

STEFAN BOMMELI



**DAS
LETZTE
SPIEL**



Mit unverzichtbarer Mitwirkung von
Natalie Rossi
Sven Hirsch-Hoffmann
Tobias Bangerter
u.a.m.

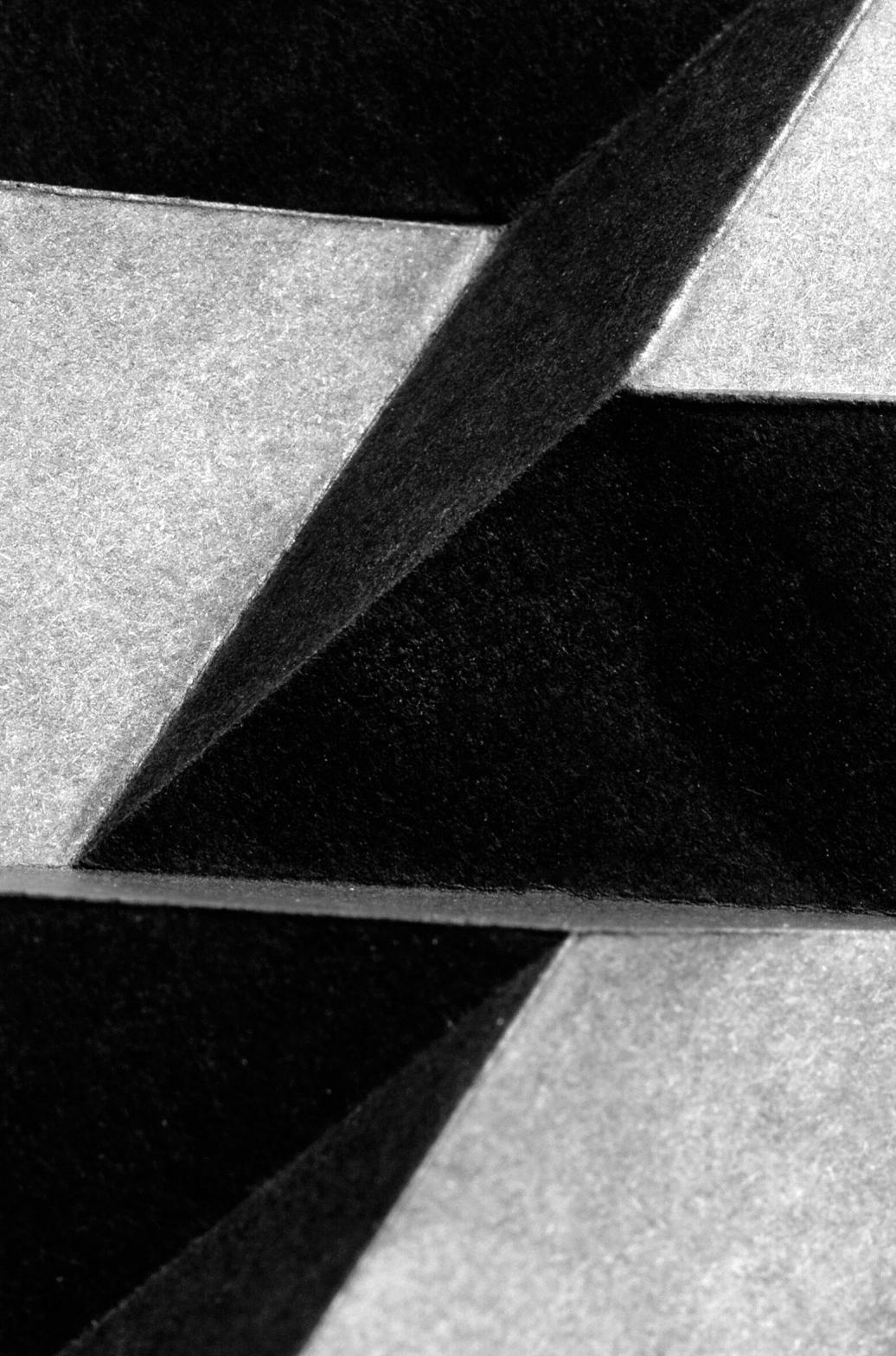
STEFAN BOMMELI

**DAS
LETZTE
SPIEL**



Erste Auflage Frühjahr 2025
Alle Rechte vorbehalten
Copyright © 2025 by Stefan Bommeli
www.dasletztespiel.ch

Bildnachweis: Umschlag, S. 4f., 8, 144: © designed by Freepik
Design und Layout: Saskia Nobir
Schrift: GT Sectra, Eagle Book
Druck und Bindung: GRASPO CZ, a.s.
Papier: Munken print white, 90 g/m², 1,5



PROLOG

»Was ist denn nun das VögelFischeSpiel?«

»Es ist ein Spiel, das alle in Landolària spielen, sowohl in den Behausungen der Tiefsee als auch in den schwebenden Städten am weiten Himmel.«

»Aber warum spielen sie es?«

»Sie wollen wissen, wer der bessere Spieler ist.«

»Und der beste Spieler ist der Spielmeister?«

»So ist es, der erhabene Heraketàn, das Oberhaupt von Landolària.«

»Das beantwortet aber nicht meine Frage, was das Spiel wirklich ist.«

»Du sollst nicht so viel fragen, Kind.«

»Weil du die Antwort nicht kennst?«

»Sei nicht so vorlaut. Das VögelFischeSpiel ist eine erhabene Kunstform. Es ist unendlich komplex, und die Konstellationen von Spielzügen wurden 1000 Jahre lang erforscht. Das Spiel ist ein Abbild von Landolària.«

»Ja, ja, die weißen Figuren repräsentieren die Mitglieder des Vogelclans, die schwarzen jene des Fischeclans. Und der Spielmeister ist die rote Figur.«

»Nicht nur das. Das Spiel definiert, was in unserer Welt rechtmäßig ist. Alle strittigen Fragen werden über Spieldaustauschungen entschieden. Über all dem wacht der jeweils amtierende Spielmeister.«

»Wird es immer wieder einen neuen Spielmeister geben?«

»Gewiss, so ist die Ordnung der Welt. Stets der Beste wird zum Meister. Die Kongregation, deren Diener ich bin, stellt auf der Grundlage der Orthodoxie des Spiels die Regeln sicher.«

»Gibt es denn keine anderen Regeln? Es gäbe doch unterschiedliche Arten, das Spiel zu spielen?«

»Sei vorsichtig, mein Kind. Solche Fragen darfst du nicht stellen. Selbst die klügsten Gelehrten ziehen die orthodoxen Regeln nicht in Zweifel.«

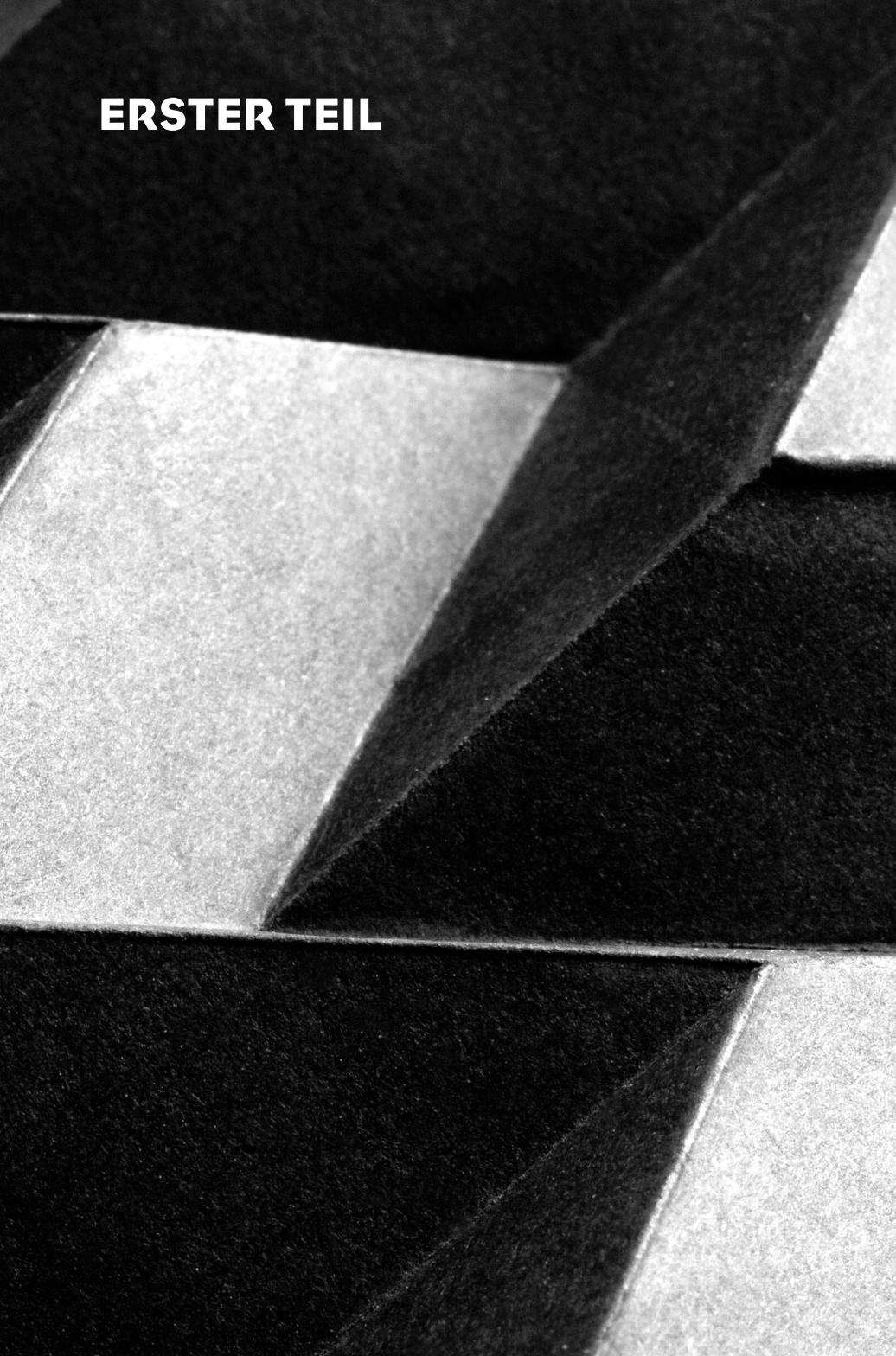
»Ich möchte gerne gegen den Spielmeister spielen.«

»Aber weißt du denn nicht, dass das deinen Tod bedeuten würde?«

»Nicht wenn ich gewinne.«

»Kind, Kind, an so etwas darfst du nicht einmal im Traum denken.«

ERSTER TEIL



Es gibt nur ein Spiel, es bestimmt den Lauf der Welt.

Der glatzköpfige Alte war ihm in der Stiftsbibliothek schon vor einigen Tagen aufgefallen. Adderio konnte keine Tätowierungen des Fischeclans erkennen, doch für ein Mitglied des Vogelclans war er zu bleich, zu nachlässig gekleidet, schlicht zu zerzaust. Das Morgenlicht, das durch die hohen Fenster der Bibliothek fiel, warf tiefe Schatten über seine Augen, und die Kupferperlen, die in seinen dünnen Bart eingeflochten waren, schimmerten trübe; er wirkte ausgemergelt, aber nicht von körperlichen, sondern von geistigen Entbehrungen – Adderio hatte ein Auge dafür. Der Alte saß wie er selbst am Rand des Leseraums, nur einige Meter entfernt an einem der hölzernen Tische über einem uralten Buch, doch er schien nicht zu lesen. Seine Lider blieben oft minutenlang geschlossen und seine Lippen murmelten tonlos vor sich hin; seine Fingerkuppen strichen unentwegt über das verbleichte Papier, so als taste er mit den Händen statt den Augen nach dem Text. Mit Sicherheit Stadium drei der Spielkrankheit, dachte Adderio.

Die altehrwürdige Bibliothek des Stifts war von allerlei Gestalten bevölkert; Adderio schätzte ihre Zahl an diesem Morgen auf drei Dutzend. Sie saßen an langen Tischen im ovalen, schwarz-weißen Saal unter der von archaischen Malereien geschmückten Kuppel. Mehrheitlich waren es Mitglieder des Vogelclans, gebräunte Gesichter mit kunstvollen Frisuren, gekleidet in feine Stoffe und warme Farben. Unauffällig blickte er umher; seine Neugier war ihm schon immer peinlich und lustvoll zugleich erschienen. Manche der Gäste lasen in tiefer Versenkung, andere

schrieben konzentriert an Manuskripten, wieder andere blätterten hektisch durch turmhohe Bücherstapel, die von Dienern des Stifts fortwährend durch Seitentüren und über gewundene Treppen hereingebracht und wieder fortgetragen wurden. Ihre Schritte hallten metallisch auf dem schwarzen, mit Wellen und Getier verzierten Boden aus Lor, dem Stahl der Fische aus der Tiefsee.

Adderio erspähte einige wenige Mitglieder des Fischeclans unter den Besuchern. Da das Stift inmitten eines undurchdringlichen Urwalds lag, waren die Fische auf eine Mitreisegelegenheit auf einem Schwebeschiff des Vogelclans angewiesen – kein Wunder, waren sie im Lesesaal untervertreten. Kurz blieb sein Blick an einem Hünen hängen, der unbeteiligt abseits stand; er war fischtypisch bleich, mit einem wuchernden Bart, um seine haarigen Arme schlangen sich schwarze Metallringe und um die Augen glühte ein tätowiertes Raubfischgebiss als Zeichen seiner Herkunft; auf der Stirn trug er eine Tiefseebrille mit dicken Gläsern. Am Tisch neben ihm hockte ein zweites Mitglied des Clans, ein altes Weib in einem genieteten Lederkleid; sie trug einen Kraken über dem Gesicht, der nicht in dunklem Blau, sondern in Violett pulsierte – ob das am Text, den sie las, oder an der subtilen Verachtung der anwesenden Vögel lag, konnte Adderio nicht einschätzen. Die beiden schienen zusammenzugehören, ein eigenartiges Paar, aber seltsam waren Fische ohnehin.

Nach einer Weile der heimlichen Beobachtung wandte er sich wieder dem unergründlichen Alten zu, der noch immer über seinen Text tastete, die Seiten ab und zu zitternd umblätterte und hinter Buch und Tisch fast zu verschwinden schien, so schwächig wirkte er. Eher sogar Krankheitsstadium vier, Adderio seufzte.

Er blickte gelangweilt auf seinen eigenen Bücherstapel. Vor ihm lagen drei Werke über das VögelFischeSpiel: ein Almanach mit einem Wirrwarr an Formeln, von namhaften Regelbewahrern verfasst und geschmückt mit dem orthodoxen Siegel der Kongregation, und zwei Sammlungen mit Zeugnissen aus grauer Vorzeit, verschnörkelte Gedichte und allegorische Zeichnungen, in denen er seit Stunden ziellos herumblätterte. Natürlich waren auch die

berühmten 16 orthodoxen Axiome darin enthalten – Adderio hatte das erste schon als Kind auswendig gelernt.

**Es gibt nur ein Spiel,
es bestimmt den Lauf der Welt.**

Er rieb sich die Augen. Als renommierter Nervenarzt war er – bei allem Respekt für die Orthodoxie – der Wissenschaft verpflichtet. Seine Patienten waren am wahnwitzigen Spiel erkrankt, buchstäblich dem Irrsinn verfallen über der unfassbaren Komplexität seiner Kombinationsmöglichkeiten. Adderio hatte sein Leben der Erforschung der Spielkrankheit gewidmet; von ihm stammte nicht weniger als das Hauptwerk, das acht distinkte Krankheitsstadien unterschied, wobei es ihm gelungen war, bereits ab Stadium vier die Krankheit eindeutig zu diagnostizieren. Man hatte ihn dafür gefeiert und an Kongresse in alle größeren Himmelsstädte eingeladen.

Der Grund für seine Reise in das Stift empfand er dagegen als ärgerlich. Vor einigen Wochen hatte er einer Runde erlauchter Professoren seine Diagnosemethode vorgestellt. Nach dem Referat, das er mit der üblichen Mischung aus Reserviertheit und Nervosität vorgetragen hatte, war eine ehemalige Lehrmeisterin an ihn herangetreten. Die Professorin hatte zunächst kühl seine Arbeit gewürdigt, dann allerdings beiläufig bemerkt, dass man bei seiner Diagnosemethode durchaus bemerken könne, dass Adderio dem Studium der orthodoxen Texte zu wenig Aufmerksamkeit geschenkt habe: »Ihre Ansichten sind modern, werter Adderio, doch ich frage mich, ob sich die von Ihnen postulierten Stadien ohne einen profunden Einbezug der Urtexte des Spiels definieren lassen.«

Adderio hatte jovial genickt, die Bemerkung hatte ihn jedoch erschüttert. In gehässigen Selbstgesprächen hatte er in den folgenden Tagen versucht, den Einwand zu kontern. Schließlich musste er einräumen, dass die Professorin recht haben mochte. Zwar empfand er in keiner Weise Lust, seine Zeit mit uralten Büchern zu verplempern, doch sein Ehrgeiz ließ ihm am Ende keine andere Wahl, als einen Flug nach Raunah zu buchen. Er hatte sei-

ne behagliche Praxis in der schimmernden Himmelsstadt Pallpatan hoch über den Wolken verlassen und war hierhergekommen, um das Spiel und seine Anfänge zu studieren. Nun fragte er sich verzweifelt, welche Bücher er denn noch lesen musste, um zu zeigen, dass seine ärztliche Methode unangreifbar war.

Seine Arbeit als Nervenarzt war Adderio stets als Möglichkeit erschienen, sich von der Macht des VögelFischeSpiels elegant zu distanzieren. Aus dem zweitklassigen Spieler wurde ein erstklassiger Diagnostiker, der das Spiel primär als Krankheitsursache erforschte. Gleichzeitig empfand er eine profunde Abneigung. Denn das VögelFischeSpiel war nicht bloß eine Kunstform, die die Klügsten beider Clans herauszufordern vermochte, es war zugleich Gesetz, Politik, Moral und Offenbarung. Adderio ächzte bei dem Gedanken: Spielweise und Spielkonstellationen einer archaischen Lehre mochten das Fundament bilden, auf dem die gesamte Zivilisation aufbaute, im Grund aber war es Aberglaube. Das Spiel war über die Jahrhunderte zum verbindenden Lebensaspekt der beiden ansonsten drastisch unterschiedlichen Clans geworden, und egal wie sehr Adderio sich sträubte, die dunklen Geheimnisse des Spiels faszinierten auch ihn: als Wissenschaftler natürlich, als Arzt, so redete er sich ein. Doch tief in seinem Geist – tiefer als er zuzugeben bereit war – konnte er verstehen, dass es Spieler gab, die ihre Seele dafür gegeben hätten, nur einmal in einer 64-Figuren-Partie eine Symmetrie zustande zu bringen – nicht einmal zu gewinnen, bloß die Formationen der weißen und schwarzen Figuren zu begreifen, die rote Spielfigur im Zentrum zu lenken, sodass die geweihten Regelbewahrer anerkennend zustimmten – auf höchstem Niveau zu spielen also, selbst wenn es sie ihren Verstand kosten mochte.

So begann die Krankheit: Der vehemente Wunsch, um jeden Preis zu verstehen, worum es im VögelFischeSpiel ging, war ein Zeichen des zweiten Stadiums. Dieser Wunsch trieb Heerscharen von Spielern durch die Städte der Vögel und der Fische, und wohl auch in die verstaubte Bibliothek des Spiels inmitten des garstigen Urwalds. Nein, dachte Adderio, es war nicht erstaunlich, dass das

berühmteste Spiel und zugleich die berühmteste Krankheit von Landolària seltsame Figuren an diesem Ort versammelte – aber dieser da, der dürre Greis mit dem Perlenbart, fiel dennoch auf.

Adderio war 42 Jahre alt, Abkömmling des Vogelclans, aus einer alteingesessenen und streng orthodoxen Fraktion der Himmelsstadt Pallpatan und Sohn einer angesehenen Ärztedynastie. Er war schlank und wies die dunkle Hautfarbe jener auf, die über den Wolken wohnten. Als Mann von Welt hatte er eine Vorliebe für exquisite Anzüge, teure Spirituosen, hochstehende Literatur und – so weit es sein Stand zuließ – schöne Frauen, mit denen er stets nur lose Verbindungen pflegte. Weniger typisch war, dass Adderio gesellschaftliche Verpflichtungen nicht sonderlich schätzte und ihnen, wenn es sein Beruf erforderte, eher gezwungen nachkam. Als er nach der Veröffentlichung der *Acht Stadien* über Ärztekreise hinaus einige Bekanntheit erlangt und sich die Warteliste seiner Praxis verlängert sowie sein Honorar verdoppelt hatte, konnte Adderio es sich leisten, den Ruf eines distinguierten Wissenschaftlers zu pflegen.

Die Erforschung der Spielkrankheit hatte am Ende seines Studiums Adderios Ehrgeiz angestachelt. Die eigentliche Behandlung der Kranken dagegen, ihre endlosen Wiederholungen und langatmigen Leidensgeschichten, ödete ihn schon nach kurzer Zeit an. Obwohl er gerade erst in der Mitte seiner Karriere stand, hatte er bereits darüber nachgedacht, sich zur Ruhe zu setzen. Doch was dann? Zum einen war er ein Einzelgänger, der nicht nur seine Ungebundenheit, sondern eben auch die gesellschaftliche Anerkennung schätzte, zum anderen spürte Adderio in den letzten Jahren immer mehr den abgründigen Sog des Spiels selbst. Er war Arzt, und sein Gegenstand war die Krankheit. Eigentlich hatte er schon vor Jahren aufgehört, ernsthaft selbst zu spielen, doch ihm war inzwischen bewusst geworden, dass jede Spielkrankheit einer Faszination entsprang, die ihn ebenso zu vereinnahmen begann.

Adderio war, wie die Mehrheit der wohlhabenden Mitglieder des Vogelclans, als Kind geprüft worden. Sein Spielgeist, ein obskurer mentaler Faktor, weise hohe Messwerte auf, befanden die

Prüfer der Kongregation: mit Sicherheit ausreichend für das Spiel mit je 32 Figuren. Doch die Messung lasse keine zuverlässigen Schlüsse zu, ob der junge Adderio dereinst die Komplexität eines Spiels mit je 64 Figuren würde bewältigen können. Sein Vater, ein Chirurg, der sich einen berühmten Spieler oder wenigstens einen geweihten Regelbewahrer in der Familie gewünscht hätte, war enttäuscht, was wiederum Adderio (er erinnerte sich genau an den Tag der Messung) gekränkt hatte – eine Kränkung, die er mit seiner trotzigem Entscheidung, Nervenarzt zu werden, erwidert hatte. Kein »richtiger« Arzt also, wie sein Vater mit Verachtung befand – trotz seiner Erfolge, Publikationen und angesichts seiner erfolgreichen Nervenheilpraxis noch immer. Doch allein die Vorstellung, tagtäglich in Fleisch schneiden zu müssen, war Adderio zuwider gewesen; dagegen hatte jede Form von Geisteskrankheit auf ihn eine unerklärliche Anziehung ausgeübt. Vielleicht, so vermutete sein Vater noch am Tage seines Todes spöttisch, weil dem Sohn der Wahnsinn selbst nur allzu vertraut war. Je mehr Adderio sich auf am Spiel Erkrankte spezialisierte, desto mehr musste er dem Vater widerwillig recht geben.

Das verfluchte Spiel, knurrte Adderio in sich hinein. Es war eine Obsession und nicht bloß das, es war das Abbild einer verrückten Welt: zwei Clans, die Landolària bevölkerten, standen sich als weiße und schwarze Figuren gegenüber, als Vögel und Fische, und der Spielmeister, die rote Figur, bestimmte unerbittlich deren Schicksal; und alle spielten, verdammt dazu –

Das Stöhnen des glatzköpfigen Alten riss Adderio aus seinen Gedanken. In der raschelnden Stille des Lesesaals klang es wie das Geräusch eines verwundeten Tieres. Der Greis hielt sich den blanken Schädel mit zitternden Händen, schaute hoch zur Kuppel aus milchig weißem Ewyess, zu den dort abgebildeten Schwärmen von Vögeln zwischen sich auftürmenden Wolken. Das Licht, das durch das transparente Material fiel, überstrahlte einen Moment lang seine faltigen Gesichtszüge. Gedankenverloren strich er über die eingefallenen Wangen und ließ dann den Kopf lautlos auf das vor ihm liegende Buch sinken.

Mit Sicherheit Stadium vier, dachte Adderio, eindeutig ein Kranker also – wie er vermutet hatte. Dass so eine Person überhaupt noch etwas über das VögelFischeSpiel lesen durfte! Als Arzt hätte er dies strikt verboten und hoch dosiert Beruhigungsmittel verschrieben. Mit wissenschaftlicher Neugier beobachtete er den dünnen Glatzkopf, der sich nun die Augen rieb, einen Stift nahm und einige Zeilen in ein Buch kritzelte – unglaublich, *direkt ins Buch*, doch niemand außer Adderio schien es zu bemerken. Abrupt erhob der Kranke sich und taumelte zum Eingangsportal; die stählernen Türflügel schwingen knarrend auf, und er verschwand aus dem Lesesaal.

Adderio ließ seine Taschenuhr aufschnappen und betrachtete die aus kostbarem Heralith gefertigten roten Zeiger, es war noch nicht einmal Mittag. Er schüttelte den Kopf, was für ein armer Kerl. Womöglich war auch bei ihm einst ein nur mäßig hoher Spielgeist gemessen worden, und vermutlich hatte er es nicht wahrhaben wollen – so begann die Krankheit bei den meisten. Adderio fragte sich einmal mehr, ob seine eigene Beschäftigung mit dem Spiel nicht grundlegend der falsche Ansatz war, um seine Patienten zu heilen. Denn was sprach dafür, Wahnsinn besser behandeln zu können, wenn man ihn verstand. Er selbst, so schien ihm, durchschaute das Spiel tatsächlich immer weniger. Dessen Unzugänglichkeit erschien ihm als ein einziger Fluch. Womöglich wurden die Bewohner von Landolària seit Generationen derart in die Realität des Spiels geboren, dass ihm niemand mehr entrinnen konnte – weder physisch noch psychisch.

Ein Diener mit einem dezenten Fische-Zeichen über der Stirn trat zu ihm und brachte einen in hauchdünnes Ewyess eingeschlagenen Folianten, den er vor einer Stunde bestellt hatte: eine Auflistung der bedeutendsten Spiele, die, soweit bekannt, jemals ausgetragen worden waren – die meisten von einem Heralketàn, dem erklärten Meister des VögelFischeSpiels. Adderio betrachtete blasiert das Clanzeichen des Dieners, dann sah er seufzend auf das Buch. Er klappte es an einer beliebigen Stelle auf – die Seiten waren von Spielformeln übersät – und murmelte einen knappen Dank.

»Der Reichtum des Spiels ist undurchdringlich, nicht wahr«, sagte der Diener in gönnerhaftem Ton, der Adderio sofort auf die Nerven ging.

»Vielmehr sein Irrsinn«, entgegnete er knapp.

»Gewiss für all jene, denen 64 Figuren zu viel des Guten sind«, antwortete der Diener, in Adderios Ohren klang es eine Spur spöttisch. Die kreisförmigen Korallen seines Clanzeichens, die unter dem Haaransatz verschwanden, schimmerten bläulich. »Sind Sie selbst ein Spieler?«

»Bewahre«, schnaubte Adderio. »Soll ich so enden wie der greise Glatzkopf?« Er deutete mit einer Kopfbewegung zum verlassenen Platz.

»Oh, Sie kennen ihn?« Der Diener wusste offenbar sofort, wen Adderio meinte.

Adderio schüttelte den Kopf. »Ich bin Nervenarzt, Doktor Adderio von Pallpatan.« Er legte Autorität in seine Stimme. »Der Mann ist offensichtlich ein Patient.«

»Hm«, sagte der Diener nur, in seiner Stimme lag keine Zustimmung, und die Korallen in seinem Gesicht färbten sich dunkler; er wollte sich zum Gehen wenden.

»Kennen *Sie* ihn denn?«, fragte der Arzt.

Der Diener hielt inne. »Er ist schon seit gut einem Monat hier, offensichtlich ein intimer Kenner des Spiels.« Er neigte sich vertraulich zu Adderio: »Es heißt, er sei ein ehrwürdiger Regelbewahrer.«

»Ein selbst ernannter?« Adderio versuchte, trotz seiner Neugier Desinteresse zu markieren.

»O nein, ein *geweihter* Regelbewahrer. Man sagt, einer der Letzten, die vom Spielmeister eingesetzt worden sind.«

Adderio fixierte den Diener ungläubig. Seit der *Entsagung* des Heralketàn, dem Spielmeister von Landolària, waren keine Regelbewahrer mehr geweiht worden. Selbst als der Heralketàn noch gespielt hatte, gab es lediglich 64. Sie gehörten zu den höchsten Würdenträgern des Landes, und ihre Aufgaben waren überaus bedeutsam: Denn bei anspruchsvollen Partien war es nicht er-

laubt, dass die Spieler einen Regelbewahrer aus ihren Reihen bestimmten; nur ein vom Heralketàn Geweihter war ermächtigt, die Rechtmäßigkeit der Züge und die Bedeutung der entstehenden Konstellationen zu bewerten. Bei äußerst komplexen Partien mit je 64 Figuren waren je nach Rang der Gegner sogar zwei bis drei geweihte Regelbewahrer erforderlich. Das Publikum konnte auf diesem Niveau ohnehin nicht mehr verstehen, was sich auf dem Kreisgewirr des Spielfelds vollzog, würden nicht diese Geweihten verlauten lassen, welche Spielformationen in Erscheinung getreten waren. Doch dann, vor 18 Jahren, entsagte der Heralketàn plötzlich dem Spiel, niemand wusste warum; und die geweihten Regelbewahrer, die bis dahin durch die Städte am Himmel und in der Tiefsee gezogen waren, verschwanden nach und nach aus der Öffentlichkeit.

»Ein geweihter Regelbewahrer«, wiederholte Adderio scharf. Das Erscheinungsbild des Alten passte ganz und gar nicht zu einem so hohen Amt. Und doch erfüllte Adderio unweigerlich Respekt für den dünnen Glatzkopf, den er eben noch als Patient betrachtet hatte. »Dann kennt er Formationen wie kaum ein anderer, womöglich gar die tiefere Bedeutung des Spiels.«

Der Diener nickte ehrfürchtig, entschuldigte sich und trug die aus den Katakomben geholten Bücher würdevoll zur Fischefrau mit dem auffälligen Kraken auf dem Gesicht, die energisch nach den Schriften griff. Adderio dagegen klappte das vor ihm liegende Buch zu. Ihm schien, dass der aus seiner Sicht kranke Greis ein besseres Studienobjekt sein würde, um die Spielsucht zu ergründen, als versteinerte Hinweise in uralten Wälzern. Dieser Kranke war dem Spiel offensichtlich nicht bloß verfallen, als Regelbewahrer verfügte er angeblich über einen exklusiven Zugang – er war geradezu ein ideales Studienobjekt, um die Rätsel des VögelFischeSpiels zu ergründen.

Wenn eine Partie eröffnet wird, ist ihre Komplexität unmittelbar präsent.

Am Nachmittag saß Adderio erneut im Lesesaal. Abwesend betrachtete er die allegorischen Malereien der aus weißem Ewyess, dem schwebenden Metall der Vögel, gegossenen Kuppel; er lauschte dem Ticken seiner Taschenuhr, die vor ihm auf dem Holztisch lag. Der angeblich geweihte Regelbewahrer ließ auf sich warten.

Irgendwann überflog Adderio gelangweilt ein Kapitel über den Aufbau des Spielfelds, das langatmig die drei konzentrischen Kreise mit sich überkreuzenden Spiellinien beschrieb. Erläutert wurden auch die unsichtbaren, nur in der Vorstellungskraft der Spielenden erkennbaren Himmels- respektive Wasserlinien, die bogenförmig über und unter dem Spielfeld zusätzliche Verbindungen schufen, dem Spiel eine räumliche Anordnung vermittelten und den Spielfiguren ebenso Züge ermöglichten, wie die auf der Steinplatte eingeritzten Kreise. Der Text referierte seitenlang darüber, wie es dazu kam, dass die weißen und schwarzen Spielfiguren, die entlang dieser sichtbaren und unsichtbaren Linien bewegt werden konnten, spezifische Konstellationen bilden, je nachdem, wie der doppelte Satz von 16, 32 oder 64 Spielfiguren zueinander positioniert war. Die Namen der acht Grundformationen Kreis, Dreieck, Viereck, Fünfeck, Ellipse, Sechseck, gerade oder geschwungene Linie (Fendra, Gindra, Mura, Yumra, Pelea, Songa und Xia sowie Xie) und die 64 Spezifika (Fendra etwa wurde zu Fendra | Heral, wenn der Kreis im zentralen Wirbel stand) kannte Adderio seit frühesten Kindheit auswendig – stundenlang ließ ihn sein Vater die Formationsnamen herunterbeten. Bei Parti-

en mit mehr als 16 Figuren konnten die Formen außerdem zahllose Zusätze erhalten; sie konnten gezackt, gewellt, mit Ausläufern versehen, gebrochen, verdoppelt, vervielfacht oder verzahnt sein. Gewisse Beschreibungen muteten metaphorisch an, zum Beispiel *Fendra | Heral | Wakron mit sich berührenden Flossen*, also ein doppelt gezackter Kreis um den Wirbel der roten Figur in einer besonders engen Aufstellung mit Fischen. Waren die Formationsnamen bei einer einfachen Partie aufgrund der Figurenzahl beschränkt, so wuchsen die Konstellationsmöglichkeiten bei komplexen Spielen ins scheinbar Unermessliche – und zwangsläufig in den Irrsinn, sinnierte Adderio. Viele seiner Patienten hatten im Endstadium der Spielkrankheit bloß noch die verworrenen Formationsnamen vor sich hin gestammelt. Adderio lehnte sich ob der pedantischen Abhandlung überdrüssig zurück.

Sein Blick fiel beiläufig auf die Fischefrau mit dem Kraken. Der Hüne mit dem immensen Wuschelbart war nirgends zu sehen. Sie aber blätterte hektisch in einem Turm von Wälzern. Sie trug inzwischen ein ärmelloses Oberteil aus Gummi; die sich kringelnden Tentakel ihrer Tätowierung reichten ihr vom Gesicht über die bleiche Schulter bis zum Handgelenk; ihr Haar war stumpf und kurz, auf dem Kopf trug sie einen antistatischen Metallkranz. Seltsame Mode, Adderio gluckste in sich hinein. Das Spiel hatte zwar den Krieg der Clans vor 1000 Jahren beendet, doch deren Mitglieder blieben einander fremd. Neugierig betrachtete Adderio die Zeichnung ihres Kraken: Dezent es Leuchten schimmerte in leichten Wellen den Windungen der Fangarme entlang, ein Zeichen emotionaler Bewegtheit bei Mitgliedern des Fischeclans, wie er wusste. Plötzlich warf ihm die Alte einen eisigen Blick zu, so als sei ihr die ganze Zeit bewusst gewesen, dass der Arzt sie beobachtete. Adderio schlug ertappt die Augen nieder.

Grimmig blätterte er durch das vor ihm liegende Buch, mit geübtem Blick überflog er endlose Textpassagen. Die Komplexität des Spiels war in gewisser Weise eine historische Notwendigkeit, denn erst seine Unergründlichkeit verlieh ihm über die Jahrhunderte hinweg jene fesselnde Bedeutung, die ihm gegenwärtig noch

immer zukam: Das mächtige Spiel repräsentierte die Welt in ihrer ganzen Rätselhaftigkeit. Die an sich simplen Regeln des Spiels, die bestimmten, wie die Figuren verschoben werden konnten, standen in einem immensen Kontrast zur Vielfalt der Formationsmöglichkeiten. Die bizarre Magie des VögelFischeSpiels bestand unter anderem darin, dass Verschiebungen einzelner Figuren augenblicklich neue Konstellationen entstehen ließen, was prinzipiell jederzeit im Spielverlauf über Sieg oder Niederlage entscheiden konnte – sei es nach wenigen Minuten oder erst nach vielen Stunden. Hinlänglich bekannt, dachte Adderio und musterte erneut die verzierten Wände der Bibliothek. Bis in die Gegenwart war das Stift das einzige Bauwerk auf ganz Landolària, das sowohl aus Lorstahl aus der Tiefsee als auch aus luftigem Ewyess der Vögel erbaut worden war: Böden und Wände mehrheitlich in tonnen-schwerem Schwarz, Decken und Türme in nahezu durchsichtigem, auf natürliche Weise schwebendem Weiß. An den Grenzlinien beider Materialien sprangen dunkle Fische in den Himmel und tauchten Vögel in die finstere See – eine scheinbare Harmonie, die nicht einer gewissen Ironie entbehrte. Zwar herrschte Frieden zwischen den Clans, doch kaum je hatte sich ein Fisch in eine der luftigen Himmelsstädte verirrt, deren Bewohner mit unverhohlener Verachtung auf die Rohheit ihrer unterseeischen Nachbarn blickten; und nie hätte sich ein Vogel dazu herabgelassen, eine der düsteren Tiefseestädte freiwillig zu besuchen, um dort womöglich einer längst besiegtten Krankheit oder einem feigen Überfall in einer der endlos finsternen Röhren anheimzufallen.

Adderio zog ein anderes Buch zu sich heran. Mit der Festlegung der Spielregeln vor rund 1000 Jahren hatte der erste Heralketàn die angeblich seit Ewigkeiten währende Rivalität der Clans auf das Spielfeld verlagert: Was zu entscheiden war, musste fortan *spielend* entschieden werden. Das hatte den blutigen Krieg damals beendet. Historisch belegt war, dass der erste Heralketàn hier im Stift Raunah, auf dem einzigen zusammenhängenden Landfleck inmitten von Ozean und Himmel, den Waffenstillstand zwischen den Clans erwirkt hatte.

Paradoxerweise hatte der erste Spielmeister damit aber nicht nur das Spiel geboren, sondern das Spiel auch ihn selbst – denn es waren der Legende nach die Clans, die dem Spiel die rote Figur hinzufügten, um ihren Wohltäter zu ehren. Sie ließen damit dem Heralketàn die außerordentliche Macht zukommen, die er als Oberhaupt der Welt bis zum heutigen Tag besaß. Bemerkenswert ist zweifellos, dass die Clan-Ältesten es nicht dem Heralketàn selbst überlassen hatten, seine Nachfolge zu bestimmen, sondern dass sie festsetzten, dass jener das höchste Amt übernehmen sollte, der gemäß dem VögelFischeSpiel am besten dazu geeignet war: Seit Jahrhunderten war daher der jeweils amtierende Spielmeister, der beste Spieler der Welt, der Heralketàn von Landolària.

Weitgehend undurchsichtig war die Rolle der einflussreichen Kongregation, aus deren Mitte die Regelbewahrer geweiht wurden, und die kurz nach dem Friedensschluss den Hofstaat des Heralketàn bildete. Gelehrte des Spiels sagen, erst die Kongregation habe die Macht des Spielmeisters institutionalisiert, denn als Hüterin des Spiels hatte sie die Orthodoxie des VögelFischeSpiels mit seinen komplizierten Konstellationen eigentlich begründet.

Die Kongregation war – anders als Vögel, Fische und Spielmeister – nicht im Spiel repräsentiert, sie stand buchstäblich außerhalb der Welt. Auf dem Spielfeld reiheten sich jeweils nur die beiden Clans auf, eine gleiche Zahl von weißen und schwarzen Figuren, sowie der rote Stein im zentralen Wirbel des Spielfelds. Um diese rote Figur rankten sich zahlreiche Mythen; zweifellos ist sie mächtig, weil sie als einzige sämtliche Spielsteine aus dem Spiel entfernen kann, zugleich wirkt sie magisch, da die Spieler die rote Figur nie direkt berühren; vielmehr wird sie durch eine unsichtbare Mechanik im Inneren des Spielfeldes in Gang gesetzt, die auf die jeweilige Formation der Figuren magnetisch reagiert. Die rote Figur bewegt sich, sobald die Spieler sie kraft ihrer Aufstellungen erwecken und dirigieren. Ihre Bewegungen sind durchaus planbar, aber immer wieder gab es Partien, in denen diese Figur scheinbar ein Eigenleben entwickelte und unter den Figuren beider Kontrahenten erbarmungslos wütete. Eben

deswegen wurde sie in einem Anflug von Melodramatik auch als *Ungeheuer* unter den Spielfiguren bezeichnet.

Blablaba, das alles wusste Adderio: dank der Ausbildung in seinem Elternhaus und aus den verzweifeltten Schilderungen seiner Patienten. Er kämpfte sich durch die vergilbten Buchseiten, die sich mit den Kombinationsmöglichkeiten der Spielfiguren befassen, die mit einer 16-Figuren-Partie oder eben erst mit einer 32-respektive 64-Figuren-Partie möglich wurden. Missmutig klappte er das Buch zu und wuchtete es auf den Stapel, sodass Staubpartikel aufwirbelten. Derart viele Optionen mussten jeden noch so hellen Verstand verdunkeln – ein Spiel offenbar allein zum Zwecke, Spieler in geistige Abgründe zu stürzen. Er sollte abreisen, durchzuckte es ihn, und zwar schleunigst; er sollte in seine Praxis zurückkehren und sein Talent darauf verwenden, eine noch potentere Droge zu synthetisieren, um die Kranken von ihrer Sucht – vor sich selbst – zu heilen.

Endlich betrat der schwächliche Greis den Saal. Adderio sah ihn sofort. Sein Blick war klarer als noch am Vormittag, doch die Schritte, mit denen er zu seinem Platz schlurfte, wirkten nach wie vor kraftlos. Zwei Diener verneigten sich dezent vor ihm. Der Alte setzte sich, und wieder blieben seine Augen eine Weile geschlossen. Adderio ließ ihn nicht aus dem Blick, er wusste selbst nicht, was er zu beobachten hoffte. War dieser Mann, derart in Lumpen gekleidet, wirklich ein geweihter Regelbewahrer? Kannte er die letzten Geheimnisse des Spiels? Wusste er womöglich sogar etwas von der Entsagung des Heralketàn seit rund 18 Jahren, die die Spielergemeinde so tief erschüttert hatte? Adderio beobachtete den Alten mit professionellem Interesse, doch während gut einer Stunde ereignete sich rein gar nichts.

Die Mitglieder beider Clans waren dem Spiel seit dem Friedensschluss im Stift Raunah verfallen. Mehrheitlich wurde es als Wettkampf betrieben, es wurden Wetten abgeschlossen, und gerade bei den lärmenden Fischen wechselten oft große Beträge an Heralthmünzen den Besitzer. Es gab Legenden, wonach ganze Tiefseestädte verspielt worden waren. Bei den Vögeln dagegen

wurde das Spiel als geistige Kunst, als Kampf des Intellekts, betrachtet. Die Systematik, mit der die Mitglieder des Vogelclans das Spiel kultivierten, führte dazu, dass seit fast 400 Jahren kein Fisch mehr Heralketàn geworden war und dass mit wenigen Ausnahmen sämtliche Regelbewahrer dem himmlischen Clan entstammten.

Das Spiel wurde in beiden Clans schon kleinen Kindern beigebracht, so sie eine Begabung dafür zeigten. Eine solche Begabung konnte von der Kongregation mithilfe eines Tests ermittelt werden: der Messung des Spielgeistes. Aus eigener Erfahrung wusste Adderio lediglich, dass die Messung in einem komplett verdunkelten Raum durchgeführt wurde, in dem die Probanden in kurzer Zeit eine Wolke von Lichtpunkten in einem Labyrinth anzuordnen hatten. Adderio verstand bis heute nicht vollständig, welche Fähigkeiten der Test zutage förderte.

In den Gründungsurkunden von Landolària stand geschrieben, dass jeweils derjenige, der über den höchsten Spielgeist verfügt, zum Meister des Spiels und zum Richter über die Welt – zum Heralketàn – bestimmt wird. Adderio hätte das als vormodernen Humbug abgetan, doch der Spielmeister stellte seine Überlegenheit wiederholt empirisch unter Beweis: Niemand konnte ihn bei einer 64-Figuren-Partie schlagen, und wenn doch, dann würde ebender Gewinner zum neuen Spielmeister. Prinzipiell war es überall möglich, eine 64er-Partie auszutragen, wenn mindestens ein geweihter Regelbewahrer zugegen war und die Spieler nachweislich über ausreichend Spielgeist verfügten; praktisch aber fanden derart komplexe Turniere auf der Barke und damit im Hofstaat des Spielmeisters statt. Damit sicherten die ranghöchsten Regelbewahrer, die Mitglieder der Kongregation, ihre elitäre Vormachtstellung. In ihrer Gegenwart wurde, wie es vor einem Millennium verfügt worden war, der amtierende Heralketàn bestätigt oder seine Nachfolge ermittelt.

Jedem Bewohner von Landolària – ob Vogel oder Fisch – war es erlaubt (so er messbar in der Lage war, eine 64-Figuren-Partie zu bestreiten), den Spielmeister herauszufordern. Es war der

Traum eines jeden ernsthaften Spielers. Die Rechtmäßigkeit der Herrschaft des Heralketàn wurde somit mit aberwitziger Einfachheit sichtbar: Der Gewinner *war* stets der Heralketàn oder *wurde* zum Heralketàn. Wurde der Spielmeister besiegt, was selten genug vorkam, so wurden die Zeichen seiner Würde unter Aufsicht der Kongregation dem Sieger übergeben. Der Verlierer aber, sei es der ehemalige Spielmeister oder sein Herausforderer, wurde genötigt, Ràkkaturi zu erleiden, den »gezackten Tod« in der stählernen Halskrause. Adderio schauderte bei dem Gedanken.

Jahrhundertlang bereiste der Heralketàn auf seiner prachtvollen Barke die Welt, um sich wagemutigen Herausforderern zu stellen. Das Gefährt, das einem Palast gleichkam, war sowohl aus Ewyess als auch aus Lor gefertigt und geschmückt mit kostbaren weißen und schwarzen Einlegearbeiten. Es war aufgrund einer raffinierten Bauweise zum einen ein ungeheures Flugschiff mit unzähligen Propellern und einem Dutzend schimmernder Segel, zum anderen konnte der Spielmeister anordnen, alle Takelage, Ausleger und Balkone einzuholen, sein Gefährt für die Tiefsee zu verschließen und das Wasser mit gezackten Schrauben in Bewegung zu versetzen. Derart schwebte der Heralketàn zu den Städten der Vögel hoch über den Wolken und legte regelmäßig an den Unterwasserwelten der Fische an, bereit für Kontrahenten, die den Tod nicht scheuten. So war es jahrhundertlang gewesen – bis eben zu jenem Zeitpunkt vor 18 Jahren, als Adderio gerade sein Medizinstudium abgeschlossen hatte. Dem amtierenden Heralketàn musste etwas Unergründliches zugestoßen sein: Er hörte auf zu spielen. Bekannt war nur, dass er über ein ungewöhnlich aufbrausendes Temperament verfügte. Bis zu seiner Entsagung folgte er nicht bloß dem Ruf der Clans und ließ sich herausfordern, er sprach *selbst* Herausforderungen aus und verbreitete damit in Kürze Angst und Schrecken. Zahlreiche an sich begabte Spieler fielen nicht ausreichend vorbereitet Ràkkaturi zum Opfer. Doch plötzlich hörten die Spiele auf. Von einem Tag auf den anderen blieb der Spielmeister unauffindbar; die Barke zog zwar ihre Kreise, doch sie legte an keiner noch so vornehmen Stadt mehr an.

Das Ereignis war für Landolària Befreiung und Schock zugleich; zwar hatten die vom Heralketàn erzwungenen Spiele ein Ende, doch wer sollte nun zwischen den Clans für Frieden sorgen? Die Agenten der Kongregation behielten zwar ihre Vormachtstellung in den Städten, setzten die orthodoxen Gesetze durch und ahndeten jegliche Häresie gegen den Heralketàn erbarmungslos; ihnen gemäß war der Spielmeister nach wie vor uneingeschränkt an der Macht und jederzeit bereit, eine weitere 64er-Partie zu bestreiten. Allerdings fand faktisch keine Partie mehr statt; keine neuen Regelbewahrer wurden mehr geweiht und die bisherigen wurden feierlich beigesetzt oder verschwanden unauffindbar.

Der Alte saß noch immer regungslos über seinen Büchern.

Mit der Absenz des Spielmeisters tauchten die Gerüchte auf. Manche hatten voreilig vermutet, er sei besiegt worden, doch wo wäre dann der Gewinner geblieben, und warum war er nicht als der neue Heralketàn eingesetzt worden? Andere mutmaßten scharfsinniger, der Heralketàn habe eine Partie abgebrochen und damit sein Recht auf das Spiel verwirkt – doch welche Umstände hätten dazu führen können? Und wo war einmal mehr sein Gegner geblieben? Nach einiger Zeit wurden Zweifel laut, ob der Heralketàn noch immer legitimes Oberhaupt von Landolària war – heimlich nur, denn wer wollte eine Konfrontation mit der Kongregation riskieren. Das Spiel wurde in den Städten natürlich weitergespielt. Stillschweigend duldete die Kongregation, dass 32er-Partien ohne geweihten Beisitz ausgetragen wurden, obwohl dies offiziell verboten blieb; irgendwann fanden im Verborgenen angeblich sogar hochkarätige Partien mit 64 Figuren ohne geweihte Regelbewahrer statt. Das Volk von Landolària begann zunehmend öffentlich von der *Entsagung des Heralketàn* zu sprechen – ziemlich pathetisch, wie Adderio fand. Man hätte vermuten können, dass damit der grassierende Wahnsinn, der die Spieler fortlaufend befiel, abnahm, doch das Gegenteil war der Fall. Die geheimnisvolle Absenz des Spielmeisters beflügelte die Fantasie der Süchtigen; die fehlende geweihte Begleitung führte zudem zu einem Zerfall des Wissens um die orthodoxen Spielformen; ganze Heerscharen

zweitklassiger Spieler behaupteten großspurig, das Spiel wie niemand sonst zu beherrschen, seine Abgründe zu begreifen und sich mit dem Heraketàn messen zu können, so er dazu nicht zu feige wäre. Die Agenten der Kongregation versuchten, dagegen mit plakativen Schauprozessen und besonders grausamen Übergriffen vorzugehen – was ihren erbarmungslosen Ruf zwar festigte, den Trend aber nicht aufzuhalten vermochte. Denn der Spielmeister hielt sich abwesend. Dessen Verschwinden hatte wesentlich dazu beigetragen, dass Adderios Praxis unvergleichlich Zulauf erhielt, vielleicht hatte die Entsagung des Heraketàn sogar Adderios Ruf als Nervenarzt überhaupt begründet.

Die Mehrheit von Adderios Patienten waren professionelle Spieler oder solche, die es hätten sein wollen – nie jedoch ein geweihter Regelbewahrer oder sonst ein Mitglied der Kongregation. Doch nun saß der hagere Greis mit dem spärlichen Bart, der angeblich Geweihte, nur wenige Schritte von ihm entfernt. Er hatte sein Buch aufgeschlagen und tastete murmelnd den dort geschriebenen Zeilen nach. Und wieder nahm er einen Stift und kritzelte etwas an den Rand der kostbaren Schrift; Adderio schaute umher, und wieder schien das niemanden zu stören.

Der Arzt straffte sich, er stand auf und strich sein Gewand aus teurem Stoff glatt. Er wollte dem Treiben – allem voran in seinem Kopf – ein Ende bereiten und ging zügigen Schrittes zum Alten. In vorwurfsvoller Pose blieb er vor dessen Tisch stehen und starrte ihm auf die Glatze und den Kupferperlenbart, der über den Buchseiten zitterte; mit unsicherer Hand notierte der Greis noch immer Marginalien. Adderio konnte nicht lesen, was da stand, und er ärgerte sich, dass der Alte ihn offensichtlich mit Verachtung strafte.

»Gestatten Sie«, sagte Adderio halblaut, »mein Name ist Doktor Adderio von Pallpatan. Darf ich davon ausgehen, dass dies nicht *Ihr* Buch ist, das Sie da beschädigen?«

Der mutmaßliche Regelbewahrer hielt inne. Langsam lehnte er sich zurück und würdigte Adderio keines Blickes. »Ich bedauere«, sagte er leise, »dass die Messung deines Spielgeistes für dich eine so große Enttäuschung war.«

Adderio zischte empört.

Der Alte sah zu ihm auf, seine Augen flackerten. »Das ist doch der Grund, der dich zu mir bringt, nicht wahr?«

»Mitnichten«, entgegnete Adderio streng. Wie konnte der Kerl es wagen, ihn zu duzen. Er suchte vergeblich nach den Insignien des angeblich hohen Rangs: wenn schon keine rote Robe, dann immerhin den Doppelring, das Zeichen der obersten Regelbewahrer der Kongregation.

»Du bist doch einer«, fuhr der Alte mit gequältem Ausdruck fort, »der über das Spiel alles zu wissen glaubt, nicht wahr, und damit weißt du auch schon alles, was für jemanden wie dich zu wissen ist.«

Wut stieg in Adderio auf, wie immer, wenn er sich nicht ernst genommen fühlte; doch er fasste sich rasch. »Geschätzter Herr«, begann er mit kalter Förmlichkeit, »man hat mir bereits mitgeteilt, dass Sie ein hoher Gelehrter des Spiels sind – dies in Ehren. Dann müssten gerade Sie sich den orthodoxen Schriften verpflichtet fühlen. Ein Ketzer mag das VögelFischeSpiel für ein Relikt der Vergangenheit halten, doch selbst dann haben diese Zeugnisse«, er zeigte auf das Buch vor dem Alten, »einen beträchtlichen historischen Wert. Selbst wenn der ehrwürdige Heralketän sich entschieden hat, einstweilen nicht mehr zu spielen ...«

»Nicht mehr zu spielen ...«, fiel ihm der Glatzkopf ins Wort.

Adderio verlor kurz den Faden, wollte aber seinen Schwung nicht preisgeben. »Wie ich sagte, sind diese Werke vor Ihnen von beträchtlichem Wert.« Er hob mahnend den Finger, »für die Wissenschaft nämlich«, fügte er belehrend hinzu.

»Hm«, brummte der Alte nur. Er erhob sich, drehte sich von Adderio weg und schlurfte ohne ein weiteres Wort zum Ausgang.

Adderio verwarf die Hände: Er kannte das ja! Doch eben mehr ein Kranker als ein Regelbewahrer. Er erhaschte den Blick der Fischefrau mit dem Kraken, die ihn aufmerksam beobachtete; sie flüsterte ihrem bärtigen Begleiter etwas zu, und auch er starrte nun zum Arzt. Adderio wollte sich schon abwenden und zu seinem Platz, vielleicht sogar nach Hause in seine Praxis auf

Pallpatan zurückkehren. Doch stattdessen neigte er sich über das noch immer offen liegende Buch. Er drehte es zu sich, überflog rasch die Seite, sie handelte von Mutmaßungen über die letzte, der Darstellung zufolge unvollendete Partie des Heraketàn vor 18 Jahren. Adderio beugte sich über die Schrift, legte den Finger auf die überraschend zierlichen Zeilen am Rand und entzifferte:

*Das Mädchen hätte
gewinnen können.*

Adderio richtete sich abrupt auf. Bezog sich der abweisende Alte tatsächlich auf jene angeblich letzte Partie vor der Entsagung des Spielmeisters, über die so viel im Dunkeln blieb? Und wer bei allen Abgründen war dieses Mädchen, das angeblich hätte gewinnen können? Der damalige Gegner des Heraketàn war gänzlich unbekannt, ebenso wie der Verlauf der Austragung. Adderio stutzte entgeistert. Alles sprach dafür, dass der Glatzkopf dies bloß aus Verwirrung geschrieben hatte – ja, das musste es sein. Aber, so durchzuckte es Adderio, wenn er doch mehr wusste? Was hatte der Alte über die schicksalsschwere Partie womöglich in Erfahrung gebracht? Hatte der Alte das Spiel gar persönlich mitverfolgt? Adderios Widerwillen, an diesem Ort zu sein, und auch seine Abneigung gegenüber dem zerzausten Greis waren plötzlich wie weggeblasen. Adderio beschloss, nicht eher abzureisen, bevor er Näheres in Erfahrung gebracht hatte.