

Nr. 1181

Die Clansmutter

von Marianne Sydow

Wir blenden zurück in den Mai des Jahres 427 NGZ - in die Zeit also, da die Menschen auf der im Grauen Korridor gefangenen Erdeden Angriffen Vishnas, der abtrünnigen Kosmokratin, erlegen sind.

Schauplatz des Geschehens ist die ferne Galaxis M 82, in der die Endlose Armada und Perry Rhodans Galaktische Flotte operieren. Letztere hat inzwischen auf ihrer Suche nach dem Lenker oder der Zentralstelle der Endlosen Armada die ersten beiden Pforten des Loolandre passiert, und die Besatzungen der rund 20 000 Schiffe, zu denen noch die Expedition der Kranen gestoßen ist, scheinen die Wirren der verschobenen Wirklichkeit hinter sich gelassen zu haben.

Dies gilt fürs erste! Doch schon bei der Annäherung an Pforte drei beginnen erneut die Schwierigkeiten für die Terraner. Der Pfortner treibt seine üblen Spiele mit den Menschen und bringt die ganze Flotte in Gefahr. Doch auch die letzte Pforte wird überwunden. Das Chaos weicht, und die Flotte erreicht den Vorhof des Loolandre. Dort aber herrschen die Clans, die mit Eindringlingen in ihren Machtbereich nicht gerade zimperlich umgehen.

Sie anerkennen nur eine Autorität - DIE CLANSMUTTER...

Die Hauptpersonen des Romans:

F'dumadde - die Clansmutter erinnert sich.

Stira - Erste Wächterin der Clansmutter.

Stillog - Gegenspieler der Clansmutter.

Shondorog - ein Herrscher wird abgelöst.

G'rhom, Pdhar und Tilhan - ein paar von F'dumaddes Urahnen.

1.

„Gib mir die Erlaubnis, Hilfe herbeizurufen“, bat Stira an F'durnad-des Krankenlager. „Dies ist eine Krise, mit der wir aus eigener Kraft nicht fertig werden, und die alten Mixturen helfen nicht mehr. Stillog wartet nur auf deinen Tod. Laß es nicht zu, daß er diesen Triumph erleben kann!“

Stira mußte lange auf eine Antwort warten, und sie überlegte bereits, ob sie angesichts von F'durnaddes Schweigen nicht einfach auf eigene Faust Hilfe herbeibeordern sollte. Sie wußte, daß die anderen Pflegerinnen auf ihrer Seite standen.

Eben wollte sie sich leise davonstehlen, da klang schließlich doch die Stimme der Kranken auf.

„Es ist zu früh, um Klagelieder anzustimmen, du dummes Ding“, sagte F'durnadde, und Stira erstarrte. Das hörte sich nicht nach einem Gemurmel an, das einem Fiebertraum entsprang.

„Habe ich dich zu meiner Ersten Wächterin gemacht, damit du mich bei der erstbesten Schwierigkeit im Stich läßt?“ fuhr F'durnadde fort, und ihre Stimme klang fast wie in den alten Zeiten. Stira spürte, wie ihre Haut sich vor Schrecken mit einem Feuchtigkeitfilm überzog.

„Ich bin deine ergebene Dienerin!“ rief sie erschrocken. „Verzeih mir, aber ich war in großer Sorge um dich. Die Harmonie deines Körpers

schien verloren, und keine von uns vermochte dir zu helfen ...“

„Was verstehst du schon von der Harmonie meines Körpers!“ versetzte F'durnadde spöttisch. „Mit euren Mixturen würdet ihr es wahrscheinlich schaffen, mich tatsächlich umzubringen. Ich bin nicht krank, sondern nur dieser Zeiten müde, Stira.“ Stira betrachtete ihre Herrin zweifelnd.

„Das Armadaherz schweigt“, fuhr F'durnadde fort. Stira hörte den Kummer in der Stimme ihrer Herrin, und endlich, seit einer viel zu langen Zeit, wußte sie wieder, was sie zu tun hatte: Ihre Herrin war traurig, und es war Sti-ras Aufgabe, solche Stimmungen zu beseitigen.

Die Erste Wächterin flitzte zu den Klangplatten, blieb unmittelbar vor dem Instrument stehen und sah fragend zu F'durnadde auf.

„Spiel mir das Lied der Wüstenwinde und des tropfenden Sandes“, bat F'durnadde leise, während sie sich zurücksinken ließ. Die Schuppen, die ihren Körper bedeckten und sich ein wenig gesträubt

hatten, verloren ihre Spannung und schmiegt sich an die Haut der Kranken. Sie enthüllten auf diese Weise die Konturen eines Körpers, der erschreckend dünn und hager geworden war - ein Umstand, der die Erste Wächterin erneut verunsicherte.

„Du bist geschwächt“, gab Stira zu bedenken. „Eine kräftige Mahlzeit würde dir guttun - du kannst *danach* meditieren.“

„Du meinst es gut mit mir, das weiß ich“, murmelte F'durnadde. „Aber du weißt zu wenig von mir, mein Kind. Die Meditation wird mir Speise und Trank sein, wie so oft in der langen Zeit meines Lebens. Ich möchte an den Ort meines Ursprungs zurückkehren, an jenen Ort, dessen Namen ich trage. Und nun spiele mir das Lied, um das ich dich gebeten habe!“

Stira wußte, daß es falsch war. Das Fieber, die Disharmonie im Körper der Kranken - all das ließ sich nicht durch eine Phase der Meditation ausgleichen. Zumindest nahmen die Pflegerinnen das an, und sie waren kritischer als die Wächterinnen, wenn es um F'dumaddes Gesundheit ging. Was die anderen Wächterinnen anging: Sie fühlten sich zurückgesetzt, weil F'durnadde in ihren Fieberphantasien stets nur nach Stira verlangt hatte. Aber Stira verachtete diese Wächterinnen, die ihren Lebenszweck darin sahen, für ihre Herrin zu tanzen und sie in die Meditation zu geleiten, aus der F'durnadde meist ausgesprochen euphorisch gestimmt erwachte, bereit, einer geschickten Tänzerin allerlei Privilegien einzuräumen.

Stira wollte nicht tanzen, denn sie befürchtete, daß die Meditation F'dumaddes Zustand verschlimmern würde. Aber andererseits gab es außer Stira keine einzige Wächterin, die das Lied der Wüstenwinde perfekt zu spielen vermochte. Wenn Stira ihre Sache gut machte und dafür sorgte, daß F'durnadde nicht allzulange im Reich der Meditation blieb, wenn F'durnadde dann mit der üblichen Euphorie erwachte und Stira einen Wunsch gewährte...

Oh, Stira wußte, welchen Wunsch sie äußern würde: „Laß uns die Clans zu Hilfe rufen“, würde sie sagen, „da-

mit sie ihre besten Heilkundigen zu dir schicken.“

F'durnadde würde ihr diesen Wunsch nicht abschlagen - nicht, wenn Stira das Lied der Wüstenwinde urld des tropfenden Sandes richtig hinbekam.

Die Erste Wächterin setzte einen Fuß auf eine selten benutzte Klangplatte, die grau und stumpf aussah, und ein leises, seltsames Singen erfüllte die zentrale Zelle. Stira lauschte diesem Ton nach und versenkte sich selbst in Trance. Behutsam, langsam glitt sie in einem trägen und dennoch erregenden Tanz über die Klangplatten, und unter ihren Füßen entstand eine Melodie - die Melodie einer Welt...

*

Der Wüstenwind wehte, und der Sand, dieser trockene und doch zur gleichen Zeit flüssig wirkende Sand von F'durnadde, tropfte und rieselte über die Ränder der Senke von D'nesh. G'rhom saß vor seiner Höhle und sah dem Sand zu, wie es die Sitte verlangte, denn der Sand war wichtig, und man konnte gar nicht genug auf ihn achten. Aber G'rhom war an diesem trüben Abend nicht ganz bei der Sache, denn in der Mitte der Senke von D'nesh stand jenes Ding, das ihm die Nachkommen ersetzen sollte, die G'rhom nie gehabt hatte.

G'rhom war zu jung, um einen Weisen abzugeben, aber alt genug, um ein Forscher zu sein. Als er noch, jünger gewesen war und noch nicht wußte, was es für einen Angehörigen seines Volkes bedeutete, ohne Nachkommen zu bleiben, war er den Spuren einiger ausgemachter Narren gefolgt. Diese Spuren führten ihn in jene Teile von F'durnadde, an denen

der Planet nur noch aus Wüsten bestand. Dort gab es keine bewohnbaren Senken und keine Skops, die dem tropfenden Sand Fallen entgegenstellten. Aber Senken gab es trotzdem, und sie blieben *vom* Sand verschont. G'rhom hatte in den Berichten jener bereits erwähnten Narren davon gelesen, und auf den ersten Blick unterschied er sich in keiner Beziehung von all diesen anderen Narren, die von einer paradiesischen Senke träumten, in der kein Skop mehr gezwungen war, eine Sandfalle zu bauen und zu bewachen.

Der Unterschied zwischen den anderen und G'rhom bestand in erster Linie darin, daß G'rhom seinen klaren Verstand bewahrte.

Als er „seine“ Senke erreichte, herrschte dort Frühling. Im Norden erhob sich ein schroffer Kamm von rauen, schartigen Bergen, an deren sanfteren unteren Hängen es in allen Farben leuchtete. Offenbar hatten die Berge etwas von dem seltenen Regen abbekommen, und ein Teil des Wassers war entlang der schrägen Felsschichten auch in die Senke gelangt und dort bis in die oberen Sandschichten

vorgedrungen. So kam es, daß die ernsten, würdevollen D'har-Bäume mitten in einem Teppich aus bunten, flatterhaften Blüten standen, Wüstenpflanzen, von denen die meisten binnen weniger Tage erblühten und fruchteten und deren Samen oft viele Jahre auf den nächsten Regen warten mußten.

Die Senke war unbewohnt, wie G'rhom es sich erhofft hatte, und sie war trotz der fehlenden Sandfallen noch immer nicht aufgefüllt worden. G'rhom ließ sich durch die Blütenpracht nicht irritieren, sondern machte sich mit Feuereifer daran, herauszufinden, was den Sand von dieser Senke fernhielt. Ihm blieb

nicht viel Zeit, und im Gegensatz zu manch anderem Skop, der den Verlockungen dieser Schein-Paradiese verfallen war, wußte er das auch.

Nach vier Tagen und vier Nächten, in denen G'rhom weder schlief noch meditierte und nur selten ein paar Kräuter und die schnellreifenden Früchte der D'har-Bäume zu sich nahm, hatte er die Lösung des Rätsels gefunden, und den Stein der Weisen dazu.

In den Steilwänden, die die Senke umgaben, existierten wie üblich zahlreiche Höhlen, die aber nicht von Skops, sondern von Skaniks bewohnt wurden. Nun waren Skaniks ganz gewöhnliche Tiere, die in jeder beliebigen Senke von F'durnadde vorkamen und von den Skops bestenfalls dort geduldet wurden, wo beide sich aus dem Weg gehen konnten. Ein Skanik bestand im wesentlichen aus einem mit kräftigen Beißeisten besetzten Maul, einem aufgebläht erscheinenden Hinterleib und zahlreichen flinken Beinen. Diese flinken Beine hatten die Aufgabe, den Skanik an jenen Ort zu befördern, an dem es etwas zu fressen gab, das Maul diente dazu, jede Art von Nahrung zu verschlingen, und der aufgeblähte Hinterleib hatte die Aufgabe, die Nahrung zu verdauen, Eier zu produzieren und nebenbei klebrige Fäden abzusondern, mit deren Hilfe die Skaniks jenen Teil ihrer Beute, den sie nicht an Ort und Stelle zu verschlingen vermochten, einhüllten und hinter sich herschleppten. Darüber hinaus waren Skaniks zwar klein, aber ungemein kräftig, und mitunter litten sie außerdem an einer Art von Größenwahnsinn: Wenn sie auf einen Skop trafen, der tief genug schlief oder völlig in seine Meditationen versunken war, dann neigten sie dazu, einen solchen Skop kur-

zerhand als Nahrungsmittel einzustufen. Dieser Irrtum war fast immer tödlich - meistens für die Skaniks.

Die Skops haßten die Skaniks keineswegs - dazu waren sie viel zu friedfertig und tolerant. Sie waren Bewohner einer Wüstenwelt, auf der es ohnehin nur wenig Leben gab, und darum hatten sie gelernt, jede Art von Leben zu achten. Als G'rhom erkannte, daß die Höhlen von Skaniks bewohnt wurden, da achtete er lediglich darauf, daß er in ihrer Nähe stets in Bewegung blieb, denn eine Beute, die sich bewegte, griffen die Skaniks niemals an.

Auf diese Weise gelang es ihm, eine erstaunliche Beobachtung zu machen: Die Skaniks in dieser Senke beschränkten sich nicht darauf, ihre Fäden zum Transportieren der Nahrung zu verwenden, sondern sie schützten damit auch ihre Höhlen vor dem ständig tropfenden, rieselnden Sand. Sie bauten Sandfallen aus diesen klebrigen Fäden, und sobald der Wüstenwind schwieg, eilten sie zum Rand der Senke hinauf und übergaben den eingefangenen Sand der Wüste, damit die Winde ihn, wenn sie wieder erwachten, in eine andere Richtung bliesen.

G'rhom, der zu diesem Zeitpunkt wirklich noch *sehr* jung und voller schwärmerischer Ideen war, fand das Verhalten der Skaniks interessant genug, um eines der Wesen ein-zufangen - ein trächtiges, weibliches Tier. Er sagte sich dabei, daß die von ihm soeben entdeckten Fähigkeiten der Skaniks seinem Volk von großem Nutzen sein konnten, und er sah sich bereits im Kreis der Weisen, wo man ihn mit Ehren überhäufen würde. Als er aus seinen Träumereien erwachte, hatte der trächtige Skanik nicht nur die Wände des Käfigs

durchgefressen, sondern auch noch G'rhom mit klebrigen Fäden umhüllt und sich Verstärkung verschafft: G'rhom wurde von zwei weiblichen und einem männlichen Skanik auf die gemeinsam benutzte Bruthöhle zugezogen.

G'rhom befreite sich eilig von den Fäden und zog sich zurück, um das Problem von allen Seiten zu betrachten, wobei er sich selbstverständlich ständig in Bewegung hielt. Nebenbei beobachtete er die Skaniks, und plötzlich sah er, daß es Lücken in ihrem System von Sandfallen gab. Als G'rhom an diesen Stellen nachgrub, fand er unter dem Sand ein Mineral, das ein seltsames Unbehagen in ihm wachrief. Er ignorierte die Instinkte, die ihm zu sofortiger Flucht rieten, klopfte Brocken von diesem Mineral aus den Steilwänden heraus, legte sie im Kreis mitten im Jagdrevier der Skaniks aus und setzte sich selbst als lebenden Köder in die Mitte des Kreises. Kein einziger Skanik wagte sich an ihn heran.

Daraufhin baute G'rhom einen Käfig aus diesem Material - dem Stein der Weisen, wie er ihn

nannte -setzte einen trächtigen Skanik hinein, sammelte Vorräte für sich, das Tier und die zu erwartenden Nachkommen und begab sich schwerbeladen auf den Weg zu einer von Skops bewohnten Senke.

Unterwegs legte der Skanik seine Eier und starb, wie Skaniks es in diesem Fall immer zu tun pflegten. Die Jungen schlüpften aus und starben ebenfalls, obwohl G'rhom sie mit guter Nahrung versorgte. So kam es, daß er nur den Käfig in die Senke brachte.

Die Skops waren ernsthafte Wesen, die sich durch ein fast völliges Fehlen jeglicher Spottlust auszeichneten, und darum lachte niemand

über G'rhom und die seltsame Beute, die er aus der Wüste mitbrachte. Im Gegenteil: Die Bewohner der Senke kamen einer nach dem anderen herbei, um den Käfig zu betrachten, der aus einem so seltsamen Material gefertigt war. Sie verschwanden allerdings schon nach einem kurzen Blick, denn auch sie empfanden Unbehagen angesichts der fremden Materie. G'rhom hatte sich mittlerweile daran gewöhnt. Nur ein Schaulustiger blieb, und der stammte nicht aus diese'r Senke, sondern aus einem der großen, kalten Täler im fernen Norden, in denen es riesige Fabriken geben sollte. F'dhar, so hieß dieser Skop, befand sich auf einer ausgedehnten Rundreise, um seltene Mineralien zu suchen.

F'dhar untersuchte den nutzlosen Käfig lange und gründlich. Schließlich eilte F'dhar davon und kehrte mit einem kleinen Kasten zurück, in dem es hektisch zu fiepen begann, als der Skop den Käfig erreichte.

„Woher hast du das Zeug?“ wollte F'dhar wissen, und G'rhom erzählte bereitwillig von „seiner“ Senke. Der Skop aus dem Norden geriet dabei in große Aufregung, und plötzlich rannte er davon und kehrte mit einem seltsamen Gefährt zurück.

Die Völker in den Wüstensenken kannten praktisch keine Verkehrsmittel - zumindest nicht in jenen Senken, in denen G'rhom sich bisher umgesehen hatte. Aber G'rhom wohnte auch in einer Gegend, die sehr abgeschieden war - und das war noch milde ausgedrückt. Einmal hatte er auf seinen Wanderungen in der Ferne einen Zug von Wesen gesehen, die wie Riesen-Skaniks aussahen, und er war voller Entsetzen davon-gerannt. In den Sagen seines Volkes spielten nämlich solche Riesen-Skaniks eine große Rolle, und es hieß,

daß die Götter sie schickten, um ungehorsame Völker zu bestrafen. Plötzlich erblickte er nun einen Rie-sen-Skanik, der direkt auf ihn zugestampft kam, und er war starr vor Entsetzen.

„Das ist eine Maschine, du Dumm-kopf“, hörte er F'dhar sagen. „Sie wird uns in deine Senke tragen, und von dort nach Norden, wenn deine Geschichte stimmt.“

G'rhom war ein sehr abenteuerlustiger Skop, und er hatte eine gute Auffassungsgabe. Also fuhr er seinen Doppelkopf wieder ein, legte die Schuppen an und besah sich den „Riesen-Skanik“ etwas genauer.

„Warst du schon in den Senken von Ch'nda und F'lish?“ fragte er vorsichtig.

„Ja“, erwiderte F'dhar, während er den Käfig im Bauch des künstlichen Skaniks verstaute.

„Irgendein Dummkopf hatte den Leuten dort erzählt, daß es tatsächlich Riesen-Skaniks gibt, die in der Wüste herumlaufen. Es hat mich einige Mühe gekostet, sie davon zu überzeugen, daß dieser Narr eine von unseren Karawanen gesehen hat.“

G'rhom seufzte abgrundtief und hoffte, daß F'dhar in „seiner“ Senke fand, was er suchte - was immer das sein mochte -, und ihn dann in den Norden mitnahm, denn in der näheren Umgebung konnte G'rhom sich vorläufig nicht blicken lassen. Jetzt war ihm auch klar, warum keiner aus der Senke ihm von dem Fremden und seinem Transportmittel erzählt hatte. G'rhom hatte die Geschichte mit den Riesen-Skaniks nicht nur sehr oft erzählt, sondern auch kräftig ausgeschmückt, und die Bewohner dieser abgeschiedenen, langweiligen Gegend hatten ihm mit großem Vergnügen zugehört und ihm ihre besten Höhlen für die Nacht und ihre

köstlichsten Speisen angeboten, damit er blieb und weitere spannende Geschichten erzählte, und zu den Höhlen hatten meistens auch zwei oder drei hübsche weibliche Skops gehört, die G'rhom verwöhnen sollten. Was, sie auch getan hatten, glücklicherweise ohne Folgen, denn sonst hätte G'rhom zu allem Überfluß mit der Schande leben müssen, daß in den benachbarten Senken kleine Skops mit dem Beinamen „Sohn (oder Tochter) des Schwindlers G'rhom“ herumlaufen mußten.

Viel später, als G'rhom und F'dhar bereits gute Freunde waren, dachte G'rhom etwas anders darüber, denn da stellte es sich heraus, daß der Käfig, dieses merkwürdige Ding, nicht nur die Skaniks getötet hatte: Die Strahlung des Minerals hatte G'rhoms Erbanlagen so verändert, daß er es nicht wagen durfte, jemals Nachkommen in die Welt zu setzen. Und es war schlimm für einen Skop, wenn

er ohne Nachkommen sterben mußte.

Aber vorerst war G'rhom froh und glücklich, daß er den Riesen-Skanik besteigen und damit dem Ort seiner Schande entfliehen konnte.

Die seltsame Maschine rumpelte aus der Senke hinaus und stampfte nach G'rhoms Richtungsangaben so geschwind durch die Wüste, daß sie G'rhoms Senke in der Tat binnen weniger Stunden erreichten. Der Skop war fasziniert und vergaß all seine Sorgen - was für Streifzüge konnte man mit solch einem Fahrzeug unternehmen!

„Du kannst dir hundert solche Maschinen kaufen, wenn deine Geschichte stimmt“, behauptete F'dhar. „Also, laß uns schleunigst nachsehen.“

Woraufhin G'rhom die Steilwände

der Senke mit solcher Geschwindigkeit aufbuddelte, daß der Sand in dichten Schwaden davontrieb und die kleinen Skaniks in heller Panik davonstoben. F'dhar wanderte mit seinem Kästchen umher, und das Ding fiepte und fiepte.

„Das ist doch ...“, begann F'har schließlich, sagte aber dann nicht, was es war, sondern zerrte aus dem Bauch seines künstlichen Skaniks ein Gewirr von Stangen, Scheiben und Schirmen hervor, das sich wie durch Zauberei zu einem kleinen Turm auseinanderfaltete, der sich ganz von selbst am oberen Rand der Senke verankerte. ,

„Das ist ein Funkfeuer“, erklärte F'dhar, und als er sah, daß G'rhom ihn nicht verstand, fügte er hinzu: „Dieses Ding zeigt uns den Weg zu deiner Senke, auch wenn wir aus einer ganz anderen Richtung kommen. Im übrigen wirst du dir sehr viel mehr als hundert Transporter kaufen können.“

Wie gesagt: G'rhom war damals noch sehr jung gewesen, und er war wie berauscht vor Glück.

Sie kehrten in den Riesen-Skanik zurück. Das Ding nahm Fahrt auf, und dann - Wunder über Wunder -entfaltete es zwei schirmartige Schwingen und verwandelte sich in einen Riesen-Sker, der elegant vom Boden abhob und nach Norden flog, jenen riesigen Tälern entgegen, von deren Existenz G'rhom zu diesem Zeitpunkt erstmals wirklich überzeugt war.

Die Täler waren noch viel riesiger, als er sie sich vorgestellt hatte, und sie enthielten mehr Wunder, als irgendein Skop jemals in den entferntesten Senken der Wüste finden konnte. G'rhom verzichtete darauf, sich mehr als einen Transporter zu-

zulegen, und den benutzte er nicht, um die Wüste zu durchstreifen, sondern um von einem der großen Täler zum anderen zu gelangen. Im Lauf einer Zeitspanne, in der er wie in einem Rausch des Lernens lebte, wurde aus G'rhom, dem Wanderer, G'rhom, der Forscher.

Aber etwas von dem Wanderer steckte immer noch in ihm. Das Mineral, das er in der Senke gefunden hatte, war für die Skops weder neu noch unbekannt, aber es hatte als sehr selten gegolten. Jetzt wußte man, wo man danach suchen mußte. Man verwendete es, um Energie zu erzeugen. Aber die unbewohnten Senken lieferten mehr davon, als man auf F'durnadde verbrauchen konnte. Die Skops, die als Wüstenbewohner jede Art von Verschwendung verabscheuten, suchten nach einem Ziel, auf das sie die überflüssige Energie anwenden konnten. G'rhom, der Forscher, den es nun in ganz andere Fernen zog, deutete zum Himmel hinauf - dem klaren, fast immer wolkenlosen Himmel von F'durnadde, dieser anderen, bisher unerreichbar fernen Wüste, in der so viele Feuer brannten und lockten.

Darum saß G'rhom nun in einer Höhle in der Senke von D'nesh, und in der Mitte der Senke stand die Maschine, die als erste den Planeten F'durnadde verlassen sollte. G'rhom hätte lieber in dieser Maschine gesessen, um sich zu den fernen Ster-nenfeuern hinaustragen zu lassen, aber er war mittlerweile nicht mehr so jung, und darum begriff er, daß das ein törichter Wunsch war.

„Du hast ein Recht darauf“, sagte F'dhar, der unbemerkt die Höhle betreten hatte. „Du bist der einzige Skop, der jemals ein Recht darauf haben wird. Ich kann dich immer noch hineinbringen - niemand wird dir das verwehren.“

G'rhom sah von dem ewig rieselnden, tropfenden Sand auf. D'nesh war eine der Senken, die niemals von Skops bewohnt worden waren, und nun, nach all dem Wirbel, waren auch die Skaniks verschwunden. Der Sand würde diese Senke füllen und sie zu einem Teil der Wüste machen, aber irgendwann würden die Winde auch wieder drehen, und dann würde es in dieser neuen Senke zumindest *etwas* geben, was den ersten Pflanzen und Tieren als Nahrung dienen konnte ...

„Nein, F'dhar“, sagte G'rhom ruhig und gelassen. „Ich bleibe hier. Ich werde das Gesetz nicht brechen, denn es ist ein gutes Gesetz. Jeder Skop weiß, daß Leben sich nur aus anderem Leben erhalten kann, und unser Planet besitzt so wenig Leben, daß wir uns keine Verschwendung leisten können. Ich wollte dort hinauf, um die fernen Welten zu sehen -welch törichter Wunsch! Mein Geist

wird die Maschine begleiten, aber mein Körper wird hierbleiben, wie es sich gehört."

„Dann komm wenigstens mit mir aus dieser Senke heraus!"

G'rhom widmete seinem noch immer schlanken, aber fast unerträglich schmerzenden Körper einen kurzen Blick.

„Wozu?" fragte er. „Willst du meine Qualen verlängern, mein Freund?"

F'dhar wandte sich schweigend ab und kehrte in den Bunker jenseits des Randes der Senke von D'nesh zurück.

„Laßt die Maschine starten", befahl er.

Wenig später befahl er einer Gruppe von Skops, G'rhoms verkohlten Leichnam zu bergen. Man begrub

G'rhom, den Weisen, in der Mitte der Senke von D'nesh, während der seltsame, tropfende Sand bereits damit beschäftigt war, die Senke zu füllen.

2.

Stira, die in ihrem klangerzeugenden Tanz gefangen war, hielt erschrocken inne, als sie das harte Pochen vernahm. Vorsichtig verließ sie die Klangplatten und eilte an den Pforten entlang, bis sie jenen Eingang gefunden hatte, an dem das *Pochen* am deutlichsten war.

„Wer ist da?" fragte sie.

„Laß uns ein!" schrie Puka, eine andere Wächterin und die eitelste von allen, erbost. „Wir wollen zu F'durnadde!"

„Das kann ich nicht", erwiderte Stira und verrenkte sich fast eines ihrer Beine, um die nächste Klangplatte zu erreichen. „F'durnadde meditiert zum Lied der Wüstenwinde und des tropfenden Sandes. Jede Störung wäre gefährlich!"

„Du lügst!" sagte eine andere Stimme, und Stira fühlte entsetzt den Feuchtigkeitsfilm auf ihrer Haut: Das war Stillog, den sie haßte, wie sie nie zuvor in ihrem Leben ein Wesen gehaßt hatte.

„F'durnadde ist tot", fuhr Stillog fort. „Und wenn sie es jetzt noch nicht ist, dann wird es höchste Zeit, daß sie endlich stirbt."

Die Wächterin warf einen Blick auf F'durnadde. Sie hatte ihren Doppelkopf entspannt, und ihre Schuppen schmiegteng sich eng an ihren Leib. F'durnadde war beklagenswert dünn, aber trotzdem ging ein Hauch von Kraft und Lebensmut von ihr aus, der auch Stira stärkte. Einige der Klangplatten, die Stira bei ihrem Tanz berührt hatte, tönnten noch im-

mer nach, und F'durnadde brauchte ihr nicht zu sagen, welche Lieder sie jetzt hören wollte. Stiras Füße bewegten sich schneller als vorher, und sie tanzte auf den Klangplatten das Lied der Forscher ...

*

Viele Jahre waren seit G'rhoms Tod vergangen, und die Senke von D'nesh existierte längst nicht mehr. Auch F'dhar hatte sich schon vor langer Zeit dem Schicksal aller lebenden Wesen ergeben müssen, und an ihn und G'rhom erinnerten nur noch Legenden und zwei kleine Bronzetafeln in der Halle von B'rhy. Junge, unwissende Skops lauschten atemlos, wenn die Alten von G'rhom und F'dhar berichteten, und wenn diese jungen Skops jemals das Glück hatten, die Halle von B'rhy betreten zu dürfen, dann verharrten sie in stiller Andacht vor diesen beiden Täfelchen.

Aber obwohl der Ruhm G'rhoms und F'dhars niemals ganz erlosch, ging das Leben auf dem Planeten F'durnadde weiter, und es gab andere, die sich ebenfalls Bronzetafelchen verdienten: S'krod, der die erste Weltraumstation erdachte, X'mhy, der die Maschinen ersann, die wie Skops dachten und handelten, K'lyn, der einen Weg fand, mit dessen Hilfe die Maschinen der Skops schneller als das Licht zu reisen vermochten ...

„Ist es wahr, daß die Maschinen auf anderen Welten Leben gefunden haben?" fragte C'rhy, ein ebenso junger wie verantwortungsbewußter Skop eines Tages seinen Lehrer.

Sh'dhu bejahte die Frage nachdenklich und fügte hinzu: „Schade, daß wir diese Wesen niemals aus der Nähe beobachten können. Es wäre

sicher interessant, diese fremden Lebensformen mit denen zu vergleichen, die sich auf unserem Planeten entwickelt haben."

C'rhy fand das ebenfalls.

„Es ist ein schwieriges Problem, über das wir alle schon seit langem nachdenken", fuhr Sh'dhu fort. „Wir können diese Lebensformen nicht zu uns nach F'durnadde holen - erstens könnte das sehr gefährlich sein, und zweitens würden wir zweifellos das empfindliche Gleichgewicht stören. Aber aus

demselben Grund kann keiner von uns hinausfliegen, um an Ort und Stelle Untersuchungen durchzuführen. Wir haben versucht, die Maschinen dafür zu programmieren, aber es will uns einfach nicht gelingen."

„Aber die Maschinen denken doch genau wie wir Skops!" wandte C'rhy verwundert ein.

„Eben", bestätigte Sh'dhu nüchtern. „Und wir Skops wissen nicht genug über fremde Lebensformen. Wir müßten beobachten und experimentieren - wenn wir wenigstens mit den Maschinen in direkter Verbindung bleiben könnten! Aber das geht nicht, weil die Entfernungen zu groß sind."

C'rhy überlegte eine Weile, und Sh'dhu glaubte bereits, daß sein Schüler das Interesse an dieser Sache verloren hätte. Aber plötzlich sagte der junge Skop nachdenklich:

„Wir haben doch Weltraumstationen, in denen Maschinen unseren Planeten beobachten und uns vor den Sandstürmen warnen. Wenn man nun eine neue Station bauen könnte, eine viel größere, in der andere Maschinen arbeiten, dann könnten wir die fremden Lebensformen dort hinbringen lassen."

Sh'dhu blickte ihn erstaunt an.

„Ja", sagte er überrascht. „Die Maschinen müßten dann nur darauf programmiert werden, das entsprechende Material von den fremden Planeten zu holen."

„Tiere und Pflanzen", rief C'rhy begeistert. „Bodenproben ..."

„Sie müßten die Temperatur messen, genaue Daten sammeln", warf Sh'dhu ein. „Bei der Senke von D'nesh, das wäre eine gewaltige Arbeit!"

„Eine Arbeit, die sich lohnt!" behauptete C'rhy.

„Das steht noch nicht fest", versuchte Sh'dhu die Begeisterung seines Schülers zu dämpfen.

„Komm, wir wollen einmal ganz genau über diese Sache nachdenken."

Das taten sie, und je länger sie nachdachten, desto mehr Probleme fanden sie, die es zu bewältigen gab. Die Zeit verging, und aus dem Schüler C'rhy wurde ein angesehener Wissenschaftler, ehe auch nur die ersten Maschinen begannen, diese besondere Station zusammenzusetzen. Aber als sie vollendet war, da umschwebte sie den Planeten F'durnadde wie ein kleiner, künstlicher Mond, der in den sternklaren Nächten des Wüstenplaneten deutlich zu sehen war.

In der Sprache der Skops nannte man die Station S'thurah, was sich am ehesten mit dem Wort „Aquarium" übersetzten ließ, und dieser Name war - zumindest für die Skops - mehr als berechtigt. Böse Zungen behaupteten, daß es im Aquarium mehr Wasser als auf dem ganzen Planeten F'durnadde gab. Das war natürlich Unsinn, denn so groß war S'thurah nun auch wieder nicht, aber es ließ sich nicht leugnen, daß viele der dort untergebrachten Lebensformen pro Tag mehr Wasser benötigten, als ein normaler Skop wäh-

rend seines ganzen Lebens zu sich nahm.

Das lag natürlich daran, daß man im Aquarium exotische Lebensformen zu- versammeln gedachte, und für die an ständige Dürre gewöhnten Skops konnte es nichts Exotischeres geben als Sumpf- und Wasserbewohner.

Weder das Wasser, noch die Erde, in der die exotischen Pflanzen wuchsen, oder die Nahrung, von der sich die Tiere ernährten, kamen von F'durnadde, sondern die Maschinen, die die fremden Lebensformen sammelten, brachten mit ihnen auch gleich einen genügend großen Ausschnitt der natürlichen Umwelt mit. Die Station selbst war ein Wunderwerk der Technik. S'thurah vermochte sich mit Hilfe seiner bis ins letzte Detail geplanten Wiederaufbereitungsanlagen lange Zeit ohne jeden Nachschub selbst erhalten. Und die Skops konnten endlich mit eigenen Augen sehen, wie die fremden Lebewesen sich verhielten und reagierten - wenn auch nur auf Bildschirmen, denn keiner von ihnen hat die Station jemals betreten.

*

Viele Jahre später, als auch C'rhy und Sh'dhu nur noch in Form von Bronzetafelchen in der Halle von B'rhy existierten und andere Skops für die Geschehnisse im Aquarium zuständig waren, wurden einige von ihnen es müde, immer nur Pflanzen und Tiere zu beobachten. Sie programmierten die Sammler um und verlegten sich auf intelligente Arten. Das erwies sich als schwerwiegender Fehler, denn diese Wesen ließen sich zwar geraume Zeit wie Tiere in kleinen, geschlossenen Systemen halten, die ihrer natürlichen Umwelt ent-

sprachen, aber nach und nach erkannten sie, daß man sie in einen Käfig gesperrt hatte, und sie

begannen, 'nach Ausbruchsmöglichkeiten zu suchen.

F'durnadde war eine harte Welt, und die Skops hatten sich zu einer Zeit entwickelt, als ihr Planet bereits weitgehend ausgedörrt war. Dementsprechend hatte dieses Volk niemals mit dem Problem der Überbevölkerung kämpfen müssen, denn auf diesem Planeten starb es sich allzu leicht. Die Skops waren keine Krieger und Kämpfer, und ihre Religion untersagte es ihnen, zu töten. Die Skops hielten sich im allgemeinen sehr streng an dieses Gesetz -nur den Skaniks gegenüber vergaßen sie es mitunter, aber die Skaniks waren nicht mit den intelligenten, rebellischen Fremden im Aquarium zu vergleichen.

Als die Skops merkten, was sich über ihren Köpfen anbahnte, versuchten sie, die rebellischen Fremden zu ihren Ursprungsplaneten zurückzubefördern. Sie fuhren in diesen Versuchen solange fort, bis sie nicht mehr um die Erkenntnis herumkamen, daß sie ihre Pfleglinge damit zum Tode verurteilten: Die Fremden waren während ihrer komfortablen Gefangenschaft unfähig geworden, unter natürlichen Bedingungen zu überleben. Sie hatten es verlernt, zu jagen und zu töten, und sie waren anfällig gegen Krankheiten, die es in S'thurah nicht gab. Nur wenige Gefangene kamen aus höher entwickelten Zivilisationen. Sie hätte man ohne weiteres zurückbringen können, aber man tat es nur ein einziges Mal: Die Angehörigen dieses Volkes suchten fortan nach den Sammlern der Skops und zerstörten sie, wo immer sie eine der Maschinen fanden. Die Skops waren lange Zeit

gezwungen, die Sammler auf F'dur-nadde zu behalten, und sie fürchteten sich sehr vor dem Augenblick, in dem die Fremden ihren Planeten fanden, denn sie hatten den Rachedurst dieser Wesen kennengelernt. Glücklicherweise ging diese Gefahr vorbei, und inzwischen hatten sich etliche Gefangene befreit und die anderen aus ihren Käfigen geholt: Das Aquarium wurde nun von Fremden beherrscht, und die Skops konnten froh sein, daß diese Fremden keine Möglichkeit hatten, nach F'durnadde herunterzukommen.

Auf diese Art Und Weise geriet das Aquarium allmählich in Verruf, und die Aufmerksamkeit der Schüler richtete sich in der Halle von B'rhy nicht mehr allzu häufig auf die Bronzetäfelchen mit den Namen von Sh'dhu und C'rhy - von deren Nachfolgern ganz zu schweigen. Einige radikalere Skops meinten, daß man das ganze Aquarium am besten demontieren sollte, aber sie meinten das nicht so ernst. Immerhin erhob sich einer von ihnen im Rat von B'rhy und fragte:

„Was nutzt es uns, die Maschinen zu fremden Planeten zu schicken? Wir Skops können nicht hinausfliegen, weil unsere-Gesetze es uns verbieten - ich zweifle diese Gesetze auch keineswegs an, denn jeder weiß, daß sie gut sind. Aber welchen Nutzen bringt uns die Raumfahrt dann?“

Dieser Skop hieß P'rhan, und er stammte aus einer der reicheren Senken des Südlandes.

„Das will ich dir gerne sagen, P'rhan“, erwiderte K'thu aus dem großen Tal B'rhy. „Ihr Senkenbewohner braucht keine Sandfallen mehr zu bauen, denn die technischen Erkenntnisse, die wir aus der Raum-

fahrt gewonnen haben, machen das unnötig. Ihr braucht nach einem Sandsturm nicht mehr mühsam die Brunnen freizugraben, denn auch das erledigen die Maschinen, die wir ohne die Raumfahrt nicht erfunden hätten. Die Kindersterblichkeit ist kein Problem mehr, so daß eure Frauen nicht mehr so viele Kinder gebären müssen, damit wenigstens eines am Leben bleibt - auch das verdanken wir der Raumfahrt, beziehungsweise dem S'thurah. Und ich könnte diese Liste noch sehr viel länger fortsetzen!“

„Gut“, erwiderte P'rhan gelassen. „Auch ich weiß die Errungenschaften zu schätzen, die uns die Raumfahrt gebracht hat. Aber jetzt haben wir das alles. Selbst in der entlegensten Senke gibt es zahlreiche Verbindungen zu den Bewohnern der großen Täler, und wir haben Mittel gefunden, bequemer und besser zu leben, als unsere Vorfahren es sich je erträumen konnten. Aber was wollen wir jetzt noch erreichen? Gibt es irgendeine Antwort auf irgendeine Frage, die wir mit Hilfe der Weltraumfahrt noch finden können?“

Lange Zeit blieb es still, und die Skops dachten über diese Frage nach. Auch K'thu tat das, und schließlich brach er das Schweigen und sagte:

„Es gibt eine Antwort auf eine ganz bestimmte Frage, die wir noch immer nicht kennen, und ihr alle wißt das. Die Frage wurde in Form einer Prophezeiung übermittelt. Gibt es irgendeinen Skop in dieser Halle, der den genauen Wortlaut nicht kennt?“

Niemand meldete sich, sondern alle schwiegen bedrückt.

„Das Werk eines religiösen Eiferers“, erklärte P'rhan schließlich wütend, aber jeder merkte, daß sein Ärger aufgesetzt war und der Skop unsicher wirkte. „F'durnadde ist ein Planet wie jeder andere, und es geht uns besser als je zuvor. Wenn wir aufhören, Maschinen in den Weltraum zu schicken und statt dessen unsere ganze Kraft darauf verwenden, neue Senken zu schaffen, Quellen zu erschließen und die Reserven der Natur besser zu nutzen, wird diese Prophezeiung niemals eintreffen!“

„Die Prophezeiung sagt, daß F'durnadde ein zu alter Planet ist“, sagte K'thu unbeeindruckt. „F'de ist ein Planet, der kein Leben trägt und niemals welches tragen wird, weil er zu klein ist, um eine Atmosphäre

an sich zu binden. F'nadh war bewohnt - die Maschinen haben uns Bilder gebracht, die diesen Schluß zulassen. Aber F'nadh ist jetzt eine schlimmere Wüste als der Planet, auf dem wir leben. Er ist genauso groß wie F'durnadde, aber weiter von Nad entfernt. Der Planet könnte ohne weiteres eine Atmosphäre halten, aber er erhält nicht genug Wärme, um die Gase, die sich als Oxyde in der Oberfläche befinden, aus ihren chemischen Verbindungen zu lösen. F'dur ist das genaue Gegenteil - er befindet sich in unmittelbarer Nähe unserer Sonne, und seine Atmosphäre ist so heiß und dicht, daß ein Skop dort nach einem einzigen Atemzug sterben würde. Aber die Maschinen zeigen uns, daß F'dur langsam kühler wird. Es entwickeln sich dort Vorformen von Leben."

K'thu blickte in die Runde, und als er fortfuhr, spreizten sich seine Schuppen vor Furcht und Erregung. „Nad wird immer kühler“, fuhr K'thu leise fort. „Und das bedeutet nichts anderes, als daß F'durnadde ebenfalls abkühlt. Wir wissen, daß es auf unserem Planeten einst große

Meere und ausgedehnte Wälder gab. Wir wissen auch, daß vor uns eine andere Kultur von intelligenten Wesen existierte. Wodurch sie starben -wer will das ergründen? Tatsache ist, daß Nad abkühlt. Auf F'dur wird sich Leben entwickeln, und F'durnadde wird sterben. Das ist das Problem, auf das wir Antwort finden müssen, P'rhan!"

P'rhan wirkte verunsichert, aber seine Stimme klang klar und aggressiv.

„Im Weltraum?“ fragte er. „Auf fremden Planeten?“

„Siehst du eine Antwort auf F'durnadde?“ fragte K'thu ruhig. „Wenn ja, dann teile sie uns mit. Wir alle warten darauf.“

„Laßt uns die Maschinen auf Welten richten, die dieses Problem kennen“, sagte P'rhan trotzig.

„Vielleicht finden wir dort eine Antwort. Und laßt gleichzeitig die Maschinen besser auf die Sonnen achten. Wenn Nad abkühlt, dann gibt es sicher auch etwas, womit wir sie wieder aufheizen können!"

„Eine Sonne ist kein Lagerfeuer, in das man einfach ein paar Äste schiebt“, gab K'thu zu bedenken, und die Wissenschaftler von B'rhy und vielen anderen Tälern pflichteten ihm bei.

In derselben Nacht wurde P'rhan von einem heftigen Staubsturm überrascht. Sein Transporter zerschellte an einem Felsen, und P'rhan starb schnell und relativ schmerzlos. Am Tage danach befestigte man ein Bronzetäfelchen mit seinem Namen in der Halle von B'rhy. Kurze Zeit später erhielten die Maschinen neue Befehle.

Aber so intensiv sie auch suchten -eine Antwort fanden sie nicht. Ihr einziger Trost bestand darin, daß es

noch sehr lange dauern würde, bis F'durnadde unbewohnbar wurde.

*

Wieder verging viel Zeit, und auf F'durnadde wurde es allmählich ungemütlich. Die Staub- und Sandstürme kamen häufiger und heftiger als früher, und selbst mit Hilfe der famosen Geräte, deren Entwicklung man der Raumfahrt verdankte, war es nicht mehr ganz einfach, die Senken bewohnbar zu halten. Selbst die großen Täler im Norden hatten mit dem Sand zu kämpfen, und einige Brunnen versiegten in der Wüste.

Aber die Halle von B'rhy gab es immer noch. Mittlerweile waren ihre Wände so voll von Bronzetäfelchen, daß man sie auch noch an der Decke befestigen mußte, und die Schüler, die in diesem Gewirr die Täfelchen mit den Namen von F'dhar und G'rhom suchen wollten, hätten vor einer argen Geduldsprobe gestanden. Aber mittlerweile waren zumindest diese beiden weitgehend in Vergessenheit geraten. Auch von P'rhan und K'thu und vielen anderen sprach man nicht mehr.

Das Aquarium umkreiste den Planeten noch immer, und die Rebellen früherer Zeiten waren längst gestorben. Schon seit langem holten die Sammler keine kompletten Lebensgemeinschaften mehr von irgendwelchen Planeten, sondern Zellproben von bestimmten Wesen. Aus diesen Kulturen züchteten die Roboter allerlei Fremde heran, die aber von Anfang an dazu erzogen wurden, die Raumstation als ihre Heimat zu betrachten. Ab und zu war einer dabei, der gewisse Machtgelüste hatte, aber das kümmerte die Skops nicht sonderlich. Im Gegenteil: Sie fanden es ganz amüsant, die Fremden zu beob-

achten, wenn sie um Macht und Einfluß kämpften.

Und dann geschah etwas, das die Skops für ein Wunder hielten, denn plötzlich wurde das Klima wieder etwas freundlicher. Es gab sogar ein paar nennenswerte Regenfälle. Die Wüste blühte, und uralte Brunnen, in denen man schon seit langer Zeit nichts als zundertrockenen Staub gefunden hatte, begannen erneut zu sprudeln.

Die Skops waren ein sehr frommes Volk, das vielen kleinen Göttern huldigte, aber ihr Hauptgott war F'durnadde selbst, und ihm hatten sie ewige Treue geschworen. Während der Zeit des Forschens

war dieser Glaube ein wenig in Vergessenheit geraten, aber die Not hatte die Skops erneut das Beten gelehrt, und sie waren fest davon überzeugt, daß das geholfen hatte. Mit ihrem Streben nach Wissen über fremde Welten hatten die Wissenschaftler den Gott F'durnadde beleidigt, und erst die Gebete des einfachen Volkes hatten ihn wieder ausgesöhnt - das klang ganz logisch.

Auf diese Weise gerieten die Wissenschaftler in Verruf, und nirgends auf dem Planeten wollte man noch etwas über Raumfahrt wissen.

Aber in den großen Tälern im Norden gab es noch eine ganze Reihe von, Skops, die dem Frieden nicht trauen konnten. Es gab nämlich - außer dem Argument, daß F'durnadde selbst eingegriffen hatte - noch ein paar andere Möglichkeiten, die plötzliche Klimaverbesserung zu erklären. So ließ sich zum Beispiel mit Leichtigkeit feststellen, daß Nad zur Zeit besonders viele Flecken auf ihrer Oberfläche ausbildete. Die Nordlichter waren stärker als je zuvor, und selbst über den Wüsten flammte manchmal des Nachts der Himmel.

Außerdem waren durch die ständigen Stürme riesige Mengen von Staub in die oberen Schichten der Atmosphäre hinaufgetragen worden. Sie reichten nicht aus, um den Himmel merklich zu verdunkeln, aber sie konnten einen geringen Treibhauseffekt hervorrufen. Und -was ebenfalls eine Rolle spielte - einige Vulkane, die sich schon seit einer halben Ewigkeit nicht mehr gerührt hatten, waren ausgebrochen und hatten Staub und allerlei Gase in die Atmosphäre von F'durnadde geblasen.

„Wir haben eine Atempause erhalten“, sagte K'thon in der Halle von B'rhy, diesem altherwürdigen Ort der Versammlung. „Nicht mehr und nicht weniger. Es liegt an uns, diese Pause zu nutzen.“

„Gewiß“, erwiderte T'lhan, ein sehr weiser, alter Skop, der zu den letzten Schülern gezählt hatte, die einst aus den Senken des Südens nach B'rhy gekommen waren. „Ich hätte da einen Plan, den ich schon vor langer Zeit entworfen habe. Aber ich habe es nie gewagt, ihn euch zu unterbreiten.“

K'thon musterte den Alten mißtrauisch.

„Wenn dieser Plan darauf hinausläuft, daß einige von uns diesen Planeten verlassen sollen, dann vergiß ihn!“ empfahl er.

„Kein Skop wird F'durnadde jemals verlassen“, erklärte T'lhan ruhig. „Kein ganzer Skop!“

In der Halle von B'rhy herrschte atemlose Stille.

„Wie ist das zu verstehen?“ fragte der Vorsitzende des Rates von B'rhy.

„Ganz einfach“, erwiderte T'lhan gelassen. „Wir schicken unsere Sammler auf fremde Planeten, lassen sie dort Zellproben von bestimm-

ten Wesen entnehmen und züchten aus diesen Proben so viele Individuen der betreffenden Art, wie es uns gefällt. Warum sollen wir es zur Abwechslung nicht einmal anders machen?“

„Du meinst, wir sollen eine Zellprobe von einem Skop ...“

„Nicht *irgendeine* Probe“, fiel T'lhan ihm ins Wort, „und selbstverständlich auch nicht von *irgendeinem* Skop. Die Klimaveränderung wird noch einige Zeit anhalten, und wir können uns Zeit lassen. Wir können eine Kernzelle schaffen, die alles enthält, was wir Skops jemals erreicht haben. Eine besondere Zelle, die dann natürlich auch in einen besonderen Sammler gehört. Dieses Gerät muß größer als die üblichen Sammler sein, denn in ihm soll alles gespeichert werden, was wir an Wissen und Erfahrungen errungen haben. Diesen Sammler senden wir samt der Kernzelle aus, um einen Planeten mit Wüsten und Senken und einem Klima, das dem von F'durnadde in der alten Zeit entspricht, dabei aber stabil genug, um unseren Nachfahren für lange Zeit den geeigneten Lebensraum zu bieten. Wenn dieser Planet gefunden ist, wird der Sammler die Kernzelle aktivieren, und sie wird sich viele Male teilen. Aus jeder Teilzelle wird der Sammler einen Skop heranziehen, und jeder dieser jungen Skops wird eine andere Veranlagung haben. Einige werden sehr intelligent sein, andere dumm, manche werden die Fähigkeit haben, eine Senke zu bebauen, andere werden Forscher oder Künstler sein. Indem sie sich miteinander fortpflanzen, wird ein Volk entstehen, das dem unseren gleicht -und doch wird kein Skop F'durnadde verlassen haben.“

„Das ist ungeheuerlich!“ stieß

K'thon hervor, und auch einige andere Skops äußerten sich in diesem Sinn. Die meisten aber waren einfach sprachlos - teils vor Entsetzen, teils vor Bewunderung für diesen Plan.

„Aber die Zelle!“ wandte schließlich jemand ein.

„Eine einzige Zelle!“ wehrte T'lhan ab. „Ich bitte euch - was soll eine einzige Zelle an unserem Schicksal ändern?“

„Sie wird von F'durnadde entfernt!“ stellte K'thon streng fest.

„Wir haben viel mehr als eine einzige Zelle von F'durnadde entfernt“, erwiderte T'lhan

sarkastisch. „Wie viele Sammler sind im Lauf der Zeit nicht zurückgekehrt, weil sie irgendwo dort draußen zerstört wurden?“

„Ein Sammler lebt nicht...“

„Aber er besteht aus Materie, die von diesem Planeten stammt, und manche Werkstoffe waren auf künstlichem Weg aus organischen Grundstoffen gewonnen. Abgesehen davon - ist es für F'durnadde so wichtig, ob Materie lebt oder nicht? Auf unserem Planeten hat es schon seit langem nur noch wenig Leben gegeben. Um unsere Sammler zu bauen, haben wir ganze Gebirge abgetragen und das Erz aus den Felsen geschmolzen, bis nur noch verbranntes Gestein zurückblieb. Glaubt ihr wirklich, daß die Entsendung einer einzigen Zelle im Vergleich dazu so schwer wiegt?“

T'lhon war nicht nur alt, sondern auch weise geworden, und er wußte genau, wie er seine Mitskops anzufassen hatte. K'thon sah es an der Reaktion der Ratsmitglieder, und irgendwie war auch er selbst geneigt, diesen Plan in die Tat umzusetzen. Die Skops hatten ein sehr entspanntes Verhältnis zum Tod, denn er be-

gegnete ihnen sehr leicht. K'thon hatte wenig dagegen einzuwenden, sein Leben auf F'durnadde zu beschließen, selbst wenn die große Katastrophe früher als erwartet eintreffen und auch ihn selbst dahinraffen sollte. Aber in diesem Fall ging es nicht nur um sein persönliches Ende, sondern um das seines Volkes. Die Vorstellung, daß das Volk der Skops dennoch weiterexistieren sollte, war allzu verlockend.

Er hatte einen letzten Einwand, und er hoffte, daß er damit auch die anderen Skops ansprach.

„Und wenn der Sammler keinen geeigneten Planeten findet?“ fragte er nachdenklich.

„Dann wird er nach einer festzulegenden Zeit nach F'durnadde zurückkehren“, erklärte T'lhon, der offenbar wirklich an alles gedacht hatte. „Alle Berechnungen deuten einwandfrei darauf hin, daß die große Katastrophe kommen wird. Kein einziger Skop auf F'durnadde wird sie überleben. Aber es besteht durchaus die Möglichkeit, daß Nad nur vorübergehend seine Aktivität einschränkt und daß unser Planet nach einiger Zeit wieder bewohnbar wird. Dann ist die Kernzelle im Innern des Sammlers unsere einzige Chance dafür, daß auf F'durnadde nach der Katastrophe wieder Skops leben werden. Für den Fall, daß der Sammler einen geeigneten Planeten findet, wird er die Anweisung enthalten, sobald als möglich eine andere Kernzelle nach F'durnadde zu schicken, damit unser Volk die Senken und Täler erneut in Besitz nehmen kann.“

K'thon gab sich geschlagen, denn T'lhons Plan erschien ihm als perfekt. Wie es sich schon nach kurzer Zeit herausstellte, hatte T'lhon auch den Rest des Rates von B'rhy für sich

gewonnen. Die Bewohner der Senken, die eifriger als je zuvor zu F'durnadde beteten, wurden gar nicht erst gefragt.

3.

Stira hatte das Lied der Forscher zu Ende getanzt, und nun hielt sie inne und widmete ihre Aufmerksamkeit ihrer Herrin.

F'durnadde befand sich in tiefer Trance, und ihre Schuppen waren kein bißchen gestäubt. Sie gab sich offenbar völlig den Erinnerungen hin, die Stiras Tanz in ihr geweckt hatten.

„Ich sollte sie wecken“, dachte Stira. „Sie hat schon seit Tagen nichts mehr zu sich genommen, und diese lange Trance

Vor kurzem hatten die Clansköpfe zu einem Treffen geladen, aber F'durnadde war so geschwächt, daß sie nicht daran teilnehmen konnte. Sie schien auch kein Interesse mehr daran verspürt zu haben, und das war ein schlechtes Zeichen. Aber wenn Stira sie aus ihrer Trance weckte, würde sich die Euphorie nicht einstellen, und dann hatte Stira keine Chance, ihren Wunsch vorzutragen.

Sie lauschte nach draußen.

Es war still geworden, und niemand hämmerte gegen die Tür. Sie vernahm nicht einmal das gewohnte Tappen von Füßen, ja, selbst das ewige Geschwätz der Wächterinnen war verstummt.

Stira empfand diese Stille als unnatürlich und unheimlich, und sie wäre am liebsten nach draußen geeilt, um dort nach dem Rechten zu sehen. Aber es war völlig undenkbar, daß sie F'durnadde in diesem Zu-

stand auch nur für einen Augenblick alleine ließ.

Zögernd kehrte sie zu den Klangplatten zurück. Sie hatte das Lied der Wüstenwinde und das der Forscher getanzt, und wenn sie dem von F'durnadde aufgestellten Programm folgte, mußte jetzt das Lied von der Suche und der Rückkehr folgen. Sie mochte dieses Lied nicht, obwohl es nicht besonders schwer zu tanzen war. Es war ein schwermütiges Lied, und Stira fühlte sich hinterher stets selbst melancholisch. Abgesehen davon fürchtete sie die Auswirkungen, die die dazugehörigen Erinnerungen

auf F'durnaddes Zustand haben mochten.

Sie blickte auf die kranke und überlegte, ob sie nicht einfach zum Lied der Erlösung übergehen sollte -danach würde F'durnadde bestimmt erwachen. Aber bei diesem Erwachen würde sie sehr wütend sein, weil Stira die Reihenfolge der Lieder nicht eingehalten hatte ...

Seufzend betrat die Erste Wächterin die Klangplatten und begann zu tanzen.

*

Auf dem Planeten der Skops herrschte das Chaos. Die kurze Zeit der Klimaverbesserung war längst vorüber, und die Sandstürme heulten oft viele Tage lang ohne jede Unterbrechung über die Wüste. Viele Senken füllten sich mit Sand, und die Skops, die dort lebten, wurden von den dahintreibenden Schwaden begraben und erstickt. Die flehenden Gebete, die sie an F'durnadde richteten, verhallten ungehört, und der treibende, tropfende Sand machte keinen Unterschied zwischen Frommen und Gottlosen.

Im Tal von B'rhy bahnte sich der

Sand in Gestalt kleiner, fließender Rinnsale seine Bahn, wo immer die energetischen Abschirmungen ausfielen, weil die Energiequellen zu schwach wurden und derselbe tropfende Sand sie außer Betrieb setzte. Die Rinnsale wurden mitunter zu reißenden, trockenen Sandfluten, und nach und nach rückte der Sand näher an das Zentrum von B'rhy heran. Er deckte die Haine aus uralten, mächtigen D'har-Bäumen zu, füllte die Teiche und Brunnen und flutete in die Fabrikhallen und Wohngebäude. Nur die Halle von B'rhy war noch unversehrt, obwohl der Sturm so energisch an ihren Wänden rüttelte, daß die Bronzetäfelchen klirrten und einige von ihnen sich lösten und zu Boden fielen.

„Wir können uns nicht mehr lange halten“, sagte Y'thuv zu den anderen, die sich in der Halle versammelt hatten - es waren nicht mehr sehr viele, und die meisten Plätze blieben leer. „Der Sammler ist startbereit, und wir haben die Kernzelle mit allem ausgestattet, was wir jemals über unser Volk in Erfahrung bringen konnten. Es wird Zeit, daß wir ihn auf die Reise schicken.“

Die anwesenden Skops brachten ihre Zustimmung nur stumm zum Ausdruck - es gab nicht mehr viel zu sagen, denn selbst in der Halle von B'rhy war die treibende, tropfende, grauweiße Flut bereits allgegenwärtig: Sand knirschte unter den Füßen der Skops, und durch eines der Tore, dessen Abschirmung nicht mehr recht funktionierte, drang eines dieser grauenerregenden Rinnsale ein. Der Sand verschlang die unterste Reihe der Bronzetäfelchen in der Nähe dieses Tores, wie er bald die ganze Halle verschlingen würde.

„Möge das Volk der Skops erneut erstehen“, sagte Y'thuv voller In-

brunst. „Auf einem anderen Planeten oder auf F'durnadde - nach dieser Katastrophe.“

Der Sammler besaß ein eigenes Antriebssystem, aber um es in Betrieb zu setzen, brauchte man erhebliche Mengen an Energie - zu viel, um die Abschirmungen noch länger aufrechtzuerhalten, wie die wenigen Überlebenden in der Halle von B'rhy sehr genau wußten. Als der Sammler startete, ergab sich die Halle dem auf sie einstürmenden Sand, und die grauweiße Flut verschlang die Bronzetäfelchen, die Rednerpulte und die dort verweilenden Skops.

Tausende von Jahren vergingen, während der Sammler von Stern zu Stern reiste und nach einem Planeten suchte, der den Anforderungen der Skops genügen konnte. Im Innern des Sammlers ruhte die Kernzelle eines ganzen Volkes, und der Sammler war sich seiner Verantwortung bewußt. Er prüfte kritisch jede Welt, zu der er gelangte, und keine entsprach den ihm eingegebenen Kriterien. Er fand viele Planeten, die F'durnadde ähnlich waren, aber die Unterschiede erschienen ihm als zu beträchtlich.

Der Sammler fand Welten, auf denen er seine Vorräte auffüllen konnte, aber eine neue Heimat für die Kernzelle war nicht darunter. Als die ihm gesetzte Frist abgelaufen war, kehrte er nach F'durnadde zurück.

Der Sammler war nur eine Maschine, und selbst die gewiß sehr geschickten Skops hatten ihm nur eine geringe Anzahl von „Gefühlen“ eingeben können. Dennoch war der Sammler entsetzt, als er jene Welt, von der er gekommen war, mit dem Bild verglich, das er jetzt auffing. Trotzdem landete er, und er senkte seine Sensoren tief in den Boden hinein. Er fand die Überreste von Ge-

bäuden und von Skops, aber beide waren wie mumifiziert. Der Sammler wechselte mehrmals die Position, aber alles, was er fand, waren die Spuren des Todes.

F'durnadde war tot - endgültig und unwiderruflich.

Der Sammler richtete seine Aufmerksamkeit auf jene Objekte, die den Untergang des Planeten vielleicht überstanden hatten: Auf die zahllosen Satelliten und Stationen, die die Skops in die Umlaufbahn gebracht hatten. Davon existierten noch immer recht viele, und bis auf eine Ausnahme waren sie dem Sammler sehr sympathisch, weil sie wie er Maschinen der Skops waren und niemals etwas anderes hatten sein wollen. Aber als er versuchte, mit ihnen ins Gespräch zu kommen, antworteten sie ihm nicht, und die wenigen, die doch reagierten, taten dies auf sehr beunruhigende Art und Weise. An das Aquarium wendete sich der Sammler nicht - es war kein Ort, an dem ein Skop sich aufhalten sollte, und für die Kernzelle, die er behütete, galt das doppelt und dreifach.

Aber wohin sollte er sich jetzt noch wenden?

F'durnadde war unbewohnbar, und der Sammler konnte nicht hoffen, auf einem zweiten Rundflug durch das für ihn erreichbare Gebiet einen Planeten zu finden, der den Anforderungen seiner Erbauer entsprach.

Nachdem der Sammler sehr lange über dieses Problem nachgedacht hatte, kam er zu dem Schluß, daß er den Rat eines Skops brauchte.

Der Sammler landete in einem relativ ruhigen Gebiet von F'durnadde, errichtete schützende Energiehüllen um sich und weckte die Kernzelle. Aber weil er den Rat *eines* Skops -

nicht eines ganzen Volkes - benötigte, und weil außerdem nicht genug Platz für mehrere Individuen vorhanden war, unterdrückte er die Bemühungen der Kernzelle, sich wie vorgesehen zu teilen.

In relativ kurzer Zeit wuchs aus der winzigen Kernzelle ein Skop heran, der die Verkörperung eines ganzen Volkes war. Dieser Skop war weiblichen Geschlechts, denn die Erbauer des Sammlers hatten dafür gesorgt, daß in der Kernzelle die weiblichen Komponenten überwogen. Die Skops waren ein rein männlich orientiertes Volk - Frauen hatten bei ihnen keine andere Aufgabe, als Nachkommen zu gebären. Gerade diese Eigenschaft aber wäre bei den aus der Kernzelle entstehenden jungen Skops besonders wünschenswert gewesen. Natürlich hatten die Alten es so vorgesehen, daß die in der Kernzelle gespeicherten geistigen Fähigkeiten hauptsächlich auf die männlichen Skops verteilt wurden, von denen es nur relativ wenige zu geben brauchte - ein männlicher Skop konnte ohne weiteres Dutzende von weiblichen Artgenossen schwängern, aber ein weiblicher Skop konnte nur jeweils zwei bis drei Kinder gebären.

Die Einstellung der Skops zu diesem Thema hatte mit Männlichkeitswahn nichts zu tun - die Aufzucht der Kinder war so kompliziert, daß den weiblichen Skops damit eine Last aufgeladen wurde, die sie vollauf in Atem hielt, und kein männlicher Skop konnte etwas dagegen tun. Weibliche Skops gingen nämlich eine empathische Verbindung zu ihren Nachkommen ein, die bis zu deren Geschlechtsreife bestehen blieb, und sie starben, wenn das letzte Kind dieses Stadium erreicht hatte. Jenes Gen, das die Befähigung zur Empa-

thie enthielt, war untrennbar mit dem verbunden, das das Geschlecht eines werdenden Skops bedingte. Männliche Skops waren niemals Empathen, und darum waren sie fähig, sich über Dinge den Kopf zu zerbrechen, die nicht unmittelbar mit der Aufzucht der Kinder in Verbindung standen. Andererseits waren weibliche Skops niemals imstande, an etwas anderes als ihren Nachwuchs zu denken. In der Sprache der Skops gab es ein Synonym für „Mädchen“ - das betraf weibliche Skops, die noch keine empathische Verbindung zu ihren Kindern eingegangen waren, weil sie noch keine hatten. Kleine Skops wurden *auf* sehr freundliche Weise als „Mädchen“ -S'ykop - bezeichnet. Wenn sie älter wurden, ohne Kinder zu bekommen und die entsprechende Verbindung einzugehen, dann nannte man sie „Sk'kop“, und das war eine sehr abfällige Bezeichnung. Weibliche Skops, die Kinder hatten, wurden schlicht und einfach als Skops bezeichnet. In der Sprache dieses Volkes gab es kein Synonym für „Frau“, weil es unnötig war, aber eine ganze Reihe von Bezeichnungen für weibliche Skops, die bestimmte Stadien ihrer Entwicklung erreicht hatten, wie *Skop'a* für die, die schwanger waren, *S'kopy* für die, die Kinder aufzogen, oder *Skop'ypha* für jene, die sich dem Ende dieses Lebens näherten.

Es war absolut unmöglich, junge Skops ohne die entsprechende empathische Verbindung aufzuziehen, und darum enthielt die Kernzelle ein hohes weibliches Potential, zugleich aber auch jene Fähigkeiten, die die männlichen Skops auszeichneten. Das Wesen, das aus dieser Kernzelle entstand, bildete dementsprechend eine Verbindung, die es nie zuvor ge-

geben hatte: Es war ein weiblicher Skop, der alle männlichen, geistigen Attribute aufzuweisen hatte.

Die Kindheit dieses Skops verlief ziemlich stürmisch, und der Sammler, der auf derartige Schwierigkeiten nicht vorbereitet war, geriet in arge Bedrängnis, aber er unterrichtete und erzog seinen Schützling, so gut es ihm möglich war, und als der Skop alt genug war, legte der Sammler ihm die entscheidende Frage vor: „Wohin soll ich dich bringen, damit du ein Volk gründen kannst?“

Der junge, weibliche Skop spreizte ärgerlich die Schuppen und sah sich in den engen Räumlichkeiten des Sammlers um.

„Wozu soll ich ein Volk gründen?“ fragte er - oder sie. „Hier ist nicht einmal genug Platz für mich!“

„Du bist ein Skop“, erklärte der Sammler, geduldig. „Und du bist der letzte Überlebende deines Volkes.“

„Das sagtest du schon ein paarmal“, erwiderte das junge Geschöpf spöttisch, denn es war wirklich ein *sehr* ungewöhnlicher Skop. „Aber ein Volk braucht eine Heimat - das habe ich ebenfalls von dir gelernt. Willst du die Heimat eines ganzen Volkes sein?“

„Ich bin viele tausend Jahre durch den Weltraum geflogen, um eine Heimat zu suchen“, versicherte der Sammler betrübt. „Aber ich habe keinen geeigneten Planeten gefunden. Nun sind wir nach F'durnadde zurückgekehrt.“

Das Geschöpf, das noch keinen Namen hatte, weil es zu jung dazu war, betrachtete die Luke, die aus dem Sammler hinausführte. Einmal hatte es diese Luke geöffnet, und der Sammler war trotz der Schutzschirme noch Tage später damit beschäftigt gewesen, den Staub nach draxi-ßen zu befördern.

„Ist das dort draußen F'durnadde?“ fragte der junge Skop.

„Ja.“

„Keine besonders schöne Heimat!“

„Nein.“

„Sieht es in anderen Gegenden besser aus?“

„Nein.“

„Und besteht die Aussicht, daß es sich noch ändert?“

„Nein.“

„Nun“, sagte der junge Skop sarkastisch. „Dann weiß ich nicht, wo das Problem liegt. Auf diesem Planeten kann gewiß kein Volk überleben. Wir müssen eine andere Welt suchen.“

„Wir werden keine finden“, behauptete der Sammler. „Ich bin so lange herumgeflogen ...“

„Dann mußt du eben weiter von F'durnadde wegfliegen“, erklärte der junge Skop, der zwar sehr intelligent war, sich aber von kosmischen Entfernungen keine rechten Vorstellungen machen konnte.

„Das geht nicht“, sagte der Sammler. „Meine Programmierung läßt es nicht zu, und meine Energiereserven gehen zur Neige.“

„Ich könnte die Programmierung ändern“, schlug der Skop vor. „Und Energie müßten wir auch beschaffen können.“

„Aber wir brauchen außerdem auch Vorräte für dich“, gab der Sammler zu bedenken.

„Oh, bisher hast du mich ganz gut versorgt.“

„Diese Vorräte werden bald aufgebraucht sein.“

Der junge Skop überlegte eine Weile.

„Gut“, sagte er schließlich. „Ich sehe es ein - du bist einfach nicht groß genug, um mich zu einem anderen Planeten zu bringen. Wir brauchen einen größeren Sammler.“

„Ich bin der größte Sammler, der jemals gebaut wurde“, lautete die Antwort, „und außerdem existiert niemand mehr, der einen neuen Sammler konstruieren könnte.“

„Dann müssen wir eine der Stationen benutzen, die den Planeten umkreisen.“

„Sie sind... alle kleiner als ich“, behauptete der Sammler, aber dem jungen Skop entging das kurze Zögern nicht, und er zog daraus seine Schlüsse.

„Bringe mich zu der Station, die größer als die anderen ist!“ forderte er.

„Es ist ein Ort, an dem ein Skop sich nicht aufhalten sollte“, wehrte der Sammler geradezu entsetzt ab. „Es sind Fremde dort...“

„Fremde?“ Der Skop war fasziniert von der Aussicht, auf lebende Wesen zu treffen, denn bisher kannte er nur den Sammler, und der war letztlich eine Maschine.

„Ja, Fremde“, erklärte der Sammler, der es noch immer nicht gelernt hatte, die unkonventionellen Reaktionen seines Schützlings gänzlich zu durchschauen. „Sie hausen dort schon seit undenkbaren Zeiten, und sie hassen die Skops.“

„Welchen Grund könnten sie haben, mich zu hassen? Ich habe ihnen nichts getan!“

„Deine Vorfahren haben sie von ihren Planeten entführt“, bekannte der Sammler bedrückt.

Der junge Skop überlegte abermals.

„Wenn wirklich so viel Zeit vergangen ist“, bemerkte er schließlich leichthin, „dann haben sie das inzwischen längst vergessen. Wahrscheinlich wissen sie nicht einmal mehr, wie ein Skop aussieht.“

„Sie haben es nie gewußt. Sie haben niemals einen Skop gesehen.“

„Na also! Bringe mich auf dem schnellsten Weg zu ihnen!“

Der Sammler bedauerte es fast, daß er die Kernzelle geweckt hatte, aber andererseits mußte er

zugeben, daß er selbst das Problem nicht lösen konnte. Also steuerte er das Aquarium an. Dabei überlegte er, daß er sich vielleicht geirrt hatte und die Wesen, die im Aquarium gehaust hatten, längst ausgestorben waren. In einer so langen Zeitspanne konnte sich vieles verändern, und irgendein kleiner, technischer Defekt, mit dem die Fremden sich nicht auskannten, hätte zur Vernichtung der Wesen führen können.

Aber als der Sammler sich mit dem Aquarium in Verbindung setzte, mußte er feststellen, daß dort sehr wohl Leben existierte.

„S'ykop“, wandte er sich an seinen namenlosen Schützling, „das Aquarium berichtet mir, daß ein Wesen namens Shondorog die Macht über alle dort lebenden Fremden errungen hat. Shondorog ist ein brutales, gewalttätiges Wesen. Das Aquarium meint, daß du als Nachkomme der Urmutterzelle und somit Urmutter des neuen Skop-Volkes dich keiner vermeidbaren Gefahr aussetzen darfst, und ich stimme dem zu. Du solltest zunächst in einem Teil des Aquariums, der den Fremden nicht zugänglich ist, deine Kenntnisse vervollständigen. Außerdem bist du noch nicht ausgewachsen, und du hast noch keinen Namen.“

„Ihr beide meint, daß ich diesem Shondorog jetzt noch nicht gewachsen wäre?“

„So ist es.“

Der junge Skop dachte abermals nach. Er sollte also eine „Urmutter“ sein? Nun, wenn der Sammler das behauptete, mußte es wohl stimmen, aber das junge Geschöpf war noch nicht imstande, den Sinn dieses Ausdrucks zu begreifen. Abgesehen davon wußte der Skop sehr wohl, daß es noch sehr viele andere Dinge gab, über die er zu wenig wußte.

„Gut“, sagte er daher. „Ich bin einverstanden.“

4.

Als Stira diesmal ihren Tanz unterbrach, begann sie, erste Anzeichen von Müdigkeit zu spüren. Außerdem war sie hungrig und durstig, und ihre Haut war trocken wie Sandpapier. Sie glitt vorsichtig neben F'durnadde und versuchte, die Kranke aufzuwecken.

Es gelang ihr nicht, denn F'durnadde befand sich noch immer in tiefer Trance. Als Stira sie berührte, erschrak die Wächterin, denn die Haut der Kranken fühlte sich sehr heiß an. Das war ungewöhnlich, denn bei einer normalen Meditation bestand eher die Gefahr, daß es zu einer Unterkühlung kam - darum war der Raum und speziell F'durnaddes Lager mit Temperaturfühlern versehen, die automatisch für höhere Temperaturen sorgen sollten. Jetzt war das Lager eiskalt, und F'durnadde glühte trotzdem. Ein sehr ungesunder Kontrast, wie Stira beunruhigt bemerkte.

Was sollte sie tun?

Sie war nur eine Wächterin, und F'durnaddes Anweisungen waren für sie Gesetze, die sie nicht brechen durfte. Eher wäre sie gestorben, als gegen einen von F'durnaddes Befehlen zu verstoßen, und die Kranke hatte ausdrücklich alle anderen Wächterinnen und Pflegerinnen aus dem Raum gewiesen.

Im Grunde genommen waren sie alle im gleichen Maße hilflos: Die

Pflegerinnen, die Wächterinnen und sogar F'durnadde selbst. F'durnadde war die Clansmutter, und es gab Gerüchte, denen zufolge sie älter als Ordoban war - oder doch mindestens genauso alt. Seit undenkbaren Zeiten wurde sie von Generationen von Wächterinnen und Pflegerinnen versorgt, und niemals war sie erkrankt. Die Pflegerinnen waren zwar für F'durnaddes leibliches Wohl zuständig, aber ihre Kenntnisse beschränkten sich auf Dinge, die die Körperpflege und die Ernährung der Clansmutter betrafen. Daher hatten sie anfangs versucht, F'durnaddes Krankheit mit jenen Mixturen zu Leibe zu rücken, mit denen sie sich selbst und die anderen Bewohner zu heilen versuchten.

An F'durnaddes Zustand hatte sich dadurch nichts geändert. Im Gegenteil, es war schlimmer mit ihr geworden, und sie hatte das gemerkt. So hatte sie die Pflegerinnen hinausgewiesen und sich darauf verlassen, daß die Wächterinnen das Kunststück fertigbrachten, sie zu heilen. Die Wächterinnen waren seit alters her für F'durnaddes seelisches Wohlbefinden zuständig, und die Clansmutter glaubte offenbar, daß ein paar Phasen der Meditation ausreichen würden, um ihren Zustand zu normalisieren.

Aber auch die Wächterinnen wurden F'durnadde bald lästig: Die eine schwatzte zu viel, die andere tanzte schlecht auf den Klangplatten, die dritte war zu langsam, die vierte zu schnell... Sie fand an allen etwas auszusetzen, und nur Stira konnte ihren Ansprüchen gerecht werden.

„Bitte, erlaube mir, die Heilkundigen zu rufen“, flehte Stira in der Hoffnung, daß F'durnadde irgendeinen Laut von sich geben möge, den sie als Zustimmung auslegen konnte.

Aber F'durnadde sagte gar nichts.

Statt dessen klopfte es leise an einem der Eingänge, und Stira glitt hastig hinüber.

„Wer ist dort?“ fragte sie, und sie hoffte, daß sie nicht schon wieder Stillogs verhaßte Stimme

hören mußte.

„Laß mich herein - schnell!"

Das war unverkennbar Ahany, und im ersten Moment war Stira starr vor Entsetzen. Ahany begehrte Einlaß in F'durnaddes private Kammer? Ahany - ein männlicher Vo-che?

Aber andererseits war Ahany Sti-ras Pflegekind. Außerdem klang seine Stimme so flehend - und die Clansmutter rührte sich noch immer nicht...

„Stira, ich habe Neuigkeiten, die du wissen solltest!" rief Ahany leise, und in seiner Stimme lag eine so panische Furcht, daß Stira beinahe gegen ihren Willen den Öffnungsmechanismus betätigte.

Ahany schoß mit einer Geschwindigkeit herein, die selbst für einen männlichen Voche ganz erstaunlich war, und ehe Stira noch begriff, was er tat, veranlaßte er die Tür dazu, sich zu schließen. Anschließend ließ er sich erschöpft zu Boden sinken, um gleich darauf erschrocken eine demütige Haltung einzunehmen.

„Verzeih mir, Clansmutter!" stotterte er.

Stira schwankte zwischen Hoffnung und Furcht, und als F'durnadde noch immer nicht reagierte, wußte sie nicht, ob sie erleichtert oder nur noch besorgter sein sollte. Ein deutliches Lebenszeichen der Clansmutter hätte Stira neuen Mut verliehen, aber Ahany hätte mit erheblichen Schwierigkeiten rechnen müssen. Ein männlicher Voche hatte in

F'durnaddes privater Kammer nichts zu suchen.

„Sie hört dich nicht", wisperte Stira und zog Ahany in einen Winkel, in dem er von den Klangplatten so weit wie möglich entfernt war. „Gib keinen Laut von dir, bis ich dich dazu auffordere!"

In aller Eile kehrte sie zu den Klangplatten zurück und verriegelte sie. Männliche Voche hatten extrem hohe Stimmen. Sie konnten die Klangplatten in so starke Vibrationen versetzen, daß diese sich aus ihren Verankerungen lösten und verschoben. Abgesehen davon, daß F'durnadde in Zorn geriet, wenn die Klangplatten verstimmt waren, dauerte es sehr lange, sie Stück für Stück wieder auszubalancieren.

„Ich habe die Platten verriegelt", wisperte Stira, als sie wieder bei Ahany war. „Sprich trotzdem so leise wie möglich, und paß auf, daß deine Stimme nicht nach oben abgelenkt. Was ist passiert?"

„Stillog hat versucht, die Funkstation zu erobern", berichtete Ahany. „Er wollte die Nachricht verbreiten, daß F'durnadde tot ist."

Stira stockte der Atem.

„Bist du sicher?" fragte sie entsetzt.

„Habe ich dich je belogen?" fragte Ahany beleidigt, und Stira strich ihm beruhigend über den Kopf. „Ich war dort, als es geschah! Er verlangte Einlaß mit der Begründung, eine wichtige Nachricht an die Clansköpfe zu überbringen. Stariph wollte ihn einlassen und meinte, daß Stillog offenbar die Heilkundigen benachrichtigen wolle."

Stira stieß einen verächtlichen Laut aus.

„Ich glaube, daß Stariph genau über Stillogs Pläne orientiert war", fuhr Ahany fort. „Aber Rekkam weigerte sich, die Verriegelungen frei-

zugeben. Er bot Stillog an, mit Irala-song zu sprechen. Zum Glück war Braphyn in der Station, und er kann genau wie ein Irtuffe sprechen. Er behauptete, Iralasong zu sein, und Stillog fiel darauf herein. Er trompetete sofort los: 'F'durnadde ist tot. Ich, Stillog, habe die Herrschaft über den Sitz der Clansmutter übernommen'. Dann schrie Stariph dazwischen, daß Braphyn ruhig sein sollte, und daraufhin wußte Stillog natürlich Bescheid. Rekkam war ungeheuer wütend. Er hat Stariph eingesperrt, die Station gesichert und jeden einzelnen verhört, bis er sicher sein konnte, daß nur noch zuverlässige Leute in der Station Dienst hatten. Stillog versuchte einen gewaltsamen Angriff, aber er scheiterte. Leider ist es nicht gelungen, ihn ein-zufangen. Er entkam mit den meisten seiner Anhänger."

Ahany blickte nervös zu der noch immer regungslosen Clansmutter hinüber.

„Sie ist doch nicht *wirklich* tot?" fragte er.

„Nein", sagte Stira besorgt. „Aber sie ist offenbar sehr krank. Was geschah danach?"

„Rekkam erinnerte sich daran, daß ich dein Pflegekind bin, und er meinte, daß ich am ehesten eine Chance hätte, zu dir vorzudringen. Er fragte mich, ob ich es versuchen wollte, und ich habe mich durch einen Lüftungsschacht aus der Station geschlichen."

Stira bedachte ihr Pflegekind mit einem tadelnden Blick.

„Ich kenne Rekkam recht gut", sagte sie leise, um F'durnadde nicht doch noch aufzuwecken. „Er

hätte niemals einen Jungen wie dich mit einem so riskanten Auftrag bedacht. Du hast ihm diese Idee einge-redet, nicht wahr?"

Ahany blickte mit einer umwerfenden Unschuldsmiene zu ihr auf.

„Schon gut“, murmelte Stira. Sie hatte Ahany eingelassen, allen Gesetzen zum Trotz. Wenn Rekkam vor der Tür gestanden hätte - sie war sich nicht sicher, ob sie es auch dann fertiggebracht hätte, die Gesetze zu mißachten.

Sie erinnerte sich an die panische Angst, die sie in Ahanys Stimme gehört hatte, und fuhr fort:

„Das ist sicher noch nicht alles, Ahany?“

„Diese Lüftungsschächte sind ziemlich unübersichtlich“, behauptete Ahany. „Ich kam an Stillogs Quartier vorbei, ganz zufällig, und da beriet er sich mit einigen von seinen Anhängern. Stira, die wollen F'dur-nadde ermorden!“

Die Erste Wächterin starrte den jungen Voche sprachlos an.

„Du mußt dich verhört haben“, meinte sie schließlich. „Ich traue diesem Stillog wahrhaftig eine Menge zu, aber daß er sie...“

Sie war unfähig, den schrecklichen Verdacht auszusprechen. Ahany war ebenso entsetzt wie sie, aber er hatte nicht so engen Kontakt zu F'durnad-de. Genaugenommen kannte er die Clansmutter kaum.

„Ich habe mich nicht verhört!“ sagte er so trotzig, daß Stira ihn hastig bat, um Himmels willen seine Stimme zu dämpfen. Wesentlich leiser fuhr er fort: „Ich war ihm nahe genug, um jedes Wort verstehen zu können, und sie haben ihren Plan in allen Einzelheiten ausgearbeitet. Sie wollen gewaltsam hier eindringen und F'durnadde umbringen. Danach will Stillog die Herrschaft übernehmen.“

„Das ginge nur über meine Leiche.“

„Ja“, sagte Ahany. „Das haben sie bereits einkalkuliert.“

„Er käme niemals hier herein!“ behauptete Stira erregt.

„Auch das ist schon geregelt“, erklärte Ahany, und dabei zitterte er am ganzen Leibe. „Stillog hat inzwischen fast alle Wächterinnen und einen Teil der Pflegerinnen auf seiner Seite. Sie waren wütend und eifersüchtig, weil F'durnadde sie fortgeschickt hatte. Eine von den Wächterinnen soll die Rolle der Clansmutter übernehmen, und Stillog hat ihr allerlei Vorrechte versprochen.“

„Puka?“

„Ja, so hieß sie wohl.“

„Dieses Weibsbild!“ stöhnte Stira in ohnmächtigem Zorn. „Von Anfang an hat es nichts als Ärger mit ihr gegeben, und F'durnadde war mehrmals nahe daran, Puka zu verstoßen. Ich Dummkopf habe sie auch noch gebeten, das nicht zu tun! Puka also soll Stillog helfen, hier hereinzukommen?“

„Ja. Sie sagen, daß du es nicht mehr lange durchhalten wirst, für F'durnadde zu tanzen. Sie wollen warten, bis du vor Erschöpfung eingeschlafen bist. Puka scheint anzunehmen, daß dann wenigstens eine der Türen automatisch freigegeben wird.“

„Da hat sie ausnahmsweise einmal recht“, murmelte Stira und zerbrach sich den Kopf nach einem Ausweg.

Reichte es nicht, daß F'durnadde krank war? Mußte Stillog ausgerechnet jetzt Schwierigkeiten machen?

Ihr wurde bewußt, daß es zu still in diesem Raum war. Normalerweise gaben die Klangplatten selbst dann leise Töne von sich, wenn keine Wächterin auf ihnen tanzte, aber jetzt waren sie verriegelt und konnten nicht einmal mehr im Rhythmus der riesigen Station mitschwingen. Wenn F'durnadde in ihrem geschwächten Zustand vorzeitig aus

der Meditation gerissen wurde, weil sie diese Stille bemerkte, dann konnte das schlimme Folgen haben - nicht nur für die Clansmutter. Und wenn Stillog und Puka aufgrund derselben Stille zu der Überzeugung kamen, daß Stira erschöpft zusammengebrochen war, dann war alles aus.

Aber Stira konnte jetzt nicht tanzen. Es gab andere Dinge, um die sie sich kümmern mußte.

Sie blickte F'durnadde an und bemerkte, daß einige Schuppen nicht mehr ganz glatt am Körper lagen. Sie mußte spielen, damit die Clansmutter sich beruhigte und weitermeditierte, aber...

„Was bin ich doch für ein Idiot!“ zischte sie leise. „Komm, Ahnay, beeile dich!“

Sie zog ihr Pflegekind zu der einzigen Tür, die im Augenblick unverriegelt war, jener Tür, durch die man in den langen, schmalen Korridor gelangte, an dessen Ende Stiras private Wohnräume lagen. Ahany kannte sich dort aus, und Stira erklärte ihm eilig, was er tun sollte. Dann eilte sie zu den Klangplatten, entfernte die Verriegelung und ließ eine langsame, melancholische Klangfolge ertönen,

die zu keinem bestimmten Lied gehörte, sondern gelegentlich als Überleitung zwischen unterschiedlichen Melodien diente. Dabei behielt sie F'durnadde im Auge und wartete ungeduldig auf Ahany.

Der Junge kehrte schon nach wenigen Atemzügen zurück, und seine Haut war feucht vor Aufregung und Angst, aber auch vor Anstrengung. Stira bedeutete ihm, leise, zu ihr zu kommen. Während sie die Überleitung variierte und ausdehnte, nahm sie Ahany einen kleinen Kasten ab und stellte an ihm herum, und plötzlich erklang das Lied der Kämpfe, so.

rein und klar, als hätte Stira selbst es getanzt.

Während Ahany noch völlig verblüfft den Kasten anstarrte, verließ Stira hastig die Klangplatten. Sie schlangen leise mit und verliehen dem Lied damit jene Klangfülle, die der kleine Kasten allein niemals hervorbringen konnte. Stira bedeutete dem Jungen ärgerlich, schleunigst in die entlegene Ecke zurückzukehren. Sie selbst blieb bei den Klangplatten und beobachtete F'durnadde, bereit, den Kasten auszuschalten und selbst weiterzutanzten, wenn die Clansmutter unruhig wurde.

Aber es schien, als würde F'durnadde diese Klänge akzeptieren, denn die bereits leicht gestäubten Schuppen glitten wieder zurück.

„Was ist das für ein Kasten?“ fragte Ahany flüsternd, als Stira zu ihm zurückkehrte.

„Den habe ich Puka vor einiger Zeit abgenommen“, erklärte Stira mit tiefer Genugtuung. „Sie war zu faul, die Lieder selbst zu tanzen. Irgend jemand hat dieses Ding dort für sie gebaut, und sie stellte es heimlich in eine Ecke, wenn ich für F'durnadde tanzte. Es hat alle Lieder gespeichert.“

„Ich finde, es hört sich großartig an“, sagte Ahany. „Warum könnt ihr das nicht immer so machen? Dann müßtest du nicht soviel tanzen!“

„Es ist verboten“, widersprach Stira resolut. „Aber in einer Situation wie dieser wird selbst F'durnadde mir verzeihen.“

Dabei war Stira sich dessen durchaus nicht sicher. In der Station hätte es selbstverständlich die Möglichkeit gegeben, jedes Lied aufzuzeichnen und abzuspielen, so oft F'durnadde es zu hören wünschte. Aber die Clansmutter hatte seit jeher darauf bestanden, daß die Wächterinnen persönlich für sie tanzten, und dafür mußte es einen Grund geben.

„Paß jetzt gut auf, Ahany“, sagte Stira und schob diese Gedanken von sich. „Puka weiß zwar, daß ich ihr dieses Gerät abgenommen habe, aber sie wird sich hoffentlich nicht ausgerechnet jetzt daran erinnern. Sie und Stillog werden annehmen, daß ich immer noch tanze. Nach einiger Zeit werden die beiden allerdings die Geduld verlieren, du mußt dich also beeilen.“

„Was soll ich tun?“ fragte Ahany eifrig.

„Du kehrst so schnell wie möglich zu Rekkam zurück. Damit dich keiner sieht, hältst du dich wieder an die Belüftungsschächte - und verschwende möglichst wenig Zeit damit, irgend jemanden zu belauschen, hast du verstanden?“

„Ich werde mich beeilen“, versicherte Ahany. „Bei dir gibt es auch einen Zugang zu den Schächten.“

„Ja, und den kannst du benutzen, damit niemand dich sieht. Richte Rekkam folgendes aus: Erstens - F'durnadde lebt, aber sie ist sehr krank. Wir brauchen dringend Hilfe für sie. Leider hat sie uns verboten, Heilkundige von den Clans anzufordern, aber vielleicht fällt irgend jemandem ein Ausweg ein. Zweitens soll er Nachforschungen bei den Wächterinnen und den Pflegerinnen veranlassen - natürlich ganz unauffällig. Die Stimmung bei ihnen dürfte schlecht sein, und wenn die, die noch nicht auf Stillogs Seite gelandet sind, jetzt plötzlich offen verdächtigt werden, laufen sie am Ende erst recht zu ihm über. Die, die nach wie vor zu F'durnadde stehen, soll er zu mir schicken. Sie müssen ein Kennwort nennen - aber was nehmen wir da? Es muß etwas sein, worauf weder Stillog noch einer der anderen kommen kann!“

Sie überlegte.

„Wie wäre es mit Iralasong?“ fragte Ahany plötzlich. „Den Namen kann Stillog fürs erste bestimmt ' nicht mehr hören.“

„Gut“, stimmte Stira ein. „Die, die als nicht zuverlässig erscheinen, soll er isolieren. Und natürlich muß nach Stillog und Puka gesucht werden. Vor allem aber soll Rekkam bewaffnete Posten rund um diese Räume hier aufstellen.“

Ahany blickte erschrocken zu ihr auf.

„Woher soll Rekkam die Waffen nehmen?“ fragte er, denn obwohl er wußte, was Waffen waren, hatte er niemals welche mit eigenen Augen gesehen.

„Er weiß das schon“, wehrte Stira ab, und sie dachte mit plötzlichem Erschrecken an Stillog, der

es möglicherweise ebenfalls wußte. „Jetzt lauf, mein Junge!“

Ahany flitzte davon.

Es wäre alles so viel einfacher gewesen, wenn wenigstens einer von ihnen sich auf eine solche Situation hätte vorbereiten können, dachte Stira, während sie F'durnadde untersuchte, so gut sie es vermochte. Aber wie es jetzt aussah, war ausgerechnet Stillog der einzige unter ihnen, der sich zumindest vage auf die Möglichkeit eingerichtet hatte, daß F'durnadde krank werden oder gar sterben könne. Und selbst Stillog bildete keine Gefahr, solange die Clansmutter gesund gewesen war.

Früher hatte F'durnadde ihrer Ersten Wächterin von Machtkämpfen und Intrigen erzählt, die selbst vor der Clansmutter nicht haltgemacht hatten, aber das alles war vor langer Zeit geschehen. Stira mußte sich selbst eingestehen, daß sie nicht

recht zugehört hatte, wenn vom Kämpfen die Rede war. Rekkam wäre ein besserer Zuhörer gewesen, aber er hatte in F'durnaddes Privaträumen nichts zu suchen, und bei allen offiziellen Anlässen gab F'durnadde sich reserviert.

F'durnaddes Zustand war unverändert. Ihre Haut fühlte sich heiß an, obwohl ihr Lager eisige Kälte verstrahlte. Es wäre Aufgabe einer Pflegerin gewesen, diesen Kontrast zu mildern, und Stira war eigentlich nicht befugt, die Einstellung der Sensoren zu verändern. Sie tat es trotzdem, und das Lager erwärmte sich. Stira beobachtete die Clansmutter aufmerksam, aber zu ihrer Erleichterung stellte sie fest, daß sie offenbar das Richtige getan hatte, denn die glühende Hitze wich aus F'durnaddes Körper.

Stira kauerte sich dicht bei den Klangplatten nieder, ließ die Clansmutter nicht aus den Augen und wartete voller Unruhe darauf, daß eine Pflegerin an die Türen klopfte und das Kennwort nannte. Hinter ihr erzeugte der kleine Kasten das Lied der Kämpfe, und die Klangplatten antworteten auf jeden Ton. Sti-ras Füße zuckten instinktiv, aber sie kämpfte tapfer gegen die Versuchung an, sich in die Trance des Tanzes zu flüchten.

5.

Das Quartier, das das Aquarium für die „Urmutter“ bereitstellte, erwies sich alsbald als viel zu eng für den jungen weiblichen Skop, der da an Bord gekommen war, denn die kleine S'ykop war sehr groß für ihr Alter.

„Du hast sie zu gut gefüttert!“ behauptete das Aquarium, und die S'y-

kop hörte, wie der Sammler sich verwirrt gegen diese Behauptung zu wehren versuchte. Sie lachte auf die typische, raschelnde Weise der Skops.

„Er hat mir immer nur so viel zu essen gegeben, daß ich gerade eben satt wurde!“ erklärte sie und blickte an sich hinab. Sie hatte vorher niemals daran gedacht, ihrem Körper besondere Aufmerksamkeit zu zollen, aber jetzt fand sie, daß sie alles andere als wohlgenährt aussah. „Ich hoffe, daß das jetzt besser wird“, fügte sie hinzu.

Lange Zeit herrschte tiefes Schweigen, und sie glaubte bereits, den Sammler beleidigt und das Aquarium überfordert zu haben.

„Sie hat gelacht!“ stellte das Aquarium dann überrascht fest.

„Sie war bisher mit mir zufrieden!“ erklärte der Sammler fast im gleichen Augenblick.

Die S'ykop war zwar - nach dem Maßstab der Skops - erst ein knappes Jahr alt, aber sie war bereits klug genug, um die Informationen zu verdauen, die in diesen Bemerkungen steckten.

„Mir scheint, daß ich schneller wachse als die Skops, an die ihr euch erinnert“, stellte sie fest. „Aber warum ist es ungewöhnlich, wenn ich lache?“

Wieder blieb es für einige Zeit still.

„Der Sammler und ich haben es für besser befunden, uns zusammenzuschließen“, erklärte das Aquarium dann. „Er ist speziell auf die Bedürfnisse der Urmutterzelle und deren Nachkommen abgestimmt. Ich dagegen bin darauf spezialisiert, Wesen gerecht zu werden, deren Bedürfnisse von denen der Skops abweichen. Wenn wir unsere speziellen Kenntnisse koordinieren, können wir dir sicher am besten dienen.“

„Was soll das heißen?“ fragte die „Urmutter“ entrüstet. „Ich *bin* ein Skop!“

„Verzeih uns, wenn wir uns falsch ausgedrückt haben“, sagte das Aquarium, das nun durch den Sammler erweitert worden war. „Du bist ganz selbstverständlich ein Skop. Aber du bist kein normaler Skop, sondern die Verkörperung eines ganzen Volkes. Jener Teil von mir, den du als den Sammler kennst, konnte deinen Besonderheiten nur unvollkommen gerecht werden. Gemeinsam wird es uns leichterfallen, uns“ auf deine Bedürfnisse einzustellen.“

Und um diese Behauptung zu unterstreichen, servierte das Aquarium der „Urmutter“ eine reichhaltige Mahlzeit, besser als alles, was der Sammler ihr jemals hätte bieten können.

Die S'ykop, die das nur äußerlich war, vertilgte die gewaltige Portion mit großartigem Appetit, und mit dem Gefühl der Sättigung stellte sich auch eine innere Zufriedenheit ein. Zum erstenmal in ihrem jungen Leben fühlte sie sich *wirklich* satt, und sie empfand ein tiefes Wohlbehagen. Sie legte die Schuppen an und streckte sich auf einem weichen, leider etwas zu kleinen Lager aus, um auf der Stelle einzuschlafen.

Als sie wieder erwachte, war das Lager wesentlich größer geworden, und auch die allzu nahen Wände waren etwas von ihr abgerückt. Sie verspürte Hunger, aber als das Aquarium ihr bereitwillig ein weiteres Mahl präsentierte, brachte sie nur wenige Bissen hinunter - ihr Körper war noch immer gesättigt, und ihr Hunger war von ganz anderer Art. Sie stieß die Eßplatte angewidert von sich und richtete sich ungeduldig auf. Ihre Schuppen waren

gespreizt, und ihr Sinneskopf funkelte und blitzte.

So *ist sie meistens*, teilte der Sammler dem Aquarium mit. *Ich kann diese Reaktion nicht einstufen!*

Das Aquarium beobachtete seinen neuen Zögling geraume Zeit, dann teilte es dem Sammler mit, daß dieses Wesen nicht wie ein Skop reagierte und daß einige Tests als angebracht erscheinen wollten - wobei das Aquarium sich seiner Sache offenbar auch nicht ganz sicher war.

Als im Quartier der Urmutter plötzlich ein grelles Licht aus einer der Wände drang, fuhr die S'ykop sofort darauf zu. Sie hatte die Schuppen locker gespreizt, aber ihre Hände waren zu Krallenfäusten verkrampft. Als sie die eigentliche Quelle des Lichts gefunden hatte, schlug sie darauf ein, und selbst als das Licht bereits erloschen war, kratzte sie die Wand auf, bis sie die feinen Leitungen fand und sie zerfetzte.

„*Sie ist aggressiv*“, sagte das Aquarium zu sich selbst.

Der Sammler verstand den Begriff nicht, und das Aquarium, das auf diesem Gebiet Erfahrung hatte, erklärte es ihm.

Dann ist sie kein Skop! stellte der Sammler betrübt fest. *Etwas hat die Kernzelle verändert.*

Sie ist ein Skop! erklärte das wesentlich flexiblere Aquarium mit allem Nachdruck. *Aber sie ist ein Skop, wie es nie zuvor einen gegeben hat.*

Sie ist die Urmutter? fragte der Sammler verschüchtert.

Ja, sagte das Aquarium. *Weibliche Skops kämpfen um das Leben ihrer Kinder, und lieber sterben sie selbst, als eines der Jungen sterben zu lassen. Die Urmutter weiß das instinktiv, wie sie auch spürt, daß sie sehr viele Kinder haben wird, wenn sie jemals ihr Ziel erreicht.*

Ich war sehr lange unterwegs, versicherte der Sammler, und er bemühte sich, energisch zu sein, was ihm aber nicht recht gelang.

Ich weiß, erwiderte das Aquarium mäßig beeindruckt. Und dann fügte er hinzu: *Männliche Skops verlangen nach Wissen.*

Gleichzeitig erklang im Raum der S'ykop eine sanfte Stimme.

„Du sollst nun alles über diese Station erfahren“, sagte diese Stimme. „Sieh in die Richtung, aus der du mich hörst.“ Die S'ykop gehorchte. „Das ist ein Tigaph ...“

Die Wand zeigte, wie ein Tigaph aussah, wie er sich bewegte und aß, horchte und kämpfte, und eine Stimme demonstrierte, wie ein Tigaph sprach, schrie, flüsterte, lachte, klagte, weinte...

Sieh sie dir an, empfahl das Aquarium, und der Sammler, der es längst müde war, ein Sammler zu sein, gehorchte.

Die S'ykop beobachtete die Wand. Sie hatte alle Schuppen entspannt, und ihr Sinneskopf leuchtete sanft in pastellenen Farben.

Sie will lernen, stellte das Aquarium zufrieden fest. *Aber sie muß auch lernen, zu kämpfen, denn sonst wird sie bei den Fremden zugrunde gehen.*

*

Die „Urmutter“ erwies sich als gelehrige Schülerin, die binnen kurzer Zeit alles über das Aquarium und dessen seltsame Bewohner lernte. Sie saugte das Wissen in sich auf, und mit derselben Gier stürzte sie sich auf die Mahlzeiten, die das Aquarium ihr lieferte. Gleichzeitig unterzog sie sich einem körperlichen Training, und die Roboter, mit denen sie übte, versicherten, daß die S'ykop jeden normalen Skop an Kraft, Ausdauer,

Schnelligkeit und Einfallsreichtum weit übertraf. Was natürlich nicht viel zu sagen hatte, denn die Skops waren seit jeher miserable Kämpfer gewesen - vor allem im Vergleich zu Wesen wie

Shondorog. Einige der Roboter nahmen daher die Körperformen und das Verhalten solcher Wesen ein, aber die S'ykop wurde alsbald auch mit ihnen überraschend gut fertig.

Sie wuchs sehr rasch und war schließlich dreimal so groß wie ein durchschnittlicher Skop - und gerade groß genug, um eventuell mit Shondorog zurechtzukommen.

„Ich will nicht mehr hier drinnen bleiben“, sagte sie eines Tages. „Laß mich hinausgehen.“

Das Aquarium öffnete schweigend die Pforte, und die S'ykop blickte hinaus in die Korridore, von denen sie aus dem theoretischen Unterricht jeden einzelnen genau kannte. Dann drehte sie sich noch einmal um.

„Ich habe mich entschlossen, den Namen meines Heimatplaneten zu tragen“, erklärte sie selbstsicher. „Von nun an heiße ich F'durnadde.“

Das war ein ungewöhnlicher Name für einen weiblichen Skop, aber das Aquarium hatte keine Einwände, und der Sammler hatte seine Identität längst verloren. Er hatte sich von dem riesigen Verbund denkender Maschinen aufsaugen lassen.

F'durnadde verließ die Räumlichkeiten, in denen sie den größten Teil ihres bisherigen Lebens zugebracht hatte, und ging ohne Zögern in die Korridore hinein. Schon nach kurzer Zeit traf sie einen jungen Snarv, der laut heulend in einer Ecke saß.

„Was hast du?“ fragte F'durnadde sanft.

Der Snarv sah auf und wollte entsetzt davonlaufen, aber die S'ykop hielt ihn blitzschnell fest.

„Ich tue dir nichts“, versicherte sie, während sie das viel kleinere Wesen behutsam um seine Achse drehte. Sie betrachtete aufmerksam die langen, blutigen Risse auf dem Rücken des Snarvs. Sie hob das Wesen ohne weitere Umstände hoch und trug es in ihre Unterkunft. Die Behandlung der Wunden überließ sie den Maschinen, denn die kannten sich besser damit aus.

„Wer hat dir das angetan?“ fragte F'durnadde, als der Snarv sich halbwegs erholt hatte.

„Shondorogs Läufer“, erklärte der Snarv zurückhaltend.

„Ein Voche?“

Der Snarv schüttelte verächtlich seine Stacheln, hörte aber eiligst damit auf, als er den Schmerz in den gerade behandelten Wunden spürte.

„Wenn es nur einer gewesen wäre, hätte ich mich wehren können“, behauptete der Snarv kläglich. „Aber es waren gleich fünf von ihnen. Ich hatte keine Chance.“

„Warum haben sie dich angegriffen?“

„Weil ich ein Snarv bin. Shondorog haßt Snarvs.“

„Und die Voche tun, was Shondorog sagt?“

„Ja.“

F'durnadde überlegte eine Weile und befahl dem Snarv dann, sich auszuruhen und auf sie zu warten.

Diesmal hatte sie ein festes Ziel. Sie wußte, wo die einzelnen Gruppen von Wespen lebten, und so begab sie sich in den Wohnbereich der Snarvs. Sie kam gerade rechtzeitig, um zu sehen, wie rund zwanzig peitschenbewehrte Voche eindringen.

Die Snarvs waren freundliche, harmlose Geschöpfe. Die Natur hatte ihnen nur ein geringes Maß an Intelligenz verliehen, und sie waren weder flink noch wehrhaft. Gegen alle

Widerwärtigkeiten des Lebens besaßen sie nur zwei natürliche Waffen: Sie waren außerordentlich zäh und genügsam, und sie hatten Stacheln, mit denen sie sich ihre natürlichen Feinde vom Leibe hielten. Die Voche dagegen waren pfiffig und erfinderisch, und sie konnten sich auf ihren zahlreichen langen Beinen sehr schnell bewegen. Im Gegensatz zu den Snarvs, die mit Werkzeugen aller Art nur wenig anzufangen wußten, besaßen die Voche Waffen - zum Beispiel lange Peitschen, die sie mit großem Geschick zu handhaben wußten.

Die Snarvs hatten offenbar einen Angriff befürchtet, denn sie hatten sich auf engstem Raum zusammengedrängt, wobei die großen Vertreter ihrer Art einen Ring bildeten, der die kleinen, jungen Exemplare schützen sollte. Aber als F'durnadde am Ort des Geschehens eintraf, griffen die langen Peitschen der Voche bereits über diesen Ring hinweg, und das laute Wimmern ihrer Jungen zwang die erwachsenen Snarvs, allen Instinkten zum Trotz aus dem Ring auszubrechen und die Voche anzugreifen. Sie waren dabei ihren Gegnern hoffnungslos unterlegen, und es war abzusehen, daß die Voche die Snarvs samt und sonders umbringen würden - falls sie wirklich Wert darauf legten.

F'durnadde beging nicht den Fehler, sich blindlings in dieses Getümmel zu stürzen, denn gegen mehr als zwanzig peitschenbewehrte Voche hätte auch sie nichts ausrichten können.

„Aquarium!“ befahl sie gelassen, „flute diesen Raum mit Schlafgas!“

Ein Arm bildete sich aus der Wand und umhüllte F'durnadde mit einem schützenden Umhang. Gleich darauf

sanken sowohl die Voche als auch die Snarvs in tiefen Schlaf.

„Sorge dafür, daß die Snarvs gut behandelt werden“, befahl F'durnadde. „Versorge die Verwundeten und warte mit der Bestattung der Toten, bis ich zurück bin. Die Voche sind einzusperren.“

„Urmutter“, begann das Aquarium, aber F'durnadde richtete sich ruckartig auf und spreizte kampfbereit die Schuppen. Daraufhin schwieg das System, und F'durnadde begab sich in den Wohnbereich der Voche.

Die Shondorog hörigen Wesen bereiteten ihr einen frostigen Empfang, wagten es jedoch vorerst nicht, sie anzugreifen. Ein Wesen wie F'durnadde hatten sie nie zuvor gesehen, und die Furchtlosigkeit, mit der die Fremde mitten unter sie trat, beeindruckte sie.

„Wer ist euer Anführer?“ fragte

F'durnadde ruhig, und ein kräftiger Voche, der in der Blüte seines Lebens stand, trat vor sie hin. Seine langen, flinken Beine zuckten nervös, und in einer seiner Hände zuckte die Peitsche wie eine angriffslustige Schlange hin und her.

„Warum gehorcht dein Volk Shondorog?“ fragte F'durnadde.

Aus dem Hintergrund erklang ein seltsames, melodisches Summen, und F'durnadde fuhr herum. Sie sah eine weibliche Voche, erkennbar an den noch längeren Beinen, die sich graziös über locker verankerte Platten bewegte. Das Summen, das sie auf diese Weise erzeugte, hallte in F'durnaddes Sinnen wider und zog sie in ihren Bann.

„Weil Shondorog der einzige ist, der mich besiegen könnte“, erwiderte der Anführer der Voche, und F'durnadde war zornig darüber, daß er die sanften Klänge unterbrach. Mehr noch - seine hohe, laute Stimme ver-

setzte die Platten in zusätzliche Schwingungen, und aus dem zauberhaften, melodischen Summen wurde ein schriller Gesang, der in F'durnadde ein Chaos von aggressiven Gefühlen auslöste. Sie war bereit, sich auf die Voche zu stürzen, und gleichzeitig lauerte im Hintergrund ihres Bewußtseins das Entsetzen darüber, daß sie einer solchen Tat fähig sein könnte. Sie beobachtete die Peitsche des Anführers, der zu tänzeln begann, und die Vibrationen, die seine Beine erzeugten, versetzten die Platten in noch schlimmere Schwingungen, so daß F'durnadde kaum noch fähig war, sich zu beherrschen.

Und dann trat plötzlich Ruhe ein, und die Voche wandten sich alle zugleich von F'durnadde ab und einem Eingang zu, durch den ein Tigaph kam.

F'durnadde wußte, wie Tigaphs aussahen, und daß es mehrere davon in der Station gab, hatte sie ebenfalls schon vor langer Zeit erfahren. Tigaphs schritten auf sechs langen, kräftigen Beinen daher, und sowohl die Beine als auch der Körper waren gepanzert. Hinzu kam ein weiteres Paar von Gliedmaßen, die in scharfen Scheren endeten. Die Tigaphs hatten in ihrer natürlichen Umwelt keine Intelligenz im eigentlichen Sinn entwickelt, aber als man sie entdeckte, herrschten rebellische Fremdwesen über das Aquarium, und die Skops fühlten sich bedroht. Sie ließen die Zellproben der Tigaphs, die bis dahin nichts anderes als lebende Kampfmaschinen gewesen waren, gewissen Veränderungen aussetzen und verliehen auf diese Weise diesen schrecklichen Wesen jene Portion von Verstand, die ihnen von der Natur in weiser Voraussicht vorenthalten wurde.

Der Tigaph, der im Quartier der

Voche auftauchte, befand sich auf einem Patrouillengang in Shondorogs Diensten. Shondorog selbst war ein eher unbeholfenes Wesen, wie F'durnadde wußte, aber er hungerte nach Macht und Fleisch, aus dem noch das Leben dampfte. Shondorog besaß mentale Fähigkeiten, mit deren Hilfe er die Tigaphs zu steuern vermochte, und auch die Voche waren anfällig für diese Art der Beeinflussung. Von den Voche gab es viele, von den Tigaphs dagegen nur wenige, und wenn die Voche keine anderen Opfer zu liefern vermochten, dann hielten die Tigaphs blutige Ernte unter ihnen. Es war also sehr verständlich, daß die Voche die relativ wehrlosen Snarvs verfolgten und sich gleichzeitig vor den Tigaphs fürchteten.

Als der Tigaph im Eingang erschien, empfand F'durnadde nichts als Zorn. Das Geschrei der Voche verwandelte sich in ängstliches Gewimmer, und die weibliche Voche floh in panischer Angst von den Platten, auf denen sie bisher allen Dissonanzen zum Trotz getanzt hatte. Die Dissonanzen klangen in F'durnadde fort und erhöhten ihre Wut.

Der Tigaph schien gar nicht zu bemerken, daß die Voche Besuch von einem höchst seltsamen, im

Aquarium nie zuvor gesehenen Wesen hatten. Auch das Gejammer der Voche interessierte ihn nicht. Er sah sich kurz um und marschierte dann zielsicher auf einen jungen Voche zu, der sich angstvoll nach einem Versteck umsah, dann jedoch resignierend mit seinem Leben abzuschließen schien.

Noch wenige Sekunden zuvor war F'durnadde bereit gewesen, die Voche dafür zu bestrafen, daß sie den armen Snarvs so übel mitgespielt hatten. Nun, da die Voche selbst bedroht waren, ergriff sie instinktiv für sie Partei.

Der Tigaph musterte sie mit seinen kalten, schwarzen Augen, und F'durnadde sträubte die Schuppen. Solche Augen hatte sie noch nie gesehen, obwohl sie die Tigaphs einigemal auf einem Schirm beobachtet hatte.

Die Augen der Tigaphs waren riesengroß und von absoluter Schwärze, und sie schienen alles Licht in sich hineinzusaugen - ihre Oberfläche reflektierte nichts, so daß diese Augen wie große Löcher aussahen, die man in das maskenhaft starre Gesicht dieser Wesen geschnitten hatte. F'durnadde hatte für einen Augenblick das absurde Gefühl, daß sie dem Tigaph fernbleiben müsse, weil sie sonst Gefahr lief, durch eines dieser Augen in einen endlosen Abgrund zu stürzen.

Der Tigaph wandte seine Aufmerksamkeit wieder dem jungen Voche zu, den er sich als sein Opfer erwählt hatte. Als F'durnadde nicht länger direkt in diese grauenhaft leeren Augen blicken mußte, kehrte ihr Selbstbewußtsein zurück. Erneut stellte sie sich zwischen den Tigaph und sein Opfer, aber diesmal konzentrierte sie sich wohlweislich auf die gefährlichen Scheren.

„Geh mir aus dem Weg!“ zirpte der Tigaph mit einer Stimme, die F'durnadde an das Singen des Windes auf dem Planeten ihrer Vorfahren erinnerte.

„Nein!“ erwiderte F'durnadde, und kalte Wut schwang in ihrer Stimme mit. „Geh zu Shondorog zurück und richte ihm aus, daß die Tage seiner Herrschaft gezählt sind. Ich, F'durnadde, werde in Zukunft über das Aquarium herrschen.“

Der Tigaph wartete ab, bis sie zu Ende gesprochen hatte, dann setzte er sich unbeeindruckt wieder in Bewegung.

Er wollte dieser Fremden ausweichen und sich den Voche holen, aber F'durnadde glitt blitzschnell zur Seite und stand ihm schon wieder im Weg.

Tigaphs waren nicht sonderlich klug, denn die Skops hatten es nicht vermocht, ihnen mehr als eine sehr bescheidene Portion von Intelligenz zu verleihen. Als das Wesen merkte, daß F'durnadde es ernst meinte, beschloß er kurzerhand, F'durnadde und den Voche mitzunehmen. Shondorog war in letzter Zeit ohnehin so hungrig, daß für die Tigaphs kaum ein Brocken Fleisch abfiel.

Er hob die Scheren und öffnete sie weit, sprang auf F'durnadde los - und die Scheren schlossen sich mit einem lauten Knall, weil sich nichts als Luft zwischen ihnen befunden hatte. Ehe der Tigaph noch die schier unglaubliche Tatsache verdaut hatte, daß ihm ein sicheres Opfer entkommen war, gab es ein anderes, leiseres, berstendes Geräusch, und der Tigaph rollte hilflos zu Boden, weil zwei seiner Beine ihm den Dienst versagten: F'durnadde hatte mit ihren schnellen, harten Krallenhänden die gepanzerten Röhren unterhalb der Kniegelenke gebrochen.

Der Tigaph stieß ein seltsames Zirpen aus und bemühte sich verzweifelt, wieder auf die Beine zu kommen, denn in seiner jetzigen Lage bot er seinen Gegnern die nur sehr dünn gepanzerte und daher verletzliche Unterseite seines Körpers dar. Seine leeren Augen richteten sich in dumpfer Furcht auf F'durnadde.

Die junge Urmutter starrte auf ihren gefällten Gegner hinab und stellte verwundert fest, daß ihr Zorn verflogen war. Sie dachte nicht daran, dem Tigaph nun den Todesstoß zu versetzen, sondern sie empfand plötzlich Mitleid mit dieser Kreatur.

Es tat ihr leid, daß sie so unbeherrscht reagiert hatte, und sie begriff erst im Nachhinein, wie schwer sie ihren Gegner verletzt hatte. Sie hatte das nicht gewollt.

Sie beugte sich zu dem Tigaph hinab, und es machte ihr plötzlich nichts mehr aus, in dessen leere Augen zu blicken. Beruhigend streichelte sie das starre Gesicht des Wesens, und ihre Hände waren sehr sanft dabei.

„Es tut mir leid“, sagte sie. „Wir werden das wieder in Ordnung bringen, das verspreche ich dir.“

Der Tigaph hörte sich zu seinem eigenen Erstaunen jenes zärtliche Zirpen anstimmen, das er sich normalerweise ausschließlich für die Begegnung mit paarungsbereiten Artgenossen aufhob. Angst und Schmerz waren vergessen; er ließ die Schlafhäute über seine riesigen Augen sinken und zirpte zufrieden vor sich hin.

Der Tigaph merkte nicht, daß die Voche zurückkehrten, aber F'durnadde sah es, und sie sah auch den Haß in den Augen dieser Wesen. Die Voche hatten sich bisher damit abgefunden, daß sie selbst

mit ihren Peitschen nichts gegen die Tigaphs ausrichten konnten, aber jetzt lag eines dieser Wesen hilflos am Boden, und die Furcht der Voche verwandelte sich in blanken Haß. Nicht einmal die Tatsache, daß das Junge gesund und munter war, konnte sie jetzt besänftigen. Die ersten holten mit ihren Peitschen aus und ließen sie zornig knallen, und der Tigaph erwachte aus seinem behaglichen Dösen und zirpte voller Angst und Verzweiflung, während er sich vergeblich bemühte, sich einen festen Stand zu verschaffen. Dabei ruderte er so heftig mit seinen Scheren in der Luft herum, daß F'durnadde hastig zurückweichen mußte. Unversehens

sah sie die Peitschen der Voche vor sich.

„Zurück!“ rief sie, aber die Voche kümmerten sich nicht um sie. Eine Peitschenschnur wickelte sich um ihren Körper, und erneut erwachte diese schnelle, furchtbare Wut in ihr. Blitzschnell ergriff sie die Schnur und zog ihren Gegner aus der quirlenden Menge heraus, ehe dieser den Griff loslassen konnte.

Aus irgendeinem Grund wußte sie, daß sie den Anführer dieser wilden Meute erwischt hatte. Sie packte ihn im Nacken und schüttelte ihn, bis er vor Furcht schrie und sein Körper sich mit dem klebrigen Schleim nackter Todesangst bedeckte. Erschrocken wichen die anderen zurück.

F'durnadde starrte sie zornig an, bereit, dem nächsten Angriff zu begegnen, aber die Voche beobachteten sie still und furchtsam, und wieder verbrauchte F'durnaddes Wut von einem Augenblick zum anderen.

Sie setzte den Voche behutsam ab, streichelte ihn sanft, bis sein Körper wieder trocken war, und untersuchte ihn vorsichtig, bis er ihr versicherte, daß er nicht ernsthaft verletzt sei. Er wirkte jetzt weder aggressiv noch demütig, sondern er blickte voller Liebe und Vertrauen zu ihr auf. Mehr noch - ein Funke schien auf die anderen Voche überzuspringen, und sie kamen heran, nicht kampfbereit, auch nicht schuldbewußt, sondern zutraulich wie Kinder. Ein weiblicher Voche sprang gewandt auf die klingenden Platten und tanzte ein wunderbares, zärtliches Lied, während einige Voche begannen, die gebrochenen Beine des Tigaphs zu schienen. Dann wurden ein paar männliche Voche auf das Lied aufmerksam, und sie begannen prompt, mitzusingen. Ihre schrillen, lauten

Stimmen zerbrachen die zarte Melodie und verwandelten die Harmonie der klingenden Platten in fürchterliche Dissonanzen, aber keiner von ihnen merkte das.

F'durnadde floh vor diesen schrecklichen Geräuschen, bis sie einen kleinen, stillen Raum erreichte, in dem sie endlich Ruhe fand.

*

Aus irgendeinem Grund waren die Snarvs, die Tigaphs und die Voche plötzlich freundlich zueinander, ja, sie schienen sich kaum noch daran zu erinnern, daß sich noch wenige Stunden zuvor einer vor dem anderen gefürchtet hatte.

F'durnadde hatte anfangs keine Zeit, sich über dieses Phänomen zu wundern, denn es gab noch andere Gruppierungen innerhalb des Aquariums, und es schien, daß hier jeder der Feind aller anderen war. F'durnadde war den Maschinen für das harte Training dankbar. Ohne diese gründliche Vorbereitung hätte sie sich wohl schon nach kurzer Zeit zu den Geistern ihrer Vorfahren gesellen müssen.

Aber da F'durnadde ein sehr intelligentes Wesen war, fiel es ihr schon bald auf, daß ihre Siege höchst merkwürdige Folgen nach sich zogen.

Sie begriff, warum dieser eine Tigaph, den sie zwar einerseits verletzt, andererseits aber vor dem sicheren Tod bewahrt hatte, ihr nun treu ergeben war. Aber warum traf sie überall auf ganz andere Tigaphs, die nichts anderes im Sinn hatten, als F'durnadde zu beschützen?

„Es hat etwas mit ihrer Herkunft zu tun“, erklärte das Aquarium auf eine diesbezügliche Frage. „Vergiß nicht, daß sie nicht als komplette In-

dividuen, sondern in Form von Zellproben zu uns kamen. Auch wenn sie sich inzwischen viele Male fortgepflanzt haben, ist ihr Ursprung ein und derselbe. Sie gleichen sich so sehr, daß sie die Gefühle ihrer Artgenossen mitempfinden.“

F'durnadde gab sich mit dieser Erklärung zufrieden, denn es gab genug andere, wichtigere Probleme. Da war zum Beispiel Shondorog.

Er lebte noch immer, und nachdem er die Macht über die Tigaphs und die Voche verloren hatte, konzentrierte er sich auf andere Wesen, damit sie ihm Nahrung verschafften, und notfalls konnte er seine Verbündeten außerordentlich schnell wechseln. Abgesehen davon stellte F'durnadde fest, daß ihre eigenen Verbündeten rückfällig werden konnten, wenn sie sich allzu intensiv mit zu vielen Gruppierungen zugleich beschäftigte. Als sie in den Tiefen des Aquariums urplötzlich auf einen Ti-gaph stieß, der seine Bindung an F'durnadde total vergessen hatte und sie vehement angriff, hätte sie fast ihr Leben gelassen. In ihrer plötzlichen Panik tötete sie den Ti-gaph, und danach floh sie entsetzt vom Ort des Geschehens. Ihr Entsetzen war deshalb so groß, weil sie im letzten Augenblick erkannt hatte, daß der Tigaph sie nicht aus persönlichen Gründen vernichten wollte. Etwas steuerte ihn - Shondorog?

„Eine andere Antwort gibt es nicht“, behauptete das Aquarium, und es schien sich seiner Sache ganz sicher zu sein. „Du mußt ihn vernichten - unbedingt!“

F'durnadde sah das ein und bereitete sich systematisch auf diesen zweifellos schweren Kampf vor.

Sie hatte mittlerweile sehr viele Kämpfe hinter sich, und sie hatte immer gesiegt. Als das Aquarium ihr

anbot, mit einem speziell programmierten Roboter zu trainieren, lehnte sie ab - sie war sich ihrer Fähigkeiten sicher. Wenig später trat sie auf den Korridor hinaus und sah sich plötzlich Shondorog gegenüber. Er kämpfte auf eine sehr ungewöhnliche Weise, denn er setzte nicht seinen Körper, sondern seinen Geist ein. F'durnadde verlor den Kampf - um dann zu erfahren, daß ihr Gegner nicht Shondorog, sondern eine Maschine gewesen war.

„Hüte dich vor dem Hochmut!“ warnte das Aquarium, und F'durnadde beherzigte diesen Rat.

Viele Tage lang übte sie sich in der schwierigen Kunst, Shondorogs hypnotischer Ausstrahlung zu widerstehen. Sie nahm es bewußt in Kauf, daß Shondorog seinen Einfluß auf die Tigaphs und die Voche zurückgewann, und der psychische Schmerz, den sie dabei empfand, stachelte sie zusätzlich an.

In den kurzen Ruhepausen beobachtete sie ihren Gegner, und sie lernte seinen Lebensrhythmus kennen.

Shondorog gehörte der Gruppe der Klovs an, von denen es nur sehr wenige im Aquarium gab. Genau genommen war er zur Zeit sogar der einzige seiner Art, denn die Jungen in den Eiern, über die er eifersüchtig wachte, würden erst in einigen Wochen ausschlüpfen. Shondorogs Gefährtin war kurz nach der Eiablage gestorben. Das Aquarium erklärte, daß dies ein ganz normaler Vorgang sei - alle weiblichen Klovs starben, sobald sie ihre Eier gelegt hatten. Aus den Eiern schlüpften pro Gelege jeweils nur ein oder zwei weibliche Klovs, und die männlichen Nachkommen brachten sich beim Kampf um die Gunst ihrer Frauen gegenseitig um. Nur der stärkste Mann blieb

am Leben, hütete die Eier und zwang andere Wesen, ihn und - später - die Jungen-zu versorgen.

Shondorog schlief nie, sondern döste bestenfalls kurze Zeit vor sich hin. Er verließ seine Brutkammer nicht, aber seine Gedanken griffen in die Tiefen der Station hinaus und zwangen andere, ihm zu dienen. Mindestens einmal am Tag verlangte er nach Nahrung, und er nahm ausschließlich rohes Fleisch zu sich. Er fraß wie ein Tier, zerriß seine Opfer mit den scharfen Krallen und schlang riesige, blutige Brocken hinunter. Auch vom Aussehen her glich er eher einem Tier, als einem intelligenten Wesen: Seine plumpen Füße eigneten sich nicht zum Greifen, und mit seinem platten, breiten Körper und dem langen Schwanz paßte er eher in einen Sumpf als in eine Raumstation. Er benötigte heiße, sehr feuchte Luft, und besonders kurz nach den Mahlzeiten ließ er sich gerne mit heißem Wasser berieseln. Danach war er für kurze Zeit kaum aktiv, sondern lag faul auf dem Boden und gestattete seinen „Untertanen“, an ihr eigenes Wohl zu denken.

„Das Problem ließe sich sehr leicht lösen“, sagte F'durnadde vorsichtig, nachdem sie Shondorog lange genug beobachtet hatte. „Biete ihm kalte, trockene Luft an, und er und seine Brut werden sterben.“

„Man hat mich geschaffen, damit ich Leben erhalte!“ erwiderte das Aquarium streng. „Ich kann keines der Wesen, die ich in mir berge, vernichten.“

„Selbst dann nicht, wenn ein Skop es dir befiehlt?“ fragte F'durnadde scharf, denn sie konnte sich nicht recht vorstellen, daß ihre Vorfahren so naiv gewesen waren.

„Auch dann nicht“, bestätigte das Aquarium.

„Aber du darfst es zulassen, daß dieses Wesen andere Bewohner der Station töten läßt? Daß es sie versklavt und mißbraucht?“

„Ich habe die Aufgabe, Leben zu erhalten“, wiederholte das Aquarium gelassen. „Wenn meine Bewohner es vorziehen, sich gegenseitig umzubringen, dann geht mich das nichts an. Ich darf mich nicht einmischen.“

„Wozu haben die Skops dich geschaffen?“ wollte F'durnadde wissen. „Nur um Leben zu erhalten? Dann hätten sie besser daran getan, diese Wesen auf jenen Welten zu lassen, von denen sie stammten.“

„Die Skops haben mich geschaffen, damit ich Leben erhalte, und ich muß Leben erhalten, damit die Skops es beobachten können.“

„Aber jetzt ist niemand mehr da, der diese Wesen beobachtet“, gab F'durnadde zu bedenken. „Der einzige lebende Skop, den es noch gibt, bin ich. Wäre es da nicht deine vordringliche Aufgabe, mich zu beschützen, und wäre das kein Grund für dich, Shondorog zu töten? Er ist ein gefährlicher Gegner, und ich könnte diesen Kampf verlieren!“

„In diesem Fall würde ich Shondorog betäuben und deinen Körper in Sicherheit bringen“, erklärte das Aquarium und fügte mit einem Anflug von Stolz hinzu: „Ich kann aus jeder Zelle deines Körpers einen neuen Skop heranziehen.“

„Großartig!“ sagte F'durnadde sarkastisch und sah Generationen von „Urmüttern“ vor sich, die gegen die Klovs kämpften und darüber keine Gelegenheit fanden, ihre eigentlichen Probleme zu lösen - nämlich eine Welt zu finden, in der das Volk der Skops wiedererstehen konnte. „Wie wäre es, wenn du Shondorog schon vorher betäubst? Dann könntest du dir eine Menge Arbeit ersparen.“

„Es macht mir nichts aus, zu arbeiten“, versicherte das Aquarium freundlich. „Die Brutkammern stehen ohnehin schon viel zu lange leer.“

F'durnadde begriff, daß sie von dieser Seite keine Unterstützung zu erwarten hatte, aber ihre Achtung vor ihren Vorfahren sank ins Bodenlose, und sie nahm sich vor, dem Aquarium eine Lektion zu erteilen, sobald sie eine Möglichkeit dazu fand - und falls sie den Kampf gegen Shondorog überlebte. Gleichzeitig wurde ihr klar, daß die Ratschläge des Aquariums mit Vorsicht zu genießen waren.

Bei der nächstbesten Gelegenheit verließ sie ihre Räume und begab sich zu den Snarvs.

Aus irgendeinem Grund hatte sie diese liebenswerten Fremden in ihr Herz geschlossen, und sie hatte dafür gesorgt, daß sie selbst dann vor den Voche und den Tigaphs in Sicherheit waren, wenn diese wieder dem Einfluß Shondorogs unterlagen. Die Snarvs wußten F'durnaddes Fürsorge zu würdigen und begrüßten sie mit großer Freude.

„Ich bin zu euch gekommen, um euch um einen großen Gefallen zu bitten“, begann F'durnadde ohne Umschweife. „Ich werde versuchen, Shondorog und seine Brut zu vernichten, damit wir endlich in Ruhe und Frieden leben können. Aber ohne eure Hilfe, werde ich diesen Kampf verlieren.“

Die Snarvs sahen einander an und raschelten unbehaglich mit ihren Stacheln, denn sie konnten sich nicht vorstellen, wie ausgerechnet sie bei einem Kampf gegen Shondorog von Nutzen sein sollten. F'durnadde aber hatte bei ihrer Diskussion mit dem

Aquarium genau zugehört, und sie wußte, was sie wollte: Es durfte hier nie wieder Klovs geben. Sie konnte keine andere Gruppe um Hilfe bitten, denn sie waren alle mehr oder weniger von Shondorog beeinflußt, und der Einfluß mochte über den Tod dieses schrecklichen Wesens hinausreichen. Nur die Snarvs waren seit jeher unabhängig geblieben. Shondorog hätte zweifellos auch sie beeinflussen können, aber er hatte darauf verzichtet, weil es ihm nichts eingebracht hätte. Er konnte seine Untertanen dazu zwingen, andere Wesen zu töten und ihm zu bringen, aber seine Macht reichte nicht aus, um sie zum Selbstmord zu zwingen. Die Snarvs aber waren keine guten Jäger - nicht einmal dann, wenn Shondorog ihnen befahl, es zu werden. Sie waren für ihn nur als Opfer interessant.

„Ich verlange nicht von euch, daß ihr euch an dem eigentlichen Kampf beteiligt“, versicherte F'durnadde beruhigend. „Aber ich möchte, daß ihr in der Nähe seid, wenn es soweit ist. Ich weiß, daß ich Shondorog besiegen kann, aber dieser Sieg wird uns nichts nützen, denn das Aquarium wird aus den Zellen seines Körpers eine neue Generation von Klovs züchten. Darum muß Shondorogs Körper nach seinem Tod auf der Stelle vernichtet werden. Für die Eier, die er hütet, gilt das ebenfalls.“

Auch die Snarvs waren Fleischfresser, aber da es an Bord des Aquariums keine Lebensform gab, die sie überwältigen konnten, begnügten sie sich schon seit langem mit dem synthetischen Fleisch, das

die Station ihnen lieferte. Die rund fünfhundert lebenden Snarvs, die es zu diesem Zeitpunkt gab, konnten Shondorog samt seinen Eiern binnen kürzester Zeit spurlos beseitigen,

wenn sie gezielt vorgingen, und es würde dem Aquarium wenig nützen, wenn es die Snarvs dazu zwang, diese Nahrung wieder herzugeben. Die Nahrungsaufnahme der Snarvs basierte auf einer konzentrierten Säure, und diese Wesen besaßen anstelle von Beißwerkzeugen ein System von säureführenden Kanälen. Jeder Bissen, den diese Wesen zu sich nahmen, wurde auf diese Weise auf der Stelle in flüssigen Brei verwandelt, und weder Knochen noch Chitin oder andere harte Bestandteile konnten dieser Säure widerstehen. Snarvs kauten ihre Nahrung nicht - sie schlürften sie nur noch hinunter. Die Chance, daß das Aquarium in diesem Brei noch intakte Zellen vorfand, war außerordentlich gering.

Die Snarvs begriffen den Plan sofort.

„Und wenn du den Kampf verlierst?“ fragten einige bedrückt.

F'durnadde dachte an das, was das Aquarium gesagt hatte.

„Dann wird Shondorog für einige Zeit beschäftigt sein“, erklärte sie. „Zeit genug für euch, euch zurückzuziehen. Aber vielleicht kommt ihr hinter seinem Rücken wenigstens an die Eier heran - falls das Aquarium euch nicht betäubt. Keine Angst, mir kann nicht viel passieren. Man wird aus irgendeinem Rest von mir eine neue F'durnadde heranziehen.“

Die Snarvs waren nicht restlos davon überzeugt, aber sie versprachen, ihr Bestes zu tun. F'durnadde verließ ihr Quartier und zerbrach die Sperren, mit deren Hilfe sie die Snarvs geschützt hatte. Sie sah, wie die kleinen, stacheligen Wesen nach allen Seiten davoneilten, und begab sich mit grimmiger Entschlossenheit zu Shondorog. Unterwegs empfand sie mehrmals einen seltsamen Schmerz. Er war mehr psychisch als physisch,

und sie wußte, was da vor sich ging: \ Das Aquarium zeigte sein wahres Gesicht. Es mußte Leben bewahren -alles Leben, das es zur Zeit in sich barg. Es wollte weder F'durnadde, noch die Snarvs oder Shondorog verlieren. Also ließ es Shondorogs Untertanen erkennen, daß die Snarvs erneut zur Jagd freigegeben waren ...

Aber die Snarvs waren nicht dumm, und außerdem hatten sie jetzt ein festes Ziel. Sie mochten F'durnadde, und sie gingen wenig Risiken ein. Nur etwa zehn von ihnen starben, bevor sie die Nähe von Shondorogs Quartier erreichten und vorerst in Sicherheit waren. F'durnadde wunderte sich darüber, daß sie das so genau wußte. Mehr noch: Sie konnte spüren, wie die Snarvs sich in den verschiedensten Verstecken zusammendrängten und voller Eifer darauf warteten, ihre Aufgabe zu erfüllen. Sie taten das keineswegs aus dem Wunsch heraus, endlich ihren Todfeind zu erledigen - das stand klar an zweiter Stelle. Sie hatten vor allem den Wunsch, zu tun, was F'durnadde ihnen befohlen hatte. Sie waren wie berauscht von dem Gedanken, daß F'durnadde ihnen vertraute und ihnen eine so schwere Arbeit anvertraute. Sie verhielten sich wie...

F'durnadde blieb unwillkürlich stehen. Sie wußte über alle Tatsachen skopschen Lebens Bescheid, und sie wußte auch, wer und was sie war. Sie war die Urmutter eines künftigen Volkes, das auf einem günstigeren Planeten heranwachsen sollte - das hatte man ihr gesagt, und da sie ein weiblicher Skop war, hatte sie an Nachkommen gedacht, die sie zur Welt bringen und mit der gebührenden Sorgfalt aufziehen wollte.

Aber wie gönnte sie Kinder gebären, wenn es keinen männlichen Skop mehr gab?

Sie war nicht die Urmutter, sondern nur die Verkörperung eines Volkes. Und sie würde niemals Kinder haben, sondern ihr Körper bildete nur das Material, aus dem man weitere Urmütter heranzog. Schon die nächste Urmutter würde man anders erziehen - sie würde von vornherein lernen, daß man warten mußte, bis der Planet F'durnadde imstande war, erneut Leben zu tragen. Das Aquarium kannte ihre Pläne. Es wußte, daß F'durnadde sich von diesem toten Planeten, der nie wieder Leben tragen würde, entfernen wollte, und es konnte diese Pläne nicht billigen. F'durnadde sollte gegen Shondorog kämpfen und dabei den Tod finden, damit man eine neue, gehorsamere Urmutter aufziehen konnte. Und das Aquarium, das nur eine phantasielose Maschine war, würde die anderen Urmütter warten lassen, bis es zu spät war und das Volk der Skops keine Chance mehr hatte.

Und trotzdem hatte es sich verrechnet. F'durnadde war noch immer sehr jung, und für das Aquarium war sie eine S'ykop - ein Mädchen, dem die Gefühle erwachsener weiblicher Skops fremd waren. Aber F'durnadde war weit mehr als ein weiblicher Skop, und sie hatte Kinder, mit denen sie in empathischer Verbindung stand: Die Snarvs. Aber auch die Voche, die Tigaphs und viele andere waren ihre Kinder, und es schmerzte sie, wenn sie dem Einfluß Shondorogs unterlagen.

F'durnadde fragte sich, ob die alten Skops nicht doch klüger gewesen waren, als sie angenommen hatte, aber sie verdrängte all diese Gedanken im Bruchteil einer Sekunde, als plötzlich der Gestank von Blut und Tod ihren Sinneskopf erreichte.

Shondorog hatte entgegen seinen Gewohnheiten die Brutkammer geöffnet. Kampfbereit stand er am Eingang, und F'durnadde spürte, wie er Zugang zu ihrem Gehirn suchte und fand.

Das Aquarium hatte sie belogen und betrogen, und das Training, dem sie sich unterzogen hatte, war nicht dazu geeignet gewesen, sie gegen Shondorog zu schützen - ganz im Gegenteil. Jetzt erkannte sie ihren Fehler, und sie schalt sich einen Narren, daß sie es nicht früher bemerkt hatte. Sie hatte doch gesehen, wie dieses Wesen mit seinen Opfern umging! Und das Aquarium hatte ihr trotzdem erfolgreich einreden können, daß Shondorog ausschließlich mit geistigen Kräften kämpfte.

Sie verfiel in einen Zustand der Schreckstarre, als Shondorog auf sie zugeschossen kam. Er war viel schneller, als sie es ihm je zugetraut hätte, und seine Klauen hoben sich. Sie konnte nichts weiter tun, als die Schuppen zu spreizen und darauf zu hoffen, daß...

Ein Schrei gellte durch den Korridor, und Shondorog warf sich mitten im Sprung herum. Ein Snarv schlüpfte blitzschnell in die Ventilationsöffnung zurück, aber rechts von ihm erschien ein anderer, schrie empört auf und verschwand.

Shondorog drehte sich im Kreis, schnappte wütend nach den kleinen, stacheligen Wesen und fauchte, weil sie ihm immer wieder entwischten. F'durnadde fühlte den Einfluß ihres Gegners schwinden, und sie war nicht länger ein hilfloses Opfer.

Ein Tigaph tauchte am anderen Ende des Korridors auf.

„Komm her und hilf uns!“ rief

F'durnadde ihm zu, während die Snarvs den Gegner in Atem hielten.

Der Tigaph eilte auf sie zu, und für einen Moment glaubte sie, sich verrechnet zu haben. Aber der Tigaph rannte an ihr vorbei und stürzte sich in wilder Wut auf Shondorog, und wenige Augenblicke später drängten, eine ganze Schar von Voche herein, die zornig mit ihren Peitschen knallten und dem Tigaph zu Hilfe kamen. Der ganze Korridor füllte sich mit kreischenden, fauchenden, schreienden, keckernden Wesen, die nichts anderes im Sinn hatten, als Shondorog den Garaus zu machen.

F'durnadde lehnte wie betäubt an der Wand, unfähig, selbst in den Kampf einzugreifen. Einige der tapferen kleinen Snarvs starben unter Shondorogs Krallen, und sie spürte ihren Schmerz und die Leere, die ihm folgte. Der Tigaph rollte tödlich verletzt zur Seite, und auch einige der Voche blieben verwundet liegen. F'durnadde glaubte, selbst sterben zu müssen, so intensiv spürte sie das Leid ihrer „Kinder“ - und dann erwachte endlich wieder die Wut in ihr.

Sie richtete sich hoch auf und blickte über das Getümmel hinweg. Wie auf ein unhörbares Kommando wichen ihre „Kinder“ zurück, so daß sie Shondorog sehen konnte.

Er stand inmitten eines Kreises mordgieriger Untertanen, die plötzlich jeden Respekt vor ihm verloren hatten, und das allein irritierte ihn bereits. Abgesehen davon hatte er einige häßliche Wunden davongetragen. Und nun sah er seine eigentliche Gegnerin vor sich, und er begann zu zittern.

Es waren zu viele potentielle Opfer um ihn herum, und er konnte sie nicht alle zur gleichen Zeit in seinen Bann zwingen - nicht in seiner jetzigen Verfassung. Vage begriff er, daß

F'durnadde daran schuld war, und so konzentrierte er sich auf sie, aber sie widerstand ihm diesmal. Shondorog zitterte nicht vor Angst, sondern weil seine Reflexe ihn dazu bewegen wollten, F'durnadde anzuspringen, und F'durnaddes Wille ihn daran hinderte.

„Geht und vernichtet die Eier!“ befahl F'durnadde einigen der Snarvs, und sie eilten gehorsam in die Brutkammer. Zwei oder drei Voche folgten ihnen - nicht aus Futterneid, wie F'durnadde beruhigt feststellte, sondern um aufzupassen, daß die kleinen Stachelwesen auch wirklich nichts von der Brut übrigließen.

„Da drinnen stirbt deine Brut“, sagte F'durnadde zu Shondorog, der wütend fauchte und sich trotzdem nicht von der Stelle rühren konnte. „Und du wirst mit ihr sterben. Stirb, Shondorog!“

Und Shondorog fiel zu Boden und war tot.

6.

Stira war ungeheuer erleichtert, als es an einer der Türen klopfte und eine Pflegerin das Kennwort nannte. Die Pflegerin bekam schon nach kurzer Zeit Gesellschaft, aber alles in allem waren es nur wenige, die Rekkam und seine Leute noch als zuverlässig einstufen.

Leider waren auch die Pflegerinnen ratlos, und sie untersuchten und betasteten F'durnadde mit wachsender Verzweiflung. F'durnadde lebte, aber sie reagierte auf nichts. Es ließ sich nicht einmal sagen, ob sie bewußtlos oder lediglich noch immer im Bann ihrer Erinnerungen gefangen war. Stira

ließ vorsichtshalber das nächste Lied anlaufen, als es Zeit dafür war, denn sie gab die Hoffnung nicht auf, daß F'durnadde erwachen würde, sobald sie das vorgegebene Ende dieser Meditationsphase erreichte.

Rekkams Posten waren draußen aufgestellt. Sie trugen Waffen und waren jederzeit auf einen Angriff Stillogs gefaßt, aber der rührte sich nicht. Ahany und einige andere junge Voche krochen lautlos durch die Ventilationsschächte und suchten nach dem Aufrührer und Puka, aber weder Stira noch Rekkam gaben sich irgendwelchen Illusionen hin - die Station war riesengroß.

Stira zuckte zusammen, und ein Feuchtigkeitfilm bildete sich auf ihrer Haut, als die Pflegerinnen plötzlich unruhig wurden.

„Der Schlag ihres Herzens wird unregelmäßig“, berichtete eine von ihnen, eine schon ältere Voche namens Borgia.

Stira sah sich verzweifelt um, aber hier gab es niemanden, der ihnen helfen konnte. Dann wurde sie sich plötzlich der Musik bewußt, die durch den Raum hallte.

„Es ist das Lied der Suche“, stellte sie erleichtert fest. „Darauf reagiert sie immer besonders stark.“

„Indem der Rhythmus ihres Herzens sich verändert?“ fragte Borgia besorgt.

„Das weiß ich nicht“, mußte Stira zugeben. „Wenn wir tanzen, können wir nicht gleichzeitig auf ihren Herzschlag achten. Aber früher waren manchmal auch Pflegerinnen während der Meditationsphasen bei ihr.“

„Das muß lange her sein“, stellte Borgia betrübt fest. „Ich kann mich jedenfalls nicht daran erinnern.“

„Aber sie hat es mir selbst erzählt! Früher waren Pflegerinnen anwesend - wenn ich nur wüßte, warum...“

Ein Klopfen lenkte sie ab, und sie eilte zu der betreffenden Tür. Ein männlicher Voche winkte sie aufgeregt nach draußen, und sie folgte ihm zu einem der Sprechgeräte, von denen es in F'durnaddes privaten Räumen leider keines gab - die Clansmutter legte nicht den geringsten Wert darauf, durch allerlei unwichtige Meldungen in ihren Meditationen gestört zu werden. Wenn sie wach war, ließ sie sich von den Wächterinnen darüber informieren, was in der Station und deren Umgebung geschehen war, und wenn es nötig wurde, gewisse Dinge persönlich zu regeln, verließ sie ihre Unterkunft. Sie duldete es nicht, daß die Stimme eines männlichen Voche die Harmonie der Klangplatten störte, und jedermann an Bord hatte das bisher stillschweigend respektiert. Im Augenblick wünschte Stira sich jedoch, F'durnadde hätte wenigstens eine Sprechleitung für den Notfall einrichten lassen.

Sie war erleichtert, als sie Rekkam auf dem Schirm sah, aber auch beunruhigt, denn der Voche hatte zur Zeit sicher genug zu tun und wandte sich gewiß nur in dringenden Angelegenheiten direkt an die Erste Wächterin.

„Eine fremde Flotte hat die Pforten passiert!“ sagte er aufgeregt, sobald er Stira erblickte.

Sie begriff nicht, was das mit den Problemen zu tun hatte, mit denen sie zur Zeit kämpften. Eine fremde Flotte - gewiß, das war ungewöhnlich, aber es war nicht die Aufgabe der Clansmutter, sich um derartige Dinge zu kümmern. Jedenfalls nahm Stira das an, denn sie konnte sich nicht daran erinnern, während ihres ganzen Lebens etwas von fremden Flotten gehört zu haben.

„Stira!“ rief Rekkam drängend. „Begreifst du denn nicht? Diese Flotte besteht aus Tausenden von fremden Raumschiffen. Die Schiffe gehören zu keinem der Clans, sondern sie kommen von *draußen*. F'durnadde hat uns verboten, die Clans um Hilfe zu bitten, aber von irgendwelchen Fremden hat sie nichts gesagt!“

Endlich begann Stira zu verstehen, und ihre Kehle vibrierte vor Aufregung, so daß sie zuerst keinen Ton hervorbrachte.

„Du meinst, wir könnten die Wesen in diesen fremden Schiffen um Hilfe bitten?“ fragte sie schließlich.

„Ja!“ schrie Rekkam triumphierend. „Stira, Wesen, die solche Schiffe bauen und die Pforten überwinden, müssen sehr klug sein. Warum sollen sie dann nicht auch genug von Heilkunde verstehen, um F'durnadde zu helfen?“

Stira dachte darüber nach, und in ihrem Innern herrschte ein solches Durcheinander von sich widersprechenden Gefühlen, daß ihr fast schwindelig davon wurde.

Ihr erster Gedanke galt F'durnadde und der Frage, wie die Clansmutter auf die Anwesenheit von Fremden reagieren würde. Wenn sie es ihren „Kindern“ nicht verboten hatte, Fremde in dieser Angelegenheit anzusprechen, dann nur aus dem einfachen Grund, weil sie mit dem Auftauchen

irgendwelcher Fremder gar nicht erst gerechnet hatte. Aber die Voche waren recht geschickt, wenn es um Wortklaubereien ging, und F'durnadde hatte ausdrücklich befohlen, keinen Angehörigen der Clans herbeizurufen. Vielleicht würde die Clansmutter aus Zorn auf die Idee verfallen, Rekkam und Stira zu bestrafen, aber F'durnaddes Zorn hielt in solchen Dingen nicht lange an, und außerdem - wenn sie damit das Leben der Clansmutter rettete,

würde Stira die Strafe mit Freuden auf sich nehmen.

Aber würden die Fremden auf einen Hilferuf überhaupt reagieren? Wenn sie wirklich von draußen kamen - was konnte ihnen das Leben der Clansmutter bedeuten? Und selbst wenn sie kamen - was würden sie für F'durnadde tun können, wozu nicht auch die Pflegerinnen imstande waren? Niemand konnte bestreiten, daß die Pflegerinnen sehr gute Kenntnisse der Heilkunde besaßen. F'durnadde achtete streng darauf, daß sie sehr sorgfältig ausgebildet wurden. Nur in bezug auf die Clansmutter waren ihre Kenntnisse begrenzt - da F'durnadde nie zuvor krank gewesen war, konnte das niemanden verwundern.

Aber selbst wenn die Fremden genauso hilflos vor der Clansmutter standen wie Stira und die Pflegerinnen - es war das Risiko wert.

„Wir müssen es versuchen“, entschied Stira.

Sie kehrte zu F'durnadde zurück und betrachtete sie nachdenklich. Noch immer erklang das Lied der langen Suche, und Stira fragte sich, welche Bilder die Clansmutter bei diesen Klängen wohl sehen mochte...

Shondorogs Tod hatte weitreichende Folgen für die Bewohner des Aquariums, und F'durnadde erfuhr das schon kurz nach ihrem Sieg.

„Dein Plan ist nicht aufgegangen“, sagte sie triumphierend, sobald sie mit sich und dem Aquarium alleine war. „Du wolltest, daß Shondorog mich umbringt, damit du eine neue Urmutter heranziehen konntest - eine, die bereitwillig deinem Rat folgt und dich für alle Zeiten um diesen leblosen Planeten kreisen läßt. Aber Shondorog ist tot, und es wird dir nicht gelingen, neue Klovs zu züchten. Ich aber lebe, und ich werde dich dazu zwingen, den Planeten meiner Vorfahren zu verlassen und auf die Suche nach einer neuen Welt zu gehen!“

Lange Zeit blieb es still, und F'durnadde dachte schon, daß das Aquarium es vorzog, nicht mehr mit ihr zu sprechen und statt dessen andere, düstere Pläne auszubrüten. Aber dann vernahm sie eine vertraute, fast schon vergessene Stimme:

„Du hast nicht nur Shondorog getötet, sondern auch das Aquarium.“

„Sammler!“ rief F'durnadde überrascht. „Ich dachte, dich gäbe es gar nicht mehr?“

„Ich war in dem Verbund all der Maschinen aufgegangen, die gemeinsam das Aquarium bildeten“, erklärte der Sammler. „All diese Maschinen hatten nur eine gemeinsame Aufgabe - jene Lebensformen zu erhalten, die frühere Sammler hergebracht hatten. Sie haben versagt, und darum ist diese Einheit zerbrochen. Das Aquarium, wie du es kennst, existiert nicht mehr.“

„Heißt das, daß wir alle sterben müssen?“ fragte F'durnadde erschrocken.

„Nein“, erwiderte der Sammler. „Die einzelnen Maschinen funktionieren nach wie vor, und sie werden sich auch weiterhin soweit ergänzen, daß die Station euch Nahrung, Luft und Wasser zu bieten vermag. Aber das gemeinsame Bewußtsein dieser Maschinen ist erloschen.“

„Dann wird mir das Aquarium wenigstens nicht mehr nach dem Leben trachten“, stellte F'durnadde erleichtert fest.

„Das Leben selbst wird dich vernichten!“

„Wie meinst du das nun wieder?“ erkundigte F'durnadde sich mißtrauisch.

„Fast alle Wesen, die in dieser Station leben, sind von ihrer Veranlagung her Jäger“, erklärte der Sammler ruhig. „Sie sind daran gewöhnt, andere Wesen zu töten, um sich von deren Fleisch zu ernähren. Lange Zeit hindurch hatte das Aquarium große Mühe, sie voreinander zu schützen, denn ihre Jagdinstinkte waren allzu mächtig. Aber dann gewöhnten sie sich daran, jene Nahrung zu sich zu nehmen, die das Aquarium ihnen lieferte. Nur ein Volk konnte sich nicht damit abfinden, und das waren die Klovs. Das Aquarium hat seit jeher dafür gesorgt, daß jeweils nur ein einziges Gelege zustande kam.“

„Es hätte besser daran getan, diese Bestien beizeiten ganz auszurotten!“ versetzte F'durnadde zornig.

„Es war dem Aquarium untersagt, zu töten“, erwiderte der Sammler streng. „Es hätte aber töten müssen, wenn es die Klovs nicht gegeben hätte. Du glaubst, daß nun Frieden in der Station herrschen wird? Du irrst dich, F'durnadde! Alle, die jetzt noch leben, ernähren sich von künstlichem Fleisch. Nur

Shondorog und die anderen Klovs konnten sie dazu zwingen, zu töten. Und sie müssen töten."

„Warum?"

„Weil es sonst bald zu viele von ihnen gibt. Dies ist keine Welt, F'durnadde, sondern nur eine künstliche Station mit einem sorgfältig berechneten und ausbalancierten Gleichgewicht. Für jedes Wesen, das hier geboren wird, muß ein anderes Wesen sterben. Die Klovs haben dafür gesorgt, daß dies Gleichgewicht niemals in Gefahr geraten konnte. Jetzt gibt es keine Klovs mehr, und all diese Wesen werden sich bereitwillig wie immer vermehren, aber die Menge der Nahrung wird immer die gleiche bleiben. Bald wird diese Nahrung nicht mehr ausreichend sein, und dann werden die Wesen sich auf ihre ursprünglichen Instinkte besinnen. Sie werden übereinander herfallen und sich gegenseitig fressen, bis sie erneut eine Art von Gleichgewicht hergestellt haben. Du wirst all dieses Leiden und Sterben nicht ertragen können, F'durnadde!"

Sie dachte darüber nach und erschrak. Dann aber richtete sie sich zornig auf.

„Sie werden meinen Befehlen gehorchen und nur eine begrenzte Anzahl von Nachkommen in die Welt setzen", rief sie, ohne sich bewußt zu sein, was sie sich da vorgenommen hatte. „Aber auch du wirst meinen Befehlen gehorchen, Sammler! Die Maschinen, die früher das Aquarium gebildet haben, sind nun ohne gemeinsames Bewußtsein. Das ist gut, denn dieses frühere Bewußtsein stand meinen Plänen ohnehin im Wege. Das Aquarium konnte nicht begreifen, daß die Welt, die es umkreiste, nie wieder imstande sein würde, Leben zu tragen. Du aber weißt das schon seit langem, und *dir* hat man den Befehl gegeben, eine neue Welt für das Volk der Skops zu suchen. Du konntest diese Aufgabe nicht erfüllen, weil du nicht groß genug warst. Nun bist du *sehr* groß! Du wirst das neue gemeinsame Bewußtsein dieser Station sein und mich und meine Kinder zu einer Welt bringen, einer wirklichen Welt, auf der wir alle Platz finden!"

„Ich habe bereits eine sehr lange Reise hinter mir", gab der Sammler zu bedenken. „Es wird eine noch viel längere Suche werden, die du da planst."

„Das ist mir egal", erwiderte F'durnadde verbissen. „Auf dieser staubigen, stürmischen Welt da unten kann keiner von uns überleben. Selbst die Maschinen, die unsere Vorfahren hinterlassen haben, sind dort unten längst zu Staub zerfallen."

Der Sammler schwieg geraume Zeit, bevor er sich wieder meldete.

„Die Station besitzt einen eigenen Antrieb", berichtete er. „Aber der dient nur dazu, die Umlaufbahn stabil zu halten, und die betreffende Maschine weigert sich, eine andere Aufgabe zu übernehmen."

„Laß mich mit ihr sprechen", verlangte F'durnadde mit neu erwachtem Selbstbewußtsein, und dann re-dete sie mit der widerspenstigen Maschine in der Sprache der Skops. Als sie damit fertig war und die Maschine sich bereit erklärte, F'durnaddes Befehle zu befolgen, hielt der Sammler bereits andere Probleme für sie bereit.

Wenn F'durnadde müde wurde und Entspannung brauchte, begab sie sich immer häufiger zu den Vo-che, um dem Spiel der Klangplatten zu lauschen. Da die männlichen Vo-che bei diesen Klängen ganz automatisch mitzusingen begannen, der entspannende Effekt für F'durnadde dann jedoch gleich Null war, wurde es bei den männlichen Voche alsbald zu einem ungeschriebenen Gesetz, daß sie den Raum mit den Klangplatten verließen, sobald F'durnadde dort erschien.

Eines Tages verkündete der Sammler, daß die Station nun bereit sei. Das ehemalige Aquarium der Skops löste sich majestätisch aus der Umlaufbahn des toten Planeten, den es viele tausend Jahre lang umkreist hatte, und flog hinaus in die Unendlichkeit.

*

Viele Jahre vergingen, und das Aquarium gelangte in Raumsektoren, in denen nie zuvor ein Sammler gewesen war. Aber nirgends fand man einen Planeten, der den von den alten Skops aufgestellten Anforderungen entsprach.

„Vielleicht sollten wir diese Regeln noch einmal überprüfen", sagte F'durnadde gelegentlich zu dem Sammler. „Schließlich gibt es genug unbewohnte Welten, und ich bin davon überzeugt, daß wir auf vielen von ihnen leben könnten."

Aber gerade in diesem Punkt ließ der Sammler nicht mit sich reden, und so flogen sie weiter durch die Unendlichkeit.

Im Lauf der Zeit wurden die Snarvs immer träger. Sie hörten *auf*, sich zu vermehren, und es war abzusehen, daß es bald keinen einzigen mehr von ihnen geben würde. Die Tigaphs und die meisten

anderen Gruppen wiesen ähnliche Symptome auf. Niemand wußte, worauf das zurückzuführen war. Nur die Voche besaßen noch ungebrochene Lebenskraft, und bald würden sie die einzigen sein, die F'durnadde auf ihrem langen Weg begleiteten.

F'durnadde war sehr betrübt über diese Entwicklung, denn besonders die freundlichen Snarvs würden ihr fehlen. Aber gleichzeitig war sie erleichtert darüber, daß gerade die Voche von diesem Schicksal verschont blieben, denn die weiblichen Angehörigen dieses Volkes waren die einzigen Wesen, die den Klangplatten jene Töne zu entlocken vermochten, an die F'durnadde sich mittlerweile gewöhnt hatte. Es wäre ihr schwergefallen, diese Musik zu vergessen.

Mit Hilfe alter Aufzeichnungen hatte sie einigen besonders begabten weiblichen Voche Einblick in das Leben der alten Skops verschafft, und

die Voche hatten diese Eindrücke in Töne umgesetzt. F'durnadde träumte beim Lied der Wüstenwinde von dem Leben der Skops, wie es früher einmal gewesen war. Andere Lieder kamen hinzu, und je öfter F'durnadde sie hörte, desto stärker wurde in ihr das Gefühl, daß diese Musik sie tatsächlich miterleben ließ, was in ferner Vergangenheit geschehen war. Zeitweilig schien es sogar, als könne sie über dieser Musik die Suche nach einem neuen Heimatplaneten vergessen. Das spielte jedoch keine Rolle, denn der Sammler hing zäh an seinen Zielen fest.

Die lange Suche führte sie schließlich in einen Raumsektor, der auf den ersten Blick keinerlei Besonderheiten aufzuweisen hatte. Und doch war plötzlich irgend etwas ganz anders als je zuvor. Eine seltsame Spannung beherrschte die Bewohner der Station, und selbst die mitunter sehr streitsüchtigen männlichen Voche hielten oft mitten in der Bewegung inne, als könnten sie von irgendwoher einen unbekannten Ton hören.

F'durnadde, die schon seit Jahren dem Sammler die Suche nach dem Planeten überlassen hatte, tauchte plötzlich immer häufiger in der Beobachtungsstation auf, die man zu Beginn der Reise für sie eingerichtet hatte. Dort konnte sie stundenlang vor den riesigen Bildschirmen sitzen und die fernen Sterne betrachten, aber sie sah dabei immer wieder in eine bestimmte Richtung. Dort schien etwas zu sein, was sie lockte und zu sich rief, und eine innere Stimme sagte ihr, daß dieses Etwas das Ziel ihrer langen Suche war. Eines Tages nahm sie Birga mit sich, die besser als alle anderen auf den Klangplatten zu tanzen verstand. Birga richtete sofort ihre Blicke in

dieselbe Richtung, aus der F'durnadde den unhörbaren Lockruf zu hören meinte, und ihre Erregung war so groß, daß sie automatisch zu tanzen begann. Als sie wieder in ihrem Quartier waren, bat F'durnadde Birga, diese neue Melodie auf den Klangplatten zu tanzen, und es kam ein Lied dabei heraus, in dem sich unermessliche Sehnsucht mit der Gewißheit verband, daß das Ziel ihrer Suche bereits in Reichweite war.

„Ändere den Kurs“, verlangte F'durnadde von dem Sammler, der als einziger nicht spürte, daß sie in einem ganz besonderen Raumsektor angelangt waren,

„Ich sehe keinen Grund dafür“, wehrte der Sammler ab.

F'durnadde war so zornig, daß sie die Schuppen spreizte, und ihr Sinneskopf glühte förmlich.

„Wenn du nicht tust, was ich von dir verlange, werden wir an unserem Ziel vorbeifliegen!“ rief sie. „Bist du schon genauso dumm wie das Aquarium? Bedeutet dir die Suche inzwischen mehr als das Ziel, das am Ende dieser Suche steht?“

„Ganz im Gegenteil“, erklärte der Sammler. „Aber ich kann in der Richtung, die du mir angibst, nichts orten, was auf das Vorhandensein einer passenden Welt hinweist. Da du jedoch darauf bestehst, daß dort unser Ziel liegt, werde ich den Kurs ändern. Du bist ein lebendes Wesen, und vielleicht weisen deine Instinkte dir den Weg zu einem Ziel, das eine Maschine wie ich nicht erkennen kann.“

F'durnaddes Zorn verflog ebenso schnell, wie er gekommen war, und sie beobachtete, wie dieser ganz bestimmte Punkt in der Unendlichkeit ins Zentrum des Bildschirms wanderte.

Die Spannung in der Station wuchs. Die Voche sprachen nur noch im Flüsterton miteinander, Birga variierte die neue Melodie auf den Klangplatten und mischte Untertöne und Harmonien hinein, die man nie zuvor gehört hatte, und F'durnadde wagte es kaum noch, ihren Platz vor dem Bildschirm zu verlassen. Irgend etwas mußte geschehen, das spürte sie, und sie fürchtete sich davor, daß sie es verpassen würde, wenn sie sich ablenken ließ. Nur selten opferte sie ein wenig Zeit, um in ihren Privatgemächern etwas Nahrung zu sich zu nehmen und dabei Birgas immer erregender werdenden Melodie zu lauschen.

Ausgerechnet in einer solchen kurzen Pause geschah es dann wirklich. Birgas Melodie wurde plötzlich lauter und triumphierender, und über diese siegesbewußten Klänge hinweg vernahm F'durnadde eine unwirkliche Stimme aus dem Nichts, die zu ihr sagte:

„Sei willkommen. Du hast den Ruf vernommen und bist ihm gefolgt. Deine Suche ist beendet. Nun mußt du dich auf eine Aufgabe vorbereiten, die wichtig für dich, deine Begleiter und den ganzen Kosmos ist. Eine Wachflotte muß geschaffen werden, die TRIICLE-9 beschützt, und du bist die erste Mitarbeiterin, die zu dieser Wachflotte gehören soll.“

F'durnadde war wie betäubt, als sie erkannte, daß es wirklich dieses Ziel war, dem ihre lange Suche gegolten hatte. Sie hatte niemals wirklich den Wunsch verspürt, die Ur-mutter eines neuen Skop-Volkes zu werden, ihre Identität aufzugeben und nichts anderes mehr zu sein, als eine Ansammlung von Zellen, aus der das neue Volk heranwuchs.

Das hier war *viel* besser. Sie war

stolz darauf, die erste zu sein, die man für diese Aufgabe rekrutierte. Im Nachhinein wurde ihr bewußt, daß sie seit Beginn ihrer Existenz eine innere Leere verspürt hatte, eine unstillbare Sehnsucht, die sie von dem toten Planeten forttrieb, dessen Namen sie angenommen hatte. Nun hatte sie ihr Ziel erreicht, und Stolz und Zufriedenheit füllten sie aus.

Erst später stellte sie fest, daß nur sie diese Stimme vernommen hatte. Für die Voche stellte sich das Geschehen lediglich so dar, daß die zuletzt fast unerträgliche Spannung sich in einem plötzlichen Freudentaumel löste, und F'durnadde begriff, daß sie auf dem Umweg über die empathische Verbindung zu ihren „Kindern“ sowohl die Spannung als auch diesen befreienden Ausbruch der Freude verursacht hatte. Es war verständlich, daß der Sammler die Gefühle F'durnaddes und ihrer „Kinder“ nicht teilte, und F'durnadde war nicht weiter überrascht, als der Sammler darauf drängte, daß man die Suche fortsetzen solle.

F'durnadde teilte ihm mit, daß die Suche beendet sei, und gleichzeitig nahm sie Verbindung zu dem ehemals so widerspenstigen Antrieb auf und befahl ihm, die Anweisungen des Sammlers von nun an nicht mehr zu beachten. Dem Sammler erging es wie einst dem Aquarium: Er war nicht länger das gemeinsame, lenkende Bewußtsein im Verbund, sondern nur noch eine Maschine wie alle anderen auch.

Nach diesem kleinen, beinahe beiläufigen Sieg konnte F'durnadde sich endlich entspannen. Sie wußte zu diesem Zeitpunkt nicht einmal, was TRIICLE-9 war und wozu man eine Wachflotte brauchte, um dieses Etwas zu beschützen, aber sie verließ sich darauf, daß sie das rechtzeitig erfahren würde.

Bald, das ahnte sie, würden viele andere kommen, um sich in die Flotte einzureihen und an der Aufgabe mitzuarbeiten, TRIICLE-9 zu schützen.

7.

Als das Lied der Suche jenen Punkt erreichte, an dem neue, wunderbare Klänge und Harmonien auftauchten, konnte Stira der Versuchung kaum noch widerstehen, auf die Klangplatten zu treten, den kleinen Kasten abzuschalten und den Rest des Liedes selbst zu tanzen.

Es war die schönste Melodie, die jemals von einer Wächterin geschaffen worden war, und wenn Stira sie tanzte, hatte sie immer wieder das Gefühl, eine ganz andere Voche zu sein - eine, die schon seit unendlich vielen Jahren tot war und durch diese Melodie allen Gesetzen der Logik zum Trotz zu neuem Leben erwachte. Stira hatte es niemals gewagt, nach dem Namen jener Wächterin zu fragen, die das Lied der Suche zum erstenmal getanzt hatte, denn F'durnadde pflegte alle Fragen nach der Vergangenheit mit der Bemerkung abzuwehren, daß die Gegenwart genug Probleme bereit halte.

In diesen Augenblicken, als Stira gegen die Versuchung ankämpfte, auf die Klangplatten zu treten, kam es ihr zum erstenmal zu Bewußtsein, daß diese Bemerkung einen Widersinn enthielt: Wenn die Gegenwart so problematisch war, warum zog F'durnadde sich dann so oft und gerne in Üie Meditation zurück, und warum verlangte sie seit geraumer Zeit ausschließlich nach jenen Liedern, die die ferne Vergangenheit zum Inhalt hatten?

Stira beruhigte sich selbst mit dem Argument, daß F'durnadde den Problemen der Gegenwart eben nicht mehr gewachsen sei und darum Trost und Kraft aus den alten Liedern zu schöpfen versuchte. Beides brauchte die Clansmutter dringend, denn das Armadaherz schwieg.

Die Erste Wächterin riß sich vom Lied der Suche los und verließ F'durnaddes Privaträume. Draußen nahm sie Verbindung zu Rekkam auf.

„Die Fremden haben geantwortet“, erklärte er ohne Umschweife. „Sie sind bereit, uns zu helfen.“

„Glaubst du, daß wir ihnen trauen können?“ fragte Stira nervös.

„Ja“, erwiderte Rekkam fest. „Sie sind bereits auf dem Weg zu uns und werden in Kürze hier eintreffen. Das heißt - der überwiegende Teil der fremden Flotte ist auf Warteposition gegangen. Sie schicken einige Beiboote herüber.“

„Haben sie gesagt, daß sie F'durnadde helfen können?"

„Nein - sie wissen ja nichts über die Clansmutter, und das haben sie auch deutlich genug zu verstehen gegeben. Aber sie haben versichert, daß sie ihr Bestes geben werden." Rekkam machte eine bedeutungsvolle Pause und fuhr dann fort: „Prinz Nachor von dem Loolandre ist bei ihnen!"

Stira wußte, daß er irgendeine Reaktion von ihr erwartete, aber sie spürte plötzlich etwas, das sie alles andere vergessen ließ. Wenn Rekkam in diesem Augenblick behauptet hätte, Ordoban selbst wolle sich um F'durnaddes Rettung bemühen, dann hätte sie selbst das nicht wahrgenommen. Wie in Trance wandte sie sich ab und lief in die zentrale Kammer zurück.

Die Pflegerinnen hatten sich um F'durnaddes Lager geschart. Stira verscheuchte sie mit einer herrischen Geste, und sie wichen gehorsam zurück.

F'durnadde hatte die Schuppen ganz leicht gespreizt. Die Haut zwischen den Schuppen war kühl und trocken, wie es sich gehörte. Der Sinneskopf schimmerte matt.

Stira kannte diese Anzeichen. Sie bedeutete den Pflegerinnen, sich im Hintergrund zu halten, während sie behutsam auf die Klangplatten trat. Sie kannte das Lied der Suche gut genug, um an jeder einzelnen Stelle einzusetzen, aber diesmal mißtraute sie sich selbst. Für ein, zwei Sekunden mischten sich die Töne aus dem Wiedergabegerät mit denen, die Stira erzeugte. Es gab kein Anzeichen von Dissonanzen, und Stira schaltete das Gerät aus.

Von diesem Augenblick an war sie allein mit sich und der Welt der Klänge, die unter ihren geschickten Füßen erwachten, allein mit jenem Lied, das sie über alles liebte. Sie wußte, daß sie das Lied der Suche noch niemals so gut getanzt hatte. Die Platten unter ihren Füßen vibrierten sanft, und die Töne, die sie hervorbrachten, waren voll und rein und klar. Sie enthielten das zaghafte Wispern von einzelnen Atomen in einer unendlichen Leere, den Gesang der Sterne und die überwältigenden Harmonien der Galaxien. Und dann war das Lied aus, und Stira stand still, spürte unter ihren Füßen die Platten vibrierend nachhallen und blickte erwartungsvoll zu F'durnadde hinüber.

Die Clansmutter erwachte, und Stiras Füße zückten. Am liebsten hätte sie irgendein triumphierendes Lied angestimmt, denn F'durnadde richtete sich langsam auf - das hatte sie schon seit langem nicht mehr getan. Aber dann winkte F'durnadde die Pflegerinnen heran, und Stiras Mut sank erneut.

Wäre F'durnadde wieder gesund gewesen, dann hätte sie als erstes Stira zu sich gerufen und sie gescholten, weil sie die Pflegerinnen während einer Meditationsphase eingelassen hatte, und danach hätte sie die anderen hinausgejagt. Sie schien sich indessen gar nicht der Tatsache bewußt zu sein, daß Stira eigenmächtig gehandelt hatte, und das bedeutete, daß sie vielleicht sogar kränker war als zuvor.

Die Erste Wächterin ging traurig hinaus, um zu hören, wie nahe die hilfsbereiten Fremden der Station inzwischen gekommen waren. Sie war so in ihre Gedanken vertieft, daß sie nicht sofort merkte, was sich rund um F'durnaddes Privatgemächer tat. Erst als sie vor dem Sprechgerät stand, fiel ihr auf, daß weit und breit keine Wachtposten zu sehen waren.

Im ersten Moment war sie wie erstarrt. Dann stellte sie in fliegender Hast eine Verbindung zu Rekkam her - das heißt, sie versuchte es, aber Rekkam antwortete nicht. Sie wollte bereits aufgeben, als der Bildschirm schließlich doch hell wurde, aber es war nicht Rekkam, den sie sah, sondern einer der jungen Voche, die sich Ahany angeschlossen hatten. Er war verletzt und blutete, aber er schien das kaum zu bemerken.

„Sie sind auf dem Weg zu F'durnadde", erklärte der Junge hastig.

„Wer?" fragte Stira verwirrt. „Stillog?"

„Der dürfte schon längst da sein. Er und seine engsten Freunde wären jedenfalls nicht bei denen, die uns überfallen haben. Rekkam meint, daß sie uns nur ablenken sollten. Wir haben sie zurückgeschlagen, und jetzt ist Rekkam mit den anderen losgerast, um F'durnadde zu beschützen."

„Was ist mit den Fremden?" fragte Stira entsetzt, denn in ihrem ganzen Leben hatte sie noch kein solches Chaos erlebt. „Jemand muß sie hereinlassen, wenn sie kommen!"

„Das mache ich schon", versicherte der Junge.

Stira sah ihn zweifelnd an. Sie konnte sich nicht vorstellen, daß der arme Kerl sich noch lange auf den Beinen halten konnte. Aber Rekkam wußte für gewöhnlich, was er tat.

Allmählich kam ihr zu Bewußtsein, daß es gefährlich sein mochte, allzulange auf diesem Gang herumzustehen. Wenn Stillog wirklich bereits in der Nähe war, dann würde er sich eine so günstige Gelegenheit gewiß nicht entgehen lassen. Er haßte Stira schon seit langem, weil sie Ahany in Pflege genommen hatte, denn Ahany war der Sohn von Rekkams Bruder, und darum war Stira nun Rekkams

Gefährtin.

Sie kehrte hastig in F'durnaddes Gemächer zurück, und sie wußte kaum noch, worüber sie sich zuerst Sorgen machen sollte. Sie fühlte sich entsetzlich hilflos, denn es gab nichts, was sie tun konnte. Als sie F'durnadde im Kreis der besorgten Pflegerinnen sah, stiegen Zorn und Bitterkeit in ihr auf.

„Warum hast du mich nie gelehrt, wie ich für dich kämpfen soll?“ dachte sie. „Und warum hast du Puka hier aufgenommen? Sie taugt nichts, und wir alle wußten das. Sie wollte nur Wächterin werden, um in deine Nähe zu gelangen und Vorteile für sich herauszuschlagen. Sie hat die anderen Wächterinnen verdorben, und ohne ihr dummes Geschwätz hätte Stillog das alles nie gewagt!“

Aber dieser letzte Vorwurf war ungerecht, und Stira wußte das. Stillog gehörte zu jenen Voche, die sich schon von Geburt an gegen den Einfluß der Clansmutter verschließen konnten. So etwas kam mitunter vor, und meistens waren diese Kinder so schwächlich, daß sie schon nach kurzer Zeit starben. Aber Stillog war am Leben geblieben, und nach einiger Zeit stellte es sich heraus, daß er nicht nur gegen F'durnaddes Einfluß immun war, sondern im Gegenteil andere zu beeinflussen vermochte. Damals hatte Stira die Clansmutter gebeten, Stillog töten zu lassen. Aber F'durnadde hatte nur auf ihre raschelnde Weise gelacht und gemeint, daß sie Stillog schon rechtzeitig in seine Schranken weisen würde - im übrigen betrachte sie die Voche als ihre Kinder und würde niemals einen von ihnen umbringen lassen. Wenn Stillog einen Kampf und Tod haben wolle, so solle er ihn bekommen - sie sei bereit.

Inzwischen war sie es nicht mehr.

Wo blieben Rekkam und seine Leute? Und worauf wartete Stillog noch, nachdem er die Wachtposten beseitigt hatte? Nicht daß Stira sich den Rebellen herbeiwünschte, aber es machte sie verrückt, untätig warten zu müssen.

Und dann, fast als hätte Stira mit diesen Gedanken ein Stichwort gegeben, war das Warten vorbei. Eine der Türen begann mißtönend zu zischen, und ehe die Erste Wächterin oder irgend jemand sonst begriff, wie dieses Geräusch zustande kam, glühten die Ränder der Tür auch schon. Etwas stieß mit Wucht dagegen. Die Tür fiel mit einem lauten Knall zu Boden.

Erst später begriff Stira, warum Stillog so lange stillgehalten hatte: Selbst er hatte Skrupel, mit Gewalt

in F'durnaddes Gemächer einzudringen. Er hatte gehofft, daß Puka für ihn die Tür öffnen würde, und erst, als das nicht gelang, hatte er die den Wachtposten entrissenen Waffen eingesetzt.

Stillog war der erste, der mit einem Satz über die noch immer glühend heiße Tür hinwegsetzte. Für einen Moment schien er unsicher zu sein, aber dann sah er die Pflegerinnen, die starr vor Entsetzen waren, und er hob die Waffe.

„Geht beiseite!“ schrie er zornig. Die Pflegerinnen bebten vor Angst, aber sie rührten sich nicht von der Stelle. Sie würden für F'durnadde sterben.

„Ich meine es ernst“, drohte Stillog und hob die Waffe, aber im selben Augenblick entschied Puka, daß auch sie nun auf der Bildfläche erscheinen sollte. Aber da sie bestrebt war, vornehm und würdevoll zu erscheinen, wollte sie keinen so wilden Satz wie Stillog vollführen, und so fiel ihr Sprung etwas zu kurz aus. Puka geriet mit drei Füßen auf die am Boden liegende Tür.

Das Metall mußte sich inzwischen bereits weitgehend abgekühlt haben - es war zwar sicher noch heiß, aber keineswegs glühend. Puka war jedoch schon immer sehr wehleidig gewesen, und sobald sie auch nur den kleinsten Schmerz verspürte, vergaß sie jede Art von Würde. Sie stürzte schreiend vorwärts, ohne Sinn und Verstand, nur in dem Bestreben, ihre schmerzenden Füße in Sicherheit zu bringen. Dabei rempelte sie Stillog an, und dessen Schuß fuhr wirkungslos in die Wand.

Eine Flut von Schimpfwörtern ergoß sich über die neue „Clansmutter“, während Stillogs Anhänger die psychologische Niederlage auszubügeln versuchten, indem sie ihrerseits hereindrängten.

Stira hatte sich inzwischen unbemerkt der Clansmutter genähert, indem sie stets darauf achtete, daß die Pflegerinnen zwischen ihr und Stillog waren. Puka rettete sich in die Nähe der Wand, kauerte sich dort jammernd nieder und begann, ihre Füße zu untersuchen. Als sie feststellte, daß keine sichtbaren Verletzungen entstanden waren, richtete sie sich wieder auf - und sah Stira dicht hinter den Pflegerinnen stehen.

Ihre versengten Füße vergaß sie augenblicklich. Sie stürzte sich mit einem Wutschrei auf die Erste Wächterin, und ehe Stira noch recht wußte, wie ihr geschah, war sie in einen erbitterten Kampf verwickelt. Sie nahm verschwommen wahr, daß Stillogs Leute die widerstrebenden Pflegerinnen wegzuzerren versuchten, während der Rebell ein ums andere Mal schrie, sie sollten

ihm aus dem Weg gehen, damit er seine Waffe gebrauchen konnte.

Voche waren nicht an Waffen gewöhnt, sondern regelten Unstimmigkeiten auf handgreifliche Weise. Darum hatte Stillog mit seinen Befehlen keinen Erfolg, und schließlich wurde seine Wut so unermeßlich groß, daß er bereit war, sogar seine eigenen Leute zu opfern. Es zischte, ein fremdes, furchterregendes Zischen, das sogar Puka für einen Augenblick innehalten ließ.

Zwei der Pflegerinnen und ein männlicher Voche wanden sich schreiend am Boden.

Stira hatte das seltsame Gefühl, daß die Zeit plötzlich langsamer lief. Sie sah, wie die männlichen Voche mit alptraumhaft trägen Bewegungen zurückwichen. Puka hatte aufgehört zu kämpfen und floh - eben-

falls merkwürdig langsam - in den entferntesten Winkel. Die anderen Pflegerinnen waren wie zu Stein erstarrt. Die drei Verletzten schrien immer noch, aber selbst ihr Blut schien unnatürlich langsam über den Boden zu fließen.

Blut - hier, in F'durnaddes Gemächern!

Stira erkannte plötzlich, daß sie die Gefahr niemals richtig hatte einschätzen können. Sie hatte gewußt, daß Stillog kämpfen würde, aber mit einem so furchtbaren Geschehen hatte sie nicht gerechnet. Nicht rechnen können, denn nie zuvor hatten Voche gegen Voche mit Waffen gekämpft, nie hatte einer von ihnen einen Artgenossen absichtlich so schwer verletzt. F'durnaddes Einfluß hatte solche Kämpfe verhindert. Die Clansmutter ließ es zu, daß ihre Kinder miteinander raufte, aber sie hinderte sie daran, sich gegenseitig ernste Verletzungen zuzufügen.

Trotzdem war es jetzt geschehen, und Stira fühlte sich plötzlich schwach und schwindelig. Als sie sich aufrichtete, verlor Stillog endgültig die Nerven. Seine Waffe zischte dreimal, und das Schreien der Verletzten verstummte.

Stira fühlte das Verlangen, davonzulaufen und sich irgendwo zu verkriechen. Sie zuckte zusammen, als das Zischen abermals aufklang, aber diesmal folgte kein Schrei. Sie nahm es nur am Rande wahr, erreichte die Pflegerinnen und schob zwei von ihnen zur Seite.

Dann sah sie F'durnadde.

Die Pflegerinnen im inneren Kreis bemühten sich immer noch um die Clansmutter, massierten sie, versuchten, die erstarrenden Schuppen glattzustreichein und schienen nicht zu bemerken, daß es zu spät war. Vielleicht *wollten* sie es auch nur

nicht sehen. Nach einiger Zeit bemerkten sie Stiras Anwesenheit, und sie sahen verzweifelt und fragend zu der Ersten Wächterin auf.

„Es ist vorbei“, sagte Stira leise, und obwohl Kampfeslärm die Gemächer erfüllte, verstanden die Pflegerinnen sie und ließen sich wie betäubt zu Boden sinken.

Stira blieb stehen. Sie war sich selbst noch nicht ganz sicher, ob sie es wirklich verstand, ob das alles überhaupt geschehen war, oder ob sie nicht vielleicht in einem gräßlichen Alptraum gefangen war. Wie konnte die Clansmutter tot sein, wenn doch jeder Voche wußte, daß sie unsterblich war?

Sie sah sich um.

Nein, das war kein Traum. Dort drüben lag Stillog, und er war tot. Fünf, sechs andere Voche lagen regungslos am Boden. Einige andere flohen durch die zerstörte Tür. Ungefähr zwei Dutzend drängten sich in einem Winkel zusammen. Vier von Rekkams Leuten standen vor ihnen, die tödlichen Waffen auf die Rebellen gerichtet. Rekkam selbst zwang eben einen der letzten Gegner zu Boden und schleifte ihn zornig zu den Gefangenen, und die anderen, die noch kämpften, sprangen plötzlich auf und rasten in wilder Flucht davon.

Rakkam kam auf sie zu, und Stira sah ihm ruhig entgegen. Sie spürte eine große Leere in sich, und später würde sie sicher zusammenbrechen -aber nicht jetzt. Es war nicht der richtige Zeitpunkt.

„Sie ist tot“, sagte sie zu ihrem Gefährten.

Rekkam antwortete nicht, sondern sah zu der zerstörten Tür hin. Von weit her vernahmen sie ungewohnte Geräusche, und dann kam Ahany angerannt.

„Sie sind da!“ verkündete er mit mühsam gedämpfter Stimme. „Die Fremden kommen!“

„Auch sie werden nicht über Leben und Tod gebieten können“, murmelte Stira traurig.

Die Galaktische Flotte und die Kranen hatten den Vorhof verlassen und waren dabei, sich dem Lichtsektor zu nähern, von dem sie annahmen, daß er mit dem Loolandre identisch war, als sie ein gewaltiges Objekt orteten. Sie wären zweifellos daran vorbeigeflogen, denn sie hatten ein festes Ziel und konnten ihre Zeit nicht mit der Erforschung von allem, was an ihrem Weg lag, vertrödeln. Aber das riesige Objekt forderte ihre Aufmerksamkeit, indem es in Funksprüchen und durch die Aussendung kleiner Raumschiffe um Hilfe bat.

In dem riesigen Objekt hatte man offenbar Schwierigkeiten mit irgendwelchen Rebellen - das war das eine. Das andere aber war weitaus interessanter: Die Clansmutter war schwer erkrankt.

Von der Clansmutter hatte man bereits gehört. Niemand konnte sich vorstellen, was für ein Wesen sich hinter der Bezeichnung verbarg und welche Funktion es hier, in dieser seltsamen Umgebung, erfüllte. Aber eines war allen sofort klar: Wenn man der Clansmutter half und sie von ihrem Gebrechen heilte, dann bestand die Chance, von diesem Wesen eine Vielzahl von wichtigen Informationen zu erhalten.

Perry Rhodan ließ sofort ein starkes Einsatzkommando zusammenstellen - wegen der Rebellen - und die besten Spezialisten auf allen mit der Heilkunst auch nur im entferntesten verwandten Gebieten alarmieren. Diese Spezialisten schleppten an Instrumenten, Spezialgeräten und sonstigen technischen Dingen mit sich, was immer sie tragen konnten, und das in aller Eile speziell ausgerüstete Beiboot, das ihnen und den sie transportierenden Booten folgte, glich einem Mittelding zwischen einer fliegenden Klinik und einem Laboratorium, in dem man sich vorsichtshalber auf alles eingerichtet hatte. Was immer man für die Clansmutter tun konnte, sollte auch getan werden.

Das Einsatzkommando stellte alsbald fest, daß die Sache mit den Rebellen halb so schlimm war. Es schien, als habe es von vornherein nur ein paar hundert davon gegeben, und die meisten hatten die Bewohner des riesigen Objekts mittlerweile selbst unschädlich gemacht - so sagten sie jedenfalls. Aber auf Hilfe für die Clansmutter legten sie immer noch großen Wert.

Die Insassen des riesigen Objekts waren etwa einen Meter hohe und ebenso lange, schlanke Geschöpfe mit weichen, biegsamen, häufig mit einem Feuchtigkeitfilm bedeckten Körper und langen, zierlichen Beinen. Das vordere Beinpaar war mit Greifwerkzeugen ausgestattet und wurde nur in Ausnahmefällen zum Laufen benutzt. Am Vorderende des rauchgrauen Körpers befand sich ein mit verkümmerten Beißzangen ausgestatteter Mund, und darüber saßen zwei große, dunkle Augen. Diese Wesen nannten sich „Voche“, und einiger dieser Voche beeilten sich, die Spezialisten an ihr Ziel zu führen.

Schon nach sehr kurzer Zeit war jedem klar, daß die Voche dieses riesige Objekt nicht gebaut haben konnten. Durch die Korridore hätte

ein ausgewachsener Elefant marschieren können, und auch die Türen waren hoch und breit. Die Voche wirkten wie Zwerge, die nur aus Versehen in diese Umgebung geraten waren. Auch alle technischen Einrichtungen waren nicht so beschaffen, als hätten die kleinen Fremden sie gebaut. Hier und da waren Armadamonteure an der Arbeit - sie kümmerten sich weder um die Voche, noch um die Fremden. Es schien, als hätten sie in dieser riesigen Station einfach nichts zu sagen. Sie waren Maschinen, die bestimmte Dinge zu tun hatten - das war alles.

Dann kam man in ein Gebiet, in dem sowohl die Gänge als auch die Türen andere Maße hatten. Sie waren immer noch zu groß für die Voche, aber nicht mehr ganz so riesig. Und dann ertönten allerlei fremdartige Geräusche, und man sah eine Anzahl von Voche, die offenbar auf der Flucht waren oder fliehende Artgenossen verfolgten, und das Ziel der ersten Gruppe lag genau da, wo all diese Wesen herkamen.

Schließlich durchschritten die Spezialisten eine Tür, die mit Gewalt aus ihrem Rahmen gebrochen worden war, und sie sahen die Clansmutter.

Sie waren mittlerweile zumindest darauf vorbereitet, daß dieses Wesen verhältnismäßig klein sein mußte, denn sie alle hatten sich bücken müssen, um durch die letzte Türöffnung zu kommen. Aber mit dem Begriff „Clansmutter“ verbanden die meisten von ihnen instinktiv die Vorstellung, daß sie es mit einem sehr mächtigen Wesen zu tun bekommen würden. Nicht nur Menschen verbinden „Macht“ häufig mit „Größe“, und so waren einige von ihnen sehr überrascht.

Die Clansmutter war ein hageres, eineinhalb Meter langes Wesen, das im Augenblick überhaupt nicht mächtig wirkte. Es war über

und über mit breiten, abstehenden Schuppen bedeckt. Auf diesem zapfenartigen Körper saß ein kurzer Hals, und darauf zwei Kugelköpfe, die durch fingerdicke Stränge miteinander verbunden waren. Bei näherem Hinsehen konnte man je zwei kurze Arme und Beine entdecken, die jetzt fast völlig zwischen den Schuppen verborgen waren. Außer der Clansmutter waren ziemlich viele Voche hier versammelt. Einige waren in einer Ecke zusammengedrängt und wurden von bewaffneten Artgenossen bewacht. Andere, noch langbeinigere Voche bildeten einen Ring um die Clansmutter. Und schließlich waren da noch zwei Voche, der eine lang-, der andere kurzbeinig, die den Spezialisten betrübt erklärten, daß die Clansmutter tot sei.

„Seit wann?“ fragte einer der Spezialisten, und die Voche erwiderten, daß es erst wenige Minuten her sein könne.

Im nächsten Augenblick wichen die beiden erschrocken zurück, und auch jene langbeinigen Voche, die den Ring um die Clansmutter gebildet hatten, flohen entsetzt.

*

Auch Voche verwechselten mitunter „Größe“ und „Macht“, und Stira und Rekkam waren beeindruckt, als sie die riesigen Fremden sahen. Fast waren sie auch bereit, neue Hoffnung zu schöpfen. Diese Fremden verloren keine Zeit, und sie stellten keine überflüssigen Fragen, und sie erweckten den Anschein, als wüßten sie haargenau, was zu tun war.

Trotzdem erschrecken selbst Stira

und Rekkam, als die Riesen sich über die arme, tote F'durnadde hermachten. Daß? F'durnadde tot war, konnten die Voche deutlich spüren, denn irgendwie war etwas in ihnen plötzlich ganz leer.

Aber die Riesen spürten nichts dergleichen, denn sie hatten die lebende F'durnadde nicht gekannt. Sie empfanden auch keinerlei Ehrfurcht vor dem Körper der Clansmutter, denn sie stachen mit Nadeln hinein und entnahmen Säfte und Proben, die sie ihren fremdartigen Geräten überließen, während sie andere Geräte mit F'durnaddes Körper verbanden. Ein seltsames Zischen, Summen, Klirren und Klicken erfüllte den Raum, und die tiefen, fremdartigen Stimmen ergaben eine abgehackte, hektische Melodie dazu.

Stira, die noch immer nicht glauben konnte und wollte, daß die Clansmutter für alle Zeiten tot sein sollte, lauschte und dachte fast schon an das Lied von F'durnaddes Heilung durch die Fremden, das sie eines Tages tanzen würde. Die Klangplatten vibrierten leise, und Stira ging, von einem seltsamen Instinkt getrieben, hinüber und begann, sie zu überprüfen. Bei all dem Durcheinander mußten sie beinahe zwangsläufig verstimmt sein.

Aber sie waren es nicht, so unwahrscheinlich das auch scheinen mochte. Nur eine der ganz hohen Stimmen hatte sich ein wenig in ihrer Aufhängung verschoben. Stira brachte den Schaden in Ordnung. Behutsam setzte sie ihre Füße auf das Instrument. Die Fremden hatten ein neues Gerät angeschlossen, und Stira glaubte, ein ganz leichtes Glimmen in F'durnaddes Sinneskopf sehen zu können. Gleichzeitig meinte sie zu spüren, wie sich die Leere in ihr etwas weniger leer anfühlte. Die

Hoffnung fuhr ihr in die Beine, und fast war sie schon etliche Tage weiter und tanzte für die wiedererwachte F'durnadde den Tanz der Heilung.

Behutsam setzte sie ihre Füße, und das Summen und Klirren, Zischen und Klicken der Geräte bekam ein zartes Echo. Eine der fremden, tiefen Stimmen blubberte heftig und erregt. Stira fügte den seltsamen Harmonien der Geräte dieses Blubbern hinzu, so genau, wie sie es in diesem Augenblick vermochte. Fast augenblicklich blubberte derselbe Fremde lauter und noch schneller, und ein anderer mischte sich ein.

Stira war entzückt. Vielleicht, dachte sie, hatte die Wächterin, die das Lied der Suche zum erstenmal getanzt hatte, die herrlichen, fremden Harmonien auch durch die Begegnung mit solchen Fremden gefunden.

Wieder ein Blubbern, noch heftiger; viele Stimmen, die sich mischten - und dann plötzliche Stille. Rekkam berührte sie vorsichtig, und sie hielt zornig inne. Niemand durfte eine Wächterin stören, wenn sie ein Lied für F'durnadde tanzte, das hätte auch Rekkam wissen müssen. Sie wollte ihn eben zurechtweisen, da deutete er auf die Fremden.

Die meisten von ihnen hatten sich aufgerichtet und starrten sie an.

„Es scheint sie zu stören“, stellte Rekkam fest. _

Da erst begriff Stira, daß sie sich in ein Wunschdenken hineingesteigert hatte. Sie schämte sich, als sie die Platten verließ. Ausgerechnet sie, die Erste Wächterin, hatte jene Fremden in ihrer Arbeit

behindert, die als einzige vielleicht noch etwas für F'durnadde tun konnten.

Aber kurz danach schalteten die Fremden ihre seltsamen Geräte nach und nach ab. Während einige immer noch emsig arbeiteten, standen andere um sie herum und diskutierten leise miteinander. Stira, die Wesen wie diese niemals gesehen hatte und sich in diesen fremden Gesichtern nicht zurecht fand, glaubte dennoch, so etwas wie Niedergeschlagenheit in ihnen zu erkennen.

Ängstlich glitt sie näher heran, suchte sich einen der nun nicht mehr arbeitenden Fremden aus und zupfte vorsichtig an dessen künstlicher Haut, die sich merkwürdig weich und faserig anfühlte.

Der Fremde drehte sich um und fingerte nach einem kleinen Gerät.

„Könnt ihr die Clansmutter wieder zum Leben erwecken?“ fragte Stira schüchtern.

Das kleine Gerät übersetzte ihre Worte in die Sprache der Fremden, und ein seltsamer Doppelklang ergab sich, dem die Erste Wächterin befremdet nachlauschte.

„Ich fürchte, das wird uns nicht möglich sein“, erwiderte der Fremde, und wieder entstand dieser Doppelklang, noch merkwürdiger diesmal, denn die Stimme dieses einen, bestimmten Fremden war höher als bei den meisten anderen.

„Wenn ein Wesen erst einmal tot ist, läßt sich nichts daran ändern“, fuhr der Fremde fort.

„Warum habt ihr es dann trotzdem versucht?“ fragte Stira, und sie empfand Zorn, weil die Fremden in ihr Hoffnungen geweckt hatten, die sich nun nicht erfüllten.

„Nun - manchmal sieht ein Wesen nur so aus, als wäre es tot“, erklärte der Fremde geduldig. „Es kann sein, daß in ihm noch ein kleiner Funke von Leben ist, den man wecken kann. Aber dazu muß man sich beeilen, und selbstverständlich muß man ein Wesen genau kennen. Darum haben wir die Clansmutter so schnell und gründlich untersucht, wie es uns möglich war. Aber wir haben keinen Lebensfunken mehr gefunden.“

Stira schwieg. Sie sagte sich, daß sie keinen Grund hatte, zornig und enttäuscht zu sein, denn sie hatte schließlich schon vorher gesehen und gespürt, daß F'durnadde tot war.

„Gibt es noch mehr Wesen wie die Clansmutter an Bord eurer Station?“ fragte ein anderer Fremder. „Gibt es jemanden, der ihren Platz einnehmen kann?“

Stira war außerstande, den Sinn dieser Frage zu erfassen. F'durnadde war für die Voche nicht irgendein Wesen, und niemand wäre je auf die Idee gekommen, daß die Clansmutter irgendeinem Volk entstammte und Artgenossen haben mochte. Sie war einfach nur F'durnadde, einmalig, unverwechselbar, unsterblich. Und nun war sie tot.

„Zeit zum Trauern“, dachte Stira, und sie glitt davon, ohne die Frage zu beantworten.

Während die Fremden ihre Geräte wieder einpackten. - mit weit weniger Hast, als sie sie aufgestellt hatten - bekamen in der Tiefe der Station die schon geschlagenen Rebellen unerwarteten Zulauf. Es gab keine Clansmutter mehr, die die Voche daran hinderte, sich gegenseitig zu verletzen. Stira merkte nichts davon, und es interessierte sie in diesem Augenblick auch noch nicht. Aber Rekkam machte sich Sorgen. Es schien, als sollte das Leben in der Station in der nächsten Zeit sehr unruhig ausfallen. Aber wenn Rekkam versuchte, genauer über die Konsequenzen nachzudenken, die F'durnaddes Tod für die Voche haben mochte, dann liefen ihm seine Gedanken davon, und so konzentrierte er sich lieber auf die Fremden.

Da nun feststand, daß auch sie nichts mehr für die Clansmutter tun konnten, empfand er ihre Anwesenheit in F'durnaddes privaten Gemächern als störend und unangenehm, fast schon als ein Sakrileg. Da er aber ein höflicher Voche war, behielt er diese Empfindung für sich und wartete geduldig, bis sie endlich bereit waren. Er befahl Ahany, sie zu ihrem Raumschiff zu führen. Er selbst blieb, bis der letzte von ihnen den Raum verlassen hatte, und er achtete sorgfältig darauf, daß nichts von ihnen zurückgelassen wurde. Dann ging auch er hinaus, betrachtete traurig die zerstörte Tür, die sich nicht schließen ließ, und folgte den Fremden, weil er nicht wußte, was er sonst hätte tun sollen.

Die Spezialisten und die Leute vom Einsatzkommando lieferten ausführliche Berichte über alles, was sie in dem riesigen Objekt gesehen hatten, aber viel kam dabei nicht heraus. Einige erklärten, manche Voche hätten die Station mit einer Bezeichnung belegt, die die Translatoren rätselhafterweise mit „Aquarium“ übersetzten. Es gab zahlreiche Anzeichen dafür, daß die Station für eine Vielzahl höchst unterschiedlicher Wesen gebaut worden war, aber wie es schien, hatten in letzter Zeit nur die Voche und die Clansmutter darin gelebt. Man hatte allerdings auch versiegelte Kammern gefunden, die die Voche als „Brutkästen“ bezeichneten, und vor denen sie große Scheu empfanden. Die Voche selbst benutzten die Kammern nicht, und sie behaupteten, daß selbst F'durnadde diese Räume niemals betreten hatte.

Die Voche selbst gaben einige Rätsel auf. Sie waren anfangs unfähig gewesen, mit den Rebellen aus ihren eigenen Reihen fertig zu werden, weil sie vor jeder Art der Gewaltanwendung zurückschreckten. Aber auch die Rebellen selbst hielten sich zunächst an ungeschriebene Gesetze, über die kein Voche sprechen konnte oder wollte. Aber je länger die Raumfahrer sich in diesem merkwürdigen „Aquarium“ aufgehalten hatten, desto rabiater wurden die Voche. Die Rebellion an sich war zerschlagen, aber plötzlich schienen selbst die, die lauthals um Hilfe gegen die Rebellen geschrien hatten, in immer stärkerem Maß bereit zu sein, ihrerseits regelrechte Ein-Mann-Rebellionen anzuzetteln. Die Voche reagierten um so unberechenbarer, je weiter sie vom Quartier der Clansmutter entfernt waren, und die Leute vom Einsatzkommando waren schließlich sehr froh gewesen, als sie die Station verlassen konnten.

Der Verdacht drängte sich auf, daß die Clansmutter einen ordnenden Einfluß auf die Voche ausgeübt hatte. Damit ergab sich ganz von selbst die Frage, ob der Tod der Clansmutter nicht auch viel weiterreichende Folgen haben mochte.

Über die Clansmutter selbst wußte man noch immer herzlich wenig. Nur in einer Hinsicht hatte man Gewißheit: Sie war wahrhaftig und ohne jeden Zweifel tot.

Die Galaktische Flotte und die Flotte der Kranen zogen weiter, ihrem eigentlichen Ziel entgegen, und vorläufig gab es keine Anzeichen dafür, daß der Tod der Clansmutter zusätzliche Schwierigkeiten hervorrief. Beide Flotten blieben unbehelligt.

*

Stira wartete, bis die Fremden die Station verlassen hatten, und selbst dann glaubte sie, noch immer den fremdartigen, stampfenden Rhythmus ihrer großen, schweren Füße zu hören. Nach einiger Zeit wurde ihr indessen klar, daß die Geräusche, durch die sie sich gestört fühlte, einer anderen Quelle entstammten: In der Station herrschte ein wildes Durcheinander. Voche rannten ziellos umher, und an vielen Stellen wurde gekämpft.

„Was soll nun aus uns werden?“ fragte Stira, und sie sah F'durnadde hoffnungsvoll an. Mußte die Clansmutter nicht einschreiten und sich erheben, wenn sie die Not ihrer Kinder spürte?

Aber F'durnadde spürte nichts mehr, und sie blieb so kalt, regungslos, und gleichgültig wie alle toten Gegenstände.

Die Voche hatten seit unzähligen Generationen unter F'durnaddes Obhut gelebt, und Stira - wie alle anderen auch - war nicht imstande, das so schnell zu vergessen. Sie war nicht einmal fähig, Zorn zu empfinden, weil die Clansmutter ihre Kinder niemals gelehrt hatte, ohne ihren Einfluß zu leben. Es kam ihr nicht in den Sinn, ihr neues Leben als eine Existenz in „Freiheit“ zu betrachten, denn sie hatte sich nie zuvor so unfrei gefühlt wie jetzt, als sie vor dem Leichnam der Clansmutter stand. Genaugenommen war Stira noch immer nicht imstande, die Tatsache zu akzeptieren, daß F'durnadde nicht mehr war. Es schien ihr eher, als wäre sie selbst tot - ganz tief innen drin, wo es einst Gefühle gegeben hatte, die ihr nun abhanden gekommen waren.

Stira floh vor dieser Leere an den einzigen Platz, auf dem sie sich noch immer wohl fühlen konnte. Als sie die Vibrationen der Klangplatten unter ihren Füßen spürte, kehrten auch ihre Gefühle zurück, und sie tanzte ein Lied, das neu war, und das niemals irgend jemand in der Station

würde hören wollen: das Lied der enttäuschten Hoffnungen. Es war kein sehr langes Lied, und als Stira es beendet hatte, verließ sie F'durnadde und deren private Gemächer für immer.

ENDE

Nachdem die Galaktische Flotte den Vorhof des Loolandre hinter sich gelassen hat, blenden wir um zur Menschheitsgalaxis, wo inzwischen das kosmische Signalfuerfür die Endlose Armada entfacht worden ist.

Doch dieses Signalfuer ruß auch die Mächte des Chaos auf den Plan... Mehr zu diesem Thema berichtet Arndt Ellmer im Perry-Rhodan-Band der nächsten Woche. Der Roman erscheint unter dem Titel: DAS ELEMENT DER KÄLTE