



Leseprobe

George R.R. Martin
Traumlieder
Erzählungen

Bestellen Sie mit einem Klick für 14,99 €



Seiten: 544

Erscheinungstermin: 13. Oktober 2014

Mehr Informationen zum Buch gibt es auf

www.penguinrandomhouse.de

Inhalte

- Buch lesen
- Mehr zum Autor

Zum Buch

Darauf haben Millionen "Game Of Thrones"-Fans gewartet

Dass George R. R. Martin einer der erfolgreichsten Fantasy-Autoren aller Zeiten ist, steht außer Frage. Dass er noch viel mehr kann, beweist er in seinen beiden Erzählbänden *Traumlieder*, deren Vielseitigkeit Fantasy- und Science-Fiction-Fans jeder Generation begeistern wird: Das Porträt eines Mannes, der allmählich dem Wahnsinn verfällt, oder das unheimliche Schicksal eines Autors, dessen Selbstbezogenheit ihm zum Verhängnis wird, sind nur zwei der Geschichten dieser einzigartigen Storysammlungen. Ob Werwölfe, Magier, das ganz normale Grauen nebenan oder das Weltall: George R. R. Martin versteht es, seine Leser zu fesseln wie kein anderer. Die beiden Erzählbände vereinen erstmals die wichtigsten seiner vielfach ausgezeichneten Kurzgeschichten.



Autor

George R.R. Martin

George Raymond Richard Martin wurde 1948 in New Jersey geboren. Sein Bestseller-Epos »Das Lied von Eis und Feuer« wurde als die vielfach ausgezeichnete Fernsehserie »Game of Thrones« verfilmt. 2022 folgt der HBO-Blockbuster »House of the Dragon«, welcher auf dem Werk »Feuer und Blut« basiert. George R.R. Martin wurde u.a. sechsmal der Hugo Award, zweimal der Nebula Award, dreimal der World Fantasy Award (u.a. für sein Lebenswerk und besondere Verdienste um die Fantasy) und fünfzehnmal der Locus Award verliehen. 2013 errang er den ersten Platz beim Deutschen Phantastik Preis

GEORGE R. R. MARTIN

TRAUMLIEDER

GEORGE R. R.
MARTIN

TRAUM LIEDER

ERZÄHLUNGEN

ERSTER BAND

Deutsche Erstausgabe

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

INHALT



Vorwort	9
EIN VIERFARB-FANBOY	17
Nur Kinder fürchten sich im Dunkeln	37
Die Festung	59
Tod war sein Vermächtnis	87
DER SCHMUTZIGE PROFI	103
Der Held	117
Die Ausfahrt nach San Breta	137
Die zweite Stufe der Einsamkeit	159
Am Morgen fällt der Nebel	185
DAS LICHT DER FERNEN STERNE	213
Abschied von Lya	231
Ein Turm aus Asche	329
Das bleiche Kind mit dem Schwert	359
Die Steinstadt	415
Bitterblumen	469
Der Weg von Kreuz und Drachen	511

Natürlich für Phipps

*there is a road, no simple highway
between the dawn and the dark of night*

Ich bin froh, dass du hier bist,
um sie mit mir zu beschreiten.

Vorwort



Obwohl er seit über dreißig Jahren in den unterschiedlichsten Genres eine herausragende Rolle spielt – er hat Hugo Awards, Nebula Awards und World Fantasy Awards gewonnen –, hat es George R. R. Martin nun endlich geschafft, ganz ohne Zweifel.

Ein sicheres Zeichen dafür ist die Tatsache, dass kürzlich ein Buch von jemand anderem mit der Aussage beworben wurde: »In der Tradition von George R. R. Martin«. Wenn man so erfolgreich ist, dass Verlage ihre Kunden zum Kauf animieren wollen, indem sie Bücher anderer Schriftsteller mit einem Werk vergleichen, dann hat man es geschafft. Dann ist man ein wirklich großer Autor.

Wenn Sie mir nicht glauben, denken Sie nur an andere Schriftsteller, die mit der Phrase »in der Tradition von ...« beworben werden: J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard, H. P. Lovecraft, Stephen King, J. K. Rowling. Eine illustre Gesellschaft, aber es besteht kein Zweifel, dass George R. R. Martin – der mit seinem monumentalen Zyklus *Das Lied von Eis und Feuer* einer der bestverkauften und gleichzeitig von der Kritik höchstgelobten modernen Fantasyautoren geworden ist – inzwischen auch zu ihr gehört. Wenn Sie allerdings dem jungen George, dem noch unveröffentlichten eifrigen Anfänger, gesagt hät-

ten, dass er einmal einer solch elitären Gruppe angehören würde, hätte er Ihnen mit Sicherheit nicht geglaubt – hätte nicht *gewagt*, Ihnen einen so offensichtlichen Wunschtraum zu glauben.

Und noch eine andere Tatsache hätte der junge George womöglich nicht geglaubt, eine, von der seine heutige, millionenstarke Fangemeinde wahrscheinlich keine Ahnung hat (und die diese Sammlung aufzeigen will): George R. R. Martin schaffte es in unterschiedlichsten Bereichen, bedeutend zu werden. Er hatte eine beeindruckende Karriere als Science-Fiction-Autor, als Horrorautor, als Fantasyautor, als Skriptschreiber und Produzent von Fernsehserien und als Herausgeber und Gestalter der langlebigen *Wild-Cards*-Serie. Was George R. R. Martin auf jedem dieser Gebiete erreicht hat, würde manch anderem professionellen Autor als Lebenswerk genügen, und es wäre eins, mit dem man durchaus prahlen könnte.

Nicht so George, der gierige Hund – er musste in *allen* Bereichen brillieren!

George R. R. Martin wurde in Bayonne, New Jersey, geboren, verkaufte seine erste Geschichte 1971 und avancierte in den folgenden Jahren zum Starautor im *Analog* der Ben-Bova-Ära mit farbenprächtigen, aufrüttelnden und emotional ausdrucksstarken Geschichten wie »Am Morgen fällt der Nebel«, »Das bleiche Kind mit dem Schwert«, »Die zweite Stufe der Einsamkeit«, »The Storms of Windhaven« (in Zusammenarbeit mit Lisa Tuttle, später zum Roman »Windhaven« erweitert), »Override« und anderen, obwohl er auch an *Amazing*, *Fantastic*, *Galaxy*, *Orbit* und andere Periodika dieser Zeit verkaufte. Für eine seiner *Analog*-Geschichten, die packende Novelle »Abschied von Lya«, erhielt er 1974 seinen ersten Hugo Award.

Gegen Ende der Siebzigerjahre hatte er seinen literarischen Gipfel als SF-Autor erreicht. Jetzt wurden seine besten Werke im SF-Genre publiziert, die auch zu den besten ihrer Zeitperiode gehören. Storys wie die berühmte »Sandkönige«, vielleicht seine bekannteste Einzelgeschichte, die 1980 Hugo- und Nebula Award gewann, »Der Weg von Kreuz und Drachen«, die im selben Jahr ebenfalls den Hugo gewann (damit war George der erste Autor überhaupt, der im gleichen Jahr für zwei unterschiedliche Texte mit diesem Preis ausgezeichnet wurde), »Bitterblumen«, »Die Steinstadt«, »Starlady« und andere. All diese Geschichten wurden ursprünglich in *Sandkings* zusammengefasst, eine der stärksten Anthologien dieser Zeit. *Analog* war nun nicht mehr sein bevorzugter Absatzmarkt, obschon er während der Achtzigerjahre in der Stanley-Schmidt-Ära mit Geschichten um den drolligen interstellaren Abenteurer Haviland Tuf (später in »Planetenwanderer« gesammelt) oder der starken Novelle »Die Expedition der Nachtfee« auf die Seiten des Magazins zurückkehrte. Während der späten Siebziger- und frühen Achtzigerjahre erschien ein Großteil seiner Texte in *Omni*, damals das Magazin, das Autoren am besten bezahlte und die Hierarchie des Science-Fiction-Kurzgeschichtenmarkts anführte. In den späten Siebzigerjahren wurde auch »Die Flamme erlischt« veröffentlicht, der einzige SF-Roman, den er allein verfasst hat.

In den frühen Achtzigerjahren nahm George R. R. Martins Karriere jedoch einen anderen Verlauf. Sie bewegte sich in eine Richtung, die man ihm in den Siebzignern wohl kaum vorausgesagt hätte. Horror war als Genre in den frühen und mittleren Achtzigerjahren ganz groß in Mode gekommen, und George verfasste zwei der originellsten und auch besten Romane des »Großen Horror Booms« der dama-

ligen Zeit: 1982 »Fiebertraum«, einen intelligenten und spannenden historischen Horrorroman mit viel Lokalkolorit – immer noch einer der besten modernen Vampirromane –, und 1983 seine ambitionierte Rock-'n'-Roll-Horror-Apokalypse »Armageddon Rag«. Viele halten diesen Roman auch heute noch für einen Kult-Klassiker, aber kommerziell gesehen war er ein Misserfolg, der Georges Karriere als Horrorautor ins Stocken geraten ließ. Er schrieb zwar noch einige kürzere Horrortexte – mit »Der birnenförmige Mann« gewann er den Bram Stoker Award und mit seiner Werwolf-Erzählung »Die Haut des Wolfes« den World Fantasy Award –, aber das war es dann auch.

(Obwohl Georges Horror meist der des Übernatürlichen ist, sollte nicht unerwähnt bleiben, dass er in jener Zeit mit Science Fiction/Horror-Hybriden experimentierte, einschließlich der bereits erwähnten »Sandkönige« und »Die Expedition der Nachtfee«, zwei der besten Geschichten dieser Art, die je erschienen sind, und die beide auf perfekte Weise die Genres verbinden.)

Als dem »Großen Horror Boom« der Achtzigerjahre die Luft ausging – die Buchläden lösten die Regale mit Horrorliteratur wieder auf, die sie nur wenige Jahre zuvor aus verkaufstechnischen Gründen aufgestellt hatten, denn die Verlage verringerten ihren Output –, wandte George dem Horror-Genre den Rücken zu. Mehr noch, er wandte sich ganz von der Welt des gedruckten Worts ab und der des Fernsehens zu. Zunächst wurde er Story-Editor bei der neuen Serie *Twilight Zone* und später Produzent der sehr erfolgreichen Fantasyserie *Beauty and the Beast*.

Als erfolgreicher Skriptschreiber/Story-Editor/Produzent hatte George den Kontakt zur Buchwelt für etwa zehn Jahre

abreißen lassen – bis auf wenige Ausnahmen: 1985 gewann er einen weiteren Nebula für seine Geschichte »Bilder seiner Kinder«, und etwa um die gleiche Zeit startete er als Herausgeber das langlebige *Wild-Cards*-Projekt – eine Serie von Kaleidoskopromanen, die es bis Ende der Neunzigerjahre auf fünfzehn Bände brachte, bevor sie vorläufig eingestellt wurde. (Im neuen Jahrtausend lebte sie jedoch nach sieben Jahren Pause wieder auf, *Wild Cards* ist also wieder auf den Plan getreten.)

Nach einigen Jahren in Hollywood trat bei George eine gewisse Ernüchterung ein. Sein neues Serienprojekt *Doorways* wollte und wollte nicht auf Sendung gehen und erwies sich letztendlich als Totgeburt. Frustriert wandte er sich von der Fernsehbranche ab und wieder dem Schreiben zu. Sein 1996 erschienener Fantasyroman »A Game of Thrones« wurde zu einem der bestverkauften Titel des Jahres – und George R. R. Martin war mit einem Paukenschlag zurück!

Der Rest ist, wie es so schön heißt, Geschichte. Eine Fantasygeschichte zwar, aber immerhin.

Was versetzt George in die Lage, Leser solch unterschiedlicher Genres gefangen zu nehmen? Welche Qualitäten weist sein Werk auf, das die Leser in seinen Bann zieht, egal *welche* Geschichte er gerade erzählt?

Klar ist, George R. R. Martin war schon immer ein Romantiker. Trockener Minimalismus oder die cool-ironischen Spielchen der Postmoderne, die von vielen Gegenwartsautoren und -kritikern so geliebt werden, bekommt man nicht, wenn man ein Buch von George R. R. Martin aufschlägt. Stattdessen gibt es eine sauber konstruierte Story, befeuert von Gefühlskonflikten, komponiert von einem großartigen Erzähler – eine Story also, die einen auf der ersten Seite packt und

dann nicht mehr loslässt. Man bekommst Abenteuer, Action, Konflikte, Liebesgeschichten und einen ganzen Strauß menschlicher Gefühle: alles verbrennende, zum Scheitern verurteilte Liebe, blinden Hass, unstillbares Verlangen, Pflichterfüllung selbst im Angesicht des Todes, unerwartetes Aufblitzen schwarzen Humors ... und etwas, das sich in der heutigen Science Fiction und Fantasy rar gemacht hat (vom Mainstream wollen wir hier gar nicht erst reden): die Liebe zum Abenteuer um des Abenteurers willen, Spaß am Fremdartigen und Farbigem, bizarre Pflanzen und Tiere, exotische Kulissen, fremde Länder und seltsame Bräuche, noch seltsamere Menschen, und als Triebfeder immer die unstillbare Neugier auf das, was sich hinter dem nächsten Hügel befindet oder auf dem nächsten Planeten wartet.

George R. R. Martin ist ganz klar ein direkter Nachfahre der alten Tradition von *Planet Stories*, wohl in erster Linie von Jack Vance und Leigh Brackett beeinflusst, obschon man auch deutliche Spuren von Poul Anderson und Roger Zelazny in seinem Werk ausmachen kann. Trotz der Tatsache, dass er lange Zeit praktisch Hausautor von *Analog* war, spielen Wissenschaft und Technologie bei ihm nur eine untergeordnete Rolle. Er steht für Farbe, Abenteuer, Exotik und ungezügelter Leidenschaft in einem Universum voller konkurrierender Fremdassen und menschlicher Gesellschaften, die sich in ihrer Isolation oft von der Normalität wegentwickelt haben und nun die Psychologie, Werte und Motivationen der anderen nicht mehr verstehen können. »Farbigkeit« ist ein Begriff, der bei der Beschreibung von Georges Welten gar nicht oft genug angewendet werden kann, und wenn man sich von ihm mitreißen lässt, trägt er seine Leser zu einigen der farbigsten und imposantesten Orte der neueren SF und Fantasy:

zu den Nebeln von Wolkenschloss auf Geisterwelt, zu den endlosen, winddurchtosten Grassteppen, bekannt als das Dothrakimeer, zum uralten kalten Labyrinth der Steinstadt, zu den tödlichen Ozeanen von Namor, zur Morgendämmerung über den High Lakes auf Kabaraijian ...

Der wichtigste Grund aber, warum sich so viele Leser von seinem Werk angesprochen fühlen, sind die *Protagonisten*. George hat eine Galerie lebensechter Figuren erschaffen – manche herzergreifend, manche grotesk, manche herzergreifend *und* grotesk –, von denen die meisten Autoren nur träumen können. Charles Dickens fällt einem vielleicht ein, wenn man an Damien Har Veris denkt, den innerlich zerrissenen Inquisitor des militanten Ordens der Ritter von Jesus Christus aus »Der Weg von Kreuz und Drachen«, und seinen Boss, den riesigen, aquatischen, vierarmigen Großinquisitor Thorgaton Nine-Klariis Tun; Shawn, die verzweifelte Überlebende, die in »Bitterblumen« vor Eiswölfen und Vampiren über eine öde Landschaft ewigen Winters flieht, nur um sich subtileren Gefahren auszusetzen; Tyrion Lannister, der machiavelistische Zwerg, der das Schicksal von Königreichen in *Das Lied von Eis und Feuer* bestimmt; der besessene und rücksichtslose »Gamer« Simon Kress in »Sandkönige«; der melancholische Geist in »Erinnerungen an Melody«; der groteske, schaurige, unvergessliche birnenförmige Mann in der Geschichte gleichen Namens; Lya und Robb, das telepathische Liebespaar in »Abschied von Lya«; Haviland Tuf, der neurotische, aber ziemlich schlaue Albino-Ökoingenieur mit gottgleicher Allmacht in »Planetenwanderer«; Daenerys Stormborn, die Tochter des Königs und *khaleesi* eines *khalasar* der Dothraki auf ihrem Weg ins Schicksal als zukünftige Mutter der Drachen.

... und Dutzende mehr.

George kümmert sich sehr um seine Figuren, auch um das Fußvolk, ja sogar um die Schurken – und weil er sich so sehr um sie kümmert, wachsen sie einem ans Herz. Wenn man diesen magischen Trick erst verstanden hat, bedarf es auch keiner weiteren Ausführungen mehr.

Eines hat vor allem anderen George R. R. Martins Platz in der oben erwähnten »In der Tradition von ...«-Gruppe gesichert: Egal, was er schreibt, die Menschen werden ihn lesen wollen – und das immer wieder.

Gardner Dozois

EIN VIERFARB-FANBOY



Anfangs habe ich meine Geschichten nur mir selbst erzählt.

Die meisten existierten nur in meinem Kopf, aber sobald ich lesen und schreiben konnte, habe ich das eine oder andere auch aufgeschrieben. Das älteste erhaltene Beispiel, das vermutlich aus der Kindergartenzeit oder aus der ersten Klasse stammt, ist eine in Blockschrift in eins dieser alten schwarz-weiß gemaserten Schulhefte geschriebene Weltall-Enzyklopädie. Auf jeder Seite ist ein Planet oder Mond gezeichnet, daneben stehen ein paar Zeilen zu seinen klimatischen Verhältnissen und den Einwohnern. Tatsächlich existierende Planeten wie Mars und Venus befinden sich in fröhlichem Einvernehmen mit denen, die ich bei *Flash Gordon* und *Rocky Jones* habe mitgehen lassen oder auch selbst erfunden habe.

Sie ist ziemlich großartig, meine Enzyklopädie, allerdings ist sie unvollendet. Geschichten anzufangen lag mir viel mehr, als sie zu beenden; sie erfüllten vor allem den Zweck, mich zu unterhalten.

Mich selbst zu unterhalten, habe ich sehr früh gelernt. Ich wurde am 20. September 1948 in Bayonne, New Jersey, als erstes Kind von Raymond Collins Martin und Margaret Brady Martin geboren. Gleichaltrige Spielkameraden gab es nicht, soweit ich mich entsinnen kann, bis ich vier war und wir in die Siedlung zogen.

Zuvor hatten wir im Haus meiner Urgroßmutter gelebt, zusammen mit ihr, ihrer Schwester, meiner Großmutter und deren Bruder. Bis meine zwei Jahre jüngere Schwester Darleen geboren wurde, war ich das einzige Kind im Haus, auch in der näheren Nachbarschaft gab es keine. Großmutter Jones weigerte sich stur, das Haus zu verkaufen, selbst als sich der gesamte restliche Broadway in ein Gewerbeviertel verwandelt hatte, also lebten wir im einzigen Wohnhaus im Umkreis von zwanzig Blocks.

Als ich vier war und Darleen zwei und Janets Geburt noch drei Jahre in der Zukunft lag, bezogen wir endlich eine eigene Wohnung in der neuen staatlichen Wohnsiedlung unten in der First Street. Beim Wort »Siedlung« denkt man natürlich gleich an verfallende Hochhäuser inmitten von Betonwüsten, aber LaTourette Gardens hat mit Cabrini-Green nicht viel gemein. Es sind dreigeschossige Gebäude mit sechs Wohnungen pro Stockwerk, es gab Spielplätze und Basketballfelder, und gegenüber erstreckte sich ein Park direkt entlang der öligen Ströme des Kill van Kull. Hier aufzuwachsen, war ganz in Ordnung – und anders als im Haus von Großmutter Jones gab es hier auch andere Kinder.

Wir schaukelten und rutschten, wateten im Sommer im Fluss und veranstalteten im Winter Schneeballschlachten, kletterten auf Bäume, sausten auf Rollschuhen umher und spielten Stickball, eine Art Straßenvariante von Baseball. Wenn ich mal allein war, vertrieb ich mir mit Comics und Fernsehen die Zeit und spielte mit grünen Plastiksoldaten und Cowboys mit Hüten, Westen und Pistolen, die wir untereinander tauschten, mit Rittern und Dinosauriern und Raumfahrern. Wie jedes richtige amerikanische Kind kannte ich die Namen aller nur denkbaren Dinosaurier (Brontosaurus, verdammt noch mal, so und nicht anders

heißt er). Für die Ritter und Raumfahrer dachte ich mir Namen aus.

Auf der Mary-Jane-Donohoe-Schule in der Fifth Street lernte ich mithilfe von Dick, Jane und Sally und ihrem Hund Spot Lesen. Lauf, Spot, lauf. Schau nur, wie Spot läuft. Hat sich jemals irgendwer gefragt, weshalb dieser Hund unablässig in der Gegend herumrennt? Er flieht vor Dick, Jane und Sally, der langweiligsten Familie der Welt. Auch ich wäre gern vor ihnen davongerannt, geradewegs zurück zu meinen Comics – oder auch den »Bilderheftchen«, wie wir sie nannten. Meine erste Begegnung mit den epochalen Werken westlicher Literatur fand in Gestalt der Comicreihe *Illustrierte Klassiker* statt. Und ich habe *Archie* gelesen und *Dagobert Duck* und *Cosmo the Merry Martian*. Am liebsten aber Superman und Batman ... vor allem die Geschichten von *World's Finest Comics*, weil sie darin einmal im Monat ein Team bildeten.

Die ersten vollendeten Geschichten, an die ich mich erinnere, habe ich auf herausgerissenen Schulbuchseiten geschrieben. Gruselige Geschichten über einen Monsterjäger, die ich den Nachbarskindern meines Blocks für einen Penny pro Seite verkauft habe. Die erste dieser Geschichten war eine Seite lang, und ich habe damit einen Penny verdient. Die nächste war zwei Seiten lang und brachte mir zwei Cents ein. Eine dramatische Lesung gehörte dazu; ich war der beste Vorleser der Siedlung und berühmt für mein Werwolfgeheul. Die letzte Geschichte meiner Monsterjäger-Serie war fünf Seiten lang und brachte mir mit einem ganzen Nickel das Zehnfache der ersten ein, genug für ein Milky Way, meinen Lieblingsschokoriegel. Ich weiß noch, wie ich dachte: *Du hast ausgedient*. Eine Geschichte schreiben, vom Verdienst ein Milky Way kaufen. Das Leben war wunderbar ...

... bis mein bester Kunde Albträume bekam und seiner Mutter von meinen Monstergeschichten erzählte. Sie suchte meine Mutter auf, die es meinem Vater erzählte, und es war vorbei. Ich kehrte den Monstern den Rücken, wandte mich stattdessen den Raumfahrern zu (Jarn vom Mars und seine Bande, dazu komme ich später) und zeigte meine Geschichten niemandem mehr.

Aber ich hörte nicht auf, Comics zu lesen. Ich bewahrte sie in einem Bücherregal aus einer alten Apfelsinenkiste auf, und meine Sammlung wuchs stetig, bis sie beide Fächer füllte. Mit zehn las ich meinen ersten Science-Fiction-Roman und kaufte fortan auch Taschenbücher, was mein Budget ernstlich belastete. Unter dem Druck dieser finanziellen Krise beschloss ich mit elf vorübergehend, dass ich »zu alt« für Comics war. Für kleine Kinder waren sie schön und gut, aber ich war ja fast schon ein *Teenager*. Also räumte ich meine Orangenkiste leer, und meine Mutter spendete die Comics der Kinderkrankeinstation des Krankenhauses in Bayonne. (*Ihr dreckigen, hundsgemeinen kranken Kinder, ich will meine Comics zurückhaben!*)

Die Ich-bin-zu-alt-für-Comics-Phase dauerte ungefähr ein Jahr. Immer wenn ich im Süßigkeitenladen im Kelly Parkway ein *Ace Double* kaufte, warteten dort die neuen Comics. Ich konnte nicht anders, ich musste mir die Cover anschauen, von denen einige so *interessant* aussahen ... neue Geschichten, neue Helden, ganz neue Teams ...

Die erste Ausgabe der *Gerechtigkeitsliga* schließlich brach meiner ein Jahr währenden geistigen Reife das Genick. Schon immer habe ich *World's Finest Comics* mit den Geschichten über die Zusammenarbeit von Superman und Batman geliebt, und die *Gerechtigkeitsliga* brachte *alle* wichtigen DC-Helden zusammen. Auf dem Cover jener ersten Ausgabe spielte Flash mit einem dreiäugigen Außerirdischen Schach. Die Figuren auf dem Spiel-

brett waren den Mitgliedern der *Gerechtigkeitsliga* nachempfunden, und immer, wenn eine davon geschlagen wurde, *verschwand* der wirkliche Superheld, den sie darstellte. Ich musste das Heft unbedingt haben.

Bevor ich recht wusste, wie mir geschah, füllte sich die Orangenkiste wieder. Und das war gut so. Sonst wäre ich 1962 wohl nicht über die vierte Folge eines äußerst eigenartig aussehenden Hefts mit dem kühnen Namen »The World's greatest Comic Magazine« gestolpert. Es war kein DC-Comic, sondern stammte aus einem obskuren, höchstens für seine nicht wirklich unheimlichen Monstergeschichten bekannten Verlag ... aber es ging offenkundig um ein Team von Superhelden, und ich konnte unmöglich widerstehen. Ich habe es gekauft, obwohl es *zwölf Cents kostete* (Comics kosteten einen Dime, also zehn Cents, so gehörte es sich!), und es veränderte mein Leben.

Es war tatsächlich das beste Comic-Magazin der Welt. Stan Lee und Jack Kirby schickten sich soeben an, die Comicwelt zu revolutionieren. Die *Fantastischen Vier* brachen mit sämtlichen Regeln. Sie hatten keine Geheimidentitäten. Einer von ihnen war ein *Monster* (*das Ding* – es wurde auf einen Schlag mein Favorit), obwohl Helden zu dieser Zeit eigentlich nahezu verpflichtet waren, gut auszusehen. Sie waren eher eine Familie als ein Bündnis, eine Gesellschaft oder ein Team. Wie in einer richtigen Familie wurde ständig gezankt. Die *Gerechtigkeitsliga*-Helden von DC waren vor allem anhand der Kostüme und Haarfarben voneinander zu unterscheiden (na gut, das Atom war klein, der marsianische Kopfgeldjäger grün, und Wonder Woman hatte Brüste, aber davon abgesehen glichen sie sich wie ein Ei dem anderen), die *Fantastischen Vier* jedoch hatten *Persönlichkeiten!* Charakterisierung in Comics – im Jahr 1961 war das eine Offenbarung, eine regelrechte Revolution.

Die ersten von mir geschriebenen Worte, die je gedruckt wurden, lauteten: »Lieber Stan, lieber Jack.«

Sie erschienen im August 1963 als Leserbrief in *Die Fantastischen Vier* #20. Im Wesentlichen hatte ich einfühlsam, intelligent und analytisch geäußert, dass Shakespeare einpacken könne, jetzt, da Stan Lee die Bühne betreten hatte. Unter meinen Beifallshymnen standen mein Name und meine Adresse.

Kurz darauf bekam ich einen Kettenbrief.

Post für *mich*? Unglaublich. Es war im Sommer zwischen meinem ersten und zweiten Jahr an der Marist High School, und mein Bekanntenkreis beschränkte sich auf Leute aus Bayonne und Jersey City. Niemand schrieb mir Briefe. Aber jetzt las ich eine Liste von Namen, und in der Erklärung stand, dass ich einen Vierteldollar an den ersten Namen auf dieser Liste schicken, den Namen ausstreichen und meinen eigenen ganz unten dazuschreiben solle, und wenn ich dann die neue Liste viermal verschickte, würde ich innerhalb weniger Wochen 64 Dollar in Vierteldollars erhalten. Genug also, um auf Jahre hinaus Comics und Milky Ways zu finanzieren. Also klebte ich mit einem Klebestreifen einen Vierteldollar auf eine Karteikarte, steckte sie in einen Umschlag, schickte ihn an die Adresse ganz oben auf der Liste, lehnte mich zurück und erwartete meine Reichtümer.

Teufel auch, ich habe nie auch nur einen Vierteldollar erhalten.

Stattdessen bekam ich etwas weitaus Interessanteres. Der Typ ganz oben auf der Liste gab nämlich ein Comic-Fanzine für fünf- undzwanzig Cents heraus, und zweifellos verstand er meinen Vierteldollar als Bestellung. Das Heft, das er mir daraufhin zuschickte, war in blassem Violett gedruckt (das nannte sich, wie ich später erfuhr, Spiritus-Umdruck), schlecht geschrieben und stümperhaft gezeichnet, aber das kümmerte mich nicht. Es war

voller Artikel, Leserbriefe, Zeichnungen und sogar Amateur-Comics mit Helden, von denen ich nie zuvor gehört hatte. Außerdem gab es Rezensionen anderer Fanzines, von denen einige noch cooler klangen. Ich verschickte weitere aufgeklebte Vierteldollars, und unvermittelt steckte ich kopfüber mitten in der aufstrebenden Comic-Fangemeinschaft der Sechziger, die noch ganz in den Kinderschuhen steckte.

Heute sind Comics ein großes Geschäft. Der Comicon in San Diego ist mittlerweile eine monumentale Messe mit zehnmal so vielen Besuchern wie der jährliche Science-Fiction-World-Con. Noch immer gibt es einige kleine unabhängige Comicreihen, Tauschbörsen und Adzines, aber keine richtigen Fanzines mehr. Längst haben sich die Geldwechsler den Tempel unter den Nagel gerissen. Als Höhepunkt der Obszönität werden Comics dieses goldenen Zeitalters in Polyesterfolie eingeschweißt und wechseln so die Besitzer, die sie niemals lesen, um nur ja ihren Wert als Sammlerstück nicht zu verringern (wenn es nach mir ginge, sollte, wer auch immer sich das ausgedacht hat, höchstselbst in Folie eingeschweißt werden). Niemand nennt sie heutzutage mehr *Bilderheftchen*.

Das sah vor vierzig Jahren ganz anders aus. Die Comic-Fangemeinde machte ihre allerersten Schritte. Comicons waren gerade erst im Kommen (meinen ersten habe ich 1964 besucht, er fand in einem Zimmer in Manhattan statt, organisiert von einem Fan namens Len Wein, späterer Geschäftsführer bei DC und Marvel und Schöpfer von Wolverine). Aber es gab Hunderte Fanzines. Manche davon, beispielsweise *Alter Ego*, wurden von Erwachsenen herausgebracht, die Jobs hatten und ein Leben und Ehefrauen, aber die meisten wurden von Jugendlichen geschrieben, gezeichnet und herausgegeben, die nicht älter waren als ich selbst. Die besten Magazine wurden mit Foto-Offset oder

Wachsmatrizen professionell gedruckt, aber davon gab es nicht viele. Die zweite Liga arbeitete wie die meisten Science-Fiction-Fanzines damals mit Mimeografen. Die Mehrheit aber nutzte Spiritus-Umdruck, hektografierte oder kopierte die Texte. (Das sich später zu einem der größten Comic-Fanzines entwickelnde *The Rocket's Blast* wurde anfangs mit *Kohlepapier* vervielfältigt, was tiefeschürfende Rückschlüsse auf die Auflagenstärke zulässt.)

Fast ausnahmslos gab es ein oder zwei Seiten für Kleinanzeigen rund um Comics. In einer davon bot jemand aus Arlington, Texas *The Brave and The Bold* #28 zum Verkauf an, die Ausgabe, in der die *Gerechtigkeitsliga* ihren ersten Auftritt hat. Ich schickte einen aufgeklebten Vierteldollar los und bekam dafür das *lustige Bilderheftchen* samt einem Stück Karton mit der hervorragenden Zeichnung eines Barbarenkriegers. Das war der Beginn meiner lebenslangen Freundschaft mit Howard Waldrop. Wie lange das her ist? Nun, kurz darauf reiste John F. Kennedy nach Texas.

Mein Engagement in dieser seltsamen und wundersamen Welt erschöpfte sich nicht im Lesen von Fanzines. Da ich es in *Die Fantastischen Vier* geschafft hatte, wurden meine Leserbriefe auch in anderen Fanzines anstandslos gedruckt, und es dauerte nicht lange, bis mein Name überall zu lesen war. Auch Stan und Jack veröffentlichten mehr aus meiner Feder. Immer schneller rutschte ich mitten hinein, aus Briefen wurden kleine Artikel, schließlich eine regelmäßige Kolumne in einem Fanzine namens *The Comic World News*, in der ich darüber sinnierte, wie man in meinen Augen misslungene Comics noch hinbiegen könnte. Ich fertigte auch ein paar Illustrationen für das Fanzine an, ungeachtet meiner vollkommenen Unfähigkeit, zu zeichnen. Einmal wurde sogar ein von mir gezeichnetes Cover veröffentlicht: ein Bild der Menschlichen Fackel, die in feurigen

Buchstaben den Namen des Magazins bildet. Hilfreicherweise ist die Fackel kaum mehr als ein vage menschenähnlicher Umriss aus Flammen, weshalb sie wesentlich leichter zu zeichnen ist als Figuren mit Nasen, Mündern, Fingern, Muskeln und solchem Zeug.

In meinem ersten Jahr auf der Marist High School wollte ich unbedingt Astronaut werden ... nicht *irgendein* Astronaut, sondern der erste Mensch auf dem Mond. Ich weiß noch, wie uns eines Tages einer der Brüder fragte, was wir einmal werden wollten, und die ganze Klasse vor Lachen über meine Antwort schier explodierte. In meinem dritten High-School-Jahr bekamen wir die Aufgabe, Nachforschungen über unseren Traumberuf anzustellen, und ich machte mich über die Schriftstellerei schlau (wobei ich erfuhr, dass der durchschnittliche Jahresverdienst eines Schriftstellers bei 1200 \$ lag, was mich fast ebenso sehr ernüchterte wie das Gelächter zwei Jahre zuvor). Doch zwischen beiden Ereignissen hatte sich etwas Wesentliches in meinem Leben geändert, das meinen Träumen eine ganz neue Richtung gab. Dieses Etwas war die Comic-Fangemeinde. Zwischen meinem ersten und zweiten Highschool-Jahr schrieb ich meine ersten Geschichten für Fanzines.

Auf dem Dachboden meiner Tante Gladys hatte ich eine uralte mechanische Schreibmaschine gefunden und war nach viel Herumspielerei damit inzwischen ein wahres Einfingerwunder. Die schwarze Hälfte des schwarz-roten Farbbands war derart abgenutzt, dass die Buchstaben kaum noch lesbar waren, aber das glückte ich durch einen besonders harten Anschlag aus, der die Lettern regelrecht ins Papier stanzt. Das Innere des »e« und des »o« fielen oft heraus und hinterließen Löcher. Im Vergleich zum schwarzen Teil des Farbbands war der rote noch halbwegs frisch, und so benutzte ich in völliger Unkenntnis der Möglich-

keiten von Kursivsetzung, Zeichenabständen, doppelten Zeilenabständen oder Kohlepapier Rot, um Text hervorzuheben.

Der sprichwörtliche Held meiner ersten Geschichten kam aus dem Weltall auf die Erde, so wie Superman. Anders als Superman allerdings tat er sich nicht durch besondere physische Stärken hervor. Genau genommen war das mit seiner Physis überhaupt so eine Sache, er war nämlich nahezu körperlos. Nichts als ein Gehirn im Goldfischglas. Zwar war das nicht sonderlich originell; sowohl in der SF als auch in Comics waren Gehirne in irgendwelchen Behältnissen ein häufiges Phänomen, allerdings normalerweise eher als Bösewichte. Es kam mir wie eine ungeheuerliche Neuerung vor, mein Hirn-im-Gefäß zum Helden der Geschichte zu erklären.

Selbstverständlich besaß mein Held einen Roboterkörper, den er zur Verbrechensbekämpfung benutzen konnte. Ach, einen – er hatte einen ganzen *Haufen* davon. Es gab welche mit Düsen, sodass er fliegen konnte, andere mit eingebauten Panzerketten ermöglichten es ihm, zu rollen, und manche verfügten über Beine, sodass er damit laufen konnte. Es gab Arme, die in Fingern endeten oder in Tentakeln, riesigen, bösartigen Metallgreifern oder Strahlenpistolen. In jeder Folge trug er einen anderen Körper, und falls der zerstört wurde, gab es in seinem Raumschiff reichlich Ersatz.

Ich nannte ihn Garizan, den mechanischen Krieger.

Insgesamt schrieb ich drei kurze, aber *vollendete* Geschichten über Garizan. Sogar die Illustrationen fertigte ich selbst an – ein Gehirn im Goldfischglas stellt ähnlich bescheidene Anforderungen an den Zeichner wie ein Mann aus Flammen.

Die Geschichten schickte ich an eins der kleineren Fanzines, in der Hoffnung, dort käme ich leichter unter. Damit lag ich richtig, der Herausgeber nahm sie mit Handkuss. Das allerdings

war nicht ganz so schmeichelhaft, wie es klingt. Viele dieser ersten Fanzines waren ständig verzweifelt auf der Suche nach Material, um ihre spiritusgedruckten Seiten zu füllen, sie hätten alles genommen, sogar Geschichten über ein Gehirn im Goldfischglas. Ich konnte es kaum erwarten, meine Geschichte in Händen zu halten.

Aber oje – das Fanzine und sein Herausgeber verschwanden spurlos, ohne dass auch nur eine meiner Geschichten über Garizan abgedruckt wurde. Die Manuskripte bekam ich nicht zurück, und weil ich die Wissenschaft des Kohlepapiers noch nicht gemeistert hatte, gab es keine Kopien.

Man hätte denken können, diese Begebenheit hätte mich entmutigt, doch im Gegenteil war ich derart beschwingt davon, dass meine Geschichten angenommen worden waren, dass mir ihr Verlust gar nicht recht bewusst wurde. Ich klemmte mich wieder hinter die Schreibmaschine und erfand einen neuen Helden. Diesmal taufte ich ihn Manta Ray. Er war ein Möchtegern-Batman, ein maskierter nächtlicher Rächer, der das Verbrechen mit einer Bullenpeitsche bekämpfte. In seinem ersten Abenteuer ließ ich ihn gegen den Bösewicht Executioner antreten, dessen Waffe statt normaler Kugeln lauter winzige Guillotineklängen verschoss.

»Meet the Executioner« wurde erheblich besser als Garizan, und ich schickte die Geschichte kühn an ein besseres Fanzine: Ymir, herausgebracht von Johnny Chambers, eins von mehreren Fanzines aus San Francisco und Umgebung, der Hochburg der frühen Comic-Fangemeinde.

Chambers nahm meine Geschichte an ... und er *publizierte* sie! Sie erschien im Februar 1965 in *Ymir* #2; neun dem Superheldentum gewidmete Seiten in prachtvollem Spiritusviolett. Einer der bekanntesten Illustratoren der Fangemeinde, Don Fowler

(ein Pseudonym von Buddy Saunders), zeichnete ein hochdramatisches Cover mit Manta Ray und dem Executioner, der ihn mit kleinen Guillotineklingen beschoss. Gekonnt illustrierte er auch die Geschichte. Fowlers Zeichnungen waren so viel besser als alles, was ich je zustande gebracht hätte, dass ich danach meine kläglichen Illustrationsversuche aufgab und mich ganz auf das Schreiben reiner Prosageschichten verlegte. »Textgeschichten« nannte man das damals zur Unterscheidung von voll illustrierten Comics (und natürlich waren sie unter den anderen Fans nicht halb so beliebt).

Manta Ray kehrte in einer zweiten Geschichte zurück, die mit ungefähr zwanzig Seiten in einfachem Zeilenabstand derart lang geriet, dass Chambers sich entschied, sie aufzuteilen. Die erste Hälfte von »The Isle of Death« erschien in *Ymir* #5 und endete mit den Worten »Fortsetzung folgt«. Tat sie aber nicht. Es gab keine weitere *Ymir*-Ausgabe, und die zweite Hälfte des zweiten Abenteuers von Manta Ray folgte den drei verlorenen Garizan-Geschichten ins Vergessen.

Inzwischen hatte ich meine Ziele schon wieder höhergesteckt. Das angesehenste Fanzine war zu dieser Zeit *Alter Ego*, aber sie veröffentlichten fast ausschließlich Artikel, Kritiken und Interviews. Die richtige Anlaufstelle für Geschichten und Amateur-Comics war *Star-Studded Comics*, herausgegeben von den drei Texanern Larry Herndon, Buddy Saunders und Howard Keltner, die sich das *Texas-Trio* nannten.

Die erste *SSC*-Ausgabe '63 konnte ein im Vergleich zu anderen damaligen Fanzines überwältigendes Vollfarbdruck-Cover vorweisen. Innen fand sich der vertraute unscharfe Spiritus-UMdruck, aber mit der vierten Folge des Hefts stieg das Texas-Trio auch für den Innenteil auf Offsetdruck um, und *SSC* avancierte zum ansehnlichsten Fanzine seiner Zeit. Wie DC und Marvel

hatte das Trio seinen ganz eigenen Stall voller Superhelden: Powerman, den Defender, Changling, Dr. Weird, das Auge, die Menschliche Katze, den Astralmann und ein paar weitere. Don Fowler, Grass Green, Biljo White, Ron Foss und überhaupt die meisten bekannten Fan-Illustratoren zeichneten für SSC, und Howard Waldrop schrieb Textgeschichten (Howard Waldrop war quasi ein viertes Redaktionsmitglied, wie der fünfte Beatle). In der Comic-Fangemeinde war SSC damals um 1964 eine ganz große Sache.

Ich wollte dazugehören und hatte eine großartige, *hochorigi-nelle* Idee. Gehirne im Glas wie Garizan und maskierte Verbrecherjäger wie Manta Ray waren alte Hüte, aber nie zuvor hatte es einen Superhelden auf *Skiern* gegeben! (Ich war nie Ski gefahren. Habe mich bis heute nicht dran versucht.) Im einen Ski meines Superhelden steckte ein Flammenwerfer, im anderen ein Maschinengewehr. Für besonderen Realismus ließ ich ihn statt gegen irgendeinen ollen Superschurken gegen die Kommunisten antreten. Aber das Beste an der ganzen Geschichte war, dass sie mit dem unerhörten, tragischen Tod des *White Raider* endete. Das würde dem Texas-Trio mit Sicherheit die Schuhe ausziehen und mir ihre volle Aufmerksamkeit sichern.

Ich nannte die Geschichte »The Strange Saga of the White Raider« und schickte sie Larry Herndon, der nicht nur ein Drittel der Redaktion von SSC stellte, sondern auch einer der Ersten aus der Comic-Fangemeinde war, mit denen ich zu tun gehabt hatte. Ich war überzeugt, er würde die Geschichte mögen.

Das tat er auch ... aber für SSC wollte er sie nicht haben. Er erklärte mir, dass das Flaggschiff-Fanzine des Trios bereits eine volle Heldenbesatzung habe. Die drei wollten lieber die vorhandenen ausarbeiten und weiterentwickeln, als neue hinzuzunehmen. Ihnen allen gefiele jedoch, was sie von mir gelesen

hatten, und sie würden sich freuen, wenn ich für *Star-Studded Comics* schriebe ... allerdings über *ihre* Charaktere.

So kam es, dass »The Strange Saga of the White Raider« in *Batwing* erschien, einem Fanzine, das Larry Herndon im Alleingang herausgab, und ich Textgeschichten über zwei von Howard Keltners Schöpfungen für *SSC* schrieb, zuerst über Powerman. »Powerman vs The Blue Barrier!« erschien im August 1965 in *SSC #7* und wurde gut aufgenommen ... aber meinen Durchbruch in der Comic-Fangemeinde schaffte ich in *SSC #10* mit der Dr.-Weird-Geschichte »Nur Kinder fürchten sich im Dunkeln«.

Dr. Weird war ein mystischer Rächter, der gegen Geister, Werwölfe und andere übernatürliche Gefahren kämpfte. Bis auf die Namensähnlichkeit hatte er mit Marvels Dr. Strange wenig gemein. Keltner hatte ihn Mr. Justice nachempfunden, einem Helden aus dem Goldenen Zeitalter der Comics. Doc Weird trieb es noch wilder als mein White Raider mit seinem Ableben am Ende der allerersten Geschichte, er nämlich starb mitten in seiner ersten Geschichte. Als Zeitreisender aus der Zukunft trat er aus seiner Zeitmaschine heraus, geriet direkt in einen Überfall und wurde erschossen. Dass sein Tod vor seiner Geburt stattfand, brachte den Kosmos ins Ungleichgewicht, und so war er dazu verurteilt, auf der Erde zu bleiben und gegen alles Falsche und Üble zu kämpfen, bis der Zeitpunkt seiner Geburt erreicht war.

Er lag mir sofort. Keltner gefiel, was ich über ihn schrieb, er ermutigte mich zu weiteren Geschichten, und als er die Figur in sein eigenes Fanzine überführte, schrieb ich den Text zu einem Comic, den ein neuer, bis dahin unbekannter Zeichner wunderbar illustrierte. Jim Starlin adaptierte »Nur Kinder fürchten sich im Dunkeln« auch als Comic, aber die Textgeschichte ist zuerst dagewesen.

Zu dieser Zeit hatte die Comic-Fangemeinde ihre eigenen Auszeichnungen ins Leben gerufen. Die Alley Awards waren nach Alley Oop benannt, dem »ältesten Comic-Charakter von allen« (*the Yellow Kid* hätte gegen diese Bezeichnung womöglich sein Veto eingelegt). Wie beim Hugo wurde bei den Alley Awards zwischen professioneller Arbeit und der von Fans unterschieden: goldene Auszeichnungen für die Profis, silberne für Fans. »Nur Kinder fürchten sich im Dunkeln« wurde in der Kategorie Textgeschichten für den silbernen Alley nominiert ... und zu meinem sprachlosen Entzücken hat sie gewonnen (unverdientermaßen angesichts dessen, was Howard Waldrop und Paul Moslander zur gleichen Zeit geschrieben hatten). Flüchtige Visionen von silbrig schimmernden Trophäen zuckten durch meine Gedanken, aber ich bekam nichts. Die Sponsorengruppe brach kurz darauf in sich zusammen, und mit den Alley Awards war es aus ... aber die Anerkennung hatte mein Selbstvertrauen sehr gestärkt und ermutigte mich, weiterzuschreiben.

Als die Geschichten um Dr. Weird veröffentlicht wurden, veränderte sich gerade einiges in meinem Leben. Im Juni 1966 schloss ich die High School ab, und im September verließ ich zum ersten Mal in meinem Leben mein Elternhaus und nahm den Greyhound-Bus nach Illinois, wo ich mich an der Medill-Journalistenschule einschrieb.

Die seltsame, fremde Welt der Universität begeisterte mich und machte mir zugleich Angst. Ich kam in dem Studentenwohnheim Bobb Hall für Erstsemester unter (meine Mutter brachte einiges durcheinander und glaubte, mein Zimmernachbar hieße Bob), mitten in diesem eigenartigen Mittleren Westen der USA, wo die Nachrichten zu früh gesendet wurden und niemand wusste, wie man anständige Pizza macht. Die Seminare waren anspruchsvoll, ich musste neue Freundschaften schließen, mich

mit neuen Arschgeigen herumärgern, neue Laster erkunden (Kartenspiel in meinem ersten Jahr, später dann Bier) ... und in meiner Klasse gab es *Mädchen*. Noch immer kaufte ich Comics, wenn ich zufällig welche sah, aber schon bald fehlten mir einige Ausgaben, und die Verbindung entglitt mir zusehends. Inmitten all des Neuen, das auf mich einstürmte, fand ich kaum Zeit zu schreiben. In meinem ersten College-Jahr beendete ich nur eine einzige, eigenartige SF-Geschichte, »The Coach and the Computer«, die in der ersten (und einzigen) Ausgabe eines Fan-zines namens *In-Depth* erschien.

Mein Hauptfach war Journalismus, im Nebenfach studierte ich Geschichte. Im zweiten Jahr nahm ich an einem Seminar über die Geschichte Skandinaviens teil, weil es mir cool vorkam, sich im Studium mit Wikingern zu beschäftigen. Professor Franklin D. Scott war ein begeisterter Lehrer und lud den ganzen Kurs zu sich nach Hause ein, wo wir skandinavisch aßen und *Glug* tranken (Glühwein mit darin schwimmenden Rosinen und Nüssen). Wir lasen altnordische Sagen, die isländische Edda und die Gedichte des finnischen Patrioten Johan Ludvig Runeberg.

Ich liebte die Sagen und die Edda, die mich sehr an Tolkien und Howard erinnerten, und war ganz gefangen von Runebergs Gedicht »Sveaborg«, einer mitreißenden Klage um die riesige Festung vor Helsinki, das »Gibraltar des Nordens«, deren Besatzung sich im Russisch-Schwedischen Krieg 1808 unerklärlicherweise ergeben hatte. Ich wählte Sveaborg als Thema für meine Seminararbeit. Dann kam mir eine schräge Idee, und ich fragte Professor Scott, ob ich statt der üblichen Herangehensweise eine Geschichte über Sveaborg schreiben dürfe. Zu meiner großen Freude stimmte er zu.

»Die Festung« brachte mir eine Eins ein ... und die Geschichte gefiel Professor Scott so gut, dass er sie an die *American-Scan-*

dinavian Review sandte, mit der Anfrage, ob sie dort veröffentlicht werden könne.

Der erste Ablehnungsbrief meines Lebens stammte nicht von Damon Knight, Frederik Pohl oder John Wood Campbell, sondern von Erik J. Friis, dem Herausgeber der *American-Scandinavian Review*, der sein großes Bedauern darüber ausdrückte, die Geschichte nicht veröffentlichen zu können. *Es ist ein ausgezeichnete Aufsatz*, schrieb er mir im Begleitbrief vom 14. Juni 1968, *aber leider für unsere Zwecke zu lang*.

Sicher hat sich nicht oft jemand so sehr über eine Absage gefreut wie ich damals. Ein richtiger Herausgeber hatte eine meiner Geschichten gelesen und sie so gut gefunden, dass er mir statt einer Standard-Absage einen Brief geschrieben hatte! Mir war zumute, als habe sich unversehens eine Tür geöffnet. Als ich im darauffolgenden Herbst an die Northwestern zurückkehrte, um mein drittes College-Jahr anzutreten, trug ich mich für ein Seminar über Kreatives Schreiben ein ... und geriet mitten unter zukünftige moderne Poeten, die freie Versdichtung und Prosagedichte verfassten. Ich liebte Lyrik, aber nicht solche. Ich wusste zu den Gedichten meiner Kommilitonen ebenso wenig zu sagen wie sie zu meinen Geschichten. So wie ich davon träumte, Geschichten in *Analog* und *Galaxy* oder dem *Playboy Book of Science Fiction and Fantasy* zu veröffentlichen, hofften sie, eins ihrer Gedichte bei *TriQuarterly* unterzubringen, einem renommierten Literaturmagazin.

Nur wenige der anderen schrieben gelegentlich auch Kurzgeschichten: überwiegend fragmentarische Einblicke in Figuren, ohne Rahmenhandlung, viele davon im Präsens, manche in der zweiten Person, einige verzichteten gänzlich auf Großbuchstaben (Um fair zu bleiben: Es gab Ausnahmen. An eine erinnere ich mich gut, eine in einem alten Lagerhaus spielende unheim-

liche kleine Horrorgeschichte, deren Stil fast lovecraftesk anmutete. Von allen Geschichten, die ich in diesem Jahr las, gefiel sie mir am besten; der Rest der Klasse verabscheute sie natürlich).

Nichtsdestotrotz schrieb ich im Kurs vier Geschichten (und kein einziges Gedicht). »The Added Safety Factor« und »Der Held« waren SF, »Tod war sein Vermächtnis« und »Protector« politisch gefärbte Mainstream-Geschichten (wir schrieben das Jahr 1968, und Revolution lag in der Luft). Die erstere entwickelte sich aus einer Figur heraus, die ich mir bereits auf der Marist High School ausgedacht hatte, als ich eine Vorliebe für James Bond entwickelt hatte (mit der Ursula Andress nicht das Geringste zu tun hatte, das versichere ich mit Nachdruck, und ebenso wenig die Sexszenen in den Büchern, nein, wirklich, kein bisschen). Maximilian de Laurier war ein »eleganter Killer«, ständig auf Reisen quer durch die Welt, um in exotischer Umgebung fiese Diktatoren zur Strecke zu bringen. Sein spezielles Gimmick: eine Pfeife, die zugleich ein Blasrohr war.

Als ich schließlich etwas über ihn zu Papier brachte, blieb im Grunde außer dem Namen nichts vom ursprünglichen de Laurier erhalten. Meine politischen Ansichten hatten sich gewandelt, und nach 1968 kamen mir Attentate nicht mehr sonderlich sexy vor. Die Geschichte habe ich nie verkauft, aber hier ist sie jetzt endlich zu lesen, nur unwesentliche fünfunddreißig Jahre, nachdem sie geschrieben wurde.

Zwar gefielen den anderen die Mainstream-Geschichten besser als die SF-Geschichten, aber so richtig mochten sie keine davon. Auch unser Prof, ein junger, hipper Lehrer mit klassischem Porsche und ellbogenbefleckter Cordjacke, konnte sich nicht so recht dafür begeistern ... aber glücklicherweise hielt er Zensuren für groben Unfug, und ich entrann mit guten Noten und vier fertigen Kurzgeschichten.

Auch wenn meine Geschichten im Seminar keinen Anklang gefunden hatten, hoffte ich, dass der eine oder andere Herausgeber das anders sehen würde. Ich würde sie einfach einsenden und abwarten. Das *Procedere* war mir ja vertraut: die Adressen aus dem *Writer's Market* heraussuchen, ein brandneues Farbband in meine Smith-Corona einspannen, das Manuskript sauber zweizeilig abtippen, es mitsamt einem kurzen Begleitbrief und einem frankierten und adressierten Rückumschlag losschicken – und warten. Das brachte ich fertig.

Während sich mein drittes College-Jahr dem Ende zuneigte, brachte ich meine vier Geschichten aus dem Seminar in Umlauf. Immer wenn eine Geschichte von einem Magazin zurückgeschickt wurde, sandte ich sie noch am gleichen Tag zum nächsten weiter. Ich begann ganz nach den Empfehlungen sämtlicher Autorenratgeber bei denen, die am besten bezahlten, und arbeitete mich nach unten durch. Und ich schwor mir feierlich, nicht aufzugeben.

Das war auch gut so. Allein »The Added Safety Factor« kam siebenunddreißigmal zurück, bis mir irgendwann nicht mehr einfiel, wo ich es noch versuchen könnte. Neun Jahre später in Iowa, wo ich Unterricht gab, statt ihn zu besuchen, las mein Kollege George Guthridge die Geschichte und sagte zu mir, er wisse, wie man sie retten könne. Ich gab ihm meinen Segen, und Guthridge benannte »The Added Safety Factor« in »Warship« um. Unter diesem Namen holte sie sich weitere fünf Ablehnungen ab, bis sie endlich bei F&SF ein Zuhause fand. Jene zweiundvierzig Ablehnungen blieben mein persönlicher Rekord, den zu brechen ich es nicht sonderlich eilig habe.

Auch die anderen Geschichten wurden abgelehnt, aber nicht so oft. Mir wurde bald klar, dass die meisten Magazine den Enthusiasmus der *American-Scandinavian Review* für Geschichten

über den Russisch-Schwedischen Krieg von 1808 nicht recht teilen, und ich ließ »Die Festung« in der Schublade verschwinden. »Protector« erhielt nach der Überarbeitung den neuen Titel »The Protectors«, aber auch das änderte nichts. »Der Held« kam von *Playboy* und *Analog* zurück, machte sich auf zu *Galaxy* ...
... und verschwand. Ich erzähle später, was damit geschah. Bis dahin schauen Sie sich doch ein wenig Material aus meiner Lehrlingszeit an. Wenn Sie sich trauen.

Nur Kinder fürchten sich im Dunkeln



»Inmitten stummen Schattenwogens
Treiben Gestalten, die den Blick verwirren
Phantomgestalten huschen durch das Dunkel
Geflügelt' Bestien hoch am Himmel schwirren
In des Zwielihts geisterhaftem Grau
Hausen seelenlose Schrecken, die wir nicht begreifen
Zutiefst vertraut ist ihnen dies verderbte Land –
Corlos heißt die Welt, die sie durchstreifen.«

Gefunden in einer mitteleuropäischen Höhle, dem
ehemaligen Tempel einer schwarzen Sekte – Autor unbekannt

Dunkelheit. Nichts als Dunkelheit. Trostlos, unheilswanger, allgegenwärtig. Sie hing über der Ebene wie ein alles erstickender Mantel. Kein Mondstrahl drang hindurch, kein Stern leuchtete am Himmel, es gab nur die Nacht in ihrer endlosen Schwärze, und bei jeder Bewegung wirbelten und wogten erstickende graue Nebelschwaden. In der Ferne kreischte etwas, blieb aber unsichtbar. Die Welt war verborgen hinter Nebel und Schatten.

Nein, nicht die ganze Welt. Mitten auf der Ebene reckte sich ein ebenmäßiger Turm dem toten Himmel wie eine Nadel

entgegen, als wollte er die fernen, düsteren Berge herausfordern. Kilometerhoch ragte er auf, und knisternde, purpurfarbene Blitze tobten unablässig um den schwarzen Stein. Im einzigen Fenster glomm mattes, scharlachrotes Licht, eine einsame Insel im Meer der Nacht.

Unruhe kam in die wirbelnden Nebel am Boden, und das Rascheln eigentümlicher, hastiger Bewegungen durchbrach die Stille. Die entsetzlichen Bewohner von Corlos waren in Aufruhr, denn das Leuchten jenes Lichts im Turmfenster bedeutete, dass der Besitzer zu Hause war. Selbst Dämonen können sich fürchten.

Hoch oben im Turm schaute eine finstere Wesenheit aus dem Fenster und verfluchte getragen die öden, dunklen Weiten, auf die sie hinunterschaute. Gereizt kehrte sie den Nebeln der ewigen Nacht den Rücken und wandte sich den erleuchteten Räumen der Zitadelle zu.

Ein Winseln durchbrach die Stille. Hilflos an die Marmorwand gekettet, stemmte sich eine abstoßende dunkle Gestalt vergeblich gegen ihre Fesseln. Die Wesenheit war verärgert. Mit einer knappen Geste schleuderte sie einen Blitz aus schwarzer Energie auf die lästige Horrorgestalt an der Wand.

Ein gequälter Aufschrei durchschnitt die ewige Nacht, und die Ketten fielen leer hinab. Der gefesselte Dämon war verschwunden. Kein weiterer Laut störte die Einsamkeit des Turms und seines finsternen Bewohners. Die Wesenheit ließ sich auf einem riesigen Thron nieder, der aus glühendem schwarzen Gestein gemeißelt war und einer Fledermaus ähnelte. Sie starrte auf die undefinierbaren Gestalten, die vor dem Fenster die schwarzen Wolken durchpflügten.

Schließlich brüllte sie laut auf. Die Wände des finsternen Turms warfen das Echo zurück, und es hallte Kilometer um

Kilometer abwärts. Bis in die schwarzen Kerkergruben war es zu hören, und die gefangenen Dämonen dort unten erschauerten und fürchteten noch größere Qualen, denn in diesem Schrei lag roher Zorn.

Aus einer emporgereckten Faust schoss ein weiterer schwarzer Blitz in die Nacht. Draußen erklang ein Schrei, und ein unsichtbarer Schemen stürzte aus dem Himmel. Die Wesenheit knurrte. »Jämmerlicher Zeitvertreib. Es lebt sich besser in den Reichen der Sterblichen, in denen ich einst herrschte und die ich wieder heimsuchen werde, um menschliche Seelen zu jagen. Wann endlich wird die Bedingung erfüllt? Wann wird das Opfer gebracht, das mich aus diesem ewigen Exil befreit?«

Donner rollte durch die Dunkelheit. Scharlachrote Blitze zuckten über die schwarzen Berge, und die Geschöpfe von Corlos duckten sich voller Angst. Saagael, Dämonenprinz, Herr von Corlos, König der Unterwelt, war wieder einmal verstimmt. Und wenn der Herr der Dunkelheit ungehalten war, krochen seine Untertanen in blindem Schrecken durch die Nebelchwaden.

Seit ewigen Zeiten hatte der große Tempel unter Sand und Dschungel verborgen gelegen, einsam und vergessen. Jahrhundertalter Staub bedeckte seinen Boden, und in den finsternen Winkeln brütete das Schweigen von Äonen. So düster und bedrohlich wirkte er, dass die Eingeborenen ihn schon vor vielen Generationen zur verbotenen Zone erklärt hatten, und so stand er verlassen dort, während Zeitalter vergingen.

Doch nun, nach ungezählten Jahren der Einsamkeit, öffneten sich die riesigen schwarzen Türen, in die Symbole ge-

schnitten waren, abstoßend und lange vergessen. Schritte wirbelten Staub aus drei Jahrtausenden auf, Echos hallten bis in die schweigenden dunklen Winkel. Langsam und nervös schlichen zwei Männer in den uralten Tempel und warfen miss-
trauische Blicke in die Finsternis.

Es waren schmutzige Kerle, ungewaschen und unrasiert, die Gesichter maskenhaft vor Gier und Rohheit. Ihre Kleidung war zerschissen, beide trugen lange scharfe Messer und leer geschossene, nutzlose Revolver. Sie waren Gejagte, und sie betraten den Tempel mit Blut an den Händen und Furcht in den Herzen.

Der größere der beiden, ein hochgewachsener hagerer Mann namens Jasper, begutachtete den leeren Tempel mit kaltem Zynismus. Selbst nach seinen Maßstäben war es hier höchst ungastlich. Überall herrschte Dunkelheit, trotz der gleißenden Sonne über dem Dschungel dort draußen, denn durch die nicht eben zahlreichen, tiefrot gefärbten Fenster drang kaum Licht. Ansonsten gab es nur Stein, tiefschwarzen Stein, vor Urzeiten in Form geschlagen. Fremdartige, abstoßende Bilder verunstalteten die Wände, und die Luft war feucht und roch nach Tod. Das Mobiliar war schon lange zu Staub zerfallen, alles bis auf den gewaltigen Altar am anderen Ende des Saals. Einst mussten Stufen hinaufgeführt haben, doch auch sie waren längst verschwunden, zerfallen zu nichts.

Jasper ließ den Rucksack zu Boden gleiten und wandte sich an seinen kleinen fetten Begleiter. »Schätze, hier wird's wohl sein, Willie«, sagte er, die Stimme ein tiefes, kehliges Grollen. »Hier übernachteten wir.«

Willies Augen kreisten unruhig in den Höhlen, seine Zunge glitt über trockene Lippen. »Das gefällt mir nicht«, sagte er. »Hier läuft's mir kalt den Rücken runter. Is' mir zu dunkel

und unheimlich. Und sieh dir das Zeug an, dort an der Wand.« Er zeigte auf ein besonders bizarres Wandbild.

Jasper lachte, ein schnarrender, grausamer Laut, der tief aus der Kehle kam. »Irgendwo müssen wir bleiben, und wenn die Eingeborenen uns draußen finden, bringen sie uns um. Denen ist klar, dass wir ihre heiligen Rubine haben. Komm schon, Willie, mit der Bude ist alles in Ordnung, und die Eingeborenen trauen sich nicht her. Ja, ist 'n bisschen dunkel – na und? Nur Kinder fürchten sich im Dunkeln.«

»Na gut, ich ... ich schätze, du hast recht«, sagte Willie zögerlich. Er ließ seinen Rucksack von den Schultern gleiten, hockte sich neben Jasper in den Staub und kramte Kochgeschirr hervor. Jasper ging hinaus in den Dschungel und kehrte kurz darauf zurück, die Arme voller Holz. Sie entzündeten ein kleines Feuer, hockten stumm nebeneinander und verzehrten hastig eine karge Mahlzeit. Danach saßen sie am Feuer und flüsterten einander zu, was sie alles tun würden, wenn sie erst mit ihrem neu gewonnenen Reichtum in die Zivilisation zurückkehrten.

Die Zeit verging, langsam, aber unaufhaltsam. Draußen versank die Sonne hinter den westlichen Bergen. Dunkelheit senkte sich über den Dschungel.

Nachts wirkte das Innere des Tempels noch bedrohlicher. Die Schwärze, die von den Wänden aus auf sie zukroch, ließ ihre Unterhaltung stocken. Gähnend breitete Jasper seinen Schlafsack auf dem staubbedeckten Boden aus und streckte sich. Er schaute zu Willie hinüber. »Ich streich die Segel«, sagte er. »Wie sieht's bei dir aus?«

Willie nickte. »Klar«, sagte er, »schätze schon.« Er zögerte. »Aber nicht auf dem Boden. Dieser ganze Staub ... da könnten Insekten sein ... Spinnen vielleicht. Riesige Regenwür-

mer. Hab nicht vor, mich die ganze Nacht im Schlaf beißen zu lassen.«

Jasper runzelte die Stirn. »Und wo willst du dann schlafen? Ist doch nix mehr hier.«

Willies dunkle Augen suchten den Raum ab. »Da«, rief er. »Das Ding sieht aus, als wär's groß genug. Und die Insekten kriegen mich da oben nicht.«

Jasper zuckte mit den Schultern. »Tu, was du nicht lassen kannst«, sagte er, drehte sich um und schlief ein.

Willie watschelte zu dem großen, glatt gemeißelten Stein hinüber, breitete seinen Schlafsack darauf aus und kletterte geräuschvoll hinein. Er streckte sich aus, erschauerte, als er die Schnitzereien an der Decke sah, und schloss die Augen. Kurz darauf hob und senkte sich sein massiger Brustkorb gleichmäßig, während er schnarchte.

Am anderen Ende des Raums setzte sich Jasper auf und betrachtete seinen schlafenden Gefährten im Zwielflicht. Fieberhaft jagten die Gedanken durch seinen Kopf. Die Eingeborenen waren ihnen dicht auf den Fersen, und ein Mann kam schneller voran als zwei – zumal wenn der zweite ein langsames, fettes Rindvieh wie Willie war. Und dann waren da noch die Rubine – schimmernder Reichtum, mehr, als er sich je erträumt hatte. Sie könnten ihm gehören – ihm ganz allein.

Leise stand Jasper auf und schlich durch die Finsternis auf Willie zu wie ein Raubtier. Als er den Altar erreichte, stand er einen Augenblick lang da und schaute auf seinen Begleiter hinunter. Willie bewegte sich im Schlaf und wälzte sich herum. Wieder jagte der Gedanke an die schimmernden roten Rubine in Willies Rucksack durch Jaspers Hirn. Die Klinge hob sich, dann stieß sie hinab.

Der fette Kerl grunzte auf, nur kurz, und Blut floss über den uralten Opferstein.

Draußen zuckte ein Blitz vom klaren Himmel, unheilvoll rollte Donner über die Berge. Die Dunkelheit im Tempel schien sich zu vertiefen, und ein leises Geräusch klang auf, wie ein Heulen. *Vielleicht nur der Wind, der durch den alten Turm pfeift*, dachte Jasper und wühlte in Willies Rucksack nach den Rubinen. Aber es war eigenartig, es klang, als flüstere der Wind ein Wort, leise und lockend: »Saagael«, schien er zu raunen, »Saaaaagael ...«

Das Geräusch schwoll an, von einem Flüstern zu einem Ruf zu einem Brüllen, bis es den uralten Tempel mit Brausen erfüllte. Verstört schaute sich Jasper um. Er konnte sich nicht erklären, was geschah. Über dem Altar erschien ein langer Riss, dahinter wirbelten Nebel, und etwas bewegte sich darin. Dunkelheit entströmte dem Riss, Dunkelheit, schwärzer und dichter und kälter als alles, was Jasper je gesehen hatte. Wirbelnd sammelte sie sich in einer Ecke des Tempels zu vollkommener Schwärze. Sie schien zu wachsen, veränderte ihre Form, verdichtete sich und drängte sich zusammen.

Und plötzlich war sie verschwunden. Stattdessen stand dort etwas, nur vage menschenähnlich: eine große, kraftvolle Gestalt in einem Gewand aus weichem, dunklem Grau. Sie trug Gürtel und Umhang, lederartige Kleidung aus der Haut einer unheilvollen Kreatur, die nicht von dieser Welt stammte. Die Kapuze des Umhangs bedeckte den Kopf, und darunter starrte Schwärze hervor, nichts als Schwärze, und darin zwei Gruben aus reiner Nacht, noch finsterer und tiefer als alles andere. Eine große Spange, die an die Gestalt einer Fledermaus erinnerte, hielt den Umhang vorn zusammen.

Jaspers Stimme war nur ein Hauch: »W-w-wer bist du?«

Tiefes, eindringliches Gelächter füllte die Winkel des uralten Tempels und hallte in die Nacht hinaus. »Ich? Ich bin Krieg und Pest und Blut. Ich bin Tod, und ich bin Dunkelheit und Angst.« Wieder Gelächter. »Ich bin Saagael, Dämonenprinz, Herr der Dunkelheit, König von Corlos, unangefochtener Fürst der Unterwelt. Ich bin Saagael, den deine Ahnen den Seelenzerstörer nannten. Und du hast mich gerufen.«

Voller Angst weiteten sich Jaspers Augen, die Rubine lagen vergessen im Staub. Die Erscheinung hob eine Hand, und tiefste Nacht ballte sich zusammen. Böartige Energie jagte durch die Luft. Dann gab es nur noch Dunkelheit für Jasper, endgültig und endlos.

Auf der anderen Seite der Welt erstarrte eine goldene und grüne Spektralerscheinung mitten im Flug, ihr Körper verhärtete sich vor Anspannung. Als sich der unergründliche Verstand auf den Kern seines Wesens einstimmte, legte sich größte Besorgnis über die leichenfahlen Gesichtszüge. Doktor Weird wusste, was die fremdartigen Schwingungen zu bedeuten hatten: die Gegenwart eines widernatürlichen Übels irgendwo auf der Welt. Die unheilvollen Ausdünstungen zogen ihn unwiderstehlich an und führten ihn zu ihrem Ursprung. Er brauchte ihnen nur zu folgen.

Gedankenschnell raste die Spektralerscheinung gen Osten, unbeirrbar und auf schnellstem Weg zur Quelle des Übels; unter ihm glitten Berge dahin, Täler, Flüsse, Wälder, schneller, als das Auge sie erfassen konnte. Ausgedehnte Küstenstädte tauchten am Horizont auf, ihre Wolkenkratzer reckten sich zum Himmel. Dann waren auch sie verschwunden, und unter ihm wogte zornig das Meer. In einem Augenblick über-

querte er einen Kontinent, im nächsten einen Ozean. Gewöhnliche irdische Gesetzmäßigkeiten betreffen einen Geist nicht. Und plötzlich war die Nacht hereingebrochen.

Dichter Urwald erstreckte sich unter dem Goldenen Geist, das Blattwerk wirkte in der Nacht vollkommen schwarz. Ein Streifen Wüste, ein gewaltig dahinströmender Fluss, noch mehr Wüste. Dann wieder Dschungel. Menschliche Siedlungen tauchten auf und verschwanden. Vor der dahinrasenden Erscheinung teilte sich die Nacht.

Doktor Weird hielt inne. Unvermittelt ragte riesig und bedrohlich ein uralter Tempel vor ihm auf, dessen hohe Mauern finstere Geheimnisse bargen. Vorsichtig näherte er sich. Eine Aura intensiver Bösartigkeit umgab den Tempel, und die Dunkelheit schien sich dicht an ihn zu schmiegen.

Wachsam glitt der Astrale Rächer auf eine der hohen, dunklen Mauern zu. Als er mühelos hindurchglitt, schien seine Substanz flackernd zu verlöschen.

Doktor Weird erblickte das Innere des grausigen Heiligtums und erschauerte; es erschien ihm schrecklich vertraut. Die abstoßenden Wandbilder, die langen Reihen ebensholzscharer Sitzbänke, die riesige Statue über dem Altar, die diese verderbte Stätte als den Tempel einer jener lang vergessenen Sekten kennzeichnete, die die finsternen Gottheiten einer anderen Welt anbeteten. Die Erde hatte sich zum Besseren gewandelt, seit die letzte von ihnen endlich ausgestorben war.

Doch nun – Doktor Weird hielt inne und überlegte. Alles hier sah neu aus, unbenutzt, und ... als er das frische Blut auf dem Altar sah, erfasste ihn tiefes Grauen. War es denn möglich, dass der Kult wiederauferstanden war? Dass erneut jemand die Bewohner der Schatten anbetete?

Aus einer Nische nahe dem Altar erklang ein schwacher Laut. Rasch wirbelte Doktor Weird herum. In der Dunkelheit regte sich etwas, nur schwach, und augenblicklich war der Goldene Geist dort.

Es war ein Mann – oder zumindest das, was von ihm übrig war. Hochgewachsen, hager und muskulös lag er reglos auf dem Boden und starrte ins Nichts. Sein Herz schlug, und der Körper sog Luft in die Lungen, ansonsten bewegte er sich nicht. Kein eigener Wille regte sich in diesem Wesen, keine Instinkte trieben es an. Still lag es dort, schweigend, den leeren Blick zur Decke gerichtet; nur noch eine abgelegte, leere Hülle.

Ein Ding ohne Verstand – und ohne Seele.

Zorniges Entsetzen wütete in der Brust des Astralen Rächers, er wirbelte herum und starrte in die Schatten, auf der Suche nach dem Wesen, dessen Gegenwart ihm überwältigend bewusst war. Nie zuvor hatte er eine derart zerstörerische, rohe Bosheit gespürt. »Na los«, rief er. »Ich weiß, dass du hier irgendwo bist. Ich spüre die Gegenwart deiner Bösartigkeit. Zeig dich – wenn du dich traust!«

Hohles, gespenstisches Lachen schien aus den Wänden zu fließen und echote durch den Raum. »Und wer magst *du* wohl sein?«

Doktor Weird rührte sich nicht. Seine Spektralaugen durchsuchten den Tempel nach der Quelle des schaurigen Gelächters.

Und da, tief und bösartig, dröhnte es wieder auf. »Na, was tut das schon zur Sache? Unbesonnener Sterblicher, du forderst Mächte heraus, denen du nicht im Entferntesten gewachsen bist. Gut, ich erfülle deine Bitte – ich werde mich zeigen.« Das Gelächter schwoll an. »Du wirst deine närrischen Worte bald bereuen.«

Über die tiefschwarzen Stufen, die sich in den Turm des Tempels emporschraubten, sickerte zähflüssige, lebendige Dunkelheit. Als entstammte sie dem Albtraum eines Wahnsinnigen, sank die riesige Wolke tiefer, bis sie sich auf halber Höhe der Treppe verfestigte und Gestalt annahm. Vage ähnelte das Wesen einem Menschen, aber diese Ähnlichkeit verlieh ihm nur noch mehr Schrecken. Sein Gelächter erfüllte den Tempel. »Stellst dein Antlitz dich zufrieden, Sterblicher? Warum antwortest du nicht? Kann es sein, dass du ... Angst hast?«

Die Antwort kam laut, klar und herausfordernd. »Niemals, Dunkler. Du nennst mich einen Sterblichen und erwartest, dass ich bei deinem bloßen Anblick erzittere. Aber du irrst, denn wie du bin ich unsterblich. Ich, der ich gegen Werwölfe gekämpft habe, gegen Vampire und Zauberer – ich zweifle nicht daran, dass ich es auch mit einem Dämon wie dir aufnehmen kann.« Mit diesen Worten schoss er vorwärts, geradewegs auf die Erscheinung auf der Treppe zu.

Unter der Kapuze glommen die dunklen Gruben scharlachrot auf, nur kurz, und das Gelächter schwoll an, noch wilder als zuvor. »Wohlan, Geist, du willst dich also mit einem Dämon anlegen? Ausgezeichnet. Du sollst einen Dämon bekommen. Mal sehen, wer überlebt!« Ungeduldig wedelte die schwarze Gestalt mit einer Hand.

Doktor Weir hatte die Treppe fast erreicht, als sich vor ihm plötzlich der Riss im Altar öffnete und ihm eine riesige Erscheinung den Weg versperrte. Sie war gut zweimal so groß wie er, das Maul ein Gewimmel schimmernder Zähne, die Augen unheilvoll rot. Modergeruch umgab die Gestalt.

Ohne sich mit einer gründlicheren Einschätzung der Situation aufzuhalten, stürzte sich der Goldene Geist auf den Neuankömmling und versenkte die Faust tief in dessen kaltem, klammem Fleisch. Unwillkürlich schauderte er. Das Fleisch des Ungeheuers war weich wie Teig, aber zugleich fest. Es war faulig, verderbt und widernatürlich.

Sein Gegner schüttelte ihn ab. Kraftvoll gruben sich dämonische Klauen in die Schulter des Mystischen Marodeurs und zogen schmerzhaft Furchen. Erschrocken begriff Doktor Weird, dass er nicht etwa einer Kreatur aus seiner Dimension gegenüberstand, die ihm nichts hätte anhaben können; dieser Dämon stammte aus der Unterwelt, und er konnte ihn ebenso verletzen wie umgekehrt.

Ein riesiger Arm schoss auf ihn zu, packte ihn um die Brust und stieß ihn zurück. Geifernd und fremdartige Laute ausstoßend, setzte der Dämon ihm nach und schlug mit den riesigen Klauenhänden zu. Doktor Weird verlor das Gleichgewicht und fiel auf den kalten Steinboden. Der Dämon stürzte sich auf ihn, schimmernde gelbe Zähne schnappten nach seiner Kehle.

Verzweifelt riss Doktor Weird einen Arm hoch und schlug dem Dämon ins Gesicht. Spektralmuskeln spannten sich, und die andere Hand landete einen Faustschlag mitten in das fürchterliche Antlitz. Mit einem schmerzerfüllten Quicken rollte der Dämon von ihm herunter und kam taumelnd auf die Beine. Blitzschnell stand auch der Goldene Geist wieder aufrecht.

Die hungrigen, flammenden Augen auf ihn gerichtet, griff der Dämon erneut an, die Arme weit ausgebreitet, um ihn zu packen. Leichtfüßig wich der Geist aus, duckte sich unter den Armen hindurch und erhob sich in die Luft, und

der Gegner wurde von der eigenen Geschwindigkeit an ihm vorbeigetragen. Hastig wirbelte der Dämon herum, und der Geist krachte mit den Füßen voran auf ihn hinunter. Im Sturz brüllte das Ungeheuer zornig auf und stürzte zu Boden. Mit aller Kraft, die er aufbringen konnte, rammte Doktor Weird dem Dämon die Absätze seiner Stiefel ins Genick.

Der Kopf des Ungeheuers platzte wie eine Wassermelone unter der Wucht eines Rammbocks. Eine große Pfütze zähen dunklen Blutes breitete sich auf dem Steinboden aus, und der kolossale Dämon lag still. Vor Erschöpfung geriet Doktor Weird ins Taumeln.

Über ihm ertönte teuflisches Gelächter. »Ausgezeichnet, Geist. Du hast mich gut unterhalten. Du *hast* einen Dämon bezwungen!« Unter der Kapuze blitzte es scharlachrot auf. »Jedoch – ich bin kein gewöhnlicher Dämon. Ich bin Saagael, der Dämonenprinz, Herr der Dunkelheit! Mein Diener, den du nur mit Mühe bezwungen hast, ist ein Nichts, verglichen mit meiner Macht!«

Saagael hob eine Hand und deutete auf den gefallenen Dämon. »Du hast mir deine Fähigkeiten demonstriert, nun kläre ich dich über die meinen auf. Die Hülle, die du gefunden hast – das war mein Werk. Man nennt mich den Seelenzerstörer, und es ist lange her, dass ich meine Macht einsetzen konnte. Diesem Sterblichen bleibt das Jenseits verwehrt, auf ihn warten weder Seligkeit noch Verdammnis. Er ist fort, als hätte es ihn nie gegeben, vollkommen ausgelöscht. Ich habe seine Seele vernichtet, und dieses Schicksal ist weitaus schrecklicher als der Tod.«

Ungläubig starrte der Goldene Geist zu ihm empor, kalt rann es ihm über den Rücken. »Du willst sagen ...«

Triumphierend erhob der Dämonenprinz die Stimme. »Richtig! Ich sehe, du verstehst. Denk nach – und erzittere! Du bist ein Geist, eine körperlose Erscheinung. Die körperliche Hülle eines Sterblichen anzugreifen, liegt nicht in meiner Macht – dich hingegen, einen Geist, könnte ich vollständig vernichten. Doch es wird mich unterhalten, wenn du hilflos und verzweifelt zuschauen musst, wie ich deine Welt unterwerfe, also werde ich dich vorerst verschonen. Erblicke das Schicksal dieses Planeten, auf dem ich einst herrschte, lange vor jeder Geschichtsschreibung, und den ich mir nun erneut untertan machen werde!«

Mit großer Geste ließ der Herr der Dunkelheit das Licht im Tempel verlöschen. Vor dem ehrfürchtig erstarrten Doktor nahm langsam eine Vision Gestalt an.

Er sah, wie sich Menschen in Zorn und Hass gegen ihresgleichen wandten. Er wurde Zeuge von Kriegen, Massensterben und Blutvergießen. Schrecklich und erbarmungslos wütete der Tod. Die Welt badete in Chaos und Zerstörung. Und dann, nach dem Krieg, suchten Flut und Feuer, Seuchen und Hunger die Welt heim. Angst und Misstrauen herrschten wie nie zuvor. Er sah, wie Kirchen niedergerissen wurden, brennende Kreuze loderten zum Himmel. An ihrer Statt erbaute man Statuen, die dem Dämonenprinzen auf schreckliche Art ähnelten. Menschen knieten vor großen Altären und überließen ihre Töchter Saagaels Priestern. Und er sah, wie die Geschöpfe der Dunkelheit wiederauferstanden und nach Blut lechzend die Erde heimsuchten. Verschlussene Türen boten keinen Schutz. Die Geschöpfe Saagaels herrschten über die Welt, und ihr dunkler Fürst war auf der Jagd nach menschlichen Seelen. Die Tore von Corlos standen offen, und die Welt versank in Dunkelheit, die tausend Generationen lang nicht weichen würde.

So plötzlich, wie sie gekommen war, schwand die Vision und ließ nur Finsternis und Gelächter zurück, noch schrecklicher als zuvor. Es schien von überall und nirgends zu stammen und hallte von den Wänden des Tempels wider. »Entferne dich, Geist, ehe ich deiner überdrüssig werde. Ich habe Vorbereitungen zu treffen, und wenn ich in meinen Tempel zurückkehre, bist du besser nicht mehr hier. Sieh nur – der Morgen ist angebrochen, doch es bleibt dunkel. Von jetzt an herrscht auf dieser Welt ewige Nacht.«

Die Dunkelheit wich, und Doktor Weird konnte wieder etwas erkennen. Er stand allein im leeren Tempel. Saagael war verschwunden, und mit ihm die Überreste des besiegtens Dämons. Nur er selbst und die Kreatur, die einst ein Mann namens Jasper gewesen war, blieben inmitten der Stille, der Dunkelheit, des Staubs zurück.

Sie kamen von überallher, aus den nahen, heißen Dschungeln, aus der brennenden Wüste, aus den großen europäischen Städten, aus dem kalten nördlichen Asien. Die Hartgesottenen, die Brutalen, die Grausamen; all jene, die lange auf einen wie den Dämonenprinzen gewartet hatten, hießen ihn nun willkommen. Es waren Okkultisten, und sie hatten die dunklen Künste und uralten Schriften studiert, von denen Menschen bei klarem Verstand sich fernhielten. Sie waren mit finsternen Geheimnissen vertraut, von denen andere nicht laut zu sprechen wagten. Saagael war kein fremdes Mysterium für sie, denn ihre Überlieferungen reichten bis in die vergessenen Zeitalter vor der Geschichtsschreibung zurück, als der Fürst der Dunkelheit über die Welt geherrscht hatte.

Und nun kamen sie aus allen Winkeln der Erde herbeigeströmt, scharten sich um seinen Tempel und verneigten sich

vor seinem Abbild. Auch ein dunkler Gott benötigt Priester, und sie überschlugen sich vor Eifer, ihm zu dienen und dafür verbotenes Wissen zu erlangen. Als die lange Nacht angebrochen war und der Dämonenprinz umherstreifte und sein Festmahl hielt, da wussten sie, dass ihre Zeit gekommen war. Die Unreinen, die Dunklen, die Böseitigen – dicht an dicht umlagerten sie den Tempel und ließen die gefürchtete Sekte des Saagael wiederaufleben. Sie priesen ihn in ihren Gesängen, sie lasen ihre dunklen Schriften und warteten auf die Rückkehr ihres Gottes, der noch immer umherschweifte. Es war lange her, dass er menschliche Seelen gejagt hatte, und sein Hunger war unstillbar.

Ungeduld bemächtigte sich seiner Diener, und sie schlossen sich zusammen, um ihn herbeizurufen. Fackeln erleuchteten den schwarzen Saal, und Hunderte saßen dort und stöhnten sein Loblied. Sie lasen laut aus unheiligen Schriften, was sie seit Jahr und Tag nicht gewagt hatten, und sangen seinen Namen. »Saagael«, stieg ihr Ruf auf und hallte in den Tiefen des Tempels wider. »Saagael!«, lockten sie, lauter und immer lauter, bis die Halle erbebte. »Saagael!«, verlangten sie, brüllten sie, kreischten sie in die Nacht, und die Luft war angefüllt mit ihrem schrecklichen Ruf.

Sie banden ein junges Mädchen auf den Opferalter, sie riss an ihren Fesseln und warf sich mit aller Kraft dagegen, in den weit aufgerissenen Augen stand nackte Angst. Der oberste Priester trat zu ihr, ein riesiges Ungetüm von einem Mann, der grausame Mund nur ein dünner roter Strich, die Schweinsaugen dunkel. Ein langes Messer aus Silber schimmerte in seiner Hand und spiegelte den Flammenschein.

Er hielt inne und hob den Blick zum riesigen Abbild des Dämonenprinzen, das über dem Altar aufragte. »Saagael«, stimmte er seinen Gesang an, die Stimme ein tiefes, unheimliches Raunen, das das Blut in den Adern gefrieren ließ. »Dämonenprinz, Herr der Dunkelheit, Herrscher der Unterwelt, wir rufen dich. Seelenzerstörer, wir, deine Untertanen, verlangen nach dir. Erhöre uns und erscheine. Nimm Seele und Geist dieses Mädchens als Opfer an!«

Er schaute auf sie hinunter. Langsam hob sich das Messer, dann senkte es sich. Die Versammelten verstummten. Hell blitzte die Klinge auf. Das Mädchen schrie.

Plötzlich packte etwas den Priester am Ärmel seiner Robe und drehte seinen Arm mit solcher Kraft nach hinten, dass er brach. Vor dem Altar glühte eine Spektralgestalt auf, und die Nacht verblasste im grünen und goldenen Leuchten des Eindringlings. Als das Messer dem Priester aus der Hand fiel, fingen fahle Finger es auf. Wortlos erhoben sie die dünne Klinge und stießen sie dem riesigen Mann mitten ins Herz. Blut spritzte, ein Keuchen durchbrach die Stille, und die Leiche des Priesters fiel zu Boden.

Als sich der Eindringling umwandte und ruhig die Fesseln des bewusstlosen Mädchens durchschnitt, erklangen Schreie in der Menge, einige zornig, andere verängstigt. »Sakrileg!«, riefen sie, und »Saagael, beschütze uns!«

Als glitte eine gewaltige Wolke über sie hinweg, breitete sich tiefe Dunkelheit aus, und nacheinander verloschen alle Fackeln. Vollkommene Schwärze gerann in der Luft, schimmerte auf und nahm Gestalt an. Erleichterte Triumphrufe erhoben sich unter den Sterblichen.

In der Dunkelheit unter der Kapuze flammte es scharlachrot auf. »Du bist zu weit gegangen, Geist«, donnerte der Dämo-

nenprinz. »Du greifst die Sterblichen an, die so weise sind, mir zu dienen. Dafür bezahlst du mit deiner Seele.« Die dunkle Aura, die den Fürsten von Corlos umgab, weitete sich aus und drängte das Licht zurück, das von der muskulösen grüngoldenen Gestalt ausging.

»Ist das so?«, fragte Doktor Weird. »Ich glaube nicht. Du hast nur einen kleinen Teil meiner Macht gesehen – das meiste habe ich dir nicht gezeigt. Du bist eine Ausgeburt der Dunkelheit, des Todes und des Blutes, Saagael. Du stehst für Bosheit und Verderbnis. Ich hingegen wurde von Mächten erschaffen, gegen die du ein Nichts bist, die dich mit einem bloßen Gedanken vernichten könnten. Für dich und deinesgleichen und auch für jene, die dir dienen, habe ich nichts als Verachtung übrig.«

Das Licht, das den Goldenen Geist umgab, flammte auf, erfüllte den Saal wie der Schein einer kleinen Sonne und drängte die tintenschwarze Finsternis des Dämonenprinzen zurück. Plötzlich schienen Zweifel den Fürsten von Corlos zu befallen. Doch er fing sich, und ohne ein weiteres Wort zu verschwenden, hob er eine behandschuhte Faust, in der die Macht von Dunkelheit, Tod und Angst floss. Ein gewaltiger Blitz aus schwarzer, pulsierender Energie zuckte auf, bösartig und verderbt, und schoss geradewegs auf Doktor Weird zu.

Ungerührt stand der Goldene Geist da, die Hände in die Hüften gestemmt. Der Blitz traf ihn mit voller Wucht, und er fiel rasch und lautlos.

Schreckliches Hohngelächter erfüllte den Saal, und Saagael wandte sich an seine Anhänger. »Das wird jenen, die sich den dunklen Mächten entgegenstellen, eine Lehre sein, jenen, die sich dem Willen ...« Er verstummte. In den Gesichtern

seiner Jünger stand blanke Angst, und sie starrten auf etwas, das sich hinter ihm befand. Der Dämonenprinz wirbelte herum.

Die goldene Erscheinung erhob sich. Das Licht glomm wieder auf, und Furcht ergriff den Herrn von Corlos. Doch auch jetzt überwand er seine Zweifel, und ein weiterer Ehrfurcht gebietender Blitz aus schwarzer Energie schlug in Doktor Weird ein, der gerade wieder Gestalt annahm. Erneut stürzte der Astrale Rächer, doch im nächsten Augenblick sah Saagael mit wachsendem Entsetzen, wie er sich wieder erhob und stumm auf ihn zukam.

In heller Panik zerschmetterte Saagael die Gestalt zum dritten Mal. Und zum dritten Mal erhob sie sich. Entsetzt röchelten die Versammelten auf. Der Goldene Geist kam auf den Dämonenprinzen zu. Er hob einen glühenden Arm, und endlich sprach er. »Sehr bedauerlich, Saagael. Ich habe allem standgehalten, was du zu bieten hast, und bin immer noch am Leben. Nun, Dunkler, bekommst du es mit *meiner* Macht zu tun!«

»N-NEEEEEiiiiin!«, gellte ein fürchterlicher Aufschrei durch den Saal. Der Fürst der Dunkelheit erzitterte, verblasste und schmolz zu einer riesigen schwarzen Wolke zusammen. Der Riss über dem tiefschwarzen Altar öffnete sich. Darin wirbelten Nebel, und Kreaturen glitten durch die ewige Nacht. Die schwarze Wolke zog sich in die Länge, floss durch den Riss und war fort. Einen Wimpernschlag später verschwand auch der Riss.

Doktor Weird wandte sich zu den Sterblichen, die den Saal füllten, den bestürzten und gebrochenen Dienern Saagael's. Ein furchterfülltes Heulen klang auf, und schreiend flohen sie aus dem Tempel. Die Gestalt wandte sich wieder

