

Die Höhlen der Ewigkeit

Die Ewigen Krieger versagen - die neuen Machthaber ergreifen das Ruder

Perry Rhodan - Heft Nr. 1332

von Peter Griese

Die Hauptpersonen des Romans:

Jeo - Eremit auf dem Mond Ijarkor.

Kera-Hua-Zatara - Jeos Gesprächspartnerin.

Salaam Siin - Ein Netzgänger von Ophal.

Roi Danton und **Ronald Tekener** - Sie arrangieren eine Katastrophe.

Lalnish - Chef des Hatuatano.

Ijarkor — Der Ewige Krieger versagt.

1.

»Erzähl mir noch eine Geschichte, kleine Kera! Nur noch eine, damit meine Zeit schneller durch die Adern des Universums fließt!«

Meine übergroßen Facettenaugen ruhten sehnsüchtig auf der zierlichen Pflanze, aber Kera-Hua-Zatara hüllte sich in eisiges Schweigen. Das war nun schon seit Tagen der Fall. An mir konnte es nicht liegen, denn ich hatte sie ausreichend mit Wasser und Nährstoffen versorgt.

Eigentlich war ich daran gewöhnt, daß Kera-Hua-Zatara sehr oft in ihre persönliche Stille verfiel. Ich machte dann auch jedes-mal Höllenqualen durch, weil nichts mehr da war, was für ein bißchen Ab-wechslung in den *Höhlen der Ewigkeit* sorgte. Sie war das einzige Lebewesen in meiner Einsamkeit, die ich selbst gewählt hatte und die nun schon so lange währte, daß ich die Zahl der Tage und Nächte in den *Höhlen der Ewigkeit* nicht mehr kannte.

»Es geschehen bedeutende Dinge in der jungen Vergangenheit«, sagte Kera-Hua-Zatara unvermutet. »Und es geschehen noch bedeutendere Dinge in der jungen Zukunft.«

Sie hatte die Angewohnheit, sich manchmal verschnörkelt auszudrücken.

»Bedeutende Dinge?« fragte ich, um sie zu weiteren Worten aufzumuntern. Sie warf wieder den Mantel des Schweigens um ihre dunkle Blütenknospe und ließ mich allein mit meinen Gedanken.

Ich verstand Kera-Hua-Zatara ja. Sie wollte sich jetzt konzentrieren, um all die Strömungen der Ereignisse in sich aufzunehmen, die sie für bedeutend hielt. Für mich bestand die Wichtigkeit der Geschehnisse draußen im Siom-System nur darin, daß Kera-Hua-Zatara mir dann wieder einmal etwas erzählen konnte.

»Ich spreche auch von Ereignissen außerhalb des Siom-Systems«, teilte sie mir etwas ungehalten mit.

Sie belauschte also meine Gedanken!

Ihre Sinne waren mir unbegreiflich, denn selbst in meiner früheren Zeit als Pailliar unter Pailliar hatte es so etwas nicht gegeben. Es war nicht unangenehm für mich, daß Kera-Hua-Zatara bisweilen meinen persönlichen Überlegungen lautlos folgte.

Zu verbergen gab es nichts für mich. Ich war ein pailliarischer Eremit, der sein mehr oder weniger selbst gewähltes Dasein auf einem kümmerlichen Mond namens Ijarkor fristete. Dieses Leben gefiel mir. Ich hatte es dem Krieger Ijarkor zu verdanken, der mich vor Urzeiten von Pailliar verschleppt und hier in die persönliche Freiheit entlassen hatte. Und doch, das Licht der Sonne Zahtora würde ich nie vergessen. Die Strahlen Sioms wirkten dagegen wie eine erlöschende Kerze.

»Die Heraldischen Tore werden fallen«, säuselte Kera-Hua-Zatara.

Versuchte sie nun, meine Aufmerksamkeit zu wecken? Mich interessierten die Heraldischen Tore nicht. Mein Leben bestand aus mir und den *Höhlen der Ewigkeit*. Und aus Kera-Hua-Zatara, der seltsamen Pflanze, die sprechen, denken, fühlen, erzählen und mehr wahrnehmen konnte als ich.

Von welcher Welt Kera kam, das wußte ich nicht. Sie sprach nie darüber. Und wahrscheinlich

würde sie es nie tun, weil sie es selbst nicht mehr wußte.

Die Heraldischen Tore würden fal-len, das hatte sie soeben behauptet. Sie konnte ein bißchen in die nahe Zu-kunft blicken. Ich konnte das nicht. Ich war nur ein alter Pailliare, der fern jeder Zivilisation leben durfte.

Fern? Ijarkors Palast war fast in Rufweite. Die energetischen Struktu-ren, die er über seinen Palast und sei-nen Mond gelegt hatte, garantierten auch mein Leben. Ich zehrte davon, denn in den *Höhlen der Ewigkeit* herrschte eine gute Atmosphäre, in der viele Pflanzen gediehen.

Pflanzen? Kera-Hua-Zatara war eine Pflanze! Es gab auch andere Ge-wächse, die mir als Nahrung dienten. Auch ein Eremit war auf Nahrung an-gewiesen.

»Du verlierst dich in Träumereien, Alter«, sagte Kera-Hua-Zatara. »Es geschehen bedeutende Dinge. Und meine Kinder habe ich nicht gefun-den.«

»Wie kommst du gerade jetzt auf deine Kinder zu sprechen?« Nun war ich etwas verduzt, denn sie hatte die-ses Thema schon eine Ewigkeit nicht mehr erwähnt.

»Meine Kinder haben nichts mit den

bedeutenden Dingen zu tun, alter Pail-liare! Die bedeutenden Dinge gesche-hen. Sie sind für die ganze Mächti-gkeitsballung Estartus von Gewicht. Die Zeiten werden sich neuen Regeln unterordnen.«

Sie sprach wieder in diesen seltsa-men Symbolen. Und diesmal hatte ich erhebliche Schwierigkeiten, sie zu verstehen.

»Die Regeln der jungen Zukunft verheißen viel Gutes.« Ihr blauer Blü-tenkopf schwankte leicht, als ob ein sanfter Wind ihren Körper lieb-koste. »Sie versprechen aber auch Schreckli-ches.

Vielleicht ist es gut, daß die Ver-änderung uns überrollt. Dich, Jeo, und mich.«

Es kam sehr selten vor, daß sie mei-nen Namen benutzte, und ich begann zu ahnen, daß sie mit ihren unbegreif-lichen Sinnen wirklich bedeutenden Dingen auf der Spur war.

»Die unwichtigste Veränderung der jungen Zukunft«, fuhr sie fort, »be-steht darin, daß ich gleich nicht mehr lebe. Für dich mag das bitter klingen, alter Pailliare. Ich habe mich längst damit abgefunden, daß ich Huakagga-chua und Comanzatara nie mehr sehen werde.«

Ich wußte nicht genau, wer Hua-kaggachua und Comanzatara waren. Aber ich verstand, daß Kera-Hua-Za-tara ihren eigenen Tod gesehen hatte.

»Nicht gesehen«, sagte sie. »Erlebt. Es geschieht übermorgen oder ein paar Nächte später. Das ist nicht wirklich wichtig, Jeo. Und wenn ich von Hua-kaggachua und Comanzatara spreche, dann rede ich von meinen Kindern.«

»Ich will nicht, daß du stirbst.« Mehr brachte ich nicht hervor. Ein seltsamer Gedanke ergriff von mir Besitz. Kera-Hua-Zatara wußte etwas, aber sie ver-schwieg mir einen wesentlichen Teil ihrer Erkenntnisse!

»Das Wollen entscheidet viel«, ent-gegnete sie ruhig. »Das Geschehen wird vom Willen aller Beteiligten be-stimmt. Was andere den Tod nennen, kann das Leben sein. Geburt und Tod sind gleich. Beide bilden den Rahmen des Daseins. Laß mich so gehen, wie ich kam. Mein Tod wird natürlicher sein als dein Leben, Jeo.«

Ihre Worte brannten tiefe Wunden in mein Herz. Ich mußte schweigen. Die Erinnerungen an unsere erste Begeg-nung flammten mit Vehemenz auf. Kera-Hua-Zataras erneutes Schwei-gen beflügelte diese Erinnerungen. Ihr dunkelblauer Blütenkopf ragte im Dämmerlicht der *Höhlen der Ewigkeit* auf, als wollte er damit beweisen, daß ihm nichts trotzen konnte.

Und doch schien es ganz anders zu sein. Die Erinnerungen zerrten mich zurück in meine Vergangenheit. Sie nahmen Teile der Gegenwart mit. Und den bitteren Beigeschmack des Todes. Des Todes von Kera-Hua-Zatara.

Die Erinnerung brach durch. Sie vermischte sich mit der Gegenwart.

»Du träumst falsch«, sagte Kera-Hua-Zatara. »Ich träume wahrhaftig.«

Es war vor vielen Jahren ...

Ich haßte Ijarkor, der sich mit sei-nem Kriegergehabe und dem Gewäsch über den Dritten Weg und die angeb-liche Superintelligenz ESTARTU auf-spielte. Ich war jung und dynamisch. Ich besaß eine eigene Meinung. Diese Meinung paßte nicht zu den Vorstel-lungen des Ewigen Kriegers. Mir war das egal. Ein Pailliare bleibt ein Pail-liare.

Oder nicht? Meine Brüder rannten der Kodex-Ideologie und dem Ewigen Krieger hinterher. Ich nicht. Das stem-pelte mich zum Außenseiter ab.

Aber ich war stark, denn ich besaß die *Innere Ruhe*. Und daran würde Ijarkor noch zu knabbern haben!

Da waren ein paar Freunde. Sie wählten mich zu ihrem Anführer. Ich fühlte mich verpflichtet - aber nicht geehrt. Eher überfordert.

Dann kam Ijarkor. Er radierte meine Freunde vom Papier des Lebens. Mich aber nicht!

»Dich brauche ich!« sagte der Krie-ger.

»Ich brauche dich nicht!« antwor-tete ich.

Er entgegnete nichts, aber er nahm mich zu seiner Dienerschaft. Es gab keine Möglichkeit für mich, das abzu-wehren. Ich wußte, warum er mich wollte. Da war etwas, was ich besaß -und er nicht: die *Innere Ruhe*.

Durch die *Innere Ruhe* habe ich Ijar-kor einmal das Leberi gerettet. Das war mein Glück, denn diesem Ereignis verdanke ich wohl, daß ich noch lebe. Der Kodex verbot es dem Krieger, mich einfach von der Bühne des Le-bens zu fegen. Aber an eine Rückkehr nach Pailliar war auch nicht zu den-ken.

Der Krieger entließ mich in die Ein-samkeit der *Höhlen der Ewigkeit*, in ein Labyrinth des Mondes Ijarkor, der den gleichen Namen trägt wie der Krieger. Ein Höhlenlabyrinth mit fah-len Pilzen, mit Dämmerlicht, mit feuchten Wänden und mit kümmerli-chen Pflanzen. Pflanzen!

Jede große Frucht war ein Genuß f ür mich. Auch ein pailliarischer Eremit muß etwas zu essen haben.

Ich war ausgehungert. Mein Körper, von dem Kera-Hua-Zatara später ein-mal sagte, er stamme einem Insekten-wesen namens Ameise ab, war leer. In einer finsternen Nacht fand ich sie -Kera-Hua-Zatara. Ich erkannte sie nicht.

Sie hing damals in einer Felswand in den tiefsten Regionen der *Höhlen der Ewigkeit*, meiner Ewigkeit, in die mich Ijarkor entlassen hatte - vor Äo-nen. Ich hatte Hunger. Und eine so große Pflanze hatte ich noch nie gef un-den. Das Leben in den *Höhl'en der Ewigkeit* war karg.

Ich riß sie aus dem Gestein und hörte ein sanftes: »Au!« Doch eine besondere Bedeutung maß ich diesem Laut nicht bei.

In meiner Wohnhöhle in der dritten Etage der *Höhlen der Ewigkeit* brannte das Feuer. Der kleine Tiegel würde von der Pflanze voll werden. Ich würde satt werden. Satt!

Fragen beschäftigten mich. War das Wurzelwerk auch genießbar? Die dun-keblaue Blütenknospe mit Sicherheit. Die filigranen, aber doch sehr harten und eigentlich kümmerlichen Wurzeln mußte ich abschreiben.

Der Stamm, der sich nach oben hin in zwei Kugeln erweiterte, lockte mich mehr.

Das Feuer brannte. Das Wasser im Tiegel begann fröhlich zu sprudeln.

»Guten Appetit!« sagte die Pflanze. »Und grüß mir meine Kinder. Bitte, Jeo, alter Pailliare.«

Ich fuhr zusammen, als ob mich der geistige Zwang Ijarkors erneut getrof-fen hätte, denn nun verstand ich, daß meine Mahlzeit reden konnte.

Es bedurfte einer Handbewegung, dann war der Tiegel mit dem kochen-den Wasser verschwunden.

»Kaltes Wasser für Kera-Hua-Za-tara«, hörte ich.

Ich holte kaltes Wasser.

»Kera-Hua-Zatara, das bin ich, Jeo.«

Ich pflanzte sie wieder ein und begoß die Stelle mit dem Wasser. Mein Hun-ger war vergessen, denn Kera-Hua-Zatara faszinierte mich. Sie benötigte einige Zeit, um sich zu erholen. Dann sprach sie wieder zu mir.

»Ich danke dir, Jeo, denn du hast mir das Leben geschenkt.«

»Bitte«, antwortete ich. »Wer bist du? Woher kommst du?«

»Ich bin Kera-Hua-Zatara. Und wo-her ich komme, weiß ich nicht. Ich war schon lange hier. Ich habe viel geschla-fen. Ich suche meine Kinder.«

Diese Informationen verwirrten mich anfangs.

Später sprach sie nie wieder von ih-ren Kindern. Manche Themen blieben für sie tabu. Ich fand mich damit ab, denn für mich bedeutete es schon ein großes Glück, in der Einsamkeit der *Höhlen der Ewigkeit* einen Gesprächs-partner zu haben.

Aber auch in diesem Punkt ent-täuschte mich Kera-Hua-Zatara sehr oft. Manchmal schwieg sie mehrere hundert Tage. Alle Versuche, ihr dann ein Wort zu entlocken, scheiterten in diesen Zeiten.

Meine Gedanken kehrten wieder ganz in die Gegenwart zurück, die sie nun schon so lange mit mir teilte.

Ich wußte, daß sie wahrhaftig träu-men konnte. Mit ihren seltsamen Sin-nen nahm sie Dinge aus der Nähe und der Ferne auf und formte sie zu Worten und Geschichten, die der Realität ent-sprachen. Sie hatte mir genügend Be-weise dafür geliefert. Es gab keine Zweifel. Sie sprach immer die Wahr-heit.

Sie hatte die Konferenz der Krieger und die Ankunft des Raumschiffs der Pterus gesehen,

verfolgt und geschil-dert. Einige Auswirkungen davon hatte ich aus den oberen Regionen der *Höhlen der Ewigkeit* mit eigenen Au-gen verfolgen können, denn von dort besaß ich einen ausgezeichneten Über-blick über den Palast des Ewigen Krie-gers.

Kera-Hua-Zatara hatte diese Ereig-nisse aber nicht als *bedeutend* be-zeichnet.

Sie sammelte alle Fakten, um etwas zu erreichen. Vielleicht hing das mit ihren Kindern zusammen, deren Na-men ich nun endlich erfahren hatte -Comanzatara und Huakaggachua. Seltsame Namen, in deren Klang et-was mitschwang, als würde mich der Hauch einer unendlich fernen Welt be-rühren.

Ich wußte nicht, warum Kera nun von *bedeutenden Dingen* sprach. Wahrscheinlich war, daß sie diese For-mulierung gewählt hatte, weil sie ih-ren Tod vorhersah. Andererseits maß sie diesem Umstand keine größere Be-deutung bei.

»Sie bereiten das *Spiel des Lebens* vor«, erklärte sie plötzlich ohne er-kennbaren Zusammenhang. Wer mit »sie« gemeint war, sagte Kera nicht.

»Was ist ein *Spiel des Lebens*?« fragte ich. Irgendwann hatte ich die-sen Namen wohl schon gehört. Die Be-deutung hatte ich aber vergessen.

Kera-Hua-Zatara neigte ihren Blü-tenkopf in meine Richtung.

»Das *Spiel des Lebens* wird seit vie-len Jahrtausenden von den Ophalern auf dem Planeten Mardakaan veran-staltet. Es dient dazu, geeignete Ge-folgsleute für den Troß des Kriegers Ijarkor zu finden. Für die Ophaler ist das *Spiel des Lebens* eine besondere Ehre, denn diese Aufgabe wurde ihnen vom Krieger zugewiesen, als sie die Prüfung des Permanenten Konflikts bestanden hatten. Jeder Bewohner der Mächtigkeitsballung Estartu kann daran teilnehmen. Sogar Fremde sind zugelassen. Die Teilnahme geschieht nicht ohne Risiko, denn wer verliert, muß eine lange Zeit Frondienste lei-sten, bis er Mardakaan verlassen oder sich erneut dem Spiel stellen darf. Dem Sieger winkt die Aufnahme in eine Upanishad-Schule oder die Chance, in den Troß der Krieger auf-genommen zu werden. Und das stellt für jeden Bewohner Estartus den Gip-fel des Ruhmes dar.«

»Nicht für mich«, unterbrach ich Kera-Hua-Zatara knapp. Sie rea-gierte nicht darauf und erzählte wei-ter.

»Das *Spiel des Lebens* ist so ange-legt, daß kodextreues Verhalten die Siegeschancen erhöht. Nicht der prak-tische Erfolg gegen einen oder mehrere Gegner allein zählt. Kodexadäquates Verhalten wird von den Schiedsrich-tern mit Sonderpunkten belohnt. Ge-spielt, also gekämpft, wird zunächst in den drei Runden, in denen das Gebot des Gehorsams, das Gebot der Ehre und das Gebot des Kampfes getestet werden. Die Bühnen, auf denen die einzelnen Spiele stattfinden, sind Landstriche Mardakaans, die vom je-weiligen Spielleiter in Phantasie-rieche verwandelt und mit entsprechend präparierten Robotern bevölkert wer-den. Die Teilnehmer am Spiel können jedoch nicht erkennen, daß es sich um Roboter oder künstliche Landschaften handelt.«

»Dann rnüssen sie sehr dumm sein«, warf ich ein und schüttelte verwun-dert den Kopf. Gleichzeitig erinnerte ich mich aber daran, daß Ijarkor vor Urzeiten auch von mir verlangt hatte, am *Spiel des Lebens* teilzunehmen. Ich hatte dies damals abgelehnt.

»Sie sind nicht dumm«, berichtete die Pflanze weiter. »Denn mit Beginn des Spieles treten die Para-Sänger von Ophal auf den Plan. Mit ihrem psioni-schen Gesang beeinflussen sie die Kandidaten so, daß diese die Phanta-siereiche für real halten und sich selbst auch vollkommen mit jenen Charakte-ren identifizieren, die ihnen im Spiel, zuge-dacht wurden.«

»Es ist also alles Betrug«, stellte ich fest.

»Es handelt sich um ein besonderes Ausleseverfahren«, korrigierte mich Kera-Hua-Zatara. »Über dessen mo-ralische Werteinschätzung kann ich mir kein Urteil erlauben. Und für den Ewigen Krieger zählt allein die Effek-tivität. Es kann wohl niemand bezwei-feln, daß diese gegeben ist. Doch laß dir weiter berichten, Jeo. Wer die drei Qualifikationsrunden übersteht, ge-langt ins Endspiel. Für dieses denkt sich der Spielleiter etwas ganz Beson-deres aus, das vergleichbar mit dem Kampf zweier Völkergruppen ist. Während die Qualifikationsrunden auf kleinen und überschaubaren Büh-nen ablaufen und zeitlich begrenzt sind, umfaßt das Endspiel ein Areal von der Größe eines Kontinents. Und seine Dauer ist zunächst nicht festge-setzt. Nur der, der sich bewußt oder unbewußt dem Kodex entsprechend verhält, gelangt ins Endspiel. Mit je-dem Erfolg bekommt der Kandidat

eine bessere Ausstattung an Waffen oder ...«

»Aufhören!« bat ich Kera-Hua-Za-tara, denn nun erinnerte ich mich wie-der an weitere Einzelheiten des *Spie-les des Lebens*. Ich wußte nun auch, warum meine Erinnerungen so sehr getrübt waren. Ich hatte diese in die hintersten Ecken meines Bewußtseins verbannt, weil ich das

ganze *Spiel des Lebens* für eine Schandtat hielt.

Kera-Hua-Zatara schwieg.

»Eins verstehe ich nicht«, sagte ich. »Du hast gesagt, daß bedeutende Dinge geschehen würden. Ich kann an deiner Erzählung nichts Bedeutendes erkennen, denn das *Spiel des Lebens* läuft seit Urzeiten nach dem gleichen Muster ab.«

»Dieses *Spiel des Lebens* wird in manchen Punkten anders sein«, behauptete die sprechende Pflanze. »Es gibt zwei Ausrichter, nicht einen. Und diese beiden sind auch keine Ophaler, Es handelt sich um die beiden Estartu-Fremden Roi Danton und Ronald Te-kener. Sie haben sich aus den Orphi-schen Labyrinthen befreit - aus eigener Kraft, wie jedermann glaubt. Die beiden verfolgen eigene Ziele, aber da-von weiß selbst der mächtige Krieger Ijarkor nichts. Angeblich führen sie ihm zur Ehre das *Spiel des Lebens* durch.«

»Von mir aus könnte ESTARTU persönlich diesen Zirkus veranstalten«, erklärte ich unwirsch.

»Er ist absolut unbedeutend für mich. Ich danke dir für deine Erzählung, denn sie hat mir Kurzweil bereitet. Nun möchte ich aber nichts mehr davon hören.«

»Du irrst dich, Jeo.« Kera-Hua-Zataras Stimme war etwas leiser geworden. Sie wirkte nun wirklich bedrückt,

und mir fiel wieder ein, daß sie von ihrem Tod gesprochen hatte. »Da ist noch ein weiterer Unterschied.«

»Auch der interessiert mich wenig«, lehnte ich ab. »Kannst du keine andere Geschichte erzählen?«

»Da ist ein weiterer Unterschied«, wiederholte sie. »Das neue *Spiel des Lebens* findet nicht auf Mardakaan statt. Der Ort, an dem es ausgetragen wird, ist der Mond Ijarkor.«

Ich war so entsetzt, daß ich zu keiner Antwort fähig war. Nun verstand ich, was Kera-Hua-Zatara mit der besondern Bedeutung gemeint hatte.

»Hier?« würgte ich schließlich hervor. »Hier auf Ijarkor? Und womöglich auch in den *Höhlen der Ewigkeit*?«

»Ja«, antwortete sie. »Die *Höhlen der Ewigkeit* bilden sogar die zentrale Bühne für das Große Endspiel.«

Meine Hände zitterten. Und nun verstand ich auch Kera-Hua-Zataras schreckliche Todesahnung.

2.

»Erzähl mir noch eine Geschichte, kleine Kera!«

Ich hatte mich von den schockierenden Mitteilungen erholt und wollte mehr von Kera-Hua-Zatara wissen.

Sie bewegte unruhig ihren schlanken Körper und sprach ...

Es dient sicher deinem Verständnis, mein alter Jeo, wenn ich etwas weiter aushole. Es wird für dich von Wichtigkeit sein, zur gegebenen Zeit die richtigen Entscheidungen treffen zu können. Das Schicksal ist unerbittlich, denn du wirst in die Geschehnisse verstrickt werden, ob du es willst oder nicht.

Vor wenigen Tagen ist der Ewige Krieger Ijarkor von einer langen Reise ins Siom-System zurückgekehrt. Er war nach Etustar aufgebrochen, der Welt, auf der ESTARTU ihren Sitz hatte oder haben soll. Ijarkor hatte den anderen Kriegern ein Versprechen gegeben. Er wollte von Etustar den Beweis mitbringen, daß die Superintelligenz ESTARTU, die Herrin der Mächtigkeitsballung gleichen Namens, dort noch existierte. Ein Gerücht hat das Reich der zwölf Gala-xien in der jungen Vergangenheit erschüttert.

Dieses Gerücht lautet: *ESTARTU lebt hier nicht mehr!*

Ijarkors Ziel war es, dieses Gerücht zu entkräften. Mit ihm hofften die anderen Krieger auf einen schlagkräftigen Beweis für die Existenz ESTAR-TUS.

Ijarkor kehrte heim. Im *Königstor* von Som bereiteten ihm die verbliebenen zehn Krieger einen triumphalen Empfang. Zehn Krieger, Jeo, weil einer von ihnen, der Krieger Pelyfor von Muun, mit einer großen Flotte voller Verlorener Geschenke der Hesperiden zu einer fernen Galaxis namens Milchstraße aufgebrochen ist und somit nicht mehr in Estartu weilt.

Der Empfang Ijarkors war bestens vorbereitet worden. Die Hoffnungen der Ewigen Krieger bekamen jedoch einen schweren Schlag versetzt, denn Ijarkor verkündete kurz und bündig:

»ESTARTU lebt hier nicht mehr!«

Du kannst dir nicht vorstellen, alter Eremit, wie sehr diese Aussage die Krieger erschütterte, besagt sie doch, daß das Gerücht mit der Wahrheit in Einklang steht. Und sie besagt ferner,

daß ESTARTU ihre Schutzbefohlenen gar schmähsch im Stich gelassen hat. Schon vor Antritt der Reise hatten die Ewigen Krieger einen Dämpfer versetzt bekommen, an dem sie arg zu knabbern haben. Zwölf Pterus waren in Ijarkors Palast erschienen und hatten sich am Ende der Konferenz der Krieger diesen beigesellt. Dabei war bereits deutlich geworden, daß die körperlich kleinen Pterus von den Kriegern respektiert werden mußten. Ijarkor hat von Etustar dennoch etwas mitgebracht, nämlich 47 weitere Animateure, wie sie die Pterus auch nennen. Zusammen mit den elf anwesenden, den

Kriegern persönlich zugeordneten Animatoren, weil nun 58 dieser merkwürdigen Wesen hier auf dem Mond Ijarkor. Dazu kommen die elf Krieger selbst. Sie alle haben sich in Ijarkors Palast zurückgezogen, wo sie seit einem Tag hinter hermetisch verschlossenen Türen tagen.

Die Konferenz ist nicht nur bestens abgesichert. Sie besitzt die höchste Geheimhaltungsstufe, die je verkündet worden ist. Die Krieger dürfen nicht einmal ihre persönlichen Berater zu den Gesprächen mitnehmen. Aber tröste dich, Jeo, ich erfahre auch jetzt noch genug über die dortigen Geschehnisse, denn wenn die geistigen Strömungen des Universums mich berühren, bleibt mir fast nichts verborgen.

Das *Spiel des Lebens* steht unmittelbar bevor, aber es spielt in den Diskussionen der Krieger gar keine Rolle. Das gilt zumindest für die letzten 30 Stunden, die von einem einzigen Thema beherrscht wurden, der verschwundenen ESTARTU. Aber hier fanden die Krieger zu keiner Einigkeit. Ihre Verunsicherung ist enorm.

Vor einer halben Stunde wurde die geheime Unterredung unterbrochen. Die Krieger haben sich in ihre Wohnbereiche zurückgezogen. Natürlich kann ich nicht alle auf einmal belauschen. Das ist auch nicht erforderlich, denn ich weiß, an wen ich mich zu halten habe.

Du erinnerst dich an die beiden ESTARTU-Fremden, Jeo, die ich erwähnt habe, die beiden, die die Arrangements des *Spiels des Lebens* sind?

Ich spreche von Roi Danton und Ronald Tekener. Die beiden nennen sich auch Terraner. Ihre Pläne kann ich nicht durchschauen. Ich spüre nur, daß sie in Wirklichkeit gegen die Krieger arbeiten. Ijarkor hat ihrem Wunsch entsprochen und sie zu Ausrichtern des *Spiels des Lebens* gemacht. Die beiden Männer aus der Fremde riskieren viel. Aber sie können ihre wahren Gedanken ausgezeichnet abschirmen. Roi Danton und Ronald Tekener waren bis vor kurzem auf dem Mond Cu-lío. Jetzt haben sie ihr Quartier mit dem Einverständnis des Kriegers nach Ijarkor verlegt. Sie bewohnen eine Randsuite des Palasts, von der aus es geheime Zugänge zu den Besprechungs- und Konferenzräumen, sowie zu den Unterkünften der Krieger und ihrer Gefolgschaften gibt.

Da ist ein Elfahder unter den Berratern der Ewigen Krieger. Sein Name ist Rottlar. Er arbeitet für die Kriegerin Shufu. Das ist zumindest der Eindruck, der nach außen hin besteht. In Wirklichkeit hat sich dieser Berater mit der Gegenseite der Ewigen Krieger verbündet, mit den sogenannten Gängern des Netzes. Frag mich nicht, was diese Organisation an Zielen verfolgt, denn ich weiß es nicht. Von dort gelangten keine übergeordnet transportierten Informationen zu mir, so sehr ich mich auch bemüht habe.

Die Kriegerin Shufu hat sich nicht an die Absprache der Konferenz gehalten. Sie hat soeben Rottlar über die wichtigsten Dinge informiert und ihn um seinen Rat gebeten. Der Elfahder hat Zurückhaltung empfohlen. Und jetzt hat er nichts Eiligeres zu tun, als durch einen Geheimgang in Ijarkors Palast zur Randsuite der beiden Terraner zu schleichen.

Roi Danton und Ronald Tekener wissen inzwischen, daß Rottlar ein Verbündeter der Gänger des Netzes ist. Da ist noch ein weiterer heimlicher Helfer dieser Organisation, aber über ihn weiß ich noch nicht viel. Sein Name ist Salaam Siin. Um ihn werde ich mich bemühen, denn er muß weitere bedeutende Informationen mit sich tragen.

Ich erfasse nicht die Gedanken der beiden Terraner. Auch ihre Worte bleiben mir verschlossen. Ich höre aber Rottlar, der hastig zu ihnen spricht. Salaam Siin ist nicht anwesend. Rottlar sagt:

»Ich habe nicht viel Zeit, meine Freunde. Aber über die wichtigsten Fakten solltet ihr informiert sein. Die Krieger und die Animatoren haben die Beratungen unterbrochen. Die Kriegerin Shufu hat mich wissen lassen, daß es nur um ein Thema dabei gegangen ist, nämlich um die verschwundene ESTARTU. Die Pterus drängen darauf, daß das Verschwinden ESTARTUS in der Öffentlichkeit aller zwölf Galaxien bagatellisiert werden soll. Es sind die verrücktesten Behauptungen von den Animatoren aufgestellt worden. Einmal hieß es, wenn ESTARTU nicht auf Etustar ist, dann befindet sie sich derzeit an einem

anderen Ort. Dann wurde behauptet, ESTARTU wolle ihre Untertanen nur auf die Kodextreue prüfen und habe sich daher aus dem aktuellen Geschehen heraus abgekapselt. Der Gipfel der neuen Parolen kam von Srolg. Er sagte:

Wir, die Animatoren aus dem Volk der Pterus, sind die rechtmäßigen Erben ESTARTUS. Die Autorität der Krieger lebt von diesem Erbe. Es spielt daher keine Rolle, ob sich die Superintelligenz noch auf Etustar aufhält oder nicht.

Jetzt stellt Roi Danton eine Frage, die ich aber nicht verstehe. Und der Elfahder entgegnet:

»Nein! Die von Ijarkor mitgebrachten 47 Animatoren haben sich in keiner Weise dazu geäußert, ob sie bereits vor den Nachforschungen durch Ijarkor auf Etustar vom Verschwinden ESTARTUS etwas gewußt haben. Shufu zweifelt nicht daran, daß es so ist. Sie ist nicht minder verunsichert als alle anderen Ewigen Krieger auch.«

Die nächste Frage kommt von Ronald Tekener. Rottlar antwortet hastig, denn die Zeit drängt. Er muß zurück zu seiner Kriegerin, um sich nicht verdächtig zu machen.

»Über das *Spiel des Lebens* wird si-cher noch gesprochen werden. Ich rate euch, die Vorbereitungen fortzusetzen. Ich informiere euch, sobald ich dazu in der Lage bin. Jetzt muß ich gehen.«

Sie trennen sich, der Elfahder Rott-lar und die beiden Arrangeure des *Spieles des Lebens* auf Ijarkor. Der Be-rater der Kriegerin Shufu schleicht sich heimlich zurück in sein Quartier. Er macht das sehr geschickt, und er denkt dabei, daß er nur zu gern ein Gänger des Netzes werden würde.

Er ist keiner, Jeo. Ob er einer werden wird, sehe ich nicht,

Roi Danton und Ronald Tekener sprechen miteinander. Ihre Gedanken verstehe ich aber nicht. Sie sind da. Sie sind stark. Und voller Sehnsucht nach einer Erfüllung, die mich daran erin-nert, daß ich zwei Kinder habe - Hua-kaggachua und Comanzatara. Aber ich spüre sie nicht.

Das ist traurig. So traurig wie mein nahes Ende, alter pailliarischer Ere-mit Jeo.

Dü hörst mich lachen? Ja, ich lache, denn das Ende fügt einen Rahmen im Leben. Du bist in diesem Rahmen. Und ich auch, deine Kera-Hua-Zatara, die noch jetzt lachen kann. Ich habe keine Angst vor dem Ende, das der Anfang ist. Ich habe viel vergessen müssen, aber meine Kinder nicht.

Comanzatara und Huakaggachua. Ich liebe sie. Ich suche sie. Die Suche wird erfolglos enden, denn ich ende vorher.

Du hast Hunger, alter Pailliare. Ich empfange diese Botschaft. Du be-kommst Zeit. Es mögen Sekunden oder Jahre sein, aber du bekommst diese Zeit. Kera-Hua-Zatara ist deine Freundin. Kera-Hua-Zatara wird sterben. Ihr Tod wird leicht sein. Was die Ewigen Krieger durchzustehen ha-ben, ist vielfach schwerer und uner-träglicher. Da wird ein Krieger sein, der sich Ijarkor nennt. Du kennst ihn, Jeo. Er wird sich fühlen, als habe ihn der Hammer der Ewigkeit getroffen. Er wird sich auf raffén, aber er wird nie mehr in sich selbst das Glück erken-nen, das auch er sich einmal sehnsüch-tig erhóhft hat. Du hast Hunger, alter Pailliare. Such ein paar Pilze! Oder ein paar Pflanzen! Oder irgend etwas. Noch lebt deine Kera-Hua-Zatara. Leben meine Kinder auch noch? Das weiß ich nicht. Du auch nicht! Du verkriechst dich in deine Einsamkeit in den *Höh-len der Ewigkeit*. Du weißt aber nicht, daß auch die Ewigkeit ein Finale kennt.

Du hast vermutet, daß ich dir etwas verschweige.

Ja, Jeo, so ist es. Du mußt es aber selbst herausfinden.

Ich hatte einfach keine Lust mehr, diesen Worten zu lauschen. Sie irri-tierten mich. Kera-Hua-Zatara ließ ganz plötzlich ihre vier Blätter nach unten sinken. Dann schwieg sie.

Ihr ganzer Blütenkopf wandte sich von mir ab. Sie hatte sich wieder ein-mal in den Nebel der Rätselhaftigkeit gehüllt.

Ich ahnte, daß sie neue Informatio-nen über das Geschehen außerhalb der *Höhlen der Ewigkeit* sammelte. Ich wußte, daß es keinen Weg gab, sie daran zu hindern oder sie irgendwie zu beeinflussen. Sie hatte ihr nahes Ende sehr unbestimmt angekündigt. Allein meine *Innere Ruhe* ermöglichte es mir, nicht aus den Bahnen des Eremitenda-seins auszubrechen.

Ich ließ sie ruhen.

Sie würde weiter erzählen - bis sie starb. Auch daran würde ich nichts ändern können.

Der Hunger rumorte in meinem Ma-gen. Ich mußte mich auf die Suche nach etwas Eßbarem machen.

Der Beutel mit meinen primitiven Werk-zeugen lag griffbereit. Ich warf ihn über die Schulter und suchte dann das Loch auf, das in die unteren Etagen der *Höhlen der Ewigkeit* führte. Den Weg war ich viele tausend Male gegán-gen. Ich kannte jeden Stein, jedes Sims, jeden Griff. Der Abstieg war mühsam. Ich spürte das Alter in meinem Chitinpanzer. Die Muskulatur funktionierte nicht mehr so, wie es der Geist befahl.

In der zweiten Etage blieb ich stehen und ruhte mich etwas aus. Mein Blick ging dabei in die Runde. Ich spürte so-fort, daß eine Veränderung eingetreten war. Hier war es heller als üblich. Seitlich in einer Felswand befanden sich zwei Löcher dicht unter der Decke, durch die das Licht der Sonne Siom fiel.

Zwei Löcher? Ich mußte mehrmals hinsehen, denn jetzt waren es vier. Die beiden neuen Öffnungen waren glatt und rund. Es gehörte nicht viel Phan-tasie dazu, um ihre künstliche Natur zu erkennen.

Jemand war in den letzten Tagen in den *Höhlen der Ewigkeit* gewesen!

Das war eine erschütternde Er-kenntnis, ja, eigentlich eine Unmög-lichkeit. Ijarkor erlaubte es nicht, daß jemand in der Nähe seines Palasts frei herummarschierte.

Meine Gedanken beschäftigten sich sofort mit den beiden Arrangeuren des *Spieles des Lebens*. Ich hatte in all den vielen Jahren meines Hierseins nie Besuch von ande-ren Lebewesen gehabt - von Kera-Hua-Zatara einmal abgesehen. Und die war schon vor mir hiergewesen.

Ich betrachtete das riesige, mehrge-schossige Labyrinth als meinen per-sönlichen Besitz. Ich wußte natürlich, daß das nur sehr bedingt stimmte, denn der Mond Ijarkor gehörte bis zum letzten Staubkorn allein dem Ewigen Rrieger Ijarkor. Die *Höhlen der Ewigkeit* umfaßten eine gewaltige Fläche. Ich kannte nicht einmal einen erwähnenswerten Bruchteil davon. Aber ich war mir si-cher, daß hier nie andere intelligente Lebewesen auftauchen würden. Und der Krieger

hatte mich sicher längst vergessen.

Ich kletterte über die Geröllhalden, hinüber zu der Wand, wo hoch über mir die Lichtlöcher schimmerten. Da-bei suchte ich sorgfältig den Boden ab. Schon sehr bald fand ich Spuren. Die Abdrücke im Staub ließen mich ver-muten, daß hier Koboter gewesen wa-ren. Das bestätigte meine erste Vermu-tung.

Die Vorbereitungen f ür das *Spiel des Lebens* hatten bereits begonnen!

Ich empfand plötzlich Haß. Das war ganz ungewohnt, denn solche Regun-gen hatte ich längst in der Einsamkeit abgelegt. Der Haß richtete sich gegen die, die mir meine neue Heimat neh-men wollten. Ich wußte ja von Kera-Hua-Zatara, wer hinter dem *Spiel des Lebens* steckte. Das war zum einen na-türlich der Krieger Ijarkor, zum ande-ren aber auch die beiden Terraner, die Arrangeure der Spiele, Roi Danton und Ronald Tekener.

Mein Hunger war wie weggewischt. Ich lauschte eine Weile, aber ich hörte nur das gewohnte Singen der Winde, die durch die *Höhlen der Ewig-keit* strichen. Dann suchte ich nach weiteren Spuren der Eindringlinge. Wann diese hiergewesen waren, konnte ich nicht feststellen, denn an diesem Ort war ich vor vier oder fünf Tagen zum letztenmal gewesen.

Ich rief die *Innere Ruhe*, um meine aufgewühlten Gefühle in die Schran-ken zu weisen. Ganz gelang mir das nicht. Zwei Seelen begannen sich in mir zu streiten. Die eine wollte die bei-den Terraner zerstören, die andere wollte sie unterstützen. Der Streit nahm vorerst kein Ende. Ich suchte weiter und entdeckte Kratzspuren an einem Felssims, die ebenf alls neu waren. Als ich eine Hand auf das Gestein legte, spürte ich eine ungewohnte Wärme. Auch diese mußte künstlicher Herkunft sein.

Ich holte eine Eisenstange aus dem Werkzeugbeutel und begann damit, an der wärmsten Stelle Brocken um Brocken aus dem Fels zu lösen. Schon nach kurzer Zeit stieß ich auf Metall, das sich jeder Zerstörung widersetzte. Ich legte eine größere Fläche frei.

Irgend jemand hatte hier einen Me-tallzylinder in den Fels gebracht. Ich war mir ganz sicher, daß auch dies der Vorbereitung des *Spieles des Lebens* diene. Die Wut flammte wieder in mir auf, die Wut auf die beiden Arran-geure.

Ich kletterte an der Felswand in die Höhe, bis ich ein Sims erreichte, das genau über dem teilweise freigelegten Metallkörper lag. Hier fand ich meh-rere große Felsbrocken. Ich rollte diese der Reihe nach bis zum Rand des Sim-ses und ließ sie dort in die Tief e f allen - genau auf die blanke Fläche aus Me-tall.

Erste Beulen wurden auf dem dunk-len Körper erkennbar. Beim fünften oder sechsten Brocken glühte unten etwas auf. Es folgte eine kleine Explo-sion. Der Fels flog nach allen Seiten auseinander. Gestein vermischte sich mit Metalltrümmern. Auch entdeckte ich komplizierte technische Bauteile. »So ist das also«, sagte ich zufrieden zu mir. »Ihr habt hier ein Gerät für euer Lügenspiel eingebaut. Aber ihr habt die Rechnung ohne Jeo gemacht!«

Ich kletterte wieder nach unten und untersuchte die Reste. Dabei fand ich einen kleineren Behälter, der sich in dem großen Zylinder befunden haben mußte. Er ließ sich problemlos öffnen. In meiner Hand lag ein mittlerer Im-pulsstrahler. Waffen gehörten schon lange nicht mehr in mein Leben. Aber jetzt überwog meine Verärgerung über die unbefugten Eindringlinge in mein persönliches Reich. Daher verstaute ich den Strahler in einer noch heilen Tasche meines zweiteiligen Umhangs. Aber schon wenige Atemzüge später holte ich sie wieder hervor. Ich stu-dierte die Bedienungsinstrumente und löste einen Probeschuß aus. Ein dün-ner Energiestrahler fraß sich in den Bo-den und hinterließ ein häßliches Loch. Erst jetzt war ich zufrieden und steckte die Waffe wieder weg.

Auf dem Weg zur Nebenhöhle mit dem unterirdischen See fand ich ein paar Mondpilze.

Normalerweise aß ich diese nur in gekochtem Zustand, aber jetzt verschlang ich sie roh.

Dann trat ich an das Ufer des Sees. Hier fand ich ebenf alls Spuren von Ro-botern, aber dazwischen auch Fußab-drücke, die ich nicht deuten konnte. Sie gehörten aber zweifellos nicht zu Robotern.

Meine Hand berührte das Wasser, und ein heftiger Schmerz durchzuckte mich. Mir war, als hätte mich ein elektrischer Schlag getroffen. Hier stimmte etwas nicht. Ich konzentrierte mich ganz auf meine *Innere Ruhe* und streckte meine Hand erneut in Rich-tung der Wasseroberfläche aus. Ein feines Kribbeln wurde spürbar.

Und als ich das Naß direkt berührte, schoß in wenigen Metern Entfernung eine Fontäne in die Luft. Sie war dik-ker als ich. In ihrem Innern wand sich ein schlangenartiger Körper. Dann

(Doppelseite mit Bild)

wurde ein Kopf sichtbar. Eine lange Zunge schnellte in meine Richtung.

Allein die *Innere Ruhe* verhinderte, daß ich in Panik geriet. Ich wußte, daß mir in diesem

Geisteszustand kein Tier etwas antun würde.

Der Spuk löste sich ganz plötzlich wieder auf. Von irgendwoher plärrte eine robotische Stimme: »Ausfall der Steuereinheit SK-3991. Seefalle defekt. Keine Punktvergabe.« Dann knackste und krachte es, und danach herrschte wieder Stille.

Ich machte mir meinen Reim auf diese Merkwürdigkeiten.

Diese Szene gehörte fraglos zum *Spiel des Lebens*. Die Arrangeure hatten im See eine Falle für die Kandidaten eingebaut, die aber nicht richtig funktionierte. Ich hatte ja den Behälter in der Nebenhöhle zur Explosion gebracht. Dabei war sicher auch etwas zerstört worden, was der Steuerung der »Seefalle« dienen sollte.

Ich lachte innerlich, denn ich hatte mein Reich wirkungsvoll verteidigt. Gleichzeitig wurde mir aber sehr schmerzlich bewußt, daß meine Versuche ziemlich sinnlos waren. Ich hatte bei dem Metallbehälter einfach Glück gehabt. Und ich war allein gegen eine abwesende Übermacht, die womöglich schon die ganzen *Höhlen der Ewigkeit* mit ihren technischen Tricks verseucht und umgestaltet hatten.

Mein Kampf gegen das *Spiel des Lebens* war wirklich sinnlos. Ich brachte dadurch höchstens mich selbst in Gefahr. Und Kera-Hua-Zatara.

Doch etwas niedergeschlagen setzte ich meinen Weg fort. Lustlos sammelte ich Pilze und ein paar Gräser, die vereinzelt an den Stellen wuchsen, an denen Licht in die Höhlen fiel. Die Nahrungsmittel verstaute ich in meinem Beutel.

Durch einen Schacht gelangte ich auf die unterste Ebene des Labyrinths. Auch diese Gegend war mir von vielen Besuchen bestens bekannt. Ich machte meine Schritte automatisch in Richtung einer Nebenhöhle, in der eine kleine Quelle stets frisches Wasser anbot. Ich war so sehr in meine verzweigten Grübeleien versunken, daß ich kaum noch auf meine Umgebung achtete. So kam es wegen meines stets leicht nach vorn geneigten Ganges, daß ich mit dem Kopf gegen ein glattes und hartes Hindernis stieß.

Eine Wand aus Metall versperrte mir den Weg. Erst jetzt blickte ich mich verdutzt um.

Der ganze Eingang zu meiner Nebenhöhle mit der Quelle war zugemauert. Auf der Wand prangten Worte in einer mir unbekannten Schrift. Daneben war ein Symbol mit einem dicken Querbalken und einem Gitter angebracht, das sich schon eher deuten ließ: KEIN DURCHGANG oder DURCHGANG VERBOTEN!

Mein Zorn gewarın wieder die Oberhand.

»Wir wollen doch mal sehen«, schrie ich wütend, während ich den Impulsstrahler herauszerre, »wer hier zu bestimmen hat!«

Der Energiestrahle wurde von der Wand absolut reflektiert. Ich mußte höllisch aufpassen, daß ich mich nicht selbst verletzte. Schnell beendete ich das sinnlose Feuern.

Ich durchstriefte drei weitere große Höhlen der untersten Etage. Überall entdeckte ich Spuren der Veränderung. Weitere Zerstörungsversuche unternahm ich nicht, obwohl ich gute Lust dazu verspürte. Mit Einzelaktionen würde ich hier nichts erreichen, das stand fest.

Auch die *Innere Ruhe* konnte hier nichts Entscheidendes ausrichten. Ich mußte mir etwas ganz anderes einfallen lassen, um die *Höhlen der Ewigkeit* gegen das *Spiel des Lebens* zu verteidigen.

Warum hatte ich nichts von den Eindringlingen bemerkt? Und warum hatten diese mich nicht bemerkt? Etwas stimmte hier doch nicht.

Dann untersuchte ich die oberen Etagen der *Höhlen der Ewigkeit*. Hier fand ich ein paar unberührte Kammern und Stollen, aber auch solche, in denen technische Kleingeräte offen in Felsspalten steckten oder verborgen hinter oder in den Wänden ruhten. Ich ließ alles unangetastet.

Später kehrte ich dann in meine Haupthöhle in der dritten Etage und damit zu Kera-Hua-Zatara zurück. Ihr Aussehen verriet mir, daß sie ihre Ruhepause beendet hatte. Ich berichtete ihr von meinen Beobachtungen, aber sie sagte nichts dazu.

Unterdessen bereitete ich mir eine warme Mahlzeit zu. Als ich diese beendet hatte, legte ich mich auf mein Lager und lehnte den Kopf gegen die Wand.

Meine Blicke ruhten auf Kera-Hua-Zatara. Und automatisch sprach ich die rituellen Worte:

»Erzähl mir noch eine Geschichte, kleine Kera! Nur noch eine, damit meine Zeit schneller durch die Adern des Universums fließt!«

Kera-Hua-Zatara antwortete zu meiner Überraschung sofort.

»Dann werde ich dir etwas von Sa-laam Siin berichten, einer interessanten Figur, mein alter Freund Jeo ...«

Salaam Siin ist ein Ophaler. Ich habe dir von diesem Volk im Zusammenhang mit dem *Spiel des Lebens* schon berichtet.

Ich verstehe Salaam Siin jetzt sehr gut. Viele seiner Gedanken erreichen mich mit spielerischer Leichtigkeit, andere aber nicht. Dennoch ist er für mich wie ein offenes Buch und ganz anders als die der beiden Terraner Roi Danton und Ronald Tekener.

Die Ophaler beherrschen ein kleines Sternenreich in der östlichen Hemi-sphäre der Galaxis Siom Som. Das Zentrum dieses Volkes und ihre Hauptwelt ist Mardakaan, der Planet, auf dem normalerweise nach den An-weisungen Ijarkors die *Spiele des Lebens* stattfinden. Oberhaupt der Sän-ger von Ophal ist der Panish Panisha Graucum.

Salaam Siins Körpergröße ent-spricht der deinen, Jeo. Aber viele Ophaler sind kleiner als er. Und er sieht doch ganz anders aus als du. Er hat einen tonnenförmigen Rumpf mit einem kurzen, stämmigen Beinpaar. Seine oberen Extremitäten werden von sechs gelenklosen, tentakelähnlichen Armpaaren gebildet, die in hoch-sensiblen Fühlerbüscheln enden. Da-her besitzen die Ophaler eine außerge-wöhnlich große manuelle Geschick-lichkeit.

Ihre Haut ist grellrot und ähnelt der Hülle meines Stammes. Auf dem Rumpf sitzt ein Hals, der teleskopartig weit ausgefahren werden kann. Der Kopf ist oval wie ein Ei, hat einen lippenlosen Mundschlitz und ist von knollenähnlichen Sinnesorganen über-zogen. Das wichtigste Organ eines Ophalers sitzt aber nicht am Kopf, sondern an der Stelle, an der der Hals in den Rumpf übergeht. Äußerlich sieht es aus wie ein besonders dicker Knorpel, aber in Wirklichkeit handelt es sich um eine Kombination aus vie-len Sprechmembranen und einem syn-thetisch-biologischen Stimmenorgan im Innern, das praktisch jede denk-bare Tonfolge herstellen kann.

Damit erzeugen die Ophaler ihre ei-gene Musiksprache, aber auch das Sothalk. Beispielsweise bedeuten Baßlaute Zorn und Ärger, trillernde Flötentöne untermalen Freude und Heiterkeit, oder Paukenschläge ent-sprechen Schimpfworten. Ihre Trauer spiegelt sich in leisen und melancholi-schen Klängen wider, ihre Unsicher-heit in atonalen Dissonanzen.

Man sagt, daß die Ophaler das ein-zige Volk der Mächtigkeitsballung Estartu seien, das wirkliche Musik er-zeugen kann.

Das Besondere an dieser Musikspra-che ist aber die psionische Kompo-nente. Bei einem einzelnen Ophaler ist diese normalerweise zu schwach, um etwas bewirken zu können. Schließen sich aber zehn oder mehr Ophaler zu einem Chor zusammen, dann entwik-kelt sich aus der Musiksprache, egal, ob sie wirklich hörbar ist oder nicht, eine hypnosuggestive Wirkung. Damit können die Ophaler ihre Zuhörer in praktisch jede beliebige Stimmung versetzen. Sie können Friedfertigkeit und Gleichmut so leicht erzeugen wie Aggressivität oder den absoluten Wil-len zum Kampf. Sie können damit dem Betroffenen eine Realität vorgaukeln, die nicht existiert und die bis zur Ver-änderung einer Persönlichkeit führt. Sie können auch einen Feind oder Ge-fangenen dazu bewegen, alles auszu-plaudern, was er weiß.

Je mehr Ophaler sich zu einem *Chor* zusammenfinden, desto stärker ist die Wirkung des psionischen Gesangs. Dieser kann dann solch eine Reich-weite haben, daß ganze Sterneninseln umfaßt werden. Ijarkor muß die Fähigkeit dieses Volkes früh erkannt haben, denn er nutzt die Ophaler seit langem für seine Zwecke aus. Mit ihren Para-Gesängen stimmen sie nämlich zu Beginn eines *Spieles des Lebens* die Kandidaten hypnosuggestiv auf ihre Rollen ein. Die Teilnehmer identifizieren sich dann mit einer ihnen zuge-dachten Rolle.

Die Musik spielt im Leben der Opha-ler eine überragende Rolle. Daneben tun sie alles für das *Spiel des Lebens*. Sie sind überzeugte Anhänger der Phi-losophie des Permanenten Konflikts und dem Krieger Ijarkor normaler-weise treu ergeben. Und eigentlich -das soll nicht unerwähnt bleiben - sind sie ein gutartiges Völkchen mit viel Humor und einer Portion Exzentrik.

Das sind die Ophaler, alter Pailliare. Aber Salaam Siin ist ganz anders, was seine Geisteshaltung betrifft. Er ist auch anders als viele Ophaler, denn er ist ein Meistersinger. Er ist aber noch mehr. Salaam Siin stammt nicht von Mardakaan, sondern von einer unbe-deutenden Siedlerwelt namens Zatur am Rand des Reiches der Sän-ger von Ophal. Er war von Kind an ein begna-deter Sänger, aber er besaß nie einen besonderen Hang, diese Gabe aus-schließlich in den Dienst des Krieger-kults zu stellen. Er entwickelte sich so zu einem Sternentroubadour, der von Planet zu Planet reiste und an vielen Orten bewundert und bejubelt wurde. Sein weiteres Leben wurde von seiner ablehnenden Grundeinstellung zum Kriegerkult bestimmt.

Er hatte vor noch nicht allzu langer Zeit eine Begegnung mit einem Netz-gänger. Du weißt, Jeo, daß diese Wesen sich mit aller Macht gegen die Ewigen Krieger und gegen die Lehre vom Drit-ten Weg und vom Permanenten Kon-flikt stemmen. Über dieses Treffen schweigen sich die Gedanken des Mei-stersingers aus. Er ist sehr vorsichtig in allen Punkten, die die Gänger des Netzes betreffen. Da ist ein Name. Er lautet Alaska Saedelaere. Es muß sich dabei um einen wichtigen Angehöri-gen der Organisation der Gänger des Netzes handeln. Dieser Netzgänger gewann Salaam Siin für ein neues

Le-bensziel.

Er hat Salaam Siin für die Ziele der Netzgänger angeworben. Salaam wurde ein Angehöriger dieser Organisation. Er wurde auf einer Welt der Netzgänger geschult. Dort bekam er den psionischen Imprint. Ich weiß nicht, was das ist, aber es scheint zu verhindern, daß ich den weiteren Le-bensweg des Ophalers genau verfolgen kann.

Salaam Siin ging dann nach Mar-dakaan, wo er eine Singschule gründete, die er *Nambicu ara wada* nannte, was soviel bedeutet wie *Wir singen für die Ehre*. Er erwarb sich dort einen vorzüglichen Ruf. Als es darum ging, welche Schule das neue *Spiel des Le-bens*, das das größte aller Zeiten werden soll, mit ihrem Gesang begleiten soll, gewann Salaam Siin dieses Rennen gegen alle Mitstreiter, so sehr sich diese auch unfärlicher Methoden bedienen.

In Momenten der größten Not ist er in der Lage, gegen seine Widersacher eine unheimliche Waffe einzusetzen,

den *Gesang des Todes*, den er *Nambaq siwa* nennt. Dieser Para-Gesang ist in der Lage, das Gehirn seiner Feinde zu zerstören.

Salaam Siin bekam nach dem erfolgreichen Wettstreit auf Mardakaan vom Panish Panisha Graucum den Auftrag, 1.300.000 ophalische Sänger für das bevorstehende *Spiel des Le-bens* nach den Regeln und Prinzipien seiner Singschule *Nambicu ara wada* auszubilden. Und das hat er getan.

Du weißt inzwischen, wenn du es nicht vergessen haben solltest, alter Pailliere, daß Salaam Siin längst hier auf Ijarkor ist. Er arbeitet mit den beiden Arrangeuren Roi Danton und Ronald Tekener zusammen. Für dich und mich ist die geheime Zusammenarbeit besonders wichtig. Darüber werde ich dir mehr erzählen, denn aus diesen Ge-schehnissen wird sich mein Tod herleiten. Damit wird auch die Frage beantwortet werden, die dich so sehr beschäftigt, nämlich was ich dir verschweige.

Du hast die ersten Vorbereitungen des *Spiels des Lebens* selbst gesehen. Es ist unsinnig, sich dagegen zu sträuben. Es ist unsinnig, ein paar Geräte oder Projektoren zerstören zu wollen, denn diese Zerstörungen werden das *Spiel des Lebens* nicht beeinflussen.

Wenn ich die Zusammenhänge richtig erkenne, Jeo, dann wird dieses *Spiel des Lebens* nämlich gar nicht stattfinden, egal, ob du etwas dagegen tust oder auch nicht.

Hast du mich verstanden, alter Eremit? Dieses *Spiel des Lebens* findet nicht statt. Seine Vorbereitungen dienen nämlich einem ganz anderen Ziel.

Dieses Ziel wird allein von den beiden Arrangeuren Roi-Danton und Ronald Tekener verfolgt. Salaam Siin ist ihr Helfer. Und hinter allem steht die geheime Organisation der Gänger des Netzes.

»Jetzt bist du übergeschnappt, Kera!«

Ich sprang von meiner Liege aus Stroh und alten Lumpen auf, als hätte mich ein Dutzend Höhlenasseln in die Fußschalen gebissen.

Kera-Hua-Zatara beeindruckte meine Reaktion nicht.

»Das *Spiel des Lebens* wird gar nicht stattfinden?« schrie ich weiter. »Das ist doch purer Unsinn. Ich kenne die Macht Ijarkors. Er würde es nie erlauben, daß ein eigener Auftrag nicht ausgeführt wird. Er ist mächtig.«

»Er ist mächtig«, bestätigte Kera-Hua-Zatara. »Aber sein Image hat schon gelitten. Du weißt, daß am Ende der Konferenz jedem Krieger ein Animateur zugeteilt wurde. Und Ijarkors Rückkehr von Etustar bewirkte einen weiteren Niedergang seines Ansehens. Er hat sich bei der Ankunft im *Königstor* von Som lächerlich gemacht, weil er seine Prunkausrüstung nicht mehr richtig beherrschte. Und dann darfst du nicht vergessen, daß das Gerücht über die verschwundene Superintelligenz ESTARTU gerade durch Ijarkor die fehlende Bestätigung bekommen hat. Nein, alter Jeo, Ijarkor wird nichts ändern können. Diesen Teil der jungen Zukunft sehe ich ganz deutlich. So deutlich wie meinen Tod durch die Be-gleitumstände zum bevorstehenden *Spiel des Lebens*.«

»Mußt du immer wieder deinen vermeintlichen Tod erwähnen?« Ich schüttelte unwirsch meinen Kopf.

»Ich glaube nämlich nicht daran. Ich habe

mir meine eigenen Gedanken gemacht. Wir verschwinden für die Dauer des *Spiels des Lebens* aus den *Höhlen der Ewigkeit*. Dann kann dir nichts passieren.«

»Du weißt, daß das nicht möglich ist«, antwortete sie.

Ganz falsch war diese Behauptung nicht. Ich hatte einmal vor langer Zeit eine größere Wanderung durch das vielgeschossige Labyrinth gemacht, bis ich an eine energetische Sperre gestoßen war. Die Landschaft dahinter war öd und leer gewesen. Ich hatte den Eindruck gewonnen, daß es dort nicht einmal eine künstliche Atmosphäre gab.

»Es gibt unterirdische Stollen«, behauptete ich, »die bestimmt nicht ins *Spiel des Lebens* einbezogen werden. Dort können wir uns verbergen.«

»Du bist zu alt«, widersprach Kera-Hua-Zatara, »um in die Tiefe und die Dunkelheit zu klettern. Nein,

Jeo, finde dich damit ab, daß es so kommen wird, wie ich es dir sage. Und tröste dich damit, daß ich noch bei dir bin und dir berichten kann, was draußen geschieht.»

»Ich verstehe deine Gelassenheit nicht, Kera!«

»Das glaube ich dir gern. Sieh es einmal so: Nur durch meinen Tod kann ich die Kraft entfalten, um zu erfahren, ob Huakaggachua oder Comanzatara noch leben. Diese Ge-wißheit brauche ich. Dann kann ich in Frieden sterben. Mein Tod wird aber auch noch einen zweiten guten Zweck beinhalten. Daher besteht für dich kein Grund zur Trauer oder Verzweif-lung. »

»Deine Worte stellen für mich kei-nen Trost dar, kleine Kera.« Sie ging nicht darauf ein.

»Laß dir weiter etwas von Salaam Siin erzählen, alter Eremit ...«

Da ist ein Wesen namens Lainish über das ich noch nicht viel weiß. Lai-nish versucht seit längerer Zeit, alles zu durchkreuzen, was Salaam Siin und die beiden terranischen Arran-geure planen. Dabei weiß er offen-sichtlich nicht einmal genau, worum es geht. Lainish ist der Gegenspieler. Er will das *Spiel des Lebens* stören und damit Roi Danton und Ronald Teke-ner so nachhaltig diskriminieren, daß Ijarkor die beiden in Schimpf und Schande davonjagt.

Ich erwähnte die 1.300.000 Sänger von Ophal, die Salaam Siin ausgesucht und ausgebildet hat.

Diese Sänger von Ophal sollen die psionische Musik für die Spiele machen. Lainish glaubt, daß die Sänger versagen werden, wenn nicht alle zur Verfügung stehen. Daher hat er durch einen hinterhältigen Trick 300.000 Ophaler je zur Hälfte an andere Orte durch die Heraldischen Tore abstrahlen lassen.

Salaam Siin hat dies aber längst in Erfahrung gebracht. Je 150.000 Sän-ger von Ophal befinden sich auf den Welten Pailliar und Lombok. Ja, Jeo, auf Pailliar, deiner wahren Heimat, die du fast vergessen hast! Es gibt inzwi-schen ein Heraldisches Tor auf Pail-liar. Es wird *Terraner-Tor* genannt. Die beiden Arrangeure haben vor vielen Tagen dem Tor diesen Namen gegeben. Dort befindet sich der eine abge-zweigte Pulk der Sänger. Der andere wartet im *Helden-Tor* von Lombok. Salaam Siin hat diesen Sängern ge-naue Anweisungen geben können, ob-wohl es Lainish für eine gewisse Zeit-spanne gelang, beide Heraldischen Tore blockieren zu lassen.

Inzwischen blockieren die ver-sprengten Ophaler selbst das *Terra-ner-Tor* auf Pailliar, denn dort hält sich Lainish auf. Diesem ist damit zu-nächst der Rückweg ins Siom-System versperrt. Der Kodexwahrer Dokroed verweigert ihm sogar die Benutzung einer Hyperfunkstation, um Hilfe zu holen. Lainish ahnt nicht, daß dieser Sinneswandel des Kodexwahrers auch durch den anhaltenden Gesang der Ophaler bewirkt wird.

Die versprengten Sänger von Ophal werden in Wirklichkeit gar nicht hier auf Ijarkor benötigt. Lainish ist einer Finte der Netzgänger aufgesessen. Die Million Ophaler im Siom-System reicht aus, um den wahren Plan der Netzgänger zu erfüllen.

In diesem Vorhaben spielen die ab-gezweigten Sänger eine wichtige Rolle. Sie selbst haben keine Ahnung, was sie bewirken werden. Das weiß al-lein Salaam Siin. Und natürlich die beiden Arrangeure. Die 300.000 Sänger von Ophal auf Pailliar und Lombok werden einen mächtigen Stoß psionischer Energie verspüren, wenn das *Spiel des Lebens* auf Ijarkor beginnt und die Million Ophaler mit dem Para-Singen ein-setzt. Der Stoß wird die Abgespreng-ten beflügeln. Gemäß den Anweisun-gen des Meistersingers Siin werden sie dann in den Gesang einstimmen. Sie werden dies mit aller Kraft tun, denn das hat ihr Meister von ihnen verlangt. Du fragst dich, alter Pailliare, was der Sinn dieses Planes ist? Das ist eine verständliche Frage, mit der ich mich auch lange befaßt habe. Die Antwort habe ich gefunden.

Der Plan, hinter dem die Organisa-tion der Gänger des Netzes steckt, ist von einer Ungeheuerlichkeit und einer Reichweite in den Auswirkungen, die alles Vorstellbare übertrifft. Die gan-zen Auswirkungen kann ich nicht er-kennen, denn hier wird die junge Zu-kunft zu vielfältig, als daß ich klare Bilder erfassen könnte. Die Theorie des Vorhabens kenne ich jedoch.

Die Wahrheit werden unnahbare Elemente wie die beiden Terraner oder Lainish und seine Helfer erzeugen. Oder Salaam Siin. Höre von diesem Plan, Jeo! Der Gesang für das *Spiel des Lebens*, den Salaam Siin seinen Sängern ein-studiert hat, hat eine besondere psioni-sche Komponente. Das wissen die Sän-ger selbst nicht. Diese Komponente soll in einer völlig neuen Art und Weise in Wechselwirkung mit den Energien der Heraldischen Tore treten.

Wenn die Million der Sänger von Ophal auf Ijarkor den Para-Gesang zu Beginn des *Spieles des Lebens* an-stimmt, werden die dadurch ausgelö-sten Energien den völligen Zusam-menbruch des nahen *Königstors* von Som bewirken. Was dabei im einzel-nen geschehen soll, weiß ich nicht. Das einstürzende Tor wird eine psionische Schockwelle auslösen, die mit viel-millionenfacher Lichtgeschwindig-keit durch den Raum eilt. Das ist die Schockwelle, von der Salaam Sün auf Pailliar und Lombok gesprochen hat. Sie ist das Signal für die beiden ver-sprengten Gruppen der Sänger von Ophal.

Sie soll aber noch mehr sein, denn ihre unbegreiflichen Energien werden an den Grundfesten aller Heraldischen Tore rütteln. Wenn die Sänger auf Pailliar und Lombok dann in den einstudierten

Gesang einstimmen,

wird sich diese Schockwelle potenzieren. Sie besitzt dann drei Ursprungs-orte, und an jedem dieser Orte befindet sich ein Heraldisches Tor.

Zunächst sollen dann das *Terraner-Tor* und das *Helden-Tor* zum Einsturz gebracht werden. Dadurch werden zwei weitere Schockwellen ausgelöst. Der anhaltende Gesang der Ophaler ist wie die Zündung einer psionischen Bombe, die keine räumlichen Grenzen kennt.

Die entscheidende Wirkung dieser einleitenden Vorgänge besteht darin, daß sich der Prozeß unaufhaltsam fortsetzen wird. Er kennt nur eine Art von Zielpunkten - die Heraldischen Tore von Siom Som. Und wenn alles so klappt, wie es sich Salaam Siin vor-stellt, werden am Ende keine Heraldischen Tore mehr existieren.

Auch das wird nicht ohne Folgen bleiben, denn es sind ja die Energien der Heraldischen Tore, die die Kalmenzone bewirken und dem Psionischen Netz den Zugang in der Galaxis Siom Som verwehren. Und das fehlende Psionische Netz ermöglicht es nicht, den Enerpsi-Antrieb zu nutzen, das wiederum dem Ewigen Krieger Ijarkor nützt, denn damit hält er seine Untertanen fest unter seiner Kontrolle.

Wenn dieser Plan klappt, alter Jeo, wird es ein böses Erwachen für Ijarkor geben, aber auch ein Erwachen für die Völker von Siom Som.

Der Triumph der Gänger des Netzes wäre groß. Ich frage mich aber, was dann die Animateure aus dem Volk der Pterus machen werden, die sich mehr und mehr in den Vordergrund gespielt haben.

Das ist der Plan des ophalischen Meistersängers in den geheimen Diensten der Gänger des Netzes, alter Pail-liare.

Es ist spät. Ich spüre, daß die Müdigkeit nach dir greift, dich in den Schlaf zwingen will. Du sollst ruhen. Auch mir wird etwas Erholung nach diesen geistigen Anstrengungen guttun.

Bevor du dich hinlegst, sollst du aber noch eines wissen. Die elf Krieger und die 58 Animateure haben ihre Geheimbesprechung fortgesetzt. Es bleibt dabei, daß das Verschwinden ESTATUS in der Öffentlichkeit bagatellisiert werden soll. Die Pterus scheinen sich sehr sicher zu sein, die Krieger sind es aber noch nicht wieder. Es wurde jetzt aber auch über das *Spiel des Lebens* gesprochen. Auch hier haben die Animateure die Initiative an sich gerissen. Sie verlangen, daß das Spiel wie geplant stattfindet. Es soll schon morgen beginnen. Die Vorbereitungen sind abgeschlossen, und die lächerlichen Schäden, die du angerichtet hast, sind längst behoben. Die klare Haltung der Animateure hat insbesondere Ijarkor wieder etwas von seiner früheren Selbstsicherheit zurückgegeben. Er hat den schweren Schock weitgehend überwunden. Er wird in Kürze mit seinem üblichen Prunk in die Öffentlichkeit treten und über alle Medien von Siom Som verkünden: »Laßt das *Spiel des Lebens* beginnen!«

Am meisten aber irritierte mich der Widerspruch. Einerseits behauptete sie, das *Spiel des Lebens* würde nie stattfinden, und andererseits läutete Ijarkor es nun endgültig ein.

Der Krieger war nicht so dumm, daß er das faule Spiel seiner Arrangeure nicht bemerken würde. Und dann war da ja noch dieser Lainish.

Nein, dachte ich, so, wie die kleine Kera es sah, würde es nie kommen. Sie mochte mit ihrem Übersinn die verrücktesten Dinge empfangen und aus-deuten, aber jetzt war ich mir ganz sicher, daß sie sich irren mußte.

Dieser Gedanke tröstete mich ein wenig, denn damit schöpfte ich wieder Hoffnung, daß sie auch ihren Tod falsch gesehen hatte. Ich grübelte auch nicht mehr lange über der Frage nach, was sie mir wohl verschwiegen hatte. Vielleicht handelte es sich um etwas aus ihrer Vergangenheit. Dann war es ohnehin bedeutungslos für mich.

Irgendwann in meinen Grübeleien übermannte mich die Müdigkeit. Ich warf noch einen letzten Blick für diesen Tag auf Kera, die ihre vier Blätter schon schlaff nach unten hängen ließ. Ihr dunkelblauer Blütenkopf hatte sich geschlossen. Dann fiel ich zurück auf mein Lager und schloß automatisch meine Facettenaugen.

Obwohl meine Gedanken aufgewühlt waren, schlief ich nach einer kurzen Konzentrationsübung, in der ich die *Innere Ruhe* rief, fest und traumlos.

Kera-Hua-Zataras Erzählung hatte mich mehr verwirrt, als ich zugeben wollte. Von den Heraldischen Toren, von der Kalmenzone und dem Psionischen Netz wußte ich fast nichts. Es konnte aber auch sein, daß ich diese Dinge einfach vergessen hatte.

4.

»Erzähl mir noch eine Geschichte, kleine Kera, damit meine Zeit schneller durch die Adern des Universums fließt!«

Ich wußte nicht, wie lange ich geschlafen hatte. Zeit hatte für mich eigentlich nie eine Rolle gespielt. Erst seit den jüngsten Erzählungen meiner pflanzlichen Gesprächspartnerin war eine gewisse Unruhe in mir entstanden. Sie hatte mich verändert. Die *Innere Ruhe* funktionierte nicht mehr in ganzer Stärke.

Ich hatte einen kleinen Rundgang durch meinen engsten Wohnbereich durchgeführt, aber nichts

Neues fest-gestellt. In der Tat war der Schaden, den ich am Vortag angerichtet hatte, behoben worden. Jetzt war es absolut ruhig in den *Höhlen der Ewigkeit*.

Dann hatte ich mich gestärkt und Kera mit frischem Wasser versorgt. Nun wartete ich sehnsüchtig darauf, daß sie mir weiter vom Geschehen auf Ijarkor oder aus den Weiten von Siom Som berichtete.

Sie ließ sich Zeit, bis sie ihren schö-nen Blütenkopf entfaltete. Dabei stellte ich erstmals eine leichte Rotfär-bung an den sonst immer dunkel-blauen Blütenblättern fest. Was diese Farbveränderung bewirkt hatte oder bedeutete, wußte ich nicht.

»Ich habe auch während der Ruhe-pause meine Sinne offengehalten, Jeo.« Sie sprach erstaunlich frisch und fast heiter. »Langeweile wirst du heute nicht haben. Auf der anderen Seite des Mondes machen sich die Kämpfer für die ersten Runden des *Spieles des Le-bens* bereit. Wir haben aber noch Zeit, so daß ich dir von anderen Dingen be-richten kann, die bereits der jungen Vergangenheit angehören. Es wird dich vielleicht reizen, wenn ich auf Pailliar, deiner vergessenen Heimat, beginne ...«

Der zwergenhafte Gawronab-kömmling Lainish war alles andere als zufrieden. Die jüngsten Fehlschläge gegen die beiden Arrangeure des *Spie-les des Lebens*, gegen Salaam Siin und gegen die Gänger des Netzes wurmten ihn sehr. Er hatte eigentlich nichts er-reicht. Seine Herrn, die Krieger Ijar-kor, Granjcar und Ayanneh würden mit den seinen Leistungen und denen des Hatuatano nicht sonderlich zufrie-den sein.

Roi Danton und der ophalische Mei-stersänger Salaam Siin hatten sich fast unbemerkt von Parlliar absetzen können. Inzwischen wußte der Chef des *Hauses der Fünf Stufen*, daß den beiden ein fremdes Raumschiff zu Hilfe gekommen war, das logischer-weise über einen anderen Antrieb als Enerpsi verfügen mußte. Mit ziemli-cher Sicherheit war es ein Raumschiff der Netzgänger gewesen, aber genaue Informationen besaß Lainish nicht.

Zu allem Übel hielt der Gesang der 150.000 auf Pailliar anwesenden Sän-ger von Ophal unvermindert an. Damit war das *Terraner-Tor* für jeden Ver-kehr gesperrt und der Rückweg ins Siom-System abgeschnitten. Lainish zweifelte nicht mehr daran, daß der Para-Gesang auch der Grund für die ablehnende Haltung des Kodexwah-rers Dokroed war. Beweisen konnte er das allerdings nicht. Dokroed verfügte auf seinem Planeten über praktische unbegrenzte Helfer und Hilfsmittel.

Lainish hatte den wenig zugängli-chen Nakk Faragha bei sich. Aus ei-nem Geheimdepot hatte er zudem zwei Roboter geholt, die ihn bei seinen kommenden Unternehmungen unter-stützen sollten. Sein oberstes Ziel war es, schnell einen Weg zu finden, der ihn zu Ijarkor ins Siom-System brachte.

Und dann galt es, wieder Verbindung zu den anderen Mitgliedern des *Hau-ses der Fünf Stufen* herzustellen, denn allein fühlte sich der Chef des Hatua-tano den bestehenden Aufgaben nicht mehr gewachsen.

Ijarkor waren teilweise die Hände gebunden. Daher mußte Lainish aus eigenem Antrieb handeln. Sein Jäger-instinkt war ungebrochen. Seine Ab-sicht, den beiden Terranern, die das *Spiel des Lebens* ausrichteten, ins Handwerk zu pfuschen und sie nach-haltig zu diskriminieren, bestand wei-ter. Die Verzweiflung über die Mißer-folge drängte ihn zu neuen Aktivitä-ten, nachdem es ihm nicht einmal ge-lungen war, in eine Hyperfunkstation zu gelangen, um andere Mitglieder des *Hauses der Fünf Stufen* zu rufen.

Der Weg ins Siom-System führte nun einmal ausschließlich über das Heraldische Tor. Dieser Weg mußte freigekämpft werden. Das Hindernis waren die Sänger von Ophal, und folg-lich mußte er dort ansetzen. Gegen den Kodexwahrer und seine sture Haltung hatte er keine Erfolgschancen.

Die 150.000 Ophaler befanden sich in der Nähe des *Terraner-Tors* und dort teilweise in festen Unterkünften, aber auch in Zeltstädten und im Freien. Für den gemeinschaftlichen Para-Gesang bedurfte es keines ständigen Kontakts aller Ophaler. Darauf baute Lainish seinen Plan auf. Bei Nacht und Nebel verließ er mit den beiden Robotern Krethi und Plethi sein Quartier. Faragha hatte zuvor die Umgebung mit seinen metaphysischen Möglichkeiten sondiert und die Ver-stecke mehrerer Beobachter ausfindig gemacht, die der Kodexwahrer aufge-stellt hatte. Lainish schlängelte sich durch die Überwachungslücken hin-durch. Die beiden Roboter folgten ihm lautlos auf ihren Schwebepolstern.

Außerhalb des Überwachungs-rings schwang sich der Hatuatano-Chef auf die Plattf orm Krethis und ließ sich tra-gen. So konnte er die Entfernung zum Lager der Sänger auch schneller über-winden.

Er umging die Stadt, die sich im wesentlichen auf der einen Seite des Heraldischen Tores befand, und näherte sich diesem aus einem Waldstück. Plethi übernahm die Sicherung. Er flog etwas höher, aber noch innerhalb der mächtigen Baumwipfel.

Lainish sprang von Krethi ab und legte die letzten Meter zu Fuß zurück. Vom Waldrand aus konnte der Zwergenhafte etwa tausend Ophaler erkennen, die sich zu einem Doppelkreis formiert hatten und sich im Paragesang ergingen. Die Sänger hielten dabei die Augen geschlossen.

Dann gab er Krethi seine Anweisungen. Der Roboter sollte sich möglichst unbemerkt den Sängern nähern und einen von ihnen entführen. Lainish brauchte Informationen über die Hintergründe des Geschehens. Und die konnte er nur von einem der Akteure bekommen, also von einem Ophaler.

Krethi schwebte davon, wobei er jede Bodenmulde ausnutzte. Schon bald war er den Blicken Lainishs entschwunden. Der mußte seine Ungeduld zügeln, denn lange Zeit geschah nichts. Schließlich kehrte Krethi aber zurück. In seinen Tentakelarmen hing schlaff ein besinnungsloser Ophaler.

»Weg von hier!« zischte Lainish dem Roboter zu und deutete in Richtung des Mittelpunkts des Waldes. Krethi verständigte Plethi. Die beiden Roboter setzten sich in Bewegung, und Lainish folgte ihnen.

Auf einer Lichtung machte er halt. Er kramte verschiedene Dinge aus seinen Taschen hervor und verpaßte dem Sänger zuerst ein Medikament, das ihn wieder zur Besinnung bringen würde. Noch bevor diese Wirkung eintrat, setzte der Gawronabkömmling eine Spritze mit einer Wahrheitsdroge an und injizierte dem Ophaler den Inhalt.

Die Droge würde den Sänger in jeder Hinsicht gefügig machen.

Der regte sich schon bald. Er drehte verwirrt seinen Kopf in alle Richtungen und fuhr mehrmals seinen Telekophals aus und ein.

»Bleib ganz ruhig sitzen!« herrschte der Zwerg seinen Gefangenen an. »Du sprichst mit einem Panish. Wie heißt du?«

»Calam«, antwortete der Ophaler matt.

»Du wirst mir ein paar Auskünfte geben, Calam. Und dann wirst du vergessen, daß du mit mir gesprochen hast. Ist das klar?«

»Calam wird dir ein paar Auskünfte geben, Panish«, antwortete der Sänger stumpfsinnig und verdrehte seinen Kopf. »Und dann wird Calam vergessen, daß er mit dir gesprochen hat.«

»Welche Pläne hat euer Singlelehrer Salaam Siin?«

»Der Meister hat uns für das *Spiel des Lebens* vorbereitet und uns den neuen Gesang gelehrt, der das Spiel begleiten soll. Er will ein gutes Gelingen. Und wir gehorchen ihm.«

»Das weiß ich selbst.« Lainish wurde zornig. »Das ist die offizielle Version seines Auftrags. Ich will wissen, was er wirklich beabsichtigt. Heraus mit der Sprache!«

»Ich habe die Wahrheit gesagt«, antwortete der gedopte Ophaler ruhig. »Salaam Siin plant nichts anderes.«

Und wenn es doch so wäre, dann wüßte ich es ganz bestimmt.«

Nun war der Chef des *Hauses der Fünf Stufen* irritiert. Eine so simple Antwort hatte er weder erhofft noch erwartet.

»Was sagen dir die Namen Ronald Tekener und Roi Danton?«

»Das sind die Namen der beiden Arrangeure des *Spieles des Lebens*.«

»Welche Ziele verfolgen Danton und Tekener?«

»Sie richten das Spiel aus, das wir mit unserem Gesang ehren werden. Wir singen für die Ehre. Nambicu ara wada!«

In seiner Wut über die banalen und für ihn inhaltsleeren Antworten versetzte der Anführer des Hatuatano dem Entführten einen Schlag gegen den Leib. Der zuckte zusammen und schwieg.

»Er sagt, was er weiß, Herr«, versuchte der Roboter Krethi zu erklären. »Der Einfluß der Droge ist perfekt. Wenn er nicht mehr sagt, dann weiß er nicht mehr. Da helfen auch keine zusätzlichen Drohungen.«

»Halt's Maul!« zürnte Lainish, aber er sah ein, daß er einen sinnlosen Versuch unternommen hatte. Es wollte nicht in seinen Verstand hinein, daß er sich so sehr täuschen sollte. Salaam Siin und die beiden Ter-raner planten etwas. In diesem Punkt war er sich absolut sicher.

»Ihr singt jetzt«, fuhr er mit der Befragung fort, »um das Heraldische Tor zu blockieren, nicht wahr?

Die Schä-den, die kürzlich auftraten, sind in-zwischen wieder behoben!«

»Wir singen, weil unser Meister es so angeordnet hat. Es ist eine schöne Me-lodie, die zum allgemeinen Übungs-programm gehört, aber sie besteht nicht aus dem Gesang für das *Spiel des Lebens*.«

Auch hier schien sich Lainish im Kreis zu bewegen. Er kam einfach nicht weiter und wertete seinen Ent-führungsversuch schon als einen er-neuten Fehlschlag. Er probierte es ein letztes Mal.

»Was hat euch Salaam Siin noch aufgetragen, Calam?«

»Warten«, antwortete der Sänger dumpf. »Wir können nicht mehr ins Siom-System zum *Spiel des Lebens*. Wir sollen hier warten, bis von dort der psionische Impuls eintrifft, der uns si-gnalisiert, daß wir den Gesang des Spieles anstimmen sollen. Und das werden wir auch tun.«

Lainish zuckte bei diesen Worten zusammen, als hätte ihn der Schlag ge-troffen. Zumindest indirekt war mit dieser Antwort bestätigt worden, daß etwas geplant war, von dem er absolut nichts wußte.

Bisher war er davon aus-gegangen, daß die eine Million Sänger von Ophal auf Ijarkor versagen mußte, weil 300.000 an der erforderlichen Zahl fehlten.

Es war auch absolut unsinnig, die-sen Gesang von Pailliar oder Lombok aus zu unterstützen. Da steckte etwas anderes dahinter. Aber was?

Die Kernfrage war, was den erwähn-ten psionischen Impuls auslösen sollte. Die Sänger von Ophal wären dazu allein niemals in der Lage und auch ihr Meistersinger nicht. Da bahnte sich etwas ganz anderes an. Lainish witterte die Gefahr förm-lich.

»Was weißt du noch, Calam, was für mich wichtig sein könnte?« fragte er mehr allgemein.

Der Ophaler überlegte einen Mo-ment.

»Nichts«, sagte er dann. »Oder inter-essiert es dich, daß wir unseren augen-blicklichen Gesang in Kürze beenden werden, weil wir alle vor dem Beginn des *Spieles des Lebens* eine Ruhepause benötigen?«

Wieder f ühlte sich der Anf ührer des *Hauses der Fünf Stufen* wie elektri-siert. Ein Ende des Para-Gesangs würde mit ziemlicher Sicherheit be-deuten, daß dann auch das *Terraner-Tor* wieder funktionsfähig würde.

Damit wäre der Weg ins Siom-Sy-tem frei!

Jetzt galt es schnell zu handeln. »Bringe den Burschen zurück, Kre-thi! Aber beeile dich! Dann kommst du in unser Quartier. Ich fliege mit Plethi voraus.«

Der Roboter schnappte sich den wil-lenlosen Ophaler und verschwand mit ihm in der Dunkelheit.

Plethi glitt heran, und Lainish sprang auf seine Plattform. Mit Höchstgeschwindig-keit begab er sich zu Faragha.

Der Nakk erwartete ihn bereits. Er hatte seine Sprech-Sichtmaske aufge-setzt und sagte nur knapp:

»Das Tor arbeitet wieder normal!« »Nichts wie hin und ab nach Siom, Faragha. Benutze dein Antigravorgan. Ich fliege mit Plathi. Verstanden?«

Der Nakk antwortete nichts. Er ver-staute seine Kommunikationsmaske und setzte sich in Bewegung.

Lainish folgte ihm. Um den Roboter Krethi kümmerte er sich jetzt nicht mehr. Plethi würde ihn informieren. Dann konnten die beiden in den Hatuatano-Stützpunkt zurückkehren.

Die Pailliaren schienen noch gar nicht bemerkt zu haben, daß das Tor wieder offen war. Auch von Dokroed und seinen Helfern zeigte sich keine Spur.

Faragha, der zuerst am Ziel war, nahm auf seine Weise Kontakt zu sei-nen Artgenossen auf. Als Lainish ein-traf, war die Verbindung zum *Königs-tor* bereits vorbereitet. Alles geschah in größter Eile.

Von Som aus ließen sie sich sofort per Teleport zum Mond Ijarkor weiter-befördern. Als sie dort eintrafen, be-gegnete ihnen freudiger Trubel und eine regelrechte Hochstimmung. Lai-nish erkundigte sich und erfuhr, daß just in diesem Augenblick die erste Phase des *Spieles des Lebens* ausgeru-fen worden war. Bis zum Beginn des ei-gentlichen Festgesangs der Sänger von Ophal würde nicht mehr viel Zeit ver-gehen. Jetzt hatte er es noch eiliger.

Lainishs Ziel war Ijarkors Palast. Er mußte den Krieger warnen und ihn zum sofortigen Abbruch des *Spieles des Lebens* bewegen. Bevor der Chef des Hatuatano den letzten Weg antrat, setzte er sich mit seinen Gefolgsleuten auf Som in Verbindung und beorderte diese zum Mond Ijarkor.

Faragha kehrte nach Som zurück, um weitere Maßnahmen zu treffen.

Am Eingang zum Kriegerpalast er-litt Lainish eine böse Abfuhr. Selbst seine besonderen Vollmachten halfen ihm nur bei der Weiterleitung seines Gesuchs, vorgelassen zu werden. Der Bescheid kam prompt. Die Wächter erklärten kurz und bündig, daß der Ewige Krieger nicht bereit war, ihn oder irgendeinen anderen zu empfan-gen.

Aus den Medienernpfängern hörte Lainish, wie die Sänger von Ophal die einleitenden Gesänge anstimmten.

Seine Verärgerung war grenzenlos, aber er sah ein, daß er den falschen Weg gegangen war.

Von Ijarkor konnte er jetzt keine Unterstützung erwarten.

Der Krieger identifizierte sich so sehr mit dem *Spiel des Lebens*, daß er für nichts anderes mehr Zeit hatte.

Es gab aber noch eine andere Möglichkeit. Lainishs Leute befanden sich auf dem Weg hierher. Es waren ein paar Dutzend somische Spezialkämpfer darunter, die auch eine entsprechende Ausrüstung mit sich führten. Wenn der Ewige Krieger zu stur war, um seine Warnungen zu hören, dann würde er allein handeln.

Seine Gegner kannte er. Er würde sie zur Strecke bringen! Davon war er überzeugt, denn vorsichtiges Verhalten war nun nicht mehr angebracht.

»Das muß ein ekelhafter Typ sein, dieser Lainish«, sagte ich, als Kera-Hua-Zatara schwieg.

»Ekelhaft?« fragte sie erst eine ganze Weile später. »Das kann man sehen wie man will. Er glaubt ganz sicher, daß er das tut, was richtig ist. Er hat eine Aufgabe. Die erfüllt er, so gut er es kann. Ich kann eigentlich nichts Ekelhaftes daran sehen.«

»Wer andere Lebewesen töten will, ist ekelhaft«, widersprach ich.

»Wer tötet, weil er selbst getötet werden soll, ist also auch ekelhaft?«

Ich stutzte einen Moment, dann begriff ich, was sie meinte.

»Es paßt nicht in dein Leben, Jeo«, ergriff sie wieder das Wort, »daß du über solche Fragen nachdenkst. Kümmere dich lieber um die obere Etage. « »Ich will mich um dich kümmern, kleine Kera.« Mein Trotz behielt weiter die Oberhand. An die *Innere Ruhe* dachte ich in diesen Momenten nicht. »Ich will dich aus der Gefahr bringen, die du geahnt hast.«

»Du gehst zu sehr in meinen Erzählungen auf, alter Eremit.« Ihre Stimme klang sanfter als das Säuseln des Windes in den Kaminen der *Höhlen der Ewigkeit*. »Die nahe Wirklichkeit willst du nicht erfassen. Du hast lange Zeiten in den *Höhlen der Ewigkeit* verbracht. Du hast den Blick für die Realitäten deiner Welt ganz und gar verloren.«

»Was willst du damit sagen?« Ich erhob mich und trat zu ihr hin. Meine Augen hefteten sich an ihren Blütenkopf. »So nah war ich ihr lange nicht mehr gewesen. « »Und warum schimmern deine Blütenblätter plötzlich in einem sanftroten Tönen, kleine Kera?« »Du mußt eines wissen, Jeo.« Ihre Stimme klang nun wieder etwas niedergeschlagener und leiser. »Ich erzähle dir Dinge vom Psionischen Netz, von Salaam Siin und den beiden Teranern namens Roi Danton und Ronald Tekener, oder vom *Spiel des Lebens*, von Ijarkor und Lainish, von den Animatoren oder von den Heraldischen Toren. Für mich sind das alles nur Begriffe, die ich auf eine Weise empfangen, die ich weder verstehen noch dir erklären kann. Sie bedeuten mir eigentlich gar nichts. Ich nehme die Inhalte auf. Ich nehme die Gefühle auf, die in diesen ungewollten Mitteilungen stecken, aber ich verstehe nichts davon. Ich sehe auch keinen Sinn darin. Alles ist einfach meine nahe oder ferne Umgebung. Und die ist mir noch fremder als die Worte. Diese Welt, alter Pailliare, ist nicht meine Welt.«

»Welche dann, Kera?«

»Ich weiß es nicht. Ich würde es dir sagen, aber ich weiß es wirklich nicht.

Meine Erinnerungen an das frühere

Dasein sind fast völlig zerstört. Ich

weiß nur, daß ich zwei Kinder hatte oder habe. Ihre Namen sind Huakag-gachua und Comanzatara. Ich habe früher die beiden Hua und Zatara genannt, was beides in einer für dich unverständlichen Weise die *Liebe* bedeutete. Sonst weiß ich fast nichts.«

»Das *Spiel des Lebens* hat begonnen.« Ich lenkte ganz bewußt von ihrem Thema ab, obwohl die Neugier in mir brannte.

»Es wird beginnen, Jeo. Der letzte Teil meiner Erzählung ist noch Zukunft. Diese Zukunft ist aber so jung und ungeboren, daß sie für mich Realität ist. Wenn du es zeitgenau wissen willst, dann trifft Lainish gerade jetzt im *Königstor* vor Som ein. Du brauchst nicht in weitere Unruhe zu verfallen, auch wenn du von mir weißt, daß ich vergehen darf. Du hast noch Zeit. Du wirst diese Zeit auch brauchen.«

»Zeit, Lainish, Hua und Zatara!« Ich spie die Worte aus. »Du verwirrst mich nur, Kera.«

»Ich werde erfahren, ob Hua und Zatara noch leben, bevor ich sterbe.« Ihre Antwort war kühl, aber voller Zufriedenheit. »Deshalb sind meine Kopfblätter etwas rötlich, denn diese Farbe verkündet Glücksgefühle. Ein bißchen Glück, mehr kann eine alte Mutter vor dem Tod nicht erhoffen. Du hast vielleicht übersehen, Jeo, daß ich viel älter bin als du, älter, als es in dein Vorstellungsvermögen paßt.«

»Entschuldige, wenn ich etwas Falsches gesagt haben sollte.« Ich ließ mich wieder auf meiner Ruhestätte

nieder.

»Du brauchst dich für nichts zu entschuldigen. Ich weiß, daß du es ehrlich meinst. Ich weiß, daß ich meine Kinder nie mehr sehen werde. Ich weiß aber auch, daß ich sie vor meinem Ende fühlen werde, egal, ob sie noch existieren oder auch nicht. Das zählt für mich.«

»Du bist sehr merkwürdig, Kera. Woher kommst du?«

Sie neigte ihren schlanken Körper mit den beiden Rundungen des Stammes in meine Richtung.

»Ich weiß es wirklich nicht. Der Schleier eines schrecklichen Erlebnisses hat die Erinnerungen gelöscht. Alle Versuche, mit meinen Sinnen etwas aus der persönlichen Vergangenheit zu erhaschen, etwas über meine Kinder Huakaggachua und Comanzatara zu erfahren, sind gescheitert. Diese Vergangenheit existiert hier nicht. Sie ist so wenig vorhanden wie die Superintelligenz ESTARTU in ihren Mächtigkeitsballungen der Zwölf Galaxien und deren Wunder.«

»Ich verstehe das nicht, Kera-Hua-Zatara.«

»Ich auch nicht. Wir waren einmal alle drei zusammen. Seit langer Zeit sind wir es nicht, seit der Zeit, an der die Erinnerungen verfliegen und wir in alle kosmischen Winde zerstreut wurden. Ich habe nur einmal ein schwaches Signal einer Artgleichen empfangen. Verstanden habe ich fast nichts. Es ist auch schon eine kleine Weile her. Diese Artgleiche muß eine Verwandte von mir sein, aber genau weiß ich das nicht. Ihr Name lautete Aldruizantaro. Sie lebte im Garten ESTARTUS, wo jemand sie als *Unkraut* bezeichnete.« Ich schüttelte den Kopf, bis meine kurzen Fühler bebten.

»Aldruizantaro, Garten ESTARTUS, Unkraut! Du verwirrst meine Sinne immer mehr, Kera-Hua-Zatara. Soll ich an meinem Verstand zweifeln? Oder an deinem, kleine Pflanze?«

»Du sollst gar nichts. Ich schreibe dir nichts vor. Du hast mich einmal als deine Nahrung betrachtet. Das ist kaum anders als *Unkraut*. Vielleicht wäre ich sogar sehr schmackhaft gewesen. Als Dank für deinen Verzicht, erzähle ich dir wahre Geschichten, wenn immer ich dazu in der Lage bin. Ich gebe dir auch nicht den Rat, in die oberste Etage der *Hohlen der Ewigkeit* zu klettern, in jenen Bereich, in dem du die Samenkörner der großen Lichtblätter gesät hast, um nachzusehen, was sich dort verändert hat.

Ich versuche auch nicht, dich dahin gehend zu beeinflussen, dort nichts anzurühren oder gar zu zerstören. Ich weiß, daß du eine heiße Waffe an deinem Leib trägst. Es ist gut, daß du sie hast, denn du wirst sie bestimmt noch brauchen. Du wirfst mir tausend Fragen in die Blüte? Ich gebe dir nur eine Antwort. Was du in der obersten Etage des Labyrinths entdecken wirst, hat kaum etwas mit der Durchführung des *Spiels des Lebens* zu tun. Und auch kaum etwas mit meinem Tod.«

Ich wußte nicht, was ich sagen sollte. Meine Gefühle spielten verrückt. An die *Innere Ruhe* konnte ich mich jetzt nicht klammern. Meine Worte waren vielleicht sehr dumm, aber sie kamen automatisch aus der inneren Gefühlswelt eines Eremiten:

»Aldrui? Ist das der Name deines männlichen Partners? Aldrui-Hua-Kera-Zatara?«

»Ich habe nie einen männlichen Partner gehabt.« Sie lachte laut. »Meine Kinder und ich, und Aldruizantaro, wir sind anders. Und nun geh, Alter. Sieh nach, was dort oben passiert ist. Ich kann es nämlich nicht erfassen. Du hast noch genügend Zeit, aber das ist kein Grund, sich in Sinnlosigkeiten zu verzetteln. Hast du mich verstanden?«

»Ich gehe, kleine Hexe.« Meine Worte klangen freundlicher als ihr Inhalt. »Und wenn ich wieder hier bin, werde ich dir etwas erzählen! Und dann werde ich dich verspeisen!«

Sie lachte wieder. »Ich weiß, daß ich einen anderen Tod erleben darf, einen Tod, der mein Leben abrundet, einen Tod, der mir ein tieferes Glück bringt, als du es jetzt verstehen kannst. Vielleicht wirst du einen Hauch der Wahrheit erahnen, wenn du erfährst, was ich dir verschwiegen habe.

Der Name *Ronald Tekener* wird sich unauslöschbar in deinem Bewußtsein einnisten. Der ahnungslose Eremit von Ijarkor wird dann die Zusammenhänge erkennen. Und die Wahrheit des Geschehens. Er wird sich fragen, was Kera-Hua-Zatara eigentlich wollte. Ob er es erfährt, steht auf einem anderen Blatt des kosmischen Lebens geschrieben. Und dieses Blatt ist leer.«

Ich antwortete nichts und nahm den Beutel mit meinen simplen Werkzeugen und machte mich auf den Weg in die oberen Regionen der *Höhlen der Ewigkeit*. Elf hohe Etagen mit urvzähligen Höhlen, Schluchten und Korridoren warteten auf meinen alten Chitinpantzer und die morschen Muskelstränge meines ausgelaugten Leibes.

Dennoch begleitete mich ein gewisser Frohsinn.

Auch die *Innere Ruhe* erwachte wieder in mir. Sie riet mir, alles für die Rettung Kera-Hua-Zataras zu tun.

Der Aufstieg fiel mir ungewöhnlich leicht. Es war, als ob neue Kräfte in meinen alten Körper flössen, die mich zu Leistungen befähigten, an die ich seit vielen Tagen nicht mehr gedacht hatte. Ich gewann ein neues Gefühl der Zufriedenheit, das von einer Portion Neugier begleitet war. Unter anderen Umständen hätte ich mich einen kom-pletten Idioten gescholten, aber jetzt war vieles anders.

Ich vertraute Kera-Hua-Zataras Worten fast ganz. Nur an ihren Tod konnte ich nicht glauben. Die *Innere Ruhe* besaß große Kräfte, die ich selbst nicht einmal alle kannte. Ich würde die noch unbekannten Kräfte entdecken und sie damit am Leben erhalten.

In der achten Etage entdeckte ich ei-nen Koloß. Er bestand aus einer ge-waltigen Maschine und einer unheim-lichen Ausstrahlung. Diese monströse Konstruktion gehörte ganz sicher zum Endspiel des *Spieles des Lebens*. Sie ruhte noch.

Ich spuckte wütend meine Körper-säure auf ihre stählerne Frontwand, ohne damit eine Reaktion zu bewir-ken. Mir kam es allein darauf an, die-sem technischen Eindringling in mei-nen persönlichen Bereich zu zeigen, daß er hier wirklich nicht willkommen war.

Die letzten drei Stockwerke der *Höhlen der Ewigkeit* überwand ich mit der gleichen Neugier, der gleichen Geschwindigkeit und der gleichen Ge-lassenheit, aber auch der gleichen in-neren Erregung, die mich seit dem Ver-lassen der sprechenden Pflanze Kera-Hua-Zatara begleitet hatten.

Die Räume der obersten Etage der *Höhlen der Ewigkeit* waren sehr hell. Meine Facettenaugen hatten sich durch das Dasein im Labyrinth des Mondes Ijarkor an das Halbdunkel ge-wöhnt. Nun benötigte ich eine gewisse

Zeitspanne, um die Sehorgane auf diese Helligkeit umzustellen und an-zupassen. Die *Innere Ruhe* half mir auch jetzt mit ihrer seltenen Kraft.

Auf der obersten Etage mußte ich mich zunächst orientieren, denn viele Tage waren seit meinem letzten Hier-sein verstrichen. In einer Nebenhöhle des zentralen Bereichs hatte ich vor langer Zeit den Samen der großen Lichtblätter ausgestreut, um mir Nah-rungsvorräte anzulegen. Mein Geist war ein wenig verwirrt, aber ich fand den Zugang dennoch sehr schnell.

Für ein paar Atemzüge dachte ich daran, daß Kera-Hua-Zatara jeden meiner Schritte genau verfolgen würde. Ich hatte da keine Einwände. Nur ihre Ankündigung des nahen To-des weckte meinen Trotz.

Ich betrat die kuppelförmige Halle mit den vielen Lichtlöchern. Als ich sah, was sich hier verändert hatte, stockte mir der Atem in zweifacher Hinsicht. Der Samen war aufgegan-gen. Die schmackhaften Pflanzen hat-ten sich in die Höhe gerankt. Und das in einer Weise, die meine Eremiten-ganglien schneller pulsieren ließ. Die höchsten Gewächse übertrafen sogar meine Körpergröße. Und so klein war ich ja nun auch nicht!

Die Fläche der Pflanzung war etwa hundert mal hundert Schritt groß. Das Lichtloch darüber in der Oberfläche des Mondes Ijarkor war nur wenig kleiner. Ich nahm diese Eindrücke mit der Stabilität auf, die mir die *Innere Ruhe* gab und negierte erst einmal den zweiten Punkt, der nicht minder tief in meine alte Pailliarenseele stach.

Die Lichtblätter trugen Früchte. Nach Äonen des Eremitendaseins in den *Höhlen der Ewigkeit* hatte ich die ideale Nahrungsquelle gefunden!

Roi Danton, Salaam Siin, Ronald Tekener, *Spiel des Lebens!* Gedanken rasten durch meinen Kopf, denn mehr als die Hälfte der Pflanzen war ver-kohlt und tot, und das war sehr schade. Denn ...

... in der Mitte meiner Pflanzung stand auf acht blechernen Beinen ein diskusförmiges Raumschiff!

Der erneut aufkeimende Haß auf al-les Fremde, auf die Eindringlinge in meinen bescheidenen Lebensbereich, auf das *Spiel des Lebens* und alles, was damit im Zusammenhang stand, lie-ferte sich einen verrückten geistigen Kampf mit den Worten Kera-Hua-Za-taras:

»Ich versuche auch nicht, dich da-hingehend zu beeinflussen, dort nichts anzurühren oder gar zu zerstören.«

Meine Hand ruhte auf der Ausbeu- t lung meines zweiteiligen Körper-kleids, hinter der sich der Impuls-strahler verbarg, den ich durch glück-liche Umstände gefunden hatte. Eine Stimme in mir, sie konnte nur von der *Inneren Ruhe* stammen, schrie in meine irritierten Gedanken, daß ich diese Waffe in das nächste Sumpfloch der *Höhlen der Ewigkeit* werfen sollte. Eine andere Stimme wisperte mir zu, daß meine pflanzliche Gesprächspart-nerin erwähnt hatte, daß ich dieses In-strument des Frevels noch brauchen würde.

Ich tat nichts. Ich starrte das fremde Diskusschiff an und schickte seinen kalten Wänden eine Botschaft der *In-neren Ruhe*. Die Reaktion kam prompt. Ein Roboter, der mich an die Zeit der

monströsen Träume der sehr fernen Jugend im Dienst des Kriegers Ijarkor erinnerte, erschien. Seine Lichter flackerten sanft, denn die *In-nere Ruhe* sprang auf ihn über.

»Roi Danton und Ronald Tekener wissen, daß du hier lebst«, knarrte die Blechmaschine hohl.

»Sie haben dein Dasein akzeptiert und dich in Ruhe ge-lassen. Sie verlangen keine Gegenleistung, denn sie gehen davon aus, daß du ihre Aktionen auch nicht stören wirst.«

Ich war zutiefst schockiert und holte die ganze Kraft der *Inneren Ruhe* in meine Ganglien, um eine Antwort oder eine Frage zu formulieren.

»Was willst du hier, Blechmann?« stieß ich schließlich hervor.

»Wie soll ich es dir erklären? Ich helfe ein paar Lebewesen, die für eine bessere Zukunft arbeiten, auch wenn sie selbst durch die Vergangenheit großes Leid erlitten haben. Und dir rate ich, dich. aus allem herauszuhalten. Such dir ein gutes Versteck, Alter, sonst bekommst du großen Ärger!«

»Wem hilfst du?« Es platzte aus mir heraus. »Den Gängern des Netzes? Den Ewigen Kriegern? Dem *Spiel des Lebens*? Ijarkor? Den Animatoren aus dem Volk der Pterus? Wem hilfst du, Roboter? Wie funktioniert dein Programm?«

»Ich heiße Sab-17.« Der Blechmann reagierte noch ruhiger als ein Wesen, das meine *Innere Ruhe* kannte. »Ich bin hier, um drei Organen zur Flucht zu verhelfen.«

»Organen? Drei?« Meine Gedanken überschlugen sich, aber sie fanden den richtigen Pfad zur Wahrheit. »Drei, ein Gänger des Netzes. Zwei Terraner, die Arrangeure des niemals stattfindenden *Spieles des Lebens*, Roi Danton und Ronald Tekener. Du kennst diese Namen? Ich auch! Ja, du Blechmann Sab-17, du weichst mir aus, weil du gar nicht anders kannst. Meine *Innere Ruhe* und das, was ich von Kera-Hua-

Zatara erzählt bekommen habe, verwirren deine programmierten Strukturen. Du siehst einen von Lumpen be-hangenen Pailliaren vor dir, von dem du nur weißt, daß er kein Feind ist. Das ist richtig. Ich bin für kein Lebewesen ein Feind. Ich weiß aber in etwa, was ein Gänger des Netzes ist. Da staunst du, Sab-17?«

Die Metallmaschine antwortete nichts. Sie schob ihren mächtigen Körper auf mich zu und reckte die vier Hände hoch. Sie berührte mich aber nicht.

»Du benutzt Namen«, erklang es, »die ich nicht benutzen darf. Ich bitte dich ganz schlicht und einfach. Geh! Ich warte auf Roi Danton, Ronald Tekener und Salaam Siin. Genügt dir das?«

»Ich kenne Kera-Hua-Zatara, genügt dir das?«

Ich drehte mich um und ging. Der Abstieg von der oberen Etage der *Höhlen der Ewigkeit* vollzog sich schnell. Ich dachte dabei weder an den Roboter Sab-17 noch an Roi Danton oder Ronald Tekener und Salaam Siin. Ich kletterte einfach durch das Labyrinth in die Tiefe, denn ich wollte Kera-Hua-Zatara sehen und sonst nichts.

In der siebten Etage ließen mich seltsame Geräusche verharren. Ich bewegte mich vorsichtig in seitlicher Richtung durch mehrere kleinere Kavernen, bis ich einen ausreichenden Blick in den Wasserablauf bekam, der hier alle Etagen der *Höhlen der Ewigkeit* durchzog. Zur Zeit waren diese schmalen Höhlen fast trocken und damit ohne weiteres zugänglich.

Hier entdeckte ich Lainish. Ich wußte sofort, daß es sich um den An-führer des *Hauses der Fünf Stufen*

handelte, obwohl ich ihn doch nur aus Kera-Hua-Zataras Erzählungen kannte. In seiner Begleitung befanden sich ein gutes Dutzend Somer, die bis an die Zähne bewaffnet waren. Sie alle trugen diese schwarzen Ledergürtel, die ich noch aus meiner Jugendzeit kannte.

Teleport-Gürtel waren diese Instrumente genannt worden. Sie erlaubten ein praktisch ungehindertes Bewegen auf dem Planeten Som und seinen Monden. Diese Geräte, die ich längst vergessen hatte, waren also der wahre Grund dafür, daß hier in den *Höhlen der Ewigkeit* ein jeder ein- und ausgehen konnte, wie er es wollte, ohne daß ich es bemerken konnte.

Wichtiger war die grundsätzliche Erkenntnis: Sie waren hier!

Sie lagen auf der Lauer. Es war nicht schwer zu erraten, auf wen sie warteten. Die Zeit hatte mich überholt. Ich hatte genug gesehen und setzte meinen Abstieg zu Kera-Hua-Zatara fort.

Sie sahen mich aber nicht, denn wer in den *Höhlen der Ewigkeit* lebt, kennt sich aus, und er wird nie entdeckt.

Kera-Hua-Zatara wartete auf mich. Und ich auf sie.

Die Begegnung mit diesen Eindringlingen stimmte mich nachdenklich. Ahnte meine pflanzliche Freundin, daß sie durch sie sterben würde? Oder durch wen oder was sonst?

Und was hatte sie mir verschwiegen?

»Du hast das Raumschiff mit dem, toten Lebenden entdeckt?« Kera-Hua-Zatara begrüßte mich mit diesen seltsamen Worten. Ich stutzte einen Moment, aber dann verstand ich, daß sie den Roboter gemeint hatte.

»Er heißt Sab-17, und es handelt sich um eine intelligente Maschine«, antwortete ich. »Ich habe mit ihr gesprochen. Ich habe aber noch weitere Entdeckungen gemacht. Lainish und seine Helfer befinden sich bereits in den *Höhlen der Ewigkeit*. Eine Handvoll dieser ekligen Vogelabkömmlinge von Som befindet sich bei ihm. Sie führen technische Ausrüstungsgegenstände mit. Im Moment halten sie sich im Wasserablauf der siebten Etage auf.«

»Du hast recht, alter Pailliare.« Sie wirkte sehr nachdenklich. Vermutlich lauschte sie wieder mit ihren ungreiflichen Sinnen nach draußen. »Die Dinge sind in Bewegung gekommen. Es geschehen an mehreren Orten bedeutende Ereignisse. Viele Teile der nahen Zukunft sind noch ungewiß, aber einige stehen so eisern fest, als seien sie von der Ewigkeit erschaffen worden.«

»Du sprichst in Rätseln, kleine Kera.«

»Das läßt sich ändern, Eremit.« Sie lachte leise. »Die beiden Arrangeure des *Spiels des Lebens* hatten einen Befehlsstand in der unmittelbaren Nähe von Ijarkors Palast. Von dort aus haben sie die Vorbereitungen für das geplante Spiel getroffen. Und von dort sollte auch alles geleitet werden. Sa-laam Siin weilte auch dort sowie viele Helfer, tote Lebende und Maschinen. Jetzt haben Roi Danton, Ronald Tekener und Salaam Siin diesen Ort heimlich durch einen sublinaren Tunnel verlassen, den sie schon vor Tagen anlegen ließen. Ihre Helfer wissen nichts davon. Und auch im Kriegerpalast ahnt keiner etwas von diesem heinlichen Absetzen. Ich glaube, ein wichtiges Moment naht mit gewaltigen Schritten.«

Ich setzte mich auf mein Lager. »Sie bewegen sich zu Fuß? Das verstehe ich nicht, denn selbst Lainish und seine Helfer besitzen Teleport-Gürtel. Doch sprich weiter, Kera-Hua-Zatara. Was können wir tun?«

»Wir können gar nichts tun, Jeo. Wir sind nicht einmal Statisten im *Spiel des Lebens*. Und in dem Spiel, das sich in die Wirklichkeit begibt, kennen uns die wahren Akteure nicht richtig. Eilige wissen etwas von dir, aber sie haben dich ausgeklammert. Die Worte des toten Lebenden in dem Raumschiff der obersten Etage beweisen das auch. Und von mir wissen sie alle noch nichts.«

»Und Lainish?«

»Er weiß weder von dir etwas noch von mir. Er ist einer Vermutung gefolgt, nachdem er bei Ijarkor nicht vorgelassen wurde. Er ahnt etwas. Er jagt unerbittlich die beiden Arrangeure des *Spiels des Lebens*. Und Sa-laam Siin verdächtigt er des übelsten Verrats.«

»Womit er nicht falsch liegt.« »Das kann man sehen, wie man will. Er vermutet, daß sich Danton, Tekener und Siin absetzen und zunächst in den *Höhlen der Ewigkeit* verbergen werden. Das Labyrinth ist ein ideales Versteck. Von dem Raumschiff weiß er noch nichts. Und so, wie ich den Weg der beiden Terraner verfolgen kann -wobei ich mich hauptsächlich an den Ophaler halte, den ich leichter verstecken kann-, werden sich diese Gegner hier treffen.«

»Das paßt mir nicht. Ich habe keine Lust zwischen zwei Fronten zu geraten. Wir müssen verschwinden.«

»Es ist zu spät, Alter. Es gibt Dinge, die du nicht ändern kannst. Kletter hinauf zu deinem Guckloch. Berichte mir, was du draußen in den kalten Schluchten siehst. Ich verstehe es nämlich nicht.«

»Das *Spiel des Lebens*!« fragte ich. »Nein, Jeo. Die ersten Kämpfe finden nicht hier statt. Es steht aber der Moment bevor, an dem die Sänger von Ophal den eigentlichen Festgesang anstimmen. Und nun klettere zu deinem Fenster.«

Ich erhob meinen müden Körper. Der Aufstieg bis zu dem Guckloch, durch das ich Ijarkors Palast manchmal beobachtet hatte, war schnell zu schaffen. Natürlich kannte ich auch hier jeden notwendigen Tritt. Ich wußte, wo ich mich festhalten mußte. Dennoch wäre ich beinahe abgerutscht. Ich rief auf den letzten Stufen die *Innere Ruhe*. Sie gab mir die notwendige Stabilität. Schließlich lehnte ich mich an die Brüstung des natürlichen Fensters.

Draußen war es nicht sonderlich hell. Die Sonne Siom stand schon hinter dem Kriegerpalast. Die Nacht würde den Tag bald ablösen. Ich stellte etwas überrascht fest, daß ich mein Zeitgefühl

verloren hätte, denn ich war davon ausgegangen, daß es noch früh am Tag war.

»Was siehst du, alter Träumer?« rief Kera-Hua-Zatara von unten. »Es wird allmählich dunkel.«

»Strenge deine Augen an. Irgendwo in den Schluchten spüre ich Salaam Siin. Die beiden Terraner befinden sich sicher bei ihm. Ich spüre Roi Dan-ton und Ronald Tekener aber nicht richtig. Sie sind mir zu fremd.«

Ich suchte die trostlose Landschaft ab. Schließlich entdeckte ich drei Gestalten, die sich im Schutz der tiefen Schatten des Abends den *Höhlen der Ewigkeit* näherten. Ob es sich dabei um die drei Genannten handelte, vermochte ich nicht zu sagen.

Ich teilte dies der Pflanze mit und erwähnte dabei auch meine Zweifel über die Identität der drei Personen. Es leuchtete mir nämlich nicht ein, daß sich diese auf ihren eigenen Beinen fortbewegten, wo ihnen doch bestimmt ausgezeichnete technische Hüfsmittel und insbesondere das Tele-port-System zur Verfügung standen.

»Lainish wird sie auch registrieren«, antwortete Kera-Hua-Zatara. »Er wird ihnen auflauern. Aber es wird zu keinem Kampf kommen.« »Das verstehe ich nicht.« »Du wirst es noch verstehen, alter Eremit. Kannst du erkennen, an welcher Stelle sie in die *Höhlen der Ewigkeit* eindringen werden?«

»Unweit von hier«, antwortete ich. »Wenn sie ihre Richtung nicht ändern. Ihr Ziel ist sicher das Raumschiff.«

»Zweifellos. Und dazwischen war-tet Lainish mit ...«

Sie brach mitten im Satz ab. Auch ich stutzte und klammerte mich an das Felssims.

Etwas Unbeschreibliches lag in der Luft. An allen Ecken und Enden schien es zu knistern und zu knacken. Der Mond Ijarkor zeigte sich, als sei er zum Leben erwacht.

Kera schien es auch zu spüren, denn sie bewegte unsicher ihren blauroten Blütenkopf hin und her. Aber auch in mein Bewußtsein drang dieses unbeschreibliche Etwas ein.

Die Luft schien sich elektrisch aufzuladen. Es war, als ob die fernsten Klänge des Universums mich umsäu-selten, aber in Wirklichkeit hörte ich

nichts. Der Abendhimmel Ijarkors schimmerte nun wieder heller und in ungewöhnlichen grünen Farben. Eine unheimliche Stimmung breitete sich aus.

Die drei Gestalten, die weit unter mir und außerhalb der *Höhlen der Ewigkeit* durch die Schluchten Ijarkors hetzten, entdeckte ich nicht mehr. In der Nähe des Kriegerpalasts schoß eine vielfarbige Lichtfontäne in die Höhe und verlor sich in den Weiten des Abendhimmels. Das Bild des mächtigen Gebäudes verschwamm für Sekunden vor meinen Augen. Der Boden unter meinen Füßen bebte leicht. Ich verspürte plötzlich eine Angst, gegen die auch die *Innere Ruhe* nicht mehr half.

»Was ist das, kleine Kera?« rief ich aufgeregt nach unten.

»Die Sänger von Ophal haben mit dem eigentlichen Festgesang zum *Spiel des Lebens* begonnen«, antwortete Kera-Hua-Zatara dumpf. »Es geschieht so, wie ich es bereits aus der jungen Zukunft gesehen habe. Der gemeinschaftliche Gesang von einer Million Ophalern nach den Melodien Sa-laam Siins wäre eigentlich ganz harmlos, aber doch bringt er ein psionisches Beben, das weite Teile der Galaxis Siom Som erschüttern wird.«

»Was?« Ich wollte in aller Eile zu Kera hinabklettern, aber sie bat mich, am Ausguck zu verweilen. »Ich verstehe das nicht. Ich weiß nur, daß mich ein Grauen packt.«

»Ich verstehe es auch nicht«, gab sie zu. »Aber ich höre die Gedanken des Meistersingers Siin. Er dringt soeben mit seinen Begleitern in die *Höhlen der Ewigkeit* ein. Er denkt an die psionischen Energien, die den Gesang seiner Artgenossen begleiten. Diese wirken

auf die Vorgänge der psionischen Maschinerie des *Königstors* ebenso ein, wie auf die des Teleportsystems, das die beiden Planeten Som und Somatri samt den Monden Culio und Ijarkor untereinander verbindet.«

»Ich verstehe nichts«, rief ich wieder. »Aber ich höre Schüsse und den Lärm von Kämpfen.« Kera-Hua-Zatara reagierte nicht auf meine Worte. Sie fuhr in einer Art Selbstgespräch fort:

»Die psionischen Energien des Gesangs der Ophaler erzeugen eine Resonanz in den technischen Systemen des Teleports und der Heraldischen Tore. Die Energien schaukeln sich gegenseitig auf. Und die Sänger von Ophal liefern immer neue Impulse. Auf Ijarkor hat diese Entwicklung schon begonnen. Das Teleport-System funktioniert hier nicht mehr. Lainish und seine Helfer sind in der Fortbewegung nun so stark behindert, daß Salaam Siin und die beiden Terraner ihnen zunächst ausweichen können. Aber der Anführer des *Hauses der Fünf Stufen* hat

Vorsorge gegenüber seinen Gegnern getroffen. Sie werden nicht so bald zu ihrem Raumschiff gelangen.«

»Wir können doch nicht tatenlos hier herumstehen.« Ich bekam meine Aufregung nicht unter Kontrolle. Die Kräfte der *Innere Ruhe* versagten fast zur Gänze. Mein Chitinpanzer begann rhythmisch zu beben. Ich verstand nun aber, warum sich Salaam Siin und die beiden Terraner zu Fuß bewegten. Sie hatten gewußt, daß das Teleportsystem kurz vor dem Zusammenbruch stand.

»Beobachte weiter«, bat mich Kera-Hua-Zatara. »Ich bin zu sehr mit mir selbst beschäftigt. Die psionischen Energien des Gesangs der Ophaler dringen auch in mich ein. Ich bin ein Resonanzpunkt.«

Ich ahnte, daß dies etwas mit ihrer Todesahnung zu tun hatte und schwieg voller Betroffenheit. Noch sah die Pflanze aber ganz normal aus. Der Kampflärm, der verzerrt durch die *Höhlen der Ewigkeit* an meine Hörnerven gedrungen war, war plötzlich nicht mehr vorhanden.

»Bedeutende Dinge, unheimliche Dinge«, sprach Kera-Hua-Zatara leise und für mich kaum noch hörbar. Ich starrte wieder durch das Guckloch.

Die seltsamen Lichterscheinungen dauerten an.

»Die Resonanz greift nun auf den Planeten Som über«, hörte ich die Pflanze. »Die technischen Knotenpunkte der dortigen Teleportanlagen explodieren unter der Wucht der psionischen Energien des Gesangs.«

»Ich kann Som nicht sehen«, antwortete ich.

»Natürlich nicht, du alter Narr. Die Entfernung ist zu groß.«

»Der ganze Himmel liegt in einem fahlen grünen Licht, Kera.«

»Jetzt bricht das *Königstor* zusammen, Alter. Dadurch wird die überlichtschnelle Schockfront ausgelöst, die zusammen mit dem Gesang der Ophaler auf Paüliar und Lombok die psionische Energie in alle anderen Heraldischen Tore übertragen wird. Die größte Katastrophe von Siom Som steht bevor. Und in mir toben sich diese Energien nun auch aus. Ich breche ...«

Sie brach mitten im Satz ab. Ich rannte zu ihr hinunter.

Ihr Blütenkopf hatte sich geschlossen. Die vier Blätter hingen schlaff nach unten, und der Stamm neigte sich bedrohlich zur Seite.

»Kera!« schrie ich. »Du darfst nicht sterben!«

»Eis«, flüsterte sie kaum hörbar. »Besorge Eis, viel Eis.«

6.

»Erzähl mir noch eine Geschichte, kleine Kera! Nur noch eine, damit meine Zeit schneller durch die Adern des Universums fließt!«

Sie rührte sich nicht. Sie flüsterte auch nicht mehr. Eine tiefe Niedergeschlagenheit bemächtigte sich meines Bewußtseins. Ich verfluchte innerlich Ijarkor, Lainish, Salaam Siin, die beiden Terraner und das *Spiel des Lebens*. Die Dunkelheit war längst in den *Höhlen der Ewigkeit* eingekehrt. Ich sah aber auch jetzt noch genug, denn an vielen Stellen glomm das schwache Licht unzähliger Pilzkulturen auf. Meine Facettenaugen hatten sich den veränderten Lichtverhältnissen angepaßt. Das Gesicht des Labyrinths war jetzt ein anderes, aber mir nicht minder bekanntes.

Außerdem schimmerte der Nachthimmel Ijarkors heller als gewöhnlich. Ich wußte, daß diese Erscheinung von dem Chaos herrührte, das die Sänger von Ophal inszeniert hatten.

Kera-Hua-Zatara hatte sich nicht verändert. Sie sah eigentlich nicht wie tot aus - aber auch nicht wie lebendig. Ich kramte ein paar Nahrungsreste zusammen und stärkte mich. Noch während ich kaute, hörte ich leise Geräusche, die durch die Gänge und Kavernen bis zu mir drangen. Woher sie kamen, konnte ich nicht mit Sicherheit sagen. Die letzten Worte Keras brannten noch in mir.

Ihre Aufforderung, Eis zu besorgen, war unsinnig,

denn es gab in den *Höhlen der Ewigkeit* an keiner Stelle eine Temperatur, an der das Wasser zu Eis erstarrte.

In meiner Verzweiflung machte ich mich auf den Weg. Dabei aktivierte ich alle Kräfte der *Inneren Ruhe*. Ich setzte langsam die Schritte voreinander, denn die fast vollkommene Dunkelheit erlaubte kein schnelles Bewegen. Die leuchtenden Flecken an den Felswänden wiesen mir den Weg in die seitlichen Regionen.

In meinem Kopf reifte allmählich ein verrückter Plan, denn mir war klar, daß ich Hilfe brauchte. Ich kletterte in die unteren Etagen und bewegte mich seitlich so, daß ich etwa an den Ort gelangen mußte, an dem Salaam Siin und die beiden Terraner die *Höhlen der Ewigkeit* betreten haben mußten. Schließlich gelangte ich an einen Felsüberhang der untersten Etage, von der zwei Wege direkt ins Freie führten.

Am Himmel über Ijarkor flackerten unstete Lichter. Aber daran hatte ich mich schon gewöhnt. Viel erstaunlicher waren die dichten Wolkenbänke, die sich gebildet hatten, denn solche Naturerscheinungen waren hier unbekannt. Vermutlich hing diese Veränderung auch mit dem Gesang der Ophaler oder der psionischen Schockwelle zusammen.

Die leisen Erschütterungen, die durch den Boden liefen, wurden wieder deutlicher. Sie schwollen in unregelmäßigen Zeitabständen an und verschwanden dann wieder.

Auch der Planet Som war nun an einer freien Stelle des Nachthimmels deutlich zu sehen. Er bildete eine dünne Sichel, die von einer hellgrünen Korona umgeben war. Auf seiner Nachtseite erkannte ich trotz der riesigen Entfernung andere und aus meiner Perspektive natürlich viel kleinere Leuchterscheinungen. Ich vermutete, daß dort das *Königstor* stand.

Oder das, was von ihm übriggeblieben war.

Eine innere Scheu hinderte mich

darin, weiter ins Freie vorzudringen. Daher schritt ich unterhalb des Felsüberhangs weiter in Richtung eines weiteren Eingangs in die *Höhlen der Ewigkeit*.

Beinahe wäre ich dabei über eine dunkle Gestalt gestolpert. Ich hielt inne und untersuchte den Körper. Es war ein Somer, und er war tot. Seine Ausrüstung fehlte zum großen Teil. Andere Geräte, die er mitführte, so auch sein Teleport-Gürtel, waren zerstört. Unweit des Vogelabkömmlings fand ich einen zweiten Leichnam. Ein Schuß hatte diesem Somer den Oberkörper zerfetzt.

Angewidert setzte ich meinen Weg fort. Aber ich überlegte. Die beiden Somer konnten eigentlich nur aus dem Gefolge Lainishs stammen. Wahrscheinlich hatten sie den Auftrag gehabt, diesen Eingang zum Labyrinth zu sichern, der genau in Richtung zu Ijarkors Palast lag. Beim Kampf mit Salaam Siin und den beiden Terranern waren sie wohl ums Leben gekommen. Ich hatte ungezählte Tage des Friedens in den *Höhlen der Ewigkeit* verbracht. Nun war hier der Kampf eingeleitet. Ich benötigte alle Impulse meiner *Inneren Ruhe*, um das zu verkraften. Als ich mir versehentlich an die Brust faßte, spürte ich die Austreibung der Waffe, die ich noch immer besaß. Das stärkte meinen Trotz.

Ich setzte meinen Weg fort und begab mich zurück in die Höhlen. Es war hier zwar relativ hell, aber doch nicht hell genug, um Spuren erkennen zu

lassen. Über eine Geröllhalde kletterte ich in die zweite Etage, die in diesem Abschnitt aus einer Vielzahl von kleinen Höhlen bestand, die ich selbst nicht alle genau kannte. Ich verursachte dabei ein paar Geräusche, aber das war mir jetzt gleichgültig.

Am Eingang zu den kleinen Höhlen leuchtete ein besonders heller Pilzfleck. Durch eine seitliche Öffnung fiel das Flackerlicht von draußen herein. Ich orientierte mich. Dabei stellte ich fest, daß der Zugang, den ich nehmen wollte, mit mehreren großen Felsbrocken versperrt war. Das sah alles ganz natürlich aus, aber ich war mir sicher, daß diese Veränderung erst kürzlich entstanden sein konnte.

Ich lauschte, aber außer dem Geräusch von ein paar fallenden Wassertropfen drang nichts an meine Hörsinne.

Es gab weitere Zugänge zu dieser Region der kleinen Höhlen. Ich suchte den nächsten auf. Er war sehr klein. Ich paßte gerade durch diese Öffnung. Dabei stieß ich gegen ein kleines Kästchen, was das Geräusch von Metall auf Stein erzeugte. Blitzschnell griff ich zu.

Es handelte sich in der Tat um einen kleinen, quaderförmigen Körper. An einer Seite ragte ein kurzer Stift heraus. Welche Funktion das Ding hatte, konnte ich nicht einmal erraten. Vermutlich gehörte es zu den technischen Vorbereitungen des *Spiels des Lebens*.

Ich steckte den Kasten in meinen Umhang und kroch weiter durch den Gang, der in einen größeren Raum führte. Dabei drang ein fremdartiger Geruch auf mich ein. Ich vermutete, daß dort jemand war, und das machte mich unsicher, aber ich setzte meinen

Weg fort. Mich lautlos zu bewegen, war kein Problem.

Der Stollen weitete sich zu einer ersten Höhle, die nach meinen Erinnerungen nur etwa zehn Schritte durchmaß. Hier herrschte absolute Dunkelheit. Ich überlegte, ob ich meinen Leuchtschwamm herausholen sollte, entschloß mich dann aber doch, im Dunkeln nach einem der beiden Durchlässe zu suchen, die in weitere Höhlen führten.

Der Versuch gelang. Ich gelangte in einen Zwischenstollen, in dem wieder matte Pilze an den Wänden für ein kaltes, aber ausreichendes Licht sorgten. Über ein paar natürliche Stufen kletterte ich in den anschließenden Raum.

Ich bemerkte ein paar fremdartige Schatten und stutzte.

»Wenn da jemand ist«, sagte ich mit Hilfe der *Inneren Ruhe*, »dann möchte ich ihm sagen, daß ich

allein und völlig harmlos bin.«

Ein künstliches Handlicht flammte auf und traf mich mitten ins Gesicht. Ich mußte geblendet die Augen schließen.

»Wen haben wir denn da?« hörte ich eine klare Stimme. »Der sieht ja aus wie der Höhlengeist persönlich!«

»Das kann nur der Eremit sein«, antwortete eine zweite Stimme, »den Ijarkors Berater einmal erwähnt haben. Er ist harmlos.«

Ich blinzelte ein bißchen, um meine Augen der Helligkeit anzupassen. Das dauerte eine Weile. Dann konnte ich die Hände vom Gesicht nehmen.

Ich erkannte drei Fremde, von denen zwei ihre Waffen auf mich richteten.

Ich wußte sofort, um wen es sich handelte.

»Salaam Siin.« Ich deutete auf den Ophaler. »Und ihr seid Roi Danton und Ronald Tekener. Mein Name ist Jeo, und früher war ich einmal ein Pailli-are. Seit vielen Tagen und Nächten lebe ich hier als Eremit in den *Höhlen der Ewigkeit*.«

»Hoppla!« Der eine der beiden Ter-raner, der vermutlich Ronald Tekener war, trat auf mich zu. »Du bist erstaunlich gut informiert, Alter. Kannst du hellsehen?«

»Nein.« Ich schüttelte den Kopf. »Ich nicht, aber Kera-Hua-Zatara. Du bist Ronald Tekener, nicht wahr?«

Der Fremde mit dem narbigen Gesicht, in dem ich Tekener vermutete, war mißtrauisch. Er trat auf mich zu und tastete meinen Körper ab. Natürlich entdeckte er die Waffe und auch das kleine Kästchen, über das ich am Höhleneingang gestolpert war. Kopfschüttelnd nahm er die beiden Sachen an sich.

»Einer unserer Warnsensoren«, staunte er. »Und ein Impulsstrahler aus dem Arsenal für das *Spiel des Lebens*.«

»Ich kann ihm etwas vorsingen«, meldete sich der Ophaler Salaam Siin erstmals zu Wort. »Dann wird er alles ausplaudern, was er weiß. Ich schaffe das auch ohne Chor.«

»Es besteht kein Grund«, wehrte ich mich, »mich zu etwas zu zwingen. Ich biete euch meine Hilfe an, wenn ihr mir zwei Gegenleistungen erbringt. Und ich kann euch bestimmt helfen.« »Setzen wir uns.« Roi Danton drehte die Lampe so zur Seite, daß sie mich nicht mehr blendete. Ich folgte seiner Aufforderung. Auch Salaam Siin und Ronald Tekener nahmen Platz. »Und

fnun erzähl mal, Jeo, woher du unsere Namen kennst, welche Forderungen du hast und wie du uns helfen willst.«

»Und wer Kera-Hua-Zatara ist«, fügte Ronald Tekener hinzu.

»Ich fange mit meinen Wünschen an«, erklärte ich fest, »denn einer da-von ist sehr eilig. Ich brauche dringend Eis. Gefrorenes Wasser, versteht ihr? Wenn ich das nicht bekomme, wird Kera-Hua-Zatara bestimmt bald sterben. Und sie werdet ihr auch brauchen. Ich will nicht, daß sie stirbt. Ich habe nur sie in meiner Ein-samkeit.«

»Eis?« Der Narbige starrte mich überrascht an, als würde er an meinem Verstand zweifeln.

»Sie ist krank geworden«, versuchte ich etwas zu erklären, das ich selbst nicht genau verstand.

»Durch den psionischen Gesang der Ophaler. Aber ich sehe schon, daß ihr mich nicht versteht. Laßt mich etwas weiter ausholen ...«

Ich berichtete in knappen Worten über mein Leben mit Kera-Hua-Za-tara, über ihre seltsamen Fähigkeiten und Sehnsüchte und über die jüngsten Ereignisse seit dem Beginn des *Spiels des Lebens*. Nur Lainish und seine Leute sprach ich nicht an. Und auch das Raumschiff in der obersten Etage erwähnte ich nicht.

»Wenn das stimmt, was dieser Alte sagt«, meldete sich zuerst Salaam Siin zu Wort, »dann würde es bedeuten, daß der Plan voll aufgegangen ist. Ich möchte diese Pflanze Kera-Hua-Za-tara gern kennenlernen und mehr von ihr erfahren.«

Danton und Tekener sprachen leise

miteinander. Dann wandte sich der Narbige an mich:

»Paß auf, Jeo. Wir vertrauen dir. Wir glauben in der Tat, daß du uns helfen könntest, denn wir haben bei der ersten Begegnung mit ein paar Somern wichtige Unterlagen über das Labyrinth, das du die *Höhlen der Ewigkeit* genannt hast, verloren. Wir haben ein paar Orientierungsschwierigkeiten, um an unser Ziel zu gelangen. Wir sind aber auch der Meinung, daß du uns noch einiges verschwiegen hast. Warum?«

Ich dachte mir meinen Teil über diese Andeutungen und insbesondere über die

Orientierungsschwierigkeiten und das Ziel. Die letzte Frage überhörte ich jedoch voll und ganz.

»Ich behalte meine Trümpfe zurück«, entgegnete ich kühl, »bis ich das Eis bekomme. Und bis ihr meinen zweiten Wunsch erfüllt, nämlich den, daß ihr allesamt aus den *Höhlen der Ewigkeit* für immer verschwindet. Das hier ist meine Welt.«

»Wir würden gern verschwinden, wenn wir könnten«, erklärte Ronald Tekener. »Es gibt da ein paar Hinderungsgründe.«

»Ich weiß. Könnt ihr mir Eis besorgen?«

Danton und Tekener starrten sich an. Dann sprachen sie etwas in einer in mir unbekannten Sprache. Schließlich wandte sich der Narbige an mich:

»Wir haben die Möglichkeit, wenn du uns zeigst, wo Wasser ist. Die Sache hat aber einen Haken. Irgendwo in diesem Labyrinth warten noch ein paar schwerbewaffnete Somer auf uns. Sie sind nicht gut auf uns zu sprechen.«

»Auch das ist mir bekannt«, hakte ich sogleich ein. »Zwei ermordete Somer habe ich bereits entdeckt. Wie viele habt ihr noch umgebracht?«

»Hör mal, Freundchen.« Tekener sprach nun eine deutliche Nuance härter und drohender. Auf ihn schien die *Innere Ruhe* nicht zu wirken. »Ich mag es nicht, wenn man mich beleidigt. Die drei wollten uns umbringen. Wir handelten in Notwehr, wenn du das verstehst. Und einer entkam uns sogar.«

»Schon gut.« Ich lenkte ein. »Daß einer entkam, ist dumm für euch, denn es befinden sich mindestens dreizehn bis an die Zähne bewaffnete Somer in den *Höhlen der Ewigkeit*.« »Woher willst du das wissen?« Ich beschloß, nicht auf diese Frage zu reagieren, dafür die Terraner aber noch mehr zu locken.

»Dreizehn sind es mindestens«, antwortete ich. »Fünfzehn habe ich gesehen, zwei habt ihr in Notwehr getötet. Und dann ist da noch der Anführer. Den habe ich nicht mitgezählt.«

Wieder tauschten die beiden Terraner intensive Blicke. Der Ophaler verfolgte das Gespräch schweigend, aber sehr aufmerksam.

»Von welchem Anführer sprichst du, Jeo?« wollte Roi Danton wissen.

»Auch das sage ich dir, wenn ich das Eis zu Kera-Hua-Zatara gebracht habe.«

Ich hatte wieder Oberwasser, denn ich spürte, daß mein Spiel aufging. Einen anderen Grund, diesen Eindringlingen gegenüber zuvorkommend zu sein, als Hilfe für Kera-Hua-Zatara zu finden, hatte ich nicht.

»Du sagst es jetzt sofort«, verlangte der Narbige. »Dann bekommst du das Eis. Und danach führst du uns durch das Labyrinth an einen Ort, der irgendwo sehr weit oben sein muß.« Ich schwieg.

Plötzlich spürte ich, wie etwas nach mir griff. Ich starrte den Ophaler an. Nun vernahm ich auch die seltsamen Töne, die mich einlullen und gefügig machen sollten. Über Salaam Siin und seine psionische Sangeskunst hatte ich genug von Kera-Hua-Zatara erfahren. Ich schloß meine Augen und konzentrierte mich ganz auf die *Innere Ruhe*. Der psionische Gesang wurde intensiver, aber seine Kraft prallte an mir ab.

»Nun könnt ihr ihn fragen«, meinte Salaam Siin dann.

»Ihr werdet die gleichen Antworten bekommen wie zuvor«, sagte ich schnell, denn der Druck durch den Gesang wurde fast unerträglich. Und das durfte ich mir nicht anmerken lassen.

»Meine *Innere Ruhe* macht mich immun gegen diese psionische Gedankenspritze.«

Salaam Siin mußte zugeben, daß er nichts ausrichten konnte. Er brach den psionischen Gesang ab, und ich fühlte mich bedeutend wohler in meinem alten Chitinpanzer.

»Du wirst mir allmählich etwas unheimlich, Alter.« Tekeners Augen bildeten schmale Schlitze.

»Salaam kann noch mehr. Es ist also besser, wenn du freiwillig antwortest.«

»Ich habe auch keine Angst vor dem *Gesang des Todes*, den er *Nambaq siwa* nennt«, gab ich offen zu. »Nun staunt ihr sicher, daß ich auch das weiß. Ich weiß noch mehr. Es ist besser für euch, wenn ihr fair mit mir und Kera-Hua-Zatara zusammenarbeitet, denn sie weiß fast alles. Sie kann räumlich nahe und ferne Geschehnisse empfangen, und auch solche aus der jüngeren Vergangenheit oder der nahen Zukunft.« Ronald Tekener trat spontan auf mich zu und nahm meine Hand.

»In Ordnung, Jeo. Aber ich warne dich. Wir können uns sehr gut wehren. Wenn du uns hintergehst, dann könnte das böse Folgen haben.«

»Ich brauche nur an die toten Somer denken, um zu wissen, daß ihr nicht ins Spiel kommt.« Nun reichte mir auch Roi Danton die Hand. Salaam Siin signalisierte mit einer Geste sein Einverständnis.

»Hört zu, ihr Freunde auf Zeit«, fuhr ich fort. »Ich danke euch für euer Entgegenkommen. Die Sache mit dem Eis ist mein bitterer Ernst. Ich bin mir nicht einmal sicher, ob ich es noch rechtzeitig beschaffen kann, denn Kera-Hua-Zatara hat bereits ihren Tod prophezeit. Ich hoffe sehr, daß sie da eine falsche Zukunft gesehen hat.

Und um euch meinen guten Willen zu

beweisen, so verrate ich euch, daß der Anführer der somischen Kämpfer für euch kein

Unbekannter sein kann. Er ist ein unerbittlicher Jäger. Das hat Kera-Hua-Zatara mir gesagt. Und sein Name lautet Lainish.«

Nun zuckten die beiden Terraner deutlich zusammen.

»Lainish ist hier im Labyrinth?« fragte mich Roi Danton noch einmal. »Er ist hier«, entgegnete ich. »Ich habe ihn selbst gesehen. Er hat sein Quartier in der siebten Etage aufgeschlagen. Wahrscheinlich wartet er die Nacht ab, bis er die Suche nach euch fortsetzt. Ich sage euch noch etwas. Ihr habt wohl die Unterlagen über die *Höhlen der Ewigkeit* beim Kampf mit den Wachposten verloren. Und damit auch die Angaben über den Ort, auf dem ein Raumschiff mit dem Roboter Sab-17 wartet.«

»Er kann wirklich hellsehen!« staunte der Narbige. Sein Tonfall war jetzt aber sehr freundlich.

»Ich kann nicht hellsehen. Kera-Hua-Zatara kann es wohl. Ich habe das Raumschiff selbst gesehen. Ich habe auch mit dem Roboter gesprochen. Aber den Weg dorthin hat mir meine Freundin, die sprechende Pflanze Kera-Hua-Zatara, genannt. Wenn ihr mir helft, führe ich euch zu diesem Raumschiff. Und ihr könnt mir glauben, daß wir dabei Lainish nicht begegnen, denn ich kenne hier buchstäblich jeden Stein.«

»Du bist unser Mann!« Ronald Teke-ner hieb mir noch freundlicher auf die Schulter. »Du kannst mich Tek nennen.«

»Dann ist wohl alles gesagt«, meinte ich. »Folgt mir zu Kera-Hua-Zatara. Wir gehen einen Weg, den Lainish und seine Helfer bestimmt nicht kennen. Benutzt euer künstliches Licht nur sehr sparsam, denn es gibt Schächte, die durch alle elf Ebenen der *Höhlen der Ewigkeit* reichen. Unterwegs zeige ich euch, wo das Wasser ist. Und ihr macht daraus Eis, das wir zu meiner kleinen Kera bringen. Ist das so in Ordnung, Tek?«

»Es ist in Ordnung, alte Ameise.« Ich spürte, daß Tek auch das freundlich meinte. »Ich wüßte nicht, was wir getan hätten, wenn du nicht zu uns gekommen wärst. Bitte geh voran.«

Für den Rückweg mußte ich eine andere Route wahlen. Einmal mußte ich den Schächten ausweichen, die bis in die siebte Etage oder weiter nach oben reichten, denn die Geräusche, die meine Begleiter sicher verursachen würden, konnten Lainish und seine Kämpfer herbeilocken. Außerdem mußte ich zu einem Wasserloch. An

den See, der für das Endspiel präpariert worden war, wagte ich mich nicht heran.

Ich staunte, wie gewandt und leise sich die Terraner und der Ophaler bewegen konnten. Es mußte sich um geschulte Kämpfer handeln.

Meine Vorsicht erwies sich schon bald als überflüssig, denn ein Brausen entstand in den *Höhlen der Ewigkeit*.

»Was ist das, Jao?« fragte Tek.

Ich gab ihm zu verstehen, daß sie warten sollten. Ein gebogener Quergang führte von hier zu einem Guckloch, von dem aus ich das Tal überblicken konnte. Was ich sah, versetzte mich in Erstaunen.

Über der Oberfläche von Ijarkor tobte ein Sturm. Der Himmel war von dunklen Wolken behangen, die den Blick auf den Planeten Som versperrten.

Windböen rissen den Mondstaub in die Höhe und ließen ihn im fahlen Grünlicht verrückte Reigen tanzen. Das Unwetter erstreckte sich so weit, wie ich sehen konnte. Der Palast des Kriegers lag nun unter einem zusätzlichen Schirmfeld, das dort die künstlich stabilisierte Atmosphäre beruhigte.

Die Nebenerscheinungen dieses Stauborkans erzeugten also das Brausen und Heulen in den Schächten der *Höhlen der Ewigkeit*. Ein solches Naturereignis war auch für mich vollkommen neu. Ich schrieb es ebenfalls dem Chaos zu, das die Sänger von Ophal ausgelöst hatten.

Rasch kehrte ich zu meinen Freunden auf Zeit zurück und berichtete von meinen Beobachtungen. Salaam Siin bestätigte meine Schlußfolgerungen über die Nebenwirkungen aus dem Gesang der Ophaler.

Dann setzten wir unseren Weg fort. Das Rumoren im Boden des Mondes wurde wieder stärker. Es beunruhigte mich jetzt doch, und ich ließ dies meine drei Begleiter wissen.

»Es wird nichts passieren«, behauptete der Ophaler.

Endlich erreichten wir die Wasserstelle. Die beiden Terraner füllten zwei Säcke mit Wasser und brachten dann das gebogene Metallstück eines Aggregats ihrer Körperausrüstung darin an.

»Bis wir bei deiner Kera-Hua-Zatara sind«, meinte Tek, »haben wir zwei große Eisklumpen. Los,

vorwärts!«

Mir kam das etwas unheimlich vor, aber ich kramte in meinen Erinnerungen. Dabei fiel mir ein, daß meine Eltern damals auf Pailliar auf eine ähnliche Art Eis hergestellt hatten, das sie für die Frischhaltung von Nahrung verwendet hatten. Nun war wieder die *Innere Ruhe* in mir.

Wir erreichten meine Wohnhöhle. Die Leuchtschwämme an den Wänden strahlten bei meiner Ankunft von allein heller. Auch das war eine Wirkung der *Inneren Ruhe*. Die Terraner staunten sichtlich. Der Ophaler verhielt sich ruhig und abwartend.

Ich zeigte ihnen meine Kera. An deren Aussehen hatte sich seit meinem Weggang fast nichts verändert. Ich meinte, daß die Blätter noch etwas müder nach unten hingen, aber da konnte ich mich auch irren. »Und was nun?« fragte Tek. »Packt ihren Stamm in das Eis«, verlangte ich automatisch. Ich wußte nicht, wie ich auf diesen Gedanken kam, der mir eigentlich unsinnig erschien. Oder war da eine Stimme in mir, die mir diese Worte eingab? »Und den Rest legt auf den Boden zu ihren Wurzeln.«

Tek schüttelte den Kopf. »Damit würden wir sie endgültig zum Absterben bringen, Jeo.«

»Kera-Hua-Zatara ist keine Pflanze in deinem Sinn«, widersprach ich. »Sie ist ganz anders. Tut bitte, was ich sage.«

Die beiden Terraner schüttelten noch immer den Kopf, aber sie taten, was ich verlangt hatte.

Kurz darauf war die untere Hälfte Keras vom Eis umhüllt.

Die Reaktion kam prompt. Kera-Hua-Zatara zerfiel zu dunklem Staub, der schnell im Eis versickerte. Kaum war sie verschwunden, da schoß ein neuer Stamm aus den Eisbrocken in die Höhe. Während die letzten Stücke des gefrorenen Wassers mit rasender Geschwindigkeit tauten, bildete sie sich neu. Ihre vier dunkelgrünen Blätter sprossen aus einer Übergangsknospe und entfalteten sich. Danach reckte sich der neue und noch geschlossene Blütenkopf in die finstere und stürmische Nacht der *Höhlen der Ewigkeit*.

Die Terraner stießen Laute der Verblüffung aus, und ich sagte zufrieden;

»Glaubt ihr mir nun, daß sie ganz anders ist?«

Der Blütenkopf entfaltete sich zu der mir bekannten Form. Der Rot-schimmer war nun aber deutlich matter.

»Kera-Hua-Zatara!« rief ich. »Hörst du mich?«

»Natürlich, alter Höhleneremit«, antwortete sie ohne Zögern. »Ich habe mich regenerieren können. Danke für das wunderbare Eis. Ich wußte nicht, ob du das schaffen würdest. Es war unmöglich, diese junge Zukunft zu er-

kennen. Ich sehe, du hast ein paar Gäste mitgebracht. Ich begrüße die Terraner Roi Danton und Ronald Tekener und den Meistersinger Salaam Siin, der mich mit seinem psionischen Gesang der unzähligen Sänger von Ophal fast umgebracht hätte.«

Salaam Siins Reaktion war ein verwirrendes Geträller, das tatsächlich wie eine Entschuldigung klang. Seine Worte lauteten:

»Ich bedaure diese Nebenwirkung, Kera-Hua-Zatara. Ich habe nie ein Wesen wie dich gesehen. Und ich wußte auch nicht, daß es Lebewesen gibt, die direkt auf die Melodie des *Spiels des Lebens* reagieren, denn diese habe ich ausschließlich für Maschinen komponiert.«

»Ich trage es dir und den Terranern nicht nach. Jeo hat euch gesagt, daß ich anders bin. Ich bin nicht von Ijar-kor oder Som. Ich bin nicht von Siom Som und nicht aus der Mächtigkeitsballung Estartu. Ich bin auch nicht aus der Milchstraße, aus der Roi Danton und Ronald Tekener stammen, deren Gedanken sich mir nun endlich öffnen. Ich bin anders. Aber fragt mich nicht, wie anders oder woher, denn ich kenne die Antworten auf solche Fragen nicht.«

»Ich staune wahrhaftig«, wandte sich Tek an mich. »Und sie hat dir all das berichtet, was du uns erzählt hast? Und sie weiß, was um uns herum geschehen ist und was in der nahen Zukunft geschehen wird?«

»So ist es«, entgegnete ich zufrieden. Zufrieden, weil Kera-Hua-Zatara wieder richtig lebte. »Aber alles weiß sie auch nicht. Sie hat zwei Töchter, nach denen sie sucht. Sie heißen Hua-kaggachua und Comanzatara. Gefunden hat sie die beiden noch nicht. Sie kennt ganz flüchtig aus der Ferne eine Artgenossin namens Aldruizantaro.«

»Jetzt bin ich richtig neugierig geworden.« Roi Danton bückte sich zu der Pflanze hinab und betrachtete sie aus der Nähe. »Du weißt wirklich, was auf Ijarkor, auf Som und in der Galaxis Siom Som in den letzten Stunden geschehen ist? Dann laß mal hören, was du zu berichten hast.«

Kera-Hua-Zatara reagierte nicht. Ich lachte leise, womit ich mir erneut verwunderte Blicke der beiden Terraner einhandelte.

»So geht das nicht«, erklärte ich. »Setzt euch hin. Ihr habt noch Zeit. Lainish unternimmt jetzt

nichts. Der Sturm hält ihn und seine Somer zu-rück. Und dann lauscht unserem Ge-spräch, denn Kera-Hua-Zatara spricht nicht mit Eindringlingen in die *Höhlen der Ewigkeit*, auch wenn ich diese als meine Freunde auf Zeit vor-stelle.«

Die beiden Terraner folgten meiner Bitte spontan. Sie hatte ich überzeugt. Salaam Siin schloß sich ihnen zögernd an.

Dann saßen wir im Kreis um meine kleine Kera und schwiegen. Ich war-tete noch ein bißchen, bevor ich mich zu Wort meldete. Ich dachte mir näm-lich, daß sie die beiden Terraner noch studieren wollte.

7.

»Erzähl mir noch eine Geschichte, kleine Kera, damit meine Zeit schnell-er durch die Adern des Universums fließt!«

Die Worte sprudelten diesmal mit spielerischer Leichtigkeit aus mir her-vor. Ich achtete nicht mehr auf meine

Gäste und konzentrierte mich ganz auf sie.

»Soll ich wirklich in Gegenwart der Eindringlinge sprechen, alter Jeo?

Willst du, daß sie hören, daß ich nicht mehr lange zu leben habe? Oh, ich merke, daß du sie als Freunde be-zeichnest, als Freunde auf Zeit. Das verträgt sich schon eher mit meinen

Vorstellungen. Also, Eremit, was willst du?«

Ich deutete Salaam Siin, Roi Danton und Ronald Tekener an, daß sie schweigen sollten. Dann wiederholte ich meinen Spruch.

Und Kera-Hua-Zatara erzählte ...

Das *Spiel des Lebens* konnte nicht über die erste Runde gelangen. Ijarkor mußte seine Berater beauftragen, es sofort abubrechen. Es wird auch nie fortgesetzt werden.

Es war längst zu Ende, als plötzlich an mehreren Orten Dinge geschahen, die nicht von geringerer Bedeutung waren. Während im Palast des Krie-gers die Suche nach den beiden Arran-geuren und dem Meistersinger begann, herrschte schon große Panik unter den Kriegern und Animateuren.

Nur Lainish, der von Jagdfieber und teuflischer Schläue geprägt war, ging seinen eigenen Weg.

Die Spuren, die von den Ver-schwundenen gelegt worden waren, veranlaßten Ijarkor, zu der Überzeu-gung zu kommen, daß sie längst nicht mehr hier auf dem Mond der Spiele weilten.

Der Festgesang der Sänger von Ophal hatte die psionische Welle aus-gelöst, die in Resonanz mit den techni-schen Einrichtungen der Heraldischen

Tore und der Teleport-Systeme gera-ten war.

Und in Resonanz mit mir.

Die entstandene Schockwelle raste mit unbegreiflicher Geschwindigkeit durch das All und erreichte die beiden abgezweigten Gruppen der Ophaler auf Jeos Heimatwelt Pailliar und auf Lombok.

Just in den Momenten des Zusam-menbruchs des Teleport-Systems von Som und Somatra, dem auch die Monde Ijarkor und Culio angeschlos-sen waren, beordnete Lainish weitere Helfer in die *Höhlen der Ewigkeit*, um seine Widersacher, euch drei Eindring-linge, zu stellen und zu vernichten. Das Teleport-System versagte. Es ka-men keine weiteren Kämpfer an unse-ren Ort der Ruhe.

Lainish mußte sich f ortan mit seiner Kerntruppe von fünfzehn Kämpfern begnügen. Zwei davon leben bereits nicht mehr.

Unterdessen jagte die psionische Schockwelle hinaus und erreichte die anderen Sänger von Ophal. Und diese stimmten in den Gesang ein. Das *Ter-ranertor* von Pailliar fiel. Das *Helden-tor* von Lombok folgte ihm. Die totale Katastrophe für die Ewigen Krieger und für die Galaxis Siom Som war perfekt.

Die noch nicht betroffenen Heral-dischen Tore werden folgen. Das ist eine ganz sichere Prognose für den kommenden Tag von Ijarkor, den un-sere Besucher nicht mehr erleben werden. Ihr braucht nicht zu erschrecken, ihr Eindringlinge. Ihr werdet ihn des-halb nicht erleben, weil euch der alte und zerlumpfte Jeo dann schon zu eu-rem Raumschiff gebracht hat. Und weil ihr mit diesem verschwinden wer-

det, ohne daß Lainish und seine Hä-scher euch kriegen.

Draußen tobt ein psionisch geweck-tes Unwetter, das Lainish in Furcht versetzt. Er wartet diese Nacht be-stimmt ab. Er unternimmt jetzt nichts gegen euch. Ihr habt Zeit.

Lainish wird es seinen verbliebenen dreizehn Hatuatano-Spezialisten von Som überlassen, euch zu jagen. Er denkt jetzt schon daran, zum Krieger Ijarkor zu gehen, um neue Intrigen im Sinn der Aufgabe des *Hauses der Fünf Stufen* gegen euch zu spinnen.

Euer toter Lebender namens Sab-17, die Halbmaschine, die Jeo Roboter genannt hat und die das Kommando auf dem Raumschiff der Netzgänger hat, das in der obersten Etage der *Höh-len der Ewigkeit* gelandet ist, wartet geduldig auf euch. Er hat den Unter-gang des *Königstors* von Som mit Hilfe seiner Ortungssysteme aufgezeichnet. Ihr könnt euch diese Bilder der Ver-nichtung betrachten, wenn ihr Ijarkor verlassen habt.

Wartet!

Ich empfangen neue und aktuelle In-formationen.

Die Flut des psionischen Gesangs hat ihre weiteren Ziele erreicht. Es gibt keine Heraldischen Tore mehr in Siom Som!

Es gibt keine Große Kalmenzone mehr.

Das Psionische Netz kehrt an seinen ursprünglichen Ort zurück.

Dem Enerpsi-Antrieb sind in Siom Som keine Grenzen mehr gesetzt.

Was ist eigentlich eine Kalmenzone?

Was ist ein Heraldisches Tor?

Was ist das Psionische Netz?

Was ist ein Enerpsi-Antrieb?

Wo sind Huakaggachua und Comanzatara?

Wann darf ich endlich in Ruhe ster-ben, damit ich die Wahrheit über meine Kinder erfahre?

Meine kleine Kera schwieg.

Ich sprang entsetzt auf, denn mir wurde bewußt, daß Kera-Hua-Zatara wieder in ihre alten Probleme verfal-len war. Meine Blicke galten Salaam Siin, Roi Danton und Ronald Tekener. Sie schienen ebenfalls verwirrt zu sein.

Schließlich setzte ich mich wieder hin.

Alle weiteren Versuche, Kera-Hua-Zatara zum Sprechen zu bringen, scheiterten. Ihr Blütenkopf verlor die letzte Rottönung. Und die Leucht-schwämme in meiner Wohnhöhle ver-dunkelten sich instinktiv.

Tek schaltete seine Handlampe ein.

»Ich brauche ein wenig Ruhe«, sagte ich matt. »Es hat jetzt keinen Sinn, mehr von Kera-Hua-Zatara erfahren zu wollen. Vielleicht ruht ihr euch auch ein bißchen aus. Dann bringe ich euch zu Sab-17.«

»Eine merkwürdige Welt«, meinte Ronald Tekener. Roi Danton und Sa-laam Siin stimmten in das Schweigen meiner Kera ein.

»Weckt mich«, bat ich, »wenn der er-ste Schein dort oben durch das Guck-loch gekrochen kommt. Dann brechen wir auf.«

Der Sturm tobte draußen, aber hier in den *Höhlen der Ewigkeit* fühlte ich mich geborgen und sicher.

Ich legte mich zurück, rief die *Innere Ruhe* und schlief daraufhin sehr schnell ein.

Tek weckte mich sanft mit dem er-sten Hauch der Strahlen der Morgen-sonne, die durch die Lichtöffnungen oben in meiner Wohnhöhle brachen und skurrile Figuren auf die gegen-überliegenden Felswände malten. Ich reckte meinen morschen Chitinpanzer, der dabei so verdächtig knarrte, daß der Narbige verwundert sein Gesicht verzog.

»Keine Sorge, Tek.« Ich versuchte zu lachen, aber die bleierne Müdigkeit ließ vorerst nur ein gequältes Stöhnen zu. »Ich bin gleich fit. Ich konzentriere mich auf meine *Innere Ruhe*, und schon geht es mir besser.«

»Was ist das, deine *Innere Ruhe*?« wollte er wissen.

»Eine geistige Kraft, die man in der Einsamkeit entdeckt. Nichts weiter. Und nun laßt uns aufbrechen.«

Ich sprach ein paar nette Worte zu Kera-Hua-Zatara. Erwartungsgemäß reagierte sie nicht. Da sie aber frisch und unversehrt aussah, war ich mir si-cher, daß sie jeden unserer Schritte verfolgte. Als ich sie sanft berührte, flüsterte sie mir ein paar ganz leise Worte zu, die meine Gäste nicht regi-strierten.

Ich wußte nun, in welchen Ab-schnitten die Somer steckten und daß Lainish im Begriff war, die *Höhlen der Ewigkeit* in Richtung von Ijarkors Pa-last zu verlassen.

»Sie wird euch kein Lebewohl sa-gen«, erklärte ich meinen drei Beglei-tern nur, »denn in ihren Gedanken bleibt sie bei euch. Sicher wird sie mir noch mehr von euch erzählen, wenn ihr Ijarkor verlassen habt.«

Roi Danton hantierte mit einem Ge-rät, das er am linken Arm trug.

»Der Zeitpunkt ist günstig«, meinte er dann. »Der psionische Sturm tobt mit unverminderter Stärke. Er hat so-gar einen gewissen Höhepunkt er-reicht. Ich kann mir

vorstellen, daß jede Ortung versagt. Wenn wir unge-schoren zu unserem Raumschiff kom-men, kann kaum noch etwas passie-ren.«

»Ihr kommt ungeschoren hin«, be-hauptete ich mit fester Überzeugung. »Kera hat es so gesehen. Und ich kenne die *Höhlen der Ewigkeit* besser als meine eigene Seele. Ihr braucht mir nur zu vertrauen.«

»Wir können unsere Aggregate nicht benutzen«, stellte Tek fest. »Die Or-tungsechos sind zwar mit Sicherheit gestört, aber auf den kurzen Entfer-nungen hier ira Labyrinth könnten uns Lainishs Leute doch aufspüren. Wir bequemen uns also wieder zu einem Fußmarsch.«

Die drei Männer verstaute ihre Ausrüstung. Die Waffen trugen sie griffbereit, aber ich dachte, daß sie sie hier nicht brauchen würden.

Diesmal nahm ich einen ganz ande-ren Weg. Er führte spiralförmig um das rnir bekannte Nest der Lainish-Hä-scher herum. Er war allerdings auch etwas beschwerlicher. Dafür hatte er gewisse Vorteile.

Den ersten Vorteil nutzte ich in der fünften Etage aus. Hier bat ich meine Begleiter, sich in einer dunklen Nische zu verbergen und zu warten, bis ich zurückkehrte. Sie stellten keine Fra-gen, was wiederum bewies, daß sie mir voll vertrauten.

Ich begab mich durch einen Quer-stollen zu einem der f ast senkrecht von oben nach unten gehenden Schächte. Oberhalb von mir machte der Schacht einen Knick, so daß von dort ein Ein-blick in die Tief e unmöglich war. Hier hatte ich in der Vergangenheit vor-sorglich ein paar Fallen angelegt, weil ich damals noch davon ausgegangen war, daß Ijarkor mich doch eines Tages töten lassen würde.

Solche Versuche waren nie gesche-hen. Der Ewige Krieger hatte mich entweder vergessen oder eingesehen, daß ich unwichtig war.

Ich brauchte nur einen Stein zu lok-kern. Dann stürzten mehrere Fels-brocken zunächst lautlos in die Tiefe. Sie schlugen in der zweiten Ebene ge-gen die Seitenwände des Schachtes und polterten dann we'iter auf das un-terste Niveau.

Der Lärm verbreitete sich mit viel-fältigen Echos durch weite Bereiche der *Höhlen der Ewigkeit*. Ich wartete und lauschte.

Tatsächlich hörte ich von oben Stimmen. Ich konnte sie nicht verste-hen, denn sie waren sehr leise, und die Echos waren vielfältig. Danach brauchte ich nicht lange zu warten.

Mehrere Somer glitten auf Anti-gravpolstern von oben herab. Ich zog mich in eine dunkle Ecke zurück und zählte mit. Es handelte sich um sechs von Lainishs Helfern. Damit befanden sich über uns nur mehr sieben, und die Gefahr war auf fast die Hälfte verklei-nert worden.

Ich löste einen weiteren Felsbrocken und gab der Ansammlung von Steinen darüber einen kräftigen Tritt. Mit wil-dem Getöse raste eine Steinlawine durch den Schacht. Diesmal ließ es sich nicht vermeiden, daß auch laute Geräusche auf meiner Etage entstan-den. Aber damit hatte ich gerechnet.

Von unten hörte ich die entsetzten Schreie der Vogelabkömmlinge. Ich mochte diese Kerle nicht. Kera-Hua-Zatara hatte einmal gesagt, daß das an meiner Herkunft läge. Insektoide We-sen hätten eine natürliche Abneigung gegen Vogelwesen. Vielleicht hatte sie damit recht.

Jedenfalls fand ich Tek, Roi und den Ophaler wesentlich sym-pathischer, auch wenn sie unbefugt in mein Reich eingedrungen waren.

Ein letzter Felsbrocken bekam ei-nen Stoß. Die Flut von Steinen, die er auslöste, versperrte den Durchgang von dem Stollen, durch den ich gekom-men war, zum Schacht in die Tiefe. Wenn weitere Somer von oben kom-men würden, wäre ihnen der Weg ver-sperrt, der mich zu meinen Freunden auf Zeit zurückbringen sollte.

Ich machte mich auf den Rückweg. Die drei Männer erwarteten mich na-türlich.

»Du hast ja einen Höllenlärm veran-staltet«, bemerkte Roi Danton.

»Ich habe sechs Somer in die unteren Stockwerke gelockt«, erklärte ich zu-frieden. »Und habe ihnen eine Steinla-wine auf den Federpelz gesetzt. Ich glaube nicht, daß sie mich bemerkt ha-ben. Vielleicht schreiben sie alles den Beben oder dem psionischen Sturm zu. Jedenfalls warten oberhalb von uns höchstens noch sieben Somer. Und wenn Kera-Hua-Zatara es richtig ge-sehen hat, dann ist Lainish schon auf dem Weg zum Krieger Ijarkor. KommtT Wir müssen weiter nach oben.«

Ich ging wieder voran.

Von der siebten bis zur neunten Etage bewegten wir uns besonders be-hutsam und leise. Es ging alles glatt. Der Sturm hatte draußen wohl etwas nachgelassen, denn das Heulen und Brausen besaß nicht mehr die ur-sprüngliche Stärke.

An einer Abzweigung blieb ich ver-wundert stehen. Aus einer Öffnung über uns sprudelte ein

dicker Wasser-strom.

»Damit habe ich nicht gerechnet«, mußte ich zugeben. »Das Unwetter erzeugt einen schweren Regen. Dadurch werden ein paar Schächte und Gänge unpassierbar. Ich muß unsere Route etwas ändern. Die Geschichte hat aber auch einen Vorteil. Die Somer werden an ihrer Suche gehindert.«

Ich ging ein Stück zurück bis zu einem fast senkrechten Schacht, durch den ich oben den Himmel sehen konnte. Dicke Regentropfen fielen hier herab.

»Probleme?« fragte Tek.

Ich nickte. »Wahrscheinlich sind mehrere Wege unpassierbar geworden, meine Freunde. Wenn ihr eure Aggregat benutzt, wie schnell seid ihr dann dort oben?«

Ich deutete in den Schacht.

»Etwa 60 Meter, schätze ich«, meinte Roi Danton. »Dazu brauchen wir vielleicht zehn oder zwölf Sekunden. Wie soll es oben weitergehen?«

»Von dort zum Landeplatz des Raumschiffs ist es etwa noch einmal so weit«, antwortete ich.

»Ihr müßt durch drei Höhlen der obersten Etage. Der Weg ist kompliziert. Könnt ihr mich mitnehmen?«

»Na klar, altes Haus.« Tek feixte und legte einen Arm um mich. »Seid ihr startklar? Wir legen den restlichen Weg im Sturmflug durch den Regen zurück.«

Salaam Siin und Roi Danton bereiteten ihre Flugaggregate vor. Tek gab das Startzeichen.

Mir fetzten die dicken Regentropfen und der Fahrtwind um die Chitinhülle. Ich konnte fast nichts mehr sehen, denn Tek hatte wohl auf volle Beschleunigung geschaltet.

Wie er sich dabei in dem nicht gerade sehr breiten Schacht noch orientieren konnte, war mir ein einziges Rätsel.

Schon nach fünf Atemzügen hatten wir die oberste Etage erreicht, die fast ausschließlich aus nach oben ganz offenen Felsräumen bestand. Der Regen fiel hier so dicht, daß ich das nächste Ziel kaum ausmachen konnte.

»Wohin, Jee?« brüllte Tek durch den Sturm. Sein Arm hielt mich fest im Griff.

Ich deutete auf einen Felsüberhang. Sofort steuerte er diesen Platz an. Roi und der Ophaler folgten uns dichtauf.

Von hier besaß ich einen besseren Überblick. Als ich in Richtung des nächsten Zwischenziels deutete, rief Roi Danton:

»Beeilung. Ich empfangen Ortungsimpulse. Sie haben uns entdeckt.«

Tek beschleunigte erneut. Ich konnte ihm nun schnell weitere Richtungsanweisungen geben.

Kurz darauf erreichten wir das Raumschiff. Sab-17 stand im Eingang.

Tek setzte mich ab.

»Du bleibst hier?« fragte er.

»Natürlich.« Ich lachte derb. »Verschwindet! Lebt wohl! Und wenn ihr mal eine Pflanze trifft, die wie

Kera-Hua-Zatara aussieht, dann grüßt sie von uns und denkt an uns.«

Roi Danton drückte mich freundlich. Salaam Siin stimmte einen kurzen Gesang an, der in mir ein Gefühl des Wohlbefindens erzeugte.

»Eine Bitte habe ich noch.« Ich streckte eine Hand aus. »Ich brauche den Impulsstrahler noch.

Kera hat das gesagt.«

Tek reichte mir die Waffe. Dann verschwanden die drei Männer in ihrem Raumschiff. Schon wenige Atemzüge später hob der stählerne Diskus ab und verschwand in den dichten Regenwolken.

Ich drehte mich um und suchte mit meinen Augen den nächsten Eingang in mein Reich.

Da sah ich drei Somer, die mit ihren Flugaggregaten durch den Regen von oben auf mich zusteuerten.

Ich rannte los. Bevor sie mich erreichten, sprang ich in ein Loch. Ein dicker Wasserstrom, der Sand und Steine mitriß, trug mich in die Tiefe der *Höhlen der Ewigkeit*. Ich überschlug mich ein paarmal und handelte damit meinem Chitinpanzer ein paar neue Beulen ein, aber ich blieb unverseht.

Am nächsten Quergang hechtete ich mich mit letzter Kraft zur Seite und verbarg mich hinter einem Felsvorsprung.

Die Somer waren schnell zur Stelle. Ihre Körper waren nun in leuchtende Schutzschirme gehüllt, die ihnen ein sicheres Bewegen im Wasser und im mitgerissenen Geröll erlaubten.

Sie flogen an mir vorbei, ohne mich zu bemerken.

Draußen hatten sie mich aber gesehen. Und auch den startenden Diskus. Aber darüber machte

ich mir keine weiteren Gedanken.

Ich wartete eine Weile, in der ich mir überlegte, auf welchem Weg ich wie-der in meine Wohnhöhle gelangen konnte, ohne erneut entdeckt zu wer-den. Als ich mir darüber im klaren war, machte ich mich auf den Weg.

Diesmal dauerte es länger als der Aufstieg, weil ich wegen der Sturzbä- che mehrere Umwege machen mußte. Aber schließlich kam ich ohne Zwi- schenfälle bei Kera-Hua-Zatara an.

Ihre Blüte schimmerte wieder im freundlicheren Rotton.

»Erzähl mir noch eine Geschichte, kleine Kera! Nur noch eine, damit meine Zeit schneller durch die Adern des Universums fließt!«

Ich hatte längere Zeit geruht und dann Nahrung und Wasser zu mir ge- nommen. An meine üblichen Streif- züge durch die *Höhlen der Ewigkeit* wagte ich mich noch nicht. Um wieder das gewohnte Leben führen zu kön- nen, mußte ich bestimmt noch mehrere Tage warten.

Als Kera-Hua-Zatara nicht rea- gierte, kletterte ich hinauf zu einem Guckloch und starrte von dort hinaus in die öde Mondlandschaft Ijarkors. Es war später Nachmittag.

Die Szene hatte sich ein wenig ver- ändert. Der Boden bebte nicht mehr. Die finsternen Wolken hatten sich auf- gelöst. Nur der grünliche Schimmer lag noch über allem und zeugte von den jüngsten Ereignissen. Der zusätz- liche Schutzschirm über dem Palast strahlte wie am Morgen.

Ich verließ den Ausguck und begab mich wieder zu Kera-Hua-Zatara. Dort wiederholte ich meine Aufforde- rung. Und diesmal begann sie aus ihrer empfangenen Jungen Vergangenheit zu berichten ...

Seit dem Beginn des Gesangs der Ophaler waren f ast zwei Tage vergan- gen. Und seit diesem Augenblick herrschte im Siom-System das totale Chaos. Aber nicht nur hier. Alle Wel- ten, auf denen Heraldische Tore exi- stiert hatten, waren von den Unruhen betroffen.

Die verantwortlichen Führer, Pani-

sha, Kodexwahrer und ihr Gefolge waren zutiefst verunsichert.

In der Funkzentrale von Ijarkors Palast überschlugen sich die Hiobs-botschaften. Die meisten kamen aus dem Siom-System selbst, wo alle sechs Planeten und alle Monde von der psio- nischen Schockwelle in Mitleiden- schaft gezogen worden waren. Selbst die Sonne Siom strahlte unregelmäßig. Sie jagte ungewöhnliche Protuberan- zen ins All, was eine Beeinträchtigung des Normal- und Hyperfunks zur Folge hatte.

Viele eingehende Meldungen waren verstümmelt. Rückfragen wurden not- wendig. Ijarkors Palast war nicht nur das Zentrum, in dem alles zusammen- lief. Er war auch das Zentrum des Chaos und der Unruhen. Hier übertrug sich die Unsicherheit bis zu den letz- ten Bediensteten.

An eine Fortsetzung des *Spieles des Lebens* dachte keiner mehr. Die ganze Organisation war zusammengebro- chen.

Mitten in dieser heiklen Situation sorgte eine weitere Meldung für neues Entsetzen.

Diese Nachricht schlug wie eine Bombe ein, auch wenn sie in keiner Verbindung zu den aktuellen Ereignis- sen in Siom Som stand.

Der Ewige Krieger Pelyfor war in der fernen Milchstraße ums Leben ge- kommen!

Die wenigen Bediensteten, die von dieser Nachricht etwas erfahren hat- ten, wurden von Ijarkor sogleich in die Orphischen Labyrinth verbannt, da- mit niemand etwas von dieser schok- kierenden Nachricht erfuhr. Der Tod Pelyfors wurde zum *speziellen Füh- rungsgeheimnis* erklärt.

Nur die ver- bliebenen elf Ewigen Krieger und die

Animateure wurden darüber infor- miert.

Ein weiterer Umstand trug zu den

chaotischen und widersprüchlichen

Verhältnissen bei. Ijarkor war selbst

für seine engsten Berater und Vertrau-

ten nicht zu sprechen. Die Wahrheit

war, daß sich der Krieger selbst von

den wirren Zuständen hatte anstecken

lassen. Er hatte sich in seine Privatge-

lmächer zurückgezogen und alle Türen

verriegelt.

Auch die anderen zehn Ewigen Krieger traten nicht in Erscheinung. Es wurde keine Konferenz einberufen, was in dieser umfassenden Krise bitter nötig gewesen wäre.

Lange währte dieser Zustand der Isolierung nicht. Dafür sorgte Srolg, ier persönliche Animateur des Krie- gers. Gemeinsam mit drei weiteren Pterus, die sein Krieger von Etustar mitgebracht hatte, kümmerte sich der Animateur um alle dringend notwen- digen Belange. Sein sachliches

Auf-tre-ten verschaffte ihm beim Personal des Palastes schnell Gehör. Mehr noch, denn viele der somischen Helfer waren froh, daß überhaupt jemand da war, der ihnen die vielen notwendigen Ent-scheidungen abnahm.

Srolg startete erste Hilfsmaßnah-men für besonders schwerbetroffene Gebiete. Diese waren dort zu finden, wo das *Königstor* gewesen war. Die Zerstörung des Heraldischen Tores hatte in einem Umkreis von mehreren Kilometern zu schweren Schäden und vielen Opfern geführt.

Gleichzeitig bemühte sich Srolg, Er-satz für das zusammengebrochene Te-leport-System zu schaffen. Das war ein Problem für sich, denn Raumfahr-zeuge standen praktisch nicht zur Ver-fügung. Der Animator beorderte für

absolut dringende Fälle sogar ein paar Gorim-Jäger zum Mond Ijarkor.

Diese Situation bezog sich aber nicht nur auf das Siom-System. In der ganzen Galaxis Siom Som tat sich die Frage auf, wie ohne Heraldische Tore der dringend notwendige Transport von Lebewesen und Gütern bewerk-stelligt werden sollte.

Die eine Million Ophaler auf Ijarkor war praktisch von der Heimat abge-schnitten. Im engeren Sinn galt dies aber auch für die Ewigen Krieger der anderen Galaxien, die ihre Flagg-schiffe anderthalbtausend Lichtjahre von Som, am Rand der jetzt erlosche-nen Kalmenzone stationiert hatten.

Die völlig überlasteten Funkverbin-dungen erlaubten kaum noch einen ge-regelten Nachrichtenaustausch. Die Krieger bekamen zunächst einmal gar keine Verbindung zu ihren Flagg-schif-fen.

In dieser Situation tauchte Lainish im Palast auf. Von den überlebenden somischen Hatuatano-Kämpfern aus dem Höhlenlabyrinth war er inzwi-schen darüber informiert worden, daß Roi Danton, Ronald Tekener und Sa-laam Siin die Flucht gelungen war. Möglichkeiten zur Verfolgung hatte der Anführer des *Hauses der Fünf Stu-fen* nicht, denn auch er war ja primär auf das Verbundnetz der Heraldischen Tore angewiesen gewesen.

Lainish informierte sich rasch über die Verhältnisse im Palast. Sein Permit zählte auch jetzt noch. Er brachte es fertig, binnen kürzester Zeit mit Srolg zusammenzutreffen.

Bei dem Animator fand er offene Ohren für seinen Vorschlag, alle Opha-ler sofort in Haft zu nehmen, da sie die eigentlichen Verursacher des Chaos waren. Durch ihren Gesang hatten sie die Vernichtung der Heraldischen Tore bewirkt.

Die ersten Maßnahmen dazu wur-den eingeleitet. Auf Pailliar und Lom-bok funktionierte die Festsetzung noch, aber auf Ijarkor efgaben sich al-lein aus der großen Zahl von Gefange-nen praktische Schwierigkeiten.

Srolg setzte eine Untersuchungs-kommission ein, die aus drei seiner Artgenossen bestand. Diese Pterus er-mittelten sehr bald, daß die Sänger von Ophal über die heimtückische Wirkung ihres Gesangs ausnahmslos nicht informiert gewesen waren. Es gab in Wirklichkeit nur drei wahre Schuldige - und die hießen Salaam Siin, Roi Danton und Ronald Tekener. Und sie hatten sich dem Zugriff fürs erste entzogen.

Srolg bewies auch jetzt sein hohes diplomatisches Geschick. Er befahl die Freilassung aller Ophaler und ließ ihnen zusichern, daß niemand etwas gegen sie unternehmen würde. Lainish war darüber nicht gerade begeistert, aber auch ihn überzeugte der Anima-teur. Die Sänger von Ophal waren ein wichtiges Führungselement in Siom Som, dessen man sich nicht durch Un-überlegtheiten oder millionenfache Verfolgung berauben wollte. Und au-ßerdem waren die Ophaler das einzige Volk der ganzen Galaxis, das den psio-nischen Gesang beherrschte oder überhaupt wahre Musik pflegte. Ein solches Volk durfte sich die Führungs-schicht nicht zum Gegner machen. So-bald der Raumverkehr in traditionel-ler Weise organisiert war, würden die Ophaler zu ihrer Heimatwelt Marda-kaan heimkehren können.

Für Lainish bedeuteten diese Ent-scheidungen nur, daß er sich ganz auf die Verfolgung der drei Flüchtigen

konzentrieren konnte. Er machte aus der Not eine Tugend. Dort, wo die Große Kalmenzone gewesen war, herrschte jetzt wieder das Psionische Netz. Das estartische Wunder von Siom Som existierte nicht mehr.

Lainish erklärte sich zum Chef einer Flotte von Raumschiffen mit Enerpsi-Antrieb, die seit Jahren auf Somatri brachgelegen war. Er bemannte die Schiffe und ließ sie Jagd auf die drei Flüchtigen machen. Ich kann nicht erkennen, daß Lai-nish mit diesen Maßnahmen in näch-ster Zeit Erfolg haben wird.

Kera-Hua-Zatara schwieg. Ich war ein bißchen enttäuscht, denn ich hatte gehofft, etwas über meine *Freunde auf Zeit* zu erfahren. Die ganzen Vorgänge im Siom-System interessierten mich nur insofern, als die *Höhlen der Ewig-keit* davon betroffen waren. Ich war mir ziemlich sicher, daß die restlichen Somer bald von hier verschwinden würden. Ihre Gegner waren ja entkom-men.

Ich teilte Kera meine Enttäuschung mit, und sie sprach weiter ...

Der kleine und unscheinbare Planet besaß keinen offiziellen Namen. Die Gänger des Netzes nannten ihn Außenpol-22. Er war die einzige Welt einer sterbenden Sonne am Rand von Siom Som, deren Namen auch niemand mehr kannte.

Zwischen uralten Ruinen einer längst vergangenen Zivilisation lag der behelfsmäßige Raumhafen mit einer unterirdischen Station. Zwei

ganze Roboter versahen hier seit zwölf Standardjahren ihren Dienst, ohne jemals eingesetzt worden zu sein, Sab-16 und Sab-17.

Jetzt war Sab-16 allein, denn sein syntronischer Gefährte war seit vier Tagen mit dem einzigen Raumschiff unterwegs, um eine erste Mission für die Organisation der Netzgänger zu erfüllen.

Funkverkehr war für die beiden Roboter streng verboten, denn die Existenz von Außenpol-22 mußte unter allen Umständen geheim bleiben. Den kodierten Auftrag, der vor wenigen Tagen eingegangen war, hatte Sab-16 mit einem einzigen Hyperimpuls ohne Nachrichteninhalte bestätigt. Und das war die einzige Energie gewesen, die Außenpol-22 verlassen hatte.

Jetzt hockte Sab-16 auf einem alten Gemäuer und starrte in den Himmel. Selbst die Ortungsanlagen waren deaktiviert. Der Roboter konnte nichts anderes machen, als auf seinen Partner mit dem Diskusschiff zu warten, denn über Funk melden würde sich Sab-17 auch nicht.

Die planmäßige Zeit für die Rückkehr war bereits um 18 Standardstunden überschritten. Mit dem Erreichen von 24 Stunden mußte Sab-16 einen ebenfalls inhaltslosen Zweifachimpuls losjagen. Für alle anderen Situationen galt das absolute Sendeverbot.

Als wieder nichts geschah, begab sich Sab-16 in die unterirdische Anlage zurück. Den Passivorter durfte er betreiben, da dieser keine Strahlung nach außen schickte. Als er den ersten Blick auf den runden Bildschirm warf, erkannte er das Echo.

Er rannte hinaus. Nun erblickte er den Diskus. Das Schiff war unversehrt.

Mit einem Impulsgeber öffnete er das Dach des unterirdischen Hangars. Das kleine Raumschiff glitt durch das Loch, das sich sofort wieder schloß.

Als Sab-16 auf das Ausstiegsschott zulief, erkannte er dort bereits Sab-17 in Begleitung des Netzgängers Salaam Siin und der beiden Terraner. Sein syntronisches Programm signalisierte Zufriedenheit.

»Es hat alles geklappt«, sagte Sab-17, »wenn man von einer kleinen Verzögerung absieht. Unsere Verfolger konnten wir alle abhängen. Sie haben ganz sicher unsere Spur verloren. Bereite etwas Vernünftiges zu essen und zu trinken für unsere Gäste vor. Der Netzgänger braucht dringend eine neue Netzkombination. Die hole ich aus dem Vorratslager.«

Salaam Siin wurde nun aktiv. Als er die Netzkombination bekommen hatte, funkte er den nächsten Informationsknoten an und setzte seinen Bericht über die erfolgreiche Mission ab. Nun war es nur noch eine Frage der Zeit, bis man auf Sabhal informiert war und alles Weitere veranlassen würde. Roi Danton und Ronald Tekener machten es sich inzwischen bequem. Trotz des durchschlagenden Erfolgs gegen die ewigen Krieger wirkten die beiden Männer nicht glücklich. Zu lange Zeit hatten sie in den Orphischen Labyrinthen verbringen müssen. Und eine noch größere Zeitspanne waren sie nun von ihren Frauen getrennt. Es kam keine rechte Stimmung auf.

Roi war eingedöst, während Tek sich in der kleinen Bibliothek des Stützpunkts etwas zu lesen suchte.

Eine Hand rüttelte Perry Rhodans Sohn an der Schulter. Michael Rhodan schlug die Augen auf.

Vor ihm standen sein Vater und Salaam Siin.

»Hallo, Mike«, sagte Perry Rhodan. »Ich gratuliere euch allen zu diesem schönen Erfolg. Als ich davon erfuhr, mußte ich mich natürlich persönlich per Sprung auf den Weg machen. Wo steckt Tek?«

»Hier!« Der Narbige kam durch ein Seitenschott herein. Auch ihm schüttelte Perry Rhodan die Hand.

»Ich bin nicht nur hier, um euch zu beglückwünschen. Ich bringe euch auch eine erfreuliche Nachricht.«

Danton und Tekener wechselten einen kurzen Blick, aus dem zu erkennen war, daß beide den gleichen Gedanken hatten.

»Die Hybride«, sagte Rhodan, »in die damals Demeter, Jennifer und die drei Siganesen integriert worden sind, befindet sich in den Händen von Irmina Kotschistowa. Sie behandelt die Hybride mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln an Bord der ÄSKU-LAP, die inzwischen auf einer Welt der Galaxis Absantha-Shad gelandet ist. Irmina ließ mich wissen, daß ihre Arbeit gute Fortschritte macht. Sie konnte nicht sagen, wieviel Zeit sie noch braucht, aber sie ist sehr zuversichtlich, daß sie die biologische Integration sprengen und allen Betroffenen ihre richtigen Körper wiedergeben kann.«

Ronald Tekener umarmte seinen Leidensgenossen Roi Danton.

»Dann paß mal auf, Dad«, verlangte Rhodans Sohn. »Unter diesen Umständen hält mich hier nichts mehr. Ich habe auch keine Sehnsucht nach der Heimatwelt der Netzgänger. Ich will zu

Demeter!«

»Und ich auf dem schnellsten Weg zu Jenny!« stieß Tek in das gleiche Horn. »Wenn sie wieder auf ihren eigenen Beinen steht, möchte ich sie in die Arme schließen!« »Ich kehre mit Salaam Siin nach Sabhal zurück«, erklärte Perry Rhodan. »Es warten noch viele andere Aufgaben auf uns. Aber damit will ich euch zwei jetzt nicht behelligen. Euch steht der Stützpunkt Außenpol-22 in jeder Hinsicht zur Verfügung. Ihr könnt das Raumschiff haben und euch der beiden Roboter bedienen, ganz so wie ihr es wollt.«

»Eine klare Sache.« Ronald Tekener lachte befreit. »Roi und ich befinden uns schon auf dem Weg nach Absan-tha-Shad.«

Die beiden Männer rafften ihre Ausrüstung zusammen und wollten aus dem Raum laufen. Perry Rhodan hielt seinen Sohn am Arm fest.

»Ich weiß ja, daß Liebe blind macht, Mike«, lachte er ihn an. »Aber ohne ein paar Informationen und Koordinaten kommt ihr nie zu Irmina. Hier!«

Er reichte Roi Danton eine Informationspule.

»Wir sehen uns, ihr alten Haudegen!«

Rhodans letzte Worte hörten die beiden schon nicht mehr.

»Sprich weiter, kleine Kera!« bat ich. »Damit meine Zeit schneller durch die Adern des Universums fließt!«

»Ich habe keinen Kontakt mehr zu Roi und Tek«, antwortete sie. »Ihr Leben wird weitergehen, aber ich kann es nicht erfassen. Dieses Universum ist zu groß für meine Sinne. Und ich werde müde.«

»Bitte!« flehte ich.

»Was willst du wissen? Lainish hat

inzwischen seine Jagd wegen völliger Erfolglosigkeit aufgegeben. Srolg entwickelt sich immer mehr zum Lenker der Geschicke des Siom-Systems. Und Ijarkor ist am Boden zerstört. Er kann sich zu keinem Entschluß durchringen. Seine Boten versorgen ihn mit Informationen, aber er läßt nur einen einzigen Roboter in sein Privatgemach. Die Stimmung bei den anderen Kriegerern ist kaum einen Deut besser.« »Meine Stimmung ist dafür ausgezeichnet«, sagte ich. »Was du sagst, bedeutet, daß nun auch wieder Ruhe in den *Höhlen der Ewigkeit* einkehren wird.«

»In diesem Punkt wäre ich mir nicht so sicher, alter Eremit«, orakelte sie. »In allen zwölf ESTARTU-Galaxien hat es zu Gären und zu Rumoren begonnen. Noch immer überstürzen sich die Nachrichten aus allen Teilen dieses Reiches. *ESTARTU lebt hier nicht mehr*. Die Kunde, daß die Gänger des Netzes in Siom Som einen großen Sieg über die Ewigen Krieger errungen haben, hat sich schnell verbreitet, obwohl alle Nachrichtenkanäle verstopft sind. Solche Informationen finden immer einen Weg. Das Ansehen der Krieger ist schwer angeschlagen. Es ist wohl auch nur eine Frage der Zeit, bis die Öffentlichkeit erfährt, daß nicht nur Ijarkor schwer getroffen wurde, sondern auch, daß Pelyfor nicht mehr unter den Lebenden weilt. Auf Som fragen sich die Sumer, wo die *Gorims* als nächstes zuschlagen werden. Das Reich der Ewigen Krieger ist ins Wanken geraten, alter Höhleneremit. Es wird nie wieder Heraldische Tore geben. Und auch keine Große Kalmenzone mehr. Ich sehe das Ende der Lehre vom Permanenten Konflikt immer näher und näher rücken ...«

»Sprich weiter!« flehte ich. »Erzähl irgend etwas!«

»Srolg ist es gelungen, eine Kommunikationsschaltung aufzubauen, die zuerst das ganze Siom-System umfaßte und jetzt ganz Siom Som. Er spielt sich und die Animatoren immer mehr in den Vordergrund. Nun läßt er Hyperfunkbrücken zu den anderen Galaxien schlagen. Ich sehe nicht, was der Pterus will, aber es hat den Anschein, daß er zu allen Völkern Estartus sprechen will.«

»Nur wir hören überhaupt nichts«, scherzte ich.

»Du hörst es von mir, Alter«, fuhr Kera-Hua-Zatara fort. Ich registrierte nebenbei, daß ihr Blütenkopf schwarz geworden war. »Die 58 Animatoren treten jetzt im großen Konferenzsaal von Ijarkors Palast vor die Aufnahmesysteme. Von den Ewigen Kriegerern und ihren Beratern ist keiner zu sehen.«

Sie machte eine Pause. Ich spürte, daß sie auf neue Nachrichten wartete.

»Jetzt spricht Srolg.« Sie flüsterte nun. »Es ist ein erhebender Moment, denn wohl noch nie in der Geschichte der Mächtigkeitsballung Estartu hatte ein einzelnes Wesen eine so große Zahl von Zuhörern.«

»Was sagt er, Kera?« Ich war wirklich neugierig.

»Wir alle befinden uns in einer schweren Krise, Völker Estartus. Das soll nicht verleugnet werden. Unsere Herrin ESTARTU ist nicht gegenwärtig, aber ihre Rückkehr ist absolut sicher.«

Die, die diese Krise verursacht ha-ben, sind die Ewigen Krieger. Für viele mag das schockierend klingen, aber es ist so. Die Krieger haben versagt, denn es ist ihnen nicht gelungen, das Erbe ESTARTUS zu verwalten. Sie sind ei-gene und falsche Wege gegangen.

Es ist daher eine durchgreifende Neuerung erforderlich, die ich euch hiermit mitteile. Wir haben uns stets im Hintergrund gehalten, aber jetzt ist die Situation so bedrohlich geworden, daß wir diese Einstellung aufgeben müssen. Die wahren Herrn der Zwölf Galaxien sind von nun an wir Pterus. Wir werden im wahren Sinn ESTAR-TUS handeln und euch in eine bessere Zukunft führen.»

Ich staunte nicht schlecht über diese Verlautbarung und dachte mir, daß die Völker Estartus vielleicht nur vom Re-gen in die Traufe geraten waren. Kera-Hua-Zatara schwieg. Ihr Blütenkopf war schwarz.

Ich fragte sie nach dem Grund.

»Schwarz ist die Farbe des Todes«, antwortete sie und rief damit wieder ihre schreckliche Prophezeiung in mir wach.

»Jetzt kann doch nichts mehr pas-sieren«, versuchte ich sie zu beruhigen.

»Ich sehe die nächsten Atemzüge, die du durchleben wirst. Ich sehe jetzt endlich, was ich erleben werde. Ich sehe jetzt endlich, da das Ende nah ist, daß Huakaggachua und Comanzatara noch leben. Es ist wunderbar, Jeo. Hua befindet sich auf Sabhal, der Stütz-punkt der Gänger des Netzes. Und Za-tara lebt in einer fernen Galaxis na-mens ..., oh, es handelt sich um die Milchstraße, aus der Tek und Roi stammen. Sie sucht sich und mich und etwas anderes, aber sie weiß nicht, was sie sucht.«

»Du träumst«, erklärte ich hart. »Sei bitte vernünftig, kleine Kera.«

»Ich bin vernünftiger als du, Jeo. Ich bin zu alt. Die Regeneration war die letzte, zu der ich fähig war. Eine Ver-pflanzung würde ich nicht überleben. Also wähle ich einen sinnvollen Tod, der mir die Nachrichten über meine Kinder bringt. Du brauchst das nicht zu verstehen. Du bist anders. Und ich bin nicht von hier. Ich verstehe die Weite des Universums nicht ...«

»Kera«, begann ich, aber sie unter-brach mich.

»Alter Freund! Nimm meinen Dank für viele angenehme Stunden mit. Und noch eins, Jeo. Schieß auf den, mit dem roten Fleck auf der Brust, denn alle auf einmal erwische ich nicht. Sieh dich um!«

Ihre Sinne schienen verwirrt zu sein, aber ich blickte auf.

In meiner Wohnhöhle standen vier Somer aus dem Gefolge Lainishs. Ihre Waffen richteten sich auf mich.

»Das ist der Kerl, der Eremit von Ijarkor«, stieß einer von ihnen hervor. Er hatte einen roten Fleck auf der Brust. »Ich erkenne ihn wieder. Er hat die Verräter zu ihrem Raumschiff ge-führt. Damit hat er sein Todesurteil selbst gefällt.«

Ich war wie gelähmt, als die Waffen Feuer spien.

Im gleichen Moment explodierte Kera-Hua-Zatara. Sie verwandelte sich in eine Feuerwand, die nicht nur die Schüsse aufhielt, sondern auch drei Somer gegen die Felsen schleu-derte, wo sie zusammenbrachen.

Nur einer torkelte noch, der mit dem roten Fleck. Er schrie mich an, aber in den tosenden Energien verstand ich kein Wort. Langsam brachte er erneut seine Waffe in Schußposition.

Ich handelte nach dem Gesetz der *Inneren Ruhe*. Meine Hand zog den Impulsstrahler aus dem Urnhang. Ich entscherte die Waffe und drückte ab. Ich war um einen Atemzug schneller als der Somer.

Der Kampf war vorbei. Von Kera-Hua-Zatara gab es keine Spur mehr. Und ich wußte jetzt, was sie mir ver-

schwiegen hatte, nämlich, daß sie durch ihren Tod mein kümmerliches Leben erhalten würde.

Ich sah die vier Leichen, spürte die *Innere Ruhe*, warf die Waffe in einen Schacht und überlegte mir, daß ich mir eine neue Wohnhöhle besorgen mußte.

ENDE