

HANS KNEIFEL
DER BESESSENE VON CAPUCINU
PERRY-RHODAN-Taschenbuch 111
September 1978

1.

Er erkannte sich selbst nicht mehr: Aus dem zurückhaltenden, übervorsichtigen Mann aus der Nähe des Kompaßrosenkraters schien ein ganz anderer Mensch hervorgegangen zu sein - durch diese mehr als zwanzig Tage, die angefüllt mit halsbrecherischen Abenteuern gewesen waren. Maras Lombardi war nunmehr entschlossen, keinen der so mühsam erkämpften Vorteile aus der Hand zu geben. Hinter sich die Trümmer der geborstenen Tür, deren Fronten mit Raumschiffsmetall überzogen waren, vor sich den erleuchteten Korridor, so ging er weiter mit vorsichtigen, schnellen Schritten.

Ich muß hinaus hier, dachte er konzentriert. Ich muß hinaus aus der Prächtigen Stadt!

Maras blieb an der ersten Kreuzung des Ganges stehen, blickte schnell nach links und rechts und sah nichts weiter als den Schatten eines Mannes. Seltsam war nur, daß der Posten, der zweifellos die zischende Detonation der Sprengschnüre gehört haben mußte, sich nicht rührte.

Zehn Meter vor Maras befand sich der Doppelschacht der Antigravanlage. Also bewegte er sich hier im Raumschiff der Fremden. Sie hatten es abgestellt, vermutlich halb im Sand der Oase verborgen, und sämtliche Räume waren mit gemauerten Stollen und Gängen an die Häuser - oder wenigstens an einige Bauwerke dieser Zitadelle - angeschlossen. Jetzt aber hatte er keine Zeit, nach dem Funkgerät zu suchen, dem einzigen Gegenstand, der diesen Planeten noch vor dem drohenden Untergang retten konnte.

"Weiter!" sagte er.

Das Bad und die lange Ruhe des Nachmittags, mit dem Kopf des schlafenden Mädchens im Schoß, das leichte Essen und der spritzige Wein hatten Maras, verbunden mit den Stunden des Wartens in der Zelle, einen Teil seiner neuerworbenen Kräfte wiedergegeben. Er fühlte sich in der Lage, es mit den Wächtern der Zitadelle aufzunehmen. In der matten, gelbbraunen Helligkeit des Korridors glühte schwach ein plumper roter Pfeil. Die Spitze zeigte aufwärts. Maras konnte weder an diesem Pfeil noch anhand der wenigen anderen technischen Besonderheiten erkennen, welchem raumfahrenden Volk dieses Schiff entstammte; er tippte auf Antis oder Akonen oder ein abgespaltetes Kolonialvolk dieser Gruppen. Er schwang

sich halb in den Aufwärtsschacht hinein, blickte nach oben. Nichts und niemand.

Dann stieß er sich ab.

Langsam schwebte er nach oben. Dann, als er sich im oberen Drittel des röhrenförmigen Schachtes befand, sah er den Mann, der seinen Oberkörper in das Antigravfeld vorschob. Die kleine Waffe in Maras' Hand blitzte auf. Dicht vor den Augen des überraschten Postens detonierte mit einem harten, kurzen Schlag eine Feuerkugel. Der Mann prallte zurück, aber da war Maras bereits auf seiner Höhe und schwang sich aus dem Aufwärtsschacht.

Er schnellte sich vorwärts, riß den Arm des Wächters herunter und schlug kurz mit der Handkante zu. Sie traf den Mann unter dem Ohr; er schrie leise auf, und der Körper mit der hellen Halbrüstung sackte neben Lombardi zusammen. Maras zog den Gürtel des Mannes herunter, fesselte damit die Füße, fand einen weiteren dünnen Riemen und schnürte die Hände auf dem Rücken zusammen. Er richtete sich auf und sah sich suchend um.

Wohin verstecke ich den Wachposten? fragte er sich.

"Aha! Dort drüben!"

Er sah eine Raumschiffstür mit den charakteristischen abgerundeten Kanten und den breiten Dichtungsstreifen. Er packte den Mann unter den Armen und schleifte ihn über den Steinboden. Lombardi horchte in den Raum hinein.

Nichts rührte sich dort. Er stieß die Tür weiter auf und sah ein kleines Zimmer, in dem sich Gegenstände aus dem Raumschiff, ein Bildschirm, der ein durchsichtiges Fenster in den Park ersetzte, und auf dem Planeten gefertigte Hocker, Tische und Bänke zu einem neuen Stil vermischten. Er packte den Wächter in einen Schrank und lehnte dessen Tür wieder an.

Dann nahm er den Helm des Mannes, setzte ihn auf und ging weiter. Als sie ihn nach hier unten geschleift hatten, war es ihm gelungen, sich den Weg ziemlich genau zu merken.

"Nachts ist es hier ausgestorben!" sagte er leise und fiel in einen leichten Trab, als er die frische, wassernebelgeschwängerte Luft des Parks roch. Er kam genau an der Stelle wieder ins Freie, wo er sich hatte überwältigen lassen. Drei Schritte, ein Wühlen in einem Blumenbeet, das sich zwischen Wand und Boden befand, und er hielt das Messer in der Hand, das ein verkleideter Lähmstrahler war.

Die kleine, tödliche Waffe steckte er in die Tasche, orientierte sich schnell und rannte eine lange, im Halbrund geschwungene Treppe nach unten.

Neben einem plätschernden Brunnen machte er halt und warf einen Blick hinauf in den Himmel.

"Die Sterne", sagte er leise. "Die Sterne. Gerade wenn ich sie sehe, fällt mir wieder Dener ein, der Beduine. Ich habe kaum noch Zeit zum Handeln."

Fünftausend sichtbare Sterne, ferne Sonnen. Und dazwischen die Nebel der verschwommenen Objekte, die das freie Auge nicht mehr unterscheiden konnte.

Der Mond Cur-Sura löschte mit seinem riesigen gelben Antlitz den Glanz der Lichter in seiner Umgebung aus, und das kommende Maximum des RR-Lyrae-Veränderlichen Omikron Arzachena begann zu lodern.

"Noch zwei Stunden bis zur Helligkeit. Höchstens drei..."

Maras Lombardi brauchte noch den schweren Strahler; er wußte nicht, ob diese Waffe in den nächsten Stunden nicht entscheidend eingesetzt werden mußte.

Er lief zwischen den wohlriechenden Stauden entlang, deren Blüten geheimnisvoll leuchteten. In den Schatten eines Baumes mit tiefhängenden Ästen, die voller aromatischer Früchte hingen. Wieder kam einer dieser skurrilen Brunnen, in denen das Wasser hochsprudelte, entlang schräger, konkav oder konvex gekrümmter Steinflächen rieselte und schließlich in schalenförmige Becken lief, von denen aus unterirdische Kanäle die Pflanzen ringsum bewässerten. Dann kam ein breiter Kiesstreifen, der verräterisch sein konnte - die Schritte wurden deutlich hörbar. Lombardi ging langsamer, bog nach links ab und umging diese Falle. Er tauchte zwischen den kantigen Buschreihen eines verspielten Irrgartens auf und erstarrte. Zwei Schritte neben ihm saß ein Liebespaar. Sie schreckten auseinander. Der Mann sprang auf und wirbelte zu Maras herum.

"Du bist dieser Hund ...", begann er.

Maras' Gesicht lag voll im Licht des Mondes und Omikrons. Maras hob die Waffe und zielte mit der Spitze des Dolches auf die Brust des Mannes.

"Ruhig, mein Freund", sagte er leise. "Ganz ruhig. Du hast die Wahl: zu schreien und zu sterben oder zu schweigen."

Das Mädchen schluchzte auf, wobei es auf der steinernen Bank immer weiter von Maras wegrückte und die Kissen herunterwarf.

"Er wird uns umbringen, er wird ..."

"Das gilt auch für dich, Schwester der Nacht", sagte Maras.

Der Mann blieb stehen, zitternd vor Wut und Angst, aber bereit vorzuspringen. Maras überlegte fieberhaft; einen Schuß konnte man hier deutlich hören, und wenn er die beiden niederschlug, würden sie vorher schreien können und ihn verraten. Er riskierte es. Eine schwache Entladung traf den Mann in die Brust, und als das Mädchen den Mund öffnete, um einen Schrei auszustoßen, feuerte Maras auch auf sie und rannte schon weiter, ohne sich umzusehen. Er hatte getroffen.

"Weiter!"

Er erreichte die Stelle, an der er seine schwere Waffe und die kostbare Datenspule verborgen hatte. Binnen kurzer Zeit hafte er beides ausgegraben und am Körper verstaut. Schon rannte er weiter, keuchend über Treppen und Rampen, zwischen den Wipfeln der Bäume nach oben. Seine Lungen atmeten den süßen, einschläfernden Geruch des kleinen, amphitheatralischen Parks ein. Das Murmeln der hochgepumpten Wassermassen blieb hinter ihm zurück. Jetzt befand er sich auf der letzten Treppe. An ihrem

oberen Ende war die Tür, hinter der - hoffentlich! - Mhaloo wartete. Vermutlich schließt sie.

Niemand bewacht die Tür! stellte er fest.

Er faßte den getarnten Lähmstrahler fester und streckte die Hand nach dem Riegel aus. Es konnte sein, daß das Mädchen bewacht wurde, von jemandem, der sich im Inneren des Zimmers aufhielt. Langsam schwang die Bohlentür nach innen. Maras blickte in einen fast völlig dunklen Raum; als der Nachtwind einen Vorhang aufblähte, drangen zwei Lichtstrahlen herein und spielten auf dem Boden. Maras blieb stehen.

Etwas warnte ihn.

Er sah drüben auf dem Lager die Gestalt des Mädchens. Mhaloo schien zu schlafen. Ihre Atemzüge waren das einzige Geräusch. Die letzten Tage und Wochen im Dschungel Capucinus hatten Maras' Ohren geschärft und für fast unhörbare Geräusche, die nur wenig mehr als Bewegungen waren, geöffnet. In diesem Zimmer war noch jemand.

Maras holte Luft, spannte seine Muskeln und stieß die Tür mit einem wuchtigen Ruck auf. Sie schlug nicht gegen die Wand, sondern gegen einen Körper. Maras sprang mit einem Riesensatz ins Zimmer, drehte sich herum, und ein kurzer Schlag traf seine Hand. Das Messer wirbelte hoch, überschlug sich und landete irgendwo in der holzgetäfelten Wand.

"Ich habe dich nicht vergessen!" sagte eine spöttische Stimme von links. Hinter Maras schwang die Tür langsam wieder zurück. Stöhnend und mit blutverschmiertem Gesicht taumelte ein Wächter hervor. Aus seinen Fingern fiel ein Schwert und polterte klirrend zu Boden. Bei diesem Geräusch richtete sich Mhaloo erschreckt auf und flüsterte:

"Maras!"

"So sieht es aus. Ich vergesse auch deinen Paralysatorschuß nicht!" kam wieder die Stimme des Herrschers über die Prächtige Stadt. Zwischen zwei schweren Vorhängen löste sich eine schlanke Gestalt. Ein Arm bewegte sich, und mit einem hellen Knallen traf das Ende einer langen Peitsche Maras an der Brust.

Der Schlag warf ihn einige Schritte zurück. Er stolperte und fiel gegen den Wächter. Lombardi handelte jetzt nicht mehr bewußt und in kühler Überlegung, sondern so gut wie instinktiv. Sein Arm bewegte sich nach unten, und ein Schlag traf den Wächter. Er brach zusammen- Maras hechtete zur Seite, und die Peitsche riß eine blutige Bahn in den Ärmel des Mannes. "Ich werde dich auspeitschen!" verkündete Anche UI Kaest. Wieder krachte die Peitsche, die Schnur pfiff durch den Raum und hackte einen Fetzen Stoff aus dem Vorhang. Eine schwere Tonschüssel wurde getroffen, als sich Maras nach vorn warf und über den Boden rollte. Das Poltern der Scherben und der nächste Knall vermischteten sich zu einem infernalischen Lärm. Mhaloo griff nach einem Krug, der neben dem Diwan lag; der nächste Schlag zerschmetterte ihn in Dutzende Bruchstücke.

"Ich habe dich mit ausgebreiteten Armen aufgenommen, du Hund ..."

Maras duckte sich unter der pfeifenden Peitsche, die eine Hellebarde von der Wand riß. Dann warf er sich nach links und fühlte, wie das Ende der Peitsche ihn am Knie traf. Es war wie der blitzschnelle Biß einer Natter.

"... und du hast das Wohlwollen, das ich dir entgegenbrachte, mit einem Fluchtversuch vergolten. Du Narr!"

Maras rutschte aus, fiel mit beiden Händen in die Tonscherben. Er blieb in dieser Haltung, riß die Arme hoch und warf vier oder fünf Scherben in die Richtung von Ul Kaests Kopf.

"Unnddu...ahh!"

Der nächste Schlag verfehlte Maras um mehr als zwei Handbreiten. Er hob den Arm, und die zurückschnellende Lederschnur wickelte sich um seinen Unterarm. Maras stemmte sich gegen den Zug, lief plötzlich nach und ließ sich dann nach hinten fallen.

"Nein ... ich werde dich auspeitschen!" drohte Ul Ka-est.

"Wohl kaum!" keuchte Maras, veränderte abermals die Bewegung und verlagerte das Gewicht seines Körpers. Der Herrscher wurde aus seiner halben Deckung gerissen und lief direkt in die Faust des Angreifers hinein. Aus seiner Kehle kam ein Ächzen, dann traf Maras' Faust seine Herzgrube. Würgend und pfeifend sank Ul Kaest zu Boden.

Maras blieb stehen, ließ die Arme sinken und wickelte sich die Schnur vom Ärmel. Das Mädchen stand auf und kam näher. Sie gähnte.

"Bist du getroffen worden?" fragte sie. "Er war sehr nett zu mir. Er wollte mich mit Geschenken und Zärtlichkeiten überhäufen."

"Sagte er", erwiderte Maras kalt, ging zur Wand und riß das Messer heraus. Er fühlte das warme Rinnsal des Blutes an seiner Wade. Methodisch trennte er die Lederschnur vom Peitschenstiel ab, riß Ul Kaest die Arme auf den Rücken und fesselte ihn. Dann schoß er dem Wächter, der sich bewegte, eine Lähmladung in den Rücken und lehnte sich gegen die Wand.

"Du wirst nicht hierbleiben!" sagte er.

Sie schmiegte sich an ihn und strich über die Muskeln seines Oberarmes.

"Du willst mit mir fliehen?" fragte sie schmeichelnd.

Maras grinste. Dann, während er gedankenlos ihre Hüfte streichelte, bewegten sich seine Gedanken in rasender Eile. Er mußte einen Fluchtplan schmieden. Er sagte:

"Du bist schön und zärtlich, aber bemerkenswert einfach in deinen Gedanken. Du wirst mit mir fliehen müssen, andernfalls dürfte der Aufenthalt hier die längste Zeit angenehm gewesen sein."

"Du meinst... er wird mich nicht beschenken?"

Maras lächelte, machte sich los und ging hinüber ins Bad.

"Er beschenkt dich sicherlich so, wie er mich hier beschenkte. Auf diese Art Geschenke kannst du rechnen."

Maras füllte einen Krug mit kaltem Wasser, ging zurück und leerte ihn über Ul's Kopf aus. Schluckend, hustend und stöhnend kam der Herrscher zu sich.

"Ich werde dir das Fleisch von den Rippen peitschen!" verkündete er stockend und spie Wasser aus.

"Später!" tröstete ihn Maras. "Zuerst wirst du mir noch etwas helfen!" Er riß Kaest auf die Beine und schob ihn zur Tür. Er bohrte ihm die Spitze des Messers neben die Wirbelsäule und sagte leise, aber in drohendem Tonfall:

"Wir werden jetzt zu den Ställen gehen. Wenn einer deiner Männer mich oder das Mädchen anröhrt, stirbst du, Ul Kaest! Hast du mich verstanden?"

Kaest stand hochaufgerichtet da, rührte sich nicht und sagte auch kein einziges Wort. Maras bohrte die Dolchspitze etwas tiefer und fragte in geduldiger Beharrlichkeit:

"Hast du verstanden? Du stirbst langsam, mit einem Vibromesser im Rücken!"

"Ja", sagte Kaest ärgerlich.

Maras packte das Mädchen bei der Hand und flüsterte eindringlich:

"Los jetzt!"

Er trieb Ul Kaest zur Tür. Kaest rührte keinen Finger, um den Riegel aufzuziehen. Lombardis Herz begann zu hämmern. In welch ein verrücktes, halb aussichtsloses Wagnis hatte er sich hier eingelassen? Er verstärkte wortlos den Druck der Dolchklinge so lange, bis Kaest die Tür öffnete.

Nacheinander verließen sie den Raum und gingen ohne allzu große Hast über die Treppen und Rampen außen um den Park herum nach unten.

Maras kannte sein Ziel: Es war das Gebäude, in dem er die Ställe vermutete.

"Was hast du vor, du Wahnsinniger?" murmelte Kaest, als ob er sich mit ganz anderen Problemen beschäftigen würde.

"Deine Gastfreundschaft taugt nicht viel. Ich nehme sie nicht länger in Anspruch!" sagte Maras und sah sich um. Bis jetzt hatte man den Fürsten noch nicht entdeckt. Oder man sah sie und wartete auf eine einmalig günstige Gelegenheit.

"Wir werden dich jagen!" versprach Kaest düster und setzte etwas hinzu, das Maras nicht, verstehen konnte.

"Jagen und fangen sind zwei Dinge, Fremder!" erwiederte er.

"Wie wahr!"

Lombardi versuchte sich an seinen Zustand während der Krankheit und der Einsamkeit zu erinnern. Der Mann hier vor ihm tat so, als würden ihn alle Vorgänge nur am Rande berühren und in Wirklichkeit nichts angehen. War er leicht irre? Oder beschäftigte er sich bereits mit der Gründung eines planetaren Reiches? Oder war er - die Anlage der Zitadelle, ein ausgesprochen introvertiertes Bauwerk für historische Menschen, schien es zu bestätigen - derart in sich gekehrt und mit schweren Gedanken belästigt? Maras wußte es nicht und verschob eine Unterredung dieses Problems auf einen späteren Zeitpunkt. Er schwitzte, als ob er Schwerstarbeit leisten würde.

"Wo sind die Ställe?" fragte er schneidend scharf.

"Führe uns, oder ich ziehe Kerben in deinen Rücken!"

Ul Kaest flüsterte:

"Hier!"

Sie hatten den Park verlassen, waren über einen Arkadenhof gegangen und standen nun vor geschlossenen breiten Toren. Maras löste den Druck des Messers, bewegte mit dem Daumen den Hebel und schoß zwei leichte Entladungen in den rechten Fuß und die linke Schulter des Mannes. Kaest stöhnte auf.

"Keine Sorge. Ich töte nicht, wenn man mich nicht dazu zwingt!" sagte Lombardi leise. "Los, Mädchen, öffne die Türen!"

Mhaloo gehorchte schweigend. Sie glitt wie eine Katze durch die halbe Dunkelheit davon. Riegel scharrten. Knarrend öffnete sich die Tür.

Unverkennbarer Geruch nach tierischen Ausdünstungen schlug ihnen entgegen. Mhaloo ging in den Stall hinein und sah sich um.

Sie entdeckte einen Hebel neben der Tür und legte ihn herum. Augenblicklich erstrahlte die Anlage, in der etwa fünfzig Ormel standen, im hellsten Licht. Die Tiere grunzten und fauchten aufgeregt. Lombardis Blick glitt die Reihen der geschorenen und getrimmten Tiere entlang, bis er in einer Reihe zehn besonders gutaussehende und wohlgenährte Ormel entdeckte.

"Dort hinüber!" sagte er.

Von links und rechts kamen Männer auf ihn zu. Lombardi bewegte die Dolchklinge hin und her und richtete sie ins Licht. Der polierte Stahl funkelte auf.

Die Männer wichen zurück und bildeten schweigend einen Halbkreis um ihn. Maras sagte tollkühn, obwohl ihm fast die Stimme versagte:

"Männer! Von euch hängt das Leben dieses Mannes ab, des Fürsten.

Gehorcht ihr nicht, töte ich ihn, also habt ihr ihn getötet. Tut nichts Unrechtes, und er wird nicht sterben, nicht einmal verletzt werden. Wir wollen nichts als hier hinaus. Sattelt drei der Kreaturen dort..."

Schrecken zeichnete sich in den Gesichtern ab. Ein alter Mann, der irgendwie vertrauenerweckend aussah, wagte sich einen halben Schritt vor und erklärte:

"Das sind die Tiere des Herrschers. Wir dürfen nicht..."

Lombardi schnitt ihm das Wort ab.

"Die besten Tiere?"

"So ist es, Herr!"

Lombard! nickte entschlossen und wischte sich kurz über die Stirn.

"Stickig hier. Sattelt drei dieser Tiere. Gehorcht, sonst..."

Er wechselte die Waffen und zog den schweren Strahler aus dem Gürtel. Er dirigierte mit entsprechenden Bewegungen die kleine Gruppe auf die Ormel zu. Die Tiere wurden noch unruhiger. Die Knechte zwangen ihnen die Zäume und Kandaren in die Mäuler, legten die leichten Reitsättel auf und befestigten die Steigbügel. Lombardi vermutete einen Trick, eine Falle, und er über-

wachte jede Bewegung. Als die Tiere aus der Reihe hervorgeführt wurden, sagte er leise:

"Ihr seid klug gewesen. Wer öffnet die Tore?"

Wieder sprach der alte Mann.

"Herr, da gibt es niemanden. Man muß ein Signal in die Steine der Tür drücken."

"Kennst du das Signal?" fragte Maras. Es wurde immer unbehaglicher. Sie setzten also Maschinen aus dem Raumschiff zum Öffnen der Tore ein. Vermutlich verschaffte ein einfacher Zahlenkode den Ausgang.

"Nein. Nur der Herrscher und einige Männer, seine engsten Freunde, kennen das Signal."

Maras sagte schroff:

"Ihr geht jetzt bis ganz nach hinten in den Stall. Schont euer Leben - gehorcht mir."

Seltsam, die Männer schienen nicht einmal unwillig zu gehorchen. Maras deutete auf das am wenigsten schnell aussehende Tier und sagte:

"Hinauf, Fürst!"

Ul Kaest drehte sich langsam um. Sein Gesicht sah blutleer und verfallen aus. Er hob mühsam die rechte Hand und sagte in unheilvollem Ton:

"Das alles wirst du bereuen, Lombardi. Wer immer dich geschickt hat, woher du auch gekommen sein magst - du hast dein goldenes Zeitalter verlassen."

Maras sah zu, wie Ul Kaest auf das Tier stieg und dabei Schwierigkeiten mit seinem gelähmten Fuß hatte.

Lombardi antwortete halblaut:

"Ich komme aus einer Art Hölle, Fürst. Und wohin ich gehe, weiß ich auch nicht genau. Aber hier bleibe ich nicht. Ihr seid alle schon tot und lebt nur noch, weil ihr es nicht besser könnt. Öffne jetzt das Tor, denn meine Geduld erschöpft sich. Mhaloo - auf den Rücken!"

Schweigend gehorchte das Mädchen. Präzisen Befehlen oder Anordnungen schien sie kaum Widerstand entgegenzubringen, aber ihre Phantasie war von dem Gaukelbild der immerwährenden Fröhlichkeit zwischen den Palmen und den hellen Mauern schon angenagt. Als sie im Sattel saß und nach den Zügeln griff, schwang sich Maras auf den Rücken des Ormel und setzte sich zurecht. Er blickte nach rechts - dort stand die Stalltür offen.

"Los! Geradeaus!"

Er blieb mit seinem Tier so stehen, daß er Mhaloo und Ul Kaest sehen konnte und den größten Teil der Anlage. Kaest ritt scharf an die Mauer heran, streckte die Hand aus und drückte mehrmals in schnellem Rhythmus gegen eine schwarze Steinplatte der Umrandung.

Maras merkte sich die Folge und prägte sie sich lautlos immer wieder ein; vielleicht konnte er dieses Wissen einmal gebrauchen.

Die drei Anlagen öffneten sich nacheinander.

Maras wartete, bis sie sich zu einem Drittel geöffnet hatten, dann sagte er kurz:

"Sieh her, Fürst!"

Kaest starnte ihn wie ein Gespenst an. In Maras' rechter Hand lag die schwere Strahlenwaffe.

"Versuche nicht, mir zu entkommen. Ich kann mit dieser Waffe schnell und auf weite Entfernnungen töten."

Lombardi drehte sich um neunzig Grad im Sattel, zielte auf einen Haufen Stroh und trockene Pflanzen zwischen den Ormeln und feuerte einen Schuß ab. Das Stroh brannte augenblicklich, und glühende Halme flogen nach allen Seiten. Im Stall brach die Panik unter den Tieren los. Die Knechte rannten nach vorn und machten die Tiere los, die sich nicht selbst losgerissen hatten. Schreie erhoben sich, und das Stampfen der Hufe übertönte das Gebrüll der Knechte und das Knistern der vielen kleinen Feuer. Dünner Rauch schwelte unterhalb des Türsturzes hervor und ringelte sich in die Höhe.

"Hinaus!"

Maras riß am Zügel.

Die Tiere scheuteten vor den Flammen, dem Rauch, den Geräuschen und den aufgeregten Schreien ihrer Artgenossen. Vor ihnen befand sich ein freier Raum. Die Ormel von Mhaloo und Lombardi rissen das dritte Tier mit. Fast nebeneinander in einer Reihe preschten sie in höchster Geschwindigkeit durch die drei offenen Barrieren des Tores hinaus, ein Stück über die gepflasterte Straße und dann zwischen dem dunklen Wald der Daktiliferae-Stämme hinaus in die Halbwüste, die aus Sand, Geröll und verdorrten gelben Sandbüscheln bestand, die wie Schaumkronen von Wellen eines riesigen Meeres wirkten.

Weit vor ihnen, genau im Westen, lag das Licht der zwei gigantischen Leuchtkörper auf den weißen Flanken des Gebirgszuges.

"Wir sind frei!" sagte Lombardi erleichtert, steckte die Waffe tief hinter den Gürtel und das Messer in den Stiefelschacht.

2.

Lombardi vermied es, während des rasenden Rittes allzusehr an die vergangenen Tage zu denken. Es war im Grund nichts anderes als eine Kette von Erlebnissen gewesen, die ihn hätten vernichten können. Ein jedes davon war geeignet, den Einsiedler vom Kompaßrosenkrater an der Großen Bucht, einen mürrischen jungen Mann von dreißig Jahren, der an einer exotischen Form der Lepra stellaris litt, schnell und auf schreckliche Art umzubringen.

Was Lombard! bei allen diesen Gedanken vergaß, war folgendes:

Er war ein Mann mit hervorragenden Anlagen. Nur waren diese Anlagen nicht sonderlich stark gefördert worden. Die frühen Jahre, die Erziehung, die Ausbildung und das frustierende Beispiel der älteren Kameraden ... Lombardi hatte niemals die echte Chance gehabt, Selbstvertrauen zu entwickeln. Also

besaß er auch keines. Aber die ununterbrochene Auseinandersetzung mit Gefahren, die von Mal zu Mal anders ausgehen, ständig wechselten, ständig andere Teile von ihm forderten, hatten diese erstaunliche Wandlung durchgeführt. Nur dann, wenn er kalt plante und mitten in der Aktion über sich nachdachte, wußte er, daß er das, was er sich vornahm, niemals schaffen würde.

Und doch ... bis hierher hatte er es geschafft.

Und zuletzt hatten ihm die Müdigkeit und die mangelnde Ortskenntnis einen bösen Streich gespielt. Er war statt in der Siedlung der Schamanen - seinem Ziel - in der Prächtigen Stadt gelandet.

Und er mußte etwa eine Tagesreise nach Westen, über das Gebirge oder durch einen Paß oder außen herum, um die Schamanenstadt zu erreichen. Sie hieß Inaovanrhat Dherra und beherbergte den Sprechenden Schrein, einen Computer, nach dessen fehlerhaften Auskünften ein Planet behandelt wurde.

Konnte Maras nicht unbemerkt einen Teil des Speichers auswechseln, dann starb der Planet Capucinu. Im Grund starb er deshalb, weil ein Teil des biologischen und ökologischen Kreislaufes ausgefallen war.

Das mußte ausgerechnet er, Maras Lombardi, verhindern. Als sein Tier über die ausgewaschenen Spuren eines periodischen Rinnalls sprang, wurden seine Gedanken aufgestört. Noch immer ritt der Fürst neben ihnen. Er schien einen gewissen Gefallen an diesem schnellen nächtlichen Ritt zu finden.

Maras hob die rechte Hand und schrie:

"Halt!"

Nach einigen zwanzig Schritten kamen die Tiere zum Stehen. Schweiß färbte ihr kurzes Fell dunkel. Dann standen sie mit arbeitenden Lungen und bebenden Flanken. Der Schweiß roch wie Säure, die sich durch Holz fräß. "Fürst!" sagte Lombardi entschlossen. "Für dich ist der Ritt beendet. Kehre wieder zurück in dein irres Reich. Wir werden uns eines Tages sicher wiedersehen, dann unter veränderten Verhältnissen."

In der Dunkelheit musterte ihn Ul Kaest. Maras spürte den brennenden Blick förmlich auf der Haut.

Dann sagte Kaest in schleppendem Tonfall:

"Du wirst für alles bezahlen, Fremder!"

"Gewiß!" erwiderte Maras, zog das Messer und schoß Kaest eine volle Ladung in die Brust. Der Mann würde vierundzwanzig Stunden bewußtlos bleiben. In dieser Zeit hoffte Lombardi, die Stadt der Schamanen erreicht zu haben. Er ritt an das andere Tier heran, band den zusammengebrochenen Mann locker fest, aber so sicher, daß er nicht aus dem Sattel fiel. Dann packte er das Ormel am Kopf, drehte es in die Richtung, aus der sie gekommen waren, und trieb das Tier an.

Es entfernte sich in der Spur, in einem lockeren, zottelnden Trab.

"Du bist wie ein Rasender, Maras!" sagte das Mädchen plötzlich. Ihre Stimme klang, als sei sie erwacht.

"Ich bin ein Rasender", sagte Maras und erkannte einen kleinen Fehler: Sie hatten keinerlei Vorräte mitgenommen, und er war durstig. "Ich muß sein wie ein solcher, denn die Aufgabe verträgt keine Zauderer. Es klingt dumm, ich weiß, aber du reitest neben dem wichtigsten Mann dieser Welt!"

Sie sagte:

"Das glaube ich nicht. Wohin reiten wir?"

"Glaube es oder nicht, es ist kein Unterschied", antwortete Lombardi und befeuchtete seine Lippen mider Zunge. "Wir reiten zur Stadt der Schamanen. Los, solange es noch kühl ist."

Die Tiere griffen wieder aus. Sie schienen speziell für mittellange, schnelle Jagden gezüchtet oder trainiert worden zu sein. Sie legten ein bemerkenswert scharfes Tempo vor, und das ferne Gebirge kam immer näher.

Am Himmel verschwanden, abnehmend in der scheinbaren Helligkeit, die ersten Sterne. Der Mond senkte sich wieder dem Horizont entgegen. Nur das kosmische Leuchtfeuer, jener Leuchtturm des Alls, Omikron Arzachena, strahlte unverändert hell. Irgendwo dort oben rasten Raumschiffe durch das All und orientierten sich an dieser kosmischen Marke.

"Verdamm!" fluchte Maras. "Verdamm sei dieser Planet!"

"Dieser Mann, der sich UI Kaest nennt", sagte das Mädchen, das wie mit dem Sattel verwachsen ritt und hervorragend die Zügel führte. "Er ist wie eine Art lebender Leichnam. Wie jemand, der dann durch den Wald läuft, wenn Cur-Sura nicht zu sehen ist."

Wie ein Schlafwandler auf Capucinu. Maras überdachte seine Bemerkungen und sagte:

"Ich glaube, daß er nicht richtig im Kopf ist. Vielleicht ist es so: Er handelt kaum und träumt, daß er viel handelt. Ich weiß es nicht. Aber er und seine Träumer sind gefährlich."

"Weil sie den Ducrot jagen?" fragte Mhaloo. Vor ihnen zeichnete sich jetzt der Rand der Felsen hell gegen einen grauen Himmel ab. Hinter ihnen erhob sich ein streifiger Morgen.

"Auch deshalb. Und weil sie Menschen töten, Menschen entführen, anderen Menschen Dinge ins Essen tun, die sie zu Träumern macht und zu willigen Sklaven. Das alles ist nicht schlimm; ein großes Volk verträgt eine Handvoll Irrer. Aber wenn die Irren mächtig werden, kann es das Leben einer Welt kosten."

Sie ritten wieder eine Weile schweigend nebeneinander her. Nur das Knarren des Leders, die Geräusche der stählernen Kandaren auf den Zähnen der Tiere, das Schnauben der Ormel und die dumpfen Huf schlage begleiteten sie. Schließlich rückte Mhaloo auf und erkundigte sich:

"Was willst du bei den "Schamanen? Es werden nicht viele in der Stadt sein."

"Ich suche Freunde. Es ist wichtig, daß ich den Prior spreche."

"Glaubst du an Dherra, das Zeichen der Vollkommenheit?"

"Sicher. An die Vollkommenheit muß man glauben, welchen Namen sie auch haben mag."

"V ist pi mal d hoch drei geteilt durch sechs", sagte das Mädchen. Ihr Haar flatterte im ersten Wind des Morgens.

"Und O ist pi mal d hoch zwei!" vollendete Maras die Formel. Für ihn hatte sie den Beigeschmack nahenden Todes. Er dachte an die Hunderte von ausgemergelten Menschen, Opfer der Mangelerkrankungen, die durch das Überhandnehmen der Hoorr verursacht wurden und dadurch, daß man die runden Hornschuppen der Raubtiere als Zahlungsmittel verwendete, als Ausdruck des Reichstums.

"Diese Männer auf den Kamura, mit denen du gekommen bist...", begann Mhaloo. "Sie werden vielleicht bei den Schamanen sein. Sie alle müssen mir helfen. Ich muß mit dem Sprechenden Schrein reden."

Er dachte an die Informationsspule und an die Anweisung für das Auswechseln, die er mittlerweile auswendig beherrschte.

"Gehen wir über das Gebirge?"

Maras Lombardi deutete nach vorn. Ein erstaunliches, aber keineswegs ungewöhnliches Bild zeichnete sich ab.

Die Schatten der beiden Reiter fielen schwarz auf den hellen, fast weißen Sand. Die Köpfe schienen mit dem Horizont zu verschmelzen. Die Wüste, durch die sie ritten, war eben wie eine Tischplatte. Die Sonnenstrahlen fielen waagrecht ein. Vor ihnen baute sich eine kammartige, schartige Mauer auf. Ohne jeden Schattenwurf sah das Gebirge aus wie eine Kreidezeichnung. Der Himmel darüber war von einem intensiven Hellrot, das aus sich heraus zu leuchten schien.

Der Wind frischte auf, die Luft wurde wunderbar kühl und leicht. Maras konnte nur am Farbunterschied zwischen dem Sand und den weißen Kreidefelsen den tiefen Einschnitt zwischen den Bergen erkennen.

Er drehte sich um.

"Niemand verfolgt uns!" sagte das Mädchen und sah ihn an. Er glaubte, in ihrem Gesicht eine Art neuer Klugheit zu erkennen, einen Ausdruck, wie ihn jemand hat, der einen ungeheuren Schmerz durchgestanden hatte.

"Wir müssen versuchen, den geraden Weg zu reiten!" sagte er. "In der Nähe der Felsen sitzen wir ab. Ich habe Karten."

"Ich vertraue dir!" sagte Mhaloo.

Sie ritten weiter. Die leichte Luft schien den Tieren Flügel zu verleihen. Sie schwebten förmlich über dem Sand, so war Maras' Eindruck. Und schließlich kamen sie an eine Stelle, an der die Felsen direkt vor ihnen aufragten.

"Ich muß nachsehen ...", sagte Maras und hielt sein Tier an. Sie stiegen ab und führten die Tiere neben einen Felsen. Während Maras aus seiner Brusttasche die Weltraumbilder zog, ging Mhaloo auf und ab und äugte in den breiten Spalt hinein, der sich hier in dem Kalk öffnete.

"Hier", knurrte Lombardi. "An dieser Stelle müßte es gehen."

Er sah auf dem farbigen Weltraumbild die Anlage dieser Schlucht. Sie verlief von Westen nach Osten durch die kreidigen Felsen, aber der Boden der Schlucht wand sich in tausend Kurven. Außerdem war er mit riesigen Felsbrocken übersät und durch breite Schutthalden unterbrochen.

Auf diesem Weltraumbild sah Maras noch etwas: Die Anlage der prächtigen Stadt existierte zum Zeitpunkt der Aufnahme noch nicht. Und sie konnten gegen Abend oder spätestens am nächsten Morgen die Stadt der Schamanen erreicht haben. Diese Siedlung, ebenfalls unter Baumwipfeln verborgen, war undeutlich auf dem dreidimensionalen Bild zu erkennen.

Maras wandte sich an Mhaloo und sagte:

"Wir haben einen schweren Tag vor uns, Mädchen. Durch das Gebirge hindurch und nach Westen. Wir werden erst gegen Abend Wasser finden." Sie nickte; Probleme solcher Art waren ihr geläufig.

"Reiten wir weiter, denn noch ist die Luft kühl. Wir sind hier in einem Land, wo der Mensch keinen Schatten wirft."

"Richtig", erwiderte Lombardi und hob sie an den Hüften in den Sattel. "Wir sind am Äquator."

In langsamem Trab gingen die Ormel den langen, flachen Hang an, der sich zwischen den aufragenden weißen Wänden verlor.

Es mußte Mittag sein, denn das Sonnenlicht schlug wie eine Keule auf ihre Köpfe. Maras hatte aus zwei Stoffstücken dreieckige Tücher gemacht, mit denen sie ihre Köpfe und Gesichter schützten. Das grelle Sonnenlicht, die glastende Hitze zwischen den Felsen, die Reflexionen auf den weißen Wänden ... das alles ließ ihre Augen tränen und verursachte ihnen Kopfschmerzen.

"Maras!" keuchte das Mädchen.

"Wir sind gleich am höchsten Punkt. Von hier aus geht es leichter!" sagte er. "Die Tiere sind müde."

"Ich bin es nicht weniger!" erwiderte er und hieb dem Ormel mit der flachen Hand auf die Kruppe. Das Tier fiel in einen nervösen Galopp, das andere folgte hinterher. Hätten sie versucht, das Gebirge an einer anderen Stelle zu durchqueren, wären sie verhungert und verdurstet, aber hier waren die Felsen weder besonders breit noch besonders hoch. Bisher hatten sie keinen einzigen Verfolger gesehen - es sah so aus, als habe der nächtliche Kampf zu viele Männer in Mitleidenschaft gezogen.

"Warum rast du wie ein Besessener durch diese Welt, Maras?" klagte Mhaloo.

"Weil diese Welt nur von einem Besessenen gerettet werden kann!" sagte er.

Er fühlte es immer deutlicher: Capucinu befand sich auf des Messers Schneide. Ging der Raubbau weiter, den die verheerend angewachsenen Hoerr-Rudel anrichteten, war der Zeitpunkt abzusehen, an dem es nicht einmal mehr Palmenschößlinge gab. Dann würde der ganze Planet von

Kranken bevölkert sein, die sich gegenseitig amoklaufend ausrotteten, bevor sie starben.

"Wie kann ein Mann eine Welt retten?"

Maras versuchte es mit einer Gegenfrage:

"Wie kann ein Mann ein riesiges Tor öffnen?"

"Wenn er den richtigen Schlüssel hat."

Maras sah jetzt vor sich einen langen gewundenen Hang voller Geröll und Felsen. Der Hang endete an einer Felsenbarriere, die den Ausblick versperrte. Hatten sie diese Wand umrundet, befanden sie sich auf der anderen Seite des weißen Gebirges.

"Ich habe den richtigen Schlüssel!" sagte er. "Und ich weiß auch, wo das Schloß dafür ist."

Die Luft des Nachmittags wurde bleiern. Tiere und Menschen wurden von lähmender Müdigkeit befallen. Aber der Wille des Anführers übertrug sich auf Mhaloo und die beiden Tiere. Als sie schließlich die Glutzone durchstoßen hatten, die vor jehor Felswand lag, sahen sie am Horizont einen dunklen, breiten Streifen.

"Wald!" sagte Maras.

"Wasser!" stöhnte Mhaloo.

Ein Ormel keuchte qualvoll auf. Ein urweltlicher Schrei kam von vorn. Eine tiefe, hallende Stimme war zu hören.

"Da sind sie! Spießt sie an die Stämme, Männer!

Kämpft, ihr Wilden! Reitet, ihr Krieger!"

Maras' Ormel, das noch über und über naß war – sie hatten die Tiere durch den kleinen Waldweiher getrieben –, keilte aus und stieg hoch. Maras, der inzwischen gelernt hatte, diese merkwürdigen Reittiere richtig zu beherrschen, zwang es wieder auf den Boden und warf sich nach rechts halb aus dem Sattel, um den Zügel von Mhaloos Tier zu fassen.

"Sie greifen uns an! Sie haben uns gestellt!" wimmerte das Mädchen.

"Es war ein Koumuraschrei!" brüllte Maras und riss an der Kandare. "Es ist nicht UI Kaest!"

Bäume bogen sich zur Seite, Büsche wurden zertrampelt, und zwischen dem Gesträuch und hinter den zurückschnellenden und splitternden Zweigen tauchten drei Koumura Roba auf, in deren Sätteln die Männer mit eingelegten Lanzen und gespannten Bogen saßen.

Sie ritten von drei Seiten auf die zwei Reiter zu. Die schweren Echsen zogen breite Spuren der Verwüstung durch den Wald. Die Bewegungen der Äste und die flirrenden Sonnenstrahlen, die hochgewirbelten Staubfahnen und die zerfetzten Büsche waren so ablenkend, daß weder die Koumurareiter die beiden Menschen deutlich sahen, noch war es umgekehrt möglich. Mhaloo und Maras kämpften mit den Ormeln.

"Sie sind es! Reiter aus der Prächtigen Stadt."

Jetzt erkannte Maras die Stimme. Er richtete sich im Sattel auf und brüllte aus Leibeskräften:

"Corsalis! Corsalis Daph! Ich bin Maras!"

Als Antwort schrie ein Koumura lang gezogen. Die Hörner mit den aufmontierten Rammsicheln brachen aus dem Gehölz, und die Lenker der sechzehnbeinigen Ungeheuer zogen verzweifelt an den Zügeln. Zwei Koumura prallten seitlich zusammen, das dritte kletterte halb über sie hinweg. Fluchen ertönte, die röhrenden Schreie ließen die Räume erzittern, die Ormel wurden halb rasend vor Angst. Dann löste sich das Knäuel langsam auf. Zwei Koumura wurden rückwärts bugsiert, und Corsalis rannte über den Hals des Tieres nach unten und auf die beiden Tiere zu, die sich wie wahnsinnig gebärdeten. Gerade, als Mhaloo den Halt verlor, war Corsalis heran, warf seine Streitaxt weg und schrie freudig:

"Ihr seid es! Ich habe es in den schlimmen Nächten geahnt!"

Es gelang ihnen, die Ormel zu beruhigen. Man stieg ab, band die Zügel an einen Ast. Maras und Mhaloo begrüßten Corsalis.

"Du bist mir entgegengeritten?" fragte Maras.

"Ja. Ich habe den Kampfplatz absuchen lassen – wir haben uns im hohen Gras verloren, mein Freund. Und du bist natürlich in die falsche Richtung geritten. Sie auch?"

Er deutete auf das Mädchen des überfallenen Stammes.

"Ich fand sie mit einem toten Reiter im Sattel und ritt mit ihr weiter. Warum seid ihr hier?"

Corsalis deutete auf die beiden anderen Koumura, die friedlich in zwanzig Schritt Entfernung standen.

"Wir suchten dich. Hier überall. Überall zwischen dem Kampffeld und der Siedlung. Nun haben wir euch gefunden, und alles ist gut."

Maras nickte und sagte leise:

"Nichts ist gut. Ein kleines Kapitel endete, und das größte und vielleicht auch das letzte beginnt jetzt. Der Prior ist in der Siedlung?"

"Ja", sagte Corsalis. Sein Gesicht wirkte auf einmal bekümmert. "Er will dich sprechen."

"So?"

"Ja, er hat große Sorgen."

"Welcher Art?" fragte Lombardi. Sie stiegen wieder in die Sättel.

"Der Sprechende Schrein schweigt."

Maras Lombardi hielt mitten in der Bewegung inne. Die Fragen aus allen Regionen des Planeten würden also nicht mehr beantwortet werden. Es gab zwar keine falschen Antworten mehr - dafür aber gar keine.

Wozu trug er noch dieses Band mit sich? Aber dann schwor sich Lombardi:

"Wir werden versuchen, den Schrein wieder zum Sprechen zu bewegen.

Vielleicht weiß ich ein Mittel dafür."

Corsalis starnte ihn verwundert an.

"Ich erkenne dich nicht mehr!" sagte er. "Als du die Treppe vom Hafen heraufkamst, warst du ein Mann, der halb aus einem langen Schlaf erwacht schien."

Lombardi ruckte an den Zügeln.

"Es wurde Zeit, daß ich ganz aufwachte!" versicherte er.

Die kleine Karawane setzte sich in Bewegung. Der Koumura des Häuptlings rannte in seiner eigenen Spur geradeaus, eine zweite Echse folgte dicht dahinter, dann kamen die beiden Reiter, und den Schluß bildeten die Bogenschützen.

Maras zermarterte sich den Kopf.

Ein einfacher und derart robuster Computer, der bisher jahrzehntelang oder jahrhundertelang jedes Jahr einmal ausgezeichnet funktioniert hatte, konnte nicht plötzlich ausfallen. Der Ausfall konnte natürlich verschiedene Ursachen haben, angefangen vom Versagen der Stromquelle, vermutlich einem Langzeitgenerator auf Kernspaltungsbasis, bis zum Auswechseln einer Sicherung. Wie repariere ich einen Götzen, fragte sich Lombardi grinsend. Es ging etwa eine Stunde lang durch einen dünnen Wald. Maras konnte kaum Spuren des Hoorrbefalls feststellen. Die Bäume hier am Wüstenrand waren ohnehin nicht sonderlich gut bewässert und machten einen kümmерlichen Eindruck. Dieses Bild änderte sich, je näher sie der Siedlung kamen. Immer mehr schöne, alte Bäume, immer mehr Kulturen zwischen den Baumstämmen, dann waren kleine Lichtungen gerodet, die voll schwerer Kornähren standen. Auf langen Beeten zog man Früchte, die Maras nicht kannte.

Aus der Spur der Koumura wurde ein lehmiger Pfad, aus dem Pfad ein breiter Weg, schließlich eine gepflegte Straße mit niedrigen Mauern an beiden Seiten, die mit wuchernden Pflanzen überwachsen waren Zwischen den weit auseinander stehenden Baumstammen schossen Sonnenstrahlen hindurch Die Kavalkade preschte an den wenigen Menschen vorbei und näherte sich dem Zentrum der Anlage Unter dem Gewicht der Koumura ächzten die Balken einer Holzbrücke, die sich über einen breiten Bach mit einem Bett aus weißen Kieseln spannte

Corsahs Daph stieg auf den Sitz des Sattels und schrie nach hinten

"Geradeaus weiter, Lombardi! Der Prior erwartet dich"

Und nach einigen Sekunden

"Hier hinein! Wir bringen die Koumura an das Seeufer!"

Die drei Raubtiere bogen ab und verschwanden von der Straße Mhaloo und Maras galoppierten weiter Eine lange Reihe gegeneinander versetzt gebauter Hütten aus gekalkten Lehmziegeln und schwarzen Balken tauchte auf Sie lief am Rand eines runden Platzes aus, in dessen Mitte sich Dherra erhob, das Zeichen der Vollkommenheit

"Wenn das Stein ist, dann begreife ich nichts mehr!" knurrte Maras und zugelte sein Tier Mhaloo ritt neben ihm und starre die etwa zwanzig Meter

durchmessende Kugel an Wie konnten Menschen, deren Hilfsmittel mehr als begrenzt waren, einen Felsen derartig bearbeiten

"Dherra" flüsterte das Madchen ergriffen

"Die vollkommene Kugel" sagte Maras kopfschüttelnd

Langsam ritten sie auf das Zentrum eines etwa hundert Meter durchmessenden Platzes zu Er war von uralten Bäumen gesäumt, hinter denen sich die Fachwerkfassaden der kleinen Hauser versteckten Der Schatten der Kugel Dherra nahm die Reiter auf Zwischen den Bäumen und an steinernen Tischen gingen und saßen wenige, meist altere Männer in einfacher Kleidung, wie sie Maras schon kannte Das erstaunlichste aber blieb die Kugel Zwanzig Meter Durchmesser Soweit Lombardi feststellen konnte, von vollendet exakter geometrischer Schönheit Ihre Oberfläche - sie bestand aus weißem, marmorähnlichem Stein - war bearbeitet worden

Glatte und rehfarbige Flächen wechselten einander ab Auf einem Band, das genau den Äquator bildete, standen die Zeichen der Formeln, die Kugelinhalt und Kugeloberfläche ausdrückten In diesem Fall hier war in den Lettern, die Maras kannte, sogar die Lösung für diese Kugel angegeben

Maras stieg aus dem Sattel und half dem Madchen aus dem Steigbügel Er führte die erschöpften Ormel hinter sich her und umrundete dieses merkwürdige Götzenbild langsam

Vom gegenüberliegenden Rand des Platzes kam ein weißgekleideter Mann auf ihn zu Ein ziemlich alter Mann mit faltenreichem Gesicht und durchdringenden Augen Er blieb vor Maras stehen und sagte

"Ich bin Khorana, der Prior Und du mußt Maras Lombardi sein!"

"Du hast recht, Khorana Die Papyrusblätter sind alle heil angekommen."

Der Prior lachte kurz

"Corsahs ist zuverlässig Und der Wahnsinnige mit dem Tsunamiboot auch Und nun zu uns und unseren Problemen "

Maras warf einem anderen Schamanen, der herbeigekommen war, die Zügel der Tiere zu und legte seine Hand um die Schulter des Madchens

"Verglichen mit meinem Problem, Prior Khorana, ist deines nur ein Hustenanfall, der schnell im Sommerwind vergessen wird "

"Der Sommerwind ist nichts gegen einen Wintersturm, Wanderer Maras "

"Und ich bin hier, weil ich einen Orkan aufhalten muß, auch wenn ich es weder will noch kann Dieses Mädchen hier...", er streifte Mhaloo mit einem Blick, in dem schon das Vergessen lag, "... hat meinen Weg bis hierher geteilt. Und auch den Durst und den Hunger. Lasse sie, bitte, zu ihren Freundinnen bringen, die Corsalis mitgebracht hat."

Der Prior winkte, und ein anderer Schamane führte das Madchen hinweg. Sie blickte sich mehrmals um, aber Maras sah nicht einmal hin.

"Gehen wir in meine Hütte", sagte der Prior. "Du findest dort alles, was du brauchst."

3.

In dieser Stunde, in der hinter den Vorhängen zahlreicher anderer Fenster die Lichter ausgeblasen wurden, fühlte sich Lombardi auf eine eigentümliche Weise mit der Natur dieses erstaunlichen Planeten verbunden. Er glaubte, seine Stirn gegen den deutlichen Pulsschlag des sterbenden Planeten gelegt zu haben. Es war ein Gefühl aus einer Frühgeschichte der zivilisatorischen Dämmerung, ein archetypisches Relikt einer unbekannten Vergangenheit. Die Nacht begann still zu werden; die Geräusche rings um den Platz hörten auf.

Bleiche Nebelfetzen oder Rauch von verlöschenden Feuern trieben um die Kugel Dherra. Es war jetzt fast kühl. Lombardi befand sich wieder einmal dicht vor der Schwelle der letzten Erkenntnis - was Capucinu betraf.

Schließlich räusperte sich Corsalis und spuckte in hohem Bogen über die Balken der Veranda.

"Ich halte nichts von deinem Aberglauben, Khorana!" sagte er finster. Er trug keinen Helm mehr; das lange Haar fiel ihm in die Stirn und verlieh ihm das Aussehen eines mißgelaunten Bullen.

"Es ist kein Aberglaube, ich weiß nicht genau, was es ist, aber wir treiben hier keinen Götzendienst!" entgegnete Khorana scharf. "Weißt du es besser?"

"Ich weiß es besser!" sagte Lombardi.

Überrascht wandten sich ihm die Köpfe Khoranas und Corsalis' zu. Die drei Männer saßen direkt unter einem riesigen Ast, an dessen Zweige man ein dreieckiges Sonnensegel geknotet hatte, das die Insekten fernhielt. Zwischen ihnen, auf der Platte aus poliertem Basalt, standen Becher und Krüge mit Wein und Wasser und Schalen mit gesalzenen Nüssen.

"Du, Wanderer?" fragte Corsalis.

"Ja. Aber bevor ich auch nur ein Wort sage, brauche ich dein Versprechen, Prior. Ich muß wissen, daß du mir, was immer ich sagen werde, nicht böse bist. Ich möchte deine Freundschaft nicht so schnell verlieren."

Khorana lächelte zurückhaltend:

"Weißt du denn, ob du sie bereits besitzt?" erkundigte er sich im leisen Spott. Maras ging nicht auf diesen Einwurf ein, sondern antwortete:

"Es sollte überall eine verschwiegene Gemeinschaft derer geben, die ein bißchen mehr kennen und wissen als die vielen anderen. Das ist zugleich eine Auszeichnung und eine Belastung; Verantwortung belastet allemal. Diese Antworten, die der Sprechende Schrein gibt oder vielmehr nicht mehr gibt... sind sie nach deiner Meinung ein Zeichen, das ein übernatürliches Wesen gibt?"

Khorana schwieg und überlegte. Endlich entgegnete er:

"Ich weiß es nicht. Aber bisher waren alle Antworten gut und halfen dem Volk."

"Das ist richtig!" grollte Corsalis Daph.

Maras hob seinen Becher. Corsalis goß ihn zu zwei Dritteln voll Wein und schüttete Wasser nach. Lombardi nahm einen tiefen Schluck und sagte: "Vor sehr vielen Jahren, Khorana, landete hier ein Mann. Er kam mit einem Schiff von den Sternen. Er lernte diesen Planeten kennen und schätzen. Er zerstörte das Schiff und behielt nur ein Ding daraus. Das war eine Art Bibliothek, die aus Tausenden von Büchern bestand. Diese Bücher waren aber nicht auf Schriftrollen geschrieben, sondern sind fast unsichtbar auf breiten Bändern, die sich drehen, wenn man die Bibliothek fragt. Da viele Bücher über viele Gebiete des Lebens in der Bibliothek sind, könnetet ihr viele Fragen stellen. Alle wurden beantwortet, so gut es die Bibliothek vermochte. Aber auch Bücher veralten.

Sie werden nutzlos, wenn das, was in ihnen geschrieben steht, von neuem Wissen überholt ist. Deswegen wurden, je höher sich die Kultur Capucinus entwickelte, die Antworten immer ungenauer. Und da sie schließlich ganz unscharf wurden, mußte geschehen, was ich als Gefahr erkannt habe." Khorana schüttelte ungläubig den Kopf. Aber in ihm nagte bereits der Zweifel.

Maras sagte drängend:

"Du brauchst weitere Beweise?"

"Ja. Wenn du sie hast."

Es war jetzt kühl geworden, angenehm trockenkühl. Ein leichter Dunst lag über dem Gras und machte den unteren Pol der Kugel dort vor ihnen undeutlich.

"Wenn du ein Ormel ständig antreibst und niemals fütterst- was geschieht, wenn das lange so geht?"

Corsalis lachte und schlug auf die Tischplatte.

"Das beste Mittel, ein gutes Tier umzubringen!" sagte er.

"Dieser Sprechende Schrein!" meinte Lombardi. "Er gibt Jahr um Jahr Antworten. Ist da jemand, der ihn füttert oder ihm Energie zuführt, wie sie ein Windrad oder ein Wasserrad braucht?"

"Niemand!" sagte Khorana dumpf.

"Und", fuhr Lombardi fort, "ich bin ein Fremder auf dieser Welt. Warum beherrsche ich eure Sprache, verstehe alle Dialekte und spreche selbst in Dialektausdrücken?"

"Ich weiß es nicht..."

"Und warum erkenne ich eure Zahlen? Warum kann ich lesen, was ihr schreibt, und warum könnetet ihr lesen, was ich schreibe? Warum gibt es für die Tiere auf ganz Capucinu nur jeweils einen Namen? Warum gibt es überall dieselben Sagen und Märchen?"

"Weil unsere Schamanen alles sammeln, hier zusammentragen und von hier aus wieder ausstreuen."

"Und weil der Schrein immer wieder dieselben Begriffe gebraucht?"

"Das auch!" sagte der Prior.

Khorana war ein Mann von schätzungsweise sechzig Jahren. Sein Gesicht strahlte eine ruhige, gewachsene Autorität aus, ohne im geringsten asketisch zu wirken. Die dunklen Augen waren von einem Strahlenkranz scharfer Falten umgeben. Sie wirkten nachdenklich, und jetzt nistete ein grundsätzlicher Zweifel in ihnen. Das graubraunmelierte Haar trug Khorana im Nakken. Er beugte sich vor und sagte leise:

"Der Schrein spricht nicht mehr, Maras!"

Maras griff in die Tasche und legte das Band auf die Tischplatte.

"Der Schrein wird vermutlich deswegen nicht mehr sprechen, weil ihm keine Energie mehr zugeführt wird. Er befindet sich in der Lage jenes unglücklichen Ormels. Ich werde ihn morgen öffnen."

Khprana prallte zurück, erhob sich aus dem Sessel.

"Das wirst du nicht!" sagte er schneidend.

"Ich könnte dich zwingen, es mir zu erlauben", erklärte Maras ruhig, obwohl er nicht wußte, auf welchen Weg er sich begeben hatte. "Aber ich werde versuchen, dich zu überzeugen. Du kennst das Problem der Hoorr, die sich wie rasand vermehren und die Palmen vernichten?"

"Ich kenne es."

"Du weißt auch, warum die Hoorr so rasend überhand nehmen?"

"Weil", erwiderte Corsalis, "die Ducrot ausgerottet werden. Jeder weiß, was er für diese Hornplatten bekommen kann. Sie wollen alle reich werden, nicht durch Arbeit oder...", er lachte dröhnend, "... Schmuggel, sondern durch die Jagd. Und weil es keine Ducrot mehr gibt, vermehren sich die Hoorr."

Maras deutete auf den Prior und schloß:

"Wenn du mich den Schrein nicht öffnen läßt, bleiben die Antworten aus. Niemand weiß mehr, was richtig oder falsch ist. Das Duerot-Morden geht weiter. Ich sehe diesen Planeten sterben. Lauter reiche, tote Menschen. Ich erwarte deine Entscheidung morgen, Prior. Ich bin müde. Du weißt nicht jemanden, der mir hilft, die Prächtige Stadt zu erstürmen?"

Er stand auf. Jetzt kam die Reaktion auf den Gewaltritt. Er fühlte sich plötzlich zerschlagen. Gähnend hörte er, wie Corsalis Daph sagte:

"Wenn es jemanden gibt, dann die Dhaurogstämmen. Ihnen haben die Reiter immer wieder junge Männer und Mädchen gestohlen und die Ducrot in ihrem Gebiet gejagt."

Lombardi hob die Schultern.

"Das alles sollten wir morgen besprechen. Noch etwas, Prior Khorana! Ich habe hier eines der Bänder, von denen ich sprach. Eigentlich wollte ich mich in die Stadt schleichen und das Band heimlich auswechseln, denn es enthält das neueste Wissen für den Sprechenden Schrein. Wenn du aber zustimmst, werden die nächsten jährlichen Antworten des Schreins wahre Wunder an Exaktheit sein."

Khorana erhob sich ebenfalls und schaute in die Flammen der Kerzen. Sein Gesicht ließ nicht erkennen, woran er glaubte.

"Ich werde dir morgen sagen, wozu ich mich entschlossen habe. Innerer Zweifel ist der schlimmste."

"Nur Narren zweifeln niemals!" sagte Maras und ließ sich in sein Quartier bringen. Gemessen an seinem letzten Satz mußte er ein wahrhaft weiser Mann sein, denn im Augenblick hatte er nicht viel mehr als seine eigenen Zweifel anzubieten.

Er schlief bald ein und erwachte spät am Morgen. Schwach erinnerte er sich an seinen Traum: Er war auf rasend schnellen Koumura Roba durch die Wüste geritten, hatte zahllose Kämpfe bestanden und war schließlich bei dem Kampf um die Prächtige Stadt verwundet worden. Daraufhin hatten ihn die Schamanen ergriffen und an die Kugel genagelt und verbrannt.

Lombardi fuhr schweißgebadet hoch und blinzelte.

"Du hast offensichtlich geträumt!" stellte der Prior fest, der wenige Sekunden später den kleinen, karg ausgestatteten Raum betrat, ein riesiges Tablett in den Händen.

"Offensichtlich!" sagte Lombardi und fuhr über sein kratzendes Kinn. Er war nicht besonders ausgeschlafen; ein leichter Mißmut und Angst vor den kommenden Aufgaben erfüllten ihn.

"Ich schlief auch nicht!" bekannte der Prior. "Wir sollten in Ruhe essen und uns unterhalten. Ich habe lange nachgedacht. Woher kommst du wirklich, Wanderer?"

Maras musterte die leckeren Dinge, die auf dem Tablett arrangiert waren. Khorana zog zwei Schemel heran und zerrte den kleinen Tisch quer durch das Zimmer. Der Prior musterte Lombardi schweigend.

"Ich komme von den Sternen. Ich war aussäitzig, aber Khodaina aus Traspe hat mich geheilt!" sagte er.

"Von den Sternen? Wie jener Mann, von dem du gestern berichtet hast?"

"Ja!" sagte Maras und machte sich über das Essen her. Merkwürdigerweise schmeckte es ihm. Als er die letzte Scheibe Schinken zwischen die Zähne geschoben hatte, sah er auf.

"Du scheinst keine Zweifel mehr zu haben!" sagte er verwundert. Ringsum war heller Tag. Vögel zwitscherten, kleine Tiere turnten durch die Zweige, und sie hörten die Geräusche eines Dorfes, dessen Bewohner langsam, aber ununterbrochen und zuverlässig arbeiteten.

"Nein. Oder nur noch wenige, Lombardi!" gab der Prior zu.

"Das freut mich. Wie steht es mit dem Schrein?"

"Wir gehen nachher, wenn alle arbeiten. Ich hoffe, du weißt/was du tust, Wanderer."

Maras nickte.

"Warum mußt du in die Stadt? Was suchst du dort?"

Maras beschloß, die Wahrheit zu sagen. Aber mit welchen Worten erklärte man einem Mann, dessen schnellstes Nachrichtenmittel eine Brieftaube war, die Funktion eines Hyperfunkgerätes?

"Ich will versuchen, diesen Planeten zu retten. Die erste Stufe hängt mit euch zusammen. Ich muß dafür sorgen, die richtigen Antworten zu verbreiten. Deswegen der Schrein und das Band. Die zweite Stufe ist, daß ich Helfer brauche. Erstens gegen die Fremden, die einen Freund von mir getötet haben, und zweitens für den Planeten ... für die Welt Capucinu. Das einzige Nachrichtenmittel, das es gibt, ist in der Prächtigen Stadt versteckt. Ich war dort allein und konnte nicht suchen, aber die Dhaurog könnten mir dabei helfen."

"Ich verstehe jetzt ein wenig mehr!" sagte der Prior. "Aber da gibt es eine Menge Hindernisse."

"Mein Leben scheint daraus zusammengesetzt zu sein", sagte Maras düster. Er rechnete mit außerordentlich komplizierten Verwicklungen, die ihren Grund in der sozialen Struktur des Planeten hatten.

"Corsalis ist ein Mann von überraschendem Mut!" stellte Khorana übergangslos fest.

Khorana wirkte irgendwie befreiter. Offensichtlich hatte nachts noch ein langes "Gespräch mit Corsalis Daph stattgefunden, und ebenso augenscheinlich war es, daß der Prior seine inneren Zweifel besiegt hatte und der logisch fundierten Schilderung und Beweisführung Lombardis gefolgt war. Wäre die Kugel Dherra ein Begriff gewesen, der zu personifizieren war, also kein dargestellter abstrakter Begriff, hätte es Maras schwerer gehabt. Falls man ihn nicht gleich wegen Gotteslästerung niedergemacht hätte.

"Sicher. Ein Mann von großem Mut, eisernem Willen und der Tapferkeit eines Ducrot!" pflichtete Maras ihm bei.

"Er wird heute nachmittag oder heute abend mit dir zusammen aufbrechen." Maras war verblüfft. Er starrte Khorana an, als habe er sich verhört.

"Zu den Dhaurog etwa?"

"Es ist um so mutiger, als die beiden Hauptstämme in Erbfeindschaft miteinander leben, seit eine Häuptlingstochter von den Dhaurog gestohlen wurde. Das geschah schon vor Generationen."

Maras hob den Kopf und blickte an Khorana vorbei durch den breiten Spalt in den Fenstervorhängen. Er sah hinunter bis zur Kugel, in deren Schatten Corsalis stand und mit seinen Leuten sprach. Seine Gesten waren knapp und bestimmt.

"Was ist die Folge?"

"Ihr werdet es schwer haben. Aber ein Koumura Roba ist das schnellste Transportmittel, das es gibt. In drei Tagen könnt ihr bei Rass't Kouissi sein, dem Häuptling aller Stämme. Ab diesem Zeitpunkt – wenn ihr ihn erlebt - bist du auf dich allein gestellt und auf deine Redegabe."

"Ich begreife nicht ganz. Sie verehren nicht Dherra?"

Khorana schüttelte den Kopf.

"Sie verehren die Kugel, gewiß. Aber sie leben nach ihren eigenen Regeln. Sie brauchen keinen Schamanen. Sie haben offensichtlich auf alle Fragen selbst eine Antwort."

"Sollte die Entwicklung der letzten zehn Jahre oder so an ihnen dadurch vorbeigegangen sein", meinte Maras, "so finden wir sicher ein lebendiges und gesundes Volk dort."

"Und ein kriegerisches, das sich mit dem Mut derer von Al Cur-Sura messen kann!"

Maras stand auf und blieb im Eingang des Bades stehen.

"Genau gesagt, stehen uns ausgesprochen gefährliche Tage bevor. Aber jeder Mann kann nur einmal sterben."

Er schlug den Vorhang wieder zurück und dachte anden Tod von Dener Ashmole. Dieses Problem konnte er nicht stufenweise bezwingen. Er mußte sich Hals über Kopf hineinstürzen. Während er sich darauf vorbereitete, den Schrein zu öffnen, traf ihn ein weiterer Schock.

Bei den Gedanken begann Maras zu schwindeln. Er keuchte auf und setzte sich irgendwo hin. Die Gegenstände und der polierte Metallspiegel verschwammen vor seinen Augen.

Er sah sich, silberhäutig, vor Einsamkeit und Selbstmitleid zerfressen, zwischen seinem Iglu und dem Meer, in seinem kleinen Paradies. Er hörte wieder die bestimmten Worte und Sätze des Beduinen - und er verglich sich mit jenem Mann, der hier stand und plante, einen Planeten zu retten. Der fast automatisch reagierte und eben auf eine weitere Gefahr, die er nicht einmal ahnte, zusteuerte. Was war mit ihm los? Woher besaß er die Kraft, sich gegen Angreifer zu wehren? Woher kam die plötzliche Entschlossenheit? Warum traute er sich Dinge zu, die er früher nicht einmal zur Kenntnis genommen hatte?

Was hatte ihn so verändert?

Maras Lombardi stöhnte auf, dann zog er sich an einem Handgriff hoch und starre sich im Spiegel an. Ein scharfgeschnittenes Gesicht mit wildem Haarschopf und intensiven Augen sah ihn an. Braungebrannt, mit Bartstoppeln und ein paar Schrammen. Ein ganz anderer Mann. Eine andere Persönlichkeit. Capucinu schien ihn zur wahren Größe zu treiben, in jene gefährliche Stimmung des Helden, in der man jede Vorsicht und Selbstkritik vergaß.

"Wie besiege ich meine Angst?" fragte er sich leise.

"Indem ich handle!"

"Und wenn ich dabei scheitere?"

"Dann scheiterst du als Mann, der diesen Planeten zu retten versucht."

"Aber..."

"Du hast eine Aufgabe. Öffne den Schrein."

Maras blieb nichts anderes übrig, als sich seinem eigenen Willen zu unterwerfen, dessen Stärke ihm selbst fremder war als sonst einem anderen Menschen. Er rasierte und wusch sich, zog sich an und sortierte alles aus, was er nicht mehr brauchte. Er steckte die Waffen ein und nahm die breite Spule aus der Tasche. Als er das Haus verließ, warteten bereits Corsalis und der Prior auf ihn.

"Ich bringe dich zum Schrein!" sagte Khorana entschlossen. "Und ... wenn uns einer sieht, sind wir verloren. Selbst der Prior darf nicht am Geheimnis rütteln."

Maras dachte an die Reparatur eines Computers, und ihm wurde abermals schwindlig. Das konnte er garantiert nicht.

"Es gibt nur zwei Möglichkeiten, mit der Wahrheit fertig zu werden", sagte er leise. "Entweder bringt sie einen um, oder man muß mit ihr leben. Eines Tages werden alle anderen Schamanen genau wissen, was sie tun. Wissen, nicht ahnen."

Sie verließen den Platz, bogen in einen schmalen Pfad ein, der in einen Park führte. Ein kleiner, stiller Ort, bestehend aus vorgefundenen Baumriesen und neu angelegten Büschen und Blumen. Niemand war zu sehen.

"Wo sind die anderen?" fragte Corsalis und beschattete die Augen mit der Hand.

"Ich habe sie fortgeschickt. Ich hoffe, sie schöpfen keinen Verdacht!" war die Antwort Khoranas.

"Haben sie dich schon einmal bei einer verbotenen Handlung ertappt?" wollte Lombardi wissen.

"Mich? Den Prior?" fragte Khorana beleidigt zurück. "Nein! Niemals."

"Dann wird auch niemand annehmen, daß du mich zum Heiligtum führst, damit ich es schände!" antwortete Lombardi.

Die gesamte Anlage hier war weitaus ärmlicher als die Prächtige Stadt, aber weiter auseinandergezogen und daher größer. Die vormittägliche Ruhe einer ausgestorbenen Siedlung, deren Mitglieder allen'denkbaren Arbeiten nachgingen, lag über allem. Die Schritte der Männer knirschten auf Sand, dann bogen sie wieder auf einen rechteckigen Platz zurück und blieben vor einem Fachwerkbau stehen.

"Dort drin ist der Schrein?" wollte Lombardi wissen.

"Ja."

Als sie näher herankamen, bemerkte Maras, mit welch großer Sorgfalt, handwerklicher Kunst und Liebe die einzelnen Balken geschnitten, verziert und mit Naturlack überzogen waren. Die Proportionen des Bauwerks waren ausgewogen. Ein niedriger Giebel, ein Dach aus dickem Blättergeflecht, Türen aus vierekkigen Bohlen mit schweren Eisenbeschlägen - das war im wesentlichen alles. Der Prior zog einen Holzstab mit vielen Kerben aus der Tasche, schob ihn in ein Loch, worauf eine Anzahl weiterer Eisenstäbe aus dem Schloß glitten. Dann bewegte ein Rad, dessen Zähne in eine Zahnstange eingriffen, den Riegel und zog ihn auf.

Warme Luft, nach Öl riechend, schlug den drei Männern entgegen, als sie eintraten und sich unter dem Türbalken bückten. Schnell ging der Prior zu einigen Fenstern und stieß die äußeren Läden auf. Die inneren Läden bestanden nur aus Holzrahmen, die mit Stoff bespannt waren. Licht und Luft drangen fast ungehindert in den großen niedrigen Raum hinein. Maras Lombardi lehnte sich gegen die Tür und blieb fassungslos.

Vor ihm befanden sich etwa fünfzehn Steinsockel. Aus ihnen ragten kurze dicke Holzstücke hervor. In diesen Pflöcken ruhten Schrauben, die ihrerseits die stählernen Flansche hielten, die an den Unterkanten der Maschinen festgemacht waren. Etwa fünfzehn verschiedene, unterschiedlich große und gefärbte Kästen und Geräte standen da, untereinander durch dicke, mit gelbem Kunststoff beschichtete Kabelstränge verbunden.

Der Raum blieb still. Niemand sprach.

Als sich die Augen der beiden Männer voller Erwartung auf Lombardi richteten, stieß der "Wanderer von den Sternen" ein sarkastisches Lachen aus und ging auf das Zentrum des Sprechenden Schreins zu.

Es waren ein erloschener Bildschirm, leicht angerostete Lautsprecher, Mikrofone und Linsen. Und einige Tasten. Das Ganze war mit kleinen Schildern in Interkosmos versehen.

"Der schweigende Schrein ...", murmelte Maras und blieb stehen, um die Aufschriften zu lesen.

Er las sie, aber er verstand - nichts.

4.

Denke logisch! Erinnere dich an deine Ausbildung! dachte er immer wieder. Er war Biologe, und seine Kenntnis über Computer beschränkte sich darauf, was ein durchschnittlich gebildeter Terraner und Schiffsangehöriger darüber wußte. Zunächst war da die Frage der Energie.

Er las das Bau-Typenschild, entzifferte das Baujahr und stöhnte auf. Das war ein Gerät schon fast aus dem präatomaren Zeitalter. Aber je länger er daran arbeitete, je mehr Schrauben und Verschlüsse er mit der Dolchspitze geöffnet hatte, desto mehr verstand er. Das gesamte Ding war in monolithischer Bauweise hergestellt und nach dem Baukastensystem aneinander geordnet. Der Mann, der damals dieses kleine Rechenzentrum aus einem terranischen Schiff ausgebaut und hier aufgestellt hatte, war ein Körner gewesen.

Maras schwitzte und fluchte. Er drehte an Schaltern und drehte sie wieder in die Ausgangsstellung zurück.

Schließlich, um etwas Sinnvolles zu tun, wechselte er die Bandspule aus und gab das alte Speicherband dem Prior, der es vernichten sollte. Damit waren seine auswendig gelernten Möglichkeiten, etwas zu verändern, erschöpft.

Der Meiler ...

Er sah nach. Der Computer, der grundsätzlich den meisten Strom für die mechanischen Teile brauchte, also für die Linsenmotoren und einige Servoeinrichtungen des Bildschirms, wurde von einem wartungsfreien Doppel-Maßmann-Generator versorgt. Nach einer weiteren Stunde entdeckte Maras, der darauf bedacht sein mußte, nichts zu verändern, eine ausgebrannte Sicherung.

Er drehte den Multischalter weiter.

"Keine Reaktion! Verdammt!" sagte er.

Schließlich entdeckte er ein weiteres Schild. Es gab an, daß, um neue Energie zu erhalten, der zweite Meiler durch eine genau vorgeschriebene Reihe von Handgriffen gestartet werden müsse. Er schöpfte neue Hoffnung und führte die Handgriffe aus.

Hatte der eine halbe Teil des Meilers von damals bis jetzt durchgehalten, würde das Reserveaggregat zumindest so lange fahren, bis er ein Schiff erreichte ...er verlor sich sekundenlang in wilden Phantastereien, wischte sich Schweiß und eine dicke Staubschicht aus dem Gesicht und sah, wie der Energieanzeiger langsam kletterte. Eine wilde Hoffnung erfüllte ihn, als er schließlich den Zeiger ansah, der im Maximalwert stehenblieb.

"Sehen wir weiter. Hoffnung ist immerhin vorhanden!" murmelte er, zu erschöpft um sich wirklich freuen zu können. Er ging zurück zum Steuerpult, aktivierte die einzelnen Schalter und damit die Geräte und peigte den Schirm ein - dazu mußte ein-kleiner Deckel aufgeklappt werden, der offensichtlich von den Schamanen niemals berührt worden war.

"Ein Wunder!" schrie Khorana plötzlich auf.

Maras hob den Kopf und sah sich selbst. Die Linsen hatten ihn erfaßt und zeigten seinen schweißüberströmten Kopf und sein vor Konzentration verkniffenes Gesicht in zwanzigfacher Vergrößerung.

"Niemals haben wir das Bild gesehen!" stöhnte der Prior.

Maras regelte Linsen und Mikrophone ein, checkte kurz die Anlage durch und sagte dann deutlich:

"Liegt Betriebsbereitschaft vor?"

Eine rauchige Altstimme gab Antwort.

"Nach kurzer Pause infolge Energieausfalls volle Betriebsbereitschaft."

Offensichtlich hatte sich der Mann, der diese Anlage aufgebaut hatte, einen sehr persönlich gefärbten Scherz erlaubt.

"Linsen auf Archiv schalten!" sagte Maras.

"Geschaltet."

"Folgende Begriffe sind gegeben", fuhr er fort und versuchte, in klarer Form das Problem Ducrot-Hoerr zu schildern. Er schloß:

"Ich brauche eine Verhältnisrechnung. Wie stark darf eine Hoerr-Herde sein, wenn sie erstens keine nachhaltigen Schäden anrichten, zweitens nicht aussterben und drittens ein Ducrotpärchen ernähren soll?"

Auf dem Schirm bildeten sich zwei Zahlengruppen. Darunter erschien wie von Geisterhand die Schrift. Sie entstand von links nach rechts und sagte aus, daß eine Herde von dreißig Stück vollkommen genügte, um die beiden Raubtiere zu ernähren, weil die Ausfälle durch gerissene Beute durch die schnelle Vermehrung wieder ausgeglichen wurden.

"Das ist die Frage, die nicht nur beantwortet ist", sagte Maras und deutete auf den Schirm. "Sondern das ist die Frage, die entscheidend für diese Welt ist. Nur wenn diese Zahlen übereinstimmen - und in den nächsten

Jahrzehnten sollte die Zahl der Hoorr noch geringer sein! -, kann Capucinu überleben."

Er verließ das externe Pult und machte sich daran, alle zweihundert Schrauben und Verschlüsse wieder an die Stellen zu bringen, an die sie gehörten. Als er fertig war, dämmerte der Abend.

Vor dem Gebäude fragte der Prior:

"Wollt ihr noch heute aufbrechen?"

Er war vollkommen durcheinander. Sein Weltbild, das er sich vielleicht angesichts dieser wunderbaren Anlage gemacht haben mochte, lag zertrümmert am Boden. Der Sprechende Schrein - eine Maschine, die dieser wunderbare Fremde repariert hatte. Nicht nur den Ton, sondern auch ein hochwertiges, dreidimensionales und farbiges Bild auf der einst grauen Platte.

"Es ist wunderbar ...", sagte er leise.

"Es wird zu spät!" murmelte Corsalis. "Heute nacht, kurz vor dem Morgengrauen. Wenn deine Männer ..."

Khorana nickte heftig.

"Sie haben alles bereitet. Vorräte, Waffen und Ausrüstung. Wenn ihr nicht überfallen und ausgeplündert werdet, kommt ihr in weniger als drei Tagen zum größten Stamm der Dhaurog."

"Einverstanden!" sagte Maras.

Er blieb auf einer der steinernen Bänke am Rondell des Platzes sitzen, dehnte seinen Brustkorb und streckte seine Glieder. Warum wußte er so wenig von sich, und warum wußten die anderen so viel? Und aus welchem Grund hatten sie auch noch recht mit dieser Annahme? Dieser Ashmole hatte als Stellvertreter das Material nehmen müssen, das er als Sterbender gefunden hatte. Zugegeben, es war nicht viel wert gewesen.

Aber hätte er Maras befohlen, diesen Auftrag durchzuführen, wenn er nicht genau gewußt hätte, was Lombardi wirklich taugte?

Jedenfalls hatte er, Maras, den ersten Teil der Aufgabe beendet. Niemand hätte es besser machen können.

"Ein leichtes Essen, Prior", sagte er. "Und jemanden, der mir ein Schlaf lied singt."

Ein neues Selbstvertrauen ergriff langsam von ihm Besitz; er spürte es deutlich. Früher war er von einer Gefahr in die andere gestolpert und hatte sich durch Reflexe und Reagieren gerettet. Jetzt begann er die Gefahren zu sehen und suchte noch während dieser Überlegungen nach Mitteln und Wegen, sie zu umgehen oder aus ihnen zu entkommen.

"Du bist der Mann, dem wir unser Weiterleben verdanken!" meinte Khorana.

"Das Weiterleben der Schamanen interessiert mich nur an zweiter Stelle.

Das Weiterleben Capucinus ist wichtiger."

"Die meisten Probleme lassen sich durch vorsichtiges Abwarten erledigen."

Maras stand auf und schlug Corsalis Daph die Hand auf die Schulter.

"Dieses nicht. Dieses braucht entschlossene, schnelle Männer!" sagte er laut.
"Nicht wahr, Daph?"

Daph schmetterte ihn mit dem Schlag der flachen Hand beinahe gegen die Kugel.

"Ja. Uns zwei, Wanderer!" brüllte er begeistert.

Eine Stunde später schliefen sie, weitere sieben Stunden darauf saßen sie in den Rohrsitzen des Kouumurasattels. Das riesige intelligente Tier rannte in einem gleichmäßigen Trab nach Norden weiter. Noch war es Nacht.

Über ihnen loderte unheilverheißend Omikron Arzachena...

Es war nicht eigentlich Wüste, was vor ihnen lag, sondern ein riesiges Gebiet, das sich aus vielen verschiedenen Landschaftsformen zusammensetzte. Allen aber war eines gemeinsam: der Wassermangel. Der Kouumura Roba, ein muskelstarrendes Tier, das keine Ermüdung zu kennen schien, rannte gleichmäßig schnell dahin und zog eine schnurgerade Spur durch den Wald, dann entlang der Felsen, schließlich durch ein kleines Stück Morast. Schließlich begann wieder eine Steppe mit hohen Gräsern. Im Morgengrauen fragte Maras, der bis dahin schweigend in dem fellausgeschlagenen Sitz gekauert hatte:

"Warum reitest du mit mir, Corsalis Daph?"

Corsalis hielt die Zügel locker; der Kouumura stürmte dahin, als zöge ihn eine magische Kraft nach Norden. Hinter ihnen schwebte träge eine dünne, langgestreckte Sandfahne zwischen dem Gras hoch.

"Weil du sonst verloren wärest, trotz deiner wunderbaren Waffen und deiner Schnelligkeit!"

"Wie meinst du das?" fragte Lombardi zurück. Er trug inzwischen einen Helm von einem der Männer der Al Cur-Sura.

"Höre gut zu, mein Freund!" begann Corsalis.

"Die Dhaurog sind in viele kleine Stämme zersplittet. Sie leben hier, zwischen nördlichen Bergländern und dem Wüstenrand. Ein Stamm ist sehr groß und mächtig. Es sind die Dhaurog-die-in-der-Mitte-wohnen. Ein Volk rätselhafter Menschen. Ihre Ehre bedeutet ihnen alles ... viel mehr haben sie nämlich nicht. Sie unterhalten sich mit Vorliebe sehr einsilbig, oder aber sie sprechen in schwer verständlichen Sprichwörtern. Es sind gute Kämpfer, zäh, ausdauernd. Mir scheint, daß sie die Al Cur-Sura hassen und auch die Bewohner der Prächtigen Stadt. Die Gründe hierfür kennst du. Ich reite deshalb mit, weil ich dich beraten kann. Freilich begebe ich mich in eine gewisse Gefahr, denn sie werden sich an den Frauenraub von vor hundert oder mehr Jahren erinnern."

Während sie weiterrasten, durch menschenleeres Gebiet, das an den Rändern der einzelnen Vegetationszonen bereits zu kränkeln anfing, überdachte Maras sein zweites Vorhaben. Er mußte in die Stadt hinein, das Funkgerät finden und sich abholen lassen. Nur er wußte, wie Capucinu geholfen werden konnte. Jedes Mittel, selbst die kriegerischen Dhaurog, war recht für diesen Zweck. Es ging um eine ganze Welt, nicht um einzelne

Menschen. Und die Zeit drängte. Er dankte jetzt noch im stillen, daß der Prior sich derart einsichtig gezeigt hatte. Im verborgenen hätte er, Lombardi, die Spule kaum auswechseln können. Augenscheinlich war Khorana ein sehr kluger Mann. Vorbei, vergessen, erledigt. Der Rand der Wüste tauchte auf. "Pause!" sagte Corsalis entschlossen, riß am Zügel und steuerte den Koumura in einer engen Kurve auf ein Wasserloch zu. Das Tier rasselte mit seinen Panzerplatten, schob knirschend die hornigen Flächen seiner Haut auseinander und bewegte den Kopf. Die kleine schwarze Kugel, die zum Zeichen der friedlichen Absicht auf das lange Kopfhorn aufgeschoben worden war, schob Riedgräser und Schilf zur Seite.

"Reiten wir direkt zu den Dhaurog der Mitte?" fragte Maras, als er den Sattel über die heruntergelassene Strickleiter verließ.

"Nein."

Das Tier trank geräuschvoll einen Hektoliter Wasser, zupfte einige Büschel Gras aus und zerkaut sie, dann sahen Maras und Corsalis ruhig zu, wie drei Hoorr gefressen wurden. Das Krachen, mit dem die Mahlzähne des Koumura den Kopf des Säugetieres zermalmten, jagte Maras eine Reihe von Schaudern über den Rücken.

"Hörner mag es am liebsten!" stellte Daph fest. "Hörner und Klauen. Nicht wahr, mein Kleiner?"

Er holte aus und versetzte dem Tier einen freundschaftlichen Fußtritt zwischen die Knochenplatten. Der Koumura brummte wohlige auf und blinzelte Daph aus einem riesigen Auge zu. Lombardi grinste breit.

"Du hast meine Frage nicht beantwortet!" drängte er und wusch sich Gesicht und Hände, dicht neben dem Tier, das ihn mit einer unvorsichtigen Bewegung metertief in das morastige Ufer treten konnte.

"Wir kommen zunächst zu den Ausgestoßenen. Es sind Frauen und Männer, die von allen Stämmen der Dhaurog wegen geringfügiger Vergehen ausgesondert wurden. Ein ebenfalls sehr merkwürdiges Völkchen, diese Verbrecher, die keine sind. Dann kommen wir beim Alten Mann Homra vorbei, der sehr alt und sehr weise ist - wenn er nicht in der Zwischenzeit starb oder von den Leuten der Prächtigen Stadt getötet wurde. Und schließlich kommen wir in die Tiefebene, wo die Dhaurog der Mitte wohnen." "Noch etwas, das ich wissen müßte?" erkundigte sich Maras und hielt sich in achtungsvollem Abstand von dem Koumura, der sich rückwärts aus den Schlammlöchern herausbewegte, die seine säulenartigen Beine hinterlassen hatten.

"Ja. Sie reiten auf Koumura Takor. Hellen Tieren, kleiner und viel schneller. Aber auch zerbrechlicher. Du solltest deine Waffe bereithalten - morgen. Diejenige, die Menschen und Tiere lahmt, aber nicht tötet."

Maras lachte schallend.

"Das weißt du also auch schon?"

"Ja. Ich habe mich mit Prior Khorana die ganze Nacht lang unterhalten. Es hat den Anschein, daß er zwischen den Antworten des Schreins einige Dinge gehört hat. Dinge und Geschichten, die nicht zu Capucinu passen."

Maras nickte; das war keine schlechte Erklärung für die Bereitwilligkeit des Priors.

"Wo sind wir heute nacht?"

Corsalis zuckte die Schultern.

"So Dherra will, bei den Ausgestoßenen. Ich sehe es an deinem Gesicht, Maras, daß du einige Dinge vorhast, die wir alle nicht kennen."

"So ist es!"

Maras und Corsalis kletterten die Leiter hoch, stiegen in die Sitze und rollten die Leiter wieder zusammen. Während der schlammbedeckte Koumura weiterging, immer schneller wurde und schließlich in gewohnter Geschwindigkeit weiterstürmte, trocknete der stinkende schwarze Schlamm, wurde grau und gelb und platzte schließlich ab. Die Geräusche des rasenden Rittes verschmolzen zu einem beruhigenden Ton, der einschläfernd wirkte. Beide Männer hingen ihren Gedanken nach. Corsalis Daph dachte an die bevorstehenden Spannungen und Kämpfe, an die Verwirklichung und die Möglichkeiten der Lösung.

Maras Lombardi dachte an andere Dinge. An den weisen Einsiedler, an die Prächtige Stadt und deren Verwendungszweck, an die Dhaurog der Mitte und die Schamenen, an das Funkgerät und die schnelle Hilfe und eine Menge anderer und ähnlicher Dinge mehr.

Der Berg, den er ein wenig abgetragen hatte, türmte sich wieder vor ihm auf. Aber... Lombardi dachte nicht eine Sekunde lang an sich und seine eigenen Probleme.

Um diese Zeit lag die Halbwüste da wie eine Leiche. Gänzlich still, nur die Zikaden summten und zirpten unaufhörlich wie kleine unsichtbare Maschinen. Unter den senkrechten Strahlen von Bragmardos Stern lag alles da wie aufgespießt mit langen goldenen Nadeln. Zwei Stunden strichen dahin. Nichts ereignete sich. Nur winzige grüne Eidechsen huschten umher, verborgene Vögel flatterten und flohen von ihren Nestern. Weiße Schlangen, die zusammengeringelt dalagen, schlängelten sich davon, als sie die Vibrationen spürten, diesen fernen Trommelwirbel der Echsenfüße mit den stumpfen Krallen. Ein Schwärm Vögel mit seltsam dünnen Schwingen kreuzte die Spur des Koumura.

Den ganzen Tag über rannten sie mit nur winzigen Pausen weiter, sprachen nichts, dachten nur, erwarteten irgend etwas.

Doch nichts geschah.

Am sinkenden Abend deutete Corsalis mit der behandschuhten Linken nach vorn und sagte:

"Der Hügel dort vorn. Siehst du die Nuraghen?"

"Wen?"

"Die Steinhaufen, die wie Hüte aussehen?"

"Nein."

"Du hast die Augen eines Frosches!" stellte Corsalis fest.

"In der Tat", gab Maras zurück. "Dein leuchtendes Antlitz, Häuptling, blendet mich zu sehr."

Corsalis lachte und erwiderte:

"Hebe dir die Sprüche für die Dhaurog auf. Siehst du wirklich nichts?" '

"Einen Augenblick!"

Maras starnte angestrengt nach vorn und sah einen niedrigen Hügel, der sich wie der Rücken eines Tieres aus dem Sand, der mit braunen Pflanzen durchsetzt war, heraushob. Er schien dunkengrün zu sein. Auf diesem Hügel... das Bild wurde immer deutlicher, je mehr die Sonne ihren Stand veränderte und je näher sie herankamen. Lombardi entdeckte auf dem Hügel und um ihn herum gruppiert steinerne Türme, die oben konisch zuliefen und offensichtlich eine Plattform trugen. Untereinander waren sie durch Steinmauern verbunden. Es sah nach Zyklopenmauern aus.

"Jetzt sehe ich sie, Mann der Sperberaugen!" sagte Maras und ließ sich zurücksinken. "Aber es kann sein, daß sie auch dort oben Sperberaugen haben."

"Zweifellos, Wanderer!"

"Und was schließt du daraus?"

Die Bewegungen, die Corsalis machte, ersparten ihm eine Antwort. Er zog den Riemen seines Helmes fester, rückte die Handschuhe zurecht und griff nach der Streitaxt neben dem Sitz. Maras zog seinen Dolch und schaltete den Lähmstrahler ein. Auch er wartete. Sie konzentrierten sich auf die Nuraghen dort vorn.

Zwei dünne Rauchsäulen drehten sich in den Abendhimmel. Nichts rührte sich. Und dann, leise anschwellend ... Geräusche!

"Sie kommen!" sagte Corsalis unruhig. Aber er dachte offensichtlich nicht daran, die Geschwindigkeit des Koumura zu drosseln oder das Tier in eine andere Richtung zu lenken. Der Koumura zog unabbarbar weiter seine gerade Spur durch den Sand und die Krauter, die jetzt etwas grüner wurden, als gäbe es hier Grundwasser, in das ihre Pfahlwurzeln hinunterreichten.

Maras konnte es deutlich sehen: Aus kleinen Vertiefungen, in die man nicht hineinsehen konnte, erhoben sich ringsum sechs Koumura. Es waren solche von der Familie der Takor, die in trockenem Gelände lebten.

Weiß, gelb, hellgrau, messingfarben oder silber. Das waren die Erscheinungsfarben dieser Tiere hier. Sie waren kleiner und wesentlich schlanker. Auf den Rücken der Panzerechsen saßen Männer in weißen Kleidern, die jetzt zu flattern begannen, als die Tiere anzogen und rasend schnell von fast allen Seiten auf Corsalis und Maras zutrampelten.

Corsalis zuckte die Schultern und sagte:

"Versuchen wir, in Frieden zu leben."

Er richtete sich auf, kletterte auf den Sitz und schrie, so laut er konnte: "Wir kommen in Frieden! Wir sind Boten! Wir suchen Gastrecht!"

' Niemand antwortete.

"Keine Waffen! Wir sind friedliche Boten!" schrie der Häuptling.

"Niemand, der hierherkommt, ist friedlich!" schrie einer der Koumureiter zurück.

Corsalis fauchte:

"Diese Narren! Es geht nicht anders ... los, du Untier.

Renne dir die Därme aus dem Leib!"

Er riß mehrmals am Zügel, und der Koumura beschleunigte. Er schien ungeheure Kraftreserven zu haben. Ein Pfeil schoß über die Köpfe der Männer hinweg. Maras drehte sich langsam und schätzte den Abstand des vordersten Tieres auf sechzig Meter. Noch keine gefährliche Entfernung, aber während der Roba schneller rannte und noch immer nicht erschöpft zu sein schien, umzingelten die anderen die beiden Reiter.

Ein geschleuderter Speer bohrte sich in gefährlicher Nähe in den Boden.

"Was hast du vor, Daph?" rief Maras.

"Das Gesetz der Gastfreundschaft. Wir müssen das erste Haus erreichen!"

"Gut. Weiter ... ich wehre sie ab."

Eines der Tiere war gefährlich nahe. Die Reiter spannten kleine dicke Bögen aus und zielten auf Maras und Corsalis. Maras nahm den Dolch, visierte möglichst unauffällig den Kopf des Tieres an und feuerte.

Zwei Sekunden lang geschah gar nichts, und Maras fragte sich, ob diese Waffe ...

Dann schüttelte der Koumura Takor den Kopf, schrie einmal langhalleng auf und kam aus der Spur. Sein Körper begann sich um die Längsachse zu bewegen, die zwei Reiter wurden hin und her geschleudert, und die Pfeile gingen irgendwo in die Luft. Dann knickte der Takor in den Vorderbeinen ein, bohrte das Hörn in den Boden und überschlug sich halb. Der Körper bog sich nach links, der lange Schwanz pfiff wie eine Peitschenschnur durch die Luft. Die Reiter wurden im hohen Bogen aus den zerreißenden Sitzen geschleudert und verschwanden in einem Wirbel aus Sand, Gliedmaßen und Pflanzen.

"Schneller!" schrie Corsalis.

Die anderen Tiere holten auf. Dadurch, daß Daph das Tier früh genug schneller hatte werden lassen, hatten sie gegenüber den Verfolgern einen kleinen Vorteil. Sie waren nicht umzingelt, sondern die Reiter rasten in einer Art halbkreisförmiger Zange hinter ihnen her. Einige von ihnen standen neben dem Sitz und schleuderten kurze Wurfspeere. Maras schoß einem von ihnen eine schwache Entladung in die Schulter, und der Speer segelte dicht vor dem fremden Koumura in den Sand. Ein weiterer Fußtritt des dahinrennenden Tieres zerbrach Schaft und Klinge.

Noch dreihundert Meter bis zur ersten Nuraghe.

Der Koumura erreichte jetzt einen festgestampften Weg, raste auf ihm dahin, schoß wie eine Sturmflut zwischen zwei gemauerten Toren hindurch und nahm die Richtung auf das erste Gebäude. Es bestand, fuhr es Maras durch den Sinn, tatsächlich aus Steinen, die man wie in titanischer Bauweise ineinandergefügt hatte.

Kein Bewohner war zu sehen.

Dann, nach einigen Sekunden, in denen Pfeile und Speere, Steinkugeln und Flüche hinter ihnen hersummten und wirkungslos abprallten, schrammte die Schulterplatte des Koumura die Wand der Nuraghe.

"Gastfreundschaft!" brüllte Corsalis, beugte sich aus dem Sattel und schlug mit der Hand gegen den Stein.

Die Reaktion der Verfolger war eindeutig.

Die Lenker der fünf Tiere rissen an den Zügeln und stemmten sich gegen die Halteleinen. Die Tiere schlitterten über den Sand dahin, schüttelten sich unwillig und bogen dicht vor dem dunklen Riesen ab. Sie waren weniger als vier Meter hoch und kürzer als acht, neun Meter. Vier von ihnen waren messingfarben, das älteste, vermutlich das Tier des Häuptlings dieser Ausgestoßenensiedlung, besaß dieselbe Hautfarbe wie Maras' vor einem Monat. Es war silbern.

Ein Mann kletterte behende aus dem Sitz, sprang auf den Boden und kam auf Corsalis und Maras zu. Corsalis beruhigte sein Tier und kletterte auf den Boden. Maras folgte ihm.

Die Männer packten sich gegenseitig an den rechten Handgelenken. Der andere Mann fragte:

"Wohin?"

Corsalis richtete die Augen zum Himmel und sagte:

"Dhaurog der Mitte."

"Woher?"

"AICur-Sura!"

"Jener?"

"Ein Freund."

"Sein Name?"

"Maras der Wanderer."

"Richtig im Kopf?"

"Vollkommen."

"Dein Name?"

"Corsalis Daph. Deiner?"

"Raccar Havas."

"Häuptling?"

"Ja."

Häuptling Raccar Havas, ein schlanker Mann mit enganliegenden Kleidern, besaß einen runden Kopf mit dunklem Haar, das in vielen kleinen Zöpfen geflochten war. Vom Nacken ausgehend, sich über der Breite des Schädeldaches bis zu den Ohren hinziehend und in der Stirn in eine nach

oben auslaufende Spitze gekrümmmt, bedeckte eine Messingplatte seinen Kopf. Unruhige, forschende Augen blickten zwischen Corsalis und Maras hin und her. Maras schob bedächtig den gesicherten Strahler in den Stiefelschaft.

"Wir sind Boten!" sagte er halblaut.

"Welche Botschaft?"

"Kampf gegen die Prächtige Stadt!" erwiederte Maras.

"Warum?"

"Ein Geheimnis. Sie haben es, wir brauchen es." .

"Wozu?"

"Um den Tod von Capucinu zu nehmen."

"Tod? Krankheit? Wahnsinn?"

"Ja."

"Welches Geheimnis?"

Maras breitete die Arme aus und sagte bedauernd:

"Häuptling, nur eine Frau macht aus einem Geheimnis ein Gerücht. Wir hingegen sind Männer, und wenn drei Männer ein Geheimnis kennen, so kennt es das ganze Land. Kennst du das Geheimnis von Bragmardo, der Sonne? Nein? Sieh, denn diese Sonne strahlt und wärmt geheimnisvoll und schweigt immer dar."

Maßloses Erstaunen schlug ihnen aus dem Gesicht des Häuptlings entgegen, und der Chor der anderen Verfolger, die inzwischen näher gekommen waren und einen Halbkreis bildeten, murmelte:

"Wahr geredet! Recht gesprochen."

"Deine Rede, süß wie Honig und klar wie das Wasser, ergötzt mein Herz. Der Wohlklang deiner schönen Stimme, Wanderer, entzückt mich. Ich stelle die wichtige Frage."

"Stelle sie!" sagte Corsalis, ehe Maras zurückfragen konnte.

"Wollt ihr die Gastfreundschaft des Stammes genießen, Fremde?"

Wieder antwortete Corsalis:

"So sei es. Friede bis zur Bannmeile?"

"Friede! Kommt in den Hof."

Als sie hinter dem Häuptling hergingen, fragte Maras leise:

"Was bedeutet das?"

Corsalis gab flüsternd zur Antwort:

"Wir sind heute nacht bis morgen, wie lange wir auch bleiben wollen, liebe Gäste des Stammes. Aber die Krieger werden warten, bis wir wegreiten." Wir haben etwa zweitausend Schritte Vorsprung. Dann macht der ganze Stamm Jagd auf uns. Das meinte er, als er 'Fremde' sagte."

Maras nickte fatalistisch.

"Diese Sitte, fürchte ich, ist eine Unsitte!" sagte er leise. Diese Jagd würden sie nicht überleben. Was konnte man tun, um die Verfolgung zu verhindern? Nichts, flüsterte ein Teil seines Verstandes.

Sehr viel! sagte ein anderer Teil mit Bestimmtheit.

Maras Lombardi zuckte die Schultern und folgte den Männern durch ein schmales Tor in einen Innenhof. Hier schien fast der gesamte Stamm auf sie zu warten.

5.

Manchmal verfluchte Lombardi seinen Starrsinn, der ihn wie Ahasver über die Oberfläche dieses Planeten jagte, eine Art Fliegender Holländer auf dem Rücken der dahintrabenden Echsen. Aber er spürte trotz des idyllischen, farbensprühenden Bildes die Gefahr, die hinter dieser dünnen Fassade lauerte. Solange sie sich inmitten des hochgemauerten Vierecks bewegten, waren sie in Sicherheit. Verließen sie die kleine Anlage der konischen Türme mit den schmalen Eingängen, die alle in diesen Hof wiesen, brachten sie sich in Todesgefahr.

"Wir sind hier, um die Wahrheit zu finden. Die Wahrheit über uns und die Welt", sagte eben eine der Frauen des Häuptlings.

Maras hob den Becher, trank das dünne, eiskalte Bier und erwiederte höflich: "Ich glaube, für meinen Teil, denen, die die Wahrheit suchen, und ich mißtraue jenen, die behaupten, die Wahrheit gefunden zu haben. Fandet ihr die Wahrheit hier, in den Mauern des Ausgestoßenen Stammes?"

"Keineswegs!" sagte Raccar Havas.

"Warum nicht?" erkundigte sich Corsalis.

"Sehr schwer."

"Wahr gesprochen!"

An zwei Feuern drehten sich Fleischstücke an Spießen. Zwischen ihnen staken Speckscheiben, runde, tropfende Früchte, Gewürzbeeren, Blätter und Teile von Eingeweiden. Das Bier wurde aus großen Krügen ausgeschenkt, die Siegel aus Bienenwachs trugen. Der Ziehbrunnen befand sich neben der Mauer. Der Stamm der Ausgestoßenen schien alle Altersklassen zu umfassen und war rund zweihundert Menschen stark. Fast alle saßen und standen hier zwischen den Mauern, von denen noch die Hitze des Tages ausströmte. "Warum geht ihr zu den Dhaurog der Mitte?" fragte ein älterer Mann, der stark hinkte; er war vorhin vom Koumura geschleudert worden.

"Wir brauchen Freunde!" sagte Corsalis. "Warum habt ihr keinen Schamanen in eurer Mitte?"

"Wer braucht keine Freunde?" erwiederte Raccar leichthin. "Wir Ausgestoßenen machen unsere Gesetze selbst. Wir leben so, wie wir es aus unseren Stämmen gewohnt sind, und alles ist gut. Niemand stirbt. Niemand wird krank bei uns. Wozu also brauchen wir den Rat des Schamanen?"

Maras fragte:

"Kann einer von euch lesen oder schreiben?"

"Nein. Wozu?"

Maras lachte.

"Ihr könntet dann Dinge lesen.'die an anderen Orten von anderen Menschen geschrieben worden sind."

"Andere Menschen an anderen Orten haben auch nicht die Wahrheit gefunden!" stellte Havas unwiderlegbar fest.

Maras gab seine Versuche, die er ohnehin nur halbherzig begonnen hatte, schnell wieder auf.

"Warum stieß man euch aus?" fragte er später, einen Holzteller mit Fleisch und Fladenbrot auf den Knien. Sie alle, bis auf einige hier geborene Kinder, hatten gegen eines der zahllosen ungeschriebenen Gesetze ihrer Stämme verstoßen. Sie aßen verbotene Speisen, sprachen mit den falschen Menschen zu verbotenen Zeiten, waren nachts zur Quelle gegangen, hatten entweder zu viele oder gar keine Kinder bekommen, äußerten umstürzlerische Ideen und ähnliches. Man hatte ihnen soviel mitgegeben, wie sie tragen konnten, und hatte sie fernab der eigenen Lagerfeuer in der Wüste ausgesetzt. Seit vielen Generationen gab es diese Nuraghenfestung, und die Ausgestoßenen wußten genau, wie sie hierher kamen. Sie wanderten einfach los und wurden meist von einer der Koumurapatrouillen aufgelesen.

"Und was tut ihr hier?" fragte Corsalis.

"Nichts!" war die Antwort.

"Nichts zu tun, ist die allerschwierigste Beschäftigung und zugleich jene, die am meisten Klugheit erfordert!" stellte Maras fest.

Er lachte kurz; eben war ihm etwas eingefallen, das viele Probleme lösen konnte. Er stand auf und gab den Teller und den Becher zurück.

"Wir sind nicht dumm!" sagte Racca laut.

"Keineswegs!" sagte Corsalis. "Das merkten wir, wie ihr die Koumura lenktet. Sie sind trefflich geschult."

Die älteren Männer murmelten:

"Wahr gesprochen!"

Maras sah sich unruhig um und ging zwei Schritte weit bis zu einer der schmalen Öffnungen in der massiven Mauer.

"Wohin gehst du?" fragte Havas, die Hand am Dolch.

"Dorthin, du Klügster der Ausgestoßenen, wohin jeder einmal geht, der gut gegessen hat."

Dröhnendes Gelächter ringsum. Man zeigte ihm den Weg und sagte, er könne ihn schwerlich verfehlen. Er brauche sich nur nach den Fliegen zu richten. Maras nickte und verließ den Hof. Er fand die betreffende Stelle sehr weit abseits der acht Nuraghen und öffnete auf einem anderen Baumstamm sitzend, seinen rechten Stiefel. Die Aufschriften der flachen, in Folie eingeschweißten Packungen las er ohne Mühe; sie waren noctiluzid, also nachts leuchtend. Er riß zwei der Packungen auf und befestigte sie unter dem breiten Lederband seines Armes.

Als er wieder in den Hof zurückkehrte, war die Hälfte der Menschen bereits in ihren Behausungen.

"Wo schlafen wir, Häuptling?" fragte er und setzte sich an den Rand des Brunnens.

"Dort drüben, am Heizungsstein."

"Gut. Danke."

Sie erhielten zwei Decken und legten sich auf die steinernen Stufen eines warmen Steines, auf dessen Rückseite das Feuer des Herdes verglühete. Corsalis begann sofort zu schnarchen; Daph röchelte, pfiff, hustete und gurgelte - eine Geräuschsinfonie, die Maras binnen zwei Minuten in einen traumlosen Schlaf begleitete.

Sie erwachten ziemlich spät, und als sie sich umsahen, erkannten sie eine wilde, ausgelassene Fröhlichkeit, die den gesamten Stamm erfüllte.

Raccar Havas erzählte einer Gruppe entweder schmutzige Witze oder schnitt mit Jagdabenteuern auf. Kinder rannten kreischend und lachend zwischen den Männern umher, die sich selbst auf die Schenkel und sich gegenseitig auf die Schultern schlugen.

Frauen und Mädchen, die um den Brunnen herumstanden und tranken, das Wasser in Krüge und Schüsseln abfüllten, kicherten und flüsterten unausgesetzt.

Am lodernden Feuer verschmorte ein Braten. Es stank erbarmungswürdig.

"Ein Festtag! Es ist unglaublich - sie schlachten uns am Feiertag ab!" sagte Corsalis und stemmte sich hoch.

"Sie sind sehr fröhlich, tatsächlich!" sagte Maras.

"Halt!"

Corsalis ließ den Becher, den ihm ein junges Mädchen reichte, fast aus den Fingern fallen.

"Tu so, als würdest du trinken!" sagte Maras beschwörend. "Nimm aber keinen Schluck!"

Corsalis gehorchte. Er grinste das Mädchen an, zog sie an sich und kniff sie, und als sie sich lachend umdrehte, schüttete er den Inhalt auf den Boden.

Als sich das Mädchen wieder umdrehte und ihn kokett anstrahlte, tat er so, als tränke er den Becher leer.

"Ausgezeichnet. Und jetzt werden wir gehen!" sagte Maras, zog die Säume der Stiefel zu und stand auf.

"Keineswegs!" protestierte Corsalis. "Ehe wir um unser Leben kämpfen, möchte ich noch ein letztes Mal die Freuden der Liebe genießen. Dieses schöne Mädchen - es wäre jammerschade."

Maras sagte leise, aber fast drohend:

"Wir reiten jetzt los! Heute wird niemand kämpfen!"

Corsalis blickte ihn wütend an.

"Dieser Stamm ist zwei Tage lang ununterbrochen glücklich und fröhlich. Sie werden uns in den Sattel tragen!" behauptete Maras.

Corsalis grinste und zog das Mädchen wieder an sich.

"Deine Waffen, Wanderer?"

"Meine Waffen. Das Wasser ist wie starker Wein!"

"Ich verstehe. Geh schon voraus, ich will ihr nur etwas ins Ohr flüstern!"

"Schon gut!" Maras wusch sich am Brunnen und achtete darauf, keinen Tropfen Wasser über die Lippen zu bekommen. Er hängte sich die Jacke über die Schultern und sagte zu Raccar Havas:

"Ich gehe und komme gleich wieder, um mit euch zu feiern."

Der Häuptling winkte ihm leutselig zu, reichte ihm einen Becher. Maras roch daran; es war Bier. Also trank er ihn durstig aus und verließ den Hof. Als er sich umwandte, um einen Blick auf die Szene zu werfen, sah er, wie Corsalis und das Mädchen in einer Nuraghe verschwanden.

"Preisfrage: Wie sattle ich einen Koumura?" murmelte Lombardi.

Als er das Tier erreichte, das sich in einem großen Gehege zusammen mit den hellen Takor befand, wurde sein Grinsen noch breiter. Guter alter Dener, dachte er.

Die Geheimnisse deiner Stiefel!

Das Tier stand gesattelt und reisefertig da und spielte mit dem Hörn herum, indem es kleine Felsen hin und her rollte. Die Kugel auf der Hornspitze gab jedesmal einen glockenartigen Ton von sich.

Eine Stunde später raste der Koumura weiter, mit einem halb betrunkenen, aber außerordentlich gutgelaunten Corsalis im Sitz. Er lachte ununterbrochen und pries die Schönheit und das Feuer dieses unbekannten Mädchens, der Gazelle der Steinmauern, wie Daph sie nannte.

"Corsalis!" sagte Lombardi. "Die Welt Capucinu ist schön. Und sie ist rätselhaft. Dieser einzelne Baum in der ebenen Wüste... schade, daß vielleicht niemand wieder dieses Bild sehen wird."

Sie hatten sich in aller Gründlichkeit über das Problem der Hoorr unterhalten. Daph verstand jetzt, wozu das Jagen und Töten der Ducrot geführt hatte, und daß man ihm schnell und nachhaltig Einhalt gebieten müßte. Er lachte und erwiderte:

"Zweifellos ist die Welt schön. Nur ist das dort vorn zwar ein einzelner Baum, aber nicht der einzige, wenn ich den Berichten derjenigen glauben kann, die schon hier waren."

"Jedenfalls sieht es so aus." Nachmittag. Der Weg führte zwischen winzigen verdornten Farnen und Gräsern völlig geradeaus. Dieses Stück Wüste, in das sie eintraten, war wiederum eben wie eine Glasplatte. Der Sand "war festgebacken und zementhart. Nur die Riffelmarken des ewigen Windes verzierten seine Oberfläche. Dennoch wuchsen hier und dort widerstandsfähige Pflanzen. Die Sonne stand wie ein loderner Ball zwischen Mittag und Horizont.

"Das ist der Baum des Einsiedlers!" sagte Daph. "Eines Tages wirst du mir vielleicht Lob zollen müssen?"

Maras fragte verblüfft zurück.

"Wofür, Corsalis? Abgesehen von deiner eisernen Freundschaft, die ich laut gepriesen habe."

Er fiel hin und wieder in die blumenreiche Sprache der letzten Nacht zurück.

"Dafür, Wanderer, daß mein Koumura und ich stets das Ziel treffen."

Maras grinste ihn an und erklärte:

"Ihr beide seid erstaunlich. Ich weiß nicht, wen ich mehr bewundern soll: das kräftige, schnelle Tier oder den klugen, starken Füh'rer!"

Corsalis schüttelte unwillig den Kopf. Je länger Maras ihn kannte, desto mehr schätzte er diesen tapferen Mann. Er wünschte, er hätte damals mehr solcher Freunde und Kameraden gehabt.

"Als du vom Tsunamisegler kamst, warst du ein Junge. Als du aus der Prächtigen Stadt zurückkamst, warst du ein erwachsener Mann."

Maras sah den Baum größer werden; es war ein Gewächs mit kurzem dickem Stamm und weitausladenden Ästen, an denen sichelförmige Blätter hingen und der Sonne ihre glänzenden Unterseiten entgegenkehrten. Der Koumura zog eine leichte Kurve und steuerte auf einen kleinen Einschnitt zu. "Und wenn ich, vielleicht, von den Sternen zurückkomme, werde ich ein Feldherr sein. Du sagst es. Aber nur für wenige Tage. Dann wird man mich auf Capucinu vergessen."

Glaubwürdig versicherte Corsalis:

"Über deinen Mut und deine Unrast wird man an unseren Feuern singen."

"Solange du nicht den Vorsänger machst, mit deiner verrosteten Gurgel", lachte Lombardi, "soll es mir recht sein."

Jetzt erst erkannte er einen verblüffenden Zusammenhang.

Die Wüste hier war, wie jene Glasplatte, in zwei Teile zerborsten. Mitten durch die Ebene führte ein Riß. An den meisten Stellen unsichtbar und dünn wie eine Messerklinge, an anderen Stellen weiter auseinanderklaffend.

Außerdem schien sich unterhalb dieses Bruches ein Grundwasserstrom zu befinden. Als der Koumura die Kurve vollendet hatte und am Rand der Spalte anhielt, konnten sie erkennen, daß der Spalt die Grundform eines S hatte, mit einer runden Ausbuchtung in der Mitte, an der breitesten Stelle vielleicht dreißig Meter durchmessend. Das gesamte Tal war über und über grün und bewachsen. Das Wasser, das an einigen Stellen wie ein artesischer Brunnen hochgedrückt wurde, vollführte seltsame Wege und Umwege. Vorsichtig glitt der Koumura über den Rand der Spalte und lief langsam auf einem Felsband entlang, das vier Meter breit war und schräg nach unten führte, dem Verlauf der fast senkrechten Wand folgend. Es ging um Hunderte von Kehren und Windungen.

"Hier lebt der Einsiedler?"

Coralis schnupperte in der Luft. Auch Maras konnte einen schwachen Geruch nach Rauch ausmachen.

"Wahrscheinlich lebt er noch. Ein Mann, der vor langer Zeit hierherzog und seitdem das Tal niemals verließ. Aber er weiß alles."

"Erstaunlich!" gab Maras zu. "Vielleicht kennt er auch die Lösung meiner Fragen."

"Das ist so sicher, wie es heute Nacht wird."

"Du vertraust ihm?"

"Man sagt, jeder könne ihm vertrauen. Er ist selbstlos."

"Vielleicht nennt man ihn deshalb den Weisen", schloß Maras.

Der Weg führte jetzt auf einem felsigen Grat zwischen riesigen Baumfarnen und [^]enen dunkelgrün-silbernen Bäumen entlang. Der Koumura durchschritt den Lauf eines Baches, der einige Meter weiter zu einem tobenden Gießbach wurde, Kaskaden bildete und Wassernebel versprühte. Trauben von Libellen hingen in den schrägen Bahnen des Sonnenlichtes, das nur am Mittag die Talsohle erreichte. Die Insekten funkelten wie Edelsteine. Eine Wolke fliegender Ameisen stob vorbei und prallte wie feiner Hagel gegen die Panzerplatten des Koumura.

"Abgesehen davon", fragte Maras, als sie auf ein Band groben Kies kamen, der vom Wasser im Lauf der Zeit bloßgelegt und gerundet worden war, "daß dieser Mann weise ist - was tut er hier?"

"Er lebt hier und hängt Gedanken nach."

Maras seufzte.

"Ein beneidenswerter Mann."

"Ein weiser Mann", gab Corsalis zurück. "Du beneidest ihn? Du warst jahrelang in seiner Lage. Warum warst du nicht glücklich?"

"Ich war krank."

"Krank im Geist?"

"Nein", sagte Maras. "Meine Haut war silbern, über und über. Und ich war ansteckend. Man hat mich hier ausgesetzt. Khodaina heilte mich."

"Khodaina ist die Tochter des Herrschers von Traspe, der überaus reichen Hafenstadt", sagte der Häuptling leise. "Sie ertrug das Leben im Glanz nicht mehr und ging in jene kleine Stadt, um den Kranken zu helfen."

"Ja!" sagte Maras.

So war das also. Vermutlich hatte sie ihn nur diese eine Nacht geliebt, weil er ein Bote aus einer Art Welt war, die sie verlassen hatte. Maras würgte seine Erinnerungen herunter und holte tief Luft.

"Wir sind da."

Der Koumura hielt von selbst an.

Was Maras hier sah, mußte die Arbeit von Generationen sein. Anders war es kaum möglich. Direkt vor ihnen, über einer langen Treppe mit flachen Stufen, sprang wie ein Schiffsbug ein Haus aus dem Felsen vor, selbst aus dem Fels herausgemeißelt. Es sah aus wie eine moderne terranische Plastik. Keine Öffnung war, im Verband mit den anderen, symmetrisch angebracht, keine Öffnung besaß eine Kante im Neunzig-Grad-Winkel. Die Löcher waren verschieden groß und mit dicken bunten Glasscheiben versehen. Hinter dem Haus, wie eine riesige Treppenanlage, zogen sich Felder hin. Sie waren nichts anderes als riesige Tröge, die ebenfalls entlang der Felswand gebaut worden waren, ein Becken über dem anderen. Hydrokulturen, schoß es Maras durch den, Kopf. Er zählte sie schnell; sieben Becken, in Schleifen und Kurven angelegt, von Wasser durchflossen, das aus Kanälen mit geringem Querschnitt von den Felsen heruntergeleitet wurde.

"Homra!" rief Corsalis.

Ein Mann kam aus dem Haus und blieb am Kopfende der Treppe stehen.
"Ihr kommt in Frieden, sehe ich am Hörn des Koumura. Und ihr kommt von
weither, vom Meer."

"So ist es! Wir kommen in Frieden, und wir wollen deinen Rat, Homra!" rief
Maras.

"Steigt ab, kommt herauf!" war die Antwort.

Sie versorgten den Koumura und führten ihn in einen Teil des Tales, in dem
es keinen Schaden anrichten konnte. Sie warfen ihm die letzten der
unterwegs geschossenen Hoorr vor, dann nahmen sie ihren Proviant mit und
gingen ins Haus. Homra erwartete sie. Er trat mit erhobener Hand, die
Handfläche nach vorn, auf Lombardi zu.

"Du mußt jener Mann sein, den sie den .Wanderer' nennen!"

"Ich sehe, du sprichst mit den Vögeln", sagte Maras. "Weißt du auch, was
mein Ziel ist?"

Homra lächelte zurückhaltend. Sein Gesicht war ausdrucksvoll und strahlte
Ruhe aus, aber die Augen waren die eines Zweifelnden, Grübelnden.

"Das weiß ich nicht", war die Auskunft. "Aber ich glaube, du wirst mir einige
Fragen stellen, aus denen ich dein Ziel erfahre."

"Mit Sicherheit, Homra!" entgegnete Maras.

Sie folgtem dem Einsiedler ins Haus.

6.

Der Innenraum war langgestreckt und besaß eine Anzahl Decken und
Wände in verschiedener Höhe und merkwürdig aufeinandertreffenden
Winkeln. Alle Flächen waren ganz glatt und besaßen die Farbe des
natürlichen weißen Steines mit seinen Adern und Einschlüssen. Maras
entdeckte ein wagenradgroßes eingeschlossenes prähistorisches Tier, das
einem terranischen Ammoniten glich. Die einzelnen Bereiche, in die der
große Raum aufgeteilt war, befanden sich zum Teil in einer geradezu
pedantischen Ordnung, zum anderen in wilder Unordnung. Maras und
Corsalis lösten die Helme, zogen die Handschuhe aus und warfen sie auf
ihre Jacken.

"Willkommen!" sagte der Einsiedler. Er hielt ihnen zwei wuchtige Gläser
entgegen, die zylindrisch geformt waren. Roter Wein war darin.

"Danke, Homra!" sagte Corsalis. "Solltest du mich kennen?"

"Die Farbe des Koumura, die Tätowierung, die Kleidung, ja, und besonders
der Helm ... du mußt vom Stamm der Al Cur-Sura sein. Von dort kommt das
Papier zu den Schamanen, und von ihnen hierher."

"Ich bin Häuptling Corsalis Daph!"

Der Einsiedler begann zu lachen und sagte:

"Einer deiner Vorfahren raubte vor vielen Jahren die schönste Frau des Planeten Capucinu. Deswegen sind die Menschen der Al Cur-Sura noch heute so schön."

... des Planeten Capucinu ... hatte er gesagt.

Maras stutzte, nahm das Glas und trank einen mächtigen Schluck. Der Wein war ausgezeichnet.

"Vor einigen Jahren war ein kleiner, kräftiger Mann bei dir, der sich Dener Ashmole nannte?" erkundigte sich Maras dann in beiläufigem Ton.

"Woher weißt du das?"

"Man nennt mich den Wanderer. Nicht alle, die wandern, sind blöde", gab Maras ungerührt zurück. "Richtig oder falsch?"

"Richtig."

Corsalis, der vom Beduinen nichts wußte, machte ein verwirrtes Gesicht. Maras sah sich schnell um und entdeckte eine Wohnzone, die sich um einen Kamin gruppierte, der aus dem Felsen gewachsen schien. Eine Arbeitszone, die aus mehreren Steinplatten bestand, die ebenfalls übergangslos aus dem Felsen vorsprangen, durch zierliche Simse gestützt. Ebenfalls die Regale. Eine kleine Werkstatt, eine Schlafgrube und andere Zonen. Als er auf dem Unterbau eines großen Fensters, das in die Richtung auf den Schluchtaufgang hinaussah, einen Feldstecher stehen sah, der in den Explorerschiffen gebräuchlich war, wußte er Bescheid. Dener hatte diesem Mann vertraut, also war es für ihn auch kein Risiko.

"Ich bin Deners Freund. Dener ist in meinen Armen gestorben. Ich fing dort an, wo er aufhörte", sagte er heiser. "Das erklärt wohl alles, Homra?"

"Homra't Kouissi!" sagte der Einsiedler. "Es erklärt vieles, aber nicht alles. Wohin willst du?"

"Später!" sagte Maras.

Sie setzten sich um den Kamin. Homra't Kouissi goß aus einem schweren, eleganten Glaskrug frischen Wein in die Gläser, dann bemerkte er das Staunen im Gesicht Corsalis.

"Du bist irgendwie unsicher, Häuptling?" fragte er.

Corsalis nickte und erwiderte:

"Homra't Kouissi? Du bist aus der Familie des Häuptlings?"

Der Einsiedler nickte.

"Gewiß. Sein Bruder. Was ist daran so erstaunlich? Ich zog dieses Leben jedem anderen vor ..."

Er stockte, drehte sich um, und dann stand er auf. Über eine Wendeltreppe kam eine junge Frau herunter; Maras und Daph sahen Zunächst nur die Beine, aber sie waren ein Meisterwerk der Natur. Verblüfft sahen sie sich an, lachten leise und standen ebenfalls auf.

"Der aufregendste Import seit Jahrzehnten", sagte der Einsiedler, und als er das Staunen bemerkte, fügte er hinzu: "Einsiedler zu sein bedeutet noch nicht, allein zu siedeln. Das ist Tilcarena, meine überaus schöne und kluge Freundin. Und das sind sehr interessante Gäste."

Tilcarena, eine etwa fünfundzwanzig jährige Schönheit, ließ sich begrüßen und setzte sich zu ihnen. Während sie ihre Beine übereinanderschlug, sagte sie:

"Sieh an, der Wanderer."

"Was weißt ihr eigentlich nicht?" erkundigte sich Lombardi. "Vermutlich kennt ihr auch mein Seelenleben?"

"Früher scheint es krank gewesen zu sein, jetzt aber strahlst du eine bemerkenswerte Gesundheit aus!"

sagte Tilcarena und lachte. Irgendwie brachte ihre Anwesenheit eine Spannung in den Raum.

"Ich wohne dort oben", sagte Tilcarena leise. "Getrennte Wohnungen, möglichst weit entfernt, jedoch in Rufweite, erleichtern die Probleme des Zusammenlebens."

"Zwei Weise!" brummte Corsalis. "In meinem Stamm dürfst du mit dieser Ansicht allein dastehen."

Sie breitete die Arme aus und fragte lächelnd:

"Bin ich in deinem Stamm, Corsalis?"

"Mitnichten!" sagte der Häuptling und trank sein Glas leer.

Während sie sich unterhielten und die letzten Neuigkeiten austauschten, betrachtete Maras den Einsiedler.

Schon bei den ersten, noch tastenden Überlegungen fiel ihm die starke Ähnlichkeit zwischen Dener und Homra auf. Es war fast eine Art Verwandtschaft. Sie hätten Brüder sein können. Homra war sicher älter als fünfzig Jahre. Ein breitschultriger starker Mann mit dicken Muskeln und einem kantigen Gesicht, das ein wenig aussah, als habe ein guter Schnitzmeister einen flüchtigen Entwurf nicht ganz fertiggestellt. Buschige Brauen, dunkles Haar, nicht zu lang, gute, lange Finger und eine gerade Nase. Die Linien um Kinn und Mund verrieten eine gewisse Sensibilität. Zweifellos war Homra ein unruhiger Geist, der den Nachteil so mancher Naturen dieser Art nicht teilte, nämlich jenen verderblichen Hang, Probleme und Arbeiten nicht zu Ende zu führen. Als es vor den Fenstern zu dunkeln begann, drehte sich Homra halb herum und fragte Maras leise:

"Ich hoffe, die Prüfung ist beendet und nicht zu meinen Ungunsten ausgefallen?"

Maras versicherte mit ernstem Gesicht:

"Ich dachte mir eben, daß jemand, mit dem Dener seine Probleme diskutierte, nicht der schlechteste Partner sein kann. Ich glaube, ich werde bald ein gewisses Maß Vertrauen zu dir haben."

Die anderen beiden hatten gespürt, daß sich hier zwei Männer begegnet waren, die ihre Kräfte maßen. Homra't Kouissi steckte den Hieb ohne sichtliche Regung ein und sagte:

"Ich werde dir helfen, wo immer ich kann. Ein Freund Deners verdient jede Hilfe."

"Mir wäre schon mit einem kleinen Imbiß geholfen", sagte Maras. "Und ich vermute sicher zu Recht, daß die bezaubernde Tilcarena ebenso gut zu kochen versteht wie zu diskutieren."

"Zu Recht!" meinte Tilcarena lachend und stand auf.

"Darf ich euch nach oben bitten?"

Sie folgten ihr. Man gab ihnen Gelegenheit, sich zu waschen, schließlich saßen sie um einen steinernen Tisch, auf bequemen Holzstühlen, mit Binsensitzen und -rücklehnen.

Als sie fast fertig waren, entzündete Tilcarena weitere Windlichter. Homra hob das Glas und sagte leise:

"Jetzt, Wanderer Maras, berichte bitte. Vielleicht kann ich dir raten, vielleicht kann ich deinen Überlegungen noch etwas hinzufügen, das du nicht kennst." Maras nickte.

"Einverstanden!" sagte er. "Alles beginnt eigentlich damit, daß Dener Ashmole, den" sie den Beduinen nennen, bei der Landung von den Bewohnern der Prächtigen Stadt angerufen, auf einen falschen Kurs gebracht und dann abgeschossen wurde. Er landete buchstäblich auf dem Zelt eines ausgesetzten Mannes, eines Aussätzigen, eines Einsiedlers ohne Freundin."

"Du?"

"Ich. Dener zwang mich, seinen Auftrag zu Ende zu bringen. Was sage ich zu Ende? Er war noch nicht einmal am Anfang."

"Und in Wirklichkeit war er viel weiter, als er sagte. Aber ... später."

Sie diskutierten die halbe Nacht. Am wenigsten sprach Corsalis Daph, aber deutlich war zu merken, daß er konzentriert zuhörte. Auch Tilcarena sprach wenig. Die Unterhaltung wickelte sich fast ausschließlich zwischen Homra und Maras ab.

Der erste Problemkreis:

Die ernsthafte, lebensbedrohende Störung des ökologischen Gleichgewichtes auf der Landoberfläche des Planeten. Homra ließ sich von Maras genau über die lückenlose Kette unterrichten, die dort anfing, wo ein Ducrot in der Nähe einer Hoorr-Herde getötet wurde und schließlich bei der Versteppung riesiger Gebiete endete, die sich in Jahrtausenden kaum erholen konnten.

Der zweite Problemkreis:

Die Hilfsmöglichkeiten, die sich anboten. Sie waren gestaffelt und begannen eigentlich hier. Man mußte die Dhaurog zusammenfassen, sie überzeugen und zum Angriff auf die Prächtige Stadt führen. Ohne jeden Zweifel würden sie die Stadt stürmen; ohne Zweifel gab es auch Verluste. Schließlich besaß Anche UI Kaest ein Geschütz, mit dem er Space-Jets abschießen konnte.

Nahm man die Stadt, war das Auffinden des Funkgeräts nur eine erste Hürde. Wenn diese einzigartige Anlage, eine Synthese zwischen der Einrichtung eines ziemlich großen, anscheinend auch intakten Raumschiffes

und der Art der Maurer und Zimmerleute, von den Dhaurog geplündert und verwüstet wurde, war der Schaden vielfach größer als der erstrebenswerte Effekt.

Also mußte etwas geschehen

"Wir sollten die Schamanen in unsere Überlegungen mit einbeziehen. Das, was sie jetzt tun, ist noch erweiterungsfähig!" sagte Tilcarena.

In der nächsten Stunde schmiedeten sie einen Plan, der nicht nur Erfolg versprechen mußte, sondern auch einige Überraschungseffekte enthielt.

Schließlich, als o gut wie alles geklärt war, sagte Corsalis:

"Das alles hört sich an wie eine Sage. Und das alles wird niemals geschehen, wenn Maras morgen in Kämpfe mit den Dhaurog verwickelt wird und dabei stirbt. Ich frage dich, Sohn der Dhaurog, was können wir tun, damit wir überleben?"

Tilcarena kam zurück und brachte einen vollen Krug. Sie sagte lächelnd: "Das ist der letzte Schluck", sagte sie. "Unsere wandernden Krieger müssen schlafen."

Corsalis nahm ihr den Krug aus der Hand und roch daran. Der Häuptling verzog anerkennend das Gesicht.

"Nach diesem Schluck werden wir gut schlafen. Und ich werde an das Mädchen von heute morgen denken ... sie war ebenso feurig!

"Angeber", knurrte Maras gutgelaunt.

"Ich kann euch, fürchte ich, wenig helfen", sagte Homra und fuhr sich durchs Haar. "Mein Bruder, Rass't Kouissi, ist starrköpfig. Er herrscht über seinen Stamm mit der Kraft eines cholerischen Vaters. Aber ... ich glaube, einen schwachen Punkt hat er."

Tilcarena lächelte hintergründig.

"Jeder Mann hat einen schwachen Punkt, Homra."

Der letzte Teil der Unterhaltung drehte sich darum, wie man Rass't für das Vorhaben begeistern konnte. Ein Vorhaben, das die Dhaurog der Mitte und viele ihnen angeschlossenen Stämme mit Begeisterung durchführen würden, sofern es Maras gelang, so lange am Leben zu bleiben, bis er frei sprechen konnte. Schließlich fanden sie eine Möglichkeit, die etwas Aussicht auf Erfolg bot.

"Wir sind müde!" grollte Corsalis. "Ich könnte drei Wochen lang schlafen."

"Wir werden morgen in den Jurten der Dhaurog schlafen!" versicherte Maras.

"Ich fühle es."

"Tote schlafen fest!" bestätigte Corsalis.

Sie erhielten zwei kleine Zimmer in dem ausgehöhlten Felsen, die eigentlich anderen Zwecken dienten, aber über große und bequeme Liegen verfügten. Der Felsen war, wie auch die künstlichen Hanggärten, keineswegs von Homra ausgehöhlt worden, sondern von Termiten. Er hatte nur diejenigen Stellen, die er "abgefressen" haben wollte, mit einem Pflanzensaft bestrichen. Binnen eines Jahres hatten Milliarden bei Nacht arbeitender Termiten diese Bauwerke nach Maß gearbeitet.

Zwei Stunden nach Sonnenaufgang erklomm der Koumura die letzte Steigung und begann wieder nach Norden zu rennen. Der letzte Tag einer langen Reise war angebrochen. Daß es die Dhaurog ausgerechnet hier gab, hatten sie nur den Kräften des Planeteninneren zu verdanken. Auch hier war die Wüste "zerbrochen" und hatte in der Oberfläche zahlreiche Sprünge hinterlassen. Etwa fünfzehn von ihnen, oft Tagesmärsche voneinander entfernt, erweiterten sich, den Besonderheiten der Gegend entsprechend, zu kleinen Talkesseln. Dort, wo es Grundwasser gab, konnten sich die Keime und Sporen ansiedeln, die der Sturm mitgerissen und abgelagert hatte. Insgesamt elf solcher Gruben gab es, jede wurde von einem Stamm der Dhaurog bewohnt.

Ohne sie zu sehen und auch ohne von ihnen bemerkt zu werden, war der Koumura mit den beiden Fremden schräg an zwei solcher Stammesgruben vorbeigerast. Jetzt, gegen Nachmittag, steuerte er auf die dritte los. Maras hatte sich mit Corsalis fast zerstritten, als er mit Kompaß und Weltraumfoto die Richtung korrigieren wollte. Corsalis orientierte sich an Geländemerkmalen, die Maras kaum erkannte und erst dann sah, wenn ihn sein Führer darauf hinwies.

"Zu all den Wundern der letzten Tage gesellt sich ein neues, Wanderer!" sagte Corsalis. Seine Kehle war rauh.

"Welches?"

"Daß sie uns bisher nicht einmal belästigt haben!"

"Du hast recht. Wie weit sind wir noch von der Grube der Mitte entfernt?"

"Zwei Stunden etwa, Maras."

Eine besorgniserregende Tatsache. Sie hatten zumindest mit einer Patrouille gerechnet. Aber keine Staubfahne außer ihrer eigenen, die sie nachschleppen wie ein riesiges weißgelbes Signal. Die Haut des Koumura war überzogen von dem Sandstaub, auch auf der Kleidung der Männer haftete der feine Belag, der zwischen den Zähnen knirschte und die Nasenlöcher verstopfte.

Nach drei Vierteln der zeitlichen Distanz sagte Maras plötzlich:

"Sie kommen auf uns zu, Corsalis!"

"Was?! Du siehst sie früher als ich. Wo?"

Maras deutete schräg nach links vorn. Drei Koumura Takor näherten sich dort. Sie sahen aus der Ferne aus wie Würmer an der Spitze einer Rauchwolke, aber die Geschwindigkeit war alles andere als die der Würmer.

"Rass't Kouassis Rennkoumura!" stellte Corsalis fest.

"Homra sprach von ihnen."

"Bei Dherra! Und wie sie rennen!"

Sie näherten sich wie drei dahin jagende Gleiter. Ihr eigenes Tier hatte vielleicht eine Chance, wenn der Vorsprung groß genug und das Rennen über eine mehrtägige Distanz ging. Als sie näher heran waren, spaltete sich

die Gruppe und wurde fächerförmig auseinandergezogen. Die Strategie war die eines Meisters:

jeweils ein Tier würde, gleiche Geschwindigkeiten aller vier vorausgesetzt, vor, hinter und seitlich des Roba auftauchen.

Corsalis spie aus.

"Könner!" sagte er widerwillig knurrend. "Soldaten?"

"Nein. Einfache Reiter, die von Blättern und Insekten leben. Fleisch ist eine Kostbarkeit."

"Gesundes Leben, gute Reiter!" kommentierte Maras.

Er entsicherte den schweren Strahler, steckte ihn zurück und nahm den Dolch heraus. Jetzt konnten sie kommen. Sie kamen auch, wie erwartet, und der Roba wurde eingeschlossen, wie sie es sich unschwer hatten ausrechnen können. Sechs Männer saßen in den Sätteln und richteten lange Bögen auf sie. Metallene Pfeilspitzen deuteten auf die Männer und leuchteten in der Sonne. Corsalis dachte nicht daran, die Geschwindigkeit seines Reittieres zu verlangsamen und wich so geschickt aus, daß er den vorderen Takor links überholte.

Maras sagte schneidend:

"Beim Leben von Aroide! Ihr sterbt alle, wenn ihr uns angreift."

Ein Pfeil zischte eine Handbreit an seinem Ohr vorbei. Er kam von hinten. Maras drehte sich kalt und entschlossen herum; diese Männer hatten ein ungeschriebenes Gesetz ihres eigenen Stammes mißachtet. Er feuerte dreimal aus dem Strahler. Vor dem Koumura, dessen Reiter eben nach einem neuen Pfeil griff, detonierten drei Feuerbälle, schleuderten geschmolzenen Sand und Schlacken nach allen Seiten und in die Augen des Tieres. Augenblicklich reagierte der Rennkoumura. Er krümmte sich wie ein Wurm, schleuderte die beiden Männer aus dem brechenden Sattel und überschlug sich. Maras zielte und feuerte aus dem Dolch auf die Männer, die wie tot liegenblieben. Dann drehte er sich wieder herum und sah, daß Corsalis ein Messer zwischen den Zähnen und ein zweites in der rechten, erhobenen Hand hatte. Selbst wenn ihn ein Pfeil traf, tötete er den Schützen, der fünf Meter von ihm entfernt im Sitz angegurtet war.

"Ihr Hunde!" sagte Maras. "Ihr Erbärmlichen! Ihr schießt den Gästen in den Rücken! Den Freunden von Aroide!"

Ein kurzer Wurfspeer schlug krachend und scheppernd gegen die dreieckige Knochenplatte, die aus dem Halskamm des Tieres direkt vor beiden Männern aufragte. Der Schaft traf Maras am Hals. Maras hatte das Gefühl, als würde seine Wirbelsäule gespalten. Jetzt schwemmte der Zorn alle Rücksicht weg. Der Lähmstrahler in seiner Hand krachte zweimal. Die Entladung, die auf stärksten Wert eingestellt war, ließ die Männer zusammenzucken. Sie bäumten sich in der Fessel ihrer Gurte auf und wurden bewußtlos.

Maras drehte sich, feuerte noch zweimal und lahmte die letzten Angreifer. Dann zielte er genau und brachte durch vier Schüsse die beiden Rennkoumura aus der Spur. Sie rasten schräg in die Sandfläche hinein.

Corsalis schob die Messer nacheinander in die breite Doppelscheide zurück und hustete. Dann sagte er:

"Das war, mein Freund, meisterliche Arbeit. Aber das wird nicht viel am Ausgang unseres Versuchs ändern."

"Ich rechne damit, daß sie alle sehr überrascht sein werden!" sagte Maras.

"Und schließlich sah ich, wie das Wort Aroide wirkte."

"Ein Jammer", bemerkte Corsalis. "Wie sehr das Schicksal eines Mannes von einem Weibe abhängt."

"Fürwahr! Du sprichst eine kosmische Wahrheit aus."

Sie glitten im gleichen Tempo etwa zwanzig Minuten lang durch die Wüste, dann kam ihnen ein kühler, wohlriechender Luftstrom entgegen. Über dem Horizont begann es zu flimmern. Es roch plötzlich nach Pflanzen. Dann kippte die Wüste ab, bildete einen Trichter, dessen engste Stelle ein Durchlaß zwischen zwei bizarr erodierten Kalksteinfelsen war. Man hatte eine breite Hängebrücke darübergespannt.

"Weiter?" fragte Corsalis.

"Bis vor die Jurte Kouassis!" erwiederte Maras grimmig.

"Das ist eine gefährliche Gasse!" sagte der Häuptling leise. Er schätzte die Anzahl der Männer ab, die auf der Brücke standen und aufgeregt nach vorn gestikulierten; die Größe und zum Teil auch die Farbe des Kouumura waren untrügliche Merkmale.

"Nicht mehr lange!" sagte Maras. "Ich schieße beim ersten Anzeichen, daß uns Gefahr droht."

Sie hielten in einer Entfernung an, die gerade noch eine Verständigung, aber keinen sicheren Pfeilschuß gestattete. Corsalis nickte Maras zu und er hob sich. Er schrie:

"Wir kommen in Frieden! Wir sind Boten. Wir haben Nachricht für Kouissi und Aroide!"

"Ihr seid Verbrecher von Al Cur-Sura! Dreht um und verkriecht euch wie Hunde!" war die Antwort.

"Wir haben Nachricht für Aroide. Sie wird lachen, wenn sie unsere Botschaft hört!" brüllte Corsalis.

"Sie kennt keinen von euch! Zurück, oder wir spicken euch mit Pfeilen."

Das Echo rollte zwischen den Felsen hin und her. Maras breitete die Arme aus und rief:

"Wir kommen. Wenn ein Schuß abgegeben wird, wehren wir uns! Laßt uns durch!"

Die Antwort setzte sich aus verschiedenen Reaktionen zusammen. Einige der Männer auf der leicht schwankenden Brücke machten unanständige Bewegungen, andere schossen Pfeile ab, die anderen wieder schrien wild durcheinander.

"Hunde!"

"Feiglinge!"

"Ihr Unreinen!"

"Fremde Räuber."

Maras hob den Strahler, stellte ihn ein und sagte:

"Es reicht, Corsalis. Du mußt so lenken, daß niemand zertrampelt wird!"

"Ich glaube, ich habe deinen Plan verstanden. Auf welcher Seite rennen wir?"

"Rechts ... Los!"

Es war ein Augenblick wilder, vernichtender Kraft. Sie entlud sich nach einer ganz besonderen Zügelbewegung, nach einem heiseren Zuruf. Sechzehn Beine, versehen mit langen, stumpfen Klauen, die wie Schaufeln wirkten, stemmten sich auf einmal in den Boden und katapultierten den Koumura ruckartig nach vorn. Beide Reiter wurden tief in die nachgiebigen Lehnen der Sitze gepreßt. Dann stürmte das Tier mit fataler Urkraft nach vorn, auf die linke Seite der Hängebrücke los. Ein Pfeilhagen kam ihnen entgegen, aber keines der Geschosse traf mehr als die Platten des Giganten.

Maras zielte sorgfältig und feuerte zweimal. Die Detonationen krachten noch in seinen Ohren nach, als die beiden Glutbälle das Material der Hängebrücke in Brand setzten und blitzschnell verkohlt. Die Brücke schwankte, als das erste Trageseil riß. Die Männer darauf schrien auf und klammerten sich fest. Dann brach knirschend das zweite Seil, schließlich folgten die beiden anderen.

Gleichzeitig steuerte Corsalis den Koumura nach rechts. Während die Männer aus den Seilen fielen und die lattenbewehrte Unterseite der Brücke teils gegen den Boden, zum größeren Teil gegen die Felsen schlug, schoß der Koumura sicher durch den freien Raum hindurch und eine breite Lagergasse entlang. Zwei Reihen von igluf örmigen, weißen Jurten säumten die Gasse.

Kinder rannten kreischend zur Seite.

Mütter griffen nach ihren Sprößlingen und rissen sie aus der gefährlichen Bahn des Tieres, das jetzt laut aufschrie.

Männer, die ihre Schilder erhoben, hechteten zur Seite und in offene Jurten hinein. Ein Rudel Köter raste heran, umkläffte die Beine des Riesen. Einige wurden in hohem Bogen zur Seite geschleudert.

"Geradeaus. Die Jurte mit den Wimpeln und dem roten Saum!" schrie Maras und schnallte sich los.

"Sie war mein Ziel!" bestätigte Corsalis Daph. Sein Gesicht war angestrengt; er wußte, daß sie jetzt von der Gefahr eingeschlossen und umzingelt waren. Genauer: von dreihundert Männern in kriegerischem Alter, von denen nur wenige zu dieser Zeit bei den Herden sein mochten.

Hinter ihnen ordnete sich langsam das Chaos. Männer strömten zusammen und bewaffneten sich. Der Koumura legte die wenigen Schritte bis zur rotweißen Jurte zurück, bremste in einer Staubwolke ab und hielt dergestalt an, daß die Kugel auf seinem Hörn den geschlossenen, faltenreichen Vorhang berührte. Dicht über dem Schädelknochen des Tieres spannte sich das schattenspendende Vordach.

"Wir sind angekommen, Freund!" sagte Maras und kletterte auf seiner Seite hinunter, indem er die Vorsprünge der Knochenplatten als Trittleiter benutzte. Auf der anderen Seite kam Corsalis aus dem Sitz, versetzte seinem Tier einen Hieb gegen den Kiefer und erntete dafür ein Schmatzen und ein mehrfach auf und zu blinkendes Auge, das sich auf ihn konzentrierte.

"Ein gewaltiger Auftritt. Wie wird das Ende sein?" ragte sich Daph laut.

"Qualvoll und eines Kriegers unwürdig, Mann von Al Cur-Sura", sagte eine Stimme, während eine Hand den Vorhang zur Seite riß. Rass't Kouissi stand vor ihnen, die Hand am Schwertgriff. Er roch stark nach Nectrion, vermutlich dem Parfüm seiner Lieblingsfrau.

"Mann von Dhaurog der Mitte!" sagte Maras und richtete den Strahler auf den Häuptling. "Wir sind als Boten gekommen. Als Menschen, die Frieden halten und Frieden suchen. Und wenn du uns nicht zuhörst, dann verbrennen wir, bevor wir - vielleicht - sterben, dein Lager. Etwa so."

Lombardi drehte sich ruhig herum, wandte dem Häuptling den Rücken zu und verließ dabei sofort gegen zwei der hier geltenden Stammesgesetze. Er zielte mit der Waffe auf einen Busch, der hundertfünfzig Meter von der letzten Jurte entfernt stand. Ein Hund hob dort gerade sein Bein.

"Sieh genau hin mit deinen Sperberaugen, Rass!"

sagte er und feuerte.

Der Strahler in seiner Hand ruckte ein wenig, ein gleißender Feuerstrahl verließ den Projektor, und eine fürchterliche Detonation verwandelte den Busch in ein lammenbündel. Der Hund stob mit eingezogenem Schwanz davon, als wären die Dämonen hinter ihm er.

Maras wandte sich wieder um und meinte in kühlem, selbstsicherem Ton: "Und jetzt wollen wir uns unterhalten. Als deine Gäste. Da du offensichtlich nicht in der Lage bist, dich wie ein Fürst zu benehmen, wie ein Edler - deswegen diese kindliche Vorstellung. Ich bin Maras Lombardi, den man den Sternenwanderer nennt."

Rass starrte ihn an. Aus seinen Augen loderte Haß.

"Was wollt ihr?"

Selbst seine Stimme verriet, daß er das Gefühl hatte, beleidigt worden zu sein. Maras' Sicherheit wuchs: Einen Mann, der sich von seinen Gefühlen derart hinreißen ließ, konnte man leicht übertölpeln.

7.

Ringsum herrschte ein Schweigen, das nur eine Bedeutung hatte. Die Gesichter der etwa hundert Männer waren gespannt und drückten Angriffslust aus. Rass stand vor Corsalis und Maras, innerlich vor Zorn glühend. Er schwieg und beherrschte sich. Er schien innerlich zu ringen.

Schließlich fragte er:

"Warum hat euch die Patrouille nicht gefaßt?"

Maras lächelte verächtlich. Er deutete mit dem Daumen über die Schulter, und Corsalis sagte:

"Sie liegen dort irgendwo im Sand. Ihr könnt sie gelegentlich aufsammeln. Sie schössen uns Pfeile in den Rücken. Dein Stamm hat bald kein Gesicht mehr; sind denn aus den einst gefürchtetet Wüstenreitern feige Verbrecher geworden?"

"Nein!" sagte Rass endlich. "Und es werden keine Verbrecher aus ihnen."

Maras spielte seinen nächsten Trumpf aus. Er hoffte es wenigstens.

"Die Männer, die wir hier und dort trafen - Händler, entlaufene Sklaven, die geraubten Jünglinge und Mädchen in der Prächtigen Stadt... sie wußten erstaunliche Dinge über dich und das Ende dieses Stammes zu berichten." Er sprach so laut, daß es auch die Männer in der letzten Reihe deutlich verstehen mußten. Ein drohendes Murmeln erhob sich in ihrem Rücken.

"Was sagten sie?"

Corsalis zog seelenruhig seinen Handschuh aus, steckte ihn in den Gürtel und begann, seinen Daumennagel mit dem Messer zu bearbeiten. Ab und zu steckte er ihn in den Mund, um ihn zu befeuchten.

"Sie sagten, daß du einst ein guter und gerechter Führer warst. Und daß eines Tages dein leuchtendes Auge", Maras sah Rass aufmerksam ins Gesicht und fuhr fort: "das jetzt freilich etwas trüb ist, auf ein überaus prächtiges Weib fiel. Du hast es geraubt, einem Stamm, weit drüben im Osten. Und seit diesem Tag bist du nicht mehr der alte."

Rass stand wie erstarrt. Das Murmeln hatte aufgehört. Rass starre Maras in tödlicher Wut an und atmete schwer. Die Finger, die noch immer den Griff des langen, schmalen Schwertes und das obere Ende der Scheide hielten, zitterten wie im Fieber. Schonungslos fuhr Lombardi fort, in derselben Lautstärke wie bisher.

"Dieses Mädchen, Aroide nennt man sie, ist überaus schön. Und sie ist auch klug, was in deiner Gegenwart, Sperberäugiger, ein Verbrechen zu sein scheint. Und also war es unausbleiblich, was geschah."

Rass flüsterte heiser:

"Und ... was geschah?"

Maras lächelte und machte sich auf einen Schwertangriff gefaßt. Er senkte den Lauf des Strahlers und fing einen blitzschnellen Blick voller Wachsamkeit seines Freundes auf.

"Aroide erkannte dich. Sie erkannte hinter deinem schwarzen, dünnen Bart und den brennenden Augen, daß du schwach bist. Sie verachtete dich. Und sie lehnte es ab, sich in deinen Harem aufzunehmen zu lassen. Noch hast du Zeit, es dir zu überlegen."

"Was?" Das Flüstern des Häuptlings schnitt durch die atemlose Stille ringsum wie ein Messer.

"Ob ich weitersprechen soll. Biete uns, vor allen Männern und dem restlichen Stamm, die Gastfreundschaft für immer an. Oder ich spreche weiter und enthülle dein letztes und bösestes Geheimnis, Sperberäugiger!"

Rass sagte in erzwungener Ruhe:

"Du wirst es nicht wagen, Fremder!"

Maras lächelte wieder und zuckte die Schultern.

"Ich bin, obwohl ich der Sternenwanderer geheißen werde, von dir empfangen worden wie ein Hund. Deine Leute haben in unsere Rücken geschossen. Du hast gegen das heilige Gesetz der Gastfreundschaft verstoßen. Ihr habt uns gehaßt, ehe ihr wußtet, wer wir sind und was wir wollen. Ich bin mächtig und kann dich vernichten. Was, sagtest du, würde ich nicht wagen?"

"Weiterzusprechen!" stöhnte Rass.

Es war offensichtlich. Der Stamm war krank. Noch hatte die Fäule nicht die Grundplatte der Pyramide erreicht, aber sie wucherte von oben nach unten. Der Häuptling litt, weil jemand, vermutlich zu Recht, seine Autorität in allen Fragen des Lebens anzweifelte. Fehlentscheidungen, gereizte Stimmung, Verfall der ungeschriebenen Gesetze, Befehle und Anordnungen ... alles verfiel. Langsam, aber spürbar. Vor einem Jahr, so hatte Homra ausgeführt, war der Stamm wild, aber von einem ehernen Ehrenkodex geführt worden, mit Rass an der Spitze. Sie waren zu Armen mildtätig, gönnerhaft und großzügig den Händlern gegenüber, die Sklaven behandelten sie milde und liebenswürdig, und überall galten die alten Gesetze. Das alles hatte sich geändert seit dem Tag, an dem Aroide geraubt worden war. Und

Frauenraub, der allgemein geübt wurde, war eines der Mittel gegen Inzucht.

"Noch hast du Zeit. Ich bin schonungslos!" sagte Maras.

"Du ... wirst... es ... nicht... wagen ..." flüsterte Rass zischend. Er war am Ende seiner Nerven. Maras haßte es, einen Menschen so demoralisieren zu müssen, aber wer war Rass't Kouissi, verglichen mit den Milliarden dieser Welt? Weniger als ein Staubkorn. Trotzdem - er blieb ein Mensch.

"Die Gastfreundschaft!" drängte Corsalis mit seiner durchdringenden Baßstimme.

"Nein!"

Maras zuckte die Schultern. Die Alternative war, sich mit allen Kriegern dieses Stammes auseinanderzusetzen, und das bedeutete den Tod. Er sagte:

"Aroide also weigerte sich, eine deiner Frauen zu sein. Als du sie zwingen wolltest, erklärte sie dir, was du wirklich bist. Die Folge ist, daß du ihr gegenüber kein Mann mehr bist, sondern ein Eunuch."

Rass schrie heiser auf, riß das Schwert heraus und warf sich brüllend auf Maras.

Corsalis hielt in seiner Arbeit inne und reagierte mit einer geradezu bestürzenden Schnelligkeit. Sein Fuß schoß hoch, die Stiefelspitze krachte gegen das rechte Handgelenk des Häuptlings, und das Schwert wirbelte durch die Luft und prallte von einer Panzerplatte des dösenden Koumura ab. Maras ging zwei Schritte zurück, hob das Schwert auf und zerbrach es über

dem Knie. Der Ring der Männer hinter ihm hatte sich ausgeweitet. Er wichen langsam zurück.

"Und so können wir weitermachen, bis morgen!" sagte er. "Ich sehe nunmehr, daß deine Weisheit begrenzt ist, Rass! Gastfreundschaft?"

"Es würde dir weitere Demütigungen ersparen!" riet ihm Corsalis, der nun beim Nagel seines Mittelfingers angekommen war.

Es vergingen etwa fünf Minuten.

Rass stand da, den Blick ins Weite gerichtet. Er sah nichts und niemanden. Er dachte nach, und es war kein Bild der Größe, das er bot. Mit einer Hand umklammerte er sein höllisch schmerzendes Handgelenk.

Schließlich, als das Schweigen und die Lähmung fast nicht mehr auszuhalten waren, stieß ihn der Koumura gutmütig mit dem Horn an. Rass bewegte sich und sagte stockend:

"Kommt in die Jurte!"

Sie folgten ihm. Schnell vertauschte Maras den Strahler gegen den Dolch; eine bessere Waffe in einem Gebäude, das aus Stangen, Fellen, Teppichen und Tuch bestand.

"Wein!" rief Kouissi.

Ein Mädchen erschien, in dünne Gewänder gehüllt.

Sie schien auf das Stichwort gewartet zu haben. Auf einem Holztabtett standen drei Becher. In jedem befand sich stark aromatisch riechender Wein. Maras lächelte nicht, als er wartete, bis Rass nach dem Becher griff, der ihm am nächsten war. Kurz bevor sie ihre Becher an die Lippen setzten, sagte Maras:

"In meinem Land ist es Sitte, die Becher mit dem Freund zu tauschen. Hier, nimm meinen Trank, Mann des Versagens."

"Ich will nicht. Ich bin Rass't..."

Maras stellte seinen Becher ab und griff schnell nach dem des Fürsten.

"Wir wissen, wer du bist", sagte er. "Trink! Oder du stirbst!"

"Nein!"

Maras gab seinen Becher Corsalis, der langsam zu verstehen schien. Dann holte er den Dolch aus dem Gürtel und feuerte zwei Lähmschüsse ab. Sie trafen Rass in beide Schultern. Maras sprang nach vorn, ließ den Dolch fallen und ergriff den Mann vor ihm am Hals. Er zerrte ihn wie ein Bündel Lumpen quer durch das Zelt, hinaus auf den freien Platz, vorbei an dem Koumura, bis in die Mitte des Halbkreises. Hinter ihm kam Corsalis, seinen Dolch und seinen Weinbecher in den Händen.

"Männer eines einst ruhmreichen Stammes!" schrie Maras gellend. Jetzt spielte er nicht mehr; es war ihm bitter ernst. "Dieser Häuptling ist ein Feigling. Ihr habt gehört, wie er uns die Gastfreundschaft anbot. Und der Wein, von dem wir trinken wollten, ist vergiftet. Hier, du Schurke, trink!"

Rass wehrte sich, so gut er es vermochte. Maras schien plötzlich ungeahnte Kräfte zu besitzen. Er näherte den Becher den zusammengepreßten Lippen des Mannes und schrie:

"Trink! Du Schurke!"

"Nein!" heulte Rass auf.

"Ist in dem Becher Gift?" brüllte Maras. Die Männer standen da wie erstarrt. Sie trauten ihren Ohren und Augen nicht.

"Ja ... laß mich los!"

Maras Lombardi ließ den Becher fallen, gab dem Häuptling einen Stoß, der ihn gegen die Rückenplatten des Koumura schleuderte und rief:

"Du Räude am Bauche eines Hundes! Du Feigling! Du erbarmungswürdigster aller Wüstensöhne. Du bist kein Mann mehr, sondern eine Ruine! Geh mir aus den Augen!"

Er holte aus, rammte Rass die Faust unter die Rippen und blieb neben dem Zusammengebrochenen stehen.

"Ich bin Maras Lombardi, der Sternenwanderer. Ich will mit den Ältesten des Stammes sprechen. Schickt sie zu mir, in die Jurte des Feiglings hier!"

Er nahm den Dolch in die Hand, den ihm Corsalis gab.

Der Krieger schüttelte noch immer fassungslos den Kopf und führte den Koumura weg. Schließlich kam Daph wieder zurück, mit den wichtigen Teilen der Ausrüstung und allen Waffen. Eine halbe Stunde später saßen auf niedrigen Hockern zehn Männer um einen Tisch, auf dem Wein und Becher standen.

"Ich begrüße euch, ihr Klugen", sagte Maras. "Ich bin gekommen, um eure Hilfe zu erbitten."

"Wozu?"

Abwechselnd schilderten Corsalis und er den Wüstenbewohnern, wie sie es schaffen konnten, die Prächtige Stadt zu erobern. Die Männer hörten aufmerksam zu. Schließlich sagte einer von ihnen:

"Und warum sollten wir es auf uns nehmen, die Prächtige Stadt zu stürmen?" Corsalis knurrte:

"Seid ihr Krieger? Oder Kinder oder Feiglinge? Unschätzbare Beute ist in dieser Stadt verborgen!"

"Das allein ist kein Grund ...", begann der Älteste.

"Und unsere Mädchen? Unsere Knaben? Man verschleppt sie in die Sklaverei! Wir haben ein für alle Male Ruhe vor den Räubern auf ihren weißen Tieren.

Aber ... wir haben sie einmal verfolgt. Vor vielen Jahren war das. Und als wir mit unseren Koumura Takor in der Nähe der Stadt waren, löste ein Blitz, so wie deiner vorhin, eine ganze Gruppe auf!"

"Ich werde euch sagen, was zu tun ist. Und was geschieht mit eurem Häuptling?"

Eine lange Pause entstand. Die Männer dachten nach, murmelten hin und wieder etwas und flüsterten miteinander.

"Wir sollten ihm eine Chance geben. Zweifellos hat er an euch mehrfach Unrecht getan, aber er ist kein Mann mehr, seit dieses Weib hier ist."

Corsalis fauchte:

"Sie kam nicht freiwillig hierher!"

Maras machte einen Vorschlag, der ihm durchführbar erschien.

"Ich nehme alles auf mich", sagte er. "Ich raube dem Häuptling diese Frau. Und wir wählen ihn einstimmig zum Anführer eines Heeres, das gegen die Prächtige Stadt zieht. Er wird Erfolg haben. Auch sind dort Frauen als Beute, sicher viele von euren Töchtern. Er wird wieder zum Mann werden!"

Die Männer nickten und sagten mehrmals:

"Gut geredet! Wahr gesprochen!"

"Bei Dherra!" staunte Corsalis. "Ich bin verblüfft. Alles, was ich befürchtet habe, ist nicht eingetroffen."

Maras schränkte ein:

"Keine voreilige Freude, Corsalis. Wir sind noch lange nicht in der Stadt und dort, wo ich hin will."

"Das mag stimmen. Aber wir sind einen großen Schritt weiter!"

Wieder wandte sich Maras an die Versammlung:

"Ein merkwürdiges Volk rätselhafter Menschen. Das sind die Dhaurog-die-in-der-Mitte-wohnen. Dieser Satz stammt nicht von mir, sondern von einem der besten Freunde, die ich je finden werde."

Maras warf Corsalis, der diese Charakterisierung gegeben hatte, einen raschen Blick zu. "Ich werde, zusammen mit euch, die Kette der Merkwürdigkeiten um mehrere Glieder verlängern."

"Wie?" fragte ein Mann mißtrauisch.

"Hört zu!" führte Maras drängend aus. "Schickt schnelle Boten zu den wichtigsten anderen Stämmen. Wir brauchen mindestens dreihundert Männer. Stellt Leitern bereit, Wurfanker und schwere Waffen.

Nehmt nur die kühnsten Männer. Wir reiten in zwei Tagen los; die anderen sollen sich uns auf dem Weg an-schließen. Wir gehen nicht mit Gewalt, sondern mit List vor. Keine Toten! Nur Gefangene. Wir befreien die Sklaven. Und die Stadt ist voll reicher Beute. Das Ducrot-Geld stapelt sich dort. Rass't Kouissi soll uns führen, ich bin sein Berater. Wollt ihr diesem Plan zustimmen?"

Ein Patriarch hob die Hand und warf drohend ein:

"Seit dieses Weib hier ist, geht es abwärts mit der Ehre unseres Stammes. Wir werden sie jetzt, da der Häuptling ohne Macht ist, töten."

Maras sprang auf und legte die Hand auf die Brust.

"Ich sage euch: Rass ist nicht ohne Macht! Was ihr dort draußen gesehen habt, war ein Endpunkt im Leben eines Mannes. Er wird sich wieder erheben und wird wieder der alte Herrscher werden, der Mann mit dem Blick des Sperbers der Wüste. Ich selbst werde Aroide mit mir nehmen. Ich kann sie allerdings nur aus der Nähe des Häuptlings wegbringen, aus seinem Herzen kann ich sie nicht reißen."

"Gut geredet. Fein ausgesponnen!" murmelten die Alten.

Corsalis mischte sich ein. Bis jetzt hatte er schweigend zugehört und die einzelnen Teile des Planes durchdacht. Er sagte mit seiner tiefen Stimme:

"Der Plan dieses Mannes ist gut. Rass ist gefallen, ziemlich tief, gewiß. Wir werden ihn aufrichten - in ein paar Wochen, wenn sein Herz gesundet ist, wird er wieder der alte Fürst sein. Ruft ihn herein, und will er nicht, schleppt ihn hierher. Ich spreche mit ihm ... von Häuptling zu Häuptling."

Corsalis sprach mit Ernst und Autorität. Maras hatte ihn erst ein oder zweimal so erlebt. Daph deutete auf ihn und fuhr fort:

"Du, Sternenwanderer, wirst bei dieser Unterhaltung nicht dabei sein. Bringt diesen Mann zu der Quelle allen Übels, zu der Schwester der Verwirrung, jener Aroide."

"Es wird geschehen."

"Dann geht. Bringt Rass hierher!"

Zwei der acht Männer standen auf, winkten Maras, und er folgte ihnen. Die Jurte war durch Vorhänge in verschiedene Bereiche abgeteilt. Dicke Teppiche aus Pflanzenfasern dämpften die Schritte. Ein anderer Vorhang wurde zurückgeschlagen, und ein schmaler Gang tat sich auf. Er bestand aus Balken, die mit Fasern aneinander befestigt und durch einen Knebel gesichert waren. Pflanzen mit spiraligen Ranken und großen fleischigen Blättern überwucherten die Pergola. Durch ein Muster aus Licht und Schatten ging es zwanzig Schritte geradeaus, vorbei an einer Doppeljurte, aus der Gekicher und die Geräusche von Hausarbeit drangen.

"Die acht Frauen des Häuptlings!" sagte ein Mann.

"Vielfach ist der Wunsch der Vater des Gedankens!"

bestätigte Maras. Es ging um eine Ecke, dann blieben sie vor einer schäbigen, kleinen Jurte stehen.

"Hier!" sagten sie.

"Ich danke euch!" erwiderte Maras. "Geht jetzt und tut, was ausgemacht worden ist."

"Wir gehorchen, Sternenwanderer."

Maras nickte ihnen zu, lächelte ein wenig und fühlte die innere Spannung. Ihm ging alles zu schnell, zu direkt, zu unvermittelt. Kaum war der Häuptling besiegt, weil er an seiner wunden Stelle getroffen und überrascht wurde, begeisterte sich der Stamm für die Pläne eines Außenseiters. Vermutlich war dies ein Charakteristikum von Menschen, die unmittelbar mit und in der Natur lebten. Maras seufzte leise auf und schlug den Vorhang zur Seite.

Er nahm an, in eine dunkle Jurte hineinzukommen, aber überrascht sah er, daß sie strahlend hell war. Einige Segmente Stoff zwischen den altersschwachen Stützbögen waren aufgeknöpft und zurückgeschlagen.

Der Vorhang der Rückwand war ebenfalls offen. Vor einer Platte, die auf wackeligen Böcken ruhte, saß eine junge Frau und sah zu, wie sich Maras bückte, um nicht mit dem Kopf die Jurte umzurennen.

"Ich hörte etwas wie .Sternenwanderer?," sagte sie leise. Sie besaß die bezaubernde Altstimme des Schamanen-Computers, das Aussehen von Tilcarena und die Art, sich zu bewegen, die Khodaina besessen hatte.

Maras blieb stehen und starrte sie an, dann gab er sich einen Ruck und trat näher.

"Du hast richtig gehört. Man nennt mich so. Du bist Aroide?"

"Ja. Die derzeitige Lieblingsfrau des Häuptlings."

Maras winkte ab. Er starrte in ihr Gesicht und hatte Mühe, sich zu beherrschen und weiterzusprechen.

"Ich kenne das ganze Problem", sagte er. "Sie wollten dich töten, um dem Unheil ein Ende zu bereiten. Ich werde dich auf höchst unkämpferische Weise rauben und das Problem dadurch beseitigen."

"Wie schön."

Aroide stand zögernd auf. Sie war nur ein wenig kleiner als Maras mit seinen hundertachtzig Zentimetern.

Ein unbehagliches Schweigen breitete sich aus. Maras hatte nicht geglaubt, daß es ihn so würde treffen können, wie ein Schlag mit der Keule. Aroide schien aus allen Teilen seiner Träume zusammengesetzt zu sein.

Und - sie war lebendig. Kein Traum. In ihr schienen alle Mädchen und Frauen zu sein, die er kannte. Das war natürlich kompletter Unsinn, sagte er sich, denn sie war nichts anderes als ein Kind eines unbekannten östlichen Stammes.

"Ja ...", begann er.

"Ich hörte schon in den letzten Stunden", sagte sie und lächelte ihn an, "daß du ein Mann der großen Redegewandtheit bist. Deine Worte sollen wie das Lied der Nachtigall sein oder wie das Brüllen des Ducrot."

Maras nickte und sagte melancholisch:

"Schwester, deine Zunge ist locker. Möglicherweise werde ich dies irgendwann zu schätzen wissen, aber im Augenblick habe ich ganz andere Sorgen. Du bist eine dieser Sorgen."

Sie wurde etwas nachdenklicher und deutete auf den Bogen Papier, der auf der Platte lag.

"Meine Sorgen sind nicht geringer. Werfen wir sie zusammen; vielleicht heben sie sich auf."

"Ich kann verstehen", sagte Maras dumpf, "warum Rass einen Raubzug unternahm, um dich zu bekommen. Du bist ziemlich schön. Für mein Vorhaben brauche ich weniger eine schöne als eine kluge Frau."

Sie nickte und deutete auf Griffel und Papier.

"Ich kann schreiben und lesen!" sagte sie. Maras stieß einen langen Seufzer aus.

"So etwas war noch nie die Garantie der Klugheit. Im Gegenteil... aber lassen wir das. Was würdest du tun, wenn jemand käme und dir sagt, du bist frei?"

Sie kam etwas näher und nahm zwei Haare vom Kragen seines schmutzigen, vergilbten und ausgefransten Hemdes.

"Ich würde meine Kenntnisse anzuwenden versuchen", gab sie zur Antwort.

"Ich möchte die anderen Wunder dieser Welt sehen, nachdem ich nun die Wunder des Mannes Rass kenne."

Maras sagte trocken:

"Du wirst als nächstes die Wunder einer Stadterstürmung kennenlernen. Und du wirst mir helfen, diese Welt zu retten. Ist das groß genug für dich?"

Sie bestätigte es.

"Der Plan ist groß genug für mich, und ich hoffe, daß ich groß genug für ihn bin. Welche Stadt?"

"Die Prächtige Stadt. Ich muß hinein."

Sie schüttelte den Kopf und musterte ihn ungeniert von oben bis unten mit dem Blick eines Mannes, der einen jungen Koumura kaufen will. Maras runzelte die Stirn und biß sich auf die Unterlippe.

"Du sprichst immer das Wort Ich aus. Hängt alles von dir ab?"

"So unglaublich es klingt - ja!" sagte er.

"Warum bist du wichtiger als andere?"

"Weil", Maras trat an das Brett und versuchte zu lesen, was sie geschrieben hatte, "weil ich der einzige Mann auf dieser merkwürdigen Welt bin, der diese Welt vor dem Aussterben retten kann. Du wirst es nicht glauben -vielleicht verlaufen unsere Wege lange genug nebeneinander. Dann wirst du es glauben müssen."

Sie fragte nach einer Pause:

"Kann ich dir helfen, Sternenwanderer?"

"Ich heiße Maras Lombardi. Du kannst mir helfen."

"Wie?"

"Indem du mit Corsalis Daph und mir reitest."

"Einverstanden."

"Nimm, was du unbedingt brauchst, wickle zusammen, was du hast, und komm ins Zelt des Häuptlings. Dort wirst du alles erfahren."

Maras verhinderte es, sie anzusehen. Er war, seit der Nacht mit Khodaina, in diesem Punkt mehr als dünnhäutig. Dazu kamen die aufgestauten Frustrationen der Jahre, in denen er silberhäutig und ausgestoßen gelebt hatte, mit nichts als einer mikroskopisch kleinen Hoffnung. Er ging hinaus, zurück ins Häuptlingszelt und fand dort Corsalis und Rass, die sich eben die Hände schüttelten. Corsalis mußte unbewußt ein Meisterstück in Naturpsychologie vollbracht haben, denn Rass wirkte wie ein Mann, der neue Hoffnung hat. Maras mußte sich auch hier stellen, zögerte etwas und ging weiter.

"Ich komme von Aroide!" sagte er. "Häuptling... kannst du den Lauf des Mondes Cur-Sura aufhalten, die Strahlen von Bragmardo abblenden, den riesigen Stern verdunkeln?"

"Niemand vermag das!" würgte Rass heraus. Hier stand sein Todfeind.

"Kann ein Mensch einem anderen befehlen, ihn zu lieben?"

Der Todfeind versetzte Rass den letzten Schlag, von dem er hoffte, daß er einen langen Prozeß der Heilung uslösen konnte.

"Ich glaubte es einmal...", sagte Rass't Kouissi.

"Nun. Aroide liebte dich nicht, obwohl du ein Jahr lang versucht hast, Liebe bei ihr hervorzurufen. Ich, ein Fremder, trat in ihr schäbiges Zelt - und sie liebte mich."

"So ... so einfach ...?"

"Ja. Es gibt keinen anderen Weg. Nicht du hast versagt, sondern das Schicksal wollte es nicht. Vergiß alles. Vergiß Aroide, trinke mit mir einen gewaltigen Humpen Wein, und übermorgen sollst du uns gegen die Prächtige Stadt führen. Wir reiten voraus, Corsalis."

Es war der Tag der inneren Kämpfe, dachte Maras sarkastisch. Soeben focht Rass einen weiteren solchen Kampf aus. Der Kampf artete in eine Schlacht aus, als Aroide eintrat, eine Art Tasche hinter sich herschleppend. Sie erkannte mit der lautlosen Intuition einer klugen Frau, was hier vorging. Sie stellte den Packen achtlos ab, ging auf Maras zu und blieb neben ihm stehen. Maras spielte mit; er legte seinen Arm um ihre Schultern

Rass knurrte:

"Du hast gesiegt, Wanderer!"

Maras schüttelte den Kopf.

"Nein. Ich kann nichts dafür. Du hast gegen den mächtigsten Gegner verloren, den es gibt. Jeder verliert gegen das Schicksal."

"So ist es!" flüsterte Aroide und schmiegte sich an Maras. Das Grinsen im narbigen Gesicht Corsalis war derart impertinent, daß Lombardi einen unwiderstehlichen Lachreiz fühlte. Er unterdrückte ihn, und der Häuptling schrie nach Wein. Alle, die in dieser Jurte standen und tranken, wußten: dies war eine zeremonielle Handlung, mit der ein Mann versuchte, sein Gesicht zu wahren und womöglich wiederzuerhalten.

Boten sprengten nach allen Richtungen.

Ein besonders schnelles Tier wurde mit einer Botschaft an Khorana geschickt, den Prior der Schamanen.

Einen Tag später raste Corsalis mit Aroide und Maras zurück nach Süden. Lombardi hatte ihren Versuch Projekt Troja genannt.

8.

Rund eihundertfünfzig Koumura Takor. Rund dreihundert Männer. Ein Windschirm aus Geflecht, mit Seilen verspannt. Dahinter brannte ein winziges, rauchloses Feuer aus Koumurdung. In der Ferne hörte man, wenn alles ruhig war und sich niemand regte, die Huftritte eines weißen Ormels, auf dem Aroide sich, auf Umwegen, der Prächtigen Stadt näherte.

"Sie können uns hier nicht sehen?" flüsterte Rass't Kouissi.

"Nein. Ausgeschlossen!" sagte Corsalis. "Ich weiß, wie weit man von einer Mauer ins Land schauen kann."

Maras sagte:

"Ich weiß nicht, wie lange wir warten müssen. Aber es kann lange dauern. Nicht einmal ich kenne die Prächtige Stadt von innen."

Corsalis streckte sich aus und lehnte sich gegen ein epäckstück. Der Sand war noch warm von der Hitze des langen Tages. Der Mond wurde vom Horizont in zwei Teile zerschnitten. Schwache Schatten bewegten sich über den Sand. Ein Koumura brummte unwillig. Im Mondlicht sahen Maras' Finger silbern aus. Omiron Arzachena stand im ausklingenden Minimum.

"Eine Frage, Lombardi!" sagte der Häuptling Rass.

"Ja, gern."

"Diese Fremden hier ... du weißt so vieles. Was weißt du über sie?"

Maras bewegte seine Hand im Mondlicht hin und her. Die Erinnerung an die Lepra stellaris war längst undeutlich geworden, verdrängt und zurückgeschoben von tausend anderen Ereignissen. Er sagte langsam und nachdenklich:

"Sie kamen von den Sternen. Es muß etwa fünf, sechs Jahre her sein. Niemand außer ihnen weiß es genau. Sie bauten diese Stadt in die Oase hinein. Sie sind keine Räuber, wie wir diesen Ausdruck verstehen. Es sind Menschen, die einer vergangenen Zeit nachtrauern und sie für sich wieder auferstehen lassen möchten. Um das zu erreichen und um hier ungestört bleiben und leben zu können, haben sie die Ducrot gejagt; sie wurden reich und konnten alles kaufen. Um nichts kaufen zu müssen, fingen sie Menschen, töteten andere dabei, zwangen Handwerker in die Sklaverei. Und um nicht auszusterben, fingen sie Mädchen. Es gibt eine Menge Geschichten darüber."

"Ich kenne sie. Du solltest dein Gesicht sehen, Maras!" sagte Corsalis. Maras nickte und lächelte; das Mondlicht verwandelte nicht nur das Heerlager in eine Idylle, sondern auch sein Gesicht in eine Silbermaske.

"Sie brauchen verschiedene Dinge, deshalb überfallen sie die Handelskarawanen. Das kostbare Papier, das von Traspe aus hierherkommt, muß deshalb auf Schleichwegen befördert werden. Und sie täuschten meinen Freund und töteten ihnrich führe sein Werk weiter. Vielleicht kann ich es auch zu Ende führen."

Maras stand auf und ging einige Schritte.

"Sie alle dort drinnen sind ein bißchen willensschwach. Die Herrscher geben den Untertanen berauchende Substanzen ins Essen, um sie nicht zu selbständig werden zu lassen."

Maras fühlte, wie der Boden unter ihm zitterte.

"Was ist das?" fragte er alarmiert. "Ein Erdbeben?"

Corsalis grollte:

"Was? Bist du von Sinnen? Die Erde ist fest wie immer!"

Maras blickte ins Feuer. Aus dem kleinen Glutschein wurden zwei, dann drei nebeneinander. Sie entfernten sich immer mehr voneinander und führten einen wilden Reigen auf. Maras begann zu taumeln, machte einige Schritte auf das Feuer zu und stieß hervor:

"Und deshalb ... sollt... ihr niemanden ... töten!

Nehmt... alle ... gefan ..."

Er knickte ein, kippte seitwärts und wäre ins Feuer gefallen, wenn nicht Corsalis und Rass ihn aufgefangen hätten. Er versank in tiefer Dunkelheit. Ein krampfhaftes Zittern durchlief seinen Körper, dann lag er still und zusammengekrümmt im Sand.

"Bei Dherra! Er ist tot!" schrie Corsalis auf.

"Nein. Er ist wirr im Kopf. Ein Anfall!" sagte Rass erschüttert.

Corsalis hob die Hand hoch, fühlte nach dem Puls. Dann warf er einige Fladen Dung ins Feuer und betrachtete den Handrücken.

"Nicht tot. Das Herz schlägt!" sagte er.

Als sie Maras Stirn und seine Brust mit Wasser kühlten, sahen sie mit Entsetzen, daß seine Haut silbern war. Das Silber leuchtete im Licht des aufgegangenen Mondes wie ein metallischer Überzug. Als die ersten Palmenwedel auftauchten - wie hatte sie Maras genannt? Daktiliferae? -, hielt Aroide das Ormel an. Ein junger Schamanenzögling hatte es an den vereinbarten Treffpunkt gebracht; auf diesem Tier war Maras aus der Prächtigen Stadt geflohen.

Maras Lombardi, der Sternenwanderer...

"Das Leben ist wunderbar", flüsterte Aroide.

Dreimal war sie aus der Ruhe der Geborgenheit gerissen worden. Das erste Mal, als ihre Mutter, die Frau des Häuptlings, gestorben war. Das zweite Mal geschah dies, als Kouassis wilde Reiter über den Stamm hergefallen waren. Sie kannten nur, neben unbedeutendem Schmuck und einigen wichtigen Beutestücken, ein Ziel: sie. Und jetzt war Maras Lombardi gekommen. Ein Mann, der das leuchtende Brandmal der Unrast trug. Ein Mann, noch jung, aber erfahren, der über eine Entfernung hinweggerast war, die zu groß war, als daß sie, Aroide, sie sich vorstellen konnte. Ein Rasender. Ein Mann mit offenen blauen Augen, der tief unter dicken Schichten von Unruhe und Hektik einen stählernen Kern besaß. Ein bemerkenswerter Mann; er hatte ein Ziel, und er würde noch sterbend darauf zukriechen. Nicht so stark und ruhig wie ihr Vater, nicht so polternd und gefestigt wie Corsalis Daph - anders.

Viel fremder.

Das Ormel ging weiter und fiel in einen bequemen Trab. Die Mauern und Tore hinter den stillen Palmenschäften wurden deutlicher. Mondlicht zauberte Schatten und verwandelte den Wald in ein Gatter aus schrägen Linien.

Ein mitreißender Mann. Ihr gegenüber war er von einer rätselhaften Scheu und Zurückhaltung. Als fürchte er sich vor ihr.

Vielleicht hatte er andere Frauen gekannt, die ihn verstört hatten - von solchen Dingen wußte sie.

Oder er litt, wie Rass, an einem kranken Herzen.

"Hat er es gespürt? Er hat es spüren müssen!" sagte sie.

Spüren?

Sie lächelte versonnen. Sie wußte genau, wie schön sie war, und daß sie sich nicht zu den Dummen zählen mußte, hatte sie auch erkannt. Die Unruhe des Verstandes teilte sie mit Lombardi. Aber wann hat schon jemals ein Mann, der eine Aufgabe vor sich sah, die Zuneigung einer Frau gespürt? Und, hatte er sie gespürt, dann wurde sie vollkommen unwichtig. Nur die Aufgabe zählte. War sie erledigt, kamen die anderen Dinge.

Ihr Vater hatte es einmal treffend ausgedrückt: Die Zeit des Schwertes, und die Zeit der Laute. Für Maras Lombardi herrschte jetzt die Zeit des Schwertes.

"Ich werde warten!" sagte sie.

Eines Tages hatte Maras die Zeit der Laute.

Ihre Zeit... sie würde kommen.

Sie war fest entschlossen, Maras Lombardi zu lieben. Sie ahnte fern, daß ihr einige Abenteuer bevorstanden. Hätte sie die wahre Natur dieser Abenteuer jetzt schon gekannt, würde sie ihr Ormel herumreißen und in wilder Flucht davonsprengen. Oder auch nicht. Wer weiß?

Das Geräusch der Hufe änderte sich. Aroide schreckte aus ihren Gedanken auf und merkte, daß sie sich auf der von Maras beschriebenen Straße befand. Der gepflasterte Weg wand sich durch die Oase, entlang der kunstvoll angelegten Kurven. Hier würden die Menschen sicherlich nicht krank werden wie in ihrem Stamm, wo die Regenfluten ganze Felder wegspülten und sie irgendwo wieder ablagerten.

Das Doppeltor schob sich zwischen den Palmen hervor.

Noch fünfzig Doppelschritte des Tieres, dann hielt das Ormel von selbst an. Aroide befand sich vor dem reifachen Tor der Prächtigen Stadt. Sie hob den Reitstab und schlug mit dem Knauf gegen das Metall der Torflügel.

"Schläft hier alles?" rief sie laut.

Das Pochen hallte in geheimnisvollen Innenhöfen wieder. Nichts geschah. Aroide erhob sich in den Steigbügeln, beugte sich über den Hals des Tieres und hämmerte mit aller Kraft gegen die übereinander genieteten Metallplatten.

"He! Öffnet! Ihr Schläfer! Wollt ihr eine Frau in der Wüste verdursten lassen? Öffnet, Kerle!"

Sie schrie durchdringend, und das Hämmern klang wie Donner zwischen den weißen Mauern wider. Dann setzte sie sich wieder und wartete.

Schließlich hörte sie undeutliche Stimmen, Schritte näherten sich. Dann ein summendes Geräusch, das in Zischen überging. Weitere Augenblicke verstrichen. Es öffnete sich in Augenhöhe ein schmaler Schlitz in der äußersten Pforte. Eine Männerstimme fragte:

"Eine Frau? Was willst du?"

Sie brauchte sich nicht besonders anzustrengen, um müde zu wirken. Ihr Haar, das über die Schultern fiel, hatte sie bereits wirkungsvoll zerzaust. Sie sagte matt:

"Einen Becher Wasser für mich, einen Trog Wasser für das Tier. Und vielleicht eine Stelle im Stroh, wo ich schlafen kann. Ich bin eine Ausgestoßene der Dhaurog."

Ein gretles Licht blendete sie. Eine Lampe leuchtete in ihr Gesicht, am Hals des Tieres vorbei, bis hinunter u den Lederstiefeln.

"Bist du allein?"

"Nein. Mein Ormel ist bei mir. Wir sind beide gleich erschöpft!" sagte sie. Leises Lachen.

"Du verdienst ein besseres Lager als das Stroh im Stall. Komm herein."

"Durch die geschlossene Pforte?"

"Einige Schritte zurück. Ich werde sie öffnen."

"Endlich!"

Ein Torflügel glitt leise auf. Aroide ritt an und trabte langsam durch die drei verschiedenen Abschnitte des Tores. Sie schlossen sich nacheinander hinter ihr, und sie machte in der Mauer, inmitten der steinernen Verzierung, die Stelle aus, von der Maras gesprochen hatte.

Was hatte dieses Wort zu bedeuten? Troja?

"Ich helfe dir beim Absteigen", sagte der Mann. Ein Licht wurde gemacht, ohne daß jemand es mit Feuer entzündete. Es tauchte die Szene vor dem inneren Teil des Tores in helles gelbes Licht.

"Aus dem Sattel geht es leichter als in den Sattel. Lasse deine Finger bei dir, Mann", gab sie zurück, stieg ab, aber ergriff seine Hand. Sie musterte den Mann, der vor ihr stand. Groß, schlank, mit schmalem Gesicht und dunklen Augen. Sie wirkten, als läge ein Schleier davor.

"Danke", sagte sie. "Ich kenne nur einen Wunsch: waschen und schlafen, ehe ich morgen weiterreite zu den Nuraghen."

Der Mann sah sie an, nickte und sagte:

"Ich bin Anche. Ich konnte nicht schlafen, wie meist. Da hörte ich dein Klopfen. Um das Tier kümmern sich andere, und du kannst in einem der leeren Räume schlafen. Morgen werde ich mit dir zusammen essen, und dann zeige ich dir den Park. Komm!"

Er faßte sie an der Hand und zog sie mit sich. Eine Tür öffnete sich, zwei Männer mit vom Schlaf verquollenen Augen kamen heraus und führten das Ormel weg. Anche zog sie über eine schräge Rampe, durch ein Stück Park, einige Treppen aufwärts, unter dem Vordach eines Wehrganges hindurch, über eine –Terrasse bis zu einer weißen, zierlich geschnitzten Tür.

"Bis morgen, Schönste!" flüsterte er und küßte ihre Fingerspitzen. "Jemand wird kommen und dir bringen, was ich denke, daß du brauchst."

"Bruder!", sagte sie und küßte ihn auf die Stirn, "du bist zu mir wie ein Geliebter."

"Bis morgen."

Sie nickte. Er öffnete die Tür und deutete nach innen. Sie ging an ihm vorbei und befand sich plötzlich in einer zauberhaften Umgebung. Ein heller weißer Raum, er so schön und bequem eingerichtet war, wie sie es noch niemals

erlebt hatte. Der Mann ging weiter, entzündete zwei kleine Lampen und sagte entschuldigend:

"Du mußt sie ausblasen, wenn es zu hell ist."

"Das ist allerorten üblich!" sagte sie und sah ihm nach, wie er den Raum verließ und die Tür hinter sich schloß. Ein merkwürdiges Zimmer, ein merkwürdiger Mann, und das Innere der Prächtigen Stadt war nicht minder staunenswert. Aroide ging zum Fenster und sah nach den Sternen. Sie hatte noch Zeit, bis jener deutlich sichtbare, leicht gelb flimmernde Stern im Glanz von Arzachena aufgegangen war. Etwa zwei Stunden, so hatte Maras gesagt.

Aroide entledigte sich der Reitkleider, badete ausgiebig und verschwendete dann eine Stunde für ihre Schönheit.

Schließlich, als die Zeit knapp wurde, zog sie aus dem Stiefel ein kleines röhrenförmiges Gebilde heraus. Sie drückte auf den ersten Stift. Mit einem leisen Fauchen füllte sich eine Kugel, dehnte sich mehr und mehr aus, bis sie etwa doppelt köpf groß war.

Aroide schob den Vorhang zur Seite, sah abermals nach den Sternen und drückte den zweiten Knopf. Dann ließ sie den Ballon los, der augenblicklich zu steigen begann. Es dauerte etwa eine Minute lang, bis der Zeitzünder reagierte und sich die Leuchtkugel entzündete.

"Ein schönes Licht!" flüsterte sie, als sich in fünfhundert Metern Höhe eine rote Kugel aufblähte, fünf Sekunden lang leuchtete und dann jäh erlosch. Es war das Signal.

"Ob es jemand aus der Stadt gesehen hat?" fragte sie ich leise.

Sie lauschte nach draußen; keine Schritte, keine Rufe, kein Klinnen von bewaffneten Männern und deren Rüstungen.

Sie machte aus einem Teil ihrer Kleidung ein Bündel und drehte die Decken und Kissen der Liege so, daß jemand, der zufällig hineinsah, glauben mußte, das Mädchen schlafe.

Dann huschte sie hinaus und wartete, Maras Zauberadolch in der Hand, im Schatten. Sie sah hinunter, suchte sich genau den Weg aus, den sie laufen mußte. Sie wartete auf das Signal, das ihr " Maras Lombardi geben würde. Lombardi erwachte. Er fühlte sich todmüde, zerschlagen, mit schmerzenden Muskeln und flatternden Nerven. Sein Gaumen schmeckte wie Morast, die Zunge schien aus Leder zu bestehen. Er konnte sich nicht rühren und wurde leicht hin und her geschaudert.

"Was ist... wo bin ich?" ächzte er.

Keine Antwort.

Er öffnete die Augen und sah - nichts. Dann schälten sich aus der Schwärze winzige Lichtpunkte. Sterne? dachte Lombardi. Wenn es Sterne sind, dann lebe ich noch. Er erschrak.

"Nein! Nicht schon wieder!" stöhnte er. Und dann, lauter: "Corsalis!"

"Dherra sei Lob! Du bist aufgewacht!"

Die Bewegungen wurden langsamer, das Schaukeln ließ nach. Lombardi hörte heisere Befehle, verstand sie aber nicht. Er hob mühsam den Kopf und fand sich in einer dicken Decke, die hinter dem Kopf und über den Füßen zusammengebunden und in den Ecken eines Koumura-Tragekorbs befestigt war. Corsalis kletterte aus dem Sitz, und Rass hielt die Zügel fest. Der Koumura stand still.

Corsalis beugte sich über Lombardi und fragte rauh:

"Du Wahnsinniger! Fällt einfach um und wird ganz silbern... sieh, die Farbe läßt schon nach. Du hast schon wieder braune Stellen. Wie fühlst du dich, Freund?"

"Wie weggeworfen!" sagte Maras und holte tief Luft. Langsam klärten sich die Nebel vor seinen Gedanken. Die Augen und Ohren funktionierten schon wieder richtig; er erkannte den schwerbewaffneten Dap.

"Hier, trink!"

Daph schnitt die Seile der provisorischen Hängematte durch, und Maras rutschte langsam auf die Füße.

"Was ist das?"

"Irgendein Schnaps der Wüstenmenschen. Er soll Tote aufwecken. Er ist von Rass. Trink!"

Maras schluckte eine große Menge dieses Schnapses. Er rann wie warmes Wasser die Kehle hinunter. Dann begann sich eine stechende, brutale Hitze in seinem Körper auszubreiten. Schleimhäute wurden gefühllos, die Augen trännten, und in den Ohren rauschte es. Der Herzschlag begann zu hämmern. Maras wurde geschüttelt, während Corsalis ihn vorsichtig auf die Füße stellte. An ihnen rauschte wie ein Strom eine unübersehbare Schar Koumura Takor vorbei.

"Verdammter Schnaps!" fauchte Maras. Aus seinem Mund schienen Flammen zu schlagen. Er war vorübergehend blind, aber der Kopfschmerz verschwand blitzartig.

"Das ist meine Rache für den Faustschlag!" sagte Rass't Kouissi laut. "Aber du bist wieder bei Sinnen!"

"Wir rechnen später ab, hinkender Sperber!" keuchte Maras zwischen einzelnen Hustenanfällen. "Aroide!"

Was ist passiert?"

"Alles!"

"Was, zum Satan!" rief Maras.

"Die rote Leuchtkugel erschien. Wir rannten sofort los. Dort vorn halten sie bereits und klettern aus den Sätteln. Jetzt wird sich beweisen, wie gefährlich es ist, einer Frau zu trauen."

Maras kletterte, von Corsalis gestützt, nach vorn in den Sitz. Der Häuptling blieb hinter ihm stehen und klammerte sich an der Lehne fest.

"Los! Weiter!"

"Sie muß das Tor aufmachen! Sonst gibt es ein Blutbad!" sagte Maras. Er dachte an alles gleichzeitig: an das Mädchen, an die Kombination des

Torschlosses, an UI Kaest und an die Kanone des Raumschiffs. Der Koumura raste weiter. Binnen kurzer Zeit war er zu den anderen Tieren gestoßen. Sie hielten an einer Stelle, die ungefährlich schien; es war fraglich, ob die Kanone sie erreichen konnte. Die Reiter kletterten in fieberhafter Eile aus den Sitzen. Sie liefen schnell und geräuschlos, ohne ein Wort, auf die ersten Palmenschäfte zu.

Die Koumura wurden weggebracht und bildeten weit draußen in der Wüste einen unruhigen großen Kreis.

Nur Corsalis mit seinem riesigen Roba preschte bis an den Rand der Oase. "Was jetzt?"

Maras sagte leise:

"Wie es ausgemacht war: die Hälfte der Leute mit den Leitern und den Wurfankern nach hinten, die andere Hälfte ans Tor. Und ... hast du es ihnen befohlen, Rass?"

Rass knurrte:

"Es ist gegen unsere Tradition, aber sie werden versuchen, niemanden zu töten. Was aber fangen wir mit den vielen Gefangenen an?"

"Das klären wir später."

Einige Minuten später waren rund dreihundert Männer bereit. Sie warteten im Schatten und hinter den Daktiliferaestämmen versteckt. Niemand sprach, niemand verursachte ein lautes Geräusch. Maras Lombardi lehnte neben Rass und Corsalis an der kühlen Mauer. Dort drinnen war das Funkgerät. Dort drinnen war die einzige Möglichkeit, den Planeten Capucinu zu retten. Milliarden Menschenleben hingen davon ab, wie sich die Geschehnisse der nächsten Stunde abwickelten.

"Sie wird die Reihenfolge vergessen!" flüsterte Corsalis.

"Man wird sie festgehalten haben!" knurrte Rass't Kouissi.

"Ich schwöre es euch - in wenigen Augenblicken öffnet sich das Tor!" murmelte Lombardi.

Sie warteten.

9.

Dreihundert Krieger aus sechs verschiedenen Dhaurog-Stämmen kauerten, standen und knieten im Schatten der Mauer. Sie alle warteten auf das Zeichen, das ihnen Rass geben würde. Staunend hatten sie miterlebt, wie Rass selbstbewußt wurde und zahlreiche Anordnungen gegeben hatte. Und Rass wartete seinerseits auf ein Eingreifen Aroides.

Geraume Zeit verging - ihnen kam sie wie eine kleine Ewigkeit vor.

"Noch einmal, Rass: Keine Toten! Nur Gefangene!"

"Ich weiß es. Aber meine Leute werden sich vielleicht hinreißen lassen!"

"Hoffentlich nicht!" sagte Maras und packte seinen Strahler fester. Er war, im Gegensatz zu seinen beiden Partnern, kaum gerüstet; er trug lediglich einen Helm und einen Brust- und Rückenpanzer.

Das Maximum von Arzachena nahm wieder ab, der Mond glitt durch den Himmel und zeigte ihnen sein arbiges Gesicht, das milchigblau leuchtete. Die Sterne blinkten leicht. Weit in der Ferne brüllte ein Ducrot.

"Wie lange noch?"

Die Krieger wurden ungeduldig.

"Die Mauer ist nicht sehr hoch. Aber es ist besser..."

"Halt!" sagte Corsalis. "Das Tor!"

Sie hörten schleifende und summende Geräusche, die nur Maras vertraut waren. Dann öffneten sich die äußeren Torflügel. Maras gab einem jungen Krieger einen Stoß, und Rass zischte:

"Lauf, was du kannst."

Der Bote rannte davon, zu den anderen Männern. Maras nickte Corsalis und Rass zu und flüsterte:

"Achtet auf Aroide! Folgt mir!"

Er faßte seine Waffe, schob ein paar Krieger zur Seite und rannte zwischen Corsalis und Rass auf das Mädchen zu, faßte sie um die Hüfte und rannte weiter. Noch war niemand aufgewacht; er vergewisserte sich mit einem schnellen Blick. Hinter ihnen drängten leise breite Reihen von Kriegern nach und schoben sich wie ein Lindwurm durch das offene Tor. In das Geräusch der Schritte und der leise klimmenden Waffen mischten sich die metallenen Klänge, mit denen sich Wurfanker in die Mauern krallten, erscholl das Klappern langer zusammengebundener Leitern. Maras, Corsalis und Rass hetzten geradeaus, eine Treppe hoch, auf die Tür zu, die zu jenem Bankettsaal führte, den Maras kannte.

"Meinen Dolch, Mädchen!" sagte er.

Er bekam die Lähmwaffe und steckte den Strahler zurück. Sie erreichten das Tor. Corsalis faßte die Griffe der Riegel und riß sie auseinander. Das Tor ging leise knarrend auf.

"Licht!" rief jemand.

Aus der Richtung des Stallgebäudes kam wüster Lärm. Dort schrien die Ormel, fauchten auf und keilten nach allen Seiten, als dreißig metallglänzende Krieger hineinstürzten und die Stallknechte niederschlugen und fesselten. Sämtliche Türen wurden aufgerissen, man fand einige verängstigte Kinder und Männer, die man kannte. Frühere Stammesangehörige.

"Hier, Fackeln!"

Von hinten wurden brennende Fackeln nach vorn gereicht. Auch Aroide nahm eine davon und hielt sie hoch. Während die Spitze der etwa hundertfünfzig Bewaffneten geradeaus weiterstürmte, schwärzten die Nachfolgenden nach beiden Seiten aus und öffneten die Türen. Kleine Kämpfe entspannen sich, zwischen den schlanken Männern der Prächtigen

Stadt und den Barbaren der Wüste. Hinter Fenstern und Brüstungen wurde jetzt Licht gemacht; Gestalten lehnten sich nach unten, erkannten das Heer und feuerten Pfeile ab. Ein genau berechneter Hagel von Steinen spritzte von den Schleudern der Krieger und traf viele der Verteidiger. Jemand schaltete die elektrische Beleuchtung an.

"Wohin führst du uns?" schrie Rass einen Meter hinter Maras, der durch den dritten der kleinen Säle mit den schauerlichen Bildern rannte, den Lähmstrahler in der Hand.

"In die Gemächer des Fürsten - hoffe ich!" rief Maras zurück.

Vermutlich beobachtete Anche Ul Kaest ihren Ansturm ebenso durch verborgene Linsen, wie er Maras' Flucht beobachtet hatte. Hoffentlich zerstörte er nicht das Funkgerät! dachte Lombardi verzweifelt. Sie rannten weiter. Vor ihnen tauchten nun drei Männer auf, die Raumfahrer-Schutzanzüge trugen. Die Waffe in der Hand Lombardis krachte dreimal, und die Verteidiger, die schwere Energiewaffen trugen, sackten zusammen.

Wieder gab es links hinten Kampf, als die Wüstenkrieger eine Tür entdeckten, sie aufbrachen und sich einer Gruppe von Männern gegenüber sahen, die sich mit Waffen auf sie stürzten. Von der anderen Seite ergossen sich jetzt die wartenden Truppen über die Mauern, rannten die Wehrgänge nach beiden Seiten entlang und schlugen nieder, was sich ihnen in den Weg stellte. Immer neue Köpfe tauchten am oberen Ende der vielen Leitern auf. Waffen klirrten, Kommandos erfüllten den runden Park und brachen sich als Echo.

Maras begann zu erkennen, daß sie sich in einer Art Labyrinth befanden. Ein Saal nach dem anderen. Überall gab es Türen und Abzweigungen, Treppen, die in höherliegende Räume führten, und Rampen, die im Park endeten. Die wenigen Männer, die an ernsthafte Gegenwehr dachten, wurden entweder von der Lähmwaffe getroffen oder von Steinen, von den flachen Klingen der Schwerter. Augenblicklich stürzten sich Krieger auf die Zusammengebrochenen und fesselten sie.

"Das ist ja endlos!" schrie Corsalis, als sie einer Rampe folgten, die wie das Innere eines Schneckenhauses geformt war und immer tiefer führte. Sie blieben stehen und warteten schwer atmend, bis die Krieger nachgerückt waren. Von den hundertfünfzig Männern waren nur noch etwa fünfzig übrig - alle anderen kämpften in den Abzweigungen. In der Eile, in der sich bisher der Sturm vollzogen hatte, hatte niemand auf die rätselhaften Dinge geachtet, die sich ihnen hier auf Schritt und Tritt offenbarten.

"Ich kenne hier auch nichts mehr!" sagte Maras und spähte verzweifelt nach einer Ablage aus, die einem Funkgerät auf Hyperwellenbasis ähnelte. Nichts. "Gleich! So groß ist die Stadt nicht! Wir haben genug. Krieger! Weiter!" rief Corsalis aus und stürmte nach vorn.

"Willst du nicht nach hinten gehen?" erkundigte sich Maras bei Aroide, als sie den Windungen weiter nach unten folgten. Ein Mann, der aus einer kleinen

Waffe auf sie schoß, verletzte einen Krieger am Arm und wurde vom Lähmstrahler getroffen. Die Flut der Krieger wälzte sich weiter. Eine Wache stellte sich vor dem Tor auf. Einige Stammeshäuptlinge erinnerten sich an das Verbot, zu plündern oder Sklaven zu machen. Sie schickten kleine Stoßtrupps, die den Park durchkämmen sollten. Der Erfolg war gering. Aber dann hallte eine neue Kette von Befehlen nach allen Seiten und jagte die Krieger auseinander. Sie rannten die Treppen und Rampen hoch, andere kamen von den leergemachten Wehrgängen und besetzten die Terrassen und die Balkone. Sie stießen nur auf geringe Gegenwehr. Auch die Frauen, die man fand - Zahlen ließen sich jetzt, eine Stunde nach der Öffnung der Tore, noch nicht angeben -, wurden gebunden. Brüder erkannten ihre Schwestern wieder, die ihrerseits aber kaum noch Erinnerungen an die Brüder hatten, Väter fanden ihre Söhne, die sie verständnislos angafften. In den Herzen der Krieger wuchs die Wut. Der Park leerte sich, aber überall sah man jetzt die Wüstenkrieger in ihren weißen Mänteln und den hellen Bronzerüstungen. Schilde klapperten, man verständigte sich untereinander durch schrille Schreie und Zeichen mit den Fackeln.

"Wir beherrschen den Park!"

Die stille Schönheit und die skurrilen Formen der Büsche und Plastiken nahmen die Krieger gefangen, ie nichts anderes als die endlose Weite der Wüste ge- wohnt waren.

"Die Wehrgänge sind leer! Wir bringen die Gefangenen!"

Überall wehten die Stammeszeichen; kleine Wimpel, die man an den Schäften der Lanzen befestigt hatte.

"Bringt die Frauen hierher!"

Eine seltsame Prozession begann jetzt. Aus allen Richtungen führten Krieger die Frauen zusammen. Es fanden sich etwa fünfzig Mädchen und junge Frauen, die allesamt den Eindruck machten, als schliefen sie noch halb. Es sah geisterhaft aus, als auf Terrassen, Treppen, Rampen, Ausgängen und Vorplätzen weißgekleidete Gestalten die Mädchen in allen Stadien des Angekleidetseins heranführten. Irgendwo erklang das Klappern von Weingefäßern.

"Die Männer! Hierher, in das leere Magazin!"

Sie hatten über den Stallungen einen riesigen leeren Raum entdeckt, in dem vor kurzer Zeit noch Vorräte gelagert waren. Andere Krieger trugen die Bewußtlosen zusammen und legten sie auf dem Steinboden ab. Einige Wunden wurden versorgt.

"Wo-ist der Sternenwanderer?"

"Niemand hat ihn gesehen!"

Langsam kehrte Ruhe ein. Man öffnete Weinfässer, und hier und dort wurden wertvolle Gegenstände gestohlen. Eine weitere Stunde war vergangen. Weder Corsalis noch Aroide, weder Maras noch Rass wurden gesehen, und mit ihnen die fünfzig Krieger. Bleich kroch ein Morgen herauf.

"Geht! Sucht sie!"

"Wo sollen wir suchen?" antworteten die Angesprochenen.

"Überall!"

Es gab keine Gegenwehr mehr. Die Prächtige Stadt war fest in der Hand der Söhne der Wüste. Jetzt konnte man wieder klar denken, Atemholen und Wein trinken, den es hier in Hülle und Fülle gab. Man entdeckte auch das Lager der Waren, die im Lauf von Jahren den reisenden Händlern gestohlen worden waren, deren Karawanen man überfallen hatte. Die ersten kleinen Dramen spielten sich ab, als die Wüstenkrieger mit ihren "Gefangenen" sprachen, mit ihren Bräuten, Frauen, Söhnen und Brüdern.

Sie wurden nicht erkannt.

Dieser wahnsinnige Herrscher, so sprach es einer der Unterführer aus, hatte ihnen die Erinnerung an ihr früheres Leben genommen. Sie bestand auch dann nicht mehr, wenn das Mädchen oder der junge Mann vor einem halben Jahr geraubt worden war.

"Bei Dherra!" sagte einer. "Es war Zeit, daß uns Maras zum Krieg sammelte. Es war wirklich Zeit!"

Die Nacht verging. Eine kraftlose Sonne schien, noch unsichtbar, hochzusteigen. Die ersten Krieger hoben die Köpfe, als sie die verzerrten, vom Morgenwind halb verwehten Klänge hörten. War es die Wüste, die da sang? War es der Wind in den Palmenschäften?

"Bragmardo soll leuchten!" schrie Corsalis und lehnte sich gegen die steinerne Wand. "Ich kann nicht mehr. Pause! Wohin führst du uns, Maras?" Maras gab keuchend zurück:

"Wenn es sein muß, in die Unterwelt!"

Rass kaute auf seiner Unterlippe und murmelte:

"Meine Krieger, dort draußen. Was werden sie tun? Sind sie geschlagen, von dem Ding, das Blitze schleudert, allesamt getötet? Oder waren sie siegreich?"

"Siegreich!" sagte Aroide. "Siegreich wie die dreißig Männer hier hinter uns!" Ein wilder, verschwitzter Haufen, der sich hier versammelte.

"Wir haben nur einen Weg vor uns - dorthin. Geradeaus!" rief Lombardi aus. Er setzte sich auf den Stein und atmete konzentriert ein und aus. Langsam beruhigten sich seine aufgeregten Nerven. Der Herzschlag raste nicht mehr. Sie waren die Spirale nach unten gerannt. Hier gab es noch einen kurzen Kampf mit drei Männern, von denen zwei alte Raumanzüge getragen hatten. Die Verteidiger lagen jetzt, bewußtlos und gefesselt, weiter oben in dem steinernen Schneckenhaus. Sie waren an einer Anzahl von Räumen vorbeigekommen, die alle leer waren. Werkstätten, kleine Magazine, sanitäre Räume, einige, in denen Maschinen liefen und Wasser pumpten und Heizungskessel betrieben.

Jetzt standen sie alle auf einem runden Platz, dessen Boden und Mauern aus Bruchstein bestanden. Vor ihnen erstreckte sich ein langer, schmaler

Korridor, an dessen Ende ein rötlich-braunes Licht schimmerte. Es spiegelte sich auf dem glänzenden Boden.

"Was nun, Maras?" fragte Corsalis.

"Wir haben jenen Mann, den du UI Kaest nennst, nicht gefunden!" knurrte Rass und trocknete seine Handflächen an der Hose ab. Der weiße Mantel war zerknittert und schmutzig.

"Vielleicht haben die anderen Krieger ihn gefangen. Ich muß jedenfalls in einem bestimmten Raum ein bestimmtes Gerät finden!" beharrte Maras.

Er war dem entscheidenden Augenblick noch niemals so nahe gewesen. Er wußte, daß ihn der Zufall in den nächsten Sekunden vor die Schalttafel dieses Geräts führen konnte. Aber er ahnte auch, daß er Tage mit der Suche danach verbringen konnte. Wie spät war es eigentlich? Er hatte jedes Zeitgefühl verloren. Er schob den Riemen des Lederbandes zurück und schaute auf die Uhr.

"Draußen", sagte er dumpf, "wird es gerade hell. Die Nacht ist vorbei. Los, weiter."

"Ein Rasender!" knurrte Corsalis.

Sie liefen weiter. Der Gang war ohne Unterbrechungen, ohne Nischen oder Türen. Er führte etwa hundert Meter weit geradeaus und endete auf einem kleinen Vorplatz. Maras grinste kurz; eine Doppelröhre mit den charakteristischen Eingängen befand sich rechts vor ihnen. Der Antigravschacht. Maras winkte den anderen, etwas zurückzubleiben und hielt die Hand in die Öffnung des Aufwärtsschachtes. Die Hand wurde nach oben gezogen. Jetzt wußte er, wo er sich ungefähr befand.

"Folgt mir, aber erschreckt nicht. Ihr werdet jetzt alle fliegen können!"

Er sprang mit einem Satz hinein und verschwand aus ihren Blicken.

Langsam schwebte er aufwärts. Als nächste wagte sich Aroide hinein und glitt unter ihm aufwärts. Maras spähte nach unten und oben und zählte in einer senkrechten Reihe elf Ausgänge oder Eingänge.

„Das ist herrlich, Maras!" jubelte Aroide auf.

Corsalis mußte es gehört haben, denn mit geschlossen Augen und einem Hechtsprung sprang er in das Unbekannte. Er drehte sich abermals und schwebte nach oben, als Maras die Haltebügel des obersten Ausgangs faßte und wartete, bis Aroide bei ihm war.

"Eine herrliche Stadt", sagte sie atemlos, "in der es solche Wunder gibt!"

Sie gingen geradeaus und befanden sich nach einigen Schritten auf einer Rampe. Maras und Aroide traten Hand in Hand an die Brüstung und spähten nach unten. Der Park und der gesamte Kreis der Bäume und Brunnen zwischen den Hausfronten lagen unter ihnen. Corsalis kam hinter ihnen her und schüttelte den Kopf.

"Es ist so verdammt ruhig hier!" sagte er verwundert.

"Der Kampf ist aus!" sagte Maras. "Sieh, dort unten."

Dann stutzten sie und sahen sich an.

"Die Wüstensöhne singen Kampflieder!" stellte Maras fest.

"Keine Kampflieder!" widersprach Corsalis Daph.

"Es kommt nicht von dort unten. Jemand singt draußen, vor der Stadt. Ruhe!" Sie lauschten.

Hinter ihnen kamen die anderen Krieger aus dem Gang und sahen verwundert, wo sie waren. In ihren Gesichtern stand noch das Staunen über diese wunderbare Röhre, in der man nach oben flog. Rass zischte einen Befehl, und die aufgeregte Unterhaltung hörte schlagartig auf.

Auch unten, wo die Krieger in großen Scharen lagerten, sich zum Teil wieder aus der Stadt entfernten, um die Koumura zu holen, horchten sie alle auf diesen Gesang.

Jemand schlug draußen vor dem Palmenhain eine gewaltige Trommel. Die einzelnen Schläge wirkten, als ob die Wüste pulsierte. Eine Art Herzschlag. Dazwischen sang ein Chor aus vielen Männerkehlen einen dunklen, kehliges Gesang. Niemand kannte das Lied. Niemand verstand auch die Worte, es waren fast nur Vokale, die endlos langgezogen wurden. Dazwischen immer wieder die Trommel.

Rass flüsterte:

"Was ist das? Wer ist das?"

Maras hob die Hand. Er wußte es. Also hatten die verschiedenen Unterhaltungen, Abmachungen und Botschaften doch gefruchtet! Er setzte sich auf die Brüstung und blickte wartend nach unten. Der Gesang und der hallende Schlag kamen näher. Schließlich bemerkten sie zwischen den Stämmen, gerade als die Sonne aufging, eine lange Reihe gelbgekleideter Gestalten. Sie gingen hintereinander, und viele von ihnen trugen auf den Schultern lange Stangen, auf denen Gegenstände, mit Tüchern von ockergelber Farbe verhängt, geheimnisvoll standen.

In die Krieger vor dem Dreifachtor kam Unruhe. Sie wichen schweigend und widerwillig zur Seite. Schließlich bildeten sie, wohl unbewußt, bis zum Eingang zu den Festsälen, ein doppeltes Spalier, viele Reihen tief.

Aus dem Torbogen tauchte der erste Schamane auf, vom Hals bis zum Boden in den zeremoniellen gelben Mantel gekleidet, mit der riesigen gestickten Kugel Dherra auf dem Rücken. Maras lächelte versonnen.

Dahinter kam ein zweiter, der eine mächtige Trommel trug und bei jedem dritten Schlag^mit dem Schlegel auf das Tierfell drosch.

"Die Schamanen!" sagte Rass. Er war völlig fassungslos.

Corsalis versetzte Maras unbemerkt einen milden Rippenstoß.

"In der Tat. Die Schamanen!" sagte Lombardi.

"Was suchen sie hier?"

Maras wandte sich an Rass und sagte deutlich:

"Bruder der Ungeduld! Warte, bis sie es dir selbst sag. Ich bin nicht der Herrscher über Capucinu, daß ich es wüßte."

Dann drehte er sich wieder um und sah der Prozession zu. Sie war wirklich einzigartig. Die Schamanen gingen langsam weiter. In das Pochen der Trommel mischte sich ihr dumpfer Gesang.

Der Anführer blieb auf der obersten Stufe stehen, während der restliche Zug sich langsam zwischen den Toren weiterschob und noch langsamer, aber völlig organisch, zu Dreierreihen aufstellte. Die Lasten auf den Schultern wurden abgesetzt.

Manche Männer trugen um den Hals dicke gelbe Ringe. Maras unterdrückte ein Schmunzeln; er kannte diese Ringe. Als er den Blick wieder hob, standen etwa achtzig Schamanen hier im Hof, entlang der hellen Mauer mit dem vorspringenden Wehrgang. Draußen, vor den Toren, standen Karren mit riesigen Rädern. Schwerbeladene Ormel und noch höher aufgepackte Koumura warteten dort. Kisten und Packen stapelten sich auf den Tragekorben und waren mit breiten Gurten an den Flanken der Echsen befestigt.

"Das ist... das kann nur ein Umzug sein!" sagte Rass entgeistert.

"So sieht es aus!" gab Maras zu.

Der Zug der Schamanen kam jetzt zur Ruhe. Die Männer hatten sich ihrer Lasten entledigt und bildeten einen Halbkreis um denjenigen, der auf den Stufen stand.

"Freunde! Männer und Krieger der Dhaurogstämmen! Fürst Rass't Kouissi!" rief der Anführer. An der Stimme erkannten sie Khorana. "Wir sind hierher gekommen mit fast allem, was uns ehört. Wir haben gesehen jaß ihr diese Stadt benannt, und euer Sieg stand für uns nicht einen Augenblick lang in Frage!"

Die dreihundert Krieger schlügen an ihre Schilde und stimmten ein gewaltiges Geschrei an.

"Niemand hat euch eingeladen!" donnerte Rass von der Brüstung nach unten. Seine Worte hallten und rollten als Echo zwischen den Mauern her. Langsam schob sich die Sonne höher. Die Palmenwipfel und die Stämme breiteten ein'bizarres Schattenmuster über die Teile der Anlage.

"Wir haben uns selbst eingeladen!" rief Khorana.

"Und ihr sollt auch den Grund erfahren.

Wir alle wissen, daß eine große Gefahr dem Planeten droht. Unsere Enkel werden daran sterben, und dann wird Capucinu leer sein und nur von Hoorrherden bevölkert. Wir alle müssen diese Entwicklung steuern, und der Sternenwanderer wird uns dabei helfen. Aber niemand kann alles allein tun. Wir alle müssen zusammenarbeiten. Ihr, mutige Krieger, wir, die ein wenig mehr wissen, ihr, die die Hoorr jagen und wir, die Kranke retten und den Dummen helfen!"

Wieder erhob sich ein Brüllen und Schreien. Die Krieger schlügen ihre Äxte gegen die Schilde, rasselten mit den Lanzen und stießen gellende Rufe aus.

"Ihr wollt herrschen!" schrie Rass erbittert.

"Wir wollen nicht mehr sein, als wir bisher waren!"

rief Khorana zurück. "Wir leben in Armut und beantworten eure Fragen. Aber die Antworten werden besser sein, wenn wir hier leben. Denn ihr mögt gesehen haben, welche wunderbaren Dinge diese Stadt verbirgt. Sie soll allen dienen, ganz Capucinu. Ich frage euch, Männer- wollt ihr das?"

Ein drittes Mal schrien dreihundert Krieger. Der Lärm schien die Palmen zum Wanken zu bringen. Maras wandte sich an Rass't Kouissi und fragte laut, umden Lärm zu übertönen:

"Alle wollen es, Häuptling. Du kannst nichts dagegen sagen. Die Schamanen haben allen Menschen genutzt und sich am wenigsten. Sie haben niemanden geschadet. Ihr Ziel ist auch mein Ziel. Wir retten diese Welt. Vielleicht verstehst du es ein paar Tage später."

Rass sah ihn zweifelnd an. Sein Wissen und sein Verstand schienen dem Problem noch nicht ganz gewachsen zu sein. Der Häuptling überlegte lange, schließlich zuckte er die Schultern und schrie hinunter:

"Krieger meines Stammes! Wollt ihr in der Stadt leben? Für immer?"

Die meisten schrien:

"Wüste! Zurück in die Wüste!"

Als sich der Lärm gelegt hatte, rief Khorana:

"Wir werden hier eine Schule aufmachen. Jeder, der schreiben und lesen lernen will, kann herkommen und bei uns bleiben, solange er will. Jeder, der eine Frage hat, kann sie hier beantworten lassen. Jeder, der Sorgen hat, kann zu uns kommen. Aber wir wollen hier keine Krieger!"

"Gut geredet!" riefen sie durcheinander.

"Dann nehmt die Prächtige Stadt in Besitz und bleibt hier. Ich verzichte auf meine Beute!" Rass hatte sich zu einem heroischen Entschluß durchgerungen, nachdem er die Ablehnung seiner Leute gespürt hatte.

"So verläßt denn die Stadt, Krieger! Nehmt die Stadt in Besitz, Schamanen! Und wer hierbleiben will, lege seine Waffen ab!" schrie Khorana.

"So!" sagte Corsalis zufrieden. "Der Krieg ist aus!"

Rass lachte kurz.

"Der Krieg ist aus. Aber wenn das stimmte, was der Schamane sagte", er sprach den Begriff mit deutlicher Verachtung aus, "dann gibt es noch viel zu tun."

Maras nahm den Helm ab und löste die Schnallen des Panzers.

"Schicke die Mehrzahl der Krieger wieder zurück", sagte er leise. Unten setzte schon der Rückzug ein, ohne jede Plünderung verließ das Ende des kurzen Kriegszuges. "Und warte ein wenig, bis hier wieder Ruhe eingekehrt ist. Dann werden wir uns zusammensetzen, und du sollst alles erfahren."

"Gut. Ich weiß nämlich nicht, wovon ihr redet!"

stimmte Rass zu und steckte sein Schwert ein. "Aber mein Platz ist unten bei meinen tapferen Männern. Kommt, Krieger!"

Er lief die Rampe hinunter, und seine Männer folgten ihm über Treppen und Vorsprünge, Erker und Wege, bis sie unten zwischen den Bäumen des Parks verschwunden waren.

Corsalis zog Aroide kurz an sich und sagte dröhnend:

"Eigentlich haben wir den schnellen Sieg ihr zu verdanken. Sie hat sich die Zahlen gut gemerkt, die du ihr vorgesprochen hast, Lombardi!"

Maras lachte zum erstenmal seit Tagen befreit auf.

"Du hast völlig recht, mein Freund. Ich glaube, wir haben eine ausgezeichnete Helferin bekommen. Dherra sei gesegnet, und deine Vorsicht auch."

Corsalis brummte:

"Vorsicht?"

"Deine Vorsicht, nicht direkt zu den Dhaurog der Mitte vorzustoßen, sondern den Umweg über die Schlucht des Einsiedlers zu machen. Schließlich erfuhren wir von ihm alles über Rass't Kouisis schwachen Punkt."

"Schwacher Punkt!" Corsalis lachte schallend.

"Schwach! Hüte dich vor ihr - sie ist wie ein Ducrotweibchen mit dem Verstand eines Kouumura."

Maras grinste und legte den Arm um Aroide.

"Jedenfalls ist deine Panzerung angenehmer als die des Kouumura. Trotz aller Freude: Ich muß das Funkgerät finden!"

Aroide erinnerte:

"Und Ul Kaest, der mich hereinließ!"

"Falls er nicht dort unten zwischen den Gefangenen liegt!" stimmte Corsalis zu. "Was hat das eigentlich zu bedeuten: Projekt Troja!"

"Das werde ich dir morgen oder später erzählen, Freund", antwortete Maras.

"Esnst eine alte Sage aus der Vergangenheit meiner Welt."

"Der Welt zwischen den Sternen, Wanderer?" flüsterte Aroide.

"Meine Welt!" gab er zurück.

Er war todmüde. Was er jetzt brauchte, waren wenige Dinge, aber sie waren von entscheidender Bedeutung. Er sehnte sich plötzlich nach einer Kanne Kaffee und einer langen Zigarette. Der Wunsch verging so schnell, wie er gekommen war. Und dann: die Suche nach Kaest und dem Funkgerät. Und dem Geschütz! Lombardi sagte langsam:

"Corsalis Daph, mein Freund, ich weiß, wie sehr du um mich besorgt bist. Ich merkte es bei meinem zweiten Anfall, als meine Haut silbern wurde und ich zu Boen stürzte. Aber die nächsten Stunden brauche ich Ruhe. Wenn ich dabei Aroide in meiner Nähe dulde, ist das Maß meiner Großzügigkeit ohnehin weit überschritten."

Corsalis zog sich die Handschuhe aus. Dann löste er die Schnalle des Helmbandes und sagte währenddessen:

"Dem Lied, das man an den Feuern auf Capucinu von dir singen wird, muß eine neue Strophe hinzugefügt werden. Der Reim des sarkastischen Mannes, der mitten in den Siegesfeiern schläft."

"Wahr gesprochen!" sagte Maras, zog Aroide mit sich und steuerte zielbewußt auf die Räume zu, die er schon einmal bewohnt hatte.

10.

Lombardi fühlte, wie die Wärme sich in seinem Körper ausbreitete. Er atmete den Duft unbekannter Pflanzenauszüge und ätherischer Öle ein und wünschte ganz Capucinu in die Hölle oder an den Rand des meßbaren Universums. Er streckte sich und betrachtete seine Hände. Nur noch winzige Teile seiner Haut waren silbern - es war dies der zweite von Khodaina vorhergesagte Anfall gewesen. Hoffentlich der letzte.

"Maras?" Es war mehr ein Flüstern.

Träge wandte er den Kopf. Aroide kam herein, barfuß und in eines der aufgefundenen Gewänder gekleidet.

"Ja, Aroide?"

"Du wirst hungrig sein. Die Krieger und Schamanen haben inzwischen die Küche gefunden und die Vorratslager. Corsalis schickt dir diesen Schinken." Maras musterte die Speisen auf dem Tablett, das Aroide neben dem erhöhten Rand der riesigen, eingelassenen Wanne abstellte.

Glücklicherweise befand sich ein Krug Wein darauf.

"Wenn Corsalis nicht wäre!" sagte Maras.

Sie kauerte sich neben den Rand und sah aufmerksam in sein unrasiertes, zerschrammtes und schmutziges Gesicht.

"Es ist merkwürdig ..."

"Hier ist alles merkwürdig!" antwortete Lombardi lächelnd und sah in ihre großen braunen Augen.

"... wie sehr sich vieles in einigen Tagen verändert hat. Du bist mir nicht mehr fremd. Als ob ich dich ein Leben lang kennen würde."

Maras legte den Kopf in den Nacken und sah zur Decke hinauf.

"Du hast recht!" erwiederte er schließlich. "Ich kann mir kaum vorstellen, wie es ohne dich war. Oder ohne dich sein wird."

Sie goß zwei Becher voll Wein. Der Geruch des starken Weines breitete sich aus und schlug sogar den der Essenzen des Bades nieder.

"Was werden wir tun?" fragte sie.

Maras nippte an dem Wein und stürzte dann gierig einen großen Schluck hinunter.

"Ich weiß es auch nicht", sagte er etwas gequält. "Von mir ist in der letzten Zeit viel mehr verlangt worden, als ich leisten konnte. Es ist ohnehin ein Wunder, daß ich noch nicht verrückt geworden bin."

"Nicht du", erwiederte sie. "Nicht du, der Sternenwanderer."

Er lachte sarkastisch auf.

"Ich bin überfordert", stellte er fest. "Während ich zum erstenmal seit Wochen eine Stunde lang ausruhen kann, drohen drei Gefahren: Kaest, das Funkgerät, die furchtbare Waffe."

"Sie drohten schon seit Jahren, wenn ich es richtig begriffen habe!" sagte sie und fuhr mit den Fingern durch sein Haar.

"Abermals hast du recht", sagte er. "Es spielt also keine Rolle, wenn ich dich die nächste halbe Stunde lang küsse."

"Es spielt sicher für uns eine Rolle. Für mich und dich!" sagte sie und zog seinen Kopf heran. Später sagte sie: "Ich weiß jetzt, daß alle Märchen richtig sind, wenn sie von der Liebe sprechen."

Maras' Finger spielten mit ihrem Haar, und er erwiderte:

"Es gibt viele Märchen mit bösem Ausgang!"

"Nicht unseres, Maras!" sagte Aroide.

Maras rasierte sich mit Hilfe der Enthaarungskrem, von der er noch einen Rest in seinen Taschen fand, wusch den Schmutz aus dem Haar und trocknete sich schließlich ab. Eine wohlige Schwere hing in allen seinen Gelenken. Er hätte achtundvierzig Stunden schlafen können. Er schüttelte den Kopf und massierte sich Öl auf die Haut. Er zog nur Hemd, Hose und Stiefel an, steckte die Waffen ein und ging hinüber in den anderen Raum.

"Das Leben des Sternenwanderers ist voller Unrast!" sagte er. "Kaum bin ich gereinigt, beginnt die Suche erneut."

Aroide fragte, ebenfalls schlaftrig:

"Kann ich dir helfen?"

Er schluckte die beiden Kapseln, die er in den Nähten der Stiefel gefunden hatte, und spülte sie mit Wein hinunter. Eine aufputschende Droge Dener Ashmoles.

"Nein!" sagte er. "Lasse Corsalis rufen und unterhalte dich mit ihm. Oder versuche zu schlafen."

"Meine Träume werden voll von Lombardi sein!" meinte sie.

"Das hast du hübsch gesagt", antwortete er, küßte sie und ging hinaus. Es war inzwischen Mittag, und überall erkannte er die gelben und weißen Gestalten. Die Fuhrwerke und die Lasttiere standen im Hof und wurden entladen. Ketten bildeten sich; die Schamanen richteten sich ein. Einige Männer liefen herum und hatten Papier in den Händen. Sie zeichneten Pläne dieses ausgehöhlten Labyrinths und bezifferten die Räume und Gänge, die sie kannten. Maras wandte sich ab; er ahnte, wo er suchen mußte.

"Immerhin befindet sich mich auf dem Gelände der ersten Planetenuniversität Capucinus!" stellte er fest und blieb vor dem Abwärtschacht stehen. Er nahm den Lähmdolch und vergewisserte sich, daß der Strahler entsichert war.

"Los! Maras!" sagte er sich. "Bringe es hinter dich!"

Ein Gefühl, das er recht gut wiedererkannte, sagte ihm, daß mit dem Auffinden des Funkgerätes eine weitere Lawine auf ihn losrollen würde. Er schwang sich in den Schacht und verließ ihn durch den nächsttieferen Ausgang. Wieder lag ein unbekannter Bezirk des Hauptgebäudes vor ihm. Es war wie eine Nuraghe geformt, wie ein konisch zulaufender Turm, aber bis zur Unkenntlichkeit mit Anbauten versehen, mit Ausbuchtungen und Querverbindungen, Terrassen und Rampen und sehr vielen gewundenen Treppen. Die Architektur eines Phantasten.

Maras fand sich in der Stille eines gemauerten Ganges wieder, der mit drei Raumschiffstüren versehen war. Eines stand für Lombardi fest: Raumschiff und steinerne Architektur waren nicht mehr voneinander zu lösen, selbst wenn die wichtigsten Teile des Schiffes noch an ihren Plätzen waren. Er öffnete vorsichtig die erste Tür.

"Selbst heute gelingt es noch, mich zu überraschen!" sagte er leise. Es war eine kleine, gut eingerichtete Raumschiffkabine für zwei Leute. Alles sah gepflegt und wie neu aus.

Maras öffnete die eingebauten Schränke, ließ Klappbretter herausspringen und wieder verschwinden und wartete ständig darauf, daß hinter ihm Anche UI Kaest wie ein Geist aus der Wand treten würde. Er fand fremdartige Gegenstände, deren Sinn er teilweise nicht erkannte, einen intakten Raumanzug und einen Handfeuerlöscher.

"Nichts. Kein Hinweis!" sagte er leise und schloß die Tür hinter sich. Der nächste Raum.

"Ein Duschraum!"

Uninteressant, beschloß Maras und öffnete auch die dritte Tür. Jetzt befand er sich wieder in einem kurzen Stück Korridor, das hell ausgeleuchtet war. Niemand hatte Spuren hinterlassen. Zwischen Röhren und dicken, nebeneinander befestigten Kabelsträngen ging Lombardi die wenigen Meter geradeaus und öffnete ein schweres Doppelschott. Langsam zogen sich die dicken Riegel zurück, als er an einem Handrad drehte.

Mit einem schwachen Geräusch entweichender Luft schwang die abgerundete Stahlplatte mit den wulstartigen Dichtungen auf.

Die nächste Schottür ließ sich ebenfalls öffnen.

Maras ging weiter. Der erste Schritt ließ ihn an der gegenüberliegenden Wand Schaltpulte erkennen. Der zweite Schritt bot einen Blick in einen Teil des Schiffes, der von Bildschirmen und Nachrichtengeräten starnte.

Der dritte Schritt brachte Lombardi mitten in die Waffenleitzentrale des Schiffes. Ein kleiner Raum, etwa fünf zu fünf Meter und drei Meter hoch. Summen, Klicken, elektronisches Zwitschern, tiefe Brummtöne erfüllten den Raum. Die Geräte arbeiteten.

"Waffenleitzentrale ... ", dachte Maras laut nach.

"Hier müßte ich das Geschütz abschalten können."

Langsam drehte er seinen Kopf. Seine Augen versuchten, die vielfältigen Eindrücke zu identifizieren.

Zuerst die Bildschirme.

Vier von ihnen waren in Tätigkeit. Sie zeigten in Form von breiten Bändern, deren Länge zur Höhe im Verhältnis vier zu eins stand, das umliegende Gebiet. Drei Schirme waren starr; draußen lagen die Wüste, die Palmen, über deren Wipfeln die Linsen hinwegsahen, aber der vierte Schirm war an eine Vergrößerungsanlage angeschlossen. Das Bildzentrum fuhr langsam auf Maras zu, und alles, was der Schirm in der Mitte zeigte wurde deutlich.

Plötzlich gab es ein scharfes, lautes Knistern, und ein Fadenkreuz wurde über das farbgetreue Bild geblendet.

"Das ist UI Kaest!" sagte Maras alarmiert. Eine plötzliche Kältewelle berührte seinen Rücken.

Das Bildzentrum wurde deutlicher und schärfer.

Ein Stück der Wüste ...

Dort wimmelte es von Koumura Takor, auf denen die Lenker saßen. Andere Männer kletterten langsam in die Sättel hinauf. Ein dichtes Gewimmel von Tieren und Menschen. Zwischen den hellen Koumura, von denen einige in der Mittagssonne hell aufleuchteten, standen die Krieger in ihren langen weißen Mänteln.

Der Kern dieses Bildes kam immer mehr auf Maras zu. Lombardi stürzte nach vorn und fragte sich, ob er von hier aus etwas tun konnte. Kaest saß in einem anderen Raum und besorgte die Fernbedienung des Geschützes.

Während der Projektor einen bestimmten Winkel zum Erdboden kaum unterschreiten konnte, war es sicher möglich, waagrecht zu zielen und diese Männer dort draußen zu vernichten.

Maras studierte die Aufschriften und versuchte sich krampfhaft an seine wenigen Stunden in der Leitzentrale des Explorerschiffes zu erinnern. Es gab hier eine Steuerung. Alle anderen Geräte, etwa die in der Zentrale des Schiffes, waren nur Zweitgeräte. Er versuchte die Kabel zu verfolgen. Er drehte wie besessen gleichzeitig an zwei Stellrädern, deren-Antippen im Pult unter ihm ein lautes Summen hervorrief.

"Das Bild!" keuchte Maras auf.

Das Bild drehte. Die Ansammlung der Wüstensöhne mit ihren Reittieren glitt seitlich weg. Maras drehte an dem einen Schalter - die Bewegung wurde schneller, und als das Gerät stehenblieb, deckten sich die Bilder der beiden benachbarten Schirme fast völlig. Der zweite Schalter kippte das Bild. Der Horizont erschien, dann der Himmel, eine einsame Wolke trieb von oben nach unten über den Schirm, der heller und heller wurde. Lombardi drehte weiter, bis ein irrsinniges, gelbes Licht den Raum erfüllte. Die Zielloptik des Geschützes blickte direkt in die Sonne. Vielleicht ruinierte der Lichtschein die empfindlichen Zellen?

Vor ihm am Pult zeichnete sich eine blinkende schwarze Fläche ab.

Lombardi sagte sich, daß er nicht mehr anrichten konnte als eine Zerstörung der Optik und der Zieleinrichtung und kippte einen Schalter herum. Die Schriftzeichen darunter konnte er nicht entziffern, aber die Symbole waren schraffiert und mehrfarbig ausgeführt und wirkten auf ihn so, als könnten sie Filter bedeuten.

Eine Alarmeinrichtung jaulte in abgehackten Stößen auf.

Maras wirbelte herum, suchte auf dem Pult, quetschte sich zwischen dem Pult und den Vorderkanten der beiden hochlehnnigen Sessel vorbei und drückte schließlich auf einen Knopf, der mit einem Blitz gekennzeichnet war.

Auf mehreren Instrumenten fielen Nadeln aus dem roten Maximum an die anderen Enden der Skalen und kletterten ganz langsam wieder nach oben. "Ich glaube, jetzt habe ich es!" knurrte er und fand schließlich den Hauptschalter, der die Zielgeräte ausschaltete. Er befand sich unter einer durchsichtigen Kappe im Sockel des Pults.

Ehe Maras den Schalter betätigte, drückte er noch mehrere Male auf den Feuerknopf.

Er hoffte, daß sich die Energie dadurch weitestgehend erschöpfen würde. Jedenfalls konnte er nicht sehen, wie die Wüstensöhne aufgeregt in den Himmel deuteten und sich gegenseitig auf die sieben neuen Sonnen aufmerksam machten, die dort für Sekunden brannten.

Alles, was nach Hauptschalter aussah, wurde herumgelegt. Dann zog Maras seinen Strahler und feuerte nadelfeine Strahlen in den dicken Schaltersockel hinein. Es verbrannte Leitungen und arretierte, ohne es zu wissen, den Projektor in einer Stellung, die absolut senkrecht war, deren Gerade also, verlängert, den Planetenmittelpunkt traf.

"Restlos zufrieden!" kommentierte er und verließ den Raum, beide Waffen in den Händen. Ul Kaest hatte ihn erkannt und verfolgte ihn sicher mit Hilfe der optischen und akustischen Systeme des Schiffes.

Lombardi ging zurück und betrat eine Ebene des Schiffes, die jenseits des nächsten Ausgangs lag.

"Hier sind die Gänge benutzt worden!" sagte er sich.

Er witterte in jedem Winkel seinen rätselhaften Feind und ging ganz langsam vorwärts. Den Lähmstrahler hielt er schußbereit in der rechten Hand.

Die ersten fünf Räume, die er betrat, waren von untergeordneter Bedeutung und leer. Maras hatte jetzt die Systematik erfaßt, nach der hier die Räume aufgegliedert waren. Gleichgültig, ob die Form des Schiffes die einer Kugel oder eines zylindrischen Projektils gewesen war- die Antigravschächte waren der Mittelpunkt. Die "Polachse" sozusagen. Auf zwei Teilen, jeweils hundertzwanzig Grad des Winkels umfassend, hatte man weitgehend das "Schiff" entfernt und durch Stein rsetzt, die letzten hundertzwanzig Grad waren wieder original. Also befanden sich jeweils am Ende des Verbindungsganges zwischen Antigravschächten und Schiffsrand die wichtigen Stationen. Da die Zentrale meist geschützt im Kern eines Schiffes ruhte, rechnete Maras damit, jetzt oder höchstens drei Ebenen tiefer direkt in die Zentrale vorzustoßen.

Aber er mußte Sicherheit haben, nichts auszulassen.

Er drang in den schwer gesicherten Raum jenseits der beiden Schottüren vor und fand ihn, wie erwartet, leer.

"Denke logisch! Erinnere dich an die Ausbildung!" sagte er sich laut.

Was gab es hier zu sehen?

Kopfhörer jeder Größe, Funkhelme, viele Mikrophone, Schaltungen und eine Batterie von Schieberegbern.

"Das ist die Funkabteilung!" sagte er sich.

Er stand wieder vor dem gleichen Problem. Was funktionierte, und auf welche Art. Er blieb am Schott lehnte sich dagegen und suchte nach einer Schalteranordnung, die derjenigen seines zerstörten Funkgerätes glich. Langsam kam ein Teil seiner Erinnerung wieder. Hier war ein Mikrophon, die Anlage war umschaltbar, ein Lautsprecher, Kontrollschilder und Abstimmelemente. Energiehauptschalter. Er kippte den Hauptschalter-und sah zu, wie eine Menge Anzeigen erwachten und auf Werten stehenblieben, die ihm unklar waren, weil sie einem fremden metrischen System entstammten.

"Mikrophon. Lautsprecher ... an. Energie ... an. Hypersender ... wo ist er?" murmelte er und suchte zwischen den Symbolen herum. Er drückte nur dort einen Schalter, regelte da etwas ein, wo er sich absolut sicher fühlte.

"Hyperraumsprüche benötigen mehr Energie!" sagte er sich schließlich und verbrachte eine Viertelstunde damit, einigermaßen ratlos den Energiezufluss zu studieren und buchte schließlich einen Erfolg.

Ein aufgesetztes Gerät, das deutlich als Zusatzaggregat gekennzeichnet war, schaltete sich ein.

"Jetzt wird es sich beweisen!" sagte Lombardi und schaltete den Knopf, der in seiner Überlegung für Empfang stand.

Ein gewaltiges Rauschen erfüllte die Zentrale.

"Übersteuerte Lautsprecher!" stellte er fest und regelte die Lautsprecher neu ein. Dann erinnerte er sich, innerlich vor Spannung fast krank, an sein letztes Erlebnis und suchte weitere zwanzig Minuten, bis er sicher war, die richtigen Schalter gefunden zu haben. Er schaltete die Zentrale des Schiffes aus und verschweißte an zwei sorgsam ausgesuchten Stellen die Zuhaltungen des inneren Schotts. UI Kaest konnte ihn jetzt nicht mehr stören, dachte er.

Er setzte sich in den breiten Sessel des Funkers und drehte an einem selbst mitlaufenden Schalter.

Die Geräuschorgie, die daraufhin losbrach, störte ihn nicht im geringsten. Er suchte das Wellenband ab.

Langsam, Millimeter um Millimeter, drehte er den Abschirmschalter und versuchte, zwischen den Geräuschen, die alle Laute umfaßten, an die er sich erinnern konnte, Stimmen zu entdecken, die in seiner Sprache redeten. Pfeifen und Rauschen, Zwitschern und Stakkatosummen, Hämmern und Klicken. Synthetische Töne aller Arten, tief im Baßschlüssel und über dem dreigestrichenen C des Violinschlüssels. Und dann Stimmen.

"Verdammmt!"

Er hörte ihnen einige Minuten lang zu, aber sie sprachen weder Interkosmo noch Terranisch.

"Weiter!"

Er sah nach der Leuchtanzeige. Sie stand im ersten Drittel. Also hatte er noch Sechsundsechzig Prozent aller seiner Chancen.

"Nicht aufgeben, Lombardi!" flüsterte er mit rauhem Hals. Wenn es ihm jetzt gelang, dann waren die Probleme Capucinus so gut wie gelöst.

Wieder die kosmische Geräuschkulisse.

Die Töne aus dem übergeordneten Medium der Librationszone, die er nicht hören wollte und ihm trotzdem bewiesen, daß er auf der heißen Spur war.

Wieder Stimmen.

"... mikron ...", sagte jemand.

Maras' Finger schossen vor. Beim erstenmal rutschte er auf dem glatten Pult aus, weil er vor Aufregung schwitzte. Dann kippte er den Schalter, der für ihn Sendung bedeutete. Das Rauschen blieb.

"... fragwür..."

"Endlich!" keuchte Lombardi auf und rief ins Mikrophon: "Hören Sie mich? Hallo, hören Sie mich? Geben Sie Antwort!"

Die Stimmen schwiegen. Dann, nach einer Pause, in der er außer dem Flüstern der kosmischen Energie nichts hörte:

"Hat jemand gerufen?"

Maras schluckte mehrmals und sagte heiser:

"Hier spricht Ma ..., spricht Dener Ashmole. Sind sie Terraner?"

Eine Stimme, dunkel und mißgelaunt, erwiderte:

"Ich bin Handelsschiffer. Heimathafen Port Kosmarikos, Planet Woodlark."

"Also Terraner. Ehe die Verbindung abreißt. Ich befinde mich hier auf dem Planeten Capucinu, dem Begleiter von Bragmardos Stern, in der Nähe des RR-Lyrae-Veränderlichen Omikron Arzachena."

"Eben vor uns aufgetaucht. Der Navigator versteht sein Ge ..."

Maras unterbrach.

"Bitte, rufen sie sofort Terra. Es geht um zwei Milliarden Menschen."

Verlangen Sie die Leitung des Exotischen Korps der Explorerflotte. Sagen Sie, Dener Ashmole, der 'Beduine', hat es Ihnen ans Herz gelegt. Sie sollen augenblicklich ein Schiff schicken."

Wieder Schweigen. Was überlegten sie dort eigentlich noch?

"Sie verlangen eine ganze Menge von uns, Mister."

Maras rief verzweifelt:

"Hören Sie mit dem Unsinn auf! Ich sitze am einzigen Funkgerät der ganzen Welt hier! Ich weiß nicht, wie ange ich noch senden kann. Schneiden Sie mit, hören Sie!"

Die Stimme änderte ein wenig den Tonfall und sagte vorsichtig:

"Wir schneiden mit. Was haben Sie auszurichten?"

Maras zwang sich zur Ruhe und gab zunächst seinen Standort durch. Er fügte die Namen hinzu, die Deners Freunde oder Untergebene kennen mußten. Er verlangte, daß sofort ein Schiff starten und eine Jet aussetzen sollte, die ihn abholte. Er sagte ferner, daß er schwer verwundet -sei und die Gefahr bestünde, daß nicht nur er, sondern in Kürze auch der gesamte Planet ausgestorben sein würde.

Die Stimme sagte:

"Warum rufen Sie nicht selbst Terra? Mit der Kapazität des Senders, die Sie da fahren, könnten Sie die Kleine Magellansche Wolke erreichen!"

"Weil", sagte Maras, "ich keinen Hypersender bedienen kann. Daß ich Sie fand, war Zufall!"

Sein unbekannter Gesprächspartner lachte.

"Unser Funker arbeitet bereits. Gerade jetzt fährt das Band ab. Wir werden uns vergewissern, daß wir durchgekommen sind. Haben Sie noch einen Wunsch, eine Bitte ... Augenblick, da fällt mir ein ... es gibt da einen Zusatz im Handbuch. Capucinu, der dritte Begleiter von Bragmardos Star, da soll ein Mann ausgesetzt worden sein. Maras Lombardi. Sind Sie das etwa?"

Lombardi lehnte sich zurück, schlug die Beine übereinander und sagte kühl: "Nein, Lombardi ist gestorben. Hier spricht der Sternenwanderer. Guten Flug, Skipper. Und danke für alles!"

"Nichts zu danken. Glück gehabt. Wir sind das einzige Schiff weit und breit. Wir haben gerade das Band abgehört. Kommt tadellos durch. Und hier ist die Bestätigung von Terra. Soll ich vorlesen?"

Lombardi drehte sich um und sah nach dem Schott.

"Ja, bitte."

"Richten Sie Ashmole aus, er wird sofort abgeholt. Order für den Start eines der schnellsten Schiffe unterwegs."

Maras sagte:

"Ich habe in meinem Leben noch keinen schöneren Satz über Hyperfunk gehört. Leben Sie wohl!"

"Auch Ihnen alles Glück!"

Maras kippte ein paar Schalter und wartete dreißig Minuten, bis sich seine fliegenden Nerven beruhigt hatten. Dann stand er auf, müde und zerschlagen wie ein Greis. Er hob die Waffe und schmolz die beiden Schweißnähte wieder auf. Als er das innere Schott geöffnet hatte, stand Anche Ul Kaest vor ihm.

"Du hast gesiegt, Sternenwanderer" sagte er. Sein schwerer Strahler deutete genau auf das Herz des Mannes vor ihm. Maras schaltete seine Waffe, die er mit dem Lauf nach unten gehalten hatte, aus. Dann schob er sie in den Gürtel.

"Ich habe verloren!" sagte er.

11.

Sie standen sich gegenüber, nur zwei Meter trennten sie von einander.

Maras sah Anche an, der Mann gab seinen Blick voll zurück. Die Pupillen der Augen waren auffallend klein, aber die Hand mit der Waffe zitterte nicht.

"Was willst du wirklich, Sternenwanderer Lombardi?" fragte Kaest leise.

Er war von oben bis unten in eine phantastische Rüstung gekleidet. Sie schien aus dem Metall der Schiffshülle - oder anderen Teilen - zu bestehen. Ihre Ähnlichkeit mit einer Rüstung aus dem terranischen Mittelalter war unverkennbar. Zierlinien, Zierknöpfe, mythologische Gestalten, Nieten und

breite Schnallen aus Handarbeit verzierten das Prachtstück. Der Helm hing an der Schulterklappe.

"Jetzt will ich nichts mehr als ausschlafen!" sagte Maras müde.

"Was willst du auf Capucinu?"

"Du hast vor etwa dreißig Tagen meinen Freund abgeschossen", sagte Maras. "Er landete irgendwo, zerstörte mein Heim und befahl mir, den Planeten zu retten. Alles, was ich seit diesem Augenblick unternommen habe, diente nur diesem Zweck."

"Und ich?" fragte Kaest.

Maras hob die Schultern und ließ sie wieder sinken. "Du bist mir gleichgültig. Selbst wenn du mich tötest, wird sich nichts mehr ändern. Capucinu ist gerettet."

Maras winkte lässig ab. Es war ihm keineswegs gleichgültig, ob ihn Ul Kaest niederschoß oder nicht, ber er war in der Stimmung eines Mannes, der jenseits der Furcht ist.

"Geh mir aus dem Weg!" sagte er.

Kaest wich um keinen Zentimeter. Er starnte Maras unverändert an und sagte dann mit seiner weichen Stimme:

"Die Mädchen, alle sind weg."

"Keines von ihnen war dein Eigentum, Anche!"

"Und die Diener, die Sklaven. Alle sind verschwunden!"

Maras lachte bitter.

"Sie sind dorthin zurückgegangen, woher sie stammen. Ihr habt sie geraubt."

"Und meine Männer. Die wenigen Gefährten aus dem Schiff. Wo sind sie?"

"Gefesselt und gefangen, Anche. Deine Zeit ist um. Das Märchen der Prächtigen Stadt ist zu Ende. Der Klang der Saiten ist verweht und vergessen. Du bist allein und überflüssig. Geh hinaus in die Wüste!"

"Nein!" sagte Kaest. "Du bist der Sieger. Du "hast nichts gehabt und hast doch alles."

"Nichts davon will ich!" verbesserte Maras. "Ist das der rechte Platz für lange Reden?"

Kaest flüsterte:

"Der tote Herrscher. Ich bin einsam. Nichts habe ich mehr. Selbst meine Träume sind weg. Erfüllst du mir eine Bitte, Lombardi?"

"Wenn ich es kann!" gab Maras widerwillig zu.

"Ein Reittier und etwas Proviant. Ich werde hier hinausreiten und verschwinden. Capucinu ist groß genug für mich."

Maras erwiderte:

"Aber du bist nicht groß genug für Capucinu. Nimm ein Ormel und reite hinaus. Niemand wird dich aufhalten, wenn ich neben dir gehe."

"Danke!"

Kaest flüsterte mit tränenerstickter Stimme:

"Aber es muß schnell gehen. Jetzt gleich. Ehe ich mich vergesse!"

"Schon gut!" sagte Maras. "Komm mit mir!"

Der silberne Ritter steckte die Waffe in eine Tasche und ging schräg hinter Lombardi den ganzen Weg zurück, den Maras gekommen war. Sie trafen niemanden, als die den untersten Ausgang der Antigravröhre verließen und einen Korridor entlangkamen, der sie dicht neben der Freitreppe in den Park brachte. Maras erklärte Khorana, der auf ihn zurannte, alles. Khorana schloß sich ihnen an. Sie ließen ein Ormel satteln, packten in die Taschen, was nötig war, und begleiteten Anche Ul Kaest bis hinaus vor die Prächtige Stadt. Er ritt davon, ohne sich umzusehen.

Maras Lombardi schlief wie jemand, den man mit der stumpfen Seite einer Axt niedergestreckt hatte. Er nahm nichts mehr wahr, nicht einmal Aroide, die sich vorsichtig von ihm löste, nachdem er eingeschlafen war. Die Überreaktion - die beiden Aufputschmittel Ashmoles, der Wein ... alles kam zusammen und vereinigte sich mit der hochgradigen Erschöpfung zu einer halben Ohnmacht.

Aroide erwachte, als sie unten jenseits des Parks, lärmende Schritte hörte. Ein Koumura röhrt erschöpft.

"Was ist das?" flüsterte sie und huschte über den dicken Teppich zum Fenster. Sie spähte angestrengt hinunter und erkannte im Licht der Tiefstrahler, wie einige Männer eine Bahre in den Hof schleppen. Einmal hörte sie den Namen Lombardi rufen.

"Ihn darf niemand stören!" flüsterte sie, zog sich schnell an und öffnete und schloß fast unhörbar die Tür hinter sich. Sie rannte die Treppen abwärts und durch die Kühle des nächtlichen Parks und kam gleichzeitig mit Corsalis Daph zusammen an die Stelle, wo die Männer eine Gruppe bildeten.

"Corsalis!" rief jemand.

"Hier!"

Er bahnte sich, nur in Stiefeln, Hose und mit nacktem Oberkörper, eine Gasse. Er schob die Männer auseinander und blickte hinunter auf die Bahre. "Was ist los. Seid leise! Lombardi schlaf!" grollte er.

Dann erkannte er einige seiner Männer und flüsterte erschrocken:

"Dunvo! Ilcarth! Was tut ihr hier?"

Die Männer deuteten auf die Bahre und murmelten bedrückt: "Sigillaris brachte sie. Die Frau und das Kind. Sie wollten zu Lombardi. Wir rasten wie die Gehetzten, denn beide werden bald sterben."

Aroide kniete neben der Bahre nieder und zog die Staubschleier zur Seite. Sie blickte in ein leichenfahles Kindergesicht mit übernatürlich großen Augen und in ein Frauengesicht, das von zwei furchtbaren Wunden entstellt war.

"Khodaina!" flüsterte Corsalis. Es traf ihn tief. Aroide drehte sich halb herum und blickte Corsalis über die Schulter an.

"Komm!" sagte sie. "Wir bringen sie hinauf zu Lombardi. Männer, helft mir! Ich brauche ..."

"Schon gut!" warf Khorana ein und legte ihr die Hand auf die Schulter. "Ich werde alles veranlassen."

Männer stürzten herbei, hoben die Bahre hoch und schleppten sie durch das System von Treppen, Brunnen, Plätzen und Gängen. Mit fliegendem Haar rannte Aroide vor ihnen her und öffnete die Tür.

"Maras!" rief sie. "Liebster!"

Taumelnd kam Maras aus den Kissen hoch. Er gurgelte etwas, sank wieder zurück und kämpfte mit sich.

Schließlich richtete er sich auf. Er warf nur einen Blick auf das Gesicht neben der Öllampe, dann keuchte er auf.

"Khodaina!"

Plötzlich war er hellwach. Auch diese Fähigkeit schien er auf seinem rasenden Lauf über den Planeten gelernt zu haben. Er taumelte Von der Liege hoch, ging auf die Bahre zu und flüsterte:

"Khodaina ... sie haben dich hierhergebracht. Warum bist du hier?"

Das Kind, es war jenes Mädchen, dessen Hand er in der Deltastadt gehalten hatte, blickte ihn schweigend aus fiebernden Augen an.

"Du mußt helfen, Maras!" flüsterte sie. "In der Deltastadt ..." "

Ihre Stimme versagte.

Khorana kam herein und setzte vorsichtig ein Glas ab, das aus Kaests Besitz stammte. Es war mit einer dunkelbraunen Flüssigkeit gefüllt. Er ging vorsichtig auf die Frau zu, hob ihren Kopf an und setzte den Pokal an ihre Lippen. Khodaina trank langsam, während Maras die Händchen des Kindes hielt. Es war ein Bild des Jammers; das schweigende kleine Mädchen, das ihn nur anstarrte und sonst keine Reaktion zeigte, daneben die sterbende Frau. Sie war nicht von der Mangelkrankheit befallen, das war deutlich. Das Gebräu aus Khoranas Pokal schien sie belebt zu haben. Sie flüsterte:

"Maras - du bist geheilt?"

Ohne die Hände des Kindes loszulassen, erwiderte Lombardi:

"Ja, meine Freundin. Vor einem Tag hatte ich den zweiten Anfall. Ich bin gesund. Du kommst aus der Deltastadt?"

Sie nickte kaum merklich.

"Du bist sicher gekommen, um uns zu sagen, daß dort alles dem Ende zu geht?"

"Ja, Maras", flüsterte sie.

Einer ihrer Begleiter warf ein:

"Sigillaris hat alles erzählt. Die Sterbenden in der Deltastadt töten andere und sich."

"Amok!" nickte Maras. Jeder schwieg. Man hörte nur die pfeifenden Atemzüge des kleinen Mädchens und das qualvolle Stöhnen Khodainas. Ihre Schönheit war dahin, ihr Gesicht war durch die Wunden entstellt, sie war ausgezehrt und fieberte. Die lange Reise hatte den letzten Rest von Energie verzehrt. Sie würde nicht mehr lange leben.

Khorana machte ein Zeichen und flößte auch dem Kind etwas ein.

"Schnell! Ein Schlafmittel...!"

"Maras, du mußt helfen!" stöhnte die Sterbende.

Maras beugte sich über sie und sagte eindringlich:

"Ich habe vor Stunden meine Freunde in einer anderen Welt gerufen. Sie sind schon unterwegs, um uns allen zu helfen. Was getan wurde, ist nicht umsonst geschehen. Capucinu wird leben!"

Sie schloß die Augen.

"Du hast es geschafft?"

"Wir alle halfen zusammen, Khodaina. Gibt es etwas, das ich tun könnte?"

"Geht zuerst in die Deltastadt, Liebster!"

"Ich verspreche es dir!" erwiderte Maras. "Du mußt jetzt schlafen, Liebste."

Corsalis, die Träger, Khorana und Aroide standen schweigend um die Bahre herum und sahen zu, wie Khodaina einschlief. Schließlich löste Lombardi mit unendlicher Vorsicht die dünnen Finger des Kindes aus seiner Hand und stand auf. Er warf Aroide einen stummen, verzweifelten Blick zu, dann ging er schnell hinaus in die Dunkelheit.

Maras verbrachte den Tag, an dem sie das Kind und Khodaina draußen unter den Wurzeln der Daktiliferen begruben, in einer Art Dämmerzustand. Weniger der Umstand, daß jene Frau, die ihm den Mut zum Weiterleben gegeben hatte, indem sie ihn von der ansteckenden Krankheit heilte, gestorben war - weniger dieser Umstand machte ihn hoffnungslos. Es war die Einsicht, daß die Hilfe für viele, wenn nicht alle Menschen eines riesigen Gebietes zu spät kommen würde. Starben sie in der Deltastadt, dann starben sie auch in Traspe und in den Fischerdörfern. Am frühen Nachmittag hatte es Lombardi auf eine unerklärliche Weise fertiggebracht, einen Teil seiner inneren Ruhe wiederzufinden.

Als er in die Stadt zurückging, deren Tore jetzt ständig offen waren, preschte ein Zug Koumura Takor an ihm vorbei, schwer beladen und mit Angehörigen eines kleineren Dhaurog-Stammes besetzt.

"Viel Glück, Sternenwanderer!" riefen sie gellend und trieben die Tiere an.

"Wenn du uns rufst, kommen wir!"

"Geht und träumt von den Siegen!" sagte er laut. "Glück euch allen!"

Es waren sechs Männer der Schiffsbesatzung übriggeblieben. Alle anderen Personen dieser Stadt stammten von Capucinu. Man hatte die sechs Männer verhört und befragt, und sie hatten sich entschlossen - bis auf einen -, die Prächtige Stadt zu verlassen und ihren Traum weiterzuträumen. Der letzte, der von dem milden Dämpfungsmittel, das hier in vielen Speisen und im Wein war, noch nicht geschädigt war, blieb da. Er wollte den Schamanen helfen. Der lange Schwanz des letzten Tieres pfiff an Maras vorbei, und er sah Corsalis, der auf ihn zueilte. Daph legte ihm die Hand auf die Schulter und sagte:

"Es hat dich hart getroffen!"

"Ja, Corsalis. Es traf mich überaus hart", sagte Maras.

"Aber es geht vorbei. Ausgerechnet sie! Ausgerechnet Khodaina."

Corsalis knurrte:

"Ein Wunder, daß sie hier noch lebte. Ein Kranker hat sie halb in Stücke gehackt mit einer Machete." Maras nickte.

"Auch der Schmerz läßt dich zum Mann werden, ein Freund!" sagte Corsalis.

"Ein Becher Wein? Wir haben die Fässer gefunden, in denen kein Gift ist."

"Es wäre sicher nicht übel, wenn ich mich betrinken würde", gab Maras zurück. "Aber ich will nicht."

"Das Schiff? Wann kommt es?"

Maras dachte an stellare Entfernungen, an die Möglichkeiten, per Hyperfunk ein Schiff in relativer Nähe von Bragmardos Star oder Omikron Arzachena abzurufen, dachte an den Weg ... er murmelte:

"Es kann jeden Augenblick kommen. Oder erst in ein paar Tagen."

"Du wirst mitfliegen?"

"Ja", sagte Lombardi und sah den Schamanen zu, die ihre Computerteile, denn nichts anderes hatten sie bei ihrem wirkungsvollen Auftritt hier mit sich geschleppt, ins Schiff brachten oder genauer, ins Haus.

Der Fremde führte sie. Mit der Rechenanlage und den Speichern dieses Schiffes verbunden, besaß Capucinu ein planetarisches Auskunftszentrum, um das diesen Planeten zwei Drittel aller terranischen Kolonien beneiden würden.

"Allein?"

Maras zuckte die Schultern. Er wußte nicht, was besser war. Andererseits fürchtete er sich nicht mehr. Vor niemandem und vor nichts. Und der Hydra der Verwaltung einige Köpfe abzuschlagen, das wagte er ohnehin. Hier hatte er die unorthodoxen Methoden gelernt. Er gedachte sie, falls nötig, rücksichtslos einzusetzen. Sein erster Bluff, nämlich sich als Dener Ashmole auszugeben, hatte die Aktion ohnehin beschleunigt. Die Solidarität der Männer des Exotischen Korps war in der Flotte berühmt.

"Willst du meinen Rat?"

Maras lächelte ihn verloren an.

"Ja, immer. Das weißt du."

Corsalis wiegte den Kopf und meinte bekümmert:

"Ich habe meine Krieger immer zur Selbständigkeit erzogen. Sie werden eine Weile länger auskommen müssen ohne meinen klugen Rat und meine lauten Befehle. Und die Frauen ... nun, ich bin ein Mann. Nimm Aroide und mich mit! Aber nur dann, wenn du zurückkommen willst!"

"Das ist ein Rat", sagte Maras nachdenklich, "der einiges für sich hat. Ich glaube, wir sollten doch einen Becher Wein trinken."

"Oder zwei. Oder drei. Komm!"

Corsalis zog ihn mit sich.

Sie stießen, inzwischen leicht angeheitert, in der geräumigen Zentrale des Schiffes auf Khorana, Rass't Kouissi und Aroide. Sie saßen in Sesseln und redeten über alles, was sie bewegte. Corsalis und Maras drangen ein, setzten sich, und nach kurzer Zeit war die Unterhaltung dort, wo sie am brennendsten interessierte: Sie erklärten dem Mädchen und dem Häuptling

die ökologischen Zusammenhänge. Den größten Teil der Unterhaltung bestritt Maras, der als Biologe Fachwissen in verständliche Ausdrücke kleidete.

Schließlich fragte Rass, von den Aussichten halb überwältigt:

"Das alles haben wir niemals gewußt. Auch die Schamanen ..."

Khorana deutete auf ihn und sagte vorwurfsvoll:

"Die Schamanen waren bei euch nicht geduldet. Und sie kennen die Zusammenhänge auch erst, seit jener Mann über den Planeten zog und uns alle erschreckte mit seiner unverständlichen Hast. Ab jetzt wissen wir, was zu tun ist."

Rass beendete seine Frage:

"Und was können wir tun?"

Maras zählte auf:

"Die Menge der Hoorr drastisch dezimieren. Am besten Jagd auf die Weibchen machen. Ducrot nicht mehr jagen und in Gehegen züchten. Ebenfalls in Gehegen die Palmen ziehen. Das sind die Kernprobleme."

Corsalis dröhnte, einen leeren Becher schwenkend:

"Und das Ducrotgeld? Es ist inzwischen überall Zahlungsmittel geworden!

Niemand wird es hergeben!"

Maras versicherte:

"Es gibt Mittel und Wege, auch das zu ändern. Aber das muß ich mit meinen Freunden besprechen."

"Die auf sich warten lassen!" warf Aroide ein.

"Nicht mehr lange", schränkte Lombardi ein. "Sie sind so schnell, wie es ihre Schiffe können."

"Wir hoffen es!" schloß Rass.

Inzwischen war eine riesige Karawane unterwegs, die erstens den restlichen Besitz der Schamanen aus Inaovanrhat Dherra brachte, zweitens einen Weg zog und Nahrungsmitteldepots anlegte, damit die Schamanen in die Prächtige Stadt fanden.

Das dritte Vorhaben, bei dem auch viele Krieger mithalfen, war der Transport des Symbols. Dherra, die Vollkommene Kugel, wurde von Inaovanrhat nach der Stadt gerollt. Sie würden Wochen oder Monate dazu brauchen.

Maras spürte in sich die innere Unruhe früherer Tage. Je näher der voraussichtliche Zeitpunkt der Landung kam, desto nervöser wurde er. Er stand auf und sagte zu Khorana:

"Medizinmann der Schamanen! Ich brauche ein mildes Schlafmittel. Ich bin unruhig. Läßt du es mir hinaufschicken?"

Khorana nickte.

Lächelnd warf Aroide ein:

"Wo du bist, Liebster, werde auch ich sein. Komm!"

Sie verließen die Zentrale, wanderten langsam durch die Stollen und Gänge, die sich, Meter um Meter, mit einem Leben von gemessener Heiterkeit

füllten. Maras wurden neununddreißig Stunden Ruhe gegönnt, in denen er sich ein wenig erholte, ständig umgeben von Aroide. Als er das letzte Mal einschlief, bedauerte er, sie nicht lebendig in seine Träume mitnehmen zu können; vollständig war er der Macht einer Illusion erlegen, die er seit seiner Kindheit aufgebaut hatte. Die Gefahr dabei war, daß Illusionen nur begrenzte Haltbarkeit hatten, dachte er, bevor er einschlief.

Er erwachte von einem lange nicht mehr gehört Geräusch.

12.

Die silberglänzende Space-Jet stand vierzig Meter von den offenen Toren der Stadt entfernt auf ihren vier Landebeinen. Maras rannte, dicht gefolgt von Corsalis und einer Gruppe von Kriegern, auf die Polschleuse zu, die gerade aufglitt. Ein schlanker Mann in der Kleidung der Explorerleute stand auf der untersten Sprosse der Leiter, sprang auf den Boden und drehte sich lächelnd um.

Das Lächeln brach schlagartig ab, als er Maras sah.

"Willkommen auf einer sterbenden Welt!" sagte Maras. Der Mann vor ihm war groß und schlank. Er hielt sich kerzengerade und hatte ein dunkelgebräuntes Gesicht und klare blaue Augen. Das Haar war mittellang und an Schläfen und in der Stirn ergraut.

"Sie sind nicht Dener Ashmole!" sagte er ruhig. "Wer sind Sie?"

"Man nennt mich den Sternenwanderer!" gab Maras ebenso ruhig zurück. Er glaubte diesen Mann zu kennen. Ein Jahrzehnt oder länger mochte es her sein.

"Ich habe kein Märchen verlangt, sondern Ihre Personalien."

Maras sagte kurz:

"Der Beduine ist tot. Ich begrub ihn. Ich habe seine Arbeit ausgeführt. Ich bin Maras Lombardi. Und Sie sollten schnell wieder starten, weil von der Schnelligkeit das Leben einiger Milliarden abhängt."

Der Offizier musterte Maras wie einen faulenden Baumstamm, auf dem die Pilze wucherten.

"Ich bin Nake Khalid. Was ist hier los?"

"Haben Sie die Unterlagen nicht studiert? Kennen Sie das Problem dieses Planeten nicht?"

"Nein. Mein Schiff stand hier in der Nähe, als ich die Meldung von der Zentrale hörte."

"Ich werde Ihnen alles auf dem Flug erklären. Zu diesem Zweck habe ich zwei Helfer mitgebracht. Hier, mein bester Freund Corsalis Daph, ein Häuptling, vermutlich ranghöher als Sie. Und dort hinten kommt Aroide, die Ihnen auch einiges berichten kann. Es geht buchstäblich um Minuten."

Khalid sah sich langsam um. Er bemerkte den abgerissenen Mann vor sich, den wuchtigen Krieger, das gutaussehende Mädchen und den dichten Kreis der Schamanen und Krieger.

"Lombardi", sagte er leise. "Zusatz im Handbuch. Ausgesetzt. Aussätziger. Lepra stellaris, exotische Variante. Ich soll Sie an Bord nehmen?"

Maras lachte.

"Offizier", sagte er leise. In ihm kochte es. Noch beherrschte er sich. Er fuhr fort: "Ich schwöre es Ihnen! Auf einen einzigen Wink von mir spickt man Sie mit Pfeilen. Dann fliege ich die Jet selbst nach Terra. Ich bin geheilt worden; Sie werden sich nicht anstecken. Ich bin annähernd fünftausend Kilometer über diesen Planeten gerast, mit Verkehrsmitteln, die Sie sich nicht vorstellen können, nur um das einzige Funkgerät dieser Welt zu erreichen. Es ist das aus einem akonischen Schiff, das in dieser Stadt dort einzementiert worden ist. Meine Geduld ist kurz vor dem Ende. Ich bin erschöpft, und diese Welt stirbt, wenn Terra nicht hilft. Ich bitte Sie - strapazieren Sie meine Nerven nicht. Ich hoffe, der Name Dener Ashmole reicht Ihnen als Legitimation. Ich rede nicht mehr weiter. Ich bitte auch nicht mehr. Ich werde Sie zwingen. Ich höre nicht eher auf, bis wir wieder hier gelandet sind. Haben Sie das gut verstanden, Khalid?"

"Ich glaube, ja", sagte Khalid. "Ich hasse Auseinandersetzungen ebenso wie Sie. Aber ich lasse mich von einem Reservenavigator ungern dumm anreden. Was Sie verlangen, ist ungewöhnlich und bedarf einer genauen Prüfung."

Maras zuckte die Schultern und sagte bedauernd:

"Sie wollten es nicht anders. Daph, paß auf!"

Er griff in den Gürtel und legte die Hand um den Kolben der Waffe. Als er sie herausziehen wollte, handelte Khalid blitzschnell. Er hielt seine Dienstwaffe bereits in der Hand. Corsalis warf sein Messer, das sich überschlug und mit dem schweren Knauf genau die Finger Khalids traf. Khalids Augen wurden dunkel vor Schmerz. Als Maras nach vorn sprang, die Hände nach der Waffe ausgestreckt, wich Khalid nach links aus und geriet direkt in die Bahn von Corsalis' Stiefel. Die Dienstwaffe flog in hohem Bogen aus Khalids Hand. Ein Krieger hob sie auf und reichte sie Maras.

Maras blieb dicht vor Khalid stehen, der ihn mit zusammengebissenen Zähnen anstarrte und sein Handgelenk umklammerte. Lombardis Stimme erhielt einen drohenden Klang, als er sagte:

"Hinauf. Wir starten. Nehmen Sie zur Kenntnis, daß wir in kürzester Zeit auf Terra landen. Und wenn ich Sie alle Stunde in die Schulter schieße."

Khalids Ruhe schien unheimlich.

"Sie haben mich nicht überzeugt. Aber es scheint Ihnen ernst zu sein. Sie wissen, daß Sie sich zu verantworten haben werden?"

Maras lachte sarkastisch und sagte:

"Holt die Waffen von Daph! Wir fliegen! Wissen Sie, Offizier, was ich hier hinter mir habe ... dagegen ist eine hochnotpeinliche Befragung in Anwesenheit von Reginald Bull ein Cocktailempfang."

Aroide stieg ein. Corsalis folgte, mißtrauisch um sich blickend. Er schien nun auf einmal Angst vor seiner eigenen Begeisterung zu haben. Khorana kam mit Corsalis' exotischen Waffen und blieb vor Maras stehen. Er blickte den Kommandanten an; es war eine Art stummes Duell, das die beiden Männer ausfochten. Schließlich sagte der Prior der Schamanen:

"Sternenwanderer Maras Lombardi! Die Menschen auf diesem Planeten warten auf dich und auf die Hilfe deiner Freunde. Es wird dir schwerfallen, ihnen zu sagen, was wir brauchen, das sehe ich an diesem Starrköpfigen hier. Dein Lied an unseren Feuern. Komm zurück, Maras. Wir warten. Viele von uns werden tot sein, wenn du zurückkommst, aber vielleicht retten wir die Mehrzahl."

Maras nickte feierlich, und als er einen schnellen Blick zu Khalid hinüberwarf, glaubte er in dessen Gesicht Unsicherheit zu bemerken.

"Ich verspreche es, Khorana!" sagte er. "Nach Ihnen, Khalid!"

Khalid nickte und kletterte hinauf. Maras glich jetzt einem wandelnden Waffenarsenal und stieg ebenfalls in die Jet.

Er sagte:

"Ich bin kein Raumfahrer, Kommandant. Aber eine Jet kann ich schlecht und recht fliegen. Keine Tricks. Jeder Scherz kostet einigen Dutzend Menschen das Leben. Sie haben einen Verzweifelten vor sich. Vielmehr hinter sich, denn ich werde Sie nötigenfalls mit der Waffe zwingen. Sie starten jetzt, überfliegen das Gebirge und bleiben dort schweben, wo ich es Ihnen sage. Verstanden?"

Khalid setzte sich und gab keine Antwort.

Maras zog den Lähmdolch und schoß Khalid eine schwache Entladung ins rechte Knie. Khalid fiel schwer in den Sessel unter der transparenten Kugel. "Verstanden?" fragte Maras ruhig. Es widerte ihn an, aber er mußte nach Terra.

"Ja!"

"Gut. Starten Sie!"

Khalid führte die notwendigen Handgriffe aus. Die Schleuse schloß sich, die Leiter zog sich zurück, und leise summend hob die Space-Jet ab. Sie ging auf etwa zweihundert Meter Höhe, raste nach Westen und überflog das Gebirge. Unter sich sahen sie, ameisenhaft klein, die einzelnen Gruppen der Schamanen und ihrer Helfer. Schließlich kam Inaovanrhat Dherra in Sicht. Als die Menschen, die lange Reihen bildeten, die Jet sahen, flohen sie in panischer Furcht nach allen Seiten.

"Fliegen Sie an die Steinkugel heran und bleiben Sie dort stehen."

"Ja."

Schräg unter ihnen lag die Vollkommene Kugel Dherra. Plötzlich wußte Lombardi, was das alles zu bedeuten hatte. Die Formeln! Die Kugel. Die Unterschiede in der Oberflächenbearbeitung. Der Name.

"Was sehen Sie dort unten?"

Khalid knurrte:

"Sklaven, die eine Steinkugel über Balken rollen und schieben."

"Keine Sklaven", sagte Maras. "Freiwillige und eine Art Mönche. Sehen Sie die Kugel genau an. Was sehen Sie?"

"Ein Globus?"

"Richtig. Der Kontinent, den wir sehen können ..." Khalid stand halb auf, dann knickte er wieder zu- sammen; sein gelähmtes Kniegelenk gab nach.

"Das ist Europa, Afrika, Asien und so weiter."

"Vor vielen Jahren landete hier ein Terraner. Er kannte die Welt offensichtlich und beschloß, sie langsam der galaktischen Zivilisation anzunähern. Er schuf dieses Symbol. Dherra. Eine Verstümmelung des Wortes Terra; über die Bedeutung letzteren brauche ich Sie wohl nicht aufzuklären.

Rund um den Äquator der Kugel stehen die mathematischen Formeln für die Errechnung der Oberfläche und des Kubikinhalts. Capucinu bereitet sich seit Jahrhunderten darauf vor, ein Schwesternplanet von Terra zu werden.

Begreifen Sie jetzt, daß ich nicht blaffe?"

Khalid nickte.

"Eine Erdkugel als Symbol. Verrückt!"

"Nein. Sehr logisch. Dener wußte viel, aber das hatte er auch nicht erkannt. Vielleicht werden Sie ein wenig nachdenklicher, Kommandant!"

"Es ist möglich. Ich brauche mehr Informationen."

"Während des Fluges nach Terra werde ich Ihnen alle Informationen geben, die ich habe. Und wenn Sie vielleicht die Arbeitsgruppe um Ashmole rufen und sich mit den Damen und Herren unterhalten, werden Sie verstehen, aus welchen Gründen es mir beträchtlich eilt."

Wieder nickte Khalid.

"Ins Schiff?" fragte er leise.

"Ins Schiff und nach Terra, ja. Und so schnell wie möglich. Wer schnell hilft, hilft doppelt."

"Sie sagen es."

Der silberglänzende Diskus wurde schneller und schneller, kippte um seine Achse und schraubte sich mit höchster Beschleunigung hinaus ins Weltall. Sie wurden eingeschleust, und als einige Offiziere in die Jet kamen und staunend vor dem Mädchen, dem aufgeregten Mann in der zerschlissenen Kleidung und dem barbarisch gerüsteten Krieger standen, drehte sich Khalid ächzend in seinem Sessel und sagte:

"Meine Herren. Das hier ist Lombardi, den sie auf Capucinu als Volkshelden verehren und Sternenwanderer nennen.

Die entzückende Dame daneben ist Aroide, Nachname unbekannt. Seine Helferin und so weiter."

Aroide lächelte ihn an.

"Der Krieger hier, der beinahe mein Handgelenk zerschmettert hätte, ist Corsalis Daph. Bester Freund des Wanderers. Alle drei, und daher auch wir, müssen sehr schnell nach Terra. Bitte, veranlassen Sie alles. Wir werden eine sehr interessante Geschichte hören, glaube ich."

Maras entließ die Luft aus seinen Lungen und legte seine Waffen, bis auf seinen eigenen Strahler, auf ein Pult.

"Eine sehr traurige, aber sehr interessante Geschichte. Alles beginnt eigentlich mit der Landung eines Terraners, vermutlich mit dem Namen Inaovanhat, auf Capucinu. Vermutlich vor mehr als hundert Jahren, wenn nicht früher ..."

Kaum hatten sich die Schleusentore geschlossen, nahm das Explorerschiff Fahrt auf. Kurs: Terra. Mit Höchstwerten schleuderten die Maschinen das Schiff den Sternen entgegen, während hinter ihnen das lodernde Maximum des RR-Lyrae- Veränderlichen zurückblieb und schließlich unkenntlich wurde.

Maras erzählte seine Geschichte.

Jedes Mitglied der Mannschaft hörte und sah zu, es ging über das interne Kommunikationssystem des Schiffes.

Namen tauchten auf, Schilderungen und Gedanken. Die Ursache wurde in der Diskussion ermittelt. Die Ursache des Sterbens. Als die Männer der Prächtigen Stadt aus Gedankenlosigkeit zunächst Ducrot-Felle und schließlich die Hornplättchen in den Farben weiß, Silber und purpur als Tauschobjekte verwendeten und die unvorbereitete Welt von der Naturalienwirtschaft auf die Geldwirtschaft "umstellten", wurde der Prozeß eingeleitet. Man wußte von der terranischen Frühgeschichte, wie schnell eine Tiergattung ausgerottet werden konnte, und wie schnell eine andere dafür sich vermehrte. Maras Lombardi vermittelte den Mannschaften und Offizieren die Bilder des Schreckens. Er berichtete vom Tod Ashmoles und seiner langen Wanderung. Er gab ihnen das Problem zur Lösung.

Khalid sagte irgendwann:

"Zwei Milliarden Menschen. Rund gerechnet. Das ist eine große, aber überschaubare Zahl. Wir brauchen also etwa zwei Milliarden Halbjahresrationen von Tabletten oder Pillen oder Würfeln, was weiß ich. Sie müssen verteilt werden."

Aroide hob die Hand und führte aus:

"Das ist das Problem. Es ist nur mit Hilfe der Schamanen zu lösen, die so gut wie alle Stämme kontrollieren. Sie kommen in wenigen Tagen zusammen, um ihre Fragen zu stellen. Wenn wir helfen, sind die Pillen einige Tage nach dem Treffen verteilt."

Ein anderer Offizier kratzte sich im Nacken und sah auf die Berechnungen, die auf einigen Blättern vor ihm lagen. Er sagte:

"Auf Terra gibt es Fachleute und Spezialisten für jeden Zweck. Wir formulieren das Problem und geben den Text an die Funkbude. Bis wir dort sind, stehen die Container schon bereit."

"Das ist einen Versuch wert. Collins, Myer – kümmern Sie sich darum? Sagen Sie den Freunden auf Terra, daß sie sich nicht einfallen lassen sollen, ein auch nur in Bruchteilen unwirksames Präparat zu entwickeln."

Einen Tag später meinte Lombardi:

"Es ist beschlossen worden, diesen Planeten von innen heraus reifen zu lassen. Soweit, so gut. Bisher sind Eingriffe vorgekommen, es werden weitere Eingriffe stattfinden müssen. Wir sollten Teams absetzen, die in menschenleeren Gebieten arbeiten, Palmenschößlinge in größter Geschwindigkeit ziehen, Ducrot züchten."

Corsa lisrief:

"Und Jagdgruppen. Große Gruppen mit Koumura, die fliegen können, metallenen Koumura. Sie sollen die verdamten Hoorr zusammentreiben und töten!"

"Dafür gibt es elegantere Methoden!" sagte Khalid. „Wir haben es vor zweieinhalb Jahren einmal durch exerziert: Roboter kesseln ein riesiges Gebiet ein, treiben die Hoorr zusammen, und ein Schi ff versprüht einige Tonnen sterilisierender Substanzen. Wenn ein Hoorrweibchen drei Jahre lang keine Jungen wirft, ist dieses Problem keines mehr."

Moros nickte; das war ein Vorschlag in der Größenordnung, wie sie sicher notwendig und auf alle Fälle in seinem Sinn war.

"Bleibt noch die Frage des Ducrot-Geldes offen."

Ein junger Offizier kam in den kleinen Saal und sagte, als er Moros' letzten Satz hörte:

"Nicht mehr, Sir. Ich habe eben mit den Finanzexperten auf Terra gesprochen. Sie haben sich etwas Feines ausgedacht."

"Wir auf Capucinu lassen uns überraschen!" sagte Moros zufrieden.

Irgendwann während des schnellen Fluges stieß er in der kleinen Schiffsbar auf Naka Khalid. Sie hatten ein langes, intensives Gespräch, in dessen Verlauf sie sich zuerst abtasteten, dann anödeten und schließlich feststellten, daß sie sich ausgezeichnet verstanden. Dabei wurde eine Unmenge Calvados getrunken. Corsalis, der seinen Freund suchte, stieß zu ihnen. Schließlich, kurz vor Wachwechsel, gingen die drei Männer durch den Hauptkorridor und sangen Kriegslieder des Stammes Al Cure-Sura. Khalid und Corsalis begleiteten Lombardi zu dessen Doppelkabine und verabschiedeten sich lange von ihm. Dann begleitete Corsalis Khalid zu dessen Kabine. Dort stellten sie fest, daß Corsalis nicht mehr allein zurückfand. Also brachte Khalid ihn in seine Kabine. Als der Kommandant auf halbem Weg zu seiner Kabine war, inzwischen leicht desorientiert, holte ihn Corsalis ein. "Ich konnte dich nicht allein gehen lassen!" versicherte der Häuptling. "Du bist nicht gut zu Fuß."

Der gemeinsame Brummschädel beseitigte am nächsten Morgen die letzten Probleme persönlicher Natur.

Aroide lernte die terranische Kultur anhand der Einrichtung einer kleinen Explorerschiff-Doppelkabine. Maras, der sich überraschend schnell zurechtfand, weihte sie in die Mysterien von Zahnbürsten und Wasserhähnen, von Handtuchtrocknern und den vielen Knöpfen ein, die jedesmal ein anderes Wunder hervorbrachten: Ein Bett klappte aus der scheinbar glatten Wand, ein Sessel verschwand darin, eine Schreibplatte, der Bildschirm, das Interkom und unzählige andere Dinge mehr.

"Warum merke ich mir das alles so leicht, Liebster?" fragte sie erstaunt.

Maras erwiderte:

"Weil jedes dieser 'Wunder' für dich einen sehr hohen Erlebniswert bedeutet. Und an Wunder erinnert man sich schnell."

Sie machte einen Hypnokurs, der gerade auslief, als das Schiff landete. Danach sprach sie ausgezeichnet Interkosmo und Terranisch. Maras kam langsam zur Ruhe. Er merkte, wie Capucinus Probleme im Schiff und, durch Funk bereits weitergegeben, auch auf Terra leidenschaftlich diskutiert wurden. Er hörte auch die einlaufenden Erfolgsmeldungen. Er sprach über Funk kurz mit Bull und lange mit dessen Stellvertreter.

Sie würden nicht viel Aufenthalt haben.

"Was mir allerdings unbegreiflich ist", meinte Maras, als sie in ihrer Kabine waren und Musik hörten, "ist deine Vorliebe für terranische Komponisten. Monteverdi, Bach, Peter Gray ... warum gefällt dir ihre Musik?"

Er saß auf der Liege, lehnte gegen die Wand, und ihr Kopf lag in seinem Schoß. Aroides Antwort war von entwaffnender Deutlichkeit:

"Weil sie schön ist. Sie beruhigt und erregt gleichzeitig."

Der Türsummer ging.

"Corsalis oder Khalid", brummte Lombardi. Inzwischen hatte er sich neu einkleiden lassen. Bis auf die Stiefel trug er jetzt die bequeme, unauffällige Kleidung der Explorerleute.

"Herein!" rief er lauter.

Es war Naka Khalid.

"Ich weiß nicht, ob es sich lohnt", sagte er, stellte unaufgefordert die Lautsprecher etwas leiser und nahm sich ein Glas mit alkoholisiertem Fruchtsaft, "aber ihr könnt noch einmal ausschlafen. Wir landen in zwölf Stunden. Eine überraschende Meldung kam eben herein - deswegen bin ich hier."

Maras grinste und erwiderte:

"Ich dachte, du wolltest wieder mit Aroide flirten. Die klugen Köpfe von Terra?"

"Dieselben. Erstens: Die pharmazeutische Industrie interessiert sich für das Mittel, das deine Lepra geheilt hat. Sie wird uns großzügig unterstützen, nämlich bei der Aufzucht junger Palmen.

Zweitens: Als sich herumsprach, daß du der Vertreter Ashmoles warst, startete das gesamte Exotische Korps eine Goodwill-Aktion. Bis jetzt stehen vier kleine Schiffe bereit und eine Unzahl von Geräten und Robotern. Halte dich fest!"

Maras ergriff Aroides Hand und versicherte:

"Schon geschehen!"

Khalid lachte Aroide an und sagte:

"Die Schiffe sind alle mit Freiwilligen besetzt. Bull hat die Erlaubnis gegeben, unter einer Bedingung!"

"Ich ahne es", sagte Maras. "Die Operationen müssen möglichst unauffällig stattfinden. Legendenbildung ist unter allen Umständen zu vermeiden."

"Richtig." Khalid stand auf. "Es reicht schon, wenn das Lied des Sternenwanderers an den Feuern gesungen wird."

Maras winkte ab.

"Das ist die letzte Untat, die Corsalis auf dem Gewissen hat!" versicherte er. Natürlich täuschte er sich.

Nachdem sie gelandet waren, schleppte Aroide den Häuptling durch einige Läden und Salons. Am anderen Ende kam er heraus: mit geschnittenem Haar, kosmetisch behandelt, mit abenteuerlicher, aber neuer Kleidung und kaum wiederzuerkennen. Unter den Sekretärinnen und Sachbearbeiterinnen richtete er beträchtliche Verwirrung an.

Schließlich, kurz vor dem Start, hatten neunzehn Mädchen beschworene Einladungen, als Hauptfrau des Häuptlings ihr Leben bei den Al Cur-Sura zu verbringen. Doch dann, als sieben Schiffe auf dem Wüstenboden rund um die Prächtige Stadt landeten, wunderte sich Corsalis Daph, warum keines der Mädchen die Einladung angenommen hatte ...

13.

Die Eingeborenen entlang des oberen Laufes hörten das Trommeln. Sie waren viel zu matt und zu schwach, um nach der Quelle der Geräusche zu suchen. Sie schliefen weiter und warteten auf den Schamanen.

Sie sahen auch nicht die große silberne Kugel, die fast lautlos heranschwebte. Aus einer Öffnung ergossen sich kleinere, metallisch glitzernde Dinge, die zwischen den Baumwipfeln entlang der Stämme nach unten glitten und sich in einer Reihe aufstellten, die fast einen Tagesritt lang war. Dann schwebten die Maschinen langsam nach Osten.

Sie schrien wie Ducrot.

Sie trommelten wie die Treiber einer Jagd. Sie hatten riesige kalkweiße Augen, die Feuerstrahlen um sich schleuderten. Die Vögel flohen kreischend nach allen Richtungen. Ein wilder Koumura griff die Eindringlinge an und wurde von einem Lähmstrahl zur Seite geschleudert. Ein Ducrot-Pärchen floh unbeküllt durch die Reihen. Überall sprangen die zierlichen Huftiere auf,

bildeten Rudel und stoben in rasender Flucht und in meterhohen Sätzen der Stelle entgegen, wo jeden Morgen die Sonne aufging.

Im Raumschiff:

"Sehen Sie, Maras - das sind die Falschfarbenaufnahmen. Sie zeigen ganz deutlich, daß das Gebiet unter uns erst an den Rändern befallen ist. Wenn wir die Hoorr dezimieren, wird sich ein riesiger Wald binnen kürzester Zeit erholt haben."

Lombardi und Khorana betrachteten die ausgewerteten Fotos. Sie sahen deutlich die Farbunterschiede zwischen gesunder Vegetation und solcher, die zu wenig ernährt wurde. Wieder änderte das Raumschiff seinen Kurs. Während tief unter ihnen, auf dem Radar sichtbar, die Kette der Roboter durch den Wald stapfte und Schrecken unter den Tieren verbreitete, flog das Schiff einen gewaltigen Kreis.

Khorana erkundigte sich:

"Was geschieht jetzt?"

Der junge Ökologe, der ihnen half, deutete nach unten und erklärte:

"Wir haben einen halben See in unsere Tanks geflutet. Darin ist ein Laderaum voller Spezialpräparate. Ziemlich teures Zeug. Es düngt und vernichtet gleichzeitig Schädlinge. Und kein Hoorr wird im nächsten Jahrzehnt dort herumknabbern. Wir besprühen den Rand des Waldes. Hoffentlich reicht es!"

"Ich verstehe, Terraner!" sagte Khorana.

Natürlich konnten sie nicht einzelne Hoorr fangen und sterilisieren. Das wollte auch niemand. Aber die drohende Entwicklung mußte schlagartig angehalten werden. Langsam beschrieb das Schiff einen Kreis. Aus Düsen des Unterschiffes senkte sich in der windstillen Nacht ein warmer Sprühregen nach unten. Der nächste Monsunregen würde die Präparate von den Blättern und Wedeln in das Erdreich schwemmen.

"Wann ist die Roboteraktion zu Ende?" erkundigte sich Maras.

"Irgendwann im Morgengrauen."

"Gut. Das möchte ich sehen."

"Können Sie haben, Maras."

Die Roboter änderten jetzt geringfügig ihren Weg. Die beiden Enden der langen Kette krümmten sich, schneller werdend, nach vorn.

Diejenigen Hoorr-Rudel, die seitlich ausweichen wollten, wurden wieder zurückgetrieben von den Schreien, dem Licht und dem Trommeln.

Schließlich, nach sieben Stunden, in denen die meisten Herden erschöpft waren und immer wieder vor der unerbittlich näher kommenden Gefahr aufgeschreckt wurden, hatte sich ein gewaltiger Kreis geschlossen. Der Lärm verdoppelte sich. Teilweise lagen die Tiere erschöpft am Boden. Zum anderen Teil waren sie halb wahnsinnig vor Furcht.

Sie bildeten hier, am Rand einer Grassteppe, eine gewaltige Masse.

Schließlich, als sie sich nicht mehr rühren konnten, so dichtgedrängt standen sie, kam wieder eine silberne Kugel aus dem fahlgrauen Himmel des

Morgens. Ein gewaltiger roter Regen ging nieder. Mehr als zwei Millionen Hoorr wurden naß. Das niedergetrampelte Gras, an dem sie lautlos und erschöpft fraßen, war rot und naß. Die Feuchtigkeit, die sie sich, vor Durst rasend, gegenseitig von den Fellen schleckten, war rot und schmeckte merkwürdig.

Als das Schiff davongeflogen war, kamen die Geier. Die Maschinen warteten noch zwei Tage, dann sammelte man sie wieder ein.

"Die Geier fressen die vor Erschöpfung zusammengebrochenen Tiere!" sagte Khorana.

"Das tun sie seit Anbeginn der Schöpfung!" versicherte Maras.

"Werden sie jetzt auch unfruchtbar?" fragte Khorana.

"Nein. Vielleicht gibt es ein paar Eier mit dünnen Schalen - wir haben das Mittel an anderen, den Hoorr ähnlichen Tieren, lange und sicher getestet. Und auch die Tests mit den Hoorr selbst verliefen positiv!" berichtete der Ökologe.

"Ausgezeichnet. Heute noch ein Einsatz, im Quellgebiet des Gira-Gira, und dann sind wir mit diesem Gebiet fertig!" sagte Maras.

"Zurück nach Inaovanrhat Dherra II!" sagte Khorana zufrieden. Über anderen Teilen des Planeten vollführten andere Schiffe ähnliche Manöver. Die Schnelligkeit des Einsatzes war allerdings durch die begrenzte Menge der Roboter gebremst.

Das Schiff raste dem anderen Planquadrat zu.

"Hey, Monk!" sagte der junge Pilot. Er sah ziemlich abenteuerlich aus; terranische Flottenkombinationen und Helme von AI Cur-Sura bildeten eine unwiderstehliche Mischung. "Wohin soll es von hier aus gehen?"

Der Schamane dachte an die Ladung des Gleiters und daran, daß sie schon seit drei Tagen auf ihn warteten.

"Geradeaus. Den Bach entlang."

Der schwere Lastengleiter flog seinen siebzigsten Einsatz. Jeder Schiffsangehörige, der einen Expeditionsgleiter steuern konnte, hatte sich freiwillig gemeldet - also fast alle Mitglieder der sieben Schiffe.

"Hier wohnen Menschen?" fragte der Pilot ungläubig und sah einen ausgetrockneten Palmbaum an, der quer über dem Wasserlauf hing. Überall gilbte das Laub, aber es trug die Spuren roten Regens.

"Hier wohnt ein Stamm mit zweihundert Mitgliedern. Ich bin ihr Schamane. Ihrer und der von vier anderen Stämmen dieses Baches."

"Gut. Werden wir das Zeug schnell los. Die anderen warten!"

"Und sterben ... ", murmelte der Schamane.

Sie alle wußten jetzt, was zu tun war. Sie hatten ihre Fragen gestellt und neue, überraschende Antworten ekommen. Auf der Ladefläche dieser wunderbaren schweren Maschine, die dicht über dem Boden durch die Luft schwebte, und für die es keine Hindernisse gab, lagen kleine Pakete, in eine durchsichtige Hülle verschweißt. Sie bestanden aus hellbraunen süßen Würfeln und kleinen hornigen Scheiben.

"Wie lange wirst du beim ersten Stamm brauchen?" fragte der Pilot nach einer Weile.

Der Gleiter steuerte dicht über dem Wasser dahin, folgte dem Hauptlauf des Baches, der irgendwann in den Gira-Gira mündete. Von Vorteil hatte sich erwiesen, dachte der junge Mann, daß es auf Capucinu nur einen großen Kontinent und viele Inseln gab. Um die Inseln brauchten sie sich nicht zu kümmern, wie einige schnelle Inspektionen ergeben hatten.

"Wenn der Häuptling noch lebt, laden wir nur ab. Eine halbe Stunde, Freund!" erwiderte der Schamane.

Der ideale Verteilerschlüssel, dachte der Pilot. Eigentlich ganz raffiniert, dieser legendäre Terraner. Jeder Stamm kannte zumindest einen Schamanen. Jeder Schamane war für einen oder mehrere Stämme Autoritätsperson und lehrte durch Beispiel. Man brauchte nur den Schamanen diese Wunderpräparate mitzugeben und für schnellsten Transport zu sorgen, schon erreichte die Ware den Empfänger.

Der Schamane erhob sich halb aus dem Sitz des Führerhauses, als sich das Wasser beruhigte und zu einen winzigen See ausweitete. Ein Boot trieb dahin, halb voll Wasser, ein Zeichen drohenden Verfalls. Zwei Wochen oder fünfzehn Tage, hatte Khorana ihnen gesagt, würde die Krankheit sich noch fortschleppen, ehe die Medizin zu wirken begann.

"Wir sind hier!" sagte er aufgeregt. "Dort, ein Feuer brennt!"

"Ausgezeichnet, Monk!" erwiderte der Pilot.

Er steuerte das schwere Gerät in einer eleganten Kurve über das Wasser, das unter ihnen zu brodeln begann, auf den kleinen Platz zwischen den verrotteten Hütten zu.

"Zigarettenpause!" sagte er. Seine Hand wischte Schweiß, Blutenstaub und tote Insekten von der Stirn. Er zählte zehn Kästen zu je zwanzig Packungen ab, fügte eine als Reserve hinzu und lud die Behälter ab. Langsam, scheu und humpelnd kamen von allen Seiten die Bewohner dieses halbzerfallenen Dorfes an. Einer von ihnen, der Häuptling, eilte auf den Schamanen zu und umarmte ihn. Den jungen Piloten kam so etwas wie echte Rührung an, als er im Schatten auf dem breiten Trittbrett saß und seine Zigarette rauchte.

"Wir sind alle krank, mein Freund!"

Der Schamane öffnete die erste Schachtel und hob ein Päckchen heraus.

"In fünfzehn Tagen ist für alle von euch die Krankheit vorbei. Wir, die Schamanen, haben einen mächtigen Freund!"

Der Häuptling, ein hagerer Mann mit aufgetriebenem Bauch und dünnen Gliedmaßen, mit dem Gesicht eines an Auszehrung Sterbenden, deutete in die Runde.

"Sie müssen sehr mächtig sein, wenn sie den Tod aufhalten können."

Der Schamane hob die Stimme und rief:

"Zuerst eßt jeden Tag einen solchen Würfel. Nicht mehr, aber auch nicht weniger! Auf keinen Fall zwei Würfel, oder ihr müßt alle sterben.

Das tut fünfzehn Tage lang!"

Jeden Tag wird es euch ein wenig bessergehen! Be wegt euch! Legt euch in die Sonne! Badet! Und tötet jedes Hoorrweibchen, das ihr seht!*Das Fleisch ist sehr nahrhaft und wohlgeschmeckend.

Die Blättchen, die ihr bekommt, hebt sie gut auf. Es sind Blättchen aus Hörn aus dem Fell des Ducrot. Ihr braucht, weil ihr nunmehr reich seid, keine Ducrot mehr zu jagen. Ich, euer Schamane, verbiete es euch!"

Langsam drängten sich die Menschen näher. Der Schamane sagte dem Häuptling, was zu tun sei, und auch der junge Pilot half mit. Binnen kurzer Zeit waren zweihundert Rationen verteilt, und dazu zweihundertmal zehn Blättchen, deren kostbarstes ein purpurnes war.

Der Schamane rief:

"Ich besuche die anderen! Ich komme in einigen Tagen zurück und helfe euch. Die Krankheit wird verschwinden wie Nebel am Mittag."

Der letzte Eindruck, den der Pilot von der Siedlung hatte, war einigermaßen belustigend. Aber dahinter stand die Rettung für achtundneunzig Prozent aller Menschen, die von der Mangelerkrankung befallen waren.

Konzentrierte Gaben von Vitaminen, synthetisch erzeugt und den natürlichen so gut wie gleichwertig. Dazu sämtliche Spurenstoffe, die sonst aus Gemüse, Tieren, Früchten, Knollen und so weiter in den Kreislauf der Menschen kamen. Und das fünfzehn Tage lang.

"Weiter, Monk?" fragte er und trat den Geschwindigkeitshebel herunter. Der Gleiter schoß, nachdem er gewendet hatte, in einem flachen Bogen bachabwärts.

"Zur nächsten Siedlung!"

Dieses Jahr blieben die Schamanen nur zwei Monate lang bei ihren Stämmen oder in den betreffenden Siedlungen. Zum Teil waren Knotenpunkte ausgemacht worden, an denen die Männer auf Ormel trafen oder auf Koumureiter aus allen Stämmen, die sie zurückbrachten nach Inaovanhat Dherra II. Von dort aus kamen sie mit neuen Direktiven und mit einem Vorrat an Tabletten zurück, einem Langzeitpräparat.

Und mit mehr "Geld", das in Wirklichkeit aus billigstem Plastikmaterial bestand, sich nach fünf Jahren zu Pulver auflösen und in dieser Zeit die Geldwirtschaft des Planeten vernichten würde.

"Ausgezeichnet!" murmelte der Pilot.

"Was sagtest du, Freund?" erkundigte sich der Schamane.

"Nichts. Ich dachte nur so vor mich hin."

"Ja. Wir bringen die Rettung!" antwortete der Schamane.

Überall zeigten sich jetzt solche Bilder. An Hunderten von Knotenpunkten kamen die Schamanen zurück und verteilten die Präparate. Alles wurde von der Prächtigen Stadt aus gesteuert.

Das erste Schiff der Terraner flog zurück. Die Frauen und Männer der Besatzung hatten eine gigantische Arbeit geleistet. Zusammen mit den Robotern hatten sie ein riesiges Gebiet ausgesucht, ein unterirdisches Bewässerungssystem gelegt und eine halbe Million Daktiliferae-Schößlinge

gesteckt. Zäune hielten Hoorr und anderes Getier fern, und dank der hervorragenden Düngung schossen die Pflanzen geradezu aus dem Boden. Ein breiter Streifen zog sich zwischen der Prächtigen Stadt und der Savanne hin - ein weiterer Stein in einem planetengroßen Mosaik.

*

Die reiche Stadt Traspe starb langsam. Sie wehrte sich verbissen, aber ihr Tod war unaufhaltsam. Alle Menschen in der näheren und weiteren Umgebung kauften ein. Sie zahlten mit der Währung der Hafenstadt, nämlich in Hornblättchen, die niemand von den echten aus den Ducrot-Fellen unterscheiden konnte. Die terranischen Geldfälscher hatten hervorragende Arbeit geleistet.

Plötzlich waren die Palmenschößlinge und die vielen Gerichte für jedermann erschwinglich. Auf einmal änderten viele Menschen ihre Meinung, denn zwei Schamanen kamen, die nicht bestechlich waren und den Vorgänger ablösten. Er hatte versagt und verbrachte seine Tage im Archiv der Prächtigen Stadt.

Wie der Reichtum vieler Bewohner bröckelten die Fassaden ab. Andere Menschen kamen und nahmen die Stellen derjenigen ein, die die Stadt verlassen hatten. Das alles geschah innerhalb von sechs Wochen terranischer Zeit. Traspe starb langsam, aber aus dem Schutt und den Trümmern wuchs langsam, wie ein Palmenschößling, eine neue Stadt. Sie befanden sich unverkennbar in Abschiedsstimmung, obwohl es nicht so aussah. Während Dherra, die Vollkommene Kugel, mitten im Hof der Prächtigen Stadt auf ihrem niedrigen Steinsockel ruhte, ragte jenseits des Daktiliferae-Waldes die ungleich größere Kugel des letzten Explorerschiffes hoch. Ihren Äquator bildete der Ringwulst mit den Triebwerken.

Corsalis Daph sagte gerade:

"Man soll Abschiede nicht zu lange hinausziehen. Alle Arbeit ist getan. Wieder sind die Schamanen mit ihren Tabletten unterwegs. Das Sterben hat aufgehört, und kein Mensch läuft mehr Amok."

Maras nickte nachdenklich. Er war noch immer unentschlossen, aber er konnte sich bereits ausrechnen, nach welcher Seite die Waage ziehen würde.

"Ja", sagte er. "Du wirst zu deinem Stamm zurückkehren, mein Freund? Wir haben genug Aufregung über den Planeten gebracht. Es wird Zeit, daß er wieder in die Ruhe seiner frühen Geschichte zurückfällt."

"Ich gehe zurück zu meinem Stamm. Schließlich wissen meine Krieger schon nicht mehr, wie ich heiße. Meine Söhne werden fragen: Mütter, werden sie sagen, wer ist dieser dicke Mann dort, der in der Küche Gewürze über den Braten streut? Und meine Frauen werden sich mit anderen Männern getröstet haben. Ich bin hier überhaupt überflüssig."

Khorana versicherte:

"Dein treuer Koumura wird seine Ungeduld bis morgen zügeln können. Zumal du noch nicht alle Strophen des verdamten Liedes abgeschrieben hast."

Das Lied des Sternenwanderers...

"Sicher. Es ist noch genug Wein hier!" brummte Corsalis. "Und du, Maras?"

Lombardi sah Aroide an und sagte, für sich selbst überraschend:

"Wenn Aroide mit mir kommt, fliehe ich morgen mit diesem grinsenden Menschen dort zurück nach Dherra."

"Nach Terra!" korrigierte ihn Aroide. "Habe ich dir je Grund gegeben, etwas anderes zu denken?"

Rass't Kouissi warf ihr einen scheuen Blick zu; unter der Pflege und versehen mit den zahlreichen Ratschlägen der terranischen Kolleginnen schien sie noch schöner, und an der Seite Lombardis noch begehrenswerter geworden zu sein.

"Weder ja noch nein!" sagte Maras. "Ich war nur nicht sicher."

Khorana breitete die Arme aus. Er wirkte plötzlich wie ein schmunzelnder Familienvater. Seine Geste umfaßte jeden der wenigen Anwesenden und den gesamten Planeten. Er sagte leise:

"Eure Männer haben den Sprechenden Schrein an den größeren Schrein des Schiffes im Gebäude angeschlossen. Wir wissen jetzt alles. Wir werden dieses Wissen in kleinen Portionen unter die Menschen bringen, je nach ihrer Reife. Tausende von Fragen werden Tausende von besseren Antworten bringen. Unsere Planetenuniversität hat dreißig Schülerinnen und fünfzig Schüler. Und Hunderte von Schamanen werden weiterhin zu den Stämmen gehen und mit ihnen leben. Es gibt nichts, was wir uns noch wünschen können."

Khalid stand auf und sagte:

"Ich muß hinüber. Startvorbereitungen und letzte Kontrolle. Wir starten morgen etwa um zehn, Maras. Die alte Kabine?"

Gleichzeitig nickten Aroide und Lombardi.

"Die gleiche Kabine!" bestätigte er.

Khalids Zeigefinger stach in Corsalis' Richtung.

Khalid knurrte:

"Bei deinem Abschied, du Trunkenbold, werde ich uch dabei sein. Aber keinen Schluck Calvados, verstanden?"

Corsalis deutete mit dem Daumen auf Rass, winkte ab und brummte verächtlich:

"Rass hat ein viel besseres Zeug. Betrink dich mit deinem eigenen Destillat, Terraner!"

Zuerst gab es Umarmungen, Flüche und Tränen, als Corsalis und seine Krieger auf ihren Koumura davonstoben. Maras versetzte dem Tier, das ihn über ein iertel der Planetenoberfläche getragen hatte, einen liebenvollen Fußtritt und sah dann zu, wie die Koumura davonrannten. Dann folgten die Koumura Takor, die Wüstensöhne.

Auch sie verschwanden am Horizont. Als sie in einer Staubwolke unsichtbar wurden, zog Khalid eine kleine Flasche aus der Hüfttasche und trank sie leer. Es war Calvados.

"Geht mir direkt an die Nieren. Jetzt sind sie weg. Mich werden sie niemals mehr sehen."

Mich auch nicht! dachte Maras. Khorana begleitete sie bis unter das Schiff. Abgesehen von allerlei Dingen, die untergehen würden in der Geschichte des Planeten - und abgesehen von der Vollkommenen Kugel Dherra -, verschwand das wirkliche Terra spurlos von Capucinu. Nur dann und wann, wenn der riesige Mond am Himmel stand und Omikron Arzachena ins Maximum ging, sangen ein paar Krieger am Feuer die Strophen eines Liedes, das nach und nach verzerrt und umgedeutet wurde, bis sich schließlich niemand mehr daran erinnerte, wer Maras Lombardi gewesen war, der Sternenwanderer.

Für Maras begann auf Terra eine zweite Karriere. Für Aroide Capucinu, so nannte sie sich, fing eine glänzende Laufbahn an.

ENDE