

Perry Rhodan



**Das Spiel
des Lebens**



Perry Rhodan

Nr. 156

Das Spiel des Lebens

Pabel-Moewig Verlag KG, Rastatt

Cover

Klappentext

1. Vor dem Spiel

2. Zwei Spieler

3. Koordinator der Gilde

4. Überraschungen

5. Ungebetene Gäste

6. Sieger

7. Vor der Entscheidung

8. Auf dem Weg ...

9. Verbündete

10. Gerüstet

11. Revolution

12. Sieger und Verlierer

13. Gestrandet

14. Träume aus Siom Som

15. Entdeckungen

16. In der Kalmenzone

17. Das Terraner-Tor

18. Torweihe

19. Die Wahrheit

20. Verrat

21. Nicht bestanden

22. Gehorsam, Ehre, Kampf

23. Im Getto

24. Jäger und Gejagte

25. Die Gorim-Station

Nachwort

Zeittafel

Impressum

PERRY RHODAN - die Serie

40 Millionen Lichtjahre von der Erde entfernt: Menschen aus der Milchstraße – die sogenannten Vironauten – sind in den Galaxien der Superintelligenz ESTARTU unterwegs. Dort manipulieren und beherrschen die Ewigen Krieger alle anderen Intelligenzen.

Unter den Raumfahrern sind Reginald Bull, der älteste Freund Perry Rhodans, sowie Ronald Tekener und Rhodans Sohn Roi Danton. Sie lehnen sich gegen das Regime auf – und werden deshalb gezwungen, am »Spiel des Lebens« teilzunehmen.

Während Reginald Bull zum Geächteten wird, der die ESTARTU-Galaxien für hundert Jahre nicht verlassen darf, erhalten Danton und Tekener eine einmalige Chance. Sie sollen dem Ewigen Krieger Ijarkor persönlich begegnen. Doch der Weg dorthin ist nicht leicht. Er führt durch die Heraldischen Tore von Siom Som ...

1. Vor dem Spiel

Er war Kolimar, ein Elfahder, General und Feldherr des Kriegers Ijarkor und nach Mardakaan wegen des Spiels gekommen, das diesmal besonders interessant zu werden schien. Er hatte sein Raumschiff im Orbit erst vor wenigen Stunden verlassen.

Kolimar liebte es, allein zu sein und die Furcht in den Augen jener zu sehen, die ihm in den Straßen der Hauptstadt Mardakka begegneten. Er war sich seiner Geltung bewusst.

Umso mehr störte ihn die Humanoide, die ihm seit einer Weile folgte. Vermutlich gehörte dieses Wesen zu jenen, die sich Vironauten nannten. Sie waren Fremde aus einer weit entfernten Galaxis und standen offenbar unter dem Schutz der Ewigen Krieger. Zwei von ihnen trugen jedenfalls die Faust des Kriegers.

Die Vironauten würden am bevorstehenden Spiel des Lebens teilnehmen. Es war ihre Teilnahme, die ein überaus spannendes Spiel versprach.

Kolimar fragte sich, warum ihm die Humanoide folgte. Er bog in eine Seitengasse ab. Das Gros der Neugierigen und Vergnügung Suchenden blieb hinter ihm zurück. Es wurde ruhig; in diesen Bereich kamen keine Passanten. Über die optischen Sensoren in den Rückenstacheln seines Panzers beobachtete Kolimar die Fremde. Sie blieb in seiner Nähe, und sie schien keine Furcht zu haben, dass er auf sie aufmerksam wurde. Schon deshalb hielt er inne und wandte sich um. Hinter den Gittern seines Helms funkelten die beiden grünen Lichter. Viele, die einem Elfahder begegneten, hielten sie für Augen, doch das war falsch.

»Was willst du von mir?«, grollte er.

Die Fremde antwortete nicht sofort. Sie zögerte auch nicht, sondern kam auf ihn zu. Zum ersten Mal seit langer Zeit fühlte Kolimar so etwas wie Unsicherheit. Seinem

Gedankenbefehl folgend, richteten sich mehrere Stacheln seines Panzers auf.

»Bleib stehen!«, befahl er. »Wenn nicht ...«

Plötzlich lag ein mattschwarzes Ding in der Hand der Humanoiden. Kolimar registrierte ein fahles Leuchten, zugleich traf ihn ein Schlag, der bis tief in seinen Körper fuhr. Er verlor die Besinnung, schon bevor sein Panzer zu Boden schlug.

Irmina Kotschistowa handelte schnell und konsequent. Zielstrebig fand sie die Schleusenklappe am Bein des Igelpanzers und öffnete sie. Sofort quoll ihr die weißliche Körpersubstanz des Elfahders entgegen, darum hob sie dessen Bein leicht an. Sie löste den kleinen Glassitbehälter von ihrem Gürtel und brach die nadeldünne Spitze ab. Ein leises Zischen erklang. Irmina schob die Phiole durch die Öffnung der Schleusenklappe und injizierte den Inhalt. Sie schloss die Klappe sofort wieder und verstaute die entleerte Phiole in ihrer Montur. Eilig zog sie sich auf die andere Straßenseite zurück. In Mardakka bekam es jedem schlecht, der unter verdächtigen Umständen bei einem leblosen Elfahder gesehen wurde. Irmina war bereit, sofort zu verschwinden, aber die Gasse blieb leer.

Ihre Geduld zahlte sich aus. Es dauerte fast eine halbe Stunde, bis der Elfahder die Wirkung des Paralytortreffers überwand. Mit brummenden Lauten, als erwache ein Bär aus dem Winterschlaf, regte er sich wieder. Hinter dem Helmgitter erschienen die beiden grünen Punkte. Sie wanderte ziellos hin und her wie bei jemandem, der Mühe hatte, den Blick zu fokussieren.

Die Mutantin wartete angespannt. Binnen weniger Minuten würde sich zeigen, ob ihr Anti-Kodexmolekül-Serum bei einem Elfahder wirkte. »Antimachos« nannte sie es auch: gegen den Kampf, gegen die für ihre Begriffe sinnlose Lehre der Ewigen Krieger.

Der Elfahder kam zögernd auf die Beine. Die beiden grünen Leuchtpunkte hörten auf zu taumeln. Falls sie wirklich so etwas wie Sehorgane waren, dann starrten sie Irmina durchdringend an.

Kolimar kam zu sich. Seine Erinnerung war intakt. Er sah die Vironautin auf der anderen Seite der Straße und erkannte, dass sie mit einem Lähmstrahler auf ihn geschossen hatte. Er war bewusstlos gewesen. Nun richtete er sich auf – und reagierte verwirrt. Kolimar empfand keinen Zorn gegen die Fremde. Er wäre am liebsten einfach weitergegangen, dabei galt es doch, seine Ehre zu verteidigen. Warum und zu welchem Zweck, das wurde ihm nicht so genau deutlich.

»Du weißt, dass mir keine andere Wahl bleibt: Ich muss dich töten.« Er sagte das, doch zugleich wusste er, dass er der Frau nicht ein Haar krümmen würde.

»Selbstverständlich hast du eine Wahl!«, rief die Vironautin zu ihm herüber. »Du kannst einfach vergessen, dass du mich jemals gesehen hast.«

Sie sagte die Wahrheit. Kolimar ertappte sich bei der Frage, ob der Zwischenfall überhaupt jemandem aufgefallen sein konnte.

»Keiner kam hier vorbei«, beruhigte ihn die Fremde. »Niemand weiß, was geschehen ist.«

Konnte sie seine Gedanken lesen? Kolimars Verwunderung wuchs.

»Warum ...?«, begann er, doch die Vironautin fiel ihm ins Wort.

»Sagen wir einfach, es handelt sich um ein Experiment. Mehr brauchst du vorerst gar nicht zu wissen.«

Er gab sich damit zufrieden. Nicht nur der Zorn, auch die Wissbegierde war ihm abhandengekommen. Kolimar fühlte sich merkwürdig leicht, fast schwerelos. Die Verwirrung fiel von ihm ab und damit auch seine Besorgnis. Es mutete ihm seltsam an, aber er vertraute der Fremden. Niemand würde von dem Vorfall erfahren. Seine Ehre blieb unangetastet; er

musste nicht töten, um seine Reputation wiederherzustellen.

Wortlos wandte er sich ab und schritt davon.

Irmina Kotschistowa blickte dem Elfahder nach, bis er zwischen den nächsten Gebäuden verschwand.

»Es wirkt«, sagte die Mutantin halblaut zu sich selbst. »Gott sei Dank! Er hat den Kodex des Kriegers vergessen.«

Sie schob den Paralysator, den sie vorsichtshalber schussbereit gehalten hatte, in die Tasche zurück. Sie wartete fünf Minuten, dann ging sie ebenfalls weiter.

Der Erfolg stimmte sie zuversichtlich.

Für Reginald Bull bot Mardakka nichts Neues. Er hatte Hunderte solcher Städte und ebenso oft eine Völkervielfalt gesehen, wie sie auf dem Planeten des Lebensspiels herrschte. Nominell gehörte der Planet Mardakaan zum Reich der Ophaler, doch in ihrer Hauptstadt waren sie derzeit in der Minderzahl. Die Touristen hatten Mardakka erobert, denn das Spiel des Lebens stand unmittelbar bevor. Auf jeden Ophaler kamen wenigstens fünf, deren Heimat in den Weiten der Zwölf Galaxien lag.

Bull hatte gegessen und getrunken. Er war in einigen Vergnügungspalästen gewesen und hatte Darbietungen über sich ergehen lassen, deren Qualität von miserabel bis vorzüglich reichte. Er hatte sich amüsiert und gelangweilt, sich vor allem aber informiert. Er hatte beinahe jeden angesprochen, der ihm über den Weg lief, und ihn nach den Fremden ausgeforscht, denen sein Interesse galt: den 48 Shana, die an der Upanishad des Nordens unterrichtet wurden.

Brauchbare Auskünfte hatte er nicht erhalten, doch immerhin eine Fährte gelegt. Er hatte sich auffällig benommen und vor allem erkennen lassen, dass es ihm an finanziellen Mitteln nicht mangelte. Zweifellos würde sich herumsprechen, nach welchen Informationen er suchte, und

wenn er Geduld aufbrachte, würde sich bald jemand bei ihm melden, der das Gewünschte wusste.

In Mardakka gab es keinen nennenswerten Unterschied zwischen Tag und Nacht. Die Stadt lag nahe am Südpol des Planeten; die rote Riesensonne D'haan versank nur kurz unter dem Horizont. Immer dann herrschte ein schmutziges Zwielflicht, das in den Touristenregionen jedoch im grellen Schein der Schwebelampen ertrank.

Reginald Bull schritt auf ein kuppelförmiges Bauwerk zu, das in den steilen Lettern der Sprache Sothalk die sibyllinische Aufschrift »Heim des Zufalls« trug. Bull trat ein und sah, dass er sich nicht getäuscht hatte; hier wurde gespielt.

Er ging scheinbar ziellos zwischen den verschiedenen Tischen und Apparaturen umher, verwickelte den einen oder anderen Spieler in ein Gespräch und tat überhaupt alles, um aufzufallen. Er war keineswegs überrascht, als ihm ein humanoides Wesen in den Weg trat und sich freundlich erkundigte: »Ich suche nach einem Partner für eine Runde Haleph. Bist du interessiert?«

»Du wirst mir erklären müssen, wie Haleph gespielt wird«, antwortete Bull. »Wenn dir das nichts ausmacht, hast du einen Partner.«

Er musterte sein Gegenüber aufmerksam. Die kantig hervortretenden Brauenwülste, die sehr kräftig ausgebildet waren und deshalb wie eine zweite Stirn wirkten, verliehen dem Gesicht etwas Düsteres. Hingegen erweckte der dünnlippige breite Mund den Eindruck, als sei er zu einem ständigen Grinsen verzogen.

»Ich bin Salov«, erfuhr Bull. »Wenn du Geduld hast, bringe ich dir Haleph gern bei.«

Bull wollte sich ebenfalls vorstellen, doch Salov winkte ab.

»Ich weiß, du bist einer der Vironauten und willst dich am Spiel des Lebens beteiligen«, sagte der Knochengesichtige. »Du heißt Reginald Bull und scheinst nicht unvermögend zu

sein. Du interessierst dich besonders für eine Gruppe von achtundvierzig Shana, die an der Upanishad des Nordens studieren.«

»Du bist gut informiert.« Reginald Bull gab sich beeindruckt. Innerlich triumphierte er.

Haleph war ein Brettspiel, das in einem dreidimensionalen Feld gespielt wurde. Die Kontrolle der Figuren, die unterschiedliche Wertigkeit aufwiesen, erfolgte auf psionischem Weg. Interessant war dabei, dass jeder Spieler sein eigenes Testfeld hatte, auf dem er Züge und mögliche Gegenzüge analysieren konnte, ohne dass der Gegner ihn dabei beobachten konnte. Reginald Bull verstand das Spiel rasch und war für Salov ein durchaus ernst zu nehmender Kontrahent, wenn er auch die ersten vier Spiele verlor. Es ging um geringe Einsätze. Sie spielten Haleph des Vergnügens wegen, und zwischen den einzelnen Zügen gab es Zeit für ein Gespräch.

»Du scheinst dir für das Spiel des Lebens keine besonders guten Chancen auszurechnen«, bemerkte Salov.

»Wie kommst du darauf?«, wollte Bull wissen.

»Jeder weiß, dass die Sieger des Spiels Zutritt zur Upanishad erhalten. Wenn du also zu den Siegern gehörtest, könntest du dich an der Schule einschreiben und dort alles über die Shana erfahren, die dich interessieren. Du müsstest nicht in der Stadt umherzuziehen und mit deinen Fragen Unruhe verbreiten. Da du dies aber tust, nehme ich an, dass du nicht damit rechnest, einer der Gewinner zu sein.«

»Du siehst die Sache aus einer falschen Perspektive«, entgegnete Bull. »Die Shana gehören zu meinem Volk. Ich will erfahren, wie sie nach Mardakaan gelangt sind und wer sie gezwungen hat, Schüler der Upanishad zu werden.«

»Gezwungen?« Salov wirkte überrascht. »Wer behauptet, dass sie gezwungen wurden?«

»Ich kenne die Männer und Frauen meines Volkes«, antwortete Bull. »Es fällt ihnen schwer, sich für eine Lehre

wie die der Zehn Stufen zu begeistern.«

Salov grinste. »Erwartest du eher Abneigung? Ich habe gehört, einer von euch habe die Faust des Kriegers voller Verachtung von sich geworfen.«

Reginald Bull seufzte. »Du weißt zufällig auch, wer das getan hat?«

»Es fällt mir schwer, das Gehörte zu glauben«, wick Salov einer klaren Antwort aus.

»Es ist wahr«, bestätigte Bull.

Ohne weiteren Kommentar kehrte Salov zum eigentlichen Thema zurück. »Die Shana, für die du dich interessierst, sind nicht gegen ihren Willen in der Upanishad«, sagte er. »Du gehst von falschen Voraussetzungen aus.«

»Dann hat jemand ihren Willen manipuliert.«

»Du weißt besser als ich, welche Mittel den Kriegern zur Verfügung stehen.«

»So ist es. Mir liegt daran, mit den Shana zu sprechen.«

Salov ließ eine Reihe von überraschenden Zügen folgen. Reginald Bull wehrte sich eher schwach - und verlor.

»Es ist schwierig, trotzdem nicht unmöglich, in die Upanishad einzudringen«, fuhr Salov im Flüsterton fort. »Wer das versuchen will, braucht auf jeden Fall Unterstützung.«

»Kannst du sie mir beschaffen?«

Salov überflog die Tabelle, die den Spielstand anzeigte. »Du hast in über einer Stunde sechzig Norkys an mich verloren. Das ist nicht viel. Wenn ich mich davon ernähren müsste, hätte ich ein sehr karges Leben. Aber du warst ein freundlicher Partner. Deshalb fällt es mir nicht schwer, mich von dem hier zu trennen.« Er griff in eine Tasche seines Gewands und brachte eine kleine Kapsel zum Vorschein.

»Was ist das?«, fragte Bull.

»Informationen«, antwortete Salov. »Die Aufzeichnung enthält alles, was der Außenwelt über die Hohe Schule des Nordens bekannt ist. Hör sie dir an. Solltest du danach

weiter der Ansicht sein, dass du mit den Shana sprechen musst, wende dich an mich.«

»Wie?«

»Ich bin über die öffentliche Kommunikation zu erreichen. Du weißt, dass es ungesetzlich ist, die Upanishad ohne Einladung des Panish Panisha aufzusuchen? Dann wirst du dich hoffentlich vorsichtig verhalten, wenn du dich mit mir in Verbindung setzt.«

»In solchen Dingen kenne ich mich aus.« Nun verzog Bull die Mundwinkel zu einem Grinsen.

Sie gingen gemeinsam zur Kasse, wo er seine Spielschulden bezahlte. Salov verließ ihn auf dieselbe Art, wie er den Kontakt hergestellt hatte: Er verschwand einfach, grußlos und ohne dass Bull gesehen hätte, wie er ging.

In Mardakka hatte sich herumgesprochen, dass die Fremden, die sich Vironauten nannten, womöglich gute Chancen hätten, das Spiel des Lebens siegreich zu bestehen. Sie waren Humanoide – Bisymmetrische, wie sie hier und da genannt wurden –, und sie waren mit großem Gefolge auf Mardakaan gelandet. Zehntausende von Artgenossen und viele Andersartige gehörten zu ihrem Tross.

Das Interesse der Öffentlichkeit konzentrierte sich vor allem auf die beiden Träger einer Faust des Kriegers. Beträchtliche Neugierde galt zudem jenem Geheimnisvollen, von dem man sich merkwürdige Dinge erzählte. Er sollte ebenfalls eine Faust besessen, sie aber verloren haben. Ob er sich deshalb in der Stadt herumtrieb und merkwürdige Fragen stellte? Die Spielmacher, deren geschäftlicher Erfolg davon abhing, dass sie Kämpfer im Spiel des Lebens richtig einzuschätzen vermochten, wurden aus ihm nicht schlau. Er wirkte nicht wie ein Kämpfer, und trotzdem lag in seinem Verhalten etwas, das davor warnte, ihn nicht ernst zu nehmen.

Die Behörden von Mardakka hatten die Wichtigsten der Fremden abseits allen Trubels in einer weitläufigen Parkanlage untergebracht. Auch einige Mitglieder ihres Trosses, die am Spiel des Lebens teilnehmen würden, wohnten in dem viel zu großen Gebäude.

An diesem Tag herrschte ziemliche Aufregung. Graucum, der Panish Panisha, hatte seinen Besuch angekündigt. Die hohe Ehre gelte den drei Fremden, hörte man.

In der Tat landete das Schwebboot des Lehrers der Lehrer, der zugleich Staatsoberhaupt von Mardakaan war, im Park vor der Residenz der Vironauten. Graucum kam mit überraschend kleinem Gefolge. Kurze Zeit später wurden im Bereich des Parks jedoch umfangreiche Fahrzeugbewegungen beobachtet. Dabei handelte es sich ausnahmslos um Transporter mit den Insignien der planetarischen Verwaltung, und sie brachten nur Ophaler. Niemand hätte zu sagen vermocht, was man davon halten sollte.

Der Panish Panisha betrat das Quartier der Vironauten. Beobachter wussten zu berichten, er habe sich keineswegs wie ein höflicher Besucher verhalten, sondern wie einer, der Dringendes zu besprechen hatte.

Bisher hatten Roi Danton und Ronald Tekener den Panish Panisha nur in den Medien gesehen. Sein Besuch kam überraschend, nach fast unhöflich kurzfristiger Ankündigung. Dennoch empfingen ihn die beiden Terraner mit der Achtung und Zuvorkommenheit, die einem regierenden Staatsoberhaupt zustehen.

Der Ophaler war stämmig gebaut. Sein tonnenförmiger Leib ruhte auf einem Paar gedrungener Säulenbeine. Sechs gelenklose, tentakelgleiche Arme machten verständlich, warum die Bewohner des Reiches Ophal für ihre handwerklichen Fertigkeiten ebenso bekannt waren wie für den harmonischen Gesang ihrer Sprache. Der Rumpf lief zu einem röhrenförmigen Hals aus, der teleskopartig

ausgefahren werden konnte und einen eiförmigen Kopf trug. Das Gesicht war bis auf einen lippenlosen Schlitzmund konturlos. Hör-, Seh- und sonstige Organe lagen auf beiden Seiten des Schädels zu traubenförmigen Gebilden angeordnet. Am unteren Halsansatz verlief ein armdicker, mit zahlreichen Membranen ausgestatteter Knorpelwulst, er war das eigentliche Sprachorgan des Ophalers, ein organischer Synthesizer.

Graucums wenige Begleiter hielten sich im Hintergrund, während er von den beiden Terranern auf Sothalk begrüßt wurde. Was der Panish Panisha zu sagen hatte, klang wie ein mehrstimmiges Lied voll eigenartiger, durchaus angenehmer Harmonie.

Sowohl Roi Danton als auch Ronald Tekener trugen jeder ihre Faust des Kriegers am Gürtel. So war jedes Permit nicht nur deutlich sichtbar und verkündete den Rang seines Besitzers, es sonderte auch wesentlich geringere Mengen Kodexgas ab, als während des Tragens am Handgelenk beziehungsweise am Unterarm.

Die beiden Vironauten führten den Besucher zu einer Sitzgruppe mit einem niedrigen Tisch, auf dem in aller Eile ophalische Delikatessen hergerichtet worden waren. Graucum, nur wenig über einen Meter groß, bediente sich ohne übertriebene Bescheidenheit. Die Leckerbissen verschwanden in seinem Schlitzmund, und schabende, schmatzende Laute verrieten, dass es ihm mundete.

»Mir ist sehr Absonderliches zu Ohren gekommen«, sang der Panish Panisha dazu. »Ich hörte, dass der Dritte in eurem Bund seine Faust des Kriegers verloren hat. Unglaublicheres habe ich nie vernommen. Bitte versichert mir, dass mir Unsinn zugetragen wurde.«

In den Mienen beider Terraner regte sich kein Muskel. Ihnen war klar gewesen, dass sie über kurz oder lang mit dieser Frage konfrontiert werden würden. Mit Reginald Bull hatten sie schon darüber gesprochen, dass zumindest sein

Willkommen auf Mardakaan deshalb auf tönernen Füßen stand.

»Ich bedaure es sehr, Panish Panisha, ich kann dir die gewünschte Versicherung nicht geben«, antwortete Roi Danton. »Was dir berichtet wurde, ist wahr. Unser Freund besaß das Symbol des Kriegers, hat den Besitz aber unter tragischen Umständen eingebüßt.«

Graucums Hals mitsamt dem Kopf stieg ruckartig in die Höhe.

»Wie kann so etwas geschehen?« Sein Unwille ließ sich am schrillen Diskant der Stimme mühelos erkennen. »Niemand, dem die Ehre zuteilwird, eine Faust des Kriegers zu besitzen, kann zulassen, dass durch Fahrlässigkeit ...«

»Es war keine Fahrlässigkeit«, fiel ihm Ronald Tekener ins Wort.

»Was dann?«

Der Smiler hob die Schultern. »Wie gesagt, ein tragisches Ereignis. Unser Freund spricht nicht darüber, und wir achten seinen Wunsch.«

»Das darf nicht sein!« Von Freundlichkeit war in der Stimme des Panish Panisha keine Spur mehr. »Niemand, der so mit dem heiligen Symbol verfährt, darf sich am Spiel des Lebens beteiligen. Hier liegt ein Frevel vor ...«

»Panish!«, fuhr Roi Danton dem Ophaler scharf in die Parade und machte sich damit einer indirekten Beleidigung schuldig, weil er dem Gast die zweite Hälfte seines Titels verweigerte. »Wir haben dich empfangen, wie es dem höchsten Vertreter des Staates und dem Lehrer der Heldenschule gebührt. Du aber weißt nichts Besseres zu tun, als unsere Ehre anzugreifen? Hast du die Lehren des Kodex vergessen? Soll ich dir die Herausforderung zurufen, damit du mit mir kämpfen musst?«

Graucum zog den Teleskophals wieder ein. Er erkannte, dass er zu weit gegangen war. Den Zweikampf hatte er nicht zu fürchten, doch wie hätte es ausgesehen, wenn bekannt geworden wäre, dass er zwei Gäste des Staates

beleidigt hatte? Teilnehmer am Spiel des Lebens, und ausgerechnet jene, die der Krieger Ijarkor als Gegner des größten Kämpfers aller Zeiten sehen wollte.

»Ich kann nicht erkennen, wo ich eure Ehre angetastet hätte«, sagte Graucum so würdevoll es eben ging. »Ich sprach von eurem Freund, nicht von euch.«

»Des Freundes Ehre ist auch die unsere«, erklärte Tekener. »Du kannst ihn nicht beleidigen, ohne uns ebenfalls zu meinen.«

Der Panish Panisha hatte aufgehört, sich an den Delikatessen zu laben. Vier seiner Tentakel fuhren in einer Geste des Bedauerns durch die Luft.

»Vielleicht habe ich zu hastig gesprochen«, sang er sanft. »Ich bitte euch, meine Situation zu verstehen. Dass jemand eine Faust des Kriegers besitzt und sie verliert, ist etwas so Unerhörtes, dass mir der Verstand durcheinandergerät, wenn ich nur daran zu denken versuche. Wenn euer Freund wenigstens eine Erklärung hätte und plausibel machen kann, dass er keine Schuld auf sich geladen hat ...«

Danton und Tekener verständigten sich durch einen kurzen Blick.

»Gestatte uns, ihn zu rufen«, bot Roi Danton an. »Sprich mit ihm. Vielleicht ist er bereit, dir aus dem Dilemma zu helfen.«

»Ja, so wollen wir es machen.« Es lag ein wenig zu viel Triumph in Graucums Gesang. »Ruft ihn, damit ich mit ihm reden kann.«

Reginald Bull hatte eben erst Salovs Aufzeichnung zu Ende gehört, da wurde er in den Empfangssaal gebeten. Auf dem Weg dorthin kam ihm ein Vironaut entgegen.

»Roi schickt mich dir entgegen«, sagte der Mann. »Du musst vorsichtig sein. Graucum hat peinliche Fragen bezüglich des verlorenen Permits. Rechne damit, dass er einige Tricks auf Lager hat.«

Bull nickte. »Wie viel Gefolge hat er dabei?«

»Nur eine Handvoll Ophaler. Mehr nicht.«

Reginald Bull betrat den Saal. Er begrüßte Graucum mit den nötigen Floskeln. Zugleich zerbrach er sich den Kopf über dessen Absichten. Wenn der Panish Panisha Antworten erwartete, diese aber nicht erhielt, würde er die ihn begleitenden Sänger einsetzen. Besonders geschulte Ophaler konnten mit ihrem Gesang eine hypno-suggestive Wirkung erzeugen, die psychischen Widerstand brach. Die Vironauten hatten das während des Anflugs auf Mardakaan zu spüren bekommen. In ihnen war der unwiderstehliche Drang entstanden, auf dem Planeten der Lebensspiele zu landen. Sowohl die Träger eines Zellaktivators als auch alle Mentalstabilisierten hatten dem hypnotischen Einfluss standgehalten. Ob es sich dabei um eine grundsätzliche Immunität handelte oder ob die vermeintlich Immunen beeinflusst werden konnten, sobald sich eine genügend große Anzahl ophalischer Sänger zusammenfand, war bislang unklar.

Bull hatte nicht vor, sich von Graucum in die Enge treiben zu lassen. Für ihn war die Flucht nach vorn die beste Taktik.

»Ich bin froh, den höchsten Lehrer der berühmten Upanishad bei uns zu sehen«, eröffnete er. »Meine Gefährten und ich werden am Spiel des Lebens teilnehmen. Der Sieg im Spiel wird uns das Recht geben, Schüler an deiner Schule der Helden zu werden. Von Herzen gern möchten wir schon vorher dem Ort unserer künftigen Lehre einen Besuch abstatten. Bist du bereit, uns die Erlaubnis dafür zu erteilen?«

Das Ansinnen versetzte den Ophaler offensichtlich in Bestürzung; er antwortete schrill und keineswegs diplomatisch: »Das ist unmöglich. Niemand, der nicht im Spiel des Lebens für würdig befunden wurde, darf die Hohe Schule des Nordens betreten.«

»Du hast ebenfalls am Spiel des Lebens teilgenommen?«, fasste Bull nach.

»Mich hat der Ewige Krieger Ijarkor selbst eingesetzt«, sagte Graucum schroff.

»Ach ja, Panish Panisha. Sage mir bitte noch: Diejenigen, die zu deiner Schule zugelassen werden, mit welchem Rang beginnen sie ihre Laufbahn?«

»Mit keinem Rang. Sie sind Shada, die selbst die erste der zehn Stufen erklimmen müssen.«

»Meine Freunde Roi Danton und Ronald Tekener tragen jeder eine Faust des Kriegers, das stellt sie dir gleich. Jeder von ihnen genießt die Privilegien eines Panish Panisha. Trotzdem willst du sie nicht in deine Schule lassen?«

Graucum hatte sich schon gefangen. »Du sagst es«, entgegnete er. »Sie genießen die Privilegien von Panish Panisha, aber sie sind keine Panish Panisha. Oder haben sie die Heldenschule eines Kriegers besucht und dort die gesamte Lehre der Zehn Stufen in sich aufgenommen?«

»Das sind Spitzfindigkeiten«, protestierte Bull. »Ich will nicht ...«

»Für den Zutritt zur Hohen Schule des Nordens müssen Bedingungen erfüllt sein, und deine Freunde erfüllen sie nicht«, empörte sich der Panish Panisha. »Daran ändert die Faust des Kriegers nichts, die sie tragen. In diesem Zusammenhang stelle ich dir eine Frage: Wo ist deine Kriegerfaust geblieben?«

Da war sie, die Frage, der Reginald Bull hatte aus dem Weg gehen wollen.

»Ich besitze sie nicht mehr«, antwortete er.

»Wie ist sie dir abhandengekommen?«, drängte der Ophaler.

»Darüber spreche ich nicht.«

Bull erwartete, dass der Panish Panisha nun erst recht nachfragen würde. Der Ophaler schlug jedoch den bisher sanftesten Tonfall an, seine Stimme hatte plötzlich den Klang eines leicht traurigen, dennoch freundlichen Liedes.

»Es muss ein schwerer Verlust für dich gewesen sein«, sang Graucum. »Zum Glück sehe ich, dass du dich mit der

Kraft deines Bewusstseins darüber hinwegsetzen kannst.«

»So ist es«, bestätigte Bull. Mit einem Mal empfand er sogar erste Sympathie für den Panish Panisha.

»Von Cloreon künden die Sagen«, fuhr Graucum fort, und sein Gesang schwoll zu einer wohltönenden Ode. »Ringe hat der Herr Kalmer im Reich Erendyra geschaffen. Ringe künden des Kriegers Ruhm ...«

Bulls Gedanken kehrten zu den Tagen zurück, als auf dem Planeten Cloreon die Letzte Schlacht tobte, in der das ahnungslose Volk der Cloreonen beweisen sollte, dass es sich für den Dienst im Heer des Kriegers Kalmer eignete. Bull hatte sich zu dem Zeitpunkt intensiver mit dem Handschuh des Kriegers befasst, der ihm in der Milchstraße von Stalker überreicht worden war.

»Soldaten braucht er, der Krieger«, sang Graucum. »Herrlich leuchten die Ringe; dröhnend erschallen die Worte des Kodex ...«

Die Faust des Kriegers, sein Permit, hatte ihm die Sinne verwirrt. Er, Reginald Bull, war plötzlich überzeugt gewesen, selbst ein Ewiger Krieger zu sein. Bis ihm klar geworden war, was der Handschuh bedeutete. Wütend hatte er das Permit in die Sonne geschleudert ...

»Die Treuen belohnt der Krieger ...«

Bull wusste kaum noch, was um ihn her geschah. War es wirklich nur ein Ophaler, der sang? Eher erscholl ein Chor aus Tausenden von Stimmen.

»Den Falschen bestraft er, wie es nur ein Krieger kann ...«

Zu spät erkannte Bull, dass er dem Ophaler auf den Leim gegangen war, da lähmte der Gesang schon seinen Willen. Er musste reden, obwohl er das nicht wollte. Er erzählte, was auf Cloreon geschehen war - bis zu jenen schicksalhaften Minuten, in denen er die Faust des Kriegers von sich schleuderte ...

2. Zwei Spieler

Roi Danton und Ronald Tekener zwang der mächtige Gesang zwar nicht zum Reden, er rief in ihnen jedoch eine leichte Benommenheit hervor, die ihre Reaktion verlangsamte.

Reginald Bull hatte die Augen geschlossen. Was er sagte, brachte er so hastig über die Lippen, als hinge sein Leben davon ab, dass er den Bericht schnellstens beendete.

Tekener starrte den Panish Panisha zornig an. »So nicht, Ophaler!«, protestierte er. »Du betrügst uns und bist deshalb nicht länger willkommen. Nimm deine Begleiter und scher dich zum Teufel!«

Der Panish Panisha reckte den Hals. »Ich habe die Pflicht, den Erhalt des Kodex zu überwachen.« Seine Stimme klang nun schrill, der Gesang im Hintergrund verstummte. »Euer Freund hat zugegeben, den größten vorstellbaren Frevel begangen zu haben. Er hat das Symbol des Kriegers vernichtet. Damit beleidigt er alle, die nach Mardakaan gekommen sind und am Spiel des Lebens als Kämpfer oder Zuschauer teilhaben wollen. Reginald Bull muss unsere Welt sofort verlassen. Nur der Umstand, dass er einst eine Faust des Kriegers trug ...«

Graucum verstummte im Satz, denn Roi Danton hatte sich sein Permit übergestreift und hob demonstrativ den Arm.

»Schweig endlich!«, herrschte Danton den Panish Panisha an. »Wer bist du schon? Ein Beamter in einem Sternenreich, das lächerliche zweihundertfünfzig Lichtjahre umfasst. Unser Reich misst mehr als das Vierhundertfache. Und wer ist schon dein Krieger? Uns schickt der Sotho, der über jedem Krieger steht. Von ihm erhielten wir die Symbole des Permanenten Konflikts, und keinem anderem als ihm hat unser Freund seine Handlungsweise zu verantworten. Du hast einen Grund, meinst du, ihn zu verbannen. Wenn das so ist, gehen wir mit ihm, und der Sotho wird erfahren, was

sich auf Mardakaan abspielt und wie der Ophaler, der sich Ijarkors Statthalter nennt, die Vorschriften des Kodex missachtet. Dann sieh zu, woher du die Kämpfer nimmst, mit denen du nach Ijarkors Willen das kommende Spiel des Lebens bestreiten willst. Und nun geh, damit du uns nicht länger beleidigst!«

Gebieterisch hob Perry Rhodans Sohn den Arm und wies zum Ausgang.

Das bunte Gewand um Graucums tonnenförmigen Leib flatterte. Der Panish Panisha bebte vor Zorn und Furcht zugleich.

»Ich ... Du verstehst nicht ...«, zirpte er.

»Geh!«, wiederholte Roi Danton.

Graucum wandte sich um und eilte durch das offene Portal davon. Die Ophaler in seiner Begleitung hatten Mühe, ihm zu folgen.

»Eine herrliche Wutrede«, sinnierte Reginald Bull und nippte an dem Getränk, das er sich geholt hatte. »Die Frage ist, ob wir uns damit alles verdorben haben.«

Seit Graucums hastigem Abgang waren knapp zehn Minuten verstrichen. Noch blieb alles ruhig. Falls der Panish Panisha die Gäste wegen ihrer Unverschämtheit maßregeln wollte, war er wohl damit beschäftigt, die angemessene Taktik auszuarbeiten. Vielleicht musste er sich auch bei Ijarkor Anweisungen einholen.

Ronald Tekener nahm den Faden auf. »Ich glaube nicht, dass wir Repressalien fürchten müssen«, sagte er. »Der Panish Panisha kann uns nicht einfach davonjagen. Die Idee, dass wir gegen seinen Meisterkämpfer antreten sollen, stammt von Ijarkor. Wie stände Graucum vor dem Krieger da, wenn ausgerechnet er uns davonschickt?«

»Ganz meine Meinung«, sagte eine sanfte Stimme vom Eingang her.

Irmina Kotschistowa war unbemerkt eingetreten. Die Mutantin lächelte. Sie war eine anziehende Frau, der man

ihr biologisches Alter von 175 Jahren nicht ansah, immerhin trug sie einen Zellaktivator.

»Im Gegensatz zu uns wirkst du zufrieden, Irmina«, stellte Danton fest. »Dir steht der Erfolg ins Gesicht geschrieben.«

Die Metabio-Gruppiererin kam näher.

»Du bist, wie immer, ein scharfer Beobachter, Roi. Trotzdem: Jetzt geht es erst einmal um Bully. Ich denke, Graucum kann es sich nicht bieten lassen, von einem vermeintlich illustren Gast zu hören, dass er die Faust des Kriegers weggeworfen hat. Sotho hin, Sotho her – Sotho Tal Ker ist fern. Graucum muss sich nach Ijarkor richten. Er kann dich nicht verbannen, Bully, weil Roi und Ronald dann mit dir zögen. Das Mindeste, was er tun wird, ist allerdings, dir zu beweisen, dass du auf Mardakaan eine Persona non grata bist. Er wird dich kaltstellen. Deine Teilnahme am Spiel des Lebens ist passé.«

Bull strich sich mit der Hand über die Stirn. »Das ist nicht das Übelste, was mir widerfahren könnte«, grinste er. »Ich hatte ohnehin die Absicht, mich intensiver um die Hohe Schule des Nordens zu kümmern und mich mit den verschollenen TSUNAMI-Besatzungen zu befassen. Achtundvierzig Frauen und Männer. Vielleicht bietet sich mir schneller als erwartet die Gelegenheit.«

»Was hast du vor?«, fragte Tekener.

Bull strich mit dem erhobenen Zeigefinger durch die Luft. »Auskünfte gebe ich nicht. Wir wissen seit vorhin, dass sogar Aktivatorträger und Mentalstabilisierte nicht immun gegen den Gesang der Ophaler sind. Je weniger Informationen ihr habt, desto sicherer seid ihr.«

Immerhin erklärte er sich bereit, die Freunde über die Schritte seiner Aktion, falls es dazu kommen sollte, auf dem Laufenden zu halten.

Das Interesse wandte sich danach der Mutantin zu.

»Was war das für ein zufriedener Ausdruck in deinen Augen, Irmina?«, wollte Roi Danton nun doch wissen.

Er hatte die Faust des Kriegers schon wieder abgestreift und hermetisch abgeschlossen verstaut. Solange die Vironauten unter sich waren und ihren Status nicht demonstrieren mussten, wurden die Permits so aufbewahrt, dass ausströmendes Kodexgas keinen Schaden anrichten konnte.

Irmina Kotschistowa schürzte die Lippen. Die Zufriedenheit war ihr nach wie vor anzusehen.

»Das Anti-Kodexmolekül-Serum hat die Prüfung bestanden«, sagte sie und berichtete von ihrer Begegnung mit dem Elfahder und von ihrem Erfolg. Die drei Männer wussten, wie lange sie an der Entwicklung des Serums gearbeitet hatte, das die halluzinogene Wirkung des Kodexgases aufhob. Mit der ihr eigenen Hartnäckigkeit hatte sie sich Schritt um Schritt ans Ziel herangetastet. Stalkers Permits waren hervorragende Werkzeuge, wenn es darum ging, sich in den Galaxien des Virgo-Haufens Achtung zu verschaffen. Doch wer ein Permit trug, lief Gefahr, der Beeinflussung durch das diffundierende Gas zu erliegen.

»Ein Problem gibt es leider«, schränkte die Mutantin ein. »Die Synthetisierung des Serums ist kompliziert und aufwendig. Wir werden zumindest in nächster Zeit immer nur kleine Mengen zur Verfügung haben. Für das Experiment mit dem Elfahder habe ich schon die Hälfte meines Vorrats verbraucht, der nach der Entseuchung der EXPLORER übrig blieb.«

Sie sprachen über den weiteren Einsatz des Wirkstoffs. Dringend brauchten ihn nur Danton und Tekener, die mit den Kriegerfäusten in Berührung kamen. Andererseits genügte es nicht, das Serum zur Verfügung zu haben. Sie brauchten Behältnisse, in denen es mitgeführt und in angemessener Dosierung entnommen werden konnte.

Irmina bot an, bei nächster Gelegenheit zur ÄSKULAP zurückzukehren und sich an Bord dem Entwurf und der Anfertigung geeigneter Behälter sowie der weiteren Produktion von Antiserum zu widmen.

Der Tag endete also trotz aller neuen Probleme mit einem erfreulichen Aspekt. Die Ziele der Vironauten konnten nur erreicht werden, wenn sie den Statusvorteil, den ihnen Stalkers Permits einbrachten, voll ausnutzten. Sobald Irmina mit zwei Miniaturbehältern Antimachos von der ÄSKULAP zurückkehrte, würden Roi Danton und Ronald Tekener ihre eisernen Handschuhe überstreifen können, wann immer es die Situation erforderte.

In den Wall aus psionischer Manipulation und chemisch induziertem Gehorsam, der die Sphäre der Ewigen Krieger schützte, war eine Bresche geschlagen.

Am darauffolgenden Tag wurde den Vironauten über einen Kanal des öffentlichen Kommunikationsnetzes eine Nachricht des Panish Panisha zugestellt.

Zunächst war die Rede davon, dass die Regierung sich geehrt fühle, zwei illustre, durch den Besitz der Faust des Kriegers privilegierte Gäste bewirten zu können, und dass ihr Angebot, am Spiel des Lebens teilzunehmen, mit großer Dankbarkeit entgegengenommen werde.

Nach so viel Schmeichelei kam Graucum zu seinem eigentlichen Anliegen. Reginald Bull wurde der Status eines ehemals Privilegierten zugestanden, seine Teilnahme am Spiel des Lebens aber verweigert.

»Eine endgültige Entscheidung über den Status des ehemals Privilegierten kann erst von dem Krieger Ijarkor selbst getroffen werden«, fuhr der Ophaler fort. »Bis dahin ist der Genannte weiterhin Gast der Regierung von Mardakaan. Es bleibt ihm überlassen, ob er sein Quartier beibehalten oder in ein anderes übersiedeln will. Die Regierung fühlt sich jedenfalls weiterhin für die leibliche Sicherheit des ehemals Privilegierten verantwortlich, und da in der Bevölkerung die Missstimmung über sein verwerfliches Verhalten in Tötlichkeiten ausarten könnte, wird dem Genannten eine Eskorte gegeben. Seine Sicherheit

steht damit unter der Leitung des bewährten Schiedsrichters Kuursen Ton.«

»Das ist pure Amtssprache«, spottete Danton und wandte sich an Reginald Bull: »Was hast du vor?«

»Ich bleibe hier«, antwortete Bull. »Ich ziehe jedoch in einen Seitenflügel, damit meine Nähe die wahren Privilegierten nicht beleidigt.« Er grinste. »Und diesem Kuursen Ton werde ich klarmachen, dass er mir zu jeder Zeit wenigstens dreißig Meter vom Leib zu bleiben hat, wenn er nichts Unangenehmes erleben will.«

So geschah es. Mit seinen wenigen Habseligkeiten und einem einzigen Begleiter, Jo Polynese, zog Reginald Bull um. Er wählte eine Flucht von Räumen, die ihm freien Ausblick und Zugang zum Park gewährten.

Noch an diesem Tag traf der Schiedsrichter Kuursen Ton mit einem Stab von fünf Ophalern ein. Er ließ sich anmelden und stellte sich vor. Dabei zeigte er großen Respekt, als stehe er einem wahrhaft Privilegierten gegenüber. Bull legte dem Ophaler seinen Standpunkt dar und stieß damit sogar auf Verständnis. Kuursen Ton war durchaus bereit, sich mit seinen Begleitern nur im angrenzenden Gebäudeteil einzuquartieren. Auf einem beharrte er indes: Sobald Bull das Anwesen verlassen wolle, müsse er ihn begleiten.

Mit dieser Vereinbarung durchaus zufrieden, machte Reginald Bull sich an die weitere Realisierung seines Vorhabens. Er trug dem Cyborg Polynese auf, vor seiner Zimmerflucht zu patrouillieren. Anschließend aktivierte er einen Kommunikationsanschluss und holte sich aus dem städtischen Informationssystem den Rufcode des Teilnehmers Salov. Als er den Code eingab, blinkte ihm jedoch das stilisierte Logo der Stadtverwaltung entgegen.

»Du hast einen Anschluss erreicht, der gegenwärtig nicht aktiv ist«, sagte eine freundlich summende ophalische Stimme. »In welcher Weise kann ich dir behilflich sein?«

»Ich habe diesen Code eben erst von der Information erhalten«, antwortete Bull. »Wie kann es sein, dass er

ungültig ist?«

»Die Inaktivierung eines Anschlusses geschieht manchmal innerhalb kürzester Zeit. Wenn du mir den Namen des Teilnehmers nennst, will ich gern versuchen ...«

»Nein, das ist nicht nötig«, wehrte Bull ab.

Dass ein Computer der Verwaltung ihn mit dem zwielichtigen Salov in Verbindung brachte, war das Letzte, was er brauchte. Nachdenklich blickte er auf das verblässende Logo. Sein erster Vorstoß war ins Leere gegangen.

Das Spiel des Lebens würde in wenigen Tagen beginnen. Nicht nur Mardakka platzte vor Schaulustigen aus allen Nähten. Das ganze Land summte vor Aufregung, denn das bevorstehende Spiel versprach, eines der aufregendsten zu werden, die der Planet je gesehen hatte. Extrem hohe Wetten wurden abgeschlossen. Die Gilde der Spielmacher hatte alle Hände voll zu tun, die Wettlustigen zufriedenzustellen.

Über dem flachen Land tummelten sich scharenweise die Logen, mit allem Komfort ausgestattete Antigrav-Plattformen für Touristen. Je nach Wunsch flogen sie die verschiedenen »Bühnen« an, die zum Schauplatz wurden – von den Planform-Architekten, den »Planetenbauern«, aus dem Boden gestampfte Kunstlandschaften.

Eigentlich stand der gesamte Planet für das Spiel zur Verfügung. Es gab nur zwei Exklaven: die Stadt Mardakka und die Hohe Schule des Nordens. Ohnehin wäre es keinem Touristen eingefallen, ohne Einladung das Gebiet der Upanishad aufzusuchen.

Was gemeinhin als »Spiel des Lebens« bezeichnet wurde, war eine Serie von Spielen. Die Zahl der Teilnehmer war so groß, dass es eine Vorauswahl geben musste. Zahlreiche Vorspiele fanden deshalb auf eigenen Bühnen statt; dort konnten die Kämpfer beweisen, was in ihnen steckte. Die Bewertung richtete sich nach der Kodextreue ihres

Verhaltens. Schiedsrichter trafen die Entscheidungen. Wer bestand, rückte eine Runde weiter. Was mit den Verlierern geschah, darüber kursierten in der Öffentlichkeit unterschiedliche Ansichten. Viele von ihnen landeten in den Reihen der Zwangsarbeiter, die ihre Kräfte ein Planetenjahr lang – das waren immerhin elf Jahre terranischer Standardzeit – den Planform-Architekten zur Verfügung stellen mussten. Andere fanden trotz ihres Versagens Zugang zum Tross eines Kriegers. Die Entscheidung lag im Ermessen der Schiedsrichter, deren Stellung somit als äußerst einflussreich eingestuft werden musste.

Die Sieger der letzten Vorspielphasen nahmen am eigentlichen Spiel des Lebens teil, am Großen Spiel, aus dem Graucum die Shada für seine Upanishad rekrutierte. Auch hier waren die Regeln offenbar keineswegs festgeschrieben. So hörte man gerüchteweise, dass einer der Teilnehmer am Endspiel bereits feststehe. Er sei ein Auserwählter des Kriegers Ijarkor und der mächtigste Kämpfer, den die Zwölf Galaxien je gesehen hatten. Informationen dieses Kalibers besaß nur der Panish Panisha, und er ließ nach außen hin nichts verlauten – es sei denn, er verspräche sich etwas davon. Das Gerücht war also entweder falsch oder es beruhte auf Angaben, die Graucum mit Absicht hatte durchsickern lassen.

Wie dem auch sein mochte, die Touristen nahmen das Gerücht für bare Münze. Die Beträge, die auf den unbekanntem Superkämpfer als Gewinner gesetzt wurden, machten über 70 Prozent der Gesamtwettsumme aus. Enorme Reichtümer standen somit im Raum, und die Gilde der Spielmacher tat ihr Bestes, um daran teilzuhaben. Die Gilde war ein durchaus gesetzliches Unternehmen. Gemunkelt wurde indes, dass sie ihre Beziehungen hin und wieder nutzte, um den Ausgang eines Spiels zu beeinflussen. Solche Aktivitäten standen außerhalb des Gesetzes. Dass sie nicht strenger geahndet wurden, lag

wohl daran, dass Mitglieder der Beamtenhierarchie selbst vom Spielteufel gepackt waren.

Geld spielte auf Mardakaan ohnehin eine merkwürdige Rolle. Dem Besucher wurde auf dem Planeten alles, was er zum Vergnügen, für den Unterhalt, sogar zur Aufrechterhaltung eines luxuriösen Lebensstandards brauchte, unentgeltlich geboten. Bezahlen musste er nur, wenn er spielte - und zum Spielen gab es auf Mardakaan unendlich viele Gelegenheiten. Natürlich kassierte von allem der Staat seinen Obolus. So kam es, dass in einem Land, in dem der Besucher für nichts zu bezahlen brauchte, Geld - besonders jenes, das den Touristen in Form frei verfügbarer Finanzmittel zugänglich war - erste Priorität hatte.

In der Nacht versank die riesige Scheibe der Sonne D'haan für kurze Zeit unter dem Horizont. Reginald Bull erwachte aus leichtem, ohnehin unruhigem Schlaf, weil er ein gedämpftes Klirren vernahm. Er richtete sich auf und schaffte es gerade noch, die automatische Beleuchtung zu unterdrücken.

Das Klirren wiederholte sich. Es war ein merkwürdiges Geräusch, das in ihm längst vergessene Gefühle weckte. Jemand warf Steinchen gegen sein Fenster.

Er stand auf und kleidete sich an, soweit er es für notwendig hielt. Von seinem Schlafraum führte eine Wendeltreppe nach unten und zum Ausgang in den Park. Die Stufen waren für Ophaler gemacht und lagen dicht beieinander, sie erwiesen sich als Qual für schnelle Schritte.

Bull hielt an der Tür kurz inne. Er erwartete, dass Kuursen Ton ihn überwachte. Die Nacht blieb jedoch ruhig.

Es war finster. Die Lichter der Stadt verbreiteten zwar einen diffusen Schimmer, aber die hohen Pflanzen im Park hielten viel davon fern.

»Wer wirft mit Steinen?«, fragte Bull im Flüsterton.

Er hörte einen dünnen Pfiff, nahe der Grenze des Hörbaren und bestimmt nicht einmal zehn Meter weit zu

vernehmen. Der Pfiff hatte ihm keine besondere Richtung gewiesen. Bull tastete sich kaum ein paar Schritte voran, da stieß er mit dem Fuß gegen etwas Schweres, Weiches.

»Pass auf, wohin du trittst!«, klang es ihm in Sothalk entgegen.

Er ging in die Knie. Seine Augen hatten sich bereits ein wenig an die Finsternis gewöhnt. Vor ihm auf dem Weg hockte ein kugelförmiges, etwa eine Handbreit durchmessendes Geschöpf. Aus einem Gewirr von struppigen Haaren lugte ein Gesichtchen mit großen, feuchten Augen hervor. Mund- und Nasenpartie waren zu einer stumpfen Schnauze geformt, die einem Schweinerüssel in Miniaturausgabe nicht unähnlich sah.

Unter dem dichten Pelz schnellte ein erstaunlich langer, spindeldürrer Arm hervor. Eine winzige sechsfingerige Hand packte Bull an einem der Haftverschlüsse seines linken Stiefels.

»Wer bist du, und was willst du vor mir?«, fragte der halb belustigt, halb neugierig.

»Dumme Frage«, zischte es. »Stell sie dir selbst. Du bist derjenige, der sich mit Salov in Verbindung setzen wollte, nicht wahr?«

Es kostete Reginald Bull Mühe, seine Überraschung zu verbergen.

»Salov?«, sagte er. »Nie gehört.«

»Deine Zurückhaltung ist lobenswert.« Die Stimme des merkwürdigen Kugelwesens war hoch, aber nicht schrill. »Wer mit Salov Haleph gespielt und lächerliche sechzig Norkys an ihn verloren hat, der braucht danach nicht so zu tun, als kenne er ihn nicht.«

»Du bist recht gut informiert«, meinte Bull. »Doch wer behauptet, dass ich mich mit Salov in Verbindung setzen wollte?«

»Ich bin nicht hier, um Ratespiele zu treiben!«, zeterte die Kugel. »Hast du vor ein paar Stunden versucht, Salov zu erreichen, oder hast du es nicht?«