

Mit dieser Entwicklung konnte im Solsystem und auf den von Menschen besiedelten Welten innerhalb der Milchstraße niemand rechnen: In direkter Nachbarschaft der Erde ist eine fremde Kultur aufgetaucht—and zwar auf Trokan, dem “zweiten Mars”, der in einer spektakulären Aktion gegen den Roten Planeten ausgetauscht worden war.

Dabei ist die Situation im Jahr 1288 Neuer Galaktischer Zeitrechnung—das entspricht dem Jahr 4875 alter Zeit ohnehin schon angespannt genug. Innerhalb der Menschheitsgalaxis haben sich die Gegensätze zwischen den einzelnen Staaten verschärft, seit die Arkoniden alte imperiale Träume wiederbelebt und das Kristallimperium etabliert haben. Die Machtblöcke der Arkoniden, der Liga Freier Terraner und des in sich zerstrittenen Forums Raglund beäugen sich seit einigen Jahrzehnten immer mißtrauischer.

Perry Rhodan ist einer der wenigen, von denen sich Milliarden Intelligenzwesen in der Galaxis einen Ausweg aus der Krise erhoffen. Mit seinen unsterblichen Freunden hat sich der Terraner aus der Politik zurückgezogen und offenbar ein geheimnisvolles Projekt Camelot aufgebaut.

Eine neue Zivilisation in direkter Nachbarschaft zur Erde, die sich im Schutze eines Zeitrafferfeldes entwickelte, das konnte aber auch der unsterbliche Terraner nicht einkalkulieren. Das Intelligenzvolk auf Trokan, mit dem die Terraner nun Kontakt aufnehmen, nennt sich DIE HERREACH...

Die Hauptpersonen des Romans:

Presto Go—Die Künsterin der Herreach wird mit Licht und Dunkelheit konfrontiert.

Edegon—Ein Flüchtlings erreicht den “sprechenden Berg”.

Bohnji und Burg—Sie errichten das erste Paradies ihres Volkes.

Dourmel—Sein Ziel ist die Erschaffung eines Riesen.

Szonkar—Ein Herreach verändert das Denken von Generationen.

## 1. VOM KÖRPER EINES FREMDEN

In dieser Ebene weht kein Wind.

Der Himmel über der Ebene hat keine Farbe, und vom Boden aus sieht man tags das Weltall und die Sterne.

Wenn in dieser Ebene die Sonne scheint, dann wärmt sie nicht. Würde eine Gestalt in die Hände klatschen, so könnte man das Geräusch nicht hören.

Über Schichten aus Gestein, die eine unbekannte Anzahl von Jahrmillionen alt sind, liegen Dreck und Bodenkrumen—aus einer Zeit, da die Ebene noch lebte, da der Planet eine Atmosphäre besaß. Aus einer Zeit, bevor Trokan seinem Gestirn entrissen wurde. Bevor sich eine Landschaft, die einst in Blüte stand, in zernarbte Ödnis verwandelte.

Vor unbekannten Jahrmillionen ... Lange Zeit, bevor man Trokan nahm und ins Solsystem versetzte. Heute heißen die Farben Grau und Braun und Schwarz.

Bevor die Fremden kamen, ihre Sonden in den Orbit schickten, bevor sie Trokan als häßliches Ungetüm bezeichneten. Als Ungetüm, das niemand haben wollte und das doch in einem Sonnensystem das Leben rettete.

Diese Ebene hat, eine Gegenwart und eine Zukunft.

Und—sie besitzt eine Vergangenheit.

\*

Aus unbekannter Tiefe drang ein Geräusch. Es kündete von vielen tausend Kubikmetern Boden, die im Untergrund bewegt wurden. Die Infraschallfrequenz pflanzte sich durch Sedimentschichten fort und versiegte in wenigen hundert Metern Entfernung. Etwas erzitterte; ein Stein, der Millionen Jahre seinen Neigungswinkel nicht verändert hatte, der hunderttausend Jahre auf der Kippe stand, stürzte in dieser Sekunde um.

Am 15. September 1222 Neuer Galaktischer Zeitrechnung—gültige Zeit im Solsystem spritzte eine Sandfontäne in den farblosen Himmel. Eine Wolke aus Staub wurde emporgewirbelt.

Aber nur für zwei, drei, vier Sekunden: Da die Atmosphäre fehlte, fiel ein Staubkorn mit derselben Geschwindigkeit wie ein Körnchen Blei.

Es wurde ruhig über der Ebene. Eine Stunde lang blieben die Steine, die noch immer auf der Kippe standen, an ihren Plätzen.

Dann aber fielen mehrere auf einmal.

Kurz darauf wühlte sich eine winzig kleine Spitze aus Metall ins Freie. Das Metall besaß eine schimmernde schwarze Farbe. Man hätte es mit dem härtesten Material, das in der Natur vorkam, nicht ritzen können, und ein Thermostrahler hätte seine Struktur nicht um den Bruchteil eines Celsius\_Grades erwärmt. Die Bausteine des Metalls besaßen eine Packungsdichte, die in der Natur nicht vorkam. In der Milchstraße war es niemals gelungen, ein solches Metall herzustellen. Es war auch nicht das Produkt einer Fertigung—sondern war aus einem mehrdimensionalen physikalischen Prozeß hervorgegangen.

Die Spitze aus Metall lugte nun einige Zentimeter weit ins Freie. So als wolle sie prüfen, ob sie ihr Ziel nun erreicht habe.

*Es ist soweit. Jetzt. Die Oberfläche!*

*Starte dein Programm!*

Hinter der Spitze schob sich ein zylindrischer Körper empor. Hätte es einen Beobachter gegeben, er hätte das Objekt womöglich einen >Bohrkopf“ genannt. Erst als das Objekt bis auf wenige Fingerbreit aus dem Boden ragte, da stoppte die Bewegung.

Unter dem Körper stürzte die Erde zusammen. Die Tunnelbohrung, die das Objekt aus der Tiefe nach oben geführt hatte, verwandelte sich in ein tragfähiges Fundament.

Von diesem Punkt an wuchs der Körper.

30 Zentimeter am Anfang, kurz darauf das Doppelte.

In Wahrheit *entpackte* sich der Bohrkopf. Jener mehrdimensionale Vorgang, der das Metall produziert hatte, wurde in winzigen Schritten aufgehoben. .

Eine Handvoll Kugelsphären durchdrangen einander, bis sie wie gasgefüllte Blasen platzten. Die Materie blieb kleben, sie gruppierte sich neu, und aus einem Fladen Dreck stellte sich ein Würfel auf. Dieser Würfel maß einen Meter. In seinem Inneren ballten sich Schaltungen, Schnüre aus Energie, quadratische Muster aus reinem Vakuum. Der Würfel funktionierte nicht, er diente lediglich als Zwischenstadium.

Seine sechs Seiten verwandelten sich in Asche, und die Asche wuchs zu einem raketenförmigen Gebilde, dessen Spitze in den Himmel von Trokan wies.

Die Rakete tat einen regelrechten Sprung nach oben. Zehn, fünfzehn, zwanzig Meter Höhe waren schnell erreicht. Ihre silbernen schimmernde Hülle zerriß, bis sie das scheinbar flüssigkristallene Innere nach außen quellen ließ.

Die Rakete verwandelte sich wiederum, kehrte das Innerste nach außen. Auf filigranen Stelzen wuchs eine Kathedrale empor. Gestein tropfte herab, bis ein 50 Meter hoher Stalagmit zusammenbrach und als Spirale wieder hochgeworfen wurde.

*Generiere Formen. Gestalte dich um, verknolle dich. Bis du funktionieren kannst.*

*Zweihundert Meter. Dreihundert.*

Bei 500 Metern Größe erschien der Körper als pechschwarzer Turm, als Relikt aus den Anfangstagen aller Intelligenz, als die Schöpfung jung war und die Ordnung noch am Anfang stand.

Bei sechshundert Metern war's ein rissiger Zylinder, kurz darauf ein Bottich mit perforierter Wandung.

Das vorletzte Stadium der maschinellen Metamorphose erschien als modernes Chaos, Plastik einer schizoiden Künstlergruppe, aus Millionen irrwitziger Details geschaffen.

Die Apparatur klappte als Ganzes zusammen. Sekundenlang wand sich das Objekt ineinander, ließ Verbindungen platzen und neue entstehen.

Und am Ende stand derselbe Bohrkopf wieder da, der sich ganz am Anfang emporgewühlt hatte. Nur daß er jetzt 1089 Meter hoch war und 489 Meter Durchmesser besaß. Das Ding hatte eine grob zapfenähnliche Form, es schien aus einem Dutzend geriffelter, einander durchdringender Kugeln zusammengesetzt. Seine rauhe Wandung wirkte wie sandfarbener Naturstein. In Wirklichkeit bestand sie jedoch aus einem Material, das fester als jeder Stahl war.

*Jetzt! Es möge beginnen.*

In derselben Sekunde nahm der Bohrkopf seine Arbeit auf.

Die Sterne, die man von der Oberfläche aus beobachten konnte, veränderten plötzlich ihre Standorte. Was jeden Tag als gemächliche Wanderung über das Firmament begann, mutierte binnen Sekunden zum Kreisel.

Auf Trokan spürte man nichts davon. Lediglich das Licht, das die Oberfläche erreichte, verzerrte sich unter seltsamen Effekten.

Ein Sternenhimmel in Rotation, ein ganzes Jahr in einem Augenblick—in diesen Momenten konnte man es sehen. Bald war es pro Stunde ein Jahrzehnt, das vorüberzog. Trokan drehte sich schnell, schneller, quasi mit Überlichtgeschwindigkeit. Der Sternenhimmel mit seinem schlierigen, streifigen Schimmer verschwand. Es war das letzte Mal für 250 Millionen Jahre, daß natürliches Licht auf die Ebene und auf den Bohrkopf fiel.

Statt dessen überzog sich Trokan mit einem grauen Wirbelsturm. Zwielicht senkte sich über die schrundige Oberfläche, das Narbenantlitz wurde in Blei getaucht.

So begannen der erste und der letzte Tag. Denn eine Nacht sollte es nicht mehr geben.

\*

Achthundert Meter über dem Boden von Trokan öffnete sich ein kleines Luk. Ein künstlicher Arm wand sich heraus. Die Schaufelfläche, die am Ende saß, drehte sich plötzlich—and ließ das zu Boden fallen, was darauf gelegen hatte.

Es war eine schwarze Hand. Sie hatte zwei Daumen und zwei Finger.

Der Stumpf war blutig und verbrannt. Ein hypothetischer Beobachter hätte vielleicht gesehen, daß sie mit einem sehr heißen, stumpfen Gegenstand von einem unbekannten Gelenk getrennt worden war.

Auf das Wesen, dem die Hand gehört hatte, gab es keinen Hinweis. Welcher barbarische Akt stattgefunden hatte, vor allem wann, wie und wo, das ließ sich nicht sagen.

Die Hand fiel zu Boden. Sie bohrte sich tief in den aufgelockerten Boden und zerplatzte dabei. Es war das erste organische Material, das es auf dem Planeten Trokan seit langer Zeit gegeben hatte. Eigenes Leben wohnte der Hand natürlich nicht inne, irrt medizinischen Sinn war sie tot. Aber ihr Gewebe enthielt Millionen und aber Millionen Mikrolebewesen: Einzeller, Bakterien, Krankheitserreger

99 Prozent starben im Vakuum innerhalb von wenigen Minuten ab. Die Kälte verwandelte sie in gefrorenes Material, in quasiorganisches Gewebe unter Kühlschrankeinfluß.

Das letzte Prozent aber überlebte.

An dieser Stelle des Planeten trat sauerstoffhaltiges Gestein an die Oberfläche. Die Atmosphäre, die Trokan einmal besessen hatte, mußte sich im Boden niedergeschlagen haben. Sie war nicht mehr atembar, existierte nur noch in gebundener Form. Aber es war genug, einigen resistenten Bakterienstämmen das Überleben zu ermöglichen.

So gelangte das Leben in eine tote Welt.

*Werden und Vergehen unter dem Mikroskop. Wachstum in winzigen Schritten.*

In der Ebene veränderte sich das Gestein, die Farbe mutierte von einer Mischung aus Grau und Braun zu einem schwer definierbaren, grünlich gesprenkelten Ton.

Im Verlauf eines Jahrzehnts wurde ein Umkreis von drei Kilometern erfaßt. Dann waren es plötzlich zehn Kilometer, und hundert Jahre später ließ sich kein eindeutiger Trennstrich zwischen "belebt" und "unbelebt" mehr ziehen. Der Prozeß verlief nicht linear, sondern er hing von den unterschiedlichen Bedingungen ab, die das Leben an den verschiedenen Orten vorfand.

Tausend Jahre später schien die bakterielle Lawine zum Stillstand gekommen; sie erstreckte sich auf einen Bereich, der in der Länge fünfhundert, in der Breite dreihundert Kilometer maß.

Die Evolution verrichtete ihre Arbeit auf Trokan mit geringem Tempo. Aber am Ende brachte sie einen mutierten Bakterienstamm hervor, der den Bedingungen sehr viel besser angepaßt war.

Aus fünfhundert Kilometern wurden tausend. Da es auf dem Planeten schon lange keine Ozeane mehr gab—wohl seit Jahrmillionen nicht —, ließ sich die Oberfläche nicht in Kontinente teilen. Trokan bestand aus einer einzigen zusammenhängenden Landmasse. Zwei —, drei —, viertausend Kilometer, nicht mehr als eine Frage der Zeit.

Die wenigen hochgelegenen Landstriche brachten ihre eigene Sorte Mikroleben hervor, die einstigen Wüsten eine wiederum andere, spezielle Mutantenart.

Bis die Bakterien alles erobert hatten, brauchte es fünf Millionen Jahre. Ihre Lebensprozesse setzten allmählich den gebundenen Sauerstoff frei, Stickstoffe und Kohlenstoffe wurden ins Vakuum entlassen. Nach zehn Millionen Jahren hätte ein Beobachter nicht mehr von Vakuum gesprochen, sondern von einer sehr, sehr dünnen Atmosphäre. Und nach 100 Millionen Jahren erreichte diese gasförmige Hülle einen Sättigungsgrad, der sich nicht mehr nennenswert veränderte. Trokan war nun eine Welt, auf der man mit den entsprechenden Lungen durchaus atmen können.

Der Bohrkopf wachte aus seiner Ebene über die winzigen Schritte des Werdens und des Vergehens.

Trokan hatte seine Erkaltungsphase lange hinter sich. Und nun erwärmte sich der Planet wieder. Aus dem Wirbelschirm, der die Welt umgab, wurden kaltes und warmes Licht, Radioaktivität, Infrarot und Ultraviolet abgestrahlt—kurz: ein breites Spektrum sichtbarer und unsichtbarer Wellen. Das Oberflächengestein, seit Äonen im Gleichgewicht, brach entlang scharfen Graten wieder auf. Gebirge wuchsen in den Himmel. Kontinentale Schollen entstanden, auch ohne daß es Ozeane gab, und die ersten Vulkane seit einer Milliarde Jahren spuckten ihre Glut in eine dünne, bald von Schwefel verpestete Luft.

Unterirdische Wasserreservoirs sammelten sich, wurden ganz nach oben gedrückt. Nach 120 Millionen Jahren floß durch die Ebene ein Rinnsal, das sich in einen schmalen Fluß verwandelte.

Und von irgendwoher transportierte das Wasser einen Algenstamm heran; eine Form von Leben, die bereits himmelweit über den Bakterien stand und in einem bemerkenswert hohen Grad organisiert war.

Mit der schwarzen Hand, die ganz am Anfang gestanden hatte, ließ sich dieses Leben nicht mehr vergleichen. Lediglich bestimmte Molekülgruppen stimmten noch überein. Das Wesen mußte ebenfalls auf der Basis von Sauerstoff existiert haben. *Vor 120 Millionen Jahren relativer Zeit*. Außerhalb des Planeten Trokan entsprach dies etwa dreißig Jahren. Es war theoretisch denkbar, daß das Wesen noch immer lebte.

Hätte es in die Ebene sehen können, es hätte mit großem Interesse den herangeschwemmten, lediglich fünf Millimeter langen Wurm betrachtet.

Der Wurm starb, weil er in der Ebene keine geeigneten Lebensbedingungen vorfand. Jene Sorte Algenbewuchs, von der er sich ernährter war an diesen Ort noch lange nicht vorgedrungen. Dazu brauchte es viele tausend weitere Jahre. Eine Pflanzensorte verdrängte die andere; die höhere Entwicklungsstufe fraß die niedrigere auf.

Das neue Leben stellte eine Verbindung aus Pflanze und Tier dar. Keines der Elemente vermochte ohne das andere zu existieren.

Die Wurmgeschöpfe verließen das Wasser und veränderten sich. *Lungenatmer, in drei Millionen*

Jahren. Draußen im Gestein trafen sie auf Pflanzen, die sich ebenfalls dem Leben ohne freies Wasser angepaßt hatten. Die ersten Flechtenwälder wuchsen und vergingen, schufen eine dünne Humusschicht.

*Gliederwesen, bewegen sich auf Beinen über Land. Kriechen nicht mehr, sondern hüpfen, spurten, tänzeln.*

150 Millionen Jahre nachdem die schwarze Hand zu Boden gefallen war, hatte sich Trokan in eine lebendige Welt verwandelt.

Da die Bedingungen überall dieselben waren, da es weder Tag noch Nacht, keine trennenden Ozeane, nicht einmal Jahreszeiten gab, breitete sich eine umfassende Steppe aus. Bestimmte Tierarten, die eine Dominanz erlangt hatten, gaben ihre Stellung über Jahrtausende nicht mehr her. Es waren überall dieselben Spezies. Geringe Vielfalt erfüllte eine Landschaft, die für das Überleben wenig anbot.

So dauerte es 200 Millionen Jahre und mehr, bis das Leben den Sprung zum nächsthöheren Niveau tat. Die am weitesten entwickelten Spezies teilte sich in zwei Unterarten. Beide unterlagen wiederum vielfältigen Mutationen, bis sie außer genetischen Eckpunkten kaum noch etwas gemein hatten.

Die einen ernährten sich vorwiegend von pflanzlicher Kost, gelegentlich auch von Aas.

Die anderen entwickelten sich zu Jägern. Trokan hatte seine ersten Raubtiere hervorgebracht. Alles, was größer als einige Zentimeter war, wurde nun durch die Steppe gehetzt und zur Strecke gebracht.

An diesem Punkt hätte die Evolution womöglich kippen können. Es gab bei weitem zuwenig Vielfalt auf dem Planeten. Der Verlust nur einer einzigen Spezies hätte sich als Katastrophe ausgewirkt, hätte die Evolution um Ewigkeiten zurückgeworfen.

Aber Raubtiere und Pflanzenesser fanden in der Steppe zum Gleichgewicht.

240 Millionen Jahre nach dem ersten Auftauchen des Bohrkopfes stellten sie das am weitesten entwickelte Leben dar.

Und nochmals fünf Millionen Jahre später erklang der erste artikulierte Laut in der Ebene. Es war eine *Warnung*, sie bestand aus einer kurzen, nicht sonderlich komplexen Folge von Konsonanten und Vokalen.

Der Bohrkopf registrierte, daß Trokan programmgemäß seine erste Intelligenz hervorgebracht hatte. Ein Lautrezeptor nahm das Geräusch auf und versuchte, es zu analysieren. Noch war es nicht genug; für ein Gespräch lagen zu wenige verschiedene Laute vor. Aber bald, so wußte das Programm im Inneren, würde es soweit sein.

## 2. DER SPRECHENDE BERG

*Wann ist es soweit?* fragt Kummerogs Programm.

*Das läßt sich noch nicht absehen,* antwortet die Maschine.

*Existiert eine Hochrechnung?* will Kummerogs Programm wissen.

Die Maschine antwortet: *Nein, keine Hochrechnung. Durch die Beteiligung biologischer Komponenten verbietet sich eine Rechnung von allein.*

*Je geringer die Zahl der Jahrtausende, so drängt das Programm, desto besser für Kummerog.*

Die Maschine sagt: *Ich werde es berücksichtigen.*

\*

“Warte!”

“Was?”

“Warte einfach!”

Der Tonfall, in dem seine Gefährtin sprach, warnte Edegon.

Sie waren lange Zeit mit der Schar gezogen, von Norden nach Süden am Gebirge entlang, auf die

tiefgelegenen Steppen zu.

Die Richtung hatte ihren guten Grund. Um diese Zeit wanderten die Fresser ebenfalls nach Süden, und es hatte sich als gute Methode erwiesen, stets dem Zug der Fresser zu folgen. In der Nähe einer Fresserherde war die Aussicht, am Leben zu bleiben und sich mehrmals zu paaren, sehr viel höher als allein.

Und nun hatten sie die Schar verlassen. Edegon begriff im selben Augenblick, daß darin ein riesengroßer Fehler lag. Seine Gefährtin hatte diese wunderbaren Geschichten gehört, von einem Zufluchtsort abseits der Herden, der trotzdem sicher war. Irgendwo hier, ganz in der Nähe, am Ende der Steppe.

“Edegon! Still!”

Er bewegte sich nicht mehr.

Hlalada hatte das sehr viel feinere Gehör. Wenn sie eine Warnung aussprach, dann tat man gut daran, augenblicklich zu gehorchen. Hlalada hatte mit ihrem Gehör öfter schon sein Leben gerettet.

Dafür besaß Edegon die sehr viel größere Körperfähigkeit; er war gut darin, Wurzeln oder Knollen auszugraben. Wenn er sich anstrengte, vermochte er ganze Büsche auszureißen. Manchmal hatte man Glück, und drunter verbarg sich genügend Nahrung, daß es von einer Schlafperiode zur nächsten reichte.

Hlalada deutete zur linken Seite.

Im sachten Wind bewegten sich die Gräser. Eine Abweichung gab es nirgends, aber das mußte nichts heißen, weil hungrige *Gnostes* ein ungeheures Geschick besaßen.

“Wie viele?” murmelte er.

Sie antwortete leise: “Fünf oder sechs.”

“Nahe?”

“Einen Steinwurf.”

Edegon begriff, daß sie so gut wie tot waren. Es sei denn, die *Gnostes* näherten sich so, daß der Wind die Kherrah-Witterung von ihnen wegblies. Die beiden duckten sich, so tief es ging, und erstarrten zu pulsierenden Buckeln über dem Sand.

Die *Gnostes* mußten schon sehr genau hinsehen. *Es sei denn, sie wittern uns.*

*Dann ... Dann...—Gar nichts mehr.*

Und da kamen sie schon.

Die *Gnostes* waren doppelt so groß wie Kherrah, jeder mindestens vier Meter, und ihre schwarzen Körper bestanden aus der härtesten Muskulatur, die es gab. Die Säulenbeine erlaubten Sprünge bis zu acht Metern, mit ihren Klauen konnten sie Steine brechen.

Es waren tatsächlich sechs. Die spitzen Köpfe der *Gnostes* endeten in einem mörderischen Gebiß, das einen Kherrah oder einen Fresser binnen Sekunden zermalmen konnte.

Früher oder später, so wußte Edegon, würde ihm das ebenfalls passieren. Irgendwann ging es jedem so. Er wäre nie auf den Gedanken gekommen, anders zu sterben. Der Zufluchtsort am Fluß, von dem sie gehört hatten, diente auch nicht dazu, dem Tod zu entgehen. Sie wollten lediglich ihr Leben verlängern. Das Dasein auskosten, die Paarungszeit erleichtern.

Einer der *Gnostes* blieb plötzlich stehen. Und da hielten sie alle an!

“Ruhig, Edegon ...!”

Er wäre beinahe aufgesprungen. Daß er es nicht tat, lag hauptsächlich an Hlalada; sie berührte seine Flanke und streichelte sacht.

Der Augenblick des Schreckens verging sehr, sehr langsam. Wenn er hochkam, dann waren sie *Gnostes*-futter.

In quälendem Rhythmus pendelte der Kopf des Schwarzen hin und her. Wahrscheinlich der Anführer; die dunklen Augen musterten mal diesen, mal jenen Ausschnitt der Steppe. Edegon wagte kaum zu atmen. Und dann weckte etwas anderes die Aufmerksamkeit der Räuber. Die Schwarzen zogen rasch zur anderen Seite hinüber und gerieten außer Sicht.

“Jetzt!” sagte Hlalada tonlos. “Flucht!”

Edegon stellte keine Fragen. Sie sprinteten los, so schnell es das Gelände zuließ.

Einer der sechs hatte die zwei Versprengten gespürt. Nicht so präzise, nicht den genauen Ort; aber die Räuber wußten bestimmt, daß sich Wild in der Nähe befand. Die Gnostes würden wiederkommen. Witterung trug über weite Strecken, sie verteilte sich mit den Winden und stieg manchmal an den seltsamsten Stellen hoch.

Es kam darauf an, soviel Entfernung wie möglich zwischen sie zu bringen. Edegon und Hlalada rannten minutenlang im Stelzschritt der Steppenleute, mit schaukelnden Körpern und mit pfeifendem Atmungsorgan.

Seine Gefährtin blieb als erste stehen. "Warte, Edegon!" keuchte sie. "Wir müssen jetzt entscheiden, wo es hingeht."

Grundsätzlich hatten sie die Wahl. Sie konnten entweder versuchen, den Rückweg zu den Herden zu schaffen; oder sie konnten den eingeschlagenen Weg weitergehen. Zum Zufluchtsort am Ende der Steppe. Die Entscheidung fiel am Ende leicht, denn im Westen, wo die Herden zogen, tauchten schon wieder Gnostes auf. Es mußte sich um eine zweite Gruppe handeln, die mit der ersten nichts zu tun hatte.

Der Rückweg war abgeschnitten.

Edegon und Hlalada verfolgten nach einem Schwenk die eingeschlagene Richtung weiter. Zwischendurch schliefen sie, immer wenn sie müde waren, und gingen den Gnostes nach Möglichkeit aus dem Weg.

Bald tauchte am Horizont ein seltsamer Berg auf. Er war mindestens einen Kilometer hoch und stand allein im Flachland. Eine Form wie diese hatten sie weder im Zwielicht der Steppe noch im fernen Gebirge je gesehen. Der Berg war an den Rändern so steil, daß man ihn niemals würde besteigen können.

Als Zufluchtsort vor den Gnostes taugte er nicht viel.

"Trotzdem, Edegon", sprach seine Gefährtin, "das muß es sein. Die Zuflucht, von der ich habe reden hören. Die Farbe des Berges ist wie heller Sand, so, wie's geheißen hat. Wir müssen nur noch den kleinen Fluß finden. Dann sind wir am Ziel."

Sie marschierten mehrere Stunden, und der Berg wuchs zu beeindruckender Größe auf. Edegon und Hlalada legten mehrere Zwischenstopps ein, um hastig zu essen. Dafür schoben sie die dringend benötigte Schlafperiode hinaus, solange es möglich war.

Als sie nur noch eine Stunde zu gehen hatten, da passierte die Katastrophe doch noch.

Edegon bemerkte es durch einen Zufall. Er drehte sich um, weil er meinte, etwas gerochen zu haben. Weit hinter ihnen, in den hohen Gräsern—eine schnelle Bewegung. Etwas duckte sich. Wenn er das Ducken auf solche Entfernung erkennen konnte, dann mußte es sich um große Körper handeln.

Es waren Gnostes. Die Räuber hatten sie erspäht. Um diese Zeit kam der Wind von vorn, so daß ihre Witterung den Schwarzen direkt zugetrieben wurde.

Im selben Moment sprangen die Gnostes auf. Man konnte es nur schemenhaft erkennen.

Die beiden Kherrah fingen zu rennen an. Weit und breit existierte keine Deckung, kein Platz, sich zu verstecken.

Sie besaßen einen großen Vorsprung. Fragte sich nur, wie lange sie ihn halten konnten. Edegon und Hlalada holten das Letzte aus ihren Körpern heraus. Ihre Lungen bekamen immer zuwenig Luft. Gnostes hatten sehr viel größere Brustkörbe und stärkere Muskeln—die zahnbewehrten Kiefer und den großen Hunger außerdem.

Wenn er zur Seite schaute, immer nur für die Hälfte einer Sekunde, dann sah Edegon die pulsierenden Organe im Körper seiner Partnerin.

*Es geht zu Ende.*

Der Berg rückte näher. Wenn sie großes Glück hatten—aber auch nur dann! —, konnten sie ihn gerade noch erreichen.

*Und?*

Edegon erkannte mit großem Schrecken, daß der Berg wirklich keine Möglichkeit zum Klettern bot, daß es wohl nicht einmal Höhlen gab. Dorngestrüpp, sonst im Gebirge üblich, existierte keines. Auf dem ganzen Berg wuchs nicht ein einziges Büschel Gras. Es sah aus, als werde die Oberfläche von unsichtbaren Fressern

regelmäßig abgeweidet.

“Edegon!” schrie Hlalada. “Sie sind da!”

Er drehte sich im Laufen um, und da spürte er schon den Atem der Gnostes. Die schwarzen Räuber stanken ekelerregend. Sie gaben pfeifende Geräusche von sich, die den Kherrah zusätzlich Angst einjagten.

“Hlalada!”

Das eigene Gebrüll verlieh ihm zusätzliche Kräfte.

Edegon erkannte zwischen zwei Sprüngen, daß weiter vorne der Grasboden unterbrochen war; und dazwischen schimmerte es in einem silbrigen unbestimmten Ton.

Sie hatten unglaubliches Glück.

“Die paar Meter noch, Hlalada!”

Hinten ihnen pfiffen die Gnostes. Man wußte, daß die Gnostes sprechen konnten, daß sie dieselben Worte wie die Kherrah verwendeten. Aber sie taten es nie, wenn das Wild sich in der Nähe befand. Dann schwiegen sie, pfiffen höchstens, waren nur auf Töten aus.

Edegon und Hlalada passierten die letzten Buckel im Gelände. Mit einem weiten Satz warfen sie sich ins Wasser, das die Ebene in zwei Hälften schnitt.

In der Welt gab es wenige Flüsse. Dieser hier besaß eine Breite von vierzig Metern. Seine Strömung führte direkt auf den Berg zu. Zehn Meter hinter ihnen platschten die Körper der Gnostes ins Wasser. Die Räuber konnten nicht sehr gut schwimmen; das gab den Kherrah Gelegenheit, ihren Vorsprung auszudehnen.

Sie erreichten das Ufer als erste. Mit zitternden Gliedern rappelten sie sich auf. Zum Ausruhen blieb keine Zeit, weil sie den Atem der Gnostes schon wieder spürten. Während sich die schwarzen Leiber der Verfolger aus dem Wasser zogen, hatten die Kherrah den halben Weg zum Berg bereits zurückgelegt.

*Glieder schmerzen, Atem geht nicht mehr. Ende. Aus.*

Sie wurden immer langsamer. Es hatte keinen Sinn. Edegon begriff, daß sie sich völlig umsonst mühten, daß es wohl einfacher war, stehenzubleiben und die Räuber zu erwarten. Doch die Vorstellung, zermalmt und gefressen zu werden, erfüllte ihn mit so viel Schrecken, daß er ganz von allein weiterrannte. Mit dem Kopf entscheiden, das ging nicht mehr. Etwas Pulsierendes tief innen drin trieb ihn trotzdem an.

Der Berg war riesengroß. Sekunden später stolperte er gegen die kühle Wandung, hielt sich zwei Sekunden fest, sackte am Rand zu Boden.

Hlalada hockte neben ihm. Gemeinsam schauten sie die Gnostes an, die mit geifernder Sicherheit ihre Beute umstellten. Es gab keinen Platz mehr, an den sie gehen konnten.

“Vorbei ...”, preßte er zwischen schmerzenden Atemzügen hervor. “Alles umsonst. Da existiert kein Zufluchtsort. Alles nur Geschichten. Erfundene Berichte.”

“Aber der Fluß, Edegon! Hat es nicht geheißen, ein Fluß führt in Sicherheit?”

“Sie werden einen anderen Fluß gemeint haben.”

Die Räuber bauten sich im Triumph vor den beiden gestrauchelten Kherrah auf. Und als der erste gerade seine Fänge ausstrecken wollte, da sagte eine Stimme:

WARTE.

Die Gnostes zuckten zusammen.

Edegon ließ fassungslos die ausgestreckten Hände sinken.

WARTE. WARTE. WARTE.

Wer da sprach? Niemand konnte es sagen.

Edegon, der mit seinem Leben bereits abgeschlossen hatte, schaute sich um. Er versuchte, mit seinem NasOrgan die Witterung des Sprechers hereinzubekommen. Es gab jedoch keinen Geruch außer dem scharfen der Gnostes und dem salzigen von Hlalada.

WARTE. WARTE. WARTE ...

Es war eigentlich unmöglich, doch Edegon erkannte, daß es Hlaladas Stimme war, die da wieder und wieder das eine Wort wiederholte.

WARTE. WARTE ... So laut, so schneidend scharf der Ton.

Der Anführer der Gnostes richtete sich plötzlich auf. Er vergaß seine Angriffshaltung, und in seinem fremdartigen, von Geifer entstellten Raubtiergesicht stand Entsetzen geschrieben.

Der Gnostes sagte fassungslos: "Dieser Berg spricht."

Es war vielleicht das erste Mal, daß Kherrah einen Schwarzen aus nächster Nähe reden hörten, noch dazu mit einer völlig entgeisterten Stimme, die auf nicht mehr bezähmbare Panik schließen ließ.

Ein Berg konnte nicht sprechen! Oder doch?

WARTE. WARTE. WARTE.

Es konnte nicht sein. Und von einem Augenblick zum nächsten drehten sich die Gnostes um, wie auf ein geheimes Kommando jagten sie dem Horizont entgegen.

Edegon und Hlalada begriffen wohl, daß die Gnostes vor der fremden Stimme flüchteten. Sie überlegten nicht lange und nahmen die glückliche Fügung ohne Fragen hin. War es das, die geheimnisvolle Zuflucht? Aber die Stimme! Woher stammte sie? Hatte der Berg sie etwa mit Absicht gerettet?

WARTE. WARTE. WARTE ...!

Die Panik der schwarzen Räuber vermochten sie nicht nachzuvollziehen. Daß es ein mächtiges Wesen gab, welches durch den Stein zu ihnen sprach, störte sie kein bißchen, wenn sie dafür am Leben blieben. Ganz im Gegenteil, die beiden Kherrah beruhigten sich, auch wenn es in den folgenden Minuten immer wieder die Stimme zu hören gab.

Sie horchten einfach nicht mehr, setzten sich, ruhten anschließend viele Stunden lang, schlügen sich die Bäuche voll.

Nach drei, vier Schlafperioden am Berg fühlten sie sich vollends sicher. Behütet, beschirmt, geborgen, in einem Land ohne Gnostes, in dem die Steine sprechen konnten. Das Land ohne Sorgen, nun hatten sie es erreicht. Manchmal versuchten sie, der Stimme eine Antwort zu geben, denn schließlich hatten ihre Worte sie ja gerettet. Aber etwas anderes als "Warte, warte" hörten Edegon und Hlalada nie.

Die Zeit verbrachten sie ausschließlich mit Fortpflanzungsakten, Schlaf und der Suche nach Nahrung.

Weil es in der Ebene den Fluß gab, besaßen die Grasknollen den doppelten Umfang wie anderswo.

Hlalada wurde runder und runder, sie konnte die Reserven während der Zeit ihrer Trächtigkeit gut brauchen.

Wieviel Zeit mittlerweile verstrichen war, das hätte keiner von beiden sagen können. Aber selbst die Neigung zur Bequemlichkeit hielt nicht ewig. Nach einer scheinbar unendlich langen Spanne verließen sie den sprechenden Berg, aus purer Langeweile und einer gewissen Lust am Abenteuer. Wer sein Leben als Nomade verbrachte, der wurde nicht auf Dauer seßhaft.

Ihr Ziel war, sich bei den großen Fresserherden am Gebirge einer Schar von Kherrah anzuschließen. Aber es kam nicht mehr dazu. Jenseits des Flusses lag eine Gruppe Gnostes auf der Lauer, und Edegon und Hlalada waren zu fett geworden, als daß sie schnell genug hätten rennen können. Sie warteten die ganze Zeit, daß sie das charakteristische WARTE, WARTE, WARTE zu hören bekämen. Noch als sie stolperten und umzingelt wurden ; Vergeblich, es passierte nichts.

Als der Anführer der Gnostes Edegon fraß, neigte er horchend den Oberkörper.

Der Berg jedoch war viel zu weit entfernt, als daß er seine Stimme deutlich hätte hören können.

\*

Die Zuflucht in der Ebene geriet auf lange Zeit in Vergessenheit. Da sie abseits der Fresserpfade lag, gab es kaum einen Nomaden, dessen Weg in die Nähe führte.

Es war die Zeit, in der die Kherrah alles und jedes mit einem Namen belegten. Sie fanden Gefallen daran, immer neue Ausdrucksformen zu entwickeln. Sprache wurde zum ersten Mal wichtig. Der graue, von wirbelnden Strömen durchzogene Himmel, die Erde mit ihren unterschiedlichen Sorten Stein und Bodenkrume, die Luft, selbst die verstreichende Zeit erhielt einen Namen. Die Fresser wurden je nach Aussehen Kurzhorn oder Rotfell genannt. Das waren die beiden wichtigsten Arten, die es gab. ~Gnostes blieben Gnostes, der Name der Räuber veränderte sich nicht und wurde stets mit großem Respekt genannt.

Der eigene Name jedoch, das abgehackte, kurzatmige Kherrah, unterlag mit der Zeit Veränderungen. Der harte Laut zu Anfang, das "K", wich dem weicher betonten "H". Kherrah—Herrah—Herrach am Ende.

Ungewohnte Fragen wurden nun gestellt, zum Beispiel diese: Mußte es immer so sein, daß Herrach von den Gnostes getötet und gefressen wurden? Oder konnte es von dieser Regel eine Ausnahme geben?

Gnostes waren groß und stark und endlos überlegen. Man fürchtete sie. Aber die Räuber traten immer nur in Gruppen zu viert, zu fünf oder sechs auf. Tausend Herrach, so der revolutionäre Gedanke, waren möglicherweise stärker als eine Gnostes-Gruppe.

Zwischen Gedanken und Ausführung stand eine ganze Menge. Denn selbst wenn tausend Herrach stärker als sechs Gnostes waren, dann gab es immer noch keinen Weg, diese Stärke auch anzuwenden.

Am Ende war es ein Nomade namens Jahel, der die Dinge für alle Zeiten änderte. Seine Idee ging ungefähr so: Alle Herrach eines ganzen Landstrichs, also mehrere hundert, sollten sich zusammenrotten. Jeder sollte einen Stein oder ein hartes Stück Graswurzel in die Hand nehmen; irgend etwas, womit man schlagen oder werfen konnte.

Als Jahel den Gedanken zum ersten Mal aussprach" war er ein sehr junger Herrach.

Bis der Plan in die Tat umgesetzt wurde, brauchte es viertausend Schlafperioden, und er hatte die Hälfte seines Lebens hinter sich.

Sie warteten ab, bis ein Angriff kurz bevorstand. Hungrige Räuber wurden mehrfach gesichtet. Was sonst zur wilden Flucht geführt hätte, mündete dieses eine, allererste Mal in eine gemeinsam besprochene Handlung. Die Herrach nahmen jeder einen Stein in die Hand—and warteten darauf, daß die Schwarzen kamen.

Es dauerte nicht sehr lange. Der erste Angriff erfolgte noch so überraschend, daß die Gnostes dreimal Wild schlugen, bevor die Herrach reagieren konnten.

Dann aber prasselte ein Regen von spitzen Steinen auf die Räuber nieder. Die Schwarzen wichen mit spitzen Schmerzensschreien zurück; ein Vorgang ohne Beispiel. An diesem Tag lernten die Herrach etwas sehr Wichtiges: Gnostes besaßen eine feige Seele, weil sie niemals Feinde kennengelernt hatten. Sie waren so vollkommen überrascht, daß nicht ein einziger an so etwas wie Gegenwehr dachte.

Wenige Augenblicke später war der Spuk vorbei, und es hatte unter den Herrach keine Opfer gegeben. *Unbegreiflich!* Als ob sich die Gesetze des Lebens plötzlich ins Gegenteil kehrten. Es schien ein Sieg für alle Ewigkeit zu sein, und da sie so etwas niemals erlebt hatten, gelangte Jahel zu einer völlig falschen Einschätzung der Lage. Er und seine Schar hatten viele Schlafperioden lang vor den Gnostes Ruhe, die Ruhe vor dem Sturm.

Absolut unverhofft erfolgte der nächste Angriff. Weil sie nicht mehr vorbereitet waren, fielen Jahels Gefährtin und sieben andere dem Freßtrieb der Schwarzen zum Opfer. Es war ein bitterer Tag, an dem die alten Verhältnisse mindestens zum Teil wiederhergestellt wurden. Sie wußten nun, daß sie stets vorsichtig sein mußten, daß ein einziger Erfolg ihnen gar nichts nützte.

Jahel sammelte ein Dutzend besonders mutiger Herrach um sich. Von diesem Moment an hielten sie stets Wurfgeschosse bereit, und sie achteten darauf, niemals allein in die Steppe hinauszuziehen.

Anfangs hatten sie viele Kämpfe durchzustehen. Aber so etwas wie ein Wunder geschah: Nach hundert Schlafperioden waren von dreizehn erwachsenen Herrach immer noch zehn übrig. Es war ihnen sogar gelungen, ohne Verluste dreimal Nachwuchs zur Welt zu bringen.

Die Art und Weise, wie man sich der Gnostes erwehren konnte, fand rege Nachahmung. Nach einer Weile traf man überall in der Steppe auf Herrach, die sich mit Steinen bewaffneten.

Am Ende seiner Zeit erlebte Jahel etwas, das für die Herrach sehr, sehr ungewöhnlich war: Erlegte sich zu Boden, er hatte keine Kräfte mehr, und er spürte, wie in seinem Körper etwas den Dienst versagte. Jahel wurde nicht gefressen, jedenfalls nicht sofort. Die Gnostes der Gegend, die seine Schwäche wittern konnten, näherten sich zwar, aber sie wurden von den Steinwerfern der Schar auf Abstand gehalten. Erst als Jahel gestorben war, ließen sie seinen Leichnam liegen. Dann erst landete er im Magen eines Räubers, den der Geruch von Aas herbeigelockt hatte.

Der Anstoß, den Jahel zu Lebzeiten gegeben hatte, wirkte jedoch fort. Viele Herrach wußten mittlerweile Bescheid, und bald konnte man in Tausenden von Kilometern Entfernung, bis zum anderen Ende

der Welt, dieselbe Methode beobachteten wie in der Steppe, in der es angefangen hatte.

Dieses Mal vergaßen die Herrach nicht. Sie gaben die Erinnerung an ihre Kinder weiter. Immer noch folgten sie dem Weg der Herden, aber sie taten es in Gruppen zu vielen Dutzend. Die Zeit der Einzelgänger und der Paare war zu Ende.

Aus den Gegenden, in denen es festes Holz gab, versorgten sich die Herrach mit Knüppeln; und es dauerte nicht sehr lange, bis die erste primitive Steinschleuder erfunden war.

Mutige Herrach übten sich darin, die Übergriffe der Räuber im Keim zu ersticken, dafür wurden sie von reinen Nahrungssammlern mit Wurzeln und feuchten Gräsern versorgt. Schwächere Mitglieder einer Gruppe konnten nun beschützt werden. Krankheit war nicht mehr gleichbedeutend mit Tod.

So kam es, daß die Zahl der Herrach in der Steppe ständig wuchs. Etlichemal reichte die Nahrung, die man finden konnte, nicht mehr für alle aus. Die Fälle häuften sich, daß Heuach sich vom Fleisch der Fresser ernährten, daß sie also in direkte Konkurrenz mit den Gnostes traten.

Und bald war die Zeit gekommen, in der man Schwäche wieder aus der Gruppe verließ, in der Kranke getötet oder zurückgelassen wurden.

In hunderttausend oder mehr Perioden lernte es das Volk, mit seiner neuen Situation umzugehen. Der Paarungstrieb, dem sie für ein Viertel ihrer Lebenszeit fest unterlagen, verlor an Stärke. Es wurden weniger Herrach geboren, bis es wieder genügend Nahrung für alle gab.

Nur die Gnostes wurden immer weniger. Manchmal konnte man zehn Perioden wandern, ohne daß man einem der schwarzen Räuber begegnete.

\*

Bohnji tat, was sie von ihren Eltern gelernt hatte: Sie legte den Kurzhörnern Fesseln aus geflochtenem Gras an und schaute, daß sie den Hügel nicht verließen.

Wenn eine Dutzend\_Schar am Hügel vorbeizog, kamen die Herrach für kurze Zeit herauf und sprachen mit Bohnji. Aber es gab wenige Herrach, die sich für gefesselte Kurzhörner interessierten. Bohnji vermochte sich das nicht zu erklären. Die Fessel\_Methode besaß mehrere Vorteile: Beispielsweise konnte man immer tote Kurzhörner essen, wenn in der Steppe Trockenheit herrschte und andere Nahrung knapp wurde. Man konnte warten, bis sie von selbst starben \_oder man konnte sie mit einem spitzen Stein töten.

Aber da existierte noch ein anderer Weg. Ihre Eltern waren kurz vor dem Tod, bevor der halb verhungerte Gnostes sie erwischte, darauf gestoßen.

Legte man einem Kurzhorn ein langes Seil um und band man an das Ende einen schweren Stein, dann riß ein solcher Stein einige Handbreit tief die Erde auf. Man mußte das Kurzhorn nur ein bißchen erschrecken. Dann geriet es in Panik und zog den Stein.

Da, wo die harte Kruste geplatzt war, wuchsen zehn oder zwanzig Schlafperioden später frische Gräser.

Sich von frischem Gras zu ernähren, das brachte viele Vorteile. Bohnji fühlte sich stärker und gesünder. Sie mußte nicht mehr auf die Suche gehen, sie mußte auch kein Vieh mehr töten, sondern sie aß einfach das, was sie sich auf diesem Weg selbst geschaffen hatte.

Es war die beste Sorte Leben, die sie sich denken konnte. Auch wenn da manchmal der Drang erwachte, mit den anderen hinauszuziehen und ein Nomadenleben zu beginnen.

Nach vielen Perioden kam aus der Steppe ein Wanderer. Bohnji sah ihn von weitem, weil sie ja auf dem Hügel lebte.

Vielleicht kam er nur deswegen, weil er aus der Entfernung die gefesselten Kurzhörner sah. Aber vielleicht wußte er auch, daß Bohnji an diesem Ort lebte.

Der Wanderer war ein sehr großer, fast schon riesiger Herrach, bestimmt zwei Meter dreißig groß. Sein Anblick erinnerte sie daran, wie lange sie sich nicht mehr mit einem Mann gepaart hatte.

Bohnji musterte ihn sehr genau, als er näher kam. Er trug seltsame Kleidung. Sie hatte viele Taschen und war nicht aus dem Fell von Fressern gemacht, sondern aus etwas anderem, das sie nicht kannte.

“Ich grüße dich!” rief er schon von weitem. “Bist du die Einsame vom Hügel, von der man die Geschichten hört?”

“Von Geschichten weiß ich nichts”, antwortete sie laut. “Aber ich denke schon, daß ich die Gesuchte bin.”

Der Fremde hatte einen ungewöhnlich durchsichtigen Körper. Man konnte das Pulsieren seiner Körpersäfte deutlich erkennen. Er besaß dieselben grünen, schräggestellten Augen wie alle, aber sein Blick wirkte so ungewöhnlich wach.

Sein doppelt aufgeblähtes Nas-Organ signalisierte Achtsamkeit. Bohnji gab die Geste unwillkürlich zurück.

Obwohl sie riechen konnte, daß seine paarungsbereite Zeit gerade verstrichen war, empfand sie für den Fremden große Sympathie.

“Mein Name ist Burg”, sagte er. “Es war nicht leicht, diesen Hügel zu finden. Obwohl ich mehrmals mit Wanderern gesprochen habe, die davon erzählten ... Sie haben auch von gefesselten Kurzhörnern berichtet; und davon, daß du mit ihrer Hilfe den Boden aufreißt. Das ist interessant. Ich bin gekommen, um dich in mein Dorf mitzunehmen.”

“Ich heiße Bohnji. Aber ich weiß nicht, was das ist, ein *Dorf*. Ich will auch gar nicht weg.”

“Vielleicht, wenn ich es dir erkläre?”

Bohnji empfand immer noch diese überwältigende Sympathie. Es war der einzige Grund, warum sie dem Fremden namens Burg die ganze Zeit zuhörte.

Irgendwie fühlte sie, es wäre keine verschwendete Zeit, sondern sie hätte die Möglichkeit, von Burg etwas zu lernen. Der andere sprach viele Stunden lang. Sie vergaß, sich um ihre Kurzhörner zu kümmern, schaute nicht nach schwarzen Gestalten, die womöglich den Hügel beschlichen.

Als sie müde wurde, hatte sich Bohnji innerlich bereits vom Hügel verabschiedet. Nicht deshalb, weil sie etwa der Einsamkeit müde geworden wäre; sondern weil Burg ihr Aussichten bot, die besser waren als alles, was ihr vorher in den Sinn gekommen war.

Die beiden schliefen gemeinsam, während es zu regnen anfing. Sie erwachten durchnäßt, abßen ihre Vorräte, banden die Kurzhörner los—and ließen den Hügel hinter sich zurück.

Drei Schlafperioden später erreichten sie Burgs *Dorf*. Am Rand standen mehrere mit Steinen bewaffnete Werfer. Ihre Aufgabe bestand darin, sich nähernde Räuber rechtzeitig zu verjagen.

Es handelte sich bei dem sogenannten Dorf um eine seltsame Anhäufung, um Bauwerke aus Gras und Blättern. Burg nannte sie *Hütten*, sie zählte knapp zwanzig davon. Wenn es regnete, dann wurde man nicht naß. Man konnte sich in die Hütten verkriechen und war selbst dann vor Gnostes sicher, wenn die Werfer einmal schliefen.

Rings um das Dorf graste eine mittelgroße Herde von Kurzhörnern. Nur die Leittiere waren gefesselt, alle anderen besaßen Bewegungsfreiheit—and zogen trotzdem nicht weiter. Sie wurden zum Opfer einer geschickten List, die angeblich immer funktionierte.

Im Dorf wurde sehr viel Fleisch gegessen. Man ernährte sich fast ausschließlich von Kurzhorn.

Nun sollte der Speiseplan durch Gräser und Knollen erweitert werden. Den Schlüssel dazu besaß Bohnji, die Einsame vom Hügel. Sie brachte den Dorfbewohnern bei, wie man die Bodenkrume aufriß und die Gräser wachsen ließ. Bestimmte Felder wurden nach ihrer Anweisung von Steinen befreit, damit sie sich besser bearbeiten ließen.

Das Miteinander im Dorf klappte bemerkenswert gut. Sie fing sehr schnell an, die neue Lebensform wertzuschätzen. Mit Burg führte sie eine Lebensgemeinschaft, aus der mehrere Nachkommen hervorgingen. Viele hundert Schlafperioden verstrichen in relativer Ruhe, und der Überfluß, den sie produzierten, ließ sie unbeweglich und fett werden.

Schließlich nahm das Leben im Dorf ein gewaltsames Ende. Eine riesenhafte Herde von Rotfellen zog in geringer Entfernung vorbei. Allein das war schon ungewöhnlich, weil die Fresser sonst andere, weniger beschwerliche Wege vorzogen. Aus unbekannten Gründen geriet die Herde in Panik. Es sah fast so aus, als

hätte jemand mit Absicht die Rotfelle erschreckt und zum Dorf getrieben.

Von allen Heuach, die an diesem Ort siedelten, blieben lediglich Burg, Bohnji und drei Junge übrig. Sie hatten sich rechtzeitig in den Schatten einer Felsengruppe gerettet.

Alle anderen kamen um. Sie wurden niedergetrampelt, ebenso wie die Felder, die sie bearbeitet hatten. Ihre Kurzhorn\_Herde wurde von den Rotfellen mitgerissen. Die Leittiere fanden sie später, immer noch mit gefesselten Beinen, mit abgebrochenem Gehörn und aufgeschlitzten Leibern.

Bohnji und Burg stiegen auf einen nahebei gelegenen Hügel. Von dort überschauten sie das Ausmaß der Zerstörung.

Und in kurzer Entfernung tauchten die dunklen Umrisse einer Gruppe Gnostes auf; die schwarzen Räuber waren von Staub bedeckt, sie mußten sich mitten in der durchgehenden Herde befunden haben.

Bohnji duckte sich. Das Gras war niedergedrückt und bot nur sehr wenig Schutz.

“Haben sie uns gesehen?” fragte sie.

Burg antwortete ruhig: “Ja.”

“Kommen sie?”

“Nein. Sie schauen nur. Sie haben ja Kadaver genug zum Fressen.”

Bohnji kam vorsichtig wieder hoch. Und richtig, da standen sie, starrten die überlebenden Herrach an, freuten sich regelrecht. Sie wußte nicht, woran sie es erkannte, aber in diesem Moment begriff Bohnji, daß die Gnostes die Herde absichtlich in Panik versetzt hatten. Es war nicht der Tod an sich, der Bohnji schreckte. Sie fürchtete sich nur davor, daß die Gnostes jetzt zu einer neuen Form des Tötens übergingen. Vor dem, was hier geschehen war, konnte man sich nicht mehr schützen. Nicht durch Hütten oder Steine, nicht durch Verstecken, nicht durch besondere Aufmerksamkeit. Hinterhältige Planung war etwas, das sie von den Gnostes nicht kannte.

Es schien, als hätten die schwarzen Räuber Spaß am Massenmord gefunden.

Gut nur, daß es ihrer nicht mehr viele gab. Sonst hätten sie in kurzer Zeit alle Heuach der Steppe ausgelöscht.

Bohnji und Burg besprachen lange, was nun zu tun sei. Was, wenn sie es schafften, die Hütten wieder aufzubauen? Die Felder wiederherzustellen, das mußte möglich sein—and neue Bewohner für ein neues Dorf zu finden, das war gewiß nicht schwer.

Am Ende kam's nicht dazu, weil sie die Gnostes zu sehr fürchteten. Wenn die Räuber gelernt hatten, viele Wesen auf einmal zu töten, dann würden sie davon nicht mehr ablassen.

Sie brauchten etwas anderes, am besten weit entfernt und in größerer Sicherheit. Bohnji erinnerte sich alter Geschichten, die sie von Wanderern aufgeschnappt hatte, von einem Zufluchtsort in einer Ebene mit Fluß, von einem sprechenden Berg, den die Gnostes mieden.

Bald zogen sie los, um diesen Zufluchtsort zu suchen. Es wurde eine Reise, die hundert Schlafperioden kostete. Aber die Mühe lohnte sich. Der Berg ragte weithin sichtbar in den grauen, vom immerwährenden Wirbelsturm durchzogenen Himmel. In weitem Umkreis gab es keine Gnostes mehr, so daß sie schneller als erwartet ihre Hütten stehen hatten.

Die Heuach, die in der Gegend lebten, schlossen sich gern und schon nach kurzem Zögern an. Sie sahen bald, welchen Vorteil eine Hütte bot, welche Früchte und Knollen man aus einem bearbeiteten Feld ernten konnte.

Kurzhörner und Rotfelle mieden die Gegend, weil es schwierig für sie war, an dieser Stelle den tiefen Fluß zu überqueren. Es dauerte lange, bis eine kleine Herde zur Feldarbeit beisammen war.

Am Fuß des sprechenden Berges entstand das schönste Dorf, das es in der Welt bisher gegeben hatte. Bohnji und Burg tauften es auf den Namen *Moond*. Der Fluß erhielt den Namen *Taumond*. Und weil der sprechende Berg ihre Feinde auf Distanz hielt, wurde Moond zum ersten Paradies in der Geschichte des Herrach\_Volkes.

\*

Lange nach dem Tod der Gründer siedelten tausend Herrach im Dorf. Die Namen von Burg und Bohnji kannte niemand mehr, auch nicht die Geschichte, wie das Dorf entstanden war. Aber sie wußten, daß sie sich in Moond und im Umkreis in Sicherheit befanden, und das bewog sie dazu, auf Dauer seßhaft zu werden.

Der tausend Meter hohe Berg aus Sandstein wurde niemals bestiegen. Seine Wände waren glatt und boten kaum einen Halt. Es gab auch nur wenige Versuche; viel zu groß war der Respekt, den die *Stimme* gebot.

Die Geschichte vom unbekannten Heuach\_Vater, der seit zehntausend Schlafperioden im Inneren des Berges lebte, schreckte Neugierige wirksam und auf Dauer ab. Hütten oder Felder, welche direkt bis an die Grenzen des Berges rückten, existierten nicht. Eine gewisse Distanz wurde stets geachtet.

Manchmal erklangen seltsame, mit weithin tönernder Stimme vorgetragene Botschaften. Die Bewohner schnappten sie auf und behielten sie manchmal im Gedächtnis. Was sie aber hörten und vor allem aus welchem Grund, das verstanden die Heuach nie.

So gab es nur einen einzigen Spruch des Berges, der nicht vergessen wurde. Deshalb wahrscheinlich, weil es der letzte Spruch für lange Zeit war—and weil der Berg für eine nicht mehrzählbare Dauer vollständig verstummte.

Eigentlich war es mehr eine Prophezeiung als ein Spruch. Ihr Inhalt schien sich auf eine ferne Zukunft zu beziehen: *Kummerog ist der Gott, der hinter den Toren wartet. Die Tore werden sich öffnen, und der Gott Kummerog wird durch die Pforte schreiten.*

### 3. DER KÖNIGSMÖRDER

*Wann ist es soweit?* fragt Kummerogs Programm.

*Das läßt sich noch nicht absehen,* antwortet die Maschine. *Noch immer nicht.*

*Die Beeinflussung muß intensiviert werden,* fordert Kummerogs Programm.

Und die Maschine antwortet: *Nein. Durch den festgelegten Standort kann nur ein sehr geringer Bruchteil der BioBevölkerung beeinflußt werden. Es darf kein zu starkes Gefälle entstehen.*

*Kummerog interessiert sich nicht für Gefälle. Kummerog ist ausschließlich an Resultaten interessiert.*

*Kulturelles Gefälle würde einen Krieg provozieren,* argumentiert die Maschine. *Und ein Krieg minimiert den zu erwartenden Fortschritt.*

*Dann mußt du die Bevölkerung auf andere Weise unterstützen,* drängt das Programm. *Zum Beispiel technologisch.*

Die Maschine sagt: *Das ist nicht möglich. Wenn jene draußen denselben technologischen Weg gehen, verfallen sie auf dieselben Defizite. Sie sollen etwas vollbringen, wozu wir selbst nicht imstande sind. Dazu ist es notwendig, daß sie eigenständiges Denken entwickeln.*

Eine Weile herrscht Schweigen, für viele tausend Jahre. Dann erneut die unhörbare Stimme des Programms:

*Es gibt noch andere Notwendigkeiten. Die Zahl der Jahrmillionen, die Kummerog warten kann, ist begrenzt.*

*Geduld ... Die größte Strecke liegt bereits hinter uns. Ich werde zunächst den Kontakt zur Bio\_Bevölkerung einstellen. Weiter geht es erst, wenn ein bestimmtes Stadium erreicht ist.*

*Und das wäre?*

*10.000.*

*Ich fordere eine Minderung des Betrags.*

*5000.*

*Mindern!*

*1000.*

Kummerogs Programm sagt: *Mit 1000 erkläre ich mich einverstanden.*

“Setz dich, mein Kleiner.—Hierher zu mir, ganz recht, mach es dir nur bequem. Und laß nicht das Nas\_Organ hängen, das ist nicht höflich. Hör einfach nur zu.”

“Ist es schon soweit?”

“Nein. Nein, erst muß ich dir noch eine Geschichte erzählen.”

“Eine gelogene?” fragte Collie.

“Diese hier ist wahr.”

“Vater sagt, deine Geschichten sind alle gelogen.”

“Aber nicht diese hier”, versicherte Gaan ungerührt. “Heute keine Lügen, heute nichts als die Wahrheit.”

Der Vater seines Vaters war der erste Herreach, den sich Collie jemals ganz genau ansah. Er wollte das Bild im Kopf behalten, weil es hieß, daß Gaan bald sterben mußte. Gaan hatte seine Zeit erreicht. Jeder Körper funktionierte nur für eine gewisse Spanne, und wenn diese Spanne um war, dann verwandelte sich der Geist in gar nichts und der Körper in Erde. Aber natürlich erst, wenn man schon gestorben war. Bis dahin würde es nicht mehr lange dauern. Gaan hockte sowieso nur noch in seiner Ecke und bewegte sich kaum noch. Das ging jetzt seit vielen Perioden so.

Die Hütte war eine von jener Sorte, in der eine große Wohngruppe Platz fand, in der es immer stank und in der immer irgendwer rumorte. Collie hatte es nie anders kennengelernt. Für ihn war es selbstverständlich, daß der Vater seines Vaters bei ihnen einschlafen und sterben würde.

Gaan hatte einen riesengroßen eiförmigen Schädel, dessen spitzes Ende nach unten zeigte. Dunkelgrün, so funkeln seine Augen auch im Alter, als schräggestellte Schlitze mitten im Gesicht. Die obere Kopfhälfte war ausgebuchtet, weil eine Knochenplatte das Gehirn vor Schlägen schützte. (Und Gaan schlug sich häufig den Kopf an, seine Sehorgane funktionierten nicht mehr richtig.)

Collie hatte niemals ein Nas\_Organ gesehen, das so fleischig war wie Gaans. Wenn der Alte Interesse signalisieren wollte, plusterte er es auf, bis es so groß wie eine Faust war.

Sein Mund ließ sich kaum noch öffnen, da die Haut ringsherum nicht mehr transparent und dehnbar war, sondern trübe, rissig, ausgelaugt. Die Knochenleisten saßen tief im Rachen. Gaan kaute den ganzen Tag an winzigkleinen Stengelresten herum; praktisch an allem, was noch in den Mund paßte.

Collie stellte sich's schrecklich vor, wenn man nicht mehr kauen konnte. Eine Weile schaute er den Alten wortlos an.

“Die Geschichte”, drängte er leise, weil er Angst hatte, daß Gaan jetzt eine Stunde lang dasitzen und gar nichts sagen würde.

“Oh, die Geschichte, ja. Es ist eine Geschichte aus grauer Vorzeit. Wie lange sie schon zurückliegt, das kannst du dir bestimmt nicht vorstellen. Sie stammt aus der Zeit, als man die Herreach noch nicht Herreach nannte, sondern bloß Herrach. Ohne den >e\_Laut<, du verstehst?”

“Ja.”

“Damals war die Sprache einfacher. Eigentlich war damals alles leichter und besser. Es war die Zeit von König Kirk. Du kannst nicht wissen, was das ist, ein König. Früher hatten die Herrach Könige, wenn auch nur für eine kurze Zeit, vielleicht für dreißig Generationen. Ein König war ein Herrach, zu dem alle anderen in der Siedlung Moond aufschauten. Wenn der König einen Befehl gab, so wurde er ausgeführt. König Kirk war noch nicht sehr alt, und er hätte eigentlich nicht sterben sollen. Jedenfalls nicht so früh, wie's dann passierte ...”

“Wurde er umgebracht?”

“Ja, Collie. Allerdings nicht von einem anderen Herrach, sondern von einem seltsamen Wesen. Eine genaue Beschreibung besitzen wir nicht mehr. Das Wesen sah völlig anders aus als du oder ich. Es muß um die vier Meter groß gewesen sein. Mit schwarzer Haut und mit Gliedmaßen, von denen jede eine unglaubliche Kraft besaß.

Der Schwarze war ein Gnostes, der allerletzte seiner Rasse. Wenn er starb, so wußte er, dann wäre sein

Erbgut aus der Welt verschwunden. Du hast von den Gnostes reden hören? Von den pfeifenden Jägern, die vor langer Zeit die Feinde der Herreach waren?"

"Geschichten eben", antwortete Collie.

Und Gaan sagte:

"Diese Geschichten sind wahr. Die Jäger waren vielleicht zu groß, so daß sie sich nicht mehr ernähren konnten. Ich weiß es nicht. Ich weiß nur, daß der allerletzte Gnostes aus der Steppe kam und sich der Siedlung Moond näherte.

Die Wächter an der Mauer fühlten sich durch seinen Anblick wie gelähmt. Natürlich hatten sie die alten Geschichten gehört und für Lüge gehalten, so wie die meisten. Ein Fehler, das erwies sich nun.

Der letzte Gnostes war ein ruhiges, sehr altes Exemplar, ungefähr wie ich. Nur eben sehr viel stärker und mächtiger, eine lebende Legende. Er schenkte den Wächtern keine Beachtung; er zerbrach die Angeln des Tors und betrat die Siedlung.

Wer ihn sah, der war froh, mit dem Leben davongekommen zu sein. Das galt für die Wächter und alle anderen.

Nun, der Schwarze kannte sich gut zwischen den Hütten von Moond aus. Niemand weiß, wie das möglich war. Und er kannte die Sprache der damaligen Heuach, man hätte ihn beinahe ein gebildetes Wesen nennen können. Ankelvieeg—so hieß der Gnostes!—hatte seine Wildheit längst verloren. Daß er sterben mußte, wußte er, und daß er nirgendwo in der Steppe mehr eine andere Gnostes finden würde, mit der er sich fortpflanzen konnte, ebenso.

Also muß Ankelvieeg den Entschluß gefaßt haben, die Ära, der er zugehörte, *ganz und gar* zu beenden. Vielleicht die sentimentale Regung eines alternden, hoffnungslosen Wesens, wer weiß?

In der Mitte der Siedlung lag die Hütte des Königs. Ankelvieeg drang in die Hütte ein. Ich weiß genau, daß er damals lange Zeit mit König Kirk sprach. Die beiden unterhielten sich glänzend, so hieß es, aber keiner weiß, worüber. Jedenfalls, am Ende der Unterhaltung brachte Ankelvieeg den König der Herrach und alle, die mit ihm in der Hütte lebten, um. Für ihn muß das ein normaler Vorgang gewesen sein. Er hatte wohl schon sehr viele Herrach getötet. Der Schwarze verließ Moond, wanderte in die Steppe hinaus—and legte sich nieder, um ebenfalls zu sterben. Damit endet die Geschichte der Gnostes. Es hat nie wieder einen gegeben.

Einen einzigen Herrach hatte Ankelvieeg jedoch übersehen. Er war noch ziemlich klein, so wie du, Collie, und er mußte aus seinem Versteck alles ansehen. Die Ära, die der Schwarze hatte beenden wollen, war also nicht wirklich zu Ende."

Collie fragte: > Dieser kleine Herrach wurde zum neuen König?"

"Nein. Um einen Anspruch zu erheben, dazu war er zu jung. Und als er das nötige Alter besaß, da wollten die Moond\_Herrach einen Arbeiter von den Feldern als König nicht anerkennen. Es hat nie wieder einen Herrach\_König gegeben."

Collie wußte nicht so genau, was die Sache mit dem König sollte; wozu man einen Herrscher überhaupt brauchen konnte. Heutzutage gab's so etwas in der Siedlung nicht. Er hatte (außer Gaan) auch noch nie einen Herreach über "Heuschaft" reden hören.

"Du denkst jetzt, das ist alles Unsinn, nicht wahr?"

Er schaute den Alten, der im Halbdunkel in der Ecke saß, mitleidig an.

"Natürlich nicht", sagte Collie.

Aber das war gelogen.

"Ich erzähl' es dir auch nur, weil ich so schwach geworden bin. Der kleine Heuach, der damals Ankelvieegs Morden überlebte, hatte Nachkommen. Die hatten wiederum Kinder und so weiter, du kannst es dir ja denken. Einer der Nachkommen des kleinen Königs bin ich. Jawohl, und das bedeutet, daß auch du dieser Linie entstammst, Collie. So wie dein Vater. Wir sind etwas Besonderes. Dein Vater glaubt es nicht, wahrscheinlich wirst auch du mir nicht glauben. Doch es ist die Wahrheit. In unseren Körpern fließen königliche Säfte. Einmal im Leben wirst du etwas vollbringen, was besonders ist. Dann denke an mich."

Der alte Gaan winkte müde. Collie stand leise auf und verließ die Hütte. An das, was er soeben erfahren

hatte, verschwendete er keinen Gedanken. Jedenfalls nicht bis zum Ende der nächsten Schlafperiode—da war Gaan nämlich gestorben, und sein Körper fing auf dem Strohlager schon zu stinken an. Sie schafften die Leiche hinaus und verscharrten ihn außerhalb der Siedlung.

\*

Früher hatte es Hütten gegeben, die sehr viel näher als heute am sprechenden Berg standen. Man hatte sie abgerissen und mit dem Baumaterial neue errichtet, nur in größerem Abstand.

Collie wußte nicht, wie der Name “sprechender Berg” entstanden war. Er hätte einen der alten Herreach fragen können; die erzählten oft seltsames Zeug von einem *Kummerog* und von einer Prophezeiung, was aber niemanden richtig interessierte.

Den Anblick kannte er seit frühester Jugend, weil er zu den Moond\_Geborenen gehörte. Trotzdem wußte er nicht genau, wieso der respektable Abstand gehalten wurde. Nur daß der Berg ihm ein bißchen unheimlich war, das wußte er.

Damals mußte der Berg etwas mit den Gnostes zu tun gehabt haben, die es nicht mehr gab. Aber das war lange her. Mit seinen Freunden hatte sich Collie den Berg einmal angesehen. Es war im Grunde nichts Besonderes daran.

Rings um die Siedlung, die im Moment aus zweihundert Hütten bestand, lagen die Felder. Weil der Steppenboden wenig hergab, mußten sie viel aus dem Bett des Taumond bewässern.

‘ Den meisten Ertrag brachte die Thunam\_Pflanze. Es handelte sich um ein fein verästeltes Kraut, das vom Rand der Gebirge stammte. Thunam wurde bis zu zwei Meter hoch und trug in kurzen Abständen Früchte. Auf den ersten Blick schien es sehr einfach, die Pflanzen anzubauen. Aber das stimmte nicht, und die Bauern wußten sehr genau, wieviel Unberechenbarkeit im Thunam steckte.

Collie beschäftigte sich die ganze Zeit damit. Er sammelte sein Leben lang jede Erkenntnis über Thunam, die es gab. Als er die Hälfte seiner Spanne hinter sich hatte, galt er als die wichtigste Persönlichkeit in der Siedlung. Wurde ein neues Feld’ angelegt, dann fragte man Collie. Gab es eine Mißernte zu verkraften—Collie wußte oftmals als einziger, woran es gelegen hatte.

Für die Zukunft kam’s darauf an, solche Fehlschläge zu vermeiden. Er benutzte große Steine dazu, den Thunam über einen längeren Zeitraum zu erforschen. Für eine bestimmte Ernte ritzte er ein bestimmtes Zeichen ein, mit anderen Zeichen hielt er fest, unter welchen Bedingungen die Pflanze angebaut worden war.

Am Ende kam er darauf, daß Thunam am besten in Nachbarschaft mit einer anderen Pflanze gedieh, dem nicht einmal halb so großen, aber ähnlich ertragreichen Bloom.

Von diesem Punkt an baute man in der Siedlung grundsätzlich Thunam *und* Bloom an. Collie ging so weit, eine abwechselnde Bepflanzung zu empfehlen. Sie wußten ja, daß sich eine Pflanze aus dem Boden ernährte, in dem sie steckte. Also mußte man dem Boden Gelegenheit geben, sich zu erholen. Thunam und Bloom stellten sehr verschiedene Ansprüche. Wenn also zwischen beiden gewechselt wurde, erhöhte das die Gesamterträge. Es fiel ihm leicht, den Zusammenhang mit seinen Aufzeichnungen im Stein nachzuweisen.

Moond gelangte dank seiner Arbeit zu größerem Wohlstand. Was bedeutete, daß sich weitere Bewohner ansiedelten; Collie erlebte mit, wie die Zahl der Hütten auf über fünfhundert wuchs. Die Felder wurden weiter an den Rand gedrückt, die Hütten gruppierten sich im Respektabstand um den sprechenden Berg.

Es wurde immer schwieriger, Baumaterial heranzuschaffen, was den Zuzug naturgemäß begrenzte.

Mittlerweile wurden nicht mehr Pflanzenreste verwendet, sondern zunehmend fester Stein. Steine waren allerdings schwer zu verarbeiten. Sie heranzuschaffen kostete oftmals mehr Kraft, als ein Herreach zu investieren bereit war.

So veränderte sich das Gesicht der Siedlung Moond. Collie hielt die Abschnitte zunächst mit seinen Steinzeichen, später auf speziell behandelten Blättern fest. Dazu mußte man Pflanzenfasern reiben, in einem Topf kochen und den Sud auf einer glatten Fläche auswalzen. Wenn das Zeug getrocknet war, dann hielt es gut zusammen. Es verdarb nicht mehr und ließ sich einfacher ritzen als Stein. Vor allem konnte man die Blätter

endlos lagern. Wenn man sie übereinanderlegte, dann paßten viele Dutzend unter einen Tisch.

Seinen anerkannten Status behielt Collie, was immer sich auch ereignete. Er mußte niemals schwer arbeiten. Das war auch der Grund, wieso er langsamer als die anderen alterte.

Vieles spielte sich in seinem Kopf ab eben weil er die Muße hatte, lange und so gründlich wie möglich nachzudenken.

Mit der Zeit wandte er sich neuen Problemen zu. Die reine Beobachtung und Aufzeichnung von Pflanzenwuchs, das Registrieren neuer Hütten und Bewohner befriedigten ihn nicht mehr.

Am wichtigsten erschien ihm nun der sprechende Berg. Seine Rätsel hatten ihn niemals losgelassen, wenn er ehrlich war. Er fing an, ganze Schlafperioden am Berg zu verbringen. Mit einem Beutel voller Vorräte hockte er sich an den sandsteinfarbenen Rand, schaute die steilen Wände hinauf. Er bewunderte die Perfektion der Form, die es dem Hörensagen nach an keinem Ort der Welt ein zweites Mal gab.

Manchmal bildete sich Collie ein, im Schlaf Stimmen gehört zu haben. Vielleicht hieß es deswegen "sprechender Berg".

Er klopfte die Wände ab, suchte nach Höhlen, konnte selten etwas finden, was der Erwähnung wert gewesen wäre. Am interessantesten war der viereckige Umriß, den man nur bei günstigem Licht sah. Der Umriß bestand aus einer durchgängigen Nut im Felsen, er hatte drei vollständig gerade Seiten, die vierte Seite bildete der Erdboden. Das Viereck war siebzehn Meter breit. Die Höhe konnte Collie nicht messen, weil ihm eine hohe Leiter fehlte. Er schätzte jedoch, daß es zwanzig Meter waren.

Daß sie im Dorf manchmal abfällig sprachen, wußte er wohl. Aber es störte ihn nicht.

Und ganz am Ende wurde der mittlerweile älteste Herreach von Moond belohnt.

Das Erklingen der Stimme fiel mit einem besonderen Ereignis zusammen: Collie hörte die Worte, nachdem in der Siedlung Moond soeben *das exakt tausendste Gebäude* errichtet worden war. Ob beides auf eine geheimnisvolle, ihm unbekannte Weise zusammenhing, das wußte Collie natürlich nicht.

Als es plötzlich anfing, erstarre der alte Herreach. Er schaute auf den Himmel mit seinen wirbelnden grauen Mustern, die noch keiner jemals erklärt oder vorhergesagt hatte, dann auf den sandsteinfarbenen Berg.

*"Kummerog ist der Gott, der hinter den Toren des Tempels wartet ... "*

Collie konnte nichts dagegen tun, er mußte plötzlich an den alten Gaan denken, der vor so langer Zeit gestorben war. Einmal im Leben würde er etwas Besonderes vollbringen ... Und dies war der Moment. Es war nicht einmal schwer, weil er ja nur zuzuhören brauchte. '

\*

Das Dorf veränderte sich weiterhin, nachdem Collie längst gestorben war. Moond wurde zur ersten kleinen Stadt der Welt. Nahrungsmittel wurden längst aus dem Umland herbeigeschafft, die Wasser des Taumond stellten die wichtigste Lebensader dar.

Daß man sich an Collie weiter erinnerte, hatte weder mit der Thunam\_Pflanze zu tun noch mit der Tatsache, daß er die vollständige, heute noch gültige Prophezeiung des Kummerog als erster gehört hatte. Sein eigentliches Verdienst lag in der Erfindung der sogenannten Collie\_Blätter. Die Aufzeichnungen dienten als erste Urform von Schrift. Wissen wurde in der Stadt plötzlich konservierbar.

So kam es, daß die Prophezeiung wieder und immer wieder verbreitet wurde, bis sie auch der letzte Bewohner von Moond aus dem Gedächtnis zitieren konnte.

*"Kummerog ist der Gott, der hinter den Toren des Tempels darauf wartet, von den Herreach erlöst zu werden. Und wenn die Herreach weit genug vorangeschritten sind, in ferner Zukunft, dann werden sich die Tore öffnen, und der Gott Kummerog wird durch die Pforte zu ihnen kommen.. Dann wird der Himmel sich öffnen, und eine strahlend helle Hälfte und eine dunkle werden zum Vorschein kommen."*

Die Herreach hatten mittlerweile eine Entwicklungsstufe erreicht, in der sie sich unter dem Wort "Tempel" durchaus etwas vorzustellen vermochten. Ein Tempel war etwas Künstliches, ein *Gebäude*.

Die Vorstellung, daß der Berg künstlich sein sollte, war nicht leicht zu verkraften. Immerhin war der

sprechende Berg einen Kilometer hoch. Selbst wenn man alle Leitern der Welt zusammenlegte, reichte es nicht, um nach oben zu gelangen. Und die Mauern? Wie stellte man so glatte Wände her? War das überhaupt möglich?

Generationen vergingen.

Alle Herreach, zumindest die aus der weiteren Gegend, waren von der Existenz eines Gottes mit Namen Kummerog überzeugt. Mit einem Gott zu leben, das vereinfachte viele Dinge. Zufall existierte nicht mehr. Glück oder Pech ließen sich beeinflussen, indem man Kummerog günstig stimmte; was man nicht begreifen konnte, das war offenbar von Kummerog so eingerichtet.

Jene Herreach, die sich der Erforschung ihres Gottes widmeten, wurden von den anderen ernährt. Sie stellten eine Kaste namens *Cleros*, von den Bauern hochgeachtet. Ihre Mitglieder legten Wert darauf, sich durch geheimes Wissen von den anderen zu unterscheiden. Intensive Landwirtschaft legte den Grundstein, erst durch relativen Reichtum wurde es möglich, den im Grunde untätigen Cleros zu unterhalten.

Die Siedlung Moond wuchs weiter an. Aus tausend Gebäuden wurden zweitausend, drei, vier, fünftausend und mehr.

Natürliche Feinde existierten seit undenklicher Zeit nicht mehr, und die Bevölkerungszahl regulierte sich durch das Angebot von Nahrung. Moond gedieh in Frieden. Es gab keine Kriege, nicht einmal den Gedanken daran. Der Gedanke an Kummerog durchzog den Alltag in beherrschender Weise. Was sich für die Herreach änderte, das kam sehr langsam und sehr natürlich.

Als die Grenze von zehntausend Gebäuden erreicht war, stellte der Cleros materielle Forderungen.

Zum ersten sollte ein weiter Umkreis, rings um den sprechenden Berg, mit gehauenen Schwefelsteinen gepflastert werden. Dies als Zeichen der Verehrung, um jedem Pilger eine Möglichkeit zur unbeschwertten Andacht zu verschaffen. In Wahrheit plante der Cleros ein Monument der eigenen Macht—aber das war etwas, das außerhalb der geheimen Zirkel nie ein Herreach zu hören bekam.

Zum zweiten forderte der Cleros ein großes Bethaus. Es sollte das größte Gebäude der Siedlung sein und direkt an den Wassern des Taumond liegen.

Niemand fragte nach dem Sinn. Was die Herreach tun konnten, das wurde auch getan, ohne große Organisation und ohne Zeitdruck.. Nach dreißig Generationen war das Werk vollendet. Der sprechende Berg—den man schon seit langer Zeit “Kummerog\_Tempel” nannte—lag in der Mitte eines viereinhalb. Kilometer durchmessenden, völlig ebenen Platzes. Kein Bauwerk erhob sich dort, keine Pflanze wuchs.

Am Taumond\_Ufer stand ein riesengroßes Bethaus. Die wichtigsten Straßen kreuzten sich an diesem Ort, was aber im Inneren vorging, darüber wußten die gemeinen Herreach so gut wie gar nichts.

Es stank, es war laut, und wer auf engstem Raum mit den anderen lebte, mußte früher sterben als die Herreach anderswo. Aus der Bauernsiedlung Moond wurde ganz allmählich eine Großstadt.

#### 4. DER RIESE SCHIMBAA

*Wir geben der Bio\_Bevölkerung ein Zwischenziel vor, sagt die Maschine. Wenn sie es schafft, das Tor zur Tempel zu öffnen, dann wird sie womöglich auch reif für den nächsten Schritt sein. Jedenfalls reif genug, das wahre Problem zu ermessen.*

Kummerogs Programm antwortet:

*Eine Pforte zu öffnen oder zu Kummerog zu gelangen, das sind unterschiedliche Dinge. Sie werden Technik von entsprechendem Charakter benötigen.*

*Ja. Sobald das erste höherdimensionale Signal eingeht, steht die Pforte automatisch offen. Es dauert vielleicht nicht mehr lange. Die Entwicklung erhält nun eine Eigendynamik, die sich nicht mehr zurücksschrauben läßt. Sie werden sich entweder auslöschen, oder sie gelangen an den Punkt.*

*Wie lange?*

300.000 Jahre.

*Mindern!*

200.000.

*Mindern!*

100.000. Eine weitere Minderung wird nicht möglich sein.

Das Programm schweigt eine Weile die Sekunden dauern ein Jahrtausend. *Es sei denn, ein Zufall ereignet sich.*

*Was für ein Zufall könnte das sein?* will die Maschine wissen.

*Ich weiß es nicht. Kummerog sagt, das Universum ist voller Zufall. Ob er leben wird oder sterben—es hängt von der Macht des Zufalls ab.*

Die Maschine sagt:

*Zufall definiere ich als das unausweichliche Resultat von Strömen, deren Vorhandensein lediglich unbekannt war.*

*So ist es,* erwidert das Programm. *Das Universum pulsiert. Und Kummerog weiß das genau.*

\*

Dourmel fand am Ende seiner Schlafphase zwei Nachrichten vor. Die eine schien von großer, die andere von geringer Bedeutung zu sein. Man konnte es daran erkennen, daß beide auf unterschiedlichen Blättern geschrieben waren. Die erste Nachricht, die des Erfinders Johm, stand auf einem Collie\_Bogen. Dagegen die andere, mit dem Siegel des fernen Cleros, war blütenweiß und steckte in einem feinen Papierumschlag.

Dourmel war sehr gespannt, was der Cleros ihm zu sagen hatte.

Dennoch öffnete er Johms Nachricht zuerst, weil er später dafür den Kopf nicht mehr frei haben würde.

Johm schrieb:

*An Dourmel! Ich habe Dir von einer Erfindung berichtet, den Rädern und den Achsen unter einem breiten Brett. Du warst zu beschäftigt, es Dir anzusehen. Heute bin ich einen Schritt weiter! Solltest Du die Zeit erübrigen können, bitte besuche mich in der Werkstatt. Ich habe die Sache perfektioniert. Ich nenne sie übrigens einen "Karren". Beeile Dich! —*

*Johm.*

Dourmel zog das Nas\_Organ in einer Geste des Ärgers nach oben. Er war davon überzeugt, es mit einer völlig überflüssigen Sache zu tun zu haben. Jene runden Dinger, die Johm als Räder bezeichnete, waren zu nichts zu gebrauchen.

Die zweite Nachricht unterschied sich von Johms Gekritzeln schon durch die kunstvolle Schrift. Sie hatte einige tausend Kilometer per Boten hinter sich.

Zwischen Moond und Keerioch Nachrichten zu befördern, das war keine leichte Sache. Er wünschte sich häufig, den Posten am Rand der Welt gegen eine Stelle in der Hauptstadt zu tauschen. Dann wäre er auf den Botendienst nicht mehr angewiesen. Aber sein Auftrag lautete, an diesem Ort Kummerogs Religion zu verbreiten, und genau das tat er auch mit riesengroßem Erfolg.

Er riß den Umschlag auf und entzifferte die verbleichende Schrift im Inneren.

*An Dourmel.—Wichtige Ereignisse stehen bevor. Der oberste Künder befiehlt Dir, auf dem schnellsten Weg nach Moond zurückzukehren. Deine Dienste werden benötigt.—Lo Bestos, Mahner des Kummerog.*

Dourmel ließ die Botschaft fallen.

Das war es! Wenn er Glück hatte, brauchte er niemals wieder nach Keerioch zurück. Dann hatte die Isolation in der herrachischen Provinz ein Ende.

Da er ein sehr gewissenhafter Clerea\_Priester war, gab es vor der Abreise gewisse Dinge zu tun. Er legte das weiße Kuttengewand seines Standes an und aß ausgiebig.

In zwei Stunden hatte er ein Gebet zu leiten, das er nicht mehr absagen konnte. Er wollte auch gar nicht,

zumal sich die klügsten Herreach der gesamten Stadt versammeln würden. Ein solches Gebet zu organisieren war keine leichte Sache. Hier draußen hatte man einen schweren Stand. Nicht wie in der Hauptstadt, wo man den Tempel mit eigenen Ohren sprechen hörte; wo die Prophezeiung des Kummerog so real war wie die Himmelsstrudel.

Dourmel verließ seine Hütte und wandte sich nach Westen. Es hatte lange nicht geregnet. Keerioch lag am Rand einer Wüste, deshalb war der Boden staubig und knochentrocken.

Am Wegesrand winkten ihm die Herreach zu, das weiße Gewand ließ ihn weithin als Priester erkennen.

Am westlichen Stadtrand lag in einer Mulde Johms Werkstatt. Rund um die Hütte lagen Dutzende völlig sinnloser oder kaputter Konstruktionen im Sand. Aus dem Inneren drangen laute, hämmernde Geräusche, die sich Dourmel nicht zu erklären vermochte.

Er kündigte sich mit einem kurzen Rufen an und trat ein.

Johm hob verdutzt den Kopf. Sein Nas\_Organ lag in tiefen, Verwunderung äußernden Falten, als hätte er nicht wirklich mit Dourmel gerechnet.

“Ah, Priester ... Ich freue mich, dich zu sehen! Ja, sogar sehr!”

In der Hand hielt der Erfinder den Gegenstand, mit dem er offenbar gehämmert hatte; ein sehr hartes Stück Holz, das aus dem Gebirge stammte. Vor ihm ragte vom Boden eine seltsame Konstruktion auf. Dourmel hatte nicht die geringste Ahnung, was sie vorstellte. Mit einemmal bereute er wieder, daß er gekommen war.

“Meine Zeit ist begrenzt”, versetzte der Clerea unfreundlich. “Worum geht es?”

“Um diesen Karren hier!”

Johm zeigte mit kaum verhohlenem Stolz auf sein Ungetüm.

“Wozu dient es?”

“Ich sage doch, ich nenne es einen Karren. Man kann damit Dinge transportieren, die schwerer sind als man selbst. Und man braucht keinen Helfer dazu.—Warte, ich zeige es dir! Das hier sind die Räder, zwei Stück für jede Seite. Die beiden Achsen sind aus dem härtesten Gebirgsholz! Obwohl ...”, hier sank seine Stimme zu einem Murmeln herab, “... obwohl ich meine, man bräuchte ein härteres Material. Die Achsen stehen unter einem Bretterboden, der Boden ist seitlich durch vier Wände stabilisiert.”

“Wozu ist es gut?” fragte Dourmel unbarmherzig.

Johm stieß einen Fluch aus. In Keerioch wurde eine verstümmelte Abart des Herrod gesprochen, speziell was unflätige Worte anging. Mit dem reinen Hoch\_Herrod, wie man es in Moond zu hören bekam, hatte das wenig zu tun.

Der Erfinder begab sich hinter seinen sogenannten Karren und drückte mit aller Macht. Und tatsächlich, das schwere, klobige Ding bewegte sich! Dourmel wich zurück bis zur Tür, dann ins Freie. Johm kam mit seinem Karren hinterher.

Draußen belud er vor den Augen des Clerea\_Priesters die eingefäßte Fläche des Karrens mit schweren Gegenständen. Er nahm einfach das, was an Abfall draußen herumlag. Mittlerweile lagerte auf dem Karren das vier\_ oder fünffache Gewicht eines Herreach. Dourmel wunderte sich, daß der Karren nicht zusammenbrach.

Und nun geschah das, was ihm anfangs Respekt abnötigte—aber wirklich nur im ersten Moment.

Johm stellte sich erneut hinter den Karren und schob. Das ganze Ding mit seinem vollen Gewicht setzte sich sofort in Bewegung. Zwei Meter, drei, vier, der Karren kam richtiggehend in Fahrt.

Wie das sein konnte? Diese Räder, die sich unter der Last drehten, stellten wohl das Geheimnis dar. Dourmel war ein kluger Herreach. Er überlegte sich, daß es mit eckigen Rädern vermutlich nicht funktionieren würde.

Johm stieß triumphierende Laute aus und schob den Karren immer schneller. Bis er auf ein tiefes Loch im Boden zusteerte; Dourmel sah sich das Desaster mit Interesse an.

Der Karren rumpelte, legte sich auf die Seite, fiel um und zerbrach an praktisch allen Stellen gleichzeitig. Ein Wunder, daß sich Johm nicht dabei verletzte.

Nachsichtig half ihm Dourmel auf die Beine.

“Ich danke für die Vorstellung”, sagte er.

“Hmmm ... Ich dachte, du könntest eine Beschreibung meines Karrens nach Moond schicken. Damit noch mehr davon gebaut werden. Denke nur! Hundert Karren pendeln zwischen Moond und Keerioch! Jeder transportiert mehr Waren, als ein Bote tragen kann. Hast du gesehen, wie schnell der Karren fuhr? Wie schnell könnte der Handel funktionieren, wieviel könnte man bewegen! Ich sehe eine Revolution voraus, Priester!”

Dourmel sagte herablassend: “Und ich kenne den Wanderweg zwischen Moond und Keerioch. Er ist voller Schlaglöcher.”

“Wenn du damit sagen willst Warte! Warte, Dourmel!”

Der Clerea sah nicht mehr mit an, wie sich das Nas\_Organ des Erfinders ärgerlich nach oben zog, sondern drehte um und ging an den Trümmern des Karrens vorbei in die Stadt zurück. Es wurde Zeit für das Gebet. ‘Mit diesem Unsinn hatte er viel Zeit verloren.

Dourmels Ziel war das Bethaus von Keerioch, direkt neben seiner Wohnhütte gelegen. Zwei Dutzend Herreach hatten sich bereits versammelt, als er kam. Er kannte sie alle, und sie machten einen nervösen Eindruck.

Die meisten erlebten das Mysterium des Gebets erst seit kurzer Zeit. Sie mußten sich noch daran gewöhnen, daß es zu Phänomenen kommen konnte, daß die geistige Kraft der Herreach immer dann riesengroß wurde, wenn sich mehrere zugleich auf dasselbe innere Bild konzentrierten.

Dazu bedurfte es eines geschulten Priesters. Jemand mußte anwesend sein, der die Gedanken in die gemeinsame angezeigte Richtung lenkte. Ohne Priester hatte es keinen Sinn, dann konnte man auch allein zu Kummerog beten. Der Effekt wäre derselbe.

Sie begrüßten ihn freundlich.

Dourmel sagte laut: “Wir wollen beginnen. Folgt mir ins Betfeld.”

In den beiden folgenden Stunden verbrauchte er seine ganze Kraft. Seine Jünger trieb er bis an den Rand des Zusammenbruchs, bis sie mit pulsierenden Leibern erwachten, die Münden zu kleinen staunenden Ovalen geöffnet.

Er hatte die Energie, die in einem solchen Gebet steckte, seit frühester Jugend gespürt. Seit dieser Zeit war er vom Cleros gefördert worden.

Dourmel hatte immer geglaubt, er besitze die besondere Gunst des obersten Künders. Bis zu seiner Verbannung in die hinterste Wüstenprovinz. Und nun ging's wieder nach Moond zurück. Erfreute sich darauf, als er sein Bündel packte und die Hütte verließ; hoffentlich auf Nimmerwiedersehen.

\*

Das Volk der Herreach besaß eine Nomadenvergangenheit, die gar nicht lange zurücklag. Die meisten lebten immer noch in der Steppe. Obwohl Dourmel in der Stadt geboren war, besaß er die angeborene Konstitution eines Wanderers. Es vergingen nur wenige Schlafperioden, dann hielt er das Tempo der anderen, die er zuweilen auf der Strecke traf, ohne Mühe mit.

Dennoch brauchte es über hundert Schlafperioden, das ferne Moond zu erreichen. Von weitem schon horchte er aufgereggt. Dourmel vernahm den Sud aus millionenfachem Gemurmel, roch den Gestank von hunderttausend Herreach\_Städtern, witterte mit seinem Nas\_Organ das brackige, zähfließende Wasser des Taumond.

Niemand schenkte ihm die geringste Beachtung. Es hatte sich viel verändert. Das weiße Gewand eines ClereaPriesters fiel nicht im geringsten auf, es gehörte zum allgemeinen Zwielicht der Stadt.

Die Rauchfahnen kleiner Feuer stiegen an tausend Stellen zugleich auf. An anderen Orten gab's zwar ebenfalls Herreach, die mit offenem Feuer umgehen konnten, aber nirgendwo so viele wie hier. Johm, der Erfinder, hätte diesen Anblick sehen sollen. Er wäre niemals mehr in seine Werkstatt nach Keerioch zurückgekehrt.

Über die endlosen Hüttenhäuser, die Flachgiebel der Steinhäuser, den Anteil zweigeschossiger Gebäude erhob sich ein gewaltiger Umriß.

## Der Tempel von Moond!

Mehr als tausend Meter glatten, sandsteinfarbenen Materials, wunderbar, Ehrfurcht gebietend, unermeßlich hoch über allen Werken der Herreach, so stellte sich das Ziel allen Strebens dar. Die Spitze ragte bis zu den Strudeln des Himmels, war manches Mal von Wolken verborgen.

*“. dann werden sich die Tore öffnen, und der Gott Kummerog wird durch die Pforte treten. Dann wird der Himmel sich öffnen, und eine strahlend helle Hälfte und eine dunkle werden zum Vorschein kommen ...*

Wie lange hatte er den Tempel vermißt? Es reichte nicht aus, nur im Innersten ein Bild von Kummerog zu beschwören. Wenn man sich mit Gebeten auskannte, dann mußte man zum Tempel—and seinem Gott nahe sein, auch wenn er vorerst nicht erreichbar war.

Dourmel zwängte sich entlang den breiten Wegen zum Taumond\_FluB, über die Brücke ans gegenüberliegende Ufer. Häufig begegnete er kranken Herreach, die noch nicht sehr alt waren. Viele hatten eine rötlich verfärbte Haut, unter der man das Pulsieren der Körpersäfte kaum noch erkannte. Sie würden bald sterben, und der Grund lag wahrscheinlich in der Lebensweise der Städter. Sie ertrugen den Dreck und die schlechte Nahrung nicht.

Das allein war allerdings kein Grund, die Stadt zu verlassen. Dourmel hätte jederzeit seine Gesundheit gegen die Nähe des Tempels eingetauscht. So lag es in der Mentalität der Herreach: leben, bis es nicht mehr geht, dem Tod ohne Furcht und ohne rechtes Interesse gegenüberstehen.

Wenn es vorbei war, war es vorbei. Was brachte es ein, dagegen anzukämpfen?

Am jenseitigen Taumond\_Ufer erhob sich das größte Bethaus der Welt. Es bestand aus einer vierzig Meter hohen dunklen Steinmauer ohne Fenster. Was im Inneren vorging, konnte man nicht erkennen.

Das eigentliche Geschehen spielte sich meist am Rand der Mauer ab, in den angegliederten Stockwerk\_Kammern. Dort residierten der oberste Künder des Kummerog und seine Mahner. Sie beherrschten das Heer der Clerea wie auch Dourmel einer war—and übten einen großen Einfluß auf die Herreach aus. Die Organisationszirkel der Städte bestimmten das tägliche Leben, doch der Cleros zeigte, wie es in Zukunft weiterging.

Mit einem andächtigen Gefühl schritt er durch das Tor.

Eine seltsame Atmosphäre umfing ihn, als er über die Mitteltreppe die oberste Kammerreihe erreichte. Niemand wagte, ihn anzusprechen, obwohl er lediglich eine weiße Kutte trug. Kein Gelb, kein Violett—es machte allein die Kraft seiner Persönlichkeit. Sie spürten, daß dieser Wanderer kein gewöhnlicher Priester war.

Hinter einer Tür aus dünnem Holz wartete der oberste Künder des Kummerog. Bevor sich Dourmel jedoch bemerkbar machen konnte, warnte ihn ein Geräusch.

\*

Ein violett gewandeter Herreach trat an seine Seite. Trotz der langen Zeit, die vergangen war, erkannte er Lo Bestos, der mittlerweile zum Mahner aufgestiegen war. Dourmel verdächtigte Lo bis heute, an seiner Mission in die Wüste nicht unschuldig gewesen zu sein.

“Ich grüße dich, Lo.”

Er verbeugte sich, aber der Respekt galt ausschließlich der violetten Kutte mit dem ovalen Symbol eines Betfeldes nicht der Person, die sie ausfüllte.

“Guten Tag, Dourmel. Bitte verhalte dich leise. Es geht dem Künder schlecht.”

“Ist er krank?”

“Ja. Aber nicht krank genug. So geht es nun schon seit langer Zeit. Es wird Zeit, daß der Künder abtritt.”

“Hast du mich aufgehalten, um mir das zu sagen, Lo?”

Der andere verzog das Nas\_Organ zu einer ärgerlichen Miene nach oben. “Ich stelle fest, Dourmel, daß es dir immer noch an Realismus fehlt. Der Künder hätte dich nicht rufen sollen.”

“Weshalb ruft er denn?”

“Das wird er dir selbst erklären wollen.”

Wortlos wandte sich Dourmel von seinem alten Rivalen ab, gab ein vernehmliches Geräusch von sich, trat in die dunkle Kammer hinter der Tür.

Lo Bestos blieb & außen zurück. Er konnte hinter der Tür genausogut horchen wie drinnen.

Auf einem Lager aus schmutzigem Thunam\_Stroh lag der ausgemergelte Körper eines alten Herreach. Er trug die vermutlich einzige gelbe Kutte, die es in der Welt gab. Hätte der Künder noch laufen können, man hätte ihn überall auf der Stelle erkannt, in den Städten Keerioch, Galanter oder Pröoon ebenso wie in der Hauptstadt Moond.

Aber dazu war der Alte ganz sicher nicht mehr fähig. Er öffnete die grünen geschlitzten Augen nur um einen Spaltbreit.

“Bist du das, Dourmel?”

Der Priester erschrak, als er die Stimme hörte, und wunderte sich zugleich, wie sicher der Künder ihn erkannte.

*Ein Körper, der nicht sterben will. Ein Geist, der im Gedanken an Kummerog Lebensjahre erzwingt.*

“Ja, oberster Künder. Ich bin gekommen.”

“Es wurde Zeit. Ich habe eine Aufgabe für dich.”

“Was für eine Aufgabe ist das?”

“Eine ungewöhnliche. Ja, in erster Linie eine *seltsame* Aufgabe. Dazu muß ich dir etwas erklären.”

In einem Kamin am Rand der Kammer brannte ein Braad\_Ziegel. Der glimmende Stein verbreitete eine ziemliche Hitze und füllte den Raum mit beißendem Dunst. Kein Wunder, daß der Künder nicht bei Kräften war, wenn er die ganze Zeit dieses Zeug einatmete.

“Die Sache liegt viele Schlafperioden zurück, zuerst mußte ich dich ja aus Keerioch rufen lassen.—Ja, ich weiß, Dourmel! Keine Vorwürfe, es ist ein weiter Weg.—Zu jener Zeit ließ ich die fähigsten Clerea, die wir haben, zum Gebet zusammenkommen. Es waren fast tausend Personen, sie stammten aus allen Gegenden der bekannten Welt. Und als sie sich im Betfeld versammelten, als Lo Bestos sie im Gebet vereinigte, da geschah etwas, das wir bis heute nicht verstehen. Sie alle gedachten unseres Gottes Kummerog, und sie stellten sich vor, wie es wäre, könnte man nur die Tempelpforte einreißen und Kummerog befreien ...”

Dourmel sah die Augen des Herreach langsam zufallen. Er hatte Angst, daß der Alte gerade in diesem Augenblick sterben würde.

“Was geschah dann, oberster Künder? Bitte schlaf jetzt nicht ein!”

“Nein, nein ... Lo Bestos führte das Gebet zum Höhepunkt. Und ganz am Ende, als alle schon erschöpft schienen, da *verwandelten* sich die Gedanken im Betfeld. Sie wurden stofflich. Ein fürchterliches Ungeheuer erschien und tötete sieben der Clerea.”

“Das kann nicht sein”, widersprach Dourmel unwillkürlich.

Der oberste Künder verzog sein schrumpeliges Nas\_Organ zu einer abwärts gezogenen milden Geste. Für die Unterbrechung schien er Verständnis zu haben. Er war sich der Ungeheuerlichkeit dessen, was er da behauptete, offensichtlich klar bewußt.

“Es ist verbürgte Tatsache. Ich habe das Gebet mit denselben Clerea mehrfach wiederholen lassen. Jedesmal erschien das Ungeheuer. Und ich frage mich nun: Weshalb muß es immer ein Ungeheuer sein? Was geschieht da? Lo Bestos besitzt nicht das Geschick im Umgang mit betenden Clerea, um es herauszufinden, auch nicht meine übrigen Mahner. Der einzige, der ein solches Geschick vielleicht aufbringen wird, der bist du, Dourmel.”

Darüber dachte der Priester eine Weile nach.

Der Alte ließ ihn gewähren. Doch nach einer Weile sagte er: “Dourmel, ich halte diese Sache für sehr wichtig. Du mußt es herausfinden, es könnte für uns alle von ungeheuerer Bedeutung sein. Im übrigen habe ich für dich einen Anreiz. Du siehst, daß es um mich nicht sehr gut steht. Ich werde in Kürze sterben, es läßt sich nicht viel länger hinauszögern ... Das ist der zweite Grund, weshalb ich dich habe rufen lassen. Löse die Aufgabe, und du wirst mein Nachfolger als oberster Künder des Kummerog.”

Dourmel schwieg einen Augenblick, schockiert, maßlos überrascht, regelrecht entgeistert.

“Wieso ... Ichmeine...\_Oh!”

Der oberste Künder hatte wieder diesen amüsierten Ausdruck um das Nas\_Organ.

“Du fragst dich, weshalb ich dich nach Keerioch schickte, wenn ich so große Stücke auf dich halte? Du dachtest anscheinend, du seist einer Intrige zum Opfer gefallen. Das ist Unsinn! Keiner meiner Mahner besitzt diese Macht. Du mußtest nach Keerioch, um dich in einer fremden Umgebung zu behaupten und als rangoberster Priester dein Selbstverständnis zu entwickeln. Nun erfährst du es früher als geplant. Aber das ist jetzt egal.—Verlasse mich nun, ich bin sehr müde. Wenn ich noch erleben will, was du über das Ungeheuer herausfindest, muß ich mit meinen Kräften haushalten.”

“Ich verstehe”, sprach Dourmel. “Wann fange ich an?”

Der Künder kam halb von seinem Lager hoch, sichtbar ärgerlich über die Frage. “Habe ich dich nach Keerioch geschickt, um mir am Ende doch unselbständiges Geschwätz anzuhören?”

Dourmel wich einen Meter zurück. Im ersten Augenblick war er erschrocken, dann aber sehr gefaßt.

“Nein”, sagte er, “ich treffe die Entscheidung allein. Ich lasse es dich wissen, wenn etwas von Bedeutung geschieht.”

Damit drehte er sich um und verließ die Kammer.

Draußen vor der Tür wartete immer noch Lo Bestos. Der andere betrachtete ihn mit glühendem Haß, und er hielt es nicht einmal für notwendig, seinen Blick zu verbergen. Als Mahner stand Lo weit über Dourmel. Aber nach dem, was er soeben wohl mit angehört hatte, wagte er es nicht, seinem einstigen Rivalen eine Weisung zu erteilen.

Dourmel suchte sich eine Kammer in einem abgelegenen Flügel des Bethauses, wo reisende Prediger logieren konnten. Er brauchte Zeit, um nachzudenken und sich auszuschlafen.

\*

Nach seiner Schlafperiode erwachte Dourmel ausgeruht und mit frischen Vorsätzen. Er hatte ein paar unangenehme Dinge zu erledigen. Dann erst kamen das Gebet und das Ungeheuer an die Reihe. ‘

Lo Bestos war ein hochstehender Mahner, also wohnte er im obersten Stockwerk. Auf seine Fragen erhielt Dourmel den Weg beschrieben; man sagte ihm, der Mahner habe sich soeben ins Schlafgemach zurückgezogen.

Dourmel suchte sich einen Knüppel, der aus bedeutungslosen Gründen irgendwo herumlag, betrat so leise wie möglich Lo Bestos’ Kammer—and schlug mit aller Kraft auf den liegenden Körper ein, bis der sich nicht mehr bewegte. Die transparente Haut platzte an mehreren Stellen auf, der Schädel brach. Große Mengen Körperflüssigkeit quollen hervor. Dourmel beugte sich hinunter und untersuchte Lo Bestos’ Leichnam. Es drohte keine Gefahr mehr. Lo würde ihm bei den wichtigen Entscheidungen, die in Zukunft anstanden, nicht mehr stören können.

Nebenbei—and das war fast noch wichtiger—wurde durch das ungewöhnlich beherzte Vorgehen ein violettes Gewand frei.

Dourmel streifte sich die Kutte mit dem ovalen Rückensymbol über und verließ die Kammer.

Spätestens wenn die Leiche zu stinken anfing, würde man Lo entdecken und fortschaffen. Daß der Täter dann bekannt wurde, störte Dourmel nicht. Wer hätte über ihn urteilen sollen? Morde waren selten, sie waren bei den Herreach nicht gern gesehen, aber sie kamen vor. So etwas wie Freunde hatte Lo nicht besessen, und der oberste Künder würde kaum etwas zu Dourmels Bestrafung unternehmen.

Der erste Weg führte zu den übrigen Mahnern.

Es waren sechs außer ihm, und keiner zweifelte an Dourmels Recht, das violette Gewand zu tragen. Eigentlich war alles sehr einfach. Mit Hilfe einiger Priester rief er die Clerea zusammen, die am Gebet beteiligt waren. Wer gerade schlief, den ließ erwecken. Noch in derselben Stunde begann der Vorgang von neuem.

Unter Dourmels Anleitung gruppieren sich die knapp tausend Personen zu einem scheinbar willkürlichen, in Wahrheit mit Bedacht zusammengesetzten Haufen. Das Innere des Betfeldes war von, hohen

Mauern umschlossen. Von hier aus konnte man den Kummerog\_Tempel nicht erkennen. Aber sie spürten allesamt die Nähe ihres Gottes.

Sie dachten an den Eingeschlossenen, den sie aus seinem Gefängnis Lokken wollten, dem sie irgendwie die Pforte öffnen mußten.

*“Kummerog ist der Gott, der hinter den Toren des Tempels wartet. In ferner Zukunft werden sich die Tore öffnen, und der Gott Kummerog wird durch die Pforte treten. Dann wird der Himmel sich öffnen, und eine strahlend helle Hälfte und eine dunkle werden zum Vorschein kommen ...”*

Dourmel fühlte geistige Energie. Es war so viel wie niemals vorher, wie er es niemals auf so engem Raum wahrgenommen hatte. Niemand sagte ein einziges Wort; die Clerea wagten kaum zu atmen, bis sie allesamt in Trance versanken.

Dourmel sprach mit monotoner Stimme:

*“Kummerog ist der Gott ... Dann wird der Himmel sich öffnen ... Eine strahlend helle Hälfte und eine dunkle werden zum Vorschein kommen ...”*

Er spürte, wie sich eine mächtige Dynamik zusammenbraute. Und von einer Sekunde zur anderen entglitten ihm die Clerea.

Keine zwei Meter von dem neuen Mahner entfernt brodelte die Luft. Ein schwarzer Schatten mit fürchterlichen Augen erschien, er war mindestens vier Meter groß, und er schien lediglich auf seine Chance zu warten, daß er den unsichtbaren Graben zwischen Gedanken und Materie überspringen konnte.

“Stopp!”

Dourmel brüllte mit aller Macht das eine Wort. Die Clerea erwachten. Der Schatten des Ungeheuers verblaßte, dann war er ganz verschwunden.

Erschöpft drehte sich Dourmel ab. Nun hatte er's selbst erlebt. Diesem schwarzen Schatten wohnte eine schreckliche Gefahr inne. Der Schatten durfte niemals freigesetzt werden.

Er ließ die Clerea in ihre Quartiere verschwinden und wies sie an, in sechs Stunden für ein weiteres Gebet zur Verfügung zu stehen.

\*

Am Rand des Betfeldes versammelten sich die übrigen Mahner, offiziell in violette Kutten gewandet. Sie hatten nicht die Absicht, am Gebet teilzunehmen, sondern wohnten lediglich von außen bei. Dourmel wies mit verstecktem Amusement darauf hin, daß allein die Anwesenheit gefährlich war. Tatsächlich verschwanden von sechs Personen drei—um sich der Gefahr nicht auszusetzen. Dourmel merkte sich ihre Namen. Wenn er oberster Künster war, würde er sie zurück in weiße Kutten stecken.

Gemeinsam mit den über neunhundert Clerea versetzte sich Dourmel in Trance. Er gab acht, nicht ganz und gar zu versinken, behielt statt dessen umfassende Kontrolle.

Das Potential ballte sich wieder zusammen ... Alles wie immer. Ab einem bestimmten Punkt wirkte sich die Masse der Betenden nachteilig aus. Dourmel nannte es für sich eine *kritische Masse*.

In der Mitte des Betfeldes entstand ein wabernder . Schatten. Dourmel spürte, daß es sich um eine anfangs völlig neutrale Energie handelte, aber schon im folgenden Augenblick kippte etwas, von dem er nicht sagen konnte, was es war.

“Stopp!” brüllte er.

Die Clerea schreckten aus ihrer Trance. Er ließ ihnen Zeit, sich zu erholen, dann versuchten sie es noch einmal. Und diesmal erwischte Dourmel genau den Zeitpunkt, den es brauchte.

Was da mitten im Betfeld zur Hälfte stofflich wurde, das unterschied sich deutlich von dem todbringenden schwarzen Schatten, den er kannte. Dies hier war eindeutig nicht lebendig. Es war nicht mehr als eine Art schwarzer Umhang, scheinbar achtlos über einen Felsblock geworfen. Dourmel und die Clerea schafften es, den Umhang für die Dauer von drei Minuten zu stabilisieren. Dann ließen die Kräfte nach, und der Reihe nach sanken seine Priester ausgelaugt zu Boden. Als die ersten fünfzig aufgegeben hatten, verblaßte der

Umhang. Es war vorbei. Sie hatten aber einen ersten Fortschritt erzielt.

Mit großen Augen schauten sie ihn an, ihre Nas\_Organe plusterten sich doppelt auf, fragend, aufmerksam, erwartungsvoll. Aber nein ... Es hatte keinen Sinn mehr. Dourmel schickte seine Clerea schweren Herzens schlafen.

Eine Sache von historischer Bedeutung hatte sich ereignet. Anzunehmen, daß ein langer und beschwerlicher Weg bevorstand. Nach einer ausgedehnten Schlafperiode ging es weiter. Er wollte den erzielten Fortschritt nicht gefährden, indem er voreilig große Etappen nahm.

Dourmel und die Betenden gewöhnten'sich an, ihre Schlaf\_ und Wachzeiten gemeinsam zu nehmen, so daß es nicht zu Überschneidungen kam. Sie bildeten eine regelrechte Gruppe, so wie zwei Herreach in Paarungshitze die ebenfalls einen gemeinsamen Rhythmus lebten. Mit zunehmender Erfahrung wurde es möglich, das Erscheinen des schwarzen Mörders zuverlässig zu vermeiden. Statt dessen brachten sie unbelebte, oft harmlos zuckende Erscheinungen hervor, die für niemanden eine Bedrohung darstellten.

Eine regelrechte Palette neuer Techniken entstand. Er fertigte Aufzeichnungen an, welche Technik zu welchem Ergebnis führte. Worauf er hinauswollte, das wußte Dourmel selbst nicht genau.

Wie auch immer, für den alten Künder des Kummerog kam alles zu spät. Er starb nach einer bemerkenswert langen Zeit des Siechtums.

Ddurmel nahm plangemäß seine Stelle ein, ohne daß es zu Brüchen kam. Von nun an regierte er den Cleros, dessen Arm bis ins entfernte Keerioch reichte, nicht zu vergessen Pröoon, Galanter, Hovver, Klob und Dubon, die anderen Städte. Allein in der Hauptstadt Moond waren es einige zehntausend Priester, die jederzeit der Aufsicht bedurften.

Dourmel hatte nicht mehr die Zeit, experimentelle Gebete persönlich zu leiten. Er wechselte seine Mahner bis auf einen einzigen aus. Die neuen Unterführer mußten fähig sein, Gebete mit mehr als tausend Teilnehmern unfallfrei zu leiten. Auf diese Weise kamen ständig Erkenntnisse zusammen.

Der oberste Künder des Kummerog denn der war er nun!—ließ eine regelrechte Anleitung verfassen. Was an Geheimwissen nötig war, durfte das große Bethaus von Moond nicht verlassen. Zu groß die Gefahr, daß aus Dummheit eine Katastrophe entstand.

Im Schmutz der Hauptstadt wurde Dourmel krank, er baute körperlich gewaltig ab: das gleiche Schicksal, das sein Vorgänger erlitten hatte.

Ein bemerkenswerter Schub von Erfindungen und Veränderungen fiel in diese Zeit. In Feueröfen wurde Eisen geschmiedet, und Moond verwandelte sich in eine hämmernde, rauchende Kloake. Einstige Nomaden siedelten in großer Zahl am Stadtrand. Bald wurde es Mode, seine Hütte mit Braad\_Geziegel aus den fernen Bergwerken zu beheizen. Dourmel war nicht glücklich darüber, da es seiner Meinung nach keiner erhöhten Temperatur bedurfte. Hätte er die notwendige Macht besessen, er wäre zweifellos eingeschritten. Aber diese Sorte Einfluß besaß niemand auf die Herreach.

Einer der wichtigsten Anstöße kam von Dourmel selbst. Der oberste Künder erinnerte sich seiner Verbannung nach Keerioch—and an den Erfinder Johm. Was, wenn die Vision von einem "Karren" und von einer Transportlinie zwischen Moond und Keerioch doch noch Wahrheit würde?

Dourmel ließ Johm aus der Wüste in die Hauptstadt kommen. Als die Idee mit dem Karren endlich perfekt funktionierte und schließlich die Verbindungsleitung geöffnet werden konnte, da war sein Leben beinahe vorbei.

Das einzige" was sich in all diesen Zeiten niemals veränderte, das war das Zentrum der Stadt. Immer noch war der Tempel des Kummerog von einem viereinhalb Kilometer durchmessenden, gepflasterten Platz umgeben. Und noch immer hatte es niemand geschafft, die Pforte zum Tempel zu öffnen.

Dourmel ließ von seinen Mahnern das größte Gebet vorbereiten, das jemals stattgefunden hatte. 5000 fähige Clerea aus allen Teilen der Welt versammelten sich, um das Innerste zu besiegen. Dourmel erlebte es kraftlos und nur vom Rand aus mit. Das Gebet wurde zum denkwürdigen Ereignis.

Zwischen den Gläubigen entstand eine durchscheinende Gestalt, die anfangs wohl dem schwarzen Mörder ähnelte, am Ende aber zu zwölf Metern Größe angewachsen war. Und die gemeinschaftliche Vision von

5000 Priestern verfestigte sich. Sie erhielt die Gestalt eines Herreach—as sie sich in Bewegung setzte, da erzitterte unter Dourmels Füßen der gepflasterte Schwefelstein.

*Du bist der Riese, summt 5000 Kehlen, die Gestalt aus unseren Träumen, der Riese Schimbaa.*

Ein uraltes Lied war's, das sie da sangen. Dourmel kannte es aus der eigenen Kinderzeit, er summte unwillkürlich mit: *Riese Schimbaa, schütze meinen Schlaf, erfülle meine Wünsche, und lenke meine niemals endende Wanderschaft.*

Mit raumgreifenden, anfangs taumelnden Schritten näherte sich das Geschöpf dem Tempel. Sein Ziel war die 17 mal 19 Meter messende Vierecksnut, die den Umriß der Tempelpforte zeigte. Als es die sändsteinfarbene Wandung erreicht hatte, streckte das Geschöpf die Arme aus. Dourmel sah den Riesen schon an der Pforte rütteln, pochen, reißen; aber im entscheidenden Augenblick besaßen seine Schöpfer nicht die Kraft.

Durch seine Glieder schimmerte bereits der wirbelnde Himmel, der eiförmige Schädel wurde lückenlos transparent und löste sich am Ende vollständig auf.

“Nein ...”

Dourmel sank in sich zusammen. Er begriff, daß seinem Dasein die entscheidende Krönung versagt bleiben würde. Vielleicht, ja, ganz gewiß war es möglich, eines Tages einen besseren und stärkeren Riesen zu erschaffen. Aber er würde es nicht mehr miterleben.

## 5.

### SZONKARS DOKTRIN

Die kommenden Generationen verstrichen ohne Besonderheit. Unter den Herreach existierte weder Krieg noch großer Wettstreit. Und kam's doch einmal zu Konflikten, so wurden sie durch ein Wort des obersten Künders aus dem Weg geräumt.

Dourmels Nachfolger ließen beharrlich am Riesen arbeiten, ohne daß ein Durchbruch erzielt wurde. Diejenigen Clerea, welche die meiste visionäre Kraft besaßen, wurden zu den *Jüngern Kummerogs* zusammengefaßt. Sie allein erhielten Zugang zu speziellen Trainingslagern, die außerhalb der Großstädte entstanden. Dort wurden sie auf ein einziges Ziel hin trainiert: die Manifestation des Riesen zu beherrschen, sie mit ihren Kräften zum Leben zu erwecken.

Hundert Generationen brauchte es, bis sich ein mechanisiertes Vorgehen entwickelt hatte. Immer wieder hörte man, es bedürfe lediglich *noch größerer* Ergebenheit und *noch tieferer* Überzeugung, damit das große Ziel erreicht wurde.

Der Riese wurde nun nach Belieben geweckt. Gebete voller Leidenschaft schickten ihn mit tragischer Regelmäßigkeit vor, um an der Pforte des Tempels zu rütteln ... Ohne den geringsten Erfolg, es passierte nichts.

Aber es gab auch Herreach, die einen anderen Weg beschritten. Sie rückten der Sandsteinwand mit allem Gerät zu Leibe, das im aufkommenden Zeitalter der Technik produziert wurde. Zunächst mit Eisenspaten, mit Hacken und mit Hämtern; dann, als es nicht fruchten wollte, mit einem gefährlichen Sprengpulver, das die Bergwerksleute entwickelt hatten. Es gelang ihnen nicht, an der Tempelmauer auch nur einen Kratzer zu hinterlassen. Was ein ganzes Hüttenviertel der Herreach in Schutt und Asche gelegt hätte, verpuffte ohne jede Wirkung.

Der oberste Künster, der zu jener Zeit den Cleros führte, sah dem Treiben großmütig zu. Er fand keinen Anlaß, gegen die sinnentleerte Tätigkeit am Tempel einzuschreiten. Und er behielt recht. Binnen kurzer Zeit setzte sich die Überzeugung durch, daß dem Kummerog\_Tempel auf mechanisch\_technischem Weg nicht beizukommen wäre.

Also mußte es der geistige Pfad sein. Der Glaube war es, der den Weg zu Kummerog ebnete, unbedingtes Vertrauen in den Cleros und in den Riesen Schimbaa, der allein von Clerea erschaffen werden konnte.

Die Bindung an Kummerog wurde eher fester, als daß sie nachließ. Egal wohin man kam, sei es im Gebirge oder in der Steppe, im fernen Keerioch oder in einer anderen Stadt, überall beteten die Herreach zum Gott hinter Tempelmauern. Mindestens zwölf Personen gleich welchen Alters und gleich welcher Intelligenz setzten sich dann zu einer Runde zusammen. Sie berührten einander und fingen an, sich in Trance zu versetzen. Wie würde es sein, wenn der Tempel ganz am Ende seine Pforte öffnete? Verandelte sich die Welt in etwas anderes, Besseres?

Das Abbild ihres Gottes, das sie im Geist beschworen, konnte sehr verschieden sein. Kam ein geschulter Priester in die Runde, dann bestimmte er die Form. Solche Gebete verliefen meist in euphorischer Stimmung, und wenn sie in die Realität zurückkehrten, dann geschah dies mit einem intensiven Gefühl von Entspannung und Freude.

Das Verfahren stammte aus der Hauptstadt. Es hatte den Vorteil, daß jeder damit arbeiten konnte. Es war einfach und leicht zu begreifen, Erfolge stellten sich zuverlässig schon nach kurzer Zeit ein.

Kummerog vermittelte Halt in einem bedeutungslosen, abgestumpften Dasein. Materieller Reichtum hatte keinen Wert, Herrschaft lohnte nicht, und leibliche Genüsse boten niemals auf Dauer Befriedigung. Die Krönung eines Lebens bestand höchstens darin, einmal den Tempel mit eigenen Augen zu sehen.

Durch das verbesserte Wegenetz rückte man zusammen. Der meiste Verkehr lief über die Johmspur zwischen Keerioch und Moond. Bald kamen weitere Wege hinzu, sternförmig in alle Richtungen. Anfangs handelte sich es nur um Trampelpfade, aber bald bewegten sich ganze Karrentrecks von Stadt zu Stadt. Sie wurden nicht von Herreach gezogen, sondern von eigens abgerichteten Kurzhorn-Vieh.

Es dauerte nicht lange, bis man von regelrechtem Pilgerverkehr sprechen konnte. Auf dem gepflasterten Platz von Moond fanden sich oft Tausende von Herreach zusammen, zu jeder passenden oder unpassenden Gelegenheit. Wenn sie Glück hatten, erlebten sie die Beschwörung des Riesen Schimbaa; sahen staunend an, wie ein zwölf Meter großer Herreach an der Pforte rüttelte. Alle hofften in solchen Augenblicken, dieses Mal möge ihr Gebet vom erlösenden Durchbruch gekrönt sein.

Aber niemals kam es so. Nicht durch das Gebet und nicht durch immer neues, immer schärferes Schneidewerkzeug.

Wenn es für die althergebrachte Lebensweise eine Gefahr gab, so erwuchs sie nicht aus der Technik, welche die neue Ära mit sich brachte. Bedrohlich wurde es lediglich dann, wenn eine neue Philosophie der alten entgegengestellt wurde. Den Herreach blieb sehr viel Zeit, um nachzudenken. Manche nutzten diese Muße weidlich, und einer von ihnen war der in Pröoon geborene Szonkan

\*

Die Nachricht breitete sich durch die ganze Steppe aus, sie erreichte Städte und Dörfer und wurde wie ein Lauffeuer von Hütte zu Hütte getragen. Eine Herreach-Nomadin, eine Frau namens Bluus, war von Galanter aus mit nicht festgelegtem Ziel aufgebrochen. Sie war einfach geradeaus gelaufen, viele hundert oder tausend Schlafperioden lang. Nicht ein einziges Mal hatte sie die Richtung gewechselt, sie hatte von den Früchten der Steppe gelebt und in den unbelebten Landstrichen Gesellschaft durch das Gebet ersetzt. Am Ende war sie da angekommen, wo sie aufgebrochen war—nämlich in Galanter.

Es gab verschiedene Schlüsse, die man ziehen konnte. Der erste: Bluus hatte ganz offenbar zwischendurch die Richtung verloren und war im Kreis geirrt. Eigentlich undenkbar beim Orientierungssinn der Herreach. Der zweite: Bluus hatte gelogen, bewußt eine Unwahrheit erzählt. Aber wozu? Der dritte Schluß wurde zur favorisierten Version: Zahlreiche Herreach glaubten, daß auf eine nicht nachvollziehbare Weise Kummerog selbst in Bluus' Schicksal eingegriffen hatte.

Der Cleros hielt sich mit Vermutungen sehr zurück. Aus dem Bethaus von Moond, vom obersten Künster des Kummerog, gab es keine Stellungnahme.

Zu diesem Zeitpunkt war praktisch niemandem bewußt, daß es noch einen vierten Schluß gab. Dieser wurde am Ende von besagtem Szonkar gezogen.

Szonkar war ein sehr kleingewachsener Herreach, er hatte kurze Beine und war keine zwei Meter groß. Er besaß ein legendäres Nas\_Organ, das die Hälfte des Gesichtes bedeckte. Plusterte Szonkar sein Nas\_Organ auf, so war er nicht mehr imstande, geradeaus zu sehen.

Und das passierte häufig.—Er hatte die Angewohnheit, anderen Herreach seine Aufmerksamkeit deutlich mitzuteilen.

Als er die Nachricht hörte, setzte sich Szonkar an einen kleinen stinkenden Bach am Stadtrand. Er glaubte nicht daran, daß Kummerog an der endlosen Reise beteiligt war. Nein ... Es mußte eine andere Lösung geben.

Wie war es möglich, geradeaus zu gehen und ohne Richtungsänderung an den Ausgangspunkt zu gelangen? Gar nicht! Aber mußte es unbedingt eine Richtungsänderung nach links oder rechts sein?

Nach oben oder unten war schlecht möglich, dachte er zu Anfang. Niemand vermochte durch die Luft zu gehen.

Dann aber schaute er zum Horizont, an den sichtbaren Rand der Steppe. Er hatte sehr gute Augen. Deshalb wußte er, daß von weit entfernten Objekten, von hohen Bäumen oder Bergen, das untere Ende stets abgeschnitten schien. Dieses Ende wurde dann erst sichtbar, wenn man sich dem Objekt näherte. Mit anderen Worten, die Enden lagen unter dem Horizont. Jeder Herreach wußte das, aber keiner hatte sich Gedanken gemacht, warum es so war. Es lag außerhalb der herrachischen Mentalität, Offensichtliches zu hinterfragen.

Szonkar begriff, daß schon in der bloßen Wanderung eine Richtungsänderung lag. Man wanderte unausweichlich stets nach unten. Die Nomadin Bluus war so lange nach unten gewandert, bis sie praktisch einen Kreis beschrieben hatte.

Er bückte sich, kratzte einen Haufen Lehm vom Rand des Flußbettes, formte einen runden Klumpen. Es war unmöglich und bestechend logisch zugleich. Szonkar schaute versonnen zum Horizont, und dann murmelte er: "Was, wenn die Welt eine Kugel wäre?"

*Eine Kugel.*

Der Gedanke war so verblüffend, daß er nicht wußte, wie er darauf kommen konnte.

Der Bach gluckerte leise und färbte sich unter gelöstem Dreck, den in der Stadt jemand hineingekippt hatte, stechend rot. Die ungewohnte Farbe ließ ihn wieder zur Besinnung kommen.

Szonkar zog sich in seine Hütte zurück. Er prüfte und verwarf, überlegte und kam stets auf dieselben Gesichtspunkte, immer wieder. In dieser Zeit vernachlässigte er die Feldarbeit, die am Rand der Stadt zu tun war, und lebte vom Fleiß seiner Freunde. Die anderen nahmen das mit Gleichmut hin, auch als er nach hundert Schlafperioden immer noch beharrlich Schweigen übte.

Bei Windstille führte er draußen hinter der Hüttenwand Experimente aus. Er legte eine erstaunliche Ausdauer an den Tag. Szonkar plazierte auf ebenem Boden eine flache Platte, schichtete eine Handvoll feinen Sand zu einem Haufen\_und zerteilte diesen mit einem Messer. Den linken Haufen schob er zur Seite. Den rechten, übriggebliebenen zerteilte er nochmals in der Mitte. So verfuhr er, bis die Haufen immer kleiner wurden. Am Ende blieb nichts übrig, was man noch erkennen konnte.

Später pflegte er durch die Hügellandschaft am Rand der Stadt zu laufen, nachdenklich und verwirrt. Aber irgendwann hörte auch das auf.

Es gab jetzt Dinge, die ihm halfen, ins normale Leben zurückzufinden. Im fernen Moond war die Massenherstellung von Büchern erfunden worden, so daß man Werke aus Philosophie und Technik bald überall erhalten konnte. Mittlerweile funktionierte so etwas in großen Städten nicht mehr per Tauschgeschäft, sondern mit Geld. Und davon besaß Szonkars Wohngruppe reichlich. Im Gebet tat er sich als diszipliniert und phantasievoll hervor, so daß er bald die Aufmerksamkeit der ortsansässigen Clerea\_Priester erweckte. Aber er war viel zu alt, um zu den Jüngern Kummerogs berufen zu werden.

Szonkar schien wie jedermann in einem genügsamen Leben zu versinken. Er zeugte Nachkommen, alterte schneller als andere und entwickelte eine körperliche Hinfälligkeit, die ihn bald sterben lassen würde. In den Städten wurde niemand sehr alt.

An diesem Punkt entwickelte er zum letzten Mal Energie. Szonkar hörte auf, nur Gedanken hin und her

zu wälzen, und bereitete statt dessen eine weite Reise vor. Was nutzte es, Modelle zu entwickeln, die Welt umzudrehen und aus anderen Winkeln zu betrachten, wenn niemand diesen Gedanken folgte?

Alle dachten nun, der alte Szonkar unternehme eine Pilgerfahrt; zum Beten nach Moond, an den KummerogTempel. Die Tatsache, daß er außer einigen Vorräten auch einen Beutel mit Sand füllte, hätte die anderen warnen sollen.

\*

Vor dem Kummerog\_Tempel an einem Massengebet teilzunehmen war das erhebendste Gefühl, das Szonkar jemals zuteil geworden war. Er hatte den Riesen Schimbaa rütteln und zerren und klopfen sehen. Und nun die Brücke über den Taumond, über das stinkende Kloakenwasser ans andere Ufer, wo der Cleros residierte.

Er hatte immer geglaubt, es sei schwierig, dieses Bethaus zu betreten. Aber das stimmte nicht, man konnte so leicht hinein wie in eine gewöhnliche Hütte, wenn man angemeldet war. Es wimmelte von weißen Kutten. Clereapriester gingen in großer Zahl aus und ein. Zum ersten Mal sah er ein violettes Gewand mit Oval\_Symbol; es wurde von einem Mahner getragen, einer erhabenen Persönlichkeit.

Szonkar irrite lange durch die Gänge.

“Zum Auditorium?” fragte er am Ende eine Priesterin.

Widerwillig blieb sie stehen, über die Störung erbost, dann zeigte sie auf eine Art Bretterverschlag, der nach Werkzeugkammer aussah, und sagte: “Du stehst davor, Alter.”

Szonkar öffnete die Tür. Er schaute in einen kleinen Saal mit vollständig kahlen Steinwänden. Sieben Herreach warteten mit allen Zeichen von Ungeduld, und die Blicke, die er auffing, waren nicht von Freundlichkeit geprägt. Es fing nicht gut an. Aber was er zu sagen hatte, war von großer Wichtigkeit.

Einer von ihnen—Szonkars Herz blieb beinahe stehen! — war der oberste Kunder des Kummerog. Der einzige Träger von Gelb, der seines Wissens existierte. Hinzu kamen drei violettkleidete Mahner, die anderen trugen normales Weiß. Einer der Herreach bediente ein hochmodernes klapperndes Gerät, eine Maschine mit eingestanzten Schriftzeichen, mit der man freie Blätter beschriften konnte.

“Wir haben dich erwartet, Sonka.”

“Ich heiße Szonkar.”

“Ah.”

Er fing ohne Vorrede einfach an, sprach von der Reise der Nomadin Bluus und von den Gedanken, die sie ausgelöst hatte.

“Die einzige mögliche Erklärung”, sagte er laut, “die alle bekannten Phänomene gleichzeitig vereint, ist folgende: Es handelt sich bei der Welt um eine Kugel. Versteht ihr mich? Keine unendliche Scheibe, wie wir immer dachten ... Ganz im Gegenteil.”

Szonkar sprach vom Horizont; wieso man darunter verschwinden konnte und trotzdem noch vorhanden war; von einer endlosen Reise, die immer wieder über dieselben Punkte führte.

Ob der oberste Kunder seinen Argumenten folgte oder nicht, das war schwer zu entscheiden. Die anderen ganz genauso, in einer Reihe verharrend, die Nas\_Organe in maskenhafter Starre.

*Denkt einfach nach! Stellt euch die Welt als Kugel vor, als riesengroßen Klumpen Erde und Stein.*

Der erste Teil war nun vorbei. Niemand sagte ein Wort.

“Aber das war nur der Anfang”, sprach er in die Stille. “Um den zweiten Teil meines Weltbildes zu erklären, habe ich euch etwas mitgebracht.”

Szonkar zog den Beutel Sand, den er die ganze Zeit bei sich getragen hatte, hervor und ließ den Inhalt auf eine Tischplatte rieseln. Nun reagierten sie zum ersten Mal, die hochgestellten Cleros\_Führer. Der oberste Kunder legte das Nas\_Organ in dicke Falten der Verwunderung, seine Mahner zeigten aufgeplusterte Mienen. Szonkar fand das entlarvend. Die Welt als Kugel, das war egal—aber ein Haufen Staub fesselte die Aufmerksamkeit.

Trotzdem fing er an, den Haufen mit seinem Messer immer wieder in Hälften zu teilen.

“Das Kleine ist mit dem Großen identisch”, erklärte er. “Alles funktioniert nach den gleichen Gesetzen. Eben noch eine Handvoll Sand, und nun? Seht euch an, was noch auf dem Tisch liegt.”

“Ein einziges Körnchen?” fragte einer der Clerea in Weiß.

Szonkar antwortete: “Richtig. Es sieht aus wie eine *Kugel*. Und hätte ich ein Messer, das fein genug ist, dann würde ich auch diese Kugel zerteilen. Stellen wir uns den Prozeß im Großen vor. Nehmen wir an, dieser Haufen Erde wird nicht kleiner, sondern er wird immer *mehr*. Verdoppelt ihn! Dreimal, viermal, hundertmal. Der Haufen wird so groß, bis er die ganze Welt umfaßt.”

Der oberste Künster des Kummerog, ein sehr alter, hinfälliger Herreach, hob plötzlich den Arm. “Was willst du uns sagen? Wie war dein Name? Sonka? Bitte ein wenig schneller, wenn es möglich ist.”

“Szonkar”, korrigierte er pedantisch. “Szonkar aus Pröoon.”

“Also, Sonka! Worum geht es bei diesem ... Haufen Erde?”

“Falls ihr euch entsinnt: Ich behaupte, daß das Kleine mit dem Großen übereinstimmt. Wir haben diesen Haufen, der aus Kugeln besteht. Jede Kugel im Haufen ist mit einer eigenen Welt identisch. So sieht die Schöpfung aus. Unsere Welt ist nur eine von vielen, um uns herum existiert vielleicht ein ganzes Universum. Wir können es womöglich nur nicht sehen.”

Der oberste Künster erhob sich mühsam von seinem Platz. Er nahm Szonkar beim Arm, führte ihn zu einer Scharfe in der Wand, deutete hinaus auf den trüben, von Qualm erfüllten Horizont über Moond.

“Was ist mit den Himmelswirbeln, Sonka? Willst du wirklich behaupten, diese Wirbel bestünden aus Kugeln? Oder aus Sand? Willst du behaupten, du wüßtest, woraus der Himmel gemacht ist?”

“Nein, oberster Künster. Die Wirbel vermag ich nicht zu deuten, noch nicht. Aber könnte es nicht sein, daß der Himmel etwas ganz anderes ist, als wir vom Boden aus erkennen?—Was, wenn der Himmel mit Kummerogs Gefängnis identisch ist? Denke nach! Kann der kleine Tempel, den wir sehen, wirklich das Gefängnis eines Gottes sein? In meiner Jugend habe ich Berge erklettert, die sehr viel höher waren.

Kummerog ist größer und mächtiger als alles in der Welt. Vielleicht lebt er *jenseits* des Himmels. Ich weiß, wie schwer das zu verstehen ist, oberster Künster. Aber ich habe ein halbes Leben darüber nachgedacht. Womöglich ist nicht Kummerog der wahre Gefangene, sondern wir sind’s. Die Herreach! Wir sind in diesem Himmel mit seinen Wirbeln eingeschlossen.”

“Unsinn! Woher willst du das wissen?”

Der Herreach in seiner gelben Robe reagierte mit Ablehnung. Fast schon erbost war sein Blick, das Nas\_Organ zum Ansatz hochgezogen.

Szonkar hatte keine Chance, das wurde schlagartig spürbar. Aber er wollte es noch nicht zur Kenntnis nehmen.

“Erinnert euch an die Prophezeiung des Kummerog. An jene letzten Sätze, die wir niemals verstanden haben! *Wenn die Herreach weit genug vorangeschritten sind, in ferner Zukunft, dann werden sich die Tore öffnen, und der Gott Kummerog wird durch die Pforte zu ihnen kommen: Dann wird der Himmel sich öffnen, und eine strahlend helle Hälfte und eine dunkle werden zum Vorschein kommen.* Weißt du noch, oberster Künster? Heißt das nicht, daß etwas mit dem Himmel geschehen wird? Was kann das bedeuten, eine strahlend helle Hälfte?”

Der oberste Künster sagte: “Sonka, ich beende hiermit deine Redezeit.”

“Beenden? Ich sage dir, in dieser hellen Hälfte liegen viele Welten wie unsere. Vielleicht gibt es andere Herreach, die dort leben! Wir werden sie sehen können! Das ist es, was uns Kummerog mitteilt.”

“Wir wollen es nicht hören, Sonka ...”

Er schaute auf sechs maßlos verärgerte Herreach. Nur ein einziger der violett berobten Mahner drückte so etwas wie leises Interesse aus; was ihn aber nicht mehr trösten konnte.

Szonkar verließ das größte Bethaus der Welt im sicheren Gefühl, nicht das geringste bewirkt zu haben. Er war überzeugt, die wahre Natur der Schöpfung zu kennen, doch es nützte nichts.

Die lange Reise zurück nach Pröoon brachte er in völligem Schweigen hinter sich. Seine Nachkommen

berichteten später, der alte Szonkar habe bis zu seinem Tod nie mehr ein Wort gesprochen.

\*

Jener Mahner, der sich als einziger für Szonkars Worte interessiert hatte, stieg im hohen Alter zum obersten Künder auf. Was er noch im Gedächtnis hatte, ließ er als "Szonkar\_Doktrin" niederschreiben.

Die Herreach freundeten sich niemals mit der Doktrin an. Aber interessant schien der Inhalt allemal. Zumindest als Gedankenspiel—denn der erste Teil der Doktrin erwies sich Generationen später als blanke Wahrheit.

Die Welt war *wirklich* rund. Je besser man die Verkehrssysteme ausbaute, je weiter die Karren über holprige Steppenwege ins Unbekannte vordrangen, desto schwerer wurde es, die Realität zu leugnen.

Und es gab weitere Details, die am Weltbild rüttelten. Vieles entsprang dem Zufall, manches direkt der Schaffenskraft ruheloser Herreach.

Herausragende Bedeutung kam der Erfindung optischer Linsen zu, welche wiederum zum ersten Fernrohr kombiniert wurden. Es wurde zum ersten Mal möglich, die Verwirbelungen des Himmels genauer zu studieren. Und tatsächlich, die großen Wirbel ließen sich in unendlich viele kleine zerlegen. Was hinter den Wirbeln war, darüber gaben auch die stärksten Linsen mit dem reinsten Glas keine Auskunft.

Hatte Szonkar recht gehabt? Wohnte Kummerog im Tempel oder doch an einem fernen Ort, jenseits des Himmels, auf einer Welt, die dieser ähnlich war?

Die wichtigste Entdeckung von allen wurde in der Norrfa\_Ebene gemacht, tausend Kilometer von Moond entfernt. Bauern legten außerhalb ihres Dorfes ein neues Bloom\_Feld an. Es handelte sich um Routinearbeit, um nichts als lästige Alltagspflicht—as sie unvermittelt auf einen Felsblock stießen, der sich nicht entfernen ließ. Sie rückten dem Block mit scharfem Hackgerät, mit Hämtern, am Ende gar mit Sprengpulver zu Leibe. Ohne den geringsten Erfolg, der Block blieb unbeschadet in der Erde.

Der Clerea\_Priester des Dorfes war ein neugieriger Geist. Er schlug vor, den Block vollständig freizulegen, damit man ihn untersuchen könne.

Die Grabung endete in einer mittleren Sensation. Was die Bauern für einen Stein gehalten hatten, entpuppte sich als Gebilde von unbekannter Größe, das aus einer Art superfestem Eisen bestand. Niemand konnte sagen, wie lange es schon in der Erde steckte.

Weit interessanter war jedoch eine andere Frage: Wer sollte das Ding vergraben haben?

## 6.

### DER DAMPFKRAFT\_MAGIER

Kummerogs Programm spricht: *Ich bin sehr unzufrieden. Die Zeit vergeht, und die Herreach lernen nicht.*

*Ich habe eine andere Meinung*, antwortet die Maschine. *Ich sehe sehr wohl Fortschritte.*

*Langsam! Sehr langsam!*

*Das ist wahr*, sagt die Maschine.

Kummerogs Programm spricht wiederum: *Sie kümmern sich wenig um den technischen Aspekt. Sie haben keinen Antrieb. Nicht einmal atomare Technik haben sie entwickelt. Sie glauben, alles mit dem Geist lösen zu können.*

*Das muß kein Fehler sein.*

*O doch! Gib dem Volk einen neuen Anstoß!* fordert Kummerogs Programm.

*Zu diesem Zeitpunkt hat das keinen Sinn. Wenn der Tempel Weisungen er\_, teilt, die der herrachischen Mentalität nicht entsprechen, wird das ihre Zivilisation in eine Krise stürzen. Hab noch ein wenig Geduld.*

*Ich habe Geduld bis zum Ende der Zeit.*

*Aber?* fragt die Maschine.

Und das Programm antwortet: *Nicht aber Kummerog.*

\*

Ein Herreach, dessen Name der Nachwelt nicht überliefert ist, schickte in den Kellern von Galanter Stromstöße durch einen langen Draht. Dabei machte er eine folgenschwere Entdeckung: Was ins eine Ende eingespeist wurde, das kam am anderen wieder heraus.

Er spannte einen Draht, der von seiner Hütte bis zu einer befreundeten Wohngruppe reichte. Dazwischen lag ein halber Kilometer Distanz. Setzte er auf seiner Seite den Draht unter Strom, so konnte man es auf der anderen Seite mit einer geeigneten Apparatur wahrnehmen. Ein kleiner Magnet sorgte dafür, daß jeder Stromstoß ein Klopferäusch an einem Stück Blech verursachte. Die Wohngruppe wurde immer schon im vorhinein informiert, wenn er sie zu besuchen gedachte: einfach durch drei Klickgeräusche.

Welches Potential in der Vorrichtung lag, hatte damals niemand begriffen. Das Augenmerk, das die Herreach den Naturwissenschaften widmeten, war von "Icher begrenzt. Forschung blieb wenigen interessierten Personen vorbehalten.

Also geschah überhaupt nichts—bis ein anderer Herreach auf die Idee kam, gezielt Nachrichten zu übermitteln.

Die Idee wurde dem örtlichen Organisationszirkel vorgetragen, der die Verantwortung für Galanter übernommen hatte. Zu diesem Zeitpunkt war ein ausgedehntes Hüttenviertel im Bau. Nomaden und Bauern verließen massenhaft die Steppe und wollten in Galanter wohnen. In großer Menge wurden also Baustoffe benötigt; nur wußte keiner so genau, wie viele und wann und wo.

Durch die Boten, die ständig Nachrichten durch verstopfte Gassen transportierten, ging viel Zeit verloren. Um sie zu ersetzen, entwickelte man spezielle Drähte, spezielle Umformer für den nötigen Strom, und verband auf diese Weise das eine Ende Galanters mit dem anderen. Über Kode\_Signale konnten einfache Nachrichten durch den Draht geschickt werden.

Beim ersten Mal brachte die Leitung keinen Vorteil, weil sie viel zu spät fertig wurde. Aber schon das nächste Bauvorhaben wurde in geringerer Zeit ausgeführt als vorgesehen.

Auf die Dauer schien es wenig, nur zehn oder zwanzig verschiedene Meldungen auszutauschen. Was, wenn man jeden Buchstaben der Herrod\_Hochsprache durch eine bestimmte Signalfolge ersetzte? Am Ende mußte man die Signale hintereinandersetzen, und man erhielt eine beliebig komplexe Nachricht.

Dies war die Geburtsstunde der Telegrafie. Drei Generationen später zogen sich entlang den wichtigen Verkehrswegen Telegrafenmaste. Moond wurde mit Galanter, Präoon, Keerioch und anderen Städten vernetzt. Drei weitere Generationen, dann besaßen auch entlegene Gebiete ihren Anschluß.

Tauchte ein begabtes Kind auf, das sich für die Jünger Kummerogs eignete, so wurde sein Schicksal über den Telegrafen bestimmt. Aus Bergwerken oder großen Thunam\_Anbaugebieten kamen nur noch die Güter, die man tatsächlich benötigte. Es gab weniger Hungersnöte, und es gab weniger Waren, die unnütz geliefert wurden und deshalb verdarben.

Eine der wichtigsten Telegrafenstationen stand in der Ebene von Norrfa. Jener Felsblock, den man in zwei Metern Tiefe entdeckt hatte, gab riesengroße Rätsel auf. Im Lauf der Grabung wurden immer neue Verästelungen freigelegt, ein regelrechtes Gerippe unter dem Erdboden.

Der oberste Künster schickte einen Vertrauten in die Ebene, einen Mahner, der als Wächter fungierte. Weil es sonst nichts gab, um sich nützlich zu machen, leitete der Mahner so oft wie möglich die Gebete der Arbeiter.

Dann aber ereignete sich ein Unfall. An einem Regentag über der Ebene kam es zu einer Teilmanifestation. Über dem Felsen entstand ein gestaltloses Feld, ein ungeschlachtes Zerrbild des Riesen Schimbaa.

Schuld war natürlich der Mahner. Es passierte auch nur deshalb, weil sich in der Arbeiterschaft reichlich untrainierte Personen befanden und sie praktisch alle zugleich gekommen waren.

Was genau die Teilmanifestation bewirkte, das ließ sich im nachhinein nicht feststellen. Irgend etwas wurde ausgelöst, der Felsen von Norrfa *bewegte* sich plötzlich. Sein oberes Ende schob sich beiseite, wie die Klappe einer riesengroßen Dose. Darunter kam der Einstieg in eine Art Bergwerk zum Vorschein. Im Inneren des Schachtes leuchtete ein so grettes Licht, daß man es nur noch mit den elektrischen Lichern aus der Hauptstadt Moond vergleichen konnte.

Eigentlich war so etwas unmöglich. Beispielloß, außerordentlich und im Grunde ausgeschlossen und doch hatten 300 Herreach den Vorgang beobachtet.

Der erste, der das Bergwerk betrat, war der Mahner selbst. Er besaß einen stoischen Charakter, war nicht leicht aus der Ruhe zu bringen. Herreach wie er brachten es fertig, selbst den eigenen Tod noch mit einer gewissen Distanz zu betrachten.

Als er zum ersten Mal die Grenze überschritt, entstand in seinem Geist der Eindruck eines zweieinhalb Meter großen, bedrohlichen schwarzen Wesens. Ein Sprung zurück, dann war's verschwunden, ein Schritt nach vorn, und die Gestalt war wieder da. Es funktionierte so präzise wie ein Räderwerk.

Die ganze Zeit hatte er eine Folge von Lauten im Kopf. Eine Art Klang oder ein Wort, an das er denken mußte, ohne ähnliches jemals vorher gehört zu haben.

Der Mahner übermittelte seine Eindrücke per Telegrafenleitung nach Moond. In der Antwort hieß es, er möge den Klang, den er zu hören meinte, in ein Herrod\_Wort übersetzen. Das Wort lautete "A\_JIN\_DI". Es besaß keine Ähnlichkeit mit einem anderen Herrod\_Ausdruck, den man kannte. Anscheinend handelte es sich um den Namen des schwarzen Wesens.

Damit jedoch riß die Kette der Nachrichten nicht ab, noch lange nicht. Das Bergwerk erwies sich als regelrechtes Labyrinth. Tausend unerklärliche Erscheinungen wurden gemeldet. Herreach\_Forscher kamen zu Dutzenden um, wenn sie in leuchtenden Vorhängen verbrannten, wenn sie von unsichtbaren Händen angehoben und gleich darauf zerschmettert wurden.

Hieß es nicht in der Szonkar\_Doktrin, jenseits der Himmelswirbel existierten fremde Welten und fremde Wesen? Genauso war's, wenn man den Mut hatte, ins Labyrinth vorzudringen.

Die Herreach beschäftigten sich nicht gern mit Rätseln. Keiner verstand es, keiner konnte es brauchen; also hätte man den Felsen einfach wieder zugeschüttet, hätte nicht der oberste Künder mit einer Botschaft eingegriffen.

\*

In dieser Zeit durchzogen erste Eisenbahngleise die Steppe. Die großen Städte erhielten zum ersten Mal direkte Verbindung. Der Aufwand, der dahintersteckte, konnte nur ungeheuerlich genannt werden, man zahlte einen hohen Preis.

Was anfangs niemand verstand: Eine der Anschlußstellen wurde ausgerechnet in die Ebene von Norrfa gelegt, in die tiefste Steppenprovinz. Aus dem Bethaus von Moond hieß es, man erhoffe sich vom Labyrinth einen entscheidenden Anstoß, der den Tempel öffnen half. Schluchten und Grate mußten in großer Menge überwunden werden, und keine Strecke vorher hatte eine solche Zahl an Opfern gekostet.

Mit dem ersten Zug nach Norrfa traf eine Delegation aus der Hauptstadt ein. In den Waggons befanden sich nicht allein Arbeiter und Werkzeug—sondern der oberste Künder des Kummerog, begleitet von hundert Clerea und dreien seiner Mahner.

Er war der erste der Künder, der das Labyrinth persönlich inspizierte. Tausend Kilometer kosteten nicht mehr hundert Schlafperioden in einer Viehkarre, im Gegenteil, man schaffte es in einem Fünftel der Zeit.

Die Grabungsleiterin führte der Delegation einige Dutzend Kavernen vor. Im Jargon der Forscher hieß die wichtigste davon "Spielzeugkammer des A\_Jin\_Di."

Der Eingang wurde von derselben Geist\_Erscheinung bewacht, die schon oben jeden Besucher schreckte. Hatte man das Innere aber betreten, lohnte ein außergewöhnlicher Anblick. In einer Halle von zwanzig oder dreißig Metern Höhe glitzerte ein wunderbares Lichterspiel. Viele tausend, vielleicht gar

zehntausend glimmernde Punkte bewegten sich auf langsamten Bahnen durch die Luft. Sie hatten alle Farben, die es gab, und sie glühten wie elektrische Funken, nur daß sie nicht verblaßten.

Wie so etwas möglich war? Die Leiterin vermochte es nicht zu sagen, und der oberste Künder mit seinem Troß konnte nur in staunender Machtlosigkeit—das Lichterspiel bewundern. Die Spielzeugkammer des A\_Jin\_Di umfing den Betrachter mit einem seltsamen Zauber. Woher diese Helligkeit? Obwohl doch kein einziger elektrischer Draht zu den Lichtern führte?

Dem obersten Künder fiel auf, daß manche Lichter von kleinen Punkten umkreist wurden. Bis zu zwanzig MiniaturPunkte konnten es sein, ohne sichtbare Ordnung und ohne erkennbaren Sinn.

Wenn man den Sinn nicht erkannte, so hieß das jedoch nicht, daß es keinen Sinn *gab*. Niemand wußte das besser als der Künder. Eine Theorie besagte, die Spielzeugkammer habe mit der Szonkar\_Doktrin zu tun. Demnach stellte das Lichterspiel ein Modell fremder Welten dar. Eine andere Theorie sprach von manifestierten Gedanken Kummerogs, die ein Wächter namens A\_Jin\_Di für kommende Herreach\_Generationen bereithielt.

Beides hatte einiges für sich. Aber eine Entscheidung vermochte auch der oberste Künder nicht zu treffen. Bis auf weiteres wurde die Grabung in der Norrfa\_Ebene nach bewährtem Muster fortgeführt. Jeder Fortschritt kostete Zeit; manchmal auch das Leben eines Forschers, den die Geduld verlassen hatte.

\*

In der Entwicklung der Herreach nahm die Eisenbahn eine zentrale Rolle ein. Reisen per Schienenstrang, das schien eine geniale Erfindung zu sein. Es gab jedoch viele Schwierigkeiten zu bewältigen.

Zum ersten fehlte es an geeigneten Rohstofflagern. In den Bergwerken wurde nur wenig verarbeitungsfähiges Erz gefördert. Und wenn es zur Verfügung stand, dann mußte es so schnell wie möglich gefiltert und geschmiedet werden. Zweitens verfeuerten die Dampfmaschinen der ersten Generation eine ungeheure Menge Braad\_Ziegel. Diesen Verbrauch zu senken, das gelang erst sehr viel später. Erst der gestiegene Wirkungsgrad ermöglichte einen massenhaften Einsatz.

Das Schienennetz wuchs nicht sehr schnell, aber kontinuierlich. Meist verstrichen einige Generationen, bis ein neuer Abschnitt fertiggestellt war. Im Zentrum des Netzes lag die Millionenstadt Moond. Dort mündeten alle Linien, dorthin waren achtzig Prozent aller Passagiere unterwegs.

Mit dem Entstehen der Eisenbahn wuchsen die Pilgerströme nach Moond um einen eindrucksvollen Faktor. Praktisch jeder hatte die Möglichkeit, am Kummerog\_Tempel zu beten, sogar die Schwächeren und die Alten. Jedenfalls theoretisch, denn auch die beste Schiene vermochte nicht 145 Millionen Herreach auf einmal zu transportieren.

Zu dem Zeitpunkt, als der Dampfkraft\_Magier Pr Rudd Hon in Moond seine erstaunliche Karriere begann, erreichten pro Schlafperiode ein Dutzend Pilgerzüge die Hauptstadt. Alle wichtigen Gebiete der Welt waren per Schienenstrang erschlossen.

Nach Meinung von Pr Rudd Hon wurde es höchste Zeit, der Eisenbahn neue Anwendungsgebiete zu öffnen.

Das wichtigste lag vor der eigenen Tür: Moond platzte aus allen Nähten, in der Hauptstadt regierten drangvolle Enge und Elend. Wer einen Gang ans andere Ende der Stadt vorhatte, der plante besser eine Tagesreise. Die Straßen waren viel zu schmal. Sie konnten nicht erweitert werden, ohne endlos viele Hütten abzureißen. Hinzu kamen zahllose Karren, von Kurzhorn\_Vieh gezogen, die zur Verstopfung ein übriges taten.

Die Organisationszirkel wurden der Problematik niemals Herr. Mochte sich versuchen, wer wollte, eine Million Herreach ließen sich nicht in hunderttausend zurückverwandeln.

Am Stadtrand lag die Eisenbahn\_Fabrik. In mühseliger Handarbeit wurden jene Zugmaschinen hergestellt, mit denen der Schienenverkehr funktionierte. Die Lokomotiven von Moond boten eine bessere Qualität als jene, die in der Stadt Hovver gefertigt wurden. Pr Rudd Hon hatte daran großen Anteil. Er war es, der in schöner Regelmäßigkeit technische Verbesserungen erfand, wenn's auch oft nur kleine Details waren. Seinem Ideenreichtum verdankte er den Beinamen Dampfkraft\_Magier.

Es gab wenige Herreach, die ihr Leben mit der Suche nach Neuem verbrachten—so wie er. Aus einer genügsamen, selbstzufriedenen Masse stach er sehr hervor. ‘

Nach Ansicht von Prudd Hon war die Entwicklung der Bahnen an einer Grenze angelangt. Man konnte nur Optimierung betreiben, großartige Sprünge schienen ihm nicht mehr möglich.

Die Eisenbahn mußte nicht größer werden, sondern kleiner. Sie sollte nicht längere Strecken in wachsender Geschwindigkeit zurücklegen, sondern lieber kurze in geringem Tempo. Weil Prudd Hon ein wirklich unkonventioneller Denker war, entwickelte er den Gedanken einer Stadtbahn. Er hatte das Bild eines riesigen Kreisels vor Augen, eine endlose Schienenschleife, die sämtliche Viertel der Stadt miteinander verband. Über diese Schleife würden drei oder vier Züge fahren und alle paar hundert Meter einmal halten. Wer dann einsteigen wollte, konnte das tun, und wer aussteigen wollte, hatte sein Ziel in sehr viel geringerer Zeit erreicht als auf die alte Art.

Prudd Hon brauchte einige Zeit, um die Pläne fertigzustellen. Mit drei großen Rollen Papier unter dem Arm begab er sich zum städtischen Organisationszirkel. Der Vorteil der Zirkel war, daß die Herreach dort aus eigenem Willen arbeiteten. Die Zirkler besaßen eine Einstellung, die seiner eigenen ähnelte. Nun lag es nur noch am DampfkraftMagier selbst, ob er sie überreden konnte. ..

Es dauerte einige Zeit, bis er vorgelassen wurde.

Und dann stand er einem Gremium aus neun Herreach gegenüber. Die meisten kannte er schon, nur die sehr junge Herreach, die das violette Gewand einer Mahnerin trug, sah er zum ersten Mal. Ihr Name war Presto Go. Sie hatte eng beieinanderstehende Augen und ein auffällig kleines Nas\_Organ. Unter den Zirklern erwies sie sich als dominierende Persönlichkeit. Aber das wunderte Prudd Hon nicht mehr; man konnte sie schnell als fähige Person erkennen, die einen erstaunlichen Aufstieg hinter sich hatte.

Sie war die einzige, die ihn nicht wie einen geistig verwirrten Wüstengrenzer ansah. Sie zeigte so etwas wie freundliches Interesse, das aufgeplusterte Nas\_Organ ihm zugewandt.

Presto Go besaß eine erstaunliche Auffassungsgabe. Jetzt schon auf Resonanz zu treffen, das hatte er eigentlich nicht erwartet. Eher nach zähem Ringen.

Andererseits konnte er die Mahnerin nicht überreden (so wie die anderen), sondern er brauchte wirklich die besseren Argumente. Ein “Nein” hätte wohl Bestand für alle Zeiten.

“Wenn wir dich recht verstanden haben, Prudd Hon, dann willst du eine Schienenschneise *durch die gesamte Stadtschlagen?*”

“Richtig, Mahnerin. So ist es.”

“Du hast errechnet, daß für diese Schneise bei günstigstem Verlauf 5500 Hütten niedergerissen . werden müssen?”

“Das stimmt.”

“Also wie kommst du auf den Gedanken, der Zirkel, könnte diesem Irrwitz zustimmen?”

“Nun, durch ein Rechenexempel. Sämtliche Gassen und Straßen in Moond sind permanent verstopft. Neue Hütten können nicht errichtet werden, da sie zusätzlich die Verkehrwege verstopfen würden. Wenn wir aber die MoondBahn errichten, dann werden diese Räume automatisch frei. Die Zahl der Hütten, die neu gebaut werden könnten, wird etwa die Zahl der abgerissenen Bauten ausgleichen. Und das bei grundlegend verbesserter Verkehrslage.”

Presto Go ließ den zahnlosen Mundschlitz die ganze Zeit offenstehen. Sie konzentrierte sich sehr. “Und in der Zwischenzeit?” fragte sie plötzlich. “Wie gleichen wir den Verlust an Schlafplätzen aus, während gebaut wird?”

“Gar nicht”, mußte der DampfkraftMagier zugeben. “Für eine gewisse Zeit wird die Verelendung der Stadt deutlich zunehmen.”

Er beobachtete die Mitglieder des Zirkels sehr genau. Unter den Herreach hatten Elend, Krankheit, Enge nie den Ausschlag gegeben. Hunger oder Tod, wer interessierte sich dafür? In den meisten Fällen nicht einmal die Betroffenen.

Und da war sie auch schon, die eigentlich entscheidende Frage: “Könnte es sein, daß die Moond\_Bahn

uns beim Transport der Pilger hilft?"

Prudd Hon gab ein amüsiertes Geräusch von sich. "So ist es", antwortete er. "Wenn die Bahn fertiggestellt ist, wird sie einen Großteil der Pilger aus den Straßen fernhalten. Wir bauen eine Haltestelle außerhalb der Stadt, am großen Fernbahnhof. Kleine Pendelzüge könnten die Schienen der Stadtbahn benutzen."

"So ..."

Die Mahnerin und die anderen Zirkler schauten gedankenvoll; für Prudd Hon genau der Augenblick, um seinen Auftritt zu beenden. Er ließ die Pläne liegen, damit sie dem Organisationszirkel zur Verfügung standen, und verabschiedete sich bis zum Ende der nächsten Schlafperiode.

*Moond\_Bahn!* Was für ein erhabenes, riesengroßes Ziel für eine riesengroße Stadt!

Er nutzte die Zeit, über Presto Go Erkundigungen einzuziehen. Daß sie ein berechnendes, bestimmendes Wesen hatte, das wußte er nun aus eigenem Erleben. Daß sie aber mehrere Herreach getötet hatte, um zur Mahnerin aufzusteigen, das war ihm neu. Er wunderte sich, daß der oberste Künster eine solche Herreach in seinem Umkreis duldet.

Zum angekündigten Termin betrat er das Steingebäude am Taumond\_Ufer, in dem der Zirkel residierte. Presto Go erwartete ihn bereits.

Sie ließ ihn schmoren, bis er vor Nervosität mit den Füßen scharrete. "Wir werden die Bahn errichten", sagte sie dann. "Es gibt jedoch eine Bedingung, Magier: Das Projekt muß in so kurzer Zeit wie möglich abgeschlossen werden, damit der Pilgerbetrieb zum Kummerog\_Tempel soweinig wie möglich gestört wird."

"Das wird nicht einfach sein", fürchtete Prudd Hon. "Ich kann mir nicht vorstellen, daß wir die Fertigstellung der Bahn noch erleben werden."

Die Mahnerin erwiderte: "Da bin ich völlig anderer Meinung. Es wird nicht länger als ein viertel Lebensalter dauern."

"Unmöglich."

Presto Go zog ärgerlich das Nas\_Organ nach oben. "Wir werden sehen. Ich habe mit dem obersten Künster gesprochen, der Cleros stellt sich hinter das Projekt."

\*

Prudd Hon zog sich vollständig aus der Eisenbahn\_Produktion zurück. Statt dessen verwendete er seine Kräfte auf die Errichtung der Bahn.

Als wertvolle Helferin erwies sich Presto Go, die im übrigen das Projekt benutzte, um ihre eigene Stellung im Cleros zu festigen. Sie betrieb eine eiskalte Machtpolitik, er dagegen war nur an der Vollendung der Bahn interessiert und kümmerte sich um andere Dinge wenig.

Nachdem die Schneise längst gezogen war, kam der Einwand auf, eine mit Braad\_Ziegeln betriebene Stadtbahn werde die Luft noch mehr verpesten. Die Arbeit lief dennoch weiter. In absoluter Rekordzeit entstand der komplette Schienenstrang. Und um die Züge, die auf solchen Schienen fahren konnten, kümmerte sich der Dampfkraft\_Magier wiederum persönlich.

Die Moond\_Bahn stand in weniger als einem viertel Lebensalter, wie von Presto Go vorhergesagt. Es war die größte kollektive Anstrengung, die das Volk der Herreach je vollbracht hatte. Die vielen Opfer, die Toten und Verletzten aus dem Baubetrieb, sie alle kümmerten im nachhinein nicht mehr. Nur der Tempelbetrieb zählte, und der war störungsfrei vonstatten gegangen.

Presto Go stieg unter ungeklärten Umständen zur obersten Künsterin auf. Dem Blickfeld des Dampfkraft\_Magiers war sie zunächst entrückt. Aber nicht für alle Zeiten, denn 'sie gerieten sehr bald wieder aneinander.'

Prudd Hon hatte die Eisenbahn zur Blüte gebracht, er hatte die Moond\_Bahn entwickelt—and nun? Am Leben war er immer noch, trotz der schmutzigen Stadt, des Wassers aus der Taumond\_Kloake, der stinkenden Luft und der reduzierten Schlafperioden. Vielleicht war es innere Besessenheit, die ihn trieb, vielleicht etwas

anderes.

Die entscheidende Erleuchtung kam, als er sich im Gebet entspannte. Mit tausend Pilgern hockte er am Kummerog\_Tempel. Statt aber in heilende Trance zu versinken, starre er unverwandt auf die sandsteinfarbene Tempelwand.

Kummerog, Gott hinter den Tempelmauern, auf ewige Zeiten eingesperrt, bis die Herreach ihn und sich selbst erlösen konnten ...

*Wenn die Herreach weit genug vorangeschritten sind, in ferner Zukunft, dann werden sich die Tore öffnen, und der Gott Kummerog wird durch die Pforte zu ihnen kommen. Dann wird der Himmel sich öffnen, und eine strahlend helle Hälfte und eine dunkle werden zum Vorschein kommen.*

Wer sagte da, die Herreach seien nicht genug vorangeschritten? Und wenn sie moderne Dampfkraft benutzten, um die Pforte zu sprengen? Was die Gebete aus zehntausend Generationen nicht vermocht hatten, vielleicht bewirkte man's mit zeitgemäßer Technik. Welch eine Idee!

Prudd Hon stellte jedoch fest, daß es noch ein anderes Motiv gab als nur die Sehnsucht nach Kummerog. Der Name dieses Motivs lautete Macht. Presto Go lehnte jeden Einsatz von Technik rundweg ab. Allein durch den Riesen Schimbaa sollte das Werk gelingen, durch die geistige Reife der Herreach. Insgeheim verdächtigte er die oberste Künsterin, daß sie vor einem Erfolg der neuen Methode Angst hatte. Dann nämlich hätte der Cleros alle Macht eingebüßt.

Wie auch immer—sollte Presto Go Gift spucken, verbieten konnte sie ihm nichts.

Prudd Hon schaffte es in mühseliger, von wenigen Technikern unterstützter Kleinarbeit, am Tempel eine Maschine in Stellung zu bringen, keine einfache Sache, weil die Gebete natürlich weiterliefen. Kein Pilger oder Clerea zeigte sich bereit, einen Fingerbreit Boden preiszugeben.

Am Ende nahm eine Maschine ihren Betrieb auf, die einem riesenhaften Dampfhammer ähnelte. Prudd Hon fühlte sich ausgelaugt, entkräftet. Alle Hoffnungen verbanden sich mit dem Werk.

Und dann, als es losging—ein klassischer Mißerfolg: Der Effekt war gleich Null. Ein rauchendes, lärmendes Ungetüm hämmerte gegen die Sandsteinwand, ohne einen Kratzer zu hinterlassen. Die Pilger kamen zusammengerannt, aus der Stadt und von der anderen Tempelseite. Sie wollten sehen, welcher Höllenmechanismus da außer Kontrolle geraten war. Und sie erhielten eine gute Schau geboten. Der Hammer brach auseinander und verteilte sich in Geschoß\_Fragmenten über den gepflasterten Platz.

Sieben Herreach wurden getötet. Darunter war Prudd Hon, der Dampfkraft\_Magier. Seine Idee starb mit ihm, niemand versuchte jemals wieder, den Tempel durch Einsatz technischer Mittel zu öffnen.

\*

Technische Mittel fanden dafür in der Ebene von Norrfa regen Einsatz. Mittlerweile war eine Bodenfläche von 400 mal 500 Meter abgetragen. Darunter kamen immer neue Formationen aus Eisenmaterial zum Vorschein. Man hatte es mit einer unterirdischen Anlage von riesenhaftem Ausmaß zu tun. Wer sie gebaut hatte, konnte niemand sagen. A\_Jin\_Di, das körperlose Schreckgespenst?

Die Grabungsleiter wußten, daß sie im Dunkeln stocherten, daß jeder Fortschritt auf Zufall beruhte. Insbesondere die farbigen Knöpfe, die man an den Wänden fand, übten einen schwer widerstehlichen Reiz aus. Es gab welche, die drückte man, dann schloß sich eine Tür. (Was im übrigen vier Forscherleben kostete: Es dauerte eine ganze Weile, bis der Knopf entdeckt war, mit dem man die Tür wieder öffnen konnte.) Manche löschten das Licht, wieder andere ließen farbige Würfel mitten in der Luft entstehen.

Die Experimentierlust beschwore am Ende den großen Knall herauf. Sieben Forscher und der Grabungsleiter betrat eine Kammer, die den Suchkommandos bislang entgangen war. Aus welchem Grund, das ließ sich nicht sagen. Sei es, daß der Zugang vorher nicht existiert hatte, sei es ein Versäumnis der Kartographen. Vielleicht lebte das Labyrinth auch; manche Herreach glaubten das, weil sich niemals zuverlässig eine Reaktion vorhersagen ließ.

Die Kammer nahm eine Sonderstellung ein. Ihre Knöpfe bedeckten jeden einzelnen Quadratzentimeter.

Eine ungeheure Menge lockte mit blinkendem Licht, mit zwanzig verschiedenen Farben und mit glitzernder Reflexion.

Probeweise drückten sie den einen oder anderen; anfangs wahllos und dann, als nichts geschah, systematisch so viele wie möglich.

Als die Reaktion doch eintrat, war es ein beachtlicher Schock. Die Eingangstür, sie war plötzlich verschwunden, und statt dessen fanden sich die Forscher von lückenlosen Wänden eingeschlossen.

“Die Mysterien des Labyrinths”, sprach der Grabungsleiter weise. Er verspürte Unruhe, wollte es aber nicht merken lassen.

Einer der Forscher antwortete: “Die Dinge werden sich ganz allein regeln, wartet nur.”

Strahlend rotes Licht kam von irgendwo, man konnte die Quelle nicht erkennen, und ein rhythmisch hämmerndes Geräusch schmerzte im feinen Herreach\_Gehör. Eine Stimme sprach in unbekannten, nie gehörten zerhackten Worten.

Es wurde mit einemmal heiß in der Kammer. Die Herreach schlügen auf so viele Knöpfe, wie sie gleichzeitig erreichen konnten. Eine sichtbare Wirkung erzielten sie nicht mehr, dazu war es längst zu spät. Selbst wenn sie gewußt hätten, welche Knöpfe zu berühren waren, es hätte ihnen nichts genützt.

Unter der ungewohnten Hitze erstarrten sie. Ihre anfällige Haut verbrannte in kürzester Zeit. Bevor ihre fallenden Körper den Boden berührten, waren sie bereits gestorben. Und bevor die Leichen zu Asche verbrannten, existierte auch kein Boden mehr.

Eine glühende Welle vernichtete binnen zehn Sekunden alles, was sich im Labyrinth befand, die unbekannten Gerätschaften ebenso wie die Forscher in den Korridoren. Das freigelegte Areal explodierte in einem Blitz, der viele Kilometer weit zu sehen war.

Mit dem Labyrinth wurde auch das Dorf Norrfa vernichtet. Nahezu die gesamte Ebene verwandelte sich in einen Krater. Lediglich eine Eisenbahnstation, die abseits hinter der Hügelkette lag, überstand das todbringende Inferno mit heilen Mauern. Über den Telegrafen ging die Nachricht nach Keerioch und Moond.

## 7.

### DIE NACHT ENDET

*Sechsdimensionale Impulse!* meldet die Maschine plötzlich.

Kummerogs Programm fragt: *Wie ist das möglich?*

*Ich kann es nicht sagen.—Es handelt sich um eine Schockwelle von beachtlicher Stärke.*

*Die Herreach sind nicht weit genug fortgeschritten, um sechsdimensionale Energiefronten zu erzeugen.*

*Das scheint zweifellos richtig,* antwortet die Maschine. *Aber es ist zu spät. Die programmierten Vorgänge wurden bereits gestartet.*

*Das bedeutet?*

*Es bedeutet, daß der temporale Graben in diesen Sekunden aufgehoben wird. Das Zwielicht wird enden. Die planetaren Wirbelfelder werden zerlegt und aufgelöst. Das Irregulär\_Universum, das diese Welt umgibt, geht irrt Standarduniversum auf.*

*Sind die Herreach wirklich vorbereitet?*

*Ich glaube nicht. Aber ich sagte bereits, es ist zu spät.*

Das Programm schweigt eine lange Zeit. Dann: *Ich bin nicht sicher, ob das in Kummerogs Interesse ist*

...

\*

5000 Jünger Kummerogs versammelten sich, nahmen vorbestimmte Plätze ein. Keiner, der sich von der allgemeinen Trance ausnahm. Es herrschte die allergrößte Disziplin, die möglich war. Ihre Kleidung zauberte

ein Tupfenmuster auf den schwefelhaltigen Plattenstein des Pflasters.

Presto Go hockte am Rand des Tempelplatzes. Sie ließ wache Blicke schweifen, scheinbar ergriffen, in Wahrheit aber mißtrauisch, weil sie Ausschreitungen fürchtete. Ringsum hatte sich eine nicht mehr überschaubare Menge von Pilgern versammelt. Aber nicht ein einziger rückte den Jüngern nahe. Wenn der legendäre Riese Schimbaa beschworen wurde, dann hatte man Abstand einzuhalten.

Presto Go hörte das leise Murmeln, die Schreie zwischendurch, und sie spürte, wie hundert Meter vom Tempel entfernt ein flimmerndes Potential aus rußgetränkter Luft entstand.

Zunächst bildete sich ein heller, transparenter Rumpf heraus, dann kamen durchsichtige Glieder und ein Nebelkopf. Je weiter sich die Jünger in Trance steigerten, je mehr an Energie zu verteilen war, desto stärker festigte sich die Kontur.

Am Ende entrang sich ein dumpfer, stöhrender Laut der Kehle einer zwölf Meter hohen Gestalt.

*Materialisierte Wünsche. Die Sehnsüchte eines Volkes, in diesem Augenblick Gestalt geworden.* Das alte Lied fiel ihr wieder ein: *Du bist der Riese, die Gestalt aus unseren Träumen; der Riese Schimbaa. Riese Schimbaa, schütze meinen Schlaf, erfülle meine Wünsche, und lenke meine niemals endende Wanderschaft.*

Der Riese setzte sich mit schwankenden Schritten in Bewegung. Presto Go konnte ihn tapsen hören. Teilnahmslos verfolgte sie Bewegungen, die zusehends an Sicherheit gewannen.

Unter den Pilgern herrschte sekundenlang atemloses Schweigen, das letzte Murmeln war verstummt.

“Schimbaa!” schrien sie mit einemal. “Schimbaa, öffne das Tor!—Schimbaa, befreie Kummerog!”

*Etwas stimmt nicht.*

*Etwas geht vor.*

Die oberste Künsterin merkte, wie die Falten ihres gelben Gewandes erzitterten. Wind? Unsinn, nicht der geringste Luftzug teilte den Smog. Durch den Boden lief ein grollendes Geräusch, man spürte regelrecht die Vibration, die aus großer Tiefe nach oben stieg. Außer ihr schien niemand den ungewöhnlichen Vorgang zu bemerken.

Schimbaa stapfte mit schweren Schritten auf das 19 Meter hohe Viereck der Pforte zu. Der Riese streckte seine Arme aus, und die anfeuernden Rufe erreichten einen betäubenden Lautstärkepegel.

“Das kann nicht sein ... !”

Der Boden schüttelte sich unter einem heftigen Stoß. Presto Go begriff, daß sie ein Erdbeben erlebte. In der Stadt Keerioch gab es so etwas häufiger, wie man hörte. Aber in Moond?

Der Riese stemmte sich unter ohrenbetäubendem Geschrei der Pilgerschar gegen die Pforte. “Schimbaa! Schimbaa, öffne das Tor!—Schimbaa, befreie Kummerog!”

Und plötzlich fielen unzählige Blicke auf einen gleißend hell erleuchteten Streifen.

Das Beben! Presto Go wußte sofort, es hatte mit dem Beben zu tun. Die Erkenntnis war völlig instinktiv, bevor sie überhaupt realisiert hatte, was geschah.

“Schimbaa!—Schimbaa, öffne das Tor ...!”

Aus der strahlenden Bahn wurde ein meterbreiter Streif. Die Pforte! Die Pforte öffnete sich! Das Ewigkeiten währende Streben der Herreach, auf eine nicht erklärbare Weise schien es sich nun zu erfüllen.

Für Presto Go war das unbegreiflich. Eine unsensible, dumme Menge dieser Art? Und diese Herreach wollten das Undenkbare vollbracht habe?

Mit starrem Schrecken betrachtete sie den Vorgang. In ihrem Volk drehte sich alles um Kummerog und das Tor, das geöffnet werden mußte. Daß es sich aber *wirklich* öffnete, war im persönlichen, ureigenen philosophischen Konzept der Künsterin nicht vorgesehen.

“Schimbaa!—Schimbaa!”

Die Menge drehte durch.

“Verdamm, brüllt nicht so!” schrie sie.

Aber niemand hörte.

Der Riese verlor sichtbar an Substanz, je mehr die Jünger Kummerogs aus der Trance gerissen wurden. Schimbaa verblaßte, und die Pforte öffnete sich zur vollen Größe von 19 mal 17 Meter.

Dahinter wurde eine Art strahlend heller Korridor sichtbar, der an ein unbekanntes Ziel im Inneren führte. Zum allerersten Mal in der Geschichte der Herreach hatten sie den Beweis, daß es sich beim Tempel nicht um einen Berg, sondern wirklich um ein Bauwerk handelte. Mit anderen Worten: Jemand hatte den Tempel *gebaut, errichtet*. Er war nicht von Göttern gemacht, sondern bestand aus Wänden, Boden und Decke.

Irgendwer stürmte auf den Platz; ein namenloser Herreach. Die anderen folgten kopflos, keiner wollte der letzte sein. Ihr kollektiver Aufschrei ähnelte einem kreischenden Wirbelsturm. Presto Go sah sich von einem nicht mehr kontrollierbaren Strom umringt. Nur ihrem gelben Gewand verdankte sie's, daß sie nicht mitgerissen und in Richtung Tempelpforte gespeilt wurde.

Hundert Pilger erreichten als erste die sandsteinfarbene Wand. Es war eine fürchterliche, vollständig ungesteuerte Aktion mit katastrophalem Ende. Denn die Pforte, so einladend sie offenstand, wurde durch einen unsichtbaren Vorhang gegen ungebetene Besucher abgeschirmt.

Presto Go sah dutzendweise Pilger brennen, ihre Körper zu Asche verglühen. *Wann begreift ihr endlich? Öffnet doch die Augen! Wenn ich es sehen kann, warum dann ihr nicht?*

Während sie dem Sterben zusah, das erst ganz allmählich endete, näherte sich ein Bote im weißen Gewand der Clerea.

“Aber ... Was ...”

Zuerst wollte sie ihn nicht beachten. Welche Bedeutung konnte jetzt eine Botschaft haben? Angesichts der Tatsache, daß jeden Augenblick mit Kummerogs Erscheinen zu rechnen war—was zählte da der Rest der Welt? Aber Presto Go besann sich eines Besseren, sie wußte selbst nicht, wieso.

“Still! Gib her!”

Fassungslos reichte der Bote der Künsterin eine telegrafische Nachricht. Der Text stammte von einer Eisenbahnstation nahe der Ebene von Norrfa. VERWÜSTUNG ÜBERALL. DIE LUFT UND DIE ERDE GLÜHEN. DAS LABYRINTH IST VERNICHTET DIE EBENE EXISTIERT NICHT MEHR.

Presto Go zitterte plötzlich an allen Gliedern.

Als sie den Blick zum Himmel emporrichtete, da wurde endgültig klar, daß eine Art Weltuntergang bevorstand. Die Wirbel waren zum Stillstand gekommen. Das Zwielicht, das die ganze Welt erfüllte, machte einem unirdischen Leuchten Platz. Wenn sie nicht den Verstand verlieren wollte, dann mußte sie die Augen schließen. Aber es ging nicht, die oberste Künsterin des Kummerog starre immer nur weiter nach oben, in einer zwanghaften Handlung zwischen Wahnsinn und Furcht.

Presto Go konnte nicht wissen, daß in diesem Augenblick der erste ‘Tag seit 250 Millionen Jahren anbrach.

\*

Über dem Platz kehrte Stille ein. Scharf begrenzte Schatten gehörten zu jeder Gestalt; etwas, das man nur im Umkreis heller Feuer kannte. Der Schatten des Tempels war der größte, er reichte von den Sandsteinmauern bis zum Rand der gepflasterten Zone.

Strahlend hell. Brennen überall. Die ungewohnte Farbigkeit stand für Endzeit und für Tod.

Presto Go spürte jeden einzelnen Strahl auf ihrer transparenten Haut. Hoch am Himmel stand eine gelbe leuchtende Scheibe; sie war so hell, daß man sie nicht direkt ansehen konnte, und wer es doch tat, der erblindete für Minuten.

Herreach brachen zu Dutzenden in die Knie. Sie versuchten, mit Gewandfetzen die Gesichter zu bedecken. Viele hatten den Verstand verloren. Mit leeren Mienen, mit schlaffen Nas-Organen irrten sie über den Platz. Aufgerissene Augen überall, Hunderte würden das Augenlicht dauerhaft verlieren.

*„in ferner Zukunft werden sich die Tore öffnen, und der Gott Kummerog wird durch die Pforte zu den Herreach kommen. Dann wird der Himmel sich öffnen, und eine strahlend helle Hälfte und eine dunkle werden zum Vorschein kommen ...“*

Presto Go dachte an die alte Prophezeiung. Hätte man die Worte nur interpretiert ... Hätte man nur

zugehört! Dann wäre die Katastrophe nicht passiert, dann wären sie vorbereitet gewesen. Der sprechende Berg hatte sein Volk gewarnt, aber es hatte sich als dumm erwiesen.

Presto Go setzte sich in Bewegung, in aufkommender Panik, gemeinsam mit allen anderen. Sekunden später wurde aus Rückzug eine Massenflucht.

Wer gehofft hatte, es wäre nur am Tempel gefährlich, der sah sich getäuscht. Die gesamte Stadt lag im strahlenden Schein.

Hinterher wußte sie nicht mehr, wie sie es gemacht hatte, aber sie erreichte unbeschadet das Bethaus. Im Dunkel der Gewölbe gelangte sie zu Atem, auch wenn es eine lange Zeit dauerte. Durch die Wandscharten konnte man nach draußen sehen.

Presto Go erkannte auf den Straßen, in den Gassen, auf den Plätzen nicht einen einzigen Herreach. Nur in den Ecken lagen reglose Körper. Es handelte sich um Leichen. In der Stadt mußte Panik ausgebrochen sein.

Kurzhorn\_Vieh irrte vorbei, es waren sechs weibliche Tiere. Sie stießen gegen Mauern, taumelten, schleppten sich weiter—blind und dem Tod nahe. Ohne Unterstand waren sie der Gewalt des Himmels schutzlos ausgesetzt.

“Was nun?”

Presto Go reagierte nicht.

“Was nun, oberste Künderin?”

Jetzt erst drehte sie sich um. Die Mahner hatten sich vollzählig versammelt. Drei von ihnen wiesen Kratzspuren auf, einer hatte sich das Nas\_Organ gequetscht und blutete.

Presto Go brauchte alle Kraft, um sich zum Reden zu zwingen. Nun, da ein bißchen Ruhe einkehrte, kam das alte Denkvermögen zurück. Eine Ewigkeit hatten sie versäumt, die richtigen Vorkehrungen zu treffen. Aber nun waren sie gewarnt. Sie hatte die Absicht, keinen weiteren Fehler zu begehen.

“Kummerog hat sich gemeldet”, sagte sie laut. “Wir wissen nicht, was geschehen ist, aber vielleicht ist der Riese Schimbaa dieses Mal durchgedrungen.”

Erstaunlich, wie sie die Worte zum Klingen brachte; die anderen klebten an ihrem Mund, tranken jede Silbe, als hätten sie niemals vorher Hoch\_Herrod vernommen.

“Jedenfalls sprach die Prophezeiung von einer strahlend hellen und von einer dunklen Himmelshälfte. Die strahlend helle Hälfte sehen wir soeben. Sie stellt für uns eine Bedrohung dar. Kummerog hat uns warnen wollen, aber wir haben nicht gehört. Nun kommt es darauf an, daß wir zumindest den zweiten Teil der Warnung begreifen.”

“Was sollen wir tun, Künderin?”

Die Mahner boten ein klägliches Bild. Presto Go betrachtete sie mit einem Gefühl von Verachtung. Daß sie in der Rangfolge über ihnen stand, war mehr als berechtigt.

“Wir müssen unbedingt handlungsfähig werden. Kummerog hat sich angemeldet, aber erschienen ist er nicht. Dazu bedarf es offenbar einer weiteren Anstrengung. Wir müssen zum Tempel zurück. Und wir sollten uns schützen, denke ich.”

“Schützen?”

“Mit Kleidung”, erläuterte sie geduldig. “Wir werden so schnell wie möglich in der Schneiderei Kutten herstellen lassen, mit denen wir die Köpfe bedecken. Diese Kutten müssen außerdem sehr warm sein.”

Einer der Mahner, der mit dem verletzten Nas\_Organ, fragte: “Aus welchem Grund? Draußen ist es heiß geworden, nicht kalt!”

Sie musterte den anderen, bis er sich unter ihren Blicken wand. “Ich fürchte, daß du nichts gelernt hast. Wie lange wird es dauern? Wird auch der zweite Teil der Prophezeiung Wirklichkeit? Oder war das alles, was glaubst du wohl?”

“Ich ...”

“Vielleicht ist es sehr bald soweit. Noch ist es strahlend hell. Bald wird es vielleicht über der ganzen Stadt so dunkel wie in einer Kammer ohne Licht. Es wird kalt werden. Wir sollten froh sein, wenn wir etwas haben, das uns wärmt.”

“In der Dunkelheit finden wir uns nicht zurecht.”

“Ein berechtigter Einwand”, sagte Presto Go nachdenklich, “aber nicht entscheidend. Wenn wir die Kellergewölbe betreten, dann benutzen wir Fackeln, um den Weg zu finden. Solche Fackeln benötigen wir! Und zwar so viele wie möglich.”

Während die anderen verschwanden und hektische Betriebsamkeit entwickelten, stand Presto Go regungslos an der Scharte. Moond lag in der Apathie des Todes da. Im Verlauf einiger Stunden beobachtete sie, daß die leuchtende Scheibe am Himmel wanderte. Sie sank nach unten, berührte den Horizont und tauchte den städtischen Smog in Farbkaskaden.

Im Grunde war's ein wunderschönes Schauspiel. Ein erhabener Glanz als Leichtentuch, besonders als die Scheibe ihre brutale Leuchtkraft zu verlieren begann.

Die uralte Szonkar\_Doktrin fiel ihr wieder ein, die Theorie von fernen Welten. Was, wenn die Scheibe eine solche Fremd\_Welt darstellte?

Es wurde dunkel, immer dunkler, und für kurze Zeit war das gewohnte Zwielicht wiederhergestellt. Was sie vorausgesagt hatte, traf wirklich zu. Die Dunkelheit einer geschlossenen Hütte senkte sich über Moond, es wurde merklich kälter. Ein Windhauch ließ die Künsterin erzittern, diesmal nicht vor Angst, sondern fröstelnd. Was, wenn sich ausgerechnet jetzt ein Sturm erhob?

Der zweite Windstoß folgte sogleich. Er war stärker als der erste und brachte verbrannten Geruch von irgendwo.

Presto Go rief nach ihrem Gewand. Was die Mahner brachten, ähnelte einer notdürftig zusammengeflickten Robe mit Kapuzenteil, doppelt genäht, aus schwerem Stoff. Alle trugen dasselbe Kleidungsstück, sie in Gelb, die Helfer in Violett.

Eine Frau transportierte zehn Fackeln in einem Korb. So gerüstet betrat sie das Freie. Sie zündeten die Fackeln an und bewegten sich langsam die Straße entlang, über die Brücke, sogen den Gestank des Taumond als vertrautes, Sicherheit vermittelndes Detail in sich hinein.

“Seht!”

“Was denn?”

“Seht ihr nicht? Am Horizont und überall!”

Die Himmelsspirale blieben verschwunden. Dafür erstrahlten Millionen Punkte von oben. Sie waren alle ganz klein, sie funkelten und erinnerten entfernt an Diamantsplitter, die man in die Luft warf. Vor Urzeiten hatte Presto Go das Labyrinth von Norrfa besucht; unter anderem die berühmte Spielzeugkammer des A\_Jin\_Di. Der Himmel über Moond und der Anblick in der Spielzeugkammer wirkten identisch.

Presto Go ließ die Fackeln löschen. Das Licht vom Himmel war trüb, aber es reichte zur Orientierung.

Sie erreichten den Tempelplatz, ohne daß es einen Zwischenfall gegeben hätte. Mit einem völlig neuen Gefühl von Ehrfurcht starrten sie auf das kilometerhohe Gebilde, auf die strahlend hell erleuchtete, im Dunkeln weithin sichtbare Pforte.

“Was nun?” fragten die Mahner.

Sie legte das Nas\_Organ in tiefe Falten, für einen Moment unentschlossen, dann sagte sie: “Wir gehen hin und sehen uns die Dinge noch einmal an.”

Der Weg zum Tempel war zwei Kilometer weit. Ihre Schritte wirkten schaukelnd, ungelenk, von unbewußter Furcht gehemmt. Einige Dutzend Leichen waren liegengeblieben, die meisten in der Nähe der Pforte, am unsichtbaren Vorhang. Kühle Windstöße trieben den Leichengeruch auseinander.

Sie standen lange da und schauten nur, Presto Go ebenso wie ihre Mahner. Alle Weisheit reichte nicht weiter als bis an diesen Punkt.

Währenddessen tauchten Gestalten aus dem Dunkel, mit denen keiner gerechnet hatte. Zuerst nur ein paar, dann immer mehr. Von überall her kamen sie nun, aus allen Gegenden der Stadt. Viele trugen die weißen Gewänder der Clerea, aber es waren auch zahlreiche Pilger, Jünger Kummerogs und normale Stadtbewohner dabei. Obwohl sich im Verlauf weniger Stunden alles verändert hatte, obwohl praktisch eine Welt zusammengebrochen war, füllte sich der Platz mit Tausenden von Herreach. Und als Presto Go fast das Gefühl

hatte, es sei so etwas wie Normalität eingekehrt, da ereignete sich die allerletzte Sensation.

Räunen und Flüstern, von wo auch immer. Die Künsterin folgte den Blicken, legte den Kopf in den Nacken, starrte aufwärts wie alle anderen. Vom Himmel herab senkte sich ein schwarzer Schatten. Zuerst war's nur ein dunkler Kreis, dessen Umfang gegen die funkelnden Lichtpunkte rasant anwuchs.

“Es ist *groß*”, sagte jemand mit zitternder Stimme.

Presto Go antwortete tonlos: “Ja. Es ist unvorstellbar riesig.”

Das Ding am Himmel wuchs immer noch, mittlerweile erkannte man deutlich einen kugelförmigen Körper.

“Warum fällt es nicht herunter?”

“Ein schwebender Berg! Das kann es nicht geben!”

“Aber wir sehen es ja gerade...”

Die Kugel mußte ähnlich groß sein wie der Kummerog\_Tempel, ungefähr ein Kilometer Durchmesser. Was, wenn der schwebende Berg sich auf den Platz herabsenkte? Wenn alle Herreach unter einem nicht mehr vorstellbaren Gewicht zerdrückt wurden?

Zum zweiten Mal innerhalb kürzester Zeit schloß die Künsterin mit ihrem Leben ab. Selbst wenn sie versucht hätte wegzulaufen, es hätte längst nichts mehr genutzt. Das Ding am Himmel kam immer näher” Diesmal blieb es still auf dem Platz, von Panik keine Spur. Weniger nervenstarke Herreach hatten sich gar nicht herangewagt, waren in Hütten oder Häusern geblieben.

Der Luftzug der Winde mischte sich mit einem deutlich wahrnehmbaren Zug von oben. Einmal noch gab's eine Drift zur Seite, hundert Meter nach rechts, dann kam das schwebende Gebirge endgültig herunter. Seine Abwärtsbewegung endete wenige Meter über dem Boden.

Und nun: Stillstand, keine Geräusche. Presto Go spürte förmlich, daß etwas Schreckliches in der Luft lag. Die Kugel und der Tempel, die Helligkeit und die Dunkelheit—all das war viel zuviel.

“Was passiert jetzt?” fragte jemand in gepreßtem Herrod.

“Keine Ahnung.—Vielleicht ist alles vorbei. Möglich, daß wir alle sterben müssen.—Anzunehmen!— Und was ist mit Kummerog? Könnte es sein, daß die Kugel Kummerogs Feind ist? Ein zweites Haus für Götter?”

Presto Go hörte den Stimmen zu, sagte selbst jedoch keinen Ton. Sie starrte nur die Kugel an. Ein Teil der Wölbung ragte hoch oben über sie hinweg. Man konnte deutlich erleuchtete Punkte sehen, und in deren Nachbarschaft hoben sich gemaserte Stellen ab, die wahrscheinlich mit Aufbauten identisch waren. Die oberste Künsterin fühlte sich an eine schwarze Eisenbahn erinnert, nur eben in Kugelform und von unfaßbarer Größe.

Ganz unten an der Kugel, fünfzig Meter über dem Boden, tat sich etwas. Ein hell erleuchtetes Viereck wurde plötzlich sichtbar.

Presto Go brauchte ein bißchen, bis sich ihre Augen an die Beleuchtung gewöhnten. Durch die Reihen der Herreach lief ein stöhnedes Geräusch. Derselbe Vorgang wie am Tempel? Als sich die Pforte geöffnet hatte?

“Da!”

“Habt ihr's gesehen?”

“Ja.—Ja!”

Vor die gleißend helle Beleuchtung schob sich ein schwarzer Schatten. Er hatte zwei Arme, zwei Beine und einen Kopf. Und obwohl die Szene fünfzig Meter entfernt war, erkannte Presto Go mit schmerzhafter Deutlichkeit: Die Gestalt war *fremd*. Was sie zu sehen bekamen, das war alles mögliche, aber sicher kein Herreach.

“Kummerog?” fragte jemand.

“Nein.”

“Aber wer ist es dann?”

ENDE

Ein uraltes Weltbild bricht zusammen. Die Herreach, seit Beginn ihrer Evolution vom Universum abgekapselt, werden mit Tag und Nacht, mit Hitze und Kälte konfrontiert—and mit Lebewesen von einem fremden Planeten. Dieser fremde Planet ist die Erde, und die ersten Konfrontationen verlaufen eher unglücklich

... Das aber ist Thema des nächsten PERRY RHODAN Bandes, den Hubert Haensel geschrieben hat. Der Roman erscheint unter dem Titel:

STIEFKINDER DER SONNE