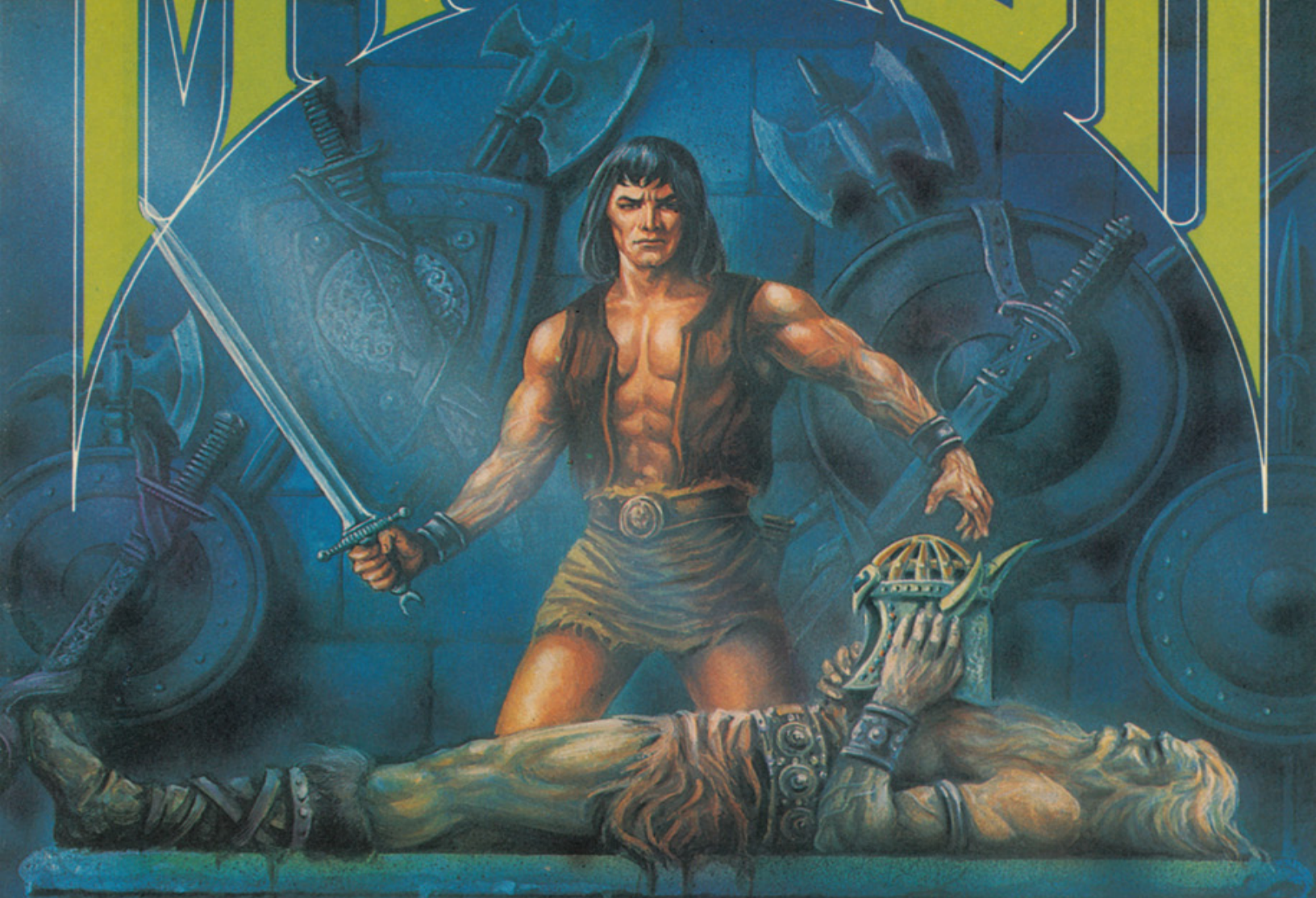


# MYRTHOR



PABEL

Klassik-Edition

Nr. 14

E-Book

Der magische  
Turm  
FANTASY-SERIE



**Nr. 14**

# **Der magische Turm**

von Hugh Walker

Pabel-Moewig Verlag KG, Rastatt

*Nachdem der Lichtbote nach seinem Sieg über die Finsternis die Welt sich selbst überlassen hatte, begannen die Kräfte des Bösen, die sich in die Dunkelzone geflüchtet hatten, wieder zu erstarken. Inzwischen greifen sie aus der Dunkelzone, einem Ring kosmischer Trümmer, der die Welt umgibt und in eine Nord- und eine Südhälfte teilt, an und beeinflussen bereits weite Teile der nördlichen Länder und deren Bewohner.*

*Das gilt besonders für die Caer, ein Kriegsvolk, das, von Dämonenpriestern angeführt, einen Eroberungsfeldzug beginnt und seine Nachbarn mit Feuer und Schwert heimsucht.*

*Im Verhältnis zu den Horden der Caer ist die Zahl derer, die auf Seiten der Lichtwelt gegen die Mächte des Dunkels kämpfen, erschreckend gering. Eigentlich ist es nur ein Häuflein Tapferer und Unverzagter, das angeführt wird von Mythor, den man den Sohn des Kometen nennt.*

*Gegenwärtig befindet sich Mythor in Althars Wolkenhort, wo er nach Alton, dem Gläsernen Schwert, ein weiteres Ausrüstungsstück für seinen Kampf gegen die Mächte des Dunkels zu finden hofft. In Althars Wolkenhort steigt er von Etage zu Etage, doch je höher er steigt, desto mehr Gefahren birgt DER MAGISCHE TURM ...*

# Die Hauptpersonen des Romans

**Mythor** – Ein Mann im Bann der Magie.

**Kalathee, Nottr** und **Sadagar** – Mythors Gefährten in Gefangenschaft.

**Althar** – Verwahrer des Helms der Gerechten.

**Coerl O'Marn** – Ein Caer-Ritter, der seinen eigenen Weg geht.

**Drundyr** – Ein Caer-Priester.

# 1.

Als Mythor durch die Öffnung stieg, war es, als käme er in eine andere Welt. Selbst die unmittelbaren Erinnerungen an seine Gefährten, Nottr, Kalathee und Sadagar verblassten und wurden unwirklich.

Da war kein wirkliches Hindernis. Er kam die Treppen hoch und trat durch die viereckige Öffnung, das Klagende Schwert halb erhoben in der Rechten.

Ein ungreifbarer Vorhang fiel in schweren Falten über die Vergangenheit. Es war, als ob er aus dem Wasser emportauchte in die leere Weite der Luft, oder als ob er aus einem Verlies trat in die unbegrenzte Freiheit.

Und dennoch wusste er instinktiv, dass vor ihm keine Freiheit lag.

Er empfand keine Furcht. Die besorgten Gesichter der Gefährten waren flüchtige Traumbilder, die er vergeblich festzuhalten suchte. Er wusste, dass sein Name Mythor war, aber er bedeutete nichts.

Er war hier, um etwas zu erringen. Hier, das war Althars Wolkenhort, ein magischer Turm, den eine Wolke krönte, und der den Helm der Gerechten barg. Daran erinnerte er sich klar, und das erschien ihm seltsam, denn alles andere, an das er sich zu erinnern versuchte, war so undeutlich.

Er war hier, um sich etwas zu holen!

An diesen Gedanken klammerte er sich. Er erfüllte ihn mit Zuversicht. Doch die Zuversicht schwand rasch, als ihm bewusst wurde, dass er sich nicht mehr erinnern konnte, was es war, das er holen wollte.

Er fühlte sich nackt und verwundbar. Nur Alton lag mit einer beruhigenden Vertrautheit in seiner Rechten. Das Schwert gab ihm Kraft und Mut. Seine alte Neugier und Entschlossenheit kehrten wieder. Er schob alle Grübeleien zur Seite und trat aus der Unwirklichkeit wie aus einem Traum.

Der Raum vor ihm war groß. Größer als ... aber er wusste nicht mehr, womit er ihn vergleichen wollte. Da war eine vage Erinnerung in ihm, dass er über Stufen hierhergekommen war. Er wandte sich um und erkannte, dass er an der Wand des Raumes stand. Um ihn war keine Öffnung im Boden, durch die eine Treppe in die Tiefe führte.

Er schüttelte den Kopf.

Er erstarrte mitten in der Bewegung. Der runde Raum war von düsterem Licht erfüllt, das durch schmale Öffnungen in der Wand drang. Und mitten aus dieser Düsternis klangen tuschelnde Stimmen zu ihm, gefolgt von einem unterdrückten Kichern, das ihn schauern ließ.

Dann verstand er einige Worte deutlich.

>Wacht auf! Wacht auf ... ein Neuer!<

>Wer ist es?<

>Wisst ihr schon etwas über ihn?<

>Seine Gedanken ... seine Gedanken ... nehmt sie ihm weg!<

>Ja, holt sie!<

>Holt sie ... holt sie ...!<

>Seid doch still! Wir haben sie längst.<

>So sagt schon, wer ist er?<

>Wer ist er?<

>Wer ist er?<

>Wer ist er?<

>Er ...<

>Ja?<

>Er ist niemand.<

>Niemand?<

>Niemand?<

>Er weiß es selbst nicht, wer er ist.<

>Ohhhhh ...!<

Die Enttäuschung hing fast greifbar in der Luft.

>Warum weckt ihr uns, wenn niemand gekommen ist?<

Unterdrücktes Lachen folgte.

>Hat er keinen Namen?<

›Nein, er weiß keinen Namen.«

›Ich bin Mythor!«, entfuhr es ihm.

Aber sie achteten gar nicht darauf. Sie kümmerten sich nicht um seine Anwesenheit. Sie sprachen gar nicht von ihm. Wie sollten sie auch?

›Sie sind nicht hier«, murmelte er. ›Sie sind irgendwo in diesem Turm ...«

Aber ihr Flüstern war so deutlich, als wären sie neben ihm, als könnte er sie berühren, wenn er nur die Hand ausstreckte.

›Keinen Namen?«

›Niemand?«, tuschelten sie.

›Lassen wir niemand ein?«

›Ja, wir lassen niemand ein.«

Erwartungsvolle Stille folgte. Mythor sah sich unsicher um. Der Raum war leer. Nichts hing an den Wänden, nichts stand auf dem steinernen Boden. Nur an der gegenüberliegenden Wand führte eine steile Treppe nach oben und endete an der Decke. Doch das spärliche Tageslicht, das durch die schmalen Öffnungen in der Wand fiel, ließ es ihn nicht genau erkennen.

Da es aber offenbar der einzige Ausweg aus diesem Raum war, setzte er sich darauf zu in Bewegung. Dabei betrachtete er verwundert sein Schwert, das im Halbdunkel leuchtete.

Eine seltsame Waffe, dachte er. Da war ein Augenblick vager Vertrautheit mit dem Anblick des leuchtenden Schwertes, doch er schwand rasch.

Er dachte: Weshalb bin ich hier? Was tue ich nur hier? Aber er vergaß es, bevor er noch über eine Antwort nachgrübeln konnte.

Dann dachte er: Wo bin ich nur hier?

Aber es war, als griffe jemand nach seinen Gedanken, noch während er sie dachte, und entriss sie ihm.

Da war nichts mehr, an das er sich erinnern konnte. Und in diesem leeren Raum, ohne Erinnerungen, gab es nichts

mehr, woran er denken konnte. So hörte er auf zu denken.

Er hielt an mitten im Raum und starrte blicklos in die Düsternis.

\*

Unsichtbar für menschliche Augen bewegten sich vier Gestalten in diesem ersten Stockwerk von Althars Wolkenhort. Einer war Merwallon, Halbprinz aus Thormain. Er war dreißig Sommer gewesen, als er hierherkam auf der Suche nach Macht und Schätzen. Aber das war lange her, mehr Jahre, als er in der ewigen Düsternis des Turmes zu zählen vermochte.

Ein anderer war Keethwyn, ein Abenteurer aus Gianton, den die Aussicht auf kostbare Beute ebenfalls in den Turm gelockt hatte. Er war jünger als Merwallon, doch Alter hatte längst alle Bedeutung verloren.

Der dritte, Cheek, ein Mörder, war auf der Flucht zu diesem Turm gekommen.

Der vierte war sein Verfolger, Oren aus Firwoods, einem kleinen Dorf nicht weit von Lockwergen. Seinen Bruder hatte Cheek erschlagen.

Aber die Zeit hatte diese Wunden längst geheilt. Der Turm besaß seine eigenen zauberischen Gesetze. Er ließ keinen mehr frei, der sein Inneres gesehen und nicht bezwungen hatte. Er war ein Geheimnis, das sich selbst hütete.

Aber auch der Tod besaß keine Macht in Althars Turm. So geschah es, als ihre Körper verwesten und zu Staub zerfielen, dass auch ihre Geister keinen Weg aus dem ehernen Gefängnis fanden und zum Dasein verurteilt waren. Sie alle hatten sich gewaltsam Einlass verschafft, und sie alle hatten versucht, in die oberen Stockwerke zu gelangen. Doch ihre Ausflüge endeten in Albträumen, aus denen sie schreiend und körperlos erwachten, selbst Merwallon, der höfisch erzogen und gebildet war und über die abergläubischen Gemüter seiner Landsleute lachte.



So verbrachten sie mehr als ein Menschenalter – körperlos und allein mit sich und ihrer Unsterblichkeit in diesem Raum des Turmes. Sie starben tausend Tode der Langeweile und der Sehnsucht, denn selbst ihre Gedanken und Vorstellungen über die Welt draußen vermochten die eisernen Mauern nicht zu durchdringen. Sie selbst waren alles, das sie besaßen. Bald gab es keine Gedanken mehr, den sie nicht gedacht hatten, keine Erinnerung mehr, die sie nicht bis in ihren letzten Winkel durchlebt hatten, keinen Plan, den sie nicht längst geschmiedet hatten.

In diesen Tagen, als bereits die dunklen Schwingen des Wahnsinns über ihnen ihre Schatten warfen, erfanden sie den Tod.

Sie entdeckten, dass sie einander Gedanken und Erinnerungen wegnehmen konnten, bis nichts mehr übrig blieb.

In diesem kritischen Augenblick gelang einem Neuen, einem tainnianischen Piraten, der Einbruch in den Turm. Als er in den Raum der vier kam, war er kostbarer als alle Schätze, die in den oberen Kammern des Turmes liegen mochten – ein Kelch wundervoller, fremder Gedanken, Ideen und Erinnerungen. Sie leerten ihn bis auf den letzten Tropfen, bevor er sich der Gefahr überhaupt bewusst wurde.

Bevor sein Körper noch völlig verwest war, kamen andere – Diebe, Schurken, Abenteurer, Edelmänner, Prinzen – mit Raub im Herzen und der Klinge in der Faust.

Von ihnen allen blieben nur leere, geistlose Körper, die blind und unverständliche Laute von sich gebend durch den Raum irrten, bis sie Hungers starben, während die vier in ihrer Beute versanken wie in einer Droge.

Und dann kam Mythor ...

»Er ist nicht wie die anderen«, stellte Merwallon fest.

»Er ist wirklich ein seltsamer Vogel«, stimmte Cheek zu.

»Er kommt nicht her, um zu plündern«, murmelte Keethwyn, der Abenteurer.

»Er kommt her, weil er die Welt retten will«, sagte Oren aus Firwoods fassungslos.

Eine Weile musterten sie Mythors kräftigen Körper.

Dann kicherte Cheek.

»Also ...«, meinte Keethwyn. »Wenn ihr mich fragt, er ist ein Narr ...!«

»Hmmm.«

»Er zweifelt wohl an sich selbst, aber er meint es ehrlich«, gab Merwallon zu bedenken.

»Wer sind wir, dass wir das vergelten sollten?«, meinte Cheek wegwerfend.

»Es wäre auch eine Chance für uns«, bemerkte Merwallon.

»Wovor wollten wir wohl gerettet werden?«, erwiderte Cheek ironisch.

»Vor einer Ewigkeit der Langenweile«, sagte Merwallon müde. »Nicht einmal die gewiss ungewöhnlichen Erinnerungen dieses Mythor haben etwas in mir höher schlagen lassen. Wir haben kein Herz, keinen Pulsschlag, kein Blut, keinen Schmerz, keine Lust. Die Dinge, die wirklich wichtig sind – Lieben, Kämpfen, Essen, Trinken ... Fühlen ... Ihr Götter! Sie sind uns verloren. Erinnerungen sind alles, was wir haben. Und sie sind so dürftig, dass wir uns von unheiligem Hunger über die Erinnerungen anderer stürzen. Wir sind Ungeheuer ...!«

»Ungeheuer?«, entfuhr es Cheek. »Weil wir nicht verrückt werden wollen? Weil wir uns nehmen, was wir zum Leben brauchen ...?«

»Zum Leben?«, fragte Merwallon. »Leben?«

Nach kurzem Schweigen fragte Oren: »Was willst du tun? Ihm seine Erinnerungen wiedergeben?«

»Ich erwäge es.«

»Wozu?«, wandte Keethwyn ein.

»Damit er versucht, wobei wir gescheitert sind.«

»Nach oben zu steigen? Das schafft er nicht. Er wird enden wie wir ...«