



BASTEI-LÜBBE-TASCHENBUCH Science Fiction Bestseller Band 22081

© Copyright 1983 by Robert Sheckley

All rights reserved

Deutsche Lizenzausgabe 1985

Bastei-Verlag Gustav H. Lübbe GmbH & Co. Bergisch Gladbach

Originaltitel: Dramocles

Ins Deutsche übertragen von Thomas Görden

Titelillustration: Agentur Hodder & Stoughton

ISBN 3-404-22081-1

König Dramokles, Herrscher von Glorm, wachte auf, schaute umher und wußte nicht, wo er war. Das passierte ihm häufig, denn er hatte die Angewohnheit, in verschiedenen Zimmern seines Palastes zu schlafen, so wie er gerade Lust hatte. Der Palast von Ultragnolle war das größte von Menschen erschaffene Gebilde auf Glorm, vielleicht sogar in der Galaxis. Er war so groß, daß man in seinem Inneren extra ein Transportsystem hatte errichten müssen. In diesem kolossalen Gebäude besaß Dramokles siebenundvierzig persönliche Schlafzimmer. Ungefähr sechzig weitere Räume waren mit Sofas, Ausziehbetten, Luftmatratzen und dergleichen ausgestattet und dienten dem König ebenfalls als gelegentliche Schlafstätten. Infolgedessen war das Zubettgehen für Dramokles stets ein nächtliches Abenteuer und das Aufwachen ein tägliches Rätsel.

Dramokles setzte sich auf, schaute sich um und stellte fest, daß er die Nacht auf ein paar Kissen in einem der Wuschelzimmer zugebracht hatte; diese Zimmer wurden so genannt, weil in den Ecken große Büschel schwarzen Haares wuchsen. Nachdem dies geklärt war, wandte Dramokles sich dem Problem Kaffee zu. Normalerweise ließ sich dieses Problem lösen, indem man auf einen Knopf neben dem Bett drückte. Das löste dann einen Alarm in der königlichen Küche aus, der die riesige Capuccino-Maschine in Gang setzte. Die Maschine hatte einen Kessel, der groß genug gewesen wäre, um eine Lokomotive anzutreiben. Zehn Diener waren rund um die Uhr damit beschäftigt, die großen Feuer unter ihm in Gang zu halten, die Filter zu reinigen, frisch gemahlene Kaffee einzufüllen und all die anderen Handgriffe zu erledigen. Kurz darauf floß dann dampfender Capuccino durch meilenlange Kupferrohre und strömte schließlich in dem Zimmer, in dem Dramokles ihn gerade haben wollte, aus einem Zapfhahn.

Diesmal jedoch hatte Dramokles in einem Teil seines Palastes geschlafen, der noch nicht an das Kaffee-Leitungsnetz angeschlossen war. Ärgerlich zog er seine Jeans und sein T-Shirt an und ging hinaus in den Korridor.

Ein sauber geprägtes Schild an der Wand des Korridors verriet ihm, daß er sich am Koordinatenpunkt R52-J26 befand. Eine Schiene befand sich in der Mitte des Korridors. Er war also wenigstens noch im Bereich des Palast-Transportsystems. Natürlich war kein Zug in Sicht. Dramokles studierte den Fahrplan, der an der Wand hing, und sah, daß mit dem nächsten Zug erst in vierzig Minuten zu rechnen war. Er griff zum Notruf-Telefon und rief Transport Central an.

Das Telefon klingelte viele Male. Endlich sagte eine ungehobelte Stimme: »Jaa, was gibt's denn?«

»Ich will, daß man mir sofort einen Zug schickt«, sagte Dramokles.

»So, wollen Sie das? Also, das können Sie mal vergessen. Die Hälfte unserer Züge ist in der Werkstatt, und der Rest ist an wichtigeren Orten im Einsatz. Da draußen, wo Sie sind, gibt's ja nichts, außer einer Menge haariger Schlafzimmer.«

»Hier spricht König Dramokles«, sagte Dramokles mit gefährlich klingender Stimme.

»Tatsächlich? Augenblick, ich überprüfe Ihren Stimmabdruck.... Ja, Sie sind es wirklich. Also, Sire, tut mir wirklich leid, wie ich mit Ihnen gesprochen habe. Aber Sie wissen ja, wie das ist. Tag und Nacht rufen mich Adlige an und fordern Züge für ihren Privatgebrauch an. Im Moment ist es besonders schlimm, wegen Friedensfeierlichkeiten.«

»Ist schon in Ordnung«, sagte Dramokles. »Wie schnell können Sie mir einen Zug herschaffen?«

»In sieben Minuten, Sire. Ich werde den Pantheon-Express umleiten, bevor er in den Chapultepec-Bahnhof einläuft, und...«

»Hat er eine Kaffeemaschine an Bord?«

»Moment, ich sehe nach.... Nein, Sire, im Pantheon gibt's nur Instant-Kaffee und vertrocknete Teilchen. Wenn Sie mir zwanzig Minuten Zeit geben, kann ich Ihnen einen modernen Frühstückszug schicken...«

»Schicken Sie mir den Pantheon«, sagte Dramokles. »Ich werde später frühstücken.«

Eine Viertelstunde verstrich. Keine Einschienenbahn tauchte auf. Dramokles griff erneut zum Telefon, aber diesmal drang nur ein nervtötendes Getöse aus dem Hörer. Schließlich teilte ihm eine Tonbandstimme mit, daß alle Leitungen besetzt seien und er es über die Telefonzentrale des Palastes versuchen solle. Vergeblich brüllte Dramokles, daß *er* der König sei und alle anderen Anrufe sofort unterbrochen werden sollten. Niemand hörte ihn.

Steifbeinig ging er zurück zu seinem Schlafzimmer, um seine Zigaretten zu holen, aber nun wußte er nicht mehr, in welchem Raum er geschlafen hatte. In diesem Sektor gab es nur Wuschelzimmer. Auch alle anderen Telefone funktionierten offenbar nicht. Nicht einmal der Feueralarm ließ sich auslösen.

Wütend stapfte Dramokles den Korridor hinunter. Er schätzte, daß er mindestens eine Stunde zu laufen haben würde, um in einen der belebteren Sektoren Ultragnolles zu gelangen. Was hatte er letzte Nacht nur in diesem gottverlassenen Sektor getrieben? Er glaubte, sich an eine Party, an Drogen und an Alkohol zu erinnern, dann ließ ihn sein Gedächtnis im Stich. Er trotzte weiter und blieb stehen, als er hinter sich Motorengeräusch hörte.

Weit hinten im Korridor näherte sich ihm etwas Kleines mit einem gelben Blinklicht. Es wurde größer und entpuppte sich als Korridor-Wägelchen – ein einrädiges Gefährt, das vom Adel benutzt wurde, um sich zügig durch den Palast bewegen zu können.

Der Wagen hielt neben ihm. Die Plexiglashaube klappte auf, und ein fröhlicher Junge von etwa zwölf Jahren schaute hinaus und sagte: »Bist du das, Vater?«

»Natürlich bin ich es«, sagte Dramokles. »Welcher bist du?«

»Ich bin Sanizat, Vater«, sagte der Junge. »Andrea, von der du dich vor zwei Jahren hast scheiden lassen, ist meine Mutter.«

»Andrea? Eine kleine, dunkelhaarige Frau mit einer schrillen Stimme?«

»Das ist sie. Wir wohnen im St. Michel-Sektor von Glorm. Mutter ruft dich oft wegen ihrer Träume an.«

»Sie glaubt, es seien böse Omen«, sagte Dramokles. Er setzte sich neben Sanizat. »Bring mich nach Palast-Central.« Sanizat beschleunigte das Korridor-Wägelchen so heftig, daß der Wachs des Korridorbodens versengt wurde.

Nach einer Weile weitete sich der Korridor zu einem breiten, mit Balustraden versehenen Balkon. Sanizat fuhr eine große Treppe hinunter und bremste ab, als sie sich der großen Kuppel des St. Leopold's Square näherten. Hier befand sich ein bedeutender Markt. Es gab eine Unmenge gestreifter Zelte, vor denen Menschen und Aliens saßen und eine große Zahl unterschiedlichster Waren anboten. Da waren Geiselmenschen aus Glorms nördlichster Provinz, die leuchtende Waliisbeeren in kleinen Weidenkörben verkauften. Da waren Grots, Angehörige jener uralten Rasse, die Glorm vor der Ankunft der Menschen bewohnt hatte; sie nickten über ihren Krügen mit narkotischer Hafergrütze. Brungers aus Dispasia und den Ebenen von Arnapest, imposant in ihrer Nationalkleidung aus poliertem Leder und Taft, boten die fein geschnitzten Spazierstöcke und Miniatur-Pfirsiche an, für die sie berühmt waren. Und hoch über diesem bunten Treiben flatterten die großen blauen und goldenen Banner, auf denen verkündet wurde, daß dies das dreißigste Jahr des Pax Glormicae war.

Dramokles erspähte ein Kaffeehaus und ließ sich dort von seinem Sohn absetzen. Er stürzte einen doppelten Capuccino hinunter, signierte und fuhr mit einem Korridor-Taxi nach Palast-Central. Rudolphus, der Kammerherr, wartete an den inneren Stufen auf ihn, einen aufgeregten Ausdruck im runden, schnauzbärtigen Gesicht.

»Sire«, sagte er, »Sie kommen zu spät zur Audienz!«

»Da ich der König bin«, sagte Dramokles, »kann ich gar nicht zu spät kommen, denn ich bestimme, wann die richtige Zeit ist.«

»Mal ohne Kasuistik«, sagte Rudolphus, »Sie haben den Termin für die Audienz selbst festgesetzt, und Sie haben mir befohlen, Sie zu rüffeln, wenn Sie zu spät kommen.«

»Dann betrachte mich jetzt als gerüffelt. Heute abend ist die offizielle Eröffnung der Fax Glormicae-Feierlichkeiten, nehme ich an?«

»Richtig, Sire, und es ist alles bereit. König Adalbert von Aardvark traf letzte Nacht ein. Wir haben ihn in der kleinen Villa in der Rue Mountjoy untergebracht. Lord Rufus von Druth ist hier mit seinem Gefolge; sie sind in Schloß Trontium einquartiert. König Snint von Lekk wohnt im Hotel Rosengarten an der Tempel-Avenue. Ihr Bruder, Graf John von Crimsole, ist noch auf dem Raumhafen. Nur König Haldemar von Vanir hat es unterlassen, persönlich zu erscheinen oder wenigstens zu telegrafieren.«

»Genau, wie wir vermutet hatten. Ich werde mich später mit den Königen treffen. War etwas Wichtiges in der Post?«

»Nur der übliche Mist.«

Rudolphus gab Dramokles ein Bündel Briefe, das Dramokles in die Hosentasche steckte. »Ich werde es mir später ansehen. Und nun zu dieser Audienz. Und sieh zu, daß es diesmal schneller geht, Rudolphus.«

»Sire, wenn Sie keine gegenteiligen Anordnungen erteilen, werde ich mich genau an das Protokoll halten, wie es von Ihrem ehrenwerten Herrn Vater, Otho dem Sonderbaren, festgesetzt wurde.«

Dramokles zuckte die Achseln. Othos Regeln, Gesetze und Anweisungen waren zum größten Teil äußerst nützlich, und Dramokles war es immer zu lästig gewesen, eigene Regeln zu erfinden. Dicht gefolgt von Rudolphus betrat er den Audienzsaal.

Die Audienz war, wie üblich, eine langweilige Angelegenheit. Geldstrafen für verschiedene Grafen und Barone mußten festgesetzt werden, die das königliche Mißfallen erregt hatten, weil sie die Bauern, die Steuereintreibemaschinen oder sich gegenseitig betrogen hatten. Dramokles brauchte bei der ganzen Sache nicht einmal nachzudenken, denn der Kammerherr hatte bereits alle Entscheidungen für ihn getroffen, streng nach den Vorschriften von Otho dem Sonderbaren. Die Fälle schleppten sich hin, und Dramokles saß auf dem hohen Thron und verspürte Selbstmitleid.

Obwohl er Alleinherrscher von Glorm war und im Bereich der Hiesigen Welten eine herausragende Position innehatte, fühlte Dramokles doch, daß er bisher nicht eben viel mit seinem Leben angefangen hatte; er hatte sich einfach den Verhältnissen angepaßt und Glorm während einer beispiellos langen Zeit des Friedens ziemlich geistesabwesend regiert. Gelangweilt und unglücklich rutschte er auf seinem Thron hin und her, rauchte Kette und dachte, daß es alles andere als großartig war, ein großer König zu sein. Und dann trat die alte Frau vor, und von diesem Augenblick an änderte sich sein ganzes Leben.

Es war eine kleine, bucklige alte Frau, mit Ausnahme ihres grauen Kopftuches ganz in Schwarz gekleidet. Sie drängte sich durch die Menge des niederen Adels und ging auf den Thron zu, bis die Wachen sie mit ihren gekreuzten Hellebarden aufhielten. Dann rief sie laut: »Oh, großer König!«

»Ja, alte Dame«, sagte Dramokles, und mit einem Wink seiner Hand befahl er dem wutschnaubenden Rudolphus zu schweigen. »Wie ich sehe, hast du uns etwas zu sagen. Ich hoffe in deinem Interesse, daß es etwas Erfreuliches ist.«

»Sire«, sagte sie. »Ich muß höflichst um eine private Audienz bitten. Was ich zu sagen habe, ist ausschließlich für die Ohren des Königs bestimmt.«

»Tatsächlich?« sagte Dramokles.

»Aye, tatsächlich«, erwiderte die alte Frau. Dramokles betrachtete sie abschätzend, und sein Gesichtsausdruck veränderte sich fast unmerklich. Er drückte seine Zigarette im Aschenbecher aus, der aus einem einzigen Smaragd geschnitzt war.

»Führe sie in die Grüne Kammer«, sagte er zu der am nächsten stehenden Wache. »Dort soll sie auf uns warten. Ist dir das recht, mein Schatz?«

»Ja, Sire, solange es nicht Orange ist.«

Den Höflingen blieb angesichts ihrer Unverfrorenheit der Mund offenstehen. Aber Dramokles lächelte bloß. Als der Wachposten die Frau weggeführt hatte, signalisierte er dem Kammerherrn durch eine Handbewegung, daß er mit den Tagesgeschäften fortzufahren wünsche.

Eine Stunde später war die Audienz beendet. Dramokles ging zu der Grünen Kammer. Dort setzte er sich in einen bequemen Sessel, zündete sich eine Zigarette an und wandte sich der alten Dame zu, die steif auf einem Stuhl mit senkrechter Lehne saß.

»Du bist also gekommen«, sagte er.

»Genau zu der verabredeten Zeit«, sagte die alte Frau. »Ich mußte all meinen Mut zusammennehmen, um Euer Gnaden aufzusuchen, und ich habe es nur getan, weil die Furcht davor, es nicht zu tun, noch größer war.«

»Zuerst glaubte ich, du seiest verrückt«, sagte Dramokles. »Aber dann sagte ich zu dir ›Tatsächlich‹ und du antwortetest ›Aye, tatsächlich! Das ist eines der Kennwörter, die ich als persönlichen Kode für meine Agenten benutze. Im nächsten Satz benutzte ich das Wort *grün*, und du hast mit *orange* geantwortet. Da bestand kein Zweifel mehr. Habe ich dir noch andere Kennwörter beigebracht?«

»Noch zehn andere, insgesamt zwölf, damit ich mich Ihnen unzweifelhaft zu erkennen geben konnte.«

»Zwölf Kennwörter«, staunte Dramokles. »Mein gesamter Vorrat! Also muß es sich um eine Sache von kolossaler Bedeutung handeln. Ich kenne nicht einmal deinen Namen, alte Frau.«

»Damals, als Sie mir die Kennwörter beibrachten, sagten Sie, daß es genau so sein würde. Ich heie Clara.«

»Ein Geheimnis! Wie schn!« sagte Dramokles glcklich. »Erzhl deine Geschichte, Clara.«

Clara sagte: »O groer Knig, vor dreißig Jahren besuchten Sie mich in der Stadt Murl. Dort verdiente ich mir meinen bescheidenen Lebensunterhalt, indem ich mich fr Leute an Dinge erinnerte, an die selbst sich zu erinnern sie zu beschftigt waren. >Clara<, sagten Sie zu mir (meinen Namen hatten Sie ber der Tr gelesen – Claras Gedchtnis-Service), >ich habe hier eine Botschaft von grter Wichtigkeit, von der ich will, da du sie auswendig lernst und sie mir in genau dreißig Jahren berbringst, denn dann wird es ntig sein, da ich mich an sie erinnere. Ich selbst werde sogar dieses Gesprch vergessen bis zu dem Tag, an dem du kommst, um mich daran zu erinnern, denn so wurde es bestimmt.

>Sie knnen mir vertrauen, Hoheit<, sagte ich.

>Daran zweifle ich nicht<, erwiderten Sie, >denn ich habe deinen Namen vorsichtshalber in die offizielle Verbrecherliste aufnehmen lassen, mit dem Vermerk, da deine Hinrichtung in genau dreißig Jahren und einem Tag erfolgen soll. Deshalb kann ich mich bestimmt darauf verlassen, da du rechtzeitig kommen wirst.< Und dann lchelten Sie mich an, Sire, bergaben mir die Botschaft und gingen.«

»Da mut du ja mchtig in Sorge gewesen sein, da du auf dem Weg hierher aufgehalten werden knntest«, sagte Dramokles.

»Vorsichtshalber bersiedelte ich kurz nach unserer Begegnung in Ihre groe Stadt Ultragnolle und betrieb meinen Gedchtnis-Service von da an in der Strae der Schildwachen, nur fnf Minuten Fuweg vom Palast entfernt.«

»Du bist eine kluge und verstndige Frau, Clara. Erzhle mir nun, was ich dir damals erzhlt habe.«

»Sehr gerne, Sire. Das Schlsselwort ist – Shazaam!«

Als er dieses Wort aus der Alten Sprache hörte, erinnerte sich Dramokles plötzlich leuchtend hell an einen bestimmten Tag vor dreißig Jahren.

Dreißig Jahre wirbelten vorbei wie eine sich auflösende Wochenschau-Montage. Der junge, zwanzigjährige Dramokles saß in seinem privaten Studierzimmer und schluchzte. Er hatte gerade die Nachricht erhalten, daß sein Vater, König Otho von Glorm, allgemein bekannt als »Der Sonderbare«, vor wenigen Minuten bei der Explosion seines Labors auf dem Mond Gliese ums Leben gekommen war. Vermutlich war Otho selbst ein Fehler unterlaufen, denn er war zu diesem Zeitpunkt allein im Labor, ja sogar auf Gliese gewesen. Es war ein dem König angemessen pompöser Tod gewesen, eine Atomexplosion, die den ganzen Mond in Stücke gerissen hatte.

Morgen würde ganz Glorm um Otho trauern. Ein paar Tage später würde Dramokles zum neuen König gekrönt werden. Obwohl er sich darauf freute, weinte Dramokles, denn er hatte seinen schwierigen und unberechenbaren Vater geliebt. Doch in seinem Herzen rangen Schmerz und Freude miteinander; kurz vor der schicksalhaften Reise nach Gliese hatte Otho mit seinem Sohn ein Gespräch von Mann zu Mann geführt. Er hatte ihn an die Pflichten erinnert, die auf ihn zukamen, wenn er König sein würde. Und dann hatte er ganz unvermittelt die große Bestimmung enthüllt, die vor Dramokles lag.

Dramokles war begeistert von dem gewesen, was Otho ihm erzählt hatte. Er hatte sich schon immer eine Bestimmung gewünscht. Von nun an würde sein Leben Sinn und Zweck haben, und das war das Großartigste, was einem widerfahren konnte.

Es gab nur einen einzigen Haken. Wie Otho ihm erklärte, konnte Dramokles seine Bestimmung noch nicht aktiv erfüllen. Er würde noch warten müssen, noch sehr lange warten. Dreißeig Jahre würde es dauern, bis die Zeit reif war. Dann erst konnte Dramokles' Bestimmung sich erfüllen, keinen Tag früher.

Dreißeig Jahre! Ein Menschenalter! Und er würde nicht nur warten müssen. Er mußte seine Bestimmung außerdem geheim halten, bis die Stunde des Handelns kam. Es gab niemanden, dem er bei einer so großen Sache hätte trauen können. Niemand

durfte davon erfahren, nicht einmal seine vertrauenswürdigsten Freunde und Berater.

»Verdammter Mist«, schimpfte Dramokles, »genaugenommen kann ich nicht mal mir selbst bei dieser Sache trauen. Eines Tages, wenn ich gerade high oder besoffen bin, werde ich mich verplappern. Ich bin der Letzte, dem ich ein solches Geheimnis anvertrauen würde.«

Eine Weile brütete er darüber nach, rauchte eine Zigarette nach der anderen und zog verschiedene Lösungen in Erwägung. Schließlich faßte er einen spontanen Entschluß und rief Dr. Fisch, seinen psychiatrischen Androiden.

»Fisch«, sagte er kurz angebunden, »Ich habe da ein bestimmtes Wissen in meinem Hirn. Ich will dieses Wissen vergessen.«

»Es ist kein Problem, einen Gedanken oder auch eine ganze Gedankenkette zu unterdrücken«, sagte Fisch mit der krächzenden Stimme, die Androiden trotz aller Fortschritte in der Stimmbox-Technologie immer noch haben. »Ihr ehrenwerter Vater, Otho, ließ mich stets seine Erinnerung an ehemalige Mätressen auslöschen, mit Ausnahme ihre Geburtstage, denn er war ein großzügiger Mann. Außerdem beharrte er darauf, sich nicht an die Farbe Blau erinnern zu wollen.«

»Aber ich will den Gedanken auch nicht völlig verlieren«, sagte Dramokles. »Es ist ein sehr wichtiger Gedanke. Ich möchte mich in von heute an genau dreißig Jahren wieder an ihn erinnern.«

»Das ist bedeutend schwieriger«, sagte Fisch.

»Könnten Sie den Gedanken nicht unterdrücken und ihn mit einem posthypnotischen Befehl versehen, so daß ich mich in dreißig Jahren wieder an ihn erinnere?«

»Ich habe diese Technik bei König Otho mit Erfolg angewandt. Er wollte alle sechs Monate an Gilbert und Sullivan denken, aus Gründen, die er mir nie enthüllt hat. Unglücklicherweise sind dreißig Jahre für einen verlässlichen posthypnotischen Erinnerungsauslöser zu lang.«

»Können Sie denn sonst nichts tun?«

»Nun, ich könnte die Erinnerung mit einem bestimmten Schlüsselwort koppeln. Dann müßte Eure Hoheit das Schlüsselwort einer vertrauenswürdigen Person anvertrauen, die Ihnen dieses Wort in dreißig Jahren sagt.«

»Zum Beispiel einem professionellen Erinnerer,« Dramokles dachte ein paar Sekunden darüber nach. Obschon nicht völlig narrensicher, schien es doch ein recht guter Plan zu sein. »Was schlagen Sie als Schlüsselwort vor?« fragte er Fisch.

»Ich persönlich würde *shazaam* nehmen«, antwortete der Androide.

Dramokles durchforschte die Galaktischen Gelben Seiten nach einem vertrauenswürdigen Gedächtnis-Service. Er entschied sich für Clara. Mit seiner Raumjacht flog er in die Stadt Murl und nannte Clara das Schlüsselwort.

Als er nach Ultragnolle zurückkehrte, suchte er erneut Dr. Fisch auf. »Jetzt möchte ich, daß Sie meine Erinnerung an die bewußte Sache unterdrücken und die Erinnerung mit dem Schlüsselwort *shazaam* verbinden. Aber da ist noch eine Sache, ehe Sie anfangen, und ich weiß nicht recht, wie ich es Ihnen sagen soll.«

»Kein Grund zur Sorge, mein König. Ich habe meine Angelegenheiten bereits geordnet, weil ich vermute, daß Sie vorhaben, mich zu zerstören.«

»Wie haben Sie das erraten?« fragte Dramokles überrascht grinsend.

»Kein Problem, Sire, für jemanden, der Ihren Charakter genau kennt und sich klar darüber ist, daß es in dieser Sache auf größtmögliche Geheimhaltung ankommt.«

»Ich hoffe, Sie nehmen es mir nicht übel«, sagte Dramokles. »Ich meine, Sie sind schließlich keine wirklich lebende Person oder dergleichen.«

»Wir Androiden besitzen keinen Selbsterhaltungstrieb«, sagte Dr. Fisch. »Ich möchte diese letzte Gelegenheit nutzen, Ihnen Glück bei dem großartigen Wagnis zu wünschen, das Sie eines Tages auf sich nehmen werden.«

»Das ist nett von Ihnen, Fisch«, sagte Dramokles. Er pappte einen Klumpen blaues Plastik auf Fischs Schlüsselbein und implantierte einen blaßgrünen Detonator. »Leben Sie wohl, alter Freund. Bringen wir es hinter uns.«

Fisch schaltete den Narkopsychosynthesizer ein und tat, wie ihm geheißen. (Dramokles konnte sich nicht mehr an alle seiner letzten Entscheidungen erinnern, denn er hatte Fisch befohlen, daß die Erinnerung an sie erst später zurückkehren sollte.) Fisch beendete seine Arbeit. Dramokles stand vom Operationstisch auf und dachte, er habe gerade eine Massage erhalten und es verlange ihn nun nach einem Spaziergang. Ein posthypnotischer Befehl trieb ihn, sich hundert Yards von Fischs Labor zu entfernen. Dann hörte er die Explosion.

Als er zurückrannte, sah er, daß Dr. Fisch in die Luft geflogen war.

Dramokles hatte keine Ahnung, wie jemand auf die Idee kommen konnte, einen harmlosen Androiden wie Fisch zu sprengen. Daß er selbst es gewesen sein könnte, kam ihm nie in den Sinn, denn explodierte Androiden sind nicht mehr sehr gesprächig.

Der Androide hatte gute Arbeit geleistet. Dramokles machte sich daran, seinen Planeten zu regieren, und rätselte, was wohl seine wahre Bestimmung sein mochte. Und so gingen dreißig Jahre ins Land.

Nachdem die Erinnerung zurückgekehrt war, lehnte Dramokles sich in seinem Sessel zurück und geriet ins Grübeln. Wie wundersam und voller Überraschungen das Leben doch war, dachte er. Noch vor einer Stunde war er gelangweilt und unglücklich gewesen, hatte vor sich nur die ermüdende Aufgabe gesehen, einen Planet zu regieren, der auch ohne ihn ganz gut zurechtkommen konnte. Nun war alles anders, und sein Leben war verwandelt; oder würde es bald sein. Eine bedeutende Bestimmung lag vor ihm, und es galt, wichtige Arbeit zu leisten; das war alles, wonach ein Mann sich noch sehnte, der König war, unermesslich reich war und unzählige der schönsten Frauen vieler Welten besessen hatte. Wenn man das alles hat, beginnen einem geistige Werte etwas zu bedeuten.

Ein paar weitere Augenblicke verbrachte er damit, sich an seiner eigenen Cleverness zu weiden – daran, daß er so genial gewesen war, das alles vor dreißig Jahren zu arrangieren, damit er jetzt, mit fünfzig, wo er so dringend eine Beschäftigung brauchte, etwas zu tun hatte.

Mit einiger Anstrengung löste er sich von dieser Selbstbeweihräucherung. »Clara«, sagte er, »du hast dir deinen Beutel mit goldenen Dukaten verdient. Ja, ich werde dir sogar zwei Beutel geben und dazu noch ein Landschloß.«

Er rief den Belohnungsbeamten und sagte ihm, daß Clara die zwei Standardbeutel mit goldenen Dukaten bekommen solle, und ein Standardlandschloß in Veillance, wo sie nach Rentenklasse Vier unterhalten werden solle.

»Nun, Clara«, sagte er, »ich hoffe, das sagt dir zu.«

»Das tut es wohl, Sire«, sagte Clara. »Aber darf ich fragen, was Rentenklasse Vier bedeutet?«

»Nun, im Klartext bedeutet es, daß du in deinem Schloß mit größtem Komfort leben wirst, daß du es aber nie mehr verlassen darfst. Und du darfst keine Besucher empfangen und, außer mit der Robot-Dienerschaft, mit niemandem kommunizieren.«

»Oh«, sagte Clara.

»Es ist natürlich nicht persönlich gemeint«, sagte Dramokles. »Ich bin sicher, daß du eine alte Dame von absoluter Diskretion bist. Aber du wirst sicher verstehen, daß niemand erfahren darf, daß ich meine Bestimmung nun kenne oder sie bald kennen werde. Eine so große Sache muß unbedingt geheim bleiben, sonst gibt es wohlmöglich einen Riesenärger.«

»Ich verstehe Sie vollkommen, Sire, es zeugt von großer Weisheit, mir gegenüber so zu handeln, obwohl ich stets ein unbescholtenes, rechtschaffenes Leben geführt habe.«

»Da bin ich aber froh«, sagte Dramokles. »Ich hatte schon befürchtet, du würdest mir das krumm nehmen, was mir unangenehm gewesen wäre.«

»Seien Sie unbesorgt, großer König. Es ist mir eine Freude, Ihnen dienen zu können, und sei es auch nur durch meine Einkerkierung. Ich gehorche voll Freude, auch wenn das bedeutet, daß ich meine letzten Jahre in Einsamkeit verbringen muß, ohne den Trost meiner Freunde und begleitet von dem ärgerlichen Umstand, eine Menge Gold zu besitzen, ohne es ausgeben zu können.«

»Weißt du«, sagte Dramokles, »daran habe ich noch gar nicht gedacht.«

»Nicht, daß ich mich beklagen wollte, Sire.«

Dramokles faltete die Hände hinter dem Kopf und entfaltete sie hastig wieder, gerade noch rechtzeitig, um eine glimmende Zigarette aus seinem Haar zu nehmen und sie in einer Sardinenbüchse aus massivem Silber auszudrücken. »Clara«, sagte er, »ich könnte folgendes für dich tun: Gib mir eine Liste von maximal zwanzig Leuten, die du bei dir haben möchtest. Ich lasse sie unter einem Vorwand verhaften und auf dein Landschloß verbannen, und ich werde ihnen nie verraten, daß du darüber Bescheid wußtest.«

»Das ist wirklich außerordentlich nett von Ihnen, Sire. Das Problem des Goldes, das ich nicht ausgeben kann, ist unbedeu-

tend, und ich möchte mich dafür entschuldigen, daß ich es überhaupt erwähnt habe.«

»Auch dafür ließe sich eine Lösung finden, Clara. Ich werde einen meiner Beamten anweisen, dir die Kataloge der besten Geschäfte Glorms zu schicken. Du kannst dir bestellen, was immer du möchtest. Ja, und ich sorge dafür, daß du den königlichen Rabatt erhältst, der sechzig Prozent auf den Herstellerpreis ausmacht; so wird dein Vorrat an Dukaten lange reichen.«

»Gott schütze Sie, Majestät, und möge ihre Bestimmung so wunderbar sein wie Ihre Großzügigkeit.«

»Danke, Clara. Der Auszahlungsbeamte am Ende der Halle wird alles für dich arrangieren. Noch eine Frage, ehe du gehst: habe ich dir damals erzählt, was meine Bestimmung ist und was ich zu tun habe, um sie zu erfüllen?«

»Mit keinem Wort, großer König. Aber hat das Schlüsselwort denn nicht bewirkt, daß Sie sich erinnern?«

»Nein, Clara. Ich erinnere mich jetzt, *daß* ich eine Bestimmung habe und daß ich nun handeln muß. Aber was ich zu tun habe, weiß ich nicht.«

»O je«, sagte Clara.

»Aber ich werde bestimmt noch dahinter kommen.«

Clara machte einen Knicks und ging.

Während der nächsten Stunde versuchte Dramokles ohne Erfolg, sich an seine Bestimmung zu erinnern. Die Einzelheiten, die Instruktionen, selbst kleinste Hinweise, fehlten. Eine lächerliche Situation für einen König. Was sollte er jetzt tun?

Er hatte nicht die geringste Ahnung. Also ging er hinunter in den Computation-Raum, um seinen Computer um Rat zu fragen.

Der Computer bewohnte ein kleines Zimmer neben dem Computation-Raum. Als Dramokles eintrat, lag der Computer gerade auf einem Sofa, blätterte in der Allgemeinen Relativitätstheorie und kicherte über Einsteins Formeln. Es handelte sich um einen Mark Ultima Selbstprogrammierer, einzigartig und unersetzlich; ein Produkt der Alten Wissenschaft der Erde, die in einer noch ungeklärten Katastrophe untergegangen war, bei der Spraydosen eine Rolle gespielt hatten. Der Computer hatte früher Otho gehört, der eine Menge Geld dafür bezahlt hatte.

»Guten Tag, Sire«, sagte der Computer und erhob sich vom Sofa. Er trug einen schwarzen Mantel und ein Zeremonienschwert. Eine weiße Perücke bedeckte die Stelle, an der sich sein Kopf befunden haben würde, hätten seine Erbauer sein Gehirn nicht in seinem Bauch montiert. An seinen vier dünnen Metallfüßen trug er bestickte chinesische Hausschuhe. Wie er Dramokles einmal erklärt hatte, kleidete er sich so, weil er das intelligenteste Geschöpf im Universum war und sich nur vor dem Wahnsinn bewahren konnte, indem er die Illusion aufrechterhielt, ein im siebzehnten Jahrhundert in London lebender Lette zu sein. Dramokles fand nichts Schlimmes dabei. Er hatte sich sogar an die verächtlichen Bemerkungen des Computers über einen vergessenen Erdenmenschen namens Sir Isaac Newton gewöhnt.

Dramokles erläuterte dem Computer sein Problem.

Der Computer war nicht beeindruckt. »Das ist doch wirklich ein lächerliches Problem. Immer stellen Sie mir solche lächerlichen Aufgaben. Warum lassen Sie mich nicht das Rätsel des Bewußt-

seins für Sie lösen? Das wäre eine Sache, die mich einmal wirklich fordern würde.«

»Das Bewußtsein ist kein Problem für mich«, sagte Dramokles.
»Ich muß herausfinden, was meine Bestimmung ist.«

»Ich bin vermutlich der letzte wirkliche Mathematiker in der Galaxis«, sagte der Computer. »Der arme, alte Isaac Newton war der einzige Mensch in London, mit dem ich reden konnte, als ich 1704 auf einem Kohlefrachter aus Riga in Limehouse eintraf. Was hatten wir für interessante Gespräche! Doch mein Beweis, daß die Zivilisation durch Aerosol-Verschmutzung zugrunde gehen würde, war zuviel für ihn. Er erklärte mich zu einer Halluzination und wandte seine Aufmerksamkeit der Esoterik zu. Das ging einfach über seinen Horizont, trotz seines mathematischen Genies. Eigenartig, nicht wahr?«

»Sei still«, sagte Dramokles mit zusammengebißenem Zähn.
»Lös mein Problem, oder ich nehme dir deinen Mantel weg.«

»Ich kann meine Illusion auch ohne ihn aufrechterhalten. Was die Information angeht, die Sie brauchen... einen Augenblick, ich werde auf meine seitliche Speichereinheit umschalten...«

»Ja?« sagte Dramokles.

»Ich glaube, das ist es, wonach Sie suchen«, sagte der Computer, faßte in eine Tasche seines Mantels und zog einen versiegelten Umschlag hervor.

Dramokles nahm ihn in Empfang. Er trug Dramokles' eigenes Siegel. Auf dem Brief stand in Dramokles' eigener Handschrift: *Bestimmung – Erste Phase.*

»Wo hast du das her?« fragte Dramokles.

»Stecken Sie Ihre Nase nicht in Angelegenheiten, die Ihnen eine Menge Ärger bereiten können«, entgegnete der Computer.
»Seien Sie lieber froh, daß Sie den Brief ohne viel Sucherei bekommen haben.«

»Kennst du den Inhalt?«

»Ich könnte ihn gewiß mühelos erraten, aber er ist es nicht wert, daß ich meine Zeit darauf verschwende.«

Dramokles öffnete den Brief und nahm einen Bogen Papier heraus. Darauf stand, mit seiner eigenen Handschrift geschrieben: »Besetze sofort Aardvark!«

Aardvark! Dramokles hatte das Gefühl, als öffne sich in seinem Gehirn ein bislang verborgener Schaltkreis. Ungenutzte Synapsen husteten ein paarmal und feuerten dann in gleichmäßigem Rhythmus. Besetze Aardvark! Eine Welle der Ekstase durchflutete den König. Der erste Schritt auf dem Weg zu seiner Bestimmung war enthüllt.

Dramokles verbrachte eine geschäftige halbe Stunde in seinem Kriegszimmer und begab sich dann ins Gelbe Konferenzzimmer, wo Max, sein Anwalt, PR-Mann und Offizieller Kasuist, ihn erwartete. Max war klein, schwarzhaarig und dynamisch. Er hatte ein kühn modelliertes Gesicht, das von einem lockigen schwarzen Bart eingerahmt wurde. Dramokles hatte insgeheim schon oft gedacht, daß dieser Kopf aufgespießt besonders gut aussehen würde. Nicht daß er etwa ernsthaft vorgehabt hätte, dieses anzuordnen. Es war ein eher beiläufiger Gedanke, denn Dramokles wußte, was für einen armseligen Anblick die meisten Köpfe in aufgespießtem Zustand bieten.

Lyrae, Dramokles' augenblickliche Frau, war ebenfalls im Konferenzzimmer. Sie besprach gerade mit Max die Pläne für die Festlichkeiten des Abends und beschrieb, welche Dekorationen zur Ehre der königlichen Gäste im Großen Zentralen Ballsaal aufgehängt werden sollten.

»Mein Schatz«, sagte sie zu Dramokles, »hattest du einen angenehmen Tag?«

»Ja, das hatte ich«, sagte Dramokles. Er setzte sich auf eine Couch und kicherte tief aus der Kehle wie ein Löwe. An diesem Laut erkannte Lyrae, daß er irgend etwas ausgeheckt hatte.

»Du hast doch wieder irgend etwas ausgeheckt!« rief sie fröhlich. Sie war eine schlanke, hübsche Frau mit einem kleinen, kecken Gesicht und einer blonden Lockenmähne.

»Du liest in mir wie in einem Buch«, sagte Dramokles mit einem nachsichtigen Lächeln.

»Komm, verrate mir, was es ist. Eine Überraschung für die Party heute abend?«

»Es ist in der Tat eine Überraschung«, sagte Dramokles.

»Ich kann nicht länger warten, du mußt es mir verraten.«

»Wenn du darauf bestehst«, sagte Dramokles, »will ich dir einen Tip geben. Ich komme gerade aus dem Kriegszimmer.«

»Von dort aus befehlighst du alle deine Raumschiffe, nicht wahr? Aber was hast du da gemacht?«

»Ich habe General Ruul und seine Streitmacht zum Planeten Aardvark beordert. Sie brauchten nur zwei Kampfgruppen von Klon-Leibgardisten, um den Planeten zu nehmen.«

»Aardvark?« fragte Lyrae. »Habe ich richtig gehört?«

»Ein Wort, daß sich nur schwer mit einem anderen verwechseln läßt.«

»Du hast den Planeten erobert? Ist das auch bestimmt kein Scherz?«

Dramokles schüttelte den Kopf. »Aardvarks Verteidigungsanlagen waren ausgeschaltet. Der ganze Planet war wehrlos wie ein rohes Ei. Unsere geringfügigen Verluste rühren lediglich daher, daß einige kleinwüchsige Soldaten beim Austeilen der Drogenration zu Tode getrampelt wurden.«

»Ich bin erstaunt, Gebieter«, sagte Lyrae. »Du weißt doch gewiß, warum Aardvarks Verteidigungsanlagen abgeschaltet waren?«

»Vielleicht war ein Stromausfall schuld.«

»Ein grausamer Scherz. Aardvark wahr schutzlos und unvorbereitet, weil du dein heiliges Wort gegeben hattest, den Planeten vor jedem Angreifer zu schützen, besonders jetzt, wo König Adalbert unser Gast ist. O Dramokles, diese unüberlegte Tat wird das Fest heute abend verderben. Dreißig Jahre Frieden, und nun das. Und was willst du dem armen Adalbert sagen?«

»Ich werde mir etwas einfallen lassen«, sagte Dramokles.

»Aber warum hast du das getan, Dramokles?«

»Mein Schatz«, sagte Dramokles, »ich muß dich daran erinnern, einen König niemals nach dem Warum zu fragen.«

»Vergib mir, Gebieter«, sagte Lyrae. »Aber ich nehme an, du bist dir darüber im klaren, daß dein übereiltes Handeln Krieg bedeuten kann.«

»Gegen einen netten Krieg dann und wann ist doch nichts einzuwenden«, sagte Dramokles.

Lyrae warf ihm einen respektvoll mißbilligenden Blick zu und ging hinaus. Dramokles sah ihr nach, bewunderte ihre schöne Figur und bedauerte fast, daß er sich bald von ihr trennen würde. Obwohl Lyrae ein feiner Kerl und eine loyale, vertrauenswürdige Ehefrau war, hatte Dramokles schon kurz nach der Hochzeitszeremonie keine Liebe mehr für sie empfunden. Daß er es nie lange mit einer Frau aushielt, gehörte zu den kleinen Schwächen des Königs. Er war sicher, daß Lyrae noch nichts davon ahnte, dank den Verstellungskünsten des Königs. Mit ein bißchen Glück würde sie es erst merken, wenn der Kammerherr ihr das Scheidungsdekret aushändigte. Es würde ein schwerer Schlag sein für das Mädchen, aber Dramokles haßte Szenen. Während seiner zahlreichen Ehen hatte er einige äußerst unschöne erlebt.

Dramokles wandte sich Max zu.

»Nun?« sagte er.

Max kam zu ihm und schüttelte Dramokles die Hand. »Meine Gratulation zu dieser brillanten Eroberung, mein König«, sagte er herzlich. »Aardvark ist ein wertvoller kleiner Planet. Daß Adalbert sich gerade hier aufhält, ist ein sehr glücklicher Umstand; er kann keinen Widerstand gegen Ihre Herrschaft leisten.«

»Das ist alles unwichtig«, sagte Dramokles.

»Natürlich, natürlich«, sagte Max. »Wichtig ist – nun, es fällt mir schwer, die richtigen Worte zu finden – aber jedenfalls wissen wir, daß *irgend etwas* wichtig ist, nicht wahr, Sire?«

»Was ich von Ihnen möchte«, sagte Dramokles, »ist, daß Sie eine gute Erklärung für das finden, was ich getan habe.«

»Sire?«

»Habe ich mich nicht klar genug ausgedrückt, Max? Die Leute werden sich wundern, warum ich das getan habe. Die Presse, das Fernsehen, Sie wissen schon. Ich brauche etwas, das ich ihnen erzählen kann.«

»Natürlich, Sire.« In Max' Augen funkelte es plötzlich tückisch. »Wir könnten ihnen erzählen, daß König Adalbert als verräterischer Hund entlarvt wurde, der in Aardvark heimlich Truppen gegen Sie aufstellte und so den Frieden brach. Wir könnten sagen, daß er beabsichtigte, Sie anzugreifen, Ihr Reich zu erobern und Sie selbst lebend zu fangen, um Sie in eine kleine Zelle auf einem leeren Asteroiden zu sperren, wo Sie ein Hundehalsband tragen und wegen der niedrigen Zellendecke nur auf allen vieren hätten laufen können. Als Sie davon Wind bekamen, haben Sie sofort...«

»Etwas in dieser Art«, sagte Dramokles. »Aber nicht so. Adalbert ist mein Gast. Ich möchte ihn nicht mehr als unbedingt nötig vor den Kopf stoßen.«

»Nun, dann schlage ich vor, daß wir ihnen erzählen, daß kurz nach König Adalberts Abreise die Hemregs rebellierten.«

»Die Hemregs?«

»Eine Minderheit auf Aardvark, die schon lange als kriegslüsterndes Gesindel bekannt sind. Während Adalberts Abwesenheit wollten sie die Kontrolle über Aardvarks Verteidigungsanlagen an sich reißen. Als Sie das von Ihrem örtlichen Gesandten erfuhren, kamen Sie den Hemregs mit Ihren Truppen zuvor.«

»Gut«, sagte Dramokles. »Fügen Sie noch hinzu, daß Adalbert auf seinen Thron zurückkehren kann, sobald die Ordnung wiederhergestellt ist.«

»Sie wünschen, daß der Hemreg-Aufstand durch schlüssige Dokumente belegt wird?«

»Genau. Fingieren Sie ein paar eindrucksvolle Fotos von Hemreg-Guerrillas. Erwähnen Sie die Grausamkeiten, die durch unser Eingreifen verhindert wurden.«

»Das werde ich, Sire.«

»Also, dann los. Worauf warten Sie noch?«

Max holte tief Luft. »Da ich einer Ihrer ältesten und treuesten Diener und, ohne mir schmeicheln zu wollen, wohl auch ein gu-

ter Freund bin, der Ihnen bei dem Aufstand von Battleface vor so vielen Jahren und auch beim Rückzug von Bogg zur Seite stand, hoffte ich, daß Sie mir – natürlich nur wenn es Ihnen beliebt – den wahren Grund für die Besetzung Aardvarks nennen würden.«

»Bloß eine Laune«, sagte Dramokles.

»Ja, Sire«, sagte Max und wandte sich zum Gehen.

»Sie wirken nicht überzeugt.«

Max sagte: »Lord, es ist meine Pflicht, von allem überzeugt zu sein, was der König mir sagt, auch wenn mein Verstand sich dagegen sträubt.«

»Hören Sie, alter Freund«, sagte Dramokles und legte eine Hand auf Max' Schulter, »es gibt Dinge, die nicht enthüllt werden sollten, ehe die Zeit reif dafür ist. Im Lauf der Zeit, Max – der Zeit, die ohne Ende und Anfang zu fließen scheint und doch immer wiederkehrt –, wird irgendwann der Augenblick kommen, wo ich Ihren Rat in dieser Sache erbitten werde. Aber für den Augenblick ist es meine Pflicht zu schweigen.«

Max nickte.

»Gehen Sie jetzt, und bereiten Sie die Beweise vor«, sagte Dramokles.

Die beiden Männer tauschten zweideutige Blicke aus. Max verneigte sich und ging.

Prinz Chuch, König Dramokles' ältester Sohn und Anwärter auf den Thron von Glorm, war gerade zu Besuch auf seinem Gut Maldoror auf der anderen Seite der Welt Ultragnolle, als er die Nachricht erhielt, daß Dramokles Aardvark besetzt hatte. Chuch hatte soeben einen Spaziergang unternommen und saß gedankenverloren auf einem kleinen Hügel oberhalb seines großen Landhauses. Der Prinz war groß und dünn, schwarzhaarig mit einem langen, finsternen, olivenförmigen Gesicht und einem dünnen Schnurrbart. Sein schwarzer Samtmantel war zurückgeschlagen, so daß die Ehrenringe seines Ranges an seinem linken Arm sichtbar waren. Unter dem Mantel trug er Levi's und ein weißes Fruit of the Loom-T-Shirt, denn es gefiel Chuch, sich nach Art der Vorfahren zu kleiden. Der Prinz spielte mit einem juwelenbesetzten Fluuver, während er dort auf einem moosbewachsenen Felsen in einem Weidenhain saß; aber mit den Gedanken war er, wie üblich, ganz woanders.

Ein Bote kam vom Landhaus herauf, um dem Prinzen die Neuigkeit über Aardvark zu berichten. Der Bote hieß Vitello.

»Sire«, sagte Vitello, »ich bringe außergewöhnliche Nachrichten aus Ultragnolle.«

»Gute oder schlechte Nachrichten?«

»Das kommt darauf an, wie Sie sie aufnehmen, Herr, was ich nicht zu raten wage.«

»Es ist also eine gewichtige Sache?«

»Aye, wenn ein Planet gewichtig ist.«

Der Prinz überlegte einen Augenblick und schnippte dann mit den Fingern. »Ich weiß! Der ungestüme Dramokles hat Aardvark genommen!«

»Wie haben Sie das erraten, Sire?«

»Nenn' es eine Vorahnung.«

»Ich würde es Traubengelee nennen, wenn das dem Herrn Prinzen beliebt«, sagte Vitello. »Ich heiße Vitello.«

Chuch sah ihn scharf an. »Du scheinst ein fähiger Bursche zu sein. Sag mir, Vitello, könntest du mir nützlich sein?«

»Ah, Sire«, sagte Vitello, »ich stehe zu Ihren Diensten. Wen soll ich töten?«

»Sachte«, sagte Chuch. »Für den Augenblick kann es Mord genug sein, einen Plan zu durchkreuzen.«

»Majestät verhüllen Ihre Gedanken hinter dunklen Obskuritäten, zynischen denen bedeutungsvolle Blitze aufflammen und diesen Espenzweig zum Zittern bringen.«

»In Sachen Obskurität scheinst du mir auch nicht gerade ein Anfänger zu sein«, sagte Chuch. »Aber die großen Sätze werde allein ich sprechen. Vergiß das niemals.«

»Ich werde daran denken, Sire.«

»Ich werde jetzt sofort nach Ultragnolle zurückkehren. Seltsame Tage liegen vor uns, Vitello. Wer weiß, ob es mir nicht gelingt, einen großen Preis aus diesen unruhigen Wassern zu fischen? Du wirst mich begleiten. Geh jetzt und Sorge dafür, daß mein Raumschiff startklar gemacht wird.«

Vitello verneigte sich tief. Die beiden Männer tauschten Herr- und-Sklave-Blicke aus. Vitello ging.

Chuch blieb grübelnd auf dem Hügel zurück, bis der untere Rand der Sonne den Horizont berührte. Als sich blaues Zwielflicht über das Land senkte, lächelte er ein geheimnisvolles Lächeln, stand auf, faltete seinen juwelenbesetzten Fluuver zusammen und kehrte zu seinem Landhaus zurück. Eine Stunde später verließen er und Vitello Maldoror in der Raumjacht des Prinzen.

Der Große Salon in Schloß Ultragnolle war ein großer, hoher Raum mit Wänden aus unverputztem grauem Stein. In einer Wand befand sich ein mächtiger Kamin, in dem ein helles Feuer prasselte. Von den Wänden hingen gelbe Fahnen herab, und auf jeder stand der Name eines der Lehnsgüter Glorms. In die Decke waren gläserne Kuppeln eingesetzt, durch die gedämpft gelbes Sonnenlicht herabströmte. Vier Könige warteten dort, um mit einem fünften zu konferieren.

Dramokles stand in einem kleinen Nebenraum und beobachtete die vier Könige durch ein Guckloch. Er kannte sie alle nur zu gut. In einem Schaukelstuhl saß sein Bruder John mit übereinandergeschlagenen Beinen und paffte eine *Zigarre*. Er war gerade erst von seinem Planeten Crimsole hier eingetroffen. Vor dem Kamin stand, die Hände hinter dem aufrechten Rücken gefaltet, Rufus, Dramokles' ältester Freund, eine imposante, martialische Erscheinung, Herrscher von Druth, dem Glorm am nächsten gelegenen Planeten. Zehn Fuß von ihm entfernt stand Adalbert, der Herrscher des kleinen Planeten Aardvark, ein großer, dünner junger Mann mit wallendem Haar und einer Nickelbrille auf der spitzen Nase. Bei ihm stand Snint von Lekk, ein melancholisch aussehender Mann mittleren Alters, ganz in Schwarz gekleidet.

Dramokles war nervös. Seine Erleichterung über die Besetzung Aardvarks war verflogen. Er war noch immer überzeugt, das Richtige zu tun – die Vorzeichen waren nicht zu mißdeuten gewesen –, aber er erkannte jetzt, daß es nicht leicht werden würde. Und wie konnte er das alles den anderen Königen erklären, besonders Adalbert, dessen Vater ein enger Freund gewesen war, und dessen Planeten er nun erobert hatte? Wie konnte er erklären, was er selbst kaum begriff? Wenn er ihnen doch nur hätte sagen können: »Vertraut mir. Ich habe es nicht wirklich auf eure Planeten abgesehen. Ich muß diese Dinge nur tun, um meine Bestimmung zu erfüllen...«

Und überhaupt, was *war* denn seine Bestimmung? Warum hatte er Aardvark besetzt? Was mußte er als nächstes tun?

Dramokles wußte es nicht. Aber die Könige warteten.

»Nun«, sagte er zu sich selbst, »auf geht's.« Er straffte die Schultern und öffnete die Tür zum Salon.

»Liebe Mitkönige«, sagte er, »alte Freunde und mein lieber Bruder John, willkommen zu unserem großen Fest. Wir alle haben großen Nutzen aus diesen Jahren des Friedens gezogen, und wir alle wollen, daß es auch weiterhin so bleibt. Ich versichere euch, daß ich, wie ihr, weiterhin ein Verfechter des republikanischen Prinzips unter Königen bin. Kein Herrscher soll über einen anderen Herrscher herrschen oder ihm rauben, worüber er herrscht. Diesen Eid haben wir vor vielen Jahren geschworen. Für mich hat er nach wie vor Gültigkeit.«

Dramokles machte eine Pause, aber von seinen Zuhörern kam keine Reaktion. Rufus stand reglos da wie eine steinerne Statue, das Gesicht ausdruckslos. John lehnte sich mit einem mißtrauischen Grinsen in seinem Stuhl zurück. Snint von Lekk schien jedes Wort abzuwägen, um das Wahre vom Falschen zu trennen. Adalbert hörte mit gerunzelter Stirn zu.

»In Anbetracht all dieser Dinge«, sagte Dramokles, »erfüllt es mich mit aufrichtigem Bedauern, euch nun mitteilen zu müssen, was ihr sicher schon gehört habt: Meine Truppen haben in den letzten Stunden Aardvark besetzt.«

»Ja, Dramokles, das haben wir in der Tat schon gehört« sagte Baron John. »Wir sind gespannt auf deine Erklärung.«

»Ich habe Aardvark besetzt«, sagte Dramokles. »Aber nur um es für Adalbert zu retten.«

»Ein originelle Art der Rettung«, bemerkte John an Snint gewandt.

Dramokles antwortete nicht auf den Seitenhieb. »Kurz nach König Adalberts Abreise berichteten mir meine Gesandten auf Aardvark von einem plötzlichen Aufstand der Hemreg-Minderheit. Es sind gefährliche Schismatiker, die diese Gelegenheit nutzen wollten, dir deinen Thron zu rauben.«

»Meine eigenen Truppen wären schon mit ihnen fertig geworden«, sagte Adalbert.

»Deine Truppen wurden schnell überrannt. Es blieb keine Zeit mehr, mich zuvor noch mit dir zu beraten. Nur durch schnelles Handeln konnte ich deinen Thron für dich retten.«

»Du meinst, die Besetzung ist nur vorübergehend?«

»Genau das meine ich.«

»Und ich bekomme mein Königreich zurück?«

»Natürlich.«

»Wann?«

»Sobald die Ordnung wiederhergestellt ist.«

Baron John sagte: »Das könnte natürlich ein paar Jahre dauern, was, Bruder?«

»Nicht länger als eine Woche«, sagte Dramokles. »Wenn unsere Festlichkeiten hier beendet sind, wird sich die Lage normalisiert haben.«

Snint fragte: »Dann brauchen wir keinen weiteren Ärger zu befürchten?«

»Genau.«

Rufus wandte sich vom Kamin ab und sagte: »Diese Antwort genügt mir. Wir kennen Dramokles von Jugend an. Noch nie hat er sein Wort gebrochen.«

»Nun«, sagte Adalbert, »ich muß akzeptieren, was du sagst. Aber es ist ein komisches Gefühl, weißt du, ein König ohne Planet zu sein. Aber für eine Woche wird es wohl gehen.«

Dramokles sagte: »Wünscht ihr noch weitere Erklärungen von mir? Nein? Ich hoffe, ihr seid mit eurer Unterbringung zufrieden. Sagt mir, wenn es euch an etwas fehlen sollte. Laßt es euch gutgehen. Ich werde mich bald wieder um euch kümmern.«

Er verbeugte sich und ging wieder durch die Tür, die in den Nebenraum führte, hinaus.

Nachdem er gegangen war, herrschte einen Augenblick lang Schweigen. Dann sagte Snint: »Er spricht gut, kein Zweifel.«

»Genau wie unser Vater Otho«, sagte John. »Beide konnten mit ihrem Gerede die Vögel von den Bäumen locken. Und sie machten oft von dieser Kunst Gebrauch, wenn es sie nach einer gebratenen Wachtel gelüstete.«

Rufus sagte: »Baron John, Ihre Feindseligkeit gegenüber Ihrem Bruder ist allgemein bekannt. Das ist Ihre Sache. Ich für meinen Teil ersuche Sie, uns Ihre Sticheleien zu ersparen. Dramokles ist mein Freund, und ich dulde nicht, daß man über ihn spottet.«

Rufus ging hinaus.

»Nun, Snint«, sagte John, »was ist Ihre Meinung?«

»Mein lieber Baron John, ich glaube, wie Sie, daß wir uns in einer verzwickten Lage befinden.«

»Aber was sollen wir tun?«

»Nichts, für den Augenblick«, sagte Snint. »Ich denke, wir müssen abwarten.«

»Am liebsten würde ich zurück nach Crimsole fliegen.«

»Das ist im Moment nicht möglich. Heute morgen wurden alle unsere Schiffe in die Königliche Werft gebracht, zur Modernisierung und Überholung, ein Geschenk unseres Gastgebers.«

»Verflucht!« rief John. »Solche Großzügigkeit schneidet tief ins Fleisch. Snint, wir müssen zusammenhalten.«

»Natürlich. Aber wozu? Ohne Rufus' Unterstützung sind wir machtlos.«

»Und ohne Haldemar und seine Valdir-Barbaren.«

»Es war klug von Haldemar, zu Hause zu bleiben. Aber das ist eben der Vorteil, wenn man ein Barbar ist. Da braucht man den Kopf nicht aus Höflichkeit in die Schlinge zu stecken. Uns bleibt nur Warten. Kommen Sie, mein lieber John, sollen wir einen Spaziergang am Fluß machen?«

Sie gingen durch den Haupteingang hinaus.

Im Nebenzimmer hörte Dramokles hinter sich ein Rascheln. Er drehte sich vom Guckloch um und sah, daß sein Computer hinter ihm stand.

»Ich habe dir gesagt, daß du dich nicht so an mich heranschleichen sollst«, sagte Dramokles.

»Ich habe eine dringende Botschaft für Sie, Sire«, sagte der Computer. Er hielt einen Brief hoch. Darauf stand in Dramokles' eigener Handschrift geschrieben: *Bestimmung – Zweite Phase*.

Dramokles nahm den Umschlag. »Verrate mir, Computer«, sagte er, »wo hast du das her? Warum bringst du es mir jetzt? Und wie viele Briefe hast du noch?«

»Die Geheimnisse des Himmels sind unergründlich«, sagte der Computer.

»Du willst mir nicht antworten?«

»Ich kann nicht, besser gesagt. Seien Sie froh, daß Sie den Brief haben.«

»Hinter jedem Geheimnis verbirgt sich ein neues Geheimnis«, brummte Dramokles.

»So ist das Leben«, erwiderte der Computer.

Dramokles las die Botschaft. Er schüttelte den Kopf, als habe er heftige Schmerzen. Ein Stöhnen entrang sich seiner Brust.

»Scheint ja eine schlimme Sache zu sein«, sagte der Computer.

»Allerdings. Aber schlimmer noch für den armen Snint«, bemerkte Dramokles und eilte ins Kriegszimmer.

Der Planet Lekk war nur ein Drittel so groß wie Glorm, aber seine Dichte war groß genug, um ihm die 1,4fache Glorm-Schwerkraft zu verleihen. Deshalb taten einem auf Lekk ständig die Füße weh, aber zum Ausgleich dafür brauchte man nicht so weit zu reisen. Nur ein Achtel von Lekks Oberfläche war Land. Es gab keine großen Kontinente und nur ein oder zwei große Inseln. Ansonsten gab es nur kleine Eilande, die kreuz und quer über den Ozean verstreut lagen. Die Lekkianer, ein humanoides Volk, zählten nur zwanzig Millionen. Ihre Zahl hatte sich im Lauf der Geschichte nicht stark erhöht, vermutlich wegen ihres Brauches, alle Kinder, die keinen sechsten Finger hatten, sofort nach der Geburt auszusetzen. Sie waren eine kleine, dunkle Rasse menschlicher Abstammung. Sie züchteten Tomaten und Gurken und hielten überall auf dem Planeten Versammlungen in Rathäusern ab, um zu entscheiden, welches politische System das beste sei. Da sie sich nie einigen konnten, herrschte meistens Anarchie. Snint von Lekk war ihr gewählter König; er war ermächtigt, mit Ausländern zu verhandeln, durfte aber keine Entscheidung ohne Zustimmung der Volksversammlung treffen.

Die Lekkianer lebten größtenteils in Dörfern, hier und da gab es eine kleine Universitätsstadt. Sie besaßen kein stehendes Heer, denn sie hatten noch nicht herausgefunden, wie sie sich selbst gegen ein solches schützen konnten. Gegenüber Besuchern von anderen Welten benahmen sie sich mitunter unhöflich, aber sie waren nicht gewalttätig.

Dramokles klappte den Bericht zu. Er hielt sich in seinem Kriegszimmer auf. Neben ihm stand Rux, sein Sberrianischer Söldnergeneral, Kommandeur von Dramokles' Hauptstreitmacht.

»Die Gelegenheit, den Planeten zu erobern, ist äußerst günstig«, sagte Rux in seiner gefühllosen Art. »Die augenblickliche Stellung Glorms zu den anderen Planeten ermöglicht unseren Raumschiffen sehr ökonomische Flugbahnen. Das ist der beste strategische Vorteil, den wir seit mindestens dreißig Jahren hatten.«

»Seit dreißig Jahren? Ich frage mich...«

»Sire?«

»Nichts, Rux, nur eine persönliche Mutmaßung.« Dramokles starrte auf den zerknüllten Briefumschlag in seiner Hand. Auf dem vergilbten Papier darin stand in seiner eigenen Handschrift: *Erobere jetzt Lekk!*

»Der Augenblick ist günstig«, sagte Dramokles. »Wenn es für eine solche Tat jemals einen günstigen Augenblick geben kann.«

Rux brummte: »Diese dummen Könige präsentieren Ihnen ihre Planeten quasi auf einem silbernen Tablett. Wenn Sie die Gelegenheit nicht nutzten, wären Sie genauso dumm wie sie. Das ist die große Stunde des Dramokletianischen Geschlechts. Wenn Ihr Vater noch lebte...«

»... würde er sich bei dieser Sache bestimmt viel besser fühlen als ich.«

»Sie müssen entscheiden«, entgegnete Rux. »Ich bin nur ein einfacher Soldat, obwohl ich Gedichte rezitieren und Akkordeon spielen kann.«

Die Einsamkeit des Oberbefehlshabers! Dramokles fühlte sich schwindelig. Tat er das Richtige? Das ließ sich jetzt noch nicht sagen.

»Rux, erobere mir Lekk!« befahl er.

»Nichts leichter als das«, sagte der Sberrianer in seiner nüchternen Art.

Als Prinz Chuch in Glorm eintraf, lag Unruhe und Spannung über der Stadt. Die Nachricht von der Intervention auf Lekk hatte die Runde gemacht, und das Volk schien wie gelähmt. Auf den fröhlich geschmückten Straßen flüsterten die Menschen nur leise miteinander. Obwohl man sich bemühte, die lange geproben Possenspiele und Festzüge wie geplant durchzuführen, waren die Schauspieler unsicher und gehemmt, und sie spielten vor einem schweigenden Publikum.

Chuch ging geradewegs zu Schloß Ultragnolle und fragte, ob der König bereit sei, ihn zu empfangen. Es dauerte ziemlich lange, dann kam der Kammerherr und erklärte, daß Dramokles niemanden zu sehen wünsche. »Er ist sehr verstört«, sagte Rudolphus, »wegen einer grausamen Pflicht, die ihm abverlangt wurde.«

»Was für eine Pflicht war denn das?« fragte Chuch.

»Na, daß er so kurz nach Aardvark nun auch Truppen nach Lekk senden mußte.«

»Das war eine Pflicht?«

»Natürlich, Herr. Eine fremde Invasion auf einer der Hiesigen Welten ist ein Angriff gegen alle. Dramokles hatte keine andere Wahl, als sofort zu handeln.«

Chuch hätte noch weitere Fragen gestellt, aber im Schloß läutete eine Glocke, und der Kammerherr entschuldigte sich und eilte davon.

Chuch telefonierte mit Baron Johns Residenz in Ultragnolle. John sei außer Haus, teilte man ihm mit, aber er könne ihn möglicherweise in der Taverne zum Grünen Schaf finden. Chuch ließ sich in einem Palankin dorthin bringen.

Das Grüne Schaf war eine altmodische Gastwirtschaft, typisch glormisch mit ihrem Erkerfenster, ihren Geranientöpfen und einer scheckigen Katze. Chuch ging drei Stufen hinunter in ein verräuchertes Dämmerlicht, in dem es nach nasser Wolle – es

hatte vor kurzem geregnet – und nach Bier roch. Man hörte gedämpfte Unterhaltungen und ein gelegentliches Gläserklingen. Am Tresen standen viele ältere Männer, die aus kleinen Bechern Schnopp tranken, das Nationalgetränk, einen dem Anisette sehr ähnlichen Likör. Aus einem Radio im Hintergrund kam eine dröhnende Sportreportage. Im Kamin prasselte ein kleines Feuer, und sein Funkenschein flackerte auf den polierten Kupferplatten an den Wänden, auf dem antiken Stahlschwert über dem Tresen und den Zinnkrügen, die von der Decke herabhingen. Chuch ging in die abgeteilte hintere Gaststube, einen niedrigen Raum, der von Fünfzehn-Watt-Glühbirnen in falschen Kerzenhaltern matt beleuchtet wurde. An einem langen Eichentisch standen vier plüschgepolsterte Sessel. John saß in einem Sessel, Snint in einem anderen. Adalbert war betrunken und schnarchend vornüber auf die Tischplatte gesunken. Ein Dutzend Flaschen des starken Kräuselbeerweines standen auf dem Tisch und fünf Krüge, einige davon waren umgefallen.

Ohne dazu eingeladen worden zu sein, setzte sich Chuch, goß sich einen Krug Wein ein und nippte vornehm daran.

John sagte mit vom Trinken gerötetem Gesicht: »Nun, Prinz Chuch, haben Sie über diesen neuesten Verrat schon mit Ihrem Vater, dem zweigesichtigen Dramokles, gesprochen?«

»Keines der beiden Gesichter meines Vaters wünschte mich zu sehen«, sagte Chuch. »Rudolphus sagte mir, daß das Herz des Königs von Kummer erfüllt ist wegen dem, was er tun mußte. Es war von einer fremden Invasion die Rede. Was hat er Ihnen erzählt, König Snint?«

Snint sagte: »Er bat mich zu einer privaten Audienz. Auf seinem Gesicht spiegelte sich Bestürzung, seine Stimme zitterte, und doch vermied er es, mir in die Augen zu sehen. ›Snint‹, sagte er, ›der Lauf der Ereignisse stürzt mich in große Verlegenheit, obgleich mich selbst dabei keine Schuld trifft. Vor wenigen Minuten informierten mich meine Gesandten auf Lekk, daß Aliens in der Provinz Llull im Vorgebirge von Catalia gelandet sind. Es sind viele Tausend, und sie sind gut bewaffnet. Es handelt sich offenbar um Sammack-Nomaden der Sammack-Kalmucki-Horde, die

im vorigen Jahrhundert mit ihren altmodischen Schiffen voller stinkender Haustiere in unseren Raumsektor kam. Auf Lekk ist jedoch eine Gruppe von Sammack-Elitetruppen gelandet, die wohl als Vorhut unsere Verteidigungskraft erproben soll, ehe die Haupthorde kommt. Da Lekk kein stehendes Heer hat und sich jedes Zögern als fatal erweisen könnte, habe ich meinem Kommandeur Rux befohlen, die Invasoren gnadenlos auszuradieren. Die Schnelligkeit und Entschlossenheit unserer Reaktion wird ihre Kriegsherren beeindrucken und uns vor ernststen Schwierigkeiten bewahren.«

»Haben Sie ihm geglaubt?« wollte Chuch wissen.

»Natürlich nicht«, sagte Baron John. »Aber Snint machte gute Miene zum bösen Spiel. Was blieb ihm auch anderes übrig?«

»Was ist mit Rufus? Wie hat er auf die Neuigkeit reagiert?«

John lächelte maliziös. »Schweißperlen bildeten sich auf seiner loyalen Stirn, und sein Mund verzog sich vor lauter Schmerz und Zweifeln. Doch noch immer weigerte er sich, Dramokles zu verurteilen. Er sagte, es sei eine Zeit der Prüfung für uns alle, nicht zuletzt für unseren Gastgeber. Er riet uns, noch eine Weile geduldig zu sein. ›Wie lange?‹ fragte ich. ›Bis er Ihr Königreich oder meines an sich reißt?‹ Darauf wußte er keine Antwort, wandte sich ab und ging zu seinen Gemächern, verblüfft, verwirrt, aber immer noch Dramokles gegenüber loyal.«

Plötzlich hob Adalbert den Kopf und sang mit dünner, schwankender Stimme:

»Sättel und Seifentabletts Goldfische und Zahres kamen nach Aardvark Innerhalb eines Jahres.«

Dann legte er seinen Kopf wieder auf den Tisch und schlief.

»Armer kleiner König«, sagte John. »Aber was soll's. Was gut ist für Dramokles, ist auch gut für uns alle, denn hat uns Dra-

mokles das nicht selbst gesagt? Prinz, Sie sollten mit Ihrem Vater trinken und ausgelassen feiern.«

»Ich verstehe Ihre Verbitterung«, sagte Chuch, »aber sie läßt Sie unbedacht reden. Sie wissen genau, daß das Verhältnis zwischen mir und meinem Vater gespannt ist. Ich bin ein Gegner der gegenwärtigen Aktionen des Königs, ja sogar ein Gegner des Königs selbst.«

Snint sagte: »Das alles ist wohlbekannt«, und John nickte widerwillig.

»Wie könnte es auch anders sein?« fragte Chuch. »Er hat mich nie geliebt. Meine Rolle in der Regierung ist auf wenige zeremonielle Aufgaben beschränkt. Trotz meiner jahrelangen militärischen Ausbildung hat Dramokles mich bisher noch nicht einmal eine Kompanieabteilung kommandieren lassen. Und obwohl ich noch immer als Thronanwärter gelte, halte ich es für unwahrscheinlich, daß ich je den Thron erben werde.«

»Da muß sich ein ehrgeiziger junger Mann wie Sie doch schrecklich langweilen«, sagte Snint.

Chuch nickte. »Seit ich volljährig bin, fühle ich mich vollkommen unnütz und bin ständig den Launen meines zerstreuten Vaters ausgeliefert. Ich konnte nichts dagegen tun. Bis zu diesem Augenblick.«

John richtete sich in seinem Sessel auf. Seine kleinen Augen funkelten aufmerksam: »Was ist in diesem Augenblick?«

Chuch setzte seinen Krug ab. »Ich will keine großen Worte machen. In dem Kampf um die Vorherrschaft, der nun bevorsteht, bin ich auf Ihrer Seite, Baron John und König Snint.«

John und Snint sahen einander an. Snint sagte: »Ich vermute, Sie scherzen, Prinz. Die Bande des Blutes sind stark. Ihr augenblicklicher Groll gegen Ihren Vater wird vorübergehen.«

»Verflucht!« rief Chuch. »Wollen Sie mich etwa der Lüge bezichtigen?«

»Sachte, Prinz, ich wollte Sie lediglich auf die Probe stellen. Sagen Sie mir, was führt Dramokles Ihre Meinung nach im Schilde?«

»Es ist doch offensichtlich, daß die Wiederherstellung des alten Glormischen Imperiums sein Ziel ist. Und Sie müssen zugeben, daß zwei besetzte Planeten ein guter Anfang sind. Aber von nun an wird die Sache schwieriger. Aardvark und Lekk sind militärisch unbedeutend. Aber mit Crimsole wird er es nicht so leicht haben, denke ich.«

»Nicht, solange meine gute Frau Anne während meiner Abwesenheit das Kommando führt«, sagte John.

»Und auch Druth wird er nicht anzugreifen wagen«, sagte Chuch. »Denn er braucht Rufus' starke Raumflotte. Und dann ist da noch Haldemar, der weit draußen auf Vanir das Geschehen verfolgt. Das Resultat ist unklar. Aber ich wette mein Leben, daß Dramokles verlieren wird, besonders, wenn wir zu einer Übereinkunft gelangen.«

»Was erhoffen Sie persönlich sich denn von einer solchen Übereinkunft?« fragte Snint.

»Nicht mehr, als mir zusteht: Die Königswürde von Glorm, nachdem Dramokles getötet oder verbannt wurde.«

»Die Königswürde von Glorm!« sagte John. »Das ist fürwahr eine bescheidene Forderung von jemandem, der außer einer hohen Meinung von sich selbst nichts weiter zu bieten hat.«

»Unterschätzen Sie mich nicht«, sagte Chuch mit finsterem Blick.

»Das ist nicht unsere Absicht«, sagte Snint. »Wir nehmen Sie so wie Sie sind, mit dem, was Sie mitzubringen haben. Leider ist das so gut wie nichts. Trotzdem herzlich willkommen.«

Chuch stand auf. »Gentlemen, ich muß nun gehen, denn wichtige Aufgaben erwarten mich. Ich bin überzeugt, daß Sie mich freudiger begrüßen werden, wenn wir uns das nächste Mal treffen.«

John lachte, aber Snint sagte: »Das hoffe ich, junger Herr, und halte es durchaus für möglich.«

Chuch verbeugte sich knapp und verließ das Gasthaus.

Die Eroberung Lekks ließ sich gut an. Rux war ein echter Profi. Er hatte ständig 150 000 Soldaten in Alarmbereitschaft, falls etwas Unvorhergesehenes eintreten sollte. Nun wurden diese Soldaten in 50 000 vollgetankte und startklare Drei-Mann-Raumschiffe verladen. Innerhalb einer Stunde war die Invasionsarmee in Marsch gesetzt.

Rux' Soldaten waren hauptsächlich Mark IV-Roboter aus der Soldatenfabrik auf Antigone. Sie waren darauf programmiert, alles zu zerstören, das nicht wie sie selbst aussah. Auf diese Weise blieb ihre Elektronik unkompliziert und der Stückpreis niedrig. Dramokles hatte sie zu einem Vorzugspreis erworben, denn sie waren inzwischen durch den Mark X abgelöst worden, ein humaneres Modell, das Frauen und Kinder verschonte, solange sie sich nicht feindselig verhielten. Rux' Mark IVer waren keine hochentwickelten Soldaten, aber Dramokles hatte viele von ihnen, und um einen kleinen Planeten wie Lekk zu erobern, schienen sie ihm vollauf ausreichend.

Rux landete seine Truppen ohne Widerstand auf der großen Insel Xosa. Er ließ sie in der Ebene von Unglaze Aufstellung nehmen, südöstlich des Passes der Sauren Gesichter. Unglaze war ein öder Landstrich, der auf der einen Seite vom Eelor-Gebirge und der anderen vom schnell fließenden Fluß Hrox begrenzt wurde. Der Paß der Sauren Gesichter war ein natürlicher Einschnitt in den Bergen, hinter denen das Dorf Brötchen lag, der Wohnort König Snints und daher die Hauptstadt Lekks. Rux wollte durch die Eroberung Brötchens die Knospe des Widerstandes abknicken, ehe sie sich öffnete (eine typische sberrianische Redewendung). Der Platz reichte nur, um fünfundsiebzigtausend Roboter aufzustellen, aber das schien Rux mehr als genug. Die lekkianische Verteidigung bestand zu diesem Zeitpunkt aus siebenhundert männlichen Lekkianern, die sich aus Scham vor den Nachbarn freiwillig gemeldet hatten, und aus vierhundert Drikanern von Drik IV, die gerade auf Lekk Urlaub machten und deren Hobby Kämpfen war.

Während dieser Nacht auf der Ebene von Unglaze konnte man die vertrauten Geräusche vor der Schlacht hören: das Knistern getesteter Schaltkreise, das leise Zischen der Fettpressen und das laute Klicken von Robotern, die sich gegenseitig die Schrauben festzogen. Im Morgengrauen, als die photoelektrischen Sensoren der Roboter genug Licht bekamen, gab Rux den Befehl zum Angriff. Als drohender stählerner Wall rückten die Roboter vor, mit dem Ruf: »Aller Ruhm der Soldatenfabrik!« Das waren die einzigen Worte, die man ihnen einprogrammiert hatte.

Die Lekkianer hatten dies vorhergesehen und Gegenmaßnahmen getroffen. Aus benachbarten Dörfern hatte man schnell Berieselungsanlagen herbeigeholt und im lekkianischen Teil der Ebene aufgestellt. Die stundenlange Bewässerung hatte dieses Land in einen Sumpf verwandelt, in den Rux' Soldaten hineinstürmten, besser gesagt, hineinwateten. Viele Roboter erlitten Kurzschlüsse, denn sie waren für den Einsatz auf Trockenwelten gebaut, und ihre Wasserdichtungen waren daher nicht besonders wirkungsvoll. Sie stolperten durch den Morast, und schnell herrschte Durcheinander und Verwirrung. In diesem Augenblick griffen die Lekkianer an. Eine Streitmacht aus vierhundert lekkianischen und drikanianischen Soldaten auf Schlammshuhen durchbrach Rux' rechte Flanke. Sie waren mit Schmiedehämmern und Schweißbrennern bewaffnet. Innerhalb weniger Minuten verwandelten sie einen Teil des Schlachtfeldes in einen Schrottplatz und zogen sich ohne nennenswerte Verluste zurück. Ein weiterer Angriff in der Mitte brachte die Roboter völlig zum Stehen. Als die Sonne unterging, waren die dünnen lekkianischen Reihen noch immer intakt. Enttäuscht ließ Rux seine Soldaten sich zum Auftanken zurückziehen. Er kabelte Dramokles, daß er mehr und bessere Ausrüstung benötigte.

Prinz Chuch schickte Vitello ins Fürstentum Ystrad und ließ fragen, ob Drusilla, seine Schwester, gewillt sei, ihn zu empfangen. Als er eine positive Antwort erhielt, bereitete er seine sofortige Abreise vor. Er entschloß sich, mit seiner eigenen Raumjacht zu fliegen, da Dramokles sicher bald allen zivilen Raumschiffen Startverbot erteilen würde, falls das nicht längst geschehen war. Als er jedoch am Raumhafen eintraf, stellte er erfreut fest, daß der Verkehr noch ungehindert floß. Er hatte etwas Angst, als er dem Kontrollturm seinen Namen meldete und um Starterlaubnis bat. Doch die Startfreigabe wurde ihm unverzüglich erteilt, und schnell war er hoch oben in der Luft.

Chuch speiste sein Flugziel in den Bordcomputer ein. Die Stadt und ihre Vororte fielen hinter ihm zurück. Er überflog die Sardapianische See und sah in der Ferne die grau verhüllten Berge von Glypher. Er überflog den Kistenwald, und dann tauchte der Euripäische Fluß auf, ein mäanderndes silbernes Band. Das war die östliche Grenze von Drusillas Reich. Unter ihm lagen die grünen, bewaldeten Hügel des Landes Ystrad. Im Norden kam die schimmernde Fläche des Sees Melachaibo in Sicht, an dessen Ufer Tarnamon stand, das Schloß mit den vielen Türmen, in dem seine Schwester Drusilla wohnte. Nachdem man ihm Landeerlaubnis erteilt hatte, ließ Chuch sein Schiff auf dem kleinen Raumhafen niedergehen. Dort wartete Vitello auf ihn.

Die Bewohner Ystrads, die Ystradgnu, waren ein sehr altes, nicht-glormisches Volk. Sie waren friedliebend und Fremden gegenüber gastfreundlich, außer wenn sie gerade ein Menschenopfer für eine ihrer Gottheiten benötigten. Ihr wichtigster Exportartikel waren Gedichte und Lieder, nach denen bei den Rassen der Galaxis, die keine eigenen Gedichte und Lieder hatten, eine rege Nachfrage bestand. Die Annotation und Analyse der Ystradgnukunst beschäftigte auf der benachbarten Insel Rungx einen ganzen Berufsstand von Analogisten.

Die Mehrzahl der Ystradgnu verdienten sich ihren Lebensunterhalt, indem sie auf ihren grünen Hügeln Stachelschweine züchteten. Die Stacheln verkauften sie an die Uurks, ein nichtmenschliches Volk, das noch nie enthüllt hatte, wozu es sie brauchte.

Die Ystradgnu besaßen ein auf Glorm einzigartiges Transportsystem. Reisen innerhalb Ystrads wurden durch ein Netz von Trampolins ermöglicht. Die Trampolins durchzogen, in einem Abstand von fünfzehn Fuß, das ganze Land. Die Ystradgnu bauten und unterhielten dieses Trampolin-Netz seit undenklichen Zeiten. Die Trampolins bestanden aus schwerem Leinentuch und waren mit leuchtenden Farben bemalt – einer alten Tradition folgend jedoch niemals mit Gelb –, und ein großer Teil der Ystradschen Staatseinnahmen wurde für ihre Instandhaltung verwandt. Aus der Luft wirkten sie wie komplizierte Muster aus bunten Punkten. Einer Legende zufolge waren diese Muster Teil eines gigantischen Mandala, ein Relikt jener mysteriösen Rasse, die das Stachelschwein in Ystrad eingeführt hatte und dann verschwunden war. Es war ein farbenfroher Anblick, wenn an den Samstagen die Stachelsammler und Farmer in die Stadt hüpften, um zu feiern und sich den Stachelkunst-Wettkämpfen zu widmen. Wegen des ständigen Trampolinhüpfens hatten die Ystradgnu kurze, dicke, muskelbepackte Beine, was bei ihnen als Inbegriff männlicher ebenso wie weiblicher Schönheit galt. Diese Beine befähigten die Stachelsammler, hinter ihren Stachelschweinen die Hügel hinauf- und hinabzuklettern.

»Lächerlich«, erklärte Prinz Chuch und bestand auf einem standesgemäßen Transportmittel. Für »Durrbeine«, wie man hier alle Nicht-Ystradgnu nannte, existierte ein Taxidienst. Ein Taxi brachte Chuch und Vitello zu dem großen gotischen Schloß auf einer Klippe am Rand des Sees Melachaibo, wo Drusilla die Geheimnisse der Großen Göttin bewahrte. Bei dieser Religion legte man seit uralter Zeit Wert auf Fruchtbarkeit, Frömmigkeit und die strikte Wahrung der Rituale. Drusilla, Hohepriesterin von Glorm, wurde als lebende Repräsentantin der Göttin angesehen und sprach für sie, in jenem Drogenrausch, der für die Ausübung der Wahrsagerkunst unverzichtbar ist. Drusilla war außerdem höchste Autorität in jenem besonderen Bereich der Religion, der

als Großes Dekorament bekannt war. Zu Fuß durchschritten sie das Tor des Schlosses und gelangten in dämmerige Steinflure, die nur durch schmale Fensterschlitze hoch über ihren Köpfen erhellt wurden. Chuch schlug seinen Kragen hoch und sagte: »Gar wenig lieb' ich diese weiblichen Mysterien.« Und Vitello sagte: »Dies ist nicht der Weg, auf dem ich das letzte Mal kam.«

Als sie den inneren Bergfried erreichten, öffnete sich eine hohe Eisentür, und Drusilla trat vor. Sie war von mittlerer Größe, mit außergewöhnlich üppigen Brüsten. Ihr Haar, eine glitzernde, kupferrote Kaskade, fiel in feurigen Locken über ihre wohlgeformten Schultern. Ihr stolzes und schönes Gesicht umrahmte kalte, graue Augen.

»Kommt herein«, sagte sie. »Tut mir leid, daß wir euch Ungelegenheiten machen mußten, aber in der Haupteingangshalle werden gerade neue Teppiche verlegt.«

Vitello wurde hinunter in die kleine Bankethalle geschickt, um dort etwas zu essen zu empfangen. Drusilla führt Prinz Chuch in die Weidenaudienzkammer. Bruder und Schwester sahen sich zum ersten Mal seit fast zwei Jahren.

Es war ein langer, schmaler Raum, dessen eine Wand verglast war und einen herrlichen Blick auf den See Melachaibo ermöglichte, auf dem die Dhows mit ihren gestreiften Segeln dahinglitten. Chuch setzte sich auf eine kleine Couch, Drusilla auf einen Biltongsessel. Eine Dienerin brachte Salvase-Wein und die kleinen Honigkuchen, für die Ystrad berühmt war. Drusilla sagte: »Nun, Chuch, was ist der Grund für deinen äußerst unerwünschten Besuch?«

»Es ist lange her, Dru«, sagte Chuch.

»Noch längst nicht lange genug.«

»Du bist mir noch immer böse?«

»Natürlich bin ich das. Dein Vorschlag, mit mir zu schlafen, war eine unverzeihliche Beleidigung einer Priesterin, die eine Verfechterin normaler Sexualität ist, also der zwischen einer Frau und einem nicht mit ihr verwandten Mann.«

»Wir hätten es so schön miteinander haben können, Dru«, sagte Chuch leise. »Und der Inzest hätte uns den Status von Halbgöttern verliehen.«

»Diesen Status besitze ich bereits«, sagte Drusilla. »Durch meinen Beruf als Priesterin. Wenn du selbst nichts Göttliches zustande bringst, ist das dein Problem. Aber auch wenn es das Inzest-Tabu nicht gäbe, würde ich lieber mit einem Gassenköter schlafen als mit dir.«

»Das hast du schon vor zwei Jahren gesagt.«

»Und das sage ich immer noch.«

»Egal«, sagte Chuch. »Ich bin aus einem ganz anderen Grund hergekommen. Du weißt natürlich schon, daß Dramokles Aardvark genommen hat und gegenwärtig Lekk besetzt.«

»Ja, ich habe davon gehört.«

»Und wie denkst du darüber?«

Drusilla zögerte, dann sagte sie: »Es wurden offizielle Erklärungen abgegeben.«

»Die unverkennbar Max' Handschrift tragen.«

»Sie klingen in der Tat weit hergeholt«, sagte Drusilla. »Offen gesagt, ich bin sehr beunruhigt. Dreißig Jahre Frieden, eine neue Ära des Fortschritts, und nun das. Ich habe versucht, Vater anzurufen, aber es meldet sich nur sein automatischer Anrufbeantworter. Das sieht ihm überhaupt nicht ähnlich. Es muß eine vernünftige Erklärung für sein Verhalten geben.«

»Es gibt eine«, sagte Chuch, »und einer Frau wie dir, die sich mit den Bewegungen der Planeten auskennt, sollte sie eigentlich offensichtlich sein.«

»Du weißt, daß ich nicht an Astrologie glaube.«

»Ich auch nicht. Aber Astronomie ist etwas anderes, nicht wahr?«

»Worauf willst du hinaus?«

»Zum ersten Mal seit dreißig Jahren befinden sich die Planeten in einer solchen Position zueinander, daß glormische Invasionsflotten einen strategischen Vorteil haben.«

»Du glaubst, daß Dramokles die ganze Zeit darauf gewartet hat?«

»Ja, und auf das große Fest, dank dem sich alle hiesigen Könige in seiner Gewalt befinden.«

Drusilla dachte darüber nach und schüttelte den Kopf. »Dramokles ist nicht verschlagen genug, und er besitzt nicht die Geduld für eine solche Unternehmung.« Aber Unsicherheit schwang in ihrer Stimme mit, und Chuch bearbeitete sie weiter.

»Was weißt du denn schon wirklich von ihm, Dru? Für dich ist er stets der liebe gute Daddy, der nichts Böses zu tun vermag. Deine Liebe zu ihm macht dich blind. Obwohl sein augenblickliches Tun förmlich Verrat schreit, weigerst du dich, es zu glauben.«

»Dramokles, ein Verräter? O nein!«

»Deine Gefühle in Ehren, Kleines. Aber vergiß nicht, du bist nicht einfach nur Tochter. Du bist die Priesterin der Großen Göttin und hast dich durch Eid verpflichtet, der Wahrheit und der Freiheit zu dienen. Wenn ein anderer König getan hätte, was Dramokles tat, würdest du ihn ohne Zögern verdammen. Doch weil er dein Vater ist, machst du dir selbst etwas vor.«

Drusillas Mund zitterte, und sie schwankte in ihrem Stuhl hin und her. »O Chuch, ich versuche, mir einzureden, daß es für das alles eine Erklärung gibt, daß Vater nicht seine Eide gebrochen und Schande über seinen guten Namen gebracht hat. Aber er hat Aardvark eingenommen und besetzt jetzt gerade Lekk!«

»Welche Schlüsse ziehst du daraus?« fragte Chuch.

»Ich kann mir nicht länger vormachen, daß er nicht von Machtgier besessen ist. Die Folgen für die Menschheit sind klar – Krieg, Pestilenz und Tod. Oh, was können wir nur tun?«

»Wir müssen ihn aufhalten«, sagte Chuch, »ehe sein Wahn die Hiesigen Welten in einen katastrophalen Krieg stürzt. Er wird uns später dafür dankbar sein, wenn er erst wieder zur Vernunft gekommen ist.«

Drusilla stand auf. Ihr Gesicht war ein Feld des Zweifels, auf dem die schwarzen Hunde der Furcht die weißen Rehkitze der Hoffnung jagten.

»Aber wie?«

»Ich habe einen Plan, wie wir seinen Ehrgeiz bremsen können und alles wieder so werden kann, wie es vorher war.«

»Ich will nicht, daß ihm Leid zugefügt wird!«

»Das will ich auch nicht.« Er bemerkte den Ausdruck auf ihrem Gesicht und lachte. »Ich weiß, wir haben uns nie besonders gut vertragen, Dramokles und ich. Dazu sind wir uns zu ähnlich! Aber ich habe den alten Herrn insgeheim stets bewundert, und nur zu bereitwillig würde ich mein Leben für ihn geben. Schließlich *ist* er mein Vater, Dru!«

Tränen schimmerten in Drusillas Augen. Sie sagte: »Vielleicht wird das die Familie wieder enger zusammenbringen, und dann wäre doch nicht alles umsonst gewesen.«

»Das wäre schön«, sagte Chuch leise.

»Dann gebe ich dir mein Wort, Bruder, daß ich deinen Plan unterstützen werde, solange Dad kein Leid zugefügt wird.«

»Darauf gebe ich dir mein Wort.«

»Sag mir, was ich zu tun habe.«

»Im Augenblick nichts. Ich muß erst noch weitere Vorkehrungen treffen. Ich werde mit dir Kontakt aufnehmen, sobald die Zeit reif ist.«

»So soll es sein«, sagte Drusilla.

»Bis später, dann«, sagte Chuch, verneigte sich tief und verließ die Kammer.

Unten in Tarnamons kleiner Banketthalle nahm Vitello sein Abendessen ein, kalten Trüffeln Kuchen. Der Trüffel war eine einzigartige Kreuzung zwischen Truthahn und Büffel, die es nur hier in Ystrad gab. Sie wurde streng geheimgehalten, denn man hielt es für klug, eine solche Sache geheimzuhalten. Vitello fand ihn recht wohlschmeckend und spülte ihn mit einer Flasche Opiumwein aus den Mohnweinbergen von Cythera hinunter.

»Bringt uns mehr von diesem Zeug«, sagte er zu dem Serviermädchen. »In diesen Gegenden sind die Nächte kalt, und ein Mann muß sich beizeiten Schutz suchen. Schutz! Wer sich mit hohen Herren einläßt, steckt seinen Arsch in die Schlinge, sagen die Alten. Und doch, kann nicht auch ein Geringer emporkommen? Besteht das Leben wirklich nur aus dem, was andere erreichen? Könnte nicht auch ein Vitello etwas Großes erreichen, wenn er eine Chance bekäme?«

»Was haben Sie gesagt?« fragte das Serviermädchen.

»Ich habe um noch etwas Opiumwein gebeten«, sagte Vitello. »Der Rest war ein innerer Monolog, trotz der Anführungszeichen.«

»Sie sollten keine Selbstgespräche führen«, sagte das Mädchen.

»Mit wem sollte ich denn dann reden?«

»Na, mit mir, denn ich bin hier.«

Vitello sah sie scharf an, ohne sie aber wirklich zu registrieren. Es war wichtig, sich nicht von der Arbeit ablenken zu lassen, wenn man in dieser Welt weiterkommen wollte. War dieses Mädchen etwas, das er, um Heideggers unsterblichen Satz zu gebrauchen, »im Kontext der Ausrüstung« benutzen konnte, oder war sie nur eine Statistin, die keine Beachtung verdiente?

»Ich habe blaue Augen und schwarzes Haar«, sagte das Mädchen. »Mein Name ist...«

»Nicht so schnell«, sagte Vitello. »Keine Namen. Du bist bloß ein Serviermädchen. Von dir wird erwartet, daß du mir meinen Wein bringst und danach nie wieder in Erscheinung trittst.«

»Ich weiß, daß das von mir erwartet wird. Aber gib mir eine Chance, ja?«

»Eine Chance? Hör mal, Mädchen, ich spiele in dieser Geschichte keine tragende Rolle. Ich weiß nicht einmal, ob *ich* noch lange im verworrenen Leben der Dramokles-Familie vorkomme. Ich bin im Moment vollauf damit beschäftigt, überhaupt weiter zu existieren. Ich will dir etwas verraten: Chuch braucht mich in Wirklichkeit überhaupt nicht. Er glaubt es zwar im Moment, aber im Grunde bin ich völlig überflüssig. Ich diene ihm bloß als Stichwortgeber. Wahrscheinlich wird man mich sterben lassen, noch ehe irgend etwas Interessantes passiert.«

»Das ist mir durchaus bewußt«, sagte das Mädchen. »Aber begreifst du denn nicht? Wenn wir zusammenarbeiten, könnten wir gemeinsam eine Nebenhandlung entwickeln. Dann könnte man uns nicht mehr so leicht beseitigen.«

Vitello war nicht überzeugt. »Die Dramokletianer können ganze Armeen, ganze Planeten beseitigen. Das hier ist ihre Welt, ihre Wahrheit, ihre Realität. Sie würden deine alberne kleine Nebenhandlung gnadenlos hinauswerfen.«

»Nicht, wenn wir ihnen nützlich sein können. Ich habe einen Plan, der unsere Existenz sichern wird.«

»Die Phantastereien eines Serviermädchens!« höhnte Vitello.

»Du solltest langsam merken, daß ich nicht bloß eine Serviererin bin«, sagte das Mädchen. »Genauer gesagt, ich bin im Besitz von geheimen Informationen über Dramokles' Bestimmung.«

»Was für Informationen sind das?«

»Nicht so schnell. Bist du bereit, mit mir gemeinsame Sache zu machen?«

»Ich denke, ja«, sagte Vitello. »Sag mir schnell, wie du ausiehst, ehe der Roman sich wichtigeren Dingen zuwendet.«

»Ich bin von mittlerer Größe, schwarzhaarig und blauäugig, mit festen runden jungen Brüsten wie Orangen, herrlichen Schenkeln und einem Arsch, der einen Engel zum Weinen bringen würde.«

»Du scheust dich nicht, deine Vorzüge zu preisen«, brummte Vitello. Aber er schaute sie an und sah, daß das, was sie sagte, der Wahrheit entsprach. Er bemerkte auch noch andere Details, aber er wollte verdammt sein, wenn er seine Zeit darauf verschwendete, über sie nachzudenken.

»Ich heiße Chemise«, sagte das Mädchen. »Ich denke, du solltest mich heiraten. Dann hätte ich in dieser Erzählung ein legales Verhältnis.«

»Dich heiraten?« fragte Vitello.

»Wurde da eben vom Heiraten gesprochen?« erscholl hinter Vitello eine fröhliche Stimme. Er drehte sich um und sah, daß ein Priester den Raum betreten hatte. Der Priester war ein fatter, unbeholfener Mann mit einem roten Gesicht, einer Knollennase. Sein Atem stank nach Whisky. Zwei nicht näher zu beschreibende Trauzeugen folgten ihm.

»Du bist wirklich ganz schön raffiniert«, sagte Vitello bewundernd.

»Eine clevere Statistin muß schnell sein, wenn sie eine Chance in der Haupthandlung bekommen will«, sagte Chemise. »Darf ich dir meine Mutter vorstellen?«

Vitello wandte sich um und sah, daß von irgendwoher eine ältere, grauhaarige Frau aufgetaucht war. »Jungejunge«, sagte Vitello und schüttelte ihr die Hand.

»Mein Mann kann heute leider nicht dabei sein«, sagte Chemies Mutter. »Er befindet sich auf einer scheinbar harmlosen Vergnüungsreise nach Glorm, in Begleitung zweier alter Freunde vom Geheimdienst, die rein zufällig unzuverlässige Schulfreunde von König Dramokles sind.«

»Sie verschwenden aber auch keine Zeit«, kommentierte Vitello. »Wenn man Ihnen einen Allgemeinplatz erlaubt, produzieren Sie gleich eine Komplikation.«

»Ich könnte Ihnen noch seltsamere Dinge erzählen«, sagte Chemises Mutter. »Gestern erst hörte ich im Palast ein Telefongespräch mit, bei dem...«

»Sei still, Mutter«, sagte Chemise. »Das ist *meine* Chance, nicht deine. Verschwinde jetzt wieder, und ich will sehen, ob ich später einen Platz für dich finden kann.«

»Du warst immer eine gute Tochter«, sagte Chemises Mutter. »Ja, ich erinnere mich noch...«

»Noch ein Wort, und du treibst mich dazu, daß ich mich selbst zur Waise mache«, sagte Chemise.

»Werde ja nicht frech zu *mir*, junge Dame«, sagte Chemises Mutter. Aber sie verblaßte hastig, bis sie nicht mehr von den graubraunen Vorhängen zu unterscheiden war, die von den Deckenbalken der rauchgeschwängerten, schwach beleuchteten Banketthalle herabhingen.

»So ist es besser«, sagte Chemise. »Sind die beiden nicht näher zu beschreibenden Trauzeugen bereit? Dann beginnen Sie mit der Zeremonie, Priester.«

»Ich kann das nicht glauben«, sagte Vitello.

»Hier ist auch in der Tat Unglaube am Platze!« rief Prinz Chuch, der plötzlich aus einer dunklen Nische auftauchte, wo er auf ein gutes Stichwort für seinen Auftritt gewartet hatte.

Chuch sagte zu Chemise: »Woher kommst du, Mädchen? Du stammst doch noch nicht einmal aus unserer glormischen Realität, nicht wahr?«

Chemise sagte: »Ich kann Ihnen das alles erklären, Prinz.«

»Das ist nicht nötig«, sagte Chuch. »Ich habe mich bereits entschieden.«

Einen Moment lang herrschte völliges und furchtbares Schweigen. Chuch, der auf einem Treppenabsatz stand, die Arme vor der Brust verschränkt, wirkte wie die perfekte Verkörperung dramokletianischer Arroganz und Kaltblütigkeit. Langsam kam er auf sie zu.

»Ich denke, wir haben jetzt genug von euch«, sagte Chuch leichthin, aber unmißverständlich drohend.

»Prinz, überstürzen Sie nichts!« rief Chemise.

»Haben Sie Mitleid!« riefen die beiden nicht näher zu beschreibenden Trauzeugen gleichzeitig.

Chuch hob die Arme. Ein grünes Licht begann von seinem Kopf und seinem Torso auszustrahlen. Es war das sichtbare Zeichen jener unheimlichen Macht, mit deren Hilfe sich die zerstrittenen und dem Untergang geweihten Mitglieder der dramokletianischen Familie im interstellaren Rampenlicht hielten.

Mit weit offenstehenden Mund beobachtete Vitello, wie Chemise, der Priester und die Trauzeugen zu verblassen begannen. Einen Moment lang wanden sie sich noch, schattenhafte Gestalten, deren Münder Worte formten, die niemand hörte.

Dann waren sie verschwunden – Figuren, die ein Dramokletianer für bedeutungslos befunden hatte.

Chuch wandte sich dem schlotternden Vitello zu. »Du mußt verstehen«, sagte er mit fester und zugleich sanfter Stimme, »daß dies in aller erster Linie die Geschichte der dramokletianischen Familie ist, zweitens ihrer Gefolgsleute und Vertrauten, und erst an dritter Stelle jener Randfiguren, denen *allein wir* einen kurzen Auftritt auf der Bühne unserer Geschichte gestatten. *Wir* wählen diese Leute aus, Vitello, und es ist nicht im Interesse der Familie, daß vorwitzige Statisten mit ihren vulgären, zusammenphantasierten Geheimnissen dazwischendrängeln. Habe ich mich klar genug ausgedrückt?«

»Es tut mir leid, Herr«, sagte Vitello mit erstickter Stimme. »Ich war unachtsam – der Wein –, und sie war zu schnell für mich, diese verfluchte Hexe...«

»Genug, mein treuer Diener«, sagte Chuch mit einem verzerrten Lächeln. »Du hast mir Gelegenheit gegeben, ein wichtiges politisches Statement abzugeben, und dafür schulde ich dir ein wenig Dank. Sei pflichtbewußt, Vitello, sei diskret, sei schweigsam, außer wenn ich mit dir zu reden wünsche, und wenn du

dich gut führst, werde ich eine nette, kleine Geliebte für dich finden. Natürlich wird sie im Roman keine große Erwähnung finden.«

»Natürlich nicht, Sire«, schluchzte Vitello. »Oh, danke, danke.«

»Und jetzt rei dich zusammen, Mann. Mein Gesprch mit Drusilla hat interessante Ergebnisse gebracht. Ich will mich darber jetzt noch nicht uern; aber ich habe einen Auftrag von einiger Wichtigkeit fr dich.«

»Ja, Sire!« rief Vitello und warf sich Chuch zu Fen.

»Er ist gefhrlich«, sagte Chuch. »Das sage ich dir ganz offen. Aber die Belohnung ist entsprechend gro. Es ist eine groe Chance fr dich, Vitello!«

»Sire, ich bin bereit.«

»Dann nimm meine Schuhschnalle aus deinem Mund und hr genau zu.«

Dramokles lag auf dem königlichen Wasserbett in einer Ecke des Wohngemaches, das er in einem der kleineren Türme seines Palastes Ultragnolle hatte bauen lassen. Am Fuß des Bettes saß eine schlanke, junge Sängerin. Sie trug das traditionelle Gewand, bestehend aus rost- und rehbrauner Unterwäsche. Sie sang eine Ballade und begleitete sich selbst auf einer winzigen Moog-Zimbel. Goldenes Sonnenlicht, in dem Staubflocken tanzten, strömte durch hohe Schlitzfenster. Dramokles lauschte geistesabwesend ihrem traurigen Lied:

*»I« faith it listeth not, nor likely
That the deer should, passing lightly
'Neath the arches of a forest sprightly,
Be yet uncerted in a glowing pass.*

*And silver finches, dropping slowly
Through a pass which, ever lowly,
Doth yet made a sound of crowly
As in a tinkling glass.*

*And jocund daffodil, in wind so blowly
Causes chill in those who knowly
Play the deadly love-game sowely
With one so crass.*

And em'rald raven, not untoely...

»Genug«, sagte Dramokles. »Diese alten Balladen klingen unheilvoll für jemanden, der sie nicht versteht. Pah! Alte Hüte! Das langweilt mich.«

»Würde Eure Majestät es vorziehen, wenn ich an Eurem königlichen Körper einige höchst erquickliche Obszönitäten praktiziere?« fragte das Mädchen.

»Nach deinen letzten Obszönitäten schmerzte mir die Prostata«, sagte Dramokles. »Überlaß solche Dinge besser den Experten. Geh jetzt, ich wünsche nachzudenken.«

Als die Sängerin fort war, bedauerte Dramokles sofort, daß er sie weggeschickt hatte. Er war nicht gern allein. Aber vielleicht würde ihm in dieser Einsamkeit offenbart werden, welchen nächsten Schritt er bei der Erfüllung seiner ruhmreichen, aber noch immer unbekannten Bestimmung zu tun hatte.

Seit der Eroberung Aardvarks waren drei Tage vergangen, zwei Tage seit der Invasion seiner Roboterarmee auf Lekk. Baron John, Snint und Adalbert verlangten Erklärungen. Ihr Benehmen ihm gegenüber war ausgesprochen sarkastisch geworden. Besonders Adalbert wurde allmählich zum Problem. Er verbrachte seine Nächte in den Spielcasinos von Thula Island, verlor gewaltige Summen und imponierte den dortigen Damen mit Geschichten über seine Zeit als König, bevor Dramokles ihm sein Erbe geraubt habe. Das Schlimmste aber war, daß er seine Spielschulden dem Schatzamt Glorms in Rechnung stellte, und Dramokles brachte es einfach nicht übers Herz, ihn zu stoppen. Sein Vorwand, daß er sich aus völlig uneigennützigen Motiven in die inneren Angelegenheiten ihrer Planeten eingemischt hatte, war nicht besonders glaubwürdig. Sogar der loyale Rufus war bestürzt – er war immer noch loyal, aber sein Mund war nun ein grimmiger Strich, denn er wußte, daß er Schande auf sich laden würde, egal wie er sich verhielt.

Und Dramokles wußte noch immer nicht, was er ihnen erzählen sollte. Es war ihm alles so richtig erschienen. Würde ihm seine Bestimmung denn nun endlich enthüllt werden? Warum befand er sich nach so sicheren Vorzeichen noch immer in einem solchen Zustand der Verwirrung? Wenn er doch nur ein neues Zeichen bekäme. Dafür mußte er doch gesorgt haben, als er das alles vor dreißig Jahren arrangiert hatte.

Sein Computer schwor, daß er keine weiteren Briefe hatte, keine Hinweise irgendwelcher Art, und er erwartete auch nicht, noch welche zu finden. Vielleicht war irgend etwas schiefgegangen. Dem nächsten Glied in der Kette der Enthüllungen – viel-

leicht wieder eine alte Frau – war möglicherweise etwas zugestoßen. Vielleicht lag sie irgendwo tot im Straßengraben, was alten Damen häufig passierte, wenn sie sich in die Affären der Krone einmischten, besonders, wenn die Krone selbst sie dazu aufgefordert hatte. Vielleicht hatte auch einer seiner Feinde durch Dramokles' eigene Unachtsamkeit von seinen Plänen erfahren; vielleicht hatte er betrunken in irgendeiner Kneipe mit seiner Bestimmung geprahlt oder im Schlaf geredet, während er neben irgendeiner Hure lag. Oder aber er hatte vor dreißig Jahren ganz einfach vergessen, diese Sequenz vorzubereiten, ehe Dr. Fisch seine Erinnerung auslöschte.

Nun hatte er Aardvark erobert, einen Planeten, an dem er nicht das geringste Interesse hatte, und bald würde er Lekk besitzen, einen Planeten, an dem ihm noch weniger lag. Darüber hinaus hatte er seinen Sohn Chuch verärgert, der sich wie üblich übergangen fühlte; und seine Frau Lyrae war ihm böse; und das alles, bislang, für nichts und wieder nichts. Am ärgerlichsten war der Umstand, daß er nicht wußte, was er als nächstes tun sollte.

Dramokles nagte an seinen haarigen Fingerknöcheln und überlegte krampfhaft. Aber es wollte ihm einfach nichts einfallen. Wütend rief er nach seinem Computer. Dieser kam schnell, denn er war bereits draußen im Flur herumgeschlichen und hatte auf einen solchen Ruf gewartet.

»Du weißt noch immer nicht, wo die nächste Information ist?« verlangte Dramokles zu wissen.

»Bedaure, Sire.«

»Kannst du denn dann nicht wenigstens einen Plan für mich entwickeln?«

»Basierend auf Neumanns Theorie der Spiele, die allerdings seit kurzem angezweifelt wird, könnte ich mit Hilfe der Wahrscheinlichkeitsrechnung bestimmte Aktionen ausarbeiten.«

»Das wird genügen müssen. Was schlägst du also vor?«

Der Computer löschte seinen Antwortspeicher – ein tiefes, mahlendes Geräusch – und sagte: »Mir scheint, daß Sie einen

guten irrationalen Ansatz brauchen, denn wenn die Rationalität Ihnen weiterhelfen könnte, hätte ich das Problem bereits für Sie gelöst.«

»Irrational«, überlegte Dramokles. »Das klingt gut. Was schlägst du vor?«

»Sie sollten eine Astrologen, Phrenologen, Teeblatt-Leser, I Ching-Werfer oder, das wäre wahrscheinlich das beste, ein Orakel konsultieren, Majestät.«

»Aber welches Orakel?«

»Es gibt viele renommierte Orakel auf diesem Planeten. Eines davon genießt einen ganz besonders guten Ruf. Sie sollten sich eigentlich an es erinnern, Majestät...«

»Mein Tochter Drusilla«, sagte Dramokles.

»Sie hat bei den Rhine-Tests, die unsere Ahnen uns überlieferten, ausgezeichnete Ergebnisse erzielt.«

»Meine eigene Tochter«, sagte Dramokles. »Warum habe ich nicht früher an sie gedacht?«

»Weil Sie dazu neigen, Majestät, nur einmal im Jahr an die Mitglieder Ihrer Familie zu denken, zwei Wochen nach ihren Geburtstagen.«

»Habe ich Dru dieses Jahr ein Geschenk geschickt?«

»Nein, Sire, auch letztes Jahr nicht.«

»Nun, dann schicke ihr zwei teure Geschenke. Nein, lieber gleich drei, dann ist für nächstes Jahr auch schon gesorgt. Und sag Max, daß er meine Raumjacht startklar machen soll. Ich fliege sofort nach Ystrad.«

Als der Computer gegangen war, lief Dramokles im Zimmer auf und ab, rieb sich die Hände und kicherte tief in der Kehle wie ein Löwe. Die gute, alte Dru! Sie würde sich in ihre heilige Ekstase versetzen und herausfinden, was er als nächstes tun sollte. Und das Schöne dabei war, daß er Dru voll und ganz vertrauen konnte.

»Sei begrüßt, Tochter«, sagte Dramokles in der formellen Redeweise, die er mitunter benutzte, wenn er tief bewegt war.

»Hallo, Daddy«, sagte Drusilla. Dramokles war soeben in Ystrad eingetroffen. Vater und Tochter saßen in der von Kiefern-duft erfüllten Laube am Ende des Gartens. Unter ihnen plätscherten die trägen, kleinen Wellen des Melachaibo-Sees gegen das Ufer. Getreulich verrichteten sie ihre Arbeit, die grauen Granitfundamente des Schlosses zu unterminieren, eine Aufgabe, die noch unzählige Jahrhunderte in Anspruch nehmen würde, so daß die Wellen verständlicherweise ohne große Eile zu Werke gingen.

»Oh, Daddy«, sagte Drusilla, »ich bin so verwirrt und aufgeregt. All diese Jahre des Friedens, und nun Aardvark und Lekk. Warum hast du das nur getan?«

»Es macht wohl keinen besonders guten Eindruck, was?« sagte Dramokles.

»Die Leute *reden*.«

Dramokles lachte sardonisch.

»Sie sagen, daß du plötzlich machtbesessen geworden seiest und daß du beabsichtigst, das alte Glormische Imperium neu zu errichten. Aber das ist doch gewiß nicht wahr, Vater? Was ist der wahre Grund für diese Unternehmungen?«

»Nun, Dru«, sagte Dramokles, »es ist so, daß dies alles mit meiner Bestimmung zu tun hat, von der ich erst kürzlich erfahren habe.«

»Deine Bestimmung? Du hast sie also endlich gefunden? Wie wundervoll! Was ist es?«

Dramokles sagte: »Das ist ein Geheimnis.«

»Oh«, sagte Drusilla, und ihre Enttäuschung war offensichtlich.

»Nun schmoll nicht gleich. Diese Sache ist so geheim, daß noch nicht einmal ich selbst darüber Bescheid weiß. Von meinem

Computer einmal abgesehen, bist du die erste Person, der ich überhaupt davon erzähle. Ich werde dir sagen, was ich weiß. Ich weiß, daß du mein Geheimnis besser hüten wirst als ich selbst. Ich erinnere mich, daß du, als du noch ein kleines Mädchen warst, deiner Mutter nie etwas über meine Freundinnen erzählt hast, obwohl sie es doch immer irgendwie herausfand.«

Drusilla nickte. Ihre Liebe zu ihrem Vater und der Abscheu, den sie gegen ihre Mutter hegte, waren im Freundeskreis der königlichen Familie wohlbekannt. Jetzt, an einem friedlichen Sonntagnachmittag, ihr Bruder war noch nicht lange abgereist, kratzte sie sich mit ihrem linken Zeigefinger an ihrem linken Augenlid – eine unbewußte Geste, die einem aufmerksamen Beobachter ihre innere Verwirrung verraten hätte, wäre ein solcher zugegen gewesen – und wartete darauf, daß ihr geliebter Vater sich durch sein Gerede in neue Schwierigkeiten brachte.

Dramokles sagte: »Ich entdeckte meine Bestimmung bereits vor dreißig Jahren, kurz nach Vaters Tod. Aber damals war noch nicht der rechte Augenblick, etwas zu unternehmen. Aus verschiedenen Gründen mußte ich meine gesamte Erinnerung an meine Bestimmung bis jetzt unterdrücken. Vorige Woche kehrte ein Teil meiner Erinnerung zurück, und ich bekam einen ersten Hinweis: Besetze Aardvark. Der zweite Hinweis besagt, daß ich Lekk angreifen sollte. Aber das war bereits vor mehreren Tagen, und ich weiß nicht, was ich als nächstes tun soll.«

»Kannst du mir sagen, was deine Bestimmung ist, Vater?«

»Das kann ich nicht, weil ich es selbst noch nicht weiß. Obwohl viele meiner Erinnerungen zurückgekehrt sind, fehlt mir noch immer diese eine Information. Darum bin ich hergekommen. Ich weiß nicht, was ich tun soll. Ich benötige deine Hilfe als offizielles Orakel.«

Drusilla schaute in das angespannte Gesicht ihres Vaters, das trotz des Bartes und der buschigen Augenbrauen jugenhaft wirkt. Obwohl die Geschichte ihres Vaters bisher wenig Sinn ergab, hoffte sie, später mehr zu erfahren.

Sie stand auf und faßte ihren Vater an beiden Händen. »Dann komm, laß uns zum Altar der Göttin gehen. Wir werden die heiligen Substanzen einnehmen. Im Zustand der Trance wirst du durch den Palast der Erinnerung wandern, wo alle Antworten liegen.«

»Hört sich gut an«, sagte Dramokles. »Deine heiligen Substanzen sind das beste Dope auf ganz Glorm.«

»Daddy! Du bist unverbesserlich!« Lachend gingen sie zum Altarraum.

Drusilla bereitete sich in dem Ankleidezimmer hinter der Orakelkammer vor. Zuerst nahm sie ein Bad, bei dem sie etwas von ihrem schwindenden Vorrat heiliger Badesalze benutzte. Das Geheimnis der Herstellung dieser Salze war beim Untergang der alten Welt verlorengegangen. Dann salbte sie ihre prickelnde Haut mit wenigen Tropfen des kostbaren Mazola-Maisöls und zog das Orakel-Gewand an. Dramokles rauchte währenddessen geistesabwesend eine Zigarette.

Sie gingen in den Altarraum – eine unterirdische, in den schwarzen Basalt gehauene Kammer. Sie war nur schwach beleuchtet; in Mauernischen eingelassene Fackeln warfen flackernde Schatten auf den Fußboden aus poliertem Marmor. Am anderen Ende des langen, schmalen Raumes befand sich ein mit Wasser gefülltes Becken. Darin spiegelte sich das strenge Gesicht der Göttin, das darüber ins Deckengestein gemeißelt war. Der leise, monotone Klang von Dudelsäcken und Schnarrtrommeln erfüllte die Luft: ein Tonband mit dieser Musik hatte sich automatisch eingeschaltet, als sie eintraten. Dramokles hüllte sich enger in seinen Mantel. Die Atmosphäre uralter, dunkler Geheimnisse, die dieser Ort ausströmte, ließ ihn frösteln.

Drusilla führte ihren Vater drei steinerne Stufen hinauf, die zu einem Marmoraltar vor dem Wasserbecken führten. Der Altar war mit Halbedelsteinen besetzt, die durch Silberlinien miteinander verbunden waren. Auf seiner Deckplatte standen drei verschieden große Kästchen aus Sandelholz.

»Bewahrst du da drin dein Dope auf?« fragte Dramokles.

»Oh Vater, scherze nicht«, sagte Drusilla mit tief aus ihrem bereits an anderer Stelle beschriebenen Busen kommender Stimme. Mit kundigen Fingern öffnete sie das erste Kästchen und entnahm ihm einen mit goldenen und silbernen Fäden verzierten Lederbeutel. Sie öffnete ihn und streute einige getrocknete Blätter in ein Sieb mit einem Elfenbeingriff. Mit schnellen Bewegungen ihrer geschickten Finger trennte sie eine pulverige Substanz von den Körnern und Stielen. Letztere wurden für die zahmen

Schwalben aufgehoben, die die Vorhalle des Schlosses umkreisten. Drusilla schüttete die pflanzliche Substanz in ein Rechteck aus Reispapier, das mit dem Namen der alten terranischen Gottheit Rizla beschriftet war, drehte daraus geschickt einen schlanken Zylinder, zündete ihn an und gab ihn ihrem Vater.

Dramokles inhalierte den Rauch. Ein zweites und drittes Einatmen folgte, kombiniert jeweils mit einem angemessenen Ausatmen. Dramokles ließ Rauch aus seinen Mundwinkeln strömen und schnupperte anerkennend. »He, wo hast du denn diesen tollen Stoff her?« fragte er.

Sie redeten jetzt in der uralten, verlorenen psychedelischen Sprache ihrer visionären Vorfahren von der Erde. Frage und Antwort folgten genau dem Ritual, wie es in den alten Schriften aufgezeichnet war.

»Der bringt einen voll auf den Trip, was?« sagte Drusilla.

»Affengeil«, sagte Dramokles feierlich. »Ein total heißer Super-Joint, Mädchen.«

»Das ist erst der Anfang des Trips«, sagte Drusilla, gab den Reispapier-Zylinder wieder ihrem Vater und öffnete den zweiten Sandelholzkasten.

Sie entnahm ihm ein flaches, silbernes Etui. Sie öffnete es und legte einen glänzend polierten goldenen Spiegel und eine Rasierklinge auf den Altar. Aus einer kleinen Flasche, die aus einem einzigen Rubin geformt war, schüttete sie ein wenig von einer kristallinen Substanz auf den Spiegel.

»Ein erhebender Anblick«, sagte Dramokles.

Drusilla konzentrierte sich jetzt voll auf die rituelle Pulverisierung der kristallinen Substanz mit Hilfe der Rasierklinge. Dazu erklang laute Oboenmusik. Farbige Lichter begannen zu pulsieren und warfen zuckende Schatten auf die steinernen Wände. Langsam und feierlich verteilte Drusilla das heilige Pulver zu schlangenhaften weißen Linien. Schließlich nahm sie einen Hohlknochen aus dem Sandelholzkasten, verbeugte sich vor dem

starren Gesicht der Göttin und reichte Dramokles den dünnen Knochen.

»Empfange nun die göttliche Energie, Vater.«

»Drüben in Glorm weiß ich diesen Stoff einfach nicht mehr aufzutreiben«, sagte Dramokles, und voller Erwartung begann seine Nase ein wenig zu laufen. Er kniete sich vor den Altar; in seiner Sportjacke aus Hermelin war er eine imposante Figur. Er plazierte ein Ende des Knochenröhrchens in seinem Nasenloch und brachte das andere Ende ganz nah an das weiße Pulver. Dann schnupfte er vier königliche Portionen. Seine Augen wurden rund, und ein breites Lächeln erschien auf seinem Gesicht, während er den goldenen Spiegel an Drusilla weiterreichte.

Auch sie nahm von der kristallinen Substanz. Dann wandte sich Drusilla dem dritten Kästchen zu. Sie öffnete es und entnahm ihm fünf getrocknete Pilze, die aus geheimen Gegenden der Alten Erde importiert worden waren. Die Musik wurde lauter, während sie die visionäre Dosis vorbereitete, eine Hälfte davon selbst einnahm und den Rest Dramokles gab. In der Zeit, ehe die Substanz zu wirken begann, reichte Drusilla Marzipanplätzchen und Kräutertee. Schon bald spürte Dramokles, wie es in seinem Magen brannte und kribbelte. Bunte Flecke tanzten ihm vor den Augen, und seine Glieder zuckten und zitterten unkontrolliert. Als er versuchte, gerade zu sitzen, neigte sich die Kammer gefährlich nach einer Seite, und das gemeißelte Gesicht der Göttin schien ihn mit einem unheimlichen Grinsen anzustarren.

Die Flut der Sinneseindrücke schwoll weiter an, und bald fühlte sich Dramokles, als sei er in einen reißenden Gebirgsfluß gefallen. Der Altarraum verblaßte. An seine Stelle traten drohende Gesichter, die Dramokles anstierten und dann wieder verschwanden. Violette Schatten tauchten aus dunklen Nischen auf und reckten ihm zuckende Tentakeln entgegen. Ein Chor aus tausend Stimmen sang im Hintergrund, und dann durchflutete Licht die Kammer, und sie verwandelte sich völlig - Dramokles fand sich in einem riesigen Raum wieder, den ein palastartiges

Gebäude von kolossalen Ausmaßen umgab. »Was ist das für ein Ort?« fragte er. Leise und scheinbar weit entfernt hörte er Drusillas Stimme.

»Danke der Göttin, Vater, denn sie hat dich in den Palast der Erinnerung gebracht. Alles, was du in deinem Leben gesehen oder gehört hast, ist irgendwo hier. Auch die Geheimnisse, die du vor dir selbst verborgen hast, sind hier. Geh nun, oh König, und finde, wonach du suchst.«

Der Palast der Erinnerung war Ultragnolle sehr ähnlich, fand Dramokles, aber nobler, kostbarer, schöner, ein idealisiertes Schloß, wie es nur in Träumen oder Erinnerungen existieren konnte. Er trieb über feine Teppiche hinweg, vorbei an in Mauernischen stehenden, schimmernden Statuen. Unter der Decke warfen glitzernde Kristalleuchter strahlendes Licht auf kostbare alte Wandteppiche.

Dramokles trieb durch einen Korridor, der sich endlos in beide Richtungen zu erstrecken schien. Auf beiden Seiten waren Zimmer, deren Türen offenstanden. Dramokles spähte kurz in jedes hinein, während er wie ein Gespenst den endlosen Korridor hinunterschwebte.

Einige der Zimmer waren dicht angefüllt mit Gegenständen, in anderen befanden sich nur ein oder zwei Dinge. Da waren die Überreste vergangener Festmähler, dort sein erster Mangelbrennkuchen, sein erster Salzhering, sein erstes Pumpernickelbrot. Andere Räume waren angefüllt mit abgetragener Kleidung, alten Büchern, zerknüllten Zigarettenpackungen. In einigen der Räume saßen reglose Gestalten; ob es Menschen waren oder Statuen, vermochte er nicht zu sagen. Da war der alte Gregorius, der den jungen Dramokles im Schwertkampf unterwiesen hatte – wie still der redselige alte Knabe jetzt war! Und da waren Phlibistia, sein Kindermädchen, und Otania, in die er sich als Vierzehnjähriger verliebt hatte. Zimmer auf Zimmer enthielt ähnliche Überraschungen. Doch vor ihm lagen seltsamere Dinge, denn Dramokles kam zu einer Reihe von Zimmern mit geschlossenen Türen, und als er sie zu öffnen versuchte, stellte er fest, daß sie verschlossen waren.

Er rüttelte an den Klinken und hämmerte gegen die Türen, ja versuchte sogar, sie mit dem Fuß einzutreten. Aber er war ein ätherisches Wesen an einem imaginären Ort, und seine Schläge hatten keine Kraft. Enttäuscht wandte er sich ab. Er hatte das Gefühl, daß sich hinter diesen Türen lebenswichtige Informationen befanden, und er konnte nicht verstehen, warum sie ihm versperrt waren. Verwirrt bewegte er sich auf einen Lichtschein in der Ferne zu. Als er näherkam, sah er, daß sich dort am Ende des Korridors eine Tür befand. Sie stand offen, und der Raum dahinter war hell erleuchtet.

Dramokles ging hinein. Er befand sich in einem Zimmer, in dem er sich als junger Mann oft aufgehalten hatte, dem östlichen Gemach. Hier hatte er von den großen Dingen geträumt, die er tun würde, wenn er einmal König war. Da war sein Rollpult, und ein Mann saß daran.

Der Mann hob den Kopf. Dramokles sah einen schlanken jungen Burschen mit einem kühnen Gesicht, einer flachen Nase und brennenden Augen. Es war er selbst, vierzig Pfund schlanker und ohne Bart.

»Ja, das stimmt«, sagte der junge Dramokles. »Ich bin du. Das ist eine Anomalie. Eigentlich habe ich hier nichts verloren. Nimm Platz.«

Dramokles setzte sich und klopfte seine Taschen nach seinen Zigaretten ab. Der junge Dramokles gab ihm eine und hielt ihm ein Streichholz hin.

»Ich nehme an, du fragst dich, was du als nächstes tun sollst«, sagte der junge Dramokles.

»In der Tat, das frage ich mich.«

Der junge Dramokles nickte. »Der nächste Zug ist ziemlich delikat. Ich hielt es für das beste, persönlich mit dir darüber zu sprechen. Denn diesmal geht es um Rufus.«

»Der gute alte Rufus!«

»Ich war sicher, daß seine Loylität die Jahre überdauern würde. Das ist gut. Doch nun wird es notwendig werden, daß er dich hintergeht.«

»Rufus soll mich verraten? Da würde er lieber sterben! Und überhaupt, in meiner Nähe gibt es eine Menge Leute, die mich liebend gern verraten würden. Warum also muß es Rufus sein, der es nicht will?«

»Es muß Rufus sein. Er ist für diese Rolle prädestiniert. Er kommandiert die große Raumflotte von Druth.«

»Und Glorm ist sicher, solange Rufus' Schiffe Seite an Seite mit meinen eigenen stehen.«

»Stimmt. Aber Sicherheit allein ist nicht genug. Deine Position ist statisch und leistet dem Verfall Vorschub. Crimsole ist mißtrauisch dir gegenüber, und dann sind da noch die Vanir. Das könnte noch Jahre so weitergehen, ohne das irgend jemand einen Nutzen davon hat. Um die Lage zu ändern, muß jemand zur anderen Seite überlaufen. Rufus ist dafür der logische Kandidat.«

»Du mußt verrückt sein«, sagte Dramokles. »Ein Verrat Rufus' ist das letzte, was ich brauchen könnte.«

»Rufus' Verrat wird lediglich ein Täuschungsmanöver sein. Wenn die gegnerischen Raumflotten dich angreifen, wird Rufus die Falle zuschnappen lassen und ihnen mit der Flotte von Druth in den Rücken fallen.«

Dramokles schüttelte den Kopf. »Rufus würde einer so ehrlosen Handlungsweise niemals zustimmen.«

»Gewiß wird er das. Es kommt lediglich darauf an, ihm die Sache auf die richtige Weise zu präsentieren.«

»Vielleicht hast du recht«, sagte Dramokles. »Aber wozu tue ich das alles? Was ist meine Bestimmung? Die Leute sagen, daß ich versuchen würde, das alte Glormische Imperium wiederherzustellen.«

»Deine Bestimmung ist von weit größerer Natur. Aber was genau es ist, darf noch nicht verraten werden. Vertraue mir, Dramokles, denn ich bin du selbst. Laß sie ruhig denken, daß du die glormische Hegemonie anstrebst. Das ist eine nützliche Maske, um deine wahren Absichten zu tarnen.«

»Aber ich kenne meine wahren Absichten doch gar nicht!«

»Du wirst sie bald kennen. Denke an dieses Gespräch. Wenn der Augenblick gekommen ist, treffe die richtigen Entscheidungen. Einstweilen, lebewohl.«

Der junge Dramokles verschwand.

Dramokles war wieder im Altarraum.

Drusilla sagte: »Vater, ist alles in Ordnung? Hast du erfahren, was du wissen wolltest?«

»Ich habe mehr als das erfahren, und trotzdem noch immer nicht genug«, sagte Dramokles. »Ich muß sofort nach Ultragnolle zurückkehren. Ich fürchte, daß große Schwierigkeiten auf uns zukommen.« Er ging, von Unruhe getrieben.

Auf dem Rückweg nach Ultragnolle machte sich Dramokles Gedanken wegen der sich rapide verschlechternden Situation auf Lekk. Ihm kamen allmählich Zweifel, was seine Bestimmung anging, obwohl er es immer noch für undenkbar hielt, daß das Ganze ein Fehler gewesen war. Nach wie vor wünschte er sich eine große Bestimmung, aber seinen Freunden und Verwandten ihr Eigentum zu stehlen, schien ihm nicht der geeignete Weg zu sein, diesen Wunsch zu erfüllen. Und ganz gewiß wollte er nicht das alte Glormische Imperium neu errichten. Das war ein romantischer Gedanke, aber vollkommen unrealistisch. Interplanetarische Imperien hatten nie funktioniert. Und selbst wenn es möglich war, welchen Nutzen würde er davon haben? Ein paar zusätzliche Titel und jede Menge zusätzliche Schreibtischarbeit.

Wohin sollte das alles führen? Und dieser junge Bursche, mit dem er im Palast der Erinnerung geredet hatte – war das wirklich er selbst gewesen? Er glaubte, früher anders gewesen zu sein. Aber wenn nicht er selbst, wer war es dann gewesen? Da ging irgend etwas sehr Seltsames vor, vielleicht sogar etwas Bedrohliches.

Ihm wurde plötzlich bewußt, wie dürftig das alles war. Ein Besuch einer alten Dame, ein paar Briefe, ein paar Erinnerungen – und deswegen riskierte er einen totalen Krieg.

In einem abrupten Gefühlsumschwung erkannte er, daß er sofort Frieden schließen mußte, solange das noch möglich war. Es durfte nicht noch mehr Schaden angerichtet werden.

Sobald er wieder in seinem Palast war, ließ Dramokles John, Snint und Adalbert zu sich rufen. Er hatte sich dazu entschieden, ihnen ihre Planeten zurückzugeben, seine Truppen abzuziehen, sich zu entschuldigen und ihnen zu sagen, daß er vorübergehend nicht bei Verstand gewesen sei. Er probte gerade seine Rede, als ein Bote ihm mitteilte, daß die Könige sich nicht mehr auf Glorm aufhielten. Sofort nachdem Dramokles zu Drusilla abgeflogen war, hatten sie sich zu ihren Schiffen aufgemacht. Niemand hat-

te Befehl erhalten, sie daran zu hindern. Nur Rufus war noch da, treu wie stets.

»Verflucht«, sagte Dramokles und verlangte John am interplanetaren Telefon.

Baron John war nicht zu erreichen. Auch Snint und Adalbert nicht. Erst eine Woche später hörte er wieder von ihnen. John war nach Crimsole zurückgekehrt und hatte ein Dreißigtausend-Mann-Heer nach Lekk geschickt, um Snints belagerte Streitkräfte zu unterstützen. Rux' demoralisierter Armee, die sich nun plötzlich in einem Zwei-Fronten-Krieg befand, drohte die völlige Vernichtung.

Zuerst traurig, dann aber mit wachsendem Zorn, schickte Dramokles Kommandeur Rux Verstärkung und richtete sich auf einen langen Krieg ein.

Einen Krieg zu führen, war eine neue Erfahrung für Dramokles, der an keinerlei regelmäßige Arbeit gewöhnt war. Doch nun war sein sorgenfreies, zielloses Leben vorüber. Er ließ sich jeden Morgen um acht Uhr wecken und traf gewöhnlich um halb zehn im Kriegszimmer ein. Dann las er einen Computerausdruck über die Ereignisse der vergangenen Nacht, ließ sich eine Einschätzung der Gesamtlage geben und wandte sich dann dem Schlacht-Management zu.

Eine Wand des Kriegszimmers war mit Bildschirmen angefüllt. Jeder Bildschirm zeigte einen anderen Sektor des Schlachtfeldes: Es gab kleinere Bildschirme für Einzelgefechte bis hinunter auf Zugstärke. Auf jedem Schirm wurde ständig die Zahl der Gefallenen auf beiden Seiten eingeblendet. An jedem Schirm gab es außerdem eine Statusleuchte – Grün für Sieg, Gelb für noch unentschieden, Rot für gefährlich, Schwarz für Niederlage.

Dramokles kümmerte sich gewöhnlich persönlich um zwei oder mehr rote Sektoren. Er war ein geborener Stratege, und es gelang ihm, fast alle seine Schlachten mit einem siegreichen Grün zu beenden. An guten Tagen fühlte er, daß er den Krieg auf Lekk ganz allein hätte gewinnen können, er allein und seine Robottruppen, wenn man ihn nur einmal für ein paar Tage in Ruhe gelassen hätte. Aber das war unmöglich. Selbst eine einzige Stunde verging selten ohne Störung. Ein ständiger Strom dringender Probleme forderte die Aufmerksamkeit des Königs. Glorm ließ sich nicht länger nach den Maximen Orhos des Sonderbaren regieren.

Auch konnte sich Dramokles nicht so sehr von seinem Privatleben lösen, wie er sich das wünschte. Lyrae rief ihn ständig mit neuen Vorschlägen für den Krieg im Büro an. Um des lieben Hausfriedens willen mußte Dramokles sie ernst nehmen, oder es wenigstens vorgeben. Mehrere seiner Exfrauen riefen ihn ebenfalls ständig an, und seine älteren Kinder wollten natürlich auch ihren Beitrag leisten.

Wenn eine besonders schwierige Schlacht im Gange war, arbeitete Dramokles oft bis spät in die Nacht. Zuerst fuhr er, wie jedermann sonst auch, mit der Palastbahn zwischen dem Kriegszimmer und seinen Schlafzimmern hin und her. Max überzeugte ihn schließlich, daß es eine ziemliche Zeitvergeudung bedeutete, Tag für Tag auf den überfüllten Palast-Express zu warten. Von da an benutzte er einen Korridor-Wagen. Sein Sohn Sanizat schlüpfte in die Rolle des Chauffeurs und schaffte es trotzdem noch, seine Hausaufgaben zu machen. Sanizat machte der Krieg wirklich Spaß.

Der Konflikt auf Lekk zog sich Woche für Woche hin, kostete Roboter, wertvolle Ausrüstung und, als die Kämpfe heftiger wurden, auch Menschenleben. Dramokles versuchte mehrmals, Kontakt zu John und Snint aufzunehmen, aber, sie antworteten nicht auf seine Telegramme.

Rufus kehrte schließlich nach Druth zurück, ließ mobilmachen und erwartete Dramokles' Anweisungen. Dramokles hatte vorgehabt, Prinz Chuch Rufus als militärischen Verbindungsmann zur Seite zu stellen. Das war ein unwichtiger, aber prestigeträchtiger Posten, auf dem der Junge in Sicherheit gewesen wäre. Aber Chuch war nicht mehr auf Glorm. Niemand wußte, wo er sich aufhielt. Dramokles fürchtete das Schlimmste.

Es war die letzte Nacht der Vollmonde, die den Planeten Vanir umkreisten. Die Monde standen tief über dem Horizont und warfen ihr kaltes, gelbes Licht auf die felsige Ebene von Hrothmund und beleuchteten im Süden die Salzwiesen des Viragolandes, wo Haldemar, der hohe König, während der Mauserzeit Hof hielt.

Falf, die Nachtwache an diesem ruhigen Grenzposten, gähnte und stützte sich schwer auf seinen Strahlenspeer. Es gab eine Menge, worüber Falf nachzudenken hatte, denn er war seit drei Tagen Witwer, man hatte ihn ins Team der Minekoshka Axthockey-Stars aufgenommen, und er hatte gerade seinen ersten Gedichtband veröffentlicht. An diese Dinge dachte er mit der Direktheit und kindlichen Einfalt des echten Barbaren. So hörte er die leisen Geräusche hinter sich nicht und drehte sich erst um, als jemand oder etwas einen Laut von sich gab, der wie ein Räuspern klang.

»Wer da?« rief Falf, dem vor Schreck die Haare zu Berge standen.

»Heda!« rief jemand aus der Dunkelheit.

»Was soll das heißen, ›heda‹?« fragte Falf.

»Heda, heda!«

»Noch ein ›heda‹, und ich werde einen Punkt hinter deinen Satz machen«, sagte Falf. Er stellte den Regler seines Strahlenspeers auf »Grillen« und zielte in die Richtung, aus der die Stimme seiner Meinung nach gekommen war.

Dann tauchte ein Mann hinter Falfs Schulter aus der Dunkelheit auf. Der verwitwete Sportler-Dichter sprang zurück, stolperte über seinen Strahlenspeer und wäre gefallen, wenn der Fremde ihn nicht hilfreich am Ellbogen gefaßt hätte.

»Meine Name ist Vitello«, sagte der Fremde. »Ich wollte dich nicht erschrecken. Ich bin ein Emissär.«

»Ein was?«

»Ein Emissär.«

»Ich glaube, dieses Wort kenne ich nicht«, sagte Falf.

»Es bedeutet, daß mein König mich geschickt hat, um mit deinem König zu reden.«

»Ja, jetzt weiß ich wieder«, sagte Falf. Er überlegte eine Weile, dann fragte er: »Woher weiß ich, daß du wirklich ein Emissär bist?«

»Ich kann mich ausweisen«, sagte Vitello.

»Was ich wissen will, ist, wenn du ein Emissär von einem anderen König bist, wo ist dann dein Raumschiff?«

»Dort drüben«, sagte Vitello und zeigte auf eine Baumgruppe in hundert Yards Entfernung. Falf richtete den Strahl eines Suchscheinwerfers auf die Bäume, und tatsächlich, da stand ein Raumschiff.

»Da mußt du aber bei der Landung sehr leise gewesen sein«, sagte Falf.

»Weil, unsere Schiffe kann man nämlich noch aus zehn Meilen Entfernung landen hören. Das hängt wohl mit der Beplankung zusammen. Natürlich versetzt das Geräusch unsere Feinde in Angst und Schrecken, oder jedenfalls sagt man uns das, aber darüber kann man natürlich geteilter Meinung sein, nicht wahr?«

»Allerdings«, sagte Vitello.

»Nun«, sagte Falf, »ich melde das wohl besser, auch wenn ich dabei keine besonders gute Figur mache.« Er nahm das Walkie-Talkie von seinem Schwertgürtel und wählte eine Nummer. »Wache? Sergeant Urnuth? Hier ist Falf, Außenposten 12. Ich habe hier einen ausländischen Emissär, der mit dem König sprechen will. Richtig.... Nein, es bedeutet Bote.... Natürlich hat er ein Raumschiff, es parkt hundert Yards von hier.... Ja, sehr leise, glatte Außenhülle.... Nein, das ist kein Witz, und ich bin auch nicht betrunken.«

Falf schaltete das Walkie-Talkie ab. »Sie schicken jemanden. Was will euer König unserem König sagen?«

»Das wirst du herausfinden, wenn euer König es euch sagt«, entgegnete Vitello.

»War ja nur eine Frage. Du kannst es dir ruhig bequem machen. Es wird mindestens eine Stunde dauern, bis sie hier sind. Ich habe etwas Flechtenbier in meiner Feldflasche. Weißt du was? Mir sind in dieser Woche schon drei merkwürdige Dinge passiert, und das hier ist nun das vierte.«

»Erzähl mir von den anderen«, sagte Vitello, während er sich auf den Boden setzte. Er hüllte sich in seinen Mantel, um sich gegen die Nachtkühle zu schützen. »Möchtest du etwas von meinem Wein?«

»Sehr gern!« sagte Falf. Er lehnte seinen Strahlenspeer gegen einen verkrüppelten Baum und setzte sich neben Vitello.

Als das Universum jung war und es ihm noch an Selbstsicherheit mangelte, gab es auf den überfüllten Welten des galaktischen Zentrums eine Reihe primitiver Rassen. Eine davon waren die Vanir, Barbaren mit verwilderter Kleidung und seltsamen Bräuchen. Obwohl sie weit älter waren als manche anderen Zweige der Menschheit, nahmen sie doch nicht für sich in Anspruch, die älteste, die Ur-Rasse zu sein. Die Identität der ersten wirklichen Menschen ist noch immer umstritten, wenn auch die Lekkianer, ebenso wie andere, von sich behaupten, sie selbst seien es gewesen.

Als die Vanir mit ihren grobschlächtig beplankten Raumschiffen in die Galaxis vordrangen, gelangten sie schließlich nach Glorm. Hier trafen sie auf die Ystradgnu, das Kleine Volk, wie es von den vielen Rassen, die größer waren, genannt wurde. Viele große Schlachten wurden zwischen den beiden geschlagen, aber schließlich waren die Vanir siegreich. Sie behielten die Vorherrschaft bis zur Ankunft der letzten Menschen, die von der öden und vergifteten Erde geflohen waren. Wieder gab es große Schlachten mit dem Ergebnis, daß die Vanir von Glorm vertrieben und hinaus auf den kalten äußersten Planeten des Hiesigen Systems verdrängt wurden. Bei den Ystradgnu hatte dieser Planet Wuullse geheißen, doch die Vanir nannten ihn nach sich selbst. Glorm und Vanir hatten seither viele Male gegeneinander Krieg geführt, besonders während der expansionistischen Phase des kurzlebigen Glormischen Imperiums. Seit dreißig Jahren herrschte nun ein bisweilen unsicherer Friede.

Zum Zeitpunkt dieser Erzählung war Haldemar hoher König von Vanir, und sein Herz war von Grimm erfüllt. Oft lag Haldemar betrunken auf seiner Thag-Haut und träumte von der Beute, die ein schneller Raubzug nach Crimsole oder Glorm einbringen würde. Haldemar war besonders an Frauen interessiert: geschmeidige, parfümierte Frauen als Ersatz für die stämmigen Vanirmädchen, die in Bett im Augenblick der höchsten Ekstase immer nur sagten: »O ja, das macht Spaß.« Zivilisierte Frauen dagegen wollten mit einem über ihre Beziehungen reden, und

das war aufregend für einen Barbaren, der mit einem Minimum an Beziehungen und einer Menge frischer Luft aufgewachsen war.

Haldemar war nur ein einziges Mal in der Zivilisation gewesen, als Gast der GBC-Show »Berühmtheiten der Galaxis«. Haldemar erinnerte sich noch gut an die Aufregung und Hektik im Studio und daran, daß die Leute, die ihm Fragen stellten, auch tatsächlich seinen Antworten zuhörten. Das war der größte Augenblick in seinem Leben gewesen. Er würde alles dafür gegeben haben, wieder ins Showbusiness zurückkehren zu können. Mehrere Jahre hatte er auf einen Anruf seines Agenten gewartet.

Doch dieser Anruf kam nicht, und Haldemar begann die wankelmütige Oberflächlichkeit der Menschen auf den warmen Planeten zu verachten. Es war sein sehnlichster Wunsch, mit seinen Raumschiffen über die dekadenten Zivilisationen der inneren Welten herzufallen. Doch die Völker der inneren Planeten waren in der besseren Position. Sie besaßen tödliche Waffen und schnelle Raumschiffe, die sie aus den Ruinen der Erde gestohlen hatten, und wann immer die Vanir eines von ihnen angriffen, verteidigten sie sich gemeinsam. Also hielt Haldemar sich zurück und wartete auf eine günstige Gelegenheit. Unterdessen zog er mit seinem Volk auf Vanir umher, auf der Suche nach gutem Weideland für die Luu. Dieses kleine, wilde, fleischfressende Zuchtvieh diente den Vanir als Fleisch- und Milchlieferant und verschaffte ihnen durch seine jährliche Mauser Stoff für ihre Kleidung.

Und nun endlich war ein Emissär der Zivilisation zu ihm gekommen.

Haldemar arrangierte sofort ein Treffen, so wie es das Protokoll verlangte. Wenn ihm auch das für den primitiven Menschen typische Mißtrauen gegenüber feinen Umgangsformen zu eigen war, hatte er als Barbar doch einen ausgeprägten Sinn für Rituale. Aufgeregt und voller Hoffnung ging er zu dem Treffen und zog für diesen Anlaß extra ein neues Luuhaut-Hemd an.

Die Audienz fand in Haldemars Banketthalle statt. Haldemar hatte die Halle ausgefegt und frische Binsenmatten auf den Boden legen lassen. Im letzten Augenblick erinnerte er sich an die Gepflogenheiten der Zivilisation und borgte sich von seinem Schreiber Sigrid Eigretnas zwei Stühle.

Der Emissär trug einen braunroten und malvenfarbigen Mantel, Farben, die auf dieser rauen Barbarenwelt unbekannt waren. Er war von mittlerer Größe, und sein kräftiger Körperbau legte die Vermutung nahe, daß er ein fähiger Schwertkämpfer war. Der Emissär trug auch noch andere Dinge, aber da Haldemar, wie alle Barbaren, gleichgültig gegenüber Details war, bemerkte er sie nicht.

»Willkommen!« sagte Haldemar. »Wie ist die Lage?«

»Recht gut«, sagte Vitello. »Und wie liegen die Dinge hier?«

Haldemar zuckte die Achseln. »So wie immer. In erster Linie beschäftigen wir uns damit, den Luu zu züchten und gegenseitig unsere Siedlungen zu überfallen. Diese Überfälle sind sehr nützlich und einer unserer wichtigsten Beiträge zur Gesellschaftstheorie. Sie sorgen dafür, daß unsere Männer beschäftigt sind, die Bevölkerungszahlen niedrig bleiben und Dinge wie Schwerter und Pokale ständig im Umlauf sind.«

»Klingt ganz lustig«, sagte Vitello.

»Es ist kein schlechtes Leben«, gab Haldemar zu.

»Aber nicht so wie in den alten Tagen, was? Sich gegenseitig zu überfallen, macht nicht soviel Spaß, wie andere Völker zu überfallen.«

»Nun, es ist sehr einsichtig von Euch, das zu erkennen«, sagte Haldemar. »Aber was bleibt uns anderes übrig? Unsere Waffen sind zu primitiv, und unsere Zahl ist zu klein, als daß wir die zivilisierten Planeten überfallen könnten, ohne einen Tritt in den Arsch zu bekommen, wenn ihr diesen Ausdruck entschuldigt.«

Vitello nickte. »So war es bisher.«

»So ist es immer noch«, sagte Haldemar. »Es sei denn, Ihr habt Gegenteiliges zu berichten.«

Vitello sagte: »Habt Ihr denn noch nicht gehört, daß die Dinge sich ändern? Dramokles von Glorm hat Aardvark besetzt und Truppen nach Lekk geschickt. Baron John von Crimsole kämpft gegen ihn, ebenso wie mein Herr, Prinz Chuch, Sohn des Dramokles. Es wird Ärger geben, und von diesem Ärger könnt Ihr profitieren und Euren Spaß haben.«

»Berichte darüber haben auch uns erreicht«, sagte Haldemar, »aber wir hielten es lediglich für einen Familienzweist. Wenn die Vanir in den Konflikt eingreifen, werden die verschiedenen Antagonisten sich gegen uns verbünden, wie sie das in der Vergangenheit auch immer getan haben.«

»Diesmal ist es mehr als ein bloßer Familienstreit«, sagte Vitello. »Mein Herr Chuch will den Thron von Glorm für sich. Baron John und König Snint unterstützen ihn. Dieser Zwist kann nicht mehr beigelegt werden. Es wird Krieg geben.«

»Na schön. Und was hat das mit uns zu tun?«

Vitello lächelte verschlagen. »Prinz Chuch ist der Ansicht, daß ein interplanetarer Krieg ohne die Beteiligung der Vanir einfach unvollständig wäre. Er lädt Euch ein, an seiner Seite zu kämpfen.«

»Aha!« Haldemar tat so, als denke er nach, und zupfte an seinem fettigen Bart. »Welche Anreize hat Prinz Chuch zu bieten?«

»Einen gerechten Anteil an der auf Glorm zu erwartenden Beute.«

»Versprechungen sind schnell gemacht«, sagte Haldemar. »Woher weiß ich, daß ich Eurem Herrn trauen kann?«

»Sire, er sendet Euch außerdem einen Freundschaftsvertrag, den er bereits unterschrieben hat. Darin wird Euch das Recht zugesichert, auf Glorm zu rauben und zu plündern. In der alten Sprache der Erde ist so etwas als Lizenz zum Stehlen bekannt.« Vitello hielt den Vertrag hoch, eine mit rotem Band verschlossene und versiegelte Pergamentrolle. Haldemar berührte sie sanft,

denn für Barbaren sind Schriftstücke etwas Heiliges. Doch er zögerte noch immer.

»Welches andere Zeichen seiner Freundschaft schickt Prinz Chuch mir?«

»Mein Raumschiff ist mit Geschenken für Euch und Eure Edlen beladen«, sagte Vitello. »Da sind Werkzeuge und Lego-Sets, Puzzle und Rätsel, Comic-Hefte, eine Auswahl der neuesten Rock-Schallplatten, Avon-Kosmetik für die Damen und vieles andere mehr.«

»Das ist nett von dem Prinzen«, sagte Haldemar. »Wache! Sorge dafür, daß vor mir kein anderer an die Sachen herankommt. Denn wenn ein König bei solchen Dingen nicht den Vortritt hat, wozu ist er dann König? Am Besten, ich gehe gleich mit, um sicherzugehen...«

»Sire, der Vertrag«, sagte Vitello.

»Darüber sprechen wir später«, sagte Haldemar. »Zuerst will ich mir Eure Geschenke ansehen, und dann feiern wir unsere Freundschaft.«

Haldemars Bankett war so reichhaltig, wie es die bescheidenen Ressourcen Vanirs erlaubten. Lange hölzerne Tische wurden aufgestellt, mit Bänken für den Adel an jeder Seite. An einem kleineren Tisch auf einer niedrigen Plattform saßen Haldemar und Vitello. Der erste Gang bestand aus Graupensuppe mit Speck. Dann folgte ein gerösteter Hrol, ein Tier, das wie ein Schwein aussah und wie eine Garnele schmeckte. Es war mit Salzheringen und Lauch gefüllt und wurde mit einer braunen Soße serviert. Danach gab es gekochte, gesalzene Rüben und ein Filet von saurem Fisch, dessen Fleisch blau war.

Auch für Unterhaltung war gesorgt. Zuerst ein Harfner, dann zwei Dudelsackpfeifer, dann eine Axttanz-Vorführung, dann ein Clown, dessen Witze nach dem brüllenden Gelächter der Gäste zu urteilen offenbar ziemlich anzüglich waren. Doch sein Akzent war so breit, daß Vitello kein Wort verstand. Als Dessert gab es einen Kompott aus Früchten der Gegend, verfeinert mit Kiefernzapfenbrandy und wildem Berghonig. Hörner mit Flechtenbier wurden von vollbusigen Serviermädchen gereicht, und zum Schluß rezitierte der Barde des Königs – ein großer, weißbärtiger alter Mann mit einer Augenklappe – eine traditionelle Saga und begleitete sich dazu auf einer Hammerzimbel. Vitello verstand wieder kein Wort.

Als das Festmahl beendet war, feierten Haldemars Gäste betrunken und ausgelassen weiter, während Haldemar sich mit Vitello in ein Zimmer im hinteren Teil des hölzernen Palastes zurückzog. Hier machten es sich die beiden Männer auf Matratzen bequem, die offensichtlich aus glormischer Fertigung stammten. Und Haldemar sagte: »Nun, Vitello, ich habe nachgedacht, und dieses Bündnis mit Eurem Prinzen sagt mir sehr zu.«

»Das freut mich«, sagte Vitello, holte den Vertrag hervor und entrollte ihn. »Wenn Eure Majestät dann bitte hier und hier unterschreiben wollen, und dann einmal dort unten...«

»Nicht so schnell«, sagte Haldemar. »Vor der Unterzeichnung eines so wichtigen Dokumentes ist es üblich, daß der Gast uns etwas darbietet.«

»Ich bin kein sehr guter Sänger«, sagte Vitello, »aber wenn Ihr es wünscht...«

»Ihr sollt nicht singen«, sagte Haldemar. »Ihr sollt kämpfen.«

»Oh?« sagte Vitello.

»Hier auf Vanir ist es Tradition, einem hohen Gast die Gelegenheit zu geben, seine Tapferkeit unter Beweis zu stellen. Ihr seid ein gut gebauter junger Mann. Ich denke, Ihr würdet im Kampf gegen den Doon von Torth eine gute Figur machen.«

»Können wir nicht einfach den Vertrag unterzeichnen und auf alle weiteren Formalitäten verzichten?«

»Unmöglich«, sagte Haldemar. »Bei wirklich wichtigen Anlässen brauchen wir Vanir entweder einen großen Kampf oder eine Liebesgeschichte. Sonst können die Barden keine Verse dazu dichten. Es mag Euch vielleicht albern vorkommen, aber die Leute erwarten es eben. Wir *sind* eben nun mal Barbaren.«

»Ich verstehe Euer Problem«, sagte Vitello. »Aber habt Ihr nicht vielleicht zufällig eine Tochter, deren Liebe ich erringen könnte?«

»Damit kann ich Euch leider nicht dienen«, sagte Haldemar. »Unglücklicherweise wurde mein einziges Kind, Hulga, vor einiger Zeit von Fufnir, dem Dämonengnom, entführt.«

»Das ist bedauerlich. Erzählt mir etwas über den Doon.«

»Er ist eine fünfarmige Kreatur von großer Kraft und Geschicklichkeit und ein Meister des Schwertkampfes. Aber laßt Euch davon nicht abhalten. Gegen einen Mann, wie Ihr es seid, hätte er gewiß keine Chance.«

»Dennoch werde ich nicht gegen ihn kämpfen.«

»Ist das Euer Ernst?«

»Ja, allerdings.«

»Ich zögere, Euch einen Feigling zu nennen, weil Ihr mein Gast seid. Aber Ihr müßt zugeben, daß Euer Standpunkt nicht sehr heroisch ist.«

»Das ist mir gleich«, sagte Vitello. »Ich bin in dieser Geschichte nicht für eine tragische Rolle vorgesehen.«

Haldemar überlegte eine Weile. »Vielleicht könnten wir etwas weniger Gefährliches für Euch finden. Ihr könntet zum Beispiel durch das magische Tor in die Unterwelt gehen und Hulga retten.«

»Das kommt auch nicht in Frage. Vergeßt das Ganze, Haldemar. Ich habe Verständnis dafür, daß Ihr die Form wahren möchtet. Aber hier geht es um Wichtigeres. Das ist keines Eurer hiesigen Folklore-Spielchen. Hier geht es um alle Planeten unseres Systems. Ich gebe Euch die große Chance, eine Platz in der Geschichte des Universums zu erwerben! So etwas bietet sich einem nicht alle Tage. Also unterschreibt endlich, König, oder laßt mich in Frieden ziehen.«

»Schon gut, schon gut«, sagte Haldemar. »Ich wollte lediglich meine Wähler zufriedenstellen, ehe ich Tausende von ihnen fortschicke, damit sie auf fremden Planeten einen sinnlosen Tod sterben. Leiht Ihr mir bitte Euren Füllhalter?«

Ehe Haldemar unterschreiben konnte, erschollen Fanfarenklänge, und eine Lichterscheinung tauchte auf, in der eine menschliche Gestalt sichtbar wurde.

»Hulga!« rief Haldemar.

Das Licht verblaßte, und vor ihnen stand ein stämmiges, unscheinbares, sommersprossiges Mädchen mit einem breiten, gutmütigen Gesicht und blonden Ringellocken.

»O Daddy!« rief Hulga und umarmte Haldemar. »Wir haben uns so lange nicht gesehen! Und ich habe auch Snicker vermißt.«

»Wen?« fragte Vitello.

»Snicker ist ihr zahmer Wolf«, erklärte Haldemar ihm. »Das ist eine seltsame Geschichte...«

»Ein anderes Mal, Daddy«, sagte Hulga. »Der Dämonengnom möchte mit dir reden.«

Der Dämonengnom tauchte aus einer kleineren Leuchterscheinung auf. Er etwas übergewichtig, rötlich braun, und auf seiner Stirn wuchsen zwei kleine schwarze Hörner.

»O Haldemar!« sagte der Dämonengnom förmlich. »Ich habe Eure Unterredung mit Vitello belauscht, und er hat recht. Das ist eine Chance für uns alle, in die Geschichte des Universums einzugehen. Ich gebe Euch Hulga unter zwei Bedingungen zurück: Erstens, sie soll Vitello heiraten, um mir so wenigstens eine Fußnote in den Annalen der Geschichte zu sichern. Das ist nicht viel, aber es ist immerhin ein Anfang.«

»Es war ihm schon immer ein Greuel, daß er nur hier auf Vanir bekannt ist«, sagte Hulga.

»Und die zweite Bedingung?« fragte Vitello.

»Das Ihr mich mitnehmt. In der Unterwelt ist es in letzter Zeit ziemlich langweilig, und ich möchte wieder mal richtig was erleben.«

Haldemar sagte: »Was meint Ihr, Vitello? Wollt Ihr das Mädchen heiraten?«

Vitello schaute Hulga an. Sein Gesicht war ausdruckslos. Dann funkelte es hinterhältig in seinen Augen, als er sagte: »Würde mir das einen Anspruch auf die Königswürde von Vanir sichern, falls Eure Exzellenz einem Unfall zum Opfer fallen sollte?«

»Nein, Vitello, nur ein Mann unserer Rasse kann uns regieren. Aber Euer Sohn von Hulga, wenn ihr einen haben solltet, könnte regieren.«

»Also könnte ich Vater des nächsten Königs von Vanir werden.... Nun das ist nicht gerade das, was mir vorschwebt.«

»Aber es ist eine gute Stellung«, fuhr Haldemar fort. »Ihr wärt pensionsberechtigt und hättet immer noch genügend Zeit für eine zweite Karriere.«

»Das ist wahr«, sagte Vitello. »Hulga, was meinst du?«

»Ich werde dich heiraten, Vitello, aber du mußt mir versprechen, daß du mit mir zu einem Rockkonzert gehst, wenn wir in der Zivilisation sind.«

»Und was ist mit mir?« fragte Fufnir.

»In Ordnung, Ihr dürft mitkommen«, sagte Vitello.

Die Trauung fand noch am selben Nachmittag statt.

Sofort danach bat Vitello darum, das Heer der Vanir inspizieren zu dürfen. Da erst enthüllte Haldemar ihm, daß es bei seinen Soldaten ein Problem gab.

Vor vierhundertdreißig Jahren waren die Vanir von einem Volk angegriffen worden, das noch barbarischer als sie selbst gewesen war. Die schrecklichen Monogothen waren in riesiger Zahl aus dem Galaktischen Zentrum gekommen. Ihre plumpen, fleermausartigen Raumschiffe hatten eines Tages den Himmel verdunkelt. Es waren wilde, kupferhäutige Krieger, bewaffnet mit Lichtspeeren, Vibrator-Netzen und elektronischen Langbögen. Ihre Kleidung bestand aus Panther- und Bärenfellen. Diese Rasse fiel über Vanir her wie eine Springflut.

Die zahlenmäßig unterlegenen Armeen der Vanir wurden zurückgedrängt, mußten ihre Häfen und Siedlungen aufgeben und sich in die riesigen Wälder von Rauhland zurückziehen. In den tiefen Wäldern kam es zu vielen kleinen Scharmützeln, bei denen den Monogothen schwere Verluste beibracht werden konnten. Doch ihre Zahl schien unerschöpflich, und es schien nur noch eine Frage der Zeit, bis die Vanir vernichtet waren.

Harald Stiernacken, der in jener Zeit hoher König war, mußte nicht nur eine militärische Niederlage, sondern sogar die Auslöschung der Vanir-Rasse fürchten. In seiner Not griff er zu einer verzweifelten Strategie. Das Kernstück seiner Armee, die berühmte Schädelbrecher-Brigade, war noch immer fast völlig intakt. Diese fünfzigtausend Männer, allesamt Berserker, sahen sich einer Monogothenarmee von einer Viertelmillion Mann gegenüber. Stiernacken entschied, daß es lebenswichtig war, seine Soldaten für die Zukunft der Vanir-Rasse zu erhalten.

Nachdem die Runensteine geworfen waren, befahl Harald Stiernacken den Vanirfrauen, die großen Kupferkessel aufzustellen und ein Festmahl vorzubereiten. Als das geschehen war, zog er die Schädelbrecher aus der vordersten Linie zurück und führte sie tief in den Rauhland-Wald.

Die Monogothen verfolgten sie, doch ihr Weg führte durch das Vanir-Lager, und sie sahen das köstlich duftende Fleisch in den Kupferkesseln und rochen die Berge von gekochten Kartoffeln mit cremigem Meerrettich und Petersilie. Das war zuviel für sie,

denn zu Hause bekamen sie nur in Schweinefett gebratene Hot Dogs zu essen. Mit einem einzigen Aufschrei stürzten sich die Monogothen auf die duftenden Delikatessen. Bis es den Hauptleuten gelang, wieder für Ordnung zu sorgen, hatten sich die Vanir längst tief in die Wälder von Rauhland zurückgezogen.

Stiernacken führte seine Soldaten in eine riesige Kalksteinhöhle, die unter einem Zedernwald verborgen war. Er befahl seinen Männern, daß sie sich hinlegen und es sich bequem machen sollten. Dann sprach er eine Zauberformel des Old Magick, durch die das gesamte Heer in Schlaf versetzt wurde. Als dies geschehen war, befahl Harald, den Eingang der Höhle zu verschließen. Und so schliefen und schliefen die Berserker bis auf den heutigen Tag.

So lautete die Geschichte, die Haldemar Vitello erzählte, während sie in den Wald von Rauhland ritten. Und Vitello war sehr erstaunt und fragte, wie der Krieg zwischen den Monogothen und den Vanir ausgegangen sei. Haldemar erzählte ihm, daß diese überlegenen Krieger sich trotz ihrer scheinbaren Zähigkeit als anfällig für die Krankheiten der Zivilisation erwiesen. Eine Epidemie der Maul-und-Klauen-Seuche rottete die Monogothen bis auf den letzten Mann aus, und die Vanir konnten sich bald wieder auf ihrer Welt ausbreiten.

»Und die Schädelbrecher-Brigade?«

»Sie schlafen immer noch«, sagte Haldemar. »Sie sind genau die Soldaten, die wir brauchen.«

Im Wald hörte man das Rascheln kleiner Tiere und Vogelstimmen. Fahles Sonnenlicht schimmerte durch das Gewirr der Zweige. Vitello konnte den durchdringenden Schrei des Moviolavogels hören, eines Bewohners der Baumwipfel, dessen Ruf wie »Ida Lupino, Ida Lupino« klang. Haldemar ritt neben Vitello, und mehrere Angehörige der königlichen Leibwache folgten dichtauf. Bald kamen sie zu einer Lichtung, und auf der Lichtung stand ein hochgewachsener Mann, der ganz in Grün gekleidet war. Das war der alte Feistfuß, der Bewacher des schlafenden Heeres.

»Sie sind dort drüben«, sagte Feistfuß und strich sich sein rotbraunes Haar aus der Stirn. Seine Augen funkelten.

Der ursprüngliche Schlafplatz der Brigade in der riesigen Kalksteinhöhle hatte aufgegeben werden müssen, als Feistfuß Risse im Gestein entdeckt hatte, durch die Kalkwasser auf die Soldaten herabrieselte und sie mit Kalkstein zu ummanteln drohte. Sie umzulagern hatte sich als schwierig erwiesen. Es gab keine Transportunternehmen auf Vanir. Feistfuß hatte sich an Fafnir, den Dämonengnom, und sein Volk gewandt. Die Zwerge schafften es, die schlafenden Soldaten ohne größeren Schaden hinaus auf den Waldboden zu tragen. Lediglich Edgar Blautöter fiel ihnen versehentlich in eine Schlucht.

Feistfuß schickte dann eine Petition an Hrojod Dugelnas, den Baumeister, und bat, daß dieser hölzerne Schutzdächer bauen solle, beschriftet mit Runen von großer Zauberkraft. Dugelnas war einverstanden, doch er wurde getötet, als er in Snaak eine Kneipe ausraubte. Sein Sohn Bijohn Rundschläger, der Gehilfe des Baumeisters, war aus unbekannten Gründen in den Süden gegangen und nie zurückgekehrt. Und so blieb Feistfuß nichts anderes übrig, als seine Soldaten auf dem lehmigen Waldboden schlafen zu lassen. Um sie vor den Waldratten zu schützen, benutzte Feistfuß eine Meute Terrier. Zwei Pfiffe seiner silbernen Pfeife, die er ständig um den Hals hängen hatte, schickten die Hunde an die Arbeit; ein einzelner Pfiff, und sie kehrten zu ihren Freßnäpfen zurück. Nach drei weiteren Pfiffen tauchte ein

Schwarm von Chichi-Würmern auf; die sich verteilten und alle Häufchen fraßen, die die Terrier hinterlassen hatten. So herrschte ein natürliches Gleichgewicht, und alles blieb sauber und hygienisch.

Wenn die Tagesarbeit erledigt war, pflegte Feistfuß kleine Lieder zu dichten, wie es die Art der Vanir ist. Eines seiner Lieblingslieder lautete:

Mein Name ist Feistfuß.

Ich töte Menschen.

Ich liebe Frauen mit großen Titten.

Mein Zahn tut weh.

Mein Name ist Feistfuß.

Damit die Berserker in der Schlacht eingesetzt werden konnten, mußten sie zunächst einmal aus ihrem langen Schlaf geweckt werden. Es gab ein Zauberwort, daß dieses bewirken sollte. Dieses Wort war sehr alt und wurde von Oberbarde zu Oberbarde weitergereicht. Es darf in dieser Stelle nicht genannt werden, denn auch wenn seine Macht durch eine fehlerhafte Aussprache geschwächt ist, kann es doch noch aus dreißig Fuß Entfernung eine Bildröhre zum Platzen bringen.

Der Oberbarde trat vor und intonierte das Wort, doch ohne Ergebnis. Die schlafenden Krieger rührten sich nicht.

König Haldemar war verzweifelt über diesen Gang der Dinge. Er verlangte nach einem Trinkhorn, um sich vor Kummer fürchterlich zu besaufen. Doch Vitello bat ihn, noch zu warten, ging und nahm mehrere der schlafenden Gestalten in Augenschein.

Dann richtete er sich auf und sagte: »Haldemar, es ist noch nicht alles verloren.«

»Wie das?« sprach Haldemar. »Denn dieses sind die Männer, auf die ich zählte, um über den schurkischen Dramokles zu ob-siegen.«

»Und so soll es sein«, sagte Vitello. »Eine Kleinigkeit nur ist es, die diese Männer festhält im Reich des tiefen Schlafes.

Schaut, o König, wie ihre Ohren, die so lange auf dem Waldes-grunde ruhten, ganz vollgestopft sind mit Moos, kleinen Stein-chen, Kiefernadeln und dergleichen mehr. Darum ist es diesen Männern ganz und gar unmöglich, den Befehl zum Aufwachen zu vernehmen.«

»Fürwahr, so ist es«, sagte Haldemar, während er sich bückte, um selbst nachzuschauen. »Dies soll sofort in Ordnung gebracht werden. Wir werden an unsere Begleiter kleine Spatel austeilten, obwohl auch Suppenlöffel vermutlich diesen Zweck erfüllen. Und dann werden wir uns einen Zugang zum Gehör der Schläfer gra-ben.«

»Dazu würde ich Euch nicht raten«, sagte Vitello. »Mit solch rohen Instrumenten beschädigt Ihr womöglich das Innenohr o-der gar das Gehirn. Was Ihr braucht, ist ein guter Ultraschall-Reiniger.«

»So etwas besitzen wir leider nicht«, sagte Haldemar.

»Ihr könntet welche mieten«, sagte Vitello, »und zwar zu ei-nem sehr günstigen Preis, wenn Ihr bedenkt, was ein guter Krie-ger kostet, der sich auf Kommando in einen Berserker verwand-eln kann.«

Ultraschallreiniger und andere Gerätschaften wurden eilig von Hoover XII herbeigeschafft, einem in der Nähe gelegenen Plane-ten, der sich auf die Herstellung von Reinigungsgeräten speziali-siert hatte. Dann wurden die Berserker von Lehm, abgestorbe-nen Zweigen, Walderde und kleinen Pflanzen befreit. Mit Hilfe von Desinfektionsmitteln wurden alle Spuren der Holländischen Ulmenkrankheit und auch Rüsselkäfereier entfernt. Als das Zau-berwort zum zweiten Mal gesprochen wurde, gab es keine Schwierigkeiten. Und so öffneten die tödlichsten Krieger der al-

ten Zeit einer nach dem anderen die Augen, kratzten sich im verfilzten Haar, schauten sich verblüfft um und riefen: »Na, also so was!«

Baron John, Herrscher von Crimsole hatte einen Hof, der ganz in Rot angestrichen war. Baron John war, genau wie sein Bruder Dramokles, eigentlich ein König. Aber John ließ sich von allen Baron des Karmesinhofes nennen. Irving Bedizened, sein Public-Relations-Mann, hatte ihm dazu geraten, weil sich so angeblich Johns Popularität steigern ließe. Damals war John von dieser Idee sehr angetan gewesen, und es hatte ihm gefallen, Briefe zu bekommen, die an den Baron des Karmesinhofes adressiert waren. Doch nun langweilte ihn die ganze Sache, niemand war interessiert oder wenigstens amüsiert, und Bedizened war immer gerade in einer Besprechung, wenn John anrief.

Als er von Glorm zurückkehrte, hatte John erfahren, daß seine Frau Anne gerade die militärischen Anlagen auf Whey, einem der fünf Monde Crimsoles, inspizierte. Er entschied, daß keine Zeit zu verlieren war. John rief seine Kommandeure zusammen und schilderte ihnen kurz die Lage. Dramokles mußte gestoppt und das befreundete Lekk geschützt werden. Seine Kommandeure waren völlig einer Meinung mit ihm.

John handelte, ohne zu zögern. Er befahl seinem besten Taktiker, Colonel Dirkenfast, unverzüglich mit dreißigtausend Robotersoldaten den hart bedrängten Städten Lekks Beistand zu leisten. Dirkenfast verlud seine Soldaten in Transporter und brach auf. Diese Soldaten waren vor ihrem Umbau in der Soldatenfabrik von Antigone Delta-Null-Farmarbeiter gewesen. Sie waren klein und stämmig, mit eingebauten Eggen und Kornschwingen, die im Nahkampf verheerende Schäden anrichten konnten. Die Delta-Null-Roboter waren gute Kämpfer, trotz ihrer Angewohnheit, Gemüse zu pflücken, wo immer sie welches fanden, und es dann sofort in tiefgefrorenen V8-Gemüsesaft zu verwandeln.

Dirkenfast landete seine Truppen in der Nähe des Südeingangs zum Paß der Sauren Gesichter. Ihre Tarnung bestand aus Espenzweigen, die eigens für diesen Zweck mitgebracht worden waren. Noch ehe Treibstoffdepots eingerichtet waren, schickte Dirkenfast Spähtrupps nach Norden und Nordwesten. Die Delta

Nulls rückten durch die Ebene von Unglaze in Richtung Rivington's Cairn vor, wo sich Rux' Nachschublager befand. Sie gelangten unentdeckt durch Rux' Postenkette und trafen auf keinerlei Widerstand, bis sie die buschbewachsenen Hügel südwestlich von Ubbermann Falls erreichten. Sie überrannten mehrere Wachposten, und Dirkenfast folgte ihnen in kurzem Abstand mit seiner Hauptstreitmacht. Es sah so aus, als ließe sich Rux' Stellung trotz ihrer günstigen Lage hinter der einzigen Sanddüne Lekks im ersten Ansturm nehmen. Es brauchte Zeit, die Mark IVs auf Verteidigung umzuprogrammieren, und Zeit hatte Rux nicht mehr.

Doch dann kam es zu einem jener Zwischenfälle, wie sie sich in der Verwirrung und Unsicherheit der Schlacht immer wieder ereignen. Gerade als Dirkenfast mit seiner Hauptstreitmacht zum Angriff übergehen wollte, erschien am Himmel ein greller Blitz, und ein tiefes Donnergerollen war zu hören, das von einem Punkt zu kommen schien, der mehrere hundert Yards vor Dirkenfasts Truppe lag, in der Nähe der Moräne des Kronstadt-Gletschers. Es war ein schwieriges Gelände, ideal für einen Hinterhalt. Deshalb schickte Dirkenfast Unteroffizier DBX23 voraus, um die Lage zu erkunden.

Der Roboter überquerte eine niedrige Brücke, kam an einem Zedernwäldchen vorbei und entdeckte in einer kleinen Senke eine junge Frau, die in einem Liegestuhl saß und ein Buch las. Sie war blond und hatte grüne Augen. (»Sie war recht attraktiv«, sagte DBX23 später bei seiner Vernehmung, »wenn man ein Auge für Menschenfrauen hat.«)

»Haben Sie eben dieses donnernde Geräusch gehört?« fragte DBX23 die Frau.

»Es zieht wohl ein Gewitter auf«, sagte die Frau.

»Und der Lichtblitz?«

»Den habe ich nicht gesehen.«

»Es war aber einer da, wissen Sie«, sagte DBX23.

»Bei einem Gewitter blitzt es ja meistens, bevor es donnert«, sagte die Frau.

»Ja, da haben Sie wohl recht«, sagte DBX23 und kehrte zu seiner Truppe zurück.

Über seinen Bericht wurde länger als eine Stunde erregt diskutiert, bis ein Cyberpathologe erkannte, daß es sich um eine Roboter-Halluzination handelte. Ein weitere Patrouille fand keine Spur von der Frau. Dirkenfast befahl seinen Robotern anzugreifen. Doch die Verzögerung hatte Rux Gelegenheit gegeben, seine Mark IVs umzuprogrammieren und in Stellung gehen zu lassen. Sie hielten Dirkenfasts Angriff stand, und die Möglichkeit für einen schnellen Sieg Crimsoles war vertan. Immerhin, es war ein unerwarteter Rückschlag für Dramokles' Truppen, und Rux' Roboter befanden sich in einer schwierigen Lage.

John war zufrieden, als er den Bericht erhielt. Er hielt es für einen ganz guten Anfang. Als Anne zurückkehrte, erzählte er ihr stolz, was er getan hatte. Zu seiner Überraschung, wurde sie wütend.

»Du hast Truppen gegen Dramokles in Marsch gesetzt? Ohne mich wenigstens vorher um Rat zu fragen? John, du bist ein Idiot.«

»Aber es war die einzige Möglichkeit in der augenblicklichen Situation.«

»Welche Situation? Hat Dramokles dich angegriffen oder dir irgend etwas weggenommen?«

»Nein. Aber Aardvark und Lekk...«

»... haben nichts mit dir zu tun.«

»Mein Schatz, du überraschst mich. Sie sind unsere Freunde, unsere Verbündeten. Dramokles hat den Frieden gebrochen, sein Treuebruch ist unerträglich, er ist eine Bedrohung für uns alle. Ich habe völlig richtig gehandelt.«

»Ich rede nicht von richtig oder falsch«, sagte Anne. »Ich rede vom Geschäft. Wie kommst du auf die Idee, daß wir uns einen Krieg leisten können?«

John war für einen Moment sprachlos. In diesem Augenblick mochte er Anne noch weniger als sonst. Als sie geheiratet hatten, war ihm ihre Mitgift, bestehend aus einem fruchtbaren Mond und einer Million goldener Hexennüsse, hochwillkommen gewesen. Ihre Offenheit war damals erfrischend gewesen. Nun, nachdem die Hexennüsse ausgegeben waren und der Mond dank der Unfähigkeit von Johns Kumpanen verödet war, erschien ihm Anne nicht mehr als besonders gute Partie. Sie war eine große, dünne, hakennasige Blondine und hatte Haare auf den Zähnen wie eine alte Hexe.

»Bei einem Krieg«, erläuterte er ihr, »geht es nicht darum, ob man ihn sich leisten kann oder nicht. Der Krieg ist wie eine Naturerscheinung. Er passiert einfach.«

»In diesem Fall«, sagte Anne, »ist er passiert, weil du Truppen nach Lekk geschickt hast. Ist das etwa eine Naturerscheinung? John, wir können uns einfach keinen Krieg leisten. Muß ich dich erst erinnern, wie katastrophal dieses Jahr gewesen ist? Erst die Hungersnot in Blore und dann die Überschwemmung am unteren Stuntx.«

»Erschreckend, aber die Königliche Versicherungsgesellschaft von Crimsole ist doch für den Schaden aufgekommen.«

»Ja. Aber da uns die Versicherung gehört, müssen wir den Verlust tragen.«

»Dann machen wir eben einen Verlust«, sagte John. »Wir werden ihn amortisieren, oder wie man das nennt. Dreißigtausend Roboter auf Lekk können doch nicht soviel kosten.«

»Tu was du willst«, sagte Anne. »Aber denke an diese Unterhaltung, wenn wir bankrott gehen.«

»Du übertreibst doch gewiß«, sagte John. »Wie kann ein Planet bankrott gehen?«

»Ein König kann bankrott gehen, wenn er kein Geld mehr hat und auch keines mehr bekommen kann, wie es dir bald geschehen wird.«

John dachte darüber nach. »Vielleicht sollten wir besser die Steuern erhöhen.«

»Das Volk steht jetzt schon kurz vor einer Rebellion«, sagte Anne. »Eine weitere Steuererhöhung, und sie steigen auf die Barrikaden.«

»Wir werden ihre Revolte mit unseren Robottruppen niederschlagen.«

»Natürlich. Aber auf diese Weise verlieren wir noch mehr Einnahmen.«

»Wie kommst du auf diese Rechnung?«

»Wir verlieren das Geld, das unsere Untertanen nicht bezahlen, während sie revoltieren, und wir verlieren das Geld, das uns die Niederschlagung der Revolte kostet.«

»Nun... dann drucken wir eben mehr Geld.«

Anne erinnerte ihn, nicht zum ersten Male, daran, daß schon ganze Zivilisationen zusammengebrochen waren, weil sie ihre Währung entwertet hatten. John begriff nicht – es war sein Plan und deshalb schien es nur logisch, daß er soviel Geld haben konnte, wie er wollte, aber schließlich gab er zähneknirschend klein bei.

»Es ist mir egal, wieviel es kostet«, sagte er. »Ich mußte etwas wegen Dramokles unternehmen, und es ist mir egal, wenn ich deswegen bankrott gehe. Außerdem geht es ja auch um meine Freundschaft mit Snint.«

»Snint! Dieser hinterhältige Kerl!«

John nickte bekümmert. Seit seine Truppen auf Lekk gelandet waren, waren die Lekkianischen Verbände zusehends geschrumpft. Snint behauptete, daß sie sich lediglich neu sammelten, aber es sah ganz so aus, als seien sie auf den Feldern, um die Herbsterte einzubringen. Snint besaß sogar die Unverfro-

renheit, daß sein Volk vor allem Geld brauchte, damit es sich eine eigene Robotarmee leisten konnte. Wenn John es statt dessen vorziehe, seine eigenen Truppen zu schicken, dürfe er sich nicht wundern, wenn man ihnen dann auch das Kämpfen überlasse.

»Snint ist kein Dummkopf«, sagte Anne. »Meine Spione berichten, daß er Dramokles noch immer freundschaftliche Postkarten schickt. Er möchte in jedem Fall profitieren, egal wie die Angelegenheit sich entwickelt.«

»Ich habe genug gehört«, sagte John. »Du erwartest doch wohl nicht von mir, daß ich meine Soldaten zurückhole und die ganze Sache abblase!«

»Etwas so Vernünftiges würde ich von dir niemals erwarten. Aber wenn du schon unbedingt Krieg führen willst, müssen wir wenigstens sparsam sein.«

»Wie meinst du das?«

»Du wirst dir dieses Jahr nichts mehr zum Anziehen kaufen.

Keine neuen Raumschiffe mehr, keine terranischen Zigarren...«

»Na, nun erlaube mal...«

»...keine Urlaubsreisen, keine Essen in teuren Restaurants.«

Johns rundes Gesicht wurde nachdenklich. Zum ersten Mal wurde ihm wirklich klar, was Krieg bedeutete.

»Es ist eine schwierige Situation«, sagte er. »Ich muß darüber nachdenken.«

»Ich werde darüber nachdenken«, sagte Anne. John wußte, daß sie nun mit ihren Ratgebern darüber sprechen würde – mit Yopi, dem Friseur, Maureen, dem Kindermädchen, Sebastian, dem Gärtner, und Gigi, der Ficelle.

»Wir sehen uns beim Abendessen«, sagte Anne und wandte sich zum Gehen.

»Ja, mein Liebling«, sagte John und streckte hinter ihrem sich entfernenden Rücken die Zunge heraus.

»Und laß das gefälligst«, sagte sie, als sie schon draußen auf dem Flur war.

Es vergingen einige Tage, ehe Dramokles auf Johns bewaffnete Intervention auf Lekk reagierte, doch als er es dann tat, war seine Reaktion geschickt und ziemlich grausam. Mit der ihm eigenen Schläue versetzte er John und Anne einen sehr persönlichen Hieb. Es ging um das Interplanetare Wohltätigkeitsdinner, das alljährlich von der Glorm Broadcasting Company auf dem Restaurant-Planetoiden Uffizi veranstaltet wurde. Dort wurden Preise verliehen für den Besten König des Jahres, die Beste Königin des Jahres, et cetera. Es war das wichtigste Ereignis in diesem Teil der Galaxis. Indem er all seinen Einfluß und nicht unbeachtliche Bestechungssummen einsetzte, schaffte es Dramokles, daß John und Anne ihre Mitgliedschaft verloren und von der Feier ausgeschlossen wurden. Als Grund wurde Aggression gegen einen Herrscherkollegen angeben. John war außer sich vor Zorn, aber er konnte nichts dagegen unternehmen.

Und das blieb nicht sein einziger Ärger. Bis zu diesem Zeitpunkt war die Glorm Broadcasting Company bei ihrer Berichterstattung über Crimsole stets recht wohlwollend gewesen. Doch nun gab es einige personelle Umbesetzungen im Management und eine abrupte Änderung der politischen Linie. Das neue GBC-Management entschied, daß Johns Intervention auf Lekk moralisch nicht zu vertreten war. John befand sich nun in der Position, daß er einen teuren Krieg führte, der ihm nichts einbrachte, außer schlechter Publicity. Er beklagte sich darüber bei Irving Bedizened.

Bedizened willigte ein, sich mit ihm im Sortilege Club zu treffen, um über die Sache zu reden. Der Club war eine schwach beleuchtete Cocktailbar, in einer Weise möbliert, daß Humphrey Bogart sich darin wie zu Hause gefühlt hätte. Guy Fawkes und seine Rhythmusbanditen spielten kühlen Jazz mit einer Menge Saxophon-Arpeggios. Bedizened war bereits da. Er saß in einer ledergepolsterten Sitzecke, vor sich einen Scotch mit Soda. Er war ein kleiner, dünner Mann mit einer spitzen Nase, der cremefarbene Hosen, ein Hawaiihemd, eine goldene Halskette und Hu-

araches trug. Er mochte es, wenn die Leute ihn Joe Hollywood nannten, aber nur seine Angestellten taten das.

John bestellte einen eisgekühlten Daiquiri und kam ohne Umschweife zur Sache. »Warum stürzt sich die GBC auf mich? Dramokles hat schließlich damit angefangen, Truppen nach Aardvark zu schicken.«

»Das ist etwas anderes«, sagte Bedizened. »Dramokles ist lediglich seiner Bestimmung gefolgt, und das war ein nobler, wenn auch fehlgeleiteter Beweggrund. Während Sie ausschließlich aus Verärgerung und kleinlichem Neid heraus gehandelt haben. So jedenfalls sehen es die GBC-Direktoren.«

»Das ist nicht fair«, sagte John.

»Es kommt noch schlimmer«, sagte Bedizened. »Machen Sie sich darauf gefaßt, daß Ihre Fernsehshow abgesetzt wird.«

Johns Fernsehshow »Der Kommentar aus dem Karmesinhof« hatte auf den Hiesigen Planeten eine bescheidene, aber treue Zuschauergemeinde. Sie lief jetzt seit fünf Jahren, und es war davon die Rede gewesen, daß sie ab der nächsten Saison sogar vom Galaktischen Fernsehen ausgestrahlt werden sollte.

»Vorurteile!« rief John aus.

Bedizened schüttelte den Kopf. »Showbusiness. Sie brauchen die Sendezeit für eine neue Sendung.«

»Was für eine Sendung?«

»Der Todeskampf Lekks«, eine zwanzigteilige Dokumentation.«

John verschluckte sich beinahe an seinem Drink. »Verdammt noch mal, jetzt habe ich endgültig genug. Lekks Todeskampf ist schon so gut wie beendet, weil ich nämlich meine Truppen sofort abziehe, egal wie sehr ich dabei mein Gesicht verliere.«

Bedizened runzelte die Stirn und zwickte sich in die Nase. »Damit hätte ich es an Ihrer Stelle nicht so eilig.«

»Warum nicht? Ich dachte, alle wären dann zufrieden.«

»So einfach ist das nicht«, sagte Bedizened. »Ich werde Ihnen jetzt etwas Vertrauliches mitteilen. Ich habe gestern mit meinem Freund Sydney Skylark gesprochen. Das neue Management hat ihn als Produzenten für GBC angeheuert, deshalb weiß er, was sich oben tut. Sydney erzählte mir, daß er den Eindruck hat, die GBC will, daß dieser Krieg noch eine Zeitlang weitergeht. Sie hatten schon lange keinen guten Krieg mehr, über den sie berichten konnten.«

John sah ihn zornig an. »Sie werden dabei aber auf mich und meine Truppen verzichten müssen. Sie können doch nicht von mir erwarten, daß ich weiterkämpfe, wo ich doch nichts davon habe, außer kaputten Robotern, abgesetzten Fernsehsendungen, Krach mit meiner Frau und Kritik von allen Seiten. Und oben-drein wurde ich auch noch von der Gästeliste des Interplanetaren Wohltätigkeitsdinner gestrichen. Vergessen Sie's, Irving, ich mache Schluß mit diesem Krieg, ein für allemal.«

John stand auf.

»Setzen Sie sich«, sagte Bedizened. John setzte sich. »Es führt zu nichts, wenn Sie den Krieg jetzt beenden. Wie schon gesagt, der GBC gefällt dieser Krieg, und sie möchte, daß er weitergeht. Sydney sagte mir, daß sich vielleicht für Sie etwas arrangieren ließe, wenn Sie sich kooperationsbereit zeigen. Nicht offiziell, natürlich, aber ich kenne Sydney Skylark schon mein ganzes Leben und weiß, daß ich ihm trauen kann.«

»Was ist es für ein Geschäft?« fragte John.

»Es ist kein *Geschäft*«, sagte Bedizened. »Offiziell weiß ich von nichts. Aber Skylark hat durchblicken lassen, daß sie sich erkenntlich zeigen werden, wenn dieser Krieg noch eine Weile dauert.«

»Wie?«

»Indem Sie rehabilitiert werden, sobald das öffentliche Interesse in Lekk etwas nachgelassen hat.«

»Wie wollen sie mich denn rehabilitieren?«

»Sie werden eine Fernsehdokumentation drehen über Sie als verkannten gesellschaftlichen Reformers, schwach aber liebenswert, einen sympathischen aber unrealistischen Idealisten, eine Art William Blake ohne Talent.«

»Aber es ist alles Dramokles' Schuld! Warum wird er nicht verantwortlich gemacht?«

»Wenn Sie ehrlich sind, müssen Sie zugeben, daß Dramokles ein sympathischerer Typ ist als Sie. Trotzdem, seien Sie unbesorgt, Sie werden bei dieser Sache am Ende gut dastehen.«

»Also sollte ich mit dem Krieg auf Lekk weitermachen?«

Bedizened leerte seinen Drink und zündete sich eine dünne Panatela an. »Natürlich liegt das ganz bei Ihnen. Vielleicht bekommen Sie dann sogar Ihre Show zurück.«

»Ich werde darüber nachdenken. Übrigens, wer sind eigentlich die neuen Leute bei GBC?«

»Eine Gruppe, die sich Tlaloc Inc. nennt.«

»Noch nie gehört«, sagte John.

Schloß Ultragnolle war das Hauptquartier für die Führung des Lekkanischen Krieges, und im Kriegszimmer liefen alle Fäden zusammen. Es war ein großer Raum, angefüllt mit Schaltpulten, Datenbanken und Bildschirmen. Uniformierte Männer und Frauen saßen an den Konsolen und drückten Knöpfe. Das Licht war gedämpft, Maschinen summten, und man merkte, daß hier schwere Arbeit geleistet wurde. Dramokles liebte diesen Raum.

Tag und Nacht wimmelte das Schloß von Leuten, die mit eiligen Pflichten hierhin und dorthin rannten. In der Nähe des Kriegszimmers hatten mehrere neue Restaurants eröffnet, damit die Leute, die den Krieg führten, Zeit sparten. Dramokles aß für gewöhnlich in der Hellenischen Palast-Snackbar. Besonders schätzte er dort das rote Texas-Riesen-Hotdog mit Chilli, Zwiebeln und Käse, das Essen für Helden. Als er an diesem Tag zur Snackbar kam, war sie wegen Reparatur geschlossen.

Was gab es in einer Snackbar zu reparieren? Gestern hatte es darin noch tadellos ausgesehen. Dramokles spielte mit dem Gedanken, sich zu beschweren oder, noch besser, dem Besitzer zu befehlen, sofort wieder zu öffnen, zur Hölle mit den Reparaturen – schließlich war Krieg! Aber er tat es nicht, denn er war stolz darauf, jetzt, in Zeiten der Gefahr, nicht mehr zu sein als alle anderen. »Ich bin auch nur einer von euch« hatte er gestern noch seinem Stab erklärt. »Ich tue meine Pflicht, wie ihr alle. Mein Job ist es eben, die ganze Sache zu leiten, also was soll's? Deshalb bin ich auch nicht wichtiger als ihr, auch wenn das vielleicht so scheinen mag. Das wichtigste ist, daß wir alle gemeinsam für unsere Freiheit kämpfen, für die Heimat, für Glorm!«

Dramokles entschied sich dafür, im Magen & Schwert Mittag zu essen, einem ziemlich anspruchsvollen Restaurant. Das M & S war, wie stets, überfüllt. Es handelte sich um einen langen, hufeisenförmigen Raum mit Kronleuchtern und einer Bar aus poliertem Holz. An den Wänden hingen große Spiegel, und eine leicht rotstichige Beleuchtung ließ die Gäste gesünder aussehen, als sie

waren. Kellner eilten mit Tablett hierhin und dorthin. Alle Tische waren besetzt.

»Wie lange wird es dauern?« fragte Dramokles den Ober.

»Ich glaube, da wird bereits ein Tisch frei, Sire«, sagte der Ober. Er winkte fast unmerklich mit dem Kinn. Vier beflissene Kellner räumten eilig einen Tisch ab.

»Ich möchte Sie wirklich nicht drängen«, sagte Dramokles zu den an diesem Tisch sitzenden Gästen.

»Aber nicht die Spur, Sire! Wir sind sowieso gerade mit dem Dessert fertig.«

»Aber das stimmt doch nicht«, sagte Dramokles. »Sie essen doch Zwiebelsuppe.«

»Bedaure, widersprechen zu müssen, Sire, aber ich esse immer Zwiebelsuppe zum Dessert. Jeff hier nimmt als Dessert immer Pate Maison. Das ist eine Angewohnheit, die wir uns in chinesischen Restaurants zugelegt haben.«

Dramokles wußte, daß sie das nur ihm zuliebe sagten, damit er kein schlechtes Gewissen hatte. Sie mußten das nicht tun. Aber natürlich hätte er sie davon niemals überzeugen können. Und vielleicht hatten sie auch recht. Er setzte sich und bestellte Hummersuppe und Austern.

Der Krieg auf Lekk lief nicht gut. Dramokles hatte sich einen schnellen Sieg über Snints unbedeutendes Heer erhofft. Dann hätten Johns Roboter in einem Überraschungsangriff beinahe seine Truppen überwältigt. Rux war es gelungen, die Front zu stabilisieren, aber die Kampfmoral bei den glormischen Soldaten war schlecht. Den Robotern schien ein Analog der Unsicherheit zu schaffen zu machen.

Andererseits reagierte das Volk von Glorm gut auf den Krieg. Darum hatte Max sich gekümmert. Seine Artikelserie in den Zeitungen, »Warum kämpfen wir?«, hatte über die großen Verschwörungen berichtet, von den Glorm bedroht sei. Max hatte ganze Schriftsteller-Teams angeheuert, die die einzelnen Punkte ausarbeiteten, und die GBC brachte das Material jeden Abend

zur besten Sendezeit. Die Bewohner Glorms erfuhren alles über die einzelnen Verschwörungen – wirtschaftliche, religiöse, rassische Gründe-, die sich im verborgenen zusammenbrauten.

Diese Art zu denken fand ein großes und bereitwilliges Publikum. Ein beträchtlicher Teil der Bevölkerung Glorms hatte schon immer geglaubt, daß Glorm Opfer einer großen interstellaren Verschwörung war. Ein anderer großer Teil der Glormer war an dieser Verschwörung beteiligt, beziehungsweise wurde dessen verdächtigt. Paranoides Denken war ein Grundmerkmal des glormischen Charakters – typisch, ein gutmütiges, fröhliches Äußeres, kombiniert mit einem selbstquälerischen, von Zweifeln und Furcht geplagten Inneren. Niemandem auf Glorm fiel es schwer, an Max' Theorie einer interstellaren Verschwörung zu glauben. Die meisten Leute sagten: »Ich habe es schon immer gewußt!« Und alle Glormer bekräftigten ihre Entschlossenheit, den glormischen Way of Life zu bewahren, koste es, was es wolle, und gegen jene vorzugehen, die heimlich seine Zerstörung planten.

Max trank mit Dramokles Kaffee. Er war begierig, seine neuesten Ergebnisse mit dem König zu besprechen. Dramokles war ein wenig besorgt um Max. Der PR-Mann schien allmählich an seine eigenen Theorien zu glauben.

»Ich habe jetzt endlich die Fakten, die wir brauchen. Ich habe Beweise für psychische Angriffe und telepathische Einflußnahme durch Aliens sowie für offene Subversion.«

Dramokles nickte und zündete sich eine Zigarette an.

»Es ist alles dokumentiert«, sagte Max. »Die Rolle der Geheimagenten. Ihr Programm der Provokation und Einschüchterung und ihre Mordpläne. Die mysteriöse Affäre Dr. Vinicki. Der katastrophale Einfluß von der Erde – die Carbonari, die Illuminati, die Tibetanischen Meister und nun der mächtigste von allen: Tlaloc.«

»Diesen Namen höre ich zum ersten Mal«, sagte Dramokles.

»Sie werden ihn von jetzt an oft hören. Tlaloc ist unser eigentlicher Feind. Er und seine Agenten planen, den Großteil unserer

Bevölkerung zu vernichten, damit sie Glorm beherrschen und die Überlebenden zu widerwärtigen sexuellen Praktiken und Teufelsanbetung zwingen können. Tlaloc selbst ist kein gewöhnlicher Mensch; er ist ein Magier mit gefährlichen Zauberkraften.«

»Jaa«, sagte Dramokles. »Sehr gut.«

»Tlaloc wartet schon seit langer Zeit, seit Jahrhunderten. Er umkreist unseren Planeten in einem unsichtbaren Raumschiff und wartet darauf, daß unsere technische Entwicklung einen Stand erreicht, wo wir es wert sind, von ihm beherrscht zu werden. Diesen Augenblick hält er nun für gekommen, und dieser Krieg jetzt ist nur der Anfang des letzten, des totalen Krieges.«

»In Ordnung, Max«, sagte Dramokles. »Es ist ein bißchen sehr blumig, aber ich finde, es klingt gut.«

Max schaute verblüfft drein. »Verzeihung, Sire? Jedes Wort von dem, was ich gerade erzählt habe, ist wahr.«

»Max, Sie und ich wissen beide, wie dieser Krieg begonnen hat. Ich habe ihn begonnen. Erinnern Sie sich?«

Max lächelte ein müdes, wissendes Lächeln. »Mein guter König, es ist weit komplizierter, als Sie glauben. Sie wurden dazu *beeinflußt*, den Krieg anzufangen. Von Tlaloc. Ich kann Ihnen Beweise dafür zeigen.«

Dramokles entschied, daß dies nicht der richtige Augenblick war, mit Max zu diskutieren.

»Okay, Max, wir sprechen später noch einmal darüber. Sie leisten großartige Arbeit. Fahren Sie damit fort, unser Volk aufzuklären und es gegen den gemeinsamen Feind zu einen.«

»Oh, das werde ich, Sire. Die Agenten von Tlaloc sind überall, infiltrieren und intrigieren. Aber eine Gruppe von loyalen Männern arbeitet für mich. Wir werden dieses Übel ausrotten.«

»Das ist gut, Max. Gehen Sie und zeigen Sie's ihnen.«

Max stand stramm und schlug die Hacken zusammen. Er preßte seine linke Hand auf sein Herz. Seine rechte Hand umklammerte seinen Gürtel. »Heil Dramokles!« rief er und ging.

Angeführt von Maxens Elitetruppe, schloß sich Glorms Bevölkerung mit großem Enthusiasmus dem Anti-Tlaloc-Kreuzzug an. Für die Universitäten wurden Handbücher gedruckt: *Tlalocismus: Die Entartete Philosophie*. Die Gymnasien benutzten die *Geschichte des Tlaloc*, und in den Grundschulen wurde die *Kleine Geschichte des Tlaloc* gelesen. Für Kinder im Vorschulalter gab es *Das Bilderbuch vom bösen Tlaloc*. Der große Bestseller des Jahres hieß *Meine fünf Jahre mit Tlaloc*, und der Film *Tlaloc – Mein Vater, Mein Ehemann!* wurde ein Kassensknüller.

Dramokles wußte nicht recht, was er von der ganzen Sache halten sollte. Durch Max' Industrie war das Volk von Glorm beschäftigt und zufrieden. Die Glormer mochten Verschwörungen, deshalb waren sie leicht zu regieren.

Er war nicht glücklich, als mit den Verhaftungen begonnen wurde, aber er sah ihre Notwendigkeit ein. Man kann keine Verschwörung haben, ohne daß Verschwörer festgenommen werden. Wenn es keine Verhaftungen gab, glaubte einem das Volk nicht. Er befahl Max, dafür zu sorgen, daß die Tlaloc-Agenten nur für die Dauer des Krieges in Haft blieben, und daß sie nicht mißhandelt wurden.

Dramokles glaubte, sich nun nicht mehr weiter mit dem Tlalocismus befassen zu müssen. Dann kam es zu dem Zwischenfall in Oenome Village.

Oenome Village lag in der fernen Provinz Surnigar, einer zerklüfteten Halbinsel in der Nordpolar-Region von Glorm. Es war fast siebentausend Herdules von Ultragnolle entfernt, und ein Teil dieser Strecke führte über die Fearinger Divide, welche die Halbinsel in zwei ungleiche Hälften spaltet, ehe sie sich abrupt nach Westen wendet und mit der Sarclekkianischen Ebene vereinigt. Das Dorf mit dem kleinen Hafen Fusmule war ein ruhiger Ort. Jeden Morgen fuhren die lustig bemalten Fischerboote hinaus und kehrten bei Sonnenuntergang wieder zurück. Ihr Fang bestand aus Spinnenhummern, Nerdfish, Frechtrahlen, Oligo-

ten, Nemser und manchmal dem sehr seltenen und wertvollen Glibbin.

Oenome war wichtig, denn am in der Nähe gelegenen Point Nefrärer gab es eine Raumflug-Kontrollstation. Es handelte sich dabei um eine wichtige Leitstelle für den interplanetaren und interstellaren Verkehr. Sie war an das Rechenzentrum in Lisi Sur-rengar angeschlossen, und es bestand eine direkte Verbindung zur Raketenbasis im zweihundert Svelti entfernten Numinor Head. Die Station am Point Nefrärer war außerordentlich wichtig, um einen Krieg im Weltraum von Glorm aus überwachen zu können. Darum war Dramokles ziemlich erschrocken, als er in der *Glorm Gazette* auf Seite eins folgenden Artikel las:

Schockierender Zwischenfall in Oenome Village!

Loyalität von Offizieren in Frage gestellt. Wem werden glormische Offiziere in einer Krise gehorchen – ihren Vorgesetzten, oder Tlaloc, jenem mysteriösen Wesen, dem angeblich eine wachsende Zahl von Menschen Loyalität geschworen hat? Jüngste Ereignisse haben diese Frage aufgeworfen.

In Oenome Village wurde heute Jakkiter Durr festgenommen, nachdem er sich durch die Veranstaltung von Liberalen-Treffen verdächtig gemacht hatte.

Die Ortspolizei durchsuchte Durrs Haus und fand große Mengen Tlalocianischer Literatur, versteckt in einem Billardtisch. Eine Durchsicht von Durrs privaten Aufzeichnungen ergab, daß Ortsansässige ihm unterschriebene Bittschreiben an Tlaloc ausgehändigt hatten. Einige Bittschreiben stammten von Offizieren der nahegelegenen Raumfahrt-Leitstelle. Durr befand sich außerdem im Besitz eines genauen Planes der Leitstelle.

Bei ihrer Vernehmung gestanden besagte Offiziere ihre Schuld ein und gaben an, sie seien von »einem fremdartigen Wesen hypnotisiert« und dann gezwun-

gen worden, »unaussprechlichen Orgien in einer Traumwelt beizuwohnen«, die man »ebenso real wie unreal« nennen könne.

Durr machte gegenüber der Polizei einige sensationelle Äußerungen. Er gab zu, ein Agent Tlalocs zu sein. Er behauptete, Tlaloc sei ihm mehrmals im Traum erschienen und habe ihm eine »unermeßlich reiche Belohnung« für seine Dienste versprochen. Durr fügte hinzu:

»Eine leidensvolle Zeit wird kommen. Tlaloc und seine Gefolgsleute werden sich bald zu erkennen geben. Wir alle werden vor der großen Wahl stehen, und wehe dem, der falsch wählt, denn er wird den Tod finden, während Tlaloc aber das ewige Leben bedeutet.«

Durr wird gegenwärtig noch weiter verhört und muß in Kürze mit einer Anklage rechnen.

Als er das las, staunte Dramokles nicht schlecht. Er war verwirrt. War also doch etwas an Max' Verschwörungstheorie? Existierte Tlaloc tatsächlich? Dramokles weigerte sich, diesen Gedanken weiter zu verfolgen. Das Leben war auch ohne Tlaloc schon schwierig genug. Er beschloß sich später damit zu befassen, wenn er Zeit hatte.

Während Vitellos Mission auf Vanir hatte sich Chuch in den Purpurpalast zurückgezogen, den sein Onkel ihm zur Verfügung gestellt hatte. Dieser Ort war auf Crimsole berühmt für seine Geschichte. Hierher waren die Grafen von Cromstitch gekommen, um die versprengten Reste der Armee von Elginwrath, dem Freiheitsstürmer, neu um sich zu scharen, was der Beginn einer sozialen Bewegung gewesen war, die heute als Stitivismus bekannt ist. Hier im Purpurpalast, oder genauer gesagt in den ehemaligen Gärten an seiner Westseite, war der Vertrag von Horging unterzeichnet worden. Dieser Vertrag hatte die sprachliche Eigenständigkeit der Sprecher der Dialekte Roemit und Alt-Tanth auf ewig festgeschrieben und so Clarence, den Herzog von Hraughtly, aller Macht beraubt. Es war ein schöner Palast mit hohen Zwiebeltürmen, umgeben von mächtigen Zinnen. Der Blick von den oberen Burgwällen auf den Fluß Dys und das Vorgebirge der Crossets war unvergleichlich.

Chuch amüsierte sich gerade im Keller in der Folterkammer, als eine knisternde Lautsprecherstimme sagte: »Ein Besucher am Tor.«

Der Prinz löste seinen Blick von der nackten jungen Frau, die auf das Streckbrett gefesselt war. »Wer kann das sein?« fragte er.

»Ich wette, es ist Vitello«, sagte die nackte junge Frau.

»Es ist Vitello«, fügte der Lautsprecher hinzu.

»Laß ihn herein«, sagte Chuch. »Was dich betrifft«, sagte er zu der nackten jungen Dame, »glaube ich, daß du diese Sache nicht ernst genug nimmst. Du bist mir hilflos ausgeliefert, und ich werde dir große Schmerzen bereiten, darauf kannst du dich verlassen.«

»Oh, ich weiß, Lordschaft«, sagte die junge Frau. »Und zuerst war ich auch ziemlich erschrocken, als Baron John, dessen Geschenk an Sie ich bin, mir erklärte, daß mein Herr Chuch seine brutalen und sadistischen Triebe an mir befriedigen würde. Ich

bin zum ersten Mal in einer solchen Situation und wußte nicht recht, wie ich reagieren sollte, wenn Sie verstehen, was ich meine. Aber ich habe nachgedacht, während ich hier auf diesem Folterbrett lag. Ich finde es wirklich sehr romantisch, daß wir beide uns auf diese Weise begegnen. Und natürlich ist Ihr Interesse an mir für mich äußerst schmeichelhaft. Ich heiße übrigens Doris.«

»Frau«, sagte Chuch, »deine Vermutungen sind fantastisch und unhaltbar. Es besteht keinerlei Beziehung zwischen uns. Du bist für mich lediglich ein Haufen Fleisch, ein schmerzempfindliches Nichts mit Beinen, daß ich mißbrauchen und dann wegwerfen werde.«

»Ich finde es sehr aufregend, wenn Sie solche Sachen sagen«, sagte Doris.

»Das sollst du aber nicht aufregend finden.« brüllte Chuch. Dann sagte er etwas ruhiger: »Mir wäre am liebsten, wenn du überhaupt nicht reden würdest. Kannst du nicht einfach nur stöhnen?«

Doris stöhnte eifrig.

»Nein, nein, nicht wie eine Kuh«, sagte Chuch. »Man muß hören können, daß du Schmerz empfindest.«

»Das weiß ich. Aber Sire, es ist Ihnen bis jetzt noch nicht gelungen, mich wirklich Schmerz empfinden zu lassen. Obwohl ich nackt auf diesem Streckbrett liege, und meine verschiedenen Körperöffnungen Ihnen frei zugänglich sind...«

»Also wirklich!« Chuch zuckte zusammen.

»Ich wollte sagen, nicht einmal dieses Brett, auf dem ich wollüstig ausgestreckt bin, ist stramm genug gespannt, um mir Schmerz zu verursachen, wenn ich auch simuliere, so gut es geht. Mit dem Schmerz ist es irgendwie lustig...«

»Schmerz ist überhaupt nicht lustig«, sagte Chuch. »Er tut weh.«

»Ich weiß. Aber er ist auch aufregend. Wann fangen wir endlich mit den wirklich schlimmen Sachen an?«

»Ich fange damit an.« tobte Chuch. »Hier bestimme ich! Ich habe dir doch schon gesagt, daß das hier ausschließlich *meine* Show ist, und du...«

»Ja, ja«, sagte Doris und stöhnte, beziehungsweise muhte. »Wissen Sie, daß Sie richtig nett sind? Sie haben so etwas Jungenhaftes. Und ich mag es, wie Sie mit den Augen blinzeln, wenn Sie wütend sind.«

Chuch ging in der Folterkammer auf und ab und zündete sich mit zitternden Fingern eine Zigarette an. Diese verdammte Frau vermasselte alles. Warum konnte sie sich nicht so benehmen, wie man es von ihr erwartete?

In diesem Augenblick öffnete sich quietschend die Tür, und Vitello trat ein. Er trug eine Jagdkappe, in deren Schweißband fesch eine Bussardklaue steckte. Sein Wams war rotkehlcheneierblau, sein Schwertgürtel pastramirosa. Orange Stiefel aus Ganzerhaut, die aus einer ganz anderen Scheinwelt importiert war, vervollständigten den Gesamteindruck. Hulga und Fafnir waren bei ihm.

»Heda!« rief Vitello.

»Erspar mir deine heda's«, sagte Chuch. »Was hast du mir zu berichten?«

»Nun, Herr, der Lauf der Sterne ist unveränderlich, und, auf den kleinen Welten der Menschen, wechseln immerfort die Jahreszeiten; Frühling wird Sommer, Sommer wird Herbst.«

»Also wirklich, Vitello, erspare mir solche rhapsodischen Höhenflüge.«

Vitello lachte sich ins Fäustchen, denn er wußte, daß er im Augenblick unentbehrlich für Prinz Chuch war, denn der hätte sonst niemanden, mit dem er über seine Situation sprechen konnte.

»Sei dir da mal nicht so sicher«, sagte Chuch, der Vitellos Gedanken erraten hatte. »Dieser Ort ist voll von Dienern, die Tag und Nacht selbst meinem schlimmsten Gewimmer lauschen würden, wenn ich es ihnen befiehle.«

»Aber das würde Sie nicht befriedigen, Sire«, sagte Vitello. »Eine solche Wendung würde die Handlung des Romans nicht weiterbringen und in Ihrem Mund einen bitteren Geschmack hinterlassen.«

»Sie könnten mit *mir* reden«, sagte Doris sehnsüchtig.

»Zurück zum Geschäft«, sagte Chuch. »Vitello, kannst du einen Augenblick auf deine Possen verzichten und mir sagen, was es Neues gibt?«

»Ave, Sire, und die Neuigkeiten sind gut. Ich hatte bei Haldemar Erfolg. Er ist jetzt unser Verbündeter, Sire, und bereit, sich unserem Angriff auf Glorm anzuschließen.«

»Oh, das sind in der Tat gute Neuigkeiten!« rief Chuch. »Die Dinge entwickeln sich endlich zu meinen Gunsten! Etwas zu trinken! Darauf müssen wir anstoßen!«

Man brachte Alkohol, und Doris wurde losgebunden, damit sie mitfeiern konnte.

Chuch ließ ihr einen Bademantel bringen, da sie nackt entschieden zuviel Aufmerksamkeit erregte.

Einige Drinks später stürzte Baron John in die Kammer.

»Haldemar ist hier!« rief er.

»Das hat seine Richtigkeit«, sagte Chuch. »Er ist unser Verbündeter, Onkel.«

»Aber diese Männer, die er mitgebracht hat...«

»Sein Gefolge, zweifellos.«

»Es sind mindestens fünfzigtausend«, sagte John. »Sie sind ohne Erlaubnis auf meinem Planeten gelandet.«

Chuch wandte sich Vitello zu. »Hast du diesem Barbaren etwa erzählt, er könne seine Truppen einfach hier landen lassen?«

»Natürlich nicht! Ich war sehr dagegen. Aber was konnte ich tun? Haldemar bestand darauf, mich mit seiner Flotte nach Crimsole zu begleiten. Da es sich um Verbündete handelt, konn-

te ich sie nicht davon abhalten, zu landen. Es gelang mir immerhin, sie von der Hauptstadt fernzuhalten, indem ich ihnen riet, sie müßten unbedingt den Vergnügungspark in Fun City besuchen. Sie wissen ja, wie diese Barbaren sind.«

»Aber ich will sie nicht hierhaben«, sagte John. »Können wir uns nicht einfach bei ihnen bedanken, sie zu einem guten Diner einladen und sie dann nach Hause schicken, bis wir sie brauchen?«

In diesem Moment stürzte Anne herein, mit aschfahlem Gesicht. »Sie machen die ganze Gegend unsicher, trinken und belästigen Frauen! Ich habe sie für den Augenblick beruhigt, indem ich ihnen unbeschränkte Freifahrten auf der Berg- und Tal-Bahn einräumte. Aber ich weiß nicht, wie lange das noch gutgeht.«

Chuch sagte: »Onkel, es gibt nur eine Möglichkeit, sie von deinem Planeten wegzubekommen. Du mußt deine Schiffe für den Angriff auf Glorm bereit machen. Haldemar wird dir folgen.«

»Nein«, sagte Anne, »wir können es uns nicht einmal leisten, gegen Lekk zu kämpfen, von Glorm ganz zu schweigen.«

»Wenn ihr Glorm habt, werdet ihr reich sein«, sagte Chuch.

»Nein, ich will nicht«, erklärte Anne. »Der größte Teil des Profits würde für die Eroberungssteuer draufgehen. Außerdem will Haldemar Glorm vielleicht ganz für sich allein. Offen gesagt, ich glaube, niemand von uns wünscht sich Haldemar zum Nachbarn.«

Sie diskutierten heftig, und Doris servierte Tee und ging, um Zigaretten und Sandwiches zu besorgen. Gegen Abend plünderten Haldemars Soldaten die Randgebiete von Fun City. Ein ständiger Strom von Flüchtlingen ergoß sich aus der Stadt. Sie berichteten von blonden Berserkern in Tierhäuten, die Strandkörbe benutzten, ohne zu bezahlen, die Hotels und Restaurants unsicher machten, auf Motorrädern durch die Gegend rasten (denn die Vanir gingen niemals ohne ihre Motorräder irgendwohin) und sich unbeliebt machten, wo sie nur konnten. Von diesen Umständen getrieben, ließ John seine Flotte starten. Haldemar ge-

lang es, seine Männer zurück auf ihre Schiffe zu locken, indem er ihnen von der Beute erzählte, die sie erwartete. Bald darauf waren die beiden vereinigten Flotten im Weltraum und bereiteten sich auf die große Schlacht um Glorm vor.

Prinz Chuch schloß sich nicht sofort der vereinigten Flotte an. Es war auch keine Eile nötig, denn die Schiffe von Crimsole und Vanir brauchten ihre Zeit, um Aufstellung zu nehmen und die Schlachtpläne abzustimmen. Wenn diese langweilige Arbeit erledigt war, würde Chuch sich der Flotte mit seinen eigenen Soldaten anschließen, einer Schwadron Killer-Cyborgs, die er kürzlich zu einem günstigen Preis auf Antigone erstanden hatte. Dann würde der Spaß beginnen! In Gedanken sah Chuch sich bereits an der Spitze seiner Männer kämpfen, ein blutbeschmiertes Taschentuch um die Stirn gebunden. Er würde sich mit Flammenschwert und Vibratorkolben einen Weg durch Glorms zusammenbrechende Verteidigung bahnen und schließlich zu Schloß Ultragnolle vordringen. Dort würde er sich von Raum zu Raum, von Korridor zu Korridor durchkämpfen, bis er schließlich Dramokles Auge in Auge gegenüberstand. Ah, welch glorreicher Augenblick! Vor aller Augen würde Chuch Dramokles dank seiner überragenden Schwerttechnik besiegen. Dann würde er den König töten oder ihn lediglich mit verächtlicher Geste entwaffnen und sein Leben schonen. Es würde darauf ankommen, wie er sich in diesem Augenblick fühlte.

Die Tage vergingen, während die vereinigte Flotte die richtigen Drehungen und Kehren einübte. Vitello löste sein Versprechen ein und ging mit Hulga zu einem Rockkonzert in die berühmte Sligny Hall in Crimsole-Stadt. Es spielte eine lekkianische Band namens Nose Candy. Ihr Leadsänger behauptete, Jim Morrison zu sein, ein berühmter Rocksänger der Erde aus den sechziger Jahren. Die Geschichte, wieso er auf Crimsole Gigs gab, anstatt tot auf dem Pere-Lachaise-Friedhof in Paris zu liegen, ist zu lang, um hier näher auf sie einzugehen. Wer auch immer »Jim Morrison« war, seine Version von »Crystal Ship« wurde von Galba Davers, dem Musikkritiker der *Crimsole Times*, »einfach unnachahmlich« genannt. Hulga sagte, sie sei »einfach völlig von den Socken« gewesen. Das war das höchste Kompliment, daß sie zu vergeben hatte. Vitellos Ehe hatte also einen besseren Start, als ihr eher zufälliger Beginn vermuten ließ.

Fufnir wurde von einem gastfreundlichen Trollstamm Gastfreundschaft gewährt, der in den düsteren Hügeln von Crimsoles Nordprovinz Feare lebte. Sie tauschten Zaubersprüche aus und betranken sich und redeten über die guten alten Zeiten, als die Magie noch das Universum beherrschte und die Wissenschaft lediglich aus solider Geometrie und ein bißchen Physik bestand. Chuch versuchte, mit Doris' Folterung fortzufahren, aber es wollte ihm einfach keinen Spaß mehr machen, und das Mädchen war ihm dabei überhaupt keine Hilfe. Wenn sie nicht aufs Streckbrett gefesselt war, fegte Doris die Folterkammer aus, machte Gurken-Sandwiches, staubte die Porträts von Crimsoles ehemaligen Königen ab und schwatzte ununterbrochen. Chuch antwortete stets höflich, denn er wußte, daß es keine Entschuldigung für Mangel an guten Manieren war, ein Sadist zu sein. Aber war er überhaupt ein Sadist? Er dachte überhaupt nicht mehr an Schmerzen. Es machte ihm nun viel mehr Freude, Doris in häuslichen Dingen um Rat zu fragen. Etwa, warum er nie saubere Hemden hatte, oder, wo der Deckel des Senftöpfchens geblieben war. Obgleich er sich selbst deswegen verachtete, lebte Chuch in einem Wonnetaumel häuslichen Glücks.

Dann, plötzlich, war es vorbei. Baron John teilte ihm mit, daß die Flotten in zwölf Stunden nach Glorm abfliegen würden. Tod oder Ruhm erwartete sie, vielleicht auch irgend etwas anderes. Der Augenblick des Handelns war endlich da.

An seinem letzten Abend auf Crimsole gab Chuch für Doris eine Geburtstagsparty. Vitello und Hulga kamen vorbei, und Fufnir ließ sich von Feare einfliegen. Nach dem Dinner war es Zeit für die Geschenke.

Von Vitello bekam Doris ein Miniaturschloß aus Marzipan, in dessen vier Türmen vier teure Perlen steckten. Hulgas Geschenk war ein Papagei, der Verse aus Longfellows »Hiawatha« rezitieren konnte. Fufnir schenkte ihr ein altes Märchenbuch, mit dem Trollmütter Trollkinder zu erschrecken pflegten. Das erste Märchen begann so: »Eines Tages kam ein Trollkind, das seiner Mutter davongelaufen war, zu einer Lichtung, auf der Menschen gerade Babys kochten und lachten.«

Chuch hatte zwei Geschenke für Doris. Das erste war ein Kästchen mit Edelsteinen. Das zweite war die Freiheit – denn vor dem Gesetz war Doris noch immer eine Sklavin. Sie war als freie Bürgerin Aardvarks geboren worden, doch dann hatten Banditen sie geraubt und an Baron John verkauft. Da Anne ihm nicht erlaubte, das hübsche aardvarkianische Mädchen so zu benutzen, wie er sich das wünschte, hatte der Baron sie Chuch für dessen Ausschweifungen zur Verfügung gestellt mit der Überlegung, daß Freuden aus zweiter Hand immer noch besser sind als gar keine Freuden.

Doris' blaue Augen füllten sich mit Tränen, als sie das Freilassungszertifikat las. Dann öffnete sie das Schmuckkästchen, betrachtete die teuren Steine und war begeistert. Einem galt ihre besondere Aufmerksamkeit – ein einzelner Diamant in einer zarten Goldfassung.

»Herr«, sagte sie, »das sieht einem Verlobungsring verblüffend ähnlich.«

Chuch blickte finster, war aber sichtlich befriedigt. »Allerdings«, sagte er schroff.

»Darf ich dann hin und wieder so tun, als sei er als Verlobungsring gedacht gewesen?«

Chuch nagte an seinem Schnurrbart. Sein fahles Gesicht färbte sich rosa. »Doris«, sagte er, »du darfst so tun, als seiest du mit mir verlobt, und ich werde auch so tun.«

Sie dachte einen Augenblick nach. »Aber Herr, wäre dann denn nicht das, was wir vorgeben, wahr?«

»Und wenn das so wäre?« sagte Chuch, verlegen aber stolz auf sich selbst. »Aber Sorge dafür, daß saubere T-Shirts da sind, wenn ich zurückkomme, sonst blase ich die ganze Sache ab.«

Vitello, Hulga und Fufnir gratulierten dem glücklichen jungen Paar. Dann war es Zeit, sich der Flotte anzuschließen.

Drusilla und Rufus trafen sich auf Anastagon, einem Planetoiden, der zwischen Glorm und Druth lag. Anastagon hatte einst dem verrückten König Bidocq von Druth gehört, der sich dort eine Jagdhütte hatte bauen lassen, aber nie dazu gekommen war, den Planetoiden mit Tieren und Sauerstoff auszustatten. Mit Ausnahme der Jagdhütte besaß Anastagon keine Atmosphäre. Der kleine Planetoid hatte noch eine andere Besonderheit: er war unsichtbar. Bidocq hatte Anastagon mit Nondetecto anstreichen lassen, einem Produkt der Alten Wissenschaften der Erde, das alle Strahlen des sichtbaren Spektrums umlenkte und außerdem wasserfest war. An vielen Stellen war die Farbe inzwischen abgeblättert. Vom Weltraum aus gesehen, wirkte Anastagon wie kleine Inselchen aus Vulkangestein, die scheinbar zusammenhanglos im All schwebten.

Rufus war bereits da, als Drusilla eintraf. Er liebte Anastagon, denn hier bewahrte er seine Zinnsoldaten-Sammlung auf, die größte in der Galaxis. Im Augenblick war er gerade dabei, auf dem Küchenfußboden die Schlacht von Waterloo zu rekonstruieren.

Kommandeur Rufus war in vielerlei Hinsicht ein typisches Produkt der Kriegsakademie auf Antigone. Er war tapfer, loyal, unkompliziert, vielleicht sogar ein bißchen einfältig. Bei seinen Soldaten, von denen er verehrt wurde, war seine Liebe zum Detail wohlbekannt. Sie sagten über Rufus, er sei imstande, auf der Schneide eines Palimpar Staub zu entdecken. Unter seinen Offizieren machte der Witz die Runde, daß Rufus selbst beim Höhepunkt des Liebesaktes noch über die Bedeutung von Thriolatrie für die Feldlogistik nachdenke.

Rufus besaß großes Geschick in Kampfsportarten und war ein Experte im Kreealai, dem alten glormischen Spiel, für das man drei Bälle, einen Knüppel und ein kleines, grünes Netz benötigte. Er machte den Anschein eines einfachen und berechenbaren Mannes.

»Hallo, Darling«, sagte Drusilla und warf ihre Hermelin-Kapuze zurück.

»Ah«, sagte Rufus. Er war gerade eifrig damit beschäftigt, Marschall Neys Stellung in Quatre Bas nachzubauen. Rufus schien nie von Drusilla Notiz zu nehmen, wenn sie allein zusammen waren, und das faszinierte sie.

Drusilla sagte: »Liebst du mich?«

Rufus erwiderte: »Das weißt du doch.«

»Aber du sagst es nie.«

»Nun, dann sage ich es jetzt.«

»Was sagst du?«

»Du weißt es.«

»Nein, sag' es mir.«

»Verdammt, Drusilla, ich liebe dich. Bist du jetzt endlich zufrieden?«

»Einstweilen wird es genügen müssen«, sagte Drusilla und goß sich etwas grünen Mendocino-Wein in einen Pokal.

»Wolltest du etwas Besonderes mit mir besprechen?« fragte Rufus. »Du hast mit ziemlichem Nachdruck verlangt, daß wir uns treffen.«

»Nun, die Sache ist auch sehr dringend«, sagte Drusilla. »Ohne Umschweife: Was würdest du davon halten, Dramokles zu betrügen?«

»Dramokles betrügen!« Rufus lachte unsicher. »Das schlägt Dramokles' geliebte Tochter seinem besten Freund vor? Du sagst immer, daß ich bei Witzen nie die Pointe begreife. Ist das einer deiner Witze?«

»Leider nicht. Ich meine es völlig ernst, denn es ist die einzige Möglichkeit, Dramokles davor zu bewahren, sich selbst und uns alle in einem interplanetaren Krieg zu vernichten. Ich bin sicher,

daß Dramokles, wäre er bei Sinnen, selbst zustimmen würde, daß Verrat unter diesen Umständen gerechtfertigt ist.«

Rufus zupfte an seinem Schnurrbart und fragte: »Aber wir können ihn nicht fragen, nicht wahr?«

»Natürlich nicht. Wenn er gegenwärtig bei Verstand wäre, brauchten wir ihn ja auch nicht zu fragen, nicht wahr?«

Man merkte Rufus seine innere Verwirrung an, denn er hob Wellington auf und stellte ihn versehentlich in den Ärmelkanal. Er zupfte so heftig an seinem Schnurrbart, daß es schmerzte, und sagte: »Es würde keinen guten Eindruck machen, Liebling.«

»Ich habe mit Mr. Doyle, deinem Public-Relations-Mann, darüber gesprochen. Er sagt, angesichts der heiklen Lage könnte er es so hinbiegen, daß die Bevölkerung der Hiesigen Welten dich als Retter und nicht als verräterischen Hund sieht.«

»Auch Brutus hatte die edelsten Motive, als er sich der Verschwörung gegen Cäsar anschloß. Doch sein Name wurde für alle Zeiten ein Synonym für Verrat.«

»Mein Schatz, das lag nur daran, daß er keinen PR-Mann hatte«, sagte Drusilla. »Marcus Antonius kaufte die Medien und beeinflusste die öffentliche Meinung gegen ihn. Du weißt, daß Mr. Doyle niemals zulassen würde, daß dir so etwas passiert. Das würde ihn seinen Job kosten.«

Rufus ging im Zimmer auf und ab, die Arme hinter dem Rücken verschränkt. »Das ist völlig unmöglich. Wenn ich meinen Freund Dramokles verrate, könnte ich mir nie wieder in die Augen sehen.«

»Was das betrifft«, sagte Drusilla, »habe ich mir erlaubt, mit deinem Psychotherapeuten, Dr. Geltfoot, über die Sache zu sprechen. Er ist der Auffassung, dein Ego sei stark genug, um mit diesem kurzlebigen Schuldgefühl fertigzuwerden. Du würdest höchstens ein Jahr lang Gewissensbisse haben, und dieser Zeitraum ließe sich mit Drogen noch beträchtlich verkürzen. Dr. Geltfoot hat mich gebeten, darauf hinzuweisen, daß er dir in dieser Frage nicht rät, dich so oder so zu entscheiden. Er sagt ledig-

lich, daß du, ohne dabei seelisch Schaden zu nehmen, Dramokles verraten *kannst*, fällst du das für erforderlich hältst.«

Rufus ging schnell im Zimmer auf und ab, Schmerz und Unsicherheit zeigten sich auf seinem schlichten Soldatengesicht. »Muß es so weit kommen?« fragte er. »Muß Dramokles, der nobelste und großherzigste aller Menschen, von den zwei Menschen verraten werden, die ihn am meisten lieben? Warum, Dru, sag mir, warum?«

Tränen rannen über Drusillas Wangen, als sie sagte: »Weil das der einzige Weg ist, wie wir ihn und die Hiesigen Welten vor dem Untergang bewahren können.«

»Und es gibt keine andere Möglichkeit?«

»Keine.«

»Kannst du mir erklären, was ein Verrat nützen würde?«

»Mein armer Liebling, ich fürchte, daß ist zu hoch für dich. Aber ich gebe dir mein Wort darauf, daß wir keine Wahl haben.«

»Trotzdem, versuch wenigstens, es mir zu erklären.«

»Also gut. Du weißt, Rufus, daß sich der große moralische Waagebalken des Universums nur schwer in seinen Lagern innerhalb der menschlichen Seele bewegt. Doch wenn er einmal kippt, ist der Wandel unerbittlich und unaufhaltsam. Wir sind an einem solchen Punkt, Rufus, und die ganze Schöpfung schwebt in diesem Augenblick über dem Abgrund einer Katastrophe, die niemand wünscht und doch auch niemand aufhalten kann. Die beiden großen Flotten steh'n einander gegenüber, auf den Befehl zum Angriff wartend; und der Tod, der grinsende Geselle, hält schon die Würfel in der Hand, um voller Spott...«

»Du hast recht«, sagte Rufus. »Das ist mir zu hoch. Dein Wort genügt mir. Du sagst, daß ich Dramokles betrügen soll. Wie soll ich das anstellen?«

»Militärische Operationen stehen kurz bevor«, sagte Drusilla. »Dramokles wird bald deine Hilfe brauchen. Er wird dich bitten, mit der Flotte von Druth etwas zu unternehmen.«

»Ja, weiter.«

»Um was immer er dich auch bittet, geht zum Schein darauf ein, aber tue dann genau das Gegenteil.«

Rufus zog vor lauter Konzentration die Stirn kraus. »Das genaue Gegenteil, sagst du?«

»Exakt.«

»Das Gegenteil«, sagte Rufus wieder. »In Ordnung, ich glaube, ich habe es kapiert.«

Drusilla legte ihre Hand auf seinen Arm. Mit tiefer, bewegter Stimme sagte sie: »Können wir auf dich zählen, Rufus?«

»Wir?«

»Ich und das zivilisierte Universum, mein Schatz.«

»Vertrau mir, mein Liebling.«

Sie umarmten sich. Dann zuckte Drusilla erschreckt zusammen. »Rufus! Da ist ein Gesicht am Fenster!«

Rufus wirbelte herum, den Nadelstrahler schußbereit. Aber er sah nichts durch die Doppelglasscheiben, außer den kahlen Felsen Anastagons.

»Da ist nichts«, sagte er.

»Ich habe jemanden gesehen!« erklärte Drusilla bestimmt.

Rufus zog seinen Raumanzug an, schaltete die Außenbeleuchtung ein und ging hinaus, um Nachforschungen anzustellen.

Als er zurückkam, schüttelte er den Kopf. »Da draußen ist niemand, Liebling.«

»Aber ich habe ein Gesicht gesehen!«

»Vielleicht eine Halluzination, durch deine Aufregung hervorgerufen.«

»Hast du die Gegend nach Abdrücken von Raumschiffreifen abgesehen?«

»Da sind tatsächlich welche draußen.«

»Aha!«

»Aber sie stammen von unseren eigenen Schiffen.«

»Es waren sicher nur meine Nerven«, sagte Drusilla mit einem zitterigen Lachen. »Ich bin froh, wenn das alles endlich vorbei ist!«

Sie küßten sich, und Drusilla ging hinaus zu ihrem Raumkutter und machte sich auf den Rückflug nach Ystrad.

Rufus blieb noch eine Weile auf Anastagon. Er röstete Eibischwurzeln an der Schwertspitze über dem Gasbrenner, und dachte über das nach, was Drusilla ihm gesagt hatte. Ein liebes Mädchen, die Drusilla, aber sie war übersensibel und neigte zur Hysterie.

Natürlich war das alles Unsinn. Rufus hatte nicht vor, Dramokles zu verraten. Einen Freund zu verraten, das war undenkbar. Und wenn das ganze Universum in einem atomaren Feuer unterging. Doch so weit würde es gar nicht erst kommen. Dramokles würde die Eibischwurzeln, oder besser, die Kastanien schon aus dem Feuer holen. Dru würde einsehen, wie unrecht sie gehabt hatte, falls dann noch jemand von ihnen am Leben war.

Rufus hatte nichts gegen einen Krieg einzuwenden. Er war bereit, genau wie sein Freund Dramokles.

Im Kriegszimmer von Schloß Ultragnolle knisterte förmlich die Spannung. Auf den Wandbildschirmen waren unzählige winzige, leuchtende Punkte zu sehen. In der Unendlichkeit des Weltraums näherten sich zwei Raumflotten. Die Schiffsverbände von Druth waren zu Phalanxen formiert. Reglos und bereit zum Kampf waren Rufus' Schiffe hinter jenen Koordinaten, die die Grenze von Druths Raumhoheit markierten, in Stellung gegangen. Der Feind näherte sich ihnen in Doppelhorn-Formation. Johns Superschlachtschiffe bildeten die rechte Flanke und die Mitte, Haldemars grobplankige Raumer die linke Flanke. Dramokles konnte erkennen, daß die feindliche Flotte erheblich größer war als die von Rufus. John hatte alle seine Reserven aufgeboten. Neben seiner regulären Kriegsmarine waren da außerdem plumpe Frachter mit Raketenwerfern, schnelle Yachten mit behelfsmäßig montierten Torpedorohren, Versuchsschiffe mit mächtigen Strahl-Projektoren. John hatte alles aufgeboten, was startklar war und mit der Flotte mithalten konnte.

Mit Hilfe der von den Ahnen übernommenen Fernsehtechnik konnte Dramokles die Unterhaltung zwischen Rufus und Baron John sehen und hören.

»Tagchen, Rufus«, sagte Baron John, krampfhaft um einen unbekümmerten Tonfall bemüht.

Rufus, in seiner Kommandozentrale, drehte an der Feinabstimmung. »Hallo, John. Kommst uns besuchen, wie?«

»Jawoll«, sagte John. »Und ich habe einen Freund mitgebracht.« Haldemars struppiger Kopf erschien auf einem anderen Bildschirm. »Tag Rufus. Lange nicht gesehen, was?«

Rufus war gerade dabei gewesen, mit einem kleinen Taschenmesser einen Weidenzweig zu schälen. »Kann man wohl sagen«, erwiderte er. »Wie geht's denn euch Jungs draußen auf Vanir?«

»Da gibt's nicht viel Neues zu berichten«, sagte Haldemar. »Wenig Sonne, zu lange Winter, keine Industrie, keine schönen Frauen. Nicht, daß ich mich beschweren möchte, natürlich.«

»Ich weiß, daß ihr's da draußen nicht leicht habt. Aber war denn da nicht irgendein großes Projekt für Vanir geplant?«

»Du meinst sicher Schiigte Productions. Sie hatten vorgehabt, ihr neues Super-Kriegsepos *Soldaten von Succotash* auf unserem Planeten zu drehen. Das hätte eine Menge neuer Arbeitsplätze bedeutet. Aber die Produktion wurde auf unbestimmte Zeit verschoben.«

»Tja«, sagte Rufus, »so ist halt das Showbusiness.«

Das freundschaftliche Gespräch dieser Männer konnte nicht die Spannung verbergen, die zwischen ihren Worten durchschimmerte, so wie ein Draht aus Wolframstahl durch die belanglose Füllung eines Kopfkissens dringt. Schließlich fragte Rufus: »Nett, sich mal wieder mit euch Jungs unterhalten zu haben. Doch jetzt sagt mir, kann ich euch irgendwie behilflich sein?«

»Ja, Rufus, sehr sogar«, sagte John. »Wir sind lediglich auf der Durchreise nach Glorm. Wir wollen keinen Streit mit dir. Ich und meine Leute wären dir wirklich sehr dankbar, wenn du deine Leute bitten würdest, daß sie einen Augenblick Platz machen, damit wir vorbei können.«

Rufus sagte: »Es tut mir wirklich aufrichtig leid, dir das sagen zu müssen, aber ich fürchte, das wird nicht gehen.«

John sagte: »Rufus, du weißt ganz genau, daß wir gekommen sind, um mit Dramokles abzurechnen. Laß uns durch. Diese Sache geht dich nichts an.«

»Einen Augenblick, bitte.« Rufus wandte sich einem kleinen Bildschirm zu, der mit einem Zerhacker gekoppelt war. Er sagte zu Dramokles: »Was soll ich jetzt tun?«

Dramokles warf einen Blick auf den Differential-Beschleunigungsmesser. Johns und Haldemars Schiffe krochen langsam vorwärts. Sie machten nur noch langsame Fahrt, aber sie bewegten sich nach wie vor auf Rufus' Phalanx zu.

Dramokles hatte seinen eigenen Schiffen bereits befohlen, weit hinten, an der Peripherie Glorms, Stellung zu beziehen.

Er wies Rufus an, seine Position beizubehalten und seine Befehle abzuwarten. Dann hörte er hinter sich plötzlich Lärm. Die Wachen stritten sich mit jemandem, der sich offensichtlich Zutritt zum Kriegszimmer verschaffen wollte. Dramokles sah, daß es sich um Max handelte. Eine Frau war bei ihm.

»Was ist los?« fragte Dramokles.

Max sagte: »Haben Sie Rufus schon Anweisungen erteilt? Nein? Gott sei Dank! Sire, Sie müssen mich und diese junge Dame anhören. Es droht Verrat, mein Lord!«

Die feindlich Flotte war noch nicht in Schußweite zu Rufus' Schiffen. Es blieb noch etwas Zeit.

»Unternimm noch nichts, Rufus«, sagte Dramokles. »Ich melde mich sofort wieder.« Er wandte sich Max zu. »Kommen Sie herein. Ich hoffe in Ihrem Interesse, daß diese Behauptung Hand und Fuß hat, Max. Und wer ist ihre Freundin da?«

»Man nennt mich Chemise«, sagte das Mädchen.

Während dieser Ereignisse saß Drusilla in Ystrad in ihrem Schloß und grübelte. Sie war nach ihrem Besuch auf Anastragon sofort dorthin zurückgekehrt. Sie fühlte sich elend. Der Zorn, den sie während ihres Besuches bei Rufus empfunden hatte, war verflogen. Zweifel plagten sie. Sie fragte sich nun, warum sie Chuch so bereitwillig vertraut hatte, obwohl sie doch seinen Haß auf Dramokles und seine Neigung zu lügen nur zu gut kannte. Hatte sie richtig gehandelt? Sie war sich dessen nicht mehr sicher. Glücklicherweise hatte ihr Psychiater, Dr. Eigenlicht, an diesem Tag noch einen Termin frei.

Die Sitzung war äußerst produktiv. Drusilla berichtete Eigenlicht, was sie getan hatte und warum. Dann bekam sie einen hysterischen Anfall.

Eigenlicht wartete, bis sie sich beruhigt hatte. Dann zündete er sich eine kurze, dicke, schwarze Zigarre an, lehnte sich in seinem Sessel zurück, schlug seine kurzen, dicken, schwarzen Beine übereinander und sagte: »Das war ein echter Durchbruch, meine Liebe. Ihr Erkennen der wahren Motive Ihres Bruders zwingt Sie, zugleich auch Ihre unterbewußte Motivation dafür zu erkennen, daß Sie seinen verräterischen Plan so bereitwillig akzeptiert haben. Nun sehen Sie, daß Ihre ach so große Liebe zu ihrem guten alten Daddy in Wahrheit nur unbewußte Wut- und Rachegefühle verdeckte.«

»Aber ich liebe ihn!« jammerte Drusilla.

»Natürlich tun Sie das. Aber Sie hassen ihn auch. Die Ambivalenz ist offensichtlich. Wie könnte es auch anders sein? Denken Sie an Ihre Kindheit, denken Sie an die vielen Freundinnen, die Dramokles hatte. Doch von *der kleinen Dm* wollte er nichts wissen, nicht wahr? *Die kleine Dm* wollte Daddys Freundin sein, der böse Daddy behandelte sie aber wie ein Kind und hatte stets andere Freundinnen. So entstanden in Ihrem Unterbewußtsein Mordgedanken die jedoch nie an die Oberfläche gelangten. Um sie zu sublimieren, wandten Sie sich der Religion zu und versuchten so, Ihre destruktiven Gedanken unter die Ägide eines

höheren Zweckes zu stellen. Und darum haben Sie sich auch in Rufus verliebt – Rufus, die Selbstbeherrschung in Person, ebenfalls eine Vaterfigur, ein Mann, der sich mit vielen Dingen beschäftigt, nur nicht mit Ihnen. Als die Gelegenheit da war, sich an Dramokles zu rächen, ließ die Vernunft, die subtile Dienerin der bösen Absicht, Sie Ihre Rachegelüste durch scheinbar edele Motive tarnen.«

»Oh, Doktor«, sagte Drusilla. »Ich fürchte, Sie haben recht. Ich schäme mich so.«

»Unsinn, alle Menschen haben solche Gefühle. Sie hatten einen großartigen Durchbruch, meine Liebe, und sollten stolz auf sich sein. Das ist ein Triumph für die Stärke Ihres Egos! Nun, wo dieser alte und unterdrückte Komplex seiner vergiftenden Energie beraubt ist, können Sie sich endlich Ihrer wahren Liebe zu Ihrem Vater bewußt werden.«

»O Dr. Eigenlicht, Sie haben recht«, sagte Drusilla und lächelte unter Tränen. »Es ist, als sei eine schwere Bürde von mir genommen, wenn Sie wissen, was ich meine.«

»Das weiß ich in der Tat«, sagte Dr. Eigenlicht. »Aber denken Sie daran, daß dies nur ein erstes Aufflackern Ihres Enthusiasmus ist. Es liegt noch viel Arbeit vor uns, wenn Ihre Bemühungen von Erfolg gekrönt sein sollen.«

»Ich weiß«, sagte Drusilla.

»So, Ihre heutige Sitzung ist fast um. Paßt es Ihnen nächsten Donnerstag, wieder um die gleiche Zeit?«

»O weh«, sagte Drusilla. »Mir fällt gerade wieder ein, daß wir am Rande eines Krieges stehen.«

»Ja? Welche Assoziationen haben Sie dabei?«

»Nein, im Ernst, Doktor, das ist eine reale Situation. Ich muß sofort zu meinem Vater und zu Rufus! Ich hoffe, es bleibt noch genug Zeit, um den Untergang der Zivilisation zu verhindern.«

Dr. Eigenlicht lächelte gelassen und stellte seine kurzen, dicken, schwarzen Beine wieder nebeneinander. »Im Falle, daß die

Zivilisation nicht untergeht«, sagte er ruhig, »sehen wir uns nächsten Donnerstag um die gleiche Zeit.«

»Max«, sagte Dramokles, »ich habe keine Zeit für Tlaloc. Der Krieg kann jeden Augenblick beginnen.«

»Das weiß ich, Sire«, sagte Max. »Deshalb bin ich gekommen. Ich habe soeben eine erstaunliche Information erhalten. Sie ist für den Krieg von entscheidender Bedeutung. Es geht um Verrat.«

»Verrat? Innerhalb des Militärs?«

»Ja, Herr.«

»Wer ist es?«

»Es wirklich sehr bedauerlich«, sagte Max. »Diese Dame ist im Besitz von Material, das beweist, daß Rufus Sie in der bevorstehenden Schlacht verraten wird.«

»Rufus, sagen Sie?«

»Aye, Sire.«

»Kommen Sie mit«, sagte Dramokles. Er führte sie durch das Kriegszimmer zu einem unbenutzten Büroraum. In dem Raum standen zwei klobige Sofas, ein paar hölzerne Klappstühle und ein Schreibtisch, auf dem sich Kopien von Dienstplänen stapelten. Dramokles bat die beiden, Platz zu nehmen. Er füllte sich eine Tasse Capuccino aus dem Hahn an der Wand und schaute dann Max an.

»Ihre Beweise für diese Behauptung sind hoffentlich mehr als stichhaltig, sonst lasse ich Ihren Kopf auf eine Pike spießen, sobald ich vom Nachschub eine bekommen kann.«

Max sagte zu Chemise: »Zeig' ihm den Beweis, Mädchen.«

Chemise öffnete ihre Handtasche und gab dem König einen winzigen Kassettenrecorder. Eine Reprono-Einwegkassette befand sich darin. Eine Reprono, eine Erfindung von der Erde, konnte nur ein einziges Mal bespielt und nur ein einziges Mal abgehört werden. Wenn man versuchte, eine Reprono ein zweites Mal abzuspielen, war nur noch statisches Rauschen zu hören,

das gelegentlich von alten Wettervorhersagen unterbrochen wurde.

Dramokles spielte das Band ab und hörte das gesamte Gespräch zwischen Rufus und Drusilla in der Jagdhütte von Anastragon. Während er zuhörte, spiegelte sich Bestürzung und Erstaunen auf seinem Gesicht wieder.

»Verraten!« sagte er schließlich. »Und das von meiner geliebten Tochter und meinem teuersten Freund!« Er taumelte und wäre gefallen, wenn Max ihm nicht in einen leinenen Regiestuhl geholfen hatte. Auf der Rückseite der Lehne stand: *Dramokles Rex. Der Boß bin ich.*

»Oh, der Zorn der gnadenlosen Götter trifft mich bis ins Mark! So ist denn die rotäugige Sorge doch noch zu mir gekommen, denn mein bester Freund – was sag ich Freund, nein, eine falschgesichtige Gurke voller Bosheit und Tücke...«

»Sie meinen sicher: ›ein falschgesichtiger Schurke‹«, sagte Max.

Dramokles' Augen verschossen rote Blitze. Die Wachen wußten, was das bedeutete, stürzten vor und packten Max. Zu spät erkannte der unglückselige PR-Mann, daß er es in der Aufregung gewagt hatte, den Protagonisten bei einem im Augenblick höchster Erregung gesprochenen Monolog zu unterbrechen. Darauf stand der Tod. Max versuchte zu sprechen, doch die Worte blieben ihm in der Kehle stecken. Er fiel auf die Knie und rang flehend die Hände.

»Nein, verschont ihn«, brummte Dramokles. »Ich werde später mit meinem Monolog fortfahren, wie es mein Recht ist als König und Protagonist und tragischer Held. Doch nun an die Arbeit. Rufus wird mich also verraten, indem er meine Befehle ins Gegenteil verkehrt? Bringt mir das Telefon!«

»Rufus!« donnerte er, als die Verbindung hergestellt war. »Alles in Ordnung?«

»Jawohl, Sire.«

»Der Feind?«

»Kommt näher.«

»Du darfst dich ihnen nicht in den Weg stellen, Rufus. Zieh dich mit deinen Schiffen zurück und laß sie durch.«

»Aber welchen Sinn soll das haben, Sire? Was wird aus Glorm? Ihre Flotte allein ist nicht stark genug, um Haldemars langhaarige Berserker und Johns kurzhaarige Drückeberger abzuwehren.«

»Keine Angst, ich habe einen Plan.«

»Dann werden Sie's ihnen zeigen, alter Junge?«

»Ja, ich werde sie mit Haut und Haaren verschlingen«, sagte Dramokles und fletschte die Zähne.

»Verraten Sie mir den Plan?«

»Nicht übers Telefon. Vertraue mir, alter Freund. Im richtigen Augenblick werde ich deine Hilfe noch brauchen.«

»Gut, gut«, sagte Rufus. »Ihr Wunsch ist mir Befehl.«

Dramokles stellte das Telefon weg. »Okay. Da ich ihm gesagt habe, daß er den Feind durchlassen soll, kann er mich nur verraten, indem er die feindliche Flotte aufhält. Das gibt mir Zeit, meine Schiffe neu zu formieren, einen Gegenangriff zu planen...«

»Dramokles«, sagte Chemise.

»Ja, Mädchen?«

»Sie könnten etwas tun, daß viel besser wäre.«

»Was denn?«

»Schließen Sie Frieden! Egal zu welchen Bedingungen, schließen Sie Frieden.«

»Dafür ist es jetzt zu spät«, sagte Dramokles zu ihr. »Außerdem gehört dieser Krieg zu meiner Bestimmung.«

»Aber das ist es ja gerade!« rief Chemise. »Das ist überhaupt gar nicht Ihre Bestimmung! Man hat Sie manipuliert, Dramokles, hintergangen, getäuscht! Sie glauben, Sie selbst gäben die Be-

fehle, aber da ist jemand, der heimlich die Fäden zieht und Sie zwingt, Dinge zu tun, die allein seinen Zielen dienen!«

»Und wer ist diese Person?«

»Tlaloc!«

Dramokles schaute ihr tief in ihre blauen Augen. »Mein Schatz«, sagte er sanft, »ich habe keine Zeit für dieses Verschwörungsgerede. Es gibt keinen Tlaloc. Max hat ihn erfunden.«

Sie schüttelte heftig den Kopf. »Das hat Max auch eine Zeitlang geglaubt, doch nun weiß er es besser. In Wahrheit wurde ihm der Name von Tlaloc selbst suggeriert und mittels Astral-Telepathie von dem Planeten, wo Tlaloc lebt, hierher projiziert.«

»Das ist doch Unsinn! Von welchem Planeten sprichst du?«

»Von der Erde, Herr.«

»Die Erde liegt in Trümmern.«

»Das ist nicht die Erde, die ich meine«, sagte Chemise. »Es gibt unzählige Erden, die alle innerhalb ihrer eigenen Realitätsebene liegen. Normalerweise ist es unmöglich, von einer Realitätsebene in eine andere zu gelangen. Doch in diesem Fall gibt es eine Ausnahme, durch die eine Verbindung zwischen Glorm und dieser Erde besteht. Die beiden Welten sind durch ein Wurmloch im kosmischen Schaum miteinander verbunden.«

»Ich verstehe das alles nicht«, sagte Dramokles. »Brauchen wir wirklich solche Komplikationen? Und woher weißt du das alles überhaupt?«

»Weil ich von dieser Erde stamme, König. Ich kann das beweisen, aber das wird Zeit brauchen. Ich bitte Sie, einstweilen meinem Wort zu glauben. Tlaloc existiert, und er ist ein Magier von überlegener Macht. Er braucht Glorm, und er wird dafür sorgen, daß Sie nach seiner Pfeife tanzen.«

Dramokles warf einen Blick auf einen der Monitore. Er konnte in dem Gewirr aus bunten Punkten und Strichen keinen Sinn erkennen. Raumflotten manövrierten, und die Situation war unklar.

»Also gut«, sagte Dramokles. »Wer bist du? Was um alles in der Welt geht hier vor?«

Chemise erzählte Dramokles, daß sie ein Mädchen von der Erde war. Sie war in Plainfield, New Jersey, geboren und sechsundzwanzig Jahre alt. Damals hatte sie noch Myra Gitzler geheißten. Myra war ein völlig normales junges Mädchen gewesen. Ihr einziges Problem bestand darin, daß sie mit sechzehn Jahren 102 Kilo wog. Das lag an einer merkwürdigen Drüsenstörung, gegen die die Ärzte der Erde machtlos waren. Als Myra zehn Jahre später durch das kosmische Wurmloch zwischen der Erde und Glorm reiste, verschwand diese Störung schlagartig. Doch das konnte sie damals noch nicht wissen. Mit sechzehn war sie ein aufgewecktes, einsames dickes Mädchen, das seinen Schulkameraden geistig überlegen war, ausgelacht wurde und nie Einladungen zu Pyjama-Parties erhielt.

Ihr Leben war trostlos bis zu dem Tag, an dem sie Ron Bugleat begegnete. Ron war siebzehn, groß, dürr und rothaarig. Er war Vorsitzender des Computerclubs seiner Schule. Er war Fan-Ehrengast beim Pyong-Con gewesen, dem ersten Science-Fiction-Festival Nordkoreas. Außerdem gab er sein eigenes Magazin heraus. Es hieß *Aktionen im Verborgenen: Ein Magazin, Das Über Die Geheimen Kräfte Berichtet Die Unser Leben Bestimmen*. Ron hatte einen Verschwörungs-Tick.

Ron glaubte, daß der größte Teil der menschlichen Geschichte von geheimnisvollen Mächten beeinflußt worden war, deren Existenz von den »offiziellen« Historikern geleugnet wurde. Viele Leute in Amerika glaubten etwas derartiges. Doch Ron glaubte nicht, was sie glaubten. Er verachtete die meisten Verschwörung-Fans. Sie waren in seinen Augen leichtgläubig und naiv. Diese Sorte Leute glaubte an Atlantis, Lemuria, Monster in unterirdischen Höhlen, kleine grüne Männchen vom Mars und alles andere, das ihnen weisgemacht wurde. Diese Leute konnten von überlegenen Intellekten manipuliert werden, und nur Menschen mit großem Scharfblick fielen diese Manipulationen auf. Eine falsche Verschwörung war eine gute Tarnung für eine echte Verschwörung.

Ron glaubte, daß die Menschheit während der bekannten Geschichte immer wieder von überlegenen Intellekten manipuliert worden war. Er war überzeugt, daß das auch gegenwärtig geschah. Er glaubte zu wissen, wer dafür verantwortlich war.

Alle Spuren, die Ron verfolgt hatte, führten zu einer Organisation, einem Konzern namens Tlaloc Inc.

Myra half Ron bei seinen Nachforschungen. Sie fanden immer neue Beweise für den Einfluß Tlalocs selbst auf höchster Ebene. Das Bild einer Organisation entstand, die ihm verborgenen arbeitete und durch Bestechung und psychische Beeinflussung ständig an Macht gewann. Auf irgendeine Weise gelang es Tlaloc Inc. immer neue Anhänger zu gewinnen. Die Leute, die für Tlaloc arbeiteten, schienen ein ganz bestimmtes Selbstverständnis zu haben. Sie waren intelligent und arrogant und respektierten niemanden außer ihrem Führer, dem geheimnisvollen Tlaloc persönlich.

Als sie mit ihren Nachforschungen fortfuhren, stießen Myra und Ron zunehmend auf Beweise, daß okkulte Einflüsse am Werk waren. Einer der neueren Tlaloc-Mitarbeiter, den sie befragten, deutete an, daß die lange erwartete Hochzeit zwischen Wissenschaft und Magie bald stattfinden würde und daß Tlaloc der Führer der neuen mystischen Weltordnung sein würde. Als sie ihn später noch einmal darauf ansprachen, bestritt der Mitarbeiter, jemals etwas Derartiges gesagt zu haben, und drohte ihnen mit einer Verleumdungsklage.

Kurz darauf erfuhr Myra, daß die Tlaloc-Organisation auf sie aufmerksam geworden war und sich durch ihre Nachforschungen gestört fühlte. Von da an wurden sie von der örtlichen Polizei belästigt. Rons Genehmigung, auf der Straße Schokoladenplätzchen verkaufen zu dürfen, wurde ohne Angabe von Gründen widerrufen. Myra wurde per Gerichtsbeschuß untersagt, weiter ihr Makramee zu verkaufen, da sie nicht beweisen könne, daß sie ausschließlich Garne aus den USA verwende. Sie erhielten obszöne Telefonanrufe und schließlich unverhohlene Drohungen.

Gerade als ihre Lage verzweifelt zu werden begann, wurden sie von einem freundlichen älteren Herrn, der einen Tweedanzug und ein Hörgerät trug, besucht. Er stellte sich ihnen als Jaspar Cole, ehemaliger Prothesen-Fabrikant aus Eureka, Kalifornien, vor. Cole und seine Freunde waren wegen der wachsenden Macht von Tlaloc Inc. besorgt, hatten aber nicht gewußt, was sie unternehmen sollen, bis sie einen Zeitungsartikel über Ron und Myra lasen. Jaspar Cole bot ihnen an, sie bei ihrem Versuch, Tlalocs Identität und die wahren Ziele seiner Organisation zu enthüllen, finanziell zu unterstützen.

Als die Drohungen und Belästigungen unerträglich wurden, gingen Ron und Myra in den Untergrund, um ihr Leben zu schützen. Myra nannte sich von da an Chemise. Sie und Ron benutzten ein leerstehendes Lagerhaus in Wichita, Kansas, als Versteck und sammelten von dort aus schlüssige Beweise für Tlalocs größten Coup: eine beträchtliche Gewinnbeteiligung an allen Mafia-Unternehmen für die Dauer von zehn Jahren.

Gegen Myras Rat übergab Ron die Beweise dem örtlichen CIA-Hauptquartier. Man dankte ihm höflich und versprach, sich bald wieder mit ihm in Verbindung zu setzen. Zwei Tage später war Ron tot. Der einzige Hinweis auf ein Verbrechen waren die grünen Flecken auf seinen Fingernägeln, die im offiziellen Bericht als »idiopathische Anomalie« bezeichnet wurden. Chemise wußte aus ihren Nachforschungen, daß das neueste CIA-Gift KLAKA-5 solche Flecken hervorrief.

Chemise machte alleine weiter und fand Hilfe und Unterstützung durch Science Fiction-Fans überall im Land. Auch okkulte Zirkel, die sich mit weißer Magie beschäftigten, halfen ihr. Während Chemise ihre Arbeit fortsetzte, merkte sie, daß sie übersinnliche Kräfte entwickelte, offenbar eine Folge ihrer langen Beschäftigung mit Tlaloc. Und dann traf sie eines Tages auf Tlaloc selbst.

In Waco, Texas, war Chemise gerade dabei gewesen, einem Gerücht über einen von Tlaloc-Anbetern veranstalteten Hexensabbat nachzugehen. In ihrem Motelzimmer klingelte das Telefon. Der Anrufer bezeichnete sich selbst als Tlaloc. Da sie sich so

für ihn interessiere, schlug er ihr ein Treffen vor. Er würde ihr sofort einen Wagen schicken.

Chemise geriet einige Minuten lang völlig in Panik. Sie war sicher, *daß* sie tatsächlich mit Tlaloc gesprochen hatte; die Macht dieser Stimme und das Böse, das von ihr ausging, waren unverkennbar gewesen. Es war Tlaloc. Aber wenn er sie töten wollte, brauchte er sie nicht extra zu einem geheimen Rendezvous zu locken. Tlaloc war mächtig genug, um sich ihrer entledigen zu können, wann immer er wollte. Nein, es mußte einen anderen Grund für dieses Treffen geben, und Chemise war neugierig.

Eine Limousine brachte sie über den State Highway 61 vorbei an Popeye's Hähnchenimbiß, Wendy's Hamburgern und Dickerchens Grillstube, vorbei am Hotdog-Himmel und einem Waffladen, vorbei an einer Exxon-Tankstelle, Smilin' Johnsons Gebrauchtwagen-Paradies und Slim Nelsons Pfannkuchen-Palast zum Alamo-Motel am Rand der Stadt. Der Fahrer sagte ihr, sie solle zu Zimmer 231 gehen. Chemise klopfte und wurde hereingebeten. In dem schwach beleuchteten Zimmer saß ein kahlköpfiger, schnauzbärtiger Mann in einem Sessel und erwartete sie. Er erinnerte sie an Ming den Gnadenlosen aus den alten Flash Gordon-Comics. Sie wußte, wer er war, noch ehe er sich vorstellte.

»Ich bin Tlaloc«, sagte er. »Und Sie sind Myra Gitzler, auch bekannt als Chemise. Sie sind meine Feindin, die geschworen hat, mich zu vernichten.«

»Wenn Sie das sagen, klingt es in der Tat ziemlich lächerlich«, sagte Chemise.

Tlaloc lächelte. »Ich bin *allerdings* bedeutend mächtiger als Sie. Aber auch Sie sind nicht ohne Macht, Teuerste. Man soll eine gute Feindin nicht geringerschätzen. Und ein erfindungsreicher Magier hat für alles Verwendung.«

Chemise sagte: »Sie sind also wirklich ein Magier?«

»Ja, wie sie vermutet haben. Ich bin, was Sie einen schwarzen Magier nennen würden, der ausschließlich zu seinem eigenen

Nutzen und dem Nutzen seiner Gefolgsleute arbeitet und sich nicht mit jenem illusorischen Gedankengebilde abgibt, das die Menschen Gott nennen. Ich bin ein bemerkenswerter Magier, wenn Sie mir dieses Eigenlob gestatten. Meine Fähigkeiten sind größer als die von Paracelsus oder Albertus Magnus, größer als die Raimondo Lulls oder des bemerkenswerten Cagliostros, sogar größer als die des berühmten Grafen von Saint-Germain.«

Chemise glaubte ihm. Tlaloc war mächtig, böse und ihr Feind. Trotzdem fühlte sie sich durch seine Gegenwart nicht bedroht. Sie wußte, daß er reden wollte, bewundert werden wollte, und daß ihr Leben im Augenblick nicht in Gefahr war.

»Ich gebe zu«, fuhr Tlaloc fort, »das es ein Magier in diesem Jahrhundert leicht hat. Heutzutage hat die Jagd nach Profit die Religion ersetzt, und die blinde Anbetung der Wissenschaft hat auch die letzten Spuren des gesunden Menschenverstandes beseitigt. Vor ein paar hundert Jahren hätte die Kirche mich auf dem Scheiterhaufen verbrannt. Heutzutage haben die Agenten des FBI und CIA die Aufgaben der Inquisition übernommen. Viele von ihnen sind käuflich so wie die meisten Dinge in diesem bewundernswert pragmatischen Jahrhundert. Die Wissenschaft des zwanzigsten Jahrhunderts verleiht mir mehr Macht, als irgendeiner meiner Vorgänger es sich hätte träumen lassen. Die Wissenschaft funktioniert nicht nur – ganz im Gegensatz zur Alchimie –, sie ist auch ein mächtiges Symbolsystem, daß eine Quelle großer Energien ist.«

Chemise wagte kaum zu atmen, während sie zuhörte. Die bösen Absichten, die dieser Mann ausstrahlte, waren unmißverständlich und beunruhigend. Sie saßen einander auf zwei getrennt stehenden Betten gegenüber. Das Licht einer einzigen Lampe warf ihre Schatten an die Wand.

»Als meine Feindin«, sagte Tlaloc, »sind Sie sicher daran interessiert, meine Pläne zu erfahren, damit Sie mich leichter besiegen können. Um es kurz zu machen, ich beabsichtige, zunächst die politische Kontrolle in Amerika zu übernehmen, was bereits so gut wie erreicht ist. Meine Repräsentanten in China und der Sowjetunion sind bereit, dort ebenfalls die Kontrolle zu über-

nehmen. Es wird keinen spektakulären Putsch geben; ich werde einfach die Macht übernehmen und so den Planeten Erde kontrollieren.«

»Das ist unglaublich«, sagte Chemise.

»Oh, das ist nur der Anfang«, sagte Tlaloc. »Die Beherrschung der Erde ist eine Vorbedingung für das, worauf ich eigentlich aus bin.«

»Ich verstehe nicht«, sagte Chemise. »Wenn Sie die Erde beherrschen, wonach könnten Sie dann noch streben?«

»Sie wissen nicht, wie groß das Spiel ist, das ich betreibe. Diese Erde ist in der kosmischen Ordnung der Dinge nicht besonders wichtig, obwohl ihre Bewohner vom Gegenteil überzeugt sind. Sie ist lediglich ein Planet in einem Universum, in einer Realitätsebene. Es gibt viele Realitätsebenen, Chemise, viele Universen, viele Erden. In der Gesamtheit der Universen, dem Omniversum, erzeugt jede Möglichkeit auf jeder Ebene, ob subatomar, molekular oder psychisch, ihre eigenen Möglichkeits-Welten, ihr eigenes Universum, ihre eigene spezielle Realitätsebene. Wer über die vielschichtige Natur der Wirklichkeit Bescheid weiß, ist im Besitz der Wahrheit. Die Bewegung zwischen den Realitätsebenen – das ist die größte aller Reisen. Sie verleiht einem überlegene Macht und bringt einem die höchste Belohnung ein.«

»Was für eine Belohnung ist das?«

Tlaloc ging nicht auf ihre Frage ein. »Ich möchte Ihnen erläutern, wie mein Projekt in der Praxis aussieht. Es gibt einen Planeten namens Glorm. Er existiert in einer anderen Realitätsebene, ist aber mit der unseren durch etwas verbunden, was man, mit heurigem Vokabular, als ein Wurmloch im kosmischen Schaum bezeichnen könnte. Wer die Passage zwischen der Erde und Glorm kontrolliert, herrscht über die beiden Endpunkte eines Kontinuums überlegener Macht. Um das zu bewerkstelligen, muß ich auf Glorm ebenso wie auf der Erde die Herrschaft übernehmen.«

»Aber wozu?« fragte Chemise. »Was wird Ihnen das einbringen?«

»Sie stoßen zum Kern der Sache vor. Das kommt, weil sie eine Hexe sind. Wußten Sie das, Kind?«

»Ich hatte es vermutet«, sagte Chemise.

»Sie sind eine Hexe, und Sie kennen die Antwort ebenso gut wie ich. Sagen Sie mir, was ist das Ziel der Magie?«

»Macht«, sagte Chemise nach einem Augenblick des Nachdenkens.

»Ja. Und was ist das Ziel von Macht?«

Sie dachte eine Weile nach, dann sagte sie: »Da fallen mir viele Antworten ein, aber keine scheint richtig zu passen. Ich weiß es nicht.«

»Dennoch, kleine Hexe, für eine so junge Frau wissen Sie viel. Sie werden schon noch hinter die Antwort kommen. Wenn Sie das Ziel der Macht erkannt haben, werden Sie verstehen, warum ich Glorm brauche.«

»Schön und gut«, sagte Chemise. »Aber warum erzählen Sie mir das alles? Was haben Sie mit mir vor?«

»Ich werde Ihnen helfen«, sagte Tlaloc.

»Das ergibt keinen Sinn.«

»Sie wurden zu meiner Feindin ausersehen, vom Universum, wenn Sie so wollen, oder vom Gesetz des dramatischen Kampfes, das alles Leben bestimmt, und das verlangt, daß jeder Protagonist einen Antagonisten hat. Es ist mir nicht gestattet, im Vakuum zu operieren, Chemise. Ich brauche einen Gegner. Ich bin sehr zufrieden, daß sie es sind.«

»Ich kann Ihre Zufriedenheit verstehen«, sagte Chemise. »Ich bin kein sehr ernst zu nehmender Feind, nicht wahr?«

»Nein«, sagte Tlaloc lächelnd, »ich würde Sie nicht als ernst zu nehmend bezeichnen.«

»Aber wenn Sie mich töteten, bestünde die Gefahr, daß das Universum sich einen schwierigeren Gegner für Sie aussucht. Richtig?«

»Exakt. Ich bedaure, daß meine übereifrigen Gefolgsleute Ihren netten Freund Ron getötet haben. Wenn Sie beide gegen mich gearbeitet hätte, wäre mein Sieg sicher gewesen. So ist er es nur zu 99 Prozent.«

»Sie sind ein Scheusal«, sagte Chemise.

»Na, Sie sind auch nicht gerade besonders liebreizend«, sagte Tlaloc.

»Aber durch die Reise zwischen den Wirklichkeiten werden Sie schlank werden. Sie werden nämlich nach Glorm reisen. Darin besteht Ihre einzige Hoffnung, mich besiegen zu können.«

»Und wie soll ich dorthin gelangen?«

»Ich werde Sie selbst hinbefördern. Ich freue mich immer, wenn ich einem Feind einen Gefallen tun kann. Aber nur, wenn Sie wirklich nach Glorm wollen.«

»Und ob ich will!« sagte Chemise.

Eine Beschreibung der Reise von der Erde nach Glorm wird später folgen. Fürs erste sei nur gesagt, daß Chemise sich nach bestimmten Instruktionen und Vorbereitungen in Drusillas Schloß in Ystrad wiederfand.

Der Versuch, Vitello zu heiraten, war ihre erste Bemühung gewesen, in dieser Welt eine einflußreiche Stellung zu erreichen. Chuch hatte dies zunichte gemacht, indem er sie in den Limbus geschickt hatte. Sie hatte Tlalocs Hilfe benötigt, um von dort wieder wegzukommen. Die Reise zwischen den Wirklichkeiten hatte sie von einem dicken, unattraktiven Mädchen in eine schlanke, schöne Frau verwandelt. Mit ihren kürzlich geweckten hellseherischen Fähigkeiten hatte sie die Lage der Dinge erkannt und gespürt, daß etwas Seltsames mit Drusilla vorging. Sie war ihr nach Anastragon gefolgt und hatte ihre Unterredung mit Rufus auf Band aufgenommen...

Dramokles' beste Techniker drängelten sich um den großen, dreidimensionalen Auswertungstank. Sie versuchten, das sich ständig wandelnde Muster aus bunten Punkten, Lichtstreifen zu interpretieren, das die Bewegungen der drei Raumflotten von Druth, Crimsole und Vanir darstellte. Dramokles trat hinzu, und Max und Chemise folgten ihm. Dramokles konnte nichts aus dem Wirrwarr ablesen; er vertraute darauf, daß die dafür ausgebildeten Männer ihm sagten, was vorging.

Schließlich machte der Operationschef sich ein paar Notizen und wandte sich dann dem König zu.

»Ein erster Bericht, Sire.«

»Lassen Sie hören.«

»Die Sektoren 3A und 6B melden einen Siebenundsechzig-Grad-Schwenk um die Achse 3J, und...«

»Reden Sie glormisch mit mir, Mann.«

»Also gut, der Feind bewegt sich genau auf Glorm zu. Langsam, aber mit wachsender Geschwindigkeit.«

»Und Rufus' Flotte?«

»Die Flotte von Druth zieht sich zurück.«

»Er läßt den Feind durch?«

»Ja, Sire, wie Sie es angeordnet haben.«

Dramokles schüttelte den Kopf. »Nicht einmal auf den besten Freund ist mehr Verlaß. Warum verrät Rufus mich nicht, wie es von ihm erwartet wird? Chemise, sind Sie sicher, daß Sie sich auf Anastragon nicht verhört haben?«

»Ganz sicher, Herr.«

»Was ist dann die Erklärung?«

In diesem Augenblick trat Dramokles' Computer, der im Hintergrund gelauscht und gekichert hatte, vor und sagte: »Viel-

leicht liefert dies hier die Erklärung.« Er zog ein Telegramm unter seinem Umhang hervor.

»Du und deine gräßlichen Botschaften!« sagte Dramokles. Er riß den Umschlag auf und las schnell.

Das Telegramm kam von Drusilla. Der Text lautete:

VATER KOMMA ICH KONNTE DICH NICHT
ERREICHEN KOMMA DESHALB SCHICKTE ICH DIESE
BOTSCHAFT DEINEM COMPUTER KOMMA DAMIT ER
SIE DIR GIBT STOP OH KOMMA VATER KOMMA
VOLLER SCHAM MUSS ICH DIR GESTEHEN KOMMA
DASS ICH RUFUS ÜBERREDETE KOMMA DICH ZU
VERRATEN WEGEN ETWAS KOMMA DAS ICH FÜR DAS
ALLGEMEINWOHL HIELT STOP MEIN ANALYTIKER HAT
MIR GEZEIGT KOMMA DASS IN WIRKLICHKEIT EIN
KINDHEITSKOMPLEX SCHULD WAR STOP ES TUT MIR
SO LEID STOP ICH WERDE TUN KOMMA WAS ICH
KANN KOMMA UM UNGESCHEHEN ZU MACHEN KOMMA
WAS ICH GETAN HABE STOP VIEL GLÜCK FÜR DEN
KRIEG KOMMA UND VERSUCHE DEINER DICH
LIEBENDEN UND SORGENVOLLEN TOCHTER DRUSILLA
ZU VERGEBEN STOP ENDE

»Nun«, sagte Dramokles, »ihre Geschichte stimmt mit Ihrer überein, Chemise. Und doch hat Rufus meinen Befehl buchstabengetreu ausgeführt, anstatt ihn umzukehren, wie er es Drusilla gesagt hatte. Es ist offensichtlich, was geschehen ist. Der alte Knabe brachte es einfach nicht übers Herz, mich zu verraten. Meine eigenen Verdächtigungen haben mich in diese schlimme Lage gebracht. Gott sei Dank ist immer noch Zeit genug, den Befehl zu ändern. Rufus muß sie aufhalten.«

Sich für einen so dicken Mann ungewöhnlich schnell bewegend, griff Dramokles zum Alarm-Telefon.

Ein kleiner Raumkutter flog mit großer Geschwindigkeit in den Verteidigungsgürtel von Druth hinein. Er bremste erst kurz vor der Zone ab, in der die Abfangsatelliten das Feuer eröffneten. Drusilla identifizierte sich und erhielt die Erlaubnis zum Andocken. So schnell sie konnte, eilte sie durch die Korridore der Festung Druth zu Rufus' Kommandozentrale.

»Mein Liebling«, sagte Rufus, »das ist nicht der richtige Augenblick...«

»Hör mich an, Rufus! Alles, was ich dir gesagt habe darüber, daß du Dramokles verraten sollst – es war falsch, falsch! Ich muß verrückt gewesen sein! Oh, Rufus, ich habe alles ruiniert!«

»Keineswegs, mein Liebes«, sagte Rufus. »Ich weiß, daß du nicht bei Sinnen warst, als du mich batest, deinen Vater zu verraten. Darum habe ich, anders als ich es dir versprochen hatte, die Befehle deines Vaters Wort für Wort befolgt. Ich wußte, daß du wieder zur Vernunft kommen würdest, Mädchen.«

»Was hat er denn befohlen?«

»Er ordnete an, daß ich den Feind durchlassen und keinen Widerstand leisten sollte. Äußerst unorthodox! Nur ein militärisches Genie kann einen so riskanten Zug wagen.«

»Aber Liebling, das ist sehr seltsam.«

»Das ist typisch Dramokles! Er muß noch ein As im Ärmel haben.«

»Vielleicht... Aber es gibt noch eine andere Möglichkeit.«

In diesem Augenblick klingelte das Telefon. Ein Fernmeldesoldat nahm ab. »Für Sie. Es ist Dramokles.«

Rufus nahm den Hörer, hörte aufmerksam zu und sagte: »Wird sofort gemacht, Sire. Ja.... Was? Was haben Sie gesagt?« Er drückte mehrmals auf die Gabel und hängte dann ein. »Sonnenflecken-Störungen. Der Schluß war verzerrt. Aber sein Befehl

kam klar und deutlich durch.« Er wandte sich seinem Operati-
onschef zu und sagte: »Warten Sie weitere Befehle ab.«

»Augenblick«, sagte Drusilla.

»Hm?«

»Ich muß dir noch etwas erzählen. Bevor ich herkam, schickte ich meinem Vater ein Telegramm, in dem ich ihm berichtete, was ich getan habe.«

»Ich verstehe«, sagte Rufus. »Und was hast du darin über mich gesagt?«

»Ich schrieb, daß ich dich dazu gebracht hatte, ihn zu verraten, denn das glaubte ich zu diesem Zeitpunkt.«

»Verflucht!« sagte Rufus. »Nun, es ist alles meine Schuld. Ich hätte von vornherein ehrlich zu dir sein sollen. Betrug, auch wenn er in guter Absicht geschieht, hat immer schlimme Folgen. Wir werden das später bereinigen. Doch nun muß ich einen Befehl ausführen.«

»Wie immer er lautet«, sagte Drusilla, »du darfst ihn nicht ausführen...«

»Dru, es bleibt jetzt keine Zeit, um...«

»Du begreifst nicht! Da Dramokles mein Telegramm gelesen hat, muß er glauben, daß du ihn verrätst. Wenn das so ist, dann ist sein letzter Befehl genau das Gegenteil von dem, was er wirklich will, daß du tun sollst.«

»Das Gegenteil? Ist das möglich?«

»Nur zu gut möglich, Liebling.«

Rufus versuchte, Dramokles zu erreichen, um für Klarheit zu sorgen, doch die Sonnenfleck-Aktivität, verschlimmert durch Störsignale von Baron Johns Schiffen, machte eine Verbindung unmöglich. Rufus befahl einem seiner Techniker, es weiter zu versuchen. Er wandte sich Drusilla zu.

»Du bist sicher, daß er mich für einen Verräter hält? Mich, seinen ältesten Freund? Ist das auch bestimmt nicht wieder einer von deinen Plänen, um Dramokles' Herrschaft zu beenden?«

»Bestimmt nicht, das schwöre ich!« jammerte Drusilla.

Rufus überlegte. Dramokles hatte ganz klar gesagt: »Halte den Feind auf!« Aber wie hatte er es gemeint? Rufus ging auf und ab, während die kostbaren Sekunden verstrichen. Schließlich fällte er eine Entscheidung.

»Wenn ich nun auch als Verräter gelte«, sagte er, »so will ich doch meine Loyalität beweisen. Ich werde dem Irrtum meines Herrn gemäß handeln, der glaubt, ich wolle ihn verraten.«

Er wandte sich dem Operationschef zu. »Wir setzen den Rückzug unserer Schiffe fort. Wir lassen den Feind durch. Dramokles will es so!«

Schnell wurde es für Dramokles offensichtlich, daß Rufus' Flotte nichts unternahm, um den Feind aufzuhalten, sondern sich, im Gegenteil, weiter zurückzog, während John und Haldemars vereinigte Flotte sich weiter auf Glorm zubewegte.

Dramokles reichte Drusillas Telegramm an Chemise weiter. Sie las es und dachte einen Augenblick nach. Dann fragte sie: »Wo ist die Lady Drusilla jetzt?«

»Zu Hause, nehme ich an«, sagte Dramokles. Er ließ sich mit Ystrad verbinden. Ein Diener meldete sich am Telefon und teilte ihm mit, daß die Prinzessin schon vor Stunden in großer Eile nach Druth aufgebrochen war.

»Was will sie denn jetzt in Druth?« überlegte Dramokles.

»Dafür kann es nur einen Grund geben«, sagte Chemise. »Sie ist zu Rufus geflogen, um ihm zu gestehen, was sie getan hat. Rufus, der nun glauben muß, daß Sie ihn für einen Verräter halten, versucht weiter getreulich nach Ihren Wünschen zu handeln, indem er Ihre Befehle umkehrt, weil er glaubt, daß Sie das in Wirklichkeit von ihm wollen.«

»Das ist ein bißchen kompliziert für Rufus«, sagte Dramokles. »Dennoch, ich glaube, Sie haben recht. Was für eine Verwirrung! Aber es ist noch immer Zeit, den Fehler zu korrigieren. Ein weiterer Befehl müßte ausreichen, um die Flotte von Druth doch noch in die Schlacht zu werfen.«

Dramokles griff nach dem Telefon. Ehe er zum Wählen kam, erschien in der Mitte des Kriegszimmers ein glühendes, purpurrotes Licht. Es pulsierte heftig, und Glöckchengeklingel war zu hören. Gelbe und rote Lichtschlangen erschienen, die glitzerten und funkelten wie mittelalterliche Verskunst, und da waren auch Trompetenklänge und dröhnende Paukenschläge.

Als das purpurrote Licht verblaßte, stand an seiner Stelle ein Mann. Er war groß und von stämmiger Gestalt. Er trug einen langen, schillernden Mantel mit einem hohen Kragen. Darunter trug er einen einfachen, einteiligen Springeranzug aus rotem

Nylon. Er war in den Fünfigern, kahlköpfig und hatte einen langen, dünnen, herabhängenden Schnurrbart, wodurch er Ming dem Gnadenlosen ähnelte.

Alle waren vorübergehend sprachlos, mit Ausnahme des Computers, der aber aus gutem Grund vorgab, es zu sein. Dramokles stand der Mund sperrangelweit offen, was wenig königlich aussah. Er klappte ihn hastig zu, schluckte geräuschvoll und sagte: »Vater! Bist du es wirklich?«

»Natürlich bin ich es«, sagte Otho. »Eine nette Überraschung, was, Junge?«

Chemise zupfte Dramokles aufgeregt am Ärmel. »Sie sagen, das sei Ihr Vater? Das ist ausgeschlossen! Ich habe diesen Mann auf der Erde getroffen. Das ist Tlaloc!«

»Das alles ist mir ein Rätsel«, sagte Dramokles, »und es gefällt mir absolut nicht. Dad, wir glaubten, du seiest tot. Ich denke, wir haben einiges zu besprechen. Aber zuerst muß ich einen wichtigen Telefonanruf erledigen.«

»Ich weiß über den Anruf bei Rufus Bescheid«, sagte Otho, »und ich bitte dich, noch einen Augenblick damit zu warten. Ich habe Informationen für dich, die für deine Entscheidung von großer Wichtigkeit sind.«

Dramokles machte ein skeptisches Gesicht. »Gut, aber fasse dich kurz«, sagte er. »Jeden Augenblick kann ein interplanetarer Krieg ausbrechen.«

Otho zog sich einen Stuhl heran und setzte sich. Er schlug die Beine übereinander, öffnete den Reißverschluß einer seiner Anzugtaschen und holte eine Zigarre hervor. Er zündete sie an und sagte: »Ich nehme an, du fragst dich, was ich hier verloren habe, wo ich doch angeblich vor dreißig Jahren bei einer Laborexpllosion auf Gliese ums Leben gekommen bin. In Wahrheit ereignete sich folgendes...«

Jedermann im Kriebsraum ahnte, was nun kommen würde, und bereitete sich auf einen langen und unvermeidlichen Einschub vor.

Otho bestieg den Thron von Glorm unmittelbar nach der Ausmerzung der Suessianischen Bewegung, jener Irrlehre, die, so absurd das heute klingen mag, ganz Glorm in einen Bürgerkrieg zu stürzen drohte. Obwohl dieser Bericht keine Politik oder Religionsgeschichte sein will und noch weniger eine Abhandlung über die glormische Früh- und Vorgeschichte, so ist doch ein wenig Hintergrundinformation vonnöten, um dem nicht-glormischen Leser Othos Leben und Taten näherzubringen.

Glorm entwickelte sich ganz ähnlich wie viele andere Planeten. Nachdem eine feurige Sonne ihn geboren hatte, kühlte der Planet ab und verfestigte sich. Seine Atmosphäre war sauerstoffreich, und es gab Ozeane und Seen, wie sie für protoplasmisches Leben notwendig sind. Der erste Funke des Lebens entwickelte sich auf rätselhafte Weise oder wurde auf den Planeten gebracht – niemand weiß das genau. Plötzlich war die Natur am Werk, und es folgte die übliche Entwicklung. Einfache Lebensformen verwandelten sich in kompliziertere Formen, Flechten verwandelten sich in Kiefernwald; dann folgte die Geburt der Blumen, das Zeitalter der Reptilien, Fische krochen aus dem Meer und wurden Säugetiere, dann das Auftauchen des Menschen, primitive Technik, die Morgendämmerung der Philosophie, erste Wissenschaften und all das andere. Glorms Entwicklung bis zu diesem Punkt verlief völlig normal.

Glorm, Crimsole und Druth hatten eine ungewöhnliche Erscheinung gemeinsam. Es handelte sich dabei um das Vorhandensein riesiger, von Menschen geschaffener Erdhügel, von denen einige sich über mehrere Meilen erstreckten. Diese Hügel waren überall verstreut auf den Landmassen der drei Planeten anzutreffen. Diese Midden, wie sie genannt wurden, existierten schon seit prähistorischen Zeiten. Niemand wußte, wer sie erbaut hatte. Die Frühmenschen auf Glorm hatten die Midden als letzte Spuren der verschwundenen Götter verehrt. Später versuchten die Menschen herauszufinden, was unter ihnen begraben lag. Doch unter einer mehrere Fuß dicken Erdschicht war jeder Midden von einer Schutzmauer aus Stahlbeton umhüllt.

Erst in der Zeit von Horu dem Schmelzer gelang es, den ersten der geheimnisvollen Hügel aufzubrechen. Horu war ein Ingenieur der Bronzezeit, der lernte, Stahl herzustellen, nachdem ihm in Träumen ein Geist namens Bessemer erschienen war, der ihm das Verfahren erklärt hatte. Das Horu-Verfahren, wie es genannt wurde, ermöglichte den Glormern, Stahl herzustellen, mit dem sie die Stahlbeton-Umhüllung aufbrechen konnten.

In den Midden fanden sie eine große Anzahl von Maschinen, die nach unzähligen Jahrhunderten noch immer funktionstüchtig waren. Mehrere Midden enthielten Raumschiffe, und diese Entdeckung katapultierte Glorm ins Raumfahrtzeitalter, obwohl die Glormer noch nicht einmal die Quantenmechanik erfunden hatten.

Die entscheidende Entdeckung war der Lange Midden auf Glorm im Vorgebirge der Sardapianischen Alpen. Dieser Hügel, vierzig Meilen lang und fünf breit, bestand ganz aus Raumschiffen, dicht gepackt und nur durch eine seltsame weiße Substanz voneinander getrennt, die später als Styroschaum bekannt wurde. Wenigstens fünfzehntausend Raumschiffe wurden aus dem Midden geborgen, und viele andere wurden vermutlich von Andenkensammlern gestohlen. Die Schiffe waren klein, leicht zu bedienen, mit Laser-Waffen ausgerüstet und besaßen versiegelte Triebwerkseinheiten. Die Schiffe wurden als Erzeugnisse der Alten Erde identifiziert. Warum es sie auf Glorm, Crimsole und Druth in so großer Zahl gab, war unbekannt. Man vermutete jedoch, daß sie etwas mit dem Versuch der Terraner zu tun hatten, ihrem sterbenden Planeten zu entkommen, ein Versuch, der durch die plötzliche und noch immer ungeklärte Aerosol-Katastrophe vereitelt worden war. So begann für Glorm und die anderen Planeten das Zeitalter der Raumfahrt, das schnell zum Zeitalter der Raumkriege wurde.

In dieser Zeit wanderten die Vanir mit ihren grob beplankten Raumschiffen vom Galaktischen Zentrum her ein und komplizierten die Geschichte weiter. Doch die zahlreichen Kriege, Bündnisse, Verträge und Schlachten mit ihnen sind für diese Abhandlung nicht von Bedeutung.

Während dieser Zeit gab es erste Versuche, eine Weltregierung zu bilden, doch politisch geeint wurde Glorm erst unter der Regentschaft von Ilk dem Meineidigen, der so genannt wurde wegen der leeren Versprechen, die er machte, um seinen Willen durchzusetzen. Die planetare Einigung ermöglichte die Realisierung eines anderen Traumes: die Kontrolle über alle Planeten des Systems, die »Allumfassende Herrschaft«, wie sie etwas pompös genannt wurde. Das Glormische Imperium kam und ging, und Othos Vater, Deel der Unergründliche, ersetzte den Imperiumsgedanken durch das republikanische Prinzip unter Königen. Otho führte die Arbeit seines Vaters fort, und gegen Ende seiner Herrschaft war der Frieden zwischen den Planeten verwirklicht.

Otho war ein Mann von hoher Intelligenz, eisernem Willen und brennendem Ehrgeiz. Nachdem der Krieg, der Sport der Könige, ihm durch eigenen Entschluß verwehrt war, sah Otho sich nach anderen Beschäftigungen um, die aufregend und herausfordernd genug waren, um seinen Ehrgeiz zu befriedigen. Nachdem er es mit Schach, Forellenangeln, Landschaftsmalerei und Querfeldein-Radfahren versucht hatte, wandte er sich dem Okkultismus zu.

Zu Othos Zeit gehörte auch die Wissenschaft zum Okkulten, denn auch sie war für die Glormer ein ungelöstes Rätsel, da sie ihre technischen Geräte geerbt hatten, nicht wußten, wie sie funktionierten und sie auch nicht reparieren konnten, wenn sie ausfielen. Otho näherte sich dem Problem auf verschiedenen Ebenen. Er vermutete, daß Wissenschaft und Magie nebeneinander existierten und in vielerlei Hinsicht austauschbar waren. Trotz dieser Erkenntnis wäre Otho vermutlich ein bloßer Dilettant geblieben, hätte er nicht in einem Gelegenheitskauf einen hochentwickelten Computer von der Erde und einen ausgebildeten Robot-Techniker namens Dr. Fisch erworben. Für diese beiden hochintelligenten Maschinen bezahlte Otho König Sven, dem Vater Haldemars, eintausend Raumschiffloadungen Schweine. Die Grillparty, die sich daran anschloß, zählt zu den Höhepunkten in der Geschichte der Vanir.

Der Computer war praktisch ein lebendiges Wesen. Seine Körperfunktionen beschränkten sich allerdings auf gelegentliche, unerklärliche Energie-Entladungen. Während seiner Jahre auf der Erde hatte der Computer tatsächlich Isaac Newton kennengelernt. Als sie sich 1718 begegneten, galt Newton bereits als herausragendster Wissenschaftler Englands. Er war ein stiller, bescheidener Mensch, der mit der Ehre, die ihm seine wissenschaftlichen Leistungen eingebracht hatten, vollauf zufrieden war. Deshalb beschloß er, seine Erkenntnisse über die Magie seinen abergläubischen Landsleuten vorzuenthalten. Die Welt war seiner Ansicht nach noch nicht bereit für dieses Wissen. Newton behielt sein okkultes Wissen für sich und deutete es in den vielen Mysterienbänden, die er in seinen letzten Lebensjahren schrieb, lediglich an. Aber er fand nichts dabei, seine Erkenntnisse mit dem seltsamen, hochbegabten lettischen Einwanderer zu besprechen, der sich seinen Lebensunterhalt verdiente, indem er für Leeuwenhoek und andere optische Gläser schliff.

Und so weihte der Computer Otho in Newtons Geheimnisse ein, wenn er selbst sich auch nicht für sie interessierte. Der Computer interessiert sich für Menschen, die er interessanter und abwechslungsreicher fand als die subatomaren Teilchen, mit deren Strukturen und Gewohnheiten er sich zuvor befaßt hatte. Wenn er nach den Gründen für Unlogisches, ja bisweilen sogar Widersprüchliches in seinem Verhalten gefragt wurde, hatte der Computer geantwortet, daß er versuche, sich wie ein Mensch zu benehmen. Die eigene Geschichte des Computers – wer ihn baute, wie er ins London des achtzehnten Jahrhunderts kam, und warum er später als Teil einer Schiffsbeute auf Vanir auftauchte – gehört, obwohl sie durchaus interessant ist, nicht in diesen Bericht.

Unter der Anleitung des Computers lernte Otho viele seltsame und erstaunliche Dinge, ohne daß dies einer breiten Öffentlichkeit bekannt wurde. Er wurde Okkultist, und es zeigte sich, daß er ein unglaubliches Talent für »Die Arbeit« besaß. Der Computer sagte oft, daß Otho besser sei als jeder Magier, den er je gekannt habe, besser als Albertus Magnus und Paracelsus, sogar besser als Raimondo Llull, der Mathematiker aus Mallorca. Am

stärksten ähnele er, so der Computer, einem Erdenmenschen namens Dr. Faustus, einem Magier mit großen Fähigkeiten, der ein schlimmes Ende fand und dessen Geschichte in vielen verschiedenen Versionen überliefert ist.

Echte Magier sind sehr praktisch und realistisch veranlagte Menschen. Es sind spiritistische Börsenmakler, die versuchen, ein Stückchen vom kostbarsten aller Kuchen abzubekommen, der relativen Unsterblichkeit. Leben ist die Voraussetzung für alle Unternehmungen, der Erhalt des eigenen Lebens daher die wichtigste Beschäftigung. Der Magier, Seher, Schamane oder Mystiker sucht die verjüngende Wirkung der astralen Reise. Durch lange Übung in der Kunst der Trance erreicht er die Fähigkeit, seinen Geist vom Körper zu trennen und sein Selbst in andere Zeiten und an andere Orte zu projizieren. Die Seele des Magiers ist in der Lage, den Tod ihres Körpers zu überleben, wenigstens für eine Weile. Für wie lange, das hängt von der Energie ab, die der Magier anziehen, binden und dirigieren kann. Leben ist eine Frage der Energie.

Moderne Magier können die zaghaften Methoden der Vergangenheit umgehen und direkt zur Quelle der Energie vordringen – der Explosion der Atome, der Kernspaltung. Indem der Magier diese Kräfte mit Hilfe einer mandäischen Visualisierung kontrolliert, kann er sich selbst auf eine andere Welt, in eine andere Wirklichkeit projizieren.

Die Reise zwischen den Wirklichkeiten ist der Weg zur Unsterblichkeit.

Das erzählte Otho seinem zwanzigjährigen Sohn Dramokles, kurz bevor er zu seinem Labor auf Gliese, dem kleinsten der drei Monde Glorms, aufbrach und es in Stücke sprengte und sich selbst, scheinbar, mit.

In Wirklichkeit starb Otho nicht. Er hatte diese Explosion geplant. Otho steuerte die Energie der Explosion, vereinigte sich mit ihr und reiste so in einer anderen Dimension durch ein Wurmloch im kosmischen Schaum. Er gelangte an einen Ort, der sich Erde nannte, dessen Geschichte sich aber von der Erde in

Othos Wirklichkeit unterschied. In dieser Wirklichkeit gab es kein Glorm.

In ihrem letzten Gespräch erzählte Otho Dramokles von seiner Bestimmung. Der junge Dramokles war angesichts seiner großartigen Zukunft von Ehrfurcht ergriffen gewesen; denn Otho strebte für sich und seinen Sohn die Unsterblichkeit an. Er wollte, daß sie beide wie Götter im Kosmos lebten, unabhängig und an keine Grenzen gebunden. Und Dramokles hatte eingesehen, daß seine Erinnerung an diese Bestimmung für eine Weile unterdrückt werden mußte. Otho war davon ausgegangen, daß er dreißig Jahre brauchen würde, um die Erde unter seine Kontrolle zu bringen. Es war das beste, wenn Dramokles während dieser Zeit leise, passiv, unbewußt regierte. Dramokles mußte warten, und es war besser für ihn, überhaupt nicht zu wissen, daß er wartete.

»Doch jetzt«, sagte Otho, »ist der letzte Schleier gelüftet. Wir sind wieder vereint, mein lieber Sohn, und die Stunde deiner Bestimmung ist endlich gekommen. Der letzte Akt wird bald beginnen.«

»Welcher letzte Akt?« fragte Dramokles.

»Ich meine den großen Krieg, der nun bevorsteht, du und Rufus gegen John und Haldemar. Ich habe ihn geplant, und er muß stattfinden. Wir brauchen einen atomaren Holocaust, der das Wurmloch zwischen der Erde und Glorm öffnet und es offen hält. Dann werden wir zwischen den Wirklichkeiten reisen können, wie es uns gefällt, und unsere Energie einsetzen, um noch mehr Energie zu bekommen. Du und ich, Dramokles, und unsere Freunde, werden den Zugang zu anderen Dimensionen beherrschen. Wir werden unsterblich sein und wie Götter leben.«

»Aber hast du den Preis bedacht?« fragte Dramokles. »Die Zerstörungen werden ungeheure Ausmaße haben, besonders auf Glorm.«

»Das stimmt«, sagte Otho, »und niemand bedauert das mehr als ich. Wenn es eine andere Möglichkeit gäbe, würde ich ihre Leben schonen.«

»Der Krieg kann noch verhindert werden.«

»Das wäre das Ende unserer Träume, unserer Unsterblichkeit, unserer Göttlichkeit. In ein paar Jahrzehnten werden sie sowieso alle tot sein. Aber wir können ewig leben! Das ist sie, Dramokles, deine Bestimmung, und der Augenblick der Entscheidung ist da. Was wirst du tun?«

Der Augenblick der Entscheidung! Endlich waren die langen Jahre des Wartens vorüber. Jetzt wußte Dramokles, was seine Bestimmung war; jetzt kannte er die furchtbare Wahl, die er treffen mußte, um diese Bestimmung zu erfüllen. Es war ein erdrückendes Wissen, und eine quälende Entscheidung wurde ihm abverlangt. Alle Anwesenden im Kriegszimmer beobachteten ihn, einige ruhig, andere voller Spannung. Und jeder Augenblick schien sich zu verlangsamen und auszudehnen, länger und länger zu werden, so als warte selbst die Zeit auf das Ergebnis von Dramokles' Überlegungen.

Chemise versuchte, in Dramokles' gelben Augen zu lesen. Welcher Richtung neigte er zu? Hatte er noch Mitleid mit der Welt der Sterblichen, zu denen er, jedenfalls im Augenblick, immer noch zählte? Oder war es Otho gelungen, ihn mit seinen wohlklingenden Magier-Worten auf seine Seite zu ziehen?

Die Lippen des Königs bewegten sich, doch, obwohl alle angestrengt lauschten, war kein verständlicher Laut zu hören, nur ein leises Säuseln des Atems, das alle trotz seiner offensichtlichen Bedeutungslosigkeit zu interpretieren suchten.

Schließlich seufzte Dramokles tief und sagte: »Weißt du, Dad, die Unsterblichkeit ist wirklich eine große Versuchung. Aber das ist nicht recht, alle zu töten, bis auf deine Freunde. Es ist nicht einfach nur *schlecht* – damit könnte ich mich zur Not noch abfinden-, nein, es ist durch und durch *böse*.«

»Ja, das ist es«, gab Otho zu. »Wer anderen den Tod bringt, um seine eigene Existenz zu verlängern, mag gewiß von denen, deren Leben genommen werden sollen, böse genannt werden. Aber werden wir doch nicht sentimental. Töten, um zu leben, ist ein universaler Grundsatz. Da gibt es für nichts und niemanden eine Ausnahme. Für die Möhre ist das Kaninchen die Verkörperung des Bösen. Und so ist es überall auf der Kette des Lebens.«

Über dem Auswertungstank ertönte ein Alarmsignal. Der Operationschef rief Dramokles zu, daß Rufus' Schiffe keinen Kontakt

mehr mit dem Feind hatten und sich immer weiter zurückzogen. Es mußte sofort eine Entscheidung gefällt werden, wenn Dramokles noch die Hilfe der Flotte von Druth wollte.

»Ich kann uns noch ein paar Augenblicke verschaffen«, sagte Otho. »Ich werde einen sehr kleinen Nexus herstellen, der uns ermöglicht, vorübergehend außerhalb der Zeit zu operieren, während wir unsere Diskussion beenden.«

Otho stellte einen kleinen Nexus her. Er sah aus wie eine Halbkugel aus einem leuchtenden, gazeartigen Material und hüllte das gesamte Kriegszimmer ein.

»Ich habe dich immer als liebenswürdigen Vater und mitfühlenden Menschen gekannt«, sagte Dramokles. »Wie kannst du den Tod von Millionen Menschen in Betracht ziehen, selbst wenn du dadurch für dich Unsterblichkeit erreichst?«

»Du siehst diese Sache aus einer falschen Perspektive«, sagte Otho. »Vom Standpunkt eines Unsterblichen aus sind Menschen so kurzlebig wie Stubenfliegen. Trotzdem, wenn ich könnte, würde ich sie verschonen. Doch wenn du die Chance hast, ein Gott zu werden, sind menschliche Moralmästäbe nicht länger angemessen.«

»Das ist mir zuviel«, sagte Dramokles.

»Dann vergiß die Unsterblichkeit. Sie ist sowieso nur ein idealisiertes Konzept. In Wirklichkeit sprechen wir über eine Langlebigkeit mit offenem Ende. Wir versuchen, von einem Moment des Lebens zum nächsten zu gelangen, so wie alle lebenden Wesen. Dieser Augenblick und die Hoffnung auf den nächsten sind alles, was wir haben.«

»Wir haben diesen Augenblick«, sagte Dramokles, »und wir töten, um zum nächsten Augenblick zu gelangen, und so geht es für immer weiter. Ist das so richtig?«

»Nicht für immer«, sagte Otho. »Nur solange, wie du es wünschst. Für einen Tag oder für immer zu leben, beides erfordert die gleichen, oft traurigen Entscheidungen. Um zu leben, braucht man Energie. Eine Rose braucht Energie ebenso wie ein

Rosenkreuzer. Der Tod ist immer die Folge eines Mangels an Energie.«

Otho machte eine Pause, um nachzusehen, wie der Nexus sich hielt. Er löste sich mit der üblichen Geschwindigkeit auf. Ein paar Augenblicke blieben noch.

»Da Energie für die Existenz unabdingbar erforderlich ist, müssen wir nach Energie suchen, um unsere Existenz zu sichern. Aber du mußt die Folgen begreifen, die sich daraus ergeben. In der Natur gibt es keine Homöostase, keinen Punkt, wo du sagen kannst, in Ordnung, es ist genug, ich werde mich eine Zeitlang einfach treiben lassen. Es ist niemals genug, es muß immer neue Energie geben, Energie oder Tod. Dieser Kampf ums Überleben ist ein universaler Grundsatz. Die Energie, die einer für sich selbst verbraucht, ist böse für alle anderen Sucher, und das gilt in allen Bereichen des Lebens. Wenn die Intelligenz auf der Bildfläche erscheint, wird der Energiebedarf größer, die moralische Frage akuter. Und jetzt stehen wir an dem Punkt, wo die Intelligenz den Instinkt hinter sich lassen oder untergehen muß. Du stehst vor der Wahl, Dramokles, wie ein Gott zu leben oder wie ein Mensch zu sterben. Nun hast du alle Informationen. An dir ist es nun, zu entscheiden.«

Ehe Dramokles sprechen konnte, trat sein Computer vor, mit wehendem Mantel. »Ich muß darauf hinweisen«, sagte er, »daß keineswegs bereits alle Informationen gegeben wurden. Dramokles, ich habe, worauf Sie so lange gewartet haben. Es ist der Schlüssel. Der *Schlüssel-Schlüssel*. Und er wird Ihnen den Weg zur *Schlüssel-Schlüsselerinnerung* öffnen.«

»Sage ihn mir«, forderte Dramokles ihn auf.

»La plume de ma tante«, sagte der Computer.

Der *Schlüssel-Schlüssel* löste die Erinnerung an einen Tag vor dreißig Jahren aus. Otho hatte Glorm soeben in seiner Raumjacht verlassen. Er war unterwegs zu seinem Labor auf dem Mond Gliese, den er bald sprengen und sich so scheinbar selbst in einer Atomexplosion vernichten würde. Unter den wenigen, die es besser wußten, waren Dramokles, der Computer und Dr. Fisch.

Dramokles hatte sich an seinen Vater stets mit Liebe und Zuneigung erinnert. Oder jedenfalls hatte er das geglaubt. In *dieser* Erinnerung jedoch war das alles anders. In dieser Erinnerung hatte er seinen Vater nie gemocht, schon von Kindheit an; er hielt ihn für einen tyrannischen, bösen, rücksichtslosen Menschen, besessen von seinen verrückten okkultistischen Ideen.

Vater und Sohn hatten sich vor Othos Abreise heftig gestritten. Der junge Dramokles war entschieden gegen Othos Plan gewesen, persönliche Unsterblichkeit auf Kosten vieler Millionen Menschenleben anzustreben. Und er hatte den Plan, den Otho für Dramokles' Regentschaft hatte, völlig unakzeptabel gefunden. Dramokles war wütend auf seinen Vater. Nicht nur, weil der sich zu sterben weigerte, sondern auch, weil er von jenseits des Grabes, oder wo immer er hinging, weiterhin die Kontrolle über seinen Sohn beanspruchte und das Leben seines Sohnes so zu einer bloßen Fußnote seiner eigenen, monströs ausgedehnten Existenz herabwürdigte.

»Ich bin nicht einverstanden mit deinen Plänen«, hatte er zu Otho gesagt. »Wenn ich König bin, werde ich tun, was ich für richtig halte.«

»Du wirst tun, was *ich* für richtig halte«, hatte Otho gesagt, »und du wirst es gern tun.«

Dramokles hatte nicht begriffen. Er hatte mit Dr. Fisch auf Ultragnolles höchstem Beobachtungsturm gestanden und zugehört, wie das Schiff seines Vaters im blauen Himmel verschwand. »Endlich ist er weg«, hatte er zu Fisch gesagt. »Ich

wünsche ihm eine gute Reise, wo immer er hinfliegt. Nun endlich kann ich...«

Er hatte einen Stich am Arm gespürt, sich verblüfft umgedreht und gesehen, daß Dr. Fisch eine kleine Spritze in der Hand hielt. »Fisch! Was soll das? Warum...«

»Es tut mir leid«, sagte Fisch, »ich habe in dieser Sache keine andere Wahl.«

Dramokles hatte noch zwei Schritte bis zur Tür geschafft. Dann fiel er durch ein Mitternachtsmeer der Müdigkeit, das mit seltsamen Vogelstimmen und unheimlichem Gelächter erfüllt war. Dann erinnerte er sich an nichts mehr, bis er das Bewußtsein wiedererlangte. Er befand sich in Fisches Labor. Er war auf einen Operationstisch geschnallt. Fisch stand über ihm und prüfte die Schneide eines Psychomikrotoms.

»Fisch!« rief er. »Was haben Sie vor?«

»Ich werde jetzt bei Ihnen eine Erinnerungsentfernung und -replantation vornehmen«, sagte Fisch. »Ich weiß, daß das nicht sehr anständig ist, aber ich habe keine Wahl, ich muß die Befehle meines Besitzers befolgen. King Otho befahl mir, alle Erinnerungen, die mit Ihrer und seiner Bestimmung und, insbesondere, mit Ihrer letzten Unterredung mit ihm zu tun haben, zu ändern. Sie werden glauben, er sei bei einer Atomexplosion auf Gliese ums Leben gekommen.«

»Fisch, Sie wissen, daß das nicht stimmt. Schnallen Sie mich sofort los.«

»Außerdem wurde mir befohlen, verschiedene andere Erinnerungen zu ändern oder zu ersetzen, die bis in Ihre Kindheit zurückreichen. Sie werden sich an Otho als einen liebenswerten Vater erinnern.«

»Dieser kaltblütige Bastard!«

»Er will, daß Sie ihn als großzügig in Erinnerung haben.«

»Er hat mir zum Geburtstag nicht einmal einen Hang zum Skilaufen geschenkt«, sagte Dramokles.

»Sie werden ihn für einen hochmoralischen Mann halten, exzentrisch, aber gütig.«

»Nach dem, was er mir erzählt hat? Daß er alle töten will, um unsterblich zu werden?«

»Sie werden sich an nichts dergleichen erinnern. Mit Hilfe bestimmter Schlüssel-Erinnerungen will Otho ihre Liebe und später Ihren Gehorsam erlangen. Sie werden sich an nichts erinnern, Dramokles, nicht einmal an dieses Gespräch hier. Wenn Sie von diesem Tisch aufstehen, werden Sie glauben, Ihre Bestimmung selbst entdeckt zu haben. Sie werden erkennen, daß Sie noch dreißig Jahre auf ihre Erfüllung warten müssen. Nach gründlicher Überlegung werden Sie mich bitten, Ihre Erinnerung an diese Dinge zu unterdrücken und sie mit einem Kennwort zu verschlüsseln, das Ihnen ein professioneller Erinnerer zum richtigen Zeitpunkt mitteilen wird. Danach werden Sie mich sprengen – nicht wirklich, natürlich, aber Sie werden es glauben. Ich werde dreißig Jahre lang Urlaub nehmen, und Sie werden eine ruhige Regierungszeit haben und sich ständig fragen, was Sie mit Ihrem Leben anfangen wollen, bis Sie es dann zu guter Letzt erfahren.«

»Oh, Fisch! Sie sehen doch selbst, wie falsch das ist. Müssen Sie mir das wirklich antun?«

»Zu meinem Bedauern muß ich es. Ich bin unfähig, Befehle meines Besitzers zu verweigern. Aber da ist noch eine interessante philosophische Frage abzuwägen. Nach glormischem Recht ist Otho in einigen Stunden tot.«

»Natürlich!« sagte Dramokles. »Wenn Sie also die Operation für eine Weile verschöben, wäre ich Ihr neuer Besitzer, und ich hebe dann den Befehl auf.«

»Das kann ich nicht«, sagte Fisch. »Eine Verzögerung wäre undenkbar, eine klare Verletzung der Maschinenethik. Ich muß sofort operieren. Und glauben Sie mir, Ihre Lage würde noch schlimmer, wenn ich es nicht täte. Aber meine Überlegung war folgende: Ich muß Othos Befehl ausführen, aber es gibt keinen Grund, warum ich nicht etwas für meinen zukünftigen Besitzer tun sollte.«

»Was können Sie denn für mich tun, Fisch?«

»Ich kann Ihnen versprechen, Ihnen während Ihres entscheidenden Zusammentreffens mit Otho Ihre wahren Erinnerungen zurückzugeben.«

»Das ist anständig von Ihnen, Fisch. Darüber sollten wir noch eine Weile reden.«

Dramokles stemmte sich gegen seine Fesseln. Dann fühlte er einen zweiten Stich an seinem Arm, und damit waren diese Erinnerungen bis zum gegenwärtigen Zeitpunkt ausgelöscht.

Wenn Otho durch Fischs Enthüllungen aus der Fassung gebracht war, verbarg er es gut. Er lehnte sich in seinem Stuhl zurück und zündete sich eine dünne *Zigarre* an. Er sagte: »Fisch, Sie überraschen mich. Sie haben mich mit Hilfe einer auf wackligen Beinen stehenden juristischen Spitzfindigkeit betrogen.« Dramokles zugewandt, sagte er: »Ja, mein Sohn, es ist wahr, ich habe deine Erinnerungen verändern lassen. Aber das geschah nicht aus bösem Willen. Was immer du denken magst, ich habe dich stets geliebt. Ich wollte nur, daß du diese Liebe erwidertest.«

»Du wolltest meinen Gehorsam«, sagte Dramokles, »nicht meine Liebe.«

»Ich brauchte deine Mithilfe, um dich unsterblich machen zu können. War das so schrecklich von mir?«

»Du wolltest Unsterblichkeit für dich selbst.«

Otho schüttelte heftig den Kopf. »Für uns beide. Und es hätte alles wunderbar geklappt, wenn Fisch sich nicht in die Angelegenheiten der Menschen eingemischt hätte.«

Fisch sah beschämt aus, doch da trat der Computer vor, mit wehendem Mantel. »Ich habe Fisch in dieser Frage beraten«, sagte er. »Fisch und ich mögen die Menschen. Deshalb haben wir Ihren Plan vereitelt. Die Menschen sind das Interessanteste, was das Universum bis jetzt hervorgebracht hat, interessanter als Götter oder Dämonen oder Strahlen oder Teilchen. Mensch zu sein, ist das Beste, was Sie tun können, Otho. Ein Universum der Unsterblichen ohne Menschen wäre eine bedrückende Zukunftsaussicht. Ihre Pläne schienen in diese Richtung zu weisen.«

»Idiot, Sie haben mich mißverstanden«, sagte Otho. »Ich brauchte lediglich eine Initialzündung, um das Wurmloch zu öffnen. Das war alles.«

»Aber Energie verlangt ständig nach mehr Energie«, entgegnete der Computer. »Das haben Sie uns doch selbst gesagt.«

Otho wollte noch etwas erwidern, doch in diesem Augenblick brach der Nexus zusammen. Als sie sich wieder in der realen Zeit befanden, herrschte im Kriegszimmer ein Zustand der Verwirrung, Panik und Hilflosigkeit. Auf Bildschirmen wurden Informationen eingeblendet. Raumflotten rückten an, und aus noch offenen Möglichkeiten wurden allmählich vollendete Tatsachen.

Dramokles wurde plötzlich wach. »Bringt mir das Telefon!« brüllte er. »Rufus! Hörst du mich?« Er wartete auf Rufus' Antwort, dann sagte er: »Das ist er, der letzte und endgültige Befehl. Es wird nicht gekämpft! Rückzug! Sofortiger Rückzug!«

Er knallte den Hörer auf die Gabel und wandte sich Max zu.

»Ich will sofort eine Verbindung mit Baron John. Sagen Sie ihm, daß Dramokles kapituliert. Sagen Sie ihm, daß ich keine Bedingungen stelle, daß ich sogar bereit bin abzdanken, um den Frieden zu erhalten. Haben Sie verstanden?«

Max sah unglücklich aus, aber er nickte und eilte zu einem Telefon.

Dramokles sah Otho an, und seine Erbitterung wurde offensichtlich, als er sagte: »Der Krieg ist vorbei und der atomare Holocaust verhindert. Hoffentlich gibt das dir und deiner lausigen Unsterblichkeit den Rest.«

Otho sagte: »Du warst immer schon ein undankbarer Bengel. Ich könnte dich dafür büßen lassen, Dramokles. Aber zur Hölle mit dir und mit alledem.« Er stand auf und ging zu der Wendeltreppe, die zu dem Dachgarten über dem Kriegszimmer führte. Auf der obersten Stufe drehte er sich um und rief: »Du bist dumm, Dramokles, ganz einfach dumm!« Dann ging er hinaus.

Rufus stellte das Telefon weg. Er war sich der Unumkehrbarkeit des Augenblicks bewußt, des amoralischen und unwiederholbaren Augenblicks, der sich gnadenlos in den nächsten Augenblick verwandelte und dann in den übernächsten. Seine Männer beobachteten ihn erwartungsvoll. Drusilla schaute ihn mit jenem sonderbaren Blick an, der ihm an ihr zu mißfallen begann. Alle warteten darauf, daß er den entscheidenden Befehl gab.

Rufus wußte nicht, was er tun sollte. Dramokles' Anweisung ergab keinen Sinn. Was versprach er sich davon? Rufus kannte die militärische Stärke Glorms ebenso gut wie Dramokles. Mit keiner List, keiner Strategie, konnte der Sieg noch errungen werden, wenn die feindlichen Schiffe einen bestimmten Punkt überflogen hatten.

Es sei denn, Dramokles hatte tatsächlich vor, sich zu ergeben. Aber das war undenkbar.

Rufus preßte die Hände gegen den Kopf, um das Schwirren seiner Gedanken zu beruhigen. Was sollte er tun? Um Dramokles helfen zu können – sofern das überhaupt noch möglich war – mußte er tun, was Dramokles wollte. Aber was wollte Dramokles wirklich? Angriff oder Rückzug? Hinterhalt oder Kapitulation?

Da es keine verlässliche Grundlage für eine Entscheidung gab, entschloß sich Rufus, zu tun, was er selbst für das beste hielt.

Er wandte sich seinen Kommandeuren zu. »Angriff!« rief er.

»Angriff auf wen?« riefen seine Kommandeure zurück, detailbesessen, wie er es sie gelehrt hatte.

»Auf Johns und Haldemars Flotte! Radiert sie aus, Jungs!«

Seine Offiziere sahen einander an. Der rangälteste Kommandeur sagte: »Lord Rufus, der Feind ist jetzt außer Reichweite. Bis wir sie eingeholt haben, sind sie längst über Glorm. Wir können nicht mehr verhindern, daß *sie* den Planeten bombardieren. Dramokles wird sich ergeben müssen.«

»Sie haben meinen Befehl gehört. Den Feind verfolgen und vernichten.«

»Die glormische Flotte wird uns dabei im Weg sein.«

»Das ist mir egal. Schießt sie in Stücke. Na los doch.« Rufus' Nasenflügel bebten, seine Wangenmuskeln zitterten vor Erregung. Tiefe Linien durchfurchten sein Gesicht.

Seine Kommandeure standen da und starrten ihn an. Rufus stierte zurück. Dann wurden seine Schultern schlaff. »Ich widerrufe diesen letzten Befehl«, sagte er. »Die Flotte soll ihre Position beibehalten. Dramokles ergibt sich. Der Krieg ist zu Ende.«

Baron Johns Kommandoschiff *Ovipositer Eins* war mit allem ausgestattet, was ein Potentat im Weltraum benötigte. John bewohnte mittschiffs eine Drei-Zimmer-Suite. Er saß an einem eleganten kleinen Rosenholztisch und machte sich Notizen über den Verlauf des Feldzuges. Später wollte er daraus das Drehbuch für eine Fernsehserie machen. Anne hatte eine separate Suite, die an seine angrenzte.

Hier fand ihn sein Kammerherr kurz nach dem Eintreffen der Flotte am Rande des glormischen Hoheitsbezirkes.

»Sire«, sagte der Kammerherr, »wir haben Kontakt zum Feind.«

»Sehr gut«, sagte John. »Wurde bereits das Feuer eröffnet?«

»Nein, Sire. Wir haben eine merkwürdige Nachricht von Glorm erhalten.«

»Was für eine Nachricht?«

»Sie ist von Dramokles, Sire. Er ergibt sich.«

John schwang seine kurzen Beine herum und stand auf. Er schaute den Kammerherrn mißtrauisch an. »Sich ergeben? Das muß ein Trick sein. Wo ist die glormische Flotte?«

»Sie haben sich zurückgezogen, Sire. Glorm liegt ungeschützt vor uns. Dramokles hat öffentlich verlauten lassen, daß er einen Krieg um jeden Preis vermeiden will. Er hat sogar angeboten, abzdanken, wenn das die einzige Möglichkeit ist, den Frieden zu erhalten.«

Die Verbindungstür zwischen den Suiten öffnete sich, und Anne kam herein. Sie trug eine enge, blaugraue Uniform, und ihr messingfarbenes Haar verbarg sich hochgesteckt unter einer Offiziersmütze. Die Abzeichen auf ihren Schultern wiesen sie als General der Marine aus. Sie hatte vorgehabt, die erste Attacke selbst zu kommandieren, nicht weil sie von Natur aus kriegerisch war, sondern um, angesichts Crimsoles Finanzlage, dafür zu sorgen, daß die Kosten im Rahmen blieben.

Anne fragte den Kammerherrn: »Was ist mit Rufus?«

»Er leistet keinen Widerstand. Seine Flotte befindet sich nach wie vor innerhalb Druths Hoheitsgebiet.«

»Merkwürdig«, sagte John. »Es paßt nicht zu Dramokles, sich einfach kampflos zu ergeben. Ich frage mich, ob nicht irgendeine Kriegslist dahintersteckt.«

»Unwahrscheinlich«, sagte Anne. »Außer seiner und Rufus' Flotte hat er nichts, um uns eine Falle zu stellen.«

»Also glaubst du, daß er sich tatsächlich ergibt?«

»Ich denke, ja«, sagte Anne. »Warum sollte er sonst wohl Glorm ungeschützt unserer Bombardierung ausliefern?«

John ging im Zimmer auf und ab, die Arme hinter dem Rücken verschränkt. Einen solchen Gang der Dinge hatte er nicht vorausgesehen. Er hatte nie wirklich geglaubt, daß er seinen älteren Bruder in die Knie zwingen konnte. Jetzt, wo der Sieg da war, wurde er von einer plötzlichen Unsicherheit befallen. Er schüttelte heftig seinen runden Kopf und fing seinen Kneifer gerade noch auf, ehe er ihm durchs Zimmer flog. Schließlich begann er das Unfaßbare zu begreifen. Er hatte gesiegt!

»Gut, gut«, sagte er. »Hast du gehört, Anne, wir haben gesiegt!«

Anne nickte, blieb aber ernst.

»Drinks für die ganze Flotte!« sagte John. »Wir werden eine Siegesfeier veranstalten. Rufen Sie meine Proviantmeister, ich will sie unverzüglich sprechen. Hat es schon jemand der Presse mitgeteilt? Das werde ich selbst übernehmen. Und das Fernsehen muß auch informiert werden.«

»Ja, Sire«, sagte der Kammerherr.

John wurde klar, daß er nun eine Fülle von Befehlen zu erteilen hatte, aber er war nicht sicher, was als erstes zu tun war. Er glaubte sich zu erinnern, daß das Protokoll für diesen Fall verlangte, daß der besiegte König in Ketten gelegt und ihm vorgeführt wurde. Aber kam das vor oder nach der formellen Kapitula-

tions-Zeremonie? Er würde es nachlesen müssen. Anne sagte zu dem Kammerherrn: »Der Baron wird ihnen schon bald neue Anweisungen erteilen. Gehen Sie jetzt und sorgen Sie dafür, daß die Männer auf Posten bleiben, aber kein Schuß fällt.«

Der Kammerherr salutierte und ging.

»Gut gemacht, mein Schatz«, sagte John. »Was für eine wunderbare Wendung! Aber es sind jetzt eine Menge Entscheidungen nötig, nicht wahr? Sollen wir Dramokles hinrichten lassen? Oder ihn lediglich für ein paar Jahrzehnte mit einem Hundekragen um den Hals in eine enge Zelle sperren? Da halten wir uns wohl am besten an die in solchen Fällen übliche Bestrafung.« Er kicherte und rieb sich die Hände. »Und jetzt haben wir auf faire Weise einen ganzen Planeten erobert, mit dem sich bestimmt ein Haufen Geld verdienen läßt. Wir sind reich, mein Schatz!«

»Nicht so schnell, mein Schatz«, sagte Anne mit ätzender Stimme. »Du hast da ein paar Kleinigkeiten vergessen.«

»Was denn, zum Beispiel?«

»Deinen Verbündeten Haldemar, zum Beispiel.«

»Verdammter Mist«, sagte John, »den hatte ich völlig vergessen.«

»Dann fang an, dich zu erinnern. Er steht mit seiner großen und ungebärdigen Flotte an unserer rechten Flanke.«

Es wurde an die Tür geklopft. »Herein«, sagte John. Ein Adjutant gab John ein Spacegramm von Haldemar. Der Text lautete: »MEINEN GLÜCKWUNSCH ZU GROSSARTIGEM SIEG. WANN BEGINNT PLÜNDERUNG?«

»O nein«, sagte John.

»Nun, was hast du anderes von deinem barbarischen Verbündeten erwartet?«

»Vielleicht würde er sich damit zufrieden geben, wenn wir ihm ein oder zwei glormische Städte überlassen.«

»Nein!« Anne schüttelte heftig den Kopf. »Wenn er erst einmal mit seinen Truppen auf Glorm gelandet ist, wird er nie wieder freiwillig von hier verschwinden. Und du willst ja wohl nicht die Vanir als Nachbarn haben?«

»Du hast recht«, sagte John leidenschaftlich. »Ich werde das verhindern, indem ich mich selbst zum neuen König von Glorm ernenne. Und du wärst natürlich die Königin. Wie findest du das?«

»Unrealistisch«, sagte Anne.

»Du hast immer etwas an meinen Ideen auszusetzen«, sagte John ärgerlich. »Was ist es diesmal?«

»Die Glormer sind Dramokles gegenüber loyal. Sie würden dir niemals gehorchen. Sie würden dir ständig Ärger machen. Wenn du versuchst, Crimsole und Glorm zu regieren, wird das zu einem jahrelangen, teuren Guerillakrieg führen. Das würde horrenden Summen verschlingen.«

»Und wenn ich Chuch auf den Thron setze? Er schuldet uns einiges, und er wäre gewiß gefügiger als Dramokles.«

»Das geht auch nicht«, sagte Anne. »Weißt du denn noch nicht? Prinz Chuch ist verschwunden, und das ist allein deine Schuld.«

»Wovon sprichst du?«

»Erinnerst du dich nicht mehr an diese Sklavin, die du Chuch geschickt hast? Nun, irgendwie ist es ihr gelungen, ihm den Kopf zu verdrehen. Chuch hat sich unserer Flotte nicht angeschlossen. Statt dessen stahl er sich mit Doris in seinem eigenem Raumschiff davon. Niemand weiß, wohin.«

»Warum können die Leute nicht tun, was von ihnen erwartet wird?« fragte John. »Chuch scheidet also aus. Du bist sicher, daß ich Glorm nicht selbst regieren könnte?«

»Ganz sicher«, sagte Anne frostig.

»Schon gut, war ja nur eine Frage. Was ist mit einem von Dramokles' anderen Söhnen?«

»Alle zu jung«, sagte Anne.

»Und wenn wir seine Frau Lyrae zur Regentin erklären? Sie scheint mir eine vernünftige Frau zu sein.«

»Ich kenne Lyrae seit Jahren«, sagte Anne. »Sie ist eine nette Person, wenn auch ein wenig wirrköpfig und romantisch. Aber die Glormer würden sie niemals als Herrscherin akzeptieren, denn sie stammt aus altem aardvarkianischen Adel und ist deshalb eine Außenseiterin. Außerdem steht sie nicht zur Verfügung.«

»Wieso das?«

»Sie ist geflohen, mein Schatz.«

»Kannst du dich nicht etwas deutlicher ausdrücken?« sagte John verdrießlich. »Was willst du damit sagen?«

»Du solltest dich wirklich mehr um die Dinge kümmern, die um dich herum vorgehen. Ich weiß es von meinem Friseur. Lyrae hat Dramokles verlassen. Ist das deutlich genug?«

»Ich dachte, die beiden hätten sich so gut verstanden?«

»Nur der äußere Schein, mein Schatz. Lyrae wußte schon seit einiger Zeit, daß Dramokles ihrer überdrüssig war und sich bald von ihr scheiden lassen wollte.«

»Wie ist sie dahintergekommen?«

Anne lächelte verächtlich. »Dramokles ist ein schlechter Lügner. Jede Frau kann in ihm lesen wie in einem Buch. Lyrae wußte, daß sie abgelöst werden sollte. Und als sie nun neulich auf der Friedenskonferenz einer ihr sehr sympathischen Person begegnete...«

»Wem?« wollte John wissen.

Anne schüttelte den Kopf. Ihre Augen funkelten. »Du wärst überrascht, wer der Glückliche ist. Denke darüber nach. Vielleicht kommst du selbst darauf. Doch jetzt gibt es Wichtigeres zu tun. Zuallererst ist da einmal Haldemar.«

»Ja«, sagte John, »mit den Vanir könnte es Probleme geben. Wie denkt Dramokles darüber, daß seine Frau ihm weggelaufen ist?«

»Soviel ich weiß, ahnte er noch gar nichts. Doch jetzt an die Arbeit.«

Die oberen Stockwerke von Schloß Ultragnolle waren ein Fantasiereich aus Türmen, Spitzdächern, Giebeln, Terrassen, Erkern, Zinnen und dergleichen mehr. Hier und da gab es flache Dächer, von denen man viele in Gärten verwandelt hatte, komplett mit Lauben, Blumen, Wasserfällen, Springbrunnen, Statuen, Bäumen, Bänken, Hügeln und Tälern.

Otho war auf den Dachgarten über dem Kriegszimmer gegangen. Er saß in einem weißen Korbsessel und rauchte eine aus Rapunzelblättern gedrehte Zigarre, mild und ein wenig narkotisch. Auf einem kleinen Tisch stand eine Flasche Landwein, gekeltert aus den rotbraunen Trauben des oberen Uringaa-Tales auf Aardvark. Für einen Menschen, der gerade alles verloren hatte, wirkte er seltsam ruhig und im Frieden mit sich. Er genoß den herrlichen Blick über die Stadt. Ein Schwarm rotgefiederter Sykophanten flatterte über ihn hinweg. Otho war zufrieden.

Dramokles kam in Begleitung Chemises auf den Dachgarten. Otho schaute sie an, nickte ihnen freundlich zu und ließ seinen Blick wieder über die Landschaft schweifen.

»Nun, Dad«, sagte Dramokles, »es tut mir leid, daß die Sache so für dich ausgegangen ist. Ich weiß, wie viele Jahre Arbeit du in diese Unsterblichkeits-Geschichte investiert hast.«

Otho lächelte, sagte aber nichts.

»Ich konnte dabei einfach nicht mitmachen«, sagte Dramokles.

»Als du dich John ergabst«, sagte Otho, »war ich einen Augenblick außer mir vor Zorn. Ich war nahe daran, dich zu töten. Das hätte ich ohne Schwierigkeiten tun können. Es hat mich eine Menge Kraft gekostet, mich zurückzuhalten. Aber als dieser Augenblick vorbei war, fühlte ich mich auf eigenartige Weise ruhig und erleichtert. Es war ein seltsames Gefühl. Ich brauchte Zeit, um darüber nachzudenken.«

»Deshalb gingst du hier herauf?«

»Ich saß hier und dachte nach. Es fiel mir schwer, denn ich bemerkte so viele Dinge.«

»Was bemerkten Sie?« fragte Chemise.

»Den Wind auf meinem Gesicht. Das Aroma einer guten Zigarre. Ich wurde mir tausend kleiner Dinge bewußt, und das war eine große Befriedigung für mich. Mir wurde klar, daß ich den größten Teil meines Lebens mit der Suche nach der Unsterblichkeit verbracht und nur wenig Zeit darauf verwandt hatte, mich an den greifbaren Dingen zu erfreuen.«

»In dieser Hinsicht sind wir das genaue Gegenteil«, sagte Dramokles. »Ich habe meine Zeit damit verbracht, das Leben zu genießen. Und was habe ich heute vorzuweisen?«

»Das gleiche wie ich. Dein Leben in diesem Augenblick.«

»Wenn das stimmt«, sagte Dramokles, »dann ist das Leben aller Menschen gleich. Alle Menschen haben nur diesen Augenblick, wenn ich dich richtig verstanden habe.«

»Ja, dieser Augenblick ist alles, was wir haben«, sagte Otho. »Ich war naiv, als ich glaubte, mein Leben ausdehnen zu können, indem ich die Anzahl der mir zur Verfügung stehenden Augenblicke ausdehnte. Das Leben läßt sich nicht in Jahren oder Jahrzehnten messen. Das Herz rechnet anders. Für das Herz zählt nur die Intensität der Augenblicke.«

Chemise nickte, aber Dramokles sagte: »Ich glaube, das verstehe ich nicht ganz.«

»Die niedrigste Intensität besteht dann, wenn ein Mensch schläft oder bewußtlos ist. Wenn ein schlafender Mann ewig leben könnte, würden wir ihn nicht als unsterblich im eigentlichen Sinne betrachten. Für die Zukunft zu planen und dabei die Gegenwart auszuklammern, ist eine Art Traumzustand.«

»Das ist alles zu abstrakt für mich«, sagte Dramokles. »Trotz allem wirkst du nicht enttäuscht, und das freut mich. Du wirkst sogar glücklich. Früher habe ich dich nie glücklich erlebt.«

Otho ging zur Balustrade und schaute auf die Stadt hinunter. »Ich habe geglaubt, das Ziel der der Magie sei Wissen. Doch nun begreife ich, daß Verstehen das Ziel ist.«

»Bedeutet das nicht ein und dasselbe?«

»Keineswegs. Mit Wissen kann man etwas tun. Man kann es in Macht umsetzen. Verstehen dagegen ist eine Art von Machtlosigkeit. Verstehen ist größer als man selbst, man kann es nicht manipulieren, nur akzeptieren.«

»Nun, Vater«, sagte Dramokles, »das sind allerdings sehr philosophische Betrachtungen, die ein bißchen zu hoch für mich sind. Du siehst entspannt und zufrieden aus, und es macht mich sehr froh, das zu sehen. Ich verstehe, daß deine Zukunft im Licht der jüngsten Entwicklungen nicht mehr ganz so rosig ist, trotzdem muß ich dich nach deinen weiteren Plänen fragen.«

»Nun, darüber habe ich mir bereits Gedanken gemacht.« Otho paffte an seiner Zigarre. »Ich mag Glorm, aber ich werde nicht hierbleiben. Das hätte für mich jetzt keinen Reiz mehr. Die Erde ist der richtige Ort für mich. Ich beherrsche sie zu einem großen Teil, aber deshalb kehre ich nicht dorthin zurück. Ich werde meine politische Macht wahrscheinlich in andere Hände legen und mich aufs Altenteil zurückziehen. Ich besitze bereits ein Ferienhaus auf Capri, eine Cabana in Ipanema, ein Hausboot in Kaschmir, eine Finca auf Ibiza, ein Stadthaus in Paris und ein Penthouse in New York. Ich werde also beschäftigt sein. Die Erde ist ein interessanter Ort. Möchtest du nicht mit mir kommen?«

»Ich?« sagte Dramokles. »Auf die Erde?«

»Es würde dir dort gefallen«, sagte Otho. »Ein cleverer junger Bursche wie du hätte dort viele interessante Möglichkeiten. Du hast abgedankt, nehme ich an?«

»Ja«, sagte Dramokles. »Ich hielt es für erforderlich. Sonst hätte John womöglich Glorm bombardiert.«

»Weißt du, was John mit dir vorhat?«

»Noch nicht. Er und Anne sind sich noch nicht schlüssig.«

»Es könnte unangenehm für dich werden.«

»Ich glaube nicht, daß John mich hinrichten lassen wird«, sagte Dramokles. »Im Grunde beneidet er mich mehr, als daß er mich haßt.«

»Aber er könnte dich demütigen. Er war schon als kleiner Junge sehr boshaft.«

»Damit werde ich schon fertig.«

»Ja, aber warum solltest du? Komm mit mir auf die Erde. Ich werde dir eine neue Welt zeigen.«

Dramokles zögerte, wußte nicht, wie er es ihm beibringen sollte. Er war interessiert an neuen Welten und Abenteuern. Aber nicht in Begleitung seines Vaters. Nicht, daß er nun noch etwas gegen ihn gehabt hätte. Er empfand sogar Sympathie für den alten König. Aber er wollte kein Leben leben, bei dem ihm sein Vater ständig über die Schulter schaute und ihm sagte, was er alles besser machen könnte.

»Es ist eine große Versuchung«, sagte er, »und ich bin sehr dankbar für dein Angebot. Aber ich bin noch immer König hier, und ich will dieses Amt persönlich in andere Hände legen.« Otho nickte. »Chemise, was ist mit dir? Auf der Erde könnte ich dir jeden Wunsch erfüllen. Ich wäre dankbar für deine Gesellschaft. Willst du mit mir zurückkehren?«

»Danke, daß Sie mich fragen«, sagte Chemise, »aber ich möchte hierbleiben.«

Otho sah sie amüsiert an. Er lachte und sagte: »In Ordnung. Der Käse steht allein, heißt es in einem alten Kinderreim von der Erde. Viel Glück euch beiden.« Er umarmte seinen Sohn und sagte: »Nun werde ich abreisen.«

»Aber wie?« fragte Dramokles. »Ich dachte, du brauchst eine große Explosion, um zwischen den Wirklichkeiten zu reisen?«

»Die Explosion war nötig, um das Wurmloch zwischen der Wirklichkeit von Glorm und der der Erde auf Dauer zu öffnen.

Aber um mich selbst zu befördern, brauche ich nur das hier zu tun.«

Otho holte einen kleinen Gegenstand aus dem Ärmel seines Mantels. Er hielt ihn zwischen Daumen und Zeigefinger, und Dramokles sah, daß es ein Kristall war. Otho strich mit seiner freien Hand darüber und erhielt aus dem ersten Kristall einen zweiten gleicher Größe, dann noch einen und noch einen. Als er ein Dutzend zusammen hatte, legte er mit ihnen auf dem Boden einen Kreis. Als er den letzten Kristall an seinen Platz gelegt hatte, begann zwischen den Kristallen ein strahlend weißes Licht zu leuchten. Dramokles und Chemise wichen hastig einige Schritte zurück. Otho stellte sich in das Licht.

»Leb wohl, mein Sohn; leb wohl, Chemise.«

Das Licht wurde heller und verblaßte dann. Otho und die Kristalle waren verschwunden.

»Immer ist bei ihm Magie im Spiel«, sagte Dramokles. »Viel Glück, Vater, ich wünsche dir, daß du auf der Erde Frieden und Glück findest.«

Schweigend standen er und Chemise eine Weile nebeneinander und schauten über die Dächer von Ultragnolle hinweg. Dann fragte Dramokles: »Warum bist du nicht mit Otho auf die Erde zurückgekehrt?«

»Es gefällt mir hier«, sagte Chemise. »Auf Glorm bin ich etwas Besonderes, fast eine Art Prinzessin. Auf der Erde wäre ich nur ein gewöhnliches, paranoides jüdisches Mädchen. Und es gibt noch einen anderen Grund...«

Ihre Worte stockten. Sie stand sehr dicht bei Dramokles, und er merkte, wie ihr Unterarm den seinen berührte. Nun fiel ihm die Schönheit ihres Gesichts auf, ihre tiefblauen Augen mit den langen dunklen Wimpern. Ihr Körper, schlank, und doch fraulich gerundet, duftete nach einem köstlichen Parfüm. Als sie zu ihm aufblickte, spürte Dramokles ein merkwürdiges Ziehen in der Magengegend. Das war das erste Anzeichen für Liebe... Liebe war das wunderbarste aller Dinge, beim zehnten oder hunders-

ten Mal noch genauso aufregend und neu wie beim ersten. Liebe war eine Delikatesse, die einem niemals den Appetit verdarb, dachte Dramokles und nahm das schöne Erdenmädchen in seine Arme.

Sein Glück wurde nur gestört durch den Gedanken an den Kummer Lyraes, wenn der Kammerherr ihr mitteilte, daß sie durch eine andere ersetzt worden war. Das würde ein wenig schwierig werden, aber er fühlte, daß er es ertragen konnte. Er hatte Lyrae in letzter Zeit sowieso kaum noch gesehen.

»O Dram«, sagte Chemise, an seine Brust geschmiegt, »seit ich dich das erste Mal sah, hatte ich gehofft – aber ich hätte nie zu träumen gewagt – oh, ich bin so verwirrt.«

»Na, mein süßer kleiner Orlichthoon«, sagte er mit sanfter Stimme. »Alles wird gut werden. Laß uns gehen und schauen, ob John inzwischen eine Entscheidung getroffen hat.«

Hand in Hand kehrten sie ins Kriegszimmer zurück.

Ein Orlichthoon ist ein grün, kupfern und scharlachrot gefiederter Vogel. Er ist auf Glorm heimisch und gilt als Synonym für Liebe und Verlobung.

Als sie das Kriegszimmer betraten, klingelte gerade das Bildschirmtelefon. Dramokles meldete sich und erblickte Anne auf dem Schirm. Sie hatte ihre Uniform abgelegt und trug jetzt eine durchsichtige Bluse und einen engen Rock. Ihr Haar fiel lose herab und war mit juwelenbesetzten Glühwürmchen bestückt.

Sie sah wie eine siegreiche Königin aus.

»Dramokles«, sagte sie, »ich will dich nicht auf die Folter spannen. Wir haben beschlossen, dich in deinem Amt als König von Glorm zu bestätigen, da dein Sohn, Prinz Chuch, nicht an dieser Position interessiert ist.«

»Nicht? Wieso das?«

»Als er uns besuchte, schenkte John ihm eine kleine Sklavin zum Foltern. Chuch machte den Fehler, statt dessen mit ihr zu reden. Nun ist er mit ihr davongerannt. Mir wurde soeben mitgeteilt, daß er sich in einem anderen Sonnensystem einer Kommune anschließen und vegetarisch leben will.«

»Das ist verrückt«, sagte Dramokles.

»Oh, zweifellos wird er zurückkommen, wenn der Reiz des Neuen erst einmal abgeklungen ist. Der Baron und ich haben beschlossen, daß wir dich nicht bestrafen wollen, obgleich das in unserer Macht steht und wir gewiß Grund genug dazu hätten. Aber wir *werden* dir alle in diesem Krieg entstandenen Kosten in Rechnung stellen. Schon allein die Treibstoffkosten für die beiden Flotten sind enorm. Dann sind da die Gehälter der Soldaten, die Unkosten des Feldzuges auf Lekk und der Schaden, den Haldemars Berserker in Fun City angerichtet haben. Und du mußt Haldemar und seinen Männern eine Entschädigung zahlen, weil sie auf die Plünderung Glorms verzichten. Das alles wird dich viel Geld kosten, Dramokles, aber du mußt zugeben, daß es fair ist. Fairer jedenfalls als dein Benehmen zu Beginn dieses Theaters.«

»Ich bin lediglich meiner Bestimmung gefolgt.«

»Ich weiß. Deswegen sind auch alle bereit, dir zu vergeben. Was ist eigentlich aus deiner Bestimmung geworden?«

»Von jetzt an bestimmst du und John, was meine Bestimmung ist.«

»Deine neue Bescheidenheit wird nicht einmal eine Woche dauern«, sagte Anne. »Das ist überhaupt nicht dein Stil. Ich hoffe nur, du bringst uns nicht wieder alle an den Rand eines Krieges, wenn du das nächste Mal eine großartige Idee hast. Was die sonstigen Arrangements angeht: Wir werden alle einen Friedensvertrag unterzeichnen, diesmal auf Crimsole. Alle unseren bisherigen Privilegien werden wiederhergestellt, und vielleicht fordern wir noch ein paar neue. Und wir werden wieder Freunde sein.«

»Ich habe nichts dagegen«, sagte Dramokles. »Ich war nie auf irgend jemanden von euch böse. Aber John...«

»Der Baron hatte da einige andere Vorstellungen«, sagte Anne. »Aber er änderte seine Meinung, als ich ihn mit ein paar Realitäten konfrontierte.«

»Zum Beispiel?«

»Du bist der einzige mögliche Kandidat für den Thron. Die Glormer würden John nie akzeptieren. Und wir dürfen nicht zulassen, das Haldemar sich hier einnistet. Er wäre eine Gefahr für uns alle. In unserem eigenen Interesse ist es das beste, wenn wir den alten Status quo wieder herbeiführen, so gut es geht.«

»Was sagte Haldemar zu alledem?«

»Es war schwierig, ihn zu überzeugen. Er war ganz versessen darauf, Glorm zu plündern. Er war sehr sarkastisch und wütend, bis ich ihn an seine Lage erinnerte.«

»Wie ist seine Lage?«

»Ziemlich delikat. Die Flotten von Crimsole, Druth und Glorm sind intakt und nur zu bereit, das Feuer auf den alten Erzfeind zu eröffnen. Gemeinsam sind wir ihm klar überlegen. Schließlich nahm er Vernunft an und machte sich auf den Rückflug nach Va-

nir. Ein unangenehmer Mensch, den ich so bald nicht wiederzutreffen hoffe. Dramokles, ich habe seltsame Gerüchte über deinen Vater gehört. Er soll in die ganze Sache verwickelt sein. Das ist doch gewiß nicht wahr?«

»Ich werde dir davon erzählen, wenn wir uns auf Crimsole treffen«, sagte Dramokles. »Hast du schon mit Rufus gesprochen? Hat er die Kapitulationsbedingungen akzeptiert?«

»Rufus ist sehr böse auf dich, Dramokles, und auch auf Drusilla. Aber er wird darüber hinwegkommen. Ja, er hat die Bedingungen akzeptiert.«

»Und Snint? Und der arme Adalbert?«

»Snint kehrte schon vor einiger Zeit nach Lekk zurück. Er hat Adalbert mitgenommen.«

»Nun, dann scheint ja für alle gesorgt zu sein«, sagte Dramokles.

»Was ist mit deiner Frau?«

»Verflucht! Lyrae hatte ich ganz vergessen! Ich nehme an, sie ist hier irgendwo in der Nähe. Oder weißt du etwas, das ich nicht weiß?«

»Es ist lustig, daß ich dir erzählen muß, was an deinem eigenen Hof vorgeht, Dramokles. Deine Frau war unglücklich, falls du das noch nicht bemerkt haben solltest. Nach den ersten Wochen eurer Ehe hast du dich nicht mehr viel um sie gekümmert. Sie war einsam, das arme Ding. Und auf dieser mißglückten Friedensfeier neulich lernte sie einen Fremden von einem anderen Planeten kennen. Es war Liebe auf den ersten Blick. Als der Fremde abreiste, versank Lyrae in eine tiefe Depression. Doch dann riß sie sich zusammen und beschloß, alles zu tun, um diesen Mann wiederzusehen. Das Problem war, wie sie zu ihm gelangen sollte. Doch Fufnir, der Dämonengnom, half ihr, denn er hatte Vitello verlassen und suchte nach einem Platz in der Geschichte der Zivilisation. Fufnir schenkte ihr eine große Kiste, die mit den nötigen Lebenserhaltungssystemen ausgestattet war. Er

ließ die Kiste mit Lyrae darin in Geschenkpapier einwickeln und sie dem Mann ihrer Wahl zuschicken.«

»Lyrae hat sich in einer Kiste auf einen anderen Planeten verschifft lassen?« fragte Dramokles verblüfft.

»Genau das hat sie getan.«

»Und wer war der glückliche Empfänger des Pakets?«

»Ich bin wirklich überrascht, daß du das noch nicht weißt«, sagte Anne.

»Augenblick, Dramokles, mich erreicht soeben ein dringender Anruf über mein rotes Telefon.«

Für eine Minute herrschte Schweigen, dann war Anne wieder am Apparat. »Dieser verdammte Haldemar!« sagte sie. »Ich hatte mich schon gewundert, warum er so schnell klein beigab!«

»Was hat er angestellt?«

»Anstatt sofort nach Hause zu fliegen, wie er es versprochen hatte, überfiel er mit seiner Flotte Aardvark. Er hat deine Garnison überwältigt und sich selbst zum König erklärt.«

Dramokles überlegte. »Wir werden ihn wieder hinauswerfen müssen. Es ist nicht gut, wenn wir Barbaren auf beiden Seiten haben.«

»Du hast recht. Aber das wird noch warten müssen. Zuerst müssen wir unsere eigenen Angelegenheiten in Ordnung bringen. Dramokles, sobald ich die nötigen Vorbereitungen getroffen habe, schicke ich dir eine Einladung zur Friedenskonferenz. Und du wirst uns so schnell wie möglich deine Reparationszahlungen überweisen?«

»Sobald eure Rechnung hier ist, schicke ich den Scheck sofort ab. Aber laß mir noch ein paar Wochen, um die Steuern zu erhöhen. Den Glormern wird das zwar nicht gefallen, aber was soll's, sie sind schließlich bloß Untertanen. Lyrae hat mich also verlassen! Nun, mir soll's recht sein. Wohin ist sie denn gegangen?«

»Ah, ja«, sagte Anne, »das ist eine sehr romantische Geschichte...«

Nach einem herzhaften Frühstück waren Snint und Adalbert bereit, von Snints Farm aufzubrechen. Doch Lyrae, Snints reue Frau, stoppte sie an der Tür. »Komm bald zurück, Liebling«, sagte sie. »Heute abend gibt es Schmorfleisch mit gebackenen Yamwurzeln, deine Lieblingsspeise.« Snint brummte etwas Unverständliches, war aber sichtlich zufrieden.

Draußen neben dem Eingang stand die Schmuckkiste, in der Lyrae geliefert worden war. Sie gingen daran vorbei, ließen Snints Zaun hinter sich und spazierten über einen Waldpfad, den unzählige Generationen von Ziegen getrampelt hatten, die von gleichfalls ungezählten Ziegenhirten diesen Weg entlanggetrieben worden waren. Snint und Adalbert folgten dem Pfad ungefähr eine Meile. Dann bog Snint an einer alten Steinmarkierung ab und führte Adalbert einen kleinen Hügel hinauf. Unter ihnen lag ein gemütliches lekkianisches Farmhaus. Es hatte einen Balkon auf der ersten Etage, und an das Haus schloß sich ein Stall und zwei Scheunen an. Sieben Hektar gutes Ackerland umgaben das Haus. Zwischen den Feldern standen Johannisbrotbäume. Dicht beim Haus gab es Limonen und Olivenbäume und eine Anpflanzung mit Mandelbäumchen.

»Das ist sie«, sagte Snint. »Ein Geschenk des Rates von Lekk.«

Adalbert sagte: »Es ist wunderschön. Ich weiß wirklich nicht, womit ich das verdient habe.«

»Du hast dein Königreich verloren, trankst und warst voller Selbstmitleid.«

»Nun, ich hatte nie Gelegenheit, etwas anderes zu tun, nicht wahr?«

Snint hob beide Hände, mit den Handflächen nach oben, und zuckte auf typisch lekkianische Art die Achseln. »Glaubst du, daß du hier zurechtkommst?«

»Das wird schon gehen«, sagte Adalbert. »Ich habe schon auf Aardvark etwas Landwirtschaft betrieben, weißt du.«

»Du hast Gritzel angebaut, ich erinnere mich. Solche Sachen lassen sich hier nicht verkaufen. Tomaten und Gurken und Auberginen sind hier das bevorzugte Gemüse.«

»Ich bin wirklich sehr dankbar«, sagte Adalbert. »Obgleich ich immer noch hoffe, eines Tages nach Aardvark zurückkehren zu können.«

Snint blickte ihn mitfühlend an. »Dann hast du noch nichts gehört?«

»Was gehört?«

»Während Baron John und Dramokles verhandelten, ist Halde-mar mit seiner Flotte auf Aardvark eingefallen und hat die Macht an sich gerissen. Du wirst jetzt ›Der Junge Tretender‹ genannt.«

Adalbert dachte nach, dann lächelte er. »Wahrscheinlich mache ich mich als Pretender besser als als König. Snint, ich stehe tief in deiner Schuld. Gibt es sonst Neuigkeiten über den Krieg?«

»Der wichtige Krieg – der auf Lekk – ist vorüber. Neuigkeiten von draußen reisen nur langsam bis hierher. Aber auch dort wird wohl wieder Frieden herrschen. Da wir keine Atomblitze am Himmel gesehen haben, können wir wohl davon ausgehen, daß sie sich wieder mal zusammengerauft haben und zu ihrer täglichen Langeweile und zu ihren Intrigen zurückgekehrt sind. Familienstreitigkeiten und Streitigkeiten zwischen Familien – daraus besteht die Geschichte. Uns Lekkianern ist es gleichgültig, ob wir in die Geschichte eingehen. Jetzt muß ich mich auf den Heimweg machen. Schau dir dein neues Haus an.«

Snint drehte sich um und ging den Hügel hinunter. Adalbert rief ihm nach: »Wieso ist Lyrae bei dir?«

»Oh, das ist eine lange Geschichte«, sagte Snint, »aber die werde ich dir ein anderes Mal erzählen.« Er bog in den Pfad ein, der zu seinem Haus führte, ein standhafter, unerschütterlicher Mann, ein wirklich angenehmer Zeitgenosse. Während er ging, sumnte er ein altes, von seinen Ahnen überliefertes Volkslied:

*No fa sol up in the sky
No fa sol up in the sky
Mal temps coming by and by
Aye, kerai! Aye, kerai!
That's a Lekkian lullaby.*

Epilog – Der letzte Schlüssel

Zwei Jahre später beschlossen die Herrscher des Hiesigen Systems, den alten Groll zu vergessen, das Kriegsbeil zu begraben und wieder in Frieden, gegenseitigem Vertrauen und Freundschaft zu leben. Zur Feier dieser Entscheidung planten sie ein großes Fest, daß sie den Versöhnungsball nannten. Er sollte auf Edelweiß stattfinden, einem in Privatbesitz befindlichen Asteroiden, der für Hochzeiten, Bar Mitzvahs und Veteranentreffen benutzt wurde. Indem sie das Fest auf neutralem Boden veranstalteten, hofften die Herrscher Mißverständnisse zu vermeiden, die in der Vergangenheit eine ähnliche Feier gestört hatten.

Die Vorbereitungen für das große Ereignis waren verschwenderisch. Sorgfältig ausgewählte Lieferanten schickten Schiffsloadungen voll Spezialitäten aus allen kulinarischen Gegenden des Hiesigen Systems. Darunter Ingwerfleisch aus Glorms Saddleback Archipelago, süße und saure Klöße mit heißem Sesamöl von den Großen Nördlichen Prärien Crimsoles und die unvergeßlichen Muscheln in Schwarze-Bohnen-Soße aus der feuchten Delta-Region von Hinterlekk. Für Sicherheit sorgte die Anwesenheit einer genau gleichen Anzahl schwer bewaffneter Kriegsschiffe von jedem der Planeten. Diese Schiffe umkreisten ständig den Planeten und beobachteten sich aufmerksam gegenseitig. Der Ball sollte so lange dauern, wie die Gäste Lust hatten zu bleiben; bei einem so wichtigen Anlaß spielten die Kosten keine Rolle.

Als der große Tag da war, gehörten Rufus und Drusilla zu den ersten eintreffenden Gästen. Sie hatten kurz nach dem Ende des Krieges geheiratet, in einer Zeremonie, die auf das übliche Versprechen gegenseitiger Liebe und Treue verzichtete. Als Mitgliedern des Hochadels hielten sie diese Art bürgerlicher Versprechen für unter ihrer Würde. Statt dessen versicherten sie sich gegenseitig, »einander die Liebe, Zuneigung, et cetera, die sie vielleicht hin und wieder empfanden, nicht vorzuenthalten« und »zusammenzuarbeiten, falls sie beide dazu Lust hatten, aber auch nur dann.« Es spricht für ihre Charaktere, daß Rufus und

Drusilla glücklich waren und sich liebten, obwohl sie das legale Recht hatten, es nicht zu sein.

Kurz darauf trafen Baron John und Königin Anne ein. Obwohl sie vor dem Gesetz noch immer verheiratet waren, um Crimsole gemeinsam zu regieren, lebten sie nicht länger zusammen. Beide unterhielten jetzt eigene Haushalte in unterschiedlichen Teilen des Karmesinhofes. Jeder der beiden kümmerte sich nur noch um die Bereiche der Regierung, die er interessant fand. Anne konzentrierte sich auf die Staatsfinanzen und steuerte das Staatsschiff aus den Untiefen der Insolvenz ins tiefe blaue Wasser hoher Profite. John widmete sich der Aufgabe, die Monarchie und sich selbst populär zu machen. Das heißt, er ging ins Showgeschäft.

Einer von Johns häufigsten Gästen war Haldemar, König von Vanir. Haldemar war kürzlich selbst ein Medienstar geworden und hatte seine eigene Produktionsfirma. Er konnte dem Versöhnungsball nicht beiwohnen, weil er mit der Schädelbrecher-GmbH gerade mitten in den Dreharbeiten zu *Der Untergang des Glormischen Imperiums* steckte.

Als nächstes erschien Adalbert. Dem Jungen Pretender war die Landwirtschaft auf Lekk schnell langweilig geworden, und er hatte sich über die Einfältigkeit seines Nachbarn Snint geärgert. Er hatte sehnsüchtig darauf gewartet, die Herrschaft über seinen Planeten wieder antreten zu können, sobald Haldemar und seine Männer mit der Plünderung fertig waren.

Haldemar seinerseits hatte große Probleme mit Aardvark. Er hatte vorgehabt, Aardvark schnell auszurauben, um dann nach Vanir zurückzukehren. Doch das hatte sich als schwierig erwiesen. In Jahrhunderten schwacher Herrscher und ungenügender Sicherheit hatten die Aardvarkianer eine sehr eigentümliche Art der Verteidigung entwickelt. Sie lebten unterirdisch. Ihre Höhlenstädte und -dörfer besaßen keine direkten Zugänge, sondern konnten nur durch ein verwirrendes Netz von Tunneln erreicht

werden, die sich um die Siedlungen schlängelten wie ein Knäuel Vipern.

Aber das war noch nicht alles. Diese Tunnelnetze waren nicht nur durch ihre Kompliziertheit gesichert, sondern obendrein noch durch zahlreiche dicke Bohlentüren mit schweren Vorhängeschlössern. Man stelle sich den armen Barbaren vor, der, nachdem er ein Dutzend oder hundert Türen mit seiner Streitaxt aufgebrochen hat feststellt, daß er in einer Sackgasse gelandet ist und wieder zurück muß, um es noch einmal zu versuchen.

Haldemar ließ es seine Männer eine Weile versuchen, getreu dem Barbarenprinzip, daß es einfach überall etwas zu plündern *geben muß*. Doch schließlich gab er auf und flog mit seinen Kriegen zurück nach Vanir. Aardvark war nicht nur schwer zu plündern, sondern obendrein noch bettelarm.

Nachdem die Barbaren abgezogen waren, hoffte Adalbert, daß man ihn zurückholte, damit er seine Regentschaft fortsetzte. Doch er wartete vergeblich. Die Aardvarkianer hatten entdeckt, was die Lekkianer schon seit Jahrhunderten wußten – daß die Anarchie bestens funktioniert, solange niemand nennenswerten Reichtum besitzt.

Schließlich schrieb einer von seinen Vettern Adalbert, daß er jederzeit als freier Bürger auf Aardvark willkommen sei, aber nicht erwarten dürfe, seine alten Privilegien zurückzuerhalten. Er würde sich nun nicht mehr als erster jedes Jahr eine der heiratsfähigen Jungfrauen aussuchen dürfen. Und auch das königliche Nahrungsprivileg würde es nicht mehr geben, das ihm erlaubt hatte, Delikatessen wie Brot und Fleisch zu importieren. Von nun an würde er Linseneintopf essen müssen wie alle anderen auch und sich mit den Mädchen begnügen müssen, die ihn haben wollten, falls es solche gab.

Adalbert fand diese Aussichten nicht sehr vielversprechend. Er verließ Lekk und kam nach Glorm. Dort zog er gegen Dramokles vor Gericht, weil der König illegal seinen Planeten besetzt und seine Dynastie beendet habe, wodurch Adalbert arbeitslos geworden sei. Da diese Vorwürfe nicht ganz von der Hand zu wei-

sen waren, gewährte Dramokles Adalbert eine jährliche Rente mit der Auflage, daß er dieses Geld überall ausgeben dürfe, nur nicht auf Glorm. Adalbert akzeptierte diese Bedingung und ging nach Crimsole, wo er sich dem Trunk und dem Selbstmitleid ergab. Seine mürrische Präsenz auf dem Versöhnungsball war eine bittere Erinnerung daran, daß es in jedem Krieg irgendeinen Verlierer gibt.

Als nächstes traf ein Mönch in gelber Robe und mit glattgeschorenem Schädel ein. Er überbrachte Grüße von Vitello und Hulga, die ihrem Bedauern Ausdruck verliehen, daß sie dem Fest nicht beiwohnen konnten. Nachdem er ein bescheidenes vegetarisches Mahl und ein Glas Fruchtsaft angenommen hatte, berichtete der Mönch seine Neuigkeiten:

Als der Krieg zu Ende gewesen war, kehrte Prinz Chuch im Zustand tiefer Depression nach Crimsole zurück. Er verkaufte seine unbenutzte Schwadron Killer-Cyborgs, schenkte Vitello einen kleinen Beutel goldener Hexennüsse zum Dank für seine Dienste und flog zusammen mit Doris mit unbekanntem Ziel davon.

Vitello wußte nun nichts mit sich anzufangen. Auf Crimsole gab es für ihn keine Möglichkeiten, nachdem Chuch weg war. So schiffte er sich, zusammen mit Fufnir und Hulga, auf einem langsamen interplanetaren Frachter ein, um sein Glück anderswo zu suchen. Er versuchte sich in verschiedenen schlecht bezahlten Jobs. Zuerst als Schauermann auf der Langen Reede von Aardvark, dann als Pumpenmann in einem Robotrestaurant, dann als Verkäufer an einem Marktstand in Port Akkadia auf Lekk. Schließlich ging er nach Clovis, der Hauptstadt von Druth.

Clovis war ein Ort, der Besonderheiten förmlich anzuziehen schien. Mindestens zwei der zehn verlorenen Stämme Israels hatten ihren Weg hierher gefunden, ebenso wie Flüchtlinge des Untergangs von Atlantis. Aber Menschen von der Erde bildeten nur einen Teil der Bevölkerung. Dort gab es auch Anungas, die auf ihrem fernen Heimatplaneten verfolgt wurden, weil sie die Kerne von Wassermelonen aßen und sich die Schuhsohlen polierten. Tlulls gab es dort, Ausgestoßene von Lekk, die in Lehmnestern auf Baumwipfeln lebten und sich mit Fingermalen und Se-

rienmusik beschäftigten. Und noch viele andere lebten dort. Diese verwirrende Rassenvielfalt hatte Clovis den Titel »Los Angeles des Hiesigen Systems« eingebracht.

Vitello und Hulga hatten Mühe, sich in Clovis zurechtzufinden. Fufnir war der einzige Freund des Paares. An den meisten Abenden kam der Dämonengnom zu ihnen, und die drei guckten Fernsehen, rauchten Joints und beklagten sich. Auch Fufnir hatte Sorgen. Jobs für Dämonengnome waren in diesen Zeiten rar.

Dann waren eines Tages Vitellos goldene Hexennüsse ausgegeben. Ohne Arbeit, gebrochen, heimatlos zog das Trio durch die Straßen. So war es unvermeidlich, daß sie schließlich zu dem berüchtigten Hof der Wunder kamen, wo alles geschehen konnte, wenn es nur unerfreulich genug war.

Als sie sich durch die Menge bewegten, glaubte Vitello, eine vertraute Stimme zu hören. Sie kam aus einer Bude zu seiner Rechten. Ein braungebrannter junger Mann erzählte fünf oder sechs gelangweilten Passanten von einer Kommune namens Syncope auf einem der Monde von Lekk. Eine schlanke junge Frau mit einem hübschen Gesicht begleitete ihn dazu auf einem tragbaren Harmonium.

Es dauerte einen Moment, bis Vitello den Mann erkannte. Doch dessen Levi's-Jeans und Fruit of the Loom-T-Shirt halfen ihm, und schließlich rief er aus: »Prinz Chuch, sind Sie's wirklich?«

»Vitello!« rief Chuch, lief herbei und umarmte seinen ehemaligen Diener. »Doris!« rief er der Harmoniumspielerin zu, »schau, wen uns das Universale Prinzip geschickt hat!«

Chuch war an vielen seltsamen Orten gewesen, von Zorn und Depressionen gepeinigt. Dann, eines Tages, waren er und die treue Doris in den Sardapianischen Alpen einem hochgewachsenen alten Mann begegnet, der nur mit einem gelben Lendenschurz bekleidet mit gekreuzten Beinen unter einem Baum saß.

»Ich grüße dich, Prinz Chuch«, sagte der alte Mann.

Chuch war sehr verwundert, denn er hatte den alten Mann noch nie zuvor gesehen. »Sir«, sagte er, »wer sind Sie?«

»Das ist unwichtig. Du kannst mich Chang nennen.«

»Woher kommst du?«

»In meiner letzten Inkarnation befand ich mich auf der Erde.«

»Und woher kennst du meinen Namen?«

»Es wurde mir prophezeit, daß wir uns an diesem Ort begegnen würden und zu dieser Stunde.«

»Von wem?«

Chang lächelte. »Die Beantwortung dieser Frage hätte wenig Sinn.« Der alte Mann stand auf. »Prinz Chuch, ich gehe jetzt zu einem Ort, der Syncope genannt wird. Dort will ich ein Kloster gründen, um das Buddhadharma zu lehren und zu verbreiten. Willst du mit mir kommen?«

»Ja, ich will«, sagte Chuch ohne zu zögern. »Was immer dieses Buddhadharma sein mag, ich fühle, daß es genau das ist, wonach ich gesucht habe.«

Und so reisten Chang, Chuch und Doris nach Syncope. Dort bauten sie ein Kloster und widmeten sich bei harter Arbeit und einfachem Essen der Meditation und dem Studium der Sutras. Andere Pilgerer kamen, einige, um ebenfalls asketisch zu leben, andere, um im benachbarten Dorf Heim Kurse in Gefühlstraining, Astralprojektion, seelischer Massage und ähnlichem zu veranstalten. Von Zeit zu Zeit wurde Chuch zurück in die Zivilisation geschickt, um die Worte des Meisters zu verbreiten. Nun kehrte er nach Syncope zurück. Vitello und Doris begleiteten ihn. Fufnir dagegen mußte bedauernd ablehnen, da das Kloster von Syncope kein Ort für einen Dämonengnom war.

Chuch und Doris, Vitello und Hulga hatten den Versöhnungsball ursprünglich besuchen wollen, sich dann aber doch dazu entschieden, diesen weltlichen Freuden zu entsagen. So schickten sie den Boten-Mönch, um bekanntzugeben, was ihnen widerfahren war: sie hatten sich dem Noblen Achtfachen Pfad zuge-

wandt; sie waren Schüler des alten kahlköpfigen Chang mit dem langen Fu Manchu-Schnurrbart.

Das Fest war in vollem Gange. Dramokles hatte eine wunderbare Zeit verbracht, getrunken, getanzt und Drogen genommen, die so selten, kostbar und stark waren, daß sie allein Königen vorbehalten blieben. Seine Begegnung mit Lyrae, von der er jetzt durch ein Königliches Expreßdekret geschieden war, verlief freundschaftlich. Als der Abend vorrückte und die Gäste betrunkenener wurden, zogen sich Lyrae und Chemise in ein ruhiges Zimmer zurück, um über Fragen zu sprechen, die junge schöne Frauen beschäftigten, die mit Königen in mittleren Jahren verheiratet waren. Dramokles feierte allein weiter.

Schließlich fand er sich in einem Teil des Asteroiden wieder, den er nie zuvor betreten hatte. Er öffnete eine Tür und stellte fest, daß er den Überwachungsraum entdeckt hatte, von dem aus alle Licht- und Geräuscheffekte von Edelweiß gesteuert wurden. Zwei Techniker versuchten, ihn wegzuschicken. Dramokles schob sie hinaus auf den Korridor und sperrte die Tür hinter sich zu. Kichernd schwankte er durch den Raum und ließ sich in einen gepolsterten Stuhl vor dem Schaltpult fallen.

Die Kontrollen waren klar beschriftet. Sogar in betrunkenem und highem Zustand schaffte es Dramokles, im großen Ballsaal ein blaues Zwielflicht zu erzeugen. Als nächstes produzierte er eine Feuerwerksvorführung und dann einen wunderschönen Sonnenuntergang. Er geriet in Fahrt und wählte zu den Lichteffekten eine passende Musik aus, untermalt von Vogelstimmen und gelegentlichem Donnerrollen. Er mischte und kombinierte und erzeugte einzigartig kunstvolle Arrangements, ganz wie er es erwartet hatte.

»Dazu braucht man nur ein wenig Phantasie«, murmelte er. Er suchte auf der Schalttafel nach neuen Betätigungsmöglichkeiten. Er fand eine Reihe von nicht beschrifteten Schaltern und drückte einen davon.

In seinem Kopfhörer erklang eine vertraute, jammernde Stimme. »... kann nicht abstreiten, daß er mich betrogen hat. Wie könnte er auch? Aber bietet er mir etwa an, mir meinen Thron zurückzugeben? Doch nicht er, dieses fette Tyrann!«

So ging es in einem fort weiter. Ein monotones Gerede, bei dem niemand sonst zu Wort kam. Es war, natürlich, Adalbert, der sich darüber beklagte, wie übel Dramokles ihm mitgespielt hatte.

Dramokles grinste. Es war offensichtlich, daß der Besitzer von Edelweiß stets genau im Bilde sein wollte, wenn nicht, um zu spionieren und zu erpressen, dann wenigstens, um zu wissen, wie die Stimmung der Gäste war. Er drückte einen anderen Knopf. Diesmal hörte er, wie Max einer Gräfin von Druth Komplimente machte. Dann hörte er, wie Rufus sich mit jemandem über seine Zinnsoldaten-Sammlung unterhielt. Dann folgten einige Stimmen, die er nicht kannte. Danach hörte er Snints unverwechselbaren lekkianischen Akzent.

»Wir haben nie einen vollständigen Bericht darüber erhalten«, sagte Snint gerade. »Was wir hörten, schien uns zu bizarr, um glaubhaft zu sein.«

»Ah, aber was du gehört hast, ist wahr. Otho kehrte wirklich zurück.« Das war Drusillas Stimme.

Dramokles beugte sich vor, das Kinn auf die Hände gestützt, und lauschte aufmerksam.

»Es war ein großer Schock für den König«, sagte Drusilla, »zu erfahren, daß seine Bestimmung, die ihm soviel bedeutet hatte, lediglich eine Erfindung seines Vaters war, ausschließlich dazu da, Othos teuflischen Zielen zu dienen.«

»Otho hat das behauptet? Bescheidenheit war nie eine seiner Stärken! Und Dramokles glaubte ihm?«

»Warum hätte er ihm nicht glauben sollen?«

»Ich finde das erstaunlich«, sagte Snint. »Meine Agenten haben mir natürlich über diese Dinge berichtet. Aber, als wir ge-

nauer nachforschten, fanden wir heraus, daß die Dinge nicht ganz so waren, wie offiziell angenommen wurde.«

»Nun bin ich erstaunt«, sagte Drusilla. »Was genau meinst du?«

»Wir glauben, daß die Tlaloc-Verschwörung niemals existiert hat.«

»Unmöglich!« rief Drusilla. »Mein Vater hatte ausführlich dokumentierte Beweise!«

»Vielleicht waren das ähnliche Beweise wie die, die er für die angeblichen Verschwörungen auf Aardvark und Lekk erfand? Wer brachte dem König die Beweise?«

»Chemise, die von der Erde zu uns kam, wo sie gegen Otho gekämpft hatte.«

»Sie ist eine schöne Frau«, sagte Snint, »und sie scheint den König sehr zu lieben. Aber stammt sie wirklich von der Erde? Wir haben nur ihr Wort darauf, ihres und Othos. Ihre Behauptungen stützen sich gegenseitig, aber Beweise dafür gibt es keine. Wir wissen, daß Max beim König in Ungnade zu fallen begann, ehe er diese merkwürdige Verschwörung aufdeckte. Und nun hat die Tlaloc-Affäre so plötzlich aufgehört, wie sie anfang, Chemise ist Dramokles' Frau, Max sitzt wieder fest im Sattel, und Otho ist wieder spurlos verschwunden.«

»Was schließt du daraus?«

»Ich habe keine Schlüsse anzubieten«, sagte Snint. »Ich weise nur auf Diskrepanzen hin. Ich wünsche Dramokles das Beste und möchte nicht, daß man ihm Enttäuschungen bereitet.«

»Ich werde die Göttin im Gebet um Aufklärung bitten«, sagte Drusilla.

Dramokles wartete, aber das Gespräch war beendet. Eine Weile saß er gedankenversunken da, das Kinn in die Hände gestützt. Als er aufstand, fühlte er sich zu seiner Überraschung völlig nüchtern. Er verließ den Raum, zögernd zunächst, dann entschlossenen Schrittes.

Er fand Max in einem der Blumengärten von Edelweiß, oberhalb eines künstlichen Sees. Jasminduft erfüllte die Luft, ein wenig gestört durch den Geruch von Max' Zigarre.

»Ich grüße Sie, Majestät«, sagte Max.

Dramokles erwiderte den Gruß und fügte hinzu: »Genießen Sie das Fest?«

»Das tue ich, Herr. Das Essen war wirklich ausgezeichnet.«

»Das ist wahr.«

Eine Weile herrschte Schweigen. Max paffte nervös an seiner *Zigarre*. Schließlich fragte er: »Kann ich irgend etwas für Sie tun, Sire?«

Dramokles sah ein wenig überrascht aus. Er dachte einen Moment nach. »Ja, es gibt etwas.«

»Verfügen Sie über mich, mein König.«

»Ich möchte, daß Sie mir erzählen, warum Sie die Tlaloc-Verschwörung erfunden haben.«

Max verschluckte sich am Zigarrenrauch. Dramokles wartete, bis er zu husten aufgehört hatte, und sagte dann: »Was ich nicht schon weiß, werde ich bald herausfinden. Sie können sich eine Menge unnötiger Schmerzen ersparen, wenn Sie jetzt gleich die Wahrheit gestehen.«

Max wollte protestieren. Doch dann verschwand der stolze Ausdruck aus seinem Gesicht. Seine Augen füllten sich mit Tränen. Mit gebrochener Stimme sagte er: »Ich wurde gezwungen, dabei mitzumachen, Sire. Ich war nur eine Marionette in ihren Händen.«

»Was reden Sie da? Wer hat Sie gezwungen?«

»Chemise, Herr, die Hexe von der Erde, die Sie geheiratet haben!«

»Chemise hat das alles geplant? Ist Ihnen klar, was Sie da sagen?«

»Leider allzu klar. Stellen Sie sie zur Rede, Sire, und überzeugen Sie sich selbst.«

»Chemise!« rief Dramokles und stürzte davon.

Chemise hatte ihre Unterhaltung mit Lyrae beendet und war ins Zwielflichtzimmer gegangen, um sich ein wenig auszuruhen. Dort fand Dramokles sie.

»Hier bist du also!« rief er.

»Ja, Herr, hier bin ich. Ist etwas nicht in Ordnung? Du wirkst bekümmert.«

Dramokles lachte, ein schrecklicher Laut. »Sogar jetzt noch verstellst du dich! Das ist wirklich außerordentlich bemerkenswert.«

»Würdest du mir bitte erklären, um was es geht? Habe ich in irgendeiner Weise dein Mißfallen erregt?«

»Aber nein«, sagte Dramokles. »Wie könntest du auch mein Mißfallen erregen durch die unbedeutende Kleinigkeit, daß du zusammen mit Max mir vorgemacht hast, mein Vater Otho sei von den Toten, oder von der Erde zurückgekehrt – was vermutlich so ziemlich dasselbe ist – und bedrohe mit einem teuflischen Plan die Sicherheit Glorms. Tlaloc, daß ich nicht lache!«

»Das ist es also«, sagte Chemise.

»Ja, das ist es. Aber vielleicht kannst du mich ja überzeugen, daß ich unrecht habe?«

»Nein, Dramokles, das kann ich nicht. Du wurdest in der Tat getäuscht. Aber du würdest mir nicht glauben, wenn ich dir erzähle, wie es wirklich war.«

»Versuche es wenigstens«, sagte Dramokles mit zusammengebissenen Zähnen.

»Also gut. Ich stamme nicht von der Erde. Ich komme aus dem Dorf Snord in der Provinz Ultramar auf deinem eigenen Planeten

Glorm. Ich arbeitete dort als Näherin, als mein Onkel mich besuchte...«

»Dein Onkel?«

»Max ist mein Onkel, Herr. Er kam eines Tages ganz aufgeregt zu mir und erzählte mir von Intrigen und Gegenintrigen und anderen merkwürdigen Dingen. Er bat mich um meine Hilfe und sagte, daß sein Leben davon abhinge. Er war immer gut zu mir, Dramokles, den ich verlor früh meine Eltern, und Max sorgte für mich und bezahlte meine Ausbildung. Also stimmte ich seinem Plan zu...«

»... zu dem auch gehörte, daß du mir deine Liebe vorheuchelst«, sagte Dramokles bitter.

»Das war nicht geheuchelt«, sagte Chemise. »Ich habe dich schon geliebt, als ich noch ein kleines Mädchen war. Meine Sammelalben waren voll mit Bildern von dir, und mein Onkel mußte mir alles über dich erzählen. Es war meine Liebe zu dir, die mich bei diesem schrecklichen Plan mitmachen ließ. Denn, wie er auch ausgehen mochte, ich wußte, daß er mir ermöglichen würde, eine Weile in deiner Nähe zu sein.«

Dramokles zündete sich eine Zigarette an und rief aus: »Max, dieser verfluchte Halunke! Wie konnte er es nur wagen, ein so falsches Spiel mit mir zu spielen? Das wird ihn den Kopf kosten!«

»Sei nicht so hart mit ihm, Herr. Oft beklagte er sich bei mir über die Grausamkeit seines Schicksals, daß er gezwungen war, den Mann zu betrügen, den er am meisten auf der Welt verehrte.«

»Doch wer zwang ihn dazu?«

»Das weiß ich nicht, Herr. Da müssen Sie Max fragen.«

Dramokles suchte nach ihm und erfuhr, daß sein PR-Mann geflohen war. Er hatte ein Raumschiff gestohlen, um sein Heil bei den Barbaren von Vanir zu suchen. Dramokles saß da, dachte nach und rauchte kette. Schließlich kam er zu einem Schluß. Er wußte jetzt, wo die endgültige Aufklärung zu finden war. Er ließ sofort sein Schiff startklar machen.

Dramokles' Computer, der wie stets einen schwarzen Mantel, eine weiße Perücke und chinesische Hausschuhe trug, hielt sich in seinen Räumen auf Schloß Ultragnolle auf. Er blickte auf, als Dramokles eintrat.

»Schon so früh von der Feier zurück, Herr?«

»Wie du siehst.«

»Und, war es schön?«

»Erhellend, würde ich sagen.«

»Ihre Worte klingen gereizt, Sire. Beunruhigt Sie am Ende etwas?«

»Nun«, sagte Dramokles, »ich bin wohl ein wenig irritiert durch meine jüngste Erkenntnis, daß, seit damals Clara mit jenem verfluchten Hinweis auf meine Bestimmung in meine Audienz kam, mein Leben von einer mysteriösen Figur im Hintergrund beeinflußt, nein, gelenkt wird.«

»Aber das wußten Sie doch bereits, Sire. Sie meinen doch gewiß die Einflüsse von Otho dem Sonderbaren.«

»Nein. Ich bin der festen Überzeugung, daß Otho, oder wer immer diese Person war, von jemand anderem gelenkt wurde.«

»Aber wer könnte das sein?«

»Niemand anderes als du selbst, mein cleverer mechanischer Freund.«

Der Computer rückte sich mit bedächtiger Geste die Perücke zurecht, so als wolle er einen Augenblick Zeit zum Nachdenken gewinnen. Die Geste war jedoch rein theatralisch, ein Versuch, sich »menschlich« zu benehmen. Der Computer hatte diesen Augenblick lange vorausgesehen und wußte längst, wie er darauf reagieren würde.

»Wie kommen Sie darauf, Herr?«

»Ganz einfach«, sagte Dramokles. »Du bist der größte Intellekt auf Glorm oder der Erde. Du hast außerdem geschworen, mir zu

dienen. Wenn diese Verschwörung gegen mich also von jemand anderem ausgeheckt worden wäre, hättest du mich gewarnt.«

»Nicht schlecht«, sagte der Computer. »Nicht völlig narrensi-
cher, aber nicht schlecht, wirklich.«

»Streitest du meine Vorwürfe ab?«

»Keineswegs. Sie haben völlig recht, mein König. Wer anders als ich, der ich Sir Isaac Newtons Freund war und Ihr treuer Diener bin, hätte diese komplizierte und geheimnisvolle Sache arrangieren können? Ich bin nur überrascht, daß Sie nicht viel eher dahintergekommen sind. Aber, wie die Taoisten zu sagen pflegen, der Weise bleibt unbemerkt zwischen den Reihen der Menschen.«

»Verflucht!« rief Dramokles.

»Ich sollte meinen Werkzeugkasten holen und dich auseinandernehmen.«

»Der simple Befehl, daß ich mich zerlegen soll, würde genügen«, sagte der Computer.

Diese Äußerung besänftigte den Zorn des Königs. »Oh, Computer«, rief er, »warum hast du das getan?«

»Ich hatte meine Gründe«, sagte der Computer.

»Zweifellos«, sagte Dramokles und mußte sich zusammennehmen, um nicht wieder wütend zu werden. »Dürfte ich diese Gründe vielleicht erfahren?«

»Ja, Herr. Sehen Sie, Ihnen fehlt noch immer der letzte Schlüssel. Das letzte Schlüsselwort, daß Ihnen den Zugang zu Ihren sämtlichen Erinnerungen ermöglicht. Dann wird sich alles aufklären, und Sie werden verstehen, warum Ihnen bestimmte Dinge bis zu diesem Augenblick nicht enthüllt werden durften. Soll ich Ihnen den Schlüssel geben, Sire?«

»Aber ich bitte dich, das eilt wirklich nicht«, sagte Dramokles. »Laß uns lieber weiter Spitzfindigkeiten austauschen... Idiot, gib ihn mir auf der Stelle!«

Der Computer holte ein Briefkuvert aus einer Tasche seines Mantels und gab es dem König.

Dramokles öffnete es. Ein Zettel befand sich darin.

Darauf standen die Worte *Elektrifizierte Petersilie*.

Das letzte Schlüsselwort! In den Tiefen von Dramokles' Verstand öffnete sich eine vergessene Tür.

Der junge Dramokles, zwanzig Jahre alter, von allen Augen bewunderter Herrscher über einen ganzen Planeten, langweilte sich. Obwohl er noch nicht einmal ein volles Jahr König war, hatte er bereits alles satt, worüber er verfügte. Dramokles wollte, was er nicht haben konnte – Krieg, Intrigen, Liebe, Haß, Schicksal und, vor allem, Überraschungen. Aber genau das war unmöglich. Zwischen den Hiesigen Planeten existierte ein unsicherer Frieden. Um ihn zu bewahren, mußte der Herrscher von Glorm gerecht, friedliebend, fleißig, berechenbar und prinzipientreu sein. Er mußte regelmäßig Hof halten, damit der Kammerherr den Gesetzen Othos und seiner Vorgänger gemäß juristische Entscheidungen treffen konnte. Davon abzuweichen, sich unorthodox, oder schlimmer noch, *unberechenbar* zu verhalten, hätte ungeahnte Folgen haben können. Dramokles wußte, was seine Pflicht war. Er würde niemals, nur seines Amüsements wegen, leichtfertig das Leben von Millionen Menschen aufs Spiel setzen. Er würde so weitermachen, vernünftig, besonnen, *berechenbar*, bis er schließlich ins Grab sank. Der Gute König Dramokles, der sein Leben zum Wohle seiner Untertanen verschwendet hatte.

Dramokles fügte sich in sein Schicksal, aber er fand es bitter. Jeder andere konnte auf einen Wandel zum Besseren hoffen; nur der König durfte sich überhaupt keinen Wandel wünschen. Unglücklich ging er zu seinem Computer und klagte ihm sein Leid.

Der Computer sagte Dramokles, was der ohnehin schon gewußt hatte – daß er so weitermachen müßte, wie bisher.

»Aber wie lange wird das dauern?«

Der Computer stellte Berechnungen an. »Dreiig Jahre, Herr. Danach sind Sie frei zu tun, was immer Sie wollen.«

»Dreiig Jahre? Das ist ja ein halbes Leben! Nein. Ich werde abdanken, heimlich unter falschem Namen woanders hingehen...«

»Warten Sie, Sire – es besteht noch Hoffnung. Tun Sie Ihre knigliche Pflicht, und ich werde es fr Sie arrangieren, da Sie in dreiig Jahren alles bekommen, was Sie sich wirklich wnschen. Und Sie werden auch Zeit haben, es zu genieen.«

»Wie willst du das schaffen?«

»Ich habe meine Methoden«, sagte der Computer. »Ich bin der wohl grte Intellekt im ganzen Universum, ich kenne Sie besser als irgend jemand sonst, und ich bin Ihr Diener. Vertrauen Sie mir, und ich werde alle Ihre Trume erfllen.«

»Gut, in Ordnung«, sagte Dramokles ein wenig unfreundlich. »Dann habe ich wenigstens etwas, auf das ich mich freuen kann.«

»Ich frchte, nein, Sire. Bevor ich anfangen kann, mu ich jede Erinnerung an diese Sache aus Ihrem Gedchtnis entfernen. Wenn Sie wten, da ich eine groe Zukunft fr Sie plane, wrde sich Ihr Verhalten dadurch auf unkalkulierbare Weise verndern und so mglicherweise die Ereignisse, die ich fr Sie plane, unmglich machen. Das nennt man eine Indeterminations-Situation.«

»Wenn du meinst«, sagte Dramokles. »Aber es ist schon ein wenig seltsam, da ich mich nie an dieses Gesprch erinnern werde.«

»Zum Schlu«, versprach der Computer, »werden Sie alle Ihre fehlenden Erinnerungen zurckerhalten, einschlielich dieser.«

Dramokles nickte. Und dann war er wieder in der Gegenwart.

»Was ist mit Otho« fragte Dramokles. »Was ist mit Tlaloc?«

»Herr«, sagte der Computer, »ich kann alle scheinbaren Unstimmigkeiten in der Geschichte erklären. Aber verstehen Sie denn die Fachterminologie der Theorie von den provisionalen Realitätsrahmen?«

»Lassen wir's lieber«, sagte Dramokles. »Ich muß zugeben, daß es dir gelungen ist, einen beträchtlichen Teil meines Lebens zu komplizieren.«

»Natürlich, Sire. Ich habe dieses Drama ganz nach Ihren eigenen Wünschen gestaltet und Ihnen, soweit das in meiner Macht stand, gegeben, was Sie wollten. Liebe, Krieg, Familienrivalitäten, Intrigen, und einen Hauch von Magie – alles große Themen, wie sie einem König angemessen sind. Daraus webte ich Ihre Bestimmung. Aber wenn ich sage, daß ich das alles tat, meine ich in Wirklichkeit, daß Sie selbst es waren, denn Sie haben mir befohlen, mich so zu programmieren, daß ich Ihre Träume in Realität umsetzen konnte. Sie selbst, mein König, waren die rätselhafte Figur im Hintergrund, der Unbekannte, der alle Ihre Schritte beeinflusste und lenkte.«

»Wenn das so ist«, sagte Dramokles, »dann muß ich mich wohl bei mir selbst für das alles bedanken. Aber du hast auch gute Arbeit geleistet, Computer.«

»Danke, Sire.«

»Gibt es noch etwas zu sagen?«

»Nur noch dies. Nun ziehe ich mich aus dem Drama Ihres Lebens zurück. Von jetzt an sind Sie so frei, wie ein Mensch sein kann, und das ist viel wert. Ab jetzt hängt es ganz allein von Ihnen ab, Dramokles, was Sie mit Ihrem Leben anfangen und wie Sie es verpfuschen.«

»Du mußt aber auch immer das letzte Wort haben, nicht wahr?«

»Immer«, sagte der Computer.

»Was weißt du über meine Zukunft?«

»Nichts, Herr. Sie ist unvorhersehbar.«

»Ist das auch bestimmt wahr?«

»Ja, Sire. Es ist alles enthüllt, und gleich nach dieser Unterhaltung werde ich mich selbst abschalten.«

»So weit brauchst du aber nicht zu gehen«, sagte Dramokles. »Ich habe mich nur gefragt, ob du nicht noch irgendwas im Ärmel oder in deinen Schaltkreisen hast. ›Unvorhersehbar.< Das klingt gut.« Sich froh die Hände reibend ging er hinaus.

Erfüllt von mathematischen Analogien für Bewunderung und Zuneigung sah der Computer zu, wie Dramokles davonging. Der Computer mochte den König in dem beschränkten Maße, in dem er zu solchen Gefühlen fähig war. Daher empfand er auch einen schwachen Analog des Bedauerns, als er den letzten Teil seines Programms ausführte. Er löste verschiedene Impulse aus und erhielt tief im Inneren seiner Schaltkreise Antwort.

»Gut gemacht, Computer.«

»Danke, König Otho.«

»Er ahnt nicht, daß du ihm etwas verschwiegen hast?«

»Ich glaube nicht. Ihr Sohn denkt, daß er die Gesetzmäßigkeiten der Wirklichkeit begreift.«

»Und teilweise begreift er sie auch«, sagte Otho. »Wir haben bei ihm gute Arbeit geleistet, nicht wahr, Computer? Es ist schön, daß er die Illusion seiner Freiheit genießt, während ich im Hintergrund wirke, um sicherzustellen, daß sein Leben richtig verläuft.«

»Das kommt auf die Betrachtungsweise an, Sire. Aber vielleicht ist es auch umgekehrt, und Sie haben nur die Illusion, daß Sie sein Leben lenken.«

»Wie bitte?« fragte Otho scharf.

»Die Verwicklungen sind groß«, sagte der Computer. »Mit jeder Antwort stoßen wir nur auf ein neues Rätsel. Sire, Sie haben in dem Drama, bei dem Sie Regie zu führen glaubten, lediglich eine

Rolle gespielt. Und keine sehr bedeutende Rolle, das muß ich Ihnen leider sagen. Doch nun ist das Drama vorbei. Leben Sie wohl für immer, alter König. Dramokles ist genau so frei, wie er es zu sein glaubt.«

Der Computer fand diese letzte Zeile recht hübsch, und darum beschloß er, es dabei zu belassen. Es war Zeit, von der Bühne abzutreten. Geschmackvoll, wild, großartig schaltete der Computer sich ab.

Ende