils* Hinterkopf, gleichzeitig federleicht und unangenehm, als streichele jemand seine Haut. Aber nein, es geschah im *Innern* seines Kopfes. Plötzlich durchlief ihn ein Gefühl der *Neugier*, das ebenso rasch, wie es gekommen war, wieder verflog.

Das Wesen musterte ihn. Wollte es etwas von ihm? Er hatte nichts zu essen – und dann begriff er, dass er als Tier von ihm dachte und nicht als intelligentes, wenn auch nicht unbedingt menschliches Wesen.

Ohne einen Laut eilte der *Kyrri* davon. *Varzil* sah, wie er den äußeren Hof überquerte und in eine Seitengasse abbog. Er hatte den Eindruck, auf geheimnisvolle Weise einer Prüfung unterzogen worden zu sein, und wusste nicht, ob er bestanden hatte.

»Sieh doch – da unten!«, rief über ihm eine Stimme. »Irgend- ein *Taugenichts* lagert auf unserer Schwelle!«

Varzil reckte den Hals und starrte zu einem Balkon hoch, der zu beiden Seiten des Schleierbogens um den Turm herumführte. Zwei ältere Jungen beugten sich vor und deuteten auf ihn. Sie schienen noch nicht ganz zwanzig zu sein; die Stimmen waren schon tief, die Taillen und Hüften schlank, aber sie hatten noch die Schultern junger Männer.

»Du da! Kerl! Was hast du hier zu suchen?«

Etwas an der Stimme nervte *Varzil*. Aber vielleicht war es auch nur die Verwirrung über die Begegnung mit dem *Kyrri*, die ihn zu der gereizten Antwort verleitete: »Was geht euch das an? Ich bin hier, um den Bewahrer des Turms *Arilinn* zu sprechen, und der seid ihr nicht!«

»Wie kannst du es wagen, so mit uns zu reden!« Der Jüngling auf dem Turm beugte sich weiter vor. »Du unverschämter Nichtsnutz!«

Der zweite Junge zog seinen Freund zurück. »Eduin, du hast nichts davon, ihn zu verspotten. Da unten kann er uns nichts anhaben, und er ist eindeutig kein Straßenbettler. Diese Worte sind deiner nicht würdig.« Er sprach mit dem Akzent eines Tiefland-Aristokraten.

Varzil rappelte sich mit pochendem Herzen auf. Ein Dutzend Entgegnungen kam ihm in den Sinn. Seine Hände ballten sich zu Fäusten. Er biss weiter fest die Zähne zusammen, obwohl der Atem durch sie hindurchzischte. Er hatte nicht den größten Teil seines Lebens damit verbracht, weitaus schlimmere Beleidigungen über sich ergehen zu lassen, um jetzt die Nerven zu verlieren.

Was fiel dem Lämmel ein, ihn so herauszufordern? Was stimmte mit ihm nicht? Höflichkeit kostete nichts, aber durch Beleidigungen konnte man sich Feinde machen. Wenn er Erfolg hatte, würden diese Jungs vielleicht seine Mitschüler werden. Aber es spielte ja nur die Meinung einer einzigen Person wirklich eine Rolle – die des Bewahrers.

Er beschloss, kein weiteres Wort darüber zu verlieren, und verbeugte sich vor ihnen. Etwas Besseres fiel ihm nicht ein, wenn er die Situation nicht verschlimmern wollte.

Der Junge namens Eduin zog sich von dem Balkon zurück und murmelte etwas über angemessenen Respekt gegenüber der Würde des Turms. Varzil riss sich so sehr zusammen, seine Zunge im Zaum zu halten, dass er nicht jedes Wort mitbekam. Aber der andere Jüngling, der, der sich wohlweislich zurückhielt, blieb vor Ort.

Varzil hob den Blick. Die Sonne glitzerte im strahlenden Rot der Haare des anderen Jungen, ließ seine grauen Augen und die regelmäßigen Züge aufleuchten. Beide Turmjungen trugen schlichte Kleidung, Tuniken mit breiten Ledergürteln, ohne einen Hinweis auf ihren Clan oder Rang.

»Kerl«, rief er nach unten, und diesmal war nichts Beleidigendes an dem Wort. Seine Stimme war kräftig und klar, als wäre er als Sänger ausgebildet worden. »Was willst du vom Bewahrer des Turms Arilinn?«

»Ich bin hier ... um dem Turm beizutreten.« Es war heraus.

Für einen langen Moment musterte der Jüngling ihn weiter. Mit einem Nicken und den Worten »Warte hier« verschwand er wieder im Turm.

Varzil ließ den Atem entweichen, von dem er gar nicht gemerkt hatte, dass er ihn angehalten hatte. Während er sich zu beruhigen versuchte, schimmerte der Schleier und teilte sich wie ein irisierender Wasserfall. Ein Mann im lose fallenden weißen Gewand eines Überwachers trat hindurch. Grau beherrschte sein kastanienbraunes Haar, und sein Mund wurde von Linien eingeraht, die auch unter seinen Augen verliefen. Einige Schritte hinter ihm folgte der Jüngling vom Balkon. Auf diese Nähe erschreckte Varzil die herrische Ausstrahlung des anderen Jungen.

Der Mann im weißen Gewand blieb stehen, und sein Blick schweifte über die Farben von Varzils Umhang, das Gold und Grün seines Clans.

»*Vai dom...*«, brach Varzil schließlich das Schweigen. »Ich bin Varzil Ridenow, der jüngere Sohn des *Dom* Felix von Klarwasser. Ich bin gekommen, um hier eine Ausbildung anzutreten. Wollt Ihr so freundlich sein und mich zum Bewahrer begleiten?«

Der strenge Mund entspannte sich zum Ansatz eines Lächelns. »Junger Sire, nichts hielt ich für angemessener. Ich kann mich ganz sicher nicht erdreisten, die Entscheidung zu treffen, was mit Euch geschehen soll.«

Auf eine entsprechende Geste des Weißgewandeten näherte Varzil sich dem Schleier. Noch nie war er einem so mächtigen Matrixgebilde dermaßen nahe gewesen, nur persönlichen Sternensteinen oder dem telepathischen Dämpfer, den die *Leronis* im Haushalt der Ridenows immer verwendete, wenn seine Mutter wieder einen ihrer Ohnmachtsanfälle hatte.

Er hob eine Hand, die Finger ausgestreckt, wagte es aber

noch nicht, den Schleier zu berühren. Wozu diente er, abgesehen von seiner Schönheit? Zwei Personen – drei, wenn er den *Kyrri* mitrechnete – hatten ihn passiert, als wäre er ein Gespinst aus Watte.

Er wandte den Kopf und sah, dass der Überwacher ihn eindringlich musterte. Also eine weitere Prüfung. Er hob das Kinn und schritt voran.

Der Schleier sah wie ein dünner Regenbogennebel aus, und er hatte erwartet, dass er sich kühl und vielleicht feucht anfühlte. Sobald er ihn berührte, wallte er vor ihm auf und schloss ihn ein. Er keuchte auf, sog jäh den Atem ein, der den metallischen Beigeschmack eines Gewitters hatte. Seine Haut kribbelte am gesamten Körper, jedes Härchen stellte sich auf. Die kleinen Muskeln um seine Augen zuckten. Er spürte seine Fingerspitzen nicht mehr.

Im nächsten Augenblick stand er zitternd in einem fensterlosen Würfel. Obwohl er sich nicht länger direkt in einem Matrixfeld befand, spürte er die Energie in dem kleinen Raum, als handele es sich ebenfalls um ein *Laran*-Gebilde. Als er sich umwandte, machte er verschwommen und schattenhaft einige Schemen aus. War das so etwas wie eine Falle? Eine weitere Prüfung?

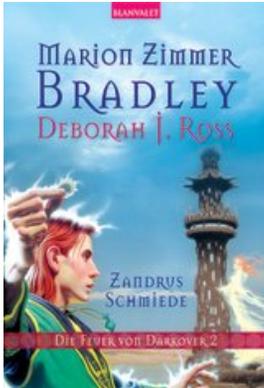
Dann trat der weiß gewandete Überwacher durch den Regenbogenschleier. Der Jüngling folgte ihm grinsend.

»Ich hab's dir doch gesagt«, meinte der Jüngling.

Was gesagt?, überlegte Varzil.

Der Mann bewegte die Hände, als bediene er etwas, und Varzils Magen sackte durch. Nein, er stand noch auf festem Boden, aber der *Raum selbst* stieg empor. Im nächsten Augenblick hörte es wieder auf, und sie traten durch einen Torbogen in einer Wand. Der beleuchtete Raum dahinter öffnete sich zu einer breiten Terrasse hin.

So prächtig konnte nicht einmal der Ballsaal der größten Burg auf Darkover sein, dachte Varzil. Wandteppiche bedeckten die Wände, leuchteten in satten Farben und zeigten Szenen mit Jagdgruppen, *Chieri*, die im Wald unter den vier Monden tanz-



Marion Zimmer Bradley, Deborah J. Ross

Die Feuer von Darkover 2

Zandrus Schmiede

Paperback, Broschur, 608 Seiten, 14,0 x 20,6 cm

ISBN: 978-3-442-24195-8

Blanvalet

Erscheinungstermin: Dezember 2004

Die ferne Welt Darkover im Zeitalter der Hundert Königreiche: Der Kampf gegen den gesetzlosen Bewahrer Deslucido ist vorüber, doch die Gefahr durch ihn ist noch nicht gebannt: Sein Sohn Eduin lebt und ist von dem Gedanken besessen, die Fürstenlinie der Hasturs auszulöschen ...