

## Nr. 1027

### Das Superspiel

von WILLIAM VOLTZ

Mehr als 400 Jahre sind seit dem Tag vergangen, da Perry Rhodan durch seine Expedition mit der BASIS tiefe Einblicke in die kosmische Bestimmung der Menschheit gewann und in die Dinge, die auf höherer Ebene, also auf der Ebene der Superintelligenzen, vor sich gehen.

In folgerichtiger Anwendung seiner erworbenen Erkenntnisse gründete Perry Rhodan Anfang des Jahres 3588, das gleichzeitig zum Jahr 1 der Neuen Galaktischen Zeitrechnung (NGZ) wurde, die Kosmische Hanse, eine mächtige Organisation, deren Einfluß inzwischen weit in das bekannte Universum hineinreicht.

Dennoch ist der Hanse selbst im Jahre 424 NGZ nichts über das Herzogtum von Krandhor bekannt und auch nichts über die Betschiden, die ihre Herkunft von dem legendär gewordenen Generationenschiff SOL ableiten.

Um drei dieser Betschiden geht es nun! Seitdem sie für die Flotte von Krandhor rekrutiert wurden, führen sie ein gefährliches Leben, reich an Abenteuern und Komplikationen.

Gegenwärtig halten sich die ehemaligen Jäger von Chircool auf Couhrs, dem Planeten der Spiele, auf. Dort nimmt die Lugosiade ihren Lauf, und Surfo Mallagan, von der Bruderschaft besonders präpariert, erhält eine Chance für DAS SUPERSPIEL...

Die Hauptpersonen des Romans:

Surfo Mallagan - Der Betschide im Superspiel.  
Brether Faddon und Scoutie - Mallagans Gefährten.  
Doevelnyk - Mallagans Konkurrent.  
Rugtyl und Irsill - Zwei Figuren im Superspiel.  
Gu - Herzog des Reiches der Kranen.

1.

Kalter Wind pfiff die schneebedeckten Gipfel der Parsberge hinab und bahnte sich seinen Weg durch die verwinkelten Straßen und Gassen von Couhrs-Yot. Kurz nach Tagesanbruch lag die Stadt an den Gebirgshängen wie erstarrt, nichts deutete darauf hin, daß fünf Millionen Bürger in ihren Mauern lebten. Ab und zu warfen Böen Regen, Schnee und Graupel gegen die gelben und weißen Dächer und Wände der Gebäude.

Aus Richtung des Raumhafens rumpelte ein seltsames Gefährt die Skull-Allee hinauf und wirbelte die in der Nacht abgefallenen Frostblüten der Yarkal-Stauden durcheinander. Das Fahrzeug ähnelte einer flachen Wanne und rollte auf dicken Vollgummirädern dahin. Es war ein Zart-Renner, wie er von halbwüchsigen Kranen auf Couhrs bei Wettkämpfen verwendet wurde. Der Motor knatterte in der frostigen Morgenluft und stieß graublaue Wölkchen aus dem Auspuff.

Stadtverwalter Marnz, der am Steuer des Wagens saß, hielt es fest mit beiden Händen umklammert und starre verbissen geradeaus. Manchmal machte er einen Schlenker, um betrunkenen Prodheimer-Fenken auszuweichen, die die Angewohnheit hatten, sich im Rausch auf die Straße zu setzen und zu schlafen. Bei jedem dieser Manöver stieß Marnz

eine Verwünschung aus, die die beiden anderen Insassen des Fahrzeugs, obwohl sie Krandhorjan sprachen, nicht verstanden.

Als sie an einigen regengetränkten, schlaff an ihren Masten hängenden Fahnen vorbeikamen, wandte Marnz sich zu den beiden anderen um.

„Man könnte denken, hier hätte vor drei Tagen grauer Alltag geherrscht“, bemerkte er. „Die meisten der eine Million Besucher sind wieder abgereist.“

Die Skull-Allee gabelte sich vor ihnen in eine kühn geschwungene Hochstraße, die in Richtung der Berge führte und in eine breite Straße zwischen zwei Gebäudereihen. Marnz bremste und gähnte. Er strich sich über den Kopfpelz.

„Gu muß großes Interesse an euch haben, daß er mich für diese Fahrt abstellt“, meinte er. Er fummelte nervös an den Kontrollen. „Dabei habe ich wirklich bessere Dinge zu tun.“

„Vielleicht“, sagte Brether Faddon, einer der beiden anderen Passagiere anzüglich, „hätten wir ein anderes Fahrzeug benutzen sollen, dann wären wir schneller ans Ziel gekommen.“

Scoutie, die neben ihm saß, kicherte leise.

Marnz warf ihnen einen strafenden Blick zu.

„Um diese Zeit?“ brummte er. „Ich bin froh, daß ich den Renner unseres Sohnes bekommen konnte.“

„Für einen Stadtverwalter sollte es nicht schwer sein, auch zu so früher Stunde einen geeigneten Wagen oder einen Gleiter zu bekommen“, fuhr Faddon in seiner Kritik fort. „Ich glaube, du warst nur zu ungeduldig.“

Marnz hüstelte und lenkte den Zart-Renner zwischen die turmähnlich aufragenden Gebäude.

„Das ganze Unternehmen ist sinnlos“, versetzte er mürrisch. „Ihr werdet nichts zu sehen bekommen.“

„Das laß nur unsere Sorge sein“, sagte Scoutie.

Marnz ließ sich tief in das Polster sinken.

„Glaubt ihr, daß euer Freund eine Chance hat?“

Faddon und Scoutie wechselten einen Blick.

„Ich weiß nicht“, sagte Faddon unsicher. „Wir konnten in den letzten Tagen nicht richtig mit ihm... reden.“

„Was?“ fragte Marnz verständnislos.

„Er hat sich verändert“, erklärte Faddon. Obwohl er eine massive Figur besaß, war ihm der für kranische Anatomie bestimmte Sitz entschieden zu groß, und er rutschte unbehaglich darauf herum. Scoutie sah in ihrem Sessel geradezu verloren aus.

Faddon war überzeugt davon, daß Marnz viel zu sehr mit anderen Problemen beschäftigt war, um innere Anteilnahme für die beiden Betschiden zu empfinden, aber einem inneren Zwang folgend, redete der junge Mann weiter, vielleicht, um seinen Sorgen um Mallagan ein Ventil zu schaffen.

„Er sieht schrecklich aus. Vermutlich wird er keine Kraft haben, um das Spiel zu bestehen.“

„Die Lugosiade hat ihn erschöpft“, vermutete der Krane.

„Es ist noch etwas anderes“, warf Scoutie ein. „Leider wurde er vor zwei Tagen in eine besondere Unterkunft gebracht. Seither haben wir ihn nicht mehr gesehen. Gu hat uns jedoch eine Botschaft übermittelt, daß Surfo Mallagan das Spiel bestreiten wird.“

„Wenn Gu es sagt, wird es stimmen“, erklärte Marnz lakonisch.

„Du magst den Herzog nicht“, stellte Faddon fest.

Der Krane wandte sich ruckartig zu ihnen um.

„Die Stadtverwalter werden von den Herzögen eingesetzt. Das gilt für Tarnis und Hargamäis genauso wie für mich. Warum also sollte ich ihn nicht mögen?“

„Gus Verhalten entspricht nicht der kranischen Mentalität. Er ist ein Geck.“ Scoutie lächelte bei dem Gedanken an den dicken Herzog. „Wie kann er sich überhaupt in dieser Position halten?“

„Alles Unsinn“, behauptete Marnz. „Ihr solltet nicht so reden, nach allem, was der Herzog für euch getan hat.“

Faddon sah den Kranen erstaunt an. Was hatte Gu denn schon für sie getan, außer Interesse zu zeigen?

Marnz fuhr mitten auf der Straße. Ein paar Frühaufsteher hasteten vorbei. Regentropfen klatschten gegen die Frontscheibe. An den weißen und gelben Gebäudewänden flimmerten Lichtsignale. Die Straße beschrieb eine leichte Kurve. Ein kuppelförmiges Gebäude tauchte vor ihnen auf.

„Immerhin“, fuhr der Krane fort, als müßte er den Herzog verteidigen, „läßt Gu euch zum Ednuk bringen.“

„Darum hatten wir gebeten!“ sagte Faddon.

„Es ist trotzdem sinnlos“, kam Marnz auf seinen bereits geäußerten Vorbehalt zurück. „Das Spiel kann nicht beobachtet werden. Es findet unter Ausschluß der Öffentlichkeit statt.“

Faddon fragte erstaunt: „Auf welche Weise ermittelt ihr dann den Sieger?“

Er hatte den Eindruck, daß der Stadtverwalter von dieser Frage ein bißchen aus der Fassung gebracht wurde.

„In der Regel“, antwortete er jedoch ruhig, „verschwinden die Sieger.“

Faddons Augen weiteten sich. Er war bestürzt.

„Sie verschwinden?“ echote er. „Was heißt das?“

„Nun“, sagte der Krane hilflos. „Sie verschwinden eben.“

Faddon klopfte ihm auf die Schulter.

„Kannst du rechts ranfahren und anhalten?“

„Nein“, sagte Marnz. „Ich habe schließlich noch andere Dinge zu tun, als euch beide durch die Gegend zu transportieren. Sobald wir am Ednuk angekommen sind, lade ich euch ab und verschwinde wieder.“

Scoutie umklammerte mit beiden Händen die Lehne des Vordersitzes.

„Wohin verschwinden die Sieger?“

„Darüber gibt es viele Gerüchte“, antwortete ihr Chauffeur ausweichend. „Es ist sinnlos, wenn wir darüber spekulieren. Das Orakel wird schon wissen, was es tut.“

„Das heißtt, daß das Orakel von Krandhor sich der Sieger annimmt?“

„Vermutlich, ja.“

Scoutie versuchte ein Lächeln.

„Wir brauchen uns deswegen um Surfo keine Gedanken zu machen“, meinte sie tapfer. „Er wird nicht gewinnen - in seinem Zustand.“

„Ja“, bekärfigte Marnz grimmig.

Faddon beugte sich abermals weit nach vorn.

„Werden Scoutie und ich die einzigen Zuschauer sein?“

Marnz verzog das Gesicht.

„Was heißt schon Zuschauer? Ihr werdet am Ednuk sein, das ist alles. Ihr bekommt nichts zu sehen.“

„Können wir über Gu eine Sondergenehmigung bekommen?“ fragte Scoutie.

„Ihr seid verrückt - nein! Das Spiel wird ausschließlich von jenen Teilnehmern bestritten, die sich bei der Jubiläumslugosiade dafür qualifiziert haben.“

Auf einer Ringstraße umrundeten sie das Kuppelgebäude. Am Ende der Straße tauchte der Ednuk auf, jener freie Platz, auf dem das Spiel stattfinden sollte. Zu seiner Enttäuschung sah Brether Faddon, daß dieser Sektor der Stadt noch immer unter einem Energieschirm verborgen lag. Er sah es am milchigen Schimmer der glockenförmigen Absper-

rung und an den Regentropfen, die zu Tausenden als Fünkchen darauf verpufften. Er machte Scoutie auf das glitzernde Gebilde aufmerksam.

Ein paar Fahrzeuge ohne Fenster parkten vor dem Energieschirm. In der Luft hingen gepanzerte Gleiter.

Marnz deutete in Richtung des freien Platzes.

„Die meisten Teilnehmer warten schon. Sie werden direkt von den Transportern ins Spielgebäude gebracht. Wir sind zu früh, aber ich schätze, daß Tarnis die Barriere bald abschalten läßt.“

„Ich dachte, Murd sei der Leiter der Lugosiade?“ erinnerte Faddon.

„Für das Spiel ist ein Krane zuständig, kein Prodheimer-Fenke“, versetzte Marnz aufgebracht, als sei er über die Verständnislosigkeit der beiden Betschiden verärgert.

Er warf einen Blick auf seinen Zeitmesser und hielt an.

„Die paar Schritte könnt ihr laufen“, verkündete er. „Bis der Schirm abgeschaltet wird, seid ihr am Ednuk. Es gibt dort Wachen. Richtet euch nach deren Anordnungen.“ Er funkelte sie an und fügte drohend hinzu: „Op befehligt sie.“

Faddon war schon halb aus dem Wagen geklettert, als er noch einmal innehielt.

„Wie lange dauert das Spiel?“

Marnz sah ihn kühl an, kühl und ungeduldig.

„Das kommt darauf an.“

„Worauf?“

Marnz holte tief Luft.

„Auf die Geschicklichkeit der Teilnehmer. Es ist schon vorgekommen, daß sich kein Ende und kein Sieger abzeichneten. Dann mußte das Spiel abgebrochen werden. Die Teilnehmer werden herausgeholt und gehen nach Hause. Das ist alles.“

Scoutie, die bereits auf der Straße stand, stieß ihren Freund in die Seite. „Frag' ihn, ob es gefährlich ist!“

„Ja“, sagte Marnz, der die Aufforderung verstanden hatte. „Es ist gefährlich.“

Faddon schluckte.

„Wie gefährlich?“

Der Krane lachte unterdrückt.

„Es sind schon Leute dabei verletzt worden. Vielleicht gab es auch schon Tote - ich weiß es nicht.“ Er nickte ihnen zu. „Genug damit. Meldet euch in eurer Unterkunft, wenn das Spiel vorbei ist oder wenn ihr des Herumlungerns auf dem Ednuk überdrüssig seid.“

Er sah sie einen Augenblick nachdenklich an, als wollte er noch etwas sagen, dann hob er die Schultern und wendete das Fahrzeug. Blüten stoben auseinander, als er mit Höchstgeschwindigkeit in Richtung Skull-Allee zurückfuhr.

Faddon und Scoutie sahen ihm nach.

„Glaubst du, daß wir Surfo vorher noch einmal sehen und sprechen können?“ erkundigte sich das Mädchen.

„Nein“, sagte Faddon trübsinnig. Er schlug die Kragen der kranischen, für ihn maßgeschneiderten Uniform hoch, um sich vor dem kalten Wind zu schützen. Schräg vor ihnen überquerte eine Gruppe Tarts in den blauen Uniformen der Schutzgarde und mit geschulten Energiewaffen die Straße.

Wenn Faddon an das farbenprächtige Bild der Lugosiade dachte, erschien ihm die Szenerie rund um den Ednuk eher düster.

„Surfo muß in einem der Fahrzeuge dort vorn sein“, sagte Scoutie leise. „Vielleicht können wir herausfinden, in welchem.“

Faddon war ratlos, und er fürchtete, daß ihm das im Gesicht geschrieben stand.

„Wir hätten Herzog Gu um eine Zusammenkunft mit Surfo bitten sollen“, sagte er. „Aber ich konnte nicht wissen, daß es so sein würde.“

Sie schritten die Straße hinauf, vorbei an den weißgelben Fassaden der Häuser. Aus einem der Gebäude traten zwei Kranen. Sie sahen verschlafen aus. Ein Gleiter landete. Die bepelzten Wesen stiegen ein, und das Flugzeug hob wieder ab. Auf der anderen Seite der Stadt, beim Raumhafen, schwang sich ein Raumschiff in den wolkenverhangenen Himmel und verschwand lautlos.

„Es sind wirklich keine Zuschauer anwesend“, stellte Faddon fest. „Wenn man von den Wachen einmal absieht.“

„Die Bürger von Couhrs-Yot scheinen zu wissen, daß es hier nichts zu sehen gibt.“

„Vielleicht hält sie auch nur eine berechtigte Scheu zurück“, meinte Brether.

Ein fensterloser Wagen überholte sie. Am Steuer saß ein Krane mit Raumfahreruniform, daneben ein Tart in der Kleidung der Schutzgarde.

Faddon nickte zum Fahrzeug hin.

„Da bringen sie einen neuen Teilnehmer“, sagte er. „Vielleicht ist es Surfo.“

Scoutie griff nach seiner Hand.

„Manchmal denke ich, daß wir ihn verloren haben“, murmelte sie niedergeschlagen.

„Ich weiß, was du meinst. Surfo hat sich völlig verändert.“

Sie drückte sich an ihn. Er streichelte ihr kurzgeschnittenes rötliches Haar.

„Ich sehne mich nach unserer Heimat, nach Chircool“, gestand sie.

„Das ist vorbei“, erwiederte er ernst. „Wir müssen nach Kran, wenn wir alle Geheimnisse unserer ursprünglichen Herkunft lösen wollen.“

„Wollen wir das denn?“

Faddon wiegte den Kopf.

„Auf jeden Fall“, sagte er, „dürfen wir beide uns nicht trennen. Ich könnte nicht ertragen, dich auch noch zu verlieren.“

Sie küßte ihn flüchtig. Er errötete, aber nicht aus Verlegenheit, sondern weil er an Surfo dachte, dessen Abwesenheit er diese zärtliche Geste vermutlich zu verdanken hatte. Hef-tiger als er beabsichtigt hatte, machte er sich los.

Den Rest des Weges bis zum Ednuk legten sie schweigend zurück. Sie stießen schließlich auf ein paar Angehörige der Schutzgarde, die mitten auf der Straße kleine Kuppelquartiere errichtet hatten. Neidisch sah Faddon, daß die Polizisten ihre Hände an Bechern mit dampfendem Inhalt wärmt.

Ein Krane trat ihnen in den Weg.

„Wir haben eine Sondergenehmigung von Herzog Gu!“ sagte Faddon schnell.

Der Mann nickte und sprach leise in sein Armbandgerät. Gleich darauf streckte ein Tart den Kopf aus einer der kleinen Kuppeln. Faddon erkannte Op, einen der beiden Stellvertreter von Grofler, dem Chef der Schutzgarde auf Couhrs.

„Ja“, knarrte Op unwillig. „Das sind die beiden. Sie dürfen passieren.“

Die beiden Betschiden beeilten sich weiterzukommen.

„Dieser Op ist mir unheimlich“, gestand Scoutie.

Faddon brachte ein Lächeln zustande.

„Wir brauchen ihn nicht zu fürchten. Nach allem, was wir erfahren haben, ist Ylsga wesentlich gefährlicher.“

In diesem Augenblick erlosch der Schutzschirm.

Faddon und das Mädchen blieben wie angewurzelt stehen. Sie konnten nun den Ednuk überblicken. Mitten auf dem freien Platz lag ein gewaltiger weißer Würfel aus Metall.

„Was, bei allen Planeten, ist das?“ stieß Faddon schockiert hervor.

Scoutie atmete schwer.

„Eine Art Gebäude“, sagte sie zögernd. „Vermutlich findet darin das Spiel statt.“

Faddon konnte keinerlei Öffnung erkennen.

„Der Alte vom Berg mag wissen, wie es darin aussieht“, murmelte er verdrossen. „Das Gebilde macht auf mich den Eindruck eines Gefängnisses.“

Die Fahrzeuge rund um den Ednuk setzten sich in Bewegung, die Gleiter, die in der Luft gewartet hatten, sanken herab.

„Da bringen sie die Spielteilnehmer“, stellte Scoutie fest. „Einer von ihnen ist Surfo.“

Sie sah ihn wie in einer Vision vor sich, so, wie sie ihn von der letzten Zusammenkunft her in Erinnerung hatte - bleich, hohlwangig und mit blutunterlaufenen Augen - und begann zu schluchzen.

„Sie dürfen ihn nicht dort hineinbringen!“ rief sie. „Nicht in diese Falle.“

Faddon streckte ihr beide Arme entgegen und breitete die Hände aus.

„Wir können nichts dagegen tun“, sagte er resignierend.

## 2.

Surfo Mallagan starre in den Spiegel und versuchte, die Gestalt, die er erblickte, mit dem Bild, das er von sich in seinem Bewußtsein hatte, in Übereinstimmung zu bringen. Doch der Mann im Spiegel blieb ein Fremder. In den vergangenen drei Tagen seit Ende der Lugosiade hatte er sich ein bißchen erholt. Gestern hatte man die Gravitation in diesem Zimmer gesenkt, was eine große Erleichterung für ihn bedeutete. Seine Hände zitterten nicht mehr.

Er wandte sich vom Spiegel ab und warf sich auf ein Lager aus weichen Polstern. Innerlich fühlte er sich auf eine merkwürdige Weise gespalten. Ein Teil seines Ichs fieberte dem Augenblick entgegen, da das Spiel beginnen würde, der andere sträubte sich dagegen. Diese schizophrene Denkweise bezog sich nicht nur auf das Spiel, auch in allen anderen Dingen fühlte Mallagan sich von polarisierten Kräften getrieben.

Jemand betrat das Zimmer.

Mallagan hob den Kopf. Ludus, der Prodheimer-Fenke, der seine Pflege übernommen hatte, näherte sich dem Lager.

„Es ist soweit“, sagte Ludus. „Der Wagen steht bereit, um dich zum Ednuk zu bringen. Hast du noch einen Wunsch?“

„Einen Wunsch?“ fragte Mallagan verständnislos. Die Frage des Prodheimer-Fenken hatte endgültig geklungen.

„Es ist so üblich“, sagte Ludus trocken.

„Ich möchte Brether Faddon und Scoutie sehen. Vermutlich machen sie sich Sorgen um mich. Wir haben wenig Verständnis füreinander aufgebracht.“

„Sie sind in ihrer Unterkunft.“

„Jemand soll ihnen ausrichten, daß es mir besser geht.“

„Gut“, versprach Ludus gleichgültig. „Ich will sehen, ob ich das arrangieren kann.“

Mallagan fuhr hoch und packte das kleine Wesen im Genick. Er schüttelte es.

„Du sprichst mit einem potentiellen Gewinner des Spiels, vergiß das nicht.“

Trotz der unbequemen Haltung, in der er sich befand, musterte Ludus ihn von oben bis unten und sagte mit einem Unterton von Verachtung: „Du denkst wirklich, daß du das Spiel gewinnen kannst?“

Mallagan stieß ihn von sich.

„Ja“, sagte er finster.

Ludus zupfte sich den Pelz zurecht.

„Nun ja“, meinte er sarkastisch. „Jeder glaubt das. So muß es wohl sein.“

Mallagan wechselte das Thema.

„Wieviel Teilnehmer gibt es?“

„Zweiunddreißig“, erwiederte Ludus bereitwillig.

„Zweiunddreißig? Wieso?“

„Wieso, wieso! Woher soll ich das wissen. Es sind Zweiunddreißig, mehr weiß ich nicht.“

„Im Grunde genommen ...“, begann Mallagan. Er wollte hinzufügen: „Ist alles ganz anders!“ aber er brachte keinen Ton mehr hervor. Seine Kehle war wie zugeschnürt.

Ludus wich zur Seite, als der Betschide einen Schritt auf ihn zu machte.

„Keine Sorge“, beruhigte ihn Mallagan. „Ich laß dich in Ruhe. Aber du mußt mir alles über das Spiel erzählen, was du weißt.“

Ludus riß seine Knopf äugen auf.

„Ich weiß nichts darüber. Du bist einer der Sieger der Lugosiade und nimmst mit einunddreißig Gewinnern daran teil - das ist alles.“

Es war offensichtlich, daß der Pfleger die Wahrheit sprach. Draußen im Gang klangen feste Schritte auf. Mallagan hörte Kranen miteinander sprechen, dazu die knarrenden Stimmen einiger Tarts.

„Ein Kommando der Schutzgarde bringt dich zum Ednuk“, erklärte Ludus. „In einem Wagen.“

„Ohne jede weitere Vorbereitung? Ich kenne weder die Spielregeln, noch sonst irgend etwas. Ich weiß nicht, worum es geht, Ludus.“

Der Prodheimer-Fenke antwortete nicht, aber er atmete erleichtert auf, als die Tür auf gestoßen wurde und eine Kranin in den kleinen Raum blickte.

„Ylsga!“ rief Mallagan überrascht. „Die Stellvertreterin des Chefs der Schutzgarde persönlich.“

In ihren alten Augen flackerte vorübergehend Belustigung auf.

„Da kannst du ermessen, wie viel du uns bedeutest. Gu hat befohlen, daß ich dafür Sorge tragen soll, daß du zum Ednuk gebracht wirst.“

Er sah sie abschätzend an.

„Im allgemeinen sind Spiele keine Angelegenheit der Polizei.“

Ihr fältiges Gesicht verzog sich zu einem Lächeln.

„Nein“, bestätigte sie. „Im allgemeinen nicht. Aber dies ist das Spiel, und der Auftrag eines Herzogs geht vor allem ändern. Wir werden dich zum Wagen bringen und ihn zum Ednuk eskortieren. Dort wirst du dich den anderen Teilnehmern anschließen.“

Mallagan blickte sich innerhalb des kleinen Zimmers um. Wenn es auch spartanisch eingerichtet war, so war es ihm doch vertraut geworden. Das bedeutete viel für einen Mann, dem der Weg zurück zu seiner Heimatwelt versperrt war und der sich den Mechanismen überlegener Mächte ausgesetzt fühlte.

„Träumst du?“ erkundigte sich die alte Frau unwillig.

„Ich nehme Abschied“, erklärte er. Unwillkürlich strich er über die Buhrlö-Narbe, die auf seiner Stirn begann und über den Schädel verlief. Das mochte der Grund dafür sein, daß man bisher noch nicht entdeckt hatte, daß er vier Spoodies trug. Auch Faddon und Scoukie ahnten es nicht. Er preßte die Lippen aufeinander.

Ylsga kam in das Zimmer herein. Ein großer Schatten tauchte hinter ihr auf, einer ihrer Tart-Leibwächter. Die Kranin ging umher und betastete das Mobiliar, als suchte sie nach etwas.

„Ich habe schon gehört, daß du ein Mann der seltsamen Worte bist“, sagte sie gedehnt. „Während der Lugosiade haben viele deiner Ratschläge oft sinnlos geklungen. Ich habe sie aufzeichnen lassen und bin gerade mit der Auswertung beschäftigt.“

Sie fuhr herum und blickte ihn an. Ihr Gesicht zeigte Verbissenheit und Intelligenz.

*Eine Jägerin!* dachte er alarmiert. *Vorsichtig!*

„Manche Dinge erscheinen auf den zweiten Blick gar nicht so sinnlos, Betschide“, fuhr sie fort. „Wenn das Spiel nicht begänne, würde ich dieser Sache auf den Grund gehen. Dich umgibt ein Geheimnis, Surfo Mallagan.“

„Nein“, sagte er schroff, aber er bebte innerlich.

„Mein lieber Mallagan“, sagte sie freundlich, „nach dem Spiel werde ich mich deiner annehmen, und ich schwöre dir, daß mir nichts von dem, was in dir vorgeht, verborgen bleiben wird.“

Ludus sagte verlegen: „Wir sollten jetzt gehen, Ylsga.“

Ihre Blicke ließen Mallagan los. Er fühlte sich erleichtert. Wie immer das Spiel enden würde, er mußte ihr danach aus dem Weg gehen.

Als sie auf den Gang traten, schob Ludus ihm etwas zu, ein Ding, das wie ein Fläschchen mit einer braunen Flüssigkeit darin aussah. Auf Mallagans fragenden Blick senkte der Prodheimer-Fenke den Kopf.

„Nissel-Saft“, sagte er. „Das wird dir Glück bringen.“

Mallagan fühlte sich gerührt. Er hätte nicht daran geglaubt, in dieser Umgebung jemand zu finden, der Anteil an seinem Schicksal nahm. Und ausgerechnet den bedauernswerten Ludus hatte er geknufft.

„Ich danke dir“, sagte er und schob das Geschenk in die Tasche.

Das Gebäude, in dem seine Unterkunft lag, gehörte zu den Ämtern, die unter der Führung Murds die Lugosiade veranstalteten. Nun schien es weitgehend verlassen. Die herzoglichen Beamten, die die Jubiläumslugosiade organisiert hatten, würden erst vor dem nächsten Fest dieser Art hierher zurückkehren. In den nächsten Jahren gingen sie vermutlich anderen Beschäftigungen nach.

„Bringt ihn hinaus!“ hörte er Ylsgas schrille Stimme.

Tarts und Kranen nahmen ihn in die Mitte. Ludus blieb ohne ein weiteres Wort des Abschieds zurück. Nun, da er sich längere Zeit bewegen mußte, fühlte Mallagan, daß er doch noch ziemlich schwach war. Er war froh, daß ihn einer der Tarts stützte.

Als er hinaustrat, sah er, daß die Nacht gerade ihren Rückzug antrat.

„Es ist noch sehr früh“, sagte Ylsga, als hätte sie seine Gedanken erraten.

Ein paar Schritte von dem Gebäude entfernt stand ein Fahrzeug. Es war kastenförmig und besaß keine Fenster. Mallaghan glaubte, daß es gepanzert war. Auf diese Weise transportiert man Gefangene! schoß es ihm durch den Kopf, aber er fühlte sich zu müde, um Fragen zu stellen.

Er spielte vorübergehend mit dem Gedanken, seine Teilnahme an dem Spiel abzusagen, denn er fühlte sich immer elender, doch die Aussicht, dann von Ylsga in Obhut genommen zu werden, ließ ihn diese Absicht schnell wieder aufgeben.

Ein Krane öffnete die Rückseite des Wagens. Zwei Tarts halfen Mallagan hinein. Er sah, daß weitere Fahrzeuge heranrollten, vermutlich die Eskorte, von der Ylsga gesprochen hatte. Zu seiner Überraschung kam niemand zu ihm herein. Ylsga kam heran und musterte ihn fragend und spöttisch zugleich. Sie gab einem Kranen einen Wink, die Wagentür klappte zu. Licht flammte auf. Es gab einen bequemen Sitz, und Mallagan ließ sich darin nieder. Mit einem kaum spürbaren Ruck setzte sich das Fahrzeug in Bewegung. Es schien über die Straße dahinzugleiten, vielleicht auf einem Prallfeld, denn Mallagan spürte keinerlei Erschütterungen. Er suchte nach einer Öffnung, aber selbst die Vorderseite war hermetisch verschlossen. Er konnte nicht mit dem Fahrer sprechen - wenn es einen solchen überhaupt gab. Es war auch möglich, daß es sich um ein Robotfahrzeug handelte.

Mallagan versuchte sich auf das, was vor ihm lag, zu konzentrieren, aber da er keinerlei bedeutende Informationen besaß, gab er es wieder auf und döste nur vor sich hin.

Nach einer Weile blieb der Wagen stehen.

*Wir haben den Ednuk erreicht!* dachte der Betschide.

Plötzlich ertönte eine mechanische Stimme. Mallagan wußte schon nach den ersten Worten, daß sie von allen Teilnehmern des Spiels gehört werden konnte. Es handelte sich zweifellos um eine gespeicherte Ansage, die nun abgespielt wurde.

„Du wirst von dem Wagen, der dich zum Ednuk gebracht hat, direkt in das Spiel gebracht“, sagte die Stimme. „Du wirst in einem Raum ankommen, und im gleichen Augenblick beginnt das Spiel.“

Mallagan versuchte herauszufinden, woher die Stimme kam. Er drehte sich im Sitz. Ludus' Geschenk fiel ihm ein, und er holte das Fläschchen aus der Tasche, öffnete es und schnupperte daran. Er befeuchtete eine Fingerspitze. Die braune Flüssigkeit schmeckte salzig. Er trank das Fläschchen leer und fühlte sich erfrischt.

Die Minuten verstrichen. Er wünschte, das Spiel hätte endlich angefangen. Die Warterei machte ihn nervös. Er lauschte in sich hinein. Er dachte nicht mehr wie Mallagan, und er fühlte nicht mehr wie Mallagan.

Vielleicht war er längst nicht mehr Mallagan.

Nach einer Zeit, die dem Betschiden endlos erschien, meldete sich die Stimme abermals.

„Es ist soweit“, sagte sie gelassen. „Du kommst jetzt in den Raum, und das Spiel beginnt.“

Mallagan erhob sich und wartete, was geschehen würde.

In seiner Jugend, auf Chircool, hatte er oft auf dem Rücken in der Sonne gelegen und Flugsamen beobachtet, mit denen der Wind sein Spiel getrieben hatte. Es war Mallagan selten gelungen, vorherzusagen, wo der Samen schließlich gelandet war.

Irgend etwas an diesem Spiel des Zufalls hatte ihn immer fasziniert, und manchmal hatte er sich gefragt, wie der Flugsamen die eigene Ziellosigkeit eingeschätzt hätte, wäre er dazu in der Lage gewesen.

Geräusche erklangen. Mallagan versuchte, sie zu deuten. Irgend etwas wurde an der Außenfläche des Wagens angebracht. Der Betschide hatte plötzlich das Gefühl völliger Schwerelosigkeit. Die Wände des Fahrzeugs veränderten sich, sie erschienen Mallagan wie Glasscheiben, über die Wasser rann. Er spürte einen Ruck, der tief durch seinen Körper ging - dann befand er sich in einem winzigen Raum, nein, in einer Zelle, mit dunklen Wänden.

Es gab keinen einzigen Einrichtungsgegenstand. Die Wände, die Decke und der Boden waren glatt.

Und es war still.

„Sauber“, sagte Mallagan. „Wirklich sauber!“

\*

Surfo Mallagan überlegte, was es mit dem Spiel auf sich haben könnte. Die Umgebung, in die er geraten war, erschien ihm nicht gerade aufschlußreich. Andererseits konnte er sich nicht vorstellen, daß man von ihm eine passive Einstellung erwartete.

Er mußte irgend etwas tun, um die Dinge in Fluß zu halten.

Aber was?

Er begann sich gründlich umzusehen. Dabei entdeckte er, daß um seine Hüften ein schwarzes Band geschlungen war. Er untersuchte es, aber es war nichts weiter als ein Fetzen Stoff.

Welche Bedeutung mochte es haben?

Der Betschide löste die Schärpe vom Körper und überlegte, was er damit anfangen konnte. Schließlich schlängelte sie sich um den Hals und begann damit, zunächst den Boden und dann die Wände des winzigen Raumes abzutasten.

Plötzlich begann die Luft in der Zelle zu flimmern, und eine Gestalt entstand aus dem Nichts.

Es war ein kleiner Tart. Zunächst dachte Mallagan, ein Tartkind vor sich zu haben, dann erkannte er, daß das bedauernswerte Wesen an Zwergwuchs litt und verkrüppelt war. Es

trug die übliche Uniform und - dies brachte Mallagans Gefühle in Aufruhr - eine schwarze Schärpe um die Hüften.

Sie starnten sich an.

„Bist du ein Teilnehmer des Spiels?“ brachte Mallagan hervor, als er sich wieder gefaßt hatte.

„Ja“, sagte der Tart, „das heißtt, eigentlich nicht.“

Mallagan sah ihn verblüfft an.

„Ich bin Quargon“, stellte sich der Tart vor. Er wirkte sehr beunruhigt, fast ängstlich.

Mallagan nannte seinen Namen und fragte: „Was bist du nun - Teilnehmer oder nicht?“

Quargon duckte sich und sagte kleinlaut: „Ich fürchte, ich habe einen schweren Fehler begangen. Einer meiner Artgenossen, der bei der Lugosiade ein hervorragendes Ergebnis erzielt hat und an dem Spiel teilnehmen sollte, ist plötzlich erkrankt.“

Mallagan sah ihn scharf an.

„Und da bist du für ihn eingesprungen, heimlich, sozusagen?“

„Ja“, seufzte Quargon. „Ich habe seinen Platz eingenommen. Bei der Lugosiade hatte ich überhaupt keine Chance. Nun bot sich mir die unverhoffte Gelegenheit, einmal eine bedeutende Rolle zu spielen. Kannst du dir vorstellen, daß ich zugegriffen habe?“

„Vorstellen kann ich es mir“, meinte Mallagan sarkastisch. „Trotzdem bist du ein Betrüger.“

„Ja“, sagte Quargon.

„Heißt der Tart, dessen Platz du eingenommen hast, Doevelnyk?“ erkundigte sich Mallagan.

„Nein“, zischte der Krüppel.

„Doevelnyk muß also irgendwo in der Nähe sein, denn er nimmt zweifellos an dem Spiel teil.“

Quargon nickte zustimmend.

„Was weißt du über das Spiel?“ wollte Mallagan wissen.

„Nichts“, gestand der Tart.

Mallagan verbarg seine Enttäuschung nicht. Er fragte sich, warum der Tart bei ihm in der Zelle herausgekommen war.

„Wie haben sie dich hergeschafft?“ erkundigte er sich.

„Auf dem gleichen Weg wie dich, über einen Transmitter.“

Mallagan rieb sich das Kinn. Er hatte davon gehört, daß die Kranen mit Transmitter-systemen experimentierten, aber bisher hatte er solche Anlagen auf den Welten des Herzogtums, die er besucht hatte, noch nicht gesehen. Auf Kran, so hieß es, waren jedoch schon Transmitter im Einsatz. Seine vier Spoodies erlaubten Mallagan, gründlich über diese Dinge nachzudenken.

Mallagan machte eine alles umfassende Geste.

„Dieser kleine Raum könnte also durchaus eine Transmitterempfangsstation sein?“ vermutete er.

„Schon möglich“, sagte Quargon. Dann sprudelte er hervor: „Ich weiß daß ich einen Fehler gemacht habe Ich will so schnell wie möglich weg von hier. Meine Strafe nehme ich gerne auf mich.“

Mallagan musterte ihn böse.

„Ein Betrüger und ein Feigling!“ stellte er fest. „So einfach, wie du dir die Sache vorstellst, mein Freund, ist sie nicht. Wie willst du von hier entkommen? Du weißt nicht einmal, wo wir uns befinden.“

„Ja“, mußte Quargon zugeben.

„Du weißt, wer ich bin?“

„Ich habe dich einmal während der Lugosiade beobachtet. Du bist ein echter Teilnehmer des Spiels.“

„Ich bin blind und unwissend, genau wie du“, sagte der Betschide ironisch. „Allerdings...“ Er drehte nachdenklich an den Enden der Schärpe.  
„Jeder von uns hat so ein Ding“, sagte Quargon.  
Mallagan ergriff die silbernen geschuppten Hand des Tarts.  
„Ahnst du, was das bedeutet?“ fragte er Quargon.  
Das Echsenwesen schüttelte den häßlichen Kopf.  
„Es liegt doch auf der Hand“, meinte Mallagan und drückte die große Schuppenhand.  
„Wir beide gehören einer Partei an. Wir nehmen als Team an diesem Spiel teil.“  
„Ach du liebes bißchen“, sagte der Krüppel traurig. „Da hat dir das Schicksal aber einen schwachen Partner zugespielt.“  
„Das Schicksal?“ wiederholte Mallagan ärgerlich. „Es war dein verdammt Geltungsbedürfnis.“  
„Es tut mir leid“, zischelte Quargon niedergeschlagen.

\*

Sie setzten gemeinsam die Untersuchung der Zelle fort, und obwohl Mallagan sich darüber im klaren war, daß Quargon keine große Hilfe bedeutete, war er froh darüber, nicht mehr allein sein zu müssen. Eine Zeitlang wartete er darauf, daß vielleicht ein weiterer Partner auftauchte, doch es blieb alles ruhig.

„Ich schätze, daß man von uns bestimmte Aktivitäten erwartet“, sagte Mallagan, während er neben Quargon am Boden herumkroch. „Es gibt einen Weg, aus diesem Gefängnis zu entkommen. Das gehört vermutlich zu dem Spiel.“

„Aber welchen Sinn könnte das haben?“

„Ich denke darüber nach“, erklärte der junge Mann. „Wahrscheinlich müssen wir die Konzeption des Spiels ebenso herausfinden wie seine Regeln, dann erst können wir entscheidend eingreifen. Wenn wir zu lange brauchen, kommen uns andere Teilnehmer zuvor, und wir können nicht mehr gewinnen.“

Quargon unterbrach seine Suche.

„Das hört sich vernünftig an.“ Er kratzte sich. „Ich hoffe, daß du das Spiel gewinnst.“

Grimmig sagte Mallagan: „Das habe ich vor.“

Es war ihm nicht möglich, dem Tart seine tieferen Beweggründe zu nennen: Daß er als Sieger zum Orakel von Krandhor zu gelangen hoffte, um dort im Sinn der Bruderschaft als Spion und Saboteur zu arbeiten. Allerdings hätte es dieser aufoktroyierten Motivation bei Mallagan kaum bedurft; auch als Unbeeinflußter hätte er sich um einen Erfolg bemüht.

Der verkrüppelte Tart lehnte sich gegen eine Wand.

„Vielleicht läßt man uns verhungern, wenn wir nicht hier herausfinden“, jammerte er.  
„Das wäre die gerechte Strafe...“

Sein rächen ähnlicher Mund blieb vor Entsetzen offen stehen, als die Wand, gegen die er lehnte, plötzlich zu verschwinden schien und transparent wurde.

Fassungslos sah Mallagan, daß sein betrügerischer Partner regelrecht in der Wand versank und sich auf eine Zelle zubewegte, die unter ihrer eigenen lag. Flüchtig hatte Mallagan den Eindruck, ringsum eine Reihe identischer Räume zu sehen. Ein Teil davon war von Lebewesen besetzt, andere nicht. Dann stabilisierte sich die Wand.

Ein klagender Ruf Quargons erklang, dann war Mallagan wieder allein.

Er schlug mit einer Faust gegen die Wand.

„Quargon!“ rief er laut.

Er erhielt keine Antwort.

Was mit dem Zwerg geschehen war, hing zweifellos mit dem Spiel zusammen, ebenso all die anderen Zellen, die Mallagan fast unbewußt wahrgenommen hatte.

Was hatten all diese neben- und aufeinander errichteten Räumlichkeiten zu bedeuten?

Mallagan betastete die Buhrl-Narbe auf seinem Kopf.

„Jetzt könnt ihr beweisen, wozu ihr in der Lage seid“, sagte er.

Natürlich vermochten ihn die vier Spoodies weder zu hören noch zu verstehen. Trotzdem arbeiteten sie auf unheimliche Weise mit ihm zusammen, verstärkten seinen Intellekt und erweiterten sein Bewußtsein.

Ein Schwächeanfall überkam ihn. Er hockte sich auf den Boden und wartete, daß das Zittern seines Körpers nachließ. Entzogen ihm die vier Spoodies zuviel Körpersäfte? War er deshalb so erschöpft?

Mallagan schloß die Augen.

Er fühlte sich entwürdigt, zu einer Art Mechanismus degradiert.

Aber er fuhr fort, über das, was er gerade gesehen hatte, nachzudenken.

3.

Doevelnyk brauchte nur ein paar Sekunden, um sich in der neuen Umgebung zu orientieren. Er widerstand der Versuchung, hastig in dem kleinen Raum umherzugehen und unkontrollierte Aktionen zu beginnen. Als Träger aller einhundert möglichen Martha-Martha-Bänder hatte er trotz seines verhältnismäßig niedrigen Alters gelernt, alle Probleme mit einem Höchstmaß an Disziplin anzugehen.

Immerhin, stellte er fest, als er an sich herabschaute, hatte man ihm sein farbenprächtiges Flattergewand gelassen. Er entdeckte ein weißes Band, das um seinen Körper geschlungen war. Der Knoten war leicht zu öffnen. Doevelnyk untersuchte das Stoffband, aber er gewann dadurch keine Informationen.

Hinter ihm entstand ein kratzendes Geräusch. Als er herumfuhr, stand an der Wand der Zelle ein kleiner, metallisch schimmernder Roboter, wie sie von den Kranen bei allen möglichen Gelegenheiten benutzt wurden. Das Erstaunlichste an dem Roboter war ein weißes Band, das er um einen tentakelähnlichen Spiralarm trug.

Doevelnyk, für seine hohe Intelligenz berühmt, fragte nicht gerade geistreich: „Was willst du hier?“

Mit einer sanften, einschmeichelnd wirkenden Stimme, antwortete der Automat: „Ich wurde hierher gebracht, aber die Gründe dafür sind mir nicht bekannt.“

Der seit vier Jahren ungeschlagene Martha-Martha-König seines Volkes schaute den Roboter nachdenklich an.

„Ich bin Doevelnyk. Würdest du von mir Befehle entgegennehmen?“

„Ja“, sagte der Roboter.

„Gut. Wie heißt du?“

„Barrisch.“

Was Eiodchs wohl gesagt hätte, wenn sie hier gewesen wäre? fragte sich Doevelnyk unwillkürlich. Und ihre gemeinsamen Töchter Dandra, Velta und Brassita?

*Wenn ich ihnen je wieder gegenüberreten sollte, dann nur als Sieger des Spiels!* dachte er entschlossen.

„Barrisch“, wandte er sich abermals an den Automaten mit dem ovalen Körper und den sechs Spiralarmen. „Ich bin Teilnehmer an dem Spiel. Wir befinden uns irgendwo auf dem Ednuk, vermutlich in einem eigens für das Spiel errichteten Gebäude. Ich nehme an, daß du mir zugeordnet wurdest.“

„Es spricht nichts dagegen“, meinte Barrisch diplomatisch.

Der Tart wedelte mit dem weißen Stoffband.

„Aber einiges dafür! Dieser Raum besitzt einen Transmitteranschluß, über den wir hierher gelangt sind.“

„Das ist richtig!“

„Du weißt natürlich genauso wenig über das Spiel wie ich“, sagte Doevelnyk. „Man erwartet von uns, daß wir bestimmte Schnitte tun. Ein Fehler kann dabei schlimme Folgen haben. Entweder führt er zu einer Zurücksetzung oder sofort zu einem Ausscheiden des Teilnehmers.“

Barrisch schwieg. Was hätte er auch dazu sagen sollen? überlegte der Martha-Martha-Spieler.

„Ich vermute“, fuhr er fort, „daß alle Teilnehmer des Spiels inzwischen auf dem Ednuk versammelt sind. Um ein gerechtes Ergebnis zu erzielen, müssen die Anfangsbedingungen für alle Spieler gleich sein. Was folgerst du daraus?“

„Daß jeder andere Teilnehmer sich in einer ähnlichen Situation befindet wie du“, antwortete der Roboter.

Mit seinem starren Gesicht war der Tart kaum in der Lage, herhaft zu lachen, aber seine Mimik drückte Vergnügen aus.

„In einer identischen Situation!“ korrigierte er. „Zweiunddreißig Teilnehmer beteiligen sich angeblich an dem Spiel. Das bedeutet, daß es zweiunddreißig solcher Räume gibt, zweiunddreißig Spieler und zweiunddreißig Roboter. Was hältst du davon?“

„Es spricht nichts dagegen!“

„Laß diese Floskeln!“

„Ja“, sagte der Roboter gehorsam.

Doevelnyk beachtete ihn kaum. Er hing dem einmal aufgegriffenen Gedanken nach.

„Zweiunddreißig kleine Räume mit Transmitteranschluß. Ich muß herausfinden, was das mit den Bedingungen des Spiels zu tun hat. Verstehst du, Barrisch? Je schneller wir handeln, desto größer ist unsere Aussicht auf den Sieg.“

„Du denkst, daß du das Spiel gewinnst?“

Doevelnyk betrachtete ihn abschätzend.

„Wer sonst?“ fragte er.

Doevelnyk war gewöhnt, vor großen Zuschauerkulissen aufzutreten. Er liebte es, sein Publikum zu verblüffen. Viele Tarts mochten die für ein Wesen seiner Art elegante Art des Auftretens nicht besonders, aber sie sahen ihm diese Eigenart nach, weil er andererseits ein sehr liebenswürdiger Mann war.

Daß er nun in der Einsamkeit dieses Raumes operieren sollte, lediglich mit einem gleichgültigen Roboter in seiner Nähe, behagte Doevelnyk wenig, ja, es belastete ihn sogar. Als Berufsspieler war er jedoch darauf eingestellt, unerwarteten Problemen zu begegnen, indem er sie forsch und entschlossen aingang.

„Solange ich nachdenke“, befahl er Barrisch, „wirst du damit beginnen, die Wände zu untersuchen. Ich bin überzeugt davon, daß es einen Ausweg aus dieser Zelle gibt, und je schneller wir ihn finden, desto besser. Vielleicht besteht das ganze Geheimnis des Erfolgs in diesem Spiel nur darin, aus diesem Raum zu entkommen.“

Das sagte er lediglich so dahin; in Wirklichkeit hätte es ihn sehr enttäuscht, mit einer derart simplen Lösung das Spiel entscheiden zu können. Er mußte jedoch Schritt für Schritt vorgehen. Wenn er einmal begriffen hatte, worauf es ankam, würde er schnell vorankommen.

Er kannte einige der anderen Teilnehmer an dem Spiel. Die Vorstellung, daß sie nun mit ihren Robotern in solchen Räumen gefangen waren, belustigte ihn.

In diesem Augenblick verschwand der Roboter.

Der Vorgang spielte sich nicht so schnell ab wie das Erscheinen seines Helfers, sondern er nahm Sekunden in Anspruch und erlaubte dem Tart, einige überraschende Feststellungen zu machen.

Die Wand, durch die die Maschine aus der Zelle verschwand, wirkte durchsichtig. Durch sie hindurch vermochte Doevelnyk andere Räume zu sehen. Es bestärkte sein Selbstver-

trauen, daß sie so aussahen, wie er vermutet hatte. Allerdings waren nicht alle besetzt, in dieser Hinsicht hatte er sich getäuscht.

Die Wand schloß sich wieder, bevor er weitere Eindrücke sammeln konnte. Barrisch blieb verschwunden. Wenn Doevelnyk keiner Halluzination zum Opfer gefallen war, hatte der Roboter in einen Raum über ihnen gewechselt - in einen bis zu diesem Zeitpunkt leeren Raum.

Es gab also mehr als zweiunddreißig Räume, wesentlich mehr.

Die leeren waren offenbar ebenso an das Transmittersystem angeschlossen wie die besetzten.

Der Martha-Martha-König stand sehr ruhig da, sein Atem ging flach, wie immer, wenn er intensiv nachdachte. Nach wie vor war er überzeugt davon, daß er sich in einem Gebäude aufhielt, das man auf dem Ednuk errichtet hatte - in einem Gebäude, das sich aus einer unbekannten Anzahl verlassener und besetzter Räume zusammensetzte. Wenn man unterstellte, daß die Bedingungen für alle Teilnehmer gleich waren (und die gerade gemachten Beobachtungen des Tarts bestätigten dies), konnte man davon ausgehen, daß das Gebäude ein großer quadratischer Klotz war. Es sei denn, die Baumeister hätten die würfelförmigen Zellen in willkürlichen Gruppen neben- und übereinander aufgestapelt. Der kurze Blick, den Doevelnyk in seine Umgebung getan hatte, untermauerte jedoch die erste Theorie. Die Zellen waren ordentlich gruppiert.

Hinter und unter sich hatte der Tart allerdings keine Räume gesehen. Das mußte nicht bedeuten, daß sich dort keine befanden, aber Doevelnyk entschloß sich, einmal davon auszugehen, daß sein Raum in der untersten Ecke eines großen Würfels lag. Er knirschte mit den Zähnen vor geistiger Anstrengung.

Wenn seine Theorie stimmte, befand er sich in exponierter Lage.

Warum?

Waren vielleicht doch nicht alle Teilnehmer mit identischer Ausgangsposition gestartet?

Gab es bevorzugte Positionen, und nach welchen Gesichtspunkten waren sie aufgeteilt worden?

Welche Rolle spielten die leeren Räume?

Doevelnyk gab sich einen sichtbaren Ruck. Er war im Begriff, einen schweren Fehler zu machen und sich mit zu vielen spekulativen Fragen gleichzeitig zu befassen.

Er näherte sich der Stelle, an der Barrisch durch die Wand verschwunden war. Eine kühne Idee war ihm gekommen. Vielleicht konnte er den Raum auf die gleiche Weise verlassen. Der Sinn des Spiels mochte darin bestehen, möglichst viele Räume aufzusuchen und dort bestimmte Aufgaben zu erfüllen.

Doevelnyk preßte sich gegen die Wand und stellte erregt fest, daß sie nachgab. Vor Aufregung zitternd, spürte er, daß er die Wand durchdrang. Er vergaß, die Richtung zu bestimmen und bewegte sich blind und entschlossen vorwärts.

Für einen Moment konnte er den Blick in eine Zelle werfen, in der ein Krane und ein Roboter standen. Beide trugen weiße Bänder aus Stoff, genau wie Doevelnyk und Barrisch. Der Krane blickte den Tart aus aufgerissenen Augen an. Doevelnyk hatte ihn während der Lugosiade schon einmal gesehen und erinnerte sich daran, daß er einen der Favoriten vor sich hatte.

Dann verblaßte das Bild, und Doevelnyk wurde unsanft in den Raum zurückgeschleudert, aus dem er gerade gekommen war. Es war ein sehr schmerzhafter Vorgang, und der Erfinder des Traum-Martha-Martha schrie vor Pein, Wut und Enttäuschung gellend auf.

\*

Eine Zeitlang lag Doevelnyk benommen am Boden und quoll schier über vor Selbstmitleid wegen der vermeintlichen Schmach, die man ihm zugefügt hatte. Mit dem nachlas-

senden Schmerz gewann jedoch seine Vernunft die Oberhand, und er schalt sich einen Narren, daß er sich so leicht in Panik hatte versetzen lassen.

Nach einem nunmehr vier Jahre währenden Siegeszug hatte er verlernt, Rückschläge gelassen hinzunehmen - und das, was er gerade erlebt hatte, war ein Rückschlag, keine Niederlage.

Der Vorgang war geeignet, seine Bereitwilligkeit zum Lernen zu mobilisieren. Das Spiel war kein läppisches Vergnügen, das man mit der linken Hand gewinnen konnte, wie ein Simultanturnier gegen eine Gruppe unerfahrener Martha-Martha-Anfänger.

Der Tart richtete sich auf und rieb sich den Kopf.

Die Fragen, mit denen er sich auseinander zusetzen hatte, waren nicht geringer und einfacher geworden, eher war das Gegenteil der Fall. Aber es gab auch ein paar einfache Antworten.

Es existierten mehr als zwei Träger von weißen Bändern, mindestens jedoch vier.

In den besetzten Räumen hielten sich offenbar Paare auf, die jeweils aus einer organischen und nichtorganischen Komponente bestanden.

In einem Fall (Doevelnyk und Barrisch) hatte sich ein Paar dadurch getrennt, daß die nichtorganische Komponente den gemeinsam besetzten Raum verlassen hatte und in eine leere Zelle übergewechselt war.

Doevelnyk stieß einen Ruf aus und klatschte in die Hände.

Sein Fehler war so eindeutig, daß es schon fast beschämend war.

Er hatte sich aus seiner Zelle bewegen wollen, ohne sich vorher zu orientieren. Dabei war er in einen besetzten Raum eingedrungen. Deshalb war er zurückgestoßen worden. Man konnte nur in leere Räume überwechseln.

Doevelnyk blinzelte verwirrt.

*Ganz so einfach, dachte er, konnte die Lösung nicht sein.*

Er fühlte, daß er im Begriff war, die Konzeption des Spiels in ihren Grundlagen zu erkennen.

Plötzlich überfiel ihn eine Ahnung, die ihn erschauern ließ. So erregt war er nicht mehr gewesen, seit er vor vier Jahren Valtran im entscheidenden Spiel auf Quonzor, der Heimatwelt der Tarts, im Endkampf um den Titel eines Martha-Martha-Königs besiegt hatte.

#### 4.

Ein Tart kam die Straße zum Ednuks herabgeschlendert. Er war kleiner als die meisten seiner Artgenossen und die unter der Standarduniform der herzoglichen Flotte hervorschauenden Schuppenpartien wiesen viele Narben auf. Daß er nicht mehr zu den jüngsten seiner Art zählte, erkannte man an seiner leicht gebeugten Haltung und an seinen langsamem Schritten. Er machte einen völlig geistesabwesenden Eindruck.

„Schau mal, wer da kommt!“ forderte Brether Faddon die junge Frau an seiner Seite auf.  
„Wenn das nicht unser alter Freund und Betreuer Carzykos ist!“

Die beiden Betschiden standen unter einem vordachähnlichen Vorsprung eines Hauses am Rande des Ednuks, um sich vor dem Regen, der vor einer halben Stunde eingesetzt hatte, zu schützen.

„Ja“, fuhr Faddon selbstzufrieden fort. „Ich wette hundert Talden, daß er es ist.“

Scoutie trat einen Schritt vor und schaute an ihrem Freund vorbei.

„Du hast recht“, stimmte sie zu. „Und er ist wieder mal in ein Martha-Martha-Spiel vertieft, das er über Sprechfunk mit einem anderen Enthusiasten austrägt.“

Kurz darauf war der alte Tart auf einer Höhe mit ihnen angekommen und wäre zweifellos weitergegangen, ohne sie zu bemerken, wenn ihn nicht ein Mitglied von Ops Wachmannschaft angerufen hätte.

Carzykos hielt inne und schaute sich um.

Faddon trat in den Regen hinaus und winkte ihm zu.

„Hier sind wir!“ rief er ihm zu. „Für den Fall, daß du uns zugeteilt wurdest, bist du uns willkommen.“

Der alte Mann sah sie verdrossen an.

„Als ehemaliger Achter Kommandant eines herzoglichen Schiffes und Träger des dreißigsten Martha-Martha-Bandes kann ich mir angenehmere Dinge vorstellen, als mich um euch zu kümmern“, offenbarte er den beiden Betschiden.

Faddon lächelte unbeeindruckt.

„Wir sind froh, dich wieder bei uns zu haben, Alter. Es gibt eine Menge Fragen, die du uns beantworten kannst.“

„Fragen, Fragen!“ brummte Carzykos mürrisch. „Ihr seid ein Herd ständiger Unruhe. Verdammt will ich sein, wenn ich mich darauf einlasse. Ich sage euch, wo ihr essen und trinken könnt, wohin ihr zu gehen habt und was ihr unter allen Umständen vermeiden müßt.“

Faddon deutete auf den riesigen Würfel, der den Ednuk fast völlig einnahm.

„Unser Freund hält sich dort drinnen auf.“

„Ja“, nickte Carzykos. „Na und?“

Faddons Wangen röteten sich.

„Hat das Spiel schon begonnen?“

„Ja, was dachtet ihr?“

„Und was geht in diesem Klotz vor?“

„Keine Ahnung“, brummte der Tart. „Wenn ich es wüßte, stände ich nicht hier, sondern würde an dem Spiel teilnehmen.“

„Wie lange wird es dauern?“ mischte Scoutie sich ein.

Carzykos beachtete die beiden nicht länger, sondern sprach in sein kleines Gerät. Irgend jemand gab ihm Antwort, und was er hörte, schien ihn ziemlich aus der Fassung zu bringen, denn er stieß eine Verwünschung aus.

„Oh!“ machte Scoutie teilnahmsvoll. „Verlierst du etwa?“

In komischer Verzweiflung warf Carzykos beide Arme hoch.

„Haltet den Mund!“ befahl er.

Faddon und das Mädchen tauschten enttäuschte Blicke.

„Er ist lediglich hier, um den Aufpasser zu spielen“, erkannte Scoutie. „Und das tut er nicht einmal gern. Vermutlich weiß er nicht mehr als wir.“

Faddon überlegte, wie sie Mallagan unterstützen könnten. Ihr Freund war krank in das Spiel gegangen. Wenn die Veranstaltung lange dauerte, bestand die Gefahr, daß er halbtot zu ihnen zurückkehrte - oder überhaupt nicht mehr. Mallagan in Lebensgefahr zu wissen und nichts für ihn tun zu können, machte Faddon zornig. Er ging einen Schritt auf den Tart zu und riß dem Überraschten das Funk sprechgerät aus den Händen.

„Wir werden jetzt miteinander reden!“ schrie er außer sich.

5.

Mallagan war sich darüber im klaren, daß er nicht in der Lage war, den eigenen Geisteszustand objektiv einzuschätzen. Vielleicht hatte er unter dem Einfluß der vier Spoodies bereits den Verstand verloren. Die Beteuerungen der Bruderschaft, daß er halbwegs gesund auf Kran ankommen würde, entsprangen seiner Überzeugung nach sowieso einer Wunschvorstellung. Dieser Optimismus der Untergrundorganisation war durch nichts berechtigt.

*Wenn ich das Spiel als Verrückter erlebe, habe ich nicht die geringsten Siegesaussichten,* dachte Mallagan niedergeschlagen.

Aber auch bei klarem Verstand hatte er Schwierigkeiten. Quargon blieb verschwunden. Mallagan wußte noch immer nicht, worum es bei dem Spiel ging. Die Lugosiade diente offensichtlich dem Zweck, Wesen mit außersinnlichen Fähigkeiten aus den Teilnehmern herauszufiltern. Jene, die bei der Lugosiade die besten Ergebnisse erzielten, bestritten das Spiel.

Aber nach allem, was Mallagan aus den Erzählungen Doc Mings wußte und anhand seiner eigenen Erfahrungen mit Jörg Breiskoll konnte er davon ausgehen, daß er nicht die Spur einer paranormalen Begabung besaß.

Er verdankte sein Hier sein den vier Spoodies.

Sein Gesicht verzog sich schmerzlich.

Er war ein Pseudo-Paranormaler!

Wenn er das Spiel gewinnen sollte, würden die Verantwortlichen eine herbe Enttäuschung mit ihm erleben. Mallagan bewunderte trotzdem die Weitsicht der Herzöge von Krandhor und ihres Orakels, die mit Hilfe der Lugosiade offenbar versuchten, eine Art Armee außersinnlich Begabter aufzustellen. Eine derartige Armee mit ihren kaum vorstellbaren Fähigkeiten konnte dem expandierenden Herzogtum von großem Nutzen sein.

*Er würde dieser Armee nie angehören, dachte Mallagan dumpf. Auch dann nicht, wenn er das Spiel gewann.*

Allerdings war die Aussicht auf einen Sieg mehr als gering, wenn er am Boden der Zelle hockte und sich nicht auf das konzentrierte, was um ihn herum vorging. Er durfte sich nicht länger mit den Hintergründen dieser seltsamen Veranstaltung beschäftigen.

Er erhob sich.

Wenn es Quargon gelungen war, diesen Raum zu verlassen (wenn auch mehr oder weniger unfreiwillig), dann sollte er, Mallagan, eigentlich auch dazu in der Lage sein.

Seit ein paar Minuten hatte Mallagan den Eindruck, daß um ihn herum, in den anderen Kammern, Bewegungen stattfanden. Offensichtlich wurden seine von den vier Spoodies bis zur Unerträglichkeit aktivierten Sinne durch äußere Einflüsse derart gereizt, daß er imstande war, diese Veränderungen wahrzunehmen.

Trotzdem durfte er sich nicht darauf verlassen, ob das alles wirklich geschah. Die Wirklichkeit, im normalen Leben schon mit Fragwürdigkeiten belastet, war in dieser Umgebung ein Buch mit sieben Siegeln.

Aber er mußte schließlich von irgendwelchen Voraussetzungen ausgehen, überlegte der Jäger von Chircool.

Gesetzt den Fall, die Bewegungen fanden statt - worin bestand dann ihr Sinn?

Besaß das Spiel eine strategische Bedeutung?

Kam es darauf an, möglichst viele Kammern zu erobern? Waren seine Konkurrenten bereits damit befaßt, während er hier noch stand und sich in fruchtlosen Grübeleien engte?

Mallagan zuckte mit den Schultern und trat auf die Wand zu, durch die der verkrüppelte Tart verschwunden war. Als er sich fest gegen das leuchtende Material preßte, gab es nach. Mallagan war plötzlich überzeugt davon, daß er mehrere Ziele ansteuern konnte - er mußte sich nur entscheiden. Aber seine Unsicherheit war zu groß, die Zeit zum Nachdenken zu knapp. Außerdem waren seine Sinne auf das konzentriert, was er sehen konnte: Eine kompakte Anhäufung von Zellen, in denen sich entweder zwei, einer oder überhaupt keine Akteure aufhielten.

Der Betschide wurde von einem Gefühl der Furcht ergriffen, als er registrierte, daß sein Wechsel ein zielloser zu werden drohte. Aber der Prozeß hatte bereits begonnen, er ließ sich nicht mehr steuern.

Mallagan krampfte sich zusammen, als er spürte, wie er von einigen Zellen abgestoßen wurde, Räume, die offensichtlich besetzt waren. Im Vorbeihuschen glaubte er darin Gestalten mit schwarzen Bändern um den Körper zu sehen.

Dann materialisierte er.

Er hatte erwartet, in einer anderen Kammer herauszukommen, und genau so war es auch.

Doch er war nicht allein.

Vor ihm stand ein ovaler Roboter. Die Maschine verhielt sich bei Mallagans Erscheinen passiv, aber er hatte den Eindruck, daß sie ihn mit ihren Sensoren begutachtete.

Der Betschide sah, daß um den Körper des Roboters ein Band geschlungen war. Es war weiß.

Mallagan ergriff die Initiative.

„Wer bist du?“ fragte er schnell. „Und was machst du hier?“

„Ich würde dir gern antworten“, versetzte der Automat. „Aber meine Auskünfte würden dich sicher nicht befriedigen. Außerdem kann ich mich nicht mehr halten. Seit deiner Ankunft ist meine Position nicht mehr haltbar. Ich werde von dir verdrängt.“

*Es ist wahr!* dachte Mallagan bestürzt. *Ich bin verrückt geworden!*

Da löste sich der Roboter auf. Sein Verschwinden unterschied sich jedoch erheblich von dem Quargons, der durch die Wände in eine andere Kammer übergewechselt war.

Der Roboter verschwand völlig! Keine Wand wurde dabei transparent.

„Tut mir leid, daß ich dich quasi hinausgeworfen habe“, bedauerte Mallagan, obwohl er nicht sicher war, ob die Maschine seine Worte noch hörte. „Aber ich bin ziemlich blindlings hier herein getappt.“

Wo, zum Teufel, ist das Ding? fragte er sich.

Entweder hatte der Roboter aufgehört zu existieren, oder er befand sich jetzt außerhalb des Gebäudes, in dem das Spiel ausgetragen wurde. Mallagan entschied sich für die zweite Möglichkeit - sie erschien ihm sympathischer.

Das weiße Band! schoß es ihm durch den Kopf.

Wenn es stimmte, daß ein Band die Zugehörigkeit zu einer Gruppe illustrierte, gehörten Mallagan und der Roboter zwei verschiedenen Parteien in diesem Spiel an.

Mallagan stieß einen Pfiff aus.

„Es sieht so aus, als hätte ich einen Gegenspieler überrumpelt“, sprach er gegen eine der vier glatten hellen Wände.

Aber ein Roboter konnte kein Gegenspieler sein. Roboter hatten an der Lugosiade nicht teilgenommen - wozu auch? Maschinen besaßen keine außersinnlichen Fähigkeiten, mochten sie auch noch so kompliziert sein.

Mallagan hörte sich stöhnen. Er wünschte, er wäre besser bei Kräften gewesen.

Was bedeutete dieser verdammte Roboter? fragte er sich wieder und immer wieder.

Wieder hatte er den Eindruck von Bewegungen rings um sich. Er duckte sich, denn er spürte instinkтив, daß mit einem Teil dieser Bewegungen Gefahren für ihn verbunden waren.

*Wenn ich nicht schon wahnsinnig bin, habe ich alle Aussichten, es in kürzester Zeit zu werden!* dachte er grimmig. *Das Spiel würde ihn in den Wahnsinn treiben.*

Eine Veranstaltung, die solche Folgen haben konnte, durfte man eigentlich nicht „Spiel“ nennen - sie war bitterer Ernst. Vielleicht ging es sogar um Leben und Tod.

„He!“ schrie Mallagan. „Gibt es hier noch Träger von schwarzen Bändern, die mich hören können? Ich brauche Hilfe.“

Er bekam keine Antwort.

Womöglich waren seine Sorgen auch unbegründet. Es war einfach, einem fühlenden Wesen Gefahren zu suggerieren, die in Wirklichkeit nicht bestanden. Auf diese Weise konnte die Authentizität des Spiels erhöht werden.

Müde wollte sich Mallagan gegen eine Wand lehnen, aber im letzten Augenblick wich er davor zurück, weil er nicht wußte, welche Folgen das haben würde. Er ließ sich auf den Boden sinken, dort wurden anscheinend keine Transmittereffekte ausgelöst.

Warum nehme ich die ganze Sache nicht wörtlich? fragte er sich.  
Vielleicht muß ich nur akzeptieren, daß das Spiel wirklich nur ein Spiel ist.  
Er lächelte traurig.

Sein bisheriges Leben hatte wenig Anlaß zum Spielen geboten. Es hatte aus Jagd und Kampf bestanden. Nur der alte Doc Ming hatte manchmal versucht, den jungen Betschiden ein paar Spiele beizubringen, die von der SOL her überliefert waren.

Eine jahrelang zurückliegende Szene entstand in Mallagans Erinnerung.  
Er sah Faddon, Jörg und sich um Doc Ming gruppiert am Boden hocken.

Doc hatte den Sand glattgestrichen und damit begonnen, eine Art Spielfeld auf diese Fläche zu kratzen.

Mallagan stieg das Blut in den Kopf, als er daran dachte. Seine Gedanken wirbelten durcheinander. Er preßte beide Hände gegen die Schläfen. Sein Puls begann zu jagen.

Er wimmerte leise.

„Wahnsinn!“ brachte er hervor. „Es ist Wahnsinn.“

\*

Die brummige Gemütlichkeit, die Carzykos bisher ausgezeichnet hatte, verflog jäh. Der alte Tart baute sich breitbeinig vor den jungen Betschiden auf. Der Pelz in seinem Nacken sträubte sich.

„Bei allen Geistern der SOL“, flüsterte Scoutie kläglich. „Gib es ihm zurück, Brether. Gib es ihm zurück, bevor er uns umbringt.“

Faddon schluckte ein paar Mal und schüttelte den Kopf.

„Nein“, sagte er hartnäckig. „Er soll vernünftig mit uns reden. Ich will, daß er uns hilft, in diesen Riesenwürfel hineinzugelangen und Surfo zu suchen.“

Ein Grollen kam aus Carzykos Brust. Das wölfische Gesicht wirkte entstellt.

Einen Augenblick sah es so aus, als würde sich der Tart in blinder Wut auf die Jäger werfen, dann wandte er sich abrupt ab und bellte zu den Zelten der Wachmannschaften hinüber.

Einige Mitglieder der von Op befehligen Schutzgardetruppe eilten herbei.

„Da siehst du, was du angerichtet hast!“ sagte Scoutie. „Mit deinen impulsiven Aktionen bringst du uns noch um Kopf und Kragen.“

„Was ist passiert?“ fragte der Anführer der Gardisten.

Carzykos deutete auf den Jäger.

„Er hat mein Funk sprechgerät!“

Die Polizisten sahen den alten Tart ungläublich an. Anscheinend vermochten sie nicht zu begreifen, wie es dem kleineren Faddon gelungen war, Carzykos das Gerät abzunehmen. Der alte Tart gab ein unwilliges Brummen von sich. Er schien einzusehen, daß er sich selbst in eine mißliche Situation manövriert hatte.

Faddon, der wußte, daß Scoutie und er gegen die Übermacht nichts ausrichten konnten, gab das Gerät zurück.

„Paßt auf sie auf“, sagte Carzykos zu den Wächtern. „Ich muß inzwischen etwas erledigen.“

Mit diesen Worten verschwand er in einem der Gebäude. Faddon befürchtete, daß Carzykos einen der Stadtverwalter anrufen würde, um den Abzug der beiden Betschiden vom Ednuk zu erreichen. Das würde ihnen die geringste Hoffnung rauben, Mallagan beizustehen.

„Verhaltet euch ruhig!“ befahl einer der Gardisten, ein muskulöser Krane.

Faddon sah die Uniformierten der Reihe nach an.

„Hat einer von euch eine Ahnung, was sich innerhalb dieses Würfels abspielt?“ erkundigte er sich.

Die Beamten wechselten untereinander Blicke, die viel zu eindeutig waren, um von Faddon mißverstanden zu werden. Ein paar von ihnen lachten verächtlich. „Denkt, was ihr wollt!“ fuhr Faddon sie an. „Immerhin ist einer von uns dort drinnen und nimmt an dem Spiel teil.“

Scoutie packte ihn am Arm und zog ihn unter das Vordach zurück.

„Das genügt“, sagte sie kategorisch. „Du hast uns genügend Ärger gemacht. Von nun an hältst du deinen Mund. Solange das Spiel läuft, können wir nichts unternehmen, das mußt du einsehen. Ich hoffe, daß wir etwas für Surfo tun können, wenn alles vorüber ist.“

Faddon machte eine resignierende Geste. Seine Gedanken standen ihm im Gesicht geschrieben.

Wenn er dann noch lebt!

6.

Doevelnyk konnte nicht verstehen, daß ihm der Schrecken in alle Glieder gefahren war. Seine Erregung klang ab. Er fühlte Triumph, denn nun bestanden keine Zweifel mehr daran, daß er das Spiel gewinnen würde. Er mußte jedoch darauf achten, daß er seine Emotionen unter Kontrolle behielt.

Im Grunde genommen war er ein Mystiker, der unbewußt immer wieder dem Glauben verfiel, höhere Mächte könnten bei Martha-Martha-Duellen Einfluß nehmen. Aber nicht nur deshalb galt er als glühender Verfechter des Glaubens an das „Licht des Universums“.

Bei einer realistischeren Einschätzung seiner derzeitigen Lage hätte er früher auf die Lösung kommen müssen. Schlimm war sein Versäumnis nicht, denn er vermochte sich nicht vorzustellen, daß jemand unter den Teilnehmern war, der ihm zuvorgekommen sein könnte.

*Eigentlich habe ich unverschämtes Glück!* dachte er.

Die Konzeption des Spiels, über die er sich tagelang schon vor dem eigentlichen Beginn den Kopf zerbrochen hatte, war eigentlich ziemlich einfach - zumindest für Doevelnyk.

Es war unsinnig zu glauben, das Spiel sei auf ihn zugeschnitten. Doevelnyk war sogar überzeugt davon, daß das Spiel immer nach dem gleichen Prinzip ablief. Das war verständlich. Alle Teilnehmer besaßen die gleiche Ausgangsposition, wenn sie auch während des Spiels von unterschiedlicher Bedeutung waren. Aber darauf kam es nicht an. Das Ergebnis, das jeder Teilnehmer erzielen konnte, hing von der Geschicklichkeit ab, mit der er sich innerhalb des ihm gesteckten Rahmens bewegte.

Doevelnyk brauchte nur noch den Beweis für seine Theorie, obwohl er bereits unerschütterlich an sie glaubte.

Sein Triumph besaß allerdings einen bitteren Beigeschmack, denn er mußte sich eingestehen, daß das Spiel nach der Jubiläumslugosiade keinen gerechten Ausgang nehmen würde. Dazu war er gegenüber allen anderen zu sehr im Vorteil.

Er wunderte sich, daß dieser Umstand von den Initiatoren des Spiels nicht berücksichtigt worden war. Wahrscheinlich hatte niemand damit gerechnet, daß ein Tart wie er jemals an dieser Entscheidung teilnehmen würde.

Er zügelte seine zunehmende Begeisterung.

Seine eigene Position in dem Spiel war ihm noch nicht völlig klar. Er besaß eine große Bedeutung, das stand außer Frage. Trotzdem waren seine Möglichkeiten begrenzt. Das schien ein Widerspruch zu sein, aber dieser lag in den fein durchdachten Regeln des Spiels begründet und hatte durchaus einen Sinn.

Doevelnyk fieberte förmlich. Ihm wurde bewußt, daß um ihn herum Bewegungen stattfanden. Vorgänge, die ihn in seiner Meinung bestärkten.

Aber er brauchte den letzten, den eindeutigen Beweis, denn er mußte immer noch damit rechnen, daß alles eine großangelegte Täuschung war, um ihn in die Irre zu führen.

Der Träger aller einhundert Bänder in Martha-Martha hielt den Atem an, als er erkannte, daß die Beweisfindung für ihn mit einem erheblichen Risiko verbunden war - denn ihm blieb dazu nichts anderes übrig, als seine augenblickliche Position zu verlassen.

Das hatte er dummerweise schon einmal getan. Er schwitzte bei dem Gedanken, welche Folgen dies für ihn hätte haben können. Zum Glück war sein Wechsel regelwidrig gewesen, und er war zurückgeschleudert worden.

Diesmal würde er zielbewußt seinen Platz tauschen und, sofern dies bei der jetzigen Entwicklung des Spiels überhaupt schon möglich war, in einen anderen Raum gehen. Bei der Bedeutung, die er in diesem Spiel besaß, war dieses Unternehmen ein Wagnis. Der Tart würde sich jedoch nicht genieren, es einzugehen, denn er war aufgrund seiner Erkenntnisse jederzeit in der Lage, verlorenen Boden wieder wettzumachen.

Er lachte leise.

Vermutlich würde er mit seiner Aktion in seinem eigenen Lager ein bißchen Verwirrung stiften!

Du könntest auch darauf verzichten! meldete sich eine warnende Stimme in seinem Innern. So sicher, wie du dir bist.

Ja, er war sich sicher, zweifellos.

Aber er wollte diesen eindeutigen Beweis, mit dem er den letzten Funken einer flackernen Skepsis auslöschen konnte.

Er begann intensiv nachzudenken und rief sich das Bild seiner Umgebung ins Gedächtnis zurück, so wie er es zweimal kurz wahrgenommen hatte. Es gelang ihm nicht vollständig, aber das war egal. Da er nun die Konzeption kannte, brauchte er nur Fragmente des kompletten Mosaiks, um es sich in seiner Ganzheit vorstellen zu können.

Er schloß die Augen.

Die Vision in seinem Bewußtsein wurde immer deutlicher. Er konnte ein zufriedenes Zi-schen nicht unterdrücken. Vermutlich wäre es ihm nach einiger Zeit sogar gelungen, ein ähnliches Gebäude, wie es nun auf dem Ednuk stand, in eigener Regie aufbauen zu lassen. Er berauschte sich an dieser Idee.

Doevelnyk als Veranstalter des Spiels!

Er hätte jubeln mögen.

Sein Triumph würde so umfassend sein wie noch bei keinem anderen Teilnehmer jemals zuvor. Einen strahlenderen Sieger, als Doevelnyk es sein würde, konnte man sich einfach nicht vorstellen. Alles, was er bisher beim Martha-Martha erreicht hatte, würde im Vergleich dazu belanglos erscheinen.

Der Tart hatte nie vergessen, daß er seine Erfolge im Martha-Martha keineswegs eiserner Disziplin und hartem Training zu verdanken hatte, wie dies bei anderen Experten unter den Tarts der Fall war. Doevelnyk war spielerisch von Sieg zu Sieg geeilt, die Intuition war seine wahre Stärke.

Niemals würde er Valtrans verzerrtes Gesicht nach dem entscheidenden Endspiel auf Quonzor vergessen.

„Dein Spiel ist nicht von dieser Welt“, hatte der als unschlagbar geltende Valtran nach Beendigung der Auseinandersetzung hervorgestoßen. „Entweder steht dir das Licht des Universums zur Seite - oder alle finsternen Mächte dieses Universums.“

Dem Mystiker Doevelnyk waren diese Worte unter die Haut gegangen.

Denn Valtran hatte recht!

Es gab eine Kraft in Doevelnyk, die nicht rational war.

Sie war es, die in entscheidenden Phasen eines Martha-Martha-Turniers seine Hände lenkte.

Weil er diese seltsame Fähigkeit besaß, war er mit anderen Bürgern des Herzogtums nach Couhrs gekommen, um an der Lugosiade teilzunehmen.

Viele Neider (natürlich keine Tarts, die wußten seine Leistungen zu schätzen) nannten ihn einen Gaukler. Ihre Stimmen waren während der Lugosiade leiser geworden und nun, nach dem Spiel, würden sie ganz verstummen, ja, ehrfurchtvoll schweigen.

Doevelnyk reckte sich.

Dann entstand ein neuer Gedanke in seinem Bewußtsein. Ein Gedanke wie schleichen-des Gift.

Was war nach dem Spiel?

Was würde mit dem Sieger Doevelnyk geschehen?

Entsprach es der Wahrheit, daß viele Gewinner des Spiels für immer verschwanden? Wurden sie wirklich zu Helfern und Freunden der drei Herzöge und des Orakels von Krandhor?

Der Martha-Martha-Meister begriff, daß mit dem Sieg eine Zäsur in seinem Leben ein-hergehen würde. Doch deshalb wollte er auf den Erfolg nicht verzichten. Wenn er wirklich nach Kran gelangte, fand er dort vielleicht Antworten auf die Fragen, die mit seiner seltsamen Kraft in Zusammenhang standen und die ihn so häufig beschäftigten.

Er wurde jäh aus diesen Überlegungen gerissen, als sich das Empfinden heftiger und entscheidender Bewegungsabläufe in seiner Nähe verstärkte.

*Ich muß aufpassen!* dachte er alarmiert. *Sonst verpasse ich alles.*

Wer mochten seine Gegner sein?

Er konnte nur Mitleid mit ihnen empfinden. Während er den Sinn des Spiels längst begriffen hatte und im Begriff war, entscheidende Schritte zu planen und auszuführen, tasteten alle anderen vermutlich noch blind und verunsichert ihre Umgebung ab. Sie würden ihre Grenzen schnell erkennen. Sicher, einige von ihnen würden einen vagen Begriff der Vorgänge erhaschen, mehr wohl kaum.

Etwas wie Beklemmung machte sich in ihm breit.

Bedeutete dieses unkontrollierte Umhertasten der anderen nicht eine Gefahr? öffnete es nicht dem Zufall die Tür?

*Unsinn!* dachte er entschieden. *Ich werde alle Zufälligkeiten aus dem Weg räumen und die Dinge in den Griff bekommen.*

Und er machte sich daran, den Beweis zu beschaffen.

\*

Wenn er die Bestätigung für seine Theorie bekommen wollte, mußte er seine Aufmerksamkeit auf die Räume unmittelbar vor und über sich konzentrieren, denn nur in einen davon konnte er im Augenblick gelangen - vorausgesetzt, einer war frei.

Es kam Doevelnyk nicht darauf an, seinen derzeitigen Platz zu verlassen (das war nach allem, was er über die Konzeption des Spiels wußte, sogar ausgesprochen töricht), sondern er wollte lediglich einen weiteren Blick in seine Umgebung werfen und sich den Beweis holen. Einen Blick auf die Szenerie in seiner Nähe hätte er auch durch den Versuch erreichen können, eine besetzte Kammer zu betreten. Doch er dachte mit Schrecken daran zurück, auf welch schmerzhafte Weise solche Fehler während des Spiels korrigiert wurden.

Obwohl er so sicher war, wuchs seine Aufregung.

Sogar während des Endspiels gegen Valtran war er gelassener gewesen.

Er trat an die Wand, über die sich der Transmittereffekt dieses Raumes offenbar aktivieren ließ. Ein kurzes Zögern, dann preßte er sich gegen die kühle Metallfläche.

Alles lief so ab, wie er vorhergesehen hatte.

Die Wand gab nach und wurde durchsichtig. Er durchdrang sie. Das Bild, das er sah, unterschied sich nicht von dem, das er sich in Gedanken von seiner Umgebung gemacht hatte. Allerdings waren die Räume nicht so besetzt, wie er erwartet hatte. Das war jedoch

nur natürlich, denn er konnte unmöglich alle bisher stattgefundenen Stellungswechsel erraten.

Seine Vision als Realität zu erleben, überwältigte ihn.

Er sprudelte und zischte wilde Worte der Verzückung.

Dann war er durch, die Transparenz der Umgebung verblaßte, und um ihn herum wurden die Wände einer verlassenen Kammer stofflich.

Er war da herausgekommen, wo er seiner Einschätzung nach hatte herauskommen müssen!

„Es stimmt!“ schrie er, denn er mußte seinen Gefühlen einfach Luft machen. „Ich habe die Konzeption begriffen.“

Er tanzte regelrecht in der kleinen Zelle herum.

Er kannte das Spiel.

Schließlich war er der Meister darin.

## 7.

Der Mallagan in der Vergangenheit kauerte in stummer Ehrfurcht am Boden und sah zu, wie Doc Ming etwas in den Sand malte. Dem jungen Betschiden war klar, welche Gunstbezeugung Brether, Jörg und er gerade erlebten.

Doc Ming kaute auf einem getrockneten Edornblatt, und ab und zu spie er einen Strahl braunen Speichels gezielt gegen einen naheliegenden Felsen.

„Die Hauptsache“, erklärte der Heiler, „ist Geduld und Konzentration.“

Jörg Breiskoll kratzte ungeduldig auf dem Boden und machte den beiden anderen ein Zeichen. Das Jagdfieber leuchtete in seinen Augen.

Der Mallagan in der Vergangenheit warf ihm einen ängstlichen Blick zu, denn er war sehr daran interessiert, von Doc Ming weitere Einzelheiten zu erfahren.

„Spiele“, sagte der alte Betschide, und sein Gesicht nahm einen verträumten Ausdruck an, „haben oft mythologische Bedeutung. Es gibt Spiele, die weit in die Vergangenheit unseres Volkes zurückreichen, so weit, daß wir über ihre Wurzeln nichts mehr wissen.“

Manchmal hatte der Mallagan in der Vergangenheit den Eindruck, daß Chircool zu klein war für Doc Ming. Auf dieser Welt mußte der Heiler sich wie ein Gefangener vorkommen. Aber Doc Ming benutzte die Flügel seiner Phantasie, um sich über diese Welt und über diese Zeit zu erheben.

„Traditionen zu pflegen, ist eine der schönsten und wichtigsten Aufgaben, die man sich vorstellen kann“, sagte Doc Ming lächelnd. „Das wurde auch an Bord der SOL nicht vernachlässigt.“

Er fuhr fort, mit seinem angespitzten Hölzchen Linien in den Boden zu ziehen. Dabei sagte er: „Es gibt immer wieder Leute, die einen traditionsbewußten Menschen konservativ oder sogar reaktionär schelten - das ist barer Unsinn. Ohne das Bewußtsein seiner Herkunft und seiner kulturellen Vergangenheit ist ein Mensch arm.“

Jörg stieß den Heiler an.

„Du wolltest uns etwas über ein Spiel erzählen, nicht philosophieren.“

„Ja“, stimmte Brether Faddon zu. „Von Traditionen werden wir nicht satt.“

Doc Ming sah die drei jungen Burschen der Reihe nach an.

„Die Kenntnis eines Spiels bedeutet euch nichts, wenn ihr die Hintergründe nicht versteht“, sagte er weise.

Wie recht er hatte! kam es dem Mallagan in der Gegenwart in den Sinn.

„Wir werden dir zuhören“, sagte der Mallagan in der Vergangenheit.

„Von allen überlieferten Spielen, ist das hier das schönste“, verkündete Doc Ming. „An Bord der SOL soll es Männer und Frauen gegeben haben, die darin eine wahre Virtuosität erlangt hatten.“

Er kratzte sich verlegen am Hinterkopf.

„Ich bin, wie ich ehrlich gestehen muß, kein sehr guter Spieler. Aber vielleicht befindet sich in euren Reihen ein Talent.“

Brether Faddon warf einen argwöhnischen Blick auf die Linien im Sand.

„Ich bestimmt nicht“, brummte er.

Jörg lachte.

Nur der Mallagan in der Vergangenheit blieb ernst.

Doc Ming fischte in den Taschen seines Umhangs nach irgend etwas und brachte schließlich ein paar Holzfigürchen zum Vorschein. Mallagan schätzte, daß die Hälfte davon mit schwarzem Ruß bemalt war, während die anderen ihre natürliche helle Farbe beibehalten hatten.

„Dies sind die zweiunddreißig Spielfiguren“, sagte Doc Ming.

*Zweiunddreißig!* dachte der Mallagan in der Gegenwart.

„Es ist ein strategisches Denkspiel“, erklärte Doc Ming. „Diese Figuren hier haben eine unterschiedliche Wertigkeit, auf die ich noch zu sprechen kommen werde.“

Er ächzte, denn für einen Mann seines Alters war die zusammengekrümmte Haltung am Boden alles andere als bequem.

Er deutete auf die Linien, die er in den Sand gekratzt hatte.

„Das ist das Spielfeld. Wie ihr seht, ist es ein quadratischer Platz mit vierundsechzig quadratischen Feldern. Die Hälfte dieser Felder habe ich schraffiert.“

Er begann, die Holzfigürchen in jeweils zwei Reihen hintereinander aufzustellen - die weißen auf der einen Seite des Spielfelds, die schwarzen auf der anderen.

*Schwarze und weiße Bänder!* dachte der Mallagan in der Gegenwart.

„Beginnen wir nun mit den Regeln und der Wertigkeit der Figuren“, sagte Doc Ming.

„Wie heißt dieses Spiel überhaupt?“ erkundigte sich der Mallagan in der Vergangenheit.

„Schach“, sagte Doc Ming.

*Schach!* dachte der Mallagan in der Gegenwart. *Es ist phantastisch!*

\*

Brether Faddon verlor schnell das Interesse an dem Spiel und kam nicht mehr zu den Unterrichtsstunden Doc Mings. Jörg Breiskoll erwies sich als ein guter und schwer berechenbarer Spieler, aber er war zu oberflächlich und zu sprunghaft, um auf die Dauer Erfolg zu haben.

Anders der Mallagan in der Vergangenheit.

Er nutzte jede freie Minute, um Doc Ming aufzusuchen und ihn um eine Partie Schach zu bitten. Der Heiler hatte nicht immer Zeit, aber er gab dem Jungen Gelegenheit zum Spielen, wann immer es möglich war.

Der Mallagan in der Vergangenheit spielte ernst und verbissen. Seine Wangen waren gerötet, seine Augen glänzten.

Doc Ming war sein einziger Gegner im Schiff, wie die Betschiden ihr Dorf nannten.

Sechsundzwanzig Tage nach ihrer ersten Partie schlug der Mallagan in der Vergangenheit Doc Ming zum erstenmal - und verlor danach kein einziges Spiel mehr gegen den Heiler.

*Dreidimensionales Schach!* dachte der Mallagan in der Gegenwart ungläubig. *Das ist die Konzeption des Spiels.*

8.

Als Carzykos aus dem Gebäude zurückkehrte, war er schweigsam und schlecht gelaunt. Demonstrativ hielt er sich von den beiden Betschiden fern.

„Vielleicht hat er nicht erreicht, was er wollte“, nahm Faddon an.

„Du hast dich ihm gegenüber schlecht benommen“, warf ihm Scoutie vor. „Er ist ein alter Brummbär, das stimmt, aber er hat sich uns gegenüber immer fair verhalten.“

„Soll ich vielleicht vor ihm auf die Knie sinken und um Verzeihung bitten?“ entrüstete sich der Jäger.

„Ein paar freundliche Worte könnten nichts schaden“, meinte das Mädchen schnippisch.

Faddon sah sie abschätzend an.

„Du hast einen Narren an ihm gefressen.“

„Was für ein Unsinn“, ereiferte sie sich. „Wir haben wirklich nicht viel Freunde in diesem Herzogtum, das ist dir wohl klar. Um so schlimmer, wenn du einem der wenigen Wesen, das uns freundlich behandelt, vor den Kopf stößt.“

„Also gut“, seufzte Faddon entsagungsvoll. „Ich werde gehen und ihm die Schuppen streicheln.“

Er trat unter dem Dach hervor und begab sich zu der Gruppe von Gardisten, bei denen Carzykos stand.

„Ich habe die Nerven verloren“, sagte er zu dem alten Tart. „Es geschah aus Sorge um unseren Freund Mallagan, das kannst du vielleicht verstehen.“

Carzykos sah ihn aus seinen kalten starren Echsenaugen an.

Faddon wichen dem Blick aus.

„Ich glaube“, sagte er und senkte den Kopf, „wir können nicht richtig abschätzen, was das Martha-Martha für euch bedeutet.“

„Nein, das könnt ihr wirklich nicht“, sagte der Tart verdrossen.

Faddon trat von einem Fuß auf den anderen.

„Erzählst du mir etwas darüber?“

„Über das Martha-Martha?“

„Ja! Vielleicht kann ich es erlernen.“

„Es ist das Spiel der Tarts“, versetzte Carzykos herablassend.

„Wurde es einst auf Quonzor entwickelt?“

Carzykos schüttelte den geschuppten Schädel.

„Ursprünglich war es kein Tart-Spiel“, berichtete er. „Die Kranen haben es uns gebracht, schon bald nach dem ersten Kontakt, den wir mit dem expandierenden Herzogtum hatten. Wir gehörten zu den ersten Völkern, die sich dem Herzogtum anschlossen.“

Faddon war überrascht.

„Martha-Martha ist also ein kranisches Spiel?“

„Ich habe noch nie darüber nachgedacht“, gestand Carzykos. „Einige Psychologen behaupten, daß Martha-Martha uns Tarts dazu dient, aggressive Stimmungen und kriegerische Ansprüche zu kompensieren.“

„Soweit ich mich erinnere, habe ich noch nie einen Kranen Martha-Martha spielen sehen“, sagte der Betschide. „Vielleicht haben sie das Spiel eigens für euch entwickelt. Ein spezieller Beitrag zum Frieden, wenn du so willst.“

„Ja“, meinte Carzykos, „schon möglich. Ich mache mir keine Gedanken darüber. Es ist nur ein Spiel. Wir vergnügen uns damit. Muß ich mehr wissen?“

„Nein, eigentlich nicht.“

„Siehst du!“ sagte der Alte kategorisch.

„Wir wollen den Zwischenfall vergessen“, schlug Faddon vor. „Ich muß mich für mein Benehmen entschuldigen. Schließlich hast du keinen Einfluß darauf, was mit Surfo Mallagan geschieht.“

In Carzykos Gesicht trat ein nachdenklicher Ausdruck.

„Was hätte ich deiner Ansicht nach für euren Freund tun können?“

Faddon deutete auf das würfelförmige Gebäude auf dem Ednuk.

„Ich hatte gehofft, du könntest uns dort Zugang verschaffen.“

„Solange das Spiel läuft, ist das völlig unmöglich“, erklärte der ehemalige Raumfahrer entschieden. „Aber danach...“

In Faddon erwachte neue Hoffnung.

„Ja?“ fragte er begierig. „Was ist nach dem Spiel?“

Carzykos versteifte sich wieder.

„Wartet ab!“ zischte er abweisend.

Mit weiterem Drängen hätte er nichts erreicht, erkannte Brether Faddon. Er mußte Geduld haben.

Carzykos war Stimmungen unterworfen, die sieh nicht vorhersehen ließen. Wenn die beiden Betschiden Glück hatten, unternahm der Tart nach dem Spiel etwas. Vielleicht durften sie sogar das Gebäude auf dem Ednuk betreten. Daß der Tart dies in Betracht zog, konnte nur bedeuten, daß es keine entsprechenden Verbote der Stadtverwalter oder Herzog GUS gab.

Faddon ging zu Scoutie zurück.

„Sobald das Spiel vorbei ist, dürfen wir vielleicht in das Gebäude und nach Surfo sehen.“

Er hatte zwar keinen Begeisterungsausbruch erwartet, aber ihr skeptisches Gesicht enttäuschte ihn doch.

„Wenn Surfo noch da ist“, sagte sie.

Diese Antwort schlug eine ganz andere Seite seiner Gefühle an. Er biß sich jedoch auf die Lippen und schwieg. Surfo war ein Freund. Aber sie liebten beide Scoutie. Das komplizierte das Verhältnis. Mallagans Abwesenheit hatte Brether in dieser Beziehung keinerlei Vorteil gebracht - im Gegenteil. Offenbar dachte Scoutie immer häufiger an Surfo.

„Was ist mit dir?“ erkundigte sie sich. „Du machst ein Gesicht, als wäre eine Chircool-Stampede über dich hinweggebraust.“

„Wenn das alles vorbei ist“, sagte er, „muß eine Entscheidung getroffen werden. In der ersten ruhigen Minute.“

„Was heißt das?“

„Das weißt du ganz genau, Scoutie!“

„Oh!“ Sie stampfte zornig mit dem Fuß auf, und Röte überzog ihr Gesicht. „Wie kannst du nur jetzt damit anfangen?“

Faddon wich vor diesem Ausbruch unwillkürlich zurück.

„Ich habe heute nicht den besten Tag“, sagte er matt.

9.

Klidser, der kranische Kommandant der KRANOS I, war ein alter Haudegen, den so schnell nichts erschüttern konnte. Sein Gesicht wirkte stets so teilnahmslos, als gingen ihn die Vorgänge im seiner Umgebung nichts an.

Diesen verschlossenen Ausdruck zeigte er auch, als Klidser die Kabinenflucht des Herzogs betrat und Gu hinter einer reichlich gedeckten Tafel stehen sah. Alle Kranen liebten gutes Essen und bereiteten ihre Mahlzeiten mit Hingabe zu. Das Einnehmen einer Mahlzeit glich oft einem Ritual.

Herzog Gu beim Essen zu sehen, war also durchaus nicht ungewöhnlich; verwirrend war für Klidser nur, daß der kleine, zur Fülle neigende Krane auch dabei stand.

Habe ich ihn jemals sitzend gesehen? ging es dem Raumfahrer durch den Kopf.

Einen Meter hinter Gu schwebte Fischer, der stangenförmige geheimnisvolle Roboter des Herzogs, über den mehr Gerüchte kursierten als über seinen Besitzer und dem man nachsagte, er könnte im Kampf eine ganze Armee ersetzen.

Um den Tisch herum saßen und standen Leibärzte und Frauen des Herzogs - jedenfalls war das die offizielle Funktion, die diese Vertrauten ausübten. Klidser, der zu den Eingeweihten gehörte, wußte es jedoch besser. Die um Gu versammelten Wesen waren Spezi-

alisten und Jäger, Agenten des Herzogtums, die eine schlagkräftige Leibwache bildeten. Klidser zweifelte jedoch keinen Augenblick daran, daß dies den Herzog nicht daran hinderte, intime Beziehungen zu seinen Begleiterinnen zu unterhalten.

Einige der Anwesenden waren Klidser sehr gut bekannt. Jurtus-Me war eine kranische Ärztin. Auch der Krane Musanhaar und der Prodheimer-Fenke Argasrho gehörten zur Gruppe der etwa ein Dutzend Leibärzte. GUS bevorzugte Freundinnen hießen Arzyria, Bolta-Kle und Zpezio.

Gu, der in der einen Hand eine Frucht, in der anderen ein saftiges Stück Fleisch hielt, blickte auf und sah dem Kommandanten entgegen. Er winkte dem Raumfahrer zu, und die Frucht in seiner Hand beschrieb dabei einen Bogen. Tropfen fielen auf den Tisch.

„Ich fühle mich nicht besonders wohl, wie du weißt“, sagte Gu wehleidig.

„Ja, Herzog“, sagte Klidser unbeeindruckt, denn er wußte genau, was er von dem Gejammer des kleinen Kranen zu halten hatte. Gu war ein schwer durchschaubarer Charakter, aber Klidser hatte ihn schon zu oft bei entschlossenen Entscheidungen und in komplizierten Situationen erlebt, um ihn für einen Schwächling zu halten.

„Wann werden wir endlich starten können?“ nörgelte Gu. „Du weißt, daß zum offiziellen Programm auch noch ein Besuch bei den Strafgefangenen auf der Berescheide gehört. Aber wir können schließlich nicht ewig auf Couhrs bleiben. Das Klima bekommt mir nicht und“ - Er warf das Fleischstück auf den Tisch - „das Essen ist nicht besonders.“

„Ja, Herzog“, sagte Klidser abermals, der nicht genau wußte, worauf dieses Schauspiel hinauslief.

„Ja, Herzog, ja Herzog!“ äffte ihn der füllige Mann nach. „Ist das alles, was du zu sagen hast? Du bist doch sonst nicht so wortkarg.“

Klidser verzog keine Miene.

„Ich rede, wann ich gefragt werde, Herzog.“

Gu wischte sich die Hände an seiner Phantasieuniform ab und kam um den Tisch herum. Sein Gang wirkte ungeschickt und watschelnd. Wie an einer unsichtbaren Schnur gezogen, folgte ihm Fischer.

Gu wandte sich an die Mitglieder seiner Leibwache.

„Ist er nicht ein Schatz?“ fragte er, wie um Mitleid heischend.

Arzyria warf dem als Raubein bekannten Kommandanten einen schmachtenden Blick zu.

„Mir gefällt er“, bemerkte sie.

Klidser reagierte auf diese Offerte wie ein Stein - überhaupt nicht.

„Bitte, bitte“, verwies der Herzog die verführerisch aussehende Kranenfrau. „Wir wollen doch hier nicht rührselig werden.“

Ein paar Schritte entfernt von Klidser blieb er stehen. Seine trüben Augen in dem schlafenden Gesicht wirkten wie leblos, aber Klidser täuschten sie nicht. Gu war alles andere als der tölpelhafte Geck, als der er in der Öffentlichkeit auftrat.

„Ist das Spiel denn noch nicht vorüber?“ fragte Gu.

„Nein, Herzog!“

Gu begann ein bißchen hin und her zu wandern und synchron zu ihm bewegte sich der blau leuchtende Stangenroboter - immer im gleichen Abstand. Das machte Klidser innerlicher nervöser als alles, was Gu tat oder sagte.

„Hat Carzykos sich gemeldet?“ fragte der Herzog weiter.

„Ja, Herzog. Aber es war belanglos.“

„Gibt es schon Hinweise, wer das Spiel gewinnt?“

„Natürlich nicht, Herzog. Das Gebäude auf dem Ednuk ist hermetisch abgeschlossen. Alle Teilnehmer befinden sich noch darin.“

Warum setzt er sich fast niemals? überlegte Klidser. Hat er einen Minderwertigkeitskomplex, weil er so klein ist?

Gu machte sich am Schmuck seiner Uniform zu schaffen.

„Trotzdem möchte ich das Schiff startbereit wissen“, entschied er. Er atmete schwer und verzog das Gesicht wie unter Schmerzen. „Ich fühle mich ausgesprochen unwohl und möchte so schnell wie möglich nach Kran zurück.“

„Gewiß, Herzog“, sagte Klidser. „Urgortan löst mich in ein paar Minuten ab. Ich werde ihm deine Befehle übermitteln.“

Urgortan, ein Tart, war der Zweite Kommandant der riesigen KRONOS I.

„Findest du nicht, daß du ziemlich viele Pausen einlegst?“ fragte Gu unwillig. „Betrachte mich! Ich finde überhaupt keine Ruhe.“

„Das ist bedauerlich“, meinte der Raumfahrer gelassen. „Was mich angeht, so arbeite ich genau nach Vorschrift, ebenso wie Urgortan.“

„Es wäre mir lieber, wenn du zur Berescheide fliegen würdest, Klidser. Dieser Tart fliegt ausgesprochen ruckartig, das bekommt mir nicht.“

„Ja, Herzog“, sagte Klidser und grinste heimlich bei dem Gedanken, was der eitle Tart wohl sagen würde, wenn er ihm diese Worte des Herzogs übermittelte.

„Geh jetzt!“ befahl Gu. Seine Stimme bekam einen weinerlichen Unterton, „Ich bekomme Magenkrämpfe. Dieses Essen war eine Zumutung.“

Klidser verabschiedete sich und ging hinaus.

Gu kehrte an seinen Platz hinter dem Tisch zurück, verfolgt von seinem lautlosen Begleiter aus Stahl, und setzte seine unterbrochene Mahlzeit fort.

„Er durchschaut dich“, sagte Zpezio und strich sich wohlgefällig über ihren zarten Pelz.

Gu sah sie listig an.

„Das erwarte ich von einem guten Kommandanten.“

Er blickte sehnüchsig zu einem leeren Sessel und dachte verdrossen:

*Wenn nur diese verdammten Hämorrhoiden nicht wären!*

Seit Jahren wurde er davon geplagt, aber er konsultierte wegen dieser mißlichen Angelegenheit keinen Arzt, ganz einfach, weil er ein bißchen eitel war.

*Man stelle sich einmal vor!* dachte er. *Ein Herzog!*

10.

Natürlich konnte das Spiel nicht in jeder Weise mit Martha-Martha verglichen werden; es war, weil es auf mehreren Ebenen stattfand, wesentlich komplizierter. Aber Doevelnyk hatte die Konzeption durchschaut, und diese ähnelte der des Martha-Martha-Spiels so sehr, daß es eigentlich kein Zufall sein konnte.

Es war ein räumliches Spiel, sagte sich der schlanke Tart.

Das von ihm entwickelte Traum-Martha-Martha besaß ähnliche Eigenschaften, das machte Doevelnyks Aufgabe noch leichter.

Obwohl er ziemlich genau wußte, was um ihn herum vorging und was seine Aufgabe war, ließ Doevelnyk sich Zeit. Er hatte einen derartigen Erkenntnisvorsprung vor allen anderen, daß er nur noch verlieren konnte, wenn er einen erbärmlichen Fehler beging.

Und das war ihm noch nie passiert.

„Valtran“, murmelte er. „Es ist schade, daß du das nicht erleben kannst. Es würde dir sicher großes Vergnügen bereiten.“

Er dachte ein bißchen wehmütig an seinen großen Widersacher zurück. Valtran war nach der vernichtenden Niederlage, die Doevelnyk ihm bereitet hatte, nie wieder in Erscheinung getreten.

Eines Tages, überlegte Doevelnyk, würde auch er verlieren, das ließ sich nicht ändern. Aber das lag in ferner Zukunft. Hier würde es gewiß nicht sein.

Er begann damit, sich eine Strategie zurechtzulegen. Es kam darauf an, seine eigene Partei zu ordnen, denn die meisten ihrer Mitglieder hatten vermutlich noch immer keine Ahnung davon, worum es überhaupt ging.

Aber wie sollte er dabei vorgehen?

Noch während er sich mit dieser Frage beschäftigte, geschah etwas Wunderbares.

Zunächst wurden zwei der vier Zellenwände transparent, dann die Decke. Doevelnyk vermochte einen Teil seiner Umgebung zu sehen. Er beugte sich nach vorn und beobachtete die Szenerie mit großer innerer Anspannung. Der Boden erhellt sich - und die beiden restlichen Wände.

Doevelnyk sah alles!

Das gesamte Gebäude, alle Spieler und die Gebäude, die rund um den Ednuk standen.

Das war ein weiterer, kaum erwarteter Vorteil für ihn. Er hätte ihn eigentlich nicht benötigt, um das Spiel zu gewinnen. Trotzdem war dieser Vorgang nur konsequent. Ein Spieler, der das System des Spiels durchschaute, so wie es Doevelnyk gelungen war, wurde mit dieser Gesamtübersicht belohnt.

Zweifellos würde es ihm jetzt auch möglich sein, Einfluß auf die anderen Mitglieder seiner Gruppe zu nehmen.

Ein Gefühl des Mitleids mit den anderen Trägern von weißen Bändern beschlich ihn, denn er ahnte, daß er sie in diesem Augenblick bereits besiegt hatte, daß sie ihm zur Verfügung standen. Von den Mitgliedern der Gruppe mit den weißen Bändern befand nur er sich noch im Spiel. Die anderen hatten nicht schnell genug geschaltet.

Er schaute sich weiter um und sah, daß acht seiner Gruppenmitglieder Roboter waren. Sie erfüllten die Funktionen von Figuren der niedrigsten Wertigkeit. Die Anzahl der eigentlichen Kandidaten war also wesentlich geringer als Doevelnyk zunächst angenommen hatte, denn auch bei den „Schwarzen“ gab es vermutlich acht Helfer, die von Anfang an nicht als Sieger in Frage gekommen waren.

Nur sechzehn Teilnehmer hatten sich bei der Lugosiade für das Spiel qualifiziert. Seinem Glück und seinem Begriffsvermögen verdankte es Doevelnyk, daß sieben davon bereits ausgeschieden waren, obwohl er sie noch für sich einsetzen konnte.

Doevelnyks Augen verengten sich.

Wie mochte es bei der gegnerischen Partei aussehen, bei den Spielern, die schwarze Bänder trugen?

Vermutlich war es bisher keinem von ihm gelungen, das Spiel auch nur annähernd zu begreifen. Das bedeutete, daß die restlichen verbliebenen acht wirklichen Gegner nicht die Übersicht und die Möglichkeiten von Doevelnyk besaßen. Wahrscheinlich würde der Martha-Martha-Meister das Spiel siegreich beenden, bevor einer der „Schwarzen“ in den Vorteil der Gesamtübersicht kam.

Vielleicht hatten die Initiatoren des Spiels vorausgesehen, daß Doevelnyk siegen würde. Warum sonst hätten sie ihn synonym für die bedeutendste Figur seiner Mannschaft eingesetzt?

Wie beim Martha-Martha zogen beide Parteien in diesem Spiel abwechselnd. Gerade waren die „Schwarzen“ an der Reihe.

Doevelnyk orientierte sich, um sich ein genaues Bild vom augenblicklichen Stand des Spiels zu machen. Dann würde er seine Entscheidungen treffen.

Die wichtigste Figur auf der Gegenseite war ein Lysker, erkannte Doevelnyk jetzt. Er hatte ihn während der Lugosiade schon einmal gesehen. Damals hatte der Lysker ungewöhnliche Leistungen vollbracht.

Doevelnyk lächelte mitleidig.

Was nutzte das dem armen Burschen jetzt?

Der Lysker hatte seinen Raum, der exakt diagonal zu Doevelnyks erster Zelle in der äußersten oberen Ecke des Gebäudes lag, noch nicht verlassen. Vermutlich war er völlig hilflos.

Alle waren hilflos.

Doevelnyk brauchte nur einen Blick auf die vier Ebenen zu werfen, zwischen denen sich das Spiel entwickelt hatte.

Für einen Martha-Martha-König war es ein geradezu chaotischer Anblick.

„Ich werde sie erlösen!“ sagte Doevelnyk entschlossen.

Einer der „schwarzen“ Teilnehmer hatte sich gerade bewegt, ein sinnloser Wechsel in einen anderen Raum.

„Fürchterlich“, sagte der Tart.

Aber tief in seinem Innern regte sich eine gewisse Furcht, ein schwer zu erklärendes Gefühl des Unbehagens, daß dies alles zu glatt ging.

\*

Für dieses schockierende Phänomen gab es nur eine Erklärung: Jeder Teilnehmer des Spiels erlebte den Ablauf individuell. Das bedeutete, daß das Spiel eine großangelegte Täuschung sein mußte.

Mallagan fröstelte trotz der Wärme, die in dem kleinen Raum herrschte.

Wenn ein Betschide das Spiel als räumliches Schach erlebte, welche Eindrücke hatten dann Kranen, Prodheimer-Fenken, Lysker, Tarts, Ais, Mousuren, Borxdanner und andere Wesen aus dem Herzogtum von Krandhor von diesen Vorgängen?

*Nein, dachte Surfo, dieser Gedanke führte in die Irre.*

Das Spiel war für alle gleich.

Aber wie kam es zu dieser unglaublichen Ähnlichkeit zum Schach?

Während Mallagan sich noch den Verstand zermarterte, geschah etwas Unerwartetes.

Wände, Boden und Decke wurden transparent, so daß der Betschide den gesamten Spielraum sehen konnte.

Genau so hatte er sich diese Anlage vorgestellt, nachdem ihm die Konzeption des Spiels klargeworden war.

Er sah insgesamt vier Ebenen, auf denen Teilnehmer operierten. Sie bewegten sich sowohl horizontal als auch vertikal und diagonal. Die Bewegungen, die Mallagan beobachten konnte, wurden eindeutig willkürlich ausgeführt, ein sicheres Zeichen dafür, daß die meisten Teilnehmer noch nicht begriffen hatten, worum es ging.

Falsche Platzwechsel wurden auf recht einfache und drastische Art und Weise korrigiert. Wem ein Fehler unterlief, wurde zum Ausgangspunkt zurückgeschleudert.

In Mallagan krampfte sich etwas zusammen, er empfand Furcht.

Wenn nicht alles täuschte, war im Augenblick nur er in der Lage, den gesamten Komplex zu überschauen.

Warum?

Die Antwort konnte nur lauten, daß er sich diesen Überblick mit dem Erkennen der Konzeption des Spiels beschafft hatte. Vermutlich erreichte ein Spieler, der den Sinn des Spiels begriff, diesen unschätzbareren Vorteil.

Für einen Augenblick vergaß der Betschide seine körperliche Erschöpfung. Er hatte alle Aussichten, das Spiel zu gewinnen. Verdankte er dies den beiden zusätzlichen Spoodies, die ihm die Bruderschaft auf gezwungen hatte oder seinem natürlichen Talent für das Schachspiel?

Auf Couhrs, einer für die Betschiden völlig fremden Welt, hatte jemand im Auftrag der Herzöge und des Orakels von Krandhor einen Spielraum für dreidimensionales Schach erbaut.

Wie war das möglich?

Zufall? fragte sich Mallagan. War dies wirklich ein Zufall?

Selbst sein von vier Spoodies unterstützter Verstand war nicht in der Lage zu errechnen, wie gering die Wahrscheinlichkeit für ein derartiges Ereignis war.

Mallagan enthielt sich aller weiteren Spekulationen. Er mußte sich jetzt mit dem Fortgang des Spiels befassen. Was er in seiner Umgebung beobachtete, ließ ihn schnell erkennen, daß es nur sechzehn wirkliche Teilnehmer gab - das waren jene Wesen, die im Schach die Offiziere darstellten. Die weiße Partei verfügte über acht Roboter, die als Bauern fungierten. Einen davon hatte Mallagan schon geschlagen.

Seine eigene Mannschaft besaß ebenfalls Bauern. Es waren einfache Bürger von Couhrs. Sicher waren sie nicht alle auf so umständliche Weise hierher gelangt wie Quar-gon, der sich völlig zu Unrecht für einen Betrüger hielt.

*Der arme Bursche!* dachte Mallagan. *Er hat nie eine Chance gehabt.*

Immerhin war Quar-gon noch im Spiel. Er befand sich auf einer Ebene mit Mallagan, zwei Felder neben ihm. Der kleinwüchsige Tart konnte Mallagan nicht sehen, er kauerte in seiner Zelle und machte einen irritierten und niedergeschlagenen Eindruck.

Das Spiel, faßte Mallagan in Gedanken zusammen, wurde auf vier Ebenen ausgetragen. Jede Ebene besaß sechzehn Felder. Vor der Eröffnung, in der Grundstellung, standen sich Schwarz und Weiß diagonal gegenüber. Dabei besetzten Offiziere und Bauern jeweils ein Feld. Diese Pärchen (Mallagan und Quar-gon hatten eines gebildet) lösten sich nach dem ersten Zug auf und mußten in der Folgezeit jeder für sich operieren. In der Grundstellung besetzte Schwarz mit acht Paaren die vier Eckfelder der beiden oberen Ebenen - diagonal dazu befanden sich die acht weißen Paare in den vier Eckfeldern der beiden unteren Ebenen.

Der König stand jeweils in der äußersten Ecke, die Dame unter bzw. über ihm. König und Dame verfügten in der Grundstellung über je einen Läufer und zwei Springer bzw. zwei Türme, die ihrerseits je einen Bauern bei sich hatten.

Mallagan schaute nach oben, zur Zelle des schwarzen König. Es war ein Lysker, der sich bisher noch nicht zu bewegen gewagt hatte.

Er selbst, stellte Mallagan fest, verkörperte die schwarze Dame.

Das bedeutete, daß er nicht die wichtigste, aber stärkste Figur seiner Partei war.

Sein Blick wanderte schräg nach unten, und zu seiner Überraschung sah er, daß der weiße König bereits einen Stellungswchsel vollzogen hatte.

Im gleichen Augenblick erkannte er diese Gestalt in ihrem aufwendigen Flattergewand.

Es war Doevelnyk.

\*

Unmittelbar, nachdem er den Martha-Martha-Meister erblickt hatte, bestanden für Surfo Mallagan keine Zweifel daran, daß der Tart sein erbittertster und gefährlichster Gegner war.

Der Betschide bedauerte, daß er sich bisher nie die Zeit genommen hatte, um sich intensiver mit dem Spiel der Tarts zu beschäftigen, denn zwischen Martha-Martha und Schach gab es offensichtlich eine große Ähnlichkeit.

Vor Mallagans Augen begann sich alles zu drehen, er drohte von einem Schwindelanfall übermannt zu werden. Wenn es ihm nicht gelang, das Spiel bald zu beenden, würde er es nicht durchstehen.

Wie kam es, daß die Tarts ein Spiel entwickelt hatten, das dem Schach so sehr glich? War es zwangsläufig, daß intelligente Wesen, die mathematisch begabt waren und einen Sinn für strategische Entwicklungen besaßen, solche Spiele spielten?

Oder, Mallagan stockte der Atem, war es lange, bevor die Tarts in das Herzogtum von Krandhor integriert worden waren, zu einer Begegnung zwischen ihnen und Besatzungsmitgliedern der SOL gekommen?

Welchen unglaublichen Zusammenhängen war er eigentlich auf der Spur?

Er ballte die Hände zu Fäusten, bis es schmerzte. Wenn er dies alles nur als freier Mann erlebt hätte und nicht als Marionette der Bruderschaft! Gab es denn keine Möglichkeit, sich von dem hypnotischen Zwang zu befreien, von dem er beherrscht wurde?

Seine Hände fuhren zum Kopf. Die Finger drückten sich tief in die große Buhrlo-Narbe, die auf seiner Stirn begann und sich über den Schädel hin ausdehnte. Mit unmenschlicher Anstrengung wollte er sich dazu bringen, die vier Spoodies mit den bloßen Händen herauszureißen, aber er brachte es einfach nicht fertig.

Was hätte er auf diese Weise auch schon viel geändert?

Der hypnotische Druck wäre geblieben.

In seiner jetzigen Situation erschien es ihm unverständlich, daß er jemals mit der Bruderschaft sympathisiert hatte. Ihre Ziele mochten verständlich sein, aber die Methoden, mit der sie sie zu erreichen versuchten, waren unmenschlich.

Beinahe teilnahmslos registrierte Mallagan die nächsten Bewegungen der beiden Parteien.

Die einzelnen Figuren operierten mit den gleichen Zügen wie beim zweidimensionalen Schach, hinzu kam lediglich die Möglichkeit, sich zwischen den vier Ebenen zu bewegen. Ein Turm konnte beispielsweise linear auf der Ebene ziehen, auf der er gerade stand, aber er konnte in seiner räumlichen Säule nach oben oder unten gehen, je nachdem wo er sich befand. Eigene Figuren bedeuteten für ihn dabei ein ebenso unüberwindliches Hindernis wie beim normalen Schach, während gegnerische Figuren in diesem Bereich geschlagen werden konnten.

Mallagan war sicher, daß derjenige der sechzehn Kandidaten das Spiel gewinnen würde, der die Konzeption zuerst erfaßte und sich entsprechend verhielt. Dabei spielte es keine Rolle, welchen Offizier dieser Teilnehmer darstellte. Mit seinem Wissen und seinen Fähigkeiten konnte er unter den gegebenen Umständen eine Entscheidung herbeiführen. Vielleicht gab es sogar eine Möglichkeit, auf die Figuren der eigenen Partei einzuwirken, wenn man erst einmal begriffen hatte, worum es ging.

*Ich sollte einen entsprechenden Test machen*, dachte Mallagan, der einen Teil seiner Entschlußfreudigkeit zurückkehren fühlte.

Den schwarzen Offizieren war er weit voraus. Es konnte sein, daß die Chancen der sieben anderen damit bereits aufgebraucht waren.

Auf der Gegenseite konnte es sich nur ähnlich abspielen. Einer der acht weißen Offiziere würde die Konzeption zuerst begreifen und dadurch einen Gesamtüberblick erlangen. Womöglich war dies schon geschehen.

Mallagan zuckte zusammen.

In diesem zweiten Stadium des Spiels gab es im Grunde genommen nur noch zwei Kandidaten - einen schwarzen und einen weißen Offizier.

Das Spiel war in Wirklichkeit ein Zweikampf.

Wer ihn für sich entschied, war der eigentliche Sieger.

Mallagan holte tief Atem.

Der weiße König! schoß es ihm durch den Kopf. Doevelnyk.

Der Tart war Mallagans Gegner!

11.

Der Tag neigte sich dem Ende zu. Regenschauer prasselten auf den Ednuk und das würfelförmige Gebäude in seiner Mitte nieder; der kalte Wind, der von den Pars-Gipfeln

herabkam, nahm noch an Stärke zu. Die Wachen der Schutzgarde patrouillierten geduldig rund um den Ednuk, obwohl es kaum Bürger von Couhrs-Yot gab, die sich dem Platz zu nähern versuchten. Ab und zu verschwanden die Polizisten in ihren kleinen kuppelförmigen Unterkünften, um sich aufzuwärmen.

Faddon, der neben Scoutie durchfroren und mit klammen Händen unter dem Vordach stand, beneidete sie. Carzykos hatte Mitleid mit den beiden Betschiden und brachte ihnen zwei Becher mit einem warmen Getränk.

„Wie lange wird es noch dauern?“ erkundigte sich Scoutie bei dem alten Tart.

„Das Ende des Spiels ist zeitmäßig nicht fixiert“, erwiderte Carzykos geduldig. „Es kann in den nächsten Minuten vorbei sein, aber ebenso gut noch die ganze Nacht und den nächsten Tag dauern.“

Faddon und die junge Frau wärmten sich die Hände an den Bechern.

„Surfo wird das nicht überstehen“, befürchtete Scoutie. „Denke daran, in was für einem Zustand er war, als wir uns trennten. Das Spiel, was immer es ist, bedeutet neue Strapazen für ihn.“

Faddon nickte langsam.

„Ich wünschte, wir könnten etwas für ihn tun.“

„Der Herzog!“ sagte Scoutie entschlossen. „Wir müssen versuchen, von Gu vorgelassen zu werden. Er kann entscheiden, daß Mallagan herausgeholt wird.“

Sie wurden unterbrochen, denn von einer der Kuppen kam Op heran, um mit Carzykos zu sprechen. Der alte Tart hörte seinem Artgenossen schweigend zu, dann wandte er sich an die beiden Betschiden.

„Es sieht so aus, als stünden wir vor dem Ende des Spiels“, sagte er. „Farkkecko und Nyrm sind mit einem Gleiter hierher unterwegs, um die Teilnehmer zu beglückwünschen, wenn sie das Gebäude auf dem Ednuk verlassen.“

In den vergangenen Tagen hatte Faddon diese beiden Namen schon gehört. Er wußte, daß Farkkecko als der reichste Bürger von Couhrs-Yot galt und großen Einfluß besaß. Zweifellos besaß dieser Krane zuverlässige Informationen über den augenblicklichen Stand des Spiels, ebenso wie Nyrm, die angeblich eine direkte Nachkommin von Herzog Lugos war und auf Couhrs großes Ansehen besaß.

Die drei Stadtverwalter von Couhrs-Yot, Tarnis, Hargamäis und Marnz, hatten viel zu tun, so daß Faddon sich vorstellen konnte, daß sie die Gratulationscour zwei bedeutenden Bürgern überließen.

Hoffnung, daß Scoutie und er den Freund bald wiedersehen würden, stieg in Faddon auf. Er beobachtete, daß Schutzgardisten Scheinwerfer aufstellten und auf diese Weise einen Platz markierten, auf dem der angekündigte Gleiter landen würde.

„Ich glaube, daß wir auf eine Audienz beim Herzog vorläufig verzichten können“, sagte Scoutie.

Wenige Augenblicke später tauchte ein reich verzieter Gleiter unter den tiefhängenden Wolken auf. Ops Beamte nahmen Aufstellung. In der Abenddämmerung wirkten die großen Tarts wie gespenstische Schatten.

Die Maschine sank lautlos auf das dafür vorgesehene Landefeld. Die Luke an der Seite glitt auf. Ein großer Krane, offensichtlich Farkkecko, stieg aus und winkte den Versammelten zu. Dann wandte er sich um und half seiner Begleiterin beim Aussteigen. Faddon und Scoutie erblickten eine farbenfroh gekleidete Kranenfrau, die einen stolzen und unnahbaren Eindruck machte.

„Die beiden werden Münzen an die Teilnehmer verteilen“, erklärte Carzykos. „Sozusagen als Trost für die Geschlagenen.“

Auf den meisten Welten, die zum Herzogtum von Krandhor gehörten, gab es eine einheitliche Währung, erinnerte sich Faddon.

Als Zahlungsmittel dienten Kunststoffmünzen. Die kleinsten davon waren ein Zentimeter große grüne Scheiben und wurden Bilts genannt. Für zehn Bilts erhielt man einen blauen Jord von drei Zentimeter Durchmesser. Am wertvollsten waren die roten, fünf Zentimeter großen Talden. Eine Talde entsprach zehn Jords.

Alle Münzen zeigten auf der einen Seite ein herzogliches Raumschiff, sowie die Münzbezeichnung, auf der anderen Seite befand sich ein Sonnensymbol, umgeben von dem Spruch: Im Dienste des Lichts unseres Universums.

Einige bedeutende Stützpunkte des Herzogtums von Krandhor, wie Keryan, besaßen Münzhoheit.

„Wer sind diese beiden?“ wurden Faddons Gedanken unterbrochen.

Farccko stand vor ihnen und musterte sie mißtrauisch.

„Sie besitzen eine Genehmigung der Herzogs“, erklärte Carzykos. „Stadtverwalter Marnz hat sie persönlich hergebracht. Ich bin ihr Begleiter.“

„Was wollen sie hier?“ erkundigte sich der reiche Krane.

Faddon sah den Piloten aus dem Gleiter steigen. Er trug zwei prall gefüllte Beutel. Sie enthielten die Münzen, die Farccko und Nyrm verteilen wollten.

Carzykos deutete auf den würfelförmigen Gebäudeklotz.

„Ihr Freund befindet sich bei den Teilnehmern.“

Das wölfische Gesicht Farcckos verzog sich nachdenklich.

„Dieser merkwürdige Wahrsager der Lugosiade?“

„Ja“, bestätigte Carzykos. „Surfo Mallagan.“

„Mhm!“ machte Farccko. Er wandte sich an seine Begleiterin. „Hast du etwas gegen ihre Anwesenheit einzuwenden?“

„Natürlich nicht“, erwiderte Nyrm. „Wenn Gu es ihnen gestattet hat.“

Die beiden schritten, gefolgt von dem Piloten, auf den Gebäudeklotz zu.

„Euer Freund hat Glück“, meinte Carzykos. „Er wird ein Geldgeschenk erhalten.“

„Darauf pfeifen wir“, versetzte Faddon. „Es kommt uns nur darauf an, daß Mallagan wieder bei uns ist.“

Op, der noch immer bei ihnen stand, schüttelte den Kopf.

„Ihr seid verrückt“, sagte er überzeugt.

Es wurde schnell dunkel. An der Stelle, an der Nyrm und ihr Begleiter auf die Teilnehmer des Spiels warteten, wurde ein Regenschutz aufgestellt.

„Es sieht so aus, als richteten sie sich auf eine Wartezeit ein“, stellte Scoutie fest.

„Das ist nur Routine“, bemerkte Carzykos. „Man würde sich auch um diese beiden prominenten Bürger bemühen, wenn das Spiel nur noch ein paar Augenblicke dauern würde.“

In seiner Stimme war ein Unterton von Ärger, es war deutlich zu spüren, daß er sich zurückgesetzt fühlte.

Im Licht der Scheinwerfer sah das würfelförmige Gebäude trostlos aus. Die Außenwände glänzten vor Nässe. Faddon wünschte, er hätte sie mit seinen Blicken durchdringen können, um zu sehen, was sich dahinter gerade abspielte.

12.

Doevelnyk kämpfte gegen seine unverhoffte Unsicherheit an, denn sie ließ sich rational in keiner Weise begründen. Er behielt den gesamten Spielraum im Blickfeld und überlegte, wie er „seine“ Figuren am effektivsten einsetzen konnte.

Alle Räume, die er sah, waren an ein Transmitternetz angeschlossen, das den gesamten Würfel umspannte. Die Anlage war so programmiert, daß sie Ortswechsel der Teilnehmer jeweils nur entsprechend deren Wertigkeit zuließ.

Doevelnyk sah sich die gegnerischen Konkurrenten der Reihe nach an. Die meisten von ihnen kannte er von der Jubiläumslugosiade her, bei der er sie in Aktion erlebt hatte. Es waren Intelligenzen, die sich bei der Lugosiade besonders hervorgetan hatten.

Seine Blicke ruhten auf der stärksten Figur der schwarzen Partei.

Dabei hatte er das unangenehme Gefühl, daß sein Blick erwidert wurde, als starre ihn der andere über die gesamten zwischen ihnen liegenden Räume hinweg an.

Das Geschöpf, das Doevelnyks Interesse auf sich zog, war dem Tart nur allzu gut bekannt.

Sein Name war Surfo Mallagan, und es bezeichnete sich als ein Betschide.

*Ein seltsames Zusammentreffen*, dachte Doevelnyk.

Es ist, als würde uns das Schicksal erneut zusammenführen - diesmal in einer entscheidenden Situation.

Während der Lugosiade hatte dieser Mallagan Proben seiner ungewöhnlichen Fähigkeiten geliefert, erinnerte sich Doevelnyk. Mallagans Einsicht in komplizierte Zusammenhänge war dabei am beeindruckendsten gewesen. Der Glatthäutige mußte über ein phänomenales Erinnerungsvermögen, hohe Intelligenz und ein unglaubliches Kombinationsvermögen verfügen - Begabungen, die ihn eigentlich geradezu für das Spiel prädestinierten.

Es kam immer wieder vor, daß bei einer Lugosiade Scharlatane auftraten, die sich aller möglichen Tricks bedienten, aber Mallagan gehörte bestimmt nicht zu dieser Sorte.

Es war schwer, die physische und psychische Verfassung fremder Spezies richtig einzuschätzen, aber dieses Wesen war eindeutig mit seinen Kräften am Ende. Es sah sehr krank aus.

Doevelnyk strich sich mit einer fahriegen Bewegung über den Brustpelz.

Krank oder nicht, sagte er sich, dieser Mallagan ist ein potentieller Gegner, vielleicht der letzte wirkliche Konkurrent.

Eine der schwarzen Gestalten bewegte sich, aber Doevelnyk bemerkte sofort, daß es sich um einen willkürlichen, völlig unüberlegten Zug handelte. Bisher war sofort ein Gegenzug ausgeführt worden, nicht weniger unorthodox als von der anderen Partei.

„Langsam!“ rief der Martha-Martha-Meister unwillkürlich. „Jetzt nehme ich die Sache in die Hand.“

Was er halbwegs erwartet hatte, trat ein. Das Spiel ruhte. Zwar versuchten einige Teilnehmer ihre Stellung zu wechseln, aber die Transmitteranlage brachte sie in die jeweilige Ausgangsposition zurück.

Der schlanke Echsenabkömmling lächelte zufrieden.

„Ich bin an der Reihe“, sagte er.

Mallagan, stellte er fest, hatte keinen Versuch unternommen, die Position zu ändern. Wußte er, daß es im Augenblick keinen Sinn hatte?

Vielleicht besaß er doch einen ernstzunehmenden Gegner, überlegte der Tart. Um so besser! Die Sache fing dann an, ihm richtig Spaß zu machen.

Wie konnte er die Teilnehmer seiner Partei zu vernünftigen Positionswechseln bewegen?

Brauchte er nur entsprechende Wünsche laut zu äußern?

Er mußte es versuchen. Das chaotische Durcheinander der willkürlich ausgeführten ersten Bewegungen hatte einige Teilnehmer der schwarzen Partei in unhaltbare Positionen gebracht. Ein Krane, der sich, soweit Doevelnyk sich erinnern konnte, Rugtyl nannte, befand sich an einer Stelle, von der er direkt aus dem Spiel gedrängt werden konnte. Doevelnyk brauchte nur ein Mitglied seiner eigenen Gruppe, einen Prodheimer-Fenken, zu einem entsprechenden Positionswechsel zu veranlassen.

Doevelnyk gab sich einen Ruck.

„Hier spricht Doevelnyk“, hörte er sich sagen. „Der Martha-Martha-Meister. Ich nehme an, daß ihr mich alle kennt. Ihr könnt mich nicht sehen, aber ich befindet mich ebenfalls in

einem dieser kleinen Räume mit Transmitteranschluß. Im Gegensatz zu euch, habe ich den Sinn des Spiels begriffen. Ich fungiere als wichtigste Figur der weißen Partei.“ Die Reaktionen der anderen Teilnehmer ließen keinen Zweifel daran, daß sie Doevelnyk verstanden. Aber nur die Teilnehmer mit den weißen Bändern hatten reagiert.

*Hervorragend!* dachte der Tart erleichtert. Dann fuhr er fort: „Ich kann mir vorstellen, daß ihr alle froh seid, wenn das Spiel vorbei ist. Leider hat keiner von euch noch besondere Chancen. Es gibt zwei Parteien bei dem Spiel. Wenn ihr mich jetzt unterstützt - und ich glaube, daß ihr keine andere Wahl habt -, wird das Spiel schnell vorüber sein. Im Augenblick seid ihr neutralisiert, das könnt ihr leicht überprüfen, wenn ihr versucht, einen Ortswechsel vorzunehmen.“

Er wartete ab, aber niemand rührte sich. Sie schienen ihm zu glauben.

„Gut“, sagte er erleichtert. „Ich vermute, daß sich bei der schwarzen Partei ebenfalls ein Teilnehmer befindet, der die Konzeption des Spiels vor allen anderen begriff. Er und ich sind die beiden letzten Bewerber um den Sieg. Alles hängt davon ab, wer seine Helfer nun am geschicktesten und effektivsten einsetzt.“

Er machte eine Pause.

Täuschte er sich oder wurde Mallagan unruhig? Wartete der Betschide schon ungeduldig auf einen Positionswechsel der Weißen?

„Machen wir einen Versuch“, schlug er den Trägern der weißen Bänder vor. „In unserer Gruppe befindet sich ein Prodheimer-Fenke, ich glaube, er heißt Irsill. Würdest du nun deinen Raum verlassen, Irsill, und drei Räume schräg nach oben wechseln? Sobald die Wand deiner Zelle transparent wird, kannst du schräg über dir einen Kranen erkennen. Er nennt sich Rugtyl, vielleicht kennst du ihn von der Lugosiade her.“

Er sah, daß Irsill gespannt zuhörte.

„Wenn du Rugtys Zelle erreichst, wird dieser Krane vermutlich aus diesem Raum verschwinden“, sagte Doevelnyk siegessicher. „Du brauchst dir keine Sorgen um ihn zu machen, er wird lediglich durch die Transmitteranschlüsse weggebracht. Er nimmt keinen Schaden.“

Er wartete. Nach einem kurzen Zögern näherte sich Irsill einer Wand seiner Zelle und durchdrang sie. Wenige Augenblicke wurde er entstofflicht und unsichtbar, dann materialisierte er im Raum des überraschten Krane.

Gleich darauf verschwand Rugtyl.

„Wunderbar“, sagte Doevelnyk. „Den ersten haben wir schon erwischt.“

„Es ist, wie Doevelnyk gesagt hat“, erklang Irsills Stimme aus unsichtbaren Lautsprechern.

Sie konnten sogar miteinander kommunizieren! stellte der Martha-Martha-König befriedigt fest. Alle anderen hatten gehört, was Irsill gerade gesagt hatte. Nun würden sie ihm endgültig vertrauen.

Die Schwarzen hatten eine wichtige Figur verloren.

Auch wenn Mallagan die Zusammenhänge kannte und eine Gesamtübersicht besaß - von diesem Schlag würde er sich nicht mehr erholen.

\*

Seitdem er zusammen mit Brether Faddon und Scoutie Chircool an Bord der ARSALOM verlassen hatte, war Surfo Mallagan darauf bedacht gewesen, die Verhaltensweise von Angehörigen der verschiedenen in das Herzogtum von Krandhor integrierten Völker zu studieren. Er hatte schnell begriffen, daß die Kenntnis der allgemeinen Sprache, Krandhorjan, nicht ausreichte, um die verschiedenartigen Wesen wirklich zu verstehen. Dazu mußte er auch erkennen lernen, was die charakteristischen Bewegungen und Gesten dieser Intelligenzen bedeuteten. Mallagan war sich von Anfang an darüber im klaren gewe-

sen, daß dies ein beschwerliches Unterfangen war, denn er konnte getrost davon ausgehen, daß er nicht einmal alle Körpersignale eines Betschiden richtig zu deuten in der Lage war.

Immerhin wußte er inzwischen, wie sich die wichtigsten emotionalen Regungen in der Körpersprache von Kranen, Tarts und anderen Spezies ausdrückten.

Sein Wissen zahlte sich nun aus. Er konnte deutlich erkennen, daß die Offiziere der weißen Partei auf ihren König, Doevelnyk, fixiert waren, der ganz offensichtlich eine Art Ansprache hielt.

*Sie kommunizieren miteinander!* dachte der Betschide.

Wenn ihm das mit den Mitgliedern seiner eigenen Gruppe nicht ebenfalls gelang, hatte er das Spiel verloren.

Außerdem schien es Doevelnyk gelungen zu sein, das Spiel zu blockieren und bei seiner Mannschaft alle willkürlichen Züge zu verhindern.

Weiß war am Zug, und Mallagan brauchte kein Prophet zu sein, um sich vorstellen zu können, was das Ergebnis von Doevelnyks Ansprache sein würde.

Einer der weißen Läufer stand so günstig, daß er einen schwarzen Turm schlagen konnte, ohne dabei selbst in Gefahr zu geraten. Der Läufer war ein Prodheimer-Fenke, und auf ihn konzentrierte sich Mallagans Aufmerksamkeit, denn er mußte Gewißheit darüber haben, ob der Tart das Spiel verstanden hatte und die Gegenseite leitete.

Der gefährdete schwarze Turm war ein Krane. Mallagan kannte ihn von der Lugosiade her und wußte, daß dieser Kandidat Rugtyl hieß. Wahrscheinlich ahnte Rugtyl nicht einmal, daß sein Ausscheiden aus dem Spiel unmittelbar bevorstand.

Mallagan sah, daß sich die Offiziere der weißen Partei entspannten. Sie schienen nun zu wissen, woran sie waren. Doevelnyk hatte seine Rede beendet.

Der Prodheimer-Fenke verließ seine Zelle und begab sich in Rugtys Raum.

Mallagan wand sich wie unter körperlichen Schmerzen, als er zusehen mußte, wie Rugtyl durch einen Transmittereffekt aus dem Spielbereich verschwand. Der Krane war als Teilnehmer ausgeschieden.

„Niemand röhrt sich!“ rief Mallagan spontan.

Er wußte nicht, ob er auf diese Weise weitere unkontrollierte Züge von Schwarz verhindern konnte, aber er mußte es zumindest versuchen. Wenn Doevelnyk seine Offiziere und Bauern blockieren konnte, sollte Mallagan aufgrund seiner ebenfalls bevorzugten Position auch dazu in der Lage sein.

Atemlos wartete der ehemalige Jäger, was geschehen würde. Er sah, daß einige Mitglieder seiner Gruppe den Versuch machten, ihre Zellen zu verlassen, aber sie wurden zurückgeschleudert.

*Gut!* dachte Mallagan. *Ich habe zwar einen Turm verloren, aber ich kann Doevelnyk Widerstand leisten.*

„Ich bin Surfo Mallagan, ein Teilnehmer des Spiels“, sagte er. „Wenn mich nicht alles täuscht, müssen mich all jene, die ein schwarzes Band tragen, jetzt hören können.“

Die Reaktionen der verschiedenen Wesen in ihren kleinen Räumen waren eindeutig: Mallagan wurde verstanden!

Die Rede, die er nun hielt, unterschied sich in ihrem Sinn kaum von der Ansprache, die Doevelnyk gehalten hatte.

Abschließend sagte der Betschide: „Doevelnyk, der das Spiel auf der Gegenseite in die Hand genommen hat, ist die wichtigste Figur der Weißen, der König. Er hat einen Bauern verloren - wir einen Turm. Das scheint für ihn zu sprechen, doch er hat seine sichere Eckposition bereits verlassen und muß sich vor Angriffen wappnen. Ich glaube, die derzeitige Ausgangsposition für beide Seiten ist ziemlich ausgeglichen. Allerdings hängt alles davon ab, daß ihr alle bereitwillig mit mir zusammenarbeitet. Ich will versuchen, zunächst ein vernünftiges Bauernspiel aufzuziehen.“

Niemand erhob einen Einwand. Mallagan befahl einem „seiner“ Bauern, einem unscheinbar wirkenden älteren Kranen, sich in eine andere Zelle zu begeben. Er kannte den Namen des Kranen nicht, aber dadurch, daß er das Aussehen des Wolfslöwen exakt beschrieb, machte er sich verständlich.

Der Angesprochene schien froh darüber zu sein, daß ihm endlich jemand sagte, was er zu tun hatte. Als einer von acht einfachen Bürgern, die für das Spiel als schwarze Bauern rekrutiert worden waren, hatte er bisher vergeblich nach einem Sinn der merkwürdigen Vorgänge gesucht.

Mallagan spürte, daß Doevelnyk ihn beobachtete, aber das machte ihm nichts aus, ja, er empfand eine gewisse Genugtuung dabei. Er erinnerte sich an den Besuch im Palast, wo Scoutie, Brether und er Doevelnyk bei der Austragung eines regelrechten Super-Martha-Martha beobachtet hatten. Damals hatte Mallagan begriffen, daß der elegant wirkende Tart außersinnliche Fähigkeiten besitzen mußte, um so spielen zu können.

Doevelnyks Spiel war ihm mühelos erschienen. Der Tart profitierte jedoch nicht nur von seiner ungewöhnlichen Begabung, sondern auch vom Nimbus der Unschlagbarkeit, der seine Gegenspieler nervös machte und Fehler begehen ließ.

Das Spiel im Park, dem die drei Betschiden beigewohnt hatten, war womöglich komplizierter gewesen als das, was sich nun auf dem Ednuk zutrug, aber es hatte sich dabei trotz allem nicht um echtes Schach gehandelt.

Doevelnyk war ein Martha-Martha-Spieler, er würde in jedem Fall einige Zeit brauchen, um sich auf bestimmte Unterschiede zwischen Schach und Martha-Martha einzustellen.

Außerdem besaß er nur einen Spoodie.

*Alles in allem, dachte Mallagan, hatten sie beide die gleichen Voraussetzungen.*

Er fragte sich, wie Doevelnyk darüber dachte.

Vermutlich strotzte der sieggewohnte Tart auch diesmal vor Zuversicht. Die Tatsache, daß Doevelnyk seinen sicheren Eckplatz verlassen hatte, deutete auf eine gewisse Bereitschaft zum Risiko hin - oder sogar auf Leichtsinn.

Gespannt wartete Mallagan darauf, was Doevelnyk nun unternehmen würde.

Mallagans Zug deutete darauf hin, daß der Betschide zunächst einmal das Durcheinander im eigenen Lager konsolidieren wollte. Vielleicht glaubte der Tart, daß er auf diese Ordnung in den eigenen Reihen verzichten und weiter auf Angriff spielen konnte.

Doevelnyk kam mit einem Springer eine Ebene herauf und bedrohte einen der schwarzen Bauern - den zwergenhaften Quargon. Natürlich wußte der kleine Tart nicht, daß ihm ein Ausscheiden aus dem Spiel drohte.

Doevelnyk kümmerte sich nicht um einen konstruktiven Aufbau, sondern griff aggressiv an.

„Nun wird es sich zeigen, was ich bei dir über ein gutes Verteidigungsspiel gelernt habe, Doc Ming“, murmelte Mallagan grimmig.

Es war fraglich, ob es ihm gelang, einen wirksamen Schild um den Lysker-König aufzubauen, bevor Doevelnyk in die schwarzen Reihen einbrach. Willkürliche Züge hatten bereits für eine gefährliche Aufsplitterung gesorgt.

Vielleicht, hoffte der Betschide, konnte er Doevelnyk in eine Falle locken. Er mußte den Tart bei guter Laune halten und ihm suggerieren, einen mehr oder weniger hilflosen Widersacher vor sich zu haben.

Mallagan schickte einen weiteren Bauer los, um Quargon zu schützen.

\*

„Dieser Mallagan ist ausgesprochen vorsichtig“, berichtete Doevelnyk seinen Partnern. „Er verhält sich abwartend und versucht, die schwarzen Spieler zu schützen.“

Die von Mallagan veranlaßten Positionswechsel erschienen Doevelnyk simpel. Es handelte sich um reine Abwehrmaßnahmen, die keine Rückschlüsse auf die wirklichen Fähigkeiten Mallagans zuließen.

„Er darf nicht zur Besinnung kommen“, sagte Doevelnyk. „Wir werden ihm weiter einheizen. Orscal, nun bist du an der Reihe.“

Seine letzten Worte galten einem Mousur. Das Vogelwesen, das in seiner Wertigkeit der Mallagans auf der anderen Seite entsprach, war bisher in seinem Raum geblieben. Doevelnyk wußte, daß Orscal mit seinen zahlreichen Möglichkeiten die stärkste Waffe war, die ihm zur Verfügung stand.

„Orscal, du wirst dich eine Ebene nach oben begeben und in den Raum vor den verkrüppelten Tart gehen, den du nach Verlassen deiner Zelle sehen wirst.“

Das Geschöpf mit dem knochigen Körperbau zögerte.

„Nun?“ fragte Doevelnyk. „Worauf wartest du?“

„Meine Freunde, die mich nach Couhrs begleitet haben, kamen mit großen Erwartungen auf diese Welt“, erklärte der Mousur. „Wir waren sehr siegessicher. Auf Erx-Argaz, unserer Heimatwelt, hat man ein paar tausend Talden in meine Ausbildung gesteckt.“

„Ich verstehe“, nickte Doevelnyk. „Du meinst, du hättest noch eine Chance, das Spiel für dich allein fortzusetzen.“

„Ja“, bestätigte Orscal. „Alles, was du uns gesagt hast, gehört vielleicht nur zu deinem Plan, uns auszuschalten.“

„Ich kann dir diese Einstellung nicht verargen“, meinte Doevelnyk, obwohl er seine Ungeduld kaum zügeln konnte. „Deshalb schlage ich vor, daß du versuchst, auf eigene Faust etwas zu unternehmen. Du wirst erleben, was dann geschieht.“

Orscal war verunsichert, aber seine Haltung drückte auch Trotz aus.

„Vorwärts!“ ermunterte ihn der Martha-Martha-Meister. „Verlasse deine Zelle und begib dich in einen anderen Raum.“

Das Vogelwesen bewegte sich. Es durchdrang eine Wand, aber bevor es völlig entstofflichen konnte, wurde es zurückgeschleudert und landete zuckend auf dem Boden seiner Zelle.

„Du kannst es noch einmal probieren“, schlug Doevelnyk mit unüberhörbarer Ironie vor.

Orscal rappelte sich auf und ordnete seine Flügelstummel.

„Das beweist überhaupt nichts!“ zirpte er wütend.

Erneut glitt er auf eine Wand zu. Abermals wurde er zurückgeworfen.

„Du kannst es noch tausendmal versuchen“, sagte der Tart. „Das Spiel hat ein Stadium erreicht, in dem nur noch dieser Betschide und ich als Sieger in Frage kommen. Du solltest vernünftig sein und tun, was ich sage. Ich will dich jedoch nicht zwingen, obwohl ich glaube, daß ich jetzt auch dazu in der Lage wäre. Die Anlage würde dich gewaltsam dorthin befördern, wohin ich wünsche.“

Orscal blickte wild umher.

„Ich werde deinen Freunden bestätigen, daß du einer der besten Teilnehmer warst“, versprach Doevelnyk.

Der Mousur lachte auf.

„Und wenn du gewinnst? Sind bisher nicht fast alle Gewinner verschwunden? Wie willst du mit meinen Begleitern sprechen, wenn du nicht mehr unter uns weilst?“

„Ich werde ihnen eine Nachricht zukommen lassen“, sagte Doevelnyk.

Orscal war alles andere als überzeugt, aber er gab sich geschlagen. Ohne einen weiteren Einwand begab er sich in den von Doevelnyk bezeichneten Raum.

„Sehr vernünftig“, lobte ihn der Tart.

Er kümmerte sich nicht weiter um das Vogelwesen, sondern wartete auf Mallagans Reaktion. Der Betschide würde seinen kleinen Tart aufgeben müssen, und Doevelnyk war entschlossen, in die Bresche vorzustoßen, die sich danach auftun würde.

Er hatte den Sieg so gut wie in der Tasche.

Wohin werde ich verschwinden, wenn ich das Spiel gewonnen habe? überlegte er.

Gerüchte über Ziel und Bestimmung der Sieger gab es viele. Sie alle besagten letztendlich, daß Gewinner des Spiels an hervorragender Stelle für das Herzogtum arbeiten konnten. Einige Kranen wollten wissen, daß siegreiche Teilnehmer des Spiels zu Vertrauten der Herzöge auf Kran und zu Mitarbeitern des Orakels von Krandhor wurden.

*Auf jeden Fall, dachte Doevelnyk, wird mein Leben eine große Änderung erfahren. Die Zeit unterhaltsamer Martha-Martha-Spiele war vorbei. Er würde zu den wichtigsten Bürgern des Herzogtums gehören und die Entwicklung des Sternreichs vorantreiben helfen.*

Und er würde vor allem ungeschlagen von der Martha-Martha-Szene abtreten, der absolute Martha-Martha-König der Tarts. Jene, die nach ihm kamen, würden sich an seinen Leistungen messen lassen müssen.

Er würde schon zu Lebzeiten eine Legende werden.

13.

Kommandant Klidser meldete über den Interkom der KRANOS I, daß er soeben eine Botschaft vom Ednuk erhalten hatte, nach der das Ende des Spiels unmittelbar bevorstand.

Herzog Gu bestätigte die Nachricht und begab sich zu den Monitoren, die in seiner Kabinenflucht installiert waren. Von hier aus konnte er fast alle Sektoren der Stadt beobachten. Sein robotischer Schatten folgte ihm auf Schritt und Tritt.

Inzwischen war es Nacht geworden, doch auf jenen Bildschirmen, die das Gebiet des Raumhafens von Couhrs zeigten, war davon nichts zu bemerken. Starke Scheinwerfer tauchten das Gelände mit ihrem Licht in tagähnliche Helligkeit. Nur weit im Hintergrund sah Gu etwas, das ihn an eine dunkle Wand erinnerte; sie markierte die Grenze zwischen Couhrs-Yot und einer weiten Steppe, auf der herzogliche Architekten riesige Depots errichtet hatten. Im Süden reichte diese Steppe bis an die Küsten von Alcor-Abasch, dem nördlichen Kontinent.

Gu wandte sich an den schräg hinter ihm stehenden Argasrho.

„Es wird Zeit, daß dieses Spektakel ein Ende nimmt“, jammerte er. „Ich bin so müde wie noch nie in meinem Leben.“

Der Prodheimer-Fenke nickte nur. Es waren keine Uneingeweihten in der Nähe, deshalb brauchte er auf die Nörgeleien des Herzogs nicht einzugehen.

Gu fühlte sich in seiner selbstgewählten Rolle offensichtlich so wohl, daß er sie auch spielte, wenn nur Angehörige seiner vertrauten Leibwache anwesend waren.

„Hast du dir die Liste der Teilnehmer noch einmal angesehen?“ erkundigte sich Gu.

„Natürlich“, bestätigte Argasrho. „Ich habe auch die von dir befohlene Auswertung durchgeführt, aber unser Bordcomputer konnte sich nicht entscheiden. Die Informationen reichen nicht aus, außerdem wissen wir nichts über das Spiel. Gemessen an der Vorstellung, die die Teilnehmer während der Lugosiade gegeben haben, scheinen Doevelnyk und dieser Betschide die fähigsten Personen zu sein.“

„Mallagan“, murmelte Gu. „Man sollte sich nicht auf Wetten einlassen, aber ich setze auf ihn.“

„Mir ist es egal, wer gewinnt“, meinte der Mediziner lakonisch.

Gu warf ihm einen strafenden Blick zu und watschelte die Reihe der Monitoren entlang. Fischer glitt hinter ihm her.

„Carnuum und Zapelrow wissen überhaupt nicht, was sie mir mit diesen Repräsentationspflichten aufbürden“, klagte der Herzog. „Sie hocken auf Kran und leiten die Staatsgeschäfte, und ich muß mich auf wilden Planeten abmühen.“

„Couhrs ist kein wilder Planet, Gu“, meinte Bolta-Kle, die sich auf einem Sitz in der Nähe niedergelassen hatte und Zahlentabellen studierte.

Gu warf der schönen Kranin einen begehrlichen Blick zu.

„Es wird vermutlich doch noch ein bißchen dauern, bis das Spiel vorüber ist“, begann er. „Wir sollten ...“

„Nein!“ unterbrach sie ihn entschieden. „Du mußt dich jetzt deinen Aufgaben widmen. Für Liebesgeflüster ist keine Zeit.“

Gu seufzte und wandte sich an den Prodheimer-Fenken.

„Diese Frauen tyrannisieren mich“, beschwerte er sich. „Ich liebe und verehre sie, aber sie lassen keine Gelegenheit verstreichen, um mich zu demütigen. Habe ich nicht das Recht, von ihnen verwöhnt zu werden?“

Argasrho sah ihn abschätzend an.

„Ein kranker Mann wie du darf sich nicht überfordern“, meinte er.

„Ja“, ächzte Gu. „Du hast natürlich recht. Manchmal vergesse ich meine zahlreichen Gebrechen.“

Er blieb vor einem Bildschirm stehen, auf dem der Ednuk mit dem würfelförmigen Gebäude zu erkennen war. Einige Gestalten in der Uniform der Schutzgarde wurden sichtbar.

„Da sind Nyrm und Farckecko!“ rief Gu aus. „Sie stehen bereit, um die Glücklosen zu beschenken.“

„Das Spiel muß jeden Augenblick vorbei sein“, meinte Argasrho.

„Diese Nyrm ist eine schöne Frau“, bemerkte Gu nachdenklich. „Man sollte sie fragen, ob sie nicht nach Kran kommen und in die Dienste der Herzöge treten möchte.“

„In die Dienste von Herzog Gu!“ rief Bolta-Kle spöttisch.

Gu schwieg dazu. Obwohl vor den Monitoren Sitze aufgestellt waren, blieb er stehen.

Eine Zeitlang beobachtete er die Szenerie auf dem Ednuk, aber als sich dort nichts ereignete, stellte er eine Interkomverbindung zur Zentrale der KRONOS I her. Auf dem Bildschirm erschien das starre Gesicht eines Tarts.

„Urgortan!“ rief Gu überrascht. „Ich hatte Klidser befohlen ...“

„Er ist hier, Herzog“, unterbrach der Zweite Kommandant ihn ärgerlich. „Bereit, das Schiff ohne jede Erschütterung zur Berescheide zu fliegen.“

Er räumte seinen Platz für Klidser, dessen teilnahmsloses Gesicht gleich darauf den Bildschirm ausfüllte.

„Wir sind startbereit, Herzog“, sagte er.

„Gut“, nickte der Herzog. „Wir brechen auf, sobald feststeht, wer das Spiel gewonnen hat.“

Er warf einen sehnüchigen Blick auf einen der freien Sitze, aber ein ziehender Schmerz in seinem Hinterteil erinnerte ihn daran, daß es besser für ihn war, die nächsten Ereignisse stehend abzuwarten.

*Eines Tages, dachte er entschlossen, würde er sich die Zeit nehmen und heimlich einen der kleinen Landärzte auf Kran aufzusuchen, um sich behandeln zu lassen. Dann brauchte er nicht zu befürchten, daß in seiner unmittelbaren Umgebung hinter seinem Rücken geschnürt wurde.*

14.

Sie hatten zwölf weitere Züge ausgeführt, und Doevelnyk war nach vorn gestürmt.

Mallagan saß auf dem Boden des Raumes, in den er sich drei Züge zuvor begeben hatte und überschaute den Spielraum. Zweifellos hatte der Tart längst herausgefunden, in welcher schlechter Verfassung sein Gegner sich befand, deshalb war es bedeutungslos, wenn der Jäger von Chircool sich auszuruhen versuchte.

Doevelnyk hatte die ganze Zeit über angegriffen, aber keineswegs mit so wütenden Einzelaktionen, wie Mallagan gehofft hatte. Der Tart hatte nie vergessen, seine Offiziere abzusichern. Zweimal hatte Mallagan den anderen mit einem Bauernopfer in eine Falle zu locken versucht, aber Doevelnyk war nicht darauf eingegangen. Entweder, weil er die Situation durchschaute oder weil er ganz einfach Glück hatte.

Der Martha-Martha-Spezialist stand mit drei Offizieren und zwei Bauern in Mallagans Bereich und war im Begriff, die von dem Betschiden notdürftig geflickte Verteidigung aufzubrechen.

Mit Behutsamkeit allein, erkannte Mallagan, war das Spiel nicht mehr zu gewinnen. Doevelnyk hatte bewiesen, daß er sich in die Strategie seines Widersachers hineinzudenken in der Lage war. Seine Spielweise war mit der Doc Mings, dem einzigen bedeutenden Gegner, den Mallagan je gehabt hatte, in keiner Weise zu vergleichen - Doevelnak war mindestens doppelt so gut wie der Heiler von Chircool.

Der Tart spielte kaltblütig, gerissen und intuitiv.

Vor allem seine letzte Eigenschaft machte Mallagan schwer zu schaffen.

Wenn Mallagan seine jetzige Spielweise beibehielt, konnte er das Spiel vielleicht noch einige Zeit verschleppen - gewinnen konnte er so nicht.

Er mußte seinerseits etwas riskieren.

Der Lysker, der bei der schwarzen Partei die Rolle des Königs innehatte, schien im Augenblick einigermaßen sicher zu sein. Einen Zug zuvor war Mallagan noch entschlossen gewesen, die gegnerische Dame abzuwehren, das einzige Vogelwesen, das an dem Spiel teilnahm.

Nun entschloß er sich, seine Taktik zu ändern.

Er mußte darauf vertrauen, daß seine Verteidigung um den Lysker noch einige Zeit standhielt, und seinerseits versuchen, Doevelnyk direkt anzugreifen. Der weiße König hatte seine Position bisher nicht wieder verändert, er wurde nur von einem Bauern und einem Turm abgesichert.

Vielleicht kann ich ihn mit einem überfallartigen Angriff überraschen, überlegte Mallagan.

Er brachte einen Läufer auf eine feindliche Ebene und wartete, was geschehen würde.

\*

Doevelnyk beobachtete das Vorgehen des Betschiden mit einiger Überraschung.

War Mallagan bereits so verzweifelt, daß er die Kontrolle über das Spiel verlor?

Bisher hatte der Glatthäutige mehr als vorsichtig operiert und lediglich versucht, Doevelnyks Angriffe abzuwehren. Er hatte sich dabei als ein geschickter Verteidiger erwiesen. Auch die taktischen Fähigkeiten Mallagans hatten den Tart beeindruckt.

Und nun dieses!

Doevelnyk wollte nicht glauben, daß Mallagan einen planlosen Zug machte oder einen schwerwiegenden Fehler beging. Hinter der letzten Aktion der schwarzen Partei mußte ein Sinn stecken. Der Martha-Martha-Meister betrachtete die neue Konstellation. Die Figur, die Mallagan in den Bereich Doevelnyks geschickt hatte, bedeutete keine unmittelbare Gefahr. Sie stand ziemlich allein, halbwegs unterstützt von einem nahen Helfer und - wenn Mallagan so verrückt sein sollte, die mühsam aufgebaute Deckung weiter zu entblößen - vielleicht von dem Betschiden selbst.

Trotzdem hütete sich Doevelnyk vor einem raschen Gegenzug.

*Er will mich irritieren!* dachte er.

Er überlegte, welche Reaktion angebracht war. Am sichersten wäre es gewesen, Orscal zurückzuholen. Auf diese Weise hätte er Mallagans halbherzigen Angriff sofort zurückschlagen können. Aber dabei hätte er die eigene Angriffsstellung aufgeweicht.

Das war es vermutlich, was Mallagan erwartete.

Der Betschide hatte erkannt, daß er auf Dauer den Angriffen nicht standhalten konnte. Sein Zug war tatsächlich ein verzweifelter Schritt.

Ich werde mich nicht beirren lassen! entschloß sich Doevelnyk.

„Wir holen uns einen seiner Helfer, Orscal“, wandte er sich an das Vogelwesen. „Das wird eine Aufgabe für dich sein. Danach warten wir ab, was er tut. Wenn er leichtfertig genug ist, seine Deckung weiter zu entblößen, dringen wir tiefer in seinen Bereich ein. Es gibt dann kein Zurück mehr für ihn.“

Er erklärte Orscal den nächsten Zug.

Der Mousur wechselte die Kammer. Damit bedrohte er einen der Helfer, die die Stellung des Lyskers in der äußersten oberen Ecke bewachten.

Mallagan schien diesmal nicht nachzudenken. Er reagierte sofort, indem er persönlich nach unten rückte, um seine im gegnerischen Bereich stehende Figur zu unterstützen.

Er hat die Nerven verloren! konstatierte Doevelnyk.

Aber er blieb vorsichtig. Er rechnete aus, wie viel Züge Mallagan brauchte, um ihn direkt anzugreifen. In der Zwischenzeit mußte es ihm gelingen, den Lysker mit dem schwarzen Band anzugreifen.

Mallagan benötigte vier Züge, um Doevelnyk zu bedrohen. Umgekehrt würde Doevelnyk mit drei Zügen vor dem Lysker stehen.

„Ich werde dir immer einen Schritt voraus sein!“ sagte der Tart zufrieden.

Er warf einen von Mallagans Helfern aus dem Spiel.

Nun benötigte er noch zwei Positionswechsel, um den Lysker direkt angreifen zu können.

Mallagan zuckte sichtbar zusammen. Er schien zu begreifen, daß er mit dem Wechsel seiner Spielweise einen schlimmen Fehler begangen hatte. Es war nun zu spät für ihn, zurückzueilen und die eigene Abwehr zu unterstützen, andererseits konnte er Doevelnyk nicht schnell genug direkt bedrohen, um die eigene Verteidigung zu entlasten.

„Ja, mein Freund“, murmelte der Martha-Martha-Meister mitleidig. „Nun hat es dich erwischt.“

\*

Diesmal hatte Doevelnyk das Bauernopfer angenommen, und Mallagan wußte auch, warum. Der Tart glaubte, daß er den schwarzen König in die Enge treiben konnte, bevor Mallagans Angriff Erfolg haben würde.

Der Jäger wußte, daß sein nächster Zug über den Ausgang des Spiels entscheiden würde. Doevelnyk hatte auf Mallagans Scheinangriff nicht reagiert, aber er hatte sich davon ablenken lassen. Der Betschide entblößte seine Verteidigung nun völlig und bewegte seinen letzten Turm in die unterste Ebene. Auf diese Weise bedrohte er einen weißen Springer. Wenn Doevelnyk den Springer bewegte, mußte er damit rechnen, daß Mallagan mit dem nächsten Zug Schach bot. Ließ er ihn stehen, würde er ihn verlieren und sich im übernächsten Zug einem Angriff des schwarzen Turmes ausgesetzt sehen.

Doevelnyk schien seiner Sache ziemlich sicher zu sein. Er bewegte seine Dame erneut.

*Mit dem nächsten Zug, dachte Mallagan, wird er mich matt setzen - wenn ich ihm Gelegenheit dazu lasse.*

Er zog den Läufer.

„Schach!“ sagte er unwillkürlich, obwohl er sicher war, daß Doevelnyk ihn nicht hören konnte. Aber der Tart hätte dieses Wort sowieso nicht verstanden.

Doevelnyk handelte so, wie Mallagan erwartet hatte. Er brachte seinen bedrohten Springer zwischen sich und den angreifenden Läufer.

Mallagan wechselte in eine andere Kammer hinüber.

„Schach!“ sagte er abermals.

*Bei allen Geistern der SOL! dachte er ungläubig. Ich habe das Spiel tatsächlich gewonnen.*

\*

Doevelnyk sah sich plötzlich von schwarzen Figuren umringt, die ihn alle direkt bedrohten. Er konnte den letzten, alles entscheidenden Angriffszug nicht durchführen, weil er sich selbst in Sicherheit bringen mußte.

Keine seiner Figuren war jedoch so günstig postiert, daß er sie zwischen Mallagan und sich bringen konnte.

*Ich muß mich selbst in Sicherheit bringen!* dachte er.

Aber es gab nur eine Kammer, die er aus seiner jetzigen Position erreichen konnte.

Alles Blut wich ihm aus dem Gesicht.

Das konnte nicht sein! Es mußte einen Ausweg geben. Sein Körper bebte regelrecht.

Die Niederlage, die er bisher kaum in Erwägung gezogen hatte, stand unmittelbar bevor.

Verzweifelt blickte der Tart sich nach allen Seiten um. Wie hatte er nur in diese Falle tappen können? Gab es keine Möglichkeit des Atemholens? Er benötigte doch nur einen Zug, um Mallagan zu besiegen.

Aber da er unmittelbar bedroht war, mußte er sich selbst bewegen. Er konnte nicht an den Lysker heran.

Die Hoffnung, daß Mallagan seine eigene Chance überhaupt nicht erkannte und wahrnehmen würde, war wahnwitzig klein.

„Nein!“ zischte der Tart. „Nein!“

Aber so sehr er seinen Geist auch strapazierte, es fiel ihm keine rettende Lösung ein.

Plötzlich begriff er, wie Valtran damals zumute gewesen sein mußte und vielen anderen Gegnern, die er besiegt und gedemütigt hatte.

Wie sollte er seinen Anhängern jemals wieder unter die Augen treten?

Aber sie werden niemals erfahren, was sich innerhalb des Gebäudes auf dem Ednuk abgespielt hat, versuchte er sich zu trösten.

Es war ein schwacher Trost, denn er wußte, daß er nach dieser Schmach niemals wieder der alte Doevelnyk sein würde. Zukünftig würde sein Spiel von Unsicherheit und mangelndem Selbstbewußtsein gekennzeichnet sein.

Der Zeitpunkt, da er auch gegen einen Tart unterliegen würde, ließ sich vorhersehen.

Normalerweise hätte er jetzt aufgeben müssen.

Doch sein unbeugsamer Siegeswillen akzeptierte die Niederlage nicht; in einem Winkel seines Bewußtseins glaubte er noch immer an den Sieg. Mallagan würde überhaupt nicht begreifen, wie leicht er den Tart nun schlagen konnte. Er würde die Gelegenheit verpassen und selbst als Geschlagener dieses Gebäude verlassen.

Doevelnyk gab sich einen Ruck und wechselte in die einzige Kammer hinüber, in die er sich für einen Zug retten konnte.

Er schloß die Augen.

\*

Surfo Mallagan zögerte plötzlich.

Er hatte jede Bewegung des Martha-Martha-Meisters aufmerksam studiert und an ihnen abgelesen, in welcher Verfassung sich der Tart befand.

Mitleid überkam ihn. Er konnte Doevelnyk das nicht antun. In seiner Erinnerung stiegen die Bilder aus dem Park wie lebendige Visionen auf. Die spielerische Eleganz von Doevelnyks Martha-Martha-Spiel hatte ihn damals verzaubert. Doevelnyk zuzuschauen, bedeutete einen ästhetischen Genuß, es war ein faszinierendes Erlebnis gewesen.

*Ich darf das nicht zerstören!* dachte Mallagan.

Bevor ihn der hypnotische Druck völlig überwältigte, tat Mallagan einen völlig sinnlosen Zug. Er bewegte den Turm zurück. Dann sank er auf den Boden seiner Kammer.

Er war unendlich müde.

\*

Als Doevelnyk die Augen wieder öffnete und sah, was sich ereignet hatte, glaubte er zunächst an eine Sinnestäuschung.

Mallagan, der sich die ganze Zeit über als zäher und schlitzohriger Gegenspieler erwiesen hatte, war offenbar ein Opfer jener Blindheit geworden, die es bei solchen Spielen immer wieder einmal gab. Der Betschide hatte die Gelegenheit nicht beim Schöpf erfaßt. Vielleicht hatte er einfach nicht daran geglaubt, einen Spieler wie Doevelnyk schlagen zu können.

Es dauerte einige Zeit, bis Doevelnyk seine aufgewühlten Gefühle wieder unter Kontrolle gebracht hatte.

Nun hatte er doch noch gesiegt. Zu einem Zeitpunkt, da er sich niedergeschmettert und zerstört gefühlt hatte, war dem Gegner ein unglaublicher Fehler unterlaufen.

Aber das gehörte zu dem Spiel.

Man mußte in jedem Augenblick mit konzentrierter Aufmerksamkeit spielen.

Doevelnyk beorderte Orscal in eine Kammer vor den Lysker.

Das war das Ende.

\*

Innerhalb des würfelförmigen Gebäudes auf dem Ednuk schien die Zeit stehenzubleiben. Alle Bewegungen waren erstarrt, die noch in dem Spiel befindlichen Figuren erinnerten an steinerne Statuen.

„Schachmatt!“ murmelte Mallagan, nachdem er den letzten Zug des Tarts beobachtet hatte.

Das Spiel war entschieden, Doevelnyk der Sieger.

Mallagan hatte das Gefühl, als würden die vier Spoodies unter seiner Kopfhaut zucken. Er betastete die Schädeldecke, konnte aber nichts spüren.

Er war so erschöpft, daß es ihm völlig gleichgültig war, was nun geschah.

Nach einer Zeit, die Surfo Mallagan endlos erschien, geriet wieder Bewegung in die Szenerie.

Nacheinander verschwanden alle noch im Spiel verbliebenen Wesen und Roboter aus den Kammern. Sie wurden mit Hilfe der Transmitteranlage aus dem Gebäude geschafft.

Mallagan wartete, daß er an der Reihe war.

Schließlich befanden sich nur noch Doevelnyk und er in dem Riesenwürfel.

Dann verschwand auch der Tart.

Mallagan war allein. Er verstand es nicht.

Warum war nur er noch übrig?

15.

Brether Faddon und Scoutie hatten ihren schützenden Platz unter dem Vordach erneut verlassen und waren dicht an das Gebäude herangegangen.

Sie sahen, wie die Teilnehmer des Spiels nacheinander auf dem Dach des großen Würfels auftauchten und mit Hilfe von Antigravprojektoren auf den Boden transportiert wurden.

„Kannst du Surfo schon irgendwo sehen?“ fragte Scoutie gespannt.

Faddon schüttelte den Kopf, seine Sorgen um Mallagan wuchsen.

Kaum, daß einer der Teilnehmer den Boden des Ednuk erreichte, traten Farcckeck und Nyrm auf ihn zu, beglückwünschten ihn und überreichten ihm ein Geschenk. Gardisten führten die Spieler danach in bereitstehende Fahrzeuge.

„Da ist Doevelnyk!“ rief Faddon aufgeregt und deutete auf den vom Dach herabschwebenden Tart.

Bei den wenigen Zuschauern, die sich versammelt hatten, brach Jubel aus.

„Das ist der Sieger“, bemerkte Carzykos, der hinter die beiden Betschiden trat.

„Woher weißt du das?“ fragte Faddon verblüfft.

„Es wurde soeben über die Empfänger mitgeteilt“, erklärte der alte Tart. „Doevelnyk hat das Spiel gewonnen.“

Faddon runzelte sie Stirn.

„Aber hätte er dann nicht verschwinden müssen?“

„Das ist nicht immer der Fall“, versetzte Carzykos. „Ich bin froh, daß Doevelnyk unter uns bleibt. Auf einen so großartigen Spieler kann unser Volk nicht verzichten.“

„Immerhin“, seufzte Scoutie erleichtert, „bedeutet dies, daß wir Surfo bald wiedersehen werden.“

\*

Doevelnyk landete wie betäubt auf dem Ednuk.

Irgend etwas war schiefgegangen, das fühlte er ganz deutlich. Er war als Sieger ausgerufen worden, und von allen Seiten kamen Bürger von Couhrs-Yot herbei, um ihn zu beglückwünschen und zu feiern. Gardisten trieben die Kranen, Tarts und Prodheimer-Fenken, die Doevelnyk umringten, auseinander, damit Nyrm und Frackecko dem Martha-Martha-Meister gratulieren konnten.

Nyrm schüttelte dem Tart die geschuppte Hand, Farcckecko umarmte ihn kurz.

„Das ist ein großartiger Erfolg“, sagte Farcckecko und drückte Doevelnyk einen mit Münzen prall gefüllten Beutel in die Hand. „Du hast dir diese Prämie wirklich verdient.“

Doevelnyk konnte ihn nur anstarren, er brachte kein Wort hervor.

Jemand ergriff ihn an den Armen und führte ihn zu einem der bereitstehenden Gleiter. Noch einmal wurde Jubel laut, dann wurde Doevelnyk in eine offene Luke geschoben, die sich gleich darauf hinter ihm schloß.

„Werde ich jetzt weggebracht?“ fragte er wie in Trance.

Erstaunte Blicke anderer Spielteilnehmer trafen ihn.

„Man bringt uns zu unseren Quartieren“, erklärte Orscal, der auf einem der Sitze kauerte. „Du hast das Spiel tatsächlich gewonnen, Doevelnyk. Wie du es prophezeit hattest.“

„Ja“, sagte der Martha-Martha-König. „Wie ich es prophezeit hatte.“

\*

Mallagan richtete sich erschrocken auf, als er sah, daß die Umgebung um ihn herum zu verblassen begann. Er spürte einen seltsamen, niemals zuvor empfundenen Druck auf seinem gesamten Körper. Es war, als stünde jede einzelne Zelle unter einer unvorstellbaren Belastung.

Rührte dieser Schmerz von den Aktivitäten der Spoodies her?

Der Betschide stand breitbeinig da.

Irgend etwas Entscheidendes war in Gang.

Das Bauwerk, in dem sich das Spiel zugetragen hatte, schien sich vor Mallagans Augen aufzulösen, aber das war zweifellos nur eine optische Täuschung.

Schließlich war Mallagan in seiner Kammer eingeschlossen, genau wie zu Beginn des Spiels. Er war nicht mehr in der Lage, den gesamten Komplex zu übersehen. Unwillkürlich trat er an eine Wand heran, aber so fest er sich auch dagegen lehnte, sie gab nicht nach und ließ sich nicht durchdringen.

*Sie haben die Transmitteranlage abgeschaltet!* dachte er.

War Doevelnyk dorthin verschwunden, wo viele andere Gewinner des Spiels vor ihm hingegangen waren?

Mallagan begann zu schwanken. Vor seinen Augen tanzten farbige Punkte, Übelkeit stieg in ihm hoch. Er fürchtete, daß er das Bewußtsein verlieren würde.

Hatte man ihn vergessen?

Wollte man ihn vielleicht sogar umbringen? Ausgeschlossen war das nicht. Es war denkbar, daß die Initiatoren des Spiels bemerkt hatten, daß der Betschide Träger von vier Spoodies war. Sie würden dann auch wissen, wessen Opfer Mallagan war. Seine jetzige Lage war geeignet, ihn schnell und heimlich aus dem Weg zu räumen.

Eine übermenschliche Kraft packte Mallagan. Er fühlte sich in die Höhe gerissen, dann schien sein ganzer Körper auseinander zustreben.

Es ist ein Transmittereffekt von ungewöhnlicher Stärke! schoß es ihm durch den Kopf.

Er sollte offenbar von hier weggeschafft werden.

Hatten die Initiatoren des Spiels seinen letzten Zug durchschaut? Wußten sie, daß er Doevelnyk schon geschlagen hatte, bevor er selbst schachmatt gegangen war?

Mallagan spürte, daß er förmlich auseinandergerissen wurde. Eine unermeßliche Kluft tat sich vor ihm auf, und instinkтив erfaßte er mit seinem letzten klaren Gedanken, daß er über eine riesige Entfernung hinweg geschleudert werden sollte, heraus aus diesem Gebäude, weg vom Ednuk, heraus aus Couhrs-Yot, weg von Couhrs und schließlich noch heraus aus dem Evinauder-System...

\*

Nacheinander waren die Teilnehmer des Spiels vom Dach herabgekommen und von den beiden prominenten Bürgern der Stadt beglückwünscht und für ihre Anstrengungen entlohnt worden - doch Surfo Mallagan war nicht dabei gewesen.

Faddon sah bestürzt, daß der letzte Gleiter startete und am nächtlichen Himmel verschwand. Die Schutzgardisten begannen damit, ihre kleinen Schutzkuppeln abzuschlagen, und Roboter erschienen, um das auf dem Ednuk stehende Gebäude abzubauen. Ihre Montagewagen rollten bereits heran.

Faddon stürzte auf Carzykos zu.

„Mallagan muß noch da drin sein!“ schrie er mit heiserer Stimme. „Es ist ihm etwas zugesetzt.“

„Es scheint tatsächlich irgend etwas nicht zu stimmen“, bestätigte der Tart. „Wartet hier auf mich.“

Schneller als man es sonst von ihm gewohnt war, bewegte er sich über den Ednuk. Gleich darauf sahen ihn Faddon und Scoutie mit Op sprechen. Op nickte ein paar Mal, dann begab er sich zu den Robotern und erteilte ihnen Befehle. Sie stellten die gerade angefangenen Arbeiten ein.

Ein Beamter brachte ein Funkgerät, und die beiden Betschiden sahen, daß Carzykos aufgereggt mit jemand sprach.

Nach einer Weile kam der Tart zu ihnen zurück.

„Ich habe die Erlaubnis, mit euch zusammen dieses Gebäude zu durchsuchen“, verkündete Carzykos. „Herzog Gu ist ein verständnisvoller Mann. Allerdings glaubt er, daß Mallagan vielleicht doch gewonnen hat, weil er verschwunden ist.“

„Unsinn“, sagte Scoutie. „Surfo hat nicht gewonnen, sondern dieser Martha-Martha-Spezialist. Du hast es doch selbst erlebt.“ - „Aber Doevelnyk ist herausgekommen und euer Freund nicht“, meinte der ehemalige Raumfahrer nachdenklich.

Einer der Schutzgardisten brachte ihnen Antigravprojektoren, so daß sie auf das Dach des würfelförmigen Gebäudes fliegen konnten, in dem das Spiel stattgefunden hatte. In der Mitte des Daches befand sich eine offenstehende Luke.

„Wir durchsuchen alles“, erklärte Faddon entschieden. „Ich bin überzeugt davon, daß wir Surfo irgendwo finden werden.“

Sie kletterten in das Gebäude hinein und gelangten in eine Art Kammer, die so eng war, daß sie gerade zu dritt darin Platz fanden. Doch eine Wand wurde vor ihnen transparent und löste sich gleich darauf auf. Sie konnten den benachbarten Raum erreichen. Gleich darauf wurden alle Wände um sie herum durchsichtig, und wenige Augenblicke später sahen sie alle Kammern unter sich liegen.

Faddon starre fassungslos in die Tiefe.

„Sie sind alle leer“, stammelte er. „Mallagan ist nicht mehr hier.“

„Es ist, wie ich vermutet hatte“, erklärte Carzykos. „Euer Freund ist verschwunden.“

Obwohl er offensichtlich recht hatte, beharrte Faddon auf der Durchsuchung weiterer Räume. Ein paar Minuten später sah er ein, daß ihre Bemühungen sinnlos waren. Er gab auf.

„Surfo Mallagan hat das Spiel gewonnen“, erklang plötzlich eine Stimme aus verborgenen Lautsprechern. „Ihr werdet in diesem Gebäude vergeblich nach ihm suchen.“

Faddon drehte sich ein paar Mal um die eigene Achse, aber er konnte nicht genau erkennen, woher die Stimme gekommen war.

„Wer war das?“ wandte er sich an den Tart.

„Ein Roboter, der vermutlich klüger ist als wir“, meinte Carzykos gleichgültig. „Laßt uns jetzt von hier verschwinden, damit mit dem Abbau des Gebäudes begonnen werden kann.“

„Aber wir müssen weiter nach Surfo suchen“, sagte Scoutie verzweifelt. „Irgendwo muß er doch sein.“

„Couhrs ist groß“, sagte Carzykos lakonisch.

Faddon ergriff das Mädchen am Arm.

„Dieser Herzog muß uns helfen“, sagte er beschwörend. „Gu hat sich schon ein paar Mal als freundlich erwiesen, er wird uns auch diesmal nicht im Stich lassen.“

Carzykos winkte ab.

„Das vergeßt besser wieder“, riet er ihnen. „Die KRANOS I, das Schiff des Herzogs, ist bereits startbereit.“

Faddon sah den Tart flehend an.

„Du kannst über Funk Verbindung mit dem Schiff des Herzogs aufnehmen. Würdest du dich noch einmal für uns einsetzen?“

Carzykos brummte unwillig.

„Ich bin froh, wenn ich nichts mehr mit euch zu tun habe“, erklärte er säuerlich. „Bisher hatte ich nur Ärger und Arbeit mit euch.“

„Vielleicht können wir dir auch einmal einen Gefallen erweisen“, sagte Scoutie.

Carzykos starre sie ungläubig an.

„Das soll wohl ein Witz sein! Was könnetet ihr schon für mich tun?“

Sie waren auf das Dach hinaus geklettert und schwebten nun vom Gebäude auf den Ednuk herab. Es hatte zu regnen aufgehört, auch der Wind hatte nachgelassen, aber es war sehr kalt geworden. Scoutie fröstelte.

„Bitte, Carzykos!“ rief Scoutie. „Dieses eine Mal noch.“

Carzykos begann leise zu schimpfen, aber er rief einen der blauuniformierten Tarts herbei und ließ sich ein Funkgerät bringen.

„Ich weiß nicht, ob ich den Herzog überhaupt erreichen kann. Bisher habe ich immer über Kommandant Klidser mit ihm gesprochen“, sagte Carzykos.

Er beugte sich über das Gerät und machte sich eine Weile daran zu schaffen. Endlich bekam er eine Verbindung. Danach begann er eine lautstarke Unterhaltung mit jemand, der Klidser hieß und der offenbar nicht bereit war, die Wünsche des Tarts weiterzugeben. Aber Carzykos bedrängte ihn so lange, bis er die Zusage erhielt, daß man Herzog Gu informieren würde.

Ein paar Minuten verstrichen, dann bekam Carzykos die Antwort.

„Ich weiß nicht, was der Herzog an euch findet“, meinte er erstaunt, „aber er hat euch auf sein Schiff eingeladen.“

Scoutie trat auf den Tart zu, reckte sich und küßte ihn auf die narbige Stirn.

„Was soll das?“ fragte Carzykos verdutzt. „Willst du mir zum Dank eine Kopfnuß verpassen?“

„Das war eine Liebesbezeugung, du schuppenhäutiger alter Gauner!“ rief Faddon entrüstet. „Ich würde wer weiß was dafür geben, wenn ich auf die gleiche Weise behandelt würde.“

„Ich habe den Auftrag, euch zum Raumhafen von Couhrs-Yot zu bringen“, erklärte der Tart. „Das habe ich nun davon.“

\*

Herzog Gu schritt nachdenklich in seiner Kabinenflucht auf und ab.

„Es gibt also einen offiziellen und einen inoffiziellen Sieger des Spiels“, stellte er fest, nachdem er die letzten Nachrichten vom Ednuk erhalten hatte. „Wirklich sehr merkwürdig, wenn ich auch glaube, daß Mallagan der Gewinner ist.“

„Weil du auf ihn gesetzt hast?“ erkundigte sich Bolta-Kle ironisch.

Gu beachtete sie nicht.

„Wir werden sehen, was die beiden Freunde Mallagans zu sagen haben.“

Ich bin froh, wenn diese Strapazen endlich ein Ende finden und wir nach Kran zurückkehren können.“

„Wir müssen noch den Strafgefangenen auf der Berescheide einen Besuch abstatten“, erinnerte ihn die Kranin.

Gu verzog das Gesicht.

„Ich habe einfach alles am Hals“, beschwerte er sich.

(Anmerkung des Verfassers:

In der SF gibt es zahlreiche Beispiele für mehrdimensionales Schach, meist als „Märchenschach“ bezeichnet. In der Regel handelt es sich um nicht nachvollziehbare Phantasiespiele mit Phantasiefiguren. Das in diesem Roman geschilderte Spiel existiert jedoch wirklich. Es wurde konzipiert und realisiert von W. F. Missner, einem hervorragenden Kenner alter Spiele, gegen den ich das Vergnügen hatte, diese Art von Raumschach zu spielen und bei dem ich mich hiermit bedanke.)

ENDE