

Stanisław Lem
Robotermärchen

Suhrkamp

Als Klebäugler, Teignasen und Bleichlinge treten die Menschen in diesen futuristischen Märchen, die vorgeblich Roboter für Roboter geschrieben haben, in Erscheinung. Unsere metallenen und kristallinen Brüder haben das Joch des Menschen abgeschüttelt und sind in den Kosmos entfleucht. Die schrecklichsten unter ihren ergötzlichen und feinsinnigen Märchen und Mythen handeln von Kämpfen mit dem entsetzlichen Bleichling, einem Ungeheuer, das durch seinen bloßen Anblick jeden anständigen Roboter zum Rosten bringen kann.

Poetische Erfindungsgabe verbindet sich im Werk von Lem mit spekulativer Kraft und wissenschaftstheoretischer Erfassung von Zukunftsproblemen. Die letzte Realität der Robotermärchen ist indessen nicht die Wissenschaft, sondern die Sprache, und die Robotermärchen sind brillante Sprachkunstwerke, die an Variationsreichtum und Schlüssigkeit der Parodie, an Wortwitz und sprachlicher Virtuosität ihresgleichen suchen: raffiniert ausgespinnene Lügenmärchen vom Wunderbaren und Kuriosen, das sich in den Zwischensternländern findet.

Stanisław Lem wurde am 12. September 1921 im polnischen Lwów (Lemberg) geboren, lebte zuletzt in Krakau, wo er am 27. März 2006 starb. Nach dem Zweiten Weltkrieg arbeitete er als Übersetzer und freier Schriftsteller. Er wandte sich früh dem Genre Science-fiction zu, verfaßte aber auch gewichtige theoretische Abhandlungen und Essays zur Kybernetik, Literaturtheorie und Futurologie. Stanisław Lem zählt zu den bekanntesten und meistübersetzten Autoren Polens. Viele seiner Werke wurden verfilmt.

Stanisław Lem
Robotermärchen

Herausgegeben
von Franz Rottensteiner

Mit Illustrationen
von Daniel Mróz

Phantastische Bibliothek

Suhrkamp

Redaktion und Beratung: Franz Rottensteiner
Aus dem Polnischen übersetzt von I. Zimmermann-Göllheim
Titel der Originalausgabe: Bajki robotów.
Wydawnictwo Literackie, Kraków 1964

Umschlagfoto: Jack Finch / SPL / Agentur Focus

eBook Suhrkamp Verlag Berlin 2013

© *Stanisław Lem 1964/65*

© *der deutschen Ausgabe Suhrkamp Verlag*

Frankfurt am Main 1973

© *für die Illustrationen Daniel Mróz 1979*

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das der Übersetzung, des öffentlichen Vortrags sowie der Übertragung durch Rundfunk und Fernsehen, auch einzelner Teile.

Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotografie, Mikrofilm oder andere Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Umschlag: Göllner, Michels, Zegarzewski

eISBN 978-3-518-74334-8

www.suhrkamp.de

Inhalt

Drei Elektritter

Die Uranohren

Erg Selbsterreg überwindet den Bleichling

Die Schätze des Königs Biskalar

Zwei Ungeheuer

Der Weiße Tod

Wie Winzlieb und Gigelanz die Nebelflucht auslösten

Das Märchen von der Rechenmaschine, die gegen den Drachen kämpfte

Die Räte des Königs Hydrops

Der Freund des Automathias

König Globares und die Weisen

Das Märchen vom König Murdas

Zifferotikon

Drei Elektritter

Es lebte einst ein großer Erfinder, ein Konstrukteur, der ohne Unterlaß ungewöhnliche Anlagen ausdachte und die seltsamsten Apparate schuf. Einmal erbaute er sich ein WinzchenMaschinchen, und es sang so schön, und er benannte es: Zwitschwerk. Im Siegel führte er das Kühne Herz. Und jedes Atom, das er aus seiner Hand entließ, trug dieses Zeichen, so daß spätere Gelehrte staunten, wenn sie in den Atomspektren flimmerige Herzlein auffanden. Viele nützliche Maschinen erbaute er, große und kleine. Endlich suchte ihn der wunderliche Einfall heim, Tod und Leben in eins zu verbinden und so das Unmögliche zu meistern. Der Konstrukteur beschloß, denkende Wesen aus Wasser zu bauen, – aber nicht auf so scheußliche Weise, wie ihr nun meint! O nein, es lag ihm fern, an weiche nasse Körper zu denken! Davor ekelte er sich, wie jeder von uns. Er wollte aus Wasser wahrhaft schöne und weise und demnach kristallische Wesen bauen. Also wählte er weitab von allen Sonnen einen Planeten aus, hackte dort aus dem gefrorenen Ozean Eisberge heraus und schnitzte daraus, wie aus Bergkristal, die Kryoniden. So hießen sie, weil sie nur in schneidendem Frost bestehen konnten und in sonnenloser Öde. Städte und Schlösser aus Eis erbauten sie sich binnen kurzem, und da ihnen alles Warme den Tod verhieß, faßten sie Polarlichter in durchsichtige große Gefäße und beleuchteten so ihre Wohnsitze. Je vornehmer jemand war, um so mehr Polarlichter hatte er: zitronfarbene und silbrige. Und glücklich lebte das ganze Volk. Es war aber für seine Kleinodien berühmt, denn nicht nur dem Licht war es hold, sondern auch den Edelsteinen. Aus gefrorenen Gasen waren diese Kleinodien geschnitten und geschliffen. Sie brachten Farbe in die ewige Nacht, worin gleich gefangenen Geistern die schlanken Polarlichter loderten, jedes wie ein verwunschener Nebelfleck in einem Block von Kristall. So mancher kosmische Eroberer wollte sich diese Reichtümer aneignen. Denn ganz Kryonia war aus weitester Ferne sichtbar, von allen Seiten flimmernd wie ein Juwel, das auf schwarzem Samtgrund langsam um sich selbst gedreht wird.

Daher landeten Abenteurer auf Kryonia, um das Kriegsglück zu erproben. Der Elektritter Messinger kam geflogen, dessen Schritte wie Glocken donnerten. Doch er hatte die Eisflächen kaum betreten, da schmolzen sie schon in seiner Hitze, und er stürzte hinab in die eisigen Ozeantiefen, und die Wasser schlugen über ihm zusammen. Und wie ein Insekt im Bernstein, so ruht er im Eisberg auf Kryonias Meeresgrund bis ans Ende der Tage.

Des Messingers Schicksal schreckte andere Verwegene nicht ab. Nach ihm kam der Elektritter Eiserner angeflogen. Der hatte sich so voll flüssigen Heliums gesoffen, daß es in seinen stählernen Eingeweiden nur so gluckerte, während er selbst in der rauhreifbedeckten Rüstung einem Schneemann ähnlich sah. Als er aber der Planetenoberfläche entgegensank, entzündete ihn die Reibung an der Atmosphäre. Das Flüssighelium verdampfte aus ihm mit Gezisch. Rot leuchtend stürzte er auf die Eisfelsen, und sogleich klafften sie auf. Er kämpfte sich daraus hervor, dampfsprudelnd, einem siedenden Geiser ähnlich. Doch alles, was er anfaßte, wurde zum weißen Wölkchen und beschneite ihn. Er setzte sich also nieder und wartete, bis er abgekühlt war. Die Schneesternchen auf den Achselstücken seiner Rüstung schmolzen nicht mehr. Da wollte er aufstehen und in die Schlacht ziehen. Aber in den Gelenken war ihm das Schmierfett gestockt; nicht einmal den Rücken konnte er strecken. So sitzt er noch heute; der Schneefall hat einen weißen Berg aus ihm gemacht, und nur die Helmspitze ragt daraus hervor. Sie nennen diesen Berg den Eisernen, und in den Augenhöhlen glänzt ihm der erfrorene Blick.

Von dem Schicksal seiner Vorgänger hörte ein dritter Elektritter, der Quarzer, der tagsüber nur als blankgeputzte Linse zu sehen war und nachts als Spiegelung der Sterne. Daß ihm Öl in den Gliedmaßen stocken könnte, brauchte er nicht zu befürchten, denn er hatte keines. Auch daß die Eisschollen unter seinen Füßen zerspringen könnten, brauchte er nicht zu befürchten, er konnte nämlich so kalt werden, wie er wollte. Eines mußte er meiden: ausdauerndes Denken. Denn dabei lief ihm das Quarzhirn heiß, und dies konnte ihn zugrunde richten. Doch er beschloß, durch Denkfaulheit sein Leben zu retten und die Kryoniden zu besiegen. Er flog nach Kryonia. Von der langen Reise durch ewige galaktische Nacht war er so durchgefroren, daß eiserne Meteore glasig klirrend in Stücke zerbarsten, wenn sie im Flug seine

Brust streiften. Er aber landete auf Kryonias weißen Schneefeldern unter dem kryonischen Himmelszelt, das so schwarz wie ein Topf voll Sterne war. Er selbst indes glich einem durchsichtigen Spiegelglas. Er wollte überlegen, was weiter anzufangen sei. Aber da schwärzte sich rund um ihn schon der Schnee und begann zu dampfen.

»Nanu! Das war schlecht!« – sagte sich der Quarzer. »Nichts da, bloß nicht denken, dann ist alles gewonnen!« Und er beschloß, immer dieses eine Sprüchlein zu memorieren, komme, was wolle. Denn es erforderte keinerlei denkerische Anstrengung und erwärmte ihn demnach kein bißchen. So zog der Quarzer durch die Schneewüste, gedankenlos und x-beliebig, um die Kühle zu wahren. Er ging so und gelangte endlich vor die Eismauern der Kryonidenhauptstadt Frigida. Er holte aus und rannte köpflings gegen die Zinnen, daß die Funken stoben. Dennoch richtete er nichts aus.

»Versuchen wir es anders« – sprach er zu sich selbst. Und er begann sich zu fragen: »Wieviel ist wohl zwei mal zwei?« Und als er darüber nachdachte, wärmte sich sein Kopf ein wenig. Also rammte der Quarzer die funkelnden Mauern zum zweitenmal. Doch er hieb nur ein kleines Grübchen.

»Das war zuwenig!« – sagte er sich. »Versuchen wir etwas Schwierigeres. Wieviel mag das wohl sein: drei mal fünf?« Nun freilich umgab seinen Kopf schon brutzelndes Gewölk, denn der Schnee geriet ins Sieden, da er auf solch heftiges Denken stieß. Also wich der Quarzer zurück, holte aus, schlug zu und fuhr glattweg durch die Mauer und dann noch durch zwei Paläste und durch drei Häuser minderer Frostgrafen. Und er sauste bis auf eine große Treppe und klammerte sich an ihr Stalaktitengeländer, doch die Stufen waren wie eine Schlitterbahn. Schnell sprang er auf, denn ringsherum taute schon alles, und er drohte abzustürzen, durch die ganze Stadt hindurch und bis in die eisigen Klüfte, wo er auf ewig eingefroren wäre.

»Nichts da! Bloß nicht denken! Gewonnen!« – sagte er sich und kühlte wirklich gleich aus.

Er verließ den Eistunnel, den er geschmolzen hatte, und fand sich auf einem großen Platz, wo von allen Seiten silberne und smaragdene Polarlichter mit hellem Schein von Kristallsäulen niederblinkerten.

Und sternfunkelnd schritt dem Quarzer ein riesiger Ritter entgegen, ein Feldherr der Kryoniden, Boreal. Da spannte sich der Elektritter Quarzer und stürmte auf ihn los. Sie verkeilten sich ineinander, und das gab solches Getöse, wie der Zusammenprall zweier Eisberge im Nordmeer. Und Boreals schimmernde Rechte wurde dicht an der Wurzel abgehackt und fiel zu Boden. Doch der Wackere ließ sich nicht beirren. Er wandte sich und bot die Brust, breit wie ein Gletscher, der er ja war. Der Feind aber beschleunigte zum andernmal und rammte ihn schrecklich. Der Quarz war härter und fester als das Eis. Und Boreal zerbarst mit solchem Gedröhn, als wälzte sich eine Lawine die Felsenhänge hinab. Und zersplittert lag er da, und die Polarlichter beschienen ihn und beschauten sein Scheitern.

»Gewonnen! Nur so weiter!« – sagte der Quarzer. Vom Leib des Besiegten riß er die wunderschönen Kleinodien: mit Wasserstoff besetzte Ringe und überdies noch funkelnde Stickereien und Beschläge. Die sahen aus wie Diamanten, doch sie waren aus dreierlei Edelgas geschnitten: aus Argon, Krypton und Xenon. Doch als er sich daran erfreute, wärmte ihn die Gemütsbewegung, und alle diese Brillanten und Saphire verdampften zischend unter seiner Berührung, so daß er nichts mehr umfaßt hielt als ein paar Tautropfen. Und auch diese verflüchtigten sich im Nu.

»Hoppla! Also freuen darf ich mich auch nicht! Genug davon! Bloß nicht denken!« – sagte er sich und rückte tiefer in die feste Stadt hinein, die er umkämpfte. Da sah er eine riesige Gestalt von fern heranmarschieren. Das war Albucid der Weiße, der Mineral-General. Auf seiner breit ausladenden Brust kreuzten sich Reihen von Ordens-Eiszapfen nebst dem Rauhref-Großstern am eiszeitlichen Band. Dieser Hüter der königlichen Schatzkammer stellte sich dem Quarzer in die Quere. Der aber brach über ihn herein wie ein Gewitter und zermalnte ihn mit eisigen Donnerschlägen. Zum Entsatz für Albucid nahte der Herr des Schwarzen Eises, Fürst Ohroaster. Ihm konnte der Elektritter nichts anhaben. Denn der Fürst trug eine kostbare Stickstoffrüstung, die mit Helium gehärtet war. Sie verströmte solchen Frost, daß dem Quarzer der Schwung erlahmte und die Bewegungen erschlafften, während ringsherum die Polarlichter verblaßten, vom Hauch des absoluten Nullpunkts angeweht. Der Quarzer fuhr empor und dachte:

»Verflixt! Was soll das?« Und die große Verwunderung erwärmte sein Hirn, der absolute Nullpunkt wurde lauwarm, und vor den Augen des Quarzers zerfiel Ohroaster von selbst in Scheiben. Donnerschläge begleiteten seine Agonie, und zuletzt blieb nur ein schwarzer Eishaufen, von Wasser wie von Tränen triefend, in einer Pfütze auf der Walstatt liegen.

»Gewonnen!« – sagte sich der Quarzer. »Bloß nicht denken! Und wenn es not tut, dann denken! Ob so oder so, siegen muß ich!« Und er jagte weiter, und seine Schritte tönnten, als würden Kristalle zerhämmer. Er rasselte stürmisch durch die Straßen von Frigida. Verzweifelte Herzen betrachteten ihn die Bewohner unter den weißen Dachüberhängen hervor. Wie ein wildgewordener Meteor durch die Milchstraße rast, so raste er dahin. Da gewahrte er eine ferne Gestalt. Sie war allein und nicht eben groß. Das war aber der größte Weise unter den Kryoniden, Baryon, den sie den Eismund nannten. Der Quarzer holte aus. Auf einen einzigen Streich wollte er ihn zerschmettern. Er aber wich ihm aus und wies ihm zwei weggestreckte Finger. Der Quarzer wußte das nicht zu deuten, doch er wandte sich und – hooruck auf den Gegner los! Doch Baryon trat wieder nur einen Schritt weit zur Seite und zeigte schnell einen einzigen Finger. Der Quarzer staunte ein wenig und bremste ab, obwohl er schon gewendet hatte und eben hätte ausholen sollen. Er begann zu denken, und von den nahen Häusern troff schon das Wasser. Er aber sah nichts davon, denn Baryon wies ihm mit zwei gebogenen Fingern einen Kreis und fuhr darin schnell mit dem Daumen der anderen Hand auf und ab. Der Quarzer dachte und dachte, was diese stummen Gebärden wohl zu besagen hätten, und unter seinen Füßen klappte Leerheit auf, und schwarzes Wasser spritzte empor, und wie ein Stein sauste er in die Tiefe. Und ehe er sich noch »Nichts da!« hatte sagen können, oder »Bloß nicht denken!«, – da war er nicht mehr auf der Welt. Die geretteten Kryoniden dankten Baryon erfreut für ihre Befreiung und fragten nachher, was er durch jene Zeichen habe kundtun wollen, die er dem dräuend hereingeschnitten Elektritter gezeigt hatte.

»Das ist ganz einfach« – erwiderte der Weise. »Zwei Finger besagten, wir seien unser zwei, nämlich er und ich. Ein Finger hieß, ich solle alsbald allein übrigbleiben. Dann zeigte ich einen Kreis, zum Zeichen, daß sich rund um

den Fremden das Eis auftun werde, um ihn auf ewig zu verschlingen. Er begriff das erste sowenig wie das zweite und dritte.«

»O großer Weiser!« – riefen die Kryoniden erstaunt. »Wie konntest du dem furchtbaren Angreifer solche Zeichen geben? Bedenk, o Herr, was geschehen wäre, wenn er dich verstanden hätte! Dann hätte er sich nicht gewundert, das Denken hätte ihn nicht erwärmt, und er wäre nicht in den bodenlosen Abgrund gestürzt ...«.

»Ach wo! Das befürchtete ich durchaus nicht« – sagte Baryon Eismund mit kaltem Lächeln. »Ich wußte ja im voraus, daß er nichts begreifen konnte. Denn hätte er auch nur ein Tüpfelchen Verstand gehabt, so wäre er nicht zu uns gekommen. Denn was nützen einem Bewohner sonniger Bereiche die Kleinodien aus Gas und die silbernen Sterne von Eis?«

Sie aber bestaunten ihrerseits die Weisheit des Weisen und gingen beruhigt fort in ihre Häuser, wo sie wohliger Frost erwartete. Seit damals hat niemand mehr in Kryonia einzufallen versucht, denn im ganzen Kosmos sind die Dummköpfe ausgestorben. Manche Leute behaupten freilich, es gebe deren noch genug, bloß wüßten die alle den Weg nicht.

Die Uranohren

Es lebte einst ein Ingenieur, ein Kosmogoniker, der Sterne leuchten machte, um das Dunkel zu besiegen. Im Andromedanebel traf er ein, als dort noch alles voll schwarzer Wolken war. Er drehte sogleich einen großen Wirbel. Der lief an, und nun zückte der Kosmogoniker seine Strahlen. Er hatte deren drei: den roten, den violetten und den unsichtbaren. Mit dem ersten entzündete er die Sternkugel, sie wurde sogleich zum Roten Riesen, aber im Nebel tagte es nicht. Der Ingenieur stach den zweiten Strahl in den Stern, da wurde er weiß. Der Kosmogoniker sagte zu seinem Lehrling: »Bewache ihn mir!« Er selbst aber ging andere anfachen. Der Lehrling wartete tausend Jahre und aber tausend, der Ingenieur kam nicht zurück. Der Lehrling bekam das Warten satt. Er schneuzte den Stern, und statt weiß wurde er blau. Das gefiel dem Lehrling; er meinte, schon alles zu können. Er wollte nochmals schneuzen, doch er versengte sich. Er suchte in dem Döschen, das der Kosmogoniker zurückgelassen hatte. Da war aber nichts drin, schon allzusehr gar nichts; selbst den Boden sah der Lehrling nicht. Er vermutete, dies müsse der unsichtbare Strahl sein, und wollte den Stern damit stupsen, wußte aber nicht, wie. So nahm er denn das ganze Döschen und schleuderte es ins Feuer. Da schimmerten alle Wolken der Andromeda auf, als wären mit eins hunderttausend Sonnen entbrannt, und es wurde taghell im ganzen Nebel. Der Lehrling war entzückt. Doch seine Freude war kurz, denn der Stern zerbarst. Da sauste der Kosmogoniker herbei, der die Bescherung sah. Weil er aber nichts vergeuden wollte, fing er die Flammen ein und formte daraus Planeten: den ersten schuf er aus Gas, den zweiten aus Kohle, für den dritten blieben ihm nur mehr die schwersten Metalle, also wurde das eine Aktinidenkugel. Der Kosmogoniker preßte sie zusammen, ließ sie fliegen und sagte: »In hundert Jahrmillionen komme ich wieder. Dann werden wir ja das Ergebnis sehen.« Und er flog fort, um den Lehrling zu suchen, der ihm aus Angst entlaufen war.

Auf jenem Planeten aber – er hieß Aktinuria – entstand das große Reich der Palatiniden. Deren jeder war so schwer, daß ihn nur die Aktinuria tragen konnte. Auf jedem anderen Planeten brach der Boden unter ihnen zusammen, und wenn sie schrien, stürzten die Berge ein. Doch zu Hause traten die Palatiniden gar zart auf und wagten nicht, laut zu sprechen. Denn ihr Beherrscher Archithor war unermesslich grausam. Aus einem Platinberg war das Schloß gehauen, worin er wohnte. Und jede der sechshundert riesigen Hallen beherbergte eine seiner Hände, so groß war er. Das Schloß konnte er nicht verlassen, dafür hielt er überall Spione, so argwöhnisch war er. Auch seine Raffgier plagte die Untertanen.

Die Palatiniden benötigten nachts weder Lampen noch Feuer. Denn alle Berge des Planeten waren radioaktiv, und bei Neumond hättest du Stecknadeln zählen können. Tagsüber, wenn die Sonne gar zu lästig fiel, schlief das Volk in den Katakomben seiner Berge. Nur nachts versammelte es sich in den metallenen Tälern. Doch der grausame Archithor ließ Uranbarren in die Kessel werfen, worin sonst Palladium und Platin geschmolzen wurden. Dann erließ er eine Bekanntmachung für das ganze Reich. Jeder Palatinide mußte ins Königsschloß kommen und sich eine neue Rüstung anmessen lassen. Jedem wurden Achselstücke angelegt, Spitzhelm, Handschuhe, Beinschienen und Visier, und all dies leuchtete von selbst, denn diese Kleidung war aus Uranblech gemacht. Am stärksten aber leuchteten die Ohren.

Nun konnten die Palatiniden nicht mehr gemeinsam Rat halten. Denn wenn der Volksauflauf zu dicht gedrängt war, explodierte er. Sie mußten ihr Leben einsam verbringen und einander in weitem Bogen ausweichen, immer in Angst vor der Kettenreaktion. Archithor aber freute sich an der Betrübnis seiner Untertanen und legte ihnen immer neue Abgaben auf. Seine Münzstätten im Herzen der Berge prägten Bleidukaten, denn Blei war das Seltenste auf der Aktinuria und hatte den größten Wert.

Große Not litten die Untertanen des üblen Herrschers. Manche wollten einen Aufstand gegen Archithor entfachen und verständigten sich zu diesem Zweck in der Gebärdensprache. Aber es kam nichts dabei heraus. Denn immer fand sich einer, der schwerer von Begriff war. Der näherte sich den

übrigen, um zu fragen, wovon die Rede sei. Und infolge seiner langen Leitung flog sofort die ganze Verschwörung in die Luft.

Auf der Aktinuria gab es einen jungen Erfinder namens Pyron, der aus Platin so feine Drähte ziehen gelernt hatte, daß daraus Netze geknüpft werden konnten, worin sich die Wölkchen verfangen. Nachdem er den Drahttelegraphen erfunden hatte, zog Pyron schließlich einen Draht so fein aus, daß gar keiner mehr da war. Und so entstand der drahtlose Telegraph. Hoffnung überkam die Bewohner der Aktinuria. Sie meinten, nun werde sich glücklich eine Verschwörung einfädeln lassen. Doch der schlaue Archithor hörte alle Gespräche ab. Je einen Platinleiter hielt er in jeder seiner sechshundert Hände. Demzufolge wußte er, was seine Untertanen redeten. Und wenn ein Wort wie »Aufstand« oder »Meuterei« bis zu ihm drang, dann sandte er sogleich Kugelblitze aus, und sie verwandelten die Verschworenen in eine Feuerpfütze.

Pyron beschloß, den üblen Herrscher zu überlisten. Im Gespräch mit Freunden sagte Pyron statt »Aufstand« nur noch »Absatz« und statt »konspirieren« – »schustern«. So bereitete er die Erhebung vor. Archithor aber wunderte sich: warum sich wohl seine Untertanen mit eins so auf die Schuhmacherei geworfen hätten? Denn er wußte nicht, daß sie »pfählen« meinten, wenn sie sagten: »über den Leisten schlagen«, und daß drückende Stiefel seine Tyrannei bedeuteten. Doch die Leute, zu denen Pyron sprach, begriffen ihn nicht immer. Denn seine Pläne konnte er ihnen nicht anders kundtun als in verschusterter Sprache. Er erklärte ihnen alles bald so und bald so, und als sie begriffsstutzig blieben, telegraphierte er einmal unbedacht: »Plutonium versohlen«, so, als sollten daraus Sohlen geschnitten werden. Aber da entsetzte sich der König. Denn Plutonium ist dem Uran am nächsten verwandt, Uran wieder dem Thorium, und Archi-Thor lautete der eigene Name des Königs! Also entsandte er sogleich die Panzergarde. Sie nahm Pyron fest und warf ihn vor den König auf die Bleifliesen. Pyron gestand nichts. Dennoch sperrte ihn der König in einen festen Palladium-Turm.

Den Palatiniden entschwand alle Hoffnung. Doch die Zeit war um, und der Kosmogoniker, der Erbauer der drei Planeten, erschien wieder in dieser