

PETER
DAVID

ROBIN
FURTH

LUKE
ROSS

MICHAEL
LARK

RICHARD
ISANOVE

STEPHEN KING



DER DUNKLE TURM

GRAPHIC NOVEL DELUXE



STEPHEN KING

– DER DUNKLE TURM –
DIE KLEINEN SCHWESTERN
VON ELURIA

panini comics

Die Originalausgabe erschien unter dem Titel
The Dark Tower: The Gunslinger - Little Sisters of Eluria
bei Marvel Publishing, Inc., New York,
unter Verwendung von Material, das zunächst in Heftform als Miniserie
The Dark Tower - The Gunslinger: The Little Sisters of Eluria # 1-5
erschien, 1. Auflage 2011.

Die Originalausgabe erschien unter dem Titel
The Dark Tower: The Gunslinger - The Battle of Tull
bei Marvel Publishing, Inc., New York,
unter Verwendung von Material, das zunächst in Heftform als Miniserie
The Dark Tower - The Gunslinger: The Battle of Tull # 1-5
erschien, 1. Auflage 2011.

Die deutsche Ausgabe von
Stephen King - Der Dunkle Turm Deluxe 4
wird von der Panini Verlags GmbH herausgegeben,
Schloßstraße 76, 70176 Stuttgart

Geschäftsleitung: Hermann Paul
Head of Editorial: Jo Löffler (v.i.S.d.P.)
Redaktion: Jürgen Zahn, Hanna Mohnert
Übersetzung: Wulf Bergner, Oliver Hoffmann
Head of Marketing: Holger Wiest (E-Mail: marketing@panini.de)
Lettering: Delia Wüllner-Schulz
Herstellung: Michael Beck
Druck: Printed in Italy
PR & Presse: Steffen Volkmer
Panini-Nachbestell-Service:
Bezugsmöglichkeiten für ältere Ausgaben unter
www.paninicomics.de

ISBN 978-3-7416-3339-3

digitale Ausgaben:
978-3-7367-9441-2 (PDF)
978-3-7367-9442-9 (EPUB)
978-3-7367-9443-6 (MOBI)

STEPHEN KING

– DER DUNKLE TURM –
DIE KLEINEN SCHWESTERN
VON ELURIA

IDEE UND GESAMTLEITUNG
STEPHEN KING

STORY UND BERATUNG
ROBIN FURTH

SKRIPT
PETER DAVID

ÜBERSETZUNG
OLIVER HOFFMANN

ZEICHNUNGEN & COLORING
LUKE ROSS & RICHARD ISANOVE

Besonderer Dank an Chuck Verrill, Marsha DeFilippo,
Barbara Ann McIntyre, Brian Stark, Jim Nausedas, Jim McCann, Arune Singh,
Jeff Suter, John Barber, Lauren Sankovitch und Chris Eliopoulos

VORWORT

Entscheidende Duelle in kleinen Wüstenstädtchen ...

Stephen Kings Saga »Der Dunkle Turm« fasziniert seit über 30 Jahren. Jetzt erscheinen die bisher als Trade Paperbacks veröffentlichten Comic-Umsetzungen dieses gigantischen Romanzyklus erstmals in einer prächtigen Hardcover-Ausgabe. Dieser vierte Band enthält die ursprünglichen Trade Paperbacks 7 und 8: *Die Schlacht von Tull* und *Die kleinen Schwestern von Eluria*.

Auch diesmal haben wir es mit einer Adaption von Teilen von Kings Roman **Schwarz** zu tun, in dem Roland Deschains Suche nach dem Dunklen Turm ihren Anfang nimmt. Erzählt werden zwei sehr unterschiedliche Geschichten, die jeweils in der abgeschlossenen, fast klaustrophobischen Atmosphäre heruntergekommener Kleinstädte spielen, und sehr an Wildwestfilmkulissen erinnern. Roland ist dem fliehenden Mann in Schwarz dicht auf den Fersen, als er Tull erreicht. Der kleine Ort mit seinen sandfarbenen, heruntergekommenen Gebäuden liegt unmittelbar am Nordrand der Mohainewüste. Als Roland in der abgewirtschafteten, nur aus vier Straßen bestehenden Gemeinde ankommt, lernt er die Barfrau Alice kennen und beginnt mit ihr eine Affäre. Doch die Begegnung mit der psychotischen Predigerin der Stadt, Sylvia Pittston, die den Revolvermann für den Satan hält, führt dazu, dass sich ganz Tull gegen ihn wendet.

Optisch kommt dieser Band etwas weniger künstlerisch-üppig daher als die Vorgängerbände. Dafür wirken die einzelnen Panels wie schroffe Standbilder aus einem Western. Die Optik ist gleichzeitig eine Hommage an die frühe Zeit der Wildwestfilme und an die Retro-Western wie Clint Eastwoods *Erbarmungslos*. Der verbindende Bogen zwischen den beiden Geschichten, die dieser Sammelband präsentiert, ist die Tatsache, dass Roland Deschain es in beiden mit weiblichen Antagonisten zu tun hat und mit Frauen, die ihm zugetan sind. Sowohl das Spannungsfeld zwischen Sylvia Pittston und Alice in *Die Schlacht von Tull* als auch das zwischen der Ordensschwester, die Gefühle für ihn entwickelt und ihren vier Mitstreiterinnen in *Die kleinen Schwestern von Eluria* sorgen für die große emotionale Tiefe dieser Storys. Michael Lark und Stefano Gaudiano, die in diesem vierten Sammelband den zeichnerischen Staffelstab von Lee und Isanove übernehmen, tragen hierzu einen großen Teil bei. Der Showdown in Tull erreicht nicht zuletzt durch seine sehr unmittelbare, drastische, in düsteren und wie ausgebleichen wirkenden Farben gehaltene Optik eine teilweise höhere Intensität als Kings rein textliche Version.

Autorin Robin Furth hat sich für die Umsetzung der Story als Comic Unterstützung von Peter David geholt, einem der bedeutendsten Marvel-Comic-Autoren, was dem Drive der Geschichte aus meiner Sicht sehr guttut.

Die zweite Hälfte des vorliegenden Sammelbandes setzt eine Kurzgeschichte um, die eigentlich in der Zeit vor **Schwarz** spielt, also bevor Roland dem Mann in Schwarz in die Wüste gefolgt ist. Roland erreicht auf seinem Pferd Topsy das Wüstenstädtchen Eluria, das er wie ausgestorben vorfindet. Auf der Hauptstraße frisst gerade ein alter Hund, der später noch eine große Bedeutung für den Revolvermann haben wird, an der Leiche eines Jungen.

Mehr soll hier nicht verraten werden, um die spannenden und schaurigen Wendungen dieser Geschichte nicht vorwegzunehmen.

Lange Tage und angenehme Nächte beim Lesen dieses Sammelbandes wünscht
Oliver Hoffmann
Im Februar 2023



EINLEITUNG

Liebe treue Leser,

willkommen in Eluria! Während der letzten zehn Jahre bin ich mit Roland durch viele exotische und schreckenerregende Lande gezogen. Ich habe Verwüstern, Mutanten und Dämonen getrotzt. Ich bin über die zurückgelassenen Vernichtungsmaschinen der Großen Alten gestolpert und in die ausgelegten Fallen des Mannes in Schwarz getappt. Verschiedentlich haben mich die Wunder, die mir auf den von mir bereisten Nebenpfaden begegneten, in Staunen versetzt, verblüfft und sprachlos gemacht. Aber von allen Orten in Mittwelt, an denen ich mein Lager aufgeschlagen und mein Feuer entzündet habe, hat mich keiner so zutiefst beunruhigt wie Eluria.

In seiner kurzen Vorrede zur ursprünglichen Novelle verrät uns Stephen King, dass die Story zu *Die Kleinen Schwestern von Eluria* aus einem einzelnen Bild entstand, das er beim Aufwachen vor Augen hatte. Es war das Bild eines schönen, königlichen Pavillons aus sich bauschender, weißer Seide. Für Stephen King war das ein vertrauter Ort, vielleicht sogar ein tröstlicher. Schließlich ist es der prächtige Sommerpalast Lauras, der Königin der Territorien, wo er und sein guter Freund Peter Straub beim gemeinsamen Verfassen des wunderbaren Fantasy-Romans *Der Talisman* viel Zeit verbracht hatten.

Wie viele vielleicht wissen, war Königin Lauras Pavillon den Sommer über Sitz ihres Hofes, aber auch ihr Krankenzimmer. Die Königin der Territorien litt nämlich unter einer geheimnisvollen, magischen Krankheit, derentwegen sie im Koma lag. An Hofe waren zwar nach wie vor überall katzbuckelnde Höflinge und loyale Untertanen zugegen, doch ihre Gemächer hatten sich in einen Krankenhausflügel verwandelt. In den Palastkorridoren herrschte ein ständiges Kommen und Gehen von nonnenhaften Krankenschwestern in reinweißen Habits – so leise wie der Wind oder dahinsegelnde Vögel in der Ferne. Diese Frauen – und es waren ausschließlich Frauen – hielten die verhexte Königin trotz ihrer tiefen, tranceartigen Versunkenheit am Leben.

Königin Lauras Palast war zuvor ein wunderschöner, aber auch melancholischer Ort, doch bis Stephen King in die Dusche gestiegen war, hatte sich dieser anmutige Pavillon mit seinen weißen, stillen Krankenschwestern zusehends in etwas viel Finstereres verwandelt. Während unser Autor duschte, sah er vor dem geistigen Auge, wie das königliche Zelt immer mehr verfiel, bis es einer Königin nicht mehr würdig war. Es war zum Spukhaus voller flüsternder weiblicher Todesalben geworden, Krankenschwestern des Todes, nicht des Lebens. Waren es Geister? Waren es Vampire? King war sich darüber im Unklaren. Doch vor seinen Augen spannten diese unheimlichen, gespenstischen Frauen ihr Zelt mit Schnüren voller klingelnder Silberglöckchen und lauerten ahnungslosen Reisenden auf, die das Pech hatten, ihnen in die Falle zu gehen ...

Wie ich in der Einleitung zum ersten Band von *Das Tor zu Stephen Kings Dunklem Turm* schrieb, ist Rolands Geschichte nicht nur eine Abenteuergeschichte. Die Pilgerreise unseres Revolvermanns durch die verwüstete Mittwelt hallt ständig von Echos der Mythen und Geschichten unseres gemeinsamen Kulturerbes wider. In manchen Romanen um den Dunklen Turm ist Roland der König in der Wüste, der seinem zerstörten Königreich Erlösung und Leben schenken muss. In anderen wiederum ist er ein Mensch wie jeder andere und muss sich den Widerständen und Verlusten stellen, die wir alle im Laufe unseres Lebens erfahren. In *Die Kleinen Schwestern von Eluria* ist Roland der Sterbliche, der die Tore der Unterwelt durchschreiten muss.

Wie jeder weiß, der einen lieben Menschen verloren hat, folgt ein kleiner Teil unseres Geistes unseren Lieben in die finsternen Lande, wo unsere Toten ins Leben nach dem

Tod eingehen. Das gilt für Roland ebenso. In seiner Vorrede verrät uns Stephen King, dass *Die Kleinen Schwestern von Eluria* zu einer Zeit spielt, in der Roland die Gefährten seiner Jugend bereits verloren, aber die Spur des Mannes in Schwarz noch nicht aufgenommen hat.

Roland durchreist die Desatoya Mountains also, während die Schrecken vom Jericho Hill noch in frischer Erinnerung sind. Auf jenem Schlachtfeld hat Roland nicht nur sein *Ka-Tet* verloren, sondern war auch Zeuge, wie eine ganze Daseinsform ausgelöscht wurde. Seine Feinde waren so brutal und grausam, dass Roland nur überleben konnte, indem er sich in einem Leichenberg versteckte. Als er wieder daraus hervorkroch, erhob er sich buchstäblich von den Toten. Da mag es kaum überraschen, dass es ihm bestimmt war, in ein Land der Todesalben zu wandern.

Von dem Moment an, da Roland Elurias offenes, mit welchen Pflanzen geschmücktes Tor sieht, weiß er, dass mit dieser Stadt etwas ganz und gar nicht stimmt. Die Stille jenseits des Tors ist beängstigend. Selbst an einem sehr heißen Tag in der Jahreszeit Vollerde sollte auf den Straßen ein geschäftiges Treiben herrschen. Hufschlag sollte durch die Luft schallen, dazu das Knirschen der Wagenräder und das Lärmen der Händler, die ihre Waren feilboten. In Eluria ist jedoch nur das leise Klingeln von Glöckchen zu hören, dazu das sanfte Summen von Insekten und ein rhythmisches Pochen, als schläge jemand mit der Faust auf einen Sargdeckel.

»Hallo, Stadt!«, ruft Roland, während er seinen hinfalligen Rotschimmel durch die verlassen Straßen führt. Er findet getrocknetes Blut, eine weggeworfene Pfeife, ein Paar Schuhe, aber keine Menschen. Bis er zum Marktplatz kommt.

Dort stößt Roland auf die Leiche eines jungen Cowboys, dessen Kopf und Oberkörper im schlierigen, heißen Brackwasser eines Eisenholztroges schmoren. Ich wage zu behaupten, dass dies eines der subtilsten, aber psychologisch aufwühlendsten Bilder im Zyklus um den Dunklen Turm ist, nicht nur weil dieser Junge uns an Rolands junge Gefährten erinnert – die alle tot sind –, sondern auch, weil ein Hund, dessen Brustfell ein Kreuz ziert, am Bein des Jungen nagt. Der beste Freund des Menschen wird hier nicht nur zum Aasfresser, es wird auch das Symbol des Jesumenschen in den Schmutz gezogen. In einer schrecklichen Umkehrung wird Gott (GOD) zum Hund (DOG), und das Symbol des Jesumenschen – des Mannes, der seinen Leib und sein Blut für uns gegeben hat – prangt auf der Brust eines Straßenköters, der die Leiche eines unschuldigen Jungen frisst. Selbst Roland, der glaubt, dass letztlich alle Götter Blut trinken, findet das so beunruhigend, dass er den Hund mit einem Schuss verjagt. Er bringt ihn wohlgerne nicht gleich ganz um, ist er gleichzeitig doch auch so abergläubisch, dass es ihm wie ein schlechtes Omen vorkäme, das letzte Lebewesen in Eluria – wenn man von ihm und den Insekten absieht – zu töten.

Als Nächstes begegnet Roland dem schrecklichen, giftigen grünen Volk. Es sind Mutanten, die aus den nahegelegenen Radiumminen stammen. Diese Kreaturen – so fürchterlich, als hätte sie Hieronymus Bosch in seinen Höllenvisionen erdacht – fallen über Roland her, während er gerade damit beschäftigt ist, den toten Jungen anständig zu bestatten und sich um sein Pferd zu kümmern. Letztlich erweist es sich für Roland als Glücksfall, dass sein Rotschimmel ausgerechnet in diesem Augenblick zusammenbricht, weil er andernfalls das Nahen des grünen Volks gar nicht bemerkt hätte. Allerdings wird ihm diese Vorwarnung auf lange Sicht nicht sonderlich viel helfen.

Im Gegensatz zu dem Roland, dem wir in *Schwarz* begegnen – einem Mann, dessen Finger am Abzug schneller ist als sein Gewissen –, hat diese jüngere Version unseres Helden noch Skrupel, Gegner zu erschießen, die nur mit Knüppeln statt mit Revolvern bewaffnet sind. Um die nahenden Mutanten abzuschrecken, schießt Roland also lediglich in den Boden vor den Füßen des Anführers. Weil das nichts bringt, erschießt er

als Warnung dann doch ein krötenartiges Ungeheuer, das auf ihn zugerannt kommt. Dass Mr. Kröte sich in der Tageshitze anschließend fast augenblicklich auflöst, sollte nicht weiter überraschen. Diese Mutanten sind alle Kreaturen unterirdischer Orte und finsterner Höhlen – Wesen, die im Tageslicht nichts verloren haben.

Doch noch sind Rolands Prüfungen nicht vorbei. Als er sich hinter den Wassertrog herum zurückzieht, in dem der tote Junge liegt, lauert ihm ein zweiköpfiger Mutant auf. »Buh!«, ruft die Kreatur und schlägt Roland dann gegen die Schulter, woraufhin sein Arm bis zum Handgelenk taub wird. Rolands erster Schuss geht fehl, doch mit dem zweiten trifft er seinen Angreifer, was den Rest des Mutantenrudels wiederum nur noch mehr aufbringt. Es schlägt unseren Helden daraufhin zusammen, wie er es noch nie erlebt hat. Eigentlich wäre Roland wohl von diesen unbarmherzigen Teufeln umgebracht worden, hätten ihn nicht Dämonen gerettet, die weitaus schlimmer sind als das grüne Volk. Doch wer und was diese Unholde sind – und was sie von Roland wollen –, lässt sich zunächst nicht sagen. Sicher ist nur, dass sie alle das gestickte Symbol des Dunklen Turms auf der Brust tragen. Tief im Inneren ist uns damit klar, dass auch das ein Fingerzeig der Entweihung ist.

Unsere nächste Szene, nachdem Roland fast totgeprügelt wurde – Rolands Traumsequenz, die im Krankenhauszelt der Kleinen Schwestern spielt –, war konzeptionell gesehen die schwierigste. Ich wollte in knappen Bildern Rolands delirierenden inneren Monolog einfangen: »Ich bin tot«, denkt Roland bei sich. »Ich bin tot und steige in das Leben nach dem Tod empor. So muss es sein: Der Gesang, den ich höre, ist der Gesang der toten Seelen.« Diese Gedanken wollte ich sichtbar machen, gleichzeitig aber auch die weiterführenden Themen andeuten, auf die dieser Monolog anspielt – Tod und Wiedergeburt.

Auch wenn sich Roland in der ursprünglichen Geschichte nicht wie in unserer Version gekreuzigt über den Toren Elurias sieht, soll dieses Bild mein Versuch sein, die vielen Empfindungen und Gedanken miteinander zu verweben, die Roland im Delirium hat. Wie sonst hätte ich seine Visionen vom Himmel des Jesumenschen, von seinem schrecklichen, überwältigenden Gefühl des Schmerzes und der Qual und seine Angst, man könne ihn verbrannt oder vielleicht sogar wiederbelebt haben, ausdrücken können? Wie hätte ich seine emotionale und physische Reaktion auf das Singen dieser seltsamen, außerweltlichen Insekten vermitteln können? Wie hätte ich auf seine größere Suche nach dem Dunklen Turm und seine Bedeutung als der Erlöser Mittwelts, deren letzte, einzige Hoffnung, anspielen können?

Wie man an den wundervollen Seiten sehen kann, die von Peter David getextet, von Luke Ross gezeichnet und von Richard Isanove koloriert wurden, habe ich mich entschlossen, mit christlicher Bildsprache zu arbeiten. Die Gründe dafür sind zwiefältig. Eluria ist einerseits eine christliche Stadt – während seines gesamten Aufenthalts dort beschäftigen Roland Gedanken an den Jesumenschen –, andererseits wollte ich auch ein Gefühl des Martyriums dafür wecken, dass Roland für vergangene Sünden büßt – und für zukünftige. Wenn Roland der Erlöser der Mittwelt ist, dann, so dachte ich, lässt sich seine Bestrafung in Eluria als eine Art Kreuzigung begreifen. Auch Jesus wurde vielen christlichen Quellen zufolge zunächst geschlagen, bevor man ihn ans Kreuz nagelte und er dann hinab in das Reich des Todes stieg, um mit unerlösten Seelen zu sprechen, ehe er dann wieder von den Toten auferstand.

Ob Roland Eluria – oder eines der Wesen, die er in dieser Unterwelt trifft – erlösen wird, wird sich zeigen. Aber eines ist sicher: Vieles wartet noch auf Roland – Verdammnis wie Erlösung –, ehe seine Zeit in Eluria vorüber ist.

Danke für eure Aufmerksamkeit. Bis wir uns wiedersehen,
wünsche ich allen lange Tage und angenehme Nächte!

Robin Furth

IN EINER WELT, DIE SICH WEITERBEWEGT HAT ...

Roland Deschain ist der letzte Nachkomme Arthur Elds. Sein inzwischen verstorbener Vater Steven war der oberste Revolvermann der Baronie Gilead. Bestrebt, seinem Vater nachzueifern, wurde Roland der jüngste Revolvermann aller Zeiten. Seit jenem Tag umwirbeln ihn gigantische Mächte.

Roland ist der einzige Überlebende der Schlacht am Jericho Hill, wo Gilead der Streitmacht John Farsons, des Guten Mannes, zum Opfer fiel. Weil sein *Ka-Tet* abgeschlachtet wurde, folgt der junge Revolvermann seinem Schicksal jetzt auf sich gestellt.

Seine große Aufgabe besteht darin, den geheimnisvollen Dunklen Turm zu erreichen. Nur von dort aus kann er es schaffen, seine aus den Fugen geratene Welt zu retten. Der Schlüssel zur Erreichung dieses Ziels ist der Mann in Schwarz, den Roland nun ohne Unterlass jagt.

STEPHEN KING



DIE KLEINEN SCHWESTERN VON ELURIA

- DER DUNKLE TURM -
KAPITEL EINS

Die Jahreszeit Vollerde hängt wieder wie ein erstickender Mantel über ganz Mittwelt. Es ist so heiß, dass es einem die Atemluft aus der Brust zu saugen scheint. Als läge einem eine Zentnerlast auf der Brust.

Also nippt man nur an der Luft, weil tiefere Atemzüge einem das Gefühl gäben, die Rippen stächen in die Lunge.

Während Roland Deschain aus Gilead sich einen Weg durch die Desatoya Mountains sucht, erinnert er sich, dass ein Jahr zuvor bei der Schlacht am Jericho Hill ein ähnliches Wetter herrschte ...

Eine monumentale Schlacht zwischen Gut und Böse, in der das Gute unterlegen war. Roland war der einzige Überlebende.

Jetzt steht er kurz davor, den einzigen Verbündeten zu verlieren, den er auf der Welt hat – sein Pferd, das völlig am Ende ist.

Ruhig, Topsy.
Nur noch ein bisschen ...

... bestimmt
finden wir bald
einen Pferde-
doktor.

Roland war einst ein ehrlicher Mensch. Erstaunlich, wie gut er inzwischen lügt.



Man stelle sich also seine Überraschung vor, als er sieht, dass es vielleicht, ganz vielleicht ...

... doch noch Hoffnung gibt.

Ich will verdammt sein. Was ist das bloß für eine Stadt?

Es ist Eluria, falls ihr euch dasselbe fragt und es nicht erwarten könnt. Und wer schon davon gehört hat, zittert zweifellos beim Gedanken, was Roland jetzt bevorsteht.

Er wird es eher früher als später selbst herausfinden. Irgendwie ahnt er nämlich schon etwas.

Hier stimmt etwas ganz entschieden nicht. Selbst von hier aus sollte man **irgendwas** hören, so windstill, wie es ist.

Aber man hört weder das Klipp-klapp von Pferdehufen noch das Knirschen von Wagenrädern, noch Händler, die ihre Ware auf dem Marktplatz feilbieten.

Das einzige Geräusch ist das leise Zirpen der Grillen ... zumindest **irgendeines** Insekts.





Er hat allerdings keine große Wahl. Der zweijährige Rotschimmel, den er reitet, niest ständig hohl ...

... als fräße sich etwas Übles durch ihn hindurch.



Und wie man so schön sagt – in der Not frisst der Teufel Fliegen, nicht wahr?



Ein Kreuz überm Stadttor. Noch eins weiter drinnen auf einem der Gebäude. Die scheinen den Jesusmenschen zu verehren.



Ich dachte, der Glaube hätte sich weiterbewegt, wie alles heutzutage.

Wenn du mich fragst, ist der Glaube an den gekreuzigten Gott genau wie die Verehrung von Baäl, Asmodeus und Hunderten anderen. Liebe und Mord gehören untrennbar zusammen ...

... und letzten Endes trinkt Gott immer Blut.



Auch die Blumen sind längst verdorrt. Tot wie die ganze Stadt ...



Warte. Ich höre da was. Ein seltsam hölzernes Pochen und das leise, verträumte Klingeln von Glöckchen.

¿Ki-tschah¿



Immer noch am Niesen?

Am besten gehe ich jetzt zu Fuß. Ruh deinen Rücken aus, Mädchen ...

... außerdem will ich mir nichts brechen, wenn du stürzt.



Ihr Götter. In deinen Augen tummeln sich Fliegen.



Die sollen ihre Eier dort legen und die Maden ausbrüten lassen, wenn du tot bist ...

... aber nicht jetzt schon.



Was ist das für ein seltsames Klopfen? Wie mit der Faust an einer Tür ...

... oder auf einem Sargdeckel.



Hier stimmt etwas ganz entschieden nicht.

Obacht, Roland; diesem Ort haftet ein rötlicher Geruch an.



Da ist der Krämerladen.



... wo alte Männer sitzen sollten, die sich über die Ernte, Politik ...



... und die Torheit der jüngeren Generation unterhalten.



Das Pferdegatter ... einsam und verlassen ... die Saloonfenster dunkel ...



Eine der Schwingtüren... mit einer rostroten Substanz bespritzt, die Farbe sein mag ...



... aber wahrscheinlich keine ist.

Die Fassade des Pferdestalls ist unversehrt, wie das verwüstete Gesicht einer Frau, die Zugang zu guten Kosmetika hat ...



... und schließlich sieht er, was das Geklingel verursacht.



Wenn richtiger Wind aufkommt, wird das Geräusch der Glöckchen längst nicht so angenehm sein ...



Eher wie das schrille Schnattern von Klatschbasen.



Hallo!
Hallo, Stadt!

Außer den Glocken, den harmonischen Insekten und dem seltsamen Klopfen auf Holz antwortet niemand.



Meine Nackenhaare haben sich aufgerichtet ...

Ich werde beobachtet.



Das ist fürwahr eine Geisterstadt.



Ich bin ganz allein.



Die Sonne brennt ihm in den Nacken ...

... der Schweiß rinnt ihm die Seiten hinunter.



Das Büro des Sheriffs.



So gut wie jeder andere Ort, um Antworten zu finden.



Die Hitze, die sich im Inneren gestaut hat, entweicht mit einem lautlosen Seufzen.



Wenn es in allen geschlossenen Gebäuden so ist ...
... und da kein Regen den Flammen Einhalt gebietet (und es sicherlich keine freiwillige Feuerwehr gibt) ...



... wird diese Stadt nicht mehr lange auf dem Antlitz der Erde existieren.



Eine einzige Zelle, eine Pritsche ...

... von derselben roströten Substanz getränkt wie die Saloontür.



Eine verschlossene Tür ... dahinter vielleicht ...



... die Leiche des Sheriffs?



Mit durchgeschnittener Kehle und ausgestochenen Augen, Opfer einer Missetat, die auf Wiedergutmachung wartet ...?



Nichts.



Eine Kladde?

»Register von Missetaten & Wiedergutmachung in den Jahren unseres Herrn ... Eluria.«

Jetzt kenne ich wenigstens den Namen der Stadt.

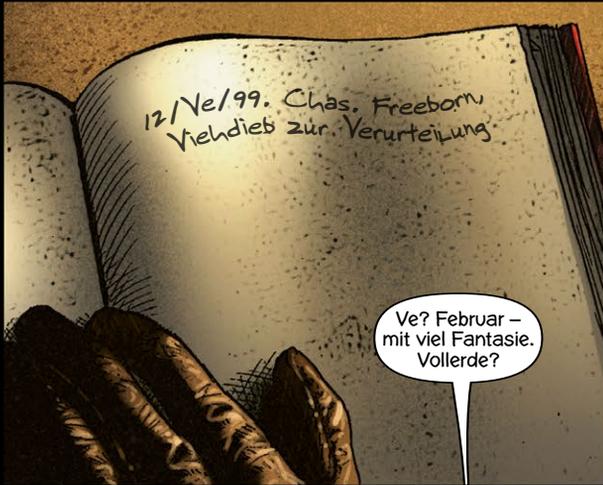
Eluria. Hübsch, aber auch irgendwie verhängnisvoll.



Hier würde allerdings jeder Name irgendwie verhängnisvoll wirken.

Wie wohl der letzte Eintrag lautet?

MISSETATEN & WIEDERGUTMACHUNG IN DEN JAHREN UNSERES HERRN ELURIA



12/Ve/99. Chas. Freeborn
Viehdieb zur Verurteilung

Ve? Februar – mit viel Fantasie. Vollerde?



In jedem Fall hat die Tinte so frisch ausgesehen wie das Blut auf der Pritsche in der Zelle.



Warte ... am Trog ...

Da also kommt das Klopfen her!



Der Stiefel schlägt gegen das Holz, wenn der Hund ihn loslässt.



Warum nimmt er nicht einfach ein paar Schritte Anlauf, springt in den Trog und nimmt sich, was er will?



Ah, eine der Vorderpfoten ist gebrochen.



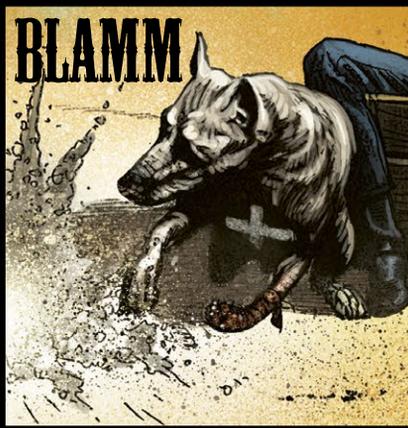
!Ki-tschah!



GGRRRRRR



Verschwinde.
Solange du
noch kannst.
Hau
endlich ab.



BLAMM



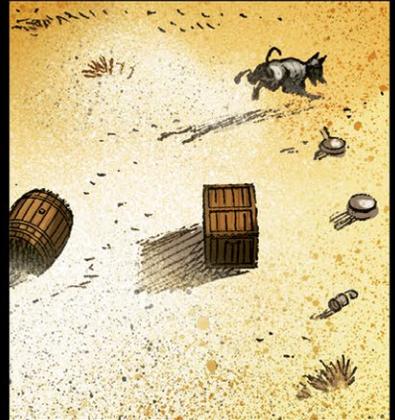
Ich hätte
das Tier
erschießen
sollen.



Es ist für sich
genommen zu nichts
mehr nütze, und ein
Hund, der Geschmack
an Menschenfleisch
gefunden hat, ist auch
für keinen anderen
mehr nützlich.



Aber das einzige
noch lebende Wesen in
der Stadt zu töten (abge-
sehen von den zirpenden
Insekten), wäre förmlich
so, als wollte ich das
Unglück auf mich
ziehen.

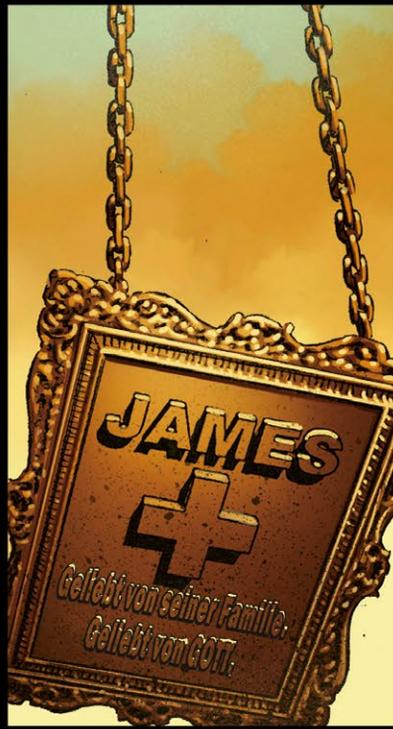


Verdammt. Kein
Mann, sondern ein
Junge, der gerade
erst zum Mann
heranwachsen
sollte.

Er wäre wahrlich
ein großer Mann geworden.
Selbst wenn man bedenkt, dass
sein Körper jetzt aufgebläht
ist, weil er in knietiefem
Wasser liegt, das unter der
Sommersonne schier
siedet.



Was hat er da um den Hals?



Hm. Tja ... vielleicht läuft mir hier keiner über den Weg, der den Jungen geliebt hat ...
... aber ich verstehe genug vom Ka, um mir auszurechnen, dass das dennoch passieren kann. Egal wie, es ist richtig.



Es ist auch richtig, dem Jungen ein anständiges Begräbnis zuteilwerden zu lassen ...



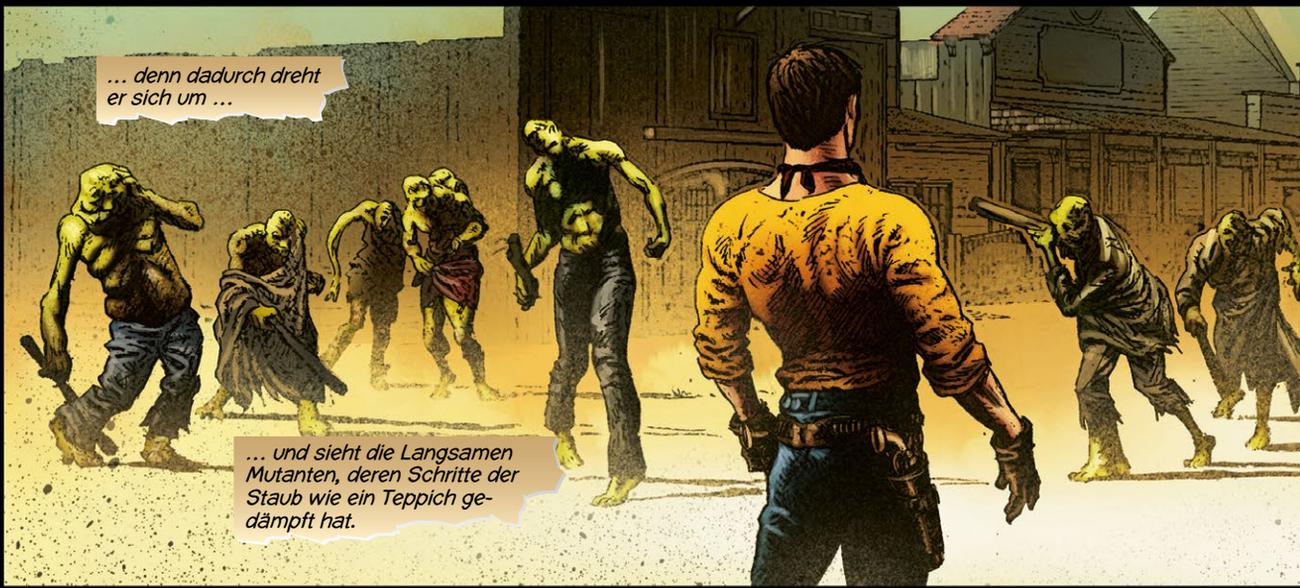
In diesem Augenblick fällt Topsy schließlich tot um ... sackt mit einem Knarren des Sattelzeugs und einem letzten wiehernden Stöhnen zusammen ...



... und prallt auf den Boden.



Ein passender Augenblick, wie sich erweist ...



... denn dadurch dreht er sich um ...

... und sieht die Langsamen Mutanten, deren Schritte der Staub wie ein Teppich gedämpft hat.



Sind wahrscheinlich aus den Minen gekommen. Irgendwo hier in der Gegend gibt es Radiumminen.

Mich wundert, dass die Sonne sie nicht tötet.

Das würde die Haut erklären.



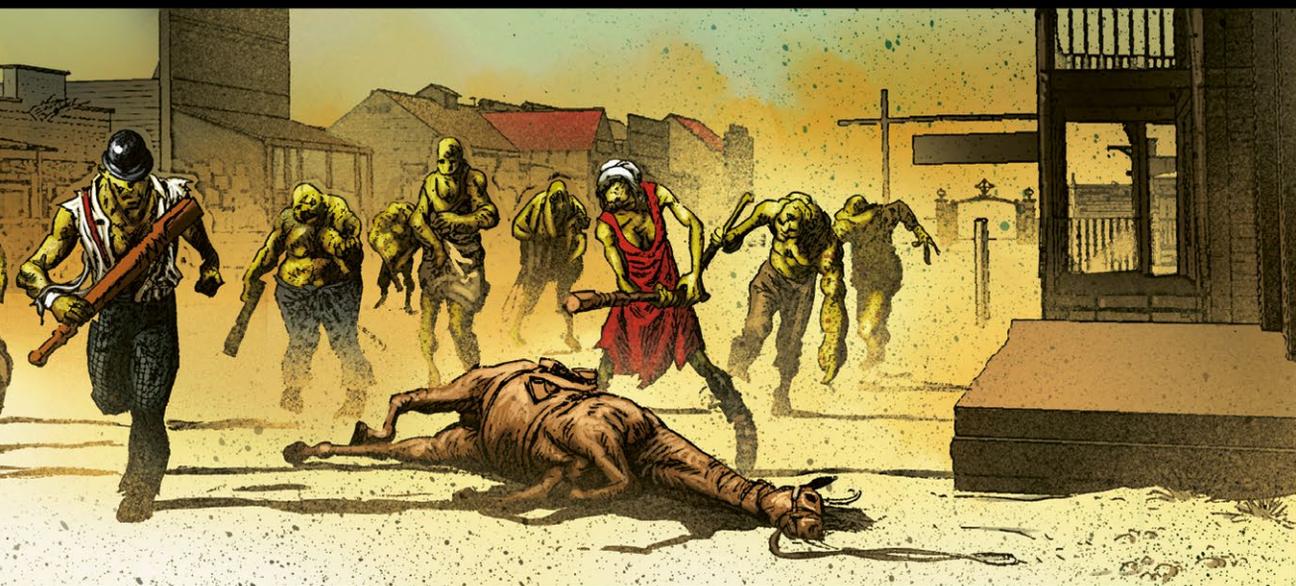
Bleibt stehen, wo ihr seid!

Nehmt euch in Acht vor mir, wenn ihr den Abend noch erleben wollt! Nehmt euch *sehr* in Acht vor mir!



Keine Bewegung. Der Erste, der sich bewegt ...







Na gut; er war der Erste, der sich bewegt hat.

Wer möchte der Zweite sein?



Offenbar keiner.



Langsam tritt er den Rückzug an ...



Das war die letzte Warnung.

Die nächste Kugel frisst das Herz von jemandem.



Das Ganze läuft so ab: Ihr bleibt und ich gehe.

Folgt ihr mir, sterbt ihr alle.



Es ist zu heiß für Spielchen, und mein Pferd ist ...

Buh!!



Uhhhhh!

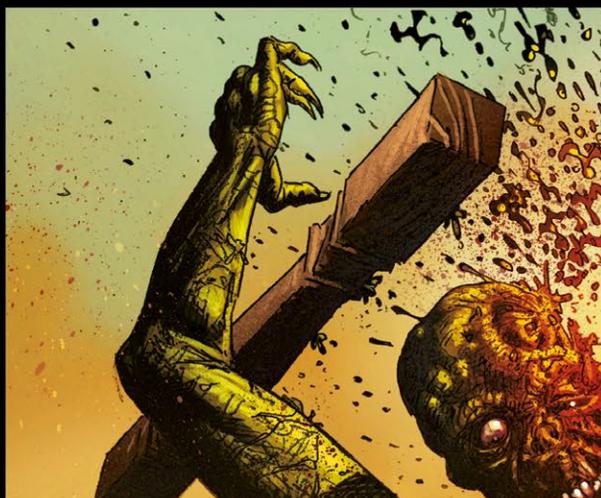
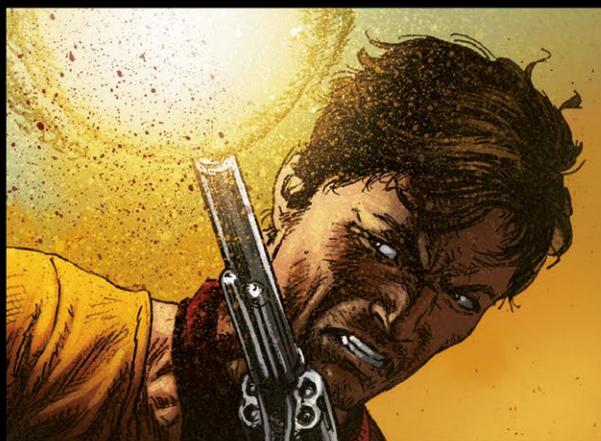


Ich weiß, was man jetzt denken könnte.

Roland wird sie mit seinen Revolvern verjagen können.



Seine Suche nach dem Dunklen Turm wird bestimmt nicht auf der sonnenbeschienenen Straße ...



... einer kleinen Stadt namens Eluria tief im Westen enden ...