

Nr. 1962

Das Virtuelle Schiff

von H. G. Francis

Im großen Konflikt zwischen der Koalition Thoregon, die sich für den Frieden im Kosmos einsetzt, und dem nach wie vor mysteriösen Shabazza konnten Perry Rhodan und seine Wegbegleiter vor einiger Zeit einen gewaltigen Erfolg erzielen: Es gelang ihnen, die SOL zu erobern. Damit ist das uralte Generationenraumschiff, das von Shabazzas Hilfstruppen stark verändert wurde, nach vielen hundert Jahren wieder im Besitz der Menschheit. Doch als die SOL zu ihrer ersten Reise unter neuer Besatzung aufbricht, spielt das Bordgehirn SENECA falsch niemand wusste, dass die Positronik unter Kontrolle einer sogenannten Nano-Kolonne steht.

Eigentlich sollte die SOL in die Galaxis Gorhoon fliegen, stattdessen kam Sie in der Milchstraße an. Dort gelang es Perry Rhodan und seinen Getreuen erst nach zähen Kämpfen, die Kontrolle über das eigene Raumschiff zurückzugewinnen. Ein anderer Terraner ist in der Zwischenzeit mit einem ganz anderen Raumschiff unterwegs: Alaska Saedelaere wurde über Alashan von einem Virtuellen Schiff an Bord genommen.

Das rätselhafte Objekt, das von den Baolin-Nda erbaut wurde, gehört zu den wichtigsten Projekten der Koalition Thoregon - wobei Alaska viele Hintergründe noch gar nicht wissen kann. Die genauen Ziele sind ihm ebenfalls unbekannt. Diese kennt offensichtlich nur DAS VIRTUELLE SCHIFF...

Die Hauptpersonen des Romans:

Alaska Saedelaere - Ein Terraner geht mit einem Virtuellen Schiff auf große Fahrt.

Vaiyatha - Eine Projektion des Bordcomputers gibt hilfreiche Ratschläge.

Aba Ossaq - Ein junger Gestalter beginnt sein Leben im Leerraum zwischen den Galaxien.

Gabrel Gurh - Ein alter Gestalter wird zum Ziehvater des »Lichts der Sterne«.

Jorim Azao - Das Familienoberhaupt der Gestalter zweifelt am Nachwuchs.

1.

Während auf einigen Welten Diskussionen um die Frage beginnen, ob denn wohl in anderen Teilen des Universums ebenfalls intelligentes Leben existiere was die Einstufung des eigenen Volkes als Intelligenz impliziert -, sind auf zahllosen anderen Welten schon vor Millionen von Jahren Kulturen und Zivilisationen entstanden, haben sich über Hunderttausende von Jahren hinweg entwickelt und dabei ein Niveau erreicht, das die Vorstellungskraft anderer Intelligenzen weit übersteigt, um schließlich wieder unterzugehen und buchstäblich im Nichts zu verschwinden. Die Forschung beweist, dass Krieg in fast allen Fällen die Ursache mit dem höchsten Gewicht im Verein mit anderen Ursachen für den Untergang war.

Solas Garn, Weiser von Phar

In ferner Vergangenheit:

Gabrel Gurh war starr vor Entsetzen, und er bereute, dass er das Experiment überhaupt gewagt hatte. Am liebsten hätte er sich augenblicklich zurückgezogen, um sich mit dem Problem nicht auseinandersetzen zu müssen. Er wünschte, er hätte die Entdeckung nicht gemacht. Die Katastrophe rückte mit unwiderstehlicher Gewalt auf Sphanka zu, und absolut nichts konnte sie verhindern. Es war jenes Unheil, das in vielen Bereichen Pharaus als DORIFER-Pest bezeichnet wurde. Es war eine Gefahr, die alles vernichtete und die das Leben auch auf diesem Planeten erlöschen lassen würde. Es war nicht das erste Mal, dass Gabrel Gurh mit der Pest konfrontiert wurde. Er wusste, dass sie sich in der Galaxis Pharau ausbreitete und dass ihr bereits zahlreiche Welten zum Opfer

gefallen waren.

Die Nachricht von der unaufhaltsam heranrückenden Katastrophe hatte jene Völker zur Flucht bewogen, die über eine Raumfahrttechnik mit entsprechend leistungsfähigen Raumschiffen verfügten. Sie hatten die Chance, bis ans Ende des Universums zu fliehen um zumindest für einige Jahrtausende Zeit zu gewinnen. Ihnen blieb die Möglichkeit, die Zeit für die Entwicklung von Raumschiffen zu nutzen, mit denen ein Übergang in ein anderes, sicheres Universum möglich war. Ihnen blieb sogar die Hoffnung, dass doch irgendwann mal ein Gegenmittel gegen die DORIFER-Pest gefunden wurde.

Die Sphanken hatten überhaupt keine Chance. Sie waren das erste Volk, dem Gabrel Gurh begegnete, das sich niemals in seiner Geschichte auch nur mit dem Gedanken an Raumfahrt beschäftigt hatte. Sie waren friedliebend, moralisch und geistig hochstehend, sie lebten intensiv wie kaum ein anderes Volk, und sie besaßen eine bemerkenswerte Technik.

Vorsichtig schob er sich auf die Kuppe eines etwa zwei Meter hohen Berges hinauf, um sich von hier aus umzusehen. Er erschauerte, als er die Höhe erreicht hatte, denn das Gefühl wurde beinahe übermächtig, von hier aus in einen Abgrund gerissen zu werden. Nur etwa einen halben Meter von ihm entfernt tat sich ein Spalt auf. Er war etwa einen Meter tief. Ein wahrhaft furchterregendes Höllenloch. Einen Sturz dort hinein würde niemand überleben. Bei einer Schwerkraft von annähernd 8,6 Gravos würde er beim Aufprall zerschmettert werden.

Vorsichtig wich Gabrel Gurh zurück. Es war nicht nötig, sich allzu nah an einer solchen Gefahrenquelle aufzuhalten. Während er auf das unter ihm liegende Land hinausblickte, wurde ihm klar, weshalb die Sphanken keine Raumfahrt entwickelt hatten. Bei einer derart hohen Schwerkraft hätten auch andere Intelligenzen wohl kaum einen Gedanken auf eine solche Technik verschwendet. Nichts fürchteten die Sphanken mehr als Höhe, und es gab nichts auf dieser Welt, was ihre Sehnsucht, fliegen zu können, wecken könnte. Vögel oder Hautflügler existierten nicht, und fliegende Insekten waren ebenfalls nicht vorhanden.

Er spürte seine zwölf Beine, auf die sich das auf ihm lastende Gewicht verteilte. Offenbar war der von ihm gewählte Wirtskörper nicht mehr jung und kräftig, sondern schon alt und anfällig. Vielleicht hatte man ihm deswegen die hohe Verantwortung anvertraut. Annähernd dreihundert Sphanken verteilten sich über die Flanken der Berge. Die schmalen Rücken ihrer von seidigem Fell überzogenen Körper glänzten blau im Licht der beiden Monde. Alle blickten in die gleiche Richtung, und knisternd sprühten Funken über sie hinweg zur tiefsten Senke des Tals, dorthin wo sich wenige Schritte neben Gabrel Gurh ein violett schimmernder Obelisk erhob. Er war das eigentliche Wunderwerk von Sphanka. Lange war der Gestalter in seiner Nähe gewesen und hatte den Botschaften gelauscht, die von den Sternen gekommen waren, fasziniert von den Möglichkeiten dieser Technik, die aus einer Kombination aus technischen Aggregaten und psionischen Wellen bestand.

Die Sphanken selbst konnten keine Nachrichten in die Weite des Universums abstrahlen, aber sie konnten jene Informationen empfangen, die per Hyperfunk unter den Sternenvölkern ausgetauscht wurden. Diese Technik blieb ihnen selbst unverständlich, aber sie waren als großes Kollektiv in der Lage, mit Hilfe ihrer psionischen Sinne Hyperwellen wahrzunehmen. Auf diese Weise konnten sie am Leben dieser Völker teilhaben. Die Sphanken brauchten nur eine »gute Schulung«, so hatte der Gestalter nicht nur einmal überlegt, und ihre Psi-Gabe könnte ihrem Volk zu einem unerhörten Aufschwung verhelfen. Fragte sich nur, ob sie das wollten. Und jetzt war ohnehin alles zu spät.

Auf seinem Weg durch die Galaxis Pharau hatte Gabrel Gurh die geistigen Impulse der Sphanken aufgefangen, war von ihnen förmlich angelockt worden und hatte sich im Körper dieses Wesens manifestiert. Es nannte sich Sporhok und zählte zu den wichtigsten Persönlichkeiten dieser Welt. Gerade zu jener Zeit, als er in diesen Körper geschlüpft war, hatte der Obelisk die Nachricht von der DORIFER-Pest aufgefangen und an ihn übermittelt. Aus den Informationen war eindeutig hervorgegangen, dass sich die Pest Sphanka näherte. Die Bewohner dieses Planeten hatten gerade noch acht bis zehn Tage zu leben. Der Gestalter hatte die Nachricht nicht weitergeleitet.

Sollte er die Sphanken wissen lassen, dass sie dem Tode geweiht waren und dass es keinen Ausweg gab? Sie waren voller Hoffnung, blickten vertrauensvoll in die Zukunft und hatten große Pläne entwickelt. Bei ihren Lauschaktionen hatten sie von einer Technik erfahren, die sich mit dem Begriff Transmitter umschreiben ließ und die es ihnen in einer fernen Zukunft ermöglichen sollte, andere Welten auf direktem Wege zu erreichen. Die Sphanken wussten, dass es Raumschiffe gab, aber sie konnten sich nicht vorstellen, ihren Planeten jemals mit so einem Gerät zu verlassen.

Ihre Höhenangst zwang sie, einen anderen Weg zu wählen, auf dem sie den Kontakt zu den Sternenvölkern suchen konnten. Sie waren überzeugt davon, dass sie willkommen waren, denn sie hatten viel zu geben. Unter normalen Umständen hatten sie eine Lebenserwartung von etwa 60 Planetenjahren. Eine unvorstellbar kurze Zeit für ein Wesen wie den Gestalter. Nun blieben ihnen nicht einmal mehr diese Jahre, sondern nur noch wenige Tage. Sollte er ihnen deutlich machen, dass es keine Zukunft für sie gab? Er lebte erst seit einer kurzen Zeit im Körper Sporhoks, aber lange genug, um die wichtigsten Informationen aus seinem Geist zu entnehmen. Daher wusste er, dass er das ganze Volk der Sphanken in tiefe Verzweiflung stürzen würde. Die Gewissheit, dass sie nur noch wenige Tage zu leben hatten und dass es keinen Ausweg gab, würde schier unerträglich für sie sein. Bis zu ihrem Tod würden sie entsetzliche Qualen leiden.

Musste das sein? War es nicht gnädiger, sie in Ungewissheit zu belassen, bis das Unvermeidliche kam und alles Leben innerhalb kürzester Zeit erlöschen ließ? Er musste sich schnell entscheiden, denn schon versiegten die psionischen Ströme, die von den Sphanken ausgingen und die Technik im Obeliken unterstützten. Gleich mussten die ersten Fragen kommen, und dann musste er antworten. Das verlangten die Gesetze dieses Volkes, und da er im Körper Sporhoks lebte, konnte er sich ihnen nicht entziehen.

Nur eine Handbreit von ihm entfernt führte ein Strang aus Kristallen vom Hügel bis zum Obeliken. Gabrel Gurh griff hinein und zermalmte einige der filigranen Gebilde unter seinen Füßen. Er warf die Reste in den Abgrund, und in einer Tiefe von etwa einem halben Meter pulverisierten sie auf dem Stein. Der Obelisk erlosch, und der Schaden war so groß, dass er in der kurzen Frist nicht behoben werden konnte, die den Sphanken noch blieb.

Gabrel Gurh fühlte sich erleichtert. Er vernahm das zornige Geschrei aus einigen hundert Kehlen. Jemand packte ihn und drängte ihn bis an den Rand des Abgrunds.

»Warum hast du das getan?« fuhr einer der anderen ihn an. Mitgefühl schnürte dem Gestalter die Kehle zu. Selbst wenn er gewollt hätte, wäre er jetzt nicht in der Lage gewesen, seinem Gegenüber zu verraten, welch entsetzliches Schicksal auf sie wartete. Er zog sich aus dem Körper Sporhoks zurück, und sein Bewusstsein füllte wiederum jenen Körper aus, in dem er vor Tausenden von Jahren geboren worden war.

Alaska blickte durch die transparenten Wände des Virtuellen Schiffes hinaus auf Alashan, aber er nahm so gut wie nichts wahr. Seine Gedanken befassten sich nicht mit der Welt, die er nun verließ, sondern mit dem seltsamen Raumschiff und dem Auftrag, dem er sich stellen musste. Er war als Pilot des Raumeres ausgewählt worden - von wem auch immer. Für diesen Raumer?

Das Virtuelle Raumschiff war eine etwa 450 Meter lange Walze mit silberner Hülle und einem Durchmesser von annähernd 250 Metern. Über die silberne Außenhaut lief ein Netz von Rohren, die im Durchschnitt anderthalb Meter dick waren, so dass es aus der Ferne aussah, als sei die Walze von diesem Geflecht eingesponnen. Die Rohre kreuzten und verzweigten sich in verschiedenen Winkeln. Es waren seltsame Gebilde, und der Terraner fragte sich, welche Bedeutung sie haben mochten. Alaska Saedelaere stand in der geschlossenen Schleuse. Pforte nannte sie sich. Von außen hatte das Schott massiv und kompakt gewirkt, als sei es mit einer speziellen Panzerung versehen worden. Von innen her war es transparent und sah aus, als ob es aus zerbrechlichem Glas bestünde. Ein Schatten glitt über seine Innenseite hinweg, und Alaska Saedelaere schreckte auf.

Er hatte das Gefühl, nicht allein zu sein. Unwillkürlich drehte er sich um, doch niemand sonst befand sich in der Schleuse. Ein letzter Blick galt Alashan. Er glaubte nicht daran, dass er die Menschen dort jemals wiedersehen würde. Alaska Saedelaeres Leben war weitaus merkwürdiger

verlaufen als das anderer Terraner. Seit er vor vielen hundert Jahren das Cappin-Fragment hatte tragen müssen, hatte er Dinge erlebt, die sich andere Menschen nicht einmal hätten vorstellen können. Das hatte ihn einsam gemacht. Aber vielleicht war es ihm deshalb so leichtgefallen, dem Ruf zu folgen und an Bord dieses seltsamen Schiffes zu gehen.

Empfindungen von Bestimmung, die ihn veranlasst hatten, an Bord zu gehen, verebhten allmählich. Es schien, als kläre sich sein Geist, nachdem er sich vorübergehend verselbständigt hatte. Was war das für ein Raumschiff, das ihn aufgenommen hatte? Wo war die Besatzung? Welcher Art waren die Wesen, die in diesem Raumer lebten? Warum hatten sie sich noch nicht gemeldet? Worauf warteten sie? Er war an Bord und flog mit ihnen. Wurde es nicht Zeit, dass sie sich zeigten? Der Walzenraumer durchstieß die Atmosphäre und eilte in den Weltraum hinaus. Er bewegte sich lautlos, als verfüge er nicht über einen eigenen Antrieb, sondern werde von einer externen Kraft getragen. Es gab keine Vibrationen oder sonstige Anzeichen dafür, dass sich Maschinen an Bord befanden, die nun ihre Kraft entfalteten. Für einen kurzen Moment drängte sich Alaska die Vorstellung auf, dass man ihn mit holographischen Mitteln zu täuschen versuchte. Er wies sie zurück.

Willst du dich nicht umsehen? fragte die Haut. Ihre Stimme klang in ihm auf, und sie schien voller Ungeduld zu sein, als könne der Symbiont nicht erwarten, Informationen über das Virtuelle Raumschiff zu erhalten. »Und ob ich das will!« sagte der Terraner laut. Es bedurfte keiner Aufforderung. Er war nicht weniger neugierig als die Haut, und er wollte die Besatzung des Räumers kennenlernen. Als er die Hangarschleuse verließ, warf er einen letzten Blick zurück. Da stockte ihm der Atem. Deutlich konnte er sehen, dass so etwas wie ein blaues Tuch außen am Schleusenschott vorbeiflog. Es war etwa halb so groß wie eine Bettdecke, und es flatterte leicht, als werde es vom Wind bewegt, doch das war völlig unmöglich. Das Raumschiff befand sich bereits im Weltall, und hier gab es keine Luftbewegungen.

Er blinzelte, und dann schüttelte er den Kopf, um eine gewisse Benommenheit abzuschütteln. Er kam zu dem Schluss, dass er sich getäuscht hatte. Da draußen konnte kein blaues Tuch gewesen sein. Er schritt in einen Gang hinein, der schnurgerade in das Schiffsinne führte. Boden, Decke und Wände waren glatt und fugenlos, als wären sie als Ganzes in den Raumer eingepasst worden. Es gab keine Türen, keine Verzierungen, Verschönerungen oder Beschriftungen, ebensowenig wie technische Einrichtungen. Als er etwa hundertzwanzig Meter weit gekommen war, stieß er auf einen Korridor, der von einem Ende des Räumers bis zum anderen zu reichen und so etwas wie eine Mittelachse des Raumschiffs zu bilden schien. Niemand hielt sich darin auf, und doch konnte der Terraner sich des Gefühls nicht erwehren, dass irgendjemand in seiner Nähe war.

Er zögerte nur kurz, um dann seinen Weg fortzusetzen. Rasch meinte er, schon aus der Ferne erkennen zu können, dass sich vor ihm eine Art Knotenpunkt befand. Er vermutete, dass er dort auf einen Hinweis auf eine Zentrale stoßen würde. Das Virtuelle Schiff hatte ihn wissen lassen, dass er als Pilot vorgesehen war. Folglich erwartete er, dass es ihn in das technische Nervenzentrum führte. Nur von dort aus konnte er seine Aufgabe erfüllen. Ein Lichtfleck glitt vor ihm über den Boden des Korridors, eilte einige Meter weit vor ihm her und löste sich dann auf. Zugleich meinte Alaska, eine Stimme zu hören. Da ist jemand! teilte ihm die Haut mit ihrer lautlosen Stimme mit. »Wer?«

Ich weiß es nicht. Ich spüre, dass da jemand ist. Ganz nah bei uns. Er hatte das Gefühl, als richte jemand seine Blicke auf ihn, als müsse sich ihm schon beim nächsten Atemzug eine Hand auf die Schulter legen. Voller Unbehagen blieb er stehen, drehte sich um und versuchte, die in ihm aufkommende Angst zu verdrängen. Ganz gelang es ihm nicht. Er war allein an Bord, und bis jetzt hatte er keinen Grund, seiner neuen Umgebung zu vertrauen. Der Gang war so leer wie zuvor. Nirgendwo zeigte sich eine Lücke in den Wänden. Nirgendwo verwandelte sich das Material, um ein Hologramm zu bilden oder ihm eine Tür zu öffnen. Niemand hielt sich in seiner Nähe auf. Niemand war ihm gefolgt. Nirgendwo war die Optik einer Kamera zu erkennen, die ihn anpeilte.

Nichts! »Das hat nichts zu bedeuten«, redete er sich ein. »Das Auge einer Kamera braucht nicht größer zu sein als ein Staubkorn, um funktionstüchtig zu sein. Wenn ich es nicht sehe, bedeutet das noch lange nicht, dass es nicht vorhanden ist.« Als sich Alaska der Mitte der Walze näherte, stieß er

auf einen Bereich, von dem mehrere Gänge abzweigten. Exakt im Mittelpunkt des Verteilers befand sich eine kreisförmige Galerie. Er ging hin zu ihr, blieb dort stehen und legte seine Hände auf ein Geländer. Es fühlte sich warm und angenehm an.

Darüber hinweg blickte er auf eine Art Bassin, das einen Durchmesser von ungefähr zehn Metern hatte. Saedelaere beugte sich vor und versuchte zu erkennen, wie tief es war, aber er sah keinen Grund. Das Bassin, das mit einer Flüssigkeit gefüllt zu sein schien, wirkte, als reiche es möglicherweise bis in eine uferlose Tiefe. Irgendwo da drinnen entdeckte er einen Mikrokosmos voller Sterne. Sie glitzerten und gleißten, als seien sie Bestandteil eines eigenen Kosmos, Tausende von Lichtjahren entfernt. Alaska blickte sie an, er hatte für einen Augenblick das Gefühl, sie wollten ihn anziehen. Er wandte den Blick ab.

Wieder meinte der Aktivatorträger, die Nähe eines anderen Wesens zu fühlen. Er fuhr herum, und da sah er einen grauen, schemenhaften Kopf, der etwa fünf Meter von ihm entfernt mitten im Gang schwebte. Für einen kurzen Moment nahm das bis dahin verschwommen aussehende Gesicht menschliche Züge an. »Kytoma!« rief er. Wie betäubt stand er auf der Stelle, während sich der Kopf allmählich auflöste, transparent wurde und dann gänzlich verschwand. Alaska Saedelaere war sicher, das Gesicht seiner rätselhaften Freundin gesehen zu haben.

Beruhige dich! ermahnte ihn die Haut. Alaska schloss die Augen und bemühte sich, seiner Gefühle Herr zu werden. Er atmete einige Male tief durch, und dann lehnte er sich mit dem Rücken gegen das Geländer. Was war das für ein Spiel, das irgendjemand mit ihm trieb? Hatte man ihn wirklich nur an Bord gelockt, weil er Pilot dieses Raumschiffs werden sollte? Oder gab es ein ganz anderes Motiv? Er verdrängte die Fragen aus seinem Bewusstsein, und eine seltsame innere Ruhe überkam ihn. Ihm war, als habe er den Mittelpunkt seines eigenen Universums erreicht, dem nur noch seine eigenen Werte galten. Dieser Augenblick der Seelenruhe erschien ihm bedeutender als alles andere, was er bisher erstrebt hatte. Alaska Saedelaere öffnete die Augen.

In ferner Vergangenheit:

Aus der Sicht anderer Sternenvölker war die Familie der Gestalter klein. Zu ihr gehörten gerade mal 322 Individuen. Doch sie selbst empfand sich nicht so. Im Gegenteil. Ihre Mitglieder waren der Ansicht, dass die Familie die ideale Größe gefunden hatte und dass es bei dieser Zahl bleiben sollte.

Wurde jemand des Daseins müde und sehnte sich nach einer Existenz auf einer anderen Ebene, vermochte er sich zu teilen, dadurch junges Leben hervorzubringen und das eigene zu beenden.

Danach hatte die Familie ein neues Mitglied gewonnen, doch sie war weder größer noch kleiner geworden. Diese Tatsache war so fest im Bewusstsein eines jeden Gestalters verankert, dass niemand mehr auf den Gedanken kam, einmal nachzuzählen. Seit Jahrhunderttausenden hatte sich an der Zahl 322 im Prinzip nichts geändert. Daher gab es keinen Grund, den Familienverband zu kontrollieren. Wir haben nichts mehr zu befürchten! Es war dieser Gedanke Gabrel Gurhs, der die anderen erreichte. Niemand antwortete. Sie waren alle der gleichen Ansicht. Wer dennoch etwas zu sagen hatte, dem blieb Zeit genug für eine Entgegnung. Und wenn er erst in zwanzig oder dreißig Jahren zu diesen Worten Stellung nahm, so war das immer noch früh genug.

Juhrn Anha stimmte mit Gabrel Gurh überein. Auch er war froh, dass sie der sogenannten DORIFER-Pest entgangen waren. Keiner in der Familie zweifelte daran, dass sie die größte Gefahr überstanden hatten. Sie würden der Pest nicht zum Opfer fallen. Der Gestalter war erleichtert, dass die Existenz der Familie nicht mehr bedroht war. Sie hatte Zukunft. Er auch?

Was für die Familie galt, betraf ihn möglicherweise nicht mehr so sehr. Obwohl er erst wenig mehr als 3000 Jahre alt war, spürte er etwas in sich, was auf eine bevorstehende Teilung hindeuten könnte. Bisher hatte er mit niemandem darüber gesprochen, denn ein solches Ereignis war in seinem Alter so unwahrscheinlich, dass er es eigentlich gar nicht in Erwägung ziehen durfte. Gerade mal drei Jahrtausende war er im Verbund mit den anderen durch das Universum gestreift, hatte mit ihnen das gemeinsame Feld geteilt. Müdigkeit hatte sich unter solchen Umständen noch lange nicht eingestellt. Im Gegenteil. Er fühlte sich jung, war dynamisch und voller Zuversicht. Er war

neugierig und war gespannt, was ihm die Zukunft brachte. Umso überraschender und außerordentlich irritierend war das Verlangen in ihm, ein neues Leben hervorzubringen.

Für ihn bedeutete es das Ende aller Hoffnungen auf eine eigene Zukunft. Normal wäre es gewesen, wenn sich ein derartiges Gefühl in einem Alter von 14.000 oder 15.000 Jahren eingestellt hätte. Dieses Alter entsprach der durchschnittlichen Lebenserwartung der Gestalter, und so wurde als normal angesehen, dass die Teilung zugleich den Tod einleitete, der meist 80 bis hundert Jahre später eintrat. Die Zahl 322 wurde dann wieder erreicht. Niemals aber hatte Juhrn Anha von jemandem gehört, der in seinem Alter Nachwuchs gehabt hatte.

Er hatte vorsichtig bei den anderen herumgefragt, wobei er so getan hatte, als betreffe es nicht ihn, sondern als gehe es ihm nur um eine allgemeine Information. Keiner hatte ihn ernst genommen. Allein der Gedanke an eine so frühe Teilung erschien bereits absurd. Und doch war das Verlangen, war der Gedanke da!

Noch allerdings war er nicht soweit. Noch gab er den heimlichen Wünschen nicht nach. Zuvor wollte er zusammen mit den anderen in eine andere Galaxis überwechseln, eine Sterneninsel, in der es keine Bedrohung wie die DORIFER-Pest gab. Niemand in der Familie begrüßte mehr als er, dass man sich zu einem Sprung in eine andere Galaxis entschlossen und dass man sich nun auf den Weg nach Karakhom begeben hatte. Karakhom war nicht unbekannt für die Gestalter. Juhrn Anha wusste, dass sein kleines Volk dort schon einmal gelebt hatte, vor langer, langer Zeit. Der Kontakt war nie abgerissen. In unregelmäßigen Abständen hatten die Gestalter gespürt, wie psionische Wellen ihr gemeinsames Feld trafen - und diese Wellen waren stets aus Karakhom gekommen. Ein Grund mehr, dorthin zu gehen. Noch länger in der Galaxis Pharau zu bleiben wäre ohnehin tödlich gewesen. Gegen die DORIFER-Pest gab es keine Waffe, mit der man sich verteidigen konnte. Es gab noch nicht einmal den Schimmer einer Hoffnung: Man kannte nur die Auswirkungen der Gefahr, hatte jedoch noch nicht herausgefunden, was sich eigentlich hinter dem Begriff DORIFER-Pest verbarg. Solange selbst diese Information fehlte, konnte es keine Gegenwehr geben.

Bisher hatte kein Volk überlebt, das mit dieser Pest konfrontiert worden war. Als Kundschafter der Familie war Juhrn Anha auf vielen Welten gewesen und war allen Informationen nachgegangen, die mit dieser Bedrohung zu tun hatten, ohne jedoch eine befriedigende Antwort auf seine Fragen zu erhalten. Wer genau wusste, was die DORIFER-Pest war, war bereits von ihr gezeichnet und konnte keine Auskunft mehr geben. Auf ihrem Streifzug durch die Galaxis waren sie immer wieder auf Welten gestoßen, auf denen das Leben erloschen war. Danach war ihnen klargeworden, dass die Pest erneut zugeschlagen hatte. Die Pest war absolut tödlich. Allzu viele bewohnte Planeten waren ihrem Todeshauch bereits zum Opfer gefallen. Die Familie wollte nicht gegen die Pest kämpfen, sondern ihr ausweichen. Deshalb hatte sie Pharau hinter sich gelassen.

Alle Familienmitglieder hatten zusammengewirkt und in gemeinsamer Anstrengung geschafft, eine Etappe von einigen hundert Lichtjahren auf dem Weg von Galaxie zu Galaxie zu überwinden. Inzwischen bewegte sich die Familie mit annähernd 75 Prozent der Lichtgeschwindigkeit auf Karakhom zu. Vorläufig fehlte die Energie für einen weiteren gemeinsamen Sprung über eine solche Entfernung. Irgendwann in absehbarer Zeit würde er erfolgen. Bis dahin mussten die Mitglieder der Familie neue Kräfte sammeln.

Jorim Azao, das Oberhaupt der Familie, würde die Entscheidung treffen, wann es soweit war. Er war hoch intelligent, eine entschlossfreudige, ausgereifte Persönlichkeit mit der nötigen Autorität für seine Position. Er war es, der entdeckt hatte, dass die Pest' auch eine Gefahr für die Familie war. Sie würden ihr trotz aller ihrer ungewöhnlichen Fähigkeiten zum Opfer fallen. Als sie auf eine unbekannte Wesenheit gestoßen waren und deren tastende psionische Fühler gespürt hatten, hatte Jorim Azao nicht mehr länger gezögert. Um einer Entdeckung zu entgehen, hatte er den sofortigen Aufbruch befohlen. Er war ein langfristig denkender Anführer, und nichts war ihm wichtiger als das Wohl und der Bestand der Familie. Bei allen seinen Entscheidungen stand sie im Vordergrund. Für ihn war ihre innere und äußere Sicherheit von höchster Bedeutung, und so sorgte er nach innen hin für die nötige Disziplin, wie er sie im Rahmen seiner Möglichkeiten nach außen hin absicherte.

Mit seinen psionischen Sinnen blickte Juhrn Anha zu den anderen Familienmitgliedern hinüber.

Er konnte sich nicht vorstellen, dass irgend jemand oder irgend etwas sie wirklich gefährden konnte doch da Jorim Azao zu dieser Überzeugung gekommen war, glaubte er ihm und beugte sich seiner Entscheidung. Er war gespannt auf Karakhom, wie die Zielgalaxis von ihren Bewohnern genannt wurde. Die Völker von Pharau hatten sich stets von ihr ferngehalten, da die seit einigen Jahrtausenden dort lebenden Spezies als höchst kriegerisch und expansionistisch galten. Niemand strebte eine Auseinandersetzung mit ihnen an. Man ging ihnen lieber aus dem Weg, als sich mit ihnen herumzuschlagen.

Juhrn Anha fragte sich, welches Schicksal sie in Karakhom erwartete. Was hatte sich in den letzten Jahrhunderttausenden verändert? Wie würden die dort lebenden Spezies auf ihr Erscheinen reagieren? Würden sie es überhaupt bemerken? Viele Sternenjahre würden vergehen, bis die Familie ihr Ziel erreichte. Bis dahin würde er dem Verlangen nach Teilung auf keinen Fall nachgeben. Er wollte wissen, wie es in Karakhom aussah und ob die Familie dort eine Zukunft hatte. Einige tausend Jahre später konnte er sich immer noch überlegen, ob er den Weg für seinen Nachkommen frei machen sollte. 3000 Jahre alt war er erst. In den Augen der Familie war er noch nicht einmal dem Kindesalter entwachsen.

Du hast geschwiegen, Gabrel Gurh? Warum? Aus welchem Grund hast du den Sphanken nichts erzählt? Um den Sphanken schreckliche Qualen zu ersparen. Wenn der Tod über sie kommt, werden sie keine Zeit mehr haben, jene Qualen zu durch leiden, die schlimmer für sie sind als der Tod. Eine weise Entscheidung! mischte J Orim Azao sich ein. Du konntest ihnen nicht helfen, der Pest zu entkommen, daher war es richtig, ihnen die Information vorzuenthalten. Gabrel Gurh war froh, diese Worte ihres weisen Oberhauptes zu vernehmen. Jorim Azao vertrat die Ansicht, dass sie bei ihren Besuchen auf den verschiedenen Welten zu Rücksicht verpflichtet waren. Wir dürfen uns einmischen. Vor allem wenn es um destruktive Tendenzen geht, sollten wir helfen, um Unheil abzuwenden, aber wir dürfen niemals Gott spielen! war eines seiner gewichtigsten Worte.

2.

Zorn überkommt jene, die sich eingeengt fühlen in ihrem Lebensraum, in ihren Rechten, in ihrer Lebensqualität, in ihrem Selbstwert; und immer ist der Zorn schlimmer als die Beleidigung, die ihn hervorrief. Rasch ist der Griff zum Schwert getan, je näher man einander ist, umso leichtfertiger. Doch über eine Entfernung von Lichtjahren hinweg gilt nur noch die Menschlichkeit, nicht aber die Macht.

Solas Garn, Weiser von Phar

Außer uns ist niemand an Bord! mutmaßte die Haut. Deine überreizten Nerven haben dich getäuscht. Alaska Saedelaere antwortete nicht. Er löste sich vom Geländer der Galerie. Der Korridor, durch den er gekommen war, setzte sich auf der anderen Seite fort. Er vermutete, dass er bis zum Heck führte. Links von ihm zweigte ein Gang ab, und er beschloss, ihm zu folgen, obwohl auch hier keine Türen zu erkennen waren. Plötzlich bemerkte er eine grazile, menschliche Gestalt. Sie stand mitten im Gang und war etwa achtzig Meter von ihm entfernt. Ein blaues Kleid umhüllte locker ihren Körper. Es war von der gleichen Tönung wie jenes Tuch, das außen am Raumer entlang geflattert war. »Kytoma!« stammelte er. »Das ist sie. Aber das ist unmöglich ...« Er rannte los, stürmte auf die seltsame Gestalt zu.

»Warte!« schrie er, aufgewühlt von den in ihm aufkommenden Gefühlen. Er versuchte, ein wenig schneller zu laufen, angetrieben von der Angst, sie könne verschwinden, bevor er bei ihr war. Wie berechtigt seine Sorge war, zeigte schon allzu bald. Das zarte Wesen wandte sich zur Seite, trat auf die Wand zu und verschmolz mit ihr, als sei sie nichts als eine optische Täuschung. Sekunden später war er an der Stelle, an der sie gestanden hatte. Nichts wies darauf hin, dass sie eben noch hier gewesen war. Es gab nicht die geringste Spur. Heftig atmend blieb der Terraner stehen und ließ die Hände über das glatte, fugenlose Material der Gangverkleidung gleiten. Er konnte nicht feststellen, ob er es mit Formenergie oder mit fester Materie zu tun hatte.

Wohin war jene Frau gegangen, die aussah wie Kytoma? Was verbarg sich hinter diesen

Wänden? Bei einem Raumschiff, das 450 Meter lang war und einen Durchmesser von etwa zweihundert Metern hatte, mussten riesige Räume vorhanden sein, da der Antrieb höchstens vierzig Prozent des Rauminhalts für sich beanspruchen konnte, wahrscheinlich jedoch sehr viel weniger Raum einnahm. Was also gab es im Inneren der Walze? Was musste er tun, damit sich die Wand auflöste und ihn hindurchließ? In der Hoffnung, irgendwo auf eine Schaltung zu stoßen, eine leichte Erhebung oder eine Senke, tastete er sich an der Wand entlang.

Allmählich zeigten sich Linien und abstrakte Formen. Je weiter er in den Gang hineinschritt, desto deutlicher wurden sie. Sie riefen eine optische Täuschung hervor, denn sie ließen den Eindruck entstehen, der Korridor sei endlos. Doch das war er nicht, denn plötzlich stand Alaska Saedelaere vor einem Schott. Als er die Hand ausstreckte, um es zu berühren, löste sich ein Teil von ihm auf, und er betrat eine andere Welt, in der nichts mehr nüchtern, kalt und ungeschmückt war. Ein weicher blauer Belag überzog den Boden, und durch eine Reihe von offenen Türen konnte der Terraner in verschiedene Wohnräume sehen. Sie waren für seine Begriffe phantasievoll und ansprechend eingerichtet. Einige boten eine angenehme Umgebung für den täglichen Aufenthalt. Sie waren mit zumeist abstrakten Bildern versehen.

Die Möbel waren für humanoide Wesen wie ihn gestaltet worden. Andere Räume waren für die Ruhephasen vorgesehen. In ihnen gab es Schlafmöglichkeiten, angeschlossene Hygienekabinen und die notwendigen Einrichtungen für die Körperertüchtigung und das tägliche Training. Schön und gut, kommentierte die Haut, aber auch hier ist niemand außer uns. Als Alaska ein paar Schritte weiterging, sah er die Außenhaut des Raumschiffs. Sie war auch hier durchsichtig, und das Licht der Sterne schimmerte hindurch. Das Schiff schien mit immer höherer Geschwindigkeit durch das Thorrtimer-System zu rasen. Nur an einigen Stellen wurde die Sicht durch die Rohre eingeschränkt, die das Raumschiff netzartig umspannten.

Saedelaere warf nur einen flüchtigen Blick in die anderen Räume entdeckte jedoch nichts Neues mehr. Es handelte sich um Wohneinheiten. Die gesamte Einrichtung umfasste einen Bereich, der etwa 120 Meter lang, 15 Meter breit und knapp über drei Meter hoch war. Und jetzt? fragte die Haut. »Jetzt lege ich mich erst einmal hin und hole mit eine Mütze voll Schlaf«, antwortete der Terraner gelassen. »Hier scheint ja niemand zu sein, der mit mir reden will, und Kommunikationseinrichtungen scheint es ebensowenig zu geben. Wir müssen also warten, bis sich jemand meldet.«

Alaska warf einen kurzen Blick auf die Außenhaut des Raumschiffs. Überrascht stellte er fest, dass der Walzenraumer mittlerweile in den Hyperraum gewechselt sein musste. Er konnte keine Sterne mehr sehen, nahm statt dessen Strukturen wahr, die gewissermaßen an der Außenhaut des Schiffes entlang waberten, vielfarbige Schlieren bildeten und dann verschwanden. Einmal glaubte er sogar, ganze Galaxien vorbeitreiben zu sehen, die miteinander verwoben zu sein schienen. Optische Täuschung? fragte er sich. Aber ihm war klar, dass er keine Antwort erhalten würde. Noch nicht.

Gähnend ließ sich Alaska Saedelaere auf eine Liege sinken. »Falls da jemand ist und mir meine Nerven keine falschen Bilder vorgegaukelt haben, soll er oder sie mir auf die Schulter klopfen und mich wecken«, sagte er mit geschlossenen Augen. »Ich melde mich erst einmal für ein paar Stunden ab.«

Im nächsten Moment schoss er hoch und richtete sich kerzengerade auf. Die Müdigkeit verflog augenblicklich, und er griff sich unwillkürlich an die Schulter, an der ihn jene Frau berührt hatte, die plötzlich vor ihm stand. Sie war eine kahlköpfige, makellose Schönheit, ein humanoides Wesen. Sehr feingliedrig und mit einem schmalen, blassen Gesicht, das auf eine nicht fassbare Weise Tragik vermittelte. Sie trug ein blaues, dünnes Kleid, das die darunter liegenden knabenhaften Formen ahnen ließ.

Es war die Frau, die er schon vorher gesehen hatte und die wie ein Schemen durch die Wand des Korridors verschwunden war. »Willkommen an Bord, Alaska Saedelaere. Ich bin Vaiyatha«, stellte sie sich mit angenehm klingender, sanfter Stimme vor. »Also bin ich doch nicht allein«, sagte

er. »Immerhin - du hast lange gebraucht, um dich zu zeigen.« »Das liegt an PORAN/18«, erwiderte sie mit der Spur eines Lächelns auf den schmalen Lippen. »Und wer ist das?« Der Terraner ging zu einem Sessel und setzte sich.

Die Frau nahm ihm gegenüber Platz und schlug die schlanken Beine übereinander. Mit eleganter Geste schob sie den Saum ihres Kleides nach vorn. Sie verhielt sich so, als sei ihr Erscheinen ganz selbstverständlich, als seien sie nicht gerade miteinander bekannt, aber wüssten doch voneinander. »Der Bordcomputer«, erläuterte sie. »Ich bin eine Materialisation von PORAN/18. Nachdem du an Bord gekommen bist, hat er eine Persönlichkeitsanalyse vorgenommen und mich aus ihrem Resultat abgeleitet.« »Wie schön!« Saedelaere war enttäuscht. Ein Wesen aus Fleisch und Blut wäre ihm allemal lieber gewesen als die Materialisation eines Computers, mochte sie noch so schön und vollkommen sein. Er empfand es sogar als unangenehm, dass sie seinem Schönheitsideal entsprach. Lieber wäre ihm gewesen, sie wäre lang, dürr und reizlos gewesen und hätte ein altes Gesicht mit Falten und einer langen Nase gehabt. Bei einer tatsächlich existierenden Frau und ihrer körperlichen Nähe wäre dies ganz anders gewesen.

»Ich werde dir als Gesprächspartnerin und Helferin zur Verfügung stehen«, kündigte sie an, »anfangs allerdings ausschließlich im Inneren der Wohnung, nicht außerhalb.« Ein flüchtiges Lächeln glitt über ihre Lippen. »Du wirst dich schon noch an mich gewöhnen«, versprach sie. »In den kommenden Jahrtausenden werde ich deine einzige Gesellschaft an Bord sein. Lediglich in ganz besonderen Fällen kann ich außerhalb des Schiffs als Projektion auftreten.«

Alaska Saedelaere blickte sie durchdringend an, und er meinte, bei ihr eine Ähnlichkeit mit seiner rätselhaften Freundin Kytoma feststellen zu können. Die Ähnlichkeit war nicht so ausgeprägt, wie er bei den flüchtigen Begegnungen zuvor geglaubt hatte, aber sie war fraglos vorhanden. Vielleicht war der Computer bei seiner Analyse auf eine Erinnerung an sie gestoßen, und er hatte sie deshalb als Vorbild gewählt. Was aber hatte zu bedeuten, dass Vaiyatha von Jahrtausenden gesprochen hatte?

Sie erhob sich, und es schien, als seien ihr seine Blicke peinlich. Sie strich den Saum ihres Kleides glatt. Obwohl er durch den Hinweis auf die Jahrtausende beunruhigt war, lächelte Alaska in seiner stillen, zurückhaltenden Art, die unverbindlich war und mit der er seine wahren Gedanken gern verschleierte. Vaiyatha war fraglos schön, aber sie löste kein Verlangen in ihm aus. Er war sicher, dass es Gefühle zwischen ihm und dieser Projektion eines Computers nicht geben konnte.

»Wer ist noch an Bord?« fragte er. »Niemand«, entgegnete sie. »Niemand außer uns beiden.« »Und wohin fliegen wir?« »Unser Ziel ist die Galaxis Karakhom«, eröffnete sie ihm. »Das ist der Name, den die Bewohner der Sterneninsel ihrer Heimat gegeben haben.«

In ferner Vergangenheit: Karakhom war greifbar nahe. Vor Jahrhunderten hatte sich die Familie der Gestalter von Pharau verabschiedet. Bei normaler Fluggeschwindigkeit - die kurzen Sprünge einkalkuliert - benötigte sie noch weitere Jahrhunderte, um die Sterne von Karakhom zu erreichen. Seit einiger Zeit näherte sich die Familie mit gut 75 Prozent der Lichtgeschwindigkeit einem Sonnensystem. Es war noch etwa 180 Lichtjahre von ihnen entfernt und schwebte von einigen weiteren Sonnen umgeben vor Karakhom im leeren Raum. Die anderen Sonnen besaßen keine Planeten.

Jorim Azao beschloss die restliche Flugzeit mit einer großen Teleportation abzukürzen. Sie sollte über einige tausend Lichtjahre gehen und damit die Reise um weit mehr als hundert Jahre abkürzen - auch wenn sie die Energie des gemeinsamen Feldes dafür nutzen mussten. Da geschah das Unfassbare. Irgendetwas raste mit einer Geschwindigkeit aus dem Nichts heran, die sicherlich nicht viel geringer war als die der Gestalter. Vielleicht war es ein mikroskopisch kleiner Brocken Antimaterie oder eine winzige, jedoch ungemein dichte Ballung psionischer Energie keiner aus der Familie vermochte es zu ermitteln, denn viel zu schnell war alles schon wieder vorbei.

Juhrn Anha verspürte für einen winzigen Moment, kürzer als eine Nanosekunde, dass ihn etwas streifte. Die Welt um ihn herum schien zu explodieren. Er hatte das Gefühl, zum Zentrum eines riesigen Balls aus Licht und Energie zu werden, und eine gewaltige Kraft schien ihn im Innersten zu

zerreißen. Jedes einzelne Molekül seines Körpers schien sich aufzulösen. Zugleich überwältigte ihn das Gefühl, mit einer völlig fremden, rätselhaften Geistesmacht zusammengeprallt zu sein. Die Wucht der auf ihn einstürzenden Energien erweckte den Eindruck in ihm, als öffne sich seinen Blicken ein gieriger Schlund, ein Abgrund, aus dem ihn das Böse selbst ansprang.

Der Schock war so groß, dass er für einige Jahre das Bewusstsein verlor. Als sich seine Sinne wieder klärten, hatte Jorim Azao den großen Teleportationssprung noch immer nicht eingeleitet. Er wollte ihn nicht ohne Juhrn Anha verwirklichen. Nach wie vor näherte sich die Familie dem Sonnensystem direkt vor ihnen. Die Familie registrierte die Magnetfelder, die von den Sonnen gebildet wurden. Sie ließ sich davon einfangen, um sich zu der von Intelligenzwesen bewohnten Welt ziehen zu lassen. Juhrn Anha dankte dem Familienoberhaupt für seine Rücksichtnahme. In seinem Inneren herrschte Ruhe.

Er erinnerte sich an den Zusammenprall mit dem geheimnisvollen Etwas und an die geradezu wahnwitzigen Eindrücke, die damit verbunden gewesen waren. Den Schock hatte er noch immer nicht ganz überwunden. Die psionischen Impulse der anderen Familienmitglieder erreichten ihn. Sie vermittelten ihm die Freude darüber, dass er wieder zu sich gekommen war und bei dem kosmischen Ereignis ganz offensichtlich keinen Schaden erlitten hatte. Keinen Schaden?

Juhrn Anha horchte in sich hinein. Etwas hatte sich verändert. Man konnte nicht von einem »Schaden« sprechen, obwohl etwas eingetreten war, was einen entscheidenden Einfluss auf sein Leben nehmen würde. Die Teilung hatte bereits begonnen! Also war der Zusammenprall doch nicht ohne Folgen geblieben. Eine Schramme hatte er nicht davongetragen, doch musste er sich bereits im jugendlichen Alter damit abfinden, dass er einen Nachkommen haben würde.

Es war so schnell vorbei, dass keiner von uns feststellen konnte, was es war, teilte ihm Jorim Azao mit. Im Namen der Vergessenen! Einige von uns glaubten, eine Stimme vernehmen zu können, aber das war ja schon in Pharau so. Wir haben darüber diskutiert, und wir sind uns darin einig geworden, dass sie einer Sinnestäuschung erlegen sind. Mittlerweile konzentrieren wir uns ganz auf die Welt, die vor uns liegt, fügte Gabrel Gurh hinzu. Der Gestalter galt als verschlossen und schwierig. Jahrelang konnte er schweigen. Er schien nicht das Bedürfnis zu haben, sich mit anderen auszutauschen. So wurde er von vielen Familienmitgliedern weitgehend ignoriert. Er war ihnen zu langweilig. Wer ihn jedoch besser kannte, der wusste, dass er außerordentlich fürsorglich und zuverlässig war. Eine ihm einmal übertragene Aufgabe erfüllte er aufopfernd und notfalls bis zum bitteren Ende.

Wir haben bereits erste geistige Impulse empfangen. Begeisterung und Freude über die Tatsache, dass wenigstens einer der Planeten der einsamen Sonne Leben trug, klangen durch. Er war noch nicht in der Lage, ähnlich zu empfinden. Er brauchte noch einige Zeit, um sich zu orientieren. Denn da war noch etwas, das ihn beschäftigte. Juhrn Anha hatte Einblick nicht nur in seine eigene Persönlichkeit, sondern auch in seinen Körper. Also stellte er fest, dass er selbst die Teilung nicht eingeleitet hatte, sondern dass dies von dem Wesen erreicht worden war, das in ihm selbst entstehen sollte und das wenigstens 150 Jahre für seine Entwicklung benötigte.

Das ist unmöglich! Leben, das noch gar nicht vorhanden ist, kann meine Bewusstlosigkeit nicht nutzen, um mir seinen Willen aufzuzwingen. Dieser Gedanke in ihm war so intensiv, dass die anderen Familienmitglieder aufmerksam wurden und sich mit Fragen an ihn wandten. Der Gestalter beruhigte sie, indem er ihnen vermittelte, er kämpfe noch immer gegen den erlittenen Schock an und benötige einige Zeit, um sich zu fangen. Sie ließen ihn in Ruhe. Es war unverkennbar, dass der Teilungsprozess eingesetzt hatte und nicht mehr umkehrbar war.

Juhrn Anha erkannte aber auch, dass ihm ein viel zu früher Tod drohte. Dass er sofort nach der Teilung starb, war nicht nur wahrscheinlich, sondern sicher! Damit hatten sich seine Chancen dramatisch verringert, jene Wesen kennenzulernen, die Karakhoum bevölkerten. Es war seine persönliche Tragik, dass sein Leben möglicherweise viele Jahrtausende zu früh enden musste. Er verspürte einen stechenden Schmerz in seinem Inneren. Seines Wissens war es in der Geschichte der Gestalter noch nie vorgekommen, dass jemand so zeitig einen Nachkommen zur Welt gebracht hatte.

Niemand konnte voraussagen, wie dieses Wesen sein würde, über wieviel Energie es verfügte und ob es überhaupt in der Lage war, sich den Anforderungen zu stellen, mit denen es schon in naher Zukunft konfrontiert werden würde. Allein konnte er das Problem nicht bewältigen. Er brauchte die Hilfe und die Erfahrung eines anderen, der wesentlich älter war als er. Bei dir wären mein Nachkomme und ich in guten Händen, wandte er sich an Gabrel Gurh.

Dein Vertrauen ehrt mich, antwortete der andere. Und dann bewies er, dass er nicht langweilig und oberflächlich war, sondern ein zuverlässiger Freund. Ich werde dich nicht enttäuschen, denn ich bin bereit, die Verantwortung zu übernehmen. Danke! Danach schwiegen sie. Juhn Anha hing seinen Gedanken nach. Er wusste, dass er nicht mehr zu sagen brauchte. Gabrel Gurh würde sein Versprechen halten. Das hatte er immer getan. Noch nie hatte er irgendjemanden enttäuscht, vor allem dann nicht, wenn es um das Wohl der Familie ging.

Juhn Anha spürte, dass der Teilungsprozess seinen Fortgang nahm. Zugleich fühlte er sich seltsam kraftlos, als ob entweder der Zusammenprall ihn zuviel Energie gekostet hatte oder das in ihm heranreifende Wesen in seiner Lebensgier mehr Energie für sich beanspruchte, als ihm zustand. Er richtete seine Aufmerksamkeit auf das Sonnensystem, das vor ihnen lag, und er bemerkte, wie schwach für ihn das Licht des kleinen gelben Sterns bereits geworden war. Das lag daran, dass seine Kräfte nachließen. Die Schatten des Todes legten sich über seine Sinne, und es half nichts, dass er sich verzweifelt dem Ende entgegenstemmte.

Wie gern hätte er noch eine allerletzte Frist gehabt! Wie gern hätte er zwei Jahrhunderte gewonnen, um zu erleben, wie die Familie Karakhom erreichte. Nachdem er wenige Jahrtausende lang in dem Bewusstsein gelebt hatte, so gut wie unsterblich zu sein, musste er sich nun mit dem Gedanken vertraut machen, dass auch er sterblich war und die Natur bei ihm keine Ausnahme machte. Normalerweise nahm der komplette Teilungsprozess an die 150 Sternennjahre in Anspruch, doch Juhn Anha glaubte nicht, dass es bei diesem Nachkommen so lange dauern würde. Die anderen Mitglieder der Familie schienen den gleichen Eindruck zu haben. Dieses Kind war etwas Besonderes.

Werde ich euch wiedersehen? fragte er. In uns allen lebt die Ahnung, dass wir jenseits des Schwarzen Schattens jene wiederfinden werden, die uns vorangegangen sind, und dass wir jene in unsere Freude einschließen werden, die uns irgendwann in den Schatten folgen werden, antwortete Jorim Azao, das Oberhaupt der Familie. Du wirst nicht sterben. Du bist viel zu jung dazu. Sollte es aber doch geschehen, bin ich sicher, dass es nicht das Ende sein wird.

Der tröstende Gedanke folgte ihm in die Dunkelheit, bis er schließlich erlosch und er in einer erneuten Bewusstlosigkeit versank. Obwohl Juhn Anha aus dem Verband der Familie auszuschneiden drohte, würde sich die Anzahl der Gestalter nicht verringern: An seine Stelle trat ein neues Geschöpf, das zusammen mit den anderen die Reise fortsetzen würde. Die Familie erfasste das Wunder, und sie beschloss, den Nachkommen Aba Ossaq zu nennen, das Licht der Sterne.

»Was ist dies für ein Raumschiff?« fragte Alaska Saedelaere, während er mit Vaiyatha die Wohneinheit verließ und sich der Galerie mit dem geheimnisvollen Bassin näherte. »Hat es auch einen Namen?« »Die VIRTUAj18 ist das letzte Virtuelle Raumschiff, das den Baolin-Deltaraum vor der Katastrophe verlassen konnte.« Vaiyatha berichtete von den Baolin-Nda, den geheimnisvollen Technikern der Koalition Thoregon, und ihrem Schicksal. Sie lebten im Baolin-Deltaraum, einer Art Miniatur-Universum, das sich »oberhalb« der Galaxis Shaogen-Himmelreich befand. Als vor einigen Jahren eine fürchterliche Katastrophe über die Baolin-Nda hereinbrach, flüchteten die Virtuellen Schiffe aus dem Baolin-Deltaraum.

Vaiyatha fügte hinzu, dass die Katastrophe im Baolin-Deltaraum einige Jahre zu früh eingetreten war und dass daher Fehlfunktionen der VIRTUA/18 nicht ausgeschlossen werden könnten. »Fehlfunktionen?« wiederholte Alaska. Der Terraner blickte sie irritiert an. »Was für welche? Ich wüsste es ganz gern, damit ich vorbereitet bin.«

»Das ist eine Frage, über die ich keine Auskunft geben kann«, erwiderte sie. »Mir fehlen die entsprechenden Informationen.« »Dann sollten wir versuchen, uns ganz schnell Klarheit zu

verschaffen«, schlug er vor. »Immerhin soll ich Pilot dieses Raumers sein. Wer hat mich eigentlich ausgesucht und dazu bestimmt?« »Die VIRTUA/18«, entgegnete sie, ohne zu zögern. »Sie hat es von sich aus getan, ohne Einfluss von außen.«

An der Galerie blieben sie stehen, und der Terraner blickte in das Bassin. Wiederum glaubte er, die Sterne eines Mikrokosmos darin erkennen zu können. »Hoffentlich bist du den kommenden Belastungen gewachsen«, fügte die Projektion des Bordcomputers hinzu. Jetzt schaltete die Haut Kummerogs sich ein. Sie wollte wissen, welche Motive das Virtuelle Raumschiff dazu veranlasst hatten, sich für Alaska Saedelaere zu entscheiden. »Wieso ausgerechnet für ihn?«

»Weil er ebenso unvollkommen ist wie dieses Virtuelle Raumschiff«, erläuterte sie. »Die beiden bilden ein ideales Paar.« Diesen Hinweis auf seine Unvollkommenheit hatte Alaska Saedelaere schon öfter gehört. Zuletzt hatte Voltago davon gesprochen. Offensichtlich war das Fehlen des Cappin-Fragments damit gemeint. Normale Menschen konnten dies nicht erkennen, wohl aber Wesen mit einem gewissen kosmischen Blick. Ohne sich um Vaiyatha zu kümmern, ging der Terraner in den Korridor hinein, der zum Heck des Raumers führte. Sie folgte ihm, und er hörte ihre Schritte hinter sich. »Was ist hinter den Wänden?« fragte er. »Wo ist der Antrieb?« »Aufgrund der hohen technischen Packungsdichte ist die VIRTUA/18 hinter diesen Wänden nicht begehbar« setzte sie ihm auseinander. »Du wirst die meisten Bereiche niemals betreten können.«

»Du wirst mir nicht erzählen wollen dass hinter diesen Wänden alles vollautomatisch abläuft«, bezweifelte er ihre Aussage. »Wer wartet das Schiff? Wer springt ein, wenn es mal irgend etwas zu reparieren gibt?« Sie erreichten eine Nische, und hier gab es einige winzige Öffnungen in der Wand. Sie befanden sich dicht über dem Boden. Der Terraner hatte den Eindruck, dass sich einige Insekten davor bewegten. Sie waren nur etwa drei Millimeter lang, und er ließ sich in die Hocke sinken, um sie genauer zu betrachten.

»Das sind keine Insekten«, erläuterte Vaiyatha, noch bevor er sie dazu aufgefordert hatte. »Wir sprechen von Mikroben. Sie sind ebenso wie viele wichtige Teile der VIRTUA/18 nach der Lautareen-Methode miniaturisiert.« Alaska staunte nur noch angesichts dieser Aussage und der darauf folgenden Erklärungen. Das alles bedeutete, dass der Raumer in seinen Teilbereichen mit seinen entsprechenden Aggregaten räumlich manipuliert wurde. Folglich konnten riesige Gebilde auf engstem Raum untergebracht werden, ohne dass sie dabei ihre Funktionsfähigkeit verloren.

Wäre die VIRTUA nach normalen Methoden konstruiert worden, wäre sie sehr viel größer geworden. Er vermutete, dass sie die Dimensionen eines Sporenschiffes erreicht hätte und damit im Prinzip zu den Giganten der Raumfahrt zählte. Der Terraner blickte Vaiyatha an, und er empfand eine zunehmende Sympathie für sie. Der Gedanke, dass sie lediglich eine Materialisation des Bordcomputers war, verlor sich mehr und mehr. Sie wurde zunehmend zu einem lebenden Wesen für ihn, das durchaus begehrenswert war.

Sie schien seine Empfindungen spüren zu können. Sie lächelte, wich einige Schritte zurück und sagte: »Hier gibt es nicht mehr zu sehen. Die Wohneinheit ist interessanter. Von dort aus kannst du als Pilot den Raumer steuern.« Sie kehrten zu der Stelle zurück, an der sie sich kennengelernt hatten. »Es tut mir leid, dass ich dich anfangs irritiert habe«, entschuldigte sie sich. »Es lag daran, dass ich Mühe mit der Materialisation hatte. Es klappt eben nicht alles an Bord dieses Schiffes.«

3.

Was wir Frieden nennen, ist oft kaum mehr als ein Waffenstillstand, eine taktische Pause in der Auseinandersetzung. Längst noch nicht hat die Vernunft wieder eingesetzt, und während man mit dem verbindlichsten Lächeln miteinander verhandelt, um sich über die Modalitäten der Zukunft einig zu werden, belauern die Feinde einander. Der Schwächere stellt seine Ansprüche so lange zurück, bis die Gunst der Stunde ihm eine Gelegenheit bietet, sie mit Waffengewalt von neuem geltend zu machen.

Solas Garn, Weiser von Phar

In ferner Vergangenheit:

Er war ein Kind, kaum fünfzig Jahre alt, und es war sein erster Ausflug in eine andere Welt. Diese wenigen und für die Gestalter unbedeutenden Jahre seines jungen Lebens hatte er im Bereich seiner Familie verbracht, war vor allem von Gabrel Gurh über die Geschichte ihres Volkes unterrichtet worden, hatte jedoch kaum etwas über andere Völker gelernt. Heranwachsende formten ihr Wissen vor allem durch den häufigen Kontakt mit möglichst vielen fremden Kulturen und Zivilisationen. Normalerweise nahmen sie beständig Impulse auf oder wurden durch Familienmitglieder über deren aktuelle Kontakte informiert. Hier aber hatte Aba Ossaq extreme Defizite, denn bisher hatte sich die Familie nicht durch eine dicht besiedelte Galaxis, sondern durch das Nichts zwischen den Galaxien bewegt.

Nun aber näherte man sich einem besiedelten Sonnensystem, und innerlich geradezu glühend vor Neugier und Erwartung, streckte Aba Ossaq seine psionischen Fühler aus, um auf diese Weise Kontakt mit fremden Lebensformen aufzunehmen. Er war erstaunt, wie unglaublich phantasie reich die Schöpfung war und welch vielfältige Lebensformen sie hervorgebracht hatte. Schon die erste Welt, die er kennen lernte, bot eine solche Fülle von unterschiedlichem Leben, dass er es kaum fassen konnte.

Er verging beinahe vor Ungeduld, bis ihm sein Ziehvater Gabrel Gurh endlich den ersten Ausflug genehmigte. Das Sonnensystem, das weit vor der Galaxis Karakhoun in der Leere zwischen den Galaxien schwebte, war sein Ziel. Mit seinen psionischen Sinnen nahm der junge Gestalter Kontakt zu einem Wesen auf, das sich mitten in einer riesigen Menge gleichartiger Individuen befand. Aba Ossas Geist schlich sich, von allen anderen unbemerkt, in den Körper Saggans, einer hochgestellten und einflussreichen Frau in der Gesellschaft der Jassakaenen.

Aus der Ferne des Weltraums heraus hatte er mehrere dieser Wesen beobachtet und sich ein gewisses Grundwissen über ihre Kultur und die Geschehnisse auf dem Planeten verschafft, bevor er sich für dieses Wesen entschieden hatte. Sie verstand sich als Frau - was immer das sein mochte...

Nun sprang er so schnell in sie hinein, dass niemand in ihrer Umgebung etwas bemerkte. Ein solcher Sprung bedeutete keine große Anstrengung, hierfür benötigte er nicht einmal die Energie des gemeinsamen Feldes.

Blitzschnell unterdrückte er den Geist der Frau, ließ den Willen ihrer eigenen Persönlichkeit erlöschen und wurde Saggan. Durch ihre Augen blickte er auf eine Szene, die so gewaltig war, dass sie ihn zu überfordern drohte. Nie zuvor hatte er sich vorstellen können, dass zu einer Lebensform so viele Individuen gehören könnten! Der Geistesinhalt Saggans verriet ihm, dass er es mit zwei Familien zu tun hatte und dass beide mehrere tausend Gesandte auf einem Gelände versammelt hatten, das vom Blut gefallener Krieger förmlich durchtränkt war. Bisher war Aba Ossaq davon ausgegangen, dass eine Familie nie aus mehr als 322 Mitgliedern bestand. Nun musste er begreifen, dass nicht alles so war wie bei den Gestaltern.

Mächtige Säulen, die bis in den Himmel zu ragen schienen, umgaben das Gelände. Sie waren mit Seilen verbunden, an denen farbenprächtige Fahnen flatterten. Mitten aus der Menge erhoben sich die riesigen Gestalten von zwei Kriegern, die sich mit Schwertern bekämpften. Die auf Aba Ossaq einstürzenden Eindrücke beschäftigten ihn so, dass er sich zunächst völlig passiv verhielt. Bei seinem ersten Kontakt mit einem fremden Volk wollte er nur beobachten, um keinen Fehler zu machen und um zu lernen. Darüber hinaus hatte er genug mit sich selbst zu tun.

Völlig neu und überraschend für ihn war, dass ein unsichtbares Gewicht auf ihm lastete. Er war sich klar darüber, dass es die Schwerkraft war, die er spürte. Davon hatte er bereits von anderen Gestaltern gehört, er hatte aber noch nie zuvor darüber nachgedacht. Es erschien dem jungen Gestalter wie eine Strafe, dass Wesen unter Bedingungen leben mussten, unter denen sie ständig einer so hohen Last ausgesetzt waren. Er schritt in einer Gruppe von führenden Persönlichkeiten beider Familien durch eine jubelnde Menge, die ein Spalier für sie bildete, und die Knie taten ihm weh. Von allen Seiten riefen ihnen Wesen der gleichen Art zu, die jedoch sehr unterschiedlich aussahen, wie froh und glücklich sie über das Ende des Krieges waren, der viel zu viele Opfer gefordert hatte.

Es waren ausgemergelte, erschöpfte und teilweise verstümmelte Gestalten, die kärglichen Reste

zweier Völker, die sich in einer schier endlosen Kette von Kriegen gegenseitig aufgerieben hatten. Nun endlich war die Zeit der Leiden und Entbehrungen vorbei, und eine bessere Zukunft öffnete sich bei den Parteien. Im Gedränge der Menge kämpfte sich Saggan gemeinsam mit den anderen Führern der Jassakaenen bis zu einem erhöhten Podest vor, auf dem ein kreisrunder Tisch und eine Reihe von bequemen Sitzmöbeln standen. Unter der Anhöhe befand sich offenbar eine Vorratskammer oder eine Küche, denn über eine Treppe stiegen Bedienstete hervor und schleppten mit Speisen und Getränken beladene Platten hoch um sie auf den Tisch zu stellen.

Erleichtert, weil er nun nicht mehr länger auf seinen beiden Beinen gehen musste, nahm er zusammen mit den Anderen Platz. Durch die Augen seiner Wirtin Saggan blickte Aba Ossaq stauend von einem zum anderen. Die Jassakaenen waren organische Wesen. Einige von ihnen waren als Männer, einige als Frauen anzusehen. Was das zu bedeuten hatte, war Aba Ossaq nicht klar. Er erkannte lediglich, dass es irgendetwas mit der Teilung zu tun haben musste. Er versuchte nicht, es genauer zu ergründen, sondern verschob die Lösung dieser anscheinend nicht so wichtigen Frage auf später. Vorläufig nahm er hin, dass es Männer und Frauen gab.

Beide waren etwa zwei Meter groß, hatten einen runden Kopf, der vorn spitz zulief und an seinen Seiten mit zwei großen, runden Ohren versehen war. Sie hatten zwei Arme und zwei Beine. Einer ihrer fünf Finger war mit einem langen, scharfen Dorn versehen. Ihre Körper verfügten über einen natürlichen braunen Panzer, der sich aus zahllosen Schuppen zusammensetzte. Diejenigen, die als Frauen anzusehen waren, hatten farbenprächtige Zeichnungen auf der runden Schädeldecke, während die Männer an dieser Stelle nur einen hellen Fleck hatten, dafür aber mit wesentlich breiteren Schultern und zahllosen Stacheln um ihr Kinn herum versehen waren.

Die Schuppen waren ringförmig angeordnet, und sie umschlossen Körper, die sich deutlich von denen der Jassakaenen in der Menge unterschieden. Während die einen dem Hungertod nahe zu sein schienen, sahen ihre Führer nicht gar so entkräftet aus. Bei ihnen durchzogen zahlreiche Narben die Schuppenreihen. Es waren Narben aus überstandenen Kämpfen. Wenn sich diese Männer und Frauen bewegten, drohten stahlharte Muskeln die Schuppenringe zu sprengen. Während der Gestalter unter dem Tisch verstohlen die schmerzenden Knie massierte, filterte er aus dem Geistesinhalt Saggans heraus, dass am Tisch die bei den Delegationen der zwei größten Völker saßen.

Man feierte das Ende der Auseinandersetzungen mit einem großen Fest. Dabei schlangen die ausgehungerten Kämpfer Speisen und Getränke in großen Mengen in sich hinein. Der Menge um sie blieben der Jubel und ein stark berauschendes Getränk, das aus großen Fässern, ausgeschenkt wurde. Auf leicht erhöhten Plätzen thronten die beiden Königinnen der bisherigen Kontrahenten. Auf der einen Seite Annigar, auf der anderen Bollenkue. Beide waren so dick, dass bei jeder ihrer Bewegungen Fettwülste unter den Schuppenringen hervorquollen. Ihre Leibesfülle war so groß, dass sie spezielle Sitzmöbel benötigten, um genügend Platz zu finden.

Körperfülle und Macht schienen bei den Jassakaenen eng miteinander verwoben zu sein. Das eine schien Voraussetzung für das andere zu sein. Mit den beiden Königinnen konnte sich keiner der anderen vergleichen. Außer ihnen schien es nur Hungernde bei beiden Völkern zu geben. Saggan ließ ihre Blicke von einem zum anderen in der Runde gleiten. Sie wusste nicht, wie sich ehemalige Feinde behandelten, nachdem sie Frieden miteinander geschlossen hatten. Diese Männer und Frauen am Tisch aber machten den Eindruck auf sie, als hätten sie niemals Streitereien miteinander gehabt. Sie schienen sich in jeder Hinsicht einig zu sein.

»Ach, wenn es mir doch nur nicht so gut schmecken würde!« seufzte Annigar. Die Königin saß nur eine Armlänge von Saggan - und damit Aba Ossaq entfernt. Mit dem messerscharfen Dorn an ihrem Finger riss sie die Schale eines kopfgroßen Eis auf und schlürfte den Inhalt laut heraus. Der Gestalter beobachtete, dass sich unter der Schale etwas bewegte. Es schien, als habe sich die Frucht im Ei schon recht weit entwickelt. »Ich fürchte, ich werde noch mehr zunehmen als bisher«, klagte Annigar. »Aber was macht das schon! Wichtig ist doch nur, dass wir jetzt Frieden haben.« »Ich esse nur fettfrei!« rief Königin Bollenkue auf der anderen Seite des Tisches.

Schmatzend und schnaufend vertilgte sie ein grünes Etwas, das sie aus einer abgedeckten

Schale hervorgeholt hatte. Aba Ossaq verfolgte, wie es mit den Hinterbeinen strampelte, als es im Rachen der Jassakaenin verschwand. Krachend drückte die Frau seinem kleinen Opfer die Zähne in den Leib. Der Saft quoll ihr über die Lippen und rann auf den geschuppten Körper hinab.

»Köstlich!« ächzte Annigar. Sie war so dick, dass sich ihre Wangen hoch aufgewölbt hatten und ihre Augen nahezu hinter Fettwülsten verschwanden.

»Da hast du recht, edle Königin!« stimmte der Mann an ihrer Seite zu und verzehrte ebenfalls eins dieser grünen, strampelnden Tiere aus der abgedeckten Schale. Ein stechender Geruch stieg Saggan in die Nase. Er war so intensiv, dass sie sich abwenden musste. Zugleich meinte sie zu fühlen, wie sich ihr Magen umdrehte.

Aba Ossaq hatte nie zuvor in seinem Leben Gerüche wahrgenommen. Er brauchte einige Zeit, um mit diesen neuen Eindrücken fertig zu werden, die ihm erst in diesem Moment bewusst wurden. Er war überwältigt von dem Abenteuer und erwog, sich zurückzuziehen um alles verarbeiten und verkraften zu können. »Ich würde ja gern noch mehr essen«, klagte Königin Annigar, »aber ich muss unbedingt auf meine Figur achten.« »Aber wieso denn, meine Liebe?« Der Mann neben ihr stand auf, beugte sich über sie und drückte ihr seine Lippen an die Schulter. »Du bist etwas vollschlank, aber immer noch sehr nah an deiner Idealfigur.«

»Ach, ich brauche diese Köstlichkeiten nur anzusehen, und schon habe ich zugenommen«, jammerte sie. »Ich bin einfach eine viel zu gute Nahrungsverwerterin.« Aba Ossaq verstand so gut wie nichts. Die Körpersprache der Jassakaenen war ihm unbekannt, die Gefühle dieser seltsamen Wesen waren ihm fremd, und von Schmeicheleien hatte er noch nie gehört. »Du siehst bezaubernd aus, meine Königin!« versetzte der Mann neben ihm. »Es sind ja nur die vielen Beratungen und Besprechungen, die deiner Figur gefährlich werden könnten, weil es bei allen etwas zu essen und zu trinken gibt.« »Ach ja, man hat es schwer!«

»So ist es. Aber trotz aller Fährnisse bist du von ungewöhnlichem Liebreiz«, fügte die Königin Bollenkue hinzu. »Wirklich?« Annigar neigte geschmeichelt den Kopf zur Seite, blickte verschämt zu Boden. Dann stopfte sie sich einige ölige Fleischbrocken in den Mund und griff nach einem weiteren Ei, um es mit dem Dorn aufzureißen. »Nein, das stimmt nicht!« rief Aba Ossaq durch den Mund Saggans. »Du bist nicht schön. Du hast keinen Liebreiz. Du bist nicht nur vollschlank! In meinen Augen bist du einfach nur ein verfressenes, fettes Körperwesen!«

Es schien, als sei eine Bombe mitten auf dem Tisch explodiert. Die Männer und Frauen am Tisch verstummten schlagartig. Alle Blicke richteten sich auf Saggan. Entsetzen machte sich breit. Mit den Ohren der Frau, die er übernommen hatte, hörte Aba Ossaq, wie sich ein Ruf durch die Menge fortpflanzte: »Sie hat Königin Annigar eine fette Sau genannt!« »Königin Bollenkue ist auch nicht viel besser«, fügte Saggan hinzu und wandte sich an sie: »Das Fett läuft ihr schon aus den Ohren. Sie platzt bald!« Einer der Männer am Tisch sprang auf und schlug die Faust mit solcher Wucht in eine der Speisen hinein, dass Teile davon nach allen Seiten hinwegspritzten.

Aba Ossaq erschrak bis ins Mark. Er begriff, dass er einen unverzeihlichen Fehler gemacht hatte, doch er konnte nicht anders - er lachte. Er erhob sich, stemmte sich die Krallen in die plötzlich schmerzenden Hüften und lachte. Dröhnend und laut. Mehrere Männer griffen nach den Messern, die auf dem Tisch lagen und dazu dienen sollten, das Fleisch zu zertrennen. Der Gestalter begriff, dass es ernst wurde. Er hörte auf zu lachen, trat einen Schritt zurück - und dann wich er aus dem Körper der Jassakaenin. Sein Geist manifestierte sich in seinem Körper weit draußen im Weltraum. Mehrere Lichtminuten vom Planeten entfernt, fand er sich wieder im Kreis seiner Familie, die ihm Geborgenheit und Sicherheit bot.

Was hast du getan? fragte Gabrel Gurh vorwurfsvoll. Ich war in deiner Nähe und habe alles gehört. Ich habe doch nur die Wahrheit ausgesprochen! verteidigte sich der junge Gestalter. Nicht mehr und nicht weniger. Du hast den Frieden gebrochen und dafür gesorgt, dass ein Krieg weitergeführt wird, der eben erst beendet worden ist! Das wollte ich nicht, bedauerte Aba Ossaq. Es ist geschehen, stellte Gabrel Gurh nüchtern fest. Wir anderen werden uns einschalten und dafür sorgen, dass die Kämpfe schnell wieder beendet werden. Du aber wirst hier bei der Familie bleiben. Jorim Azao wird entscheiden, was mit dir zu geschehen hat. Darüber hinaus reden wir beiden noch über

das, was du angerichtet hast.

Aba Ossaq zog sich in sich zurück und kapselte sich ab. Es war sein Recht, so zu handeln, und keiner aus der Familie versuchte, die selbstgewählte Isolation zu durchbrechen. Jorim Azao ließ sich Zeit. Zunächst konzentrierte er sich darauf, den Krieg zu beenden, der erneut auf dem Planeten der Jassakaenen ausgebrochen war. Monate vergingen, bis dieses Ziel erreicht war und ein Frieden geschlossen war, der für lange Zeit Bestand haben würde. Nach einigen kurzen Sprüngen hatte die Familie das einsame Sonnensystem auch wirklich erreicht, hatte es durchflogen und entfernte sich nun von ihm, um die letzte Etappe bis Karakhom hinter sich zu bringen.

Jorim Azao bereitete die Familie auf den längst geplanten Teleportationssprung vor. Am Ende der Reise waren sogar die Reserven des gemeinsamen Feldes weitgehend erschöpft. Die Teleportation verlangte der Familie alles ab, hatte aber den Vorteil, dass sie die Gestalter bis unmittelbar nach Karakhom beförderte, wo sie sich rasch regenerieren und mit neuen Energien voll pumpen konnten. Während sich die Familie in die Konzentrationsphase begab, die dem Sprung zwangsläufig vorausgehen musste, meldete sich ihr Oberhaupt bei Aba Ossaq.

Du hast Unheil angerichtet und mit deiner unbedachten Bemerkung einen Krieg ausgelöst, warf er ihm in seiner strengen und unnachsichtigen Art vor. Es hat viele Opfer gegeben, und die Familie hatte Mühe, die Kämpfe zu beenden. Das hat alle mehr Energie gekostet, als zu verantworten war. Du wirst daher bestraft. In den nächsten fünfhundert Jahren darfst du die Familie nicht verlassen, um in Körper und Geist eines anderen Wesens zu leben. Du wirst die fünfhundert Jahre in Isolation verbringen und auf die weisen Worten von Gabrel Gurh hören. Er wird dich mit allem vertraut machen, was dir erlaubt und was verboten ist. Niemand sonst wird mit dir reden. Fünfhundert Jahre!

Aba Ossaq fühlte sich nicht nur ungerecht behandelt, sondern auch zu hart bestraft. Vehement verteidigte er sich. Er hatte doch nur die Wahrheit gesagt! Konnte es denn falsch sein, das zu tun? Wenn die Wahrheit unerträglich für die Jassakaenen war und zu einem neuen Krieg führte, konnte man dies nicht ihm anlasten, sondern musste die Schuld bei ihnen suchen. Sie, ausschließlich sie, machten die Fehler. Empört und voller Nachdruck widersprach er Jorim Azao. Du hast deine Macht missbraucht, beschuldigte ihn das Oberhaupt, ohne ihm zuzuhören. Er schien sich als die absolute Autorität zu empfinden, der man sich ohne jede Diskussion zu beugen hatte und die niemals Fehler machte.

Aba Ossaq lehnte sich auf. Geradezu verzweifelt, weil er in Jorim Azao eine erdrückende Übermacht sah, die sich ohne Rücksicht auf Gerechtigkeit durchsetzte, versuchte es noch einmal und scheiterte abermals. Ihm war, als habe er gegen eine Wand geredet, nicht aber zu einem lebenden Wesen. Er fühlte sich zutiefst gedemütigt. Warum ließ Jorim Azao seine Argumente nicht gelten? Der Keim des Hasses gegen das Oberhaupt war gelegt, und grollend zog sich Aba Ossaq zurück. Trotzig schwieg er, als Jorim Azao ihm weitere Vorhaltungen machen wollte. Er wollte nichts mehr hören.

Das Oberhaupt der Familie bemühte sich nicht länger, sondern ignorierte den jungen Gestalter für die nächste Zeit. Damit verletzte er ihn noch mehr. Er wandte sich an die anderen Gestalter, um nun endlich den großen Sprung zu wagen. Aba Ossaq beobachtete ihn aus seinem Schmollwinkel heraus, und dabei konzentrierte er sich ebenso wie die anderen, hielt dann jedoch erschrocken inne weil er spürte dass ihm Energie fehlte. Zugleich erinnerte er sich an die Worte, die Jorim Azao ihm hinterhergeschickt hatte. Du hättest deinen Besuch bei den Jassakaenen dazu nützen müssen, neue Energie für dich selbst zu tanken. Wir haben noch einen langen Weg bis Karakhom vor uns!

Jetzt begriff er, was das Familienoberhaupt damit gemeint hatte. Erst wenn sie in der Zielgalaxis eintrafen, hatte er wieder Gelegenheit, die natürlichen Energiequellen in voller Stärke anzuzapfen. Bis dahin aber würde er außerordentlich geschwächt sein - wenn er nichts unternahm! Aba Ossaq, das Licht der Sterne, beschloss, die Schwächung auf keinen Fall hinzunehmen. Nein! drang eine dünne Stimme zu ihm durch. Du hast die Macht, aber nicht das Recht, das zu tun, was du vorhast! An so etwas darfst du nicht einmal denken! « Er ignorierte die Stimme und holte sich, was er brauchte. Sekunden vor der Teleportation floss ihm die entscheidende Kraft zu. Unmittelbar darauf sprangen die Gestalter einige hundert Lichtjahre auf einmal. Als sie materialisierten, erfasste

eisiger Schrecken die Familie. Jorim Azao schrie geistig auf.

Als Alaska Saedelaere die Kommandozentrale sah, fühlte er sich an terranische Raumschiffe erinnert. Über dem Kommandantensessel der VIRTUA/18 hing ein Gebilde, das ihn sofort an eine SERT-Haube erinnerte, mit deren Hilfe früher die großen terranischen Raumschiffe gesteuert worden waren. »Die Dinge sind mir nicht so fremd, wie ich zunächst gedacht habe«, sagte er und wandte sich nach Vaiyatha um, deren Schritte er zuvor noch hinter sich gehört hatte. Jetzt vernahm er ein eigenartiges Heulen wie von starkem Wind. »Ob ich allerdings ...«

Die Frau war verschwunden. Ein Teil der Wand, an der sie vor wenigen Sekunden vorbeigegangen waren, hatte sich verwandelt. Alaska Saedelaere blickte in eine Wüste aus rotem Sand hinaus. Der Wind ließ Staubwolken auf hohen Dünen entstehen. An einem stark verwitterten, aus Steinquadern errichteten Turm kämpfte sich eine Gestalt in einem blauen Raumanzug vorbei. Vor den Resten einer metallenen Gestalt, von der nur Kopf und Schultern aus dem Sand emporragten, blieb sie stehen. Was hat das denn nun zu bedeuten? fragte die Haut. »Keine Ahnung«, erwiderte der Unsterbliche trocken. Als die Gestalt im Raumanzug sich auf den Boden sinken ließ, um den Roboterkopf eingehender zu betrachten, leuchteten plötzlich zwei Augen in dem metallenen Gebilde auf, und eine Hand schob sich aus dem Sand hervor.

Alaska trat unwillkürlich einen Schritt näher an die Szene heran, als wollte er den Unbekannten im Raumanzug warnen. In diesem Moment verschwand das Bild, und er blickte auf eine Wand, aus der nun ein gepolsterter Doppelsitz hervorklappte und sich ihm als Ruhemöbel anbot. »Vaiyatha!« rief er. »Bist du hier irgendwo?« Er erhielt keine Antwort. Die VIRTUA/18 war nicht so ohne weiteres bereit, ihre Geheimnisse preiszugeben. Alaska wandte sich der Haube über dem Pilotensitz zu und untersuchte sie flüchtig. Überraschend erweise vermittelte sich ihm dabei die Information, dass es zu seinen speziellen Fähigkeiten gehörte, sie bedienen zu können. Sie stellte Leistungsansprüche, die mit Sicherheit nicht von vielen erfüllt werden konnten. Darüber hinaus schien es, als sei sie exakt für ihn konstruiert worden. Als er sich unter sie setzte, fühlte er ihr Gewicht kaum. Wie maßgeschneidert lag sie an seinem Kopf an.

Vor ihm bauten sich mehrere Hologramme auf, die ihm Daten über den Hyperraumflug und das Raumschiff vermittelten. Mit einem gewissen Stolz - so kam es ihm vor - teilte die VIRTUA/18 ihm mit, dass in der Wohnung des Raumschiffs keine Alterungsprozesse stattfanden. Je öfter ein Pilot sich in diesem Bereich aufhielt, desto länger konnte er leben. Obwohl Saedelaere selbst relativ unsterblich war und somit keine lebensverlängernde Wirkung erfahren würde, beeindruckte ihn diese Mitteilung doch. Dem Terraner war die Unsterblichkeit von ES verliehen worden. Nur wenige Wesen im Universum hatten solche »Geschenke« erhalten.

Für die VIRTUA/18 war diese Einrichtung von existentieller Bedeutung, da ihr Einsatz - nach allem, was er bisher erfahren hatte - äußerst langfristig angelegt war. »Möchtest du etwas trinken oder essen?« fragte Vaiyatha mit angenehm klingender Stimme. »Hey, wo bist du gewesen?« reagierte Alaska spontan. Die Frau stand in einem offenen Durchgang zu einem Nebenraum. Hinter ihr sah er einen Tisch mit verschiedenen Speisen und Getränken. Er ging an ihr vorbei, wählte eine apfelähnliche Frucht aus und biss hinein. »Wieso verschwindest du mitten im Gespräch?«

»Soll das ein Tadel sein?« »So könntest du es sehen.« Die Frucht war außerordentlich schmackhaft und saftig. Sie lächelte. »Sonderlich charmant bist du nicht.« »Das kannst du nehmen, wie du willst!« Er fuhr sie heftiger an, als er eigentlich wollte. »Wenn ich Verantwortung für das Schiff übernehmen soll, dann benötige ich einen schnellen Zugriff auf den Bordcomputer. Ich habe keine Lust, dich in schwierigen Situationen erst irgendwo aufzustöbern, bevor ich mit ihm reden kann.«

Ihr Lächeln vertiefte sich. »Du könntest es direkt versuchen«, schlug sie vor. »VIRTUA/18 wird sich dir kaum verschließen. Es sei denn, es liegt eine Störung vor.« »Schon gut.« Er ließ sich in einen Sessel sinken. »Es tut mir leid.« Sie setzte sich ihm gegenüber, schlug die Beine übereinander und schob den Saum ihres Rocks nach vorn, so dass er die Knie bedeckte. Sie hatte gut geformte, schlanke Beine mit feinausgebildeten Muskeln und einer makellos reinen Haut. »Du

hast recht«, gab sie zu. »Vor uns liegt eine schwierige Mission, und da könnten schnelle Entscheidungen wichtig sein.«

»Was für eine Mission?« »Wir haben eine Aufgabe im Kessel von DaGlausch zu lösen.« »Im Kessel?« »In ihm soll der PULS entstehen, der für den Aufbau von Thoregon unabdingbar ist«, antwortete sie in ihrer rätselhaften Art. Als Alaska zu einer weiteren Frage ansetzte, verschwand sie. Er sah, wie sich das Polster sanft anhub und wie sich die Mulde auflöste die sie mit ihrem Gewicht erzeugt hatte. Er stutzte. Vaiyatha hatte sich als Materialisation des Bordcomputers vorgestellt. Hatte eine solche Materialisation Gewicht? Oder gehörte das eingedrückte Polster zum Gesamtbild der Täuschung?

4.

Innerhalb der Familie sind die emotionalen Bindungen besonders eng. Gerade das aber führt zu gesteigerten Empfindlichkeiten und darüber hinaus zu Streit. Dieser wird innerhalb der Familie oft nur deshalb so heftig, weil einer den anderen nicht vollständig aus seinem Herzen zu verstoßen vermag.

Solas Garn, Weiser von Phar

In ferner Vergangenheit:

Juhrn Anha ist zurückgekehrt zu der namenlosen Wesenheit. Er ist nicht mehr, rief Gabrel Gurh. Er hatte nicht mehr die Kraft, mit uns zu kommen. Niemand antwortete ihm, denn die Aufmerksamkeit aller richtete sich auf die schreckliche Falle, der sie sich mit 75 Prozent der Lichtgeschwindigkeit näherten und der sie nicht entkommen konnten. Ihnen allen stand der Tod vor Augen! Der Familienverband raste auf ein Schwarzes Loch zu, das sich ziemlich genau auf ihrem Kurs befand. Ein derartiges Ereignis hatte es noch nie zuvor im Leben der Familie, bei keinem einzigen Teleportationssprung, gegeben. Mit seinen psionischen Sinnen konnte auch der fähigste Anführer keine Distanz von über hundert Lichtjahren überbrücken und so das Zielgebiet sondieren. Stets erfolgte im Rahmen der astronomischen Möglichkeiten eine Zielgebietanalyse vor jedem Sprung, aber sie konnte nur sehr ungenaue Resultate liefern und eine Katastrophe wie diese nicht verhindern.

Nichts, aber auch gar nichts hat vorher auf ein Schwarzes Loch hingedeutet! rief Jorim Azao, der vergeblich nach einer Rettungsmöglichkeit suchte. Niemand machte ihm einen Vorwurf. Einige in der Familie waren so verzweifelt, dass sie nur noch schrien. Andere schwiegen. Einige suchten die Verbindung zu ihrem Gott. Allen aber war klar, dass der Sturz in das schwarze Ungeheuer ihren Tod bedeutete. Nach Millionen von Jahren ihrer Existenz ging die Reise der Gestalter zu Ende.

Hast du deinen Vater getötet? fragte Gabrel Gurh. Er hatte die allergrößte Mühe, diesen Gedanken zu formulieren. Niemals zuvor in der Geschichte hatte ein Gestalter getötet. Daher war diese Frage in sich schon eine Ungeheuerlichkeit. Hast du seine letzten Energien an dich gerissen, um dich für den großen Sprung zu stärken? Natürlich nicht, erwiderte Aba Ossaq. Mit höchster Intensität wies er den Verdacht von sich. Was denkst du von mir? Ich muss es wissen! Der Impuls kam intensiv. Juhrn Anha hätte auch nach deiner Geburt noch gut hundert Jahre zu leben gehabt, vielleicht auch mehr - er war noch so jung. Nein! Ich würde es dir sagen. Das war eine Lüge.

Vor dem Teleportationssprung hatte sein Vater Juhrn Anha auf der Schwelle des Todes gestanden. Um zu überleben, hatte Aba Ossaq keine andere Wahl gehabt, als sich endgültig von ihm zu trennen. Er hatte vor der Entscheidung gestanden, den Sprung nicht mitmachen zu können oder die erlöschenden Energien seines Vaters in sich aufzunehmen. Der Konflikt hatte ihn beinahe zerrissen. Doch hatte sich sein Vater nicht geteilt, um ihm das Leben zu schenken? Und musste er nicht ohnehin in naher Zukunft sterben? Juhrn Anha hatte sich bereits im Koma befunden, und schließlich hatte Aba Ossaq sich dafür entschieden, seinem Vater die letzten Energien zu entziehen und somit seinen Tod herbeizuführen.

Dabei wusste er sehr wohl, dass er der erste bekannte Gestalter war, der je einen anderen tötete. Aba Ossaq verschwieg die Wahrheit vor Gabrel Gurh und den anderen. Kam es denn noch darauf

an, da sie sich alle in einer Situation befanden, die sie nicht überleben konnten? So ist das Leben! tröstete sich Aba Ossaq. Der Tod des einen bedeutet Leben für den anderen.

Wie aus weiter Ferne vernahm er die Klagen und die Schreie der anderen, die sich verzweifelt gegen das Ende stemmten und doch nichts dagegen tun konnten. Sie waren nur für psionische »Ohren« hörbar. Vielleicht gab es am Rande der Galaxis Karakhoum Intelligenzwesen, die psionische Wahrnehmungsorgane hatten und die Todesschreie hörten. Sie würden auf jeden Fall zu spät kommen, um noch Hilfe leisten zu können. Aba Ossaq konnte sich gegen die Angst vor dem Schwarzen Loch nicht wehren. In seinem jungen Leben hatte er nur wenig über seine Familie erfahren, doch er wusste, dass die Angst vor solchen Fallen zu den Urinstinkten seines Volkes gehörte. Panik griff um sich und erfasste auch ihn.

Eine größere Gefahr als Schwarze Löcher gab es kaum für die Gestalter! Er richtete seine ganze Aufmerksamkeit nach vorn und schirmte sich zugleich gegen die Hilfe- und Klagerufe seiner Verwandten ab. Der junge Gestalter konnte das Schwarze Loch ebenso wenig sehen wie sie. Er spürte lediglich die unwiderstehliche Kraft des kosmischen Gebildes, die alle Mitglieder der Familie erfasst hatte und stark beschleunigte. Aba Ossaq wollte nicht sterben. Er hatte ja kaum gelebt!

Mit aller Kraft kämpfte er gegen das unvermeidlich erscheinende Ende. Er mobilisierte alle Reserven, die in ihm steckten. Zugleich streckte er seine psionischen Fühler aus. Ertat, wovor die anderen aus Furcht vor dem Risiko zurückschreckten: Er versuchte, dem Schwarzen Loch Energie zu entziehen und sich selbst zuzuführen. Jorim Azao stieß einen schrillen Schrei aus, als er es bemerkte. Du machst alles nur noch schlimmer! brüllte er. Du schleuderst uns ins Verderben. Niemand kann einer solchen Hölle Energie entziehen! Aba Ossaq ließ sich von den Mahnungen nicht aufhalten.

Konnte es unter den gegebenen Umständen falsch sein, ein Risiko einzugehen? Die Familie bewegte sich nun bereits mit einer Geschwindigkeit auf das Schwarze Loch zu, die deutlich über 75 Prozent Licht lag. Spielte es eine Rolle, ob sie ein paar Minuten früher oder später den Ereignishorizont erreichten, um dann von unvorstellbar hohen Kräften zerquetscht zu werden? Er ignorierte die Befehle des Familienoberhauptes und saugte die Energie in sich hinein, bis er innerlich zu glühen schien. Dann gab er nahezu alle in ihm aufgestauten Kräfte explosionsartig ab und lenkte sie auf das gemeinsame Feld und die Mitglieder der Familie. Bruchteile von Sekunden später merkte er bereits dass sie den Kurs änderten. Noch einmal bäumte er sich auf und schuf ein weiteres Schwerfeld. Es war bei weitem nicht so stark wie das erste, aber es half, den Kurs erneut zu korrigieren.

Als Aba Ossaq gleich darauf in tiefe Bewusstlosigkeit verfiel, wusste er, dass er die Familie der Gestalter gerettet hatte. Sie würde an dem Schwarzen Loch vorbeifliegen und seine ungeheuren Gravitationskräfte sogar noch nutzen können, um so weit zu beschleunigen, dass sie von dem kosmischen Ungeheuer nicht mehr angezogen werden konnte. Die psionischen Schreie verstummten. Die Familie zog schweigend in den Abgrund hinaus, der sie noch von Karakhoum trennte, und jeder der Gestalter war mit sich und dem überstandenen Schrecken beschäftigt.

In meinem ganzen Leben möchte ich nicht noch einmal eine solche Teleportation mitmachen, seufzte Harak Ortzan, der schon immer etwas weinerlich gewesen war und jedes Risiko scheute. Nach dem Gesetz der Wahrscheinlichkeit passiert uns so etwas in den nächsten hunderttausend Jahren nicht noch einmal, stellte Jorim Azao fest. Also braucht sich keiner von uns davor zu fürchten, betonte Drassas Ogun in seiner nüchternen und überlegenen Art, denn niemand wird so alt. Was sagst du dazu, Gabrel Gurh? fragte Jauin Oplra, dessen Stimme ob des überstandenen Schreckens noch ein wenig zitterte. Er hatte sich noch nie durch besonderen Mut ausgezeichnet.

Vorläufig gar nichts, antwortete Gabrel Gurh in seiner zurückhaltenden Art. Ich muss nachdenken. Ich wusste nicht, dass Aba Ossaq über derartige Kräfte verfügt. Noch nie hat irgendeiner von uns einen derartigen Lebens- und Überlebenswillen gehabt. Es war ungeheuerlich. Wahrscheinlich handelt es sich um eine pubertäre Erscheinung, die sich bald wieder verflüchtigt.

Im Namen der Vergessenen, das wird es sein, schloss sich das Oberhaupt der Familie seiner Meinung an. Es gibt dennoch ein Problem, mit dem wir uns befassen müssen. Er hat sich widersetzt.

Jahre vergangen, bis Aba Ossaq aus seiner Bewusstlosigkeit erwachte. Das war, als die Familie ein Sonnensystem mit einer roten Riesensonne und vierundvierzig Planeten erreichte, von denen zwei von offensichtlich intelligenten Wesen bewohnt wurden. Jorim Azao ortete ein Raumschiff, das sich zwischen diesen beiden Planeten bewegte, und er erfasste die Gedanken der Besatzung. Am liebsten hätte er sich ausschließlich mit ihnen befasst, doch nun kam Aba Ossaq zu sich, das Licht der Sterne, und äußerte sich erleichtert über die Rettung. Für ihn war es, als seien höchstens ein paar Stunden, nicht aber Jahre verstrichen.

Wie ich sehe, seid ihr noch alle am Leben! rief er geradezu fröhlich. Das Schwarze Loch hat uns nicht verschlungen. Du hast meinen Befehl missachtet, entgegnete Jorim Azao streng. Seine Stimme traf das Licht der Sterne wie ein Messer aus Eis, das ihm mitten in die Brust fuhr. Ich habe es getan, um euch alle zu retten, rechtfertigte Aba Ossaq sich. Ohne mich wäre jetzt die ganze Familie tot, zermalmt vom Schwarzen Loch. Oder hätte irgendeiner von euch die Möglichkeit gehabt, etwas auszurichten? Die meisten haben vor Angst geschrien, aber unternommen haben sie gar nichts. Ich dagegen...

Das Familienoberhaupt ging nicht darauf ein. Sei still! befahl er. Eigentlich wollte Aba Ossaq seiner Familie eröffnen, dass er ihnen nur einen kleinen Teil seiner wahren Fähigkeiten offenbart hatte. Doch da sie sich so seltsam ihm gegenüber verhielt, schwieg er lieber. Ich bin sicher, dass Juhn Anha vorzeitig sterben musste, weil Aba Ossaq ihm die letzten Energien entzogen hat, um sich selbst zu kräftigen, verkündete Gabrel Gurh. Seine Gedanken kamen bruchstückhaft und zögernd. Er war sich der Ungeheuerlichkeit dessen, was er sagte, bewusst.

Das Licht der Sterne kapselte sich gegen die anderen ab. Er brauchte einige Zeit, um sich zu fangen und mit der überraschenden Anklage fertig zu werden. Bis zu diesem Augenblick war er sicher gewesen, dass er sein Geheimnis gut gewahrt hatte. Nun begann er zu zweifeln. Er versuchte, sich herauszureden. Selbst wenn es so wäre, was wäre falsch daran? Jeder weiß, dass mein Vater den Tod unmittelbar vor Augen hatte und dass es nach der Teilung, der ich mein Leben verdanke, keine Umkehr mehr gab. Jorim Azao ignorierte auch diese Worte. Ich habe mich dazu entschlossen, deine Strafe zu verlängern, erklärte er. Für noch einmal hundert Jahre zusätzlich ist es dir verboten, andere Welten zu besuchen. Du wirst die Familie nicht verlassen.

Aba Ossaq stürzte von einer Empfindung in die andere. Auf der einen Seite war er erleichtert, weil das Familienoberhaupt nicht auf die Anklage Gabrel Gurhs einging, auf der anderen Seite war er schockiert über die Strafe, die Jorim Azao ihm auferlegte. Er schaffte es nicht, etwas zu erwidern.

Der junge Gestalter fühlte sich unschuldig, hatte statt dessen ein überwältigendes Lob erwartet. Nur weil er die Autorität Jorim Azaos in Frage gestellt hatte, wurde er nun mit einer zusätzlichen Strafe belegt. Das war etwas, das er nicht verstehen konnte. Wiederum fühlte er sich ungerecht behandelt, und abermals zog er sich in sich zurück, bis er in einen Zustand geriet, den man nur noch als Trance bezeichnen konnte. In diesem Zustand war er unerreichbar. Er brauchte Abstand, um mit seinen Gefühlen fertig zu werden.

Die Übermacht Jorim Azaos forderte ihn immer mehr heraus. Er wusste sich nicht gegen sie zu wehren, und die Saat des Hasses ging auf. Noch aber verbarg er sie vor den anderen. Er begriff nicht, dass er die Familie mit seinen Fähigkeiten zutiefst erschreckt hatte und dass sie Jahre Zeit gehabt hatte, über sie und über ihn zu diskutieren. Seine Gedanken kreisten nur um die Tatsache, dass er ihr Überleben gesichert hatte. Aus seiner Sicht zählte nichts anderes. Wie hätte er erkennen sollen, dass sie Angst vor ihm hatte?

Drei Tage lang geschah gar nichts. Alaska Saedelaere versuchte mehrere Male, Kontakt mit Vaiyatha zu bekommen, doch sie meldete sich nicht. Während dieser Zeit traten immer wieder seltsame Phänomene an Bord auf. Schemenhafte Gebilde erschienen auf den Gängen, und in dem Bassin der Galerie schien sich ein geheimnisvolles Leben zu entwickeln. Der Terraner meinte,

Bewegungen der Sterne in dem Mikrokosmos beobachten zu können. Wenn er sich jedoch intensiver auf bestimmte Sternbereiche konzentrierte, stellte er immer wieder fest, dass er sich getäuscht hatte. Manchmal schien es sogar, als sei überhaupt kein Mikrokosmos vorhanden als habe er sich im Inneren des Bassins aufgelöst. Alaska wurde sich noch nicht einmal klar darüber, ob sich wirklich eine Flüssigkeit darin befand oder ob sie lediglich holographisch vorgetäuscht wurde.

Ebenso konnte er nicht eindeutig klären, wie tief das Bassin war. Es schien grundlos zu sein, doch das war es selbstverständlich nicht. Spätestens an der Schiffswand musste es seine Grenze finden. Vielleicht verlor es sich in dem metallischen Netzwerk, von dem der Schiffskörper umgeben wurde. Ein einziges Mal in den drei Tagen hatte Alaska Saedelaere Kontakt mit PORAN/18, dem Bordcomputer. Einer spontanen Eingebung folgend, hatte er nicht nach Vaiyatha gefragt, da er davon ausging, dass sie früher oder später wiederauftauchen würde. Stattdessen hatte er sich nach Sinn und Aufgabe der Rohre erkundigt, die den Raumer umspannten.

»Mit Hilfe des Netzes bin ich in der Lage, sechsdimensionale Zustände zu erzeugen«, hatte der Computer geantwortet. »Sie können das Schiff bei Bedarf umhüllen.« in Begleitung der Worte war eine holographische Projektion entstanden, die den Raumer von außen darstellte und ein übersichtliches Bild des Netzwerks der Rohre lieferte. Als Alaska dann zu weiteren Fragen ansetzte, war die Projektion erloschen, und PORAN/18 hatte sich ausgeschaltet. Danach hatte er beharrlich geschwiegen, und daran hatten auch anhaltende Flüche des Terraners nichts geändert.

Seitdem streifte Alaska Saedelaere immer wieder mal durch die VIRTUA/ 18. Er hoffte, Vaiyatha irgendwo zu begegnen oder Neues zu entdecken. Doch nichts geschah, und weitere seiner Geheimnisse enthüllte das Virtuelle Raumschiff nicht. Immerhin gaben die Auskünfte, die Alaska bisher erhalten hatte, dem Rätsel um Thoregon weitere Nahrung. Wenn er Vaiyatha richtig verstanden hatte, würde auch seine Mitarbeit für das Entstehen der Koalition von einschneidender Bedeutung sein.

Welche Rolle aber sollte er spielen? Welche Voraussetzungen benötigte er? Welche Probleme gab es in DaGlausch? Und was war mit dem PULS gemeint? Sollte dieser wirklich im Kessel entstehen, diesem Raum zwischen den Galaxien DaGlausch und Salmenghest, in den bekanntlich kein einziges Raumschiff einfliegen konnte? Saedelaere wurde ungeduldig, denn ihm war klar, dass der Flug der VIRTUA/ 18 nicht mehr allzu lange dauern würde. Er brauchte dringend Informationen, um auf das vorbereitet zu sein, was dann kam. »Vaiyatha!« rief er. »Verdammt noch mal, warum meldest du dich nicht?«

In ferner Vergangenheit:

Aba Ossaq quälte sich. Je mehr Zeit verstrich, desto mehr verbiss er sich in den Gedanken, dass er ungerecht behandelt wurde. Dass er für seine Rettungstat bestraft wurde, konnte er nicht verstehen. Warum redet niemand mit mir? klagte er. Mittlerweile hatte die Familie ihr Ziel erreicht. Sie bewegte sich in der Peripherie von Karakhom, und die meisten der Gestalter streckten ihre Fühler aus, um den neuen Raum zu erkunden. Aba Ossaq war jung und voller Tatendrang. Er versuchte, Kontakt zu anderen zu bekommen, doch sie verschlossen sich vor ihm. Er war der jüngste von allen; und die anderen verstanden nicht, dass er Informationen über die neue Welt benötigte, in der sie sich bewegten.

Die Familie existierte seit Jahrhunderttausenden, und stets war es so gewesen, dass der Nachwuchs seinen Wissensdurst auf den bewohnten Planeten stillen konnte, als Gast in Körper und Geist von intelligenten Wesen. Der Lernprozess war lang und mühsam und fand seine Ergänzung durch Mitglieder der Familie, die auf dieser gewonnenen Basis aufbauen konnten. Noch nie war es vorgekommen, dass sich ein Heranwachsender eine solche Basis nicht schaffen konnte, weil über Hunderte von Jahren hinweg kein bewohnter Planet in greifbarer Nähe gewesen war. Selbst Gabrel Gurh, der für den jungen Gestalter ein Ersatzvater sein sollte, sah das Problem nicht. Auch er half ihm nicht, seine Neugier zu befriedigen. Je mehr die Familie ihm aber Informationen vorenthielt, je länger sie ihn in einem Zustand kindlicher Unwissenheit beließ, desto mehr lehnte sich Aba Ossaq auf. Warum weihen sie ihn nicht in die Dinge ein, die ihn auf fremden Welten erwarteten? Warum

sagten sie ihm nicht, wie er jene seltsamen Wesen behandeln musste, die dort lebten?

Durch die Nähe von Sternenstaub, Schwerfeldern der Sonnensysteme und kosmischer Strahlung nahm Aba Ossaq ebenso Energie in sich auf, wie es die anderen Mitglieder seiner Familie taten. Einen Teil speicherten sie im gemeinsamen Feld, einen Teil nahmen sie in sich auf. Im Unterschied zu ihm hatten sie jedoch die Möglichkeit, die überschüssigen Energien bei ihren Ausflügen zu verschiedenen Welten abzubauen. Der junge Gestalter konnte es nicht. Bei ihm stauten sich die Energien auf. Als er es Gabrel Gurh übermittelte, glaubte er ihm nicht. Es gehört zu den Besonderheiten unserer Existenz, dass wir die Energien ableiten können, erläuterte er ihm. Und das kannst du auch. Du musst es nur wollen.

Ich kann es nicht! Jedenfalls nicht unter diesen Umständen, behauptete das Licht der Sterne ebenso hartnäckig wie trotzig. Vielleicht bin ich anders als ihr. Das bist du nicht! fuhr ihm Gabrel Gurh in die Parade. Aba Ossaq spürte seinen Zorn, und er erschrak. Sein Ersatzvater war der einzige, mit dem er hin und wieder reden konnte, der ihn nicht völlig in der Isolation verschwinden ließ. Mit ihm wollte er es sich auf keinen Fall verderben. Du bist ebenso wie wir alle und keinen Deut anders! tobte Gabrel Gurh. War es wirklich so?

Aba Ossaq bezweifelte es. Irgendetwas musste in seiner Jugend - oder noch früher - geschehen sein, was ihn verändert hatte. Es gab einen anderen Jugendlichen in der Familie. Er war etwa 120 Jahre alt und wurde wegen eines Vergehens ebenfalls bestraft, hatte jedoch nur für zehn Jahre Ausflugsverbot erhalten. Ruhig, gelassen, geradezu demütig nahm er die Strafe hin; er schien noch nicht einmal über ihren Sinn oder ihre Berechtigung nachzudenken.

War es das, was Jorim Azao wollte? Demut? Unterwerfung unter die Disziplin der Familie ohne jede Ausnahme? Aba Ossaq wollte und konnte sich nicht damit abfinden. Er sah sich nicht als Kollektivwesen, sondern als Individuum. Als solches wollte er sich nicht einer Ordnung unterwerfen, die er als ungerecht empfand und die jene bestrafte, die dafür gesorgt hatten dass die Gestalter überhaupt noch existierten.

Er wollte nicht demütig sein. Er wollte keine Strafe hinnehmen, die nicht gerechtfertigt war; Er würde einen Ausweg finden. Aba Ossaq zog sich noch weiter zurück und entwickelte einen Plan. Er würde Jorim Azao, Gabrel Gurh und alle anderen täuschen und sie in dem Glauben lassen, dass er sich in seiner selbstgewählten geistigen Enklave ruhig verhielt. Er wartete beinahe ein ganzes Jahr ab, perfektionierte seinen Plan und streckte schließlich behutsam seine psionischen Fühler aus. Äußerst zurückhaltend und geschickt tastete er den Geist Emor Gharehns ab, eines älteren Familienmitglieds, das keine großen Ambitionen zeigte, Ausflüge zu unternehmen. Emor Gharehn war schlichten Gemüts, zeichnete sich nicht durch Ehrgeiz oder wissenschaftliches Streben aus und gab sich mit einem gelegentlichen Gedankenaustausch mit anderen Gestaltern zufrieden. Bei solchen Gesprächen konnte er allerdings recht humorvoll sein.

Aba Ossaq nistete sich geistig bei ihm ein und ging dabei so langsam und geduldig vor, dass Emor Gharehn es nicht bemerkte. Dann aber schlug er blitzartig zu und schaltete das Bewusstsein des anderen aus. Unmittelbar darauf verharrte er in absoluter Stille, öffnete lediglich seine psionischen Sinne und lauschte. Keiner der anderen Gestalter hatte etwas bemerkt, und das Bewusstsein des Übernommenen war so eingekapselt, dass er sich nicht äußern konnte. Später würde er sich an nichts erinnern, sondern sich höchstens über einen gewissen Zeitverlust wundern.

Aba Ossaq vibrierte innerlich. Er spürte deutlicher denn je, dass er mächtiger war als die anderen Gestalter. Vielleicht war seine Macht sogar groß genug, sie alle zu überwinden. Doch darauf wollte er es nicht ankommen lassen. Er wollte keinen offenen Kampf mit der Familie, solange er nicht sicher sein konnte, dass er als Sieger daraus hervorgehen würde. Der junge Gestalter hatte genügend Zeit.

Er wartete ab, bis ohne jeden Zweifel feststand, dass niemand aus der Familie Argwohn geschöpft hatte, dann schickte er seine geistigen Fühler hinaus in das Sonnensystem, in dem sie sich noch immer befanden. Wenig später schon hatte er Kontakt. Ein männliches Wesen - er wusste noch immer nicht genau, was das bedeutete befand sich weitab von seinem natürlichen Lebensraum auf einem fremden Planeten. Aba Ossaq wechselte ohne große Anstrengung zu dem Wesen hinüber

und blickte schon im nächsten Moment durch seine Augen und eine transparente Scheibe auf eine Wüstenlandschaft mit sich hoch auftürmenden Dünen aus rötlichem Sand hinaus. Er steckte in einem klobigen Anzug, der ihn vollkommen von der Außenwelt isolierte. Lediglich die Geräusche wurden von an seinem Helm angebrachten Mikrofonen aufgefangen und ins Innere geleitet. Er hörte den Wind pfeifen, und er sah, wie er den Sand vor sich hertrieb. Von seinem ersten Ausflug hatte er gelernt. Er schalte das Bewusstsein des Wesens nicht vollkommen aus, in dem er zu Gast war. Damit hatte er ständig Zugang zu seinem Gedächtnis und konnte sich das nötige Wissen verschaffen. Dabei nahm er nicht alles Wissen in sich auf, sondern holte sich nur das, was er für seine jeweilige Situation benötigte.

Nicht weit von ihm entfernt erhob sich ein stark verwitterter, aus Steinquadern errichteter Turm aus dem Sand. Mühsam kämpfte er sich an ihn heran. Als er ihn beinahe erreicht hatte, bemerkte er ein metallenes Gebilde. Nur ein Teil von ihm ragte aus dem Sand. Ein runder Kopf, Schultern und die kugelförmigen Ansätze von Armen. Vier Augen befanden sich auf der Vorderseite des Kopfes, zwei weitere an seinen Seiten, eines links, das andere rechts. Zwei der vorderen Augen schimmerten und leuchteten, als würden sie von innen heraus beleuchtet.

»Hara, bei mir stimmt was nicht«, tönte es aus den Helmlautsprechern. Er blieb kurz stehen und drehte sich um. Weit von ihm entfernt kämpfte sich eine Gestalt in einem blauen Anzug durch den Sand. Sie winkte ihm zu. Er wartete und verfolgte, wie der andere mühsam vorankam. »Ich bin am Ende meiner Kräfte«, teilte der andere ihm keuchend mit.

Er wandte sich ab und betrat das Innere des Turms durch einen Rundbogen. Der Metallene streckte einen Arm aus dem Sand hervor und gestikulierte. Er bemühte sich freizukommen, schaffte es jedoch nicht. Aba Ossaq erreichte eine Tür, die aus einem ihm unbekannten Material bestand. Es war nicht sehr fest, denn als er seine Hand dagegen drückte, brach sie zusammen, zerfiel buchstäblich zu Staub und gab den Blick frei auf eine Kammer, die mit eigenartigen Statuen und ihm völlig fremden Dingen gefüllt war. Sie glitzerten und leuchteten, als habe sich alles Licht der Sonnen von Karakhoum in ihnen gefangen.

Staunend ging er in die Kammer hinein. Eine Treppe führte in die Tiefe, und als er ihr folgte, entdeckte er weitere Räume, die mit kostbar aussehenden Gegenständen und zahllosen glitzernden Steinen gefüllt waren. Aba Ossaq bückte sich und ließ einige der glitzernden Steine durch seine Hände gleiten. Sie weckten keinerlei Gefühle in ihm. Als er sich jedoch ein wenig zurück zog und dem Wesen, das er übernommen hatte, ein wenig mehr Raum gab, geriet dieses in einen wahren Glückstaumel. Offenbar waren die Fundstücke für dieses Geschöpf sehr wertvoll.

Aba Ossaq horchte in die Gedankenwelt seines Wirts hinein und erfasste, dass er von einem außerordentlich starken Besitzstreben geprägt war. Irgendetwas Wertvolles sein eigen zu nennen war ihm überaus wichtig. Die Information hatte keinerlei Gewicht für Aba Ossaq. Besitz war für Gestalter ein völlig abstrakter Begriff. Keiner von ihnen strebte danach. Für dieses fremde Wesen aber war Besitz so etwas wie Lebensinhalt. Besitz bedeutete ein angenehmes Leben - auch das war ein abstrakter Begriff, dessen Inhalt das Licht der Sterne noch nicht erfasste.

Während Aba Ossaq noch über diese Informationen nachdachte, wurde er sich darüber klar, dass er einen Fehler gemacht hatte. Es war nicht richtig gewesen, sich jemanden auszusuchen, der so weit von seiner natürlichen Umgebung entfernt war. Wesentlich besser wäre es gewesen, er hätte sich einer Person angenommen, die auf dem Planeten lebte, von dem diese Wesen stammten. Er hätte sich bei ihm einnisten und lange bei ihm bleiben müssen, um zu lernen und zu begreifen.

Das war das wahrhaft Faszinierende bei diesen Übergängen zu fremdartigen Wesen: Man konnte von ihnen lernen, man erhielt Einblick in völlig andere Welten und Lebensweisen, und so konnte man dazu kommen sich immer sicherer unter ihnen zu bewegen. Doch nun konnte er nicht mehr zu einem dieser Wesen auf dessen Heimatplaneten wechseln. Nur bei der ersten Inbesitznahme vermochte er direkt aus dem Bereich der Familie in ein anderes Wesen zu gehen. Wollte er dieses verlassen, musste er ein anderes in irgendeiner Weise berühren, um in dieses schlüpfen zu können, oder er musste zur Familie zurückkehren, frische Kräfte schöpfen und dann erneut aufbrechen.

Aba Ossaq betrachtete einige der Gegenstände, empfand sie jedoch nicht als aufregend und kehrte schließlich an die Oberfläche zurück. Ihm war klar, dass jenes Wesen, in dem er steckte, die Anstrengung eines Raumfluges auf sich genommen hatte, weil es gehofft hatte, auf dem Wüstenplaneten Schätze zu finden. Diese Tatsache ließ den Gestalter kalt, und er beschloss, sich wieder in den Verband der Familie zu begeben. Als er den Turm verließ und in die Dünenlandschaft hinaustrat, kniete der andere auf dem Sand und winkte ihm auffordernd zu. Dann verließen ihn offenbar die Kräfte, und er kippte langsam zu Boden. Sichtlich erschöpft drehte er sich auf den Rücken und streckte Arme und Beine von sich.

Der Roboter war wieder bis an den Kopf in der Dune versunken. Daneben ragten ein paar seiner Fingerspitzen aus dem Sand empor. Er schien eine Art Wächter zu sein, der die Aufgabe hatte, die Schätze in den Kammern zu sichern, doch seine Energievorräte waren erschöpft, und er konnte seinen Pflichten nicht mehr nachkommen. Aba Ossaq beugte sich über den auf dem Boden liegenden Raumfahrer. Die Scheibe des Raumhelms war verspiegelt, so dass er das Gesicht darunter nicht erkennen konnte.

»Hara, hilf mir!« klang es krächzend aus seinen Helmlautsprechern. Der Gestalter wusste nicht, was er tun musste, um diese Bitte zu erfüllen. Eröffnete die Sichtscheibe am Helm des anderen und blickte in ein blasses Gesicht mit stark hervorquellenden Augen. Der Mund war wie zu einem lautlosen Schrei weit geöffnet.

5.

Das Verlangen nach mehr lässt zwei niemals satt werden: wer Wissen und wer Reichtum sucht - denn wer in einem silbernen Bett schläft, hat goldene Träume. Dabei läuft dem Armen die Armut nach, dem Reichen der Reichtum. Doch manche haben nichts von ihrem Vermögen als die Furcht, es zu verlieren. Solas Garn, Weiser von Phar

In ferner Vergangenheit:

Aba Ossaq spürte gleich, dass Gabrel Gurh aufmerksam geworden war und zu ihm vorzudringen versuchte. Er öffnete sich ihm. Was willst du? Wo bist du gewesen? Wo sollte ich gewesen sein? Hast du vergessen, dass Jorim Azao es für richtig hält, mich zu bestrafen, obwohl ich euch allen das Leben gerettet habe? Sein Ziehvater schwieg eine Weile. Er schien unsicher zu sein. Aba Ossaq wartete gelassen ab. Er war Herr der Situation. Gabrel Gurh hatte Verdacht geschöpft, wusste jedoch nicht, was geschehen war. Sein Ziehvater konnte höchstens vermuten, dass er die ihm auf erlegte Isolation durchbrochen hatte. Einen Beweis dafür hatte er nicht.

Wage es ja nicht, dich gegen die Strafe aufzulehnen! ermahnte sein Ziehvater ihn. Jorim Azao könnte dich noch härter strafen. Aba Ossaq blieb unbeeindruckt. Er hielt die Worte Gabrel Gurhs für eine leere Drohung. Hast du die Familie für eine gewisse Zeit verlassen, um in Körper und Geist eines anderen zu schlüpfen? fragte der Alte mit seinen psionischen Sinnen. Nein! log Aba Ossaq. Nicht eine Sekunde lang!

Er spürte, dass Gabrel Gurhs Unsicherheit wuchs, doch er nutzte die Situation nicht aus. Es war zu früh dafür und hätte den heftigsten Widerstand nicht nur seines Ziehvaters, sondern möglicherweise der ganzen Familie hervorgerufen. Aba Ossaq war geduldig, und es lag in seiner Natur, dass er sehr langfristig denken und planen konnte. Die Familie driftete aus dem Sonnensystem heraus, in dem sie ausreichend kosmische Energien in sich aufgenommen hatte, und sprang mit einer Teleportation zum nächsten Sonnensystem. Es war nur 18,6 Lichtjahre entfernt, war also schnell zu erreichen.

Mit dem Sprung führte Jorim Azao die Familie bis auf wenige Lichtminuten an das System heran, dessen Mittelpunkt von einer kleinen gelben Sonne gebildet wurde und das über acht Planeten verfügte. Der agile und oft übereifrige Rassa Shabass ermittelte sehr schnell, dass der dritte Planet von intelligenten Wesen bewohnt wurde. Er war neugierig und wäre am liebsten sofort zu einem Ausflug aufgebrochen, doch Jorim Azao Sprach sich dagegen aus. Er erinnerte daran, dass Karakhoun als besonders kriegerisch galt, und er wollte erst in Ruhe beobachten, bevor er den Weg

freigab.

In dieser Situation, in der nahezu alle Familienmitglieder durch die neuen Eindrücke abgelenkt waren, streckte Aba Ossaq seine Fühler nach Gabrel Gurh aus. Dabei war er so behutsam dass dieser es nicht bemerkte. Der junge Gestalter verankerte die psionische Verbindung und kapselte sie zugleich ab, so dass Gabrel Gurh sie nicht so ohne weiteres aufspüren konnte. Auf diese Weise infizierte er sein Opfer mit einem psionischen Samenkorn, das nun in Ruhe wachsen und gedeihen konnte.

Aba Ossaq zog sich vorübergehend zurück. Als sich aber aller Aufmerksamkeit mehr noch als zuvor auf den dritten Planeten richtete, begann er damit, sein geistiges Gift einzuträufeln und Gabrel Gurh zu beeinflussen. Charakterlich verändern konnte er eine Persönlichkeit wie ihn nicht. Was in mehr als zehntausend Jahren gereift war, ließ sich nicht mehr verrücken und umformen.

Der junge Gestalter vermochte jedoch, seinem Opfer Gedanken einzupflanzen, die dieses für seine eigenen hielt. Um keinen Verdacht zu erregen, schlug er dabei weite Umwege ein ebenso wie er es getan hatte, als er nicht Jorim Azao für seinen Plan ausgesucht hatte, sondern seinen Ziehvater. Er sagte Gabrel Gurh nicht: Jorim Azao darf Aba Ossaq nicht länger bestrafen. Sorge dafür, dass er ihn begnadigt. Vielmehr begann er mit: Es ist schön, dass wir noch leben. Wenig später folgte: Der Sturz in das Schwarze Loch hätte ein schreckliches Ende für uns alle bedeutet.

Zugleich ließ er nicht zu, dass Zweifel an diesem Ende aufkamen und dass Gabrel Gurh das Schwarze Loch als einen Durchgang in ein anderes Universum oder als eine Art Transmitter ansah, der die Familie womöglich um Millionen von Lichtjahren in einen anderen Bereich des Universums versetzt und gleichzeitig ihr Überleben gesichert hätte. Als Gabrel Gurh stutzte, zog er sich augenblicklich zurück und ließ ihn für eine Weile mit seinen Gedanken allein, ohne dabei die psionische Verbindung zu kappen. Er beobachtete seinen Ziehvater, und als sich dessen Gedanken anderen Dingen zuwandten, schob er sich vorsichtig erneut in dessen Geist, um sein Werk fortzusetzen.

Gabrel Gurh hatte längst verloren! Den ungewöhnlichen Kräften und Fähigkeiten Aba Ossas hatte er in diesem Stadium nichts mehr entgegenzusetzen. Selbst wenn er gemerkt hatte, was gespielt wurde, hätte er keine Chance mehr gehabt. Vorsichtig war der junge Gestalter nur, damit sein Opfer nicht die ganze Familie alarmierte. Das war etwas, das er zu diesem Zeitpunkt nicht hätte verhindern können. Bald aber war Gabrel Gurh auch um diese Möglichkeit gebracht, und nun erhöhte Aba Ossaq den Druck Schritt für Schritt. Er engte seinen Ziehvater ein und legte ihm eine geistige Klammer an, die dieser nicht mehr durchbrechen konnte. Damit machte er ihn buchstäblich zu seinem Sklaven.

Bald darauf feuerte er den ersten Pfeil in Richtung Jorim Azao ab. Ich habe lange über Aba Ossaq nach gedacht, wandte sich Gabrel Gurh schließlich an das Familienoberhaupt. Ist es langfristig betrachtet wirklich gut, wenn wir ihn in dieser Weise bestrafen? Wir sollten nicht vergessen, dass er unter den ungewöhnlichsten Umständen aufgewachsen ist, ganz anders als jeder von uns - allein in der Leere zwischen den Galaxien und ohne Verbindung zu anderen Wesen, von denen er hätte lernen können.

Die Worte bewirkten keine Aufhebung des Urteils, aber sie erreichten, dass sich ein Gedanke bei dem Familienoberhaupt einnistete, der sich mit dem Problem befasste. Das musste zunächst genügen. Mehr zu tun hätte kritische Reaktionen hervorrufen können. Aba Ossaq war vorerst zufrieden. Wieder einmal hatte er seine Macht bewiesen. Und es war erst der Anfang gewesen. Früher oder später würde er seine ganze Kraft entfalten. Noch war es zu früh dafür, noch hatte er zuwenig gelernt, um sich behaupten zu können. Bald aber würde er das nötige Grundwissen haben, um entscheidende Schritte unternehmen zu können. Und dann ... Jorim Azao sollte sich vorsehen!

Die Familie lebte in dem Glauben, dass Gabrel Gurh ihn überwachte, doch darin irrte sie. Aba Ossaq hatte ein Stück Freiheit gewonnen, indem er den Umweg über Emor Gharehn wählte, dessen schlichtes Gemüt zu keinem ernsthaften Widerstand fähig war. Lange bevor ein anderer Gestalter zum dritten Planeten vordrang, nahm er Kontakt mit dem Geist eines der dort lebenden Wesen auf und wechselte zu ihm über. Tief unter ihm wand sich ein silbern schimmernder Fluss durch eine

braun verbrannte Hügellandschaft. Weit hinten am Horizont erhoben sich mehrere von der Erosion abgerundete Berge, an deren Hängen zahlreiche burgähnliche Bauten errichtet worden waren. Über ihnen und über dem vorgelagerten, mit Hilfe von Wassergräben bewässerten Land spannten sich riesige Netze, die aus einem metallisch schimmernden Material bestanden und enge Maschen hatten.

Durch die Augen eines Wesens, das sich Oujain nannte, blickte er auf das Land hinab. Es dauerte eine kurze Zeit, bis er begriff, dass Oujain ein Sharbane und somit ein fliegendes Wesen war, das sich mit ausgebreiteten Schwingen in etwa fünf Kilometern Höhe vom Wind tragen ließ. Er blickte zur Seite, und er sah, dass aus dem grauen und grünen Gefieder seines Rumpfkörpers Hautflügel hervorragten, die zusammen eine Spannweite von etwa fünf Metern hatten und an ihren Enden mit scharfen Dornen versehen waren.

Es war eine besondere Kunst, sich ohne Flügelschlag in der Luft zu halten und von den aufsteigenden Winden tragen zu lassen - und er beherrschte sie nicht. Aba Ossaq erschrak, bewegte die Flügel, geriet aus dem Gleichgewicht und stürzte wie ein Stein in die Tiefe, wobei er instinktiv die Flügel anzog und an den Körper presste. In dieser kritischen Situation dachte er an alles Mögliche, nur nicht daran, den Geist von Oujain konsequent zu kontrollieren. So drängte sich der Sharbane nach vorn, erkannte, dass er nicht mehr allein war, und geriet in Panik. Dabei breitete er immerhin die Flügel aus und drehte sich so geschickt, dass der schlagartig ansteigende Druck ihm nicht die Schultergelenke und die Brustmuskulatur zerriss.

»Wer bist du?« hallte es schrill und voller Entsetzen aus seinem gebogenen Raubtierschnabel. Aba Ossaq, antwortete der Gestalter mit geistiger Stimme.

»Shabba Ossaq? Nie gehört. Was willst du von mir?« Er war aufgrund der Konstruktion seines Kehlkopfes nicht in der Lage, seinen Namen richtig auszusprechen. Dem Gestalter war es jedoch egal, ob sein Wirt ihn Shabba oder Aba nannte. Keine Angst, versuchte er ihn zu beruhigen. Ich bin ein Gast, der schnell wieder verschwindet und dich nicht lange belästigt. Ich dringe nicht in deine Geheimnisse ein, und ich beeinträchtige dich in keiner Weise. Ich möchte lediglich mit dir reden und durch deine Augen beobachten.

»Wo kommst du her? Höre ich wirklich deine Stimme? Ich sehe dich nicht. Wo bist du?« Aba Ossaq machte ihm deutlich, dass er in ihm steckte, dass er aus dem Weltraum gekommen war und sehr bald dorthin zurückkehren würde. Er erwartete, dass Oujain die Fassung verlor, doch das war keineswegs der Fall. »Dann bist du ein Außerirdischer! Ich wusste, dass es so etwas gibt. Wir haben Signale von anderen Welten aufgefangen, und wir warten schon lange darauf, dass uns jemand besucht. Willkommen bei uns Sharbanen!«

Das fliegende Wesen war erstaunlich gefasst. Da er sich innerlich gefangen hatte, fürchtete sich der Sharbane nicht mehr. Er empfand lediglich Unbehagen, weil jemand in ihm war, der seine Gedanken erfassen und vielleicht auch zu einem Wissen vordringen konnte, das er lieber vor ihm verborgen gehalten hätte. Zugleich aber brannte er vor Neugier und wollte alles von Shabba wissen, was ihm ein Bild von einer Existenz im Weltraum geben konnte.

»Wie siehst du aus?« rief er. »Ich meine kannst du fliegen wie wir Sharbanen? Oder hast du vier Beine wie die Skaerhams? Oder bist du ganz anders? Wie erkenne ich dich wenn ich dich sehe, oder willst du dich uns niemals in deiner Gestalt zeigen? Wie ist die Luft beschaffen, die du atmest? Bist du ein Mann oder eine Frau? Du siehst, ich habe viele Fragen.« Es war erstaunlich. Oujain hatte seine Scheu fast vollkommen verloren.

Aba Ossaq aber achtete kaum noch auf ihn. Irgendetwas hatte sich verändert. Er spürte es deutlich. Ihm war, als seien die Blicke eines unbekannten Wesens auf ihn gerichtet, als sei da jemand in seiner Nähe, der genau wusste, wo er war. Gabrel Gurh? Vielleicht Jorim Azao? Nein, das war ausgeschlossen. Keiner aus seiner Familie konnte ihm gefolgt sein, und wenn tatsächlich einer von ihnen diesen Planeten erreicht hatte, dann konnte er nicht wissen, wo er war. Wenn jemand nach ihm gesucht hätte, wären ihm die psionischen Fühler nicht entgangen, die er dabei ausgestreckt hätte. Aber wer beobachtete ihn? Ein eigenartiges Gefühl beschlich ihn. Ihm war, als krieche etwas unangenehm Kaltes über seinen Rücken.

Er spähte in die Runde. Oujain hatte außerordentlich scharfe Augen. Er war in der Lage, winzige Objekte auf dem Boden unter sich zu erkennen, obwohl er sich noch immer in einer Höhe von mehreren Kilometern befand. Aba Ossaq wurde unruhig. Er wusste, dass er sich nicht irrte. Da war fraglos jemand mit einer offenbar perfekten Tarnung. Der junge Gestalter schreckte auf, denn nun flog der Sharbane mit ganz erheblicher Geschwindigkeit auf eine steil aufragende Felswand zu. Sie war annähernd drei Kilometer hoch und war vollkommen glatt. In ihrem oberen Bereich gab es zahlreiche Öffnungen, und einer davon näherte sich das Vogelwesen.

Als Aba Ossaq schon glaubte, er müsse gegen die Felswand prallen, machte der Sharbane eine geschickte Wendung, kippte die mächtigen Flügel, so dass er nahezu bewegungslos in der Luft hing - und glitt durch das Loch in einen Gang hinein, dessen Wände mit überwiegend gelben Tüchern verhängt waren. Er stieß eine hölzerne Tür auf und betrat eine geräumige Höhle. Vor einem Gestell aus verschiedenen Hölzern blieb er stehen. Ein weiterer Sharbane steckte mit zusammengeklappten Flügeln darin. Sein Rumpf war - anders als bei Oujain - mit einem grau und weiß gemusterten Federkleid bedeckt. Der Kopf war schmal, und die großen, scharfen Augen lagen unter dicken Wülsten. Er öffnete den scharf gebogenen Raubtierschnabel und ließ ein wütendes Zischen hören.

»Warum lässt du mich so lange warten?« fauchte er Oujain an. »Die Zeit drängt!« Sag ihm nichts von mir! forderte Shabba Ossaq. Später ist noch Zeit genug dafür. Er veranlasste das Vogelwesen, sich kurz in der Höhle umzusehen. An den Wänden standen verschiedene Geräte aus Metall. Der Gestalter erkannte, dass es Maschinen waren. Sie verrieten ihm, dass die Sharbanen einen gewissen Entwicklungsstand erreicht hatten. »Verzeih mir, Klaok!« Oujain verneigte sich tief vor dem anderen. »Ich bin schon da, und du wirst sehen, dass dir genügend Zeit bleibt. Die Kundschafter sind noch draußen. Noch denkt niemand an Angriff.«

»Das will ich hoffen!« Klaok kroch mühsam in dem Gestell herum, bis er endlich seine beiden Beine nach hinten ausstrecken konnte. Er spreizte seine Zehen, die alle mit scharfen, gebogenen Krallen versehen waren. Aus der Ferse ragte eine weitere Kralle hervor, die beinahe so groß war wie der ganze Fuß und wie eine gefährliche Waffe wirkte. Erstaunt beobachtete Aba Ossaq, dass Oujain zu verschiedenen Werkzeugen griff und damit begann, an den Fersenkrallen herumzufeilen, um sie zu schärfen, bis sie nadelspitz und an ihren Kanten messerscharf waren. Um Klaok zu zeigen, wie gut er gearbeitet hatte, strich Oujain mit einem Stück Holz darüber hinweg und zerschnitt es auf diese Weise. »Gute Arbeit!« lobte Klaok ihn. »Du bist der Beste in deinem Fach. Die Skaerhams sollen sich in Acht nehmen. Ich werde ihnen die fetten Bäuche aufschlitzen.«

»Ich bin sicher, dass du viele von ihnen töten wirst«, entgegnete der Krallenfeiler und verneigte sich erneut. »Wie gern würde ich mit dir in den Kampf ziehen!« . Klaok schnaubte verächtlich, kletterte aus dem Gestell und eilte mit lang ausgreifenden Schritten davon. Er verschwand durch eine Tür aus Metall. Das kurze Gespräch bestätigte, dass die Gestalter in eine kriegerische Galaxis gekommen waren. Die Bewohner dieses Planeten schienen nicht in Frieden miteinander leben zu können. Es machte aber auch noch etwas anderes deutlich.

Aba Ossaq hatte eine schlechte Wahl getroffen. Oujain war eine subalterne Persönlichkeit ohne jeden Einfluss. Er war nicht das Instrument, mit dem er Macht ausüben konnte. Macht interessierte ihn beinahe noch mehr als die Aufnahme von Wissen. Daher war Oujain eine Enttäuschung für ihn, und er beschloss, sich so schnell wie möglich von ihm zu trennen.

Was ist geschehen? fragte er. Weshalb wollt ihr die Skaerhams töten? »Eine Katastrophe«, antwortete Oujain bereitwillig. »Die letzten drei Jahre hat es so gut wie überhaupt nicht geregnet. In der Folge sind die Felder verdorrt und alle Tiere, von denen wir leben, sind eingegangen. Sonst war das Land voll von ihnen, so dass es keine Mühe machte genügend Nahrung zu gewinnen. Nun aber müssen wir hungern, und es wird von Tag zu Tag schlimmer. Die Skaerhams kennen keine Not. Ihre Burgen sind voller Vorräte. Sie tragen stets alles in ihre Behausungen, was ihnen wertvoll erscheint. Daher haben sie Nahrung im Überfluss. Sie haben edle Metalle und kostbare Edelsteine. Die angesammelten Schätze sind unglaublich. Mit ihnen können sie sich bei den Händlern alles kaufen, was sie benötigen. Sie könnten uns etwas von ihren Vorräten abgeben. Aber das tun sie nicht. Sie verlangen so hohe Preise, dass niemand von uns in der Lage ist, sie zu bezahlen. Das

lassen wir uns nicht bieten. Deshalb werden wir sie angreifen und ihre Schatzkammern plündern. Wir werden sie vernichten. Nicht ein einziger Skaerham wird überleben. Ihr Blut wird das Wasser des Flusses rot färben.«

Aber du bist nicht dabei? Du nimmst nicht an der Schlacht teil? »Ich bin nicht edlen Blutes!« Damit konnte Aba Ossaq nur wenig anfangen. Er versuchte nicht herauszufinden, was edles Blut war, sah sich aber in seinem Urteil bestätigt, dass er nicht in dem richtigen Körper und Geist steckte. Wieder einmal zeigte sich, dass sein Wissen allzu beschränkt war. Er brauchte mehr Informationen über Lebewesen wie diese die auf Planeten mit einer gasförmigen Atmosphäre lebten und außerhalb dieser nicht existieren konnten.

Oujain stellte eine Frage, doch er beachtete sie nicht, sondern überwältigte ihn mit einem einzigen Impuls seines Willens. Dann drang er tief in das Gehirn des Sharbanen ein, um ihm alles Wissen zu entreißen, das darin gespeichert war. Aba Ossaq lernte, und allmählich begriff er die elementaren Dinge, die Grundlage des Lebens von Sauerstoffatmern waren. Plötzlich durchfuhr ihn ein heftiger Schmerz, und er schreckte auf. Mit zornig geöffnetem Schnabel stand ein anderer Sharbane vor ihm. Sein Fersendorn war blutig rot. Auf den Schultern trug er vier flache Päckchen, die mit Riemen an ihm befestigt waren.

»Was fällt dir ein?« schrie er. »Wir bereiten uns auf den Kampf vor, und du stehst faul herum und schläfst mit offenen Augen!« Aba Ossaq war kaum in der Lage, einen klaren Gedanken zu fassen, denn der Dorn war Oujain in den Leib gefahren und hatte ihn lebensgefährlich verletzt. Aus einem breiten Riss in seiner Bauchdecke schoss das Blut hervor. Das war gefährlich! Aba Ossaq wusste noch nicht viel, aber eines war ihm selbstverständlich bekannt: Starb der Körper, in dem sich ein Gestalter aufhielt, bevor der Gestalter den Körper verlassen hatte, musste er mit seinem »Wirt« sterben.

Mit letzter Kraft richtete der junge Gestalter den geschundenen Körper seines Wirts auf und griff nach dem Arm des anderen Sharbanen. Im gleichen Moment wechselte er zu ihm über und verfolgte durch dessen Augen, wie Oujain sterbend zusammenbrach. Er vermied den Kontakt mit dem Sharbanen, der sich Kassh nannte und zum Clan der Krieger gehörte. Behutsam drang Aba Ossaq in sein Gehirn ein, um ihm Informationen zu entnehmen, ließ aber nicht zu, dass Kassh merkte, was geschah.

Der Krieger eilte durch den Gang hinaus zum Ausgang. Hier blieb er stehen und blickte auf das tief unter ihm liegende Land hinaus. Mittlerweile war die Sonne untergegangen, doch die drei Monde spendeten genügend Licht für die Augen des Sharbanen. Deutlich konnte er die Netze sehen, die sich über die Burgen und das Land der Skaerhams spannten. Sie stellten das größte Problem für die Vogelwesen dar. Oft schon hatten die Sharbanen versucht, die Burgen zu erobern, waren aber immer wieder an den Netzen gescheitert, weil eine geheimnisvolle Kraft in ihnen wohnte, die jeden tötete, der sie berührte. Kassh erinnerte sich daran, dass sie lebende Tiere aus der Höhe ins Netz hatten fallen lassen, um seine Wirkung zu überprüfen. Die Tiere waren in einer Serie von blauen Blitzen verbrannt.

Eine Bewegung im Wasser des Flusses weckte seine Aufmerksamkeit. Bevor er noch wusste, was dort war, hatte der Sharbane sich abgestoßen und glitt mit weit ausgebreiteten Flügeln in die Tiefe. Der Hunger quälte ihn so sehr, dass er sogar bereit war, einen Fisch zu verzehren, eines jener Tiere, vor denen die Sharbanen normalerweise tiefen Abscheu empfanden. Nun aber hatten die langen Entbehrungen Kassh beinahe um den Verstand gebracht, und er war bereit, buchstäblich alles zu sich zu nehmen, nur um den Magen mal wieder füllen zu können.

Ein letztes Mal, bevor es vorbei ist! Sekunden später schlug der Krieger zu, und dann schlang er seine zappelnde Beute in sich hinein. Aba Ossaq beobachtete, und dabei wurde ihm bewusst, dass die Sharbanen in ähnlicher Weise litten wie er. Die Familie verweigerte ihm Wissen, wollte ihm die Isolation aufzwingen und bestrafte ihn, wo er nach eigenem Empfinden eine Belohnung verdient gehabt hätte. Die Sharbanen mussten Entbehrungen auf sich nehmen, während die Vorratskammern der Skaerhams nahezu überquollen. Warum teilten die einen nicht mit den anderen?

Zwischen den Hügeln blitzte ein Licht auf, und Aba Ossaq hatte das Gefühl, von etwas

Körperlosem getroffen zu werden. Etwas krampfte sich in ihm zusammen, als habe sich etwas in seine Seele gebohrt. Schon einmal hatte er dieses unangenehme Gefühl gehabt. Irgendjemand oder irgendetwas beobachtete ihn! Etwas Kaltes schien sich in seinem Nacken einzunisten.

Alarmiert schickte er seine psionischen Fühler aus und durchsuchte das Gebiet, in dem das Licht gewesen war. Gleich darauf entdeckte er einen Kundschafter der Skaerhams. Er hatte den Schutz der Netze verlassen und hielt sich in der Deckung einiger Felsen auf, um von dort aus die Felsenhöhlen der Sharbanen zu überwachen. Über ihm wölbte sich eine Art Tarnschirm, der ihn für die Augen der Vogelwesen unsichtbar machte.

Aba Ossaq überlegte kurz, ob er Kassh in seinen Plan einweihen sollte, entschied sich dann jedoch dagegen. Er wollte schnell und konsequent handeln. Er übernahm den Geist seines Wirts und schaltete dessen Willen und Wahrnehmung völlig aus. Ungeschickt erhob er sich danach in die Luft, flatterte angestrengt mit den Flügeln, um das Gleichgewicht zu halten, schaffte es, bis in eine Höhe von etwa zehn Metern auf zusteigen und sich dann vom Wind tragen zu lassen. Mit weit ausgestreckten Flügeln glitt er über das Land, genau auf das Versteck des Skaerhams zu.

Es war eine äußerst schwierige Situation für ihn, da er auf der einen Seite seinen Flug stabilisieren und Kassh kontrollieren, auf der anderen Seite sein Opfer psionisch überwachen musste. Ein letztes Mal, bevor es vorbei ist! Die Erinnerung an diesen Gedanken traf Aba Ossaq, als sei ihm ein glühendes Messer in den Leib gefahren. Um herauszufinden, was diese Worte zu bedeuten hatten, unternahm er einen blitzartigen Vorstoß in die Gedanken Kasshs. Und dann erfasste er, um was es ging. Die Päckchen auf seinen Schultern! Es waren Bomben!

Mit Hilfe dieser Sprengladungen wollten die Sharbanen das schützende Netz über den Burgen der Skaerhams zerstören. Kassh war der Selbstmordattentäter, der sich mit ihnen in das Netzwerk stürzen sollte. Aba Ossaq blickte auf das Handgelenk seines Wirts. Dort war ein Chronometer befestigt. Er brauchte nicht erst in die Gedankenwelt Kasshs einzudringen, um zu begreifen, was es anzeigte. Die Uhr lief ab. Die Sprengladungen konnten jeden Moment explodieren. Es wurde höchste Zeit, dass er sich von ihnen trennte oder sein Leben mit ihnen im Netz opferte.

Mit äußerster Willensanstrengung schaffte er es, sich und das Vogelwesen unter Kontrolle zu bringen, unbemerkt bis zum Felsenversteck zu kommen und dort zu landen. Dabei rauschten seine Flügel allerdings so laut, dass der Skaerham aufmerksam wurde. Aba Ossaq warf sich kraftvoll nach vorn und berührte das vierbeinige Wesen, das erschrocken vor ihm zurückwich. Im gleichen Moment verließ er Körper und Geist Kasshs und wechselte zu dem Skaerham über. Durch seine Augen sah er den Sharbanen.

Kassh schrie wild auf. Er wusste nicht, wie ihm geschehen und wie er zu diesen Felsen gekommen war. Der Krieger verlor lebenswichtige Sekunden.

Aba Ossaq nutzte die Zeit, um in den Geist des Skaerhams einzudringen und ihm blitzschnell wichtige Informationen zu entreißen. Er erfuhr, wie man die Waffe benutzte, die er am Arm trug. Er feuerte sie ab, um das Vogelwesen zu töten. Es krachte dumpf, irgendetwas fuhr Kassh in die Brust und tötete ihn. Aba Ossaq eruierte, dass der Skaerham Kundschafter war, als solcher eine wichtige Position in der Hierarchie der Pelzwesen innehatte und sich selbst Og nannte. Er blickte kurz an sich hinunter und registrierte, dass er vier kurze, kräftige Beine und zwei Arme hatte, dass er weitgehend unbekleidet war, an einem Gürtel jedoch eine Reihe von Gerätschaften mitführte, die der Erkundung dienten.

Der junge Gestalter schnellte sich an dem Toten vorbei, prallte gegen eine armdicke Halterung des metallenen Netzes, fiel zu Boden, raffte sich auf, blickte zum nachtdunklen Himmel hinauf, konnte nirgendwo einen Sharbanen entdecken und rannte in höchster Eile zu einem Tor hinüber, das unter das Netz und zu den Burgen hinführte. Sichernd spähte er immer wieder in die Höhe, um nicht durch ein herabstürzendes Vogelwesen überrascht zu werden. Das Tor öffnete sich vor ihm, und genau in diesem Moment explodierten die Sprengladungen.

Eine gewaltige Druckwelle schleuderte ihn zu Boden, und mit einem infernalischem Krachen zerriss die Halterung des Netzes. Eine rote Feuersäule stieg in den nachtdunklen Himmel hinauf

und beleuchtete eine Lücke im Netz, die sich mehr und mehr verbreiterte. Hinter Aba Ossaq rauschte es. Als er erschrocken herumfuhr, beobachtete er drei Sharbanen, die mit weit ausgebreiteten Flügeln an ihm vorbeiflogen. Er konnte ihre messerscharfen Krallen im Licht der Monde sehen, und ein Schauer des Entsetzens lief ihm über den Rücken.

Aba Ossaq war sich darüber klar, dass auch er sterben konnte. Wenn er einen tödlich verletzten Körper nicht schnell genug verließ, konnte es ihn treffen. Das Problem war schließlich jedesmal, dass ein Gestalter auch einige Zeit brauchte, einen Körper zu verlassen. Starb dieser zu schnell, hatte er eventuell keine Chance. Er dachte an Kassh. Ein Geschoss hatte das Leben des Sharbanen blitzartig beendet. Wäre er in diesem Moment noch in ihm gewesen, hätte er keine Möglichkeit mehr gehabt, sich in Sicherheit zu bringen, denn dazu hätte er ein anderes lebendes Wesen berühren müssen. Mit der Explosion wäre es dann endgültig vorbei gewesen.

Die Augen des Skaerhams waren bei weitem nicht so gut wie die der Vogelwesen, die er nun nicht mehr sehen konnte. In Hitze und Trockenheit verdorrte Büsche und Bäume versperrten ihm die Sicht. Die Dunkelheit war für ihn nicht zu durchdringen. Doch hatte er das beklemmende Gefühl, dass er ständig beobachtet wurde. Irgendjemand schien da draußen in dem hügeligen Gelände zu sein, der ihn überwachte.

Wiederum schickte er seine psionischen Fühler aus. Ohne Erfolg. Es gelang ihm nicht, den Unbekannten zu ermitteln. »Was ist los mit dir, Og? Warum sagst du nichts?« fragte jemand, während er mit einer Waffe auf ein Ziel feuerte, das Aba Ossaq nicht sehen konnte. »Ist dir etwas aufgefallen?« Er schreckte auf, und dabei wurde er sich dessen bewusst, dass er immer noch wie angewurzelt am Tor stand, als habe er sich verlaufen. Eine Gruppe bewaffneter Skaerhams näherte sich ihm. Unter ihnen war der Netzwächter, eine äußerst wichtige Person, die für alles verantwortlich war, was mit der riesigen Defensivwaffe zu tun hatte.

»Beinahe hätten sie mich getötet. Ich bin etwas durcheinander. Entschuldigt«, antwortete er, ging zu dem Netzmeister, legte ihm die Hand an die Schulter und wechselte zu ihm über. Sekunden später wusste er, von wo aus das Netz gesteuert wurde. Aus der Dunkelheit schossen ganze Schwärme von Sharbanen heran. Sie brüllten, um die Verteidiger der Burgenanlagen zu verunsichern, und sie töteten jeden, der ihnen in die Quere kam. Die Skaerhams kämpften ebenso mutig wie verzweifelt, und es gelang ihnen, den Angriff der Vogelwesen abzublocken.

Aba Ossaq zog sich in die Kontrollstation des Netzwächters zurück, die sich in einer der Burgen befand. Zahlreiche Leuchtelemente spendeten reichlich Licht. Sie erhellten unter den Burgen angelegte Hallen, in denen kraftvolle Maschinen arbeiteten. Auf den ersten Blick konnte Aba Ossaq erkennen, dass die Skaerhams auf einem zivilisatorisch und technisch weitaus höheren Niveau standen als die Sharbanen. Er durchquerte eine der Hallen, fasziniert von der Leistung der Pelzwesen, und geriet durch eine automatisch sich öffnende Tür in eine weitere Halle, in der die Skaerhams ihre Vorräte lagerten. Eine schier unübersehbare Menge von Kisten und Säcken stapelte sich bis an die Decke hoch.

Aba Ossaq kehrte in die Kontrollstation zurück, drang in den Geist seines Wirts ein und filterte das nötige Wissen heraus. Dann schaltete er den elektrischen Strom für das Netz ab und zerstörte das elektronische Zentrum, von dem aus es gesteuert und überwacht wurde. Wenig später vernahm er Kampfeslärm und das panikartige Geschrei der Skaerhams, die nun von den angreifenden Vogelwesen überrannt wurden. Was hast du getan? hallte eine Stimme in ihm.

Eine Tür flog auf, und eines der Pelzwesen stürzte herein. Da verstand Aba Ossaq ... Es war Emor Gharehn, der aus dem anderen Wesen sprach. Der sonst so zurückhaltende Gestalter, dessen schlichtes Gemüt Aba Ossaq genutzt hatte, um aus dem Verband der Familie auszubrechen, war ihm gefolgt und hatte ihn ausfindig gemacht. Du hast das Wort Jorim Azaos missachtet! tobte die geistige Stimme des anderen Gestalters in ihm. Er hat dir verboten, die Familie zu verlassen, aber du hast dich darüber hinweggesetzt. Und dann ...

Ich versuche, die Sharbanen vor dem Hungertod zu bewahren, unterbrach ihn. der jugendliche Gestalter. Dabei verbarg er seine Gedanken vor dem anderen. Er hatte keineswegs gehandelt, um irgendjemandem zu helfen. Das Schicksal der Sharbanen war ihm ebenso gleichgültig wie das der

Skaerhams. Seine Triebfeder war die Neugier, war der Wissensdurst. Er wollte herausfinden, wie weit die einen gingen, um ihre gehorteten Besitztümer zu verteidigen, und was die anderen tun würden, um sie ihnen wegzunehmen. Verständnis hatte er weder für die einen noch für die anderen. Wie hätte ein Wesen wie er das auch haben können?

Gestalter lebten so lange, wie ihre Körper im All unterwegs waren, also im Prinzip ewig. Allerdings schienen sie so etwas wie eine biologische Uhr zu haben, die nach einigen tausend Jahren ihres Lebens eine Teilung einleiteten. Dazu benötigten sie keine Besitztümer. Was sie brauchten, flog ihnen in Form von kosmischem Staub, verschiedenen Energieformen und kleinen Materiebrocken zu, ohne dass sie etwas dazu tun mussten. Wenn sie sich bewegen wollten, nutzten sie die kosmischen Schwerfelder oder die psionische Fähigkeit der Teleportation.

Von ihrer Vergangenheit wussten sie so gut wie nichts. Ihnen war lediglich bekannt, dass sie vor ewigen Zeiten aus einer uralten Wesenheit hervorgegangen waren - der Namenlosen oder der Vergessenen. Ihre Lebensform ließ sich als nonorganisch beschreiben, wenngleich ihre Denkprozesse und Charaktere sich von denen der organischen Wesen nicht so sehr unterschieden. Nirgendwo in ihrer Existenz aber waren Bedürfnisse zu beobachten wie bei organischen Wesen. Diese zu verstehen musste gerade einem Jugendlichen wie Aba Ossaq beinahe unmöglich sein.

Der junge Gestalter wollte herausfinden, warum die Skaerhams Vorräte und Schätze zusammenrafften und immer noch mehr haben wollten und warum die Sharbanen ihr Leben riskierten, um es ihnen wegzunehmen, anstatt ihre Flugeigenschaften zu nutzen und in Regionen des Planeten zu fliegen, wo es genügend Nahrung für sie gab. Doch das verriet er Gharehn nicht.

Die Skaerhams sind ein moralisch hochstehendes Volk, aufstrebend, fleißig und weitsichtig. Sie haben eine Welt aufgebaut, in der sie leben und sich entwickeln können. Sie haben Vorräte angelegt, um ihre Zukunft zu sichern. Die Sharbanen sind Barbaren, nichts weiter als Plünderer, Aasgeier, die von der Weitsicht anderer profitieren wollen. Und beide sind lebende und denkende Wesen, aber keine leblosen Figuren in einem Spiel, das deiner Unterhaltung dient! Die Worte des Alten waren eine einzige Anklage.

Gar nicht einmal so schlecht, diese Idee mit dem Spiel! dachte Aba Ossaq, aber das sagte er wiederum nicht. Ihm missfiel, dass der andere ihn in dieser Weise tadelte. Ausgerechnet Emor Gharehn, der in seinen Augen das schwächste Glied in der Familie war! Er hätte die Kritik noch hingenommen, wenn Jorim Azao sie ausgesprochen hätte. Oder Gabrel Gurh, von dem er wusste, dass er es gut mit ihm meinte, ihm so etwas wie ein Vater sein wollte. Nicht aber von Emor Gharehn!

Es tut mir Leid, erwiderte er und näherte sich dem anderen. Ich habe einen schrecklichen Fehler gemacht. Dabei wollte ich nur helfen. Emor Gharehn war arglos. Er kam gar nicht auf den Gedanken, dass ein Gestalter ihn täuschen oder gar angreifen könnte. Er blieb stehen und duldete, dass Aba Ossaq ihn berührte. Danach war es zu spät für eine Abwehr. Aba Ossaq schlug hart und erbarmungslos zu. Er überwältigte den Geist Emor Gharehns so schnell, dass dieser keinen psionischen Impuls mehr aussenden konnte. Er ließ ihm keinen Raum und erstickte ihn mit ganzer Kraft. Zum erstenmal offenbarte er dabei die volle Machtfülle, über die er verfügte.

Emor Gharehn starb auf der Stelle. Gleichzeitig wurde der Skaerham frei, der sein Wirt gewesen war. Sein Geist erfasste, was geschehen war und dass ein Wesen namens Aba Ossaq in ihm lebte. Damit war er überfordert. Er erlitt einen tödlichen Schock. Als er zusammenbrach, kehrte Aba Ossaq in Körper und Geist des Netzmeisters zurück.

6.

Mit Lügen kann man bis ans Ende des Universums kommen, bestimmt aber nicht zurück.

Solas Garn, Weiser von Phar

In ferner Vergangenheit:

Die Burg hallte wider von dem Geschrei der Kämpfenden und Sterbenden. Aba Ossaq flüchtete aus dem Kontrollraum in die Gänge der Burg. Dabei sah er sich mit einem Problem konfrontiert,

das er zuvor nicht einkalkuliert hatte. Er steckte im Körper eines Skaerhams, und diese Pelzwesen hatten sich weitgehend auf den Schutz durch das elektrisch geladene Netz verlassen. In den vergangenen Jahrhunderten war es den Sharbanen nicht ein einziges Mal gelungen, in die Festungen einzudringen. Nun aber hatten sie die Verteidigungslinien durchbrochen und stürmten mit brachialer Gewalt bis ins Innerste der Anlagen. Dabei stießen sie nur auf geringen Widerstand, denn den offenen Kampf kannten die Skaerhams nicht. Selten waren sie gezwungen gewesen, sich in dieser Weise gegen einen Angreifer zu verteidigen.

Wer nicht fliehen konnte, fiel den messerscharfen Dornen der Sharbanen zum Opfer. Aba Ossaq untersuchte die Waffe, die er am Arm trug. Rasch stellte er fest, dass man mit ihr nur einen einzigen Schuss abgeben konnte und dann nachladen musste. Munition aber hatte er nicht bei sich. Somit war sie wertlos für ihn geworden. Über einen Gang, auf dem zahlreiche tödlich verwundete Skaerhams lagen, erreichte er eine Halle. Hier tobte ein erbitterter Kampf.

Die Pelzwesen befanden sich eindeutig in der Überzahl, und einige von ihnen verfügten über wirksame Waffen, doch die Sharbanen gingen mit solcher Wildheit und Brutalität gegen sie vor, dass der Widerstand der Skaerhams zusammenbrach. Einer nach dem anderen fiel den messerscharfen Dornen der Angreifer zum Opfer. Aba Ossaq fuhr erschrocken zusammen, als eines der Vogelwesen auf ihn aufmerksam wurde und sich ihm mit Riesenschritten näherte. Er wich auf den Gang zurück, erkannte aber, dass ihm dieser Fluchtweg versperrt war.

Mehrere Sharbanen kamen ihm entgegen. Sie brüllten vor Siegesfreude. Nicht nur ihre Fußdornen, sondern auch ihr Federkleid war rot vom Blut der getöteten Skaerhams. Der Gestalter flüchtete durch eine seitlich abzweigende Tür und fand sich in einem kleinen Raum wieder, der mit technischen Geräten bis an die Decke gefüllt war. Einen zweiten Ausgang gab es nicht, doch in einem Käfig befand sich in kleiner Vogel. Ängstlich flatterte er hinter dem Gitter hin und her.

Aba Ossaq hörte die Sharbanen näher kommen. Er öffnete den Käfig, griff hinein und fing den Vogel. Im gleichen Moment wechselte er auf das Tier über und stieg in ihm bis zur Decke hoch. Er beobachtete, wie die Hautflügler hereinkamen und das Wesen töteten, das vor wenigen Sekunden noch sein Wirt gewesen war. Um den kleinen Vogel kümmerte sich keiner von ihnen.

Aba Ossaq floh durch die Tür auf den Gang hinaus, verließ wenig später die Burg und stieg bis zu dem metallenen Netz auf. Als Vogel schlüpfte er durch die Maschen und nutzte die Dunkelheit, um sich in Sicherheit zu bringen. Aus einem Felsspalt heraus verfolgte er, wie der Kampf um die Schätze der Skaerhams weiterging, wie der Lärm allmählich verebbte und wie die Sharbanen schließlich siegestrunken Unmengen von Vorräten aller Art ins Freie schleppten. Es war viel mehr, als sie verwerten konnten. Sie trugen auch nicht die gesamte Beute zu ihren Höhlen an der Steilwand hoch, sondern suchten sich nur das heraus, was ihnen besonders wertvoll zu sein schien.

Alles andere ließen sie liegen, türmten es zu hohen Bergen auf und zündeten es an, um es zu vernichten. In den Burgen explodierten Sprengladungen. Aba Ossaq konnte sich nicht erklären, weshalb sie so handelten. Es war töricht von ihnen, die Dinge aus einer ihnen weit überlegenen Zivilisation zu zerstören, die sie später vielleicht einmal gebrauchen oder mit deren Hilfe die überlebenden Skaerhams eine neue Welt aufbauen konnten. Was wollten die Sharbanen in der Zukunft plündern, wenn sie ihren Opfern alles nahmen? Er vermutete, dass sie gar nicht begriffen, welche Werte und welche Vielfalt von Schätzen ihnen in die Bände gefallen waren.

Der Gestalter flog zur Steilwand und drang in eine der Höhlen ein. Er übernahm einen Waffentechniker, der gerade dabei war, verschiedene Pulver zu einer explosiven Mischung zusammenzufügen. Erschrocken verharrte er, denn kaum hatte er sich in Körper und Geist eingestellt, als sich auch schon Gabrel Gurh meldete. Emor Gharehn, bist du es? Aba Ossaq kapselte sich augenblicklich ab. Sein Ziehvater durfte auf keinen Fall wissen, dass er sich aus der Isolation gelöst und die Familie verlassen hatte. Unabsehbare Konsequenzen würde es haben, wenn Gabrel Gurh es herausfand und darüber hinaus erfuhr, dass Emor Gharehn durch seine Hand gestorben war.

Er wäre gern länger auf dem Planeten bei den Sharbanen geblieben, doch unter den gegebenen Umständen hatte er keine andere Wahl. Er musste zur Familie zurückkehren und sich auf die fraglos bevorstehenden Attacken vorbereiten. Als ihn ein weiterer Impuls Gabrel Gurhs streifte, verließ er

den Körper des Sprengmeisters und wechselte in seinen eigenen Körper über, der sich weit draußen im Weltall befand und sich im Verband der Familie bewegte. Einer von jetzt nur noch 321 Asteroiden in einem Asteroidenschwarm, ein Gesteinsbrocken aus einem Gemisch von Mineralien, speziell angereicherten Kristallen und kosmischem Staub, ein nonorganisches Gebilde, das leblos zu sein schien, tatsächlich aber ein fühlendes und denkendes Wesen darstellte, ein Geschöpf mit hoher Intelligenz und außerordentlicher Kreativität, mit überragenden Fähigkeiten und einer Kapazität, die so ziemlich alles in den Schatten stellte, was es im Bereich der organischen Wesen gab.

Er blickte zu der Stelle hinüber, an der Emor Gharehn gewesen war. Der Gesteinsbrocken existierte nicht mehr. Er war zu Staub verfallen, der sich nun allmählich verflüchtigte. Viel Zeit zur Konzentration blieb Aba Ossaq nicht, denn schon bald tauchte der Geist Gabrel Gurhs im Verband der Familie auf. Sein Ziehvater streckte seine psionischen Fühler sofort nach ihm aus. Shaba Ossaq! rief er nach Art der Sharbanen, die Aba nicht aussprechen konnten. Was ist los? Der junge Gestalter gab sich arglos. Meinst du mich? Mein Name ist Aba Ossaq! Hast du das vergessen?

Du hast das Gesetz gebrochen, beschuldigte ihn der Alte. Du hast die Isolation verlassen, um einen Planeten zu besuchen und in einem dort existierenden Wesen aktiv zu werden! Ich? Aba Ossaq tat, als sei er maßlos erstaunt. Es gelang ihm, nach außen hin ein Bild absoluter Unschuld vorzutäuschen. Öffne dich! befahl sein Ziehvater. Ich will alles von dir wissen. Dein Wort genügt mir nicht mehr. Was habe ich getan, dass ich meinen Geist vor dir entblößen soll? fragte der jugendliche Gestalter.

Gabrel Gurh verlangte etwas von ihm, was weit über das hinausging, was gemeinhin vertretbar war. Er sollte ihn in seine intimsten Gedanken eindringen lassen, sich selbst bis auf den Grund seiner Seele offenbaren. So etwas kam nur in Frage, wenn jemand beschuldigt wurde, ein schweres Verbrechen begangen zu haben. Aba Ossaq erinnerte sich nicht daran, jemals von einem solchen Begehren gehört zu haben. Du wirst es tun! Das kann mir noch nicht einmal. Jorim Azao befehlen, weigerte sich Aba Ossaq.

Emor Gharehn ist getötet worden, und ich will wissen, von wem, empörte Gabrel Gurh sich. Der Verdacht liegt nahe, dass es nur einer aus der Familie gewesen sein kann. Wenn du es getan hast, wirst du deiner Strafe nicht entgehen. Dich wird das gleiche Schicksal ereilen, dem Emor Gharehn zum Opfer gefallen ist. Das ist ungeheuerlich! empörte sich der junge Gestalter. Das ist ein so schrecklicher Verdacht, dass es mir den Atem verschlägt. Wann hätte je ein Gestalter getötet? Du wirfst mir das schlimmste Verbrechen vor, das überhaupt vorstellbar ist - die Tötung eines Familienmitglieds. Ausgerechnet du, der du wie ein Vater für mich bist. Es ist unfassbar; dass du glaubst, ich hätte so etwas getan. Deshalb rede ich nicht mehr mit dir.

Aba Ossaq zog sich in die Isolation zurück und wehrte jeden Versuch Gabrel Gurhs ab, zu ihm vorzudringen. Zugleich aber ließ er eine winzige Lücke in seiner Abwehrmauer geöffnet, um durch sie eine Art psionischen Spionstrahl hinauszuschicken und die Familie weiter zu belauschen. Er wollte vorbereitet sein, wenn sie ihn attackierte. Er verfolgte, wie sich die einzelnen Familienmitglieder miteinander berieten. Jorim Azao beschloss am Ende, dass alle gemeinsam gegen den jungen Gestalter vorgehen sollten. Sie hatten erfahren, über welche Macht er verfügte, und einigen unter ihnen war er unheimlich.

Sie fürchteten ihn, waren jedoch bereit, den Kampf gegen ihn aufzunehmen, wenn die gesamte Familie ihre Kräfte bündelte. Auf diese Weise sollte ein Potential entstehen, dem Aba Ossaq auf keinen Fall gewachsen sein konnte. Kaum war die Familie sich einig geworden, als Aba Ossaq auch schon den Aufprall der geballten psionischen Energie spürte. Er war sich klar darüber, dass Jorim Azao und die anderen ihn nicht töten, sondern reduzieren wollten. Moralisch hochstehende Wesen wie die Gestalter waren gar nicht in der Lage, sein Leben auszulöschen. Doch sie konnten ihm seine Macht nehmen, sie konnten ihn in seinen Fähigkeiten beschneiden, bis er kaum noch er selbst, sondern lediglich ein Torso seines Ichs war.

Davor hatte der junge Gestalter eine geradezu panische Angst. Er wollte sich auf keinen Fall reduzieren lassen, sondern war entschlossen, mit allen Mitteln um sich und um den Erhalt seiner

Persönlichkeit zu kämpfen. Und sei es nur, um Jorim Azao irgendwann heimzuzahlen, was er ihm angetan hatte und nun wiederum antat! Auf Gnade konnte Aba Ossaq nicht hoffen. Der ganze Zorn der Familie würde sich vor allem dann auf ihn richten, wenn sie herausfand, dass er auch noch seinen leiblichen Vater Juhrn Anha getötet hatte.

Die Luft im Mittelgang des Virtuellen Raumschiffs flimmerte, und für den Bruchteil einer Sekunde erschien Vaiyatha. Gleich darauf materialisierte sie einige Schritte davon entfernt. Sie blickte Alaska Saedelaere an, streckte die Hand nach ihm aus und schien etwas sagen zu wollen, verschwand dann jedoch wieder. Nach Tagen blieb das Bild stabil, und sie schritt auf ihn zu. »Mir scheint, dass in diesem Schiff noch so einiges nicht richtig funktioniert«, sagte der Terraner zur Begrüßung. »Oder sollte es etwas geben, was keinen Störungen unterliegt?«

»Wir arbeiten daran«, sagte sie mit der Spur eines Lächelns auf ihren schönen Lippen. »Die VIRTUA/18 vervollkommnet sich von Stunde zu Stunde.« »Wieviel Zeit bleibt noch bis zum Ende dieser Reise?« fragte er. Sie trat an die Balustrade heran und blickte in das Bassin, in dem sich ein Mikrokosmos zu befinden schien. Dann wandte sie sich ihm zu und zuckte mit den Achseln, als sei nicht besonders wichtig, wieviel Zeit ihnen noch zur Verfügung stand.

»Ich weiß es nicht«, eröffnete sie ihm. »Es ist ja nicht nur, dass es notwendige Reparaturen an Bord gibt, Arbeiten, die unbedingt abgeschlossen werden müssen. Auch die ursprüngliche Planung kann nicht mehr aufrechterhalten werden. Bevor der Baolin-Deltaraum vernichtet wurde, sollten zwanzig Virtuelle Raumschiffe erbaut werden. Diese zwanzig Einheiten sollten je einen K-Faktor übernehmen, um endgültig einsatzbereit zu sein.« »K-Faktor?« unterbrach er sie. »Was ist das?« »Die K-Faktoren«, fuhr sie fort, ohne zu erklären, um was es sich dabei handelte, »sollten von den Helioten übergeben werden. Das geht nun nicht mehr, und die K-Faktoren müssen von den Virtuellen Schiffen und ihren Piloten selbst abgeholt werden. Treffpunkt für alle Virtuellen Schiffe ist der Planet Duxic in der Galaxis Karakhom.« Den Begriff kannte Alaska Saedelaere. Die Nonggo hatten davon gesprochen als sie das Heliotische Bollwerk im Solssystem errichtet hatten. Die Galaxis war angeblich die Heimat der mysteriösen Gestalter, eines anderen Volkes der Koalition Thoregon.

»Dorthin sind wir unterwegs«, sagte er einfach. Sie bestätigte, dass es bei dem ursprünglich eingeleiteten Kurs geblieben war und dass sich an ihrem Ziel nichts geändert hatte. »Ich möchte die restliche Zeit für Flugübungen nutzen und mich mit dem Schiff vertraut machen«, sagte Alaska. »Ich hoffe, du bist damit einverstanden?« »Selbstverständlich. Außerdem entscheide nicht ich. Du bist der, Pilot. Komm!« Sie führte ihn in die Wohnung zu dem SERT-ähnlichen Gerät.

Saedelaere setzte sich unter die Haube, und Vaiyatha erklärte ihm im Namen des Bordcomputers PORANj18, dass er nunmehr in den Mentalmodus versetzt würde, einen geistigen Zustand, in dem er die Triebwerke und die Anlagen des Raumschiffs kontrollieren konnte. Alaska Saedelaere machte sich an die Arbeit, um sich den Geheimnissen der VIRTUA/18 weiter anzunähern. Es war ein faszinierendes Gefühl, auf das sich der Terraner sehr schnell einließ.

Die Haube verband ihn mit dem Schiff auf eine intensive Art und Weise, die er sich vorher hatte kaum vorstellen können; das ganze Schiff schien zu einer Verlängerung seines Körpers zu werden. Das Röhrengeflecht, das sich um die Walze rankte, nahm Saedelaere genauso wahr wie die Haare auf seinem Kopf, die mysteriösen Aggregate des Schiffes pulsierten wie das Blut in seinen Adern, und die Haut des Mutanten Kummerog, die seinen Körper einhüllte, schien diese Verbindungen noch zu verstärken.

Wie ein Schwimmer das Wasser an seinen Beinen vorbeigleiten fühlt, so nahm der Terraner auf unbegreifliche Weise die Berührung des Hyperraums wahr. Er fühlte den Hyperraum, er spürte, wie die Außenhaut des Schiffes mit Gegebenheiten konfrontiert wurde, die buchstäblich nicht aus seinem eigenen Universum waren, und er nahm Sterne und Galaxien wahr, die sich durch den Hyperraum bemerkbar machten und ihre Impulse in sein Gehirn schickten.

Er lenkte die VIRTUA/18 durch gedankliche Beinschläge und Armbewegungen. Und so unbewusst, wie ein schwimmender Mensch seinen Herzschlag anpasst, so richteten sich auch die

Aggregate des Schiffes nach Saedelaeres mentalen Impulsen. Je länger er sich damit beschäftigte, desto intensiver wurde das Gefühl, wurde die Freude über diese Verbindung aus Technik und Geist. Und mit großem Interesse beobachtete Saedelaere das Verhalten der Haut, die Glücksgefühle aussandte, wenn die Befehle des Terraners bisher unbekannte Aggregate des Schiffes aktivierten.

Das Raumschiff verließ den Hyperraum und ging zu unterlichtschneller Fahrt über. Gleichzeitig teilte ihm Vaiyatha mit, dass sie sich dem Planeten Duxic näherten. Der Unsterbliche war fasziniert von den unglaublichen Möglichkeiten, die sich ihm boten. Er testete den Raumer mit einigen Flugmanövern. Dabei spürte er, dass dies noch lange nicht die wahre Anforderung war, die an ihn gestellt werden würde. Irgendeine ihm noch unbekannte Macht erwartete mehr von ihm, als lediglich Pilot der VIRTUA/18 zu sein. Welche Aufgaben aber warteten auf ihn? Das war eine Frage, über die er schon seit Tagen nachdachte und auf die er noch keine Antwort gefunden hatte. Er hoffte, in naher Zukunft mehr zu erfahren, und beschloss, sich aller Spekulationen zu enthalten.

Auf den Monitoren zeichnete sich der Planet Duxic ab. »Was erwartet uns dort?« wandte er sich an Vaiyatha, die er hinter sich wähnte. Seine Blicke glitten ins Leere. Die Materialisation des Bordcomputers PORAN/18 stand nicht mehr an der Stelle, an der er sie Sekunden zuvor gesehen hatte. Sie war schon wieder verschwunden. Alaska Saedelaere wartete noch etwa eine Stunde. In dieser Zeit sprach er den Bordcomputer mehrmals an und forderte Vaiyatha auf, sich zu zeigen. Vergeblich.

»Es reicht!« rief er schließlich. »Wenn ich dieses Schiff fliegen und lenken soll, wenn ich sein Pilot sein soll, brauche ich Unterstützung. Ich verlange, dass Vaiyatha erscheint, wenn ich sie rufe, damit ich stets eine schnelle und komplikationsfreie Verbindung zum Bordcomputer habe.« »Wir bemühen uns«, antwortete der Computer aus einem der vielen verborgenen Lautsprecher. Alaska begriff. Seine Forderung Würde vorläufig noch nicht erfüllt werden. Der Terraner leitete die Landung auf dem unbekannten Planeten ein.

In ferner Vergangenheit:

Aba Ossaq focht den schwersten Kampf seines Lebens aus. Die gesamte Familie stellte sich gegen ihn und versuchte, in seinen Geist einzudringen. Es war ein Kampf, den er niemals hätte gewinnen können, wenn er die gleichen Anlagen und Mittel gehabt hätte wie die anderen Gestalter. Seine Chance war, dass er über mehr Energie verfügte als sie und dass er selbst in einer solchen Situation geschickt zu taktieren wusste. Doch reichte das aus um den Kampf zu gewinnen oder auch nur zu überstehen?

Aba Ossaq spürte jeden einzelnen. Da war Harak Ortzan, der wie stets weinerlich war und sich nicht so recht entschließen konnte, hart und konsequent vorzugehen. Er zweifelte an der Rechtmäßigkeit des Vorgehens und weilte mit seinen Gedanken in der Vergangenheit, um nach einem ähnlich gelagerten Fall zu suchen und sich daran zu orientieren. Wesentlich gefährlicher als er war Drassas Odkun in seiner nüchternen und überlegenen Art. Der Gestalter ging kühlen Herzens und mit geradezu chirurgischer Geschicklichkeit vor. Unterstützt durch die kämpferischen und überaus entschlossenen Krahthe Ars, Col Draght und Quarrs Gonj, stellte er eine tödliche Gefahr dar.

Jauin Oprla dagegen war zu vernachlässigen. Er hatte sich noch nie durch besonderen Mut ausgezeichnet, und er war auch jetzt vorsichtig. Er dachte daran, wie er - Aba Ossaq - die Familie vor dem Sturz in das Schwarze Loch bewahrt und welche Macht er damit demonstriert hatte. Er wollte sich nicht so gern mit ihm anlegen. Zurückhaltend war auch Gabrel Gurh, der immer noch an das Gute in dem jungen Gestalter glaubte und sich von dem Versprechen leiten ließ, das er Juhrn Anha vor dessen Tod gegeben hatte.

Die Gedanken der anderen vereinigten sich zu einem undurchschaubaren Gemisch, in dem jede Individualität unterging. Sie setzten Aba Ossaq in einer bisher noch nicht erlebten Weise unter Druck. Ihre psionische Kraft drängte ihn zurück und zwang ihn zu höchster Konzentration. Aba Ossaq kapselte sich ab und umgab sich mit einer Art psionischem Schutzschirm, in den er alle in

ihm wohnenden Energien lenkte. Nur so konnte er sich behaupten. Im Namen der vergessenen Wesenheit, von der wir alle abstammen: Öffne dich! befahl Jorim Azao.

Aba Ossaq weigerte sich, der Forderung nachzukommen. Du hast eine Verantwortung dir selbst und uns allen gegenüber, ermahnte das Familienoberhaupt ihn, während der Asteroidenschwarm, der nun nur noch aus 321 Gestaltern bestand, träge durch den Weltraum trieb und dabei das Sonnensystem der Sharbanen und der Skaerhams verließ. Du bist für deine geistige und seelische Gesundheit verantwortlich. Niemand wird dir diese Verantwortung abnehmen, nicht die Vergessene, nicht ich, nicht Gabrel Gurh, nicht die Familie, die deine Heimat ist, und auch kein anderer. Der Schöpfer des Universums hat dir deine Persönlichkeit geschenkt. Es ist an dir, sie zu pflegen und weiterzuentwickeln, denn irgendwann wird dir irgendjemand die Frage stellen: Was hast du mit dem Geschenk des Schöpfers gemacht?

Der junge Gestalter wollte es nicht hören. Wie kam Jorim Azao dazu, ihm Vorhaltungen zu machen? Warum setzten sie ihn derart unter Druck? War es nicht ihre Schuld, dass alles so gekommen war? Erst hatten sie ihn ungerecht behandelt. Sie hatten ihm Wissen vorenthalten. Hätten sie nicht Zeit und Gelegenheit genug gehabt, ihn zu unterrichten, als er noch jung war und sie sich durch den schier unendlichen Leerraum zwischen den Galaxien bewegt hatten? Hätten sie ihn zu dieser Zeit nicht formen können? Wieso erwarteten sie von ihm, dass er ihren Normen entsprach, nachdem sie ihn für so viele Jahre isoliert und mit seinen Gedanken allein gelassen hatten?

Er hasste Jorim Azao! Je mehr sie den Druck auf ihn erhöhten, desto trotziger wehrte er sich. Öffne dich! forderte nun auch der gutmütige Gabrel Gurh. Wenn du unschuldig bist, hast du nichts zu befürchten. Je mehr du dich verschließt, desto mehr müssen wir annehmen, dass du schuldig geworden bist. Ich habe nichts zu verbergen, sagte Aba Ossaq, aber ich denke nicht daran, mir meine Würde nehmen zu lassen!

Du entwürdigst uns - deine Familie! schleuderte Jorim Azao ihm zornig entgegen. Du hast einen falschen Weg beschritten. Noch kannst du umkehren. Noch ist es nicht zu spät. Lass dir helfen. Du hast das Böse in dir! rief Harak Ortzan, und es klang wie ein Schluchzen. Vielleicht kannst du gar nichts dafür! Es könnte ja sein, dass es mit dem unheimlichen Etwas zu tun hat, mit dem dein Vater Juhn Anha vor deiner Geburt zusammengeprallt ist. Gib uns einen Einblick, dann werden wir dich von dem Bösen befreien.

Wenn es seine Konzentration nicht beeinträchtigt hätte, wäre Aba Ossaq an diesem Punkt wohl in ein Gelächter ausgebrochen. Wie das klang: »Du hast das Böse in dir!« Der weinerliche Harak Ortzan hatte Angst und wollte ihm eine Falle stellen, um seine Verteidigung zu schwächen. Er hoffte, dass man ihn danach vernichten und mit ihm das Böse ausmerzen würde. Das Böse! spottete Aba Ossaq, der nun nicht mehr an sich halten mochte und die Schwäche Harak Ortzens nutzen wollte. Wie kannst du so etwas behaupten? Hat Jorim Azao nicht gesagt, dass der Schöpfer des Universums mir meine Persönlichkeit geschenkt hat? Wie könnte er mir dabei das Böse mit auf den Weg gegeben haben?

Das hat der Schöpfer niemals getan, entrüstete sich Harak Ortzan. Er ist der Feind alles Bösen. Tatsächlich? Aba Ossaq spürte den Druck der Familie, und er erkannte, dass er ihm nicht mehr lange standhalten konnte. Die psionische Last drohte ihn zu erdrücken und seine Konzentration zu zerstören. Wenn ich euch richtig verstanden habe, will der Schöpfer das Böse aus der Welt entfernen. Ja, das stimmt, bestätigte Gabrel Gurh. Du scheinst einsichtig zu werden. Kann der Schöpfer es nicht? Oder kann er es und will es nicht? Oder kann er es nicht und will nicht, oder will er es und kann?

Was sollen diese Fragen? fuhr Jorim Azao barsch dazwischen. Wenn der Schöpfer des Universums es will, aber nicht dazu in der Lage ist, so ist das Unvermögen, was seinem Wesen nicht entspricht, fuhr Aba Ossaq unverdrossen fort. Vermag er es und will es nicht, so ist es Niedertracht, was ganz und gar nicht zu seiner Natur passt. Will er es nicht und ist auch nicht dazu in der Lage, so ist es sowohl Niedertracht als auch Unvermögen. Und das zu unterstellen hieße, an unserem Schöpfer überhaupt zu zweifeln. Will er es aber und kann es auch: Wie und woher kommt

dann das Böse in unser Dasein?

Die Familienmitglieder schwiegen verblüfft, ließen sich ablenken, versuchten den Sinn seiner Worte zu erfassen, Waren dadurch in ihrer Konzentration gestört und lockerten unwillkürlich die psionische Fessel. Aba Ossaq nutzte die Situation auf seine Weise. Er tat das einzige, was ihm noch blieb, um einem erneuten Angriff und dem dann unvermeidlichen Zusammenbruch zu entgehen. Er entschlüpfte ihnen und flüchtete. Mit seinen Sinnen erfasste er die Gedanken eines Wesens, das sich an Bord eines Raumschiffs befand. Er nahm Kontakt zu ihm auf, verließ seinen Asteroiden-Körper und wechselte in Geist und Körper jenes fremden Wesens über. Schlagartig befreite er sich damit von dem auf ihm lastenden psionischen Druck.

7.

Es entspricht nicht der geschichtlichen Überlieferung und wohl auch nicht den Tatsachen, dass unsere Natur von Anfang an gut gewesen und erst durch Berührungen mit anderen Kulturen korrumpiert worden ist. Richtig ist das Gegenteil. Auch die Natur der Gestalter ist ursprünglich bestialisch gewesen, sie wurde allein von ihren Instinkten bestimmt. Aber seelische und geistige Verschmelzungen, enge Kontakte und Erfahrungen mit anderen Kulturen haben ihr die Möglichkeit gegeben, sich zu verbessern und zu veredeln. Sie hat ihre Chancen genutzt, und bisher ist es nicht ein einziges Mal vorgekommen, dass sie sich zurückentwickelt hat. Dennoch ist nicht auszuschließen, dass gerade dies eines Tages geschieht und zumindest vorübergehend für Irritationen sorgt.

Solas Garn, Weiser von Phar

In ferner Vergangenheit:

Ihm gegenüber stand eine Gestalt, die auf den ersten Blick wie ein wildes Tier auf ihn wirkte. Sie wirkte groß und kompakt und hatte eine dunkle Haut. Auf muskelbepackten Schultern ruhte ein Kopf, der geformt war wie ein Kugelpilz. An den Lamellen auf der Unterseite des Pilzes befanden sich zahlreiche kleine Augen. Aba Ossaq sah eine Faust auf sich zukommen und konnte ihr nicht mehr ausweichen. Ein fürchterlicher Schlag traf ihn, warf ihn zu Boden. Erschocken blickte er zu seinem Gegenüber auf, der zwei dicke und lange Arme mit kräftigen Händen und vier weitere, verkümmerte Arme auf der Brust hatte. Bekleidet war das Wesen mit einer feuerroten Hose, die eng anlag und jeden der vielen Muskeln hervorhob. Die unproportional großen Füße steckten in metallisch aussehenden Stiefeln.

Während der Gestalter diese Eindrücke noch in sich aufnahm, bekam er zu spüren, wie hart die Stiefel waren, denn der andere trat sie ihm wuchtig in die Seite. Stechende Schmerzen durchdrangen Aba Ossaq und ließen ihn beinahe bewusstlos werden. Er fürchtete, einen weiteren Tritt hinnehmen zu müssen, doch der andere legte ihm brutal die Hände um den Hals und schleifte ihn über den Boden, um ihn in einen kleinen Raum zu werfen und dort liegen zulassen. Krachend schloss sich eine Schiebetür hinter ihm. Aba Ossaq war allein.

Die Schmerzen flauten allmählich ab, und es gelang ihm, tief durchzuatmen, ohne dabei gepeinigt aufstöhnen zu müssen. Unter dem Druck der Familie hatte er sich blitzschnell zurückziehen müssen, und dabei hatte er keine Möglichkeit gehabt, sorgfältig zu recherchieren, auf wen er überwechseln sollte. Er hatte einfach Kontakt aufgenommen und war spontan gesprungen. Gelandet war er in dem Objekt, das sich durch intensive geistige Impulse am deutlichsten bemerkbar gemacht hatte. Aba Ossaq hatte keine Zeit gehabt, darüber nachzudenken, warum die Impulse so energiereich gewesen waren. Jetzt wusste er, dass es die seelische und körperliche Not gewesen war, durch die sich der Truzene von allen anderen in seiner Umgebung abgehoben hatte.

Sdogon war am Ende, und Aba Ossaq hatte keine Mühe, seinen Geist zu erforschen und sich dadurch auch über seine eigene Situation zu informieren.

Er hielt sich an Bord des truzenischen Kriegsschiffes ZATRIUM 235 auf, das von gewaltigen Ausmaßen war und über eine enorme Armierung verfügte. Die Truzenen waren ein expansionistisches Volk, das große Teile von Karakhom erobert und sich zum Ziel gesetzt hatte,

sich weitere Teile untertan zu machen.

Sdogon hatte gegen die komplizierten Gesetze der Truzenen verstoßen, die sexuelle Kontakte an Bord von Raumschiffen verboten. Der ranghohe Offizier war einer Frau verfallen, die als Schlachttaktikerin im Führungsbereich des Kommandanten arbeitete und einem anderen Clan angehörte als er selbst. Das wäre noch nicht so schlimm gewesen, wenn vom Oberkommandierenden der Flotte nicht eine genetische Sperre gegen ihn verhängt worden wäre, die mittels der Untersuchungsergebnisse der analytischen Schwadron begründet worden war.

Aber selbst diese Tatsache hätte noch nicht für ein Todesurteil ausgereicht, wenn sich nicht herausgestellt hätte, dass einer der Vorfahren Sdogons vor etwa 300 Jahren einen Kriegshelden aus dem Clan seiner Geliebten verraten hatte. Daraufhin war bestimmt worden, dass es intime Kontakte zwischen bei den Clans nicht geben durfte, wenn die Initiative dazu vom Clan Sdogons ausging. Es gab eine Reihe weiterer Ausnahmen, die in der von religiösen Motiven geprägten Kultur der Truzenen begründet waren, die jedoch alle nicht auf diesen Fall zutrafen.

Aba Ossaq versuchte zu Anfang noch, die komplizierten Zusammenhänge zu begreifen, gab dann jedoch sehr schnell auf. Man musste schon ein spezifischer Kenner der truzenischen Kultur und ihrer Religionsgeschichte sein, um die Hintergründe zu erkennen. Selbst Sdogon war sich nicht in letzter Konsequenz darüber klar, was ihm eigentlich zum Verhängnis geworden war. Irgendjemand hatte ihn und die attraktive Taktikerin beobachtet und verraten. Danach war er verhaftet worden. Wie sie behandelt wurde, entzog sich seiner Kenntnis.

Der Gestalter fragte sich, was an Bord geschah und wo er überhaupt war. Im nächsten Augenblick schon erhielt er eine Reihe von Informationen. Es schien, als bauten sich Holo-Würfel vor seinen Augen auf. Doch das war nicht richtig. Als er die Augen schloss, blieben die Bilder. Sie übermittelten ihm Daten Von der Hauptleitzentrale und informierten ihn darüber, dass sich die ZATRIUM 235 mit Unterlichtgeschwindigkeit einem Sonnensystem näherte, das noch drei Lichtjahre von ihr entfernt war. Ein Gedankenimpuls genügte, und die Daten, die er sehen wollte, erschienen im Bild.

Aba Ossaq staunte. Die Truzenen waren in der Lage, mit Hilfe von parapsychischen Kräften Verbindung zur zentralen Elektronik ihres Raumschiffs aufzunehmen und sich von ihr Bildmaterial liefern zu lassen. Es wurde auf eine Weise übermittelt, die an Telepathie erinnerte. Er probierte verschiedene Möglichkeiten aus und erhielt schnell wechselnde Bilder. Sie gaben ihm Einblick in das Geschehen an Bord, so dass er verfolgen konnte, was in der Zentrale geschah, welche technischen Daten dort zusammenliefen, welchen Kurs der Raumer verfolgte, wie Umfang und Zustand der Bordwaffen waren und welche Ortungsergebnisse erzielt wurden.

Derartiges hatte der Gestalter zuvor noch nicht erlebt, und er war fasziniert. Mit einem wahren Feuereifer nutzte er die Möglichkeiten, um sich so eingehend wie nur irgend möglich zu informieren und alles über die Zustände in Karakhom zu erfahren. Danach wurde ihm sehr schnell klar, dass überall in der Galaxis Kriege tobten, in denen sich die verschiedenen Sternenvölker gegenseitig bekämpften. Immer wieder ging es dabei um bewohnbare Planeten und um die Bodenschätze, die es dort gab. Jedes der Völker schien das Verlangen zu haben, sein eigenes Siedlungsgebiet auszudehnen und Siedlungen auf möglichst vielen Welten zu schaffen. Durch eine konsequente Streuung und Ausweitung der Angriffsfläche wollten sie das Überleben ihrer Art sichern. Wurden im Rahmen der Kriegshandlungen irgendwo Teile ihrer Völker vernichtet, existierten anderswo andere weiter.

Die Truzenen konzentrierten sich zurzeit ganz auf ihren Kampf gegen die echsenhaften Yac-Real, die seit langer Zeit die einzigen waren, die ihnen energisch Widerstand leisteten. Seit hundert Jahren befanden sie sich im Krieg mit dieser überraschend aus der Bedeutungslosigkeit aufgestiegenen Macht in der Eastside von Karakhom. In den letzten Jahrzehnten war es ruhiger geworden im Kampf. Beide Seiten hatten mehr im Untergrund agiert und dabei viele kleinere Krisenherde geschaffen. Nun aber drohten diese alle zu einem großen zu verschmelzen. Damit stand ein galaktischer Krieg ins Haus, bei dem alle Völker Karakhoms vom Untergang bedroht waren.

Wie gebannt sog Aba Ossaq diese Informationen in sich hinein. Seine Begeisterung steigerte sich von Minute zu Minute. Karakhoun schien wie geschaffen für ihn zu sein. Als ob man auf mich gewartet hätte! dachte er, und Ungeduld packte ihn. Er wollte so schnell wie möglich tief in die Krisengebiete eindringen und sich aktiv in die großen Auseinandersetzungen einschalten. Der junge Gestalter wollte dem Geschehen in dieser Galaxis seinen Stempel aufdrücken!

Bevor er dazu in der Lage war, musste er noch viel lernen. Doch er war bereit dazu. Er war wie ein trockener Schwamm, der ins Wasser geworfen wurde und sich nun holen konnte, wonach ihn dringend verlangte. Allerdings war Sdogon nicht der richtige Wirt für ihn. Der Kommandant muss es sein! überlegte er. Kraetan ist geradezu ideal dafür! Nachdem Aba Ossaq zu diesem Schluss gekommen war, ließ er sich auf eine Bank sinken, lehnte sich mit dem Rücken an die Wand und wartete, dass sich die Tür öffnete. Früher oder später musste jemand eintreten.

Ein Wesen wie der Gestalter war geduldig. Er dachte und empfand ganz anders als die Truzenen, deren durchschnittliche Lebenserwartung bei nur etwa 130 Sternenjahren lag, während er so gut wie unsterblich war. Seine einzige Sorge war nicht, dass der Kommandant ihn zu lange warten ließ und ihn somit von jenem Geschehen ausschloss, das ihn interessierte, sondern dass Gabrel Gurh oder einer der anderen Gestalter ihm folgte und erneut zum Familienverband zurückführte.

Mit wachen Sinnen lauschte er, um auf das geringste Anzeichen für das Auftauchen eines Gestalters reagieren zu können. Mit seinen psionischen Sinnen überwachte er jedes einzelne Besatzungsmitglied, wozu eine außerordentliche geistige Anstrengung notwendig war. Plötzlich aber war es mit seiner Ruhe vorbei. Ihm war, als ob jemand tastend seine Finger nach ihm ausstreckte, als ob mit hauchdünnen Fühlern etwas Fremdes in sein Gehirn dringe. Verstört richtete er sich auf, und dann erfasste er, dass sich jemand an Bord befand, der ihm gefährlich werden konnte. Der andere verfügte über Fähigkeiten, die ihm unbekannt waren und von denen er nicht wusste, wie er sich ihrer erwehren sollte. Jetzt wurde Aba Ossaq ungeduldig, und er sprang aufgeregt auf. Das Fremde kam näher, und als sich die Tür schließlich öffnete, glaubte er, mit ihm konfrontiert zu werden. Mit einem Satz schnellte er sich auf die beiden Wachen, die ihn abholen und in die Zentrale führen wollten.

Er erreichte sie nicht, sondern prallte gegen ein unsichtbares Hindernis, einen Energieschild, den sie zu ihrem Schutz vor sich errichtet hatten, als wüssten sie genau, welche Gefahr ihnen drohte. Er horchte in den Geist Sdogons hinein und stellte fest, dass sie von ihm - dem Gestalter - nichts ahnten, sondern Wildheit, Leidenschaft und Geschick des Kämpfers Sdogon fürchteten. Als er auf den Boden fiel, gestikulierten sie heftig mit ihren verkümmerten Armen. Belustigt verfolgten sie, wie er aufstand.

»Komm mit!« befahl einer von ihnen. »Aber beeil dich!« drängte der andere. »Der Kommandant will die Sache hinter sich haben, wenn der Kampf beginnt. Die Yac-Real sind nicht weit von uns entfernt. Die Schlacht kann jeden Moment beginnen.« Aba Ossaq zog sich zurück und überwachte seinen Wirt Sdogon lediglich, um aus seinen Gedanken zu erfahren, Wovon sie sprachen, denn bei seinen Holo-Beobachtungen hatte er nichts von feindlichen Kräften bemerkt. Jetzt zeigte sich, dass sich die Echsenwesen herangepircht und im Ortungsschutz einer erloschenen Sonne auf die Lauer gelegt hatten.

Der Kommandant wollte einen Schlusstrich ziehen und der Besatzung demonstrieren, dass er sich an die bestehenden Gesetze hielt und auch bei einer hochrangigen Persönlichkeit wie Sdogon keine Ausnahme machte. Groß, wuchtig und stotzend vor Selbstbewusstsein erwartete er den Gefangenen in der Mitte der Zentrale. Sdogon bemerkte ein leichtes Flimmern der Luft vor ihm, und er erkannte, dass sich der militärische Oberbefehlshaber der ZATRIUM 235 mit einer Energiewand abschirmte.

Zugleich spürte er, dass sich ihm aus dem Inneren des Raumschiffs das Fremde näherte und dass er es bei ihm zum erstenmal mit einer wirklichen Gefahr für sich zu tun hatte. Es stellte alles in den Schatten, was ihm bisher begegnet war. Wie ein schwarzer, unbestimmbarer Schemen kroch es heran. »Wir wollen die Sache kurz machen«, begrüßte der Kommandant den Delinquenten. »Du

weiß, weshalb du angeklagt worden bist. Ich nehme nicht an, dass du etwas zu deiner Verteidigung vorzubringen hast.«

»Eine ganze Menge!« stieß Sdogon aufgeregt hervor. »Es gibt eine Reihe von Ausnahmeregelungen, auf die ich mich berufen kann.« »Nicht in dieser Situation!« Der Kommandant zeigte kühl auf die Monitore der Ortungsleitzentrale. Auf ihnen war klar zu erkennen, dass sich die ZATRIUM 235 bereits in einem heftigen Kampf mit vier anderen Raumschiffen befand, die alle eine langgestreckte Dreiecksform hatten. Die Gestalt der Raumer erinnerte an die Köpfe von Echsenwesen, zumal sie mit großen, gewölbten Ausbuchtungen versehen waren, die wie Augen aussahen.

Zwischen den feindlichen Raumschiffen erfolgte eine Explosion nach der anderen, Energiestrahlen unterschiedlicher Farben zuckten durch das All und schufen die bekannten Leuchterscheinungen in den Defensivschirmen. Aba Ossaq, der sich nach wie vor auf die Rolle des Beobachters beschränkte, verfolgte das Geschehen ebenso interessiert wie erstaunt. Mittlerweile hatte er so viel gelernt, dass er wusste, was es bedeutete, wenn solche Energiemengen in einer Schlacht zwischen Raumschiffen frei wurden. Wenn Raumminen oder Raketen explodierten, wenn Energiestrahlen auf die Abwehrschirme prallten oder andere Waffen die ZATRIUM 235 zu vernichten suchten, kam es zu erheblichen Aufprallwirkungen. Der Beschuss musste selbst ein so riesiges Raumschiff erschüttern. Doch davon war nichts zu spüren.

In der Zentrale war es ruhig, so dass es schien, als liefen auf den Monitoren lediglich Computerspiele ab, durch die das Schiff in keiner Weise gefährdet wurde. Die interne Abwehr meldete, dass es einem wagemutigen Enterkommando der Yac-Real gelungen war, die Defensivschirme zu überwinden und in die ZATRIUM 235 einzudringen. Gleich darauf baute sich ein Hologramm auf, das zeigte, wie die Besatzung sowie Roboter gegen die Echsenwesen kämpften, diese jedoch nicht zurückwerfen konnten, sondern selbst ausweichen und nachgeben mussten.

»Ich bestätige das Urteil!« rief der Kommandant. »Du hast Pech gehabt, Sdogon. Unter anderen Umständen hätte ich vielleicht mit mir reden lassen, unter diesen nicht. Werft ihn aus der Schleuse, aber gebt ihm einen Schutzanzug, in dem er vier Stunden überleben kann! Er soll selbst entscheiden, ob er sofort sterben will oder erst nach vier Stunden. Er kann seinen Raumanzug öffnen - oder auch nicht. Das bleibt ihm überlassen.«

Sdogon wehrte sich verzweifelt, als sich die Wachen auf ihn stürzten und hinausdrängten. Aba Ossaq in ihm dachte nicht daran, sich einer unnötigen Gefahr auszusetzen. Er wechselte kurzerhand auf eine der Wachen über, hielt sich dabei jedoch geschickt zurück, so dass sein Opfer zunächst gar nichts bemerkte. Er verfolgte, wie man Sdogon in einen Raumanzug steckte und in den Weltraum hinausbeförderte. Als die Wachen wenig später die Zentrale betraten, herrschte dort ein einziges Chaos. Der Kommandant stand vor einer Monitorwand, gestikulierte heftig und schrie Befehle. Die anderen Besatzungsmitglieder scharten sich um ihn. Alle hielten Schusswaffen in den Händen.

»Was ist los?« fragte der Mann, den Aba Ossaq übernommen hatte. »Wir sind verloren«, antwortete der Kommandant. »Die Yac-Real haben die Verteidigungslinie durchbrochen. Sie sind gleich hier.« Kaum waren diese Worte aus seinem Mund bekommen, der sich dicht unter dem Rand seines Pilzkopfes befand, als auch schon mehrere der Echsenwesen in die Zentrale stürmten. Sie wichen zur Seite aus und machten den Nachfolgenden Platz, bis zwölf dieser Wesen die Zentrale betreten hatten. Sie trugen grüne Schutzanzüge mit verspiegelten Schutzscheiben, so dass Aba Ossaq ihre Gesichter nicht sehen konnten. Er hielt sich näher bei den Yac-Real auf als bei den Truzenen, zu denen er zumindest äußerlich gehörte.

Gebannt beobachtete er die beiden Parteien. Der Kommandant und die anderen Besatzungsmitglieder konnten es sich nicht leisten, das Feuer zu eröffnen. Im Gegensatz zu den Echsenwesen trugen sie keine Schutzanzüge. Auch er konnte den möglichen Feuersturm nicht überleben. Als Aba Ossaq schon glaubte, dass es nun zu Verhandlungen kommen würde, riss der Kommandant plötzlich einen Arm nach oben. Eine metallisch aussehende Waffe blitzte darin, und ein nadelfeiner Energiestrahle schoss daraus hervor. Der Gestalter zögerte nicht länger. Er warf sich auf eines der Echsenwesen. Mit einem Satz überwand er die Kluft zu dem Fremden. Er verfolgte,

wie der andere eine Waffe auf ihn richtete. Ein Feuerstrahl raste auf ihn zu. Geblendet schloss er die Augen. Ihm war, als sei er mitten in die Hölle gesprungen, und ein fürchterlicher Schmerz durchfuhr seinen Körper. Er war so schrecklich, dass er gepeinigt aufschrie.

Während ihm bereits die Sinne schwanden und die Beine unter ihm nachgaben, gelang es ihm endlich, eines der Echsenwesen mit der Hand zu berühren. Natürlich erwischte er nur den Raumanzug, nicht die blanke Haut, aber das genügte bereits, die körpereigene Aura des anderen Wesens zu erfassen. Im gleichen Moment wechselte er von dem Truzenen zu dem Yac-Real über, und er blickte durch dessen Augen auf den sterbenden und größtenteils verkohlten Körper hinunter, in dem er eben noch zu Gast gewesen war.

Die Echsenwesen kannten keine Gnade. Sie feuerten aus ihren Waffen auf den Kommandanten und seine Besatzung und töteten alle Wesen in der Zentrale. Monitoren zerplatzten unter der Einwirkung der mörderischen Hitze, die sich rasch verbreitete, und die Computer brachen zusammen. Die Lichter erloschen, doch das spielte für die Echsenwesen keine Rolle. Ihre Augen hatten die Fähigkeit der Restlichtverwertung. Ohne Einfluss blieb, dass die Energiestrahlen und die Explosionen kurz zuvor noch gleißend helles Licht verbreitet hatten. Die Sichtscheiben arbeiteten als Filter und hatten die Augen geschützt.

Die Yac-Real zogen sich aus dem Schiff der Truzenen zurück und überließen es Spezialkommandos, den Raumer zu untersuchen und auszubeuten. Als die Echsenwesen von einem Raumgleiter abgeholt wurden und zu einem der dreieckigen Raumer flogen, entdeckte Aba Ossaq den im Weltraum treibenden Sdogon. Der Truzene hatte seinen Raumanzug bisher nicht geöffnet. Er lebte noch. Die Echsenwesen kümmerten sich nicht um ihn. Der Gestalter aber nahm psionisch Verbindung zu ihm auf. Das war recht einfach, weil Sdogon nach der Übernahme für ihn immer noch leicht zu »erreichen« war. Er merkte sogleich, dass Sdogon beschlossen hatte, den Raumhelm zu öffnen, um seinem Leben ein Ende zu setzen und sich den qualvollen Erstickungstod zu ersparen.

Aba Ossaq blockierte ihn für einige Augenblicke. Er ließ die Angst und die Nöte des Truzenen auf sich wirken, dann entließ er Sdogon endgültig aus seinem Einfluss. Es war ihm gleich, wie der Truzene seine letzten Augenblicke verbrachte. Danach konzentrierte er sich auf jenes unheimliche Wesen, das sich ihm an Bord des truzenischen Raumschiffs genähert hatte. Vergeblich. Seine psionischen Fühler glitten ins Leere. Es schien, als sei die Bedrohung bei ihrem Angriff von den Echsenwesen beseitigt worden.

Doch Aba Ossaq war keineswegs beruhigt. Wo ein solches Wesen gewesen war, konnte es auch andere geben. Karakhoun barg offenbar tödliche Gefahren für ihn. Das war eine neue Erkenntnis für ihn. Bisher hatte er sich für unbesiegbar gehalten, konnte er doch nach Belieben von einem Körper in einen anderen wechseln und auf diese Weise jeder tödlichen Bedrohung ausweichen.

Von jetzt an durfte er nicht mehr so unvorsichtig und arglos vorgehen wie bisher. Er musste auf der Hut sein, oder es war vorbei mit ihm, bevor er seine ganze Macht entfalten konnte. Schon als er sich noch in der Schleuse des Yac-Real-Raumers befand, nahm dieser Fahrt auf, beschleunigte mit hohen Werten und ging wenig später zum überlichtschnellen Flug über. Aba Ossaq ließ seine Familie hinter sich. Gemeinsam mit den Yac-Real verschwand er in den Tiefen der Galaxis Karakhoun. Er war entschlossen, sich niemals wieder von der Familie einengen oder gar bedrohen zu lassen. Er wollte sich von ihr trennen. Eines allerdings konnte er nicht ändern: Sein Körper blieb nach wie vor im Verbund des Asteroidenschwarms.

Wir müssen ihn zurückholen! rief Jorim Azao. Wir können nicht zulassen, dass er sich unserer Kontrolle entzieht. Es hatte lange gedauert, bis die Familie den Schock überwunden hatte. Keiner der Gestalter hatte damit gerechnet, dass sich Aba Ossaq ihnen durch eine Flucht entziehen könnte und dass er überhaupt die Möglichkeit dazu hatte. Umso größer war die Verwirrung und Bestürzung danach gewesen, denn wieder einmal hatte er Fähigkeiten offenbart, die niemand bei ihm vermutet hatte. Ich übernehme es, bot sich Gabrel Gurh an.

Er hatte lange überlegt, bis er sich zu diesem Entschluss durchgerungen hatte, denn er fühlte sich Aba Ossaq nicht gewachsen. Furcht nagte an seinem Selbstbewusstsein, doch er versuchte, die Angst zu überwinden. Er war sehr viel älter als das Licht der Sterne. Er sollte in der Lage sein, mit ihm fertig zu werden. Juhn Anha hat mich gebeten, Aba Ossaq ein Vater zu sein. Also trage ich auch eine gewisse Verantwortung für ihn. Ich möchte ihr gerecht werden.

Die Familie beriet einige Zeit, wobei der eine oder andere Einwendungen und Bedenken vorzubringen hatte, bis sich schließlich alle einig waren. Du hast eine schwere Aufgabe vor dir, Gabrel Gurh, sagte das Familienoberhaupt, aber vielleicht bist du der einzige, der das Licht der Sterne noch aufhalten und zu uns zurückführen kann. Wir können und dürfen nicht zulassen, dass er sich unserer Kontrolle entzieht. Aba Ossaq hat ungewöhnliche Kräfte. Er könnte zu einer unvorstellbaren Gefahr für die Völker von Karakhoum und vielleicht gar des ganzen Universums werden. Das darf nicht geschehen.

Aba Ossaq - das Licht der Sterne! Dieser Name passt nicht mehr zu ihm, versetzte der Alte. Ich denke, früher oder später werde ich ihm einen anderen geben müssen, einen Namen, der mehr über ihn und seine Persönlichkeit aussagt.

ENDE

Die Geschichte der Gestalter führt zurück in die Vergangenheit der Koalition Thoregon. Viele ungeklärte Fragen lassen sich so wohl in naher Zukunft beantworten. Zugleich sind die Gestalter und ihre Galaxis das Ziel des Virtuellen Schiffes, mit dem Alaska Saedelaere seit einiger Zeit unterwegs ist.

Mehr über diese zwei Themenkomplexe, die auf den ersten Blick wenig miteinander zu tun haben, gibt es im PERRY RHODAN-Band der nächsten Woche, der ebenfalls von H. G. Francis geschrieben wurde. Sein Roman steht unter dem Titel:

DIE GESTALTER