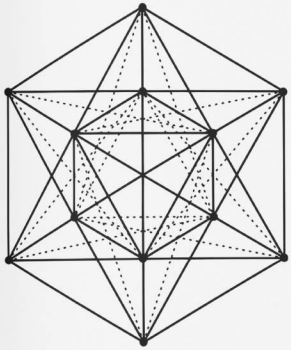


INNENSEITEN-GESTALTUNG
Mock-up

INNENSEITEN-GESTALTUNG
Mock-up

Die »Hugh Walker Werkereihe« bei Emmerich Books & Media:

Hugh Walker:

Blut-GmbH (2013)
Dorf des Grauens (2013)
Der Okkultist (2013)
Die Toten lieben anders (2014)
Hexenbrut (2014)
Vollmondbestien (2014)
Des Teufels Magie (2014)
Real-Phantasie (2014)
Alles Licht der Welt (2015)
Zauberei in Tainnia (2015)
Saat des Grauens (2016)
Der Parascout (2017)
Parascout-Institut (2018)
Von den Gestaden der Finsternis ... (Magira 1) (2018)
... zu den Ufern der Wirklichkeit (Magira 2) (2018)

Hugh Walker & Franz Schwabeneder:

Reich ohne Schatten Phantastische Erzählungen (2016)

Hugh Walker & Hans Feller:

Welt der Türme (2017)

HUGH WALKERs MAGIRA

DER KOMPLETTE ZYKLUS

Emmerich Books & Media
2018

INNENSEITEN-GESTALTUNG
Mock-up

Hugh Walkers
Magira

Der komplette Zyklus

Sonderausgabe
für die Fellows von FoLLoW und die Bürger Magiras

Die Magira-Romane erscheinen 2018
im Rahmen der Hugh-Walker-Werkreihe
bei Emmerich Books & Media in 2 Bänden:

Von den Gestaden der Finsternis ... (Magira 1, Bücher 1-4)
... zu den Ufern der Wirklichkeit (Magira 2, Bücher 5-8)

Herausgeber:
Peter Emmerich
EMMERICH Books & Media
Wittmoosstr. 8, 78465 Konstanz
www.emmerich-books-media.de

Originalausgabe
© 2018 by EMMERICH Books & Media, Konstanz & Hugh Walker
© der Einzelromane 1973 - 2018 by Hubert Straßl
Die Faust der Gisha © 1969 by Hubert Straßl
All rights reserved.
Was ist Magira? © Helmut W. Pesch
Hier spricht der Wolf © Eduard Lukschandl
Die Regeln des Magira-Spiels © Eduard Lukschandl & Hubert Straßl
Magira-Karte S. 734: Eduard Lukschandl und Hubert Straßl
aus *Armageddon/Follow 6*, FOLLOW, 1968
Illustrationen S. 8, 580, 668 & 674 sowie weitere Magira-Karten: Helmut W. Pesch
S. 8 aus *Armageddon/Follow-Sonderdruck 5*, FOLLOW, 1975
S. 668 aus *Hugh Walker. Meister des Horror/ Fantasia 65/66*, EDFC, 1992
S. 580 & 674 Varianten über »Armageddon«
Karten S. 12, 18 & 260 aus der »Terra Fantasy«-Reihe des Erich-Pabel-Verlags, 1973-1979
Karte S. 340 aus *Magira 19*, FOLLOW, 1974
Karte S. 676 aus *Magira 11*, FOLLOW, 1972
Autoren-Porträt S. 766: Beate Rocholz / beaterocholz.com
Bildquelle: Foto Hugh Walker © Françoise Stolz
Cover-Gestaltung: Beate Rocholz / br-buchcover.de
Bildquelle: shutterstock.com
»Lion's Head. Artistic lion head sculpture, isolated on black background«
© Sergey Tarasov
(verwendet auch für Beate Rocholz' Illustration S. 5/768)
»White geometric hexagonal abstract background« © Rost9
Gesamtlayout und Satz: Jörg Schukys

Inhalt:

Vorwort 9

Erstes Buch: Die Welt des Spielers 11
Zweites Buch: Die ewige Schlacht 99
Drittes Buch: An den Gestaden der Finsternis 181
Viertes Buch: Die Macht der Toten 259
Fünftes Buch: Die Stadt der Götter 339
Sechstes Buch: Beliols Welt 421
Siebtes Buch: An den Ufern der Wirklichkeit 507
Achtes Buch: Alle Dinge der Fantasie 581

Die Grenzen der Wirklichkeit. ein Nachwort 669

Personenverzeichnis 670

Anhang 1: Drei Lords von FOLLOW und ihr Magira 675

Was ist Magira? 677
Hier spricht der Wolf 679
50 Jahre Follow & Magira 680

Anhang 2: Wie es begann und was daraus werden sollte 685

Die Faust der Gisha 687
Magira. Welt der Heroen und Magier 706

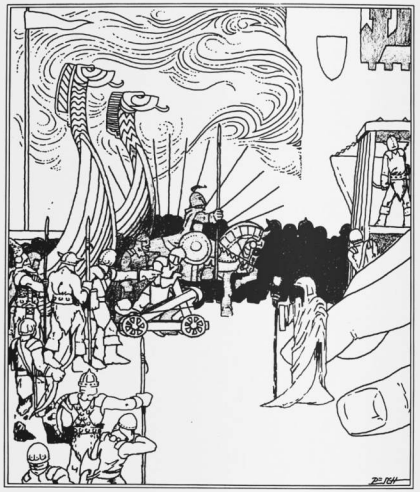
Anhang 3: Wie es mit dem Spiel begann 733

Die Regeln des Magira-Spiels 735
Das erste Spiel (Der Falkenkrieg) 765

Der Autor 767

Karten der Alten Welt 12, 676 & 734
Karten von Hondanan 18 & 686
Karten von Kanzanien 260 & 340

INNENSEITEN-GESTALTUNG
Mock-up



Das Spiel
Titelillustration eines frühen Regelwerks (1975)

Vorwort

Franz Laudmann drängte sich Mitte der sechziger Jahre in meine Geschichten. Er war hager, grüblerisch, zeitlos, ein fanatischer Sucher, manchmal beängstigend überzeugend. Obwohl nicht unsympathisch, war er nicht eine Figur, die man sofort mochte oder zu der man leicht Zugang fand. Wir standen von Anfang an in verschiedenen Lagern, vor allem, was unsere Vorstellungen von der Wirklichkeit betraf. Aber ich muss sagen, dass er mich trotz all meiner Überzeugungen zu manch absurdem Gedanken bekehrte.

Franz Laudmann war auf der Suche nach Magie. Er war überzeugt, dass es sie wirklich gab. Irgendwo zwischen der aberglaubenbesessenen Vergangenheit und der wissenschaftsbesessenen Gegenwart, irgendwo in den unerforschten Windungen unseres Gehirns musste das Geheimnis begraben liegen.

Laudmann hatte seine Theorie darüber: Magie galt es aus der Fantasie zu *extrahieren*. Zur *Extraktion* sei es notwendig, den Geist vom schwerfälligen, wirklichkeitsgebundenen Körper zu trennen. Autogenes Training war dafür eine sehr brauchbare Möglichkeit, und er hatte es damit zu einer erstaunlichen Perfektion gebracht.

Er stand auch längst nicht mehr am Anfang seiner Suche. Er hatte eine okkulte Phase hinter sich und wie viele Möchtegern-Zauberer die Magie bei Geistern, Dämonen und Teufeln der Vergangenheit zu finden gehofft. Das war pure Zeitverschwendung gewesen. Er besaß auch nicht die religiöse Überzeugung, um in Glauben und Aberglauben irgendwelche hilfreichen Kräfte zu finden.

Eine altertümliche Welt schwebte ihm vor, in der Magie Teil der Realität war und in der die Menschen sie als etwas Gegebenes akzeptierten. Dort müsste es möglich sein, seinen Geist wandern zu lassen und etwas über diese Magie herauszufinden. Dass alles Erdachte nur aus ihm selbst kommen konnte, war für ihn kein Hindernis, denn er erwartete ja, im Unterbewussten fündig zu werden. Es galt nur, das Unterbewusste von den Regeln der realen Welt zu befreien.

Er brauchte Symbole und Figuren, mit deren Hilfe er sich bewegen und zurechtfinden und sich der Realität entreißen konnte.

Ich war seit einiger Zeit mit Freunden dabei, ein strategisches Spiel zu entwickeln, dem eine imaginäre Welt zugrunde lag, eine Welt, in der Schießpulver noch nicht erfunden war und in der Magie existierte. Das Spiel, das sich noch in der Experimentalphase befand, sollte kontinuierlich gespielt und die Heldentaten der Figuren sowie Aufstieg und Untergang von Reichen sollten niedergeschrieben werden, um den Geschichtsablauf der Welt Magira zu bilden.

Franz Laudmann war fasziniert von Magira. Hier hatte er seine Symbole: Sechsecke, Krieger- und Magierfiguren – und Regeln. Nichts, so pflegte er zu sagen, macht für unseren Verstand etwas Unwirklicheres begreiflicher und wirklicher als Regeln und Gesetze.

Magira wurde sehr real für ihn. Er fand ein Tor in die Welt, und er wurde – als Frankari – Teil meiner Geschichten.

Besonders faszinierte ihn das Land Ish. Er erdachte düstere Traditionen und noch düstere Götter: Äope, Ayll'in, Isht'ir, Quah'h. Auf diesem Nährboden brütete er an dem eigentlichen Albtraum, in dem er den Quell aller Magie sah und der in diesen Geschichten eine immer größere Rolle zu spielen begann: die Finsternis.

INNENSEITEN-GESTALTUNG
Mock-up

Die Zusammenarbeit mit Laudmann war manchmal recht schwierig. Die Geschichten sind ein Kompromiss zwischen seinen Abenteuern, wie er sie berichtete, und meiner Vorliebe für meine Figuren – Thorich, Thuon, Bruss und Ilara. Soweit es möglich war, habe ich versucht, Laudmanns Geschichte aus der Warte meiner Figuren zu erzählen und vieles mit ihrem mystisch-primitiven Bewusstsein zu erklären.

Ich müsste aber nach und nach erkennen, dass solcherart nicht alles auf befriedigende Weise zu erklären war. Zwar hatte vielfach auch Laudmann nur Mutmaßungen und Theorien anzubieten – etwa: dass vieles auf einen unbewussten Schöpfungsprozess zurückzuführen sei, oder: dass die Finsternis nichts anderes als sein Bewusstsein sei, in dem Magira ebenso eingebettet liege wie die Vorstellung von der realen Welt. Aber um das Geschehen da und dort durchsichtiger zu machen, entschloss ich mich zu einer erzählerischen Tour-de-Force: Ich ließ nicht nur Franz Laudmann in eigener Person zu Wort kommen (und man möge mir nachsehen, dass er als Autor nicht genannt ist), sondern benutzte seine überraschend effektiven Methoden, um mir selbst einen ganz persönlichen Eindruck von Magira zu verschaffen.

Aber wenn man sich als Schriftsteller mit seinen Figuren einlässt, ist das immer ein Risiko. Man geht fluchbeladen aus solch einer Konfrontation hervor. Behadert, verteufelt und vergöttert.

Die vorliegenden Geschichten setzen sich aus drei unterschiedlich fantastischen Elementen zusammen: Einmal aus den Abenteuern eines Gottes auf der Welt Magira. Zum anderen aus den Plänen und Spielzügen eines Spielers. Und letztlich aus der koordinierenden Arbeit eines Autors.

Ich bin sie alle drei, der Gott, der Spieler, und der Autor.

Dies sind keine Bücher, die ich erdacht habe. Ich bin nur der Chronist. Was ich berichte, ist mir in meiner Fantasie wahrhaftig widerfahren.

Hugh Walker

Erstes Buch:

Die Welt des Spielers

Ein Spiel ist immer ein Weg in eine magische Welt, in der andere Regeln herrschen als die der Vernunft.

FRANZ LAUDMANN: »MAGUS«

INNENSEITEN-GESTALTUNG
Mock-up

Die Alte Welt von Magira
1020 nach Kreos

Prolog

Vergessen Sie Ihre Computerspiele, vergessen Sie Tastatur und Maus und virtuelle Realität. Lassen Sie sich von mir in ein wirkliches Spiel entführen, wo Sie kein User sind, sondern ganz und gar Spieler sein können – mit Ihrer Fantasie.

Stellen Sie sich vor, Sie stehen an einer Spielplatte.

Es ist eine große Platte, vielleicht die größte, an der Sie je als ein Spieler gestanden haben. Sie ist kreisrund und misst zwei Meter im Durchmesser. Die anderen Spieler sitzen ringsum, vielleicht nur einer oder zwei, vielleicht zehn oder mehr. Ein Gitter von farbigen Sechsecken formt die Landkarte einer Welt. Sie kennen all die Namen der Meere und Länder und Städte. Denn Sie und die anderen Spieler haben sie erdacht. Vielleicht haben auch Ihre Figuren Namen, sodass Sie ihre Heldentaten niederschreiben können. Denn das Spiel wird die Geschichte einer Welt sein.

Sie blicken über die aufgestellten Figuren, die bunt im Lampenlicht schimmernden Heere und Flotten, die reglosen Banner auf Burgen und Türmen – alles erstarrt in der Atemlosigkeit vor dem Sturm.

Sie haben den Becher mit den drei Würfeln in Händen. Dies ist der Augenblick. Der Aufbruch zu großen Taten, zur Eroberung großer Reiche oder zum heldenhaften Untergang. Ihr Geschick mit den Regeln und Ihr Glück mit den Würfeln wird es entscheiden.

Nein, denken Sie jetzt nicht an die Realität, an Krieg und Tod und Leid in der Welt, an die blutigen Schlachten der Wirklichkeit. Lassen Sie sich nicht einreden, dass Sie Krieg spielen. Die Vorstellung ist absurd. Dann wäre jedes Spiel Krieg, bei dem es um Schlagen und Gewinnen geht. Ignorieren Sie diese falsche Moral.

Die Figuren, wie lebendig sie in Ihrer Fantasie auch sein mögen, sind für dieses Spiel geschaffen. Sie sind Helden, die nur einen Wunsch haben, auf dieser Welt große Taten zu vollbringen, um auserwählt zu werden für den Kampf in der Ewigen Schlacht zwischen Leben und Finsternis.

Es gibt keinen Tod in diesem Spiel. Alle, die auf den sechseckigen Schlachtfeldern ein Ende finden, werden im nächsten Spiel wieder auferstehen.

Alles, was es auf dieser Welt zu bedauern gibt, ist ein verlorenes Spiel, der Untergang eines Reiches, einer Fantasie. Aber für jedes verlorene werden neue erstehen.

Schieben Sie die unwirklichen Gedanken der Realität beiseite. Die Fantasie braucht nun Ihre ganze Aufmerksamkeit.

Der Wind für die Bewegung der Schiffe ist das Erste, das Sie würfeln. Richtung, Stärke, Dauer. Lassen Sie die drei Würfel rollen.

Es ist der Sturm der Fantasie, der die Welt zum Leben erweckt ...

Als Schriftsteller hat man eine Heimstatt auf vielen Fantasiewelten. Manche sind aus Träumen und Wünschen entstanden, andere aus Albträumen und Ängsten. Andere sind pure Spielereien mit der Fantasie.

Indem man sie erdenkt und beschreibt, erweckt man ihre virtuelle Realität. Dann tritt man eine Reise an und nimmt den Leser mit in die neue Schöpfung.

Hier ist der Ausgangspunkt unserer Reise. Die Realität:

Die Zeit: die späten sechziger Jahre.

Der Ort: ein Zimmer in Wien.

Die Personen: ich, der Chronist der abenteuerlichen Reise und Spieler unter dem Banner des Löwen, sowie vier andere Personen, deren

INNENSEITEN-GESTALTUNG
Mock-up

wirkliche Namen für unsere Reise nicht von Bedeutung sind. Sie sind die vier anderen Spieler und Mitschöpfer des Spieles und der Welt Magira. Ich könnte ihnen die Namen der Herrscher der Reiche geben, die sie selbst erdacht haben: Möllbarth, der König des Ritterreiches Clanthon unter dem Banner des Einhorns; Edbald Jarkhan, der Anführer der walischen Horden unter dem Banner des Wolfs; San BalDur, der König von Kanzanien unter dem Banner des Falken; Yu Tan, der Adler von Huascar unter dem Banner des Adlers. Dann müsste ich mich Hugh L'E, der Löwe von Magramor, nennen. Doch dies sind alles Fantasienamen, die nicht in die Realität gehören.

Das Spiel selbst ist unverrückbarer Teil der Realität, auch wenn es noch nicht begonnen hat. Die Spielplatte ist eine kreisrunde Pressholzplatte von 16 Millimetern Dicke und knapp zwei Metern Durchmesser. Sie liegt auf zwei zusammengeschobenen Tischen. Sie ist von einem regelmäßigen Gitter von Sechsecken von 1,8 cm Seitenlänge überzogen. Die Farben der Sechsecke formen die Landkarte der Welt Magira: Blau das Wasser, Ocker das Tiefland, Braun das Hochland, Schwarz das unbetretbare Gebirge, Gelb die Wüste, Grün die Wälder, Weiß die Eiswüsten, Grau die Sümpfe. Vier Kontinente – Huanaca, Ageniron, Urassu und Hondanan – liegen eingebettet in den Endlosen Ozean. Auf ihnen sind Figuren und Gerätschaften verstreut.

Dies ist noch keine Aufstellung, denn es wird noch einige Zeit vergehen, bis das Spiel beginnt. Zweieinhalb Zentimeter große Plastikfiguren, Lanzen-, Axt- und Schwertkämpfer, Bogenschützen und Reiter in archaischem Rüstzeug stehen oder liegen, allein oder ineinander verkeilt und übereinander gehäuft auf dem zukünftigen Schlachtfeld. 40 Figuren für jeden Spieler, das sind drei Heere aus je 12 Kriegern und einem schwer gerüsteten Helden sowie ein Zauberer, alle handbemalt in den Farben des Spielers. 200 Figuren befinden sich auf dem Brett, dazu Pferde, Belagerungstürme, Sturmleitern, Onager, Rammgeräte und aus bedrucktem Karton gefertigte vier und acht Zentimeter hohe, sechseckige, zinnenbewehrte Mauern und Türme, die Grundbausteine für Städte und Burgen. Aufgereiht an den Küsten stehen die Flotten von je sieben Floßschiffen, Segelschiffen oder Langschiffen.

Im Meer der Träume, nahe der Mitte der Welt, liegt die Windrose und zeigt die sechs Richtungen Magiras: Nord, Est, Mir, Süd, Wes, Yd. Daneben steht ein lederner Becher mit drei Würfeln. Und tief im Süden liegt eine abgegriffene Mappe, in der sich, zum Teil handgeschrieben, zum Teil mit Maschine getippt, die bis jetzt ausgetüftelten Spielregeln befinden.

Das Zimmer ist geräumig, hoch, wie es typisch für Wiener Altbauwohnungen ist. Es enthält eine Bettstatt, ein Sofa, einen kleinen Schreibtisch, darüber an der Wand einen Stadtplan von Göteborg und eine Landkarte von Schweden, sowie mehrere Stühle, die um die Spielplatte herum aufgestellt sind, eine Lampe hoch über der Platte, einen Spiegel, einen Plattenspieler und einen Stapel Schallplatten, außerdem eine kleine Bar mit Flaschen und Gläsern und Bücherregale, die fast zwei ganze Wände einnehmen und die ein Sammlerherz offenbaren, denn sie sind vollgestopft mit in der Hauptsache englischsprachigen Science-Fiction- und Fantasy-Büchern und Magazinen.

Durch das große Fenster dringt Autolärm und das Klingeln einer Straßenbahn. Eine Tür führt hinaus in einen kleinen Vorraum, in dem ein Schrank steht, ein Herd, eine Waschgelegenheit, eine Garderobe. Von dort führt eine Tür in eine kleine Kammer und eine zweite hinaus in das Stiegenhaus, wo sich Toilette und Wasserleitung befinden. Steinerne Treppen mit Eisengeländer führen hinab ins Erdgeschoss.

Das ist die Realität. Das ist der sichere Hafen, zu dem wir wieder zurückfinden müssen.

Wenn man die Realität beschreibt, ist sie bereits Fantasie. Es ist wie eine andere Schicht unter der Realität, in die man ganz und gar subjektiv blickt, von der man sieht, was man sehen will, in der existiert, was man glaubt.

Sie ist der erste Schritt auf unserer Reise. Und wenn Sie dies alles bisher gelesen haben, dann haben Sie diesen Schritt zusammen mit mir bereits vollzogen.

Es ist meine schriftstellerische Realität. Hier bin ich frei. Hier ist mein Wort Naturgesetz. Es ist die Art von Realität, aus der man ausbrechen kann. Es ist wie mit Erinnerungen, in denen einige Elemente bewusst oder unbewusst neue Raum-Zeit-Koordinaten erhalten haben.

Wie die beiden Mitbewohner, die ich bisher unerwähnt ließ.

Einer war Cijo, mein siebenjähriger braun getigerter Kater. Er war ein für einen Schriftsteller unentbehrliches Utensil: Konzentrationsbrecher, Manuskriptbeschwerer, Arbeitsstuhlmitbenutzer. Er brachte es immer fertig, mich aus meinen Fantasien zu holen und meine Aufmerksamkeit auf die Dinge *seiner* Realität zu lenken: Futter und Schmusen. Sein linkes Auge leuchtete grünlich, wenn er ins Licht blickte. Das rührte von einer Hornhautverletzung her, die er sich in einem Kampf mit einem vierbeinigen Rabauken in der Nachbarschaft geholt hatte.

Der zweite gelegentliche Mitbewohner war Franz Laudmann. Bis auf den Umstand, dass er auf eine zwanghafte Weise äußerlich mein Ebenbild zu sein trachtete, hatten wir wenig wirklich Gemeinsames. Er war ein Autor wie ich. Aber seine Bücher, aus denen ich zitiere, existierten nicht wirklich. Wie das legendäre *Necronomicon* oder Von Juntzts *Namenlose Kulte* gehörten auch Laudmanns *Sorcis D'Agii* (›Magie der Alten‹) und *Magus* zu jenen fiktiven Standardwerken der Magie, die die Illusion einer Realität erzeugten: dass die Geheimnisse der Magie in der Tat irgendwo aufgeschrieben und vor dem Vergessen bewahrt worden sein könnten – aus einer Zeit und einer Welt, in der die Realität eine andere war.

In dieser ersten Ebene hinter der Realität ist Cijo ein Geschöpf, das alles kann, und Laudmann ein Magier, dem die Kräfte gehorchen, die er beschwört.

Es ist die Ebene, in der man Figuren mit Figuren bekämpfen kann. Wie im Spiel.

Ich lag in einer hallenden Stille, in der selbst der Atem echote. Eine flackernde Düsternis war um mich und gab eine Ahnung von fahlen, feuchten marmornen Mauern und schimmernden Säulen. Der schwere Duft von Dschungelblüten lag wie ein Schleier über meinem Bewusstsein.

Echos von flüsternden Stimmen mischten sich mit dem Plätschern von Wasser gegen Stein. Ein lang gezogenes Kreischen von Vögeln kam von weit her.

Ich fühlte eine vage Furcht.

Dann vernahm ich eine Stimme, die so unmenschlich klang, dass mir eine Gänsehaut über den Rücken lief: *»Meine Priesterin wird tun, was getan werden muss. Das alte Wissen ist unauslöschlich. Was in ihren Geist gegeben wurde, steht auf der Schwelle ...«*

Ich setzte mich abrupt auf. Ich hatte keine Bilder im Kopf. Es konnte kein Traum gewesen sein. Dann kniff ich die Augen ein paar Mal zusammen, denn der Traum schien eben erst zu beginnen.

Die kleine Schreibtischlampe brannte, aber sie war mit einem Tuch verhangen. In dem düsteren Licht sah ich jemanden mitten im Zimmer stehen.

Laudmann.

Er stand breitbeinig, ein wenig vornübergebeugt, die Hände halb vorgestreckt und zu Fäusten geballt, und starrte auf etwas auf dem Boden. Er war im Pyjama, und das ließ die Szenerie einen Augenblick lang absurd wirklich erscheinen. Doch dann sah ich undeutlich, worauf er starrte:

Ein schwarzer Fleck auf dem Teppich, etwa eineinhalb Meter breit, sechseckig. Die Schwärze war irgendwie ... lebendig. Sie wogte

INNENSEITEN-GESTALTUNG
Mock-up

und trug die Echos ferner Stimmen ins Zimmer. Ich schauderte unwillkürlich.

Ich schwang die Beine aus dem Bett. »Franz!«, rief ich halblaut.

Er gab keine Antwort, aber er winkte ungeduldig abwehrend mit der Linken. So wartete ich schweigend und beobachtete die unruhige Schwärze.

Nach einem Moment entspannte er sich ein wenig und drehte mir das Gesicht zu. »Ich habe deine Exposés gelesen, Hugh. Gutes Konzept ... das Spiel und die Welt. Aber die Geschichten ...« Er schüttelte den Kopf. »Könnte jeder schreiben. Blutlos und belanglos. Ohne eine Vision!« Er winkte ab, als ich etwas sagen wollte. »Ich habe beschlossen, dir eine Vision zu geben. Und in meinen Abenteuern wirst du sie verwirklichen. Wenn du darüber nachdenkst, wird dir selbst klar, dass dieser Thorich und dieser Thuon oder gar dieser Bruss nur Nebenfiguren sind, weil sie blind durch ihre Welt gehen. Nur Ilara ...« Er zögerte und sah mich beschwörend, fast bittend an. »Sie ist der Typ dunkelhaarige Schönheit, hinter der deine Helden gewöhnlich her sind. Du hast nie einen Gedanken an meine Gefühle verschwendet. Weißt du, dass ich verheiratet bin?« Er schüttelte den Kopf, als ich antworten wollte, und fuhr fort: »Mit einer Frau, die niemand kennt und deren Gesicht niemand je gesehen hat! Ich annulliere diese Ehe hiermit! Ich streiche diesen Nebensatz aus deinem alten Manuskript. Ich habe vor, meinen eigenen Weg zu gehen. Künftig wirst du auf mich hören – nicht nur auf meine Ideen, sondern auch auf meine Wünsche. Dies Mal bin ich der Held, vergiss es nicht. Sie gehört mir. Du wirst sie nicht Bruss oder dem Tarcyer überlassen! Es gab eine Frau in deinem Kopf, die ich gern an meiner Seite gehabt hätte. Es wäre ein leichtes für dich gewesen, uns zusammenzuführen, aber wir waren nur Mittel zum Zweck für dich ... ausgebeutet ...«

»Wen meinst du?«, unterbrach ich seine absurden Vorhaltungen.

»Klara. Erinnerst du dich an sie?«

Ja, ich erinnerte mich, nicht mehr sehr deutlich, aber ich erinnerte mich. Sie war ein Medium –

»Ich sehe, es fällt dir wieder ein,« unterbrach er meine Gedanken. »Gut. So soll die Priesterin der Ishiti sein, wenn ich sie in den Armen halte – dunkelhaarig, sanft, geheimnisvoll, ausgestattet mit der Fähigkeit, hinter die Geheimnisse des Lebens zu blicken. Wie ich es vermag. Ich habe ein paar Dinge erdacht und ein paar Dinge geweckt, von denen nichts in deinen Exposés und Notizen steht, aber die deine Fantasie beflügeln werden, Hugh. Mit ihnen werde ich kämpfen, wann immer es sein muss ...«

»Drohst du mir etwa?«, fragte ich verblüfft, und meine Stimme kam mir fremd vor.

»Ich sage nur, dass ich für meine Mitarbeit ein wenig Entgegenkommen erwarte. Du wirst über mich schreiben, aber ich werde nicht eine deiner Figuren sein. Worte sind nicht die höchste Macht in Geschichten. Nicht immer geschieht das Wort. Manchmal wird Geschehenes Wort. Wie dieser schwarze Rauch.« Er deutete an sich hinab. »Er ist der Schlüssel zur Magie. Ich nenne ihn die Finsternis. Ich bin der Magier. Dies ist mein Stoff. Sieh her!«

Bevor ich ihn aufhalten konnte, tat er einen Schritt vorwärts in die Schwärze. Sie umwogte seine nackten Füße. Er sank nicht ein, und ich dachte: Die Schwärze ist nur Illusion. Er steht auf festem Boden.

Dann fiel er durch eine Öffnung im Fußboden, die es nicht geben konnte, und war verschwunden.

Es war wie das Aufwachen aus einem Traum. Ich tastete nach dem Lichtschalter. Dem hellen Schein der Deckenlampe hielt keine Illusion stand. Der Teppich war leer – kein Loch, kein Sechseck, keine Schwärze.

Kein Laudmann.

So ist das mit Träumen.

Da war noch die verhangene Schreibtischlampe. Ich stand auf und ging durchs Zimmer.

Unwillkürlich vermied ich es, die Stelle zu betreten, an der ich das schwarze Sechseck gesehen hatte. Ich zog das Tuch von der Lampe und sah auf die Uhr. Es war drei Uhr früh. Dann fiel mein Blick auf die geöffnete Mappe, die meine noch rudimentäre Sammlung von Daten über das Löwenreich, also über Wolsan und die angrenzenden Länder, enthielt – ein Dutzend handbeschriebener Zettel aller Größen. Einiges war durchgestrichen, und zwar so gründlich, dass es nicht mehr zu lesen war. Dann stieß ich auf eine Seite, die ganz in Laudmanns Handschrift war. Ein schwarzes Sechseck dominierte das Blatt, und darunter war hingekritzelt:

Finsternis

Finsternis ist der Urstoff. Magie ist die formende Kraft. Leben ist geformte Finsternis. Regeln binden die Form.

Es ist eine Ewige Schlacht: Leben gegen Finsternis. Die Gischt, wo die Finsternis gegen die Welt brandet ... sie sickert in den Fels, durch Ritzen und Spalten, Gedanken und religiöse Vorstellungen ... dunkle Adern der Macht ... und sechseckige Tore aus den frühen Tagen, als die Finsternis auf der Waage der Welt noch schwerer wog ... bevor Beliol in seinem Bollwerk jenseits des Himmels über die Welt wachte.

Die alten Völker der Welt ... wie die Ishiti ... sind Kinder der Finsternis ... in ihren Priestern schlummert das alte Wissen ... ist der Glaube an dunkle Götter aus der Finsternis, die sie erschufen. Götter wie Äope, Ah'lod ... In den Pyramiden von Ish ...

Die Mythanen sind die Meister der Finsternis ...

Die Finsternis umgibt auch die Realität ... ich kann sie spüren ... hier in diesem Zimmer ... es ist ein Wagnis ...

Aber ich brauche das Wissen ... muss es wecken ...

Manchmal sehe ich einen Reiter mit glühenden Augen ...

Und quer über den Rand des Blattes stand:

Wenn Beliol der ewige Wächter Magiras ist, wer wacht dann über die Realität?

Ich saß eine Weile grübelnd. An Schlaf war nicht mehr zu denken. Ob es mir gefiel oder nicht, Laudmann hatte ein Konzept für die Magie auf Magira entworfen und sich auf den Weg gemacht, es zu verwirklichen. Nichts konnte ihn nun mehr aufhalten.

Es war unser alter Streit. Er war wieder einmal dabei, sich in meine Geschichten zu drängen und dunkle Dinge zu sagen und zu wecken. Und dies Mal, das konnte ich in diesem Augenblick spüren, meinte er es ernst. Er hatte vor, die Hauptfigur zu sein.

In allen Geschichten ist es das Wort, das die Geschicke eines jeden lenkt. Ich seufzte. Ich hatte nicht vorgehabt, vor dem Spiel mit diesen Geschichten zu beginnen. Ein anderer Roman lag halb fertig in der Schublade. Ich hatte vor allem nicht vorgehabt, heute und mitten in der Nacht damit zu beginnen. Drei Vorlesungen an der Uni warteten auf mich, die erste um neun: Englische Literatur des 19. Jahrhunderts. Ich zog mich an und kehrte mit einer Tasse Kaffee an den Schreibtisch zurück. Mein Blick glitt über die grünen Sechseckfelder von Ish. Ich konnte alles vor mir sehen. E'lil – die Stadt der Tempel inmitten der Urwälder von Ish –, weißer, schimmernder Marmor in einem Meer von dunklem Grün. Vergangener Prunk, legendenumrankt wie die Namen der alten Götter – Quah'h, Ayll'in, Ishr'ir, Torn –, zu denen keiner mehr betete. Äopes Tempel. Und Laudmann ...

Fast ohne dass es mir bewusst war, spannte ich ein Blatt Papier in die Schreibmaschine und begann zu schreiben.

INNENSEITEN-GESTALTUNG
Mock-up