

# STEPHEN KING

ROBIN FURTH  
PETER DAVID  
PIOTR KOWALSKI  
NICK FILARDI

— DER DUNKLE TURM —

DREI — DAS KARTENHAUS

GRAPHIC NOVEL

# STEPHEN KING



— DER DUNKLE TURM —

DREI — DAS KARTENHAUS

Die Originalausgabe erschien unter dem Titel  
*The Dark Tower: The Drawing of the Three - House of Cards*  
 bei Marvel Publishing, Inc., New York,  
 unter Verwendung von Material, das zunächst in Heftform als Miniserie  
*The Dark Tower: The Drawing of the Three - House of Cards # 1-5*  
 erschien, 1. Auflage 2015.

Aus der Reihe bisher erhältlich:



Band 1  
 ISBN 978-3-86201-787-4



Band 2  
 ISBN 978-3-86201-788-1



Band 3  
 ISBN 978-3-86201-789-8



Band 4  
 ISBN 978-3-86201-790-4



Band 5  
 ISBN 978-3-86201-791-1



Band 6  
 ISBN 978-3-86201-296-1



Band 7  
 ISBN 978-3-86201-340-1



Band 8  
 ISBN 978-3-86201-530-6



Band 9  
 ISBN 978-3-86201-642-6



Band 10  
 ISBN 978-3-86201-797-3



Band 11  
 ISBN 978-3-86201-798-0



Band 12  
 ISBN 978-3-95798-209-4



Copyright © 2015 by Stephen King  
 Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 2016 by  
 Panini Verlags GmbH, Rotebühlstraße 87, 70178 Stuttgart  
 Redaktion: Jürgen Zahn, Jo Löffler  
 Lettering: Delia Wüllner-Schulz  
 Herstellung: XiMOX! GmbH & Co.KG  
 Gedruckte Ausgabe: ISBN: 978-3-95798-718-1. Gedruckt in Italien.  
 Digitale Ausgabe:  
 ISBN: 978-3-7367-1866-1 (.epub)  
 ISBN: 978-3-7367-1867-8 (.mobi)  
 ISBN: 978-3-7367-1868-5 (.pdf)

# STEPHEN KING

– DER DUNKLE TURM –

DREI – DAS KARTENHAUS

IDEE UND GESAMTLEITUNG  
STEPHEN KING

PLOT UND BERATUNG  
ROBIN FURTH

SKRIPT  
PETER DAVID

ÜBERSETZUNG  
OLIVER HOFFMANN

ZEICHNUNGEN  
PIOTR KOWALSKI

FARBEN  
NICK FILARDI

UMSCHLAGILLUSTRATION  
JULIAN TOTINO TEDESCO

HERAUSGEBER  
EMILY SHAW UND MARK BASSO

BERATENDE REDAKTEURE  
RALPH MACCHIO UND BILL ROSEMAN

Seid begrüßt, liebe treue Leser, und willkommen zu *Das Kartenhaus*, einer Geschichte, die ihren Ursprung in *Drei* hat, Stephen Kings zweitem Roman aus der Dunkler-Turm-Saga. Der Band *Drei – Das Kartenhaus* ist die Fortsetzung der Graphic Novel *Drei – Der Gefangene*, die von der schwierigen Kindheit Eddie Deans und seines großen Bruders, des Tunichtgutes Henry Dean, handelte. Im Zentrum steht zwar immer die Suche des Revolvermanns Roland Deschain nach dem Dunklen Turm in der postapokalyptischen Mittwelt, aber in den genannten beiden Bänden dreht sich alles hauptsächlich um das Vorleben von Eddie Dean, einem von Roland Deschains späteren Gefährten, also seinen Reisebegleitern bei der Suche.

Wie die meisten Gefährten Rolands ist Eddie nicht in Mittwelt geboren, sondern stammt aus unserer Welt. Da Stephen King die Geschichte von Eddies Abenteuern zusammen mit Roland bereits erzählt hat (und wer wäre dazu besser imstande?), haben wir beschlossen, Eddies Geschichte aus seiner Perspektive zu erzählen. Dazu haben wir aus der gesamten Saga alle Rückblenden zusammengestellt, in denen King über Eddies Jugend berichtet, und sie dann zu einem zusammenhängenden Ganzen verwoben.

In *Der Gefangene* haben wir erfahren, dass die kleine Gloria beim Himmel-und-Hölle-Spielen von einem Auto überfahren wurde, als ihre Brüder Eddie und Henry zwei und zehn Jahre alt waren. Danach war es Henrys Aufgabe, auf seinen kleinen Bruder Eddie aufzupassen, aber er schien nur in der Lage zu sein, beide dauernd in Schwierigkeiten zu bringen. Henry hatte zwar schon in jungen Jahren eine Vorliebe für Drogen, aber eine Knieverletzung, die er sich im Vietnamkrieg zuzog, ließ daraus eine vollwertige Heroinsucht werden. Und wie es so seine Art war, kopierte Eddie auch diese schlechte Angewohnheit Henrys, obwohl er es eigentlich besser wusste.

Am Ende von *Der Gefangene* schuldete der drogenabhängige Henry dem Gangster und Drogenboss Enrico Balazar eine erkleckliche Summe, und Eddie konnte diese Schuld nur abtragen, indem er als Drogenkurier für Balazar arbeitete und Kokain von den Bahamas nach New York schmuggelte. Mit der Bezahlung für seine Dienste hoffte er nicht nur Henrys Schulden begleichen, sondern auch den letzten Vollrausch bezahlen zu können, ehe die beiden Brüder sich selbst in eine Entzugsklinik einlieferten. Doch zu Eddies Pech hatten die Behörden – und das *Ka* – andere Pläne mit ihm.

In Mittwelt, dem verwüsteten Land, in das Eddie im Laufe dieser Geschichte gerät, ist *Ka* ein Wort, das viele Bedeutungen hat. Es steht für Lebenskraft, Bewusstsein, Pflicht und Schicksal, aber auch einen Ort, den man unbedingt erreichen muss. Eddie selbst weiß es nicht, aber sein *Ka* ist sehr mächtig und wird für die zukünftige Handlung weitreichende Folgen haben. Nun fragt man sich vielleicht, warum ein junger Drogenabhängiger aus dem Jahr 1987 aus New Yorks Stadtteil Brooklyn so wichtig sein sollte. Die Antwort darauf liegt nicht in unserer Welt, sondern in der Rolands, einer Parallelwelt (oder vielleicht sogar einer möglichen Zukunft der Erde) mit einem völlig anderen Geschichtsverlauf.

Roland wurde als einziger Sohn Steven Deschains, des letzten *Dinhs* (d.h. Anführers) der dortigen adligen Revolvermänner, in einer ummauerten Stadt namens Gilead geboren. Er war der direkte Nachfahr Arthur Elds, des einstigen Königs der Allwelt. In Rolands Jugend zerfiel Mittwelt in zahlreiche Baronien, die von jeweils gewählten Würdenträgern regiert wurden. Aber auch wenn ein loser Pakt der Zusammenarbeit, der sogenannte Bund, zwischen den Oberen der Baronien und den Revolvermännern bestand, lag letztlich die Entscheidungsgewalt bei Letzteren, den adligen Herrschern der Innerweltbaronie Neu-Kanaan.

Jahrhundertlang waren die Revolvermänner von Gilead (halb Ritter der Tafelrunde, halb Revolvermänner, wie man sie aus Western kennt) die Politiker, Gesetzgeber und Diplomaten von Mittwelt und regierten unangefochten. Doch als Roland ein Knabe war, stellte eine ernst zu nehmende Macht die Autorität der Revolvermänner infrage. Diese Herausforderung ging von einem früheren Gesetzlosen namens John Farson aus, der gegen die Elite von Mittwelt zu agitieren

begann. Obgleich er von Demokratie und Gleichheit sprach, war Farson ein Irrer, dessen wahre Ziele persönliche Macht und kulturelle Anarchie waren. Nach einem langen Krieg, bei dem sich Farson die technisch fortschrittlichen Waffen aus dem Erbe der Ureinwohner von Mittwelt (eines Volkes, das als die Großen Alten bekannt ist) zunutze machte, plünderten Farson und seine Leute Gilead. Jahre später stellten sich die wenigen verbliebenen Revolvermänner Farsons Männern zu einem letzten Gefecht, der Schlacht am Jericho Hill. Nur Roland überlebte.

In den Jahren darauf zieht Roland durch die sich ausdehnenden Wüsten von Mittwelt, eine Landschaft, in der die Realität selbst ausfasert und in der weder die Zeit noch die Himmelsrichtungen etwas Verlässliches sind. Durch die von Farson ausgelöste Anarchie ist die Gesellschaft der Menschen zusammengebrochen, genau wie jegliche Unterscheidung zwischen Recht und Unrecht. Immer mehr Mutanten tauchen auf, und eine schreckliche Dürre lässt das Land vertrocknen, dass es leblos und unfruchtbar ist.

Gehetzt von den Stimmen seiner toten Freunde und seines Kampflehrers Cort, glaubt Roland jetzt, er werde das Leid seiner Welt heilen können, wenn er den Dunklen Turm findet und den Gott oder Dämon herausfordert, der an seiner Spitze lebt. Die Legende besagt, der Dunkle Turm sei der Dreh- und Angelpunkt des Raum-Zeit-Kontinuums und stehe in einem Land namens Endwelt.

Zum Leidwesen Rolands und aller durch ihn verbundenen Welten ist jedoch auch der Dunkle Turm selbst nicht mehr stabil. Zwei der magnetischen Balken, die ihn stützen, sind gebrochen, die anderen werden immer schwächer. Und wenn der Dunkle Turm fällt, wird nicht nur Mittwelt zu existieren aufhören, was die Dringlichkeit der Lage noch erhöht. Auch unsere Welt wird untergehen. Um den Dunklen Turm zu erreichen und das Multiversum vor der Auslöschung zu bewahren, muss Roland das *Ka-Tet* ersetzen, das in der Schlacht am Jericho Hill fiel, indem er ein neues um sich versammelt.

Da Mittwelt stirbt, muss Roland seine neuen Gefährten auf anderen Welten finden. An einem Strand an der kargen Küste des Westlichen Meeres stößt Roland also auf die erste von drei magischen Türen. Sie trägt die Aufschrift *Der Gefangene* und führt in den Geist Eddie Deans, eines jungen Mannes, der schon sein ganzes Leben lang von Roland träumt.

In vielerlei Hinsicht ähnelt Eddie Rolands Freund aus Kindertagen Cuthbert Allgood, den wir in den Graphic Novels *Der Revolvermann*, *Der lange Heimweg*, *Verrat*, *Der Untergang Gileads* und *Die Schlacht am Jericho Hill* bewundern durften.

Wie Bert macht Eddie ständig Witze. Tatsächlich bezeichnet Roland beide als *Ka-Mais*, Narren des *Ka*, und schwört, Eddie werde genau wie Cuthbert lachend sterben. Als Roland den unter Drogeneinfluss stehenden Eddie das erste Mal trifft, spürt er seine innere Stärke und weiß, dass er trotz seiner Abhängigkeit das Zeug zum Revolvermann hat. Tatsächlich vergleicht er Eddie mit einem guten Revolver, der im Treibsand versinkt. Es wird sich zeigen, ob Eddie von den Drogen loskommt (und ob er dazu überhaupt lange genug lebt!)

Ein weiterer Grund, warum Roland Eddie braucht, liegt darin, dass dieser ein Schlüsselmacher ist. Im dritten Kapitel von *Der Gefangene* haben wir Eddie's Schnitztalent bereits erleben dürfen. Dort hat Henry – wie immer, wenn sein Bruder in etwas besser war als er selbst – alles versucht, Eddie dieses Hobby zu vermiesen. Zu Rolands Glück ohne Erfolg. In einem Multiversum voller Parallelwelten, die durch magische Tore verbunden sind, ist ein fähiger Schlüsselmacher ein sehr wertvoller Begleiter.

Damit wollen wir es vorerst belassen, ich will ja nicht als Spielverderber dastehen. Wie sagen wir in Mittwelt so schön zum Abschied?

»Lange Tage und angenehme Nächte!«

Robin Furth

»DER ERSTE IST DER GEFANGENE.  
EIN DÄMON HAT VON IHM BESITZ ERGRIFFEN.«

Der dreiundzwanzigjährige Eddie Dean hat sich vom New Yorker Ganoven Enrico Balazar als Drogenkurier verdingen lassen. Damit will er die Schulden abtragen, die sein heroinsüchtiger Bruder Henry bei dem Gangsterboss gemacht hat.

Als er sich nach der Drogenübergabe auf den Bahamas selbst einen Schuss setzt, hat er einen wirren Traum. Er begegnet darin einem finsternen Mann in Schwarz und einem geheimnisvollen Cowboy, die an einem Lagerfeuer Tarotkarten legen. Gleich darauf steht er an einem tristen Strand, wo es vor alpträumenhaften Monsterhummern nur so wimmelt...

Auf dem Rückflug nach New York droht seine Schmuggelei aufzufliegen, und er flüchtet sich auf die Bordtoilette. Dort tut sich vor Eddie eine magische Tür mit der Inschrift *Der Gefangene* auf und gibt den Blick in eine andere Welt frei: Mittwelt. Und es erwartet ihn der Cowboy aus seinem Traum: Revolvermann Roland, der auf der ewigen Suche nach dem Dunklen Turm ist.

STEPHEN  
KING



DREI -  
DAS KARTENHAUS  
- DER DUNKLE TURM -  
KAPITEL EINS



*Mein Name ist Eddie Dean. Das Ganze sollte ein kinderleichter Auftrag sein. Ich bringe als Drogenkurier Stoff in die USA. Die Belohnung ist ein Haufen Geld, und mein Bruder und ich machen einen Entzug und sind ein für alle Mal clean.*

*Und was passiert? Die Stewardess kriegt mit, dass was nicht stimmt. Ich verstecke mich im Waschraum und suche nach einem Ausweg. Dann ist da plötzlich eine magische Tür, durch die ich gezogen werde, und ich stehe mit einem verdammten Cowboy an einem Strand!*

*Nur dass der wie der Tod auf Latschen aussieht. Eine Hand blutet, und sein Fuß... Mann, dass der überhaupt noch lebt!*

Du hörst nicht zu, Eddie. Also, um deinen Bruder vor dem Gangster Balazar zu retten...

## MITTWEILE

... musst du dieses Durchden-Zoll-Ritual durchführen.

Gib mir die Drogen, die du transportierst. **Sofort.**

Apropos Drogen: Sie wirken, als könnten Sie ein paar brauchen. Sie sehen furchtbar aus.

Mag sein, aber das kann warten.

Noch mal: Rück die Drogen raus!

*Ich spiele kurz mit dem Gedanken zu sagen, ich wüsste nicht, wovon er redet.*

Aber das hat irgendwie eh keinen Zweck.

Sie, äh... haben nicht zufällig ein **Messer**, oder? Dann geht's schneller.

Es ist in meiner Tasche.

Mein Gott, Mann... Ihre Finger... Ihr Arm...

Sie haben eine Blutvergiftung oder so.

Hol einfach das Messer!

Okay, *okay!* Ist ja gut.

Boah.

Das ist das **schönste** Messer, das ich je gesehen habe.

Die Gravur im Heft ist großartig.

Sei vorsichtig. Es ist einer der letzten Überreste meiner Welt.



Bleib bei der Sache! Bewundere es später!

Au!

WACK

Hörst du nicht das Klopfen der Armeefrauen? Dir bleibt nicht viel Zeit.



Sir! Sie müssen wirklich...

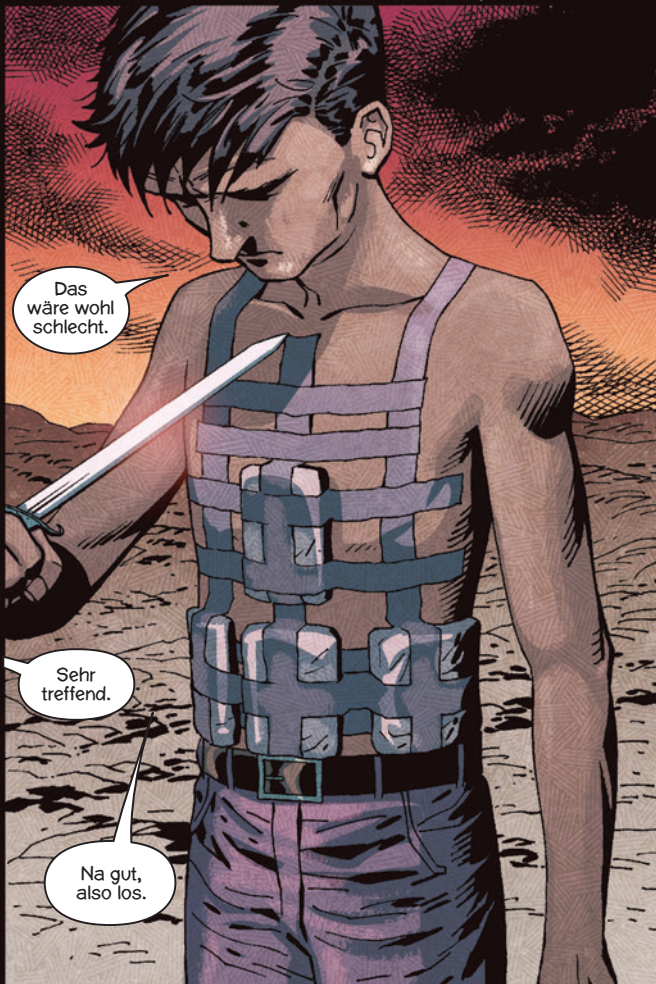
BANG  
BANG  
BANG

Wo zum Teufel sind wir eigentlich?

In Mittwelt. Einem Land, das buchstäblich zerfällt, und zwar auf jede nur vorstellbare Weise. Meine Pflicht ist es, es zu retten.



Schneid das Band durch. Wenn die Frauen in deine Kammer eindringen...



Das wäre wohl schlecht.

Sehr treffend.

Na gut, also los.



Zur Seite, Jane. Ich übernehme jetzt.

Sir, Sie können da nicht Wurzeln schlagen! Sie müssen aussteigen! **Sofort!**



Kapitän, nur die Ruhe, um Gottes willen. Wenn er etwas bei sich *hat*, dann viel. Das kann er nie alles runterspülen.

Selbst wenn, würde die DEA das Zeug in den Tanks finden.



Sorgen wir einfach dafür, dass alle anderen von Bord kommen, okay?



Tut, was er sagt. Kümmert euch um die Passagiere, und überlasst das hier uns.



Jane hat den Kerl mit dem ausgebeulten Hemd zuerst bemerkt, Kapitän. Ich glaube, wir sollten bleiben.

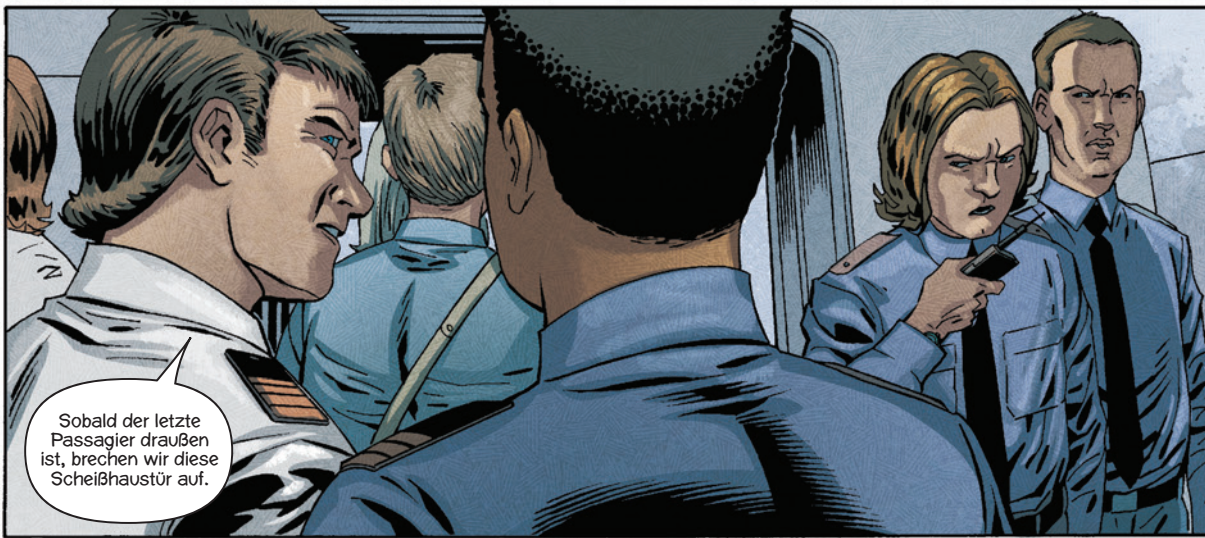
Susy, was soll denn...

Also gut.



Der Flughafenwachmann ist da.

Gut. Sagen Sie ihm, ich möchte bewaffnete Zollbeamte hier haben.



Sobald der letzte Passagier draußen ist, brechen wir diese Scheißhaustür auf.



Entschuldigung. An welchem Gepäckband kommt unser Gepäck an?

Die Auskunft am Gate kann Ihnen das sagen.

Das letzte Mal wussten die das nicht. Sie haben doch die Passagierliste. Könnten Sie...



Bitte gehen Sie weiter, Madam.

Ich wollte doch nur...

**Sofort!**



Na, Entschuldigung, dass ich *lebe!* Bin wohl einfach vom Leichenwagen gefallen!