

## Nr. 1278

### Der Elfahder

Volcayr, der Rebell – er verstößt gegen das Gebot des Gehorsams

*von Kurt Mahr*

Im Jahre 429 NGZ sind auf Terra, im Solsystem und andernorts viele Dinge von kosmischer Bedeutung geschehen.

Da war zum Beispiel der Angriff der beiden letzten Elemente des Dekalogs. Doch er wurde abgewehrt, und die letzten Chronofossilien konnten aktiviert werden. Damit ergab sich eine neue Lage: Die Endlose Armada machte sich auf den langen Weg zurück. Und viele Menschen nahmen, von akutem Fernweh ergriffen, das Angebot der Reste des Virenimperiums an und brachen mit den aus Viren geformten Schiffen in ferne Bereiche des Kosmos auf.

Gegen Jahreswende, Millionen Lichtjahre von Terra entfernt, wurde schließlich durch die Ritter der Tiefe das große Werk vollbracht. Der Frostrubin, dem die äonenlange Suche der Endlosen Armada galt, erreichte wieder seinen ursprünglichen Standort in der Doppelhelix des Moralischen Kodes. Doch blenden wir noch einmal zurück zum August 429, und beschäftigen wir uns mit den Vironauten, die losgeflogen sind, um die Wunder ESTARTUS zu schauen. Gemeinsames Ziel der Gruppen unter Bully, Tekener und Danton ist nun der Planet Mardakaan, wo das Spiel des Lebens ausgetragen wird. Als Gegner der Terraner steht ein Krieger bereit, der sich rehabilitieren soll. Es ist Volcayr, DER ELFAHDER...

#### *Die Hauptpersonen des Romans:*

*Volcayr - Ein Elfahder soll sich rehabilitieren.*

*Graucum - Der Herr von Mardakaan.*

*Miinen Dei und Kuursen Ton - Leiter und Schiedsrichter beim „Spiel des Lebens“.*

*Demeno Kai - Ein „Kulissenbauer“.*

*Reginald Bull - Er und die anderen ESTARTU-Vironauten kommen nach Mardakaan.*

1.

Er wußte, daß sie hinter ihm her waren.

Mehrere Stunden lang war er scheinbar ziellos durch die Straßen und Tunnels der großen Stadt gewandert. Seinem durch jahrhundertlange Übung geschärften Wahrnehmungssinn war es leichtgefallen, die Vielfalt der Arten zu durchblicken, jeden, dem er begegnete, nach seinem Phänotyp einzustufen und zu erkennen, daß sich jedes Mal, wenn er sich umblickte, zwei Dickbäuche in seiner Nähe befanden.

Sie hätten es klüger anstellen sollen, dachte er, grimmig und amüsiert zugleich. Sie fielen allein dadurch auf, daß sie unauffällig gekleidet waren. Die Mode von Mardakka, der einzigen Stadt des Planeten Mardakaan, bevorzugte die ausgefallenen Formen, die schreienden Farben. Die beiden Dickbäuche dagegen trugen graue Umhänge, als gehörten sie einem der in letzter Zeit immer zahlreicher werdenden Orden an, die ihren Mitgliedern verboten, an den Freuden der Welt teilzuhaben.

Dickbäuche hießen sie natürlich nicht wirklich; so nannte nur er sie. Sie gehörten dem Volk der Uuredda an, das auf einem Planeten, an dessen Namen er sich nicht erinnerte,

in der Galaxis Trovenoor seine Heimat hatte. Die Uuredda besaßen eine ausgesprochene Begabung für gewisse Aspekte der Biotechnik und waren häufig als Freitreue in den Trossen der Ewigen Krieger zu finden. Sie waren klein, wenigstens für seine Begriffe. Wenn er seinen Panzer trug, reichten sie ihm gerade bis zur Gürtellinie. Sie hatten aufgeschwemmte, kugelförmige Leiber und runde, völlig haarlose Schädel. Die zwei Augen standen dicht beisammen und waren von geringem Umfang. Ein aus mehreren knorpeligen Lappen zusammengesetztes Organ in der Mitte des Gesichts diente den Uuredda gleichzeitig zum Atmen und zum Sprechen. Der kreisrunde Mund stand gewöhnlich offen und hatte nur den Zweck, Nahrung aufzunehmen.

Sein Entschluß war längst getroffen. Sobald sich ihm eine Möglichkeit bot, würde er einen der beiden Dickbäuche töten. Den ändern wollte er entkommen lassen, damit er berichten konnte, daß es gefährlich war, einem Elfahder hinterher zu spionieren. Er fühlte sich belästigt, und er war es seiner Ehre als Waffenträger schuldig, sich gegen die Belästigung zu wehren.

Er konzentrierte sich auf sein Vorhaben, so daß er den Verkehr, der rings um ihn in beiden Richtungen strömte, kaum mehr wahrnahm. Das Verhalten der Wesen, die ihm begegneten, war ihm von zahllosen anderen Welten bekannt. Es gab die Furchtsamen und die Ahnungslosen. Die Furchtsamen gingen ihm aus dem Weg. Die Ahnungslosen dagegen blieben stehen und starrten ihn an, wenn er an ihnen vorbeiging. Sie wußten wohl, daß sie einen Elfahder vor sich hatten, einen der Generäle, die die Schlachten der Ewigen Krieger leiteten. Aber sie hatten noch nie zuvor einen Elfahder gesehen, und der Anblick des schimmernden Panzers verwirrte sie so, daß sie zu keiner Bewegung mehr fähig waren.

Er wunderte sich über diese Stadt. Er hatte nicht gewußt, daß sie so alt war. An manchem Gemäuer kam er vorbei, das so zernarbt und verwittert wirkte, als stände es hier schon seit Jahrtausenden. Er hatte eine Zone von Spiel- und Vergnügungsbetrieben hinter sich gelassen und befand sich jetzt in einer Gegend, die zu den ältesten Abschnitten der Stadt gehören mußte. Der Strom der Passanten verlor sich zu einem dünnen Rinnsal. Als er aus einem Gleittunnel auftauchte, sah er in der Ferne die hell erleuchteten Türme des Verwaltungsviertels. Bis dorthin waren es gut vier Kilometer.

Wenn er zuschlagen wollte, würde er es bald tun müssen. Den beiden Dickbäuchen behagte die Lage nicht. Sie fielen um so weiter zurück, je dünner der Straßenverkehr wurde. Sie wußten nicht, daß er sie schon längst entdeckt hatte.

Er bog in eine Seitenstraße. Die helle Beleuchtung der Hauptverkehrsader blieb hinter ihm zurück. Nur noch Streulicht verirrte sich in das Gewirr alter, schiefer Mauern, verschachtelter Höfe und fensterloser Gebäudewände.

Er spürte holprigen Untergrund unter den Sohlen des Panzers. Die Stacheln im Rücken rasselten laut in der Stille des verlassenen Stadtteils. An einer Hausecke blieb er stehen und lehnte sein Gewicht gegen ein Stück verwittertes Gemäuer. Er öffnete die Schleuse am linken Bein des Panzers, und seine Körpersubstanz begann, ins Freie zu fließen. Als durchsichtige Flüssigkeit glitt sie über das unebene Pflaster, schob sich am Fuß des Mauerstücks entlang und verschwand in den Ritzen, die ausgebröckelter Mörtel hinterlassen hatte. Er bildete zwei haarfeine Sehfäden und ließ sie über die grauen Steine hinabhängen, so daß sie aussahen wie die Schleimspuren von Schnecken.

Der Panzer lehnte neben ihm an der Wand. Er sah so aus, als habe Volcayr, der Elfahder, sich gegen die Mauer gestützt, um ein wenig auszuruhen. Er sandte einen Gedankenbefehl, und zwei Rückenstacheln richteten sich auf. Sie zeigten hinter der Wölbung des Rückenpanzers hervor nach vorne, unter dem leicht angewinkelten linken Arm hindurch.

Dann erblickte er die beiden Dickbäuche. Sie standen an der Mündung der Gasse und berieten, was sie tun sollten. Es mußte ihnen aufgefallen sein, daß das Rasseln des Panzers nicht mehr zu hören war. Als sich ihre Augen an das Halbdunkel der Gasse gewöhnt hatten, erblickten sie die Rüstung, die an der Mauer lehnte.

Langsam kamen sie heran. Sie konnten jetzt nicht mehr verheimlichen, daß sie hinter dem Elfahder her waren. Einer der beiden begann zu sprechen.

„Wir wollen dir nichts Übles, Volcayr“, sagte er in näselndem Sothalk. „Wir haben ein Geschäft mit dir zu besprechen.“

Sie wollten ihm nichts Übles! Lächerliche Wichte. Bildeten sie sich ein, daß ein Elfahder sich vor ihnen fürchtete? Gleichzeitig empfand er Überraschung. Nach allem, was ihm während der vergangenen zwanzig Stunden widerfahren war, wunderte es ihn, daß in dieser Stadt überhaupt jemand seinen Namen kannte.

Der Panzer blieb stumm. Die beiden Uuredda trauten dem Frieden nicht. Ihre Schritte wurden langsamer und kurzer, aber immer noch kamen sie näher.

„Wir haben erfahren, daß du am Spiel des Lebens teilnehmen wirst“, sagte der andere. „Wir sind von der Gilde der Spielmacher. Wir mochten dir einen Vorschlag unterbreiten, der dir und uns zum Vorteil gereicht.“

Volcayr wartete, bis sie noch drei Meter von der Stelle entfernt waren, an der der Panzer sich gegen das Mauerwerk lehnte. Dann gab er den Gedankenbefehl. Fingerdicke, weißglühende Ströme konzentrierter Energie schossen aus den beiden Stacheln durch das Halbdunkel. Der eine der beiden Uuredda stieß einen gellenden Schrei aus. Dem anderen versagten die Stimmwerkzeuge. Er stand in Flammen, und binnen Sekunden sank er tot in sich zusammen.

Der Überlebende rannte hysterisch schreiend davon. Volcayr wartete, bis sein Geschrei verhallt war; dann kehrte er in seinen Panzer zurück. Für heute Abend hatte er genug von den Attraktionen der legendären Stadt Mardakka gesehen. Es verlangte ihn nach Ruhe. Er lenkte die Schritte in Richtung der nächsten Anschlußstelle des öffentlichen Verkehrssystems.

\*

Was ihm während der vergangenen zwanzig Stunden widerfahren war, hatte ihn zornig gemacht und das Gift, das in den Nervenbahnen seines Körpers floß, zu erhöhter Aktivität angeregt. Gift nannte er es, obwohl er wußte, daß er nur ihm seinen hohen Rang als Waffenträger der Krieger verdankte.

„Geh in die Galaxis Siom Som“, hatte sein Artgenosse Merioun auf dem Jahrmarkt von Cepor zu ihm gesagt. „Auf der Welt Mardakaan findet das Spiel des Lebens statt. Du weißt, was du dort zu tun hast.“

Von seiner Ehre hatte Merioun gesprochen, der Genüge getan sei, nachdem er den Vergnügungspalast namens Elysium in seine Bestandteile zerlegt hatte - aus Zorn darüber, daß es ihm nicht gelungen war, der Gorim habhaft zu werden, die ihm ins Dashid von Urdala gefolgt war und dort herumspioniert hatte. In seiner Verwirrung war er der Ansicht gewesen, es sei ein ehrenvoller Auftrag, den Merioun ihm erteilte. Vor lauter Stolz war es ihm nicht einmal eingefallen, nach den Einzelheiten seiner Aufgabe zu fragen; denn davon, daß er wisse, was er auf Mardakaan zu tun habe, konnte keine Rede sein. Er war, um es genau zu sagen, völlig ahnungslos.

Oh, wie hatte er sich getauscht! Merioun hatte ihm seine Betätigung auf dem Jahrmarkt übelgenommen und ihn seinen Unwillen kraft seiner Vollmachten als Feldherr des Kriegers Kalmer deutlich spüren lassen. Er war zu seinem Raumschiff zurückgekehrt, um es für den Flug nach Siom Som vorzubereiten. Die vier Gorims, die auf Cloreon zu ihm

gestoßen waren und zu jenen gehörten, die sich Vironauten nannten, hatten ihn zur Rede gestellt und verlangt, daß sie zu den Ihren zurückkehren dürften. Er hatte ihre Forderung als ganz und gar indiskutabel zurückweisen wollen; aber Merioun war ihm in die Parade gefahren und hatte ihn gezwungen, dem Wunsch der Fremden nachzugeben. Nun gut, diesen Verlust konnte er verwinden. Die vier Gorims waren mit Gift bis obenhin vollgepumpt. Die Vironauten wurden wenig Vergnügen an ihnen haben. Er hatte sich mit einiger Verspätung auf den Weg nach Siom Som gemacht; aber ein paar Lichttage von Cepor entfernt war er von Meriouns Häschern angehalten worden. Sie hatten fünf der insgesamt neun Kugelsegmente aus denen sein Raumschiff bestand, entfernt. Die zehn Kugeln, aus denen das Schiff eines Elfahders üblicherweise bestand, waren wie ein Statussymbol. Volcayr hatte eines der Kugelsegmente geopfert, um über Nagath ein Gorim-Fahrzeug abzuschießen. Was Merioun ihm antat, kam einer Degradierung gleich.

Als er in der Nähe der roten Riesensonne, die Mardakaan als einziger Satellit umkreiste, aus dem Gewebe des Psifeldnetzes materialisierte, hatte er seine Ankunft so verkündet, wie er es gewöhnt war: Mit kräftigen Worten, ohne übertriebene Bescheidenheit, wie es einem Waffenträger der Ewigen Krieger zustand. Er hatte verlangt zu wissen, in wessen Händen auf Mardakaan die höchste Autorität liege, und dem Eigentümer dieser Hände aufgetragen, an Ort und Stelle zu sein, wenn er mit seinem Schiff landete. Er hatte auch danach gefragt, ob inzwischen Informationen eingetroffen seien, die seinen Auftrag im Detail beschrieben.

Auf Mardakaan war man nicht beeindruckt gewesen. Tiefes Schweigen herrschte auf der Psifunk-Frequenz, und die Stille hielt auch dann noch an, als er seine Wünsche und Befehle das drittemal wiederholt hatte.

Schlimmer noch: Im Orbit um Mardakaan befanden sich Hunderte von Raumschiffen, darunter etliche, die aus zehn Kugelsegmenten bestanden und eindeutig elfahdische Fahrzeuge waren. Diese hatte er angefunkelt und von ihnen zu wissen verlangt, welches Breighirn sich dort unten auf dem Planeten der Lebensspiele erdreiste, die Anfrage eines Waffenträgers unbeantwortet zu lassen. Die Reaktion war niederschmetternd. Ein einziger der Angesprochenen hielt es überhaupt für nötig, auf Volcayrs Funkspruch zu reagieren. Seine Antwort lautete:

„Spiel dich nicht auf, Vierkugelschiffer. Sieh zu, wie du zurechtkommst.“

Eine Zeitlang hatte er mit dem Gedanken gespielt, Mardakaan den Rücken zu kehren und wieder nach Erendyra zu fliegen - oder besser noch nach Absantha-Shad, wo die Heimat seines Volkes war. Aber der Zorn hatte das Gift in seinem Körper aktiviert, und das Gift wiederum hatte verhindert, daß er gegen das Gebot des Gehorsams verstoßen konnte. Es war ihm von Merioun ein Auftrag gegeben worden. Seinen Auftrag zu mißachten, wäre gleichbedeutend mit kapitälem Ungehorsam gewesen. Das Gebot des Gehorsams war das erste Grundprinzip des Kriegerkodex. Hätte Volcayr sich von Mardakaan abgewandt, wäre ihm unverzüglich der Status eines Waffenträgers aberkannt worden.

Er *konnte* nicht anders. Er *mußte* auf Mardakaan landen.

Er hatte sich mit seinem Schiff in den Reigen der Fahrzeuge eingereiht, die den Planeten der Spiele umkreisten. Ein paar Stunden später hatte sich die Stimme eines subalternen Roboters über konventionellen Radiofunk gemeldet und ihm mitgeteilt, daß ihm Landeerlaubnis erteilt worden sei. Gleichzeitig erhielt der Autopilot die Daten, die er benötigte, um auf eine bestimmte Funkleitstrecke einzuschwenken und einen genau definierten Landeplatz anzufliegen.

Es gab nur einen Raumhafen auf Mardakaan. Er befand sich in unmittelbarer Nähe des Südpols und wurde hufeisenförmig vom Gebäudemeer der Stadt Mardakka umschlossen. Mardakka und der Hafen lagen unter einer mächtigen, transparenten Prallfeldkuppel von

120km Durchmesser und einer Zenithöhe von fünf km. Für die Raumfahrzeuge, die Lande- oder Starterlaubnis erhalten hatten, wurde kurzfristig eine Strukturlücke geschaffen, die ihnen das Passieren des Prallfeldschirms ermöglichte.

Volcayr war gelandet. Niemand hatte ihn empfangen. Ein robotisches Informationssystem klärte ihn über die Verhältnisse des Planeten auf. Er hatte zehn Tage Zeit, sich darüber klarzuwerden, ob er sich als Tourist oder als Bewerber um die Teilnahme an den Spielen des Lebens auf Mardakaan aufhalten wolle. Er wurde darüber informiert, daß alle Dienstleistungen, die von der Stadt Mardakka geboten wurden, kostenlos seien. Man machte ihn auf die wichtigsten Dienststellen der Verwaltung aufmerksam.

Nachdem er sich den Vortrag stumm angehört hatte, erkundigte sich Volcayr:

„Wer bildet die Spitze der Regierung?“

„Der Panish Panisha“, wurde ihm geantwortet.

„Wie heißt er, und wie tritt man mit ihm in Verbindung?“

„Sein Name ist Graucum. Man tritt nicht mit ihm in Verbindung. Man hat weder als Tourist noch als Teilnehmer am Spiel unmittelbar mit Graucum zu tun.“

Grimmig hatte Volcayr zur Kenntnis genommen, daß man ihm auf Mardakaan keines der Privilegien zugestehen wollte, die er als Elfander bisher als selbstverständlich empfunden hatte. Wenn er hier wirklich einen Auftrag zu erfüllen hatte, dann würde er warten müssen, bis derjenige, der die notwendigen Informationen besaß, von sich aus Verbindung mit ihm aufnahm. Graucum jedenfalls schien es nicht zu sein.

Volcayr besaß selbst den Rang eines Panish. Er hatte die Schule des Kriegers durchlaufen und die Befähigung eines Lehrers erworben. Es war seine Überzeugung, daß es ihm ohne sonderliche Mühe gelungen wäre, zum ehrenvollen Amt des Panish Panisha, des Lehrers der Lehrer, aufzusteigen und die Leitung einer der zahlreichen Upanishada zu übernehmen. Er hatte statt dessen den anderen Weg gewählt. Er war Waffenträger geworden, einer der Generale und Feldherrn des Ewigen Kriegers Kalmer. Als solcher fühlte er sich Graucum ranggleich. Der einzige Vorteil, den Graucum ihm gegenüber hatte, lag darin, daß der Panish Panisha ein Vertrauter des Kriegers Ijarkor war, der über die Galaxis Siom Som herrschte. Volcayr dagegen diente dem Krieger Kalmer, der Erendyra als seinen Machtbereich betrachtete. Er befand sich also auf fremdem Territorium.

Trotzdem empfand er Graucums Verhalten als Affront. Seine Ehre war angetastet worden. Eines Tages würde er den Panish Panisha dafür zur Rechenschaft ziehen. Der Kodex verlangte, daß eine Beleidigung nicht ungesühnt bleiben dürfe.

Noch größer aber war sein Zorn auf Merioun, dem er diese Erniedrigung letzten Endes verdankte. Es geschah selten, daß ein Elfahder dem ändern zürnte. Hier war ein artspezifischer Urinstinkt im Spiel, der nichts mit dem Kodex des Kriegers zu tun hatte, für einen Elfahder jedoch nahezu dieselbe Verbindlichkeit besaß. Er wurde durch die Gefühle, die er Merioun gegenüber empfand, in arge Verwirrung gestürzt. Die Verwirrung machte ihn hilflos, und die Hilflosigkeit wiederum versetzte ihn in noch schlimmere Wut. Infolgedessen gewann das Gift in seinem Körper zusätzlich an Wirkung. Der Volcayr, der schließlich das Vierkugelschiff verließ, um sich in der Stadt umzusehen und nach einem angemessenen Quartier zu suchen, war ein äußerst gefährliches Geschöpf, von der Brisanz und der Stabilität einer Nitroglyzerin-Bombe.

In Mardakka war man auf Besucher von Elfahd nicht eingerichtet. Die Elfahder, die nach Mardakaan kamen, benützten ihre eigenen Raumschiffe als Unterkunft. Auch Volcayr wäre lieber an Bord seines Schiffes geblieben. Aber er war sicher, daß er überwacht wurde. Blieb er im Schiff, dann brauchten die Bewacher nur den Landeplatz auf dem Raumhafen im Auge zu behalten. Wenn er dagegen in der Stadt unterkam, würde es ihm

ohne Mühe gelingen, die Späher und Häscher abzuschütteln. Er verfügte über Möglichkeiten der Tarnung und Maskierung, von denen der normale Sterbliche keine Ahnung hatte.

Er fand nach mehrstündiger Suche schließlich einen Wohnkomplex, der sich in pompöser Sprache Das Heim weit weg von daheim - Akkomodation für den verwöhnten und exotischen Geschmack nannte. Dort zeigte man ihm ein Quartier, das seinen Wünschen entsprach. Es enthielt eine simulierte tropische Landschaft mit dichter Vegetation, einem kleinen, moosumsäumten Weiher und einer ausgedehnten Fläche Kieselstrand. Der Architekt, der die Simulation geschaffen hatte, war vermutlich nie auf Elfahd gewesen; aber er hatte die Essenz des elfahdischen Dschungels auf wundersame Weise eingefangen und ausgedrückt. In dieser Umgebung konnte Volcayr sich wohl fühlen.

Es beeindruckte ihn auch, daß er hier mit der üblichen Mischung aus Angst und Ehrfurcht behandelt wurde. Man wußte im Heim nichts von seiner Erniedrigung.

Als die Sonne sich senkte, hatte er sich auf den Weg gemacht, die Stadt zu besichtigen. Dabei hatten sich ihm die beiden Dickbäuche an die Fersen geheftet. Er war mit ihnen verfahren, wie es sich für einen Elfahder gehörte. Jetzt aber, da er Gelegenheit hatte, in Ruhe über den Vorfall nachzudenken, kamen ihm Zweifel, ob sein Verhalten richtig gewesen war.

\*

Natürlich hatte er die Uuredda für Bewacher gehalten, die im Auftrag der Verwaltung arbeiteten. Graucums Häscher waren sie, hatte er gemeint.

Jetzt war er seiner Sache nicht mehr sicher.

„Wir haben ein Geschäft mit dir zu besprechen“, hatten sie gesagt, und: „Wir sind von der Gilde der Spielmacher. Wir möchten dir einen Vorschlag unterbreiten, der dir und uns zum Vorteil gereicht.“

Das klang nicht, wie man es von Bewachern zu hören erwartet hätte. Er schalt sich nachträglich einen Narren, daß er nicht versucht hatte, mehr von den Dickbäuchen zu erfahren. Nachdem er alles erfahren hatte, was die beiden wußten, wäre immer noch Zeit gewesen, einen von ihnen zu töten.

Er drapierte seinen Panzer auf den weißen Kiesstrand am Ufer des Weihers, öffnete die Beinschleuse und floß ins Wasser. Die Wärme tat ihm gut. Dunkelheit umgab ihn. Wenn er die Gedanken abschaltete, die ihn quälten, konnte er sich vorstellen, daß er wieder auf Elfahd war, der Welt des Friedens und der Gelassenheit. Aber die Gedanken ließen ihn nicht in Ruhe. Er bedauerte es plötzlich, den Dickbauch getötet zu haben. Gewiß, er hatte sich verhalten, wie es von einem Waffenträger der Krieger erwartet wurde.

Es war alles richtig so, wie er es getan hatte. Und doch: Wer hatte einen Nutzen davon? Gewiß nicht der Tote. Und er selbst? Er hatte seinen Ruf gewahrt. Aber was war damit gewonnen?

Verwirrt kroch er wieder an Land und schlüpfte in den Panzer. Der Zustand der Ungewißheit machte ihm zu schaffen. Er brauchte eine neue Dosis Kodexgas. Die letzte war nicht kräftig genug gewesen. Ihre Wirkung hatte sich an den erstaunlichen Ereignissen der Zwischenzeit verbraucht. Wenn ihm das Gift wieder durch die Nerven floß, würde er wissen, was er zu tun hatte.

Aber er wußte nicht, ob es auf Mardakaan das Kodexgas überhaupt zu haben gab. Außerhalb der großen Upanishad, verstand sich, deren Gebäude sich in der Gegend des Nordpols befanden. Zur Schule des Kriegers hatte Volcayr, obwohl er den Rang eines Panish besaß, keinen Zutritt. Da er aus einer Galaxis kam, die nicht dem Krieger Ijarkor

unterstand, brauchte er die Erlaubnis des zuständigen Panish Panisha, wenn er die Schule am Nordpol betreten wollte. Was aber von Graucums Geneigtheit zu halten war, hatte er in den mittlerweile vierundzwanzig Stunden seines Aufenthalts auf dem Planeten der Lebensspiele erfahren.

An noch etwas erinnerte er sich. „Wir haben erfahren, daß du am Spiel des Lebens teilnehmen wirst“, hatte einer der beiden Dickbäuche gesagt. Im ersten Augenblick war er über diese Feststellung weniger überrascht gewesen als darüber, daß sie seinen Namen kannten. Jetzt aber fügte er die beiden Dinge zusammen und kam zu dem Schluß, daß derjenige, der die Uureda hinter ihm hergeschickt hatte, über seinen Auftrag Bescheid wissen müsse. Lautete er wirklich, daß Volcayr am Spiel des Lebens teilzunehmen habe? Wer würde sein Gegner sein? Warum hatte man ausgerechnet ihn zu diesem Zweck nach Mardakaan geschickt? Er war sich seiner Fähigkeiten wohl bewußt. Er war ein ausgezeichneter Kämpfer, ein Panish immerhin, der seinem Krieger Ehre machte. Aber er ragte unter der Menge seiner Artgenossen nicht hervor. Jeder Elfahder war ein guter Kämpfer, und Volcayr kannte ein paar, mit denen er sich aus Furcht vor einer Niederlage nicht hätte messen wollen.

Irgend etwas gab es, das ihn in besonderem Maß für das bevorstehende Spiel des Lebens qualifizierte: irgendeine Beobachtung, die er allein unter allen Elfahdern gemacht hatte, irgendeine Erfahrung, die nur ihm zuteil geworden war. Er zerbrach sich den Kopf darüber; aber es fiel ihm nichts ein.

Das robotische Management des Heims war überaus aufmerksam. Keine halbe Stunde verging, ohne daß Volcayr auf irgendeine besondere Attraktion innerhalb des ausgedehnten Gebäudekomplexes aufmerksam gemacht wurde: ein Fest, eine künstlerische Darbietung, eine Meditationssitzung, einen sportlichen Wettbewerb. Zwischendurch erkundigte sich auch des öfteren eine besorgte Stimme, ob er nicht den Speisen- oder Getränke-Service in Anspruch zu nehmen und sich etwas Nahrhaftes einzuverleiben gedenke. Wie wenig Ahnung hatten sie auf Mardakaan von der Lebensweise eines Elfahders!

Als die Stimme sich innerhalb weniger Minuten ein erneutes Mal meldete, konnte Volcayr seinen Zorn nicht mehr zügeln.

„Schweig!“ schrie er mit aller Macht. „Ich will nichts mehr von dir hören.“

„Heißt das“, fragte die Stimme sanft, „daß ich deinen Besucher abweisen soll?“

„Besucher?“ wiederholte Volcayr verblüfft. „Ich habe einen Besucher?“

„Keinen geringeren als Miinen Dei, den Spielleiter.“

Volcayr überlegte kurz.

„Verstehst du was von Hierarchie?“ fragte er.

„Von der hierarchischen Struktur der Verwaltung des Planeten Mardakaan, gewiß“, antwortete die Stimme. „Von anderen Hierarchien habe ich keine Ahnung.“

„Das genügt“, entschied Volcayr. „Welche Rolle spielt Miinen Dei in der Administration des Planeten?“

„Er ist der zweite nach dem allweisen Panish Panisha, Graucum.“

„Gut“, sagte Volcayr. „Schick ihn zu mir.“

\*

In Volcayrs Augen war der Besucher ein Zwerg. Er mochte eineinviertel Meter groß sein, und das Auffallendste an ihm war ohne Zweifel seine Kleidung. Er trug ein in allen Farben des Spektrums schillerndes Jäckchen, das den Oberteil des tonnenförmigen Körpers bedeckte und an jeder Seite sechs verschieden gefärbte Ärmelstutzen besaß, durch die die gelenklosen, tentakelähnlichen Arme ins Freie ragten. Unten an das Jäckchen schloß

sich eine in schreiendem Gelb-Orange gehaltene Hose an, deren Beine das untere, stämmig entwickelte Gliedmaßenpaar des Wesens zur Hälfte bedeckte. Das, was Volcayr in Anlehnung an sein Wissen über die physische Beschaffenheit vertikal-zweismmetrischer (humanoider) Wesen für Füße zu halten gezwungen war, war von bunten Lappen entwickelt. Die Füße des Fremden schienen äußerst empfindlich zu sein. Volcayr bemerkte, daß er sehr zaghaft auftrat und mit einem Minimum an Gehbewegungen auszukommen versuchte.

Die Arme endeten in feinfaserigen Fühlerbüscheln. Die Fühler waren in ständiger Bewegung, und Volcayr zweifelte nicht, daß sie eine außergewöhnliche Sensibilität besaßen. Oben aus dem Rumpf erhob sich wie ein Rohr der Hals, auf dem ein eiförmiger Schädel saß. An der Basis des Halses saß ein dicker, mit zahlreichen Membranen ausgestatteter Wulst, vermutlich das Sprachorgan des Zwerges. Das Gesicht wies als einziges mit dem Phänotyp des Humanoiden vereinbares Merkmal einen schmalen, lippenlosen Mundschlitz auf. Ansonsten war der Schädel mit Trauben verschiedenfarbiger, knollenähnlicher Gebilde bedeckt, die Volcayr für Sinnesorgane hielt.

Es war übrigens beileibe nicht das erstemal, daß er ein solches Wesen zu sehen bekam. Der Besucher gehörte dem Volk der Ophaler an, das auf Mardakaan eine wichtige Rolle spielte. Die Ophaler waren Herren über ein Sternenreich, dessen Ausdehnung 250 Lichtjahre betrug. Sie regierten ihr Reich von Mardakaan aus. Sie waren treue Anhänger des Kriegers Ijarkor. Ihre Hauptbeschäftigung war, das Spiel des Lebens auszurichten, das dem Zweck diene, Kämpfer zu identifizieren, die würdig waren, in die Upanishad und später in das Heer des Ewigen Kriegers aufgenommen zu werden.

„Ich begrüße dich, Volcayr“, sagte der Zwerg.

Volcayr horchte auf. Verwundert lauschte er den Worten nach. Sie waren in eigenartigem Singsang gesprochen, der der Sprechweise der Elfahder nicht unähnlich war. Aber es verbarg sich mehr hinter den gesungenen Worten, die aus dem Sprechwulst des Ophalers drangen, als mit dem Ohr allein wahrgenommen werden konnte. Volcayr hatte das Bedürfnis, den Gesang des Zwerges nachzuahmen. Der Instinkt warnte ihn. Es lag eine psionische Kraft in der singenden Sprechweise des Ophalers. Er mußte vor ihm auf der Hut sein.

„Du bist Miinen Dei, wie mir gesagt wird“, antwortete er auf den Gruß des Zwerges. „Der Spielleiter. Was führt dich zu mir?“

Miinen Dei sah sich um, als suche er nach einem Platz, an dem er es sich bequem machen könne. Am Rand des Weihers lag ein moosüberwachsenes Felsstück mit ebener Oberfläche. Darauf setzte er sich.

„Ich komme, um dir die Grüße des Panish Panisha zu überbringen“, sang er.

Ein zweites Mal empfand Volcayr das Verlangen, die Worte nachzusingen. Aber er war gewarnt. Er mußte sich auf den Inhalt des Gesagten konzentrieren. Dem Gesang nachzulauschen, bedeutete Gefahr. Seine Gedanken gerieten in Unordnung.

„Er hätte sie mir selbst ausrichten können“, sagte er, ohne seinen Ärger zu verhehlen. „Ich habe, weiß Aachd, oft genug versucht, mit ihm in Verbindung zu treten.“

Miinen Deis eiförmiger Schädel geriet ins Wanken. Dabei wurde der Hals in raschem Rhythmus kürzer und länger, so daß es aussah, als tanze der Kopf auf den Wellen eines von kräftigem Wind bewegten Sees.

„Die Inhaber hoher Ämter, wie zum Beispiel der Panish Panisha, sind an gewisse Vorschriften des Protokolls gebunden.“ Diesmal übte sein Singsang eine beruhigende Wirkung aus. Es lag ihm offensichtlich daran, Volcayrs Ärger zu dämpfen. „Man weiß auf Mardakaan, daß du dir dort, woher du kommst, das Wohlwollen eines Hochgestellten verscherzt hast. Es ist nicht unsere Sache nachzuforschen, wie das geschah. Aber dem



Panish Panisha wird dadurch die Möglichkeit genommen, dich so zu begrüßen, wie es einem Waffenträger der Krieger eigentlich zusteht.“

Volcayrs Ärger war ungemindert; aber er setzte sich darüber hinweg. Schließlich wollte er von Miinen Dei etwas erfahren.

„Man hat mich mit einem Auftrag nach Mardakaan geschickt“, erklärte er. „Ich kenne die Einzelheiten des Auftrags nicht. Ich hoffe, du kannst sie mir nennen.“

„Der einzige Auftrag, den du haben kannst“, sang der Spielleiter, „besteht darin, daß du dich rehabilitieren mußt. Deine Ehre muß wiederhergestellt werden.“

„Höre!“ sprach Volcayr mit der Schärfe des Zorns: „Sprich nicht über die Ehre eines Elfahders, als ob du etwas davon verstündest.“

„Ich wollte dir nicht zu nahe treten“, beeilte sich Miinen Dei zu versichern. „Ich weiß in der Tat so gut wie nichts über das Ehrgefühl der Elfahder, außer daß es denselben Geboten des Kodex unterliegt wie das unsere auch. Vergiß also, was ich sagte, und nimm zur Kenntnis, daß du für die Teilnahme am nächsten Spiel des Lebens vorgesehen bist. Es ist ein überaus wichtiges Spiel mit Kämpfern, die an Erfahrung und Entschlossenheit nichts zu wünschen übrig lassen. Siegst du in diesem Spiel, dann wird dein Ruhm weit über die Grenzen der Zwölf Galaxien hinaus bekannt werden.“

Es gab Zeiten, da wäre Volcayr über eine solche Aussicht begeistert gewesen. Im Augenblick jedoch interessierte ihn nur die Aussicht, daß er nach einem Sieg im Spiel des Lebens wieder ein zehnkugeliges Schiff und den Status eines Elfahders mit makelloser Ehre besitzen würde.

„Wer sind diese Kämpfer?“ fragte er.

„Ich weiß es nicht“, antwortete Miinen Dei. „Bis jetzt bleibt diese Kenntnis dem Panish Panisha vorbehalten, und er teilt sie mit niemand. Ich weiß nur, daß du in Graucums Plänen eine wichtige, wenn nicht gar ausschlaggebende Rolle spielst. Wo hätte man je schon davon gehört, daß ein Schiedsrichter zitiert wird, sich bis zum Beginn des Spieles ausschließlich mit einem einzigen Kämpfer zu befassen und diesen auf den Kampf vorzubereiten?“

„Schiedsrichter?“ sagte Volcayr verwirrt. „Ein einziger Kämpfer? Sprichst du von mir?“

„So ist es“, bestätigte Miinen Dei. „Morgen wird Kuursen Ton dich aufsuchen. Er ist einer der besten Richter, die das Spiel je gekannt hat. Seine Aufgabe ist es, dich mit den Spielregeln vertraut zu machen und dich auf den Kampf vorzubereiten.“

Miinen Dei rutschte von dem moosigen Felsen herab und gab, damit zu verstehen, daß die Unterredung nahezu beendet war.

„Noch eines“, sagte er auf dem Weg zum Ausgang. „Du siehst, daß der Panish Panisha keine Mühe scheut, dich so auf das Spiel des Lebens vorzubereiten, daß du Sieger bleiben mußt. Dein Ruhm wird wiederhergestellt; er wird sogar vergrößert. Wenn du dies bedenkst, wirst du dich leicht dazu entscheiden können, Graucum einen kleinen Dienst vorab zu leisten.“

„Welcher Dienst ist das?“ fragte Volcayr, dem nicht danach zumute war, dem überheblichen Graucum überhaupt einen Dienst zu erweisen.

„Du bist auf Cloreon und im Cepor-System Wesen begegnet, die wir für Gorims halten.“

„Das ist richtig“, sagte Volcayr. „Sie selbst nennen sich Vironauten. Es gibt ihrer viele. Sie benehmen sich eigenartig und scheinen von der Lehre des Permanenten Konflikts nicht viel zu halten, obwohl einige wenige unter ihnen die Faust des Kriegers besitzen.“

Miinen Dei machte eine winkende Gebärde mit einem seiner sechs Tentakelarme.

„Das wissen wir alles“, sagte er. „Was der Panish Panisha von dir wünscht, ist eine genaue Beschreibung deiner Eindrücke von den Fremden. Es geht ihm darum, ein Psychogramm der Gorims zu erstellen.“

Volcayr antwortete nicht sofort. Ein Gedanke war ihm gekommen. Was ihn vor allen anderen Elfahdern auszeichnete, warum ausgerechnet er zur Teilnahme am Spiel des Lebens auserwählt worden war - er wußte es jetzt. Er war der, einzige, der mit den Gorims, die sich Vironauten nannten, engen Kontakt gehabt hatte.

Er wäre ein Narr, wenn er Graucum alles auf die Nase bände, was er über die Vironauten wußte. Der Vorteil war sein, und er sollte sein bleiben.

„Wie soll ich die Beschreibung anfertigen?“ fragte er den Spielleiter. „Es ist nicht viel, was ich über die Fremden weiß; aber...“

„Kursen Ton wird dir Fragen stellen“, fiel ihm Miinen Dei ins Wort. „Beantworte sie, so gut du kannst.“

## 2.

Miinen Dei hatte ihm keinen Termin genannt, zu dem er den Schiedsrichter Kursen Ton erwarten sollte. Daher fühlte Volcayr sich frei, seine Zeit so einzuteilen, wie es ihm beliebte. Die zahlreichen, besorgten Fragen der Roboterstimme, ob er nicht etwas zu sich nehmen wollte, hatten ihn zwar ärgerlich, zugleich aber auch hungrig gemacht. Er beschaffte sich eine Verbindung mit dem örtlichen Informationssystem und erfuhr von neuem, daß man in Mardakka auf Besucher von Elfahd nicht eingestellt war. Die Dinge, die er brauchte - Mineralien, Salze, Proteinschlämme -, wurden von keinem der ans Liefernetz angeschlossenen Händler geführt. Wenn er sich sättigen wollte, mußte er sich das Erforderliche selbst besorgen. Er ließ sich ein paar Adressen geben. Dann machte er sich auf den Weg.

Da er Wert darauf legte, die Stadt kennenzulernen, verzichtete er auf die Benützung des Transmitternetzes und lieh sich statt dessen ein Gleitfahrzeug. Er diktierte dem Autopiloten die Adressen, die er sich mit Hilfe des Informationssystems beschafft hatte. Das Fahrzeug stieg bis auf die vorgeschriebene Flughöhe und glitt mit mäßiger Geschwindigkeit über das Häusermeer der riesigen Stadt dahin.

Der Morgen hatte noch nicht begonnen; aber Mardakka kannte keine Dunkelheit. Millionen von Lichtquellen beleuchteten die Gebäude, kennzeichneten den Verlauf der Straßen und umschrieben die Silhouetten der Parks, von denen es mehrere Dutzend gab. In der einzigen Stadt des Planeten Mardakaan gab es keine Ruhepause; das Leben pulsierte Tag und Nacht. Das Spiel des Lebens warf seinen Schatten voraus. Es würde in Kürze beginnen und sich über zwei Monate hinziehen. Die Schaulustigen strömten herbei. Mardakka ertrank in der Touristenflut.

Am Horizont bemerkte Volcayr ein düsterrotes Leuchten. Er fragte den Autopiloten:

„Wie lange noch bis zum Sonnenaufgang?“

„Noch zweiundzwanzig Minuten, mein Gast“, antwortete das Gerät höflich. „Dann erscheint der Sonnenrand über dem Horizont. Die ganze Sonne wirst du heute noch nicht zu sehen bekommen. Da mußt du warten, bis es Sommer wird.“

Heftige Erregung bemächtigte sich des Elfahders. Die Sonne war für ihn Sinnbild des Lebens, Symbol der schöpfenden Kraft des Universums. Die Sonne stand im Zentrum der Religion seines Volkes: Aachd, die Lebensspenderin, Aachd, die Beschützerin.

Freilich, dies hier war nicht Aachd. Ein unförmig aufgeblähter, roter Glutball mit einer Oberflächentemperatur von nicht mehr als 3000 Grad, den er geradeswegs anblicken konnte, ohne daß ihn die Sehorgane dabei schmerzten - das war D'haan, das Gestirn, um das Mardakaan einmal alle elf Standardjahre eine volle Bahn zog. Aber auch D'haan war eine Sonne. Auch sie spendete Leben und schützte die, die in ihrem Glanz lebten.

„Gibt es in dieser Stadt einen Berg?“ wollte er wissen.

„Freilich, im Park der Sänger“, antwortete der Autopilot. „Sein Gipfel ragt selbst noch über die höchsten Gebäude hinaus.“

„Setz mich dort ab“, verlangte Volcayr. „Irgendwo unterhalb des Gipfels, so daß ich hinaufsteigen und den Aufstieg der Sonne beobachten kann.“

„Du hättest eine bessere Aussicht von diesem Fahrzeug aus“, wagte der Autopilot vorzuschlagen. Aber Volcayr fiel ihm barsch ins Wort.

„Tu, was ich dir sage“, befahl er.

„Selbstverständlich, mein Gast.“

Beim Anflug auf den Park der Sänger glaubte Volcayr, die Positionslichter eines Fahrzeugs zu bemerken, das in geringer Entfernung an seinem Gleiter vorbeihuschte. Aber er maß der Beobachtung keine Bedeutung bei. Er fieberte dem Sonnenaufgang entgegen und sah mit Besorgnis, wie der Himmel sich zusehends rötete. Er mußte oben auf dem Gipfel stehen, bevor das erste, winzige Stück der Sonnenscheibe über dem Horizont erschien.

Das Fahrzeug landete in einem Gebüsch aus verkrüppelten Bäumen. Es war kühl in Gipfelnähe, die Luft wesentlich dünner als unten in der Stadtebene. Wie ein mächtiger Dom zeichnete sich der Gipfel gegen die rote Glut des frühen Morgenhimmels ab. Ein selten begangener Pfad schlängelte sich zwischen Felsen hindurch zur Kuppe hinauf.

Volcayr stieg in die Höhe. Der Gipfel selbst war eine ebene, vegetationslose Felsplatte. Der Elfahder sank in sich zusammen. Wie er so da hockte, wirkte sein Panzer wie ein Haufen weggeworfenes Altmetall. Wer ihn in dieser Haltung gesehen hätte, dem wäre kaum in den Sinn gekommen, daß er einen der stolzen, unüberwindlichen Elfahder vor sich hatte, einen Waffenträger der Krieger, den Feldherrn zahlloser siegreicher Kampagnen. Die Position, die Volcayr einnahm, war die kultische Haltung des Sonnengebets, von seinen Vorfahren schon praktiziert, als sie noch die Körperform besaßen, die heutzutage der Panzer nachzuahmen versuchte - damals, vor der großen Katastrophe, die nur mit der gnädigen Hilfe der mächtigen Aachd hatte überwunden werden können.

Er richtete den Blick dorthin, wo sich der Himmel in tiefem, blutigem Rot zu verfärben begonnen hatte. Matt leuchteten die Lichter der Stadt zu ihm herauf. Er sah sie nicht. Im Innern des Panzers hatte sich die Substanz seines Körpers zu Hunderten von Strängen und Fasern geformt, die zuerst sanft, dann immer machtvoller zu vibrieren begannen, als er sie kraft seines Geistes in Bewegung versetzte. Schließlich erklang aus ihnen, wie von den Saiten vieler Harfen, brausend das Lied der Sonne, das mit den Worten beginnt:

*Aachd, du Hort des Lebens, Schöpferin der Kraft;  
Schützerin der Sterblichen...*

Er sang es mit Inbrunst, als der erste dünne Strich der roten Sonnenscheibe sich hinter dem Horizont hervorschob, und er sang es noch eine Stunde später, als D'haan sich bis zu einem Drittel ihres Umfangs über die Kimmung erhoben hatte und die Lichter der Stadt vor ihrem Glanz endgültig verblaßt waren. Ein unwirkliches Licht umspielte den Anbetenden. Das Rot der Sonne mischte sich mit dem bernsteinfarbenen Schimmer des Panzers zu einem kräftigen, leuchtenden Gold. Für den, der nur einen flüchtigen Blick auf den Gipfel des Berges warf, mochte es so aussehen, als sei dort ein mächtiger Klumpen des edelsten aller Metalle aus dem Felsen gewachsen.

Als Volcayr sich schließlich erhob, fühlte er sich gekräftigt. Die Stunde der Andacht hatte seine Seele gereinigt. Die Unsicherheit, die ihn bisher geplagt hatte, war verschwunden. Er fühlte sich weniger reizbar. Gleichzeitig erkannte er allerdings, daß er impulsiv und unvorsichtig gehandelt hatte. Das Ritual des Sonnengebets war in der Einsamkeit zu

zelebrieren. Der betende Elfahder duldet nicht einmal die Nähe eines Artgenossen, geschweige denn die eines Fremdwesens. Was wußte er davon, wie viele Bewohner der Stadt Mardakka den Gipfel des Berges zu besuchen pflegten? Womöglich war er ein beliebtes Ausflugsziel, zu dem die Mardakker in Scharen pilgerten. Daß er die Stunde des Gebets in völliger Einsamkeit hatte verbringen können, war nur ein Zufall gewesen. Ein glücklicher Zufall, dachte er erschreckt; denn beim Gebet gestört zu werden, kam einer Lästerung der Sonne gleich.

Als er sich zum Abstieg anschickte, glaubte er, in der Nähe das Summen eines Triebwerks zu hören. Aber wiederum hielt er die Beobachtung für bedeutungslos. Er war in seine Gedanken verstrickt. Wer sich jetzt hier herumtrieb, der kam zu spät, um einen Elfahder beim Beten zu stören.

Das Luk des Gleiters stand offen.

„Du warst lange fort, mein Gast“, sagte die Stimme des Autopiloten mit vorwurfsvollem Unterton.

„Das hat dich nicht zu stören“, antwortete Volcayr und machte es sich in seinem Sitz bequem. „Wir setzen den Flug fort. Du kennst das Ziel.“

Summend kam das Triebwerk in Gang. Das Luk schloß sich. Der Gleiter hob ab. Er stieg ein paar hundert Meter über den Berggipfel hinaus, dann vollführte er eine abrupte Schwenkung nach Norden.

„Was ist das für ein Manöver?“ fragte Volcayr mißtrauisch. „Mußtest du so weit vom Kurs abweichen, um den Berg anzufliegen?“

Der Autopilot blieb stumm.

„Antworte mir!“ forderte der Elfahder.

„Dein Autopilot kann dir nicht mehr antworten“, sagte eine Stimme, die ebenso klang wie die des Autopiloten, nur war sie wesentlich forschender und weniger ehrerbietig. „Du hast unseren ersten Annäherungsversuch brutal abgewehrt. Es bleibt uns nichts anderes übrig, als auf diese Weise mit dir in Kontakt zu treten. Hier spricht die Gilde der Spielmacher.“

\*

Es war alles verloren: Ruhe, innere Ausgeglichenheit, das Gefühl der Sicherheit. Alles, was das andächtige Gebet seiner Seele mitgeteilt hatte, war weggewischt. Während der Zorn ihn buchstäblich blendete, so daß er sekundenlang die Welt ringsum nicht mehr wahrnehmen konnte, erwachte das Gift in den Nervenbahnen seines Körpers zu neuer Aktivität. Er verwandelte sich zurück in den, der er vor der Anbetung gewesen war: in den von Haß und Stolz erfüllten Kämpfer.

„Sofort landen“, verlangte er.

Der Autopilot reagierte nicht. Das Fahrzeug glitt mit bedeutender Geschwindigkeit nach Norden, auf die Wand der Prallfeldkuppel zu, die die Stadt abschirmte.

„Es ist zwecklos, dem Autopiloten Befehle zu erteilen“, sagte die Stimme. „Wir haben seine Programmierung geändert.“

Volcayr wußte, daß er den Positionslichtern, die er in der Nähe des Fahrzeugs gesehen, und dem Summen eines Triebwerks, das er gehört hatte, mehr Beachtung hätte schenken sollen. Sie waren ihm von Anfang an auf den Fersen gewesen. Er versuchte, den Öffnungsmechanismus des Luks zu betätigen. Offensichtlich hatten die Unbekannten die Möglichkeit, ihn zu beobachten; denn die Stimme sagte:

„Auch das ist sinnlos. Das Luk läßt sich nicht öffnen. Am besten ist es, du findest dich mit der Lage ab. Wir wollen dir nichts Übles, Elfahder. Wir wollen ein Geschäft mit dir machen, wie es Oshquar dir schon zu erklären versuchte - jener, den du hinterhältig umbrachtest.“

Eine gefährliche Ruhe hatte sich des Elfahders bemächtigt. Sein Plan lag fest. Aber diesmal würde er den Fehler nicht begehen, der ihm bei der ersten Begegnung mit der Gilde unterlaufen war. Diesmal würden sie ihm sagen müssen, was er wissen wollte.

„Was für ein Geschäft ist das?“ fragte er.

„Ich bin froh, daß du wenigstens mit dir reden läßt“, sagte die Stimme. „Das Spiel des Lebens beginnt in Kürze. Du wirst daran teilnehmen. Du bist der wichtigste Kämpfer. Alle Welt erwartet, daß du gewinnst. Sobald bekannt ist, wer die Spieler sind, werden Wetten abgeschlossen. Du wirst der Favorit sein. Milliarden und aber Milliarden werden gesetzt. Die Gilde hat den Wunsch, sich am Reichtum der Wetteifriger zu beteiligen. Uns bewegt nicht die Geldgier. Die Gilde setzt sich zusammen aus den Verlierern vergangener Spiele, die ihr Fronjahr auf Mardakaan ableisten. Die Gilde ist daran interessiert, den Frondienst Leistenden das Leben so angenehm wie möglich zu machen. Zu diesem Zweck braucht sie Geld.“

Volcayr hatte längst verstanden.

„Ihr wollt, daß ich das Spiel absichtlich verliere. Ihr wollt auf meine Gegner setzen und an der Unausgeglichenheit der Wette eine Menge Geld verdienen.“

„So ist es.“

„Narr, der du bist! Warum sollte ich mit Absicht ein Spiel verlieren, das ich mit Leichtigkeit gewinnen kann?“

„Weil das Gewinnen so leicht nicht sein wird“, antwortete die Stimme ernst. „Wir haben Informationen, die sich auf deine Gegner beziehen. Sie sind Fremde. Ihresgleichen haben noch nie auf Mardakaan gekämpft. Allein deswegen hält man sie für die Unterlegenen. Wir glauben jedoch zu wissen, daß sie gute und erfahrene Kämpfer sind. Daß sie sogar einen Elfahder besiegen können. Wir rechnen deine Gewinnchancen nicht höher als vierzig zu sechzig. Unter diesen Umständen, dachten wir, möchtest du vielleicht bereit sein, auf unseren Vorschlag einzugehen.“

„Wer sind diese Gegner?“ fragte Volcayr. Der Zorn wühlte in ihm. Er hatte Mühe, seiner Stimme einen beiläufigen Klang zu verleihen.

„Ich habe dir schon viel zuviel gesagt“, wurde ihm geantwortet. „Mehr erfährst du erst, wenn es zwischen uns zu einer Einigung gekommen ist.“

Da ließ Volcayr seiner Wut freien Lauf.

„Höre, du Wicht!“ schrie er. „Du willst mit mir ins Geschäft kommen. Ich weiß nicht, ob dein Geschäft ehrlich oder unehrlich ist, ob ich mich darauf einlassen will oder nicht. Aber eines weiß ich genau: Du hast noch viel zu lernen. Vor allen Dingen, daß du einen Elfahder nicht zwingen kannst, dir zuzuhören - weder indem du Spitzel hinter ihm herschickst, noch indem du ihn in einen Gleiter einsperrst.“

Ein paar Stacheln auf dem Rücken des Panzers richteten sich auf. Fauchend und knallend stachen weißglühende Energiestrahlen nach den Halterungen des transparenten Daches, das die Fahrzeugkabine überdeckte. Mit donnerndem Krach barst die gläserne Kuppel in tausend Stücke. Volcayr richtete sich auf. Der Fahrtwind griff nach ihm. Mit leichter Spannung der Kniegelenke stieß er sich ab. Er schoß in die Höhe. Der Antigrav trat automatisch in Tätigkeit und bewahrte ihn vor dem Absturz. Schräg unter ihm war der Gleiter ins Trudeln geraten. Noch einmal flammten die Stacheln des Panzers auf. Das Fahrzeug verwandelte sich in einen Feuerball. Eine dicke Rauchfahne hinter sich herziehend, stürzte es in die Tiefe.

Volcayr trieb langsam nach Süden davon. Eine Viertelstunde später landete er ungesehen im dichten Gehölz zwischen den Hügeln einer Parklandschaft.

\*

Der Tag war kurz. Als die große rote Sonne sich zum Untergehen anschickte, hatte Volcayr alle seine Einkäufe besorgt und war auf dem Rückweg zum Heim. Wertvolle Substanzen hatte er erworben, wie ein Elfahder sie braucht, und dabei trotzdem nicht ein Gramm von den kostbaren Kristallen und Mineralien ausgegeben, die er als überall gern akzeptiertes Zahlungsmittel mit sich führte. In Mardakka war alles umsonst. In Mardakka gab der Tourist kein Geld aus - außer beim Wetten auf das Spiel des Lebens, oder wenn er Dienstleistungen verlangte, die nur auf dem Schwarzen Markt zu haben waren.

Volcayr interessierte sich nur am Rand dafür, wie die Kaufleute trotzdem auf ihre Kosten kamen; aber soviel erfuhr er immerhin: Der Staat Mardakaan nahm soviel an Einreise- und Wettgebühren ein, daß er es sich leisten konnte, die Besucher der Welt des Lebensspiels kostenlos unterzubringen, zu verköstigen, zu transportieren und was es der Dinge sonst noch gab, deren ein Besucher des Planeten bedurfte. Die Händler und Kaufleute, die sich letztlich nur zu dem Zweck niedergelassen hatten, Geschäfte zu machen, schnitten dennoch nicht schlecht ab. Sie legten der Verwaltung in regelmäßigen Abständen Inventar- und Preislisten vor und wurden nach Umsatz entschädigt. Auf Mardakaan war man nicht kleinlich. Das Reich der Ophaler verfügte über nahezu unbeschränkte Finanzmittel. Kaufmann in Mardakka zu werden, war der Traum eines jeden Händlers in Siom Som. Aber nur wenigen lachte das Glück.

In seiner Unterkunft begann Volcayr alsbald mit einer Tätigkeit, die bei einem Unbefangenen leicht den Eindruck hätte erwecken können, er sei unter die Hexenmeister gegangen. In großen Gefäßen holte er Wasser aus dem Teich. In die Gefäße schüttete er, offenbar nach einem genau berechneten Rezept, unterschiedliche Mengen der Substanzen, die er in der Stadt eingekauft hatte. Dabei führte er Selbstgespräche, die der Uneingeweihte leicht für Beschwörungsformeln hätte halten können. Er rührte die Lösungen mit Stöcken, die er sich aus dem Gehölz geschnitten hatte, und schließlich goß er die Inhalte der Behälter einen nach dem ändern in den Teich zurück. Im Wasser fanden anscheinend eine Reihe zum Teil heftiger chemischer Reaktionen statt. Der Teich fing zunächst an zu dampfen, dann geriet er ins Brodeln, und manchmal schoß knallend und zischend eine Fontäne heißen Wassers in die Höhe. Volcayr hatte die leeren Behälter inzwischen fortgeräumt und saß am Ufer des kleinen Gewässers. Mit Genugtuung und zunehmendem Hunger verfolgte er die Vorgänge im Teich. Mitunter schob er den Finger einer gepanzerten Hand ins Wasser und prüfte dessen Temperatur.

Über diesen Vorbereitungen verging die Hälfte der langen Nacht. Schließlich war die Zeremonie beendet. Das Wasser des Teiches hatte inzwischen eine tief dunkelbraune, fast schwarze Farbe angenommen; außerdem war seine Viskosität beträchtlich gestiegen. Ein Kieselstein, den Volcayr in den Teich warf, erzeugte winzige Wellen, die schon nach wenigen Sekunden wieder verschwunden waren.

Jetzt erst war es für ihn an der Zeit, sich den Genuß zu gönnen, nach dem er sich den ganzen Tag über gesehnt hatte. Er öffnete die Schleuse am Bein des Panzers und ließ seinen Körper in die glibberige, warme Flüssigkeit gleiten. Es war hohe Zeit, daß er Nahrung zu sich nahm. Seine Körpersubstanz hatte bereits eine grellweiße, undurchsichtige Konsistenz angenommen, ein deutliches Zeichen, daß er dringend der Stärkung bedurfte.

Stundenlang schwamm er im zähen Wasser des Teiches, das sich durch seine Manipulationen in eine konzentrierte Suppe aus Mineralien und Polypeptiden verwandelt hatte. Mehr als drei Stunden verbrachte er in jenem tranceähnlichen Zustand, den die Elfahder das Leeren der Seele nennen und der sich am ehesten mit dem Schlaf des Menschen vergleichen ließ. Als er wieder an Land kroch und sich in den Panzer zurückzog, hatte der neue Tag bereits begonnen. Er fühlte sich stark und gesund,

gewappnet für alle Widrigkeiten und Fährnisse, die Mardakaan für ihn bereit halten mochte.

Man schien auf ihn gewartet zu haben. Kaum richtete der stachelbewehrte Panzer sich auf, da meldete sich die Stimme des Robotsystems.

„Ich hoffe, unser ehrwürdiger Gast hat angenehm geruht“, sagte sie. „Es ist schon seit einigen Stunden ein Besucher hier, der von dir empfangen zu werden wünscht. Es ist der Hohe Schiedsrichter Kuursen Ton.“

\*

Ein beiläufiger Beobachter hätte den heutigen Besucher nur anhand seiner Kleidung vom gestrigen unterscheiden können. Kuursen Ton trug ein langes, fließendes Gewand, das fast bis zum Boden reichte und mit diagonal verlaufenden Streifen in den Farben Rot, Grün, Gelb und Blau besetzt war; aber im großen und ganzen sah er aus wie Miinen Dei, der sich in ein anderes Kleid gesteckt hatte.

Volcayr war jedoch kein beiläufiger Beobachter. In der Schule des Kriegers hatte er gelernt, auf winzige Einzelheiten zu achten. Er bemerkte sofort, daß Kuursen Tons Schlitzmund breiter war als der des Spielleiters. Außerdem hatte der Schiedsrichter zwei Tentakel, die merkbar kürzer waren als die übrigen zehn; die rötliche Haut war von satterem Farbton, ihr borkenähnliches Muster von feinerer Maserung als bei Miinen Dei.

Eines allerdings hatte der Schiedsrichter mit dem Spielleiter gemeinsam: Er suchte nach einem bequemen Platz und ließ sich auf dem kleinen, moosigen Felsen nieder. Von seinem Sitz aus sprach er den Elfahder an.

„Man hat dich auf meinen Besuch vorbereitet?“ fragte er.

Seine Stimme war womöglich noch klangvoller, noch wohltönender als die seines Vorgesetzten. Volcayr hatte Mühe, sich des Eindrucks zu erwehren, den die lange nachhallenden Harmonien auf ihn ausübten, und sich statt dessen auf das Gesagte zu konzentrieren.

„Nicht vorbereitet“, antwortete er.

„Man hat mir gesagt, daß du kommst.“

„Du hast dich bereit erklärt, dem Panish Panisha einen kleinen Dienst zu erweisen?“

„Das habe ich“, bestätigte Volcayr.

„Darf ich dir Fragen stellen?“

„Fang an.“

„Du warst der Stellvertreter des Kriegers Kalmer auf der Welt Cloreon“, begann Kuursen Ton. „Du hast die Letzte Schlacht der Cloreonen gegen ihre Herausforderer überwacht. Dabei traten zum erstenmal die Gorims in Erscheinung, die sich Vironauten nennen. Erzähl mir von deinen Erlebnissen im Raumsektor Cloreon.“

Volcayr horchte hinter dem Gesang des Ophalers drein. Eine seltsame Stimmung überkam ihn. Er hatte von dem, was er über die Gorims wußte, nur soviel berichten wollen, wie unbedingt notwendig war. Genug eben, daß Graucum nicht auf die Idee kam, er verweigere ihm die Zusammenarbeit. Aber mit einemmal war ihm ganz anders zumute. Er merkte wohl, daß Kuursen Ton ihn mit seinem Gesang einlullte, jedoch hatte er nichts dagegen. Es war ein angenehmes Gefühl, wie ein sanftes Hinübergleiten in einen Traum.

Er träumte von Cloreon, wo er im Namen des Ewigen Kriegers Kalmer fünftausend Jahre lang gewacht hatte, bis der Augenblick des Letzten Kampfes gekommen war. Er träumte von den Fremden, die in ihren merkwürdig geformten Raumschiffen über Cloreon erschienen waren und in die Entwicklung eingegriffen hatten. Er sah sie vor sich - vor allen Dingen den einen, der die Faust des Kriegers trug. Er erlebte den Letzten Kampf, der in Wirklichkeit gar kein Kampf war, weil der Gorim mit der Faust des Kriegers als

Feldherr auf beiden Seiten wirkte und alle Konflikte entschärfte, sobald sie in kriegerische Handlung auszuarten drohten. Er sah die vier Gorims wieder vor sich, die sich auf seine Seite geschlagen hatten und an Bord seines Schiffes gegangen waren. Er erlebte den Flug ins Cepor-System und den kurzen Kampf mit dem Gorim-Schiff, das sich in auffälliger Weise für den Planeten Nagath interessierte. Er flog auch noch einmal nach Urdala, zur Dashid-Kuppel, und begegnete dort der Gorim mit ihrem zwergenhaften Begleiter, die ihm nachgeschlichen war, um das Geheimnis des Kodex-Gases zu entschleiern. Er war wieder auf dem Jahrmarkt. Er tobte durch den Vergnügungspalast namens Elysium. Der Gorim mit der Kriegerfaust - die er inzwischen allerdings auf rätselhafte Art verloren haben wollte - trat ihm entgegen. Er hätte kurzen Prozeß mit ihm gemacht, wenn nicht im entscheidenden Augenblick Merioun auf der Szene erschienen wäre und ihn zur Rede gestellt hätte.

Der Rest der Erinnerung war schmerzhaft. Merioun beorderte ihn nach Mardakaan. Die vier Gorims wollten zu den Ihren zurückkehren, und als er Erendyra verlassen wollte, wurden ihm fünf der neun Kugelsegmente seines Raumschiffs abgenommen.

Der Bann wich. Er erwachte wie aus tiefem Schlaf - und war sich augenblicklich darüber im klaren, daß er dem Ophaler weitaus mehr verraten hatte, als es ursprünglich seine Absicht gewesen war. Der Zorn wollte ihn übermannen; aber er hatte den ersten Laut noch nicht von sich gegeben, da begann Kuursen Ton zu sprechen.

„Der Panish Panisha weiß dir Dank.“ Es war unmöglich, sich der besänftigenden Wirkung des Singsangs zu widersetzen. Volcayrs Zorn verrauchte, bevor er noch richtig hatte Gestalt annehmen können. „Ich bin sicher, daß Graucum dich für dieses Entgegenkommen belohnen wird.“

Was, in Aachds Namen, war mit ihm geschehen? Seit wann ließ ein Elfahder es stillschweigend zu, daß ihm eine Belohnung angeboten wurde? Welch tödliche Beleidigung! Nur einer durfte den Söhnen Elfahds Lohn anbieten: der Krieger, dem sie dienten.

Sein Bewußtsein wollte sich aufbäumen; aber es fehlte ihm die Kraft. Der Schiedsrichter sprach weiter, und jedes seiner Worte baute ein kleines Stück des Widerwillens ab, den Volcayr bei der Erwähnung einer Belohnung zu empfinden begonnen hatte. Ein Teil seines Verstandes funktionierte noch auf objektiver Basis. Er wußte, daß er mit psionischen Tricks besänftigt wurde; aber er konnte sich nicht erklären, warum Kuursen Ton soviel mehr suggestive Kraft besaß als sein Vorgesetzter, Miinen Dei. Immerhin, sosehr der objektive Teil seines Bewußtseins sich auch wunderte, es mangelte auch ihm an der nötigen Kraft, sich der Beeinflussung zu widersetzen.

„Geh also davon aus“, sang der Schiedsrichter, „daß du das Wohlwollen des Panish Panisha besitzt. Ich nehme an, du wirst dich nicht weigern, am Spiel des Lebens teilzunehmen.“

„Nein“, antwortete Volcayr. Das Wort kam aus dem Sprachmechanismus des Panzers, noch bevor er sich über seine Entscheidung hatte klarwerden können. „Mein Leben ist der Kampf. Ich nehme an jedem Spiel teil, solange es sich mit den Vorschriften des Kodex verträgt.“

„Gut.“ Wie der Schiedsrichter das Wort sang, empfand Volcayr es als Belobigung, die ihn mit Stolz erfüllte. „Dann wird es Zeit, daß ich dich mit der Kampfszene vertraut mache. Wir werden ein Lager der Kulissenbauer besuchen. Wieviel weißt du über das Spiel des Lebens?“

„So gut wie nichts“, antwortete Volcayr. „Es wird veranstaltet, damit Kämpfer identifiziert werden können, die die Hohe Schule von Mardakaan besuchen und später ins Heer des Kriegers aufgenommen werden. Weiter ist mir nichts bekannt.“

Kuursen Ton winkte mit einem seiner Tentakel.



„Das ist das Prinzip“, sagte er. „Wenn du das Spiel siegreich bestehen willst, mußt du die Einzelheiten kennen.“

„Werden die Einzelheiten des Spieles meinen Gegnern auch erklärt?“ fragte Volcayr.

Der Schiedsrichter hob den Kopf. Einige der Organtrauben, die seinen Schädel bedeckten, verloren ihre natürliche Farbe und färbten sich zu leuchtendem Grün.

„Selbstverständlich“, antwortete Kuursen Ton. Das Wort klang kaum mehr gesungen. Es wirkte schroff und unfreundlich. „Wir sind nur an einem interessiert: der Auswahl der Besten. Das Spiel ist ehrlich. Niemand wird bevorzugt.“

An dieser Stelle hätte Volcayr sich gerne nach der Gilde der Spielmacher erkundigt. Aber er erinnerte sich noch zu deutlich an das, was ihm während der vergangenen Stunde widerfahren war. Wenn er von den Dingen erzählte, die ihm gestern und vorgestern zugestoßen waren, würde der Schiedsrichter ihn womöglich aushorchen wollen. Dem Elfahder lag jedoch nicht daran, über seine Begegnungen mit den Spielmachern zu berichten. Also schwieg er.

Kuursen Ton rutschte von dem Felsen herab.

„Erwarte mich morgen um diese Zeit“, sagte er. „Nütze die Gelegenheit, die Freuden der Stadt zu genießen. Draußen im Spielland geht es wesentlich weniger komfortabel zu als hier in Mardakka. Außerdem sind die Kulissenbauer eine ganz besondere Art von Wesen. Sie gehen ganz in ihrer Kunst auf, und nicht jeder kann sich mit ihnen verständigen.“

„Du wirst mir dabei helfen“, sagte Volcayr zuversichtlich.

„Das ist meine Aufgabe“, versicherte der Schiedsrichter und wandte sich in Richtung des Ausgangs.

\*

Als Kuursen Ton gegangen war, hatte Volcayr das Empfinden, es falle eine Last von ihm ab. Plötzlich kam es ihm vor, als hätte er alles, was während der letzten Stunde geschehen war, nur geträumt. Er hatte dem Schiedsrichter Dinge erzählt, die er eigentlich für sich hatte behalten wollen. Er hatte sich beleidigen lassen, als von einer Belohnung die Rede war. Es war auf schroffe, unfreundliche Weise zu ihm gesprochen worden, und er hatte es wortlos geschehen lassen.

Es ging nicht mit rechten Dingen zu. Die singende Sprache der Ophaler war mit psionischen Impulsen unterlegt. Gesungene Worte eines Ophalers mochten die Kraft besitzen, ein Wesen mit herkömmlicher, durchschnittlicher Ausbildung in ihren Bann zu zwingen - aber doch gewiß nicht einen Elfahder, einen Panish, einen Waffenträger der Krieger!

Volcayrs Mißtrauen war erwacht. Laut sagte er:

„Ich brauche eine Auskunft.“

„Ich stehe zu Diensten“, antwortete die Robotstimme.

„Kuursen Ton, der Schiedsrichter, hat mich besucht und seinen Besuch soeben beendet, ich möchte wissen, ob er allein oder in Begleitung kam.“

„Der Schiedsrichter stieg allein aus dem Transmitter, und allein hat er den Transmitter auch wieder betreten“, antwortete der Robot.

Das war keine Auskunft, entschied Volcayr. Er wußte nicht, ob der Robot sich mit Absicht dumm stellte, oder ob er tatsächlich die Frage nicht besser beantworten konnte. Er mußte es auf einem anderen Weg versuchen.

„Wird das Heim weit weg von daheim oft von ophalischen Gästen besucht?“ erkundigte er sich.

„Sehr selten. Wenn Ophaler hierher kommen, dann gewöhnlich, um mit einem unserer Gäste Geschäftliches oder Verwaltungstechnisches zu besprechen. Sie haben keinen Anlaß, als Gäste zu kommen. Es hat ein jeder seine eigene Wohnung in der Stadt.“

„Gut“, sagte Volcayr. Jetzt war er auf dem richtigen Weg. „Wie viele Ophaler halten sich augenblicklich im Heim auf?“

„Ich führe kein Buch über die Zahl der Besucher“, antwortete der Robot. „Ich schätze ihre Zahl jedoch auf vierzig.“

„Das sind ungewöhnlich viele, nicht wahr?“

„Vor ein paar Minuten waren es noch weitaus mehr“, erklärte die Robotstimme. „Sie sind im Begriff, das Heim zu verlassen. Sie gehen in rascher Folge durch die Transmitter.“

„Danke“, sagte Volcayr. „Das genügt.“

Er war hereingelegt worden. Kuursen Ton war nicht allein gekommen. Als einzelner wäre er niemals in der Lage gewesen, das Bewußtsein des Elfahders unter Kontrolle zu bringen - und wenn er noch so schön sang. Er hatte sich Unterstützung mitgebracht. Es mochten einhundert Ophaler gewesen sein, die sich in der Nähe aufhielten, während der Schiedsrichter mit Volcayr sprach. Der Vorgang war genau einstudiert. Kuursen Ton war der Vorsänger. Einhundert Sänger von Ophal, draußen auf den Gängen und in angrenzenden Räumen versteckt, sangen jedes seiner Worte nach. Der geballten psionischen Kraft des Chors hatte Volcayrs Bewußtsein nicht standhalten können.

So mußte es gewesen sein. Merkwürdigerweise versetzte ihn die Erkenntnis, daß er betrogen worden war, nur in einen gelinden Zorn. Aber eines Tages, das nahm er sich vor, würde er dem Schiedsrichter seine Hinterlist heimzahlen.

### 3.

Den Rest des Tages und die darauffolgende Nacht verbrachte Volcayr im warmen Wasser des Teiches. Friede beherrschte seine Seele; er war ruhig und ausgeglichen. Ob sein Zustand auf die Restwirkung des Sonnengebets zurückzuführen war, ob es daran lag, daß er sich gründlich gesättigt hatte, oder ob gar der Gesang der Ophaler eine posthypnotische Komponente enthielt, die ihm Ruhe befahl - er wußte es nicht. Er war mit den Dingen zufrieden, wie sie waren.

Auf dem Grund des Weihers lag er, ausgestreckt auf einem Bett von Kieselsteinen, auf denen weiche, schwammige Algen zu wachsen begonnen hatten. Er ließ den Gedanken freien Lauf, und während die Müdigkeit von ihm Besitz ergriff, versank er in einen Traum, der ihn weit in die Vergangenheit zurückführte.

Er reiste ins Goldene Zeitalter, jene Epoche, in der Glück und Wohlstand auf Elfahd blühten. Er sah mächtige Städte, grüne Waldfächen, blaue Meere. Die Städte wurden bewohnt von aufrecht gehenden, humanoiden Geschöpfen. Die Geschöpfe hatten eine mächtige Technik entwickelt. Ihre Raumschiffe durchpflügten das All. Mehr als zweihundert elfahdische Kolonien gab es bereits auf den Welten der Galaxis Absantha-Shad.

Das Bild, das Volcayr sah, erschien ihm zugleich exotisch und vertraut. Vertraut, weil es seine Heimatwelt war, auf die er aus den Höhen des Traumes hinabblickte; exotisch, weil Elfahd längst nicht mehr die blühende, sonnenüberflutete Welt war, die das Traumbild ihm vorgaukelte.

Freilich wußte niemand genau, wie es auf Elfahd vor der Großen Katastrophe ausgesehen hatte. Das Goldene Zeitalter lag Jahrhunderttausende zurück. Es gab keine Unterlagen, nur noch Sagen und Legenden. Die Katastrophe hatte alles vernichtet, was von den alten Elfahdern geschaffen worden war. Aber so etwa, wie er es jetzt sah, mußte sich das alte Elfahd den Blicken des Beobachters dargeboten haben.

Seit Jahrhunderten wußten die Elfahder, daß die Nachbargalaxie Absantha-Gom sich der Heimatgalaxie Absantha-Shad näherte und daß es eines Tages zur Kollision der beiden mächtigen Sterneninseln kommen werde. Nun sind Zusammenstöße dieser Art beileibe nicht so gewalttätig und kataklysmisch, wie sie sich der Unbefangene vorstellt. Der Abstand der Sterne ist so groß, daß sie aneinander vorbeiziehen, ohne sich gegenseitig nennenswert zu beeinflussen. Etliche Millionen Jahre würde es dauern, hatten die alten Elfahder sich ausgerechnet, dann war die Durchdringung beendet, und die beiden Galaxien trennten sich wieder voneinander.

Sie hatten, wie sich herausstellte, nicht mit Maard Uyo gerechnet, dem Auge des Teufels. Maard Uyo war ein weißer Zwerg, ein winziger Stern von ungeheurer Dichte. Er gehörte dem Sternenheer von Absantha-Gom an, war aber selbst dort ein Fremdling: Er bewegte sich auf einer Bahn, die die Bahnen anderer Sterne kreuzte, mit einer Geschwindigkeit, die ihn in einigen Hunderttausend Jahren über die Grenzen seiner Galaxis hinausbefördern würde.

Maard Uyo hatte sich die Sonne Aachd zum Ziel gesetzt. Als er das erstmal gesichtet wurde, brach er aus einer kosmischen Materiewolke hervor und war bereits so nahe, daß er Aachd in weniger als dreißig Jahren erreichen mußte. Die elfahdische Wissenschaft entwickelte alsbald eine fieberhafte Tätigkeit. Es wurde ermittelt, daß der Kurs des Teufelsauges nahe genug am Aachd-System vorbeiführte, um Elfahd und seine Schwesterwelten aus ihren Bahnen zu reißen. Zwar ging aus den Berechnungen hervor, daß die Aachd-Planeten sich nicht etwa dem weißen Zwerg anschließen und mit ihm davonziehen würden; dazu reichte seine Schwerkraft nicht aus. Aber es ließ sich nicht verhindern, daß sie weit hinaus in den interstellaren Raum gezerrt wurden. Dort gerieten sie allmählich wieder in den Bann der Gravitation ihres Zentralgestirns. Eine Zeitlang vermochte Maard Uyo sie noch zu halten; aber dann begann unaufhaltsam und unabwendbar der Sturz in die Sonne Aachd. Nur eine ganz winzige Chance gab es, daß der eine oder andere Planet während seiner Wanderung hinter Maard Uyo her eine Geschwindigkeitskomponente erhalten hatte, die es ihm ermöglichte, eine stabile Bahn um Aachd einzuschlagen. Aber selbst wenn dieses Wunder geschah und selbst wenn es ausgerechnet Elfahd zustieß, lag die Bahn wahrscheinlich weit außerhalb der schmalen Zone, die man die Biosphäre nannte: entweder zu nahe an der Glut der Sonne oder zu weit draußen in der tödlichen Kälte des Alls.

Ein paar Monate lang spielten die Elfahder mit dem Gedanken, Maard Uyo aus seiner Bahn zu drängen, ihn zu vernichten, ihn hinter der Krümmung der Raum-Zeit verschwinden zu lassen. Aber es wurde bald offenbar, daß für ein solches Vorhaben die Mittel der elfahdischen Technologie, so fortgeschritten sie auch sein mochte, nicht ausreichten.

Die Elfahder taten, was jede andere raumfahrende Zivilisation auch getan hätte: Sie evakuierten. Die Bevölkerung Elfahds betrug damals, so berichtete die Sage, achtzehn Milliarden Wesen. Für eine derartige Aufgabe war die elfahdische Raumfahrt nicht gewappnet. Die Evakuierungsmaßnahmen schleppten sich dahin, und nach zwanzig Jahren lebten immer noch knapp zehn Milliarden Elfahder, zitternd und bangend, auf ihrer Heimatwelt.

Inzwischen war der Kurs des Teufelsauges bis ins letzte Detail berechnet worden, und eine Handvoll elfahdischer Wissenschaftler glaubte, eine Chance zu sehen, daß der Planet die Katastrophe trotz aller Widrigkeiten überleben könne. Die Elfahder allerdings und alle Pflanzen und Tiere, die sie kannten, würden umkommen. Etliche Jahrtausende in der Tiefe des interstellaren Raums unter Temperaturen nahe dem absoluten Nullpunkt konnten nur bewirken, daß alles organische Leben erlosch und die Atmosphäre sich als Eis und Schnee auf der Oberfläche des Planeten niederschlug.

Da traten die Mikrobiologen und die Genetiker in Aktion. Sie entwickelten einen kühnen Plan. Das heißt: Der Plan existierte schon seit etlichen Jahren; aber weil er Aspekte enthielt, die unter normalen Umständen jedem Elfahder in der Seele zuwider gewesen wären, waren sie damit nicht an die Öffentlichkeit getreten, solange noch Hoffnung bestand, daß das Überlebensproblem durch Evakuierung gelöst werden könnte.

Ihre Idee lief darauf hinaus, durch Genmanipulation eine neue Spezies Elfahder zu schaffen, die Jahrtausende der Weltraumkälte, der Atmosphärenlosigkeit und des Nahrungsmangels im Tief schlaf zu überstehen vermochte. Entsprechende Tierversuche waren längst durchgeführt worden und hatten die Brauchbarkeit des Planes bewiesen. Die allgemeine Ablehnung in der Öffentlichkeit richtete sich einzig und allein gegen die Gestalt des neuen Elfahders, die aus dem Körper des Originals durch eine Folge gezielter Mutationen hervorgehen würde. Die Genetiker machten keinen Hehl daraus, daß das Produkt der Mutationen ein Klumpen plasmischer Substanz war, dem die Intelligenz des Originalwesens zwar noch innewohnte, der auch Seh-, Hör-, Riech- und sonstige Organe sowie Gliedmaßen in der Form von Pseudopodien ausbilden konnte, der aber im Vergleich mit dem Original-Elfahder recht hilflos war und eines Exoskeletts bedürfen würde, das ihm die Funktionsfähigkeit eines humanoiden Körpers ersetzte.

Der Widerwille der Öffentlichkeit wurde unterdrückt. Es gab, das sah man ein, keinen anderen Ausweg. Der Prozeß der genetischen Okulation wurde sofort in die Wege geleitet. Die Fabriken, die bisher Raumschiffe gebaut hatten, wurden auf die Produktion von Exoskeletten umgestellt. Es entstanden die Panzer des Typs, der - mit etlichen Abwandlungen - noch heute von den Elfahdern getragen wurde.

An dieser Stelle wurde die Überlieferung unklar, sogar widersprüchlich. Das Vorhaben der Genetiker und Mikrobiologen ließ sich zunächst vielversprechend an. Milliarden von Elfahdern unterzogen sich der Okulation und verkrochen sich in ihre Panzer, um den Prozeß der fortwährenden Mutation ungestört wirken zu lassen. Aber irgendwann - etwa fünf Jahre, bevor Maard Uyo die ersten Erschütterungen im Gefüge des Aachd-Systems erzeugte - geriet das Unternehmen in Schwierigkeiten. Niemand wußte heutzutage mehr, welcher Art die Schwierigkeiten waren. Drei Milliarden Elfahder waren okuliert, sieben Milliarden drohte der sichere Tod. Der ehrgeizige Plan der Genetik-Experten drohte, zum Fehlschlag zu werden.

Da erschien, wie ein *deus ex machina*, der Krieger Ayanneh. Er hatte, so erklärte er, den heroischen Überlebenskampf der Elfahder aus der Ferne verfolgt und war gekommen, um zu helfen. Er verlangte nichts für seine Dienste. Er nannte sich den Herrn von Absantha-Shad, und die Elfahder waren erstaunt; denn bis dahin hatten sie nicht gewußt, daß es einen solchen Herrn gab. Ayanneh gelang es, das Projekt der Genetiker und Mikrobiologen wieder in Gang zu bringen. Zu Millionen pro Tag verschwanden die Elfahder in ihren Exoskeletten, und als die Große Katastrophe begann, war der Prozeß der Massenmutation fast abgeschlossen.

Wie es dem Planeten während der nächsten fünftausend Jahre erging, wurde später von der Kaste der neuen Wissenschaftler rekonstruiert. Der Sog des Gravitationsfelds, das von Maard Uyo ausging, riß die acht Planeten der Sonne Aachd mehrere Lichttage weit in den interstellaren Raum hinaus. Elfahd selbst erreichte eine maximale Sonnenentfernung von 378 Lichtstunden, bis es wieder in Richtung Aachd zu fallen begann. Die Atmosphäre war gefroren. Gezeitenwirkung hatte mörderische Erdbeben ausgelöst. Viele Elfahder, die in unterirdischen Gewölben Schutz gesucht hatten, wurden von stürzenden Erdmassen begraben und fanden den Tod. Andere fielen während der ersten Wochen und Monate der Großen Katastrophe den entfesselten Elementen an der Oberfläche zum Opfer. Fünftausend Jahre lang lebte nichts auf Elfahd; denn Tiere und Pflanzen waren gestorben, und die Elfahder lagen im Tiefschlaf.

Das Schicksal - einige meinten später auch, der Krieger Ayanneh habe die Hand im Spiel gehabt - verfuhr gnädig mit den Kindern Aachds. Ihr Planet stürzte nicht geradeswegs auf die Sonne zu, sondern zielte an ihr vorbei. Die Seitwärtskomponente seiner Bewegung rettete ihm die Existenz. Aachd fing ihn schließlich ein und zwang ihn auf eine Umlaufbahn, deren Radius nur knapp eine Lichtminute größer war als der des Orbits, den Elfahd früher beschrieben hatte.

Andere Planeten waren nicht so glücklich. Von den insgesamt acht Satelliten der Sonne Aachd überlebten zwei: Elfahd und seine Schwesterwelt Paan. Die übrigen sechs vergingen in den Gluten des Zentralgestirns.

Im Lauf der Jahrzehnte heizte Elfahds gefrorene Atmosphäre sich auf und ging in den gasförmigen Zustand über. Aus riesigen Eisflächen wurden wieder Meere. Die Elfahder erwachten aus dem Tiefschlaf. Mit Trauer zählten sie ihre Verluste. Von den zehn Milliarden, die fünftausend Jahre zuvor in die Exoskelette geschlüpft waren, überlebten vier Milliarden. Wissenschaft und Technik machten sich sofort an die Arbeit. Aus dem nackten Boden wurde Konzentratnahrung gewonnen. Die durch den mehrtausendjährigen Schlaf geschwächten Körper bedurften der Kräftigung. Einen unschätzbaren Vorteil hatte die Serie der Mutationen mit sich gebracht: Der Metabolismus des neuen Elfahders verlangte nach einfachen, unkomplizierten Nährstoffen. Protein- und Kohlehydratlösungen, mit Mineralien versetzt - das waren die Substanzen, die die Überlebenden der Großen Katastrophe zu sich nahmen. Saatgut war in großen Mengen gerettet worden. Die Elfahder begannen, ihre kahle Welt aufzuforsten. Viele Saatarten waren unter dem Einfluß kosmischer Strahlung, der Elfahd während des Aufenthalts im interstellaren Raum ausgesetzt war, ebenfalls mutiert. Neue Pflanzenarten wuchsen aus dem nackten Boden. Es war kälter auf Elfahd, als es früher gewesen war. Aber allmählich nahmen die Temperaturen zu. Die neuen Pflanzenspezies produzierten Kohlendioxyd in großen Mengen. Das Gas lagerte sich in den oberen Schichten der Atmosphäre an und bewirkte einen Treibhauseffekt, der die Sonnenwärme speicherte. Elfahd wurde zur düsteren, warmen, feuchten Dschungelwelt.

Nach einiger Zeit trafen Hilfsexpeditionen von den Kolonien ein. Die neuen Elfahder nahmen alle Hilfe dankbar entgegen, gingen jedoch eine feierliche Verpflichtung ein, die Hilfeleistenden zu entschädigen, sobald sie dazu in der Lage waren. Eine seltsame Wandlung hatte sich in der Psyche der Überlebenden vollzogen. Sie betrachteten die aufrecht auf zwei Beinen gehenden Koloniaelfahder nicht mehr als ihre Artgenossen. Es waren Fremde. Man sah sie gern, zumal sie Hilfe brachten; aber sie hatten mit denen, die auf der Welt Elfahd lebten, nichts gemein. Den Mannschaften der Expeditionen entging nicht, wie man ihnen gegenüber empfand. Die Folge war, daß die Hilfsexpeditionen seltener wurden und schließlich ganz ausblieben.

Den neuen Elfahdern machte es wenig aus. Tiere bevölkerten den Dschungel, der die Erdteile ihres Planeten von einem Meer zum andern bedeckte. Mächtige Fertigungsstätten waren entstanden. Städte gab es keine mehr. Die neuen Elfahder liebten es, einsam zu sein. Sie arbeiteten zusammen, wo es zum Wohl der Allgemeinheit erforderlich war. Aber wenn die Arbeit getan war, dann zogen sie sich in die Einsamkeit zurück. Sie waren im Verlauf des Mutationsprogramms eingeschlechtlich geworden. Ihre Lebensdauer hatte sich um ein Vielfaches vergrößert. Ein oder zweimal im Leben unterlag der Durchschnittselfahder dem komplizierten und langwierigen Prozeß, der seinen Körper zunächst anschwellen ließ und sodann seine Teilung verursachte. Es war keine Teilung, wie Einzeller sie ausübten. Die Identität des gebärenden Individuums blieb erhalten. Der Neugeborene wußte, daß er der Neugeborene war. Auf diese Weise blieb die Zahl der Neuelfahder über die Generationen hinweg konstant. Denn denen, die zweimal gebaren, standen jene gegenüber, die ihr ganzes Leben ohne eine einzige Teilung verbrachten. Die

Elfahder richteten sich ein. Sie lebten im Dschungel und gingen ihrer Arbeit in den Fabriken, den Laboratorien, den Verwaltungsstellen und den Dienstleistungsbetrieben nach. Sie machten Fortschritte auf den Gebieten der Wissenschaft und der Technik. Sie bauten Raumschiffe. Sie nahmen Verbindung mit anderen Sternenvölkern auf. Sie lernten das Prinzip des Enerpsi-Antriebs kennen und waren nahezu uneingeschränkt in ihrer Beweglichkeit. Aber eines taten sie niemals wieder: Sie gründeten keine Kolonien mehr.

Viele Tausend Jahre nach der Großen Katastrophe kehrte der Krieger Ayanneh zurück. Er wollte nach denen sehen, zu deren Rettung er beigetragen hatte. Man bereitete ihm einen triumphalen Empfang. Ayanneh sprach von den Mächten des Kosmos, die das Leben der Sternenvölker in Absantha-Shad, in Ansantha-Gom und in den benachbarten Galaxien zu beeinflussen versuchten. Er sprach von der Notwendigkeit, allen fremden Einfluß von den Völkern in diesem Abschnitt des Universums fernzuhalten, und die Elfahder stimmten ihm begeistert zu. Er sprach von der Theorie des Permanenten Konflikts, die darauf abzielte, die Wehrkraft der Gefährdeten ständig zu erhöhen, bis sie ein Niveau erreichte, auf dem selbst den Mächten des Kosmos die Stirn geboten werden konnte. Ayanneh hatte mit Gleichgesinnten einen Plan entwickelt, der zahlreiche Galaxien umspannte. Er und seine Genossen nannten sich die Ewigen Krieger, und er bot den Elfahdern eine wichtige Rolle im Rahmen seines Vorhabens an. Sie, die durch das Überleben der Großen Katastrophe ihre Unbezähmbarkeit unter Beweis gestellt hatten, sollten die Feldherrn der Ewigen Krieger werden.

Die Elfahder stimmten zu. Auf Elfahd wurde eine der ersten Upanishada errichtet. Sie existierte heute noch, Jahrzehntausende später, und produzierte Waffenträger der Krieger am laufenden Band. Die Absolventen der Upanishad von Elfahd zogen hinaus in die Galaxien der Zwölfergruppe und versahen ihren Dienst, wie der Kodex es ihnen gebot. Die Vorschriften des Kodex waren ihnen im wahrsten Sinne des Wortes in die innersten Fasern des Körpers übergegangen. Denn in regelmäßigen Abständen atmeten sie das Kodexgas, das sie in dem Glauben bestärkte, die Theorie des Permanenten Konflikts sei die einzige Lebensphilosophie, der es sich zu folgen lohne.

An dieser Stelle wurde Volcayr der Traum ein wenig unangenehm, und er wachte auf. Er hatte die Vergangenheit seiner Heimatwelt so geträumt, wie die Sage sie berichtete. Manchmal allerdings war er nicht ganz sicher, ob er sich auf die Überlieferung verlassen dürfe. Es gab Passagen in der Legende, die ihm unlogisch erschienen. Vor allen Dingen aber war er im Augenblick nicht in der Stimmung, Begeisterung für das Konzept des Permanenten Konflikts zu empfinden. Er fühlte sich friedlich und entspannt. Ihm stand der Sinn nicht nach Kampf. Er verdrängte die Gedanken in den hintersten Winkel des Bewußtseins und gab sich der Leerung der Seele hin. Er schlief fest und traumlos, bis die mächtige Scheibe der Sonne D'haan sich über den Horizont erhob.

\*

Kuursen Ton war pünktlich.

„Heute ist dein erster Arbeitstag“, begrüßte er den Elfahder. „Ich hoffe, du hast die freie Zeit genützt, dich ausgiebig zu erholen.“

Volcayr war bei bester Stimmung.

„Das habe ich getan“, bestätigte er. „Ich habe meine Seele mit Ruhe und den Körper mit Kraft gefüllt. Und wenn ich irgendwo eine verdächtige Ansammlung von Ophalern sehe, die mich mit ihrem Gesang hypnotisieren sollen, dann drehe ich dir den Hals um, Männchen.“

Der Schiedsrichter war nicht beeindruckt. Aus seinem Sprechknorpel kam rhythmisches Zischen, offenbar ein Zeichen der Erheiterung.

„Du hast es also bemerkt“, sagte er. „Sorge dich nicht. Der Vorfall wird sich nicht wiederholen. Ich handelte im Auftrag des Panish Panisha. Es ging nicht darum, dich zu betrügen. Warum sollten wir auch? Du hattest dich Miinen Dei gegenüber bereit erklärt, alles zu berichten, was du über die Gorims weißt. Wir legten jedoch Wert darauf, daß du während deiner Schilderung durch nichts abgelenkt wurdest. Graucum will die ganze Wahrheit wissen, und ein Berichterstatter, der im Zustand der Trance spricht, sagt nichts anderes als die Wahrheit.“

Zu seiner eigenen Überraschung empfand Volcayr die Erklärung als befriedigend. Sein Groll gegenüber dem Schiedsrichter schwand.

Durch einen Antigravschacht glitten sie in die unterirdischen Anlagen des Heims.

„Wir sind auf dem Weg zur Arbeitsstätte des Kulissenbauers Demeno Kai“, erklärte der Schiedsrichter unterwegs. „Demeno Kai ist für die Einrichtung des Landes Huun verantwortlich, in dem das kommende Spiel des Lebens stattfinden wird. Du sollst zu sehen bekommen, wie der Kulissenbauer arbeitet. Demeno Kai ist ein Künstler, und da alle Künstler es sich zur Aufgabe gemacht haben, so exzentrisch wie möglich zu sein, ist es nicht leicht, mit ihm auszukommen. Zwei Dinge magst du dir merken wollen. Demeno Kai ist, in seinen Augen, nicht ein Kulissenbauer, sondern ein Planform-Architekt, also ein Planetenformer. Und den Platz, an dem er arbeitet, nennt er ein Studio. Du machst dir das Leben leichter, wenn du auf Demeno Kais Terminologie eingehst.“

Volcayr hatte dazu nichts zu sagen. Sie betraten gemeinsam die Kabine eines Transmitters und ließen noch in derselben Sekunde ein Viertel der Planetenrundung hinter sich zurück.

Hitze schlug dem Elfahder entgegen, als er durch die Tür der Empfangsstation trat. Durch die hohen Fenster des kahlen Raums fiel blutrotes Sonnenlicht. D'haan stand hoch am Himmel. Die mächtige Kugel füllte ein Sechstel des Firmaments aus. Sie bot einen bedrohlichen Anblick, als schicke sie sich an, auf den wehrlosen Planeten herabzustürzen.

Kuursen Ton öffnete die schwere Stahltür, die ins Freie führte. Durch hitzeblimmernde Luft ging Volcayrs Blick über ödes, steiniges Gelände bis hin zu einem fernen, niedrigen Gebirgszug. Ein paar koniferenähnliche Gewächse fristeten zwischen den Steinen ein armseliges Dasein. Die Hänge der fernen Berge schienen von Pflanzenwuchs unberührt. Eine trostlosere Landschaft hatte Volcayr noch selten in seinem langen Leben gesehen.

Vor dem Transmittergebäude, das in der Einöde völlig fehl am Platz wirkte, standen mehrere Gleitfahrzeuge geparkt.

„Demeno Kai arbeitet dort in den Bergen“, sagt der Schiedsrichter. „Wir nehmen einen der Gleiter.“

Im Innern des Fahrzeugs herrschte wohltuende Kühle. Kuursen Ton gab eine kurze Anweisung. Der Autopilot wußte, was von ihm verlangt wurde. Er hob ab und steuerte nach Norden. Aus einer Höhe von 200 Metern musterte Volcayr das Gelände, das unter ihm dahinzog. Hier und da gab es Einschnitte in der Geröllwüste, die sich steilwandig und in regellosem Verlauf durch das Ödland zogen. Sie glichen ausgetrockneten Flußbetten.

Volcayr hatte die Bilder in Erinnerung, die er beim Anflug auf Mardakaan gesehen hatte. Er wußte, daß die Landschaft überall auf dem Planeten der Lebensspiele denselben Charakter hatte. Mardakans Oberfläche war, bis auf die kultivierten Gebiete in den beiden Polarregionen, eine riesige Wüste.

„Warum“, fragte er Kuursen Ton, „habt ihr euch ausgerechnet diese Welt als Zentrum eures Reiches gewählt?“

„Das Spiel des Lebens verschlingt viel Energie“, antwortete der Schiedsrichter ohne Zögern, als habe er die Frage längst erwartet. „Die Sonne D'haan ist ein einmaliges Reservoir an Hyperenergie. Wir ersparen uns dadurch das Anzapfen eines fremden

Kontinuums. Außerdem ...“ Seine Stimme wurde ein wenig spöttisch... „Wo sonst wolltest du ein Spiel abziehen, für dessen Zwecke ganze Welten simuliert werden müssen? Wäre Mardakaan eine Paradieswelt, gäbe es hier dichte Besiedlung - wir müßten uns anderswo nach einem Spielplatz umsehen.“

Die Berge rückten rasch näher. Sie wirkten abgeschliffen und eingeebnet. Ihre Felswände waren ein düsteres Graubraun. Von Vegetation war nirgendwo eine Spur. Der Gleiter hob leicht an, um eine Hügelkette zu überwinden. Er flog über eine sandige Hochebene, in der sich nach etlichen Kilometern ein mächtiger Talkessel öffnete.

Hier war es, wo Demeno Kai sein Studio eingerichtet hatte. Vor Volcayrs staunenden Augen stieg ein Berg in die Höhe, der größer war als alles, was Mardakaan an natürlichen Erhebungen aufzuweisen hatte. Die Erscheinung dauerte nur ein paar Sekunden. Dann sank sie wieder in sich zusammen und verschwand. Kaum hatte sie sich aufgelöst, da bildete sich im Boden des Kessels ein Krater, mit rotglühender Lava gefüllt, über dem ein Strom dichten, giftgelben Dampfes in die Höhe stieg. Auch der Krater erwies sich als Scheingebilde und war nach wenigen Augenblicken wieder verschwunden. Nur eine kleine, gelbe Dampfwolke blieb übrig und trieb langsam an der Wand des Tales entlang. Volcayr blickte ihr nachdenklich hinterdrein. Hier wurde mit Mitteln gearbeitet, die er nicht begriff. Was er zu sehen bekam, waren keineswegs nur Projektionen. Die gelbe Wolke bewies es. Hier wurde in die Wirklichkeit eingegriffen und eine Pararealität erzeugt, die spürbare und bleibende Wirkungen hinterließ. Wer sich auf das Spiel des Lebens einließ und glaubte, er habe es bei den Dingen, die ihn bedrohten, nur mit imaginären Gefahren zu tun, der riskierte Kopf und Hals.

Nachdem auch der gelbe Dampf sich verflüchtigt hatte, wurde im Tal eine schimmernde Kuppel sichtbar. Sie mochte einen Durchmesser von einhundert Metern besitzen und ragte etwa dreißig Meter über dem Talboden auf. Etliche Fahrzeuge standen davor geparkt.

„Das ist Demeno Kais Studio“, sagte Kuursen Ton.

Der Gleiter kippte nach unten. Kurze Zeit später landete er vor der Wand der Kuppel, die aus silbern schimmernder, undurchsichtiger Formenergie bestand. Der Planform-Architekt legte offenbar Wert darauf, mit den Unbilden des Wüstenklimas nicht unnötig konfrontiert zu werden. Aus der silbernen Wandung schob sich ein Gebilde, das einem Schlauch glich, und legte sich so über die Hülle des Fahrzeugs, daß das Luk bedeckt war. Kuursen Ton stieg als erster aus. Volcayr folgte ihm. Sie traten durch eine Schleuse und befanden sich unmittelbar darauf in einer von technischem Gerät und wilder Hektik beherrschten, jedoch angenehm kühlen Umgebung.

Im Zentrum der Kuppel befand sich eine mächtige Kommandokonsole, die der zentralen Kontrollanlage eines Raumschiffs nicht unähnlich sah. Hinter der Konsole, deren Oberkante knapp einen Meter über dem Boden liegen mochte, tobte ein Wesen, bei dessen Anblick Volcayr seinen Sehorganen nicht trauen wollte. Es war ohne Zweifel ein Ophaler; die Organtrauben am Schädel und die phantastisch bunte Kleidung bewiesen das. Aber dieser Ophaler war zweieinhalb Meter groß! Seine zwölf Tentakelarme waren in unaufhörlicher Bewegung; wie Peitschen fuhren sie durch die Luft. Aus dem Sprechknorpel am Hals flossen unaufhörlich Worte in diskordantem Singsang.

„Welcher Idiot hat mir den Hügel da drüben zu früh aufgebaut? Nein, mein Liebling, der Drache kommt erst später, viel später! Marrsel, du einfallsloser Tropf - das Feuer hat grün zu leuchten, verstehst du: Grün!?

Zwei Armpaare fuhren zu einer Geste der Verzweiflung in die Höhe.

„Bei allen Toren von Siom Som“, jammerte das Wesen, „wo habe ich es verdient, mich mit einer derart inkompetenten Mannschaft ablagen zu müssen?“



Das, entschied Volcayr, war Demeno Kai, der Künstler. Er trug ein Gewand, das aus schreiend bunten Drei-, Vier- und Fünfecken zusammengesetzt war. Es drapierte sich um die schmalen Schultern und fiel frei fließend bis zum Boden herab. Der Schiedsrichter mochte Volcayrs Verwunderung empfunden haben.

„Er ist der Ansicht, daß der Regisseur über allem stehen müsse“, sagte er. „Deswegen bewegt er sich auf robotischen Stelzen.“

Die Zentralkonsole war von einem kreisförmigen freien Raum umgeben. Jenseits der offenen Fläche reihten sich die Schalt- und Kontrolleinheiten der untergeordneten Kulissenbauer aneinander. Die Mannschaft, über deren mangelnde Kompetenz Demeno Kai sich soeben lauthals beschwert hatte, bestand nach Volcars Schätzung aus mehr als zweihundert Wesen unterschiedlichster Gestalt. Was die Galaxis Siom Som an intelligenten Spezies zu bieten hatte: Eine jede schien einen ihrer Vertreter hierher geschickt zu haben, damit er dem Planform-Architekten diene. Geschöpfe aller Formen und mit verschiedenen Graden der Beweglichkeit eilten, glitten, stelzten, rollten und rutschten hin und her. Ein vielfältiges Stimmengewirr erfüllte die Luft innerhalb der Kuppel. Ein desorganisierteres Unternehmen hatte Volcayr sein Lebtag lang noch nicht gesehen.

Die Kuppel erschien auf den ersten Blick von innen her durchsichtig. Rasch jedoch bemerkte der aufmerksame Beobachter, daß er in Wirklichkeit auf eine Reihe großer Videoflächen blickte, auf denen Demeno Kai den Fortschritt seines Projekts unter allen nur denkbaren Blickwinkeln und Perspektiven verfolgen konnte. Auf den Bildebenen erschienen neue Landschaften im Handumdrehen und verschwanden ebenso schnell wieder. Feuerspeiende Ungetüme brausten dem Beobachter entgegen und lösten sich im letzten Augenblick in Nichts auf. Berge wurden geboren und starben noch in derselben Minute. Wildwuchernder Dschungel bedeckte das Land, verging und machte staubiger Wüste Platz.

Inzwischen hatte Demeno Kai seine Besucher bemerkt. Kuursen Ton, als Schiedsrichter, war der Vorgesetzte des Planform-Künstlers. Demeno Kai unterbrach sein Getöse. Er faltete sogar die Robotstelzen zusammen und entledigte sich ihrer, indem er sie in eine Nische unterhalb der Konsole schob. Dafür war ihm nun sein langes Gewand im Wege. Er bewegte sich unbeholfen, und mit der langen Schleppe, die er hinter sich herzog, bot er einen Anblick, der den Elfahder erheiterte.

„Du kommst im rechten Augenblick, Schiedsrichter“, stieß der Planform-Architekt mit allen äußeren Anzeichen der Erregung hervor. „Ich muß mich bei dir beschweren. Man hat mir ein Team gegeben, mit dem ich...“ Am Rand seines Blickfelds mußte er einen Vorgang bemerkt haben, der ihm mißfiel. Er fuhr herum, stolperte über die lange Stoffahne, die ihm im Weg war, gewann das Gleichgewicht wieder und schrie: „Nicht doch, Schmardop, mein Herzchen! Die Burg steht vor dem Berg, nicht dahinter!“

Abermals fuhren die Tentakel in die Luft. Als wäre nichts geschehen, fuhr Demeno Kai da, wo er sich unterbrochen hatte, wieder fort:

„... mit dem ich absolut nichts anfangen kann. Alles Dilettanten. Habt ihr in Mardakka kein besseres Material? Das wollen ehemalige Wettbewerber im Spiel des Lebens sein? Kein Wunder, daß sie verloren haben. Mit so wenig Phantasie kann man nicht...“

„Ich habe deine Beschwerden gehört“, fiel Kuursen Ton dem redevierigen Architekten ins Wort. „Mehr als einmal, um genau zu sein. Es tut mir leid; aber du wirst mit dem auskommen müssen, was man dir geschickt hat. Ich nehme an, dein künstlerisches Genie ist so gewaltig, daß deine Mitarbeiter dem kühnen Flug deiner Phantasie einfach nicht folgen können.“

„So kann es sein“, brachte Demeno Kai seufzend hervor, sichtlich geschmeichelt von der Äußerung des Schiedsrichters. „Ich bin erst in der Probierphase. Ich kreierte. Für das

nächste Spiel muß alles perfekt sein. Ich höre, es wird das Ereignis des Jahrhunderts werden.“

„Ich glaube, du hast richtig gehört“, sagte Kuursen Ton. „Du siehst den wichtigsten Teilnehmer des Spieles vor dir: Volcayr, den Elfahder.“

Der Architekt wackelte ein wenig mit dem Kopf. Das war eine Geste der Ehrerbietung; aber sie fiel ziemlich knapp aus. Volcayr nahm es dem Kulissenbauer nicht übel. Er kannte seinen Typ. Viele unter den Freitreuen der Krieger, die Ringingenieure zumal, waren von ihrer eigenen Aufgabe so eingenommen, daß sie die Perspektive für das Gesamtbild verloren.

„Vielleicht“, sagte er, „will er mir ein paar Vorschläge machen, wie man die Spielszene am besten einrichten könnte.“

„Das will ich ganz gewiß nicht“, antwortete Volcayr scharf. „Ich bin überzeugt, daß ich das Spiel gewinnen kann, auch ohne daß der Spielplatz nach meinen Vorstellungen ausgestattet wird. Aber eine Frage könntest du mir beantworten, Planform-Architekt.“

„Gewiß doch“, beeilte Demeno Kai sich zu versichern; aber noch im selben Augenblick ruckte sein Kopf zur Seite. „Ein Strom soll es sein, ein reißenender Strom, Liebster!“ schrie er. „Nicht ein plätscherndes Wässerchen. Wo bleibt deine Phantasie, du Ausgeburt der Dummheit.“

Gleich darauf wandte sich seine Aufmerksamkeit dem Elfahder wieder zu.

„Welche Frage?“ erkundigte er sich.

„Die, mit denen du arbeitest, sind Teilnehmer vergangener Spiele?“

„Das ist ja der Jammer“, stöhnte Demeno Kai. „Wer verliert, leistet ein Jahr Spieldienst auf Mardakaan. Natürlich gibt es viele unter ihnen, die das eine Jahr Dienstverpflichtung nur widerwillig ableisten. Aber wo kämen wir hin...“

„Wir müssen verhindern, daß Unqualifizierte sich aus Frivolität zum Spiel melden“, schnitt ihm Kuursen Ton das Wort ab. „Wenn sie erfahren, daß sie als Verlierer ein ganzes Mardakaan-Jahr für die Planform-Architekten arbeiten müssen, fangen viele an, darüber nachzudenken, ob eine Teilnahme am Spiel wirklich so erstrebenswert ist.“

„Ich verstehe“, sagte Volcayr. Was er verstand, war, daß der unsichtbare Sprecher der Spielmacher-Gilde ihm die Wahrheit gesagt hatte. Die Verlierer des Spiels wurden zum Frondienst verpflichtet. Man konnte sich leicht ausmalen, daß die mardakaanschen Behörden nicht allzu sanft mit ihnen umgingen.

Inzwischen hatte Demeno Kai einen weiteren Tobsuchtsanfall erlitten, als eine Gruppe seiner Mitarbeiter stürmisch bewegtes Meer projizierte, wo seiner Ansicht nach ein Packeisfeld hätte sein sollen. Als er sich wieder beruhigt hatte, sagte Volcayr:

„Eines möchte ich erfahren. Die Kulissen, die du schaffst, sind nicht reine Projektionen. Es wohnt ihnen eine gewisse Wirklichkeit inne. Gibt es eine Möglichkeit, daß ich die Realität deiner Schöpfungen am eigenen Leib ausprobieren kann?“

Irgendwo unter den Organknollen, die sich längs der eiförmigen Schädel zu bunten Trauben formten, mußten sich die Sehorgane der Ophaler befinden. Volcayr hatte den Eindruck, daß der Architekt und der Schiedsrichter rasche Blicke miteinander wechselten. Das kurze Zucken, das um Kuursen Tons lippenlosen Schlitzmund spielte, mochte ein Zeichen der Zustimmung sein.

„Gewiß läßt sich das ermöglichen“, sang Demeno Kai. „Ich hatte ohnehin ein Experiment geplant...“ Er schien eifrig nachzudenken. Dann winkte er mit zweien seiner Arme und sagte: „Komm mit mir. Ich bringe dich an Ort und Stelle.“

Demeno Kai führte den Elfahder mitten hinein in das Gewirr technischen Geräts, das entlang der Peripherie der Kuppel aufgebaut war. Vor einem Kleinsttransmitter blieb Demeno Kai stehen.

„Dieser Durchgang bringt dich zum Ort des Geschehens“, erklärte er. „Es handelt sich, wie gesagt, um ein Experiment. Was du erlebst, wird dir wirklich genug erscheinen. Vor ernsthafter Gefahr wirst du selbstverständlich bewahrt. Gib mir ein Zeichen, wenn du zurückgeholt werden willst.“

„Ich winke mit beiden Armen - etwa so“, sagte Volcayr und machte dem Planform-Architekten vor, auf welche Weise er zu signalisieren gedachte.

„Ja, das ist gut“, sang Demeno Kai und öffnete die Tür des Transmitters.

Volcayr trat in die kleine Kabine. Noch im selben Augenblick verschwand die hektische Szene in der Kuppel vor seinem Blick. Dunkelheit umfing ihn. Die Luft war warm und feucht. Ein sanfter Wind raschelte im Laub hoher Bäume, wie es sie nirgendwo auf Mardakaan gab.

#### 4.

Binnen weniger Sekunden hatte sich sein Sehvermögen adaptiert. Er befand sich auf der Sohle eines langgestreckten Tales. Die Bäume, deren Laub er rascheln hörte, standen zu beiden Seiten auf den steil ansteigenden Hängen. Grasiger Boden bildete den Grund des Tales. Im dunklen Himmel glitzerten die Lichtpunkte Hunderter von Sternen. Volcayr vermißte den Hauch düsteren Rots, der am Nachthimmel über Mardakaan selbst um Mitternacht zu sehen war, weil D'haan einen derart gewaltigen Umfang besaß, daß ihre Strahlen auf dem Weg über die atmosphärische Brechung selbst die finsterste Stelle der Planetenoberfläche erreichten. Demeno Kai legte offenbar keinen Wert darauf, eine mardakaansche Szene zu simulieren.

Volcayr sicherte nach allen Seiten. Bis jetzt gab es kein Anzeichen von Gefahr. Das feuchte Gras war unberührt. Zwischen den Bäumen wuchs lichtetes Unterholz. Es war eine friedliche Szene. Die Luft roch nach Wärme und Nässe und kräftigem Pflanzenwuchs. Im Hintergrund schien das Tal gegen einen Hügel zu stoßen und dort zu enden. In der entgegengesetzten Richtung zog es sich dahin, soweit der Blick reichte.

Er wandte sich dem Hügel zu. Seine Sinne waren angespannt. Er fühlte sich noch immer innerlich ruhig und ausgeglichen; aber er wußte, daß es hier irgendwo eine Bedrohung gab, die Demeno Kai an ihm ausprobieren wollte. Beim Ausschreiten gab er sich Mühe, eine möglichst deutliche Spur zu hinterlassen. Was immer hier an Gefahren existieren mochte, sollte keine Schwierigkeit haben, ihn zu finden.

Der Hügel wuchs vor ihm auf. Er war kein sonderlich imposantes Gebilde; kaum daß er eine Höhe von fünfzig Metern erreichte. Es fiel Volcayr auf, daß auf seiner Flanke keine einzige Pflanze wuchs. Der Hang war von eigenartiger Beschaffenheit. Seine Oberfläche hatte eine Textur wie grobporiges Leder. Der Instinkt wollte den Elfahder vor dem Gebilde mit der ungewöhnlichen Struktur warnen; aber da war es schon zu spät.

Die Gefahr materialisierte binnen einer Sekunde. Auf den ersten Blick sah es so aus, als flöge der Hügel in die Luft. Es war eine gespenstische, lautlose Explosion - bis Volcayr erkannte, daß es nur die lederartige Fläche war, die sich vom Untergrund löste und in die Luft erhob. Ein Ungeheuer, flach in der Form und dreieckig, schwebte wie ein riesiger Rochen einen Atemzug lang über der Sohle des Tales. Dann stürzte es in die Tiefe, auf sein Opfer zu.

Der Aufprall schleuderte Volcayrs Panzer zu Boden. Er hatte keine Zeit mehr gefunden, das Schirmfeld zu aktivieren. Um ihn herum bewegten sich die gewaltigen Fleischmassen des Gegners. Es war finster geworden, und doch glaubte er, eine Öffnung so groß wie der Ausgang einer Höhle auf sich zukommen zu sehen: das Maul des Ungeheuers, das Demeno Kais fruchtbarer Phantasie entsprungen war.

Er verfluchte insgeheim den Leichtsinnsinn, der ihn dazu bewogen hatte, sich auf dieses Experiment einzulassen. Wie sollte er mit den Armen winken, wenn der riesige Rochen ihn zu Boden drückte? Es blieb ihm nur noch ein einziger Ausweg.

Er öffnete die Schleuse am Bein des Panzers und ließ seine Körpersubstanz nach draußen fließen. Wie ein dünner Film rann sie über den grasigen Untergrund, viel zu fein, als daß die ruckartigen Bewegungen des Fleischbergs ihr etwas hätten anhaben können. Mit aller Geschwindigkeit, die ihm zu Gebot stand, floß Volcayr beiseite. Nach ein paar Sekunden hatte er freies Gelände erreicht. Er bildete zwei Augenfäden und sah die Lichter der Sterne über sich. Er sah freilich auch den konvulsivisch zuckenden Riesenkörper, der sich anschickte, seinen Panzer zu verschlingen.

Der psionische Kontakt funktionierte auf Anhieb. Die Rüstung war noch intakt. Volcayr gab die entsprechenden Befehle. Im Geist sah er, wie die Stacheln auf dem Rücken des Panzers sich aufrichteten. Jetzt feuerten sie. Es gab einen dumpfen, blaffenden Knall. Gelbe Feuerlohe schoß oben aus dem Leib des Ungeheuers. Die Bewegungen des Riesenleibs wurden noch hektischer. Der Rochen bäumte sich auf. Stinkender Qualm füllte das Tal.

Die Waffen des Panzers fuhren fort, sich zu entladen. Die Bewegungen der Bestie verloren an Kraft. Dort, wo die Mitte ihres Körpers gewesen war, gähnte ein Loch mit verkrusteten Rändern, aus dem übelriechender Rauch aufstieg. Volcayr sah gelassen zu, wie die Vernichtung des Riesenkörpers fortschritt. Er fragte sich, was Demeno Kai in diesen Augenblicken empfand. Der Ophaler wußte nicht, wie ein Elfahder beschaffen war. Er hatte damit rechnen müssen, daß der Überfall des Ungeheuers für den Angegriffenen tödlich war. Was wäre geworden, wenn er mit seinem Experiment, wie er es nannte, Volcayr umgebracht hätte - ausgerechnet jenen Kämpfer, auf den Graucum im Zusammenhang mit dem kommenden Spiel des Lebens so große Stücke setzte? Hätte er sich auf einen Betriebsunfall hinausreden können? Oder gab es einen Mechanismus, mit dem sich die tödliche Gefahr im letzten Augenblick abwenden ließ? Volcayr wußte es nicht; aber er nahm sich vor, dem Planform-Architekten nicht so bald wieder auf derart leichtsinnige Weise zu vertrauen.

Die Energiestrahlen des Panzers hatten den Riesenleib inzwischen zu zwei Dritteln zerstört. Die Bestie bewegte sich nicht mehr. Volcayr ließ die psionischen Sensoren spielen und nahm Verbindung mit der Rüstung auf. Er befahl ihr, den Beschuß einzustellen und sich unter dem Körper des Rochens hervorzarbeiten. Die Anweisung wurde sofort befolgt. Am Rand der leblosen Haut- und Fleischmasse kam der gelblich schimmernde Panzer zum Vorschein. Er glänzte wie poliert. Nicht eine Spur von Schmutz war auf der blanken Oberfläche zu erkennen.

Volcayr floß durch die Beinschleuse ins Innere der Rüstung. Er vergewisserte sich, daß das komplizierte Gerät durch die Begegnung mit dem Ungeheuer keinen Schaden erlitten hatte. Während er damit beschäftigt war, geschah etwas, wodurch seine Aufmerksamkeit vorübergehend abgelenkt wurde. Ein deutlich spürbarer Ruck fuhr durch den Boden des Tales. Als Volcayr aufsah, waren die körperlichen Überreste des Gigantrochens verschwunden. Sie hatten sich spurlos aufgelöst, waren ins Nichts entmaterialisiert. Demeno Kai hatte die Projektion ausgeschaltet. Keine Spur des erbitterten Kampfes, der hier vor Minuten noch getobt hatte, war mehr zu sehen. Die Fährte, die der Elfahder im Gras hinterlassen hatte, war deutlich ausgeprägt. Aber dort, wo das Ungeheuer gelegen hatte, standen die Halme ungebeugt.

Volcayr schickte sich an, das Signal zu geben. Er hatte genug von Demeno Kais Experiment. Aber bevor er dazu kam, bemerkte er Bewegung am Rand des Gesichtsfelds. Er wandte sich ein wenig zur Seite und erblickte am Fuß des Hügels, dessen Hang sich jetzt als aus nacktem Fels bestehend entpuppte, den breiten, portalähnlichen Eingang

einer Höhle. Aus dem Hintergrund der Höhle war eine Gestalt hervorgetreten. Das war die Bewegung, die Volcayr wahrgenommen hatte.

Die Gestalt - humanoid, wie es auf den ersten Blick schien - erhob einen Arm zu einer winkenden Geste. Volcayr zögerte eine Sekunde. Dann schritt er, neugierig geworden, auf das fremde Wesen zu.

\*

Der Fremde war annähernd so groß wie der Elfahder in seinem Panzer. Zuerst dachte Volcayr, daß er einem der Vironauten ähnlich sehe, denen er auf Cloreon und dann wieder im Cepor-System begegnet war. Aber aus der Nähe erkannte er, daß er einer anderen Spezies angehören müsse. Die Brauenpartie über seinen Augen war so stark ausgebildet, daß sie weit nach vorne ragte und so etwas wie eine zweite Stirn bildete. Die Nase war breit und flach. Der Mund bildete einen langen, dünnen Strich. Der Fremde trug eine silbergraue Kombination, die auf Volcayr den Eindruck machte, als sei sie nicht nur ein Kleidungsstück, sondern weitaus mehr - ein Schutz- und Kampfanzug womöglich.

„Nichts hält dich hier“, sagte das Fremdwesen. „Beachte das bitte. Wenn du in Demeno Kais Studio zurückkehren willst, brauchst du nur die Arme zu heben.“

„Warum sagst du mir das?“ fragte Volcayr verwundert. „Wer bist du? Gehörst du mit zu Demeno Kais Projektion?“

„Du hast mir bei früheren Gelegenheiten zu verstehen gegeben, daß ein Elfahder sich nicht zu einem Gespräch zwingen läßt. Ich suche den Kontakt mit dir; aber du kannst ihn jederzeit abbrechen.“

Volcayr staunte.

„Du bist einer von den Spielmachern!“

„Ich bin Salov, der Koordinator der Gilde. Ich gehöre nicht zu Demenos Projektion. Im Gegenteil: Der Kulissenbauer wird sich wundern, warum du dich so eingehend für diesen unscheinbaren Hügel interessierst. Er kann mich nämlich nicht sehen.“

Der Elfahder musterte sein Gegenüber nachdenklich.

„Du machst dir viel Mühe, um mit mir zu sprechen“, sagte er schließlich. „Ich bin bereit, dir zuzuhören.“

„Ich danke dir“, antwortete Salov und wirkte erleichtert. „Glaube mir, es wird dein Nachteil nicht sein. Die Wahrscheinlichkeit, daß du beim Spiel des Lebens unterliegst, wächst von Tag zu Tag.“

„Ich glaube dir nicht, solange du mir meine Gegner nicht nennst“, erwiderte Volcayr. „Aber du machst mich neugierig. Was geschieht, wenn ich das Spiel verliere?“

„Du weißt es“, sagte der Koordinator. „Falls du nicht im Verlauf des Spieles getötet wirst, bist du verpflichtet, den Planform-Architekten ein Jahr lang zu dienen. Bedenke, was das heißt. Mardakaan braucht lange, bis er seine Sonne einmal umrundet hat. Die Architekten behandeln die Verlierer des Spieles als ihre Sklaven. Als es die Gilde noch nicht gab, war das Dasein der Verpflichteten unwürdig und grausam. Die Gilde sorgt für ihre Mitglieder, indem sie sich an den Wetten beteiligt und den Spielverlauf so zu beeinflussen versucht, daß auf den Wetteinsatz ein möglichst hoher Gewinn erzielt wird. Mit den Geldern, die so verdient werden, ermöglicht die Gilde den Verlierern der Spiele ein erträgliches Leben.“

„Ihr führt ein gefährliches Leben“, meinte Volcayr. „Ich nehme an, der Panish Panisha betrachtet eure Tätigkeit als gesetzeswidrig.“

„Das ist der Fall“, bestätigte Salov. „Wir werden verfolgt. Aber wir sind inzwischen eine mächtige Organisation, die sich gegen Nachstellungen schützen kann. Vergiß nicht, daß wir alle am Spiel des Lebens teilgenommen haben. Wir sind Kämpfer, auch wenn wir im Spiel unterlagen. Und denk auch daran, daß die Ophaler in Graucums Organisation einer

gelegentlichen Wette nicht abgeneigt sind. Wenn wir ihnen zu einem ansehnlichen Gewinn verhelfen können, sind sie weniger erpicht darauf, uns zu jagen.“

„Ich glaube dir, daß die Gilde der Spielmacher eine ehrenwerte Organisation ist“, sagte Volcayr, „auch wenn sie gegen die Gesetze des Landes verstößt. Sie wird gebraucht, weil man den Teilnehmern am Spiel des Lebens die Ehre des Kämpfers verweigert, nämlich im Fall einer Niederlage den Tod zu suchen.“

Ich aber komme von Elfahd. Ich bin ein Kodextreuer. Wenn ich im Spiel verliere, werde ich den Tod finden. Das verlangt das Gebot der Ehre. Ich kann mit deinem Angebot also nichts anfangen. Ich danke dir trotzdem, daß du es gemacht hast. Außerdem versichere ich dir, daß aus meinem Mund die Behörden auf Mardakaan nichts von unserem Gespräch erfahren werden.“

Er hatte erwartet, daß Salov enttäuscht sein und womöglich versuchen würde, ihn umzustimmen; aber der Koordinator schien seine Ablehnung erwartet zu haben.

„Während die Wahrscheinlichkeit steigt, daß du das Spiel verlierst“, sagte er, „verringert sich für uns die Notwendigkeit, mit dir zu einer Einigung zu kommen. Alle Welt setzt noch immer auf deinen Sieg. Wir wären unserer Sache gern sicher gewesen. Deswegen haben wir versucht, mit dir Verbindung aufzunehmen. Aber wir geben uns auch mit einer Chance von achtzig zu zwanzig zufrieden.“

„So gering beurteilt ihr meine Aussichten?“ fragte Volcayr.

„So gering“, bestätigte Salov. „Du weißt natürlich inzwischen, wer deine Gegner sein werden.“

„Ich weiß es nicht; deswegen wollte ich es von dir erfahren. Aber man hat mich in allen Einzelheiten nach den Gorims ausgefragt, die sich Vironauten nennen. Daher nehme ich an, daß ich gegen sie werde kämpfen müssen.“

„Du nimmst richtig an“, sagte der Koordinator. „Der Panish Panisha heckt eine Intrige aus, mit der er die Gorims nach Mardakaan locken will...“

„Sie sind nach Siom Som eingedrungen?“ fragte Volcayr überrascht.

„Einige von ihnen befinden sich in der Nähe. Sie suchen nach ihren Artgenossen, die sich in der Hohen Schule von Mardakaan aufhalten und bereits die Titel von Shana erlangt haben. Graucum wird zulassen, daß die Gorims, die sich in Siom Som aufhalten, von den Shana erfahren. Das wird sie nach Mardakaan locken, wo man sie dann - mit welchen Vorspiegelungen auch immer - zur Teilnahme am Spiel des Lebens bewegen kann.“

Volcayr hatte den Koordinator ungestört ausreden lassen, obwohl er durch seine Mitteilung in höchste Erregung versetzt worden war. Gorims auf Mardakaan! Er spürte, wie sein Zorn zurückkehrte. Den Gorims verdankte er die Erniedrigung, die ihm auf dem Jahrmarkt von Cepor widerfahren war. Sie waren Spötter und Lästerer, Zweifler an der Lehre des Kriegers. Einem von ihnen war sogar das Unglaubliche widerfahren, daß er die Faust des Kriegers, das Symbol der Autorität, verloren hatte! Solche Kreaturen studierten auf der Hohen Schule von Mardakaan, auf der Upanishad am Nordpol, die von Graucum geleitet wurde? Und nicht nur das: Sie hatten die ersten drei Stufen der Ausbildung bereits erklommen und den Rang von Shana erlangt?

„Wie kann es sein“, fragte Volcayr und gab sich Mühe, seine Erregung zu zügeln, „daß Gorims die Hohe Schule besuchen dürfen?“

„Sie haben sich an früheren Spielen des Lebens beteiligt und sind Sieger geblieben“, antwortete Salov. „Daher rührt auch unsere Wahrscheinlichkeitsrechnung, daß du gegen die Gorims, die Graucum nach Mardakaan lockt, nicht bestehen wirst.“

In Volcayr erwachte der Trotz.

„Das werden wir sehen“, sagte er. „Was weißt du davon, wie die Elfahder kämpfen?“

„Nichts“, gab Salov bereitwillig zu. „Unsere Berechnungen erfolgen auf der Basis von Daten, die in einem großen Computersystem gespeichert sind. Persönliche Beobachtungen spielen dabei keine Rolle. Wenn wir eine anständige Wahrscheinlichkeitsrechnung aufstellen wollen, brauchen wir dazu objektive Informationen.“

„Dein Computer“, höhnte Volcayr, „hat er schon einen Elfahder kämpfen sehen?“

„Es ist nicht mein Computer“, klärte der Koordinator ihn auf. „Es ist Graucums Analysesystem. Um deine Frage zu beantworten: Ja, es hat schon Hunderte von Elfahdern beim Kampf beobachtet. Die ältesten Daten reichen Jahrtausende weit zurück.“

„Dennoch...“, beharrte Volcayr; aber Salov schnitt ihm kurzerhand das Wort ab.

„Wir haben keine Zeit zum Debattieren“, sagte er. „Demeno Kai und der Schiedsrichter werden mißtrauisch werden. Ich habe dir ein Angebot gemacht. Du hast es abgelehnt. Es ist denkbar, daß du es dir in Zukunft noch einmal anders überlegen möchtest. Dann wende dich an die Gilde der Spielmacher. Wir sind leicht zu erreichen.“

Er wandte sich um und schritt in die Höhle hinein. Wenige Sekunden später war er in der Dunkelheit des Hintergrunds verschwunden. So verblüfft war Volcayr über seinen plötzlichen Abschied, daß er nicht versuchte, ihn aufzuhalten. Immerhin hätte er doch erfahren mögen, auf welche Weise er die Gilde erreichen könnte.

Nachdenklich ließ er den Hügel hinter sich zurück und ging mit langsamen Schritten das Tal entlang. Das Gespräch mit dem Koordinator hatte ihm viel zu denken gegeben. Ein Plan formte sich in seinem Bewußtsein. Seine innere Ausgeglichenheit war dahin. Die Selbstverständlichkeit, mit der die Gilde von seiner Niederlage beim bevorstehenden Spiel des Lebens sprach, rührte an seinem Stolz. Die Siegeschancen eines elfahdischen Kämpfers ließen sich nicht von Computern berechnen. Der Kampfwert eines Elfahders wurde von den Gesetzen des Kodex, nicht von den On- und Off-Bits eines syntronischen Speichers bestimmt.

Er würde es ihnen zeigen.

Mitten im Tal blieb er stehen und gab mit beiden Armen das vereinbarte Zeichen.

\*

Kuursen Ton empfing ihn mit Vorwürfen.

„Was hielt dich so lange dort draußen?“ fragte er. „Du hast unseren Kulissenbauer mit deinem Zögern fast um den Verstand gebracht.“

Daß er nicht übertrieb, war deutlich zu hören. Demeno Kai sang und kreischte in den höchsten Tönen. Er überschüttete seine Mitarbeiter mit Kosenamen und üblen Beschimpfungen im selben Atemzug. Er war, so ließ sich aus seinen Worten heraushören, einem technischen Defekt auf der Spur, der während der Demonstration völlig unerwartet aufgetaucht und wieder verschwunden war, noch bevor sinnvolle Messungen hatten angestellt werden können.

„Ich hatte mit Demeno Kai vereinbart“, antwortete Volcayr kühl, „daß ich ein Signal geben würde, wenn ich wieder zurückkehren wollte. Sonst war nichts ausgemacht.“

Der Schiedsrichter hatte darauf wohl etwas erwidern wollen; aber er kam nicht mehr zu Wort. Demeno Kai hatte den Elfahder bemerkt und schoß auf ihn zu.

„Unglückseliger!“ schrillte er im höchsten Diskant. „Was hast du dort draußen angestellt? Die Justierung des parapsionischen Effektors mehrere Minuten lang völlig aus dem Gleichgewicht gebracht und die Strahlung des Hyperbel-Projektors durch Fremdemissionen überlagert ...“

Volcayr wandte sich an Kuursen Ton.

„Warne deinen Freund“, sagte er scharf. „Er soll mich nicht anschreien, zumal nicht mit Worten, von denen ich kein einziges verstehe.“

Der Schiedsrichter griff ein.

„Du machst es dir zu leicht, Architekt“, warf er Demeno Kai vor. „Wenn deine Apparatur defekt ist, dann such' nach dem Fehler und hör' auf, unseren Gast zu belästigen. Es kann unmöglich Volcayr gewesen sein, der die Effekte hervorgerufen hat, von denen du sprichst.“

Verwundert blickte Demeno Kai von Kuursen Ton zu dem Elfahder.

„Aber wer soll es sonst gewesen sein?“ fragte er hilflos. „Die Maschinerie ist in Ordnung. Sie ist es auch jetzt wieder.“

„Ich habe mich für die Konsistenz des Hügels interessiert, den die Rochen-Bestie als Tarnung benützte“, erklärte Volcayr. „Ich wollte wissen, wie sie sich dort verankerte, so daß ich sie nicht vom Untergrund unterscheiden konnte. Deswegen gab ich das Signal so spät.“

Demeno Kai war leicht abzulenken.

„Wie hat dir mein Ungeheuer gefallen?“ fragte er eifrig.

„Es war gefährlich“, antwortete Volcayr. „Ich hatte kein leichtes Spiel mit ihm.“

„Du hast dich bewundernswert gehalten“, erklärte Kuursen Ton. „Der Panish Panisha hat eine vorzügliche Wahl getroffen, als er dich zum Hauptteilnehmer des nächsten Lebensspiels bestimmte.“

Die Rede kam nicht mehr auf Demeno Kais defekte Apparatur. Das Geheimnis der Unterredung, die Volcayr mit dem Koordinator der Gilde geführt hatte, blieb gewahrt.

Auf keine bessere Weise hätte Salov demonstrieren können, wie viel Macht die Gilde der Spielmacher besaß. Volcayr, der wohl über ein solide fundiertes technisches Wissen verfügte, auch wenn er nach außen hin gewöhnlich den technisch-wissenschaftlich Unbedarften vortäuschte, konnte ohne Mühe ermessen, welchen Aufwand es erforderte, in den psionischen Projektionskomplex eines Planform-Architekten so einzugreifen, daß der Eingriff nicht bemerkt, sondern für einen Defekt des Geräts gehalten wurde. Der Spielmacher hatte sich in Demeno Kais Scheinwelt geschlichen und sein Ziel erreicht: sich mit dem Elfahder zu besprechen.

Die Gilde war eine Macht, mit der man auf Mardakaan zu rechnen hatte. Soviel war Volcayr bereit einzugestehen. Aber das bedeutete nicht, daß er vorhatte, auf Salovs Angebot einzugehen. Mehr denn je war er davon überzeugt, daß sein Weg in eine andere Richtung führe. Sein Plan hatte inzwischen festeren Umriß angenommen. Viel hing davon ab, wie viel Aufmerksamkeit ihm Kuursen Ton in den nächsten Wochen und Tagen widmete.

\*

*Die Borduhren der EXPLORER wiesen den 8. August 429 aus, als nach langem Bemühen endlich Psifunk-Kontakt mit dem Virenschiff LASHAT erzielt wurde. Seit der Rückkehr des EXPLORER-Segments LIVINGSTONE aus der Sombrero-Galaxis, seit dem atemberaubenden Bericht, den Siralia durch Scharloms Mund über die Entwicklung der Cappin-Zivilisation während der vergangenen fünf Generationen abgegeben hatte, war Reginald Bull dringend daran interessiert, die drei in Siom Som operierenden Virenschiffe wieder zusammenzuführen. Zu bedrohlich erschien ihm das, was er von den Cappins über die Methoden und die Motivierung des Kultes der Ewigen Krieger erfahren hatte, als daß er die LASHAT und die LOVELY BOSCYK weiter im Ungewissen in den Sternenweiten der fremden Galaxis, über die der Krieger Ijarkor herrschte, hätte umherfliegen lassen mögen.*



Immerhin zwei Tage hatte es gedauert, bis wenigstens die LASHAT sich auf die Suchrufe der EXPLORER hin meldete. Ronald Tekeners Virenschiff hatte sich bis vor kurzem noch auf der Westside von Siom Som befunden, einem Hinweis folgend, mit dem der Raumfledderer Longasc aus dem Volk der Shabaren den Vironauten der LASHAT den Mund wäßrig gemacht hatte: Auf einer Welt am Westrand von Siom Som solle es eine alte, halbzerstörte Gorim-Station geben, in der Hinweise auf die verschollenen Besatzungen der beiden Tsunamis 113 und 114 zu finden seien. Daß der Kontakt mit der LASHAT zuerst zustande kam, war für Reginald Bull eine Überraschung gewesen. Schließlich hatte die LOVELY BOSCYK unter Roi Danton die Zentrumszone der fremden Galaxis zum Ziel gehabt und hätte sich daher der EXPLORER, die auf der Eastside operierte, wesentlich näher sein müssen als Tekeners Schiff.

Das Rätsel löste sich von selbst. Ronald Tekener hatte in der alten Gorim-Station auf dem Planeten Shaddinn Informationen erhalten, die ihn dazu bewogen, auf dem schnellsten Weg dasselbe Ziel anzufliegen, zu dem auch die EXPLORER unterwegs war: *Mardakaan*, die Welt des Lebensspiels. Daher kam es, daß die LASHAT sich im Augenblick der Kontaktaufnahme nur noch 18.000 Lichtjahre von der EXPLORER entfernt befand.

Die Eröffnungen, die Tekener zu machen hatte, waren kaum weniger sensationell als *Siralias Bericht*. Was von allem Anfang an jedem logisch Denkenden wie ein Hirngespinnst erschienen war: in einem Raumvolumen von etlichen Trillionen Kubiklichtjahren, das nebenbei noch zwölf dichtbevölkerte Galaxien enthielt, nach den Überresten zweier individueller Raumschiffe zu suchen - dieses vermeintliche Hirngespinnst hatte sich inzwischen zu einem realen Vorhaben mit berechtigter Hoffnung auf Erfolg ausgewachsen. Von dem Elfahder Coryam, der zusammen mit seinen Artgenossen Gaahl und Vartys im Auftrag des Kriegers Ijarkor das System der Sonne Ak'abahr mit dem Planeten Shaddinn bewachte, hatte Ronald Tekener erfahren, daß sich auf der Welt *Mardakaan* Wesen seiner Art aufhielten, Gorims, die sich erfolgreich am Spiel des Lebens beteiligt hatten und seitdem Mitglieder der Upanishad am Nordpol des Planeten waren. Für Tekener gab es nicht den geringsten Zweifel, daß es sich bei den Beschriebenen um die Überreste der Besatzungen der beiden Tsunamis handeln müsse.

Besondere Bedeutung maß Bull, als Tekener darüber berichtete, der Begegnung mit dem Gorim Laymonen bei. Seine Behauptung, daß er aus Kytomas Volk stamme, stimmte den Terraner nachdenklich. Schon oft während der vergangenen Wochen und Monate hatte er sich Gedanken darüber gemacht, ob die universellen Kraftfeldlinien, entlang deren Kytoma zu reisen vermochte, womöglich identisch seien mit den Fäden des psionischen Netzes, die den Virenschiffen als Straßen durch den Hyperraum dienten. Mochten dies auch spekulative Überlegungen sein, so gab doch an der geheimnisvollen Gestalt des Laymonen noch etwas anderes auf weitaus unmittelbarer Weise zu denken. Laymonen war ein Gorim - einer derjenigen, die die Station auf Shaddinn erbaut hatten und allgemein als Gegner der Ewigen Krieger galten. Auch in *Siralias Bericht* war von einem Gorim die Rede gewesen, einem, der sich in ironischer Weise, als benütze er ein Schimpfwort als Namen, sich einen solchen genannt hatte: *Tornybred*, *Ovarons Mentor*. Lag es nicht nahe, in ihm ebenfalls einen aus Kytomas Volk zu sehen? War Kytomas Volk schlechthin mit jenen identisch, die von den Kriegern Gorims genannt wurden? Er trug diese Überlegung Ronald Tekener vor, und der Smiler stimmte ihm zu.

Tekener berichtete übrigens auch von einem verstümmelten Psifunkspruch, den er unterwegs von der LOVELY BOSCYK empfangen hatte. Viel war daraus nicht zu entnehmen gewesen. Roi Danton und seine Vironauten hatten offenbar das Zentrum der Galaxis Siom Som erreicht und waren dort auf eine ausgedehnte Kalmenzone gestoßen, einen Bereich also, der aus dem Gewebe des psionischen Netzes ausgespart war und

*daher von den Vironautenschiffen nicht befliegen werden konnte. Es gebe jedoch, so schien aus dem Spruch hervorzugehen, gewissermaßen als Ersatz ein lokales, interstellares Netz, dessen Zugänge womöglich mit den Heraldischen Toren von Siom Som identisch seien. Von Seiten der LASHAT hatte man der LOVELY BOSCYK die Koordinaten Mardakaans übermittelt und war mit Roi Danton übereingekommen, daß als nächstes Ziel die Eastside angefliegen werden müsse.*

*Der Funkaustausch schien trotz heftiger Störungen im psionischen Äther erfolgreich gewesen zu sein.*

*Am 9. August 429 meldete sich die LOVELY BOSCYK bei der EXPLORER und kündigte ihre Ankunft im Verlauf der nächsten drei Stunden an.*

*Das Unternehmen der Vironauten, bisher fast ohne Richtung und von den Ereignissen des Augenblicks gesteuert, hatte mit einemmal ein wohldefiniertes Ziel. Es hieß Mardakaan, und die Absicht, die die drei Virenschiffe dorthin trieb, war die Befreiung der Tsunami-Besatzungen, die in der Hohen Schule von Mardakaan gefangen gehalten wurden.*

## 5.

Im Lauf der nächsten Tage besuchte Volcayr, stets in Begleitung des Schiedsrichters Kuursen Ton, zahlreiche weitere Werkstätten bzw. Studios der Planform-Architekten. Er begriff nun, daß Demeno Kai keineswegs das einzige Mitglied seiner Zunft war, wenn er auch derjenige sein mochte, der mit seiner exzentrischen Art am meisten von sich reden machte. Die Architekten betrachteten sich allesamt als begnadete Künstler; aber keiner von ihnen machte darum soviel Aufhebens wie Demeno Kai.

Volcayr lernte auch verstehen, welch gewaltiges Unternehmen die Vorbereitung eines Spiels des Lebens darstellte - um so gewaltiger, als die Spiele jeweils nur Bruchteile eines Mardakaan-Jahrs auseinander lagen. Jedes Spiel setzte sich aus einer Serie von Auslesewettbewerben und dem eigentlichen Entscheidungsspiel zusammen. Die Auslesewettbewerbe waren Vorspiele, die auf Bühnen kleineren Maßstabs abgezogen wurden und dem Zweck dienten, die Spielteilnehmer auszusieben, so daß für das Entscheidungsspiel wirklich nur die Elite übrigblieb.

Es befriedigte Volcayrs Stolz, daß er sich an keinem der Vorspiele würde beteiligen müssen. Der Panish Panisha hatte aufgrund der Vollmacht, die ihm der Krieger Ijarkor verliehen hatte, entschieden, daß der Elfahder ohne weitere Vorprüfung unmittelbar im Entscheidungsspiel eingesetzt würde. Das war nicht mehr, als einem Elfahder von Natur aus zustand. Aber Volcayr hatte seit seinem Abschied aus dem Cepor-System soviel Erniedrigendes erlebt, daß er Graucum für diese Geste dankbar war.

Dessen ungeachtet bestand sein Plan weiterhin. Er würde die Upanishad am Nordpol aufsuchen und Kontakt mit den Gorims aufnehmen, die sich dort dem Studium der Lehre vom Permanenten Konflikt widmeten und bereits den Rang von Shana erreicht hatten. Was er von ihnen wollte, war dem Elfahder im Augenblick noch nicht klar. Das Gespräch mit Salov hatte einen tieferen Eindruck auf ihn hinterlassen, als er wahrhaben wollte. Er war nach wie vor überzeugt, daß er aus dem Spiel des Lebens als Sieger hervorgehen werde. Aber eine warnende Stimme im Hintergrund seines Bewußtseins versuchte ihm klarzumachen, daß die besten Aussichten auf Erfolg demjenigen zufielen, der sich ausreichend vorbereitet hatte.

Vorbereitung -. das also war der Grund, warum er die Hohe Schule aufzusuchen gedachte. Von den Gorim-Shana konnte er sich Informationen über die Vironauten beschaffen, gegen die er im Spiel des Lebens kämpfen sollte. Er konnte ihre Kampfweise

studieren. Vielleicht gelang es ihm sogar, die Shana in einen Kampf zu verwickeln. Das wäre die beste Art, sich vorzubereiten.

Dann bekäme er am eigenen Leib zu spüren, was ihn während des Lebensspiels erwartete.

Daß er gegen das Gebot des Panish Panisha handelte, indem er die Upanishad aufsuchte, verursachte ihm innere Unruhe; aber es brachte ihn nicht von seinem Vorhaben ab. Sein wichtigstes Anliegen war, das Spiel des Lebens siegreich zu bestehen und sich zu rehabilitieren.

Bei Kuursen Ton beschwerte er sich hin und wieder darüber, daß er nun des Reisens zwischen den verschiedenen Schauplätzen des Spieles müde sei und Gelegenheit erhalten möchte, sich auf den Kampf vorzubereiten. Die Antwort des Schiedsrichters war stereotyp, wenn auch in freundlichem Singsang vorgetragen:

„Das Gebot des Panish Panisha ist eindeutig: Ich habe dich mit den Schauplätzen vertraut zu machen, bis mir andere Anweisungen gegeben werden. Solche habe ich bis jetzt nicht erhalten, also bleibt uns nichts anderes übrig, als mit den Besuchen in den Studios der verschiedenen Planform-Architekten fortzufahren.“

Das war deutlich. Wenn Kuursen Ton von Volcayrs Plan erfuhr, würde er noch schärfer auf ihn aufpassen und ihn nach Kräften an der Ausführung seines Vorhabens zu hindern suchen. Volcayr wußte, daß der Schiedsrichter zu leiden haben würde, wenn ihm sein Schützling entwich. Das tat ihm leid; denn Kuursen Ton war ihm ein freundlicher und aufrichtiger Begleiter, und es lag ihm nichts daran, dem Ophaler Schaden zuzufügen.

Aber sein Plan - die Vorbereitung auf das Spiel des Lebens - hatte unbedingten Vorrang. Bei der ersten Gelegenheit, die sich ihm bot, setzte er sich von Kuursen Ton ab.

\*

Es war helllichter Tag, als das Gleitfahrzeug, das Kuursen Ton auf die übliche Weise vor der letzten Transmitterstation aufgelesen hatte, eine Fehlfunktion im Triebwerk entwickelte. Natürlich war es kein Ernstfall. Die Fahrzeuge der Ophaler besaßen tripel- und quadrupelredundante Notsysteme, die eine sanfte Landung aus beliebiger Flughöhe ermöglichten. Der Schiedsrichter und sein Begleiter waren keine Sekunde lang in Gefahr. Kuursen Ton setzte einen Notruf ab. Es wurde ihm bestätigt, daß man die Gestrandeten so rasch wie möglich abholen wolle.

Immerhin gab es eine Unterbrechung des Tagesablaufs, der längst zur Routine geworden war, und zudem lag der Ort, an dem der Gleiter niederging, am Rand des nördlichen Polargebiets. So nahe war Volcayr der Hohen Schule von Mardakaan bislang noch nie gekommen. Er nahm sich vor, diesen Vorteil zu nutzen.

Das Gelände kam seinen Wünschen entgegen. Hügelketten mit Kuppen, die Wind und Erosion glatt und kahl geschliffen hatten, bildeten ein wirres Netz, dessen Stränge einander unter allen nur denkbaren Winkeln kreuzten. Die Erhebungen waren unbedeutend, die Täler flach; aber die Landschaft bot eine derartige Vielfalt an Verstecken und Deckungsmöglichkeiten, daß es jedem, der sich auf diese Kunst auch nur einigermaßen verstand, ein leichtes sein mußte, ein ganzes Heer von Verfolgern in die Irre zu leiten.

Volcayr ging davon aus, daß er verfolgt werden würde. Für Kuursen Ton bedeutete es Schmach und Erniedrigung, wenn ihm sein Schützling entwischte. Er würde nichts unversucht lassen, seiner so schnell wie möglich wieder habhaft zu werden.

Der Schiedsrichter behauptete später, eines der Sicherheitssysteme müsse im kritischen Augenblick der Landung versagt haben; infolgedessen sei der Aufprall ungewöhnlich hart gewesen, und er habe das Bewußtsein verloren. Man muß Kuursen Ton zugute halten,

daß er von den Kampftechniken, die in den höheren Stufen der Upanishad-Ausbildung gelehrt wurden, wenig verstand. Volcayr wendete den Griff des infiniten Schmerzes an. Er berührte den Ophaler an seiner scheinbar völlig unverfänglichen Stelle seines Körpers - unmittelbar über der Spitze eines der zwölf Tentakel - und konzentrierte dabei die Kraft des Griffes so, daß sie auf ein winziges Stück Hautoberfläche einwirkte, unter dem zwei kritische Nervenbahnen verliefen. Kuursen Ton spürte die Berührung überhaupt nicht. Der Schmerz löschte sein Bewußtsein auf der Stelle aus. Volcayrs Griff hinterließ auch keine Spur. Nur einer, der mit den Kampfmethoden der höheren Shana-Ränge vertraut war, hätte vermuten können, daß der Schiedsrichter aus anderem als natürlichem Grund ohnmächtig geworden war.

Volcayr öffnete das Luk und stieg aus. Am Aufbau des Gleiters brachte er eine Reihe von Beschädigungen an, die Kuursen Ton später als Indizien dafür anführen konnte, daß er tatsächlich nur infolge eines zu harten Aufpralls das Bewußtsein verloren habe. Dann machte er sich auf den Weg. Der riesige Ball der Sonne D'haan stand hoch am Himmel, Die Luft flimmerte vor Hitze. In der Nordpolargegend herrschte Spätsommer. D'haan ging nie ganz unter. Zumindest mit einem Teil ihrer blutroten Scheibe stand sie stets über der Kimmung. Er hatte das Flugaggregat des Panzers in Betrieb genommen. Mit geringer Geschwindigkeit und nie weiter als fünf Meter über dem Gelände trieb er auf einem Kurs dahin, der allgemein in nördlicher Richtung wies.

Eine halbe Stunde später hörte er auf den Kanälen des konventionellen Funks, wie eine Suche nach dem verschwundenen Elfahder angeordnet wurde. Daß in einigen Kommunikationen die Sorge ausgedrückt wurde, es könne ihm im Zusammenhang mit der Notlandung ein Unglück widerfahren sein, amüsierte ihn. Er ließ sich jedoch nicht in Sicherheit wiegen. Äußerungen dieser Art mochten gerade für sein Ohr bestimmt sein, weil man wußte, daß er den elektromagnetischen Funk nach Belieben abhören konnte.

Gelegentlich sah er über den Kuppen des Hügelgewirrs den rötlich schimmernden Reflex eines Gleiters. Man suchte nach ihm. Es fiel ihm nicht schwer, vor den Suchern in Deckung zu gehen. Es kam ihm so vor, als würde die Suche mit geringer Intensität betrieben. Eine Zeitlang machte ihn das mißtrauisch. Aber dann konzentrierte sich seine Aufmerksamkeit von neuem auf das Ziel, das vor ihm lag.

Als er es zum ersten Mal durch den Einschnitt zwischen zwei Hügeln erblickte, war es kaum noch fünf Flugminuten von ihm entfernt.

\*

Ehrfurcht erfüllte sein Inneres, als sich das Bild des mächtigen Bauwerks seinem Bewußtsein einprägte. Aus lichtblauem Metall bestanden die Wände der untereinander zusammenhängenden Gebäudeteile, der Türme, der Erker und Zinnen. Aus demselben Material waren die hohen Mauern. Das rote Licht der Sonne D'haan spielte auf ihnen und schuf violette Reflexe.

Auf einem Plateau, zu dem steile, zerklüftete Felswände aufstiegen, hatten sie die Hohe Schule errichtet. Volcayr zweifelte keine Sekunde lang daran, daß die felsige Erhebung den Ort des Nordpols markierte. So war es üblich: Upanishada wurden stets an hervorragenden Punkten gebaut - auf dem Gipfel des höchsten Berges, an einem der beiden Pole, am Bodennullpunkt unter einem planetosynchronen Mond.

So sah auch die Schule aus, die der Krieger Ayanneh auf Elfahd errichtet hatte und die heute noch stand. Dort hatte Volcayr die Lehre des Permanenten Konflikts in sich aufgenommen. Dort war ihm die Sh'ant-Weihe zuteil geworden. Von dort war er als junger Shana ausgezogen, um sich an anderen Stätten des Wissens weiterzubilden - in

Absantha-Gom, in Absantha-Shad, in Erendyra, bis er die Würde eines Panish erlangt und der Ruf des Kriegers Kalmer ihn erreicht hatte.

Ein paar Minuten lang verharrte er, andächtig in den Anblick des wunderbaren Gebäudes vertieft und den Erinnerungen lauschend, die aus der Tiefe der Vergangenheit zu ihm aufstiegen. Dann setzte er sich wieder in Bewegung. Er hatte etliche Kilometer deckungsfreien Geländes zu überqueren, bis er die Felswand erreichte, die zum Plateau emporstieg. Er wußte, daß es für ihn keine Möglichkeit gab, die Upanishad ungesehen zu erreichen. Die Shada, deren Aufgabe es war, über die Sicherheit der Hohen Schule zu wachen, hatten ihn längst bemerkt. Es bedrückte ihn zu wissen, daß er im Begriff stand, gegen die Etikette der Krieger zu verstoßen, indem er in eine Schule eindrang, von deren Panish Panisha er keine Einladung erhalten hatte! Er wußte nicht, wie man ihn empfangen würde. Jetzt schon befand er sich auf Sperrgebiet, dessen Betreten Schulfremden bei hoher Strafe verboten war. Er baute darauf, daß man ihn, den Elfahder, der selbst den Rang eines Panish besaß, wenn auch nicht freundlich, so doch mit der gebührenden Achtung begrüßen würde. Man mußte einsehen, daß ihm keine andere Wahl blieb, als diesen Weg zu gehen. Er war der Hauptteilnehmer des bevorstehenden Spiels des Lebens. Es war seine Pflicht, sich so gründlich wie möglich vorzubereiten. Er mußte die Gorim-Shana sprechen. Man hätte es ihm als Nachlässigkeit anrechnen können, hätte er sich anders verhalten.

Der sengende Schmerz des psionischen Schutzwalls traf ihn nicht unerwartet. Jede Upanishad besaß eine Abwehrvorrichtung für den Fall, daß ungebetene Besucher sich durch das verbale Verbot des Zutritts allein nicht abschrecken ließen. Er zitterte bis in die letzte Faser des Körpers, als psionische Impulse höchster Intensität auf ihn einhagelten.

Jeder gewöhnliche Sterbliche wäre an dieser Stelle entweder umgekehrt oder an Zerrüttung des Bewußtseins gestorben. Wer der mörderischen Pein standhalten wollte, der mußte wenigstens die Sh'ant-Weihe besitzen.

Er versank in die Trance der Schmerzlosigkeit. Er kapselte sein Bewußtsein von der Umgebung ab und verbot ihm, den Schmerz als etwas Wesentliches zu empfinden. Ohne sein Zutun bewegte der Panzer sich weiter.

Ein paar Minuten brauchte er, um den Wall zu durchdringen. Dann verebbte der Schmerz. Volcayr befand sich am Fuß der Felswand. Er gönnte sich eine kurze Pause der Erholung. Es kostete Kraft, dem Psi-Wall zu trotzen. Aber Körper und Seele des Elfahders regenerierten sich rasch. Er empfand Triumph. Denen dort oben hatte er gezeigt, daß er nicht ein dahergelaufener Irgendwer war. Er hatte ihren Schutzwall durchdrungen.

\*

*Der Bericht, den Roi Danton lieferte, als er mit der LOVELY BOSCYK zu den beiden anderen Virenschiffen stieß, reizte zum Nachdenken an. Dantons Schiff war in der Tat bis zur Zentrumszone der Galaxis Siom Som vorgestoßen und hatte dort einen weiten Bereich unbefahrenen Weltraums vorgefunden. Die Kalmenzone besaß einen Durchmesser von 3000 Lichtjahren. Ihre regelmäßige Form und die Tatsache, daß sie ausgerechnet den Zentrums-kern von Siom Som umfaßte, deutete darauf hin, daß sie nicht auf natürliche Art und Weise entstanden war. Irgend jemand hatte sich die Mühe gemacht, das psionische Netz, das ansonsten den Raum engmaschig durchzog, aufzuknüpfen und ein Loch zu schaffen, in dem keine Psi-Feldlinien existierten.*

*Die Beobachtung wurde sofort modifiziert. Es gab in der Tat ein lokal begrenztes und auf wohldefinierte Ziele beschränktes Feldliniennetz. Es war, da es spezifischen Zwecken diente, ebenfalls künstlichen Ursprungs und offenbar erst nach Schaffung der Kalmenzone eingerichtet worden. Wer auch immer für die Entstehung der Kalmenzone*

verantwortlich war - er hatte offenbar bald die Bequemlichkeit des Verkehrs entlang der Psi-Feldlinien vermißt und einen Ersatz geschaffen: eben die Fäden des lokalen Netzes.

Die Einstiegspunkte des lokalen Netzes lagen rings um die Peripherie der Kalmenzone verteilt. Ob sie jedermann zugänglich waren oder ob ein besonderes Permit von dem gefordert wurde, der sich des lokalen Netzes bedienen wollte, hatten Roi Danton und seine Vironauten nicht ermitteln können. Auf jeden Fall waren die Einstiegspunkte als die Heraldischen Tore von Siom Som bekannt und damit eines der Wunder der Mächtigkeitsballung ESTARTU, von denen daheim in der Milchstraße Sotho Tal Ker in den glühendsten Tönen geschwärmt hatte.

Etwa dieses war der Inhalt der Mitteilung gewesen, die die LOVELY BOSCYK der LASHAT per Psifunk hatte zukommen lassen wollen und die infolge hektischer Störungen des Psi-Äthers nur verstümmelt empfangen worden war.

Darüber hinaus jedoch war folgendes zu bedenken. Die Wunder ESTARTUS, wie etwa die Elysischen Ringe von Erendyra, waren Schöpfungen der Ewigen Krieger. Von Laymonen, der auf Shaddinn auf eigenen Wunsch ins Reich des Vergessens eingegangen war, wußte man, daß die Gorims in erster Linie auf die Erhaltung des psionischen Netzes und die Sicherung gewisser Objekte, die sie Kosmonukleotide nannten, bedacht waren. Besonders um ein Nukleotid namens DORIFER ging es, das offenbar seinen Standort irgendwo in den Weiten der Mächtigkeitsballung ESTARTU hatte. Die Bezeichnung Kosmonukleotid war Reginald Bull bekannt. Sie war damals, als Perry Rhodan mit der Endlosen Armada die Milchstraße durchpflügte, in Zusammenhang mit dem FROSTRUBIN gebraucht worden. Der Frostrubin, von den Armadisten TRIICLE-9 genannt, war ein Element des Moralischen Kodes des Universums. Handelte es sich bei DORIFER um ein ähnliches Gebilde?

Die Perspektive weitete sich. Der Kult der Krieger und die geheimnisvollen Gorims, von denen man berechtigterweise annehmen konnte, daß sie Kytomas Volk entstammten, waren in einen galaxienweiten Konflikt verwickelt, bei dem es nicht nur um das Netz der psionischen Feldlinien, sondern auch um den Moralischen Kode zu gehen schien - einen Komplex, den die Vironauten längst hinter sich gelassen zu haben glaubten.

Sic transit gloria mundi, dachte Reginald Bull trübe. Da glaubt man, man hätte das Ganze endlich überstanden, und - wupps! - steckt man wieder in derselben Bredouille drin wie zuvor.

Mittlerweile hielten die drei Virenschiffe Kurs auf Mardakaan. Der Augenblick kam, da sie aus dem Psi-Netz auftauchten und vor sich den düsterroten Lichtfleck der Sonne D'haan erblickten. Sie orientierten sich. Dann nahmen sie per Gravotriebwerk Kurs auf den einzigen Planeten der blutroten Sonne: auf die Welt der Spiele des Lebens.

Jedermann an Bord der drei Schiffe erwartete, daß nun etwas Ungewöhnliches, etwas Einmaliges geschehen würde. Man flog nicht einfach den Planeten der Lebensspiele an - und landete womöglich gar auf ihm - ohne daß sich jemand gegen den unerbetenen Besuch wehrte.

Aber es geschah nichts. Mit geringer Fahrt, nicht mehr als zehn Prozent Licht, trieben die LASHAT, die EXPLORER und die LOVELY BOSCYK auf Mardakaan zu. Es herrschte erheblicher Verkehr in der Umgebung der Sonne D'haan. Scharen von Raumschiffen waren unterwegs, die Mehrzahl in Richtung des Planeten der Spiele. Im Orbit um Mardakaan, fünf Ebenen tief gestaffelt, schwebten Tausende von Fahrzeugen, darunter auch zahlreiche elfahdische Einheiten, kenntlich an der charakteristischen Zehn-Kugel-Konstruktion. Im Funk, soweit er abgehört werden konnte, war fast nur vom bevorstehenden Spiel des Lebens die Rede. Der rege Raumschiffsverkehr diente in erster Linie offenbar touristischen Zwecken. Millionen Schaulustiger strömten herbei, um sich das große Spiel nicht entgehen zu lassen. Nirgendwo fiel auch nur ein Wort über die drei

*Virenschiffe. Man schien sie nicht bemerkt zu haben. In den Kontrollräumen der Virenfahrzeuge breitete sich die Hoffnung aus, man werde womöglich im Trubel des Touristenverkehrs unbeachtet auf Mardakaan landen können.*

*Die drei Schiffe flogen in Keilformation, die EXPLORER an der Spitze. Reginald Bull hatte ein paar Kommunikationsexperten zu sich berufen, die mit Hilfe des Schiffes das Funkprotokoll beim Anflug auf Mardakaan zu entschlüsseln suchten. Wenn man unauffällig landen wollte, dann mußte man sich so anmelden und um Landeerlaubnis bitten, wie es die Touristenfahrzeuge auch taten.*

*Die Entschlüsselungsversuche verliefen erfolgversprechend. Das Protokoll war zu drei Vierteln entziffert, als die EXPLORER, die LASHAT und die LOVELY BOSCYK sich mit geringer Fahrt auf die imaginäre Fünf-Lichtsekunden-Grenze zustrebten, jenseits derer sie sich bei der marakaanschen Raumfahrtbehörde würden identifizieren müssen, wenn sie keinen Verdacht erregen wollten. Bull ließ die Fahrt weiter herabsetzen, damit die Experten für ihre Arbeit zusätzliche Zeit gewönnten.*

*Das Manöver erwies sich als unnötig. Es war kaum angeordnet, da begann die Freundschaftshymne der Sänger von Ophal.*

\*

Er betrat das mächtige Gebäude, wie es sich für einen Elfahder geziemte: Er schritt die große Freitreppe empor und wartete, bis das hohe Portal sich vor ihm geöffnet hatte. Dann betrat er die weite Halle, in der der Panish Panisha seine Gäste zu empfangen pflegte.

Zu seinem Empfang war niemand erschienen. Dämmerlicht herrschte in dem hohen Raum. Die schmalen, zu Rundbögen auslaufenden Fenster verfälschten das Licht der Sonne D'haan und schufen ein von blauen Tönen durchsetztes Halbdunkel, das den Hintergrund der Halle in weite Ferne rückte. Volcayr hatte oft in solchen Hallen gestanden. Als Shana der höheren Stufen und gar später als Panish hatte er häufig zum Gefolge des Panish Panisha gehört, wenn es galt, Ehrengäste zu empfangen. Noch nie aber war ihm der Raum so düster erschienen wie hier. Die Sensoren seines Bewußtseins produzierten warnende Signale. Er spürte Gefahr.

Er schritt aus. Das Portal hatte sich hinter ihm geschlossen. Wie ein dröhnender Gongschlag hatte es durch den weiten Raum gehalten, als die beiden schweren Torflügel aufeinander trafen. Irgendwo im Hintergrund war der Einstieg zum Antigravschacht, der in die Tiefe und zu den Unterkünften der Shada führte. Zu beiden Seiten der Halle erhoben sich die Statuen der Panisha Panisha, die Graucum in seinem Amt vorausgegangen waren. Es waren allesamt Ophaler - bis auf den Attar Panish Panisha, den ersten aller Lehrerslehrer, eine Gestalt aus den mythischen Anfängen des Kriegerkults. Die Statue des Attar Panish Panisha fand sich in allen Upanishada, und überall hatte sie die gleiche Form. Sie war etwa zwei Meter hoch - wobei niemand wußte, ob sie eine maßstabgetreue Abbildung war - und stellte ein annähernd humanoides Wesen dar. Der Schädel besaß eine konisch geformte Vorderpartie. Zu beiden Seiten der Spitze des Konus ragten fächerförmig einige Dutzend haarfeiner Gebilde hervor, die Volcayr für zusätzliche Wahrnehmungsorgane oder Antennen hielt. Sie waren aus kristallinem Material gezogen und schienen von innen heraus zu leuchten.

Vor der Statue des Attar Panish Panisha blieb der Elfahder stehen und erwies ihr seine Reverenz, indem er beide Arme in die Höhe reckte. Keiner, der je mit den Gesetzen des Kodex in Berührung gekommen war, ging an dem Abbild des Wesens mit dem Namen Oogh at Tarkan vorüber, ohne seine Ehrfurcht zu zeigen. Der Attar Panish Panisha galt als Begründer der Philosophie des Permanenten Konflikts. Wann und wo er gelebt hatte,

wußte niemand. Auf jeden Fall war er der erste Sotho gewesen, der Sotho aller Sothos, ein Heiliger unter den Ewigen Kriegern.

Hunderte solcher Statuen hatte Volcayr im Lauf seines langen Lebens gesehen. Über eines hatte er nie aufgehört, sich zu wundern. Noch nie war er einem Wesen begegnet, das derselben Spezies angehörte wie Oogh at Tarkan. Seine Art mußte im Lauf der Jahrtausende entweder ausgestorben sein, oder sie wohnte in unvorstellbar weiter Ferne, an einem Ort, den der Elfahder noch nicht besucht hatte.

Er senkte die Arme und wandte sich in Richtung des Antigrafschachts, dessen Einstieg er im Hintergrund der Halle zu erkennen glaubte. In diesem Augenblick hörte er die Stimme.

„Glaubst du, du seist hier willkommen, Elfahder?“

Er hielt an. Ohne darüber nachzudenken, wußte er, daß er die flüsternden Worte nicht auf dem Weg über den Gehörsinn, sondern unmittelbar durch das Bewußtsein empfangen hatte. Er brauchte sich nicht umzusehen. Der, der zu ihm sprach, war seinen Sehorganen - wenigstens vorläufig - nicht zugänglich. Aus der Stimme klang Feindseligkeit. Volcayr begriff, daß er herausgefordert wurde.

„Ich habe den Rang Panish“, sagte er laut und mit der Kraft der Überzeugung. „Ich bin in jeder Upanishad willkommen. Wer mir den Willkommen verweigern will, der soll dies offen tun und sich nicht hinter dem feigen Wispern einer psionischen Stimme verstecken.“

„Wohl gesprochen und mit der Arroganz eines Elfahders“, spottete die Stimme des Unsichtbaren. „Aber überlege dir gut, was du sagst. Man will dich hier nicht. Der Panish Panisha hat dich nicht eingeladen. Du bist ein Eindringling. Du als Panish solltest Besseres zu tun wissen, als unaufgefordert eine fremde Upanishad zu betreten. Was willst du hier?“

Mühsam beherrschte Volcayr seinen Zorn. Er wußte wohl, daß der Unsichtbare die Wahrheit sprach. Er ging einen verbotenen Weg. Dafür mußte er sich Vorwürfe gefallen lassen. Aber es sprach eine Überheblichkeit aus der fremden Stimme, die seine Nervenfasern zum Vibrieren brachte. Niemand hatte das Recht, auf solche Weise mit einem Waffenträger der Krieger zu sprechen.

„Ich suche die Gorims, die man aus unerfindlichen Gründen zum Studium an dieser Schule zugelassen hat“, antwortete er.

„Du hältst dich nicht an meinen Rat“, tadelte die Stimme. „Du überlegst dir nicht, was du sagst. Weißt du nicht, daß Gorim ein Schimpfwort ist? Wie könnte es Gorims an einer Hohen Schule des Kriegers geben? Was willst du von denen, die du so beschimpfst?“

„Ich will mit ihnen reden“, sagte Volcayr.

„Sie aber nicht mit dir“, kam die Antwort. „Die Shana unterliegen dem Gebot des Gehorsams. Du bist ein Ungehorsamer. Ich rate dir: Kehre um und verlasse diesen Ort, bevor man dich zur Rechenschaft zieht.“

Da mischte sich Hohn in Volcayrs Zorn, und er schrie mit hoher, schriller Stimme:

„Wer ist es, der mich zur Rechenschaft ziehen will? Bist du es etwa?“

„Wir sind es“, wurde ihm geantwortet. „Wir, die Shana, die du mit einem Schimpfnamen belegt hast.“

Im selben Augenblick wurde es noch finsterner in der großen Halle. Volcayr duckte sich unwillkürlich. Er drehte sich nach rechts, nach links, sicherte nach beiden Richtungen. Es dauerte ein paar Sekunden, bis sich die Sehorgane an die veränderten Lichtverhältnisse gewöhnten. In dieser kurzen Zeitspanne trugen die Shana ihren ersten Angriff vor.

Aus der Dunkelheit glitt es heran. Volcayr sah den silbernen Reflex eines Kampfanzugs, wie ihn alle Schüler einer Upanishad trugen. Wie ein Blitz kam der Fremde heran. Volcayr zog den Helm ein und rollte sich zusammen. Er nahm die Schutzhaltung eines Igels ein, um sich Zeit zu verschaffen. Aber der Angreifer ließ sich dadurch nicht beirren.



Es gab einen dröhnenden Krach, der von den Wänden des großen Raumes widerhallte, als er gegen den Panzer des Elfahders prallte. Im Bruchteil einer Sekunde teilte er eine Reihe mörderischer Schläge aus. Dann verschwand er wieder in der Finsternis.

Volcayr rollte ein paar Meter weit zur Seite. Der Aufprall und die Schläge hatten ihn durcheinandergerüttelt. Er war benommen. Er war es gewöhnt, im Kampf selbst die Initiative zu ergreifen. Er wehrte sich nicht: Er griff an. Der Fremde war ihm zuvorgekommen. Volcayr aktivierte den Antigrav und schwebte in die Höhe. Unter sich sah er drei silbergraue Schatten. Mit grimmiger Befriedigung registrierte er, daß die Shana ihm die Ehre zugestanden, die ihm gebührte. Es wäre eine Beleidigung ersten Ranges gewesen, hätte ein einzelner Shana es gewagt, einen Panish anzugreifen. Das Prinzip der Verhältnismäßigkeit durfte nicht verletzt werden. Ein Lehrer war den Schülern zu jeder Zeit überlegen. Der Grad der Überlegenheit richtete sich nach dem Rang des Schülers. Ein Lehrer kämpfte mit den Schülern nur innerhalb eines wohldefinierten Rituals, und dann jeweils mit einer ganzen Gruppe von Schülern.

Der Elfahder ließ sich fallen. Er begrub einen der silbernen Schatten unter sich. Befriedigt hörte er das dumpfe Stöhnen des Getroffenen. Sofort schnellte der Panzer in aufrechte Haltung. Zwei Arme schossen zur Finte nach vorne. Während der zweite Shana den angetäuschten Schlägen auswich, traf ihn Volcayrs Tritt voll gegen den Schädel. Volcayr sah zwei fremde Augen glasig werden. Ein humanoider Körper segelte, von der Wucht des Treffers getrieben, durch die Dunkelheit davon.

Volcayr zögerte keine Zentelsekunde. Drei Gegner hatte er gesehen; zwei waren vorübergehend ausgeschaltet. Der dritte... Er erhielt keine Zeit, den Gedanken zu Ende zu denken. Ein mörderischer Schlag traf ihn dort, wo er am empfindlichsten war: am Ansatz des Teleskophalses, dicht über der obersten Reihe der Stachelauswüchse. Einen Augenblick lang war seine Sicht getrübt. Instinktiv überließ er sich dem Impuls des Schlages und fiel vornüber. Blitzschnell rollte er sich zur Seite und kam wieder auf die Beine.

„Der Panish unterschätzt die Gewandtheit der Shana“, sagte eine höhnische Stimme ganz in seiner Nähe.

Volcayr fuhr zur Seite. Ein silberner Blitz schoß auf ihn zu. Der Elfahder spannte die synthetischen Muskeln seiner Rüstung und sprang in die Höhe. Der Angreifer schoß unter ihm hindurch. Aber kaum hatte er wieder festen Boden unter den Füßen, da prallte es mit solcher Wucht von der Seite her gegen ihn, daß er das Gleichgewicht verlor. Bestürzt erkannte er, daß die beiden Shana, die er für längere Zeit ausgeschaltet zu haben glaubte, längst wieder auf den Beinen waren. Er wurde von drei Seiten gleichzeitig angegriffen. Schläge prasselten auf ihn ein, und in seiner Verwirrung vergaß er ein paar Sekunden lang die lebenswichtige Kunst des Naukhu: sich bei der Verteidigung so zu postieren, daß die Angreifer einander im Weg standen.

Dumpf formte sich in seinem Bewußtsein die Ahnung, daß er in diesem Kampf unterliegen könne. So unglaublich war die Vorstellung, daß sie ihm eine Sekunde lang die Klarheit des Denkens raubte. Er nahm die Igelhaltung ein und absorbierte eine Serie von Schlägen, die ihn bis ins Innerste seiner körperlichen Existenz erschütterten.

Flammen des Zorns loderten in seinem Bewußtsein. Nun gut denn, dem Unterliegenden stand das Recht des ersten Gebrauchs der Waffen zu. Er rollte sich in Position. Auf dem Rücken des Panzers richteten sich die Stacheln auf. Eine Serie greller Energieschüsse peitschte durch die Dunkelheit. Die Angreifer wichen zurück. Volcayr richtete sich auf. Die wunderbare Maschinerie der Elfahder-Rüstung wußte, wo sie ihre Ziele zu suchen hatte. Ohne sein Dazutun fuhren die stachelförmigen Projektoren fort zu feuern. Daumendicke Energiebündel knallten und fauchten durch die Finsternis und stachen nach den

schattenhaften Gestalten, die dem mörderischen Feuer durch hastige und erratische Ausweichbewegungen zu entkommen versuchten.

Einer der Gorims wurde voll getroffen. Volcayr sah den silbernen Sh'ant hell aufleuchten. Eine Sekunde lang schien der Fremde in Flammen gehüllt. Volcayr erwartete, ihn im nächsten Augenblick zusammenbrechen zu sehen. Aber Kämpfer und Sh'ant bildeten eine psionische Einheit. Shana und Sh'ant waren eines. Der gedankliche Befehl des Schülers versetzte die silberne Kampfmontur in die Lage, die Energie des Treffers zu absorbieren oder abzuleiten.

Der Gorim blieb stehen. Die Flammen erloschen. Der Gorim kam auf Volcayr zu. Von jetzt an hatte auch er das Recht, technische Waffen einzusetzen. Volcayr wollte den Schutzschirm des Panzers aktivieren. Da zuckte ihm brennender Schmerz durch den Körper. Am Rand des Blickfelds sah er einen zweiten Gorim, der sich herangeschlichen hatte, während er noch verblüfft den ersten anstarrte, der seinem Treffer so mühelos standgehalten hatte. Volcayr spürte, wie sich ihm die Sinne verwirrten. Er kannte den Griff nicht, den der Gorim-Shana angewandt und dessen Wirkung die Schale des Panzers mühelos durchdrungen hatte. Aber er fühlte, wie die Kräfte ihn verließen. In seinen Gedanken war nicht mehr genug Energie, mit denen er die Mechanismen der Rüstung hätte aktivieren können.

Grenzenloses Staunen erfüllte ihn. Bis zum letzten Augenblick weigerte er sich zu glauben, daß er von drei Shana - Gorims noch dazu! - besiegt worden war.

Dann gab die Muskulatur des Panzers nach. Es gab keine Gedanken mehr, keine Mentalimpulse, die sie steuerten. Volcayr aus dem Volk der Elfahder, Panish, Waffenträger der Krieger, sank haltlos in sich zusammen, und die Finsternis der Bewußtlosigkeit hüllte ihn ein.

## 6.

*Es war ein Gesang, wie ihn Menschenohren noch nie vernommen hatten: voll unirdischer Harmonien, einschmeichelnd und machtvoll zugleich. Er drang auf mentalem Weg in die Bewußtseine der Vironauten und weckte in ihnen das Verlangen, den Sängern der Hymne zu begegnen. Tausende von Stimmen waren in der verzaubernden Melodie vereinigt. Mit aller Macht sandten die Sänger von Ophal den Besatzungen der Virenschiffe ihre hypno-suggestive Botschaft: KOMMT ZU UNS!*

*Reginald Bull spürte die Gefahr. Er selbst hörte den Gesang und spürte auch die Lockung, die ihm innewohnte. Er hatte keine Mühe, der suggestiven Wirkung zu widerstehen. Er war mentalstabilisiert. Die Geisteskräfte der Ophaler wirkten nicht auf sein Bewußtsein. Aber er bemerkte, wie die Menschen in seiner Umgebung unruhig wurden. Er hörte sie miteinander sprechen und vernahm Worte wie:*

*„Wir sollten Tempo zulegen...“*

*„... Mardakaan auf dem schnellsten Weg ansteuern.“*

*„Hier droht uns keine Gefahr. Ihr spürt doch, wie friedlich ihre Denkweise ist.“*

*Bull setzte sich mit Tekener und Roi Danton in Verbindung. An Bord der LASHAT und der LOVELY BOSCYK wirkte die Hymne der Sänger von Ophal auf identische Weise. Die Zuhörer gerieten in einen Zustand der Verzückung. Zweifel an der Fähigkeit der Schiffsleitung wurden laut, die sich weiterhin weigerte, die Geschwindigkeit zu erhöhen. Es stellte sich rasch heraus, daß außer den Mentalstabilisierten auch die Mentoren immun waren, die eigentlichen Piloten der Virenschiffe also, die mit den Seelen ihrer Fahrzeuge in besonders engem Psikontakt standen. Zur Mehrzahl waren sie frühere Sturmreiter, die in der Zeit unmittelbar nach Vishnas Sieben Plagen die Informationsströme auf den Miniaturerden der Virotronischen Vernetzung gesteuert und kontrolliert hatten.*

„Sie wollen uns also anlocken“, sagte Roi Danton nachdenklich. „Am besten wären wir dran, wenn wir auf der Stelle kehrtmachten und uns irgendwo in sicherer Entfernung eine neue Strategie zurechtlegten.“

„Wenn wir das tun“, gab Ronald Tekener zu bedenken, „haben wir eine Meuterei am Hals. Ich habe vorhin schon einen zurechtstutzen müssen, der mich einen Idioten nannte, weil ich mich weigerte, die Geschwindigkeit zu erhöhen.“

„Es gärt“, gab Danton zu. „Wenn wir abdrehen wollen, müssen wir es im Lauf der nächsten Minuten tun. Die Wirkung des Gesangs nimmt stetig zu.“

„Wir wollen nach Mardakaan“, resümierte Reginald Bull. „Eine Zeitlang spielten wir mit der Idee, wir könnten uns einfach in den Strom der Touristenschiffe einfädeln und unbeachtet als Schaulustige auf dem Planeten der Lebensspiele landen. Jetzt wissen wir, daß man uns erkannt hat. Der Gesang ist selektiv, er betrifft nur uns. Auf Mardakaan weiß man, daß wir kommen. Was hält uns davon ab, der Lockung einfach nachzugeben? Selbst wenn wir unbeachtet hätten einreisen können, lange wären wir doch nicht unbemerkt geblieben. Kreaturen wie wir stechen aus der Touristenmenge hervor. Dazu kommt die ungewöhnliche Form unserer Schiffe...“ Er schüttelte den Kopf. „Wir gewinnen nichts, indem wir abdrehen. Ich bin der Ansicht, wir steuern weiter auf Mardakaan zu. Und denen, die der Gesang hypnotisiert hat, tun wir obendrein einen Gefallen, wenn wir die Geschwindigkeit erhöhen.“

„Ich habe keinen Einwand“, erklärte Ronald Tekener nach kurzem Nachdenken.

„Einverstanden“, sagte Roi Danton.

„Aber eines sage ich euch“, beendete Reginald Bull die Besprechung mit hörbarem Grimm: „An Ort und Stelle werde ich mich bei dem Burschen beschweren, der diesen Gesang orchestriert. Es ist nicht die feine Art, harmloser Besucher mit hypno-suggestiven Tricks zu traktieren.“

So geschah es. Die drei Virenschiffe stießen mit vermehrter Geschwindigkeit auf Mardakaan zu. In den Segmenten der EXPLORER, an Bord der LOVELY BOSCYK und der LASHAT brach heller Jubel aus. In den Kontrollräumen der Schiffe unternahm man keinen Versuch mehr, das auf Mardakaan übliche Anmeldeprotokoll zu simulieren. Man meldete sich, wie man es verstand, und wurde in eine Warteposition in hohem Orbit eingewiesen.

Das Lied der Sänger von Ophal verstummte, sobald die drei Schiffe die angewiesene Position eingenommen hatten. Die Euphorie an Bord ließ deswegen nicht nach. Man fieberte dem Augenblick entgegen, wenn die Landeerlaubnis erteilt würde.

Zuvor allerdings stand den Vironauten noch eine besondere Ehre ins Haus. Graucum, der Panish Panisha, sandte ihnen eine Grußbotschaft.

\*

Er fühlte sich schwerelos. Undeutlich nahm er halbdunkle Umrisse wahr, die an ihm vorbei in die Höhe glitten. Er konzentrierte sich. Er gewann die Kontrolle über seine Sinne zurück. Er drängte den Schmerz zurück, der noch immer in jeder Faser seiner Körpersubstanz wühlte, und sah sich um.

Er sank durch einen Antigrafschacht. Neben ihm schwebte einer der drei Gorim-Shana, die ihn besiegt hatten. Die beiden anderen befanden sich über ihm. Der Gorim zeigte ein unbewegtes Gesicht. Seine Augen waren wie Stücke gläserner Kugeln. Sein Blick schien dem Elfahder bis in die Seele dringen zu wollen.

Volcayr erinnerte sich an die Ereignisse der vergangenen Stunde. Siedend heiß wallte die Erinnerung an seine Schmach in ihm empor.

„Töte mich!“ stieß er hervor.

Der Gorim machte eine Geste, die Volcayr nicht ohne weiteres verstand: Er drehte den Kopf hin und her.

„Nein“, war die Antwort. „Ich darf dich nicht töten.“

„Ich habe mich von drei Shana besiegen lassen“, sagte Volcayr. „Ich bin ein Panish. Es ist eine Schmach, auf diese Weise zu unterliegen. Du darfst mir die letzte Ehre nicht verweigern, im Namen des Kriegers! Töte mich.“

Abermals schüttelte der Gorim den Kopf.

„Ich darf dich nicht töten“, wiederholte er. „Der Panish Panisha hat es so angeordnet. Ich mache mich deinetwegen nicht des Ungehorsams schuldig, auch wenn du selbst ein Panish bist.“

Eine Zeitlang hing der Elfahder brütenden Gedanken nach. Er war im tiefsten Innern seiner Seele aufgewühlt. Die Schande, die er erlitten hatte, durfte er nicht auf sich sitzen lassen. Wenn der Gorim ihn nicht tötete, würde er sich selbst den Tod geben. Er hatte kein Recht mehr zu leben. Sein Abgang würde die gerechte Sühne für die Schmach sein, die er über den Stand der Panisha gebracht hatte.

„Wohin bringt ihr mich?“ fragte er.

„Auf die unterste Sohle“, lautete die Antwort. „Der Panish Panisha hat es so angeordnet“

„Was will er mit mir?“

„Das hat er uns nicht gesagt.“

Ein Gedanke beschäftigte Volcayr. Er war in die Upanishad eingedrungen, weil er von den Gorims Informationen haben wollte, die ihre Artgenossen betrafen, gegen die er im Spiel des Lebens zu kämpfen haben würde. Nicht daß es jetzt noch eine Rolle spielte. Er war kein Kämpfer mehr. Er war ein lebender Leichnam. Bis über jenem hohen Berg in Mardakka die große, rote Sonne aufging, hatte er seinen letzten Atemzug längst getan. Trotzdem ließ ihn die Neugierde nicht los.

„Gorims wollt ihr nicht heißen“, sagte er. „Sag mir, wie ich euch nennen soll.“

„Wir sind Shana“, antwortete der Fremde. „In Kürze werden wir Soldaten des Ewigen Kriegers Ijarkor sein. Andere Namen brauchen wir nicht.“

„Welches ist eure Volkszugehörigkeit?“

„Wir sind Terraner.“

„Gut. Terraner wie ihr halten sich in dieser Galaxis auf. Sie kommen von weither. Sie nennen sich Vironauten und befinden sich im Anflug auf Mardakaan. Was wißt ihr von ihnen?“

„Nichts“, antwortete der Fremde knapp. „Sie gehen uns nichts an. Ich weiß nicht, was ein Vironaut ist. Wir haben mit anderen Angehörigen unseres Volkes nichts zu tun. Ich sagte es dir: Wir sind Shana, angehende Soldaten des Ewigen Kriegers. Nichts anderes zählt.“

„Ja, ja“, murmelte Volcayr.

Sie erreichten die zehnte Sohle, die unterste, die den Schülern der Upanishad zugänglich war. Es gab weitere Tiefgeschosse, die weit in den Fels der Planetenkruste hinabreichten. Sie waren den Shada und Shana verschlossen. Durch einen kahlen Korridor führten ihn die drei Gorims bis zu einer Tür, die Zutritt zu einem spärlich ausgestatteten Raum gewährte.

„Warte hier“, sagte der Fremde, mit dem Volcayr sich bisher unterhalten hatte. „Der Panish Panisha wird mit dir sprechen.“

Volcayr trat ein. Die Tür schloß sich hinter ihm. Er fragte sich, was Graucum von ihm wollte. Hatte er vor, ihm die Fehler vorzuhalten, die er gemacht hatte, und ihm die Schande vor Augen zu legen, unter der sein Name verblaßt war?

Eine tiefe Ruhe zog in die Seele des Elfahders ein. Er war am Ende seines Weges angelangt. Er hätte es gern gesehen, wenn er auf der Höhe seines Ruhmes anstatt im Abgrund der Verächtlichkeit dieser Welt hätte den Rücken kehren können.

Er hatte mit sich abgeschlossen. Mochte der Panish Panisha zu ihm sprechen, was er wollte. In wenigen Stunden war Volcayr, der Elfahder, tot.

\*

*„Ich, der Panish Panisha, heiße euch auf Mardakaan, dem Planeten der Spiele des Lebens, willkommen.“*

*Nachdenklich musterte Reginald Bull die in ein grotesk buntes Gewand gekleidete Gestalt, die ihn von der Videofläche her anblickte. Das heißt: Von Anblicken konnte keine Rede sein. Das eiförmige Gesicht besaß keine Augen. Bunte Organtrauben wuchsen zu beiden Seiten des Schädels, und unter den farbenfrohen Kugeln, aus denen die Trauben bestanden, mochte sich wohl hier und da ein Sehmechanismus befinden. Ansonsten wies das Gesicht nur eine schlitzförmige Mundöffnung auf. Die Stimme des Ophalers kam nicht von dorthier, sondern aus einem Gewirr von Lappen und Lamellen, die an der Basis des Halses einen kropfähnlichen Auswuchs bildeten.*

*Bull war mit der Terminologie des Permanenten Konflikts ausreichend vertraut, um zu wissen, was ein Panish Panisha, ein Lehrer der Lehrer, war. Wesen dieser Art hatten gewöhnlich den Vorsitz über eine Upanishad inne. Sie hatten die höchste Stufe der Kriegerweisheit erreicht. Über ihnen stand jeweils nur der Ewige Krieger, der als Herrscher über die betreffende Galaxis fungierte.*

*„Mir gefällt dein Willkommen nicht“, sagte Reginald Bull. „Man empfängt Besucher, die freundlichen Sinnes und freundlichen Herzens kommen, nicht mit hypnotischen Gesängen.“*

*Die Organtrauben zuckten. Aus dem Lamellengewirr kamen zischende Geräusche.*

*„Der Gesang des Willkommens wird allen zuteil, die unsere freundliche Welt besuchen“, erklärte der Panish Panisha. Er sprach Sothalk, als sänge er eine Arie. Worte und Melodie seines Liedes hatten eine gewisse suggestive Wirkung; aber sie war nicht intensiv genug, als daß sie selbst einem unbedarften Zuhörer hätte gefährlich werden können. „Jeder wird von uns so empfangen. Die Kraft des Gesangs variiert lediglich mit der Bedeutung des Besuchers.“*

*„Man hat uns fast umgeblasen“, erklärte Reginald Bull sachlich. „Bedeutet das, daß du uns für bedeutende Besucher hältst?“*

*„Aber gewiß doch!“ ereiferte sich der Panish Panisha. „Die Helden von Cloreon, die Kämpfer von Cepor geben uns die Ehre. Lange ist es her, seit Mardakaan so hohen Besuch erhielt.“*

*Man wird nicht 2078 Jahre alt, ohne irgendwo entlang des Weges zu lernen, wie man die Gefühle beherrscht und ein starres Gesicht zeigt, selbst wenn einem die Überraschung das Innerste nach außen kehren will. Woher wußte der Ophaler von den Vorgängen auf Clöreon und im Cepor-System - Dingen, die sich vor kurzer Zeit in einer Entfernung von über zwei Millionen Lichtjahren abgespielt hatten?*

*„Ich wußte nicht, daß unser Ruf uns so weit vorausgeeilt war“, sagte Bull.*

*„Nicht Ruf!“ ereiferte sich der Panish Panisha. „Ruhm mußt du sagen. Ich höre, daß es unter euch zwei gibt, die die Faust des Kriegers tragen.“*

*„Das ist richtig“, antwortete Bull. „Was ist damit?“*

*„Es wird mir eine Ehre sein, sie zu begrüßen.“*

*Das, fand Reginald Bull, war eine gute Gelegenheit, auf den Busch zu klopfen.*

„Vielleicht lassen sie sich von dir begrüßen“, antwortete er gelassen. „Warum, meinst du, sind wir nach Mardakaan gekommen?“

Der Gesang des Ophalers schien Überraschung auszudrücken.

„Ich empfinde deine Frage als merkwürdig. Ich habe bisher als sicher angenommen, daß ihr kommt, um euch am Spiel des Lebens zu beteiligen.“

„Wir haben nichts dergleichen im Sinn“ erklärte Bull. „Wir kommen, weil in deiner Hohen Schule Mitglieder unseres Volkes gefangengehalten werden. Wir möchten sie auslösen. Nenne uns deine Bedingungen.“

Der Schlitzmund des Ophalers wurde zu einem vertikalen Strich. Die Organtrauben hörten auf zu zittern. Ein paar Sekunden lang herrschte tiefes Schweigen. Als der Panish Panisha wieder zu sprechen begann, hatte sein Gesang den schweren, monotonen Klang eines Trauermarschs.

„Ich weiß nicht, womit ich deine Unfreundlichkeit verdient habe, Fremder“, klagte er. „Es gibt in der Hohen Schule von Mardakaan 48 Wesen deiner Art. Aber sie werden dort nicht gefangengehalten. Sie sind freien Willens dort. Sie haben in den Spielen des Lebens gesiegt und sind als Shada in die Upanishad aufgenommen worden. Inzwischen haben sie die ersten drei Stufen der Ausbildung erklommen und haben den Rang von Shana erlangt. Wenn du mit ihnen sprichst, wirst du erfahren, daß sie sich voll und ganz - und aus freien Stücken - den Dienst am Ewigen Krieger Ijarkor gewidmet haben.“

„Ich möchte mit ihnen sprechen“, verlangte Reginald Bull.

Zwei Tentakel des Ophalers erschienen im Blickfeld. Sie vollführten wedelnde Bewegungen.

„Das ist so ohne weiteres nicht möglich“, sagte der Panish Panisha. „Deine Artgenossen leben in der Upanishad. Zur Upanishad hat nur Zutritt, wer das Spiel des Lebens erfolgreich bestanden hat. Wer im Spiel des Lebens gewinnt, verpflichtet sich durch seinen Erfolg, das Studium an der Hohen Schule aufzunehmen und sich zum Soldaten des Ewigen Kriegers ausbilden zu lassen.“

„Catch twenty-two“, murmelte Bull.

„Du sagtest...?“

„Nichts“, wehrte Reginald Bull ab. „Ich muß mir die Sache durch den Kopf gehen lassen. Ich brauche Bedenkzeit. Wirst du uns auf Mardakaan landen lassen?“

Die Miene des Panish Panisha - soweit von einer Miene die Rede sein konnte - erhellte sich zusehends.

„Wie könnte ich derart berühmten Gästen die Landeerlaubnis verweigern?“ sang er in den hellsten Tönen. „Ihr seid auf unserer Welt willkommen. Ich gebe mich der Hoffnung hin, daß ihr euch dazu entschließen könnt, am bevorstehenden Spiel des Lebens teilzunehmen.“

„Wie bald bevorstehend?“ fragte Bull.

„Die Vorspiele beginnen in fünfundzwanzig Tagen Standardzeit“, antwortete der Panish Panisha harmonievoll.

„Laß uns landen“, sagte Reginald Bull. „Wenn die Zeit gekommen ist, teilen wir dir unsere Entscheidung mit.“

\*

Volcayr stand aufrecht in der Mitte des Raumes, als der Panish Panisha materialisierte. Der Lehrer der Lehrer hatte es nicht nötig, durch die Tür zu kommen wie gewöhnliche Sterbliche. Er besaß sein eigenes Transportsystem innerhalb der Upanishad.

„Du hast gegen das Gebot des Gehorsams verstoßen!“

Volcayr war von einer ganz eigenartigen Stimmung beseelt. Er hatte mit dem Leben abgeschlossen. Er wußte, daß er Schande über sich und den gesamten Stand der Panisha gebracht hatte; aber der ursprüngliche Schmerz war überstanden. Es gab nichts, was er hätte ändern können. Was geschehen war, war geschehen. Durch seinen Tod würde er die Schuld sühnen. Das war alles.

Aus dieser Sicht betrachtet, sah die Welt ganz anders aus. Wie konnte einer, der sich mit der Unvermeidlichkeit des unmittelbar bevorstehenden Todes abgefunden hatte, den zwergenhaften Popanz in seiner überbunten Tracht noch ernst nehmen? Mochte er Panish Panisha sein - was wollte er mit dem Gerede über das Gebot des Gehorsams?

„Ja, ich weiß“, sagte Volcayr, und seine Seele war von unendlicher Gelassenheit erfüllt.

„Du verdienst Strafe!“ trompetete der Panish Panisha.

„Ich bin bereit, sie entgegenzunehmen. Ich werde sterben.“

Da ging eine merkwürdige Wandlung mit Graucum vor sich. Er reckte sich. Der tonnenförmige Rumpf wurde schlanker. Der Teleskophals fuhr bis zur vollen Länge aus. Der Schlitzmund hörte auf zu zucken, und die Organtrauben verfärbten sich ins Hellrote, ins Lichtblaue, ins Lindgrüne.

„Nein, sterben wirst du nicht“, sang der Panish Panisha.

„Wer will mich daran hindern?“ fragte Volcayr amüsiert.

„Der Krieger Ijarkor“, antwortete Graucum mit Bestimmtheit.

Unbeschadet seiner Stimmung, die dafür sorgte, daß nichts in dieser Welt ihn mehr erregte, empfand Volcayr eine gewisse Neugierde.

„Ijarkor?“ fragte er verwundert. „Was hat er mit mir zu schaffen?“

„Das fragst du? Ist dir der Verstand vollends abhanden gekommen? Ijarkor herrscht über diese Galaxis.“

„Das weiß ich, Aber mein Treueschwur gilt dem Krieger Kalmer.“

„Dein Treueschwur gilt dem Prinzip des Permanenten Konflikts“, verbesserte ihn Graucum. „Du gehorchst dem Krieger, in dessen Machtbereich du dich befindest.“

Volcayr hatte eine spöttische Erwiderung auf der Zunge; aber im letzten Augenblick unterdrückte er sie.

„Ich gehorche - und ich höre“, sagte er.

„So ist es besser“, lobte Graucum in hellen Tönen. „Uns allen ist klar, daß die Vorgänge im Sektor Cepor dir einen Schock versetzt haben. Du hast dich von Unwürdigen herausfordern lassen, und als es dir erschien, als sei deiner Ehre nicht Genüge getan, begannst du, ein irrationales Verhalten zu entwickeln. Merioun handelte nicht sonderlich geschickt, als er sein Mißfallen dir gegenüber nach außen hin sichtbar werden ließ. Man wird ihm eine Lektion in der Kunst der Seelenbehandlung erteilen müssen.“

Aber laß uns nicht von Merioun, laß uns von dir sprechen. Deine Handlungsweise, so gebotswidrig sie auch sein mag, ist begreifbar. Du hast einen Schock erlitten, der dein Ego erschütterte. Zwar wird von dir als Panish verlangt, daß du dich auch in Stunden extremer persönlicher Belastung an die Gesetze des Kodex hältst, und wenn man dein Vergehen unter diesem Gesichtspunkt betrachtet, ist es noch immer unverzeihlich. Aber Ijarkor hat mich wissen lassen, daß er Verständnis für dein Verhalten aufbringt. Und wer bin ich, am Verständnis des Ewigen Kriegers zu zweifeln?“

Volcayrs Wißbegierde war nun vollends geweckt. Was er zu hören bekam, war ungeheuerlich. Der Ewige Krieger verzichtete auf Bestrafung eines ungehorsamen Panish, weil er Verständnis für dessen seelische Notlage aufbrachte. Wo hatte es im Kult des Kriegers so etwas jemals gegeben?

„Ich rechne es mir als Ehre an, daß Ijarkor so sehr um mein Wohlergehen besorgt ist“, sagte er. „Wie kann ich mich dem Krieger erkenntlich zeigen?“

„Dir und dem Krieger!“ sang Graucum. „Mit deinem Tod wäre dem Kodex Genüge getan; aber sonst nützte er niemand. Der Kodex aber läßt sich auch auf andere Weise befriedigen, durch einen gewaltigen Sieg zum Beispiel.“

„Ich soll kämpfen“, sagte Volcayr. „Im Spiel des Lebens.“

„Gegen den mächtigsten Gegner, der je aufgetreten ist“, bestätigte der Panish Panisha. „Es sind Artgenossen der Shana, die dich oben in der großen Halle besiegt haben.“

Die Erinnerung verursachte einen kurzen, aber scharfen Schmerz. Aber sogleich wandte sich Volcayrs Aufmerksamkeit dem Ausweg zu, den Graucum ihm gezeigt hatte: Siegen statt sterben - leben statt ruhmlos zugrunde gehen. Welch eine Vorstellung! Die Fremden, gegen die er anzutreten hatte, besaßen zwar nicht die Ausbildung der Shada; aber sie waren ernst zu nehmende Gegner. Er kannte sie von Cloreon und Cepor her. Seine bisherigen Begegnungen mit ihnen waren alles andere als ruhmvoll gewesen. Das zu ändern, dazu bot sich ihm jetzt die Möglichkeit.

Je länger er darüber nachdachte, desto klarer wurde ihm, daß er Graucums Angebot nicht ausschlagen durfte. Der Krieger Ijarkor hielt seine Hand über ihn. Eine solche Bevorzugung war noch niemand zuteil geworden. Außerdem bot sich ihm die Möglichkeit, die Gorims für den Mangel an Respekt zu bestrafen, den sie ihm gegenüber an den Tag gelegt hatten. Er würde aus dem Spiel des Lebens als Sieger hervorgehen, strahlend im Glanz neuen Ruhms, der besondere Günstling des Ewigen Kriegers Ijarkor.

„Ich bin bereit“, sagte er voll begeisterter Überzeugung. „In Ijarkors Namen werde ich am Spiel des Lebens teilnehmen und siegen.“

„Dann komm“, jubelte der Panish Panisha.

\*

Das Dashid hatte in jeder Kriegerschule dasselbe Aussehen. Es war ein fünf mal fünf Meter großer Raum mit kahlen Metallwänden. Den einzigen Einrichtungsgegenstand, wenn man so wollte, stellte der Projektor dar, mit dem die Prallfeldliege erzeugt wurde, auf der der zu Behandelnde sich niederzulassen hatte. Ein Klimaschacht versorgte die Kammer mit Frischluft und der geheimen Substanz, die hier verabreicht wurde: dem Kodex-Gas. „Wer kämpfen will, muß seiner Sache sicher sein“, sang Graucum. „Sicherheit verleiht allein der Atem des Kriegers. Ich nehme an, daß wenigstens ein Teil deiner Verirrungen darauf zurückzuführen ist, daß es dir in letzter Zeit an diesem Atem mangelte.“

„Das ist der Fall“, bestätigte Volcayr.

Er sah zu, wie der Panish Panisha eine kurze Handbewegung machte. Der Projektor begann, leise zu summen. Ein flimmerndes, durchsichtiges Gebilde entstand in der Mitte des Raumes. Volcayr wußte, was er zu tun hatte. Er streckte sich auf der Liege aus und spürte, wie das elastische Polster des Prallfelds sich den Konturen des Panzers anpaßte.

„Ich lasse dich jetzt allein“, sagte Graucum. „Möge der Atem des Kriegers dir Kraft und Zuversicht verleihen.“

Im nächsten Augenblick war er verschwunden. Volcayr starrte zur kahlen Decke empor. Er war sich über seine Gefühle nicht im klaren. Irgendwo im Hintergrund seiner Seele empfand er Angst vor dem Gift, das der Panish Panisha so hochtrabend den Atem des Kriegers nannte. Gleichzeitig aber war er entschlossen zu kämpfen, und wer mit Aussicht auf Erfolg kämpfen wollte, der brauchte das Kodex-Gas. Graucum hatte recht: Viel zu lange lag es schon zurück, seit er das letzte Mal eine Dosis des Gases eingeatmet hatte. Das Gift war die Substanz des Glaubens. Wer es sich entzog, der verlor die innere Sicherheit, wurde zum Weichling, erkannte die absolute Richtigkeit des Kodex nicht mehr an.



Es war närrisch von ihm, sich vor dem Kodex-Gas zu fürchten. Für einen kurzen Augenblick kehrte seine Erinnerung zu Salov, dem Koordinator der Spielmachergilde, zurück. Nichts Besseres hätte den Spielmachern widerfahren können, als daß der Elfahder bis zum Beginn des Spieles keine Gelegenheit mehr erhielt, Kodex-Gas einzuatmen. Er würde sie enttäuschen. Er würde das Spiel nicht verlieren. Er würde siegreich aus den Kämpfen hervorgehen und damit bewirken, daß die Gilde ihre gesamten Einsätze verlor.

Über ihm, aus dem Klimaschacht, begann es, leise zu zischen. Er entspannte sich. Er nahm einen feinen Geruch wahr, der ihm aus Jahrhunderten der Gewöhnung vertraut war. Er sog ihn in sich auf und wunderte sich darüber, daß er ihm so intensiv erschien. Er spürte eine seltsame Benommenheit und das Verlangen, immer rascher zu atmen. Er fokussierte die Sehorgane auf die Umrisse der Öffnung des Klimaschachts und erkannte mit Entsetzen, daß sie verschwammen. Dumpfe, rhythmische Erschütterungen pulsierten in seinem Körper. Der Geruch des Gases wurde kräftiger, verwandelte sich zum Gestank.

Panik ergriff das Bewußtsein des Elfahders. Sie hatten ihn betrogen! Sie hatten sein Angebot des Freitods abgelehnt, nur damit sie ihn auf ihre eigene Methode umbringen konnten. Was er einatmete, war Luft, die bis an den Rand ihrer Kapazität mit dem Gift des Kriegers geschwängert war. Er atmete die hundertfache Dosis! Es gab kein organisches Wesen, dessen Körper eine derartige Belastung mit Kodex-Gas zu ertragen vermochte.

Das ist das Ende, dachte er. Ihr Verräter ...

Das schmale Rinnsal panikerfüllter Gedanken versickerte im Sand der Bewußtlosigkeit. Volcayr, der Elfahder, hatte fürs erste aufgehört zu denken.

\*

*Graucum, der Panish Panisha, war mit sich zufrieden. Zwei Aufgaben, die der Krieger Ijarkor ihm gestellt hatte, waren gelöst. Das heißt: Eine davon harnte noch der endgültigen Lösung; aber das konnte nur noch eine Frage der Zeit sein. Die Fremden, die sich Vironauten nannten, hatten ihre Bereitschaft, sich am kommenden Spiel des Lebens zu beteiligen, noch nicht offiziell kundgetan. Aber mehrere ihrer Raumschiffsegmente waren bereits auf dem Raumhafen am Südpol gelandet. Ijarkor hatte die Mentalität der Fremden richtig eingeschätzt. Sie wußten achtundvierzig der Ihren in der Hohen Schule von Mardakaan und waren nicht von der Ansicht abzubringen, daß diese sich dort als Gefangene befänden. Wenn sie den achtundvierzig helfen wollten, mußten sie am Spiel teilnehmen und gewinnen. Nur so erlangten sie Zutritt zur Upanishad. Was blieb ihnen also anderes übrig? Sicherlich waren sie zu klug, als daß sie versucht hätten, sich gewaltsam Zutritt zu verschaffen.*

*Inzwischen hatte der Panish Panisha auch zu verstehen begonnen, warum Ijarkor so großen Wert auf die Teilnahme der Fremden am Spiel des Lebens legte. Das Verhalten der 48 Shada hatte ihm die Augen geöffnet. Gelehrsamere, eifrigere Schüler hatte die Upanishad am Nordpol noch nie gesehen. Ijarkor wollte die Fremden als Soldaten für sein Heer. Das Spiel des Lebens war ein letzter Test, in dem bestätigt werden sollte, was der Ewige Krieger ohnehin schon zu wissen glaubte.*

*Und was für ein Test würde es werden! Den Vironauten gegenüber stand der mächtigste, der rücksichtsloseste, der erbitterteste Kämpfer, den die Gruppe der Zwölf Galaxien je gesehen hatte: Volcayr, der Elfahder, mit dem Atem des Kriegers bis in die letzte Faser seiner Körpersubstanz erfüllt.*

*Daß Volcayr, ob er siegte oder nicht, an den Folgen der Überdosis sterben würde, berührte den Panish Panisha nur am Rand. Er hatte den Auftrag, Volcayr in eine Situation zu manövrieren, in der er nicht anders konnte, als sich mit dem Experiment einverstanden*

zu erklären, von Ijarkor selbst erhalten. Mochte der Ewige Krieger sich den Kopf darüber zerbrechen, ob es sich mit dem Gebot der Ehre vereinbarte, einen Elfahder zu opfern, nur damit eine Gruppe neuer Soldaten auf Leib und Seele geprüft werden könnte. Graucums Sorge war es jedenfalls nicht.

Das nämlich war die zweite Aufgabe, die er erledigt hatte: Volcayr für das Spiel zu präparieren. Wenn der Elfahder aus der Bewußtlosigkeit erwachte, in die ihn die Überdosis Kriegeratem versetzt hatte, würde er ein furchtbarer Kämpfer sein.

Jawohl, der Panish Panisha hatte Anlaß, mit sich zufrieden zu sein.

\*

Er kam zu sich.

Er spürte die Kraft, die in den Strängen seiner Körpersubstanz pulsierte. Er war von Tatendrang erfüllt. Er sprang von der Liege auf. Eine letzte Ahnung des Geruchs, den der Atem des Kriegers verströmte, hing noch in der Luft. Er nahm ihn gierig in sich auf.

Seine Erinnerung an die jüngste Vergangenheit war getrübt. Er erinnerte sich an das Gespräch mit dem Panish Panisha. Er erinnerte sich an die lächerliche Idee, die er gehabt hatte: daß er den Freitod suchen müsse. Warum? Er wußte es nicht mehr. Einen dümmen Gedanken hatte er nie zuvor gedacht.

Eine innere Stimme sagte ihm, daß er die vergangenen Stunden über bewußtlos gewesen war. Daß er eine Überdosis Kodex-Gas in sich aufgenommen hatte. Daß er in Kurze werde sterben müssen, weil kein lebender Organismus eine solche Menge Kriegeratem verkraften konnte. Aber er hörte nicht auf die Stimme. Sie hatte ihm nichts zu sagen. Leben oder Tod: Er wollte kämpfen!

Er reckte sich.

„Panish Panisha, hörst du mich?“ donnerte seine Stimme. „Dir und dem Krieger Ijarkor zu Ehren ziehe ich in den Kampf. In Ijarkors Namen will ich siegen!“

Aus der Höhe kam die Stimme des Lehrers der Lehrer, sanft und melodisch:

„Kämpfen wirst du und siegen, Volcayr. Aber noch ist der Augenblick nicht gekommen. Gedulde dich und nimm dir Zeit, dich auf das Spiel des Lebens vorzubereiten.“

„Das will ich tun“, versprach der Elfahder dumpf.

ENDE