

2122

Die Prinzenkrieger

*Ein Leben in der Gläsernen Stadt -
und in der Speiche des Herrn des Lichts*
Ernst Vlcek

Die Hauptpersonen des Romans:

Soner - Der junge Prinz wächst in der Gläsernen Stadt des Planeten Kazién auf.

Marca - Der alte Prinzenkrieger erzieht seinen Sohn nach den uralten Regeln des »gozin«.

Parkiru - Der Sohn eines Ministers wird zum besten Freund des Prinzen.

Rodo - Der junge Pfauchone entwickelt eine seltsame Beziehung zu dem Prinzen.

Sihame - Die Tochter des Prinzenkriegers Vaccine wird zu Soners Schicksal.

Prolog: *Unselige Geburt*

Dies war ein besonderer Freudentag: Dem Prinzenkrieger Marca war ein Sohn geboren worden.

Und alle in der Gläsernen Stadt, die gesamte Bevölkerung des Planeten Kazién ... ja, ganz Ukkhar-Kaza feierte dieses lange ersehnte Ereignis. Und selbst die anderen acht Prinzenkrieger von Akhimzabar schickten ihre Grußbotschaften und Glückwünsche, die einen, wie der Herr des Schlafes Kurnic von Ukkhar-Sapin, mit aufrichtiger Anteilnahme, die anderen nur pflichtschuldig, wie etwa der Herr des Morgens Vaccine von Ukkhar-Kmi.

Denn es war für das Schicksal der gesamten Galaxis von außergewöhnlicher Bedeutung, wenn ein Prinzenkrieger einen Thronfolger zeugte.

Doch während die Untertanen des Prinzenkriegers Marca in ausgelassener Festtagsstimmung schwelgten, braute sich über dem Haupt des Herrn des Lichts Unheil zusammen.

Es geschah in der Abenddämmerung, bald nach der Geburt des Prinzen, als sich das dunkle Tuch der Nacht über die Gläserne Stadt breitete, dass der Himmel acht Mal aufglühte. Acht Mal zogen herabfallende Meteoriten ihre glühende Bahn über den violett gefärbten Himmel.

Die alten Weisen warteten darauf, dass wenigstens ein neunter Meteorit in der Atmosphäre von Kazién verglühte. Doch ihre Hoffnung war vergebens. Es blieb bei der unheilvollen Zahl acht.

War der Meteoritenfall allein für sich schon ein bedrohliches Omen, so wurde es von der Anzahl der Niedergänge noch zusätzlich verschärft.

Denn die Acht war für die Pfauchonen die *absolute Unglückszahl!*

Die alten Weisen der Gläsernen Stadt, die der Gilde der Astronomen entstammten, schickten daraufhin eine Abordnung in den Palast des Herrn des Lichts, die ihn auf die Bedeutung dieses göttlichen Himmelszeichens aufmerksam machten. Der achtmalige Meteoritenfall sei, so verkündeten sie ihrem Herrscher, ein untrügliches Zeichen dafür, dass der Ukkhar-Kaza eine Ära des Krieges und des Leides und der verlorenen Ehre bevorstünde. Und diese göttliche Fügung könne nur getilgt werden, wenn Marca seinen Erstgeborenen opfere.

Daraufhin bat der Herr des Lichts die Gilde der Astronomen vollzählig zu sich. Er kleidete sich in das Gewand des Kriegers, trug volle Rüstung und war mit seinen beiden Schwertern bewaffnet. Und hatte, wie immer, seinen Mishim bei sich. Den Dolch, in dem seine Seele wohnte.

Nachdem die 88 Astronomen im Audienzsaal versammelt waren, verschloss Marca alle Türen und auch die Fenster, so dass nicht einmal das Licht der Sterne den Raum erhellen konnte. In diese absolute Finsternis sprach der Herr des Lichts:

»Es darf nicht sein, dass das Omen des Unheils mit dem Leben des Thronfolgers getilgt werden soll. Mir wird die Gnade, dass meine Gattin Shebea mir einen weiteren Thronfolger schenkt, leider versagt bleiben. Darum ist es mir

unmöglich, meinen Erstgeborenen zu opfern. Sein Leben ist das höchste Gut, das die Ukkhar-Kaza besitzt. Es war daher als Prinzenkrieger meine heilige Pflicht, eine andere Lösung für dieses Problem zu suchen. Und ich habe die Lösung gefunden. Das schicksalhafte Ereignis muss ungeschehen gemacht werden.«

»Aber Herr, mein Prinzenkrieger«, wagte der Älteste der Astronomen einzuwerfen, »der Meteoritenfall kann nicht ungeschehen gemacht werden.«

»Doch, er kann«, widersprach Marca. »Ich habe die Macht dazu, und ich werde sie gebrauchen.«

Der Prinzenkrieger Marca hielt daraufhin in der Sprache der Ehre eine kurze Ansprache, die die Astronomen jedoch nicht verstehen konnten, weil sie der Ehrensprache nicht mächtig waren. Mit seinen Worten bat Marca die Götter um Vergebung, und er richtete seine Entschuldigung an die Zeit und an den Raum, weil er sich gezwungen sah, sich über sie alle hinwegzusetzen und im Namen der Ehre auf sie Einfluss zu nehmen.

Nachdem der Herr des Lichts dieses unerlässliche Ritual beendet hatte, ging er ans Werk. Er richtete die alten Weisen von Kazién einen nach dem anderen hin. Seine beiden Schwerter kamen für Minuten nicht zur Ruhe und fanden mit jedem Streich ihr Ziel. Als das kurze Gemetzel beendet war, legte Marca das blutbesudelte Kriegergewand ab und behielt lediglich seine beiden Schwerter und den Mishim.

Er verließ den Ort des Geschehens in dem Bewusstsein, das einzig Richtige - das einzig Mögliche - getan zu haben. Marca brauchte nicht zu befürchten, dass ihm in jener Nacht einer seiner Minister oder jemand aus dem Gesinde begegnen würde. Denn er hatte vorsorglich über den gesamten Palast die Quarantäne verhängt und hatte den Sektor mit dem Audienzsaal räumen lassen.

Er hatte nur noch zwei Dinge zu tun.

Er legte einen Brand, der diesen Teil des Palastes einäschern und somit das Zeugnis seiner Geschichtskorrektur austilgen würde.

Danach löschte Marca das Ereignis des Meteoritenfalles aus den Annalen von Ka und verfügte, dass jegliche Erwähnung dieses Ereignisses mit der Todesstrafe geahndet wurde. Ihm war im selben Augenblick klar, dass dies eine Reihe von Todesurteilen nach sich ziehen würde, bis allen klar sein würde, wie ernst es ihm war.

Denn der achtmalige Meteoritenfall hätte nicht geschehen dürfen.

Und nun war es auch nicht geschehen!

Dieser Tag hatte ein Tag der Freude zu sein!

Denn dem Reich des Lichts war ein Prinz geboren worden!

1.

Der kleine Prinz

Der kleine Prinz bekam den Namen Soner.

Soner war kein Name, der wegen seines besonderen Klanges oder einer persönlichen Beziehung des Prinzenkriegers dazu ausgewählt worden war. Kein Name des Herzens oder der Emotion, vielmehr war es ein Name mit besonderem geschichtlichen und mythischem Bezug. Die Propheten der Ukkhar-Kaza hatten ihn in mühevoller und aufreibender Quellenforschung erarbeitet.

Der antike Soner war einst auf dem Planeten Pfauchon, der legendären Ursprungswelt aller Pfauchonen, der letzte Feldherr gewesen, der die alte Heimat bis zuletzt verteidigt hatte und mit ihr in den Untergang gegangen war.

Soner war demnach gleichbedeutend mit dem Bild des strahlenden Helden, dessen Seele im Leben nach dem Tode, dem *wahren* Leben, Unsterblichkeit erlangt hatte.

Und diese Fügung, dass der Lebensweg des Prinzen Soner auf diese Weise vorgezeichnet war, erfüllte den Prinzenkrieger Marca mit ganz außerordentlicher Zufriedenheit. Es hatte sich demnach gelohnt, dass er die bösen Omen mit dem Schwert ausgetilgt hatte. Nichts sollte das *gozin* des Thronfolgers trüben.

Der Prinz wuchs im Herrscherpalast hoch über der Gläsernen Stadt wohl behütet und umsorgt auf. Über seine Sicherheit wachten unzählige Personen, und mindestens ebenso viele lasen ihm jederzeit seine Wünsche von den Augen und aus seiner Gestik ab. Aber bestimmt doppelt so viele waren nur dazu da, für die Erziehung und die Bildung des kleinen Prinzen zu sorgen, denn es war wichtigstes Gebot, dass er alle Formen der höfischen Etikette von klein auf zu beherrschen lernte.

Es gab für alle Lebensbereiche des heranwachsenden Prinzen ganze Kolonnen von Verantwortlichen, aber es gab niemanden, der dafür zuständig gewesen wäre, ihm Liebe und Wärme zu geben. Denn eine Mutter, die dafür hätte sorgen können, hatte der kleine Prinz nie kennen gelernt. Und seine Amme Iffenate war eine überaus gestrenge und gefühlskalte Person, die über eine Schwadron gleichartiger weiblicher Wesen gebot, die alle Klone von ihr hätten

gewesen sein können.

Als Soner sie einmal nach seiner Mutter fragte, da hatte ihm Iffenate mit gewohnt kalter Stimme geantwortet: »Ein Prinz, der an Mutterschößen hängt, kann nie zum Krieger reifen.«

Seit damals hatte Soner niemanden mehr nach dem Schicksal seiner Mutter gefragt, denn er hatte begriffen, dass sich das für ihn als künftigem Prinzenkrieger nicht geziemte.

Auf solche und ähnliche Weise wurde der Prinz von früh an geformt. Es wurden ihm alle benötigten Lebensregeln und Umgangsformen im Dialog und an praktischen Beispielen beigebracht. Schon als er als Kleinkind die ersten Schritte machte, wurde bei ihm auf Haltung geachtet und permanent darauf korrigierend eingegriffen. Und schon als die ersten Laute über seine Lippen kamen, berichtigten ihn die Lehrer unermüdlich und formten mit gnadenloser Geduld für ihn die richtigen Worte, bis sein Sprachapparat sie perfekt nachplappern konnte, noch ehe sein Verstand begreifen konnte.

Ihm wurden ebenso Hochmut und Eitelkeit auf gezwungen und die Distanz zu den niederwertigeren Wesen in seinem Umfeld. Und das waren alle - bis auf den Prinzenkrieger, den er nicht Vater nennen durfte.

Soner hätte eigentlich keinen Augenblick seines jungen Lebens unbeaufsichtigt sein können, hätten ihm seine Erzieher nicht ganz bewusst Freiräume zugestanden. Denn schon in frühester Lebensphase gehörte auch eine gewisse Selbstständigkeit zur Erziehung des Prinzen, die ihm im späteren Leben zur Stärke werden musste. Diese Momente nutzte der Prinz weidlich aus.

Schon im Alter von zwei begann er mit seinen Entdeckungsreisen durch den Palast, lernte dabei ein an Wundern reiches Universum kennen. Der kleine Prinz wusste freilich nicht, dass Wachen und Erzieher ihm absichtlich auswichen und es ihnen bei Strafe verboten war, seinen Weg zu kreuzen, wenn er gerade seine »Freistunden« genoss. Sie waren aber sofort zur Stelle, wenn sie merkten, dass den kleinen Prinzen das Alleinsein überforderte und ihn Furcht beschleichen könnte.

Bei solchen Wanderschaften durch unbekannte Regionen des Palastes hatte der kleine Prinz auch eine Reihe ungewöhnlicher Erlebnisse.

Als er eines Tages in einen Bereich vorstieß, in dem er zuvor noch nie gewesen war, da kam er in einen für ihn überaus wunderlichen Raum. Es gab nur ein einziges lang gestrecktes Pult mit einem mobilen, schwebenden Kontursessel. Aber das nahm Soner nur nebenbei wahr.

Er hatte nur Augen für die vielen Fenster, die entlang aller vier Wände und in die Tiefe gestaffelt angeordnet waren. Es waren deren so viele, dass er sie nicht zählen konnte. Sie waren unterschiedlich groß, und manche überlagerten einander teilweise. Aber keines zeigte den Ausblick auf die Gläserne Stadt, wie es eigentlich zu erwarten gewesen wäre, denn hinter diesen Mauern erstreckte sich die Residenzstadt.

Alle diese Fenster gaben den Blick auf die Sterne frei, wie sie Soner vom Nachthimmel kannte. Nur waren die Sterne in den Fenstern viel heller und zumeist auch viel dichter gesät als auf dem Nachthimmel selbst bei klarster Sicht. Diese Sterne waren voller Feuer und von einer elementaren Kraft, die Soner auf der Haut fast zu spüren meinte.

Und vor diesen Sternenmeeren zogen Fahrzeuge vorbei. Manche schneller, andere langsamer, und manche standen sogar still. Aber es waren alles Fahrzeuge wie Soner sie zuvor noch nie gesehen hatte. Sie besaßen alle die Form von dicken Scheiben verschiedener Größe. Eine dieser Scheiben beanspruchte ein ganzes großes Fenster für sich. Sie war besonders groß und rotierte langsam um ihre Mittelachse. Während der Drehung kamen Schriftzeichen in Sicht, die auf der Hülle der oberen Aufbauten prangten.

»KIJAKAN«, las Soner laut ab. Dabei fröstelte es ihn, so beeindruckt war er.

Plötzlich aber schlossen sich alle Fenster schlagartig - und dann waren nur noch nackte, kalte Wände zu sehen. Soner fühlte sich ertappt und lief davon.

Noch Tage danach wartete er bange darauf, dass dieser Vorstoß auf verbotenes Terrain Folgen für ihn nach sich ziehen würde. Aber nichts passierte. Der Vorfall wurde stillschweigend übergangen. Für Soner blieb es aber ein einschneidendes Erlebnis.

Erst viel später, als er fundierteres Wissen hatte und Zusammenhänge begriff, erkannte er, dass er damals ins Allerheiligste des Raumfahrtministers Admiral Hergetoor eingedrungen war, der sein Büro vermutlich bei Soners Kommen geräumt und es versäumt hatte, die Holoverbindungen zu Weltraumverbänden zu deaktivieren.

Als Soner sich wieder gefasst hatte und Tage später noch einmal bis zu jenem Raum vorstieß, fand er ihn verschlossen vor.

Ein weiteres Erlebnis blieb Soner nicht minder eindrucksvoll im Gedächtnis haften. Auch diesmal gelangte er auf seiner Erkundungsreise durch den Palast in einen Raum, an dem ein kleiner Prinz eigentlich nichts verloren hatte. Es handelte sich um ein privates Konferenzzimmer des Prinzenkriegers Marca, seines Vaters, den er nicht Vater nennen durfte.

Dort fand er den Prinzenkrieger im Gespräch mit dem Minister Aldomen vor, der für die Sicherheit des

ganzen Planeten Kazién zuständig war.

Der Prinzenkrieger sprach in einer fremden Sprache, und der Minister antwortete ebenso. Aus beider Mäuler kamen bellende Laute, die rau und krächzend klangen, gerade so, als verstellten sie ihre Stimmen. Die seltsamen kehligen Laute hatten für Soner etwas Aggressives, Bedrohliches an sich. Für ihn hörte es sich an, als stritten der Prinzenkrieger und der Minister miteinander. Dabei war ihre Haltung alles andere als kämpferisch. Und als die beiden einander abschließend jeder eine Hand auf die Schulter legten, die Geste des Einverständnisses, war Soner sofort klar, dass er einem Irrtum aufgesessen war.

Er hatte nicht einem Streit beigeohnt, sondern einem ernsten, wichtigen Gespräch unter Männern.

Soner hatte sich eine Lautfolge gemerkt, und die wollte ihm nicht mehr aus dem Sinn. Er sagte sie sich immer wieder vor und übte sich vor allem in den rauen Kehllauten, bis er sie seiner Meinung nach schon recht gut beherrschte.

Während einer Unterrichtsstunde, die ihm sein ungeliebter Lehrer Eilsendor gab, fasste er sich ein Herz und flüsterte die aufgeschnappten Worte laut genug, dass Eilsendor sie hören musste.

Der Lehrer wirbelte herum, sah Soner streng und forschend an und fragte mit unheilvoller Stimme: »Was möchtest du mir in der Ehrensprache mitteilen, Soner?«

Mit dieser Reaktion war Soner überaus zufrieden. Er brauchte auf die Frage des Lehrers nicht einmal zu antworten, denn dieser war gegenüber dem Prinzen ein Niedriger, der kein Recht auf Antwort hatte. Aber Soner lernte daraus, dass er Fragen nicht unbedingt stellen musste, um Antworten zu bekommen. Es gab auch raffiniertere Methoden, um sich für ihn unzugängliches Wissen anzueignen.

Diese Methoden praktizierte er in den folgenden Jahre unzählige Male erfolgreich, ohne zu ahnen, dass dem Prinzenkrieger darüber berichtet wurde und er überaus angetan von den diplomatischen Winkelzügen seines Thronerben war.

*

Eine weitere Begegnung bei einem seiner Streifzüge durch den Palast wurde für Soner zukunftsweisend.

Plötzlich trat ihm aus einem Seitengang ein Pfauchonenjunge entgegen, etwa in seinem Alter. Der unbekannte Junge erstarrte bei seinem Anblick zuerst vor Schreck, was ein deutliches Signal war, dass er ihn erkannt hatte. Aber der Junge fasste sich, drehte sich um und wollte fliehen.

»Halt!«, befahl Soner, dem die Macht seiner Worte inzwischen längst bewusst war.

Wieder erstarrte der fremde Junge mitten in der Bewegung. Er hatte sich halb um seine Achse gedreht, die Arme im Schwung erhoben. So verharnte er mit ergeben geschlossenen Augen.

Soner ging zu ihm und baute sich vor ihm auf. »Wer bist du?«, fragte er.

Der Junge begann zu zittern.

»Ich möchte wissen, wie du heißt«, sagte Soner um eine Spur strenger. »Hast du keine Sprache?«

»Ich heiße Parkiru«, kam es mit zittriger Stimme über die halb geschlossenen Lippen des Jungen.

»Sieh mich an, wenn ich mit dir rede!«

»Das ... wage ich ... nicht...«

»Ich befehle es dir!«

Der Junge hob nur zögernd den Blick, seine Augen flatterten. Aber dann, als er Soners freundlichem Blick begegnete, hielt er diesem stand.

»Na, also, du kannst dich ja überwinden«, sagte Soner wohlwollend. »Wie heißt du?«

»Mein Name ist Parkiru.«

»Und was hast du im Palast des Prinzenkriegers zu suchen?«

»Mein Vater ist General und bekleidet den Posten eines Ministers.«

»Du willst behaupten, dass dein Vater ein Saltanträger ist?«, staunte Soner.

»Ja, das ist er.«

»Wie heißt er?«

»Sein Name ist Aldomen, und er ist Minister für planetare Sicherheit.«

Der Vater dieses Jungen namens Parkiru war demnach jener Minister, den er, Soner, im Gespräch mit dem Prinzenkrieger belauscht hatte, als sie sich in der Ehrensprache unterhalten hatten. Soner gab die Lautfolge von sich, die er sich gemerkt hatte und mit der er Lehrer Eilsendor überlistet hatte.

Aber Parkiru reagierte nur mit verständnisloser Verwunderung darauf, woraus Soner schloss, dass er noch nie etwas von der Ehrensprache gehört hatte.

Soner mochte den Jungen. Vor allem bot sich mit ihm die Chance, in seiner Freizeit nicht immer nur allein durch den Palast schleichen zu müssen.

»Bist du öfter im Palast unterwegs, Parkiru?«, fragte er ihn.

»Eigentlich nicht...«

»Aber würdest gerne einmal mit mir auf Erkundung gehen?«

»Das ist für mich sicher verboten.«

»Nicht, wenn ich deine Begleitung wünsche«, sagte Soner selbstsicher. »Für mich gibt es keine Verbote.« *Nur Regeln*, fügte er im Geiste hinzu. »Dann treffen wir uns morgen um dieselbe Zeit hier. Einverstanden?«

»Einverstanden.«

Dies war der Beginn einer lebenslangen Freundschaft.

Schon bei ihrem ersten gemeinsamen Streifzug stellte Soner fest, wie vergnüglicher es war, zu zweit auf Entdeckungsreise zu gehen. Nicht nur, dass man sich über das Neue unterhalten und über Zweifelhafte diskutieren konnte, man spornte sich auch gegenseitig an, wurde durch die Unterstützung des anderen mutiger, was manchmal bis zu Übermut und zur Dreistigkeit ging.

Doch Parkiru war stets bedacht, die Etikette nicht zu verletzen und sich an die höfischen Regeln zu halten. Er war es, der Soner vor so manchem Fehltritt bewahrte, der selbst für einen Prinzen unangenehme Folgen haben konnte.

Parkiru bewahrte selbst zu Soner stets eine gewisse Distanz, er vergaß nie, dass es ein Thronerbe war, den er zum Freund hatte und dem der entsprechende Respekt zu zollen war. Soner versuchte lange Zeit, Parkiru umzustimmen und ihm die anerzogene Hochachtung vor sich zu nehmen. Aber als diese Versuche nichts fruchteten, nahm er Parkiru so wie er war, und sie kamen sehr gut miteinander aus.

Es gab nur einmal eine Situation, die alles für die beiden Freunde in Frage stellte. Aber das hatte mit Parkirus Einstellung nichts zu tun, es lag am System.

Soner und Parkiru hatten sich immer eingebildet, ihre Streifzüge seien geheime Unternehmungen, von denen außer ihnen beiden niemand sonst etwas wusste. Doch eines Tages drangen sie in einen Sektor vor, der für sie eigentlich nicht hätte zugänglich sein dürfen. Wahrscheinlich war es der Nachlässigkeit einer Wache zuzuschreiben, dass sie trotz aller Sicherheitsvorkehrungen dennoch Zugang fanden.

Jedenfalls kamen sie in die Überwachungshalle und entdeckten, dass von dort aus in sämtliche Regionen des Palastes - mit Ausnahme der Privaträume des Prinzenkriegers - Einsicht genommen werden konnte. Jeder Korridor, jeder Raum, den Soner und Parkiru jemals aufgesucht hatten, konnte von hier aus beobachtet werden.

Und jetzt herrschte hier Aufruhr, weil man Soner und Parkiru aus den Augen verloren hatte.

Die Freunde traf die Erkenntnis wie ein Keulenschlag, dass sie stets unter Beobachtung gewesen waren. Sie resignierten dennoch nicht, sondern nahmen sich vor, Wege zu finden, um sich den allgegenwärtigen Augen ihrer Wächter zu entziehen.

»Wie frei und unbeobachtet könnten wir nur außerhalb des Palastes sein«, stellte Parkiru bedrückt fest.

»Dann müssen wir ein Schlupfloch nach draußen finden«, kündigte Soner an.

*

Die Erkenntnis, in einem goldenen Käfig gefangen zu sein, setzte Soner sehr stark zu. Nicht nur, dass er die meiste Zeit des Tages von Lehrern und allen möglichen Höflingen umgeben war, man gönnte ihm nicht einmal eine kurze Zeitspanne, in der er frei atmen und er selbst sein konnte.

Er würde einst, wenn er die Nachfolge des Prinzenkriegers Marca antrat, der Herrscher über tausend Welten sein und hunderttausend Raumschiffe befehligen - ein Herr über Leben und Tod. Das wussten alle, die Umgang mit ihm hatten, und entsprechend war die Ehrerbietung, die sie ihm entgegenbrachten. Aber keiner von jenen, die vor ihm zu Knechten krochen und ihm dienerten, war bereit, ihm ein Stück Freiheit zu gewähren.

Er befahl dem Wachkommandanten, die Überwachungsanlagen während seiner Freizeit in jenen Sektoren abzuschalten, in denen er sich gerade aufhielt. Doch dieser weigerte sich, dies zu tun, selbst unter Androhung härtester Bestrafung.

»Du widersetzt dich also dennoch meiner Befehlsgewalt?«, fragte Soner in ungläubigem Zorn.

»Das würde ich nie wagen, mein Prinz«, antwortete der Kommandant respektvoll. »Aber in diesem Fall besitzen die Anordnungen des Prinzenkriegers Priorität.«

Soner sah davon ab, den Wachkommandanten zu maßregeln, denn gegen den Befehl des Prinzenkriegers zu verstoßen war schlimmer als der Tod. Es bedeutete den Verlust der Ehre.

Danach versuchte Soner über seinen ältesten und strengsten Lehrer Eilsendor zum Ziel zu gelangen.

»Du und deine Zunftbrüder, ihr habt mir in den wenigen Jahren mehr Wissen beigebracht, als andere Pfauchonen in zehn Leben erlernen könnten«, schmeichelte er dem Lehrer.

»Das ehrt mich sehr, mein Prinz«, sagte Eilsendor emotionslos.
»Ich habe das Gefühl, bereits alles zu wissen«, fügte Soner hinzu.
»Verzeih mir, mein Prinz, wenn ich dir widerspreche«, sagte daraufhin Eilsendor in einem Anflug von Amüsiertheit. »Aber was du für umfassendes Wissen hältst, ist lediglich ein Bruchteil von dem, was es für dich noch zu lernen gibt.«

Soner winkte verächtlich ab; er wollte ja auf etwas ganz anderes hinaus.
»Jedenfalls habt ihr mich unglaublich viel gelehrt«, sagte er. »Doch ist darunter nichts, was ich in meinem jungen Leben nutzbringend anwenden kann. Ihr habt mir keinerlei nützliches Wissen für den täglichen Gebrauch beigebracht.«

Eilsendor dachte kurz nach, während er den Kopf wiegte, dann sagte er: »Daran mag schon etwas Wahres sein. Aber ein Prinz lernt nicht für den Augenblick, sondern für das Leben.«

Eilsendor legte eine kurze Pause ein, bevor er fragte: »Hast du an spezielles nützliches Wissen gedacht, mein Prinz?«

»Ja, das habe ich, in der Tat«, antwortete Soner, und dann sagte er, was er meinte: »Ich verlange, dass du und deine Zunftbrüder mir beibringt, wie man Sicherheitsanlagen umgeht und deaktiviert.«

Eilsendor schwieg verblüfft, die Konsterniertheit stand ihm ins Gesicht geschrieben. Schließlich sagte er: »Das, mein Prinz, ist ein Begehr, dem ich unmöglich nachkommen kann.«

»Ich befehle es dir, mich dieses Wissen lehren zu lassen!«

»Bedaure, mein Prinz, diesem Befehl muss ich mich widersetzen.«

»Auch wenn es dich das Leben kosten würde?«, fragte Soner in sich steigender Wut. Er hatte Eilsendor noch nie gemocht, doch jetzt begann er ihn zu hassen:

»Selbst um den Preis meines Lebens«, sagte Eilsendor unerschütterlich.

»Dann verlange ich es!«, schrie Soner außer sich. »Wenn du mir nicht dieses Wissen gibst, gib mir dein Leben!«

»Dein Wort ist mir Befehl«, sagte Eilsendor noch immer ungerührt.

Er machte vor dem Prinzen eine Ehrbezeugung, dann holte er seinen Mishim, den rituellen Selbstmorddolch der Pfauchonen, hervor und legte ihn vor sich hin.

Soner beobachtete ihn gespannt. Er fragte sich, wie weit Eilsendor gehen würde, bevor er ihn um Gnade anflehte. Aber noch machte der Lehrer weiter. Er entledigte sich in feierlichem Ernst seines Obergewandes, bis sein Körper bis zur schmalen Taille nackt war. Während des rituellen Entkleidens hatte Eilsendor Soner keinen Moment aus den Augen gelassen, und Soner war bemüht, seinem Blick standzuhalten.

Jetzt beugte sich Eilsendor hinunter und hob den Mishim auf. Er holte ihn aus der Scheide und setzte ihn mit der Spitze an seine Brust. Dann sagte er in feierlichem Ernst: »Möge dir dies eine Lehre sein, mein Prinz!«

Und mit diesen Worten stieß er sich den Mishim in die Brust.

Soner sah mit offenem Mund zu. Er hatte Eilsendor Einhalt gebieten wollen. Er hätte sich diese Blöße gegeben und ihm gnadenhalber das Leben belassen. Aber er brachte keinen Ton hervor.

Er sah, wie sich Eilsendor den Mishim bis zum Anschlag ins Herz ramnte, sah, wie er noch immer keine Miene verzog, nicht einmal wankte. Aber dann drehte Eilsendor die Klinge in seinem Körper herum. Und plötzlich spritzte Blut. Und Eilsendor wankte und fiel der Länge nach zu Boden, auch im Tod ein aufrechter, stolzer Pfauchone.

Soner konnte nicht fassen, was geschehen war.

Er hatte einen Pfauchonen aus einer Laune heraus in den Tod getrieben. Obwohl er es nicht wirklich gewollt hatte. Und ohne zu wissen, dass sein Wort wirklich solche Macht über andere hatte.

Soner würde diesen Schock nie in seinem Leben ganz überwinden.

Und er nahm sich ganz fest vor, nie wieder mehr leichtfertig mit dem Leben anderer zu spielen.

2.

Erste Erfahrungen

Es kam eine Zeit, da bekam Soner kaum mehr Gelegenheit, sich mit seinem Freund Parkiru abzugeben. Die beiden verloren einander immer mehr aus den Augen. Schuld daran waren die Pflichten, denen ein Thronerbe nachzukommen hatte.

Vorbei waren die Tage des sturen Paukens, an denen Soner Wissen ohne Ende in sich einsaugen musste, ohne sich recht klar zu werden, wozu das gut sein sollte. Nun traten immer mehr Dinge des täglichen Lebens in den Vordergrund.

So kam es eines Tages, dass Soner aufgefordert wurde, den Prinzenkrieger Marca auf einer Reise durch sein Hoheitsgebiet Ukkhar-Kaza zu begleiten. Dies war der Höhepunkt seines bisherigen Lebens; entsprechend aufgeregt war der Prinz von Kaza.

Es war ein unvergleichliches Erlebnis, mit der Fähre den Planeten Kazién zu verlassen und in den Orbit zu fliegen, wo bereits die KIJAKAN und zwanzig kleinere Trossschiffe parkten. Soner hatte die KIJAKAN schon einmal als Holografie im Kommandostand des Raumfahrtministers Admiral Hergetoor gesehen, ohne damals freilich zu wissen, dass es sich um das Flaggschiff des Prinzenkriegers handelte. Und er hatte auch keine Ahnung von dessen gewaltiger Größe gehabt.

Inzwischen waren ihm die technischen Daten geläufig, dennoch überwältigte ihn der Anblick der KIJAKAN förmlich.

Sie war diskusförmig wie alle pfauchonischen Raumschiffe und hatte die Abmessungen eines Schlachtschiffes, nämlich einen Durchmesser von 1720 Meter und eine Dicke von 850 Meter im Zentrum. Ebenso wie die Schlachtschiffe besaß auch die KIJAKAN an der Außenhülle sich sternförmig vom Zentrum erstreckende, neunadrigte Verstreben aus blauem Metall, die sich wie Spantenskelette über die Hülle erstreckten. Der eklatanteste Unterschied zu allen anderen Flotteneinheiten war jedoch, dass die Hülle der KIJAKAN nicht schwarz war, sondern wie mit Diamanten überzogen wirkte. Das Licht der Sterne und der Sonne ka brach sich myriadenfach darin.

Ein Raumschiff eines Prinzenkriegers würdig!

Wie bescheiden nahmen sich dagegen die 20 Trossschiffe aus! Mit ihren lediglich 120 Metern Durchmesser und ihren schwarzen Hüllen wirkten sie neben der KIJAKAN wie Fremdkörper.

Soner wäre zu gerne an Bord der KIJAKAN gegangen, doch wusste er, dass dies das Protokoll nicht zuließ. Denn dem Prinzen von Kaza war es nicht gestattet, das Flaggschiff des Prinzenkriegers zu betreten. Er musste auf einem Trossschiff mitfliegen. Erst wenn er selbst Prinzenkrieger war, durfte er die KIJAKAN mit seiner Anwesenheit in Besitz nehmen.

Da er über diese Sitte informiert war, machte es Soner nichts aus, die ALAUDO zu betreten. Hier war sein Platz wenigstens in der Kommandozentrale, denn seiner Stellung nach war der Prinz vom Kaza der Oberkommandierende. Die Praxis sah jedoch anders aus. Soner hätte sich nie erdreistet, dem Kommandanten Asccillo irgendwelche Befehle zu geben. Das stand ihm im Moment wegen seiner Unerfahrenheit noch nicht zu. Vielleicht in ein paar Jahren, wenn er im Zuge seiner umfassenden Schulung die Ausbildung zu einem Raumfahrer bekam.

Jetzt begnügte er sich damit, den Flug als unbeteiligter Gast mitzumachen und die Wunder des Alls sowie fremder, exotischer Welten in sich aufzunehmen.

Soner begriff auf dieser und den folgenden Reisen durch die erste von insgesamt neun Speichen der Galaxis Wassermal wirklich, was ein Vielvölkergemisch bedeutete. Die Pfauchonen waren nur ein Volk unter vielen, wenngleich sie an erster Stelle zu nennen waren. Sie waren die Wächter von Akhimzabar, die kriegerische Auseinandersetzungen zu verhindern und für Frieden und Ordnung zu sorgen hatten.

Doch die neun Prinzenkrieger waren nicht gleichzusetzen mit absoluten Herrschern. Sie besaßen zwar die größte Macht in dieser Sternensinsel, aber sie durften sie nicht willkürlich gebrauchen, schon gar nicht zum Selbstzweck, sondern hatten sie zum Wohle der ihnen anvertrauten Völker zu handhaben.

Das war eine immense Verantwortung. Doch würde jeder Prinzenkrieger das Wohl des eigenen Volkes hinter das der anderen stellen. Das war keine erzwungene Opferbereitschaft, es war einfach eine Frage der Ehre!

Denn die Pfauchonen waren schon seit vielen Tausenden von Jahren, die Ordnungshüter in Akhimzabar.

Soner begann allmählich zu begreifen, dass die ritualisierten Ehrbegriffe einen viel tieferen Sinn hatten, als den der Pflege der eigenen Eitelkeit. Kein anderes Volk, dem der Ehrbegriff nicht so heilig gewesen wäre wie den Pfauchonen, wäre dieser Aufgabe, eine ganze Galaxis zu verwalten, gewachsen gewesen. Nur die Pfauchonen konnten allen Zivilisationen von Akhimzabar und den Pangalaktischen Statistikern auf dem Planeten Vision sowie deren extragalaktischen Besuchern Sicherheit und Frieden gewähren.

Nur einmal angenommen, ein Feind würde auftauchen, der den Weg an ihrem Bündnisgefährten, dem Guten Geist von Akhimzabar, vorbei fände und Krieg in die Galaxis zu tragen versuchte. Die Pfauchonen wären zur Stelle und würden siegen oder bis zum letzten Angehörigen ihres Volkes kämpfen. Alles andere wäre ehrlos!

Soner war stolz, ein Pfauchone zu sein. Und eines Tages, wenn Prinzenkrieger Marca den Weg für ihn frei gab, würde er der Herrscher über die Speiche Kaza sein und sein Leben in den Dienst dieser ehrenvollen Aufgabe stellen.

Das war sein *gozin*!

Soner lernte bei den wenigen Reisen, die er im Fahrwasser des Prinzenkriegers Marca machte, unglaublich viel und wurde merklich reifer - wie ihm seine Lehrer versicherten. Aber nach der sechsten Rundreise durch Ukkhar-Kaza machte sich bei ihm allmählich Enttäuschung breit. Denn er hatte jedes Mal gehofft, dass des Prinzenkriegers Mission ihn auch zu den Pangalaktischen Statistikern führen würde. Er wünschte sich nichts mehr, als einmal Vision, den legendären Planeten Zabar-Ardaran, zu betreten.

Aber Soner wurde jedes Mal enttäuscht, denn die KIJAKAN steuerte nie das Zentrum von Akhimzabar mit dem Sitz

der Pangalaktischen Statistiker an. Er träumte oft davon, wie es sein musste, einem der neun Statistiker gegenüberzutreten und seinen Verkündungen zu lauschen. Er hatte keinerlei Vorstellungen davon, wie das war, denn seine Lehrer schwiegen zu diesem Thema. Aber allein die Tatsache, dass sie in der pfauchonischen Religion den Göttern gleichzusetzen waren, beflügelte Soners Fantasie.

Die Pangalaktischen Statistiker waren die Unsterblichen, die im Jenseits über die Seelen der Pfauchonen wachten.

Dies war die Quintessenz der gesamten pfauchonischen Religion: Im Körperlichen Leben war einem die Seele nur geliehen. Man konnte sich jedoch durch ein ehrenvolles Leben das Recht erwerben, nach dem Tode über seine geliehene Seele zu verfügen und so im Ewigen Jenseits die Unsterblichkeit erlangen. Dies war das Bestreben eines jeden Pfauchonen. Denn wer seine Ehre verlor, der verlor auch seine Seele und fiel der ewiger Verdammnis anheim.

Die Pangalaktischen Statistiker waren die Verwalter des Seelengeheges der Pfauchonen. Was jedoch besonders daran faszinierte, war die Tatsache, dass es sich bei ihnen nicht um mystische Sagengestalten handelte, sondern dass die Pangalaktischen Statistiker reale Wesen waren, die sich ihren Besuchern stellten und ihnen tiefgründige Verkündungen vermittelten.

Sie waren gleichzeitig die oberste Instanz in Akhimzabar, die über den Pfauchonen und deren Prinzenkrieger standen.

Doch Soner war es bei seinen ersten Reisen durch die Ukkhar-Kaza von Akhimzabar nicht gegönnt, den legendären Planeten Zabar-Ardaran zu betreten und den Pangalaktischen Statistiker zu lauschen.

Bei einer der wenigen Gelegenheiten, bei denen Prinzenkrieger und Prinz unter sich waren und wie Vater und Sohn miteinander umgehen konnten, sprach Soner seinen Vater darauf an. »Wann werde ich endlich den Planeten Zabar-Ardaran und die Pangalaktischen Statistiker kennen lernen, Vater?«, wollte er wissen.

»Da wirst du dich ein wenig in Geduld üben müssen, mein Sohn«, antwortete Prinzenkrieger Marca lachend. »Aber ich verspreche dir, dass dies irgendwann einmal geschehen wird.«

»Und wann wird das sein?«

Marca legte die Stirn in Falten, und es schien, dass ihm die bohrenden Fragen des Sechsjährigen zuwider wurden. Aber dann gab er dennoch Antwort. »Bevor du die Pangalaktischen Statistiker aufsuchen darfst, musst du noch einige wichtige Stationen deiner Ausbildung durchmachen. Zuerst wirst du in der Kunst der Selbstverteidigung unterrichtet, denn für einen Prinzen ist es unabdinglich, dass er keinen Gegner zu fürchten braucht. Parallel dazu wirst du die Ehrensprache erlernen, die von den Pfauchonischen Propheten gelehrt wird. Erst wenn du die Sprache der Ehre beherrschst, wird dir der Saltan gesetzt. Danach, als Saltanträger und wenn du dadurch in den Besitz deines Mishim gelangst, erst dann bist du reif für den Besuch der Pfauchonischen Propheten.«

»Was ist der Saltan?«, wollte Soner wissen.

Der Saltan sah aus wie ein aus Haaren gewachsener Schweif, der manchen hoch gestellten Pfauchonen aus dem Hinterkopf wuchs. Sein Vater und alle seine Minister und viele andere bedeutende Personen trugen einen solchen Saltan. Wenn nur Pfauchonen von ganz bestimmtem Rang einen Saltan besaßen, konnte es sich wohl kaum um natürlich gewachsene Haare handeln.

Soner wartete gespannt auf eine Antwort. Aber sein Vater sagte barsch: »Genug für heute!«

Und damit wurde Soner fortgeschickt. Er dachte seufzend, dass er sich noch lange würde gedulden müssen, bis seine Neugierde gestillt wurde.

*

Soners Leben wurde nicht nur durch die Weltraumreisen abwechslungsreicher. Mit zunehmendem Alter fand er auch an den Festlichkeiten am Hofe des Prinzenkriegers Marca immer mehr Gefallen. Früher gingen diese Ereignisse unbeeindruckt an ihm vorbei, denn sie boten einem kleinen Prinzen keinerlei Möglichkeiten für Aktivitäten.

Doch das änderte sich, als er ein gewisses Alter erreicht hatte. Der Besuch eines mehr oder weniger befreundeten Prinzenkriegers bedeutete schließlich, dass ihn in der Regel seine Familie begleitete. Und darunter fanden sich stets Altersgenossen Soners, die beste Garanten für Abwechslung, Spaß und Spiel waren.

Freilich war von diesen Vergnüglichkeiten Soners bester Freund Parkiru ausgeschlossen, weil durch seine Adern kein herrschaftliches Blut floss.

Am liebsten waren Soner die Besuche von Prinzenkrieger Kurnic und seinem Anhang. Der Herr des Schlafes, der in der dritten Speiche Sapin, die in der Himmelsrichtung Udux jagt, residierte, war der innigste Verbündete und beste Freund von Marca. Und wenn er mit seinem Tross über Kazién erschien, war das ein Freudentag, und alle Bewohner der Gläsernen Stadt feierten mit.

Der Herrscherpalast besaß einen neuneckigen Grundriss. Von allen neun Seiten erstreckten sich großzügig und geräumig gestaltete Trakte, in denen die zu Besuch weilenden Prinzenkrieger und ihre Begleiter untergebracht wurden. Diese Flügel waren nach den neun Himmelsrichtungen Akhimzabars benannt. Und klarerweise war Prinzenkrieger Kurnic im Sektor Udix untergebracht. Manche der zu Besuch weilenden Prinzenkrieger schotteten sich in ihren Unterkünften ab, erledigten ihre diplomatischen Geschäfte mit Marca und flogen sang- und klanglos wieder ab.

Nicht so Prinzenkrieger Kurnic. Er hielt sein Haus für alle befugten Besucher offen, so dass Soner dort aus und ein gehen konnte. Die neun Himmelshäuser, wie die Unterkünfte für die Prinzenkrieger auch genannt wurden, waren für Soner allesamt Neuland, denn als kleiner Prinz hatte er nie Gelegenheit gehabt, sie zu erforschen. Darum war es um so reizvoller, dorthin auf Besuch zu gehen.

Prinzenkrieger Kurnic hatte eine große Familie. Er konnte voller Stolz auf zwei Söhne und zwei Töchter verweisen, die ihm seine erste Frau geschenkt hatte, und auf eine Tochter und einen Sohn aus zweiter Ehe. Die Kinder aus erster Ehe waren schon zu alt, um Soner an sich heranzulassen. Besonders der älteste Sohn und Thronerbe Finkube war eingebildet und unnahbar, denn da Kurnic schon uralt war, sah er sich bereits als Prinzenkrieger und verhielt sich wie ein Herr über Leben und Tod.

Als ihn Soner bei ihrem ersten Besuch, den er bewusst miterlebt hatte, arglos ansprach, packte ihn Finkube wortlos mit beiden Händen um die schmale Teile und hob ihn hoch. Und dann drückte er so fest zu, dass Soner die Luft wegblieb und er meinte, in zwei Teile zerbrochen zu werden.

Soner verlor das Bewusstsein, und als er wieder zu sich kam, blickte er in das hübsche Gesicht eines etwa gleichaltrigen Mädchens.

»Du musst Soner sein«, hatte sie spöttisch festgestellt. »Ich bin Minda und habe dir gerade das Leben gerettet.«

Minda war Kurnics Tochter aus zweiter Ehe und ein Jahr älter als Soner. Sie schilderte ihm, dass sie Finkube so lange mit Schlägen traktiert habe, bis er Soner habe loslassen müssen. Soner war klar, dass Minda maßlos übertrieb, denn Finkube hätte sie einfach wegdrücken können, ohne sich groß anstrengen zu müssen. Aber das sagte ihr Soner nicht, sondern er bedankte sich höflich für ihre Hilfe.

Soner und Minda schlossen sogleich Freundschaft und hatten viel Spaß miteinander. Etwas störend war dabei nur Endurno, Mindas um zwei Jahre jüngerer Bruder, mit dem noch nicht viel anzufangen war, den Minda aber stets mitnahm.

Die Freundschaft zwischen der Tochter des Schlafes und dem Sohn des Lichts bestand ohnehin nicht darin, dass sie Zärtlichkeiten austauschten. Sie gingen rein freundschaftlich miteinander um, was auch bedeutete, dass sie in Konfrontation zueinander gingen.

Sie neckten und beleidigten einander, bis einer von beiden die Fassung verlor und gegen die Regeln verstieß. Und damit hatte er verloren. Bisher war das immer Soner gewesen. Minda war in Diplomatie einfach besser, das musste Soner neidlos anerkennen. Wenn es jedoch um Tarnen und Täuschen und das Lösen von Rätseln ging, ging zumeist Soner als Sieger hervor.

Als der Herr des Schlafes diesmal zu Besuch kam, machte Minda bei allen Spielereien zuerst mit, doch dann eröffnete sie Soner: »Das sind doch alles Kindereien. Warum kämpfen wir nicht einmal *richtig* miteinander?«

»Ich brächte es nicht über mich, dir wehzutun.«

»Du und mir wehtun?«, rief Minda und lachte ihn schallend aus. »Dir halber Portion könnte ich die Seele aus dem Leib prügeln.«

Das war zu viel für Soner. Spötteleien und abschätzige Bemerkungen über die Seele eines Pfauchonen waren ihm äußerst zuwider. Und schon gar nicht schätzte er es, wenn sich solche auf ihn bezogen.

Soner hatte zuletzt drei Rangeleien mit Kindern der Herren des Geistes und des Lebens überstanden und dabei sogar recht gut abgeschnitten. Und das ohne jegliche Kampfausbildung! Das machte ihm Mut, es auch gegen ein Mädchen aufnehmen zu können, selbst wenn es um ein Jahr älter war.

Soner ging ohne Warnung zum Angriff über. Er führte einen Faustschlag gegen Mindas Stirn, doch seine Faust fuhr ins Leere. Stattdessen wurde er am Arm herumgedreht und durch die Luft gewirbelt, bis er auf dem Rücken landete. Er raffte sich wieder auf, versuchte, Mindas Deckung durch seitliche Schläge zu öffnen, aber es gelang ihm nicht einmal, ihren Körper zu berühren. Hingegen musste er eine Reihe von Schlägen einstecken, die zwar nicht besonders schmerzten, ihn aber taumeln und die Orientierung verlieren ließen.

»Hier bin ich, kleiner Furchtlos!«, hörte er da Mindas Stimme hinter sich.

Soner sammelte sich, nahm all seine Kräfte zusammen und wirbelte herum. Da traf ihn Minda mit der flachen Hand auf das linke Auge. In der Folge prasselten auf seinen Körper eine Unzahl von Schlägen nieder. Wenn er seinen Körper schützen wollte, verpasste ihm Minda eine Serie von Ohrfeigen, deren Klatschen er wie Donnerschläge wahrnahm. Zum Schluss verpasste sie ihm einen Fingerstoß gegen die Halspartie, woraufhin

Soners Körper auf einmal gefühllos und wie gelähmt war.

»Entschuldige, mein tapferer Furchtlos«, sagte Minda bedauernd, während sie ihm die gefühllos gewordenen Körperteile massierte, bis die Lähmung von ihnen abfiel. »Es wäre nur fair gewesen, dich vorher zu warnen. Ich durchlaufe nämlich gerade eine Ausbildung in waffenloser Selbstverteidigung.«

»Schon in Ordnung«, sagte Soner versöhnlich. »Ich bin dir nicht böse. Ich wäre nur wütend auf mich gewesen; wenn ich nicht bis zuletzt gekämpft hätte.«

»Ja, das hast du fürwahr, Soner«, sagte Minda. »Dafür gebührt dir Bewunderung.«

Soners linkes Auge verfärbte sich bald purpur; die anderen erlittenen Blessuren waren nicht minder markant, nur waren sie unter seinem Gewand verborgen. Das bedauerte er, denn er betrachtete seine Schrammen als sichtbare Zeichen dafür, dass er einen Kampf gefochten hatte. Und darauf war er stolz.

Als er so seinem Lehrer Lynkoe unter die Augen trat, der Eilsendors Platz eingenommen hatte, wollte dieser nicht von selbst auf Soners Makel eingehen. Doch Soner selbst wies ihn nachdrücklich darauf hin: »Ich habe mit allen mir zur Verfügung stehenden Mitteln gekämpft und verloren. Ich möchte nie mehr wieder verlieren.«

»Es ist leider noch zu früh für deine Kampfausbildung, mein Prinz«, sagte Lynkoe bedauernd. »Es muss alles seine Ordnung haben und in der vorgeschriebenen Reihenfolge vor sich gehen.«

»Und warum kann dann Minda bereits kämpfen, obwohl sie bloß ein Jahr älter ist als ich?«

»Weil sie eine Frau ist«, sagte Lynkoe, als erkläre das alles.

*

Wenn die Gesandten des Herrn des Morgens nach Kazién kamen, brachen für Soner weniger erfreuliche Tage an. Denn jedermann im Palast des Lichts war schlechter Stimmung, und die verbreitete sich wie eine üble Seuche.

Der Herr des Morgens war Prinzenkrieger Vaccine. Er residierte in der Nachbarspeiche Kmi, die der Himmelsrichtung Gist entsprach. Vaccine kam nie persönlich nach Ukkhar-Kaza, das hätte Prinzenkrieger Marca vermutlich als Affront angesehen. Er schickte stets nur seine Bevollmächtigten - und das auch nur dann, wenn es unumgänglich war.

Prinzenkrieger Marca handelte seinerseits ebenso.

Denn die Speichen Kaza und Kmi waren seit Pfauchengedenken verfeindet. Und Marca und Vaccine führten diese Tradition verbissen fort, obwohl niemand mehr zu sagen vermochte, was der Anlass zu dieser Fehde gewesen war. Sie handelten lediglich getreu dem pfauchonischen Ehrenkodex.

Keiner von beiden dachte überhaupt daran, den Grund für ihre Feindschaft herauszufinden. Jeder von ihnen hätte es unter seiner Würde empfunden, etwa die Propheten von Akhimzabar nach den Hintergründen zu befragen. Und wehe jedem Außenstehenden, der es gewagt hätte, sich in diesen Ehrenhandel einzumischen oder gar einen Schlichtungsversuch zu unternehmen! Dies hätte sich nicht einmal der greise Herr des Schlafes Kurnic herauszunehmen gewagt.

Diese Fehde war schlicht und einfach *gozin*. Schicksal, dem sich ein Ehrenmann zu beugen hatte.

Wenn die Gesandten des Herrn des Morgens Marca aufsuchten, war er stets denkbar übelster Laune. Diese schlechte Stimmung seines Vaters war für Soner jedes Mal fast körperlich spürbar. Zu solchen Zeiten passierte es schon, dass Prinzenkrieger Marca voreilige Todesurteile fällte oder sie in unbeherrschtem Zorn selbst vollstreckte. Man ging dem Prinzenkrieger dann besser aus dem Weg, und die Dienerschaft des Palastes hatte für solche Anlässe eine eigene Lotterie eingerichtet, durch die jene bestimmt wurden, die für das Wohl der Besucher und des Prinzenkriegers zu sorgen hatten.

Auch Soner achtete dann darauf, die unmittelbare Nähe des Prinzenkriegers Marca zu meiden. Einmal, als er dies versäumte, hörte er den Prinzenkrieger fürchterlich fluchen und sich zu der Drohung hinreißen lassen: »Ich hätte nicht übel Lust, dem verdammten Herrn des Morgens eine Flotte von Schlachtschiffen zu schicken. Um diese leidige Affäre ein für allemal zu beenden!«

Soner war klar, dass Marca absichtlich so laut gesprochen hatte, um gehört werden zu können. Er hatte seinem Sohn anschließend über das Haupt gestrichen, eine äußerst seltene Geste, und dann geseufzt.

Soner kannte den Grund dieses bedauernden Seufzers. Marca bedauerte, dass ihm die Hände gebunden waren. Denn drohen konnte Prinzenkrieger Marca dem Herrn des Morgens, wie ihm danach war. Aber aktiv durfte er gegen den Ehrenfeind nie werden.

Denn die Pfauchonen und ihre neun Prinzenkrieger waren die Schutzmacht von Akhimzabar, die für Frieden und Ordnung in der Galaxis zu sorgen hatten.

Es war undenkbar - und vor allem ehrlos -, dass sie gegeneinander Krieg führten.

*

Soner zeichnete für sein Leben gern, bewies dabei auch großes Talent. Er hatte schon zu kritzeln begonnen, kaum dass seine tollpatschige sechsfingrige Hand einen Griffel halten konnte.

Als mit eineinhalb Jahren seine furchtbaren Albträume begannen, versuchte er sie mit dem Zeichenstift festzuhalten. Er schuf das Porträt dieses Tieres, das nicht existierte: einen riesigen schwarzen Vogel mit acht Schwingen, der Feuer spie. Er schwebte über der Gläsernen Stadt, während über diese Meteoritenschauer herabgingen. Soner schauderte selbst beim Anblick der Zeichnung, so gut war ihm das achtfach geflügelte Ungeheuer gelungen.

Es war wichtig, dass sich Soner bewusst machte: *Dieses schreckliche Ungeheuer existiert gar nicht!*

Unglücklicherweise entdeckte sein Lehrer Eilsendor die Zeichnung und konfiszierte sie.

»Stell nie wieder etwas dar, das die Unglückszahl acht in sich trägt, mein Prinz!«, maßregelte ihn der Lehrer. »Und denk nicht an Meteoritenfall! Das könnte dir im weiteren Leben Unglück bringen.«

Damals war in Soner der Hass auf diesen Pfauchonen erwacht, und dieser wurde mit jedem Tag stärker, mit jeder neuerlichen Zurechtweisung seines gestrengen Lehrers.

Soner träumte bis zu seinem zweiten Lebensjahr immer wieder von dem feuerspeienden Vogel mit den acht Flügeln. Dadurch hatte sich dessen Bild so fest in ihn eingebrannt, dass er es nie mehr los wurde. Und er konnte nicht aufhören, es zu zeichnen. Nur tat er es fortan nur noch im Geheimen und sprach mit niemandem darüber. Nicht einmal mit seinem besten Freund Parkiru.

Auch als die Albträume aufhörten, blieb ihm dieses Bild des Schreckens und des Unheils erhalten. Nicht einmal mit den Jahren verblasste die Erscheinung des feuerspeienden Ungeheuers in seinem Geist. Im Gegenteil, sie wurde noch intensiver. Und stets, wenn es ihm nicht besonders gut ging, flog der Vogel mit den acht Schwingen durch seinen Kopf, spie Feuer und ließ Meteoriten regnen.

Soner konnte nicht anders, als ihn zu zeichnen. Das verschaffte ihm zumindest vorübergehende Erleichterung. Aber befreien konnte er sich von ihm nicht.

Besonders unheilvoll war in Soners Vision die Kombination der Zahl acht mit dem Meteoritenregen. Denn beide galten in seinem Volk als Verkünder des Unheils.

Bei den Pfauchonen hatte die Zahlenmagie einen hohen Stellenwert, das lernte Soner schon frühzeitig.

Es gab neun Prinzenkrieger. Die Schöpfung war durch neun Himmelsrichtungen definiert. Und es gab neun Pangalaktische Statistiker. Neun war die absolute positive Zahl.

Entsprechend diesem positiven Wert war die Galaxis Akhimzabar in neun etwa gleich große Sektoren in der ungefähren Form von »Tortenstücken« aufgeteilt worden. Jeweils eine solche Speiche für einen Prinzenkrieger - wie etwa Ukkhar-Kaza der Himmelsrichtung Svor für den Herrn des Lichts Marca.

Im galaktischen Zentrum, nahe der Nabe dieser Neunspeiche mit Namen Ukkhardin lag der Sitz der Pangalaktischen Statistiker, der Planet Vision - in Diamal als Zabar-Ardaran bezeichnet.

Zu bevorzugen war also stets die Zahl neun, aber die Sieben und die Vier waren ebenso positiv. Die Zahl sechs dagegen galt als Unheilbringer, und ganz besonders furchteinflößend und unheilbringend war die Todeszahl acht.

Soner war sich durchaus bewusst, dass es ein schreckliches Sakrileg bedeutete, das feuerspeiende Ungeheuer mit den acht Flügeln zu zeichnen. Er musste es jedoch, wie einem inneren Zwang gehorchend, immer wieder tun. Er stieß es auf diese Weise gewissermaßen von sich ab.

Soner fragte sich immer wieder, was die Ursache dafür war, dass dieses schreckliche Tier, das nicht existierte, so sehr seine Fantasie so dominierte. Aber er fand keine Antwort.

Ihm war jedoch klar bewusst, dass niemand diese Zeichnungen sehen durfte. Denn wären sie seinem Vater in die Hände gefallen, hätte es passieren können, dass der Prinzenkrieger den Prinzen mit eigener Hand als Unglücksboten töten musste.

Vor allem hätte es der Prinzenkrieger selbst tun müssen, denn kein anderer durfte Hand an den Prinzen legen.

3.

Schwarze Luft

Mit elf Jahren lieferte Soner sein Meisterstück, auf das er sehr stolz war. Er bedauerte lediglich, dass er außer seinem Freund Parkiru niemandem davon erzählen konnte. Und besonders bedauerlich war es, dass er es seinen

Lehrern nicht präsentieren konnte, unter deren Augen es quasi entstanden war.

Das heißt, er testete sein Werk schon an ihnen - und es funktionierte -, aber er durfte sie leider nicht das Ergebnis des Tests wissen lassen. Eigentlich war sein Meisterstück gar nichts so Besonderes. Es handelte sich um einen simplen Deflektor, genau genommen um zwei Deflektoren. Für ein technisches Genie wie Soner eigentlich nur eine Kleinigkeit. Das Bemerkenswerte daran war jedoch, dass es sich bei allen Bestandteilen um Materialien handelte, die er während der Unterrichtsstunden abgezweigt hatte, ohne dass es irgendeinem seiner Lehrer aufgefallen wäre. Und das machte ihn so stolz, denn seinen Lehrern sollte eigentlich nichts entgehen.

Als der erste Deflektor fertig war, legte er ihn an, aktivierte ihn und spazierte in den Unterrichtsraum, wo drei seiner Lehrer darauf warteten, dass der Prinz erscheine, auf dass sie ihn einer Reihe strenger Prüfungen unterziehen konnten. Soner tanzte lautlos vor ihnen herum, zeigte ihnen die Zunge und drehte ihnen eine lange Nase. Sie merkten davon nichts, denn für sie war er unsichtbar.

Als Abschluss dieses Tests schubste er zwei der Lehrer an, die mit ihren Rücken zueinander standen, und zog sich zurück. Beide drehten sich empört herum und sahen einander vorwurfsvoll an, weil einer vom anderen annehmen musste, dass er ihn gestoßen habe. Soner hätte zu gerne gewusst, was in ihren Köpfen vorging.

Aber er musste sich zurückziehen, den Deflektor verstecken und dann schleunigst ins Unterrichtszimmer zurückkehren und sich den Prüfungsfragen stellen.

Soners Freund Parkiru war seit einem halben Jahr dem Wachdienst zugeteilt, und dafür beneidete ihn der Prinz. In dieser Zeit hatten sie sich wieder öfter treffen können und den Plan geschmiedet, demnächst heimlich den Palast zu verlassen und die Gläserne Stadt aufzusuchen. Sie malten sich dieses Abenteuer immer wieder aus und waren bald beide besessen von diesem Gedanken.

Sie mussten jedoch zuerst jeder einige Vorbereitungen treffen. Dazu gehörten Deflektoren, um als Unsichtbare aus dem Palast zu gelangen. Dieses Problem hatte Soner übernommen und inzwischen meisterhaft gelöst. Es musste zudem das Überwachungssystem manipuliert werden, damit ihrer beider Verschwinden niemandem auffiel. Diese Aufgabe fiel klarerweise Parkiru zu.

Parkiru war schlichtweg begeistert, als Soner ihm die beiden Deflektoren präsentierte. Er bat sich jedoch noch ein paar Tage Zeit aus, um seine Manipulationen abschließen zu können. Drei Tage später war auch er fertig.

Er hatte schon zuvor Aufnahmen von seinem und Soners Zimmer gemacht, während sie sich darin aufhielten und irgendwelchen Beschäftigungen nachgingen. Diese sollten ins Überwachungssystem eingespielt werden, während sie sich zusammen in die Gläserne Stadt schlichen, um ihre Anwesenheit vorzutäuschen. Sie wurden zwar nicht mehr ständig überwacht wie zu der Zeit, als sie noch Kleinkinder waren und besonderer Aufsicht bedurften. Aber es mochte sein, dass ein neugieriger Wachebeamter überprüfen wollte, was der Prinz gerade machte, und dann wäre die ganze Sache aufgefliegen.

Sie verständigten sich über eine private Funkfrequenz.

»Bist du bereit, Soner?«

»Ich warte nur auf dein Zeichen.«

»Habe meinen Dienst gerade beendet und den Abspielvorgang aktiviert. Es kann losgehen!«

»Worauf warten wir dann noch! Wir treffen uns an der ersten der neun Pangalaktischen Säulen vor dem Palast.«

Soner schaltete den Deflektor ein, bevor er sein Zimmer verließ.

Er marschierte durch die Korridore in Richtung Hauptportal. Vorbei an den arglosen Wachen, die den inneren Palastbereich absicherten. Er gelangte unsichtbar und darum ungehindert in den Audienzbereich, wo die nächste Sicherheitsbarriere auf ihn wartete.

Soner spazierte durch diese und gelangte durch einen langen Korridor zur letzten Sicherheitsschranke. Er passierte diese ebenso mühelos und gelangte in die große Empfangshalle, die zu gewissen Zeiten der Öffentlichkeit zugänglich war. Heute war so ein Publikumstag, und es herrschte dichtes Gedränge. Er desaktivierte im Gehen den Deflektor und war jetzt wieder für alle sichtbar. Aber in der dichten Menge fiel er weiter nicht auf.

Parkiru erwartete ihn bereits bei der ersten der Pangalaktischen Säulen. »Das hat ja perfekt geklappt!«, empfing ihn der Freund begeistert.

»Dann stürzen wir uns ins Vergnügen!«, rief Soner ebenso euphorisch. »Wir haben den ganzen Nachmittag Zeit!«

*

Die Gläserne Stadt verdankte ihren Namen, wie könnte es anders sein, den unzähligen gläsernen Strukturen,

die die Architekten mit den Gebäuden kombiniert hatten. Dabei war in den seltensten Fällen von praktischen Gesichtspunkten ausgegangen worden.

Es gab zwei Hauptkriterien, die der Gläsernen Stadt ihren Stempel aufdrückten. Da war zum einen das Bestreben, möglichst viele transparente Flächen in die Gebäude zu integrieren. Aber gleichermaßen waren auch Spiegelflächen, die Licht brachen und reflektierten oder kristalline Strukturen, die es speicherten und streuten, beliebte architektonische Stilmittel.

Das zweite Kriterium beim Bau der Gläsernen Stadt - und auch bei ihrer Erweiterung -, dem größte Gewichtung zukam, war eine spezielle geomantisch orientierte Struktur. Es gab ein Heer von Geometern, die bestimmten, welche Form ein Gebäude an einer bestimmten Stelle haben musste und an welchen Orten keine Gebäude gebaut werden durften; wo Signale gesetzt werden mussten, etwa in Form geometrischer Skulpturen oder Denkmäler oder aber durch Grünflächen und labyrinthartigen Heckenstraßen.

Zum Sprachschatz der Geometer der Gläsernen Stadt gehörten Begriffe wie Knoten, Linien, Kreuzungen, Knollen, Wellen und Tangenten, wobei es innerhalb jedes dieser Begriffe eine Reihe Unterteilungen gab - sie konnten ab-, auf-, hin - und fortführend, positiv oder negativ geladen, sanft oder aggressiv geartet sein und tausenderlei andere versteckte oder offensichtliche Eigenschaften aufwiesen.

Jedenfalls war es dem Einfluss der geomantischen Geometer zuzuschreiben, dass es in der Gläsernen Stadt keine geraden Straßen gab, sondern dass die Stadt ein einziges Labyrinth war, in dem sich selbst die Bewohner nicht überall zurechtfinden und sich ohne Führer - und sei es nur ein positronischer Stadtplan - nicht über ihren unmittelbaren Wohnbereich hinauswagten.

Zwar war der Gläserne Palast des Herrn des Lichts, mit dem Grundriss eines neunstrahligen Sterns, auf den westlichen Hügeln ein markanter Bezugspunkt. Aber was nützte es, wenn man den Lichtpalast zwar vor Augen hatte, aber nicht in seine Richtung gelangte, weil man sich in den verwinkelten Straßen dauernd im Kreise bewegte?

Gerade diese Unübersichtlichkeit und die gläsernen Elemente machten den besonderen Reiz dieser Stadt aus. Von überall aus der Ukkhar-Kaza und aus den anderen Speichen kamen die Touristen, um das besondere Flair dieser Stadt, eines - und dem wohl bedeutendsten - von zwei mal neun galaktischen Wundern, zu bestaunen.

Die Gilde der Fremdenführer war die bedeutendste Fraktion in der Gläsernen Stadt. Ohne ihren ordnenden Einfluss wäre innerhalb kürzester Zeit das Chaos ausgebrochen.

Es war ein einmaliges Erlebnis, den Sonnenaufgang in der Gläsernen Stadt zu erleben, wenn die Sonne Ka ihre ersten warmen, rötlichen Strahlen über die gläsernen Strukturen breitete und sich das Licht myriadenfach brach. Dann schien die Gläserne Stadt förmlich zu brennen. Und es war ein mindestens ebenso atemberaubendes Schauspiel, wenn Ka ihre letzten Strahlen schickte und die Stadt im Abendglühen erstrahlte. Selbst nach Sonnenuntergang strahlte die Gläserne Stadt in diesem sanften Glühen und milliardenfachem Funkeln, so lange, bis das in den Kristallen gespeicherte Licht aufgebraucht war.

Dann brach über der Gläsernen Stadt abrupt die Nacht herein, und es herrschte absolute Schwärze. Es war die Zeit der schwarzen Luft! Denn des Nachts waren in der Gläsernen Stadt und auf ganz Kazién die Sterne die einzige Lichtquelle. Eine der religiös geprägten Eigenheiten der Pfauchonen war, dass sie in ihren Lebensbereichen künstliches Licht in jeder Form ablehnten. Die Finsternis der Nacht war für sie symbolhaft für die Schwärze, die einst im Universum geherrscht hatte und in der es dereinst wieder versinken würde.

Nicht einmal im Palast des Herrn des Lichts existierten künstliche Lichtquellen, abgesehen von den Holodisplays der Überwachungssysteme. Aber ansonsten gab es des Nachts nicht einmal so etwas wie Notbeleuchtungen. Es war die Zeit der Schwarzen Luft. Soner hatte es früher besonderen Nervenkitzel bereitet, durch die schwarze Luft des Palastes zu schleichen.

Für die Pfauchonen war es kein besonderes Opfer mehr, auf künstliches Licht zu verzichten. Es war bereits seit Äonen Teil ihres Lebens. Es gab eine einzige Ausnahme für den Verzicht auf künstliches Licht: an Bord von Raumschiffen. Raumfahrer, die durch die ewige Nacht des Alls unterwegs waren und zwangsläufig auf Sonnenlicht verzichten mussten, durften sich künstlicher Lichtquellen bedienen. Es hieß, dass viele Pfauchonen nur deshalb Raumfahrer wurden, weil Schwarze Luft ihnen Phobien verursachte.

Daran dachten Soner und Parkiru - und darüber diskutierten sie -, während sie sich in das unbekannte Abenteuer stürzten, die Gläserne Stadt zu erobern.

*

»Was ist uns nicht alles entgangen, in den Jahren, in denen wir im Palast eingesperrt waren!«, rief Soner dem Freund zu, während sie sich durch das Gedränge ihren Weg bahnten.

Um sie drängten sich, neben der überwiegenden Mehrheit aus Pfauchonen, Vertreter aller möglichen Völker aus Akhimzabar: die über die gesamte Galaxis verbreiteten echsenhaften Ayrfi; schlangenhafte Kichi Ihatha; chitingepanzerter Marlitten, deren sirrende Sprechlaute sie schon verrieten, noch ehe man sie erblickte; wurmartige Shenal, die sich außerhalb ihrer Lebensbereiche künstlicher Exoskelette bedienten, um sich durch aufrechte Haltung den anderen Völkern anpassen zu können; gefiederte, vogelartige Brundaii, ein aufstrebendes Raumfahrervolk, das nur über wenige Sonnensysteme von Ukkhar-Kaza verbreitet war. Und sie trafen auf Siebeher, Xantoppen und Verlener; selbst einen Vertreter der Shoobisten sahen sie, einem überaus scheuen und zurückgezogenen Volk. Dazu kamen Exoten, die sie nicht einmal dem Namen nach kannten.

»Wir werden das alles nachholen, Soner«, gab Parkiru verspätet Antwort. Er war wie erschlagen von den vielen fremden Eindrücken, die permanent auf ihn einstürmten.

»Es waren verlorene Jahre«, sagte Soner mit leiser Verbitterung. Er schüttelte diese Gedanken ab. »Machen wir das Beste daraus, Parkiru.«

Sie hatten sich vom Palast über die Quanton-Welle entfernt, einer im Zickzack führenden Straße, die durch mehrere Knoten und Kreuzungen geprägt war, von denen jeweils mehrere Straßen abzweigten. Am Horsai-Knoten bogen sie in eine schmale, verwinkelte Gasse mit der Bezeichnung Strato-Querung ein, weil Parkiru anhand des Stadtführers meinte, dass dies eine Abkürzung zum Kristall von Kundi sei, eine der bedeutendsten Sehenswürdigkeiten der Gläsernen Stadt.

Aber schon nach kürzester Zeit hatten sie sich hoffnungslos verirrt und fanden sich an ihrem Ausgangspunkt wieder. Erst in einer Vergrößerung des Holo-Displays entdeckte Soner an einer Stelle einen schmalen Durchlass. Nachdem sie diesen genommen hatten, kamen sie über eine Reihe von Treppen und Gängen auf einen großen freien Platz hinaus, in dessen Mitte der bekannte Kristall von Kundi erstrahlte.

Dabei handelte es sich um ein Monument, das sich wie ein zerklüftetes Kristallgebirge von fünfhundert Metern Höhe erhob und eine Fläche von fast einem Quadratkilometer bedeckte. Der Kristall von Kundi erstrahlte zu jeder Tageszeit in einem anderen Licht, denn es wandelte sich die Brechung des Lichts der über den Himmel wandernden Sonne Ka stets so, dass immer neue Facetten zu Tage traten und ein einmaliges Lichterspiel entstand.

Als sich die fünfte Stunde Kol ihrem Ende zuneigte und bald in ihre zweite Hälfte Kern treten würde, erstrahlte das gesamte Monument in einem grünlichen Feuer. In seinem Innern beherbergte der Kristall ein Planetarium, das ebenfalls durch den Lichteinfall und Stand der Sonne gesteuert wurde.

»Gehen wir ins Planetarium?«, fragte Parkiru, auf eine positive Antwort Soners hoffend. »Ich habe schon so viel Unglaubliches darüber gehört, dass ich es mit eigenen Augen sehen möchte.«

Aber Soner winkte ab. »Ein andermal. Es gibt noch so viel zu schauen. Ich möchte am liebsten alles in mich einsaugen.«

Soner war von einer hektischen Unrast erfüllt, die es ihm nicht erlaubte, länger an einem Ort der Gläsernen Stadt als unbedingt notwendig zu verweilen. Ideal wäre es natürlich gewesen, mit einem der Fortbewegungsmittel eine Rundreise zu unternehmen. Doch da hätte er sich als Prinz zu erkennen geben müssen, und das war ganz und gar nicht in seinem Sinne.

»Du musst uns unbedingt falsche Identitäten besorgen, Parkiru«, verlangte Soner spontan. »Glaubst du, kannst du das schaffen?«

»Das sollte kein unlösbares Problem sein«, antwortete Parkiru, während er Soner zur Bosooba-Tangente folgte, die in östliche Richtung weiter vom Palast wegführte, dies jedoch keineswegs in exaktem Bogen, sondern mit unzähligen Unterbrechungen und Hindernissen.

Am Beginn der siebten Stunde Kur ermahnte Parkiru den Freund: »Glaubst du nicht auch, dass es besser wäre, allmählich an die Rückkehr zu denken? Wir haben noch einen weiten Weg vor uns.«

»Ich möchte unbedingt zum Zabar-Ardaran-Knoten.«

»Aber der liegt noch weiter vom Palast entfernt!«, gab Parkiru zu bedenken.

»Der Tag hat fast drei Stunden, das schaffen wir spielend«, sagte Soner leichthin.

»Ja, aber bedenke, dass mit Kaui der Palast für den Publikumsverkehr geschlossen wird.«

Kaui war die Abendstunde, die letzte Stunde vor Einbruch der Nacht.

»Hast du nicht behauptet, einen Geheimzugang entdeckt zu haben, Parkiru?«

»Ja ... aber der ist für Notfälle gedacht.«

»Na, dann haben wir doch keine Probleme.«

Sie erreichten den Zabar-Ardaran-Knoten bei Anbruch von Kuz, der zweiten Hälfte der siebten Stunde. Soner hatte sich schon lange darauf gefreut, einmal diesen markanten Knotenpunkt der Gläsernen Stadt aufzusuchen. Um so enttäuscht war er, als er ihn nun betrat und über ihn wandelte.

Der Zabar-Ardaran-Knoten war eine riesige bewegliche Plattform mit 200 Metern Durchmesser von der Form eines

unregelmäßigen Vieleckes. Es gab Richtpfeile zu vielen wichtigen Welten der Ukkhar-Kaza und Welten anderer Speichen und darüber hinaus eine Peilung nach Zabar-Ardaran, dem Planeten der Pangalaktischen Statistiker - daher der Name des Knotenpunkts.

Die bewegliche Plattform richtete sich immer so aus, dass sie stets über die Richtpfeile auf die markierten Welten wies. Soner suchte den Richtpfeil nach Vision auf, und er hatte insofern Glück, dass er sogar aktiv war, was bedeutete, dass er Vision angepeilt hatte. Aber als er Position bezog, Vision über die Zieleinrichtung anvisierte und sich in Gedanken auf die Welt konzentrierte ... da passierte überhaupt nichts. Er erhielt kein Signal, nicht einmal ein besonders erhebendes Gefühl wurde ihm vermittelt. Er verspürte überhaupt nichts.

Soner gab enttäuscht seine Versuche auf, eine Gedankenbrücke nach Vision zu schlagen. »Parkiru?«

Er bekam keine Antwort. Er blickte sich um, konnte den Freund aber nirgendwo sehen. Er entdeckte nur drei größere Gruppen von Personen, vermutlich Touristen. Da löste sich von einer dieser Gruppen ein einzelner Pfauchone in unauffälliger Kleidung und kam auf ihn zu. Es war Parkiru.

»Ich habe eine Mitfahrgelegenheit organisiert«, rief er Soner schon von weitem zu. »Ich habe den Reiseleiter geschmiert, und wir können bis zur Unterkunft der Touristen im Schwebibus mitfliegen. Von dort ist es nicht mehr so weit zum Palast, so dass wir es gerade noch vor Einbruch der Nacht schaffen könnten.«

»Das hast du prima gemacht, Parkiru«, sagte Soner ohne besondere Begeisterung; zu tief war noch die Enttäuschung über den ausgebliebenen Vision-Kick.

Sie bestiegen mit dem Strom der Touristen den rundum verglasten Schwebibus, der gleich darauf startete. Von hier oben hatten sie einen phantastischen Überblick über die Gläserne Stadt, die sich knapp vor Ende von Kuz im rötlichen Schein der tief stehenden Sonne Ka präsentierte. Der Fremdenführer erklärte seinen Touristen, dass sich die Gläserne Stadt um diese Zeit in ihrem schönsten Flammen und Farben präsentierte - und selbst Soner fand, dass er damit nicht so sehr übertrieb.

Aber er würde die Gläserne Stadt gerne einmal nach Kau sehen, wenn Ka untergegangen war und sie im gesammelten Restlicht des Tages noch einmal erglühte.

Der Schwebibus landete, und die beiden Freunde drängten mit den Touristen ins Freie. Sie setzten sich ein Stück ab und orientierten sich dann anhand des Stadtplanes.

»Wir sind noch zwei Kilometer Luftlinie vom Palast entfernt«, stellte Soner beruhigt fest, als er ihren Standort lokalisiert hatte. Er ließ den kürzesten Weg dorthin berechnen und erfuhr, dass sie noch einen Fußmarsch von fast vier Kilometern vor sich hatten.

»Jetzt ist aber Eile geboten«, sagte Parkiru gehetzt. »Wir dürfen uns kein einziges Mal verirren, wollen wir vor Einbruch der Nacht den Geheimgang in den Palast erreichen.«

»Was wäre denn so schlimm daran, in die Nacht zu geraten?«, meinte Soner. »Ich würde gerne einmal Schwarze Luft atmen.«

Aber Parkiru hatte ihm nicht mehr zugehört. Er war Soner bereits den berechneten Weg vorausgeeilt und winkte ihm, sich zu beeilen.

Das Straßenbild der Gläsernen Stadt hatte sich verändert. Es waren längst nicht mehr so viele Personen wie am Tage unterwegs. Die meisten Schaulustigen waren auf gesicherten Terrassen und Baikonen von Gebäuden zu sehen, wo sie auf den Sonnenuntergang warteten.

Touristen waren kaum mehr unterwegs, dafür begegneten sie verstärkt Patrouillen von Stadtwächtern, welche die beiden jungen Pfauchonen misstrauisch beäugten. Gelegentlich begegneten ihnen auch Assassinen in ihren weißen Kapuzenmänteln.

Beim Anblick eines dieser Assassinen stieß Parkiru Soner verstohlen an. Als dieser sah, dass der Assasine weiße Handschuhe trug, fröstelte ihn. Die weißen Handschuhe bedeuteten, dass der Assasine mit Tötungsabsichten unterwegs war.

Endlich, als Ka schon fast zur Gänze hinter den Häusern der Gläsernen Stadt verschwunden war und sich eine regenbogenfarbene Korona über die Stadt spannte, sahen sie vor sich die neun pangalaktischen Säulen, die den Haupteingang des Palastes markierten. Der Platz davor war wie ausgestorben.

»Deflektoren einschalten!«, ordnete Parkiru an, als hätte er das Kommando übernommen.

Aber Soner gehorchte ohne Widerrede und ergriff gleichzeitig Parkirus ausgestreckte Hand, um den Kontakt zu ihm nicht zu verlieren, wenn auch er seinen Deflektor aktivierte.

Parkiru wich dem Haupteingang in weitem Bogen aus und näherte sich der Palastmauer erst beim ersten Besuchertrakt. »Wir haben die Prinzenschleuse gleich erreicht«, sagte er aufatmend. »Jetzt kann nichts mehr schief gehen.«

»Hast du den Geheimgang meinetwegen so getauft, Parkiru?«, wollte Soner wissen.

»Der Name stammt nicht von mir«, antwortete Parkiru lachend. »Die älteren Wachen haben den Geheimgang so

genannt. Wahrscheinlich hat ihn schon Prinzenkrieger Marca benutzt, als er noch Prinz war. Und davor schon sein Vater.«

Die Vorstellung, dass sich auch sein Vater heimlich aus dem Palast gestohlen haben könnte, als er noch ein kleiner Prinz gewesen war, amüsierte Soner.

»Wir sind da«, ließ sich Parkiru aus einem düsteren Winkel hören; Soner konnte ihn nur als Schemen wahrnehmen.

Jetzt, wo sie praktisch in Sicherheit waren, hatte es Soner überhaupt nicht mehr eilig. Er drehte sich um und nahm das Bild der im gespeicherten Restlicht des Tages erstrahlenden Gläsernen Stadt in sich auf. Was für ein unglaublich faszinierendes Bild! Er würde diese Eindrücke nie in seinem Leben vergessen.

»Komm schon!«, drängte Parkiru ängstlich. »Worauf wartest du denn noch, Soner!«

Aber Soner blieb wie gebannt stehen. Das einmalig schöne Bild der erglühenden Gläsernen Stadt wurde von einem anderen überdeckt.

»Parkiru!«, rief Soner entsetzt. »Ein fliegendes Ungeheuer senkt sich auf die Gläserne Stadt herab. Es ist ein riesiger schwarzer Vogel mit acht Flügeln. Er speit Feuer. Und aus den Himmel ergießt sich ein Meteoritenregen ...«

»Soner! Soner!« Parkirus kreidebleiches Gesicht tauchte vor ihm auf, Der Freund schüttelte ihn so heftig, als wolle er einen Toten zurück ins Leben rufen. »Soner! Soner! Was redest du da? Ich will so etwas nicht hören! Sei still, so etwas darf nicht ausgesprochen werden.«

Soner fasste sich schnell wieder. Er erkannte, welchen schrecklichen Fehler er gemacht hatte, als er wie in Trance die unheimliche Vision von sich gegeben hatte.

Er packte seinen Freund fest und sah ihm eindringlich ins Gesicht. »Ich habe nichts gesagt, Parkiru!«, sagte er gepresst. »Und du hast nichts gehört. Verstanden? Es war überhaupt nichts.«

»Du hast nichts gesagt, Soner«, wiederholte Parkiru eingeschüchtert. »Es ist nichts vorgefallen. Nicht dass ich mich erinnern könnte.«

Soner nickte bekräftigend. Dann drangen sie durch die Prinzenschleuse in den Palast ein und erreichten, jeder für sich, unbehellig ihre Quartiere.

Soner war in dieser Nacht dermaßen aufgewühlt, dass er keinen Schlaf finden konnte.

*

Soner und Parkiru schlichen sich immer öfter aus dem Palast, um den Puls des Lebens in der Gläsernen Stadt fühlen zu können - wann immer sich die Gelegenheit ergab. Sie konnten solche Ausflüge nicht nach Lust und Laune unternehmen, sondern mussten sich nach ihren Stundenplänen richten. Weder konnte Soner Unterrichtsstunden einfach unentschuldigt fernbleiben, noch durfte Parkiru seinen Dienst schwänzen. Beides hätte Misstrauen erregt und darüber hinaus Sanktionen nach sich gezogen.

Manchmal ergab es sich, dass Soner über Freizeit verfügte, während Parkiru Wachdienst schieben musste, dann ging der Prinz einfach allein in die Stadt. Bei einer solchen Gelegenheit lernte er eines Tages einen Pfauchonenjungen kennen, der etwa 13 Jahre alt sein mochte, aber mit 1,70 Meter bereits voll ausgewachsen war. Er trug bunte Kleider, deren grelle Schockfarben den Augen fast wehtaten. Soner dagegen trug, wie immer bei seinen Ausflügen, ein schlichtes Gewand, das in dezenten Brauntönen gehalten war.

»He, Kleiner, hast du dich verlaufen?«, rief ihm der fremde junge Mann zu.

Soner zuckte zusammen, als er sich angesprochen sah und wollte zuerst weglaufen. Aber dann besann er sich eines anderen. Er brauchte vor niemandem zu fliehen. Parkiru hatte ihm inzwischen eine Scheinidentität verschafft, die jeglicher Prüfung standhielt und sogar kreditwürdig war. Er hieß Goredó und war der Sohn eines Architekten, und Parkiru war sein Bruder Hidegol. Aber Parkiru hatte Dienst, und nun war Soner auf sich allein gestellt.

»Wie kommst du darauf, dass ich mich verlaufen habe?«, sagte Soner herablassend, nachdem er sich gefasst hatte. »Ich mache einen Stadtbummel und suche keine Gesellschaft.«

»Na, sei nicht gleich so pampig«, sagte der Fremde und gesellte sich an seine Seite. »Ich heiße Rodo. Und du scheinst nicht zu wissen, wo du dich befindest.«

»Und ob ich das weiß«, beehrte Soner auf. »Das ist das Gebiet der Vourit-Schnelle, und ich bin unterwegs ...«

»Nichts weißt du, mein Junge«, fiel ihm Rodo ins Wort. »Das hier ist das Terrain der Aby-Shidal. Diese Gang ist, unter anderem, darauf spezialisiert, harmlose Jungs wie dich anzugreifen. Davor kann ich dich bewahren.«

Soner war augenblicklich misstrauisch. »Und warum sollte ich dir trauen?«

Rodo machte eine elegante Bewegung, zog aus dem weiten bunten Ärmel ein flaches Tableau und überreichte es Soner mit den Worten: »Weil ich dir deinen Stadtplan zurückgebe.«

Es war tatsächlich Soners Stadtplan, und er hatte nicht gemerkt, wie Rodo ihn ihm entwendet hatte.

»Ich kenne ein Plätzchen, wo wir uns ungestört unterhalten können«, sagte Rodo.

Er führte Soner zu einem verspiegelten Gebäude, das aus neun 70 bis 150 Meter hohen Zacken bestand. Darin war ein Imbisslokal untergebracht, dessen Tische auf Antigravfeldern schwebten, die dauernd in Bewegung waren. Da die Spiegelflächen der Außenfläche von innen transparent waren, hatte man so ständig einen wechselnde Ausblick auf die Gläserne Stadt.

Soner stellte sich als Goredó vor, machte jedoch sonst keine Angaben über sich.

»Du hast keine Ahnung, welche Gefahren die Gläserne Stadt birgt, Goredó«, eröffnete Rodo das Gespräch, während sie mit ihrem Tisch nach oben schwebten. »Mit jedem Atemzug passieren hier zwanzig und mehr Verbrechen, die ungesühnt bleiben.«

»Das glaube ich dir nicht«, widersprach Soner selbstsicher. »Der Prinzenkrieger Marca würde nie zulassen, dass seine Gesetze in der Gläsernen Stadt missachtet werden. Hier ist schließlich sein Herrschaftssitz!«

»Ach du naive Neune!«, rief Rodo belustigt aus und warf die Arme in die Luft. »Marca ist der Prinzenkrieger der Ukkhar-Kaza, Herrscher über die Speiche eins, klar! Aber in der Gläsernen Stadt herrschen die Koshy-Shyna, eine mächtige Sekte, die man auch unter der Bezeichnung *das Ungeheuer mit den zweimal acht Köpfen* kennt. Noch nie davon gehört, Goredó?«

»Doch«, sagte Soner, dem dieser Begriff nicht unbekannt war. »Aber die Koshy-Shyna sind bloß ein Kinderschreck.«

»Wer hat dir denn das einge-redet?«, rief Rodo verwundert aus. »Die Koshy-Shyna waren schon immer die mächtigste Organisation auf Kazién. Die Prinzenkrieger vor Kaza haben stets vergeblich versucht, die Koshy-Shyna auszutilgen. Aber stets, wenn sie dieser Organisation einige der zweimal acht Häupter abgeschlagen haben, sind diese rasch wieder nachgewachsen. Ganz Kazién ist von den Koshy-Shyna unterwandert, und sie verfügen über unerschöpfliche Ressourcen. Ihren Nachwuchs bekommen sie aus den kleinen Gangs wie den Aby-Shidal, die sich mit bescheideneren Coups ihre ersten Sporen verdienen. So ist die Lage in der Gläsernen Stadt, Goredó.«

»Und wo bist du einzuordnen, Rodo?«

»Ein wenig außerhalb der Legalität«, antwortete Rodo grinsend. »Aber ich gehöre keiner Gang an. Ich habe mir meine Selbstständigkeit bewahrt und helfe gelegentlich kleinen, gefährdeten Jungs wie dir durch Gefälligkeiten und Tipps.«

»Und was kostet mich dein Schutz?«

»Ich bin nicht käuflich«, sagte Rodo beleidigt. »Und ich mache auch nicht den Assassinen Konkurrenz. Ich arbeite nur auf freundschaftlicher Basis. Wenn ich jemandem helfe, erwartete ich mir irgendwann Gegenleistung in gleicher Münze. Aber das scheinst du nicht zu kapieren.« Er machte Anstalten zu gehen.

»Warte!«, hielt ihn Soner zurück und holte seine ID-Karte hervor. Während er nach dem Lesegerät suchte, nahm ihm Rodo die Karte einfach ab und speiste sie in das Lesegerät des Tisches ein. Soner registrierte, dass er sich dabei irgendwie ungeschickt anstellte, was ihn zu der Annahme bewegte, dass Rodo tatsächlich nur ein großsprecherischer und harmloser, wenngleich zwielichtiger Amateur war.

Rodo gab ihm die Karte wortlos zurück und fuhr im Antigravlift nach unten. Soner folgte ihm. Am Ausgang der neun Zacken hielt Soner ihn auf.

»Tut mir Leid, wenn ich dich beleidigt habe, Rodo«, sagte er entschuldigend. »Ich wollte dir bestimmt keine unlauteren Absichten unterschieben. Vielleicht können wir doch noch Freunde werden?«

»Wir sehen uns«, sagte Rodo unverbindlich und verschwand in der Menge.

Soner erzählte Parkiru von dieser Begegnung. Der Freund meinte, dass Soner froh sein konnte, diesen aufdringlichen Kerl losgeworden zu sein. »Um solche Parasiten sollte man einen großen Bogen machen«, war sein Rat.

Rodo nahm nie wieder Kontakt zu Soner auf. Im Gegenteil, als er ihn einmal von weitem sah und seine Aufmerksamkeit auf sich zu lenken versuchte, tauchte Rodo in der Menge unter, obwohl Soner sicher war, dass er ihn bemerkt haben musste. Soner glaubte Parkiru, dass Rodos ungewöhnliche Scheu an des Freundes Gegenwart lag. Und beide beschlossen, nie wieder allein die Gläserne Stadt aufzusuchen.

Die Begegnung mit dem mysteriösen Rodo hatte in Soner ein positives Umdenken bewirkt. Inzwischen hatten sich Soner und Parkiru an den Sehenswürdigkeiten der Gläsernen Stadt längst satt gesehen. Soner begann sich nun verstärkt für die Bewohner und Besucher der Residenzstadt zu interessieren. Die Vielfältigkeit der Lebewesen, die sich hier tummelten, die Seelenlandschaft der Residenzstadt war ein weitaus interessanteres und komplexeres Gebiet als ihre auch nicht gerade unkomplizierte Architektur.

Und für den zukünftigen Prinzenkrieger war es von besonderem Interesse, die Sorgen und Nöte seiner einstigen Untertanen kennen zu lernen und an ihren Freuden teilzuhaben.

*

Eines Tages wurden Soner und Parkiru bei einem ihrer Ausflüge in die Gläserne Stadt von der Nacht überrascht. Schuld daran war eine Verkettung unglücklicher Umstände. Es begann damit, dass sie Mitte der siebten Stunde Kontakt zu einem zwielichtigen Händler aufnahmen, von dem sie gehört hatten, dass er Nachtsichtgeräte besorgen könne.

Soner hatte Parkiru schon seit einiger Zeit bedrängt, solche zu beschaffen, weil man nicht ausschließen durfte, dass sie bei einer ihrer Exkursionen von der Schwarzen Luft überrascht wurden. Es war in keinem Fall ein Fehler, sich gegen alle Eventualitäten abzusichern. Parkiru war es jedoch nicht gelungen, solche Geräte aufzutreiben. Es war nämlich sogar unter der Wachmannschaft verpönt, sie für private Zwecke zu benutzen. Nur wenn es der Dienst erforderte, wurden sie benutzt. Die Geräte waren so gut abgesichert, dass es Parkiru unmöglich war, »leihweise« darauf zurückzugreifen.

Also hatten sich die beiden Freunde bemüht, über die Kontakte, die sie sich inzwischen in der Gläsernen Stadt geschaffen hatten, die Namen von Schwarzhändlern zu erfahren, die Nachtsichtgeräte beschaffen konnten. So waren sie auf den Händler Shinuu gestoßen.

Shinuu hatte sie an einen Ort gelockt, der wie der finsterste und unheimlichste Winkel der Residenzstadt anmutete. Dort waren sie in ein Verkaufsgespräch verwickelt worden, das so endete, dass Shinuu erbost diese Stätte verließ, ohne mit ihnen handelseinig geworden zu sein. Und Soner und Parkiru mussten feststellen, dass mit Shinuu auch ihr positronischer Stadtführer verschwunden war.

Nun waren sie in einem ihnen völlig unbekannten Teil der Gläsernen Stadt in einem subplanetaren Labyrinth gefangen. Als sie schließlich ins Freie gelangten, fanden sie die verwinkelten Straßen wie leergefegt vor. Kaui, die letzte Stunde des Tages, ging bereits ihrem Ende zu. Und die beiden jungen Pfauchonen hatten nicht die geringste Chance, im letzten Tageslicht in einen Stadtteil zu gelangen, der ihnen vertraut gewesen wäre, geschweige denn in die Nähe des Palastes. Die meisten der verkommen wirkenden Geschäfte waren bereits geschlossen.

Dafür trieben sich verummte Gestalten herum, die unter der Hand alles Mögliche anboten. Aber von solchen Geschäftemachern hatten Soner und Parkiru genug.

Darum waren sie über die Maßen erfreut, als sie ein Geschäft fanden, dessen Eingang noch offen stand. Drinnen waren drei Pfauchonen in ein Gespräch vertieft. Als sie Soner und Parkiru eintreten sahen, verschwanden zwei von ihnen in ein Hinterzimmer. Zurück blieb ein uralt wirkender Pfauchone mit einer voluminösen Taille und Fettwülsten im Gesicht.

»Es ist Sperrstunde!«, fauchte er die beiden Freunde an.

»Wir wollen dich nicht lange aufhalten«, sagte Soner. »Wir brauchen nur einen Stadtführer, dann gehen wir wieder. Hast du einen solchen?«

»Was für ein Zufall«, sagte der Alte mit schmierigem Grinsen. »Hab' gerade ein gebrauchtes Gerät hereinbekommen. Allerdings ist es nicht viel wert, weil ich den Zugriffscode nicht kenne.«

Soner und Parkiru stießen einander wissend an, als der Alte ihnen das Tableau vorlegte.

»Aber ich kenne den Code«, platzte Soner heraus. »Es ist das Gerät, das uns vor einer Stunde gestohlen wurde.«

»Was?«, rief der Alte erbost. »Wollt ihr behaupten, ich sei ein Dieb oder Hehler? Gooper! Zodei!«

Auf diesen Ruf hin erschienen die beiden Pfauchonen, die sich zuvor zurückgezogen hatten.

»Nein, nein, ist schon gut«, ergriff Parkiru das Wort. »Du bist gewiss ein Ehrenmann. Wir möchten dir den Stadtführer abkaufen. Wie viel soll er kosten?«

Der Alte nannte eine Summe, die ausreichte, auf legalem Wege fünf solcher Geräte zu erstehen. Aber nach einem kurzen Blickwechsel mit Soner stimmte Parkiru dem Handel zu und händigte dem Händler seine Karte aus. Dieser nahm sie an sich und steckte sie in ein Lesegerät. Dann nahm er mit flinken Fingern routiniert einige Einstellungen vor und reichte Parkiru das Lesegerät, damit er mit dem Daumenabdruck bestätigte.

Nachdem Parkiru das getan hatte, entnahm der Alte die Karte und übergab sie Parkiru mit der Bemerkung: »Nichts wert. Vermutlich eine Fälschung. Habt ihr keine echte Karte?«

Parkiru wollte aufbegehren, aber diesmal war es Soner, der eine Diskussion vermied, indem er dem Händler seine Karte übergab. Die Prozedur wiederholte sich, aber als Soner mit seinem Daumenabdruck bestätigte, war alles in Ordnung.

Soner nahm seine Karte und den positronischen Stadtführer entgegen, dann fragte er: »Kennst du eine Adresse, wo wir notfalls für die Nacht Unterschlupf finden könnten?«

»Verschwindet jetzt«, fauchte der Alte ihn an. »Ihr macht ganz den Eindruck, dass ihr von Assassinen gejagt werdet. Damit will ich nichts zu tun haben. Haut ab!«

Soner und Parkiru verließen eingeschüchtert den Laden, und der Alte machte ihn hinter ihnen sofort dicht. Über der Gläsernen Stadt bildete sich bereits ein Halo aus flimmerndem Schein, der das Ende der letzten Stunde des Tages ankündigte.

Soner schaltete den Stadtführer ein und versuchte verzweifelt, im flimmernden Schein des schwindenden Tages eine Route zu einem ihnen bekannten Knotenpunkt der Stadt zu finden. Ein Piktogramm, blinkte auf, das ihnen den Weg nach links wies. Sie folgten diesem, so lange es sichtbar war. Aber mit einem Mal erlosch die Lichtglocke über der Stadt mit einem letzten Aufflackern ... und dann senkte sich bleiern die Schwarze Luft über sie. Und damit wurde ihr Stadtführer für sie wertlos. Denn da die Pfauchonen künstliches Licht ablehnten, besaß dieses Gerät kein Leuchtdisplay.

In dieser Nacht gab es nicht einmal Sterne, die ihnen etwas Licht hätten spenden können, denn der Himmel über der Gläsernen Stadt war bewölkt.

Und mit der Schwarzen Luft kam auch die Kälte. Sie drang rasch durch ihre leichte Bekleidung und fraß sich bis in ihre Knochen. Die beiden Freunde drängten sich dicht aneinander und versuchten, in der Finsternis irgendwo einen Unterschlupf zu finden, der ihnen Schutz vor der Kälte bot.

»Das überleben wir nicht«, klagte Parkiru. »Wir werden erfrieren. Oder irgendwelches Gesindel wird uns den Garaus machen.«

»Halt den Mund, Parkiru!«, zischte Soner. »Dein Gejammer verrät uns nur! Wir schaffen das schon.«

Sie gelangten an eine Hauswand und tasteten sich in deren Schutz vorwärts. Um sie herum waren beständig irgendwelche unheimlichen Geräusche. Ein Rascheln und Tapsen wie von Kleintieren, vermutlich irgendwelche Schädlingen, die die Schwarze Luft für ihre Beutezüge nutzten. Gelegentlich vernahmen sie auch raunende Stimmen irgendwo um sie und eilige Schritte, die vorbeihasteten und sich eilig wieder entfernten.

Dann wiederum herrschte unheimliche Stille, in der ihre Atemzüge laut wie Paukenschläge klangen. Parkiru begann so heftig zu zittern, dass Soner ihn eng umschloss und ihn in seinen Umhang hüllte. Das wärmte, aber Parkiru zitterte nur um so heftiger - und begann zu allem Überfluss mit den Zähnen zu klappern.

Soner wünschte sich in diesem Moment nur ein geschütztes Plätzchen, an dem sie vor den unheimlichen Geräuschen der Schwarzen Luft nichts zu hören bekamen und wo sie sich aneinander wärmen konnten.

Eine Ewigkeit schien vergangen zu sein, als Soner gegen ein nachgiebiges Hindernis stieß. Er tastete mit klammen Fingern die Hauswand vor sich ab und stellte fest, dass es sich bei der nachgebenden Fläche um eine Klappe handelte. Er hob sie an, glitt in die so entstandene Öffnung und zog den zähneklappernden Parkiru mit sich.

Der hinter der Öffnung liegende Gang war keinen Meter hoch und war zudem nur halb so schmal. Und es stank. Aber es war hier nicht so kalt wie im Freien. Soner drang in extrem gebückter Haltung tiefer vor, und es wurde wärmer, aber auch der Gestank wurde unerträglicher. Plötzlich trat der Prinz auf etwas Weiches. Ein Schmerzensschrei erklang, und dann war ein Fluchen zu hören, und Geräusche wie von einer hastig fliehenden Gestalt.

»Verdammter Assassine!«, zeterte es aus der Richtung vor ihnen. »Die Acht möge dich verschlingen. Acht! Acht! Acht über dich!«

»Wir wollen dir nichts anhaben«, versuchte Soner den vermeintlichen Obdachlosen zu beruhigen. »Wir suchen hier nur Schutz vor der Schwarzen Luft.«

Aber der Stadtreicher wollte sich schier nicht beruhigen. Erst nach einer ganzen Weile, als Soner und Parkiru nicht weiter vordrangen und sich völlig still verhielten, kehrte Ruhe ein.

»Wer seid ihr?«, erkundigte sich schließlich eine raue Stimme, die wie von Alkohol und Drogen zerfressen klang.

»Bestohlene und Verirrte«, antwortete Soner. »Wir brauchen nur Schutz vor der Schwarzen Luft.«

Ein hämisch wirkendes Kichern erklang. »Erzähle ... ich will ganz genau wissen, was euch wiederfahren ist...«

»Später ... vielleicht«, sagte Soner müde. »Jetzt will ich nur Ruhe.«

Die Wärme machte ihn müde, den Gestank nahm er längst nicht mehr wahr.

»Lügner!«, schrie der andere plötzlich. »Du lügst! In Wirklichkeit hat euch ein Assassine im Visier.«

Soner wunderte sich, dass alle zu glauben schienen, dass Assassinen hinter ihnen her waren.

»Still!«, verlangte die Stimme aus der Finsternis. Soner hielt den Atem an und lauschte. Die Stille um sie her erschien ihm in diesem Moment absolut.

»Ich kann sie hören!«, flüsterte der Mann vor ihnen; seine Stimme klang auf einmal zittrig. »Sie kommen, um euch zu holen. Acht über euch! Mich kriegen sie nicht.«

Vor ihnen war nun gehetztes Keuchen zu hören und ein sich entferntes Geräusch, als eile jemand auf allen

vieren davon.

»Wenigstens haben wir Ruhe«, sagte Soner, als wieder Stille eingekehrt war.

»Ah, wie gut«, ließ sich Parkiru seufzend hören und presste sich fester an ihn. Und obwohl der Freund nicht mehr zitterte, verstärkte Soner die Umarmung. Eng umschlungen schliefen sie ein.

Plötzlich schreckte Soner hoch. Er fühlte sich an den Beinen brutal aus dem Schacht gezerrt. Als ihm im Freien die Kälte der Schwarzen Luft entgegenschlug, verspürte er einen stechenden Schmerz in der Lunge. Er wurde auf die Beine gerissen und jemand hielt ihm die Arme auf dem Rücken fest. Jemand anderes tastete mit einem kalten Gegenstand sein Gesicht ab.

»Und?«, fragte eine künstlich entstellte Stimme.

»Er ist es!«, antwortete eine ebenso entstellte Stimme.

»Das bringt fettes Lösegeld!«

»Töten wäre sicherer!«

Soner schloss aus diesem kurzen Dialog messerscharf, dass er enttarnt und als Prinz erkannt worden war und dass einer seiner Häscher ihn lieber tot als lebend sehen würde.

Etwas legt sich wie ein stählerner Ring um seine Taille, seine auf dem Rücken befindlichen Hände und seinen Hals. Und dann war er wie gelähmt und verspürte auch keine Kälte mehr. Nur seinen Gehörsinn besaß er noch.

Es verging eine Ewigkeit, in der Transportgeräusche zu ihm drangen. Dann brandete Tumult um ihn auf, Kampfärm erklang. Dann flachten die Geräusche wieder ab.

»Geschafft!«, sagte eine Stimme, die ihm irgendwie vertraut vorkam.

Dann verlor er das Bewusstsein.

Als er wieder zu sich kam, war sein Körper immer noch gefühllos und wie gelähmt. Er öffnete die Augen und sah sich dem Prinzenkrieger Marca gegenüber. Er hatte beim Anblick seines Vaters noch nie solche Erleichterung und Freude empfunden.

Aber Marca sagte mit unbeugsamer Strenge zu ihm: »Das hätte schlimm für euch enden können, wenn nicht... dieser mutige junge Mann gewesen wäre!«

Soner folgte mit seinen Blicken dem ausgestreckten Arm seines Vaters. Und dort stand ein bunt gekleideter junger Pfauchone, der kein anderer war als Rodo.

Und da durchschaute Soner mit einem Schlag dessen ganzen fiesen Plan.

Er war um eine Erfahrung reicher, aber darauf hätte er gerne verzichten können.

4.

Saltan

»Du hast leichtfertig und unverantwortlich gehandelt, Soner«, erhob Prinzenkrieger Marca die Stimme, nachdem sie unter sich waren.

Der verräterische Rodo war entlassen - und vermutlich reichlich für seine angebliche Heldentat belohnt worden. Stattdessen hatte sich Sicherheitsminister General Aldomen eingefunden, Parkirus Vater. Er war über die Vorkommnisse offenbar informiert, denn er warf seinem Sohn einen Blick zu, als wolle er ihn damit töten.

Marca richtete ein paar Worte in der Ehrensprache an ihn, die wie eine Begrüßung klangen, und Aldomen erwiderte diese ebenso knapp.

Marca wandte sich nun wieder Soner zu. »Du hast eines Prinzen und Thronerben unwürdig gehandelt, Soner, und ich hätte gute Lust, dich dafür gebührend zu bestrafen. Die einzig angemessene Bestrafung für dein Vergehen wäre ewige Verbannung und Entzug des Thronerbes. Da du jedoch mein einziger Sohn bist und ich nicht mehr für weitere Nachkommenschaft sorgen kann, bin ich gezwungen, Gnade vor Recht ergehen zu lassen. Doch sei gewiss, dass du einer strengen Züchtigung dadurch nicht entgehst, Prinz Soner.«

Soner atmete einigermaßen erleichtert auf, denn das Schlimmste schien überstanden. Er war sicher, dass er gute Argumente hatte, um den Zorn seines Vaters weiter zu dämpfen und den wahren Schuldigen an diesem Desaster der gerechten Strafe zuzuführen - nämlich Rodo.

Dieser hatte es sehr geschickt angestellt, Soners wahre Identität herauszufinden. Er hatte in dem Neun-Zacken-Lokal mit Soners ID-Karte manipuliert. Er hatte sich am Lesegerät scheinbar ungeschickt angestellt, in Wirklichkeit jedoch gleichzeitig die Karte mit einem in seiner hohlen Hand verborgenen Miniaturgerät abgetastet, oder so ähnlich ... Für ihn als Profi - und das war er wohl absolut - konnte es nicht schwer sein, die Fälschung der Karte aufzudecken und Soners wahre Identität herauszufinden.

Danach brauchte Rodo die beiden Freunde nur noch unter Beobachtung zu halten und auf den günstigsten

Zeitpunkt zum Zuschlagen zu warten. Der bot sich ihm gestern. Rodo legte den Köder mit dem Nachtsichtgerät aus, ließ ihren positronischen Stadtführer stehlen und inszenierte auch dessen Rückkauf in jenem obskuren Laden. Um die beiden kleinen, ahnungslosen Abenteurer in eine ausweglose Situation zu manövrieren, ließ er noch ihre Karten austauschen und sorgte dafür, dass sie die Nacht in Schwarzer Luft verbringen mussten.

Dann täuschte er ihre Entführung vor, um als Retter in höchster Not auftreten und sich als strahlender Held darstellen zu können.

Zugegeben, auch diese Version, die der vollen Wahrheit entsprechen musste, ließ Soner und Parkiru nicht gerade in einem guten Licht erscheinen. Aber es war doch eine Entschuldigung dafür, dass sie schlecht ausgesehen hatten: Sie waren Opfer einer raffinierten Betrügerbande geworden.

Während Soner sich seine Geschichte zurechtlegte, sprach Marca mit unerbittlicher Stimme weiter. Und je länger er sprach, desto unbedeutender und nichtiger wurde das, was Soner zu sagen gehabt hätte.

Denn Marca sagte: »Prinz Soners Fehlverhalten ist unentschuldig, das steht außer Frage. Aber noch viel schwerer wiegt, was du angerichtet hast, Parkiru. Du hättest alles unternommen, dich mit deinem Leben dafür einsetzen müssen, dass Prinz Soner nicht in eine solch missliche Lage kommen konnte. Noch viel schwerer wiegt jedoch, dass du, Parkiru, ihn zu diesem Irrsinn verleitet hast. Deine Stellung dazu missbraucht hast, euch beiden den Weg aus dem Palast zu ebnen. Du hast die Hauptschuld zu tragen, Parkiru, es ist deine alleinige Schuld, dass Prinz Soner beinahe der Koshy-Shyna in die Hände gefallen wäre. Dafür musst du sühnen, Parkiru.«

Marca wandte sich General Aldomen zu und befahl ihm: »Tu, was du tun musst, als Vater, dessen Sohn Schande über den Familiennamen gebracht und der leichtfertig das Leben des Thronerben aufs Spiel gesetzt hat.«

General Aldomen bellte ein Wort in der Ehrensprache und zückte seine beiden Schwerter über Kreuz. Dann wandte er sich entschlossen seinem Sohn Parkiru zu und befahl ihm niederzuknien und das Haupt zu senken.

Soner sah fassungslos zu, wie sich die Situation zu einer unheimlichen Bedrohung wandelte. Was hätte es jetzt noch gebracht, die Hintergründe ihrer Entführung darzulegen? Plötzlich ging es um das Leben seines Freundes Parkiru. Dass es dazu kommen könnte, dass auf einmal Parkiru zum Sündenbock gestempelt wurde, damit hätte er nie gerechnet. Und er sah keine Möglichkeit, Parkiru zu helfen. Soners Vater war ebenso entschlossen wie Parkirus, diesen Akt bis zum bitteren, blutigen Ende durchzuziehen. Und Parkiru selbst nahm das Urteil wie ein Mann entgegen.

General Aldomen vollführte mit beiden Schwertern einige Schleifenbewegungen durch die Luft, bevor er das Schwert der rechten Hand in die Scheide versenkte. Er hatte sich dazu entschlossen, mit dem Schwert der linken Hand den Vollzug durchzuführen.

»Halt ein, Aldomen!«, rief Soner da, sich sehr wohl der Macht seines Wortes bewusst, sich aber auch darüber klar, dass er dem Befehl des Prinzenkriegers zuwiderhandelte. Immerhin hielt General Aldomen inne.

Soner fiel vor Prinzenkrieger Marca auf die Knie und flehte: »Bitte, Vater, verschone Parkiru! Es wäre nicht gerecht, sein Leben zu nehmen und mir das meine zu belassen. Parkiru trägt nicht die geringste Schuld. Alles, was er getan hat, tat er auf meinen Befehl. Er hatte keine Chance, sich mir zu widersetzen. Er konnte nur so handeln, wie er gehandelt hat, denn sonst hätte er sein Leben durch mich verwirkt. Es wäre die größte Ungerechtigkeit, würdest du das Leben dieses Unschuldigen nehmen.«

Im ersten Moment schien Marca aufbrausen zu wollen, und er hob schon die Hand, um Aldomen das Zeichen für die Vollstreckung zu geben. Aber dann schien er sich Soners Worte zu überlegen, schien von ihnen sogar gerührt zu sein. Er ließ die ausgestreckte Hand langsam sinken und sah Soner fest in die Augen.

»Du hast mich noch nie so inständig um etwas gebeten, Prinz Soner«, sagte er bedächtig. »Das zeigt mir, dass du in dieser Sache offenbar fest entschlossen bist und eine unumstößliche Meinung hast. Nun gut, dann gib mir einen Rat: Sag mir, wie du in dieser Sache als Prinzenkrieger entscheiden würdest, Soner.«

Soner brauchte eine Antwort nicht lange zu überlegen. Er sagte fest: »Als Prinzenkrieger würde ich einzig und allein den Prinzen zur Verantwortung ziehen, der leichtfertig gegen sein und das Leben anderer gehandelt hat. Ich erwarte daher die strengste dir mögliche Bestrafung für mich, Prinzenkrieger Marca.«

Marcas Hände ballten sich, in seinem Gesicht arbeitete es - deutliche äußere Anzeichen dafür, wie sehr die Worte des Prinzen ihn beschäftigten.

»Nun gut, ich werde eine unwiderrufliche Entscheidung treffen«, sagte Prinzenkrieger Marca schließlich mit mächtiger Stimme. »Zum einen soll augenblicklich mit der Kampfausbildung des Prinzen Soner begonnen werden. Er soll sich zumindest selbst verteidigen können, wenn seine Unvernunft ihn wieder in solch eine missliche Lage bringt. Hand in Hand damit soll auch die philosophische Schulung durch die Pfauchonischen Propheten und das Erlernen der Ehrensprache gehen.«

Soner wollte seinen Ohren nicht trauen, dass dies die »Bestrafung« für seinen Leichtsinns sein sollte.

Marca war damit aber noch nicht am Ende seiner Verfügungen.

Er fuhr fort: »Des Weiteren verfüge ich, dass auch Parkiru eine Kampfausbildung bekommen soll. Und ich lege sein Leben in die Hände des Prinzen Soner.«

Im ersten Moment erschrak Soner über diesen Spruch, denn er weckte die düstere Erinnerung daran, wie er mit dem Leben des Lehrers Eilsendor verfahren war. Aber das Entsetzen währte nur einen Moment, dann wurde er von Freude und Erleichterung überwältigt.

»Ich werde mich dieser Verantwortung als würdig erweisen, Prinzenkrieger Marca«, sagte er ergriffen. Und irgendwie hatte Soner das Gefühl, dass er in diesem Moment zum Mann gereift war, obwohl er noch einen dornigen Weg der Ausbildung vor sich hatte.

*

Als Soners Ausbildung begann - zwei Jahre früher als sonst üblich -, war er ein gut aussehender Jüngling. Seine langen, schlanken Arme endeten jeweils in schmalen sechsfingerigen Händen. Er besaß ein schmales, lang gezogenes Gesicht mit heller, fast weißer Haut, in dem die dunkelgrauen Augen und die scharfkantig gebogene Nase besonders hervorstachen; sein Blick war durchdringend und hatte eine geradezu hypnotische Ausdruckskraft. Das hellbraune Haar trug er nur fingerlang und mit Stirnfransen, die bis fast zu den Augenbrauen herabfielen.

Seine Taille besaß einen Umfang von 29 Zentimetern, was ihn besonders attraktiv für das weibliche Geschlecht machte. Das hatte ihm zumindest Minda verraten, die ihn bei ihrem letzten Besuch nicht vermöbelte, sondern in die Geheimnisse des Sexuallebens einweihte.

Eine solche »Insektentaille«, wie Soner sie besaß und die ihn attraktiv machte, zeichnete ihn aber nicht gerade als kraftvoll aus, ganz sicher nicht als Kämpfer mit Durchschlagskraft. Um als solcher zu gelten, musste er noch Muskeln ansetzen, was sich auch in einer etwas umfangreicheren Körpermitte niederschlagen würde.

Für des Prinzen Körperertüchtigung und die Kampfausbildung hatten neun Assassinen zu sorgen. Prinzenkrieger Marca hob für sie das Verbot auf, den Prinzen zu berühren. Und er hob die Erlaubnis hervor, dass sie zum Zwecke der physischen Ertüchtigung des Prinzen alle Mittel der Trainingsmethodik anwenden durften, ohne Rücksicht auf gute Sitten und Verletzungsgefahr. Mit anderen Worten: Die neun Assassinen durften Prinz Soner ganz nach Belieben verdreschen.

Und diese Erlaubnis nutzten sie von Beginn an weidlich aus. Am Abend des ersten Trainingstages fühlte sich Soner, als wären ihm alle Knochen im Leibe gebrochen und seine Organe zerquetscht worden. Und so fühlte er sich auch in den folgenden Tagen. Es tröstete ihn nicht, dass Cheftrainer Annuja ihm versicherte, dass er bisher bloß ganz gewöhnliche Prügel bezogen habe, die mit der Kunst des Kämpfens und der Selbstverteidigung nur wenig zu tun hätten. Aber Hiebe einzustecken, Schmerzen erleiden zu können und Demütigungen zu erdulden, das sei eine der obersten Regeln hoher Kampfkunst. Denn nur wer ausreichend im Erdulden geschult werde, sei auch in der Lage, seine Gefühle stets im Zaume zu halten. Und dies - stets einen kühlen Kopf zu bewahren - sei eine der Grundregeln eines ästhetischen Kampfstils.

Annuja ging es nicht darum, Soner wehzutun und ihn zu demütigen, das merkte dieser sehr wohl. Der Chef-Assassine wollte auch keineswegs sein Gefühlsempfinden abtöten, das genaue Gegenteil war der Fall. Es ging darum, dem Prinzen Selbstbeherrschung beizubringen und ihn zu lehren, im Kampf negative Emotionen wie Wut und Rachsucht auszuschalten.

Annuja und seine Assassinen gönnten Soner kleine Erfolgserlebnisse. Wenn er eine Griff- oder Schlagfolge zu beherrschen gelernt hatte, ließen sie sich von ihm auch einmal überwältigen. Doch kaum hatte er solche Kunstkniffe beherrschen gelernt, präsentierten ihm seine Trainer die passende Antwort in Form von Kontragriffen. Und dann begann alles wieder von vorne, und Soner wurde wieder so lange geschunden, bis er auch die Kontrarreaktionen intus hatte.

Erst nach einer halben Ewigkeit brachten seine Ausbilder Waffen ins Spiel. Zuerst Holzstöcke verschiedener Größen; erst als Soner gelernt hatte, damit einfache Schläge zu parieren und die Abwehr in einen Angriff zu verkehren, wechselte Annuja die Stöcke gegen tödliche Waffen aus. Gegen Dolche und Schwerter.

»Ein Assassine wird stets das Töten mit bloßen Händen bevorzugen«, erläuterte Annuja dem Prinzen. »Nur wenn ihm keine andere Wahl bleibt, bedient er sich der Dolche und Schwerter. Nur in den seltensten Fällen wird er zu Schusswaffen greifen. Bakteriologische oder chemische Kampfmittel gelten als nicht ehrenhaft, und der Assassine wird sich ihrer nur bedienen, wenn es um den reinen Endzweck geht.«

Soner verstand diesen Ehrenkodex auf Anhieb, immerhin war er mit Ritualen aller Art aufgewachsen und ihnen zeitlebens unterworfen worden.

Zu diesem Zeitpunkt betrug Soners Taillenumfang bereits 37 Zentimeter; so viel Muskeln hatte er inzwischen

angesetzt.

Nachdem Soner seine Grundausbildung abgeschlossen hatte, war damit das Intensivtraining beendet. Das bedeutete, dass er von den Assassinen nicht mehr neun Stunden am Tag durch die Mangel gedreht wurde, sondern nur noch sporadisch. Das richtete sich nach seiner philosophischen und religiösen Ausbildung, die nun einsetzte.

Diese fand in den Klöstern der Propheten von Pfauchon statt und begann im Kloster Naban-Adim, das im Westgebirge lag, 40 Kilometer vom Palast des Herrn des Lichts entfernt.

Klostervorsteher war ein riesenhafter Prophet namens Riddyn. Er war 2,10 Meter groß und ziemlich massig, obwohl er bestimmt keinen Kampfsport betrieb.

Propheten sahen zwar wie Pfauchonen aus, nur waren sie viel größer und nicht so zartgliedrig. Es hieß, dass sie die direkten Nachkommen der Urbevölkerung der legendären Heimatwelt Pfauchon waren, während es sich bei den Pfauchonen um Nachkommen von Kolonialvölkern handelte.

Die Pfauchonischen Propheten hatten ihre Klöster nicht nur auf den neun Residenzweiten von Akhimzabar errichtet, sondern waren auch auf vielen weiteren Hunderten von Welten anzutreffen. Sie waren einer der Grundpfeiler der pfauchonischen Kultur.

Unter anderem waren sie die Bewahrer der »edlen Sprachform«, allgemein unter der Bezeichnung Ehrensprache bekannt. Diese unterschied sich grundlegend vom Diamal, der in Akhimzabar gebräuchlichen Umgangssprache. Sie klang so fremdartig, als stamme sie aus einer anderen Welt, aus einer anderen Galaxis - nicht aus diesem Universum.

Es war eine der Hauptaufgaben der Pfauchonischen Propheten, Soner im Gebrauch der Ehrensprache zu unterweisen.

Soner hatte immer geglaubt, dass schon die Sprache am Hofe des Herrn des Lichts geschraubt, kompliziert und veraltet war. Doch die Sprache der Ehre trieb dies alles ins Extreme. Und dennoch war sie kurz und prägnant, denn es gab für jede Redewendung ein eigenes einzelnes Wort oder höchstens einen Wort-Drilling. Und wenn die Redewendung in Diamal aus dreißig oder mehr Worten bestand, konnte man dasselbe in der Ehrensprache in einer kurzen Lautfolge ausdrücken.

Riddyn demonstrierte es Soner an einem Beispiel. »Würdest du mich mit ausgesuchter Höflichkeit darum bitten, dir den Saltan zu setzen, Soner?«, verlangte der riesenhafte Klostervorsteher.

Soner erschrak zuerst, denn es erinnerte ihn daran, dass ihm irgendwann demnächst diese Prozedur bevorstand. Doch dann besann er sich und formulierte seine Bitte.

»Gestatte mir, dass ich mir die Freiheit nehme, hochedler Prophet Riddyn, Vorsteher im Kloster Naban-Adim, dich höflichst darum zu bitten, dich der Mühe zu unterziehen und mir die Ehre zu erweisen, mir Unwürdigem den Saltan zu setzen?«

Riddyn gab daraufhin einige mit kehliger Stimme gekrächzte Silben von sich, die klangen wie: *Ocht tjoa-chan chaba-chu-njoik chja-chji-chjuch-chjoa* - wobei das abschließende »chjoa« lange gestreckt wurde, was sich wie ein keuchendes Ausatmen anhörte.

»Du hast dein Beispiel schlecht formuliert, Soner«, tadelte Riddyn anschließend den Prinzen, »denn so verschoben würde man nicht einmal an eurem Hofe ein Ansinnen vorbringen. Ich musste den Satz völlig neu gestalten, denn die Sprache der Ehre drückt sich zwar extrem höflich aus, ist gleichzeitig aber kurz und prägnant.«

Soner erfuhr schon nach den ersten zweimal neun Lektionen, wie Riddyn das meinte. Dabei stand der Hauptsatz, die Sache, um die es ging, immer am Anfang. Was sich für Soner wie *Ocht tjoa-chan* angehört hatte, hatte sinngemäß die Bedeutung von »bitte gib meiner Seele einen Anker«, was wiederum mit »Saltan setzen« gleichbedeutend war.

Anfangs erschien es Soner so, dass er die komplizierten Strukturen und unzähligen Vokabeln der Ehrensprache nie erlernen würde. Doch nach neun mal neun Lektionen hatte er das Grundprinzip dieser Sprache begriffen, und dann entwickelte der Lernprozess eine geradezu unheimliche Eigendynamik, so dass ihm das weitere Wissen wie von selbst zufloss.

Nach einem halben Jahr wagte sich Soner bereits daran, seinen Vater in der Ehrensprache anzusprechen. Prinzenkrieger Marca war von den Fortschritten des Prinzen überaus angetan und lobte ihn mit einer überschäumend-euphorischen, gebellten Doppelsilbe.

Zwischen den langen Sprachsitzen kehrte Soner immer wieder in den Palast zurück, um seine Kampfkraft zu stärken. Und auch in dieser Disziplin machte er ungeheure Fortschritte.

Eines Tages forderte er einen seiner Lehrer, den Assassinen Ruiyan, der ihn bereits viele Male gedemütigt hatte, zum Schwertkampf. Soner hatte den Eindruck, dass Ruiyan sehr zurückhaltend war und ihm absichtlich die Oberhand beließ. Auf die Idee, dass er so gut war und Ruiyan sein Bestes gab, kam Soner nicht.

Als sich das reine Weiß von Ruiyans Trainingsoverall am Oberarm plötzlich rot färbte, unterbrach Soner den

Kampf und sagte zu seinem Trainer. »Du erweist mir zu viel der Ehre, Ruiyan, wenn du mir einen Blutstreich erlaubst.«

Der Schwerttrainer verabschiedete sich daraufhin mit einer Ehrenbezeugung und verschwand.

»Was ist mit Ruiyan los?«, erkundigte sich daraufhin Soner bei Annuja.

»Ein Lehrer sollte immer erkennen, wann er dem Schüler nicht mehr gewachsen ist und rechtzeitig abtreten«, antwortete Annuja bekümmert. »Ruiyan hat deine Überlegenheit nicht anerkennen wollen und muss nun die Konsequenzen ziehen, um seine Ehre nicht zu verlieren.«

Diese Konsequenz, das war Soner bewusst, bedeutete nichts anderes, als dass Ruiyan mit seinen Mishim rituellen Selbstmord begehen musste. Soner verspürte deswegen kein Mitleid; er war nur voller Stolz über Annujas Aussage, seine Fähigkeiten betreffend.

Bald darauf verabschiedete sich Annuja von Soner mit der Bemerkung, dass der Schüler den Meister überflügelt habe und er darum das Feld räumen müsse. Er vermittelte als seinen Nachfolger einen Assassinen, dessen Fähigkeiten weit über den seinen standen. Aber auch dieser Meister musste nach drei mal neun Lektionen um seinen Abschied bitten.

Soner verbrauchte im nächsten halben Jahr noch drei Meister, und als er siebzehn Jahr alt war, fand sich kein Assassine mehr, der sich in der Lage sah, Soners Können noch zu steigern.

Zu dieser Zeit war auch Soners feinsprachliche Ausbildung ebenso abgeschlossen wie seine religiöse.

»Jetzt bist du reif, als wichtigstes äußeres Zeichen deiner Prinzenwürde den Saltan zu empfangen, Soner«, eröffnete ihm Riddyn. »Bereite dich innerlich auf diese Zeremonie vor, die im Thronsaal des Herrn des Lichts stattfinden wird.«

Die Freude über dieses Ereignis wurde nur durch die Nachricht getrübt, dass Parkiru bei einem Ehrenhandel mit einem Assassinen-Trainer schwer verletzt worden war.

»Parkiru muss leben!«, sagte Soner so fest, als habe er Macht darüber.

Es war Soner zu diesem Zeitpunkt jedoch nicht gestattet, den Freund am Krankenlager zu besuchen.

*

Der Thronsaal des Herrn des Lichts war zum Bersten gefüllt. Die Pfauchonen, die höchsten Würdenträger der Ukkhar-Kaza, alle Minister und sämtliche Offiziere, drängten sich hier zu Tausenden. Auch die Prinzenkrieger der anderen Speichen waren erschienen, um Prinz Soners Initiierung beizuwohnen. Und selbst Prinzenkrieger Vaccine, der Herr des Morgens und Herrscher über Ukkhar-Kmi - und Lebensfeind des Prinzenkriegers Marca - war Soner zu Ehren gekommen.

Soner selbst stand in prunkvoller, silberner Festtagskleidung neben dem Thron seines Vaters und ließ seine Blicke über die Menge gleiten. Das Defilee der vielen Ehrengäste war längst vorbei, alle Reden waren gehalten. Soner hatte noch ein paar angespannte Momente, um in sich gehen zu können. Aber er war viel zu aufgeregt, um großen Gedanken nachhängen zu können. Nur noch wenige Augenblick, dann würde das größte Ereignis seines Lebens eintreten.

Soner versuchte sich abzulenken, indem er Blickkontakt zu den Ehrengästen suchte. Er kreuzte den Blick des Herrn des Schlafes, und der Prinzenkrieger Kurnic nickte ihm wohlwollend zu. Auch der Herr des Tages, Prinzenkrieger Llurim, und Prinzenkrieger Jargath, der Herr des Göttlichen Glücks, zeigten sich ihm freundlich. Aber Soner suchte vergeblich den Augenkontakt zu Prinzenkrieger Vaccine, der starrte irgendwo nach links ins Nichts. Wenngleich der Herr des Morgens pflichtschuldig zu dieser seltenen Zeremonie erschienen war - so war er nicht wirklich anwesend.

Parkirus Vater, Ministergeneral Aldomen, zog ein ernstes, feierliches Gesicht; vielleicht beschäftigte er sich in Gedanken mit der schweren Verletzung seines Sohnes. Neben ihm stand Raumfahrtsminister Admiral Hergetoor. Als Soner ihn ansah, umspielte ein seltsames Lächeln dessen Mund. Es wirkte ein wenig süffisant, hämisch beinahe, und Soner fragte sich, ob er Schadenfreude darüber empfinden könnte, was ihm, dem Prinzen, nun bevorstand. Aber warum Schadenfreude?

Als der Pfauchonische Prophet Riddyn durch das ferne Portal gegenüber dem Thron den Thronsaal betrat, legte sich das Stimmengemurmel und heilige Stille kehrte ein. Nur Riddyns leise, regelmäßige Schritte waren zu hören, mit denen er sich dem Thron näherte. Er trug eine kostbar geschmückte Schatulle in den erhobenen Händen und seine Augen waren starr auf Soner gerichtet.

Der Prinz versuchte den Kloß zu schlucken, der ihm im Hals steckte ... gleich war es soweit!

Als Riddyn vor der Treppe zum Thron anhielt, ging Soner die vorgeschriebenen Schritte nach vorne und wandte sich dem Herrn des Lichts zu, ohne ihm jedoch in die Augen zu sehen. Soner hörte, wie in seinem Rücken Riddyn die neun Stufen hochstieg und dann neben ihm stehen blieb.

Riddyn forderte den Prinzen in der Ehrensprache auf, sich für die Entgegennahme des Saltan bereit zu machen. Soner antwortete, dass er bereit sei. Daraufhin kniete er nieder, legte den hochgestellten Kragen um, so dass sein Nacken frei war. Alle konnten nun sehen, dass sein Hinterkopf eine frisch rasierte Tonsur aufwies. Das war die Stelle, an der ihm der Saltan angesetzt werden würde.

Prinz Soner neigte nun das Haupt in die Waagrechte, so dass er nur noch den Boden zu seinen Füßen sehen konnte. Aus den Augenwinkeln konnte er jedoch sehen, wie Riddyn die Schatulle auf den Boden stellte und ihr ein etwa 50 Zentimeter langes Haarteil entnahm. Mit Entsetzen stellte Soner fest, dass das vermeintliche Haarteil sich an einem Ende bewegte, wie in animalischer Lust zuckte und einen Rüssel, der in einer nadelfeinen Spitze endete, hin und her peitschte.

Der Saltan war ein Tier!

Im selben Moment setzte Riddyn den Saltan an. Soner verspürte einen schmerzhaften Stich, als sich der Parasit über seinem Nacken mit dem Rüssel einen Weg in seinen Schädel bohrte. Eine Schmerzwooge explodierte an dieser Stelle und breitete sich über Soners ganzen Körper aus.

Er dachte, er müsse das Bewusstsein verlieren, ja, er hoffte es beinahe. Doch diese Gnade wurde ihm nicht zuteil. Er erlebte es bei voller Besinnung, wie sich der Parasit tiefer und tiefer in seinen Schädel bohrte, wie er sich wild und ungestüm seinen Weg fraß ... saugte ...

Soner hätte laut schreien wollen, um auf diese Weise den rasenden Wogen des Schmerzes entgegenzuwirken. Aber das bisschen Restverstand, das er sich trotz all der Qual bewahrt hatte, sagte ihm, dass er keinen Laut von sich geben durfte. Er musste die schmerzvolle Prüfung ohne einen Laut über sich ergehen lassen. Denn ein Prinz, der solche Schmerzen nicht ertrug, war dieses Titels nicht würdig. Und wenn er versagte, hätte sein Vater wohl keine andere Wahl gehabt, als ihm das Leben zu nehmen.

So ertrug Soner mit zusammengebißenen Zähnen und angespannten Muskeln das Toben des Saltan-Parasiten. Nahm es stumm hin, dass dieses tobende Untier sich in seinem Schädel ausbreitete, ihm vielleicht das Gehirn aussaugte, sein Ich auffraß, ihn völlig vereinnahmte, bis nur noch die leere Hülle seines Körpers übrig blieb.

Er hörte dicht an seinem Ohr den Propheten Riddyn in der Sprache der Ehre sagen, dass er keine weltliche Pein mehr zu fürchten habe und seine Ehre nie verlieren könne, wenn er diese Schmerzen ertrug und überlebte. »Die Welt hat dann keine Schrecken mehr für dich, denn Schlimmeres als dies kann dir nicht mehr widerfahren.«

Soner bekam mit, wie er auf einer Schwebeliege aus dem Thronsaal gebracht wurde. Er dachte, es könne keine Steigerung seiner Qualen mehr geben und dass alles bald ein Ende haben werde.

Aber für ihn begann erst ein endlos scheinendes Martyrium.

*

In den folgenden Tagen war Prinz Soner wie betäubt von dem permanenten Schmerz. Er nahm nichts um sich bewusst wahr, wusste nicht, wo er sich befand und was mit ihm geschah.

Manchmal glaubte er, die Gegenwart von Prinzenkrieger Marca wahrzunehmen. Er gab krächzende, gutturale Laute von sich, die aggressiv und zornig klangen. Soner wusste jedoch, dass sie das nicht waren, denn sein Vater redete in der Ehrensprache auf ihn ein. Nur konnte Soner kein Wort verstehen, es war, als hätte er verlernt, die Sprache der Ehre zu verstehen ... als habe der Saltan-Parasit dieses Wissen aus ihm ausgesagt.

Dann wieder glaubte Soner, den Propheten Riddyn zu erkennen. Um den Riesen herum standen Tiegeln mit Salben und Fläschchen mit Tinkturen. Er tauchte die Fingerkuppen in die Tiegeln, und als sie weder zum Vorschein kamen, waren sie fettig. Damit bestrich Riddyn dann Soners Hinterkopf und Nacken. Aber anstatt den Schmerz zu lindern, wie Soner gehofft hatte, wurde der Saltan-Parasit nur gereizt und begann derart zu toben, dass Soner glaubte, vor Schmerz wahnsinnig werden zu müssen.

Sein Dämmerzustand besserte sich von Tag zu Tag, die Schmerzen aber blieben. Riddynklärte ihn darüber auf, dass Prinzenkrieger Marca ihn zur Pflege ins Kloster Naban-Adim hatte überstellen lassen, um ihn seiner Pflege zu überlassen. Riddyn konnte jedoch nicht viel tun, außer die Wunde zu pflegen, die der Saltan gerissen hatte. Kaum war sie aber halbwegs verheilt, platzte sie immer wieder auf, wenn der Saltan zu toben begann.

»In ein paar Tagen schon wird sich der Saltan beruhigt haben«, tröstete Riddyn. »Dann wird er mit seinem eigentlichen Werk beginnen.«

Tatsächlich ließen die Schmerzen nach drei oder vier Tagen nach. Der Saltan verhielt sich nunmehr ganz ruhig, wirkte wie ein natürlich gewachsener Zopf auf Soners Hinterkopf, zumal er von derselben Farbe wie des Prinzen Haupthaar war.

»Jetzt ist der Saltan eins mit dir geworden, Soner, und wird damit beginnen, dir die Seele aus dem Leibe zu saugen«, erklärte Riddyn.

Soner wollte entsetzt aufbegehren, aber Riddyn beruhigte ihn. »Ich werde Vorsorgen, damit deine Seele nicht im Nichts verloren geht. Wir werden sie an ihren Platz weisen und ihr einen Sitz geben.«

Riddyn holte einen kleinen Dolch hervor, der in einer schlicht wirkenden, metallenen Scheide steckte. Riddyn behauptete, dass schon der materielle Wert des Dolches eine gigantische Summe ausmache - allein an der Fertigung der Scheide sei drei Jahre lang gearbeitet worden, und der Dolch habe einen doppelt so langen Härtings- und Fertigungsprozess hinter sich. Der Dolch hatte eine acht Zentimeter lange, rasierklingscharfe Schneide und war leicht gebogen.

»Dies soll ab jetzt dein Mischim sein«, bedeutete ihm Riddyn. »In ihn wird deine Seele eingehen.«

Riddyn band den Dolch mitsamt der Scheide in einer kunstvollen, komplizierten Verschnürung am Saltan fest.

Soner waren die Hintergründe für diese Prozedur halbwegs geläufig, aber er ließ sich von Riddyn gerne die Details erklären.

Den Pfauchonen wurde ihre Seele für das Leben von den Göttern bloß geliehen. Soners Seele - und die Seelen aller Saltanträger - wurde vom Saltan abgesaugt. Damit die Seele nicht im Nirgendwo verloren ging, wurde sie in den Mishim abgeleitet und von diesem gespeichert. Der Mishim würde fortan Träger von Soners Seele sein.

Aber bis es so weit war, stand Soner eine langwierige, schmerzensreiche Prozedur bevor. Er würde tausend Tode und mehr sterben, bis der Saltan sich endgültig beruhigt hatte und die Metamorphose mit dem Wirt abgeschlossen war.

Und damit würde die extrahierte Seele des Prinzen endgültig im Mishim ihren Sitz gefunden haben. Prinz Soner und sein Mishim würden dadurch auf Lebenszeit miteinander verbunden sein. Erst mit seinem Tod würde seine Seele aus dem Mishim ins Ewige Jenseits zurückkehren, aus dem sie ihm bei seiner Geburt einst eingehaucht worden war.

Es war absolut notwendig, ein Leben in Ehren zu führen und einen ehrenvollen Tod zu sterben, damit seine Seele Einzug ins Ewige Jenseits finden konnte. Würde der Prinz die Ehre verlieren, würde er sie gar durch eine unehrenhafte Handlung aufs Spiel setzen, dann gab es nur einen Ausweg, seine Seele doch noch zu retten. Er musste sie sich ins Herz stoßen. Das hieß im Klartext: Er musste mit dem Mishim - der ja Träger seiner Seele war - rituellen Selbstmord begehen.

Er würde dabei gut zielen müssen, um einen präzisen Treffer zu landen. Denn traf er nicht voll ins Herz, trat entweder der Tod nicht ein oder der Mishim würde die in ihm gespeicherte Seele nicht freigeben.

Es war der schlimmste Albtraum eines jeden Saltanträgers, sterben zu müssen, ohne seine Seele mit sich zu nehmen.

Bei Soner dauerte es ein volles Jahr, bis der Kampf mit dem Saltan beendet war. Es war ein Jahr des qualvollen Siechens und des Sterbens. Danach war er wiedergeboren. Keine Schrecken dieser Welt konnten ihm von nun an noch Furcht einjagen, kein noch so schlimmer körperlicher Schmerz würde ihn beugen können. Denn er hatte in diesem Jahr alle vorstellbaren Schrecken und Schmerzen erlebt.

»Der Mishim ist nunmehr dein kostbarster Besitz, Soner«, sagte Riddyn abschließend. »Denn in ihm befindet sich deine Seele.«

Aber das war noch nicht der endgültige Abschied. Weitere Propheten strömten herbei und nahmen Soner in ihre Mitte. Sie alle ergriffen seine Hände und schlossen wie in Meditation die Augen. Eine ganze Stunde lang spürte Soner ihre starke, überwältigende Aura. Dann zogen sich alle bis auf Riddyn wieder zurück.

Dieser machte Soner folgende Weissagung: »Es wird ganz gewiss noch in diesem Jahr geschehen, dass du der Liebe deines Lebens begegnest.«

Damit wurde der zum Mann gereifte Prinz Soner aus dem Kloster Naban-Adim wieder ins Leben entlassen.

Im Palast wurde Soner von Prinzenkrieger Marca mit einer festen Umarmung willkommen geheißen. Das war keine Geste besonderer Zuneigung oder der Herzlichkeit, es war lediglich ein Gruß von Mann zu Mann.

Nach der Begrüßung eröffnete ihm der Vater: »Der Zeitpunkt ist günstig. Wir besuchen die Pangalaktischen Statistiker.«

Soner konnte sein Glück nicht fassen. Endlich wurde der lange ersehnte Traum für ihn wahr.

5.

Zabar-Ardaran

Die KIJAKAN erreichte mit vier Begleitschiffen das Horani-Hamee-System mit seinen neun Planeten und begab sich in den Orbit der dritten Welt Zabar-Ardaran, dem Sitz der Pangalaktischen Statistiker. Dort nahmen die fünf Raumschiffe Warteposition ein, bis der Ruf eines Pangalaktischen Statistikers erging.

Wie früher schon, flog Soner auf dem Tross-Schiff ALAUDO mit.

Der Prinz und frisch gebackene Saltanträger hatte nie zuvor einen Planeten gesehen, der sich aus dem All in so reiner, lieblicher Schönheit wie Zabar-Ardaran darbot. Die Welt der Pangalaktischen Statistiker zeigte sich als blau strahlendes Juwel aus Ozeanen und Kontinenten mit einer kristallklaren Atmosphäre, die den Blick nicht trübte.

Er hatte volle zwei Tage Zeit, dieses Bild in sich einzusaugen, die ständig wechselnden Wolkenformationen unter sich zu betrachten, seine Fantasie schweifen zu lassen und sich vorzustellen, welches pralle Leben die Kontinente und Meere bevölkerte.

Dann kam die Meldung, dass der Pangalaktische Statistiker Raud für eine Audienz zur Verfügung stehen wolle.

Soner bestieg mit seiner Eskorte eines von zwei Beibooten. Gleichzeitig wurden auch von den anderen Raumern Beiboote ausgeschleust, in denen Minister und andere hoch gestellte Persönlichkeiten zur Oberfläche von Zabar-Ardaran gebracht wurden. Auf einem der Ukkhar-Kaza zugeteilten Landequadrat der Stadt Raud'ombir, dem Sitz des Pangalaktischen Statistikers Raud, gingen die Beiboote nieder.

Hier traf Prinz Soner mit dem Prinzenkrieger Marca zusammen. Gemeinsam bildeten sie die Spitze der Prozession aller Gesandten aus ihrer Speiche Kaza. Ihnen folgten Raumfahrtminister Admiral Hergetoor und andere hoch gestellte Ressortleiter; Vertreter des Hofadels, die sich auf verschiedene Weise für Ukkhar-Kaza und die Friedensidee verdient gemacht hatten; dahinter kamen Offiziere und Kommandanten, die durch ihren Mut und ihren Einsatz für besondere Ehrungen ausgewählt worden waren; diesen folgten Vertreter der wissenschaftlichen Gilden; zuletzt kam eine Hand voll Assassinen, die sich in ihre weißen Kutten vergruben, um ihre Anonymität zu wahren.

Kaum hatte sich die Gruppe aus Ukkhar-Kaza formiert, als auch schon eine Schar kastenförmiger Roboter auftauchte, die sich auf dreigliedrigen, einen Meter langen und dünnen Spinnenbeinen bewegten. Sie waren einander ähnlich, aber keiner dieser Roboter glich dem anderen, jeder hatte kleine individuelle Unterschiede zu den anderen aufzuweisen. Nachdem sie die Herkunft der Besucher registriert hatten, übernahmen sie deren Führung und achteten wie die Hüter einer Herde auf sie.

Die Roboter geleiteten sie zu einer Förderstraße, auf der sie in Richtung Turm des Pangalaktischen Statistikers Raud glitten. Dieser drei Kilometer hohe Turm beherrschte das Stadtbild von Raud'ombir; man konnte ihn von jedem Punkt der Stadt und selbst von den außerhalb liegenden Raumhäfen aus sehen, auf denen die Malischen Dschunken landeten.

Der Turm hatte an der Basis einen Durchmesser von 500 Metern, verjüngte sich nach oben hin jedoch konisch bis auf einen Durchmesser von lediglich achtzig Meter. Die oberste Spitze war in eine Wolke aus Dampf gehüllt. Selbst aus dieser Entfernung konnte Soner erkennen, dass die sandsteinfarbene Oberfläche des Turms rau, uneben und geradezu bucklig war - er sah beinahe wie gewachsen aus, wie eine durch eine launische Erosion entstandene Felsnadel. Aber natürlich war dem nicht so, das wusste Soner.

Der Prinz hatte das Gefühl, beobachtet zu werden. Er wandte die Augen dem Prinzenkrieger Marca zu und stellte fest, dass dieser ihn tatsächlich ansah. Und er lächelte.

»Ich bin froh, es erleben zu dürfen, dich als Saltanträger an meiner Seite zu haben«, sagte Marca in der Ehrensprache und mit einer Wärme in der Stimme, wie Soner sie noch nie an ihm bemerkt hatte. »Und noch dazu an einem so bedeutungsvollen Ort und einem solch epochalen Ereignis.«

»Mir bedeutet dies auch sehr viel... Vater«, antwortete Soner.

Er fühlte sich in diesem Moment seinem Vater so nahe wie nie noch zuvor.

»Weißt du, dass du mich sehr an deine Mutter erinnerst, Soner? Wenn ich dich betrachte, sehe ich ihr Bild vor mir.«

Soner wusste darauf nichts zu sagen. Sein Vater hatte die Mutter ihm gegenüber noch nie erwähnt. Niemand hatte je über ihr Schicksal mit ihm gesprochen, Soner kannte noch nicht einmal ihren Namen. Und auf einmal, aus heiterem Himmel und ohne Anlass, griff sein Vater dieses Thema auf, das für alle am Hof stets tabu gewesen war. Lag dies an diesem besonderen Ort, dass sein Vater sich ihm öffnete? Soner hätte sich gewünscht, dass dem nicht so war, sondern dass mit seinem Vater eine generelle Wandlung vor sich gegangen war, die es ihm möglich machte, Gefühle zu zeigen.

»Der Name deine Mutter war Shebea, und sie war die schönste Pfauchonin, die diese Galaxis je hervorgebracht hat«, erzählte sein Vater mit leiser, warmer Stimme, während sie dem Turm des Pangalaktischen Statistikers Raud entgegenglitten. »Ich habe sie mehr geliebt als alles andere, mehr als mein Leben, sie war mir wertvoller als die eigene Seele. Doch es war ihr bestimmt, jung zu sterben - *gozin*! Nur wenige Stunden nach deiner Geburt fiel sie einem Attentat, zum Opfer. Ich habe sie still und ohne Pomp begraben, weil Shebea es sich so gewünscht hat.« Er sah Soner wieder fest - und fast liebevoll - in die Augen. »Ich bin sicher, dass etwas von ihr in dir weiterlebt.«

Der Prinz war ein wenig peinlich berührt, seinen Vater so reden zu hören. Andererseits war er froh, ihm endlich einmal näher gekommen zu sein.

»Wer hat diesen feigen Meuchelmord begangen?«, fragte Soner. »Hast du die Attentäter ihrer gerechten Strafe zugeführt?«

Das Gesicht seines Vaters wurde mit einem Schlag wieder verkniffen, er war nun wieder ganz der gefühlsarme, harte Prinzenkrieger Marca. Soner dachte, dass sein Vater sich ihm erneut verschlossen habe. Aber dann sprach Marca weiter.

»Koshy-Shyna!«, presste er hervor. »Ich weiß, dass dahinter das zweimal achtköpfige Ungeheuer steckt. Diese Geißel der Ukkhar, die Kazién schon seit undenklichen Zeiten heimsucht.«

Soner wagte nichts darauf zu sagen, er hoffte, dass sein Vater von sich aus weitersprach.

»Ich werde dir etwas anvertrauen«, sagte der Prinzenkrieger. »Aber du sollst es sofort wieder vergessen. Du darfst dies nie zur Sprache bringen. Versprich es bei deiner Ehre!«

»Ehrensache, Vater!«

»Ich habe aus Angst um dich nichts gegen die Koshy-Shyna unternommen«, sagte Marca mit leiser, bebender Stimme. Soner wusste, wie schwer ihm dieses Geständnis fiel, obwohl es ihn sicherlich erleichterte, sich seinem Sohn mitzuteilen. »Man schickte mir eine deutliche Warnung. Deine Amme Iffenate wurde im Schlaf betäubt. Dann hat man ihr eine Brust abgeschnitten und mir durch einen Kurier überbringen lassen.«

Soner rief sich seine früheste Kindheit in Erinnerung, aber ihm war nie aufgefallen, dass Iffenate nur drei Brüste gehabt hätte.

»Hüte dich vor der Koshy-Shyna«, sagte Marca sehr unheilschwanger. »Aber lass dich nie von ihr beugen, mein Sohn!«

Damit war das vertrauliche Gespräch zwischen Vater und Sohn beendet. Denn sie erreichten den Turm von Raud'ombir.

*

Der gigantische und spitz zulaufende Turm besaß kein Fundament. Er schien in einer Höhe von zehn Metern zu schweben. Innerhalb dieser zehn Meter Höhe war nur ein leicht flimmerndes Feld zu erkennen, das sich bis zu einer Höhe von zwanzig Metern verdichtete, und erst ab der Dreißig-Meter-Marke bekam der Turm seine typische Sandfarbe und materielle Festigkeit.

Jedermann konnte die spiegelnde Fläche unter dem Turm betreten und sich frei in dem Flimmerfeld bewegen. Hier herrschte ein Schieben und Drängen, weil alle dem Zentrum unter dem Turm zustrebten. So etwas wie einen geregelten Verkehr gab es nicht mehr, die Roboter versuchten vergeblich, ihre Schächten beisammenzuhalten.

Und von überall tauchten die Visienten auf und versuchten Standorte zu erreichen, von denen sie die Botschaft des Pangalaktischen Statistikers in Ruhe und Konzentration aufnehmen konnten. Denn diese gnomenhaften, verhutzelt wirkenden Geschöpfe in ihren himmelblauen Kutten waren die Schreiber und Archivare der Statistiker, die deren Verkündungen für die Ewigkeit festhielten.

Da die Pangalaktischen Statistiker sich auf rein mentalem Wege mitteilten, konnten ihre Botschaften nicht aufgezeichnet werden. Die Visienten, die seltsamen Ureinwohner von Zabar-Ardaran, besaßen jedoch so etwas wie ein fotografisches Gedächtnis. Mit ihrem unglaublichen Merkvermögen konnten sie die Verkündungen der Statistiker memorieren und später in den Kosmischen Mediotheken aufzeichnen.

Ihnen stellte sich niemand in den Weg, jedermann machte beflissen Platz, wenn einer der nur 1,3 Meter großen Zwerge in der himmelblauen Kutte auftauchte.

Trotz des Gedränges blieb die Gruppe von Pilgern aus der Ukkhar-Kaza beisammen. Sie orientierten sich alle an der prunkvoll gekleideten Gestalt des Prinzenkrieger Marca. Keiner von ihnen strebte dem Zentrum unter dem Turm zu, da auch ihr Prinzenkrieger die Randzone bevorzugte.

Doch Soner hatte den festen Vorsatz, sich bei der ersten sich bietenden Gelegenheit abzusetzen. Es hieß, dass es Pilgern mit starkem Geist möglich war, ins Innere der Türme zu gelangen. Wenn sie dem mentalen Druck des Pangalaktischen Statistikers standhalten konnten, wurden sie schwerelos und schwebten im finsternen, alles Licht absorbierenden Innern des Turmes in die Höhe - und zwar in solch schwindelnde Höhen, wie es ihnen die Widerstandskraft ihres Geistes erlaubte.

Und das wollte auch Soner versuchen. Es war ein unbestechlicher Test für seine mentale Stärke.

Soner machte sich klein und bahnte sich in Richtung Zentrum einen Weg durch die Menge. Als er wieder aufblickte, war von Prinzenkrieger Marca und seinen Höflingen nichts mehr zu sehen.

Geschafft!

Soner wollte sich weiter auf das Zentrum zu bewegen. Doch da sah er dieses Geschöpf. Es war ein weibliches Wesen, dessen Anblick ihn elektrisierte. Eine Pfauchonin, die ihm schier den Atem raubte, ihn wie magisch anzog.

Er erhaschte nur einen Blick auf sie, dann war dieses übernatürliche Geschöpf auch schon wieder verschwunden.

Obwohl ihm nur ein kurzer Blick auf sie gegönnt gewesen war, hatte er sich alle Einzelheiten an ihr einprägen können. Er hatte sogleich erkannt, dass sie eine »Fremde« war, nicht aus der Ukkhar-Kaza stammte. Noch schlimmer, sie trug das Emblem der Ukkhar-Kmi und war eine Untertanin des Herrn des Morgens Vaccine - und somit eine Feindin.

Doch das zählte nicht für Soner. Er hatte beim ersten Sichtkontakt gespürt, dass sie zusammengehörten. Etwas hatte in ihn wie der Blitz eingeschlagen und ihm gesagt, dass sie füreinander bestimmt waren. Es war *gozin*, dass sie sich hier begegneten.

Er musste diese Frau finden, koste es, was es wolle!

Soner kämpfte verzweifelt gegen den Strom von Leibern an, wurde gestoßen und stieß zurück. Es war ihm auch egal, dass er einen Visienten umrannte, der ihm im Wege stand.

Ein seltsames Wesen, wie er es zuvor noch nie gesehen hatte, mit einer Unzahl von Tentakeln und Fühlern auf dem Kopf, sah ihn anstürmen und gab ihm den Weg frei. Dahinter tauchte eine andere Gestalt auf, der Soner nicht mehr ausweichen konnte. Es kam zum Zusammenprall, obwohl Soner im letzten Moment ausweichen wollte.

Jetzt erst, als ihre Körper aufeinander trafen, erkannte Soner, dass es *sie* war.

Die unbekannte Pfauchonin, die ihm ein unergründliches *gozin* über den Weg geschickt hatte. Er sah sie mit erstauntem Gesichtsausdruck taumeln, griff nach ihren Händen und konnte so verhindern, dass sie schwer nach hinten stürzte.

Und dann lag sie wie durch einen Zauber in seinen Armen. Soner war wie berauscht. Er konnte nicht zusammenhängend denken. Er hatte keinen Verstand, er war pures Gefühl. Und das unbekannte Wesen, das er in den Armen hielt, die potentielle Feindin aus der Ukkhar-Kmi, erwiderte den Druck seines Körpers. Ihre Herzen schlugen wie eines. Ihr Atem hatte denselben Rhythmus. Die Vibrationen ihrer Körper schwebten in absoluter Harmonie.

Sie blickte ihn an, und da las er in der Tiefe ihrer Augen, dass auch sie wusste, dass sie zusammengehörten, dass sie füreinander bestimmt waren.

So standen sie da, innig umschlungen.

Die Pfauchonischen Propheten hatten es ihm prophezeit, dass er schon bald die Liebe seines Lebens finden würde.

Er hatte sie auf Zabar-Ardaran gefunden.

Sie ließen einander auch nicht los, als die Audienz des Statistikers Raud begann.

*

Eine unglaubliche, urgewaltige mentale Präsenz legte sich über all jene, die sich unter dem Turm und der weiteren Umgebung versammelt hatten, hüllte sie förmlich ein wie ein Mantel.

Prinz Soner stellte fest, dass diese Präsenz um ein Vielfaches stärker war als die Aura der Pfauchonischen Propheten. Ja, sie war so stark, dass sie selbst das unsichtbare Band durchtrennte, das Soner und die unbekannte Pfauchonin vereinte.

Sie wurden wieder zu zwei Wesen, zwei unterschiedliche Individuen. Aber sie ließen einander nicht los. Ihre Körper waren wie miteinander verschweißt. Nur ihre Geister wurden durch die gewaltige Präsenz des Statistikers Raud getrennt.

Das verstörte Prinz Soner. Er fürchtete, dass die Unbekannte, die Liebe seines Lebens, ihm wieder entgleiten könnte, kaum dass sie einander gefunden hatten. Aber er konnte sich gegen die geistige Macht des Statistikers nicht wehren, er konnte sich nur weiterhin an dieses zauberhafte Wesen klammern, während er in der mentalen Flut, die über ihn hereinströmte, förmlich ertrank.

Etwas von dem Wissen und dem tiefreichenden kosmologischen Verständnis des Pangalaktischen Statistikers griff auf Prinz Soner über. Dies dauerte nur einen kurzen, flüchtigen Augenblick, und doch war es eine Offenbarung ganz besonderer Art.

Unendliche Galaxien strömten auf ihn ein. Billiarden und aber Billiarden Sterne - auch aus Hunderten von Millionen Lichtjahren Entfernung - hüllten ihn ein.

Das ist das GESETZ, das alle Abläufe im Kosmos reguliert. Und hier sind die Kosmonukleotide mit ihren alles regulierenden Messengern. Und die Superintelligenzen ... und die Materiequellen

Das Verständnis, dieses Selbstverständnis für kosmologische Abläufe und Zusammenhänge verflüchtigte sich sofort wieder, kaum dass Soner es erlebt hatte. Es entschwand, er konnte es nicht mehr fassen. Zurück blieb

Staunen, Fassungslosigkeit, Unverständnis ... aber auch große Ehrfurcht vor der unglaublichen geistigen Macht der Pangalaktischen Statistiker und ihrem ungeheuren Wissen.

Etwas davon strömte auf Prinz Soner und die anderen Besucher und Pilger über, schier unverständliche Fakten und Daten ...

11.234 Sterne haben sich innerhalb von ...in dem Bereich ... dieses Universums in Novae verwandelt...

Soner konnte mit diesen Daten nichts anfangen, und er konnte weder den genannten Zeitraum zuordnen, noch den aufgeführten Bereich des Universums.

Das Kosmonukleotid TRIICLE-9 hat einen Kosmischen Messenger ausgesandt ...

Soner vernahm es staunend, aber er konnte nichts damit anfangen.

Der Evolutionssprung der Materiequelle CANTOULL zum Kosmokraten steht innerhalb der kommenden neunzig Millionen Jahre bevor...

Aha, so lief das also - was denn eigentlich?

In der Galaxis Chix-2 ist eine neue, negative Superintelligenz entstanden...

In einem Thoregon in der Galaxis Tradom steht im kommenden Jahr eine Entscheidung über Sein oder Nichtsein bevor ...

Die Wahrscheinlichkeitsquote, dass im kosmischen Bereich PENTTA-7 eine Negasphäre entstehen könnte, hat sich dramatisch erhöht...

Der Evolutionssprung der Superintelligenz SHAMASH zur Materiequelle wurde erfolgreich abgeschlossen ...

Diese und viele weitere Informationen strömten in einem kurzen Zeitraum auf Soner ein, ohne dass er irgendetwas damit anzufangen wusste.

Und dann erlosch die mentale Präsenz des Pangalaktischen Statistikers Raud abrupt.

Soner schwindelte. Doch - welche Erleichterung - er fand Halt an dem wunderschönen pfauchonischen Zauberesen, das für ihn *gozin* war.

In die Menge um sie kam plötzlich wieder Bewegung. Die Besucher, alle noch unter dem Eindruck der empfangenen Verkündung, strömten in alle Richtungen davon. Die Visienten hatten es besonders eilig, zu ihren Arbeitsstätten in den Kosmologischen Mediotheken zu kommen. Sie hatten alle Details, die der Statistiker Raud von sich gegeben hatte, in ihren fotografischen Gedächtnissen festgehalten.

Nun galt es, diese Informationen in geeignete Medien umzusetzen, in Holofilme oder grafische Schaubilder umzuwandeln, in Statistiken zu verewigen oder in Speicherkristalle zu bannen. Als solche wurden sie späteren Generationen in ihren Kosmologischen Mediotheken zur Verfügung stehen.

Alles war in Bewegung, nur Soner und seine Pfauchonin standen in fester Umschlingung wie *ein* Fels in der Brandung.

»Der Zauber dieses Tages neigt sich...«

»Pst!«, machte Soner. Er wollte nichts von Abschied und Trennung hören. »Wir sind füreinander bestimmt.«

»Ich weiß. Und ich wehre mich nicht dagegen.«

»Dabei kenne ich noch nicht einmal deinen Namen.«

»Mein Name ist Sihame.«

»Und ich bin Prinz Soner, Thronerbe des Herrn des Lichts.«

»Das weiß ich, obwohl in unserem Palast dein Name nicht genannt werden darf.«

»Palast?«

»Ich bin Prinzessin Sihame, Tochter des...«

Die letzten Worte gingen in dem Pochen unter, das plötzlich in Soners Ohren war.

Wie grausam das Schicksal sein konnte. Nicht damit genug, dass Sihame aus der verfeindeten Ukkhar-Kmi stammte, war sie noch dazu die Tochter des Erzfeindes seines Vaters: Vaccine.

»Ich muss jetzt fort ...«, hörte er Sihame hauchen. »Nimm dies zum Andenken an mich!«

Sihame nahm einen Ring von ihrem Finger und legte ihn ihm in die klamme Hand.

Sie umarmte ihn noch einmal so fest sie konnte. »Mein geliebter Prinz ...«

Mit diesen Worten löste sie sich von ihm und entschwand. Soner hatte nicht die Kraft, sie zurückzuhalten oder ihr **zu** folgen.

Er war ein Verlorener. Ein Verdammter, den das achtfügelige schwarze Vogelungeheuer aus höchsten Höhen des Glücks in einen bodenlosen Abgrund gerissen hatte.

Er musste befürchten, Sihame in diesem Leben nie mehr wieder zu sehen.

Zurück auf Kaziön rief Marca die Astronomen zu sich, um sich von ihnen eine Beurteilung der Verkündung des Pangalaktischen Statistikers Raud geben zu lassen. Einige von ihnen hatten den Flug nach Zabar-Ardaran mitgemacht und Rauds mentale Botschaft gehört; die anderen wurden mittels einer von einem Visienten aufgezeichneten Zusammenfassung, die Marca von Vision mitgebracht hatte, informiert.

Der Prinzenkrieger bestand darauf, dass der Prinz bei dieser Sitzung anwesend sein solle. Er erklärte es damit - obwohl er keine Begründung hätte abgeben müssen -, dass er Soner künftig fester in alle Regierungsangelegenheiten einzubinden gedenke.

Soner war schon früher aufgefallen, dass sämtliche Hofastronomen noch relativ jung waren. Keiner von ihnen war älter als 40 Jahre, was für Wissenschaftler im Dienste des Prinzenkriegers äußerst ungewöhnlich war. Soner war dieser Sache schon vor Jahren nachgegangen und hatte herauszufinden versucht, ob das einen besonderen Grund hatte. Aber er war bei seinen Nachforschungen auf eine Mauer des Schweigens gestoßen.

Obwohl Soner nicht der Sinn nach wissenschaftlichen Ausführungen stand, war er dennoch gespannt, wie Fachkräfte diese kosmologischen Inhalte beurteilten.

Doch hier erlebte der wissbegierige Prinz eine herbe Enttäuschung. Zum einen verstand er die Ausführungen der Astronomen so wenig wie die Botschaft des Statistikers Raud. Zum anderen hatte er den Eindruck, dass die Astronomen mit den erhaltenen Informationen selbst nicht viel anzufangen wussten.

Das mochte auch der Grund dafür sein, dass weniger astronomische und kosmologische Inhalte diskutiert wurden, sondern dass sich das astronomische Forum in eher philosophische Streitgespräche verlor.

Am Ende standen so banale Fragen wie die des höchstens 25 Jahre alten Astronomen Koshkan: »Es ist in höchstem Maße erstaunlich, dass Raud so exakte Angaben über die Zahl von Novae über einen genau definierten Raumsektor und einen Zeitraum machen kann. Raud hat die Zahl 11.234 genannt. Welche Mittel und Möglichkeiten haben die Pangalaktischen Statistiker, sich dieses Wissen zu beschaffen?«

»Man muss sich schon auch fragen«, ergriff Nurewenn, der älteste der Astronomen, das Wort, »wem solches Wissen nützlich ist, außer vielleicht jenen Wesen, die in den davon betroffenen Sternenträumen leben.«

»Es muss ein tieferer Sinn hinter den Aussagen des Statistikers Raud stecken«, behauptete Koshkan, aber mehr kam von ihm nicht.

Soner wälzte schon die ganze Zeit über in seinem Kopf ein Problem. Er hatte versucht, indem er sich mit diesem Thema beschäftigte, seine Gedanken nicht ständig zu Sihame abgleiten zu lassen. Jetzt brachte er es zur Sprache.

»Die pfauchonische Religion reiht die Pangalaktischen Statistiker nahe den Göttern ein«, sagte er mit fester Stimme. »Wir glauben, dass sie ihren Sitz über dem Ewigen Jenseits haben. Ich frage mich darum, was diese göttlichen Wesen dazu veranlasst, ihr Wissen an uns Sterbliche des Diesseits weiterzuleiten. Haben sie dafür einen Auftrag? Und wenn ja, von wem? Von den Göttern? Aber was steckt dahinter? Was ist der Sinn dieser Verkündungen?«

Soner fand selbst, dass dies ziemlich unklar formuliert war. Aber wenigstens sorgte er mit dieser Wortmeldung dafür, dass die Diskussion in religiöse Bereiche umschwenkte und etwas mehr Niveau bekam. Er selbst war aber längst nicht mehr bei der Sache. Soner konnte an nichts anderes als an Sihame denken.

Würde es ihm möglich sein, sie jemals wieder zu sehen?

Wenn nicht ... Was hatte das Leben dann noch für einen Sinn?

Der Prinz wusste, dass er ohne Sihame nicht leben konnte.

*

Soner war sich selbst zuwider. Er wusste nichts mit sich anzufangen und hatte an allem das Interesse verloren. Er litt schwer unter Depressionen. Der Grund für seine Gemütskrankheit hatte einen Namen: Sihame.

Oft saß er stundenlang in seinem Zimmer, starrte ins Leere und wälzte seine trübsinnigen Gedanken. Er konnte ohne Sihame nicht leben. Aber was könnte er tun, um sie wieder zu sehen? In jedem Fall stand die Ehrenfehde des Herrn des Lichts mit dem Herrn des Morgens dazwischen.

Soner unternahm weiterhin seine Ausflüge in die Gläserne Stadt. Aber er nahm nichts von dem wahr, was um ihn geschah. Er hatte nur Sihames Bild vor Augen. Sie war seine Lebensfrau. Sein Ein und Alles. Er zerfleischte sich vor Verlangen nach ihr.

Als er diesmal in der Gläsernen Stadt war, erging es ihm nicht anders als die vorangegangenen Male. Er ließ sich vom Strom der Massen treiben, ohne wahrzunehmen, wohin.

Plötzlich merkte er, dass nur noch wenige Passanten um ihn waren.

Der Himmel über der Stadt erstrahlte in einer flimmernden Aura. Es war das Abendglühen, das letzte

Aufflammen des gespeicherten Lichts, das den Einbruch der Nacht ankündigte.

Und dann war Soner plötzlich allein auf dem weiten Platz mit dem Kristall von Kundi. Der Kristall erstrahlte längst nicht mehr in seinem grünlichen Feuer. Er war zu einer schwarzen, konturenlosen Masse geworden, die mit der Schwarzen Luft verschmolz.

Die Schwarze Luft verschluckte alles. Es war so finster, dass Soner die Hand nicht vor den Augen sehen konnte.

Doch der Prinz verfiel nicht in Panik. Er war gut gerüstet. Er schaltete den Deflektor ein und setzte das Nachtsichtgerät vor die Augen.

Prinz Soner hatte nichts zu befürchten. Er hatte eine gediegene Kampfausbildung hinter sich. Und er trug unter seinem braunen Umhang ein Schwert.

Er war nun für alle Spitzbuben, die nächtens auf Raubzug gehen mochten, unsichtbar. Und die Schwarze Luft war keine undurchdringliche Barriere für ihn. Das Nachtsichtgerät erlaubte ihm weithin eine klare Sicht, als wäre es heller Tag. Nur dass sich seinen Augen alles grün darbot.

Soner wandte dem Kristall von Kundi den Rücken zu und marschierte ohne Eile in Richtung Palast.

Als er in eine schmale Gasse einbog, sah er einen Assassinen auf sich zukommen. Er trug seine weißen Handschuhe, war also in einem Mordauftrag unterwegs. Soner hielt an, um sich nicht durch Geräusche zu verraten, und drückte sich in eine Mauernische, damit der Assassine nicht etwa ungewollt mit ihm zusammenstoßen konnte.

Da gesellte sich ein zweiter Assassine zu dem ersten. Und am anderen Ende der schmalen Gasse, die auf den Platz mit dem Kristall von Kundi mündete, tauchten vier weitere Assassinen auf.

Prinz Soner war augenblicklich alarmiert. Das Aufeinandertreffen so vieler Assassinen konnte kein Zufall sein. Das konnte nur bedeuten, dass sie es auf ihn abgesehen hatten.

Aber wer sollte gegen den Prinzen des Lichts einen Mordauftrag erteilen? Einen solchen hätte den Assassinen nur der Herr des Lichts erteilen können. Und das war unvorstellbar!

Also musste es sich um verkleidete Straßenräuber handeln. Dass diese es nur auf ihn abgesehen haben konnten, war klar.

Sollen sie nur kommen! dachte Prinz Soner und zückte das Schwert.

In diesem Moment hörte er über sich ein verräterisches Geräusch. Er sprang aus der Mauernische und blickte nach oben. Er sah über sich drei Körper in Sprungbewegung. Einem konnte er ausweichen und ihn mit einem Schwertstreich treffen, die anderen beiden aber landeten auf ihm.

Soner versuchte sich abzurollen. Doch das verhinderte das Gewicht der Körper. Das Nachtsichtgerät wurde ihm von den Augen gerissen, sein Deflektor deaktiviert, so dass nur noch Schwarze Luft um ihn war.

Der Prinz bäumte sich mit aller Kraft auf und konnte endlich die beiden Körper abschütteln. Ihr Keuchen verriet sie, so dass sie ihm ein leichtes Ziel boten. Er tötete sie beide mit einem einzigen schwungvollen Schwerthieb. Sie hatten nicht einmal Zeit für einen Todesschrei.

Aber da hatten ihn die anderen erreicht. An ihren Geräuschen erkannte er, dass er es mit mindestens zehn Gegnern zu tun hatte. Er ließ das Schwert rotieren und drehte sich um die eigene Achse, um sich den Rücken freizuhalten. Als er von links schweres Atmen vernahm, stieß er blitzartig zu. Das Schwert drang in einen Körper. Jemand schrie auf. Soner zog das Schwert sofort wieder zurück und ließ es wieder kreisen.

Es schien, dass er seinen Gegnern Respekt eingeflößt hatte, denn sie blieben auf Distanz.

»Du bist verloren, Prinz Soner«, sagte da eine künstlich verzerrte Stimme hinter ihm.

Er wirbelte herum. Es blitzte vor ihm grell auf, und er war geblendet. Er war auf einmal völlig orientierungslos. Er schloss die Augen, doch das half nichts mehr. Seine Sinne waren durch die Blendung wie betäubt. Soner versuchte so gut es ging, sich die Gegner mit dem Schwert vom Leibe zu halten. Aber er stieß nur noch ins Leere.

Und dann traf ihn mitten ins Gesicht ein Strahl, der ihn lähmte.

Er riss noch die Augen auf und starrte wieder in das grelle Licht des Scheinwerfers.

Was für ein ruchloses Gesindel, das künstliches Licht einsetzt, dachte er noch, dann setzte die Wirkung des Paralysestrahles voll ein, und er verlor das Bewusstsein.

*

Als Soner zu sich kam, war sein erster Gedanke, sich weiterhin bewusstlos zu stellen, um so seine Entführer vielleicht austricksen zu können. Aber die waren aufmerksam und merkten es sofort, als er die erste Regung zeigte.

»Der Prinz kommt zu sich«, hörte er jemand mit synthetischer Stimme sagen.

»Dann machen wir es sofort«, sagte ein anderer mit ebenso künstlich verzerrter Stimme.

War es ein gutes Zeichen, dass sich seine Entführer ihm gegenüber tarnten? Er dachte, ja.

Der Prinz schlug die Augen auf und fand sich in einem feuchten Gewölbe, das von einer Reihe künstlicher Lichtquellen erhellt war. Von irgendwo drang das ferne Rauschen von Wasser zu ihm. Zwei in Kutten gehüllte Gestalten hoben ihn hoch, setzten ihn auf einen Stuhl mit Armlehnen und schlossen ihm Klammern um Arme und Beine. Drei Schritte vor ihm hatten zwei weitere Gestalten in Kutten Aufstellung genommen. Soner sah Strahlenwaffen in ihren Gürteln stecken. Als die Kapuze des einen verrutschte, sah er in eine grinsende Bioplastmaske.

Wenn sich seine Entführer ihm nicht zu erkennen geben wollten, konnte das bedeuten, dass sie ihn am Leben lassen wollten!

Die beiden Vermummten, die ihn an den Stuhl gefesselt hatten, traten zur Seite. Einer der ihm Gegenüberstehenden richtete eine Holo-Kamera auf ihn, der andere sagte zu ihm: »Wir wissen, dass du Prinz Soner bist, einziger Sohn und Thronerbe des Herrn des Lichts, Prinzenkrieger Marca. Möchtest du eine Botschaft an deinen Vater richten?«

»Verflucht seid ihr«, presste Soner hervor. »Möge der achtfügelige schwarze Vogel über euch kommen und euch in seinem Feuer rösten!«

»Das war sehr gut«, sagte der Mann mit der Kamera und setzte sie ab. »Das wird den alten Prinzenkrieger beeindrucken.«

Soner ärgerte sich, dass er sich für einen Moment hatte gehen lassen. Er nahm sich vor, fortan zu schweigen und keinerlei Gefühlsregung zu zeigen.

Der Mann mit der Kamera und sein Begleiter verschwanden durch eine gepanzerte Tür. Die beiden anderen blieben zurück. Der eine von ihnen ging zu einer Wandklappe und kam mit einem Napf zurück, aus dem ein Trinkhalm ragte. Er hielt Soner den Napf so unters Gesicht, dass er den Halm mit dem Mund erreichen konnte.

»Du musst etwas zu dir nehmen, damit du bei Kräften bleibst, Prinz«, sagte er dabei.

Aber Soner weigerte sich, den Halm in den Mund zu nehmen. Daraufhin holte der Maskierte einen Löffel hervor, der andere versuchte, Soner den Mund gewaltsam zu öffnen. Es gelang ihnen, Soner einen vollen Löffel mit Brei in den Mund zu schieben. Der Prinz aber spuckte ihn dem einen Maskierten ins Gesicht. Daraufhin bekam er einen heftigen Schlag mit dem Handrücken auf die Nase. Soner spürte, wie es ihm warm in den Mund lief.

»Auch gut«, sagte der Maskierte. Er verschwand durch die Stahltür und kam bald darauf mit einem Gestell zurück, in dem eine Flasche mit farbloser Flüssigkeit hing. Er stellte sie neben Soner und nahm einen Verbindungsschlauch, der in einer Nadel endete. Diese Nadel setzte er an Soners Armbeuge an, und dann sah der Prinz, wie aus der Flasche Flüssigkeit durch den Schlauch zu fließen begann. Sie ernährten ihn auf diese Weise künstlich.

Gut so, dachte Soner. Er hatte in Wirklichkeit gar nichts dagegen, dass er bei Kräften blieb, ganz im Gegenteil. Er wollte mit der Essensverweigerung bloß seine Widerstandsbereitschaft zeigen.

Nachdem der Inhalt der Flasche geleert war, brachte der Vermummte sie aus dem Raum. Er kam nicht mehr zurück, und Soner blieb mit einer Wache allein. Der Prinz blickte ihm in die grinsende Maske und fixierte die Augen hinter den Bioplastschlitzen. Er starrte den Maskierten so lange an, bis dieser unruhig wurde, sich abwandte und nervös auf und ab ging, nur um ihn nicht ansehen zu müssen.

Nach geraumer Weile öffnete sich wieder die Stahltür, und ein anderer Vermummter trat ein, der die gleiche grinsende Bioplastmaske trug. Wachablöse. Soner schätzte, dass der neue Wachposten zwei Stunden bei ihm blieb, bevor er von einem anderen abgelöst wurde.

Soner wiederholte mit jedem Wachposten das Spiel mit dem Augenkontakt. Und jeder reagierte unterschiedlich. Es war nur ein Einziger darunter, der sich von ihm nervös machen ließ.

Die meisten anderen reagierten mit Schlägen ins Gesicht. Einer griff ihm zwischen die Beine und drückte fest zu, dass Soner die Augen hervorquollen. Dazu sagte er: »Schau mich an, du Bastard! Jetzt gefällt mir dein Blick.«

Ein anderer wiederum packte Soner am Saltan und zog so fest daran, dass Soner meinte, er wolle ihm den »Parasiten« ausreißen. Diese Handlungsweise ließ Soner vermuten, dass dieser Wachposten selbst ein Saltanträger war.

Einmal am Tag wurde Soner für eine Stunde von zwei Wachen betreut. Das war immer dann, wenn man seine Fessel löste und er den Stuhl verlassen durfte. Er bekam stattdessen einen Halsring, der mit einer drei Meter langen Energieleine verbunden war. An dieser wurde Soner in dem feuchten Verließ im Kreise geführt. Bei dieser Gelegenheit durfte er sogar Gymnastikübungen machen. Wenn er dabei jedoch einem seiner Wächter zu nahe kam, teilte der Halsring schmerzhaft Stromstöße aus, die ihn vorübergehend lahmten.

Soner fand heraus, dass insgesamt elf verschiedene Wachposten ihn betreuten, die jeder ihre speziellen Eigenheiten hatten. Wenn sie paarweise auftraten, taten sie das nicht immer in der gleichen Konstellation, sondern

vermischten sich.

Er gab seinen Wächtern Nummern. Nummer eins bekam jener Posten, der seinem Blick hatte nicht standhalten können. Ein anderer Schwachpunkt unter seinen Wächtern war jener, der aufbrausend und jähzornig war und der Soner regelmäßig grundlos schlug, wenn er Wache hatte; er bekam die Nummer zwei. Der mutmaßliche Saltanträger bekam die Nummer acht - er erschien Soner als der gefährlichste von allen.

Soner machte acht solcher Schichtwechsel durch, ohne dass sich an seiner fatalen Lage etwas änderte und ohne, dass sich seine Wächter eine Blöße gaben. Aber Soner wartete geduldig auf seine Chance, die sich ihm irgendwann bieten würde. Denn je länger seine Haft dauerte, desto mehr wurde sie für seine Häscher zur Routine.

Prinz Soner wunderte sich ohnehin, dass seine Gefangenschaft bereits so lange dauerte, nach seiner Berechnung bereits neun Tage. Denn eines stand für ihn fest: Hinter seiner Entführung konnte nur die Organisation der Koshy-Shyna stecken. Diese Geißel der Ukkhar, dieses Ungeheuer mit den sechzehn Köpfen, das Kazién schon seit Pfäuchonengedenken in ihren Klauen hielt. Das dunkle Gegenstück zum Herrn des Lichts.

Soner konnte sich vorstellen, wie das lief: Man versuchte den Prinzenkrieger Marca unter Androhung seines Todes zu erpressen. Und da er, Prinz Soner, noch lebte, schien zu beweisen, dass sein Vater gewillt war, auf die Forderungen der Koshy-Shyna einzugehen.

Eigentlich hätte sich der Prinzenkrieger diesen Verbrechen nie beugen dürfen. Aber Prinzenkrieger Marca war alt. Und er hatte Soner zu verstehen gegeben, dass er nach dem Tod seiner Mutter nicht gewillt war, sich eine neue Gefährtin zu suchen. Soner war sein einziger Sohn und Thronerbe. Darum würde er alles tun, um sein Leben zu retten.

Und darin - dass ihn die Koshy-Shyna überhaupt am Leben ließ - sah der Prinz seine größte Chance. Mit zunehmender Dauer seiner Gefangenschaft schwand die Wachsamkeit seiner Häscher.

Beim zehnten Schichtwechsel ergab es sich, dass Nummer eins, der Schwächling, und Nummer zwei, der Jähzornige, Soner gemeinsam währenddessen Bewegungstherapie bewachten. Soner gab sich besonders unterwürfig und kooperativ, dennoch musste er einige Tritte von Nummer zwei einstecken, während dieser ihn an der Energieleine im Kreise führte. Dann war die Zeit um, und es kam zur Wachablöse. Die Tür öffnete sich und gab den dritten Wachtposten frei.

Soner sollte von Nummer eins wieder an den Stuhl gefesselt werden, während er ihm gleichzeitig den Halsring abnahm. Und das war der Fehler, auf den Soner so lange gewartet hatte. Er war für den Bruchteil eines Atemzugs ohne Fessel und ohne Halsring!

Er packte Nummer eins, legte ihm den Halsring um und schleuderte ihn wuchtig gegen die Wand. Dadurch wurde Nummer zwei, der die Leine mit dem Halsring hielt, von den Beinen gerissen. Soner setzte mit einem gewaltigen Satz über den Fesselstuhl hinweg und versetzte im Sprung der ihm entgegenstürzenden Nummer zwei einen tödlichen Tritt gegen den Hals. Gleich darauf erreichte er den dritten Wachtposten, der wie gelähmt in der offenen Tür stand. Zwei exakt geführte Fausthiebe streckten ihn nieder.

Soner konnte sich noch durch die sich gerade schließende Stahltür zwängen. In dem dahinterliegenden Korridor gab es ein Überwachungspult, hinter dem ein Wachtposten saß. Vier weitere saßen in einem angrenzenden Bereitschaftsraum. Sie waren alle mit Strahlern und zwei auch mit Schwertern bewaffnet.

Der Maskierte am Pult sprang hoch und zog seine Waffe. Aber da war Soner schon bei ihm und entwand ihm mit einem einzigen Griff den Strahler. In die vier ebenfalls maskierten Bereitschaftssoldaten war Bewegung gekommen. Sie hatten ihre Waffen gezückt und stürmten in den Korridor.

Den entwaffneten Soldaten als lebenden Schild verwendend, eröffnete Soner das Feuer auf die Heranstürmenden. Er spürte, wie die Schüsse in den Körper seiner Geisel einschlugen und sah gleichzeitig drei der Angreifer fallen. Als der vierte mit einem Kampfruf und schwingendem Schwert auf Soner losging, ließ dieser den Strahler fallen und stellte sich dem Schwertkämpfer mit bloßen Händen.

Soner wich dessen erstem Streich aus, sprang anschließend über dessen seitlich geführte Klinge und war dann hinter ihm. Er packte ihn und schleuderte ihn wuchtig über sein aufgestelltes Knie. Das Rückgrat des Koshy-Shyna gab beim Aufprall auf seinem Knie ein krachendes Geräusch von sich. Der so Gefällte lag schreiend auf dem Boden, unfähig, sich zu bewegen.

Soner entnahm seiner kraftlosen Hand das Schwert und erlöste ihn durch einen Hieb von seinen Qualen, indem er ihm den Kopf von Rumpf trennte.

Soner hatte innerhalb weniger Atemzüge acht Soldaten der Koshy-Shyna erledigt. Jetzt war er frei und bewaffnet.

Er wusste nicht, mit wie vielen Gegnern er es noch zu tun bekommen würde. Aber wie viele es auch waren, sie würden es mit einem entfesselten Prinz Soner zu tun bekommen. Mit einem Prinz Soner, der nicht daran dachte, sein Leben in eiliger Flucht zu retten. Nein, danach stand ihm nicht der Sinn.

Prinz Soner würde diesen Stützpunkt erst verlassen, bis er alle hier stationierten Soldaten der Koshy-Shyna vom Leben zum Tode befördert hatte.

*

Soner begab sich ans Schaltpult. Über eine Reihe von Hologrammen konnte man nicht nur seine Zelle, sondern auch angrenzender Gänge und Räume überwachen. Darüber hinaus konnte man einen Grundriss dieses gesamten Sektors einsehen. Auf diese Weise entdeckte Soner einen weiteren Schaltraum und prägte sich seine Position ein.

Er sah ebenso, wie sich über seitliche Gänge weitere Vermummte in drei Dreiergruppen näherten. Dann wurde das Schaltpult deaktiviert. Eindeutiges Indiz dafür, dass seine Flucht entdeckt und Generalalarm gegeben worden war.

Die drei Seitengänge, durch die die Koshy-Shyna vordrangen, waren durch Schleusen gesichert. In jeder Hand einen Strahler, das Schwert zwischen Zähnen haltend, so wartete Soner darauf, dass die Feinde zu ihm vordrangen.

Wie nicht anders zu erwarten, öffneten sich alle drei Schleusen gleichzeitig. Doch das konnte Soner nicht schrecken. Er war schneller, als seine Feinde denken konnten. Er nahm zuerst die eine Dreiergruppe unter Beschuss und sprang über ihre fallenden Körper durch die offene Schleuse in den Gang, aus dem sie gekommen waren. Dann wandte er sich den nachdrängenden Gegnern zu, die geglaubt hatten, ihn in die Zange nehmen zu können, sich nun aber plötzlich als leichte Zielscheiben sehen mussten. Sie fielen einer nach dem anderen unter seinem Dauerfeuer.

Die Schleuse schloss sich, und Soner eilte den Korridor entlang, bis er zur nächsten Schleuse kam. Diese ließ sich von dieser Seite jedoch nicht öffnen. Soner hatte keine andere Wahl, als Brachialgewalt anzuwenden. Er nahm den an der Decke verankerten Öffnungsmechanismus so lange unter Beschuss, bis die Verkleidung schmolz und ein greller Lichtblitz anzeigte, dass er die Schleuse kurzgeschlossen hatte.

Soner musste warten, bis sich die größte Hitze verflüchtigt hatte, bevor er die Schleuse manuell öffnen konnte. Kaum war der Weg frei, da sah er sich drei Gestalten in Schutzanzügen gegenüber, von denen zwei ein Geschütz mittelschweren Kalibers trugen. Er vertauschte blitzschnell die Strahler gegen das Schwert, tauchte unter den beiden Geschützträgern hindurch, drehte sich gleichzeitig auf den Rücken und schlitzte die beiden mit zwei kurzen Hieben von unten her auf.

Während sie schreiend stürzten und dabei mit dem Geschütz ein Inferno entfesselten, stand Soner bereits der dritten Gestalt gegenüber. Er schlug ihr zuerst den Schwertknauf in die Weichteile, legte den freien Arm um ihren Hals und brach ihr mit einem kurzen, heftigen Ruck das Genick.

Plötzlich fiel die Beleuchtung aus, aber da Soner darin geübt war, im Dunkeln zu agieren, war das kein Handicap für ihn.

Während er den Leblosen des Schutzanzugs entledigte, nahm er einen süßlichen Geruch wahr. Soner hielt so lange den Atem an, bis er den Schutzanzug übergestreift und geschlossen hatte. Er konnte jedoch nicht verhindern, dass etwas von dem Giftgas in den Anzug gelangt war. Er bekam einen heftigen Erstickungsanfall, bevor die Lufterneuerung innerhalb des Anzuges funktionierte und er frische Luft atmen konnte.

Da nun dieser gesamte Sektor mit Gas geflutet war, konnte Soner nicht hoffen, ungehindert bis zum Schaltraum vordringen zu können. Er hätte sich natürlich wiederum den Weg freischießen können - und diesmal sogar mit dem schweren Geschütz -, aber er zog es vor, es mit einer List zu versuchen.

Da die beiden Geschützträger ein solches Inferno entfesselt hatten, war mit hoher Wahrscheinlichkeit auch das Überwachungssystem ausgefallen. Der Ausfall der Beleuchtung bestärkte ihn in dieser Annahme.

Soner legte sich unter einen der Toten und verbarg auch seine Schwerthand unter ihm. So wartete er darauf, was passieren mochte.

Es verging eine schiere Ewigkeit, bis Geräusche anzeigten, dass irgendwo eine Schleuse aufging. Dann durchschnitten die Lichtstrahlen mehrerer Scheinwerfer die Dunkelheit, und Schritte näherten sich. Jemand trat mit der Stiefelspitze in Soners Seite, und als dieser sich nicht rührte, ging der Unbekannte weiter. Drei weitere Gestalten setzten über den Prinzen hinweg. Eine fünfte trat auf ihn und blieb mit dem vollen Gewicht eines ausgewachsenen Pfauchonen auf ihm stehen.

Das reichte Soner. Er ramnte das Schwert dem auf ihm stehenden Mann von unten in den Leib, warf den tödlich Verletzten ab und sprang auf die Beine. Soner lief im Zickzack und so schnell er konnte. Als er die Schleuse erreichte, holten ihn die Scheinwerferkegel ein, aber als Strahlenschüsse aufblitzten, war Soner bereits in dem Rundgang hinter der Schleuse, der den von ihm angepeilten Schaltraum umlief.

Soner drang durch einen sich soeben schließenden Zugang in diesen ein und sah sich einem einzelnen Mann mit grinsender Bioplastmaske gegenüber, der gerade einen schweren Strahler in Anschlag bringen wollte. Doch Soners Schwert war schneller und strich dem anderen so scharf über die Hände, dass ihm die Waffe mitsamt einigen Fingern entglitt.

Der Entwaffnete sank schreiend auf die Knie und presste die blutenden Handstummel gegen den Leib. Irgendetwas an dem Maskierten kam Soner bekannt vor, und als er ihm mit der Schwertspitze die Kapuze zurückschob, sah er, dass aus seinem Hinterkopf der Schwanz eines Saltan ragte.

»Sieh an, ein alter Bekannter«, stellte Soner kalt fest. »Du musst Nummer acht sein.«

Der Maskierte fluchte und verlangte wimmernd mit seiner künstlich verzerrten Stimme: »Gib mir den Todesstoß! Mach schon! Ich habe den Tod verdient.«

Aber Soner sagte sich, dass der Saltanträger lebend für ihn wertvoller sei. Darum packte er ihn am Saltan und riss ihm die grinsende Biomasse vom Gesicht.

Prinz Soner erlebte die größte Überraschung seines Lebens. Er blickte in das etwas gealterte, aber kaum veränderte Gesicht von Rodo. Jenes raffinierten Gauners, der einst seine und Parkirus Entführung vorgetäuscht hatte, nur um sie dann gegen entsprechende Belohnung an Prinzenkrieger Marca übergeben zu können.

»Was für ein freudiges Wiedersehen, Rodo«, sagte Soner und umkreiste den Verletzten. »Gehörtest du schon damals, als du meinen Vater auf so schändliche Weise betrogst, zur Koshy-Shyna?«

»Ich bin in der Koshy-Shyna geboren worden«, presste Rodo hervor. »Du kannst Vergeltung üben, Soner. Ich bettele nicht um mein Leben. Du kannst mich töten.«

»Das werde ich auch«, sagte Soner ruhig. »Du darfst sogar wählen, auf welche Art du sterben willst. Entweder du scheidest ehrenvoll aus dem Leben, indem du es selbst mit deinem Mishim beendest. Oder ich zerbreche deinen Mishim und töte dich durch meine Hand, so dass deine Seele im Nichts verweht.«

»Das würde ein Ehrenmann wie du nie über sich bringen, Soner«

»Willst du es darauf ankommen lassen?«

»Was verlangst du denn von mir?«

»Du sollst mir deinem Auftraggeber nennen und mich zu ihm führen.«

»Nie und nimmer!«

Soner nahm Rodo wortlos den Mishim ab, den er an einer Kette um den Hals trug. Dann legte er ihn vor Rodo auf den Boden und zielte mit dem Strahler darauf.

»Halt, Soner!«, gellte da Rodo. »Das kannst du mir nicht antun.«

»Du kannst dir immer noch einen ehrenvollen Tod erkaufen.«

Rodo brach vornüber und dann sprudelte alles aus ihm hervor, was Soner wissen wollte. Er misstraute Rodos Redseligkeit nach wie vor. Einem hinterhältigen Pfauchonen wie ihm war auch jede Gemeinheit selbst im Angesicht eines ehrlosen Todes zuzutrauen. Und so ließ er Rodo seine Angaben mehrmals wiederholen, bis er sicher sein konnte, die volle Wahrheit von ihm erfahren zu haben. Nur den Namen des hochrangigen Koshy-Shyna, der ihm die Befehle gab, wollte er nicht nennen.

»Lass dich überraschen, Soner! Und jetzt erfülle dein Versprechen und töte mich mit meinem Mishim.«

»Du musst es selbst tun.«

»Aber wie kann ich das!«, rief Rodo und hielt seine Hände hoch, die zusammen nur noch fünf der zwölf Finger besaßen.

»Ich kann dir nur Sterbehilfe geben«, sagte Soner und richtete Rodo auf, so dass er mit geradem Oberkörper kniete. Dann drückte er ihm den Mishim auf eine Weise in die Handstummel, dass er genau auf Rodos Herz zielte.

»Halte deine Seele so fest du kannst, Rodo!«, riet Soner.

Dann packte er Rodo am Mishim und schleuderte ihn daran wuchtig vornüber auf den Boden. Der Mishim drang Rodo durch die Wucht des Aufpralls tief ins Herz. Er zuckte ein letztes Mal, bevor alles Leben aus ihm wich.

*

Von diesem Schaltraum gab es eine direkte Verbindung in die Hauptzentrale, in der der Fadenzieher dieser Entführungsaktion residierte. Es handelte sich nach Rodos Aussage um einen hochrangigen Koshy-Shyna, vermutlich sogar um einen der sechzehn Köpfe des Ungeheuers.

Man musste jedoch eine ganz bestimmte Impulsfolge wählen, um in die Hauptzentrale zu gelangen, einen komplizierten Kode, der erst für die richtige Verbindung sorgte. Soner aktivierte den Transmitter und gab den Kode ein. Als das Transmitterfeld aufleuchtete, trat er entschlossen hindurch. In einer Hand den

blutverschmierten Strahler, in der anderen das Schwert.

In der Schaltzentrale befand sich nur ein einzelner Pfauchone - ein Saltanträger, wie konnte es anders sein? -, der Soner bei dessen Ankunft den Rücken zukehrte. Jetzt drehte er sich nach dem Ankömmling um, den er für Rodo halten musste.

Soner traute seinen Augen nicht, als er sich so unverhofft Raumfahrtminister Admiral Hergetoor gegenüber sah. »Oh«, machte Hergetoor nur; er meisterte seine Überraschung besser als der Prinz. »Oh.«

Soner sah die Zusammenhänge auf einmal klar. Admiral Hergetoor musste schon damals, vor acht Jahren, den Auftrag zu Soners Entführung gegeben haben. Aber das war nur ein Probelauf gewesen. Er wollte mit seinem Coup erst warten, bis Soner seine Initiierung erfahren hatte und ihm der Saltan gesetzt worden war. Und jetzt erst verstand Soner Admiral Hergetoors seltsames Lächeln während der Zeremonie.

Soner wurde beim Anblick dieses Verräters von einem Schwall negativer Emotionen überschüttet. Wut und Zorn übermannten ihn. Er hatte es bisher immer verstanden, seine Gefühle im Kampf auszuschalten. Doch diesmal gingen sie mit ihm durch.

Er musste furchterregend ausgesehen haben, als er auf Hergetoor losstürmte. Denn dessen Gesicht war auf einmal von nackter Angst gezeichnet. Der Admiral hob die Arme in hilfloser Abwehr.

Soner warf den Strahler fort und ergriff das Schwert mit beiden Händen. Mit einer Reihe kunstvoll geführter Streiche trieb er Hergetoor vor sich her, hieb ihm dabei die Kleider in Fetzen. Und als Hergetoor halb nackt in einem Winkel in die Enge getrieben war, entriss ihm Soner seinen Mishim. Er zog ihn aus der Scheide und warf die Klinge in die Luft. Hergetoor beobachtete den Flug seines Mishim mit ungläubigen Blicken und sah - als er wieder dem Boden entgegenfiel -, wie Soner ihn mit einem einzigen gezielten Schwerthieb in zwei Hälften teilte.

Hergetoor stand immer noch unter dem Schock des Erlebten, als Soner ihn am Saltan packte und ihn ihm mit einem einzigen Ruck aus dem Schädel riss. Dann sah der Prinz ungerührt zu, wie der Ehrlose in Unehre verendete.

Er hatte Hergetoor auf unglaubliche Weise bestraft, ihn zu immerwährendem ehrlosen Dasein im Ewigen Jenseits bestraft. Soner hätte es selbst nicht für möglich gehalten, dass er solch einer furchtbaren Gräueltat fähig wäre. Aber er bereute seine Handlungsweise nicht.

Er rechtfertigte sich damit, dass Admiral Hergetoor die verdiente Strafe für seinen Verrat erhalten hatte. Soner fühlte sich weder unrein noch schuldig. Er hatte sogar das Gefühl, sich gereinigt und geläutert zu haben.

Beinahe musste er Hergetoor dankbar sein. Denn dessen hinterhältige Intrige hatte Soner von seiner Schwermut geheilt und ihm neue Kraft verliehen und die Freude am Leben zurückgegeben.

Es hatte keinen Sinn, sich länger selbst zu zerfleischen. Und in Selbstmitleid zu zerfließen, weil Sihame für ihn unerreichbar schien. Er musste endlich handeln.

Der Prinz wusste auch schon, was er zu tun hatte.

7.

Wanderjahre

Soners Vater ging mit keinem Wort auf den ernststen Zwischenfall ein. Weder machte er dem Prinzen Vorwürfe wegen seines Leichtsinns, noch zollte er ihm Anerkennung dafür, dass er eine ganze Loge der Koshy-Shyna im Alleingang ausgetilgt hatte.

Prinzenkrieger Marca wirkte lediglich vor überstandener Sorge um Jahre gealtert. Und er zeigte dem Prinzen immer wieder, dass er ihm im Grunde nicht verziehen hatte. Marca hätte viel lieber am Prinzen ein Exempel statuiert. Aber als seinem einzigen Sohn und Thronerben *musste* er die Sache stillschweigend hinnehmen. Denn solange der Prinz sich keine Unehrenhaftigkeit zuschulden kommen ließ, wollte er den Anspruch des Prinzen auf den Thron nicht in Frage stellen.

Prinz Soner waren diese Hintergründe zwar bekannt und er war sich seiner Schuld bewusst. Aber jetzt würde er dennoch neuerlich Leid über seinen Vater bringen müssen. Er konnte nicht anders. Er musste so handeln. Um seiner selbst willen. Für sein eigenes Seelenheil.

Er konnte nicht glauben, dass es *gozin* sein sollte, dass er und Prinzessin Sihame nicht zusammenkommen durften. Das wollte er nicht einfach hinnehmen, er hatte vor, für seine Liebe zu kämpfen.

Dafür war es aber nötig, dass Prinz Soner für einige Zeit von der galaktischen Bühne verschwand und seine Identität wechselte. Und zwar für so lange, wie es nötig war.

Soner traf ein halbes Jahr lang gewissenhafte Vorbereitungen. Er schuf die Person des Gozinor, was so viel bedeutete wie »Rebell gegen das Schicksal«, zweigte immer wieder Gelder auf diesen Namen ab und nahm umfangreiche Transaktionen zugunsten dieser Scheinexistenz vor. Schließlich kreierte er für diesen Gozinor,

dessen Name inzwischen für viele Handelspartner zum Begriff geworden war, dessen Aussehen aber niemand kannte, ein Gesicht.

Nachdem Soner seine Vorbereitungen abgeschlossen hatte, tauchte er in der Unterwelt der Gläsernen Stadt unter. Er vertraute sich einem Schönheitschirurgen an, der in seiner Ehre schuld stand, und ließ sich von ihm das neue Gesicht geben. Als Gozinor erlebte er eine Wiederauferstehung. Das besondere Merkmal dieses Gozinor war, dass er eine Kopfbedeckung aus einem vielfach verschlungenem Tuch trug.

Man hielt das für eine Modetorheit, die Wahrheit war jedoch, dass Soner darunter seinen Saltan verbergen wollte. Nur selten traf man Gozinor ohne seine besondere Kopfbedeckung an, in solchen Fällen hatte er aber eine Kapuze über den Kopf gestülpt. Niemand konnte Gozinor je barhäuptig sehen.

Er hatte in Händlerkreisen nicht nur den Ruf, ein Exzentriker zu sein, sondern auch über beträchtliche Barmittel zu verfügen. Man schätzte sein Vermögen auf eine achtstellige Madim-Summe.

Gozinor dementierte weder solche Gerüchte, noch nährte er sie. Es reichte ihm, dass er in gewissen Kreisen im Gespräch blieb, und zwar in jenen Kreisen, die ihm nützlich sein konnten. Er hätte natürlich eine unauffälligere Identität annehmen und im Geheimen operieren können, doch war er sicher, dass die Spione und Agenten, die Prinzenkrieger Marca ausgesandt hatte, um nach dem Verbleib von Prinz Soner zu forschen, gerade nach solchen Geheimnistuern Ausschau hielten. Auffälligkeit hielt er dagegen für die bessere Tarnung.

Und dann kam der Tag, an dem Gozinor an Bord des Schiffes eines Händlers und Geschäftsfreundes ging, um eine Reise zu einer Außenwelt der Ukkhar-Kaza anzutreten.

Der Zufall wollte es, dass ausgerechnet ein Freund aus dem früheren Leben Gozinors die Passagierliste und Ladung dieses Händlerschiffes zu überprüfen hatte, bevor es Starterlaubnis bekam. Kein Geringerer als Parkiru war es, der es inzwischen zum Hauptmann gebracht hatte, dem man aber immer noch keinen Saltan zugestanden hatte, der Gozinor plötzlich in seiner Funktion als Zollbeamter gegenüberstand. Es war wie die Begegnung zweier Fremder, die einander zum erstenmal im Leben begegneten.

Gozinor betrachtete dies als echte Nagelprobe, denn keiner kannte den Prinzen Soner besser als dessen Intimfreund Parkiru.

Das Händlerschiff verließ Kazién und erreichte die Außenwelt Hossein, wo Gozinor eine Handelsniederlassung gründete, die künftig exotische Früchte nach Kazién exportieren sollte. Es war keineswegs Zufall, dass Hossein nahe der Grenze zur Ukkhar-Kmi lag, dem Herrschaftsbereich des Herrn des Morgens.

Gozinor verbrachte ein halbes Jahr auf Hossein, unternahm aber immer wieder Reisen in die Speiche Kmi. Er knüpfte Handelsbeziehungen zu Händlern, die in Kmi ansässig waren, so dass seine Reisen dorthin auch fundamentiert waren. Sein Hauptgrund für diese Reisen war aber der, sämtliche erreichbaren Berichte über die Vorgänge am Hofe des Herrn des Morgens zu sammeln. Aber nur selten stolperte er über den Namen Sihame.

Die Prinzessin des Morgens führte ein zurückgezogenes Leben, sie fiel weder durch ihren Lebenswandel auf noch durch auffällige Auftritte in der Öffentlichkeit, und sie setzte auch keinerlei gesellschaftliche Akzente. Ganz anders als etwa die exzentrische Prinzessin Minda, die Tochter des Herrn des Schlafes, die in ganz Akhimzabar nur noch als »Tochter des Beischlafs« bezeichnet wurde.

Gozinor hatte sich aber auch deshalb auf Hossein niedergelassen, um von hier aus die Aktivitäten der Agenten des Prinzenkriegers Marca verfolgen zu können. Wenn auf einer Hinterwäldlerwelt wie dieser Fremde auftauchten und Nachforschungen anstellten, fiel das viel mehr auf als in Ballungszentren der Zivilisation. Gozinor erreichten immer wieder Berichte darüber, dass Prinz Soner verschollen war und die intensive Suche nach ihm bis jetzt im Sande verlaufen war. Aber nach Hossein verirrte sich niemand, der nach Prinz Soner forschte.

Je länger das Verschwinden des Prinzen des Lichts währte, desto hartnäckiger wurde das Gerücht, dass er Opfer der Koshy-Shyna geworden war. Gozinor konnte das nur recht sein, aber er hoffte, dass nicht auch Prinzenkrieger Marca daran glaubte.

Gozinor verlegte seinen Sitz schließlich in die Speiche Kmi, und zwar auf den Planeten Urkana, der nur 700 Lichtjahre vom Zo-System entfernt war. Das Zo-System besaß sieben Planeten, dessen erster Zoun hieß. Und Zoun war die Residenzwelt des Herrn des Morgens Vaccine, dessen Tochter Sihame Gozinors besonderes Interesse galt.

Gozinor trug ein Andenken der Prinzessin Sihame bei sich, das er hütete wie seinen wertvollsten Schatz, als hinge sein Leben davon ab. Es war ein einfach scheinender und doch so kostbarer Ring. Der Ring, den Sihame einst Prinz Soner bei ihrer ersten und einzigen Begegnung auf Zabar-Ardaran als Andenken gegeben hatte.

Es verging ein weiteres halbes Jahr, bevor Gozinor sich endlich entschloss, sich nach Zoun zu wagen, gewissermaßen in die Höhle des Löwen. Grund dafür war das Gerücht, dass es um die Gesundheit des Herrn des Morgens schlecht bestellt sei und insgeheim bereits die Inthronisierung des Prinzen Sabal vorbereitet werde.

Gozinor hatte noch keine Idee, wie seine nächsten Schritte aussehen sollten und wie er in die Nähe der Prinzessin kommen könnte. Aber er war durch den schlechten körperlichen Zustand des Herrn des Morgens in

Zugzwang geraten. Er musste Sihame sehen und gewisse Dinge regeln, so lange Vaccine über die Ukkhar-Kmi herrschte.

Gozinor hatte sich in der Suite eines Hotels eingemietet, die genau in der Fluglinie der Residenz des Herrn des Morgens lag. Dieser fliegende Palast war eine kilometerlange phantastische Konstruktion aus allen möglichen Kristallformen, die in ein Gebilde aus ineinander verschlungenen, geradezu verknoteten Röhren eingelassen waren. Jeden Morgen, wenn dieser glitzernde Palast über das Hotel hinweg flog - immer vor der aufgehenden Sonne her fliegend -, stand Gozinor auf der Terrasse seiner Suite und blickte sehnsüchtig hinauf. In Gedanken bei Sihame. Den Ring in der geballten Faust drückend, als könne er seine Gedanken an die Geliebte übertragen.

Sieben Tage lang ging das so, dann hielt Gozinor das fruchtlose Warten nicht mehr aus. Der Ring brachte ihn auf die rettende Idee. Er wollte ihn Sihame schicken und sich mit ihr im Palast ihres Vaters verabreden. Zugang wollte sich Gozinor während einer Audienz verschaffen, die der Herr des Morgens in neun Tagen geben wollte.

Gozinor vergaß nicht, dem Ring ein Bild von sich beizulegen und folgende Erklärung anzuheften: »Dies ist das Aussehen, das Prinz Soner vorübergehend angenommen hat.«

Mit ein wenig Glück würde der Ring zu Sihame gelangen. Und sie würden während der Audienz einander treffen.

*

Gozinor hatte Glück. Er stand ganz vorne in der Reihe der Bittsteller, als sich die Tore des Audienzsaales öffneten und er als einer der ersten vor den Herrn des Lichts treten durfte. Gozinor konnte sich mit eigenen Augen davon überzeugen, dass die Gerüchte über Vaccines schlechten Gesundheitszustand stimmten. Der Herr des Lichts kauerte gebeugt in seinem Thron, ein Schatten seiner selbst. Ihm zur Rechten stand Sabal, mit einem wissenden Lächeln im Gesicht.

Als Gozinor mit den anderen Bittstellern die vorgeschriebenen neun Meter vor dem Thronaufstieg stehen blieb, entstand plötzlich links und rechts von ihnen ein Tumult. Von jeder Seite kamen drei Gardisten herangestürzt, packten Gozinor und zwangen ihn auf die Knie.

Einer der Gardisten ergriff das Wort und rief anklagend, indem er auf Gozinor wies: »Herr, dies ist der mutmaßliche Attentäter, der behauptet, Prinz Soner des Lichts zu sein.«

Für Gozinor stürzte eine Welt zusammen. Wie hatte er auch nur annehmen können, der von ihm gesandte Ring würde Prinzessin Sihame erreichen! Natürlich war er von den Sicherheitskräften abgefangen worden. Und selbstverständlich hatten diese angenommen, dass dahinter eine Intrige gegen den Herrn des Morgens steckte.

Gozinor hatte alles falsch gemacht. Aber er war aus Liebe und Sehnsucht nach Sihame blind für die Realitäten gewesen.

Die anderen Bittsteller waren von den Wachen aus dem Raum gedrängt worden. Nur noch die Schar aus Hunderten von Höflingen wurde Zeugen der folgenden Ereignisse.

»Was hast du zu deiner Rechtfertigung zu sagen, Elender!«, herrschte der Herr des Morgens Gozinor an. Wie gebeugt er auch wirkte, Vaccines Stimme war immer noch voll und zeugte von Autorität.

»Ich bin tatsächlich Prinz Soner aus der Ukkhar-Kaza«, sagte Gozinor, der nun keine Tarnung mehr benötigte. »Aber ich hatte nie einen Anschlag im Sinn. Ich bin unbewaffnet. Alles, was ich an Wert besaß, war der Ring, den ich Prinzessin Sihame übersandte. Und nur ihretwegen bin ich hier. Ich liebe sie. Ohne Sihame ist mein Leben nichts wert.«

Vaccine starrte ungläubig auf ihn hinunter. Dann blickte er zu seinem Sohn Sabal, suchte auch die Blicke seiner ratlosen Minister und sah wieder auf Prinz Soner hinunter.

»Willst du, der du dich als Prinz des Lichts ausgibt, was sich leicht feststellen lässt ...«, sagte dann Vaccine voller Unglauben, aber mit vor Zorn bebender Stimme. »Willst du wirklich behaupten, dass du alles aufgegeben und diesen Eklat, diesen Verstoß gegen alle guten Sitten, nur verursacht hast - aus Zuneigung zu meiner Tochter Sihame?«

»Genauso ist es, Herr des Morgens«, bestätigte Prinz Soner. Er bediente sich nicht der Ehrensprache, sondern sprach in Diamal, damit alle ihn verstehen konnten. »Ich konnte nicht anders handeln, weil Sihame für mich *gozin* ist. Sie ist mein Leben, und ich möchte sie zur Gemahlin nehmen. Ich weiß, wie töricht und wie respektlos dir gegenüber meine Handlungsweise ist, Herr des Morgens. Aber ich würde wieder so handeln. Ich könnte verstehen, wenn du dafür meinen Kopf nehmen wolltest.«

Soner nahm seinen Kopfschmuck ab, so dass sein Saltan zum Vorschein kam. Und er beugte den Kopf nach vorne, um den tödlichen Schwertstreich ergeben entgegenzunehmen, wenn dem Herrn des Morgens danach zumute war. Es wäre *gozin*.

Aber Soners Hoffnung war eine andere. Und diese Hoffnung erfüllte sich.

Plötzlich stand Sihame an seiner Seite und ergriff fest seine Hand. Er wagte einen Blick auf sie ... Und sie erschien ihm schöner, viel schöner noch als auf Zabar-Ardaran, wo sie die einzigen glücklichen Momente miteinander verbracht hatten.

»Vater, wenn es deine Absicht ist, Soners Leben zu nehmen«, sagte sie mit feierlicher Stimme, während sie neben Soner niederkniete und ebenfalls das Haupt neigte, »dann bitte ich dich, auch meines zu nehmen. Denn ich kann nur leben, wenn ich mit Soner zusammen bin. Ich werde auch im Tode seine Gemahlin sein.«

Vaccine blickte abwechseln von Prinz Soner und seine Tochter. Dann herrschte er die beiden an: »Erhebt euch! Ich will euer Leben nicht. Ihr seid mir beide tot so wenig nützlich wie lebend. Aber ... ich achte euren Mut ... eure Opferbereitschaft Ich müsste mich schämen, euer Opfer anzunehmen. Geht mir aus den Augen!«

Soner und Sihame erhoben sich und gingen Hand in Hand zum Ausgang des Audienzsaales. Bevor sie das Tor jedoch erreichten, wurden sie gewaltsam getrennt.

Wenig später fand sich Soner in einem Verlies wieder, wo ihn ein Minister von Vaccine aufsuchte.

»Der Herr des Morgens bedauert, dem Prinzen des Lichts keine andere Behandlung zuteil werden lassen zu können«, erklärte ihm dieser. »Aber er muss vor seinem Hof den Schein wahren. Doch hat ihn deine und Sihames Unerschütterlichkeit tief bewegt. Du wirst in deine Heimat zurückfliegen und eine Weile - vielleicht Jahre - zuwarten müssen, bis sich einige Dinge geregelt haben. Der Herr des Morgens wird jedenfalls dem Herrn des Lichts die Botschaft übermitteln, dass er die Ehrenfehde zwischen der Ukkhar-Kmi und der Ukkhar-Kaza als für beendet ansieht. Wenn der Herr des Lichts ebenso denkt, möge sich auch deines und Sihames Schicksal zum Guten wenden.«

Daraufhin wurde Prinz Soner auf Schleichwegen an Bord eines Handelsschiffes gebracht, das mit dem Ziel Kazién startete.

Epilog: *Das letzte Wort hat der Tod*

Prinzenkrieger Vaccine war vor einem Jahr gestorben, ohne dass Prinzenkrieger Marca auf sein Angebot reagiert hatte, die Ehrenfehde zwischen beiden Speichen zu begraben. Jetzt wurde auch der Herr des Lichts zu Grabe getragen.

Die Trauerfeierlichkeiten für den verschiedenen Prinzenkrieger waren noch im Gange, als bereits Vorbereitungen für die Inthronisierung des neuen Prinzenkriegers Soner anliefen.

Diese sollte nach Soners Willen an Bord der KIJAKAN stattfinden. Er hatte sich, seit er denken konnte, danach gesehnt, das Flaggschiff des Herrn des Lichts betreten zu dürfen. Jetzt wollte er es als Prinzenkrieger in Besitz nehmen.

Während des ermüdenden Zeremoniells, das Soner schon von klein auf hatte immer wieder proben müssen, waren seine Gedanken bei Sihame. Jetzt stand ihrem Glück nichts mehr im Wege. Sie konnte endlich seine Gemahlin werden. Er würde damit nur ein Jahr warten müssen; für diese Dauer setzte er die Zeit der Vorbereitungen im Geiste an. Ihrer beider Hochzeit sollte zum gewaltigsten Fest gestaltet werden, das Akhimzabar je erlebt hatte.

Je länger das Zeremoniell der Inthronisierung jedoch dauerte, desto mehr beschäftigten sich Soners Gedanken mit einem ganz bestimmten Akt, der fester Bestandteil der Inthronisierung war.

Der neue Prinzenkrieger musste ein Leben nehmen. Irgendwo in der Ukkhar-Kaza hatte einst ein Kind gleichzeitig mit Soner das Licht des Universums erblickt. Dieser Namenlose war seit seiner Geburtsstunde dazu ausersehen gewesen, Soner sein Leben zu widmen und es sich zum Zeitpunkt seiner Inthronisierung nehmen zu lassen.

Und jetzt war dieser Zeitpunkt gekommen.

Die Pfauchonischen Propheten brachten den Namenlosen vor Soners Thron.

Und Prinzenkrieger Soner musste seinem Parkiru ins Angesicht sehen. Aber in Parkirus Antlitz war keine Wehmut zu erkennen. Er verstand. Es war *gozin*.

Parkiru sagte: »Mein Leben war dir immer schon verpfändet, Prinzenkrieger Soner!«

»Wir werden uns dereinst als Freunde im Ewigen Jenseits treffen, Parkiru«, sagte Soner voller Zuneigung und Wärme in der Stimme.

Dann vollzog er den Akt, der ihn endgültig zum Prinzenkrieger machte, mit einem schnell und sauber geführten Schwerthieb.

Es war *gozin*, den Freund ins Ewige Jenseits schicken zu müssen, ebenso wie es *gozin* war, dass er in einem Jahr Sihame zur Gemahlin nehmen würde.

E N D E

Eine Galaxis, unter deren friedlicher Oberfläche große Spannungen vorherrschen ... Eine Kultur, die von strengen Ehrbegriffen beherrscht wird ... Ein junger Prinzenkrieger, dessen Geburt von einem düsteren Omen begleitet wurde, von dem er aber nichts weiß

Die Pfauchonen und ihre Gesellschaft sind auch Thema des nächsten PERRY RHODAN-Romans, der ebenfalls von Ernst Vlcek geschrieben wurde. Der Roman erscheint unter folgendem Titel:

WAHNZEIT