

Die Solare Residenz Nr. 2034

Runricks Welten

von Ernst Vlcek

Nach wie vor ist die SOL mit ihrer Besatzung in der Vergangenheit gestrandet, nach wie vor gibt es für das alte Generationenraumschiff keine Möglichkeit zur Rückkehr in die Gegenwart. Durch einen Abgrund von 18 Millionen Jahren von ihren Gefährten in der heimatlichen Milchstraße getrennt, müssen Atlan und seine Begleiter in der Galaxis Segafrendo um ihr Überleben kämpfen. In Segafrendo tobt seit über tausend Jahren ein furchterlicher Krieg. Die mörderischen Mundänen haben die friedliche Kultur der Galaktischen Krone so gut wie zerstört; es kann sich nur noch um wenige Jahre handeln, bis die Invasoren die Galaxis komplett beherrschen. Und die Besatzung der SOL weiß, dass sie in diesen Konflikt praktisch nicht eingreifen kann. Das ist auch nicht ihre Aufgabe. Bevor das Raumschiff in die Vergangenheit geschleudert wurde, erhielt die Besatzung einen Auftrag der Superintelligenz ES: Man müsse nach Auroch-Maxo-55 fliegen, um von dort einen Kym-Jorier zu bergen. Gelinge das nicht, drohe der Untergang der Menschheit. Auroch-Maxo ist mittlerweile näher gerückt. In der Dunkelwolke verbirgt sich der gesuchte Planet. Nach diesem forschen aber auch Hunderttausende von Einheiten der Mundänen. Und Auroch-Maxo-55 ist anscheinend die letzte von RUNRICKSWELTEN...

Die Hauptpersonen des Romans:

Runrick	- Der Mundäne durchlebt alle Höhen und Tiefen des Lebens.
Praciss	- Die Stellvertreterin Runricks an Bord des S-Zentralen setzt sich für ihn ein.
Cael-Ogor	- Der Mismatiker fördert lange Zeit Runicks Talent.
Rantomeen	- Der Kommandant des S-Zentralen entwickelt sich zu Runicks Erzfeind.
Mettzall	- Der mundänische Heerführer geht in der Galaxis Jonx seine eigenen Wege.

Prolog

Der mächtige S-Zentral MASMOKO glitt mit gedrosselter Fahrt durch die ungewöhnliche Dunkelwolke, angeführt und geleitet von der XIRMICCA, dem exotischen Walzenschiff. Die XIRMICCA diente dem Koloss als Lotsenschiff, das den Weg durch den hyperenergetisch geladenen Staub finden sollte. Sie waren bereits seit Tagen unterwegs, ohne ein Ziel aufgespürt zu haben, nicht einmal den Schatten davon. Sie irrten durch Zonen strahlenden Staubes, ohne irgendwelche Bezugspunkte, ohne verlässliche Ortungsergebnisse. Sie wussten nicht einmal, wo ungefähr innerhalb der Dunkelwolke sie sich befanden. Runrick drängte sich allmählich der Verdacht auf, dass die XIRMICCA so orientierungslos war wie sein S-Zentral. Doch diesen Gedanken verdrängte er sofort wieder. Die XIRMICCA war ein Schiff mit Seele, die eine Affinität zu artverwandten Manifestationen besaß. Sie würde mit untrüglichem Spürsinn die psionische Präsenz finden, falls sich diese in dieser Dunkelwolke versteckte. Runrick war sicher, dass diese Präsenz, die kläglichen Überreste der Superintelligenz ESTARTU, hier war und nirgendwo sonst. Hier in der Auroch-Maxo-Dunkelwolke, dem einzigen Ort in Segafrendo, wo die geschlagene ESTARTU Zuflucht gefunden haben konnte.

Es gab einige Anzeichen, Indizien dafür, dass sich Rest-ESTARTU hier versteckte. Die XIRMICCA - die Seele dieses Walzenschiffes- hatte aus der Dunkelwolke beherrschenden Hyperstrahlung Elemente herausgefiltert, die auf Spuren einer höheren Identität hinwiesen. Und auch der Seher Gyshonee hatte seltsame Anomalien aufgespürt, die sich von ihm nicht richtig einordnen ließen, aber ohne weiteres Ausstöße einer höhere geordneten Wesenheit sein konnten.

Selbst Runrick hatte schon solche Wahrnehmungen gehabt. Er besaß nämlich ein außergewöhnliches Wahrnehmungssystem wie kein anderer sehender Mundäne. Sinne, die in frühesten Kindheit auf Rauber Baan geschult worden waren. Er konnte sich nicht absolut darauf verlassen, aber sie vermittelten ihm gewisse Ahnungen. Und diese Ahnungen bestärkten ihn in der Überzeugung, dass ESTARTU - oder das, was von ihr verblieben sein mochte - in der Auroch-Maxo-Dunkelwolke präsent war. Sie würden die Präsenz aufstöbern und dann...

"Wo bist du mit deinen Gedanken, Runrick?" vernahm er die Stimme seiner Stellvertreterin, der Mun-10 Praciss. "Schon an Bord von MUNMOKO?" Runrick antwortete nicht. Er führte zuerst seinen Gedankengang zu Ende: Sie würden die Präsenz aus spärlichen Überresten der Superintelligenz ESTARTU aufstöbern und vernichten. Damit wäre der Feldzug in Segafrendo so gut wie gelaufen. Er würde das Werk zu Ende führen und dann diese Galaxis den Mismatikern zur Weiterbearbeitung übergeben.

"Du solltest nicht zu weit in die Zukunft schweifen, Runrick", drang wieder Praciss' Stimme in seine Gedanken. "Etwas ist vorher noch zu erledigen. Das schwerste Stück Arbeit liegt noch vor uns." "Ich bin nicht nach Segafrendo gekommen, um halbe Sachen zu machen", sagte Runrick. "Ich werde ESTARTU erledigen. Ich bin schon ganz nahe dran."

Wenn das erledigt war, würde er von der MASMOKO auf die MUNMOKO überwechseln und das Oberkommando über den Segafrendo-Feldzug übernehmen. Und diese Riesengalaxie für die Eingliederung in K'UHgars Mächtigkeitsballung vorbereiten. Die Mismatiker würden die Organisation dieser Angelegenheit übernehmen. Praciss konnte sich gute Chancen ausrechnen, das Kommando über die MASMOKO zu übernehmen. Sie wäre dann die erste Mundäni, die das Kommando über einen S-Zentralen führte. Sie hätte es verdient. Sie war eine hervorragende Kriegerin und Strategin.

"Darf ich dich etwas fragen, Runrick?" fragte Praciss. "Man sagt, das Kriegshandwerk sei für dich eine ungeliebte Disziplin. Stimmt das?" Ja, das stimmt! hätte er antworten und es dabei bewenden lassen können. Aber damit wäre die Sache nicht abgehandelt gewesen. Sein Leben war etwas vielschichtiger, bewegter und verschlungen verlaufen, als dass man es mit so einer lapidaren Aussage hätte abtun können. "Die Sache ist die, Praciss", antwortete er bedächtig, "dass ich ganz andere Lebensträume hatte, als die Karriere eines Kriegers einzuschlagen. Als kleiner Junge dachte ich, etwas Besonderes zu sein."

Praciss war sichtlich überrascht dass der ansonsten so verschlossene Mun-2 ihr so bereitwillig Antwort gab. Sie wollte die Gunst des Augenblicks nutzen und ihn mehr aus der Reserve locken. "Du bist etwas Besonderes, Runrick", schmeichelte sie. "Du bist einer der erfolgreichsten lebenden mundänischen Heerführer ..."

Runrick brachte sie mit einer herrischen Handbewegung zum Schweigen. Praciss musste annehmen, dass sie zu weit gegangen sei und seinen Zorn erregt hatte. Aber er blieb besonnen.

"Ich glaube, etwas Besonderes zu sein, weil ich auf Rauber Baan meine Ausbildung erhielt", sagte er.

"Auf Rauber Baan?" rief Praciss überrascht aus. "Wie das? Ich dachte, auf Rauber Baan würden nur blinde Seher ihre Ausbildung erhalten!"

"Ich wurde blind geboren", sagte

Runrick schlüssig. "Aber ...", begann Praciss, verstummte jedoch sofort, als sie Runricks entrückten Gesichtsausdruck merkte. Runrick erinnerte sich an seine Zeit auf Rauber Baan, der Stätte der blinden Seher, wo sein Leben seinen Anfang genommen hatte. Die erste Welt, in die er eingetreten war. Sein weiterer Lebensweg ließ sich in sieben Stationen unterteilen. Sieben Welten. Alles markante Meilensteine seines Lebens. Jede dieser sieben Welten hatte ihn geprägt und geformt - und letztlich das aus ihm gemacht, was er nun war: ein erfolgreicher, hochgeachteter Mun-2. Aber Rauber Baan war die Welt, die ihn am stärksten und nachhaltigsten geformt hatte. Seine erste Welt blieb seine heimliche Sehnsucht bis heute. Es war für ihn das verlorene Paradies. Er hatte sich dort unter seinesgleichen gefühlt. Als Blinder unter blinden Sehern. Doch die Wahrheit war, dass er bloß ein Zwielichtwesen war, das nirgendwo eingeordnet werden konnte.

Er tauchte in Gedanken ein in seine erste Welt und ließ sein bewegtes Leben noch einmal vor seinem geistigen Auge Revue passieren.

1. Rauber Baan

Die Mismatiker hatten ein kleines Problem mit meiner Blindheit. Ich war zwar mit Augen geboren worden, aber diese Augen waren tot. Ein ganz seltener Fall. Blinde Seher dagegen wurden ohne Augen geboren. Das Problem der Mismatiker war: Wie sollten sie mich klassifizieren? Ich war keiner der beiden mundänischen Kasten zuzuordnen. Ich war kein echter Seher, würde aber auch nie der Kriegerkaste zugeordnet werden können. Blinde Krieger gab es nicht.

Die Mismatiker entschlossen sich schließlich, mich nach Rauber Baan zu bringen, der Ausbildungsstätte für Seher. Und erst mal abzuwarten, was aus mir werden würde. Also landete ich auf der Welt der besonderen Mundänen. Ich war damals erst wenige Wochen alt und hatte natürlich keine Ahnung von den Schwierigkeiten, die ich den Mismatikern bereitete. Das erfuhr ich alles erst später.

Meine ersten Eindrücke waren die von einer Vielzahl von Geräuschen, einer unbeschwerten Leichtigkeit, die einer Schwerelosigkeit nahe kam, und von knisternder, belebender Körperspannung. In mir erwachte ein Glücksgefühl, das mir Zufriedenheit und Geborgenheit vermittelte. Es gab keinen Schmerz für mich, ich litt nie Not, es fehlte mir an nichts.

Obwohl ich nicht sehen konnte, was um mich geschah, war meine Welt nicht finster. Die beständigen Hintergrundgeräusche, ein Knistern und Wispern, Räumen und Singen, ließen leuchtende Gebilde in meinem Geist entstehen. Und dann stellte sich der Tastsinn ein. Ich entdeckte die Welt der unendlichen Formen, und ich erforschte mit den Fingern meinen Körper. In der Welt der Geräusche gab es immer wiederkehrende Lautfolgen. Ich entdeckte, dass viele der Laute ihren eigenen, ganz genau definierten Sinn hatten. Und im Nu konnte ich sprechen. Es gab auch Hintergrundgeräusche, die nicht der Sprache zuzuordnen waren. Aber den meisten von ihnen konnte ich ihre spezifische Bedeutung zuweisen. Ich Wusste bald, welches Geräusch beim Bewegen oder Verrücken welchen Gegenstands entstand. Ich bekam Appetit, wenn das Klingeln zu hören war, das die Essenszeit einläutete. Ich glückste freudig, wenn mein Lehrer sich mir zur Spielzeit widmete. Und ich plärrte, wenn die spielerische Lehrstunde vorbei war.

Und irgendwann entdeckte ich, dass ich mehrere Lehrer hatte. Sie sprachen zwar alle mit ähnlicher Stimme, aber es gab gewisse Unterschiede in der Modulation. Sie fühlten sich zwar alle fast gleich an, aber meine Tastsinne verrieten mir, dass die Oberfläche ihrer Körper und Extremitäten unterschiedliche Strukturen aufwiesen. Die Unterschiede waren nur minimal, aber ich hatte sehr sensible Hände und Fingerkuppen, mir konnte man schon früh nichts vormachen.

Ich gab meinen Lehrern verschiedene Namen, und sie ließen es sich gefallen. Es begann mich jedoch sehr bald zu irritieren, dass meine Lehrer sich anders anfühlten als ich mich. Ich fragte Lito einfach, warum das so war, und er antwortete, das sei darauf zurückzuführen, dass er und die anderen Lehrer Roboter seien und ich ein Mundäne.

Und dann bekam ich Besuch von einem, der sich Cael-Ogor nannte. Er besaß eine völlig fremdklingende Stimme und eine ganz andere Ausstrahlung als die Roboter. Er hatte ein sehr schwaches Energiefeld und war darum für mich nur schwer zu erfassen. Dafür umgab ihn eine andere Aura, eine eigene Art Kraftfeld. Und seine Stimme kam von hoch oben.

"Du bist kein Mundäne", stellte ich fest. "Bist du ein Roboter?"

"Nein, Runrick", sagte Cael-Ogor sanft. "Ich bin ein Mismatiker. Ein Lebewesen wie ein Mundäne, nur von anderer Art."

Es tat gut, einmal eine andere Stimme als die eines Robots zu hören. Ich griff nach ihm, um sein Aussehen zu erkennen, aber meine Finger stießen gegen etwas Nachgiebiges, das mich abwehrte.

"Lass das, Runrick", tadelte Cael-Ogor. "Mundänen und Mismatiker sollten auf Distanz bleiben. Es ist besser, du gebrauchst deine Vorstellungskraft an Stelle deiner Sinne."

Und dann erzählte er mir einiges über diese Welt und dass es viele anderer ähnlicher bewohnter Planeten gab. Eine ganze Galaxis davon, und es gab viele verschiedene Galaxien, alle von den unterschiedlichsten Lebensformen bewohnt, ein ganzes Universum.

Es war erfreulich zu erfahren, dass es viele andere Lebewesen wie Mundänen und Mismatiker gab. Auch hier auf Rauber Baan, der Schule der Seher. Von Cael-Ogor erfuhr ich von meiner Andersartigkeit. Dass ich und die anderen Seher etwas Besonderes seien, ganz außergewöhnliche Mundänen. Die Elite.

Mir rauchte bald der Kopf von dem vielen Neuen, das ich erst verarbeiten musste. Mich interessierte vor allem, was mit den anderen mundänischen Sehern auf Rauber Baan sei und warum ich sie noch nicht kennengelernt hatte.

"Das wirst du bald, Runrick", versprach Cael-Ogor. Der Mismatiker hielt sein Versprechen.

Es war ein Tag wie jeder andere, als Cael-Ogor nur wenige Schlafensperioden nach dem ersten Gespräch wieder zu mir kam und sagte: "Würdest du mich begleiten, Runrick? Ich möchte dich mit einigen anderen bekannt machen."

"Gerne", sagte ich aufgeregt, aber auch ein wenig bange.

Er hob mich hoch und setzte mich auf eine Scheibe mit Sitzmulde, Lehne und Haltegriffen. Es handelte sich um eine Antigrav scheibe, wie Cael-Ogor mir verriet. Ich klammerte mich ängstlich an die Griffe, weil der Sitz ein wenig nachgab und schwankte. Cael-Ogor beruhigte mich und meinte, dass ich nicht abstürzen und auch nicht hinausfallen könne. Ich war damals, bei meinem ersten

Ausflug, noch sehr jung, und längeres Gehen machte mir noch sehr viel Mühe. Darum war ich für die Transporthilfe überaus dankbar. Und dann ging es los. Die Ausfahrt wurde für mich zu einer aufregenden Expedition und zu einem unvergesslichen Erlebnis. Und ich erinnere mich noch heute an jede Einzelheit, die mein kindlicher Geist wahrnahm, wie lange dies auch schon zurückliegt.

Cael-Ogor schilderte mir die Umgebung nicht, in die ich kam. Als ich mich danach erkundigte, wie die Welt aussah, sagte er nur: "Die Welt, wie ich sie sehe, soll für dich ohne Bedeutung sein, Runrick. Wenn deine Sinne erst geschult sind, wirst du eine ganz andere Wahrnehmung von deiner Umwelt haben. Ich will dir keine falschen Eindrücke vermitteln. Du wirst Rauber Baan selbst entdecken."

Ich stellte fest, dass ein rascher Wechsel der Gegebenheiten stattfand. Ich spürte den Fahrtwind im Gesicht, der mir ein Gefühl von rascher Bewegung vermittelte. Cael-Ogors Schritte an meiner Seite klangen zuerst hallend, dann wieder dumpf. Bis jetzt hatte ich den Eindruck enger Räumlichkeiten gehabt. Nun stießen meine tastenden Sinne auf einmal ins Leere. Das Gefühl von schier endloser Weite ängstigte mich. Da waren keine Wände, keine Decken, die mir ein Echo schickten. Ich klammerte mich fest an die Haltegriffe, um nicht ins Nichts fallen zu können. Die vertrauten Düfte waren auf einmal wie fortgeblasen. Fremdartige Gerüche strömten auf mich ein. Sie verwirrten mich durch ihre Vielfalt, raubten mir den Atem.

Ich entspannte mich erst, als das weite Land wieder durch Mauern begrenzt wurde und Cael-Ogors Schritte erneut auf hartem Boden hallten. Während unseres langen Weges hatte der Mismatiker kein Wort gesprochen; er hatte mich sich selbst überlassen. Jetzt, nachdem er mit mir einen langen Raum durchschritten hatte, hielt er an und sagte: "Ich stelle dich jetzt deinen Geistesbrüdern vor. Erschrick nicht, wenn sie dir sehr nahe kommen oder gar mit ihren Sinnen in dich dringen. Sie meinen es nicht böse, sie sind bloß neugierig."

Cael-Ogor setzte sich wieder in Bewegung. Ich vernahm das Knistern einer sich deaktivierenden Energieschanke. Kaum war die Energieschanke gefallen, brannte mir ein unglaubliches Durcheinander von Geräuschen entgegen. Die einen dröhnten schmerhaft in den Ohren, die anderen brandeten gegen meinen Geist. Ich hatte den Eindruck von einer großen Ansammlung von Lebewesen, die sich auf engstem Raum zusammendrängten.

"Ich bitte um Ruhe!" ertönte Cael-Ogors Stimme. "Ich bringe euch den Frischling Runrick, um ihn mit euch bekannt zu machen. Er war bis jetzt isoliert und tritt zum erstenmal seinesgleichen gegenüber. Merkt ihr denn nicht, dass euer Gequassel ihn völlig verstört? In K'UHGARS Namen ersuche ich euch, auf ihn Rücksicht zu nehmen. Also bitte!"

Cael-Ogor sprach streng, aber auch mit einer gewissen Ehrfurcht. Sein Appell wirkte. Das Stimmengewirr ebbte zu einem leisen Raunen ab, das Plärren in meinem Geist wurde zu einem verhaltenen Summen. Aber ganz konnten die Zöglinge ihre geistigen Aktivitäten nicht abstellen, das war klar. "Dürfen wir deinen Schützling nun kennenlernen, Cael?" rief jemand, dessen Stimme alt klang. Und ein anderer fügte mit kindlicher Stimme hinzu: "Oder willst du ihn unter ein Schutzfeld stellen?"

Ich spürte Cael-Ogors Atem an meinem Ohr" und dann raunte er mir zu: "Sie werden dich jetzt mit ihren Fingern und ihrem Geist betasten wollen, Runrick. Ist dir das recht?" Ich nickte nur, weil mir vor Aufregung die Stimme versagte. Cael-Ogor hob mich aus meiner Schwebesänfte und stellte mich auf die Beine. Mir schlotterten ein wenig die Knie. "Runrick steht zu eurer Verfügung", sagte Cael-Ogor und wischte zurück. "Aber seid nicht grob zu ihm. Er ist sehr zart."

Ich spürte auf meiner Haut die Luftdruckwelle, als sich mir Dutzende von Körpern mit scharrenden Schritten näherten. Sie hielten erst dicht vor mir an. Ich spürte die Elektrizität ihrer Körper und merkte sogleich, dass sie ganz anders gelagert war als die des Mismatikers.

Arme langten nach mir, sensible Finger erstasteten mein Gesicht und Teile meines Körpers. Die elektrische Spannung verstärkte sich, sprang auf mich knisternd über und durchrieselte meinen Körper. Aber es war kein unangenehmes Gefühl. Das Bemühender Seherzöglinge, sanft mit mir umzugehen, war deutlich zu erkennen.

"Ist der aber lieb!" sagte jemand von hoch oben. "Was für ein Winzling" – sagte ein anderer im Knie und knetete dabei sanft meine Hände "He, Runrick, ich bin Hiawatta, aber alle nennen mich Hia. Willst du mein Kleines sein, Runi?" sagte jemand, der mein Gesicht streichelte und dessen Finger sich durch meinen Haarflaum zum Hinterkopf tasteten. Die Finger zuckten aber sofort wieder zurück, und Hiawatta rief erschrocken: "Er hat ja Gesichtsnarben am Hinterkopf!"

"Runrick ist ein wenig anders", erläuterte Cael-Ogor. "Er ist was Besonderes unter den Besonderen."

Die Scheu der Seherschüler legte sich danach wieder, und sie kamen erneut näher, um mich auf ihre eigene Weise zu betrachten. "Ich bin Alegotto", sagte eine Stimme, die nichts Kindliches an sich hatte, "und so etwas wie der Großvater in diesem Kindergarten. Mein Wort ist Befehl." Große, aber sehr feinfühlige Hände schlossen sich um mein Gesicht. Gleichzeitig spürte ich, wie sich ein feinmaschiges Netz auf meinen Geist legte und in ihn eindrang. Die Finger tasteten sich zu meinem Hinterkopf, befühlten ihn ausgiebig, bevor sie wieder zu meinem Gesicht wanderten. Ich hatte den Eindruck, dass sie jede meiner Hautporen erforschten. Als die Finger meine Augen erreichten, hielten sie an. Ungläublich, wie es schien. Dann tasteten sie sich wiederum über meine Lider, wanderten ab und kehrten zurück. Das wiederholte sich ein paar Mal, bevor Alegotto über seine Schulter nach oben sagte: "Runrick ist doch keiner von uns. Er hat Augen!"

Ich verstand damals die Bedeutung dieser Worte nicht recht, aber sie machten mir angst. "Stimmt, Runrick wurde mit Augen geboren", sagte Cael-Ogor von irgendwoher. "Aber diese Augen können nicht sehen. Und er trägt K'UHGAR in sich wie ihr."

"Das muss sich noch weisen", sagte Alegotto. Er wandte sich wieder mir zu, ergriff meine Hände, die in den seinen verloren wirkten, und führte sie an sein Gesicht. Ich spürte das Knochenoval der Augenhöhlen, zwischen denen sich leicht hornige Haut über nachgiebigem Fleisch spannte. Dabei sagte er zu mir: "Merkst du es, Runrick, dass bei mir nichts ist, wo bei normalen Mundänen die Sinnesorgane der Augen ihren Sitz haben? Das unterscheidet uns voneinander. Und wird es wohl immer tun." Mit diesen Worten erhob er sich und ging fort.

Damit war die Schnupperstunde zu Ende. Cael-Ogor hob mich wieder hoch und setzte mich in meine Schwabesänfte. Ich schluchzte trocken und bedeckte mit meinen Händchen die Augen. Ich war voller Scham wegen dieses Makels.

Ich war nicht wirklich ein Seher. Ich war eine Missgeburt. Cael-Ogor aber sagte, während er mit mir in meine Klause zurückkehrte: "Du wirst es ihnen allen zeigen, Runrick! Du wirst ihnen trotz deiner Augen beweisen, dass du ein viel besserer Seher bist als sie alle. Denn du bist einmalig unter den Besonderen. K'UHGAR ist verstärkt in dir. Anders kann es gar nicht sein." Und er sollte in gewisser Weise recht behalten.

Die Ausbildung zu Sehern wurde in kleinen Gruppen von etwa Gleichaltrigen vorgenommen. Ich wurde mit vier Jungen und einem Mädchen zu einer Gruppe formiert. Die Jungen hießen Satomeggo, Ornadyr, Vupolendo und Afforo. Das Mädchen hieß Cysitana, und sie war nicht nur deshalb das Nesthäkchen weil sie die Jüngste von uns allen war, sondern weil Seherinnen Seltenheitswert besaßen. Ich hatte bis zu diesem Zeitpunkt außer ihr nur die Seherin Hiawatta kennengelernt. Die beiden waren die einzigen Seherinnen im ganzen Zug. Cael-Ogor hatte die Verantwortung über diesen Zug von rund hundert Seherschülern; unter ihnen auch Alegotto. Dieser gehörte einer Gruppe von Älteren an. Ich war froh, mit ihm nicht unmittelbar zu tun zu haben, denn er machte mir angst - schon seit jener Schnupperstunde, bei der er mir seine Ablehnung gezeigt hatte.

Mit den Altersgenossen meiner Gruppe verstand ich mich zu Anfang ausgezeichnet. Doch je älter wir wurden, desto deutlicher kristallisierten sich die Unterschiede zwischen uns heraus. Das lag zum Teil wohl auch daran, dass ich bessere Fortschritte machte als die anderen, die "waschechte" Seher waren, wogegen es sich bei mir nur um eine Laune der Natur handelte. Ich wurde deswegen nicht diskriminiert. Dennoch spürte ich, dass ich unter den Augenlosen mit meinen toten Sehwerkzeugen als Außenseiter galt.

Aber insgesamt genoss ich die Achtung aller Seherschüler.

Unsere Ausbildung nahm sich zu Anfang sehr bescheiden aus. Sie oblag in der Hauptsache den Robotern. Die Mismatiker dagegen beschränkten sich darauf, uns zu testen und den Stand unserer Fähigkeiten zu prüfen. Die frühe Ausbildungsstufe bestand in der Hauptsache aus Meditation. Wir wurden dabei angehalten, unsere Sinne zu schärfen und in Welten vorzustossen, in die Sehende keinen Zugang hatten. Und wir wurden darin geschult, die fühlbaren Dinge anders zu bewerten, als Sehende es taten. "Ihr müsst mit euren Sinnen in die materiellen Dinge eintauchen und ihnen auf diese Weise eine andere Wertigkeit geben", trichterten uns die robotischen Lehrer ein. "Ihr müsst erkennen, dass eine Kugel mehr ist als ein gerundeter Körper. Sie hat einen inneren Aufbau, eine magnetische oder elektromagnetische Komponente. An diesen müsst ihr euch orientieren."

Und das taten wir, und ich schaffte das so rasch, dass mir bald langweilig wurde beim paramentalen Jonglieren mit vierdimensionaler Materie. Ich wurde ungeduldig und unleidlich, und alles in mir drängte danach, in andere Bereiche vorzudringen, in jene Wunderwelten höhergelagerter Dimensionen, von den ich durch Ältere gehört hatte, die den Sehenden gänzlich verborgen blieben. Die sie höchstens mit technischen Hilfsmitteln erahnen konnten.

Auch ich hatte im Alter von vier Jahren nur eine Ahnung von den höherdimensionalen Welten. Ich spürte bloß, dass es sie gab, aber alle meine Versuche, sie zu erforschen, schlugen zu diesem Zeitpunkt kläglich fehl. "Hab Geduld mit dir, Runrick!" tröstete mich Cael-Ogor, dessen Lieblings Schüler ich inzwischen war. "Du leitest für dein Alter Beachtliches. Und K'UHGAR wird dich allmählich in schwindelnde Höhen führen."

Solche Aussagen klangen überaus geheimnisvoll und mystisch, sie regten die Phantasie der unreifen Seherlinge an. Aber es kam der Tag, da durchschauten ich diese Sprüche. Auf einen nüchternen Nenner gebracht, passierte mit uns folgendes: Wir Seherschüler wurden permanent hyperenergetischer Strahlung ausgesetzt, damit unsere latenten Fähigkeiten aus dem Unbewussten auf die Ebene unseres Bewusstseins gelangen konnten. Gelegentlich wurde diese Therapie durch gebündelte paramentale Schockfelder verstärkt. Das ging aber nur, wenn der Seherling einen gewissen Entwicklungsstand erreicht hatte. Solche Schocktherapien sorgten, wenn sie zum richtigen Zeitpunkt zum Einsatz kamen, jedes Mal für einen Entwicklungsschub.

Ich wollte von Cael-Ogor wissen, warum ich nicht öfter als die anderen in den Genuss der Schockbehandlung käme, da ich ihnen doch in der Entwicklung um Schritte voraus war und Leistungen vollbrachte, von denen meine Altersgenossen nur träumen konnten. "Wir wollen nichts überstürzen", wich Cael-Ogor aus. Aber ich ließ nicht locker und forderte trotzig eine Sonderbehandlung. "Ich möchte dich nicht verheizen, Runrick", ließ er sich zu einer Erklärung herab. "Du trägst offenbar die Fähigkeiten in dir, eines Tages zu einem der fähigsten Seher der K'UHGAR zu werden. Ich bin mir ganz sicher. Du bist selbst unter den besonderen Mundänen eine Ausnahmeerscheinung. Und du bist anders als die blinden Seher. Doch gerade das ist zugleich dein wunder Punkt. Ich will nicht, dass du zu rasch über dich hinauswächst und dann von den anderen angefeindet wirst. Diese Zurückhaltung geschieht zu deinem Selbstschutz."

Dies klang damals reichlich kompliziert und unverständlich. Denn in dem Maße, in dem ich mich in die Welten des Unsichtbaren wagte, sich die Werte für mich verlagerten, verlor ich das Verständnis für die Begriffe normaler Umgangsformen und Konversation. Erst als sich Cael-Ogor deutlicher ausdrückte, mir ein Beispiel gab, da begriff ich. "Willst du, dass dich Satomeggo, Ornadyr oder die anderen meiden, dich wie eine Art Monstrum fürchten?"

"Nein!"

"Dann musst du den vorbestimmten Weg gehen."

Ich nahm Cael-Ogors Ratschlag an und fuhr gut damit. Aber seine Worte ließen mich auch wachsam werden und jede Geste und Äußerung meiner Kameraden aufmerksam registrieren. Dabei merkte ich an ihrem Verhalten, dass ich zwar wegen meines Könnens und talentierten metaphysischen Sehens ihre Anerkennung genoss, dass sie mich deswegen aber auch beneideten. Sie schnitten mich nicht gerade, aber die Herzlichkeit, mit denen sie einander behandelten, konnte ich nicht von ihnen erwarten. Ich war ein Außenseiter, wohl mehr denn je. Das hatte zudem mit unseren "Doktorspielen" zu tun. Darunter verstanden wir die gegenseitige Erforschung unserer Körper. Das war für alle Beteiligten überaus anregend und weckte

Gefühle in uns, die wir auf keine andere Weise erfahren konnten. Seltsame Empfindungen, die uns irgendwie erwachsen vorkommen ließen. Ich machte dabei nur bis zum Alter von sechs Jahren mit, so lange, bis Cysitana bei einer solchen Erkundung meines Hauptes plötzlich ausrief: "Runrick hat ein zweites Gesicht!"

Ich konnte die Sache herunterspielen, indem ich behauptete, ihr nur einen Streich gespielt zu haben, indem ich die Muskeln meines Hinterkopfes hätte spielen lassen. Aber ich hielt es ab diesem Zeitpunkt für ratsamer, bei den "Doktorspielen" nicht mehr mitzumachen. Ich wollte damit verhindern, dass meine Kameraden hinter die Wahrheit kamen. Mein schreckliches Geheimnis! Meinem furchtbarsten neben meinen Augen, die ich mir am liebsten herausgerissen hätte. Es war nämlich so, dass jeder Mundäne mit zwei Gesichtern geboren wurde. Das war selbst bei augenlosen Sehern so. Auch sie wurden mit einem zweiten Gesicht geboren, dieses selbstverständlich ohne Augen.

Doch im Laufe der Jahre vernarbte dieses zweite Gesicht bis zur Unkenntlichkeit, bis schließlich nur noch verwachsene Male zurückblieben. Bei mir war das jedoch nicht der Fall. Mein zweites Gesicht vernarbte nicht, wie sehr ich mir das auch wünschte, jedes Mal, wenn ich meinen Hinterkopf betastete. Im Gegenteil, es wurde von Jahr zu Jahr ausgeprägter, bekam Profil, eine eigene erschreckende Physiognomie. Jeden Tag, wenn ich meinen Hinterkopf durch meine Fingerspitzen wie in einem Spiegel betrachtete, hoffte ich, dort weniger Gesicht zu erkennen. Aber es war wie ein Fluch; mein Hinterkopf wurde merklich mehr Gesicht.

Diesen Makel konnte ich bis zu dem Zeitpunkt vor den anderen verbergen, als Cysitanas sensible Fingerspitzen mich entlarvten. Ich weiß nicht, ob sie meine Lüge über angebliche Muskelspiele geglaubt hat, aber sie sprach jedenfalls nie wieder darüber. Und ich ließ keine fremden Hände mehr an mich heran. Die Katastrophe konnte ich dadurch freilich nicht verhindern.

In diesen ganz jungen Jahren dachte ich, dass K'UHGAR tatsächlich zu mir spreche und mir Botschaften vermittelte. Gebote und Verbote, Lob und Tadel, Zuspruch und Ablehnung und dergleichen mehr. Solche Interpretationen gelangen mir natürlich nur mit Cael-Ogors Unterstützung. Später lernte ich zu differenzieren. Mir wurde klar, dass der Gesang K'UHGARS keine so eindeutigen Inhalte besaß. Das Raunen und Wispern enthielt höchstens verschlüsselte, geheimnisvolle Bescheide, die nicht einzeln auszulegen waren, sondern in ihrer Gesamtheit Lebensweisheiten enthielten, die man nicht übersetzen, sondern nur deuten konnte.

Im Alter von acht Jahren war ich bereits so weit, dass ich mit den älteren Seherlingen Reisen ins Unsichtbare unternehmen konnte. Diese gehörten zu den schönsten Erfahrungen meines ganzen Lebens. Einmal unternahmen wir eine Exkursion zu einem Schwarzen Loch, einem jener astrophysikalischen Phänomene, die uns der mismatische Wissenschaftler Dure-Gonst als "rotierendes Nichts" beschrieb.

Doch dieses "Nichts" entpuppte sich als wundersames Füllhorn, als Kaleidoskop von Farben und Formen und Melodien. Mein Kopf wurde voll davon. Ich konnte mir nicht vorstellen, dass einem Auge schönere Eindrücke vermittelt werden könnten als eine so vielfältige Pracht und Herrlichkeit. Ich fühlte mich K'UHGAR damals näher als je zuvor. Und auch die älteren Mitschüler, die zum erstenmal an einem solchen Ort waren, empfanden ähnlich wie ich.

Es war Hiawatta, die mich einst als Spielzeug haben wollte, die sagte: "Das ist der Ursprung der Schöpfung! Das ist K'UHGAR selbst!" Aber Dure-Gonst berichtigte die Schwärmerin: "K'UHGAR hat ihren Sitz an den Ewigen Totenstädten von K'u. Aber es ist richtig, dass Fragmente von ihr auch diesem Schwarzen Loch innewohnen. K'UHGAR ist überall. K'UHGAR durchströmt die ganze Galaxis Dubensys." Wir wollten daraufhin natürlich alle zu den Ewigen Totenstädten von K'u. Doch das lehnte Dure-Gonst kategorisch ab, mit der Begründung, dass man für einen solchen Gang eine besondere Befähigung haben musste. Und er fügte mit sarkastischer Schadenfreude hinzu: "Manche von euch werden nie nach K'u gelangen." Dure-Gonst entpuppte sich als so etwas wie ein Seherhasser. Er neidete uns unsere Fähigkeit der übernatürlichen Wahrnehmung, ohne dass er sie gegen seine traditionelle Sichtweise hätte eintauschen wollen.

Wir suchten weitere solcher kosmischen Orte auf, bei denen es sich um wahre Hyperphänomene handelte. Strahlende Dunkelwolken, hyperaktive Riesensonnen, Supernovae, Neutronensterne und was das Universum an Kuriosa sonst noch zu bieten hatte. Und jedes davon war ein eigenes, einmaliges Wunder mit seiner eigenen kosmischen Sprache und einer unverwechselbaren Formen- und Farbenfülle.

Mein Geist wuchs durch diese Erlebnisse. Er sprengte förmlich meinen kleinen, zarten Körper. Ich glaubte damals, erwachsen zu werden. Auch die anderen drückten ähnliche Gedanken aus. Doch Dure-Gonst machte solche Hoffnungen brutal zunichte, indem er uns seherische Kinder nannte, die erste tappende Schritte in kosmische Gefilde versuchten. Diese Aussage, die negativ gemeint war, vermittelte mir aber auch eine Ahnung von den zukünftigen Möglichkeiten eines Sehers. Wenn ich mich schon jetzt so machtvoll fühlte, wie würde das erst in einem Jahrzehnt oder zweien sein? Doch das erfuhr ich nie.

Es war nach meiner Rückkehr von einer dieser Exkursionen in den Kindergarten. Kein besonderer Tag. Alltag eben. Cael-Ogor bat mich, den Seher-schülern meiner Gruppe von meinen Eindrücken zu erzählen. Ich kam der Aufforderung widerwillig nach, überheblich und blasiert, denn ich wusste mir mit meinen Altersgenossen nichts mehr anzufangen. Ich hielt mich tatsächlich für besser als sie. "Was bildest du dir eigentlich ein, Runi?" sagte Cysitana, nachdem ich geendet hatte. "Du hast keine Verlassung, dich uns gegenüber so überlegen zu fühlen."

"Ich war an den kosmischen Leuchtfeldern, und was ist mit euch, Cysi?" fragte ich herablassend. Cael-Ogor wollte schlichtend eingreifen, aber Cysitana kam ihm zuvor. "Und dennoch bist du unerentwickelt!" schleuderte sie zornig gegen mich. "Was soll das für ein Seher werden, der nicht sein zweites Gesicht ablegt?" Diese beleidigende Äußerung machte mich wütend. Sehr wütend. So wütend, wie es einem angehenden Seher nicht passieren dürfte. Mich überkam solche Wut, dass sich Cysitanas Zorn dagegen kümmерlich ausnahm.

Es schoss mir siedend heiß durch die Adern. Mein Körper machte sich selbstständig, plusterte sich förmlich auf. Cysitana stieß einen kläglichen Laut aus, als sie meinen plötzlichen Ionenausstoss empfing. Was geschah da mit mir? Ich hatte die Kontrolle über mich verloren. Ich spürte einen Ruck durch meine Halswirbel gehen. Und dann drehte sich mein Kopf um 180 Grad. Die elektrische Aufladung ließ mir die Haare zu Berge stehen. Ich funkelte Cysitana aus rot glühenden - sehenden - Augen an. Wie klein und zerbrechlich sie doch war! "Runrick! Runrick, du hast ein Kampfgesicht!" häzte ich Cael-Ogor entsetzt ausrufen.

Ich wirbelte in seine Richtung herum. Und da sah ich den Mismatiker, den ich bisher nur erahnen konnte, zum erstenmal mit den Augen. Er sah einem Mundänen nicht unähnlich, aber was für ein Zerrbild eines Mundänen! Cael-Ogor war ein wahrer Fettberg. Er trug nur einen einfachen Schurz, so dass ich jede seiner Fettwülste deutlich sehen konnte. Sie quollen ihm auf den Schultern, der Brust und um die Leibesmitte. Seine Arme und Beine waren wie wabbeliges Gelee. Der Kopf saß fast halslos auf dem fettgepolsterten Schultern. Und der Schädel war kahl. Er besaß auch zwei Gesichter wie jeder normale Mundäne. Er zeigte sie abwechselnd, mal das eine, dann das andere. Doch sie unterschieden sich kaum voneinander. Sie waren beide feist, zum Platzen dick, mit wulstigen Lippen und kleinen, im Fett schwimmenden Augen, mit dicken Backen und doppeltem Kinnpolster. Und während sein Kopf ständig um 180 Grad herumruckte und mal das eine, dann wiederum das andere Gesicht zu sehen war, rief er mit schriller Stimme: "0 Unglück! Was für ein Unglück! Runrick kann sehen. Und er hat ein Kampfgesicht."

Seine eigenen Worte schienen ihn daran zu erinnern, dass er fast nackt war. Er angelte mit den schwabbelnden Armen nach seinem Gewand und versuchte, sich umständlich und ungeschickt anzukleiden. Auch dabei wechselte er ständig die Gesichter. Was für eine groteske, widerlich abstoßende Gestalt! Cael-Ogors Anblick ernüchterte mich. Ich regte mich augenblicklich wieder ab. Ruckte den Kopf herum. Zeigte mein unschuldigstes Sehergesicht. Und dabei hoffte ich, wieder erblindet zu sein.

Doch diese Gnade war mir nicht gegönnt. Auf einmal funktionierte auch dieses Augenpaar wie bei einem normalen Mundänen. Ich schloss diese Augen. Nun war ich wie blind, und die Kraft des Sehers durchflutete mich wieder. Ich fühlte mich sicher und geborgen. Aber Cael-Ogor hatte alles registriert. Und so fest ich die Augen auch zusammenpresste, seiner gnadenlosen Stimme konnte ich nicht entgehen.

"Was für eine Enttäuschung, Runrick!" zeterte der fette Mismatiker. "Du hast in Rauber Baan nichts mehr verloren." Und er verstieß mich brutal aus dem Paradies.

Zwischenspiel: Hoffnungslos

Runrick war nun all seiner Ziele und Perspektiven beraubt. In ihm war eine öde Leere, die sich lediglich mit Verzweiflung und Schwermut auffüllte. Er war mutlos, gebrochen. Sie steckten ihn in eine Anstalt für geschädigte Kinder, die ebenfalls von Mismatikern betreut wurden. Und selbst dort nahm er unter den Außenseitern der mundänischen Gesellschaft wegen seiner Zerrissenheit eine Sonderstellung ein.

Er verdammt Cael-Ogor, seinen einstigen Gönner, dafür, dass er ihn aus der Welt der Seher ausgeschlossen hatte. Aber irgendwann musste er sich eingestehen, dass diese Schuldzuweisung ungerecht war. Es hatte an ihm selbst gelegen, an seinen Erbanlagen, die ihm das Augenlicht wiedergegeben hatten. Er spielte anfangs mit dem Gedanken, sich selbst zu blenden. Aber das hätte ihm nicht geholfen. Er hatte ein zweites Gesicht. Dieses war es, was ihm eigentlich den Zutritt in die Welt der Seher verwehrte. Und dieses zweite Gesicht kehrte er in seiner neuen Umgebung immer öfter hervor. Seine desperaten Mitzöglinge gaben ihm dafür Anlass genug, zwangen ihn förmlich dazu.

Irgendwann war Runrick so sehr abgestumpft, dass er sich im Sog der anderen mittreiben ließ. Er hatte keine Ziele, besaß keine Werte. Ihm war alles egal. Nur seine Träume waren ihm geblieben. In diesen konnte er Seher sein und Rauber Baan im Sturmlauf erobern, getragen von seinen unglaublichen Fähigkeiten.

So wuchs er auf. Als Hülle ohne Inhalt, als Treibgut im Meer der Brutalität und Gewalt. Als Geschlagener und Getretener an einem Ort, der schlimmer als die Hölle war. Mit siebzehn trat er als Mun-12 in die Armee ein. Aber es stellte sich rasch heraus, dass er als Krieger nicht funktionierte. Darum wurde er in eine Umerziehungsanstalt eingewiesen, wo er unter Anwendung aller möglichen Psycho-Tricks zum Krieger geschmiedet werden sollte. Aber auch eine 28 Jahre währende Gehirnwäsche fruchtete nichts.

Mit 45 Jahren wurde Runrick als "hoffnungsloser Fall" wieder in die Armee eingegliedert. Und es sah ganz danach aus, dass sich hier sein Leidensweg fortsetzen würde...

2. LAICMOKO

Sie hatten mir 28 Jahre meines Lebens gestohlen, mich unglaublichen Umerziehungstorturen ausgesetzt. Aber ich konnte mir danach immer noch nicht vorstellen, dass die Armee mir irgend etwas zu bieten hatte, was mich wieder aufrichten, mir einen Halt geben könnte. So trat ich meinen Dienst ohne jegliche Erwartungen und ohne Begeisterung an. Widerwillig geradezu. Ich dachte mir die Armee als mundänenverachtende Institution, in der die brutalen Regeln der Sonderanstalt eine Erhöhung fanden.

Aber schon in den ersten Tagen meiner Ausbildung zeigte sich, dass meine Vorurteile falsch waren. In der Armee herrschten strengste Disziplin, Gehorsamspflicht und methodische Bestrafung, aber auch Kameradschaft und Hilfsbereitschaft. Einer war für den anderen da. Man wurde von seinen Kameraden nicht gleich wegen jeder Kleinigkeit verprügelt. Aggression wurde nur gegen die Feinde der K'UHGAR gefördert.

Und es gab in der Armee keine Mismatiker. Das war das größte Plus. Mein Handikap aber war mein hohes Alter. In einem Alter, das viele Krieger gar nicht erst erreichten, musste ich mich unter Halbwüchsigen durch die Grundausbildung quälen. Die Jungen glaubten zuerst, in mir einen zu haben, an dem sie Halt finden, von dessen vermeintlicher Erfahrung sie partizipieren konnten. Aber sie merkten schnell, dass sie von mir nichts lernen konnten. Von da an mieden sie mich.

Begeisterung konnte ich für das Kriegshandwerk weiterhin nicht aufbringen. Ich tat zuerst nur, was ich tun musste, keinen Deut mehr. Doch das brachte mir nur Maßregelungen ein. Als ich dann herausfand, dass ich Begünstigungen für mich herausholen konnte, wenn ich mehr gab, strengte ich mich mehr an.

Das Mehr, das ich zu geben hatte, bestand jedoch nicht aus verstärktem körperlichen Einsatz. Ich besaß eher geistige Qualitäten als Körperkräfte. Jeder Siebzehnjährige war athletischer als ich. Aber bei den Ringkämpfen brachte es mir Vorteile ein, dass ich mich nicht, im Vertrauen auf meine Körperkräfte, blindlings auf die Gegner stürzte, sondern wegen meiner Schwächen taktieren musste. Ich erkannte die Absichten meiner Gegner im voraus und konnte meine Konterattacken darauf ausrichten. In theoretischer Strategie war ich dagegen nicht zu schlagen und verblüffte selbst die Ausbilder mit meinen unkonventionellen Taktiken.

Nur meinem damaligen Ausbilder für Nahkampf, Mun-10 Stazzor, halb so alt wie ich, konnte mein Kampfstil kein Lob abgewinnen. "Du hast die Eleganz eines Tänzers, Runrick", sagte er abfällig. "Aber dir fehlt das Kämpferherz. Du musst lernen, deine Feinde zu hassen!" Das war vermutlich mein größtes Manko: Für mich war Kampf ein ungeliebtes Spiel, keine Frage des Überlebens. Mir fehlte es dazu an Motivation. Unter den Rekruten war nur ein einziger, der mich achtete. Er hieß Rezzaga und war intelligenter als die anderen Jungen. Es gefiel ihm, wie ich meine physischen Mängel mit dem Verstand und meinen Sinnen wettmachte und mir so auch gegen viel Kräftigere Vorteile verschaffte. "Muskelmasse kann man sich antrainieren", tröstete er mich. "Seine Sinne zu schärfen und den Verstand zu gebrauchen, das ist dagegen viel schwerer zu schulen. Das lernen manche nie."

Mir war natürlich klar, dass ich meine Vorteile der Seherausbildung auf Rauber Baan zu verdanken hatte. Aber das erwähnte ich nicht. Es war eine' zu schmerzliche Erinnerung. Und ich dachte ohnehin viel zu oft an diese schöne Zeit zurück. Immer wenn ich mit dem Soldatenleben nicht zureck kam. Und ich an die verheibungsvolle Zukunft dachte, die mir beschieden gewesen wäre, wenn dieser verdammt Mismatiker mich nicht verraten hätte. Wenn Cael-Ogor verschwiegen hätte, dass ich in einem schwachen Moment zwei Gesichter gehabt und meine Sehkraft zurückbekommen hatte, könnte ich immer noch auf Rauber Baan leben und irgendwann ein geachteter Seher werden. Solche Vorstellungen waren unrealistisch und kindisch, klar. Aber schön wäre es gewesen.

In dieser Zeit, da ich meinen Dienst in der Armee antrat, wurde gerade die Eroberung der Galaxis Yakini vorbereitet, während die Kriege gegen Jonx und Segafrendo noch nicht beendet war. Und wir sollten an diesem Eroberungsfeldzug teilnehmen, zusammen mit vielen anderen Millionen Mundänen.

Man zeigte uns in endloser Abfolge

lebensechte Animationen über die Wesen, die Yakini bevölkerten und beherrschten. Es waren an die fünfzig verschiedene Völker, die in einer Art Kollektiv die Galaxis Yakini verwalteten. Das seien unsere Feinde, sagte man uns. Diese müssten wir mit all unseren Kräften bekämpfen und von ganzem Herzen hassen lernen.

Die Korrever, die Lynsenen, Yindinger, Pharapeter, Nurgaser und die Uelparer und wie sie alle hießen, mussten zu unserem absoluten Feindbild werden. Denn sie lebten in einem entarteten

Weltbild, das dem der K'UHGAR von Grund auf widerspreche. Alle meine Kameraden, auch Rezzaga, nahmen diese Botschaft begierig auf und warteten voller Ungeduld auf den Moment, gegen ihre natürlichen Feinde in Yakini kämpfen zu dürfen. Und sie töteten die Korrever und die anderen Yakini-Rassen in den Simulationen zuhau.

Nur ich konnte als einziger mein Plansoll in dieser Disziplin nicht erfüllen. Das brachte mir Stazzors Tadel ein, und er ließ mich das Töten so lange üben, bis ich die Beherrschung verlor und mein Kampfgesicht gegen den Mun-10 richtete. "Na also", sagte Stazzor heiter. "Es geht ja doch. Ich fürchte dennoch, dass aus dir nie ein rechter Mun-Krieger werden wird, Runrick."

Ich nahm es hin, denn ich wäre ohne hin lieber ein Seher geworden. Bei einer dieser Kampfsimulationen rief Rezzaga plötzlich: "Das musst du dir ansehen, Runrick!" Er holte mich daraufhin in seine virtuelle Landschaft. Dabei handelte es sich um einen Kampfschauplatz, der den anderen ähnlich war. Nur das Wesen, das gezeigt wurde, passte nicht in das Bild. Es war von ähnlicher Gestalt wie ein Mundäne, nur viel kleiner und zartgliedriger, besaß eine blaue Haut und goldfarbenes Haar. Es wirkte irgendwie verloren und schutzlos, und mein Beschützerinstinkt war sofort geweckt.

Rezzaga meldete die Sache Stazzor. "Vergiss das Blaue Blond!" befahl er Rezzaga. "Das ist das falsche Programm. Es gehört zur Segafrendo-Offensive."

Bevor Rezzaga jedoch aus dem Programm ausstieg, tötete er rasch den Blauen. "Wie konntest du nur, Rezzaga?" wunderte ich mich betroffen. "Der Blaue passt doch nicht in dein Feindbild."

"Du hast doch von Stazzor gehört, dass es sich beim Blauen auch um einen Feind der K'UHGAR handelt. Ich hasse sie alle. Ich könnte sie alle töten."

Während der Ausbildung lernte ich einen Aspekt kennen, der meine Einstellung zum Kriegshandwerk völlig änderte. Bis zu diesem Zeitpunkt hatte mir die Motivation dafür gefehlt, für K'UHGAR zu kämpfen und zu töten. Nicht, dass ich es nicht hätte tun wollen, doch hatte mir der innere Ansporn gefehlt. Ich war von der eher philosophischen Sichtweise eines Sehers geprägt und fragte mich automatisch nach dem Sinn dieses Tuns.

Es war kurz vor unserer Einschiffung nach Yakini, dass ein Mun-7 eine Ansprache hielt. Dabei sagte er unter anderem: "Wenn wir in den Krieg ziehen und für die Werte unser aller Mutter K'UHGAR dabei fallen, wissen wir, dass wir nicht umsonst gestorben sind. Wir haben unser Leben für

die gute Sache hingegeben. Und K'UHGAR wird es uns danken, dass sie uns nach unserem Tod in sich aufnimmt. Wir werden ewig in die Totenstädte von K'u eingehen."

Das war ein verheißungsvoller Beginn, und ich lauschte den weiteren Worten des Mun-7 mit steigender Verklärung, wie ich sie als Mun-Krieger bisher nicht verspürt hatte.

"Wenn wir einst in K'UHGAR aufgehen werden, werden wir erst ihren großen Plan richtig begreifen können. Wir werden in den Ewigen Totenstädten von K'u erfahren, dass K'UHGAR diese Kriege nicht zum Selbstzweck führt, nicht aus Expansionsdrang, nicht um der Macht willen und auch nicht, um ihre Position im kosmischen Machtgefüge zu stärken. K'UHGAR zieht gegen das kosmische Chaos zu Felde, das im Vielvölkerchaos der meisten Galaxien begründet ist. K'UHGAR kämpft, um einen stabilen Zustand zu schaffen, der dem Prinzip der Ordnung im Universum dient. Denn eine stabile Ordnung vermag weitaus mehr Leben einvernehmlich zu verwälten, als es die vermeintliche Freiheit des Individuums vermag. Wir erleben es an jedem Tag, wie schwach die Vielvölkerschaften in den anderen Galaxien sind, die wir Mundänen im Auftrag der K'UHGAR

missionieren. Und wir Mundänen selbst geben das Beispiel dafür, wie viel Kraft eine Galaxis entwickeln kann, in der eine einzige Rasse das Prinzip der Ordnung vertritt. Ihr, tapfere Mun-Krieger, werdet nach Yakini gehen, um auch in dieser Sterneninsel für K'UHGAR zu kämpfen."

Dies war es, was mir bis zu diesem Augenblick gefehlt hatte: der Sinn des Lebens und des Sterbens - der Sinn des Krieges. Von diesem Tage an fühlte ich mich voll und ganz als Mun-Krieger, als bedingungsloser Kämpfer für die hehren Werte der K'UHGAR. Ich freute mich darauf, nach Yakini zu gehen und die Korrever, Lynsenen, Yindinger und die anderen Völker zur Ordnung zu rufen.

Wie aus den Worten des Mun-7 hervorging, waren die Mismatiker bloß ein notwendiges Übel, um K'UHGARS Prinzip der Ordnung zu verwälten. Ich war auch froh, zu diesen Verwaltern auf Distanz gehen zu können. Aber es kam anders.

K'UHGAR führte permanent einen Mehrfrontenkrieg. Während der Sturm auf Yakini vorbereitet wurde, lief der Krieg gegen die Galaktische Krone von Segafrendo schon seit Hunderten von Jahren. K'UHGAR würde ohne Zweifel eines Tages den Sieg gegen die Macht ESTARTU davontragen, die in Segafrendo herrschte. Doch war dies ein zähes Ringen um jeden Lichtjahr-Quadranten. Es gab viele Verluste, und es musste immer wieder für Nachschub gesorgt werden. Kurz bevor wir nach Yakini überstellt werden sollten, wurde diese Absicht völlig umgestoßen. Aus ungenannten Gründen hieß es plötzlich, dass ein Drittel der Eroberungsflotte nach Segafrendo fliegen sollte.

Ich war ein wenig enttäuscht, dass es mir versagt bleiben sollte, gegen das Vielvölkergemisch von Yakini vorzugehen, wo ich mich darauf bereits so gut eingestimmt hatte.

Rezzaga aber nahm es gelassen. "Darf ich den Yakiniger nicht töten, dann metzle ich eben das Blaue Blond", sagte er. Er schien keinerlei Probleme mit einer solchen Umstellung zu haben. Und viele Jahre später erfuhr ich, dass er in Segafrendo zu einem legendären Krieger geworden war. Auch mir blieb keine andere Wahl, als mich mit dieser Änderung abzufinden. Nur gelangte ich damals aus Dubensys gar nicht heraus. Ich wurde weder nach Yakini noch nach Segafrendo verschifft. Denn einen Tag vor der Abreise wurde ich ohne weitere Erklärung vom Kriegsfloß geholt und an Bord eines Kriegsleichters gebracht. Dieses Schicksal ereilte noch siebzig weitere Mun-Krieger der Eroberungsflotte. Erst als der Kriegsleichter in den Überlichtflug ging, erklärte man uns, dass wir zum S-Zentranter LAICMOKO gebracht werden sollten, wo man uns einer Spezialausbildung unterziehen wollte. Den Sinn dieser Anordnung konnte ich nun ganz und gar nicht verstehen.

Die technischen Daten der S-Zentranten waren mir natürlich bekannt. Das Wissen über sie war Bestandteil meiner Grundausbildung gewesen. Doch was waren alle nüchternen Fakten im Vergleich zur Realität. Man musste einen S-Zentranten im Anflug gesehen haben, um ein Gefühl für seine wahre Größe und Erhabenheit zu bekommen. Und ich besaß eine besondere Art des Sehens, die ich in Rauber Baan gelernt hatte.

Die äußere Form eines S-Zentranten war dieselbe wie die der anderen, wesentlich kleineren Mundänen-Einheiten, vom Kriegsleichter bis zum Kriegsturm. Sie besaßen alle Zylinderform und unterschieden sich lediglich in der Größe voneinander. Wegen der sternförmigen Ausbuchtungen rund um die beiden Kreisflächen, in denen die Triebwerke untergebracht waren, wurden sie auch "Zackenzylinder" genannt. Ein S-Zentrant hatte einen Durchmesser von unglaublichen 200 Kilometern und eine Höhe von 120 Kilometern! Das musste man sich vorstellen. Das waren Dimensionen, in denen kleinere Himmelskörper gemessen wurden, und so mancher Asteroid konnte kein solches Volumen aufweisen.

Entsprechend gigantisch war das Fassungsvermögen eines S-Zentranten. Da zwanzig Prozent eines solchen gigantischen Flottenträgers als Hangar genutzt wurden, konnte er bis zu 50.000 Kriegstürme aufnehmen, jeder mit einem Durchmesser von 3000 Metern, oder über 350.000 Trossschiffe, zweieinhalb Millionen Kriegsflöße oder gar 150 Millionen Kriegsleichter. Die Mannschaft eines S-Zentranten bestand aus mindestens fünf Millionen Mundänen. Sie setzte sich aus der eigentlichen Stammbesatzung, dem Wartungspersonal und den Mannschaften der Sekundärschiffe zusammen.

Diese Zahlen sprachen für sich, und sie erhöhten sich entsprechend, wenn auch die Flächen des Zackenzylinders genutzt wurden.

Ein solcher Koloss war natürlich entsprechend behäbig. Aber er brachte es immerhin auf eine Maximalbeschleunigung von 485 Kilometern pro Sekundenquadrat. Die Standardbewaffnung bestand aus 5000 Mun-Katapulten und ebenso vielen Mun-Mörsern. Die mehrfach gestaffelten Feldschirme boten einen ausreichenden Schutz, zumal kaum ein Gegner eine so gewaltige Flotte aufbringen konnte, um einen S-Zentranten ernsthaft zu gefährden.

Alle diese Werte galten jedoch nur für die Standard-Zentranten, die als Flottenträger eingesetzt wurden. Für einen Ausbildungszentranten wie LAICMAKO gab es dagegen andere Maßstäbe. Wie der Name schon sagte, dienten solche S-Zentranten fast ausschließlich dazu, die Millionenarmeen der K'UHGAR auszubilden und ihnen den letzten Schliff zu geben. Mundänen, denen die Ehre zuteil wurde, auf LAICMOKO in den Genuss einer Spezialausbildung zu kommen, konnten es in der Hierarchie weit bringen. Hier wurde die Elite der K'UHGAR ausgebildet.

Als der Kriegsleichter den Überlichtflug beendete und in den Normalraum zurückstürzte, bekamen wir 70 Rekruten Kampfanfälle und wurden auf die Oberfläche des nur zweihundert Meter großen Zackenzylinders befohlen. Dort hatten wir einen grandiosen Ausblick und konnten das Anflugmanöver in allen Phasen genießen.

Zuerst erschien LAICMOKO als herkömmlicher Zackenzylinder, der einsam seine Bahn durch die Leere des Weltraums zog. Doch im Verlaufe des weiteren Anfluges, während LAICMOKO immer größer wurde und seine wahren Dimensionen erahnen ließ, kristallisierten sich aus der scheinbaren Leere immer mehr Objekte heraus, die LAICMOKO umschwärmten. Es handelte sich um Tausende und aber Tausende mundänische Einheiten aller Größenklassen, die verwirrende Flugmanöver veranstalteten. Aber selbst die Kriegstürme wirkten gegen den S-Zentranten unscheinbar, muteten wie insektenhafte Winzlinge an.

Auf einmal waren wir LAICMOKO so nahe, dass er unser ganzes Gesichtsfeld ausfüllte und wir Einzelheiten auf seinen Oberflächen ausmachen konnten. Unser Leichter näherte sich zuerst über die gewölbte Seitenfläche, überflog den gezackten Seitenrand und steuerte dann über die Oberfläche dem Mittelpunkt des Zylinders zu. Und dabei wurde der gravierende Unterschied LAICMOKOS zu herkömmlichen S-Zentranten deutlich. Seine Oberfläche bestand nämlich aus Landschaften. Die gewölbte Seitenfläche ebenso wie die beiden Oberflächen des Zackenzylinders. Es waren die unterschiedlichsten Landschaften, die sich nahtlos aneinander reihten. Die Parzelle einer Vulkanlandschaft grenzte an die einer Dschungelwelt. Eine Wüstenwelt, über die ein Sturm Sandfontänen wirbelte, grenzte an eine Wasserfläche mit einzelnen Inseln. Eine Parzelle mit trüber, tosender Giftgasatmosphäre reihte sich an eine atmosphärelose Kraterlandschaft. Feuerlandschaft befand sich in unmittelbarer Nachbarschaft einer Eiswelt. Vakuum neben Hochdruckatmosphäre. Extrem reihte sich an Extrem.

Was für ein phantastischer Anblick! »Die metamorphen Trainingsgründe von LAICMOKO,« vernahm ich eine Stimme in meinem Helmempfänger. Ich hörte diesen Begriff damals zum erstenmal, aber in den folgenden Jahren sollten sie sich tief in mein Bewusstsein einbrennen - die Metamorphen Trainingsgründe.

Die verschiedenen Biosphären flogen über unseren Köpfen nur so dahin, und mit so manch einem von uns ging das Temperament durch, und er vertauschte sein, Profangesicht mit dem Kampfgesicht. Ich mochte mich nicht so gehen lassen, wie sehr mich das Geschaute auch faszierte. Aber ich war schlüssig ergriffen, genoss den Anblick der vielen Welten von LAICMOKO und ließ sie auf mich einwirken. Und dann kippte die ganze Szenerie, das Oben wurde zum Unten, die Oberfläche des Ausbildungszentranten lag auf einmal unter unseren Füßen. Der Leichter senkte sich und flog in einen der Hangars im Mittelpunkt von LAICMOKO ein.

Als wir ins Schiffssinnere zurückkehrten, erging der Aufruf an uns, in Reih und Glied Aufstellung am Hauptschott zu nehmen. Der Zauber eines viel zu kurzen Augenblicks war damit verflogen. Für uns begann der harte Kriegeralltag aus Drill, blindem Gehorsam und aufreibenden Kampfeinsätzen

in den zuvor bestaunten Extremlandschaften. Diese wurden uns nun zum Alptraum. Zum Unterschied von geträumten Schrecken konnten wir aus den Schrecken dieser Welten jedoch nicht durch Erwecken entfliehen. Da mussten wir durch, auf Leben und Tod.

Zu unserer Gruppe von 70 Jungrekruten stießen noch weitere fünf Gruppen ähnlicher Stärke, die mit anderen Schiffen nach LAICMOKO gebracht worden waren. Zusammen bildeten wir einen bunt zusammengewürfelten Haufen verschiedener Altersgruppen, in dem ich jedoch der Älteste blieb. Der Empfang durch den Mun-9 Erozerak war ein Vorgeschnack auf das, was uns in der Zeit unserer Ausbildung erwarten würde.

»Ihr werdet nach LAICMOKO geholt, weil man an euch ein ungewöhnliches Potential festgestellt hat«, schnauzte er uns an. »Das heißt aber nicht, dass ihr deswegen eine bevorzugte Behandlung zu erwarten habt. Es bedeutet nicht einmal, dass ihr deswegen etwas Besonderes seid. Eher das Gegenteil ist der Fall.

Einige unter euch haben sogar für Mundänen untypische Veranlagungen.“ Damit fühlte ich mich direkt angesprochen, denn wenn jemand unmundänisch war, dann ich. Erozerak fuhr fort: »Aber egal, ob einer verweichlicht ist, geistig zurückgeblieben, aufsässig oder hinterhältig, ich werde euch so lange in die Mangel nehmen, bis aus euch richtige Mundänen werden. Untadelige Krieger der K'UHGAR!“

Danach bekamen wir die Ausrüstung, eine komplette Kriegerausrüstung wie für den Ernstfall, die mir, der ich ziemlich schwächlich gebaut war, fast zu schwer zum Tragen war. Derart beladen, wurden uns die Quartiere zugewiesen. Es handelte sich um große Schlafsaale für jeweils zwanzig Rekruten. Uns blieb eine Stunde Zeit, die volle Kampfmontur anzulegen und uns gegenseitig zu beschnuppern.

Meine unmittelbaren Bettgeschwister hießen Fantosan und Curavos. Ersterer war achtzehn und wirkte auf den ersten Blick muskulär. Als er sich jedoch entkleidete, um den Trainingsoverall anzulegen, war zu sehen, dass er eher unter Fettleibigkeit litt. Er erinnerte an einen Mismatiker, und tatsächlich dauerte es nicht lange, bis ihn die anderen nur noch Fan-Tosan nannten.

Curavos dagegen war ein Hüne von einem Mundänen. Er war bereits 25 Jahre, hatte schon mal im Rang eines Mun-11 gestanden und in Jonx gekämpft, war aber degradiert und zur Resozialisierung auf einen Strafplaneten geschickt worden, der von Mismatikern geleitet wurde. Seit damals hasste er die Verwalter der K'UHGAR wie seine Erzfeinde. Von dort war er nach LAICMOKO gekommen.

Er prahlte damit, in Jonx unter dem legendären Mun-Heerführer Metzall, welchen Namen ich zum erstenmal hörte, gedient zu haben, aber er verschwieg uns hartnäckig, was er sich hätte zuschulden kommen lassen. Curavos war der erste im Schlafsaal, der in voller Kampfausrüstung stand. Ich gehörte ebenfalls zu den Schnellsten, weil ich mir von ihm abgeschaut hatte, was zu tun war. Ich hatte sogar die Zeit, Fantosan ein wenig behilflich zu sein, der mit dem Kampfanzug und dem Kriegsgerät überhaupt nicht zurechtkam: Er kämpfte noch immer damit, das Ortungsgerät auf der Schulter richtig zu platzieren, als der Einsatzruf an uns erging. Roboter empfingen uns am Ausgang und verteilten uns scheinbar willkürlich in gemischte Gruppen. Mun-9 Erozerak sprach über Lautsprecher zu uns und erklärte, dass wir nun in unseren ersten Einsatz geschickt würden. Ein Zufallsgenerator bestimmte, wie die Einsatzgruppen zusammengesetzt wurden und in welcher Parzelle sie die Bewährungsprobe zu bestehen hatten. In rundum geschlossenen Transportern, die auf Prallfeldern dahinrasten und achtzig Mann fassten, wurden wir in die Einsatzgebiete geflogen. Ich kam mit Fantosan zusammen und justierte ihm während der Fahrt das Ortungsgerät.

Es dauerte nicht lange, dann hielt der Transporter an, die Wände glitten hoch, und eine stickige, dampfende Atmosphäre schlug uns entgegen. Eine Robotstimme befahl uns auszusteigen und verkündete, dass sich die Überlebenden in drei Stunden an dieser Stelle für den Rücktransport einfinden sollten. „Die können .das mit den Überlebenden doch nicht ernst meinen!“ hörte ich Fantosan weinerlich zetern. „Warum nicht?“ rief ich bereits mit dem Kampfgesicht. Während ich mir die Sauerstoffmaske über dem Mund stülpte, sprang ich in die dampfende Suppe von Atmosphäre und entfernte mich vom Transporter. Ich wollte nur weg von hier, weil ich keine Lust hatte, Kindermädchen für Fantosan zu spielen. Ich würde genug damit zu tun haben, für mein eigenes Überleben zu sorgen.

Zunächst hatte ich keine Ahnung, wie ich das meistern sollte. Ich besaß keinerlei Informationen über die Gegebenheiten und möglichen Gefahren dieser Parzelle. Hier war alles Schlamm und Dampf. Aber endlich fand ich eine Erhebung, die von knorrigem, krummen Kriechbäumen bewachsen war. Dort suchte ich Schutz und begann die Gegend zu sondieren. Während ich die Schulterortung aktivierte, prüfte ich mit meinen Sinnen gleichzeitig das Umland auf seinen 10nengehalt. Negativ. Demnach befanden sich keine räuberischen Tiere oder andere Lebewesen in der Nähe.

Dafür schlug das Ortungsgerät an. Der Energietaster meldete mehrere schwache Energiequellen, die sich aus Richtung Landeplatz näherten. Die Feinanalyse deutete darauf hin, dass es sich dabei um robotische Geschöpfe handelte. Ich fixierte mich auf eine der Energiequellen und bekam das Abbild einer grotesken Gestalt zu sehen, die den Boden mit sechs Spinnenbeinen aufwühlte und immer wieder energetische Entladungen ausschüttete.

Da näherte sich mir eine taumelnde Gestalt in einem mundänischen Kampfanzug. Die Ortung verriet, dass die Roboter deren Verfolgung aufgenommen hatten. Sie nahmen sie unter Beschuss. Energiefinger durchteilten den Nebel und schlugen links und rechts des Fliehenden ein. Nun war der Mundäne meinem Versteck so nahe, dass ich die unförmige Gestalt als Fantosan einstufen konnte. Er musste es sein, wir hatten keinen anderen von dieser Statur in unserer Gruppe. Fantosan fiel hin, rappelte sich auf und stolperte weiter. Geradewegs auf mich zu.

Ich wünschte, er möge einen Haken schlagen und sich von mir entfernen. Als hätte er meinen Gedanken gehört und gehorche ihnen, schwebte er plötzlich in die Höhe und flog über mich hinweg durch die dampfende Atmosphäre. Doch Fantosan kam nicht weit. Er bot den Robotern nun ein leichteres Ziel als zuvor. Energiebündel pfiffen über meinen Kopf und schlugen in die fette Gestalt ein. Fantosan wurde erschüttert und sackte im Flug in sich zusammen. Dann war er meinen Blicken entschwunden. Da wurde mir klar, dass dies kein Kriegsspiel war, sondern bitterer Ernst. Hier wurde scharf geschossen. Dies war eine Todesparzelle. Man konnte darin wahrhaftig sterben.

Ich konzentrierte mich wieder auf den Feind. Es handelte sich um insgesamt vier Spinnenroboter. Sie kamen weiterhin in meine Richtung. Ich hatte keine Ahnung, ob sie meine Ortung bereits aufgenommen hatten.“ Aber das war auch egal. Wenn ich überleben wollte, musste ich vor ihnen am Zuge sein.

Ich brachte, auf dem Rücken liegend, meinen schweren, beidhändig zu handhabenden Impulsstrahler in Anschlag. Dann sprang ich auf die Beine und feuerte. Ich schwenkte den Bihänder im Dauerfeuer hin und her, von einer Seite auf die andere. So lange, bis ich sicher sein konnte, die Robots niedergemäht zu haben. Als ich das Feuer einstellte, sah ich Teile der Spinnenroboter in seltsamen Verrenkungen aus dem Morast ragen.

Ich wunderte mich noch, dass ich mit meinen Salven nicht mehr Schaden an ihnen angerichtet hatte. Aber ich nahm mir keine Zeit zum Nachdenken. Ich musste weg von hier, bevor weitere Roboter auf den Plan traten. Der Feuerzauber, den ich veranstaltet hatte, würde sie sicherlich anlocken. Ich hastete weiter durch das knorrige Unterholz. Fan-Tosans Beispiel hatte gezeigt, dass es unklug war, das Fluggerät einzusetzen. Auf dem Boden war man sicherer, so mühsam ein Fortkommen in diesem unwegsamen Gelände auch war. Ich wusste nicht mehr, wie lange ich mich durch diese Sumpfhölle geschlagen hatte, als plötzlich vor mir ein Strahlenschuss einschlug. Ich rollte mich ab, geriet in ein Sumpfloch und rappelte mich wieder hoch, um den Oberkörper frei zu haben. Kaum hob ich den Kopf, da deckten mich schon wieder Strahlenschüsse ein. Ich bekam eine Ortung und erkannte, dass der Schütze einen mundänischen Kampfanzug trug.

„Nicht schießen, ich bin ein Kamerad!“ rief ich auf der Rekrutefrequenz. „Schon gut. Ich stelle das Feuer ein“, kam die Antwort. Ich erhob mich und kletterte zu der geduckten Gestalt hoch. Als ich den Kameraden erreichte, entschuldigte er sich für seine Handlungsweise. „Ich war wie blind vor Feuerreifer“, erklärte er zerknirscht. „Ich habe bereits acht Robots erledigt. Aber das ist mir nicht genug.“

Er hieß Sizagar, war Fan-Tosans Jahrgang, hatte jedoch die athletische Gestalt eines ausgewachsenen Mundänen. Er bot mir an zusammenzubleiben. Dieses Angebot nahm ich nur zu gerne an, auch deswegen, um nicht Opfer seiner Schiebwütigkeit werden zu können. Wir schlugen uns tiefer in die Sumpflandschaft hinein, und das Signal, das den Landeplatz markierte, wurde immer ferner. Wir begegneten drei Spinnenrobotern, die ich Sizagar zum Abschuss überließ, weil mir meine Trefferquote ziemlich egal war. Ich wollte nur meine Zeit überdauern und weg von hier.

Auf einmal stießen wir an eine Energiebarriere. Sie war semitransparent, so dass wir durch sie auf eine friedliche Steppenlandschaft der Nachbarparzelle blicken konnten, die sich scheinbar endlos erstreckte. Wir konnten in der Ferne eine Gruppe von etwa zwanzig Mun-Kriegern erblicken, die im Kreis zusammenstanden und sich offenbar berieten. Plötzlich wurde die idyllische Steppenlandschaft von Erdbeben erschüttert. Der Boden brach auf, und aus den unzähligen Löchern quoll ein Heer von chitingepanzerten Rieseninsekten. Die Mun-Krieger zündeten daraufhin Rauchbomben, und der dichte Qualm breitete sich mit rasender Geschwindigkeit aus, bis die gesamte Landschaft im Nebel lag.

"Kehren wir um", schlug Sizagar vor. Er deutete über seine Schulter in Richtung Nachbarparzelle und meinte: "Mit denen möchte ich nicht tauschen. Da sind mir berechenbare Roboter als Gegner schon lieber." In der Tat, je länger man in dieser Sumpflandschaft war und die Gefahren abschätzen lernte, desto leichter konnte man sich auch auf die Spinnenroboter einstellen. Es waren im Grunde genommen einfache Modelle, die eine leichte Zielscheibe boten.

Nach einiger Zeit, auf halbem Wege zum Landeplatz, orteten wir vor uns eine Gruppe von vier Mun-Kriegern. Sie bewegten sich sehr vorsichtig und sicherten nach allen vier Seiten. "Was meinst du, Runrick, schließen wir uns ihnen an?" fragte Sizagar.

"Wenn dir was an deiner Trefferquote liegt, sollten wir besser auf Distanz bleiben", sagte ich. "Wie die sich verhalten, können die Spinnenroboter sie einfach nicht ignorieren. Lass sie den Körder für uns sein!"

Ich lag mit meiner Einschätzung völlig richtig. Die vier Rekruten lockten "Du kommst zum Schuss und du und du", sagte er, die Auserwählten mit dem Zeigefinger festnagelnd. "Du, du, du. Und du!"

Dabei blickte er mich an, wann immer sieh Gelegenheit bot - und überging mich. Es war eine unglaubliche Demütigung, als er zuletzt sogar Fantosan auserwählte. Das brachte alle zum Lachen und ließ sie abfällige Bemerkungen über meinen Wert als Krieger machen. Und es gefiel ihnen, mir "Altem" nach der Rückkehr von der Zeugungsnummer die Angelegenheit in allen Details zu schildern.

Der einzige, der nicht zurückkam, war Fantosan. Darüber rätselten alle, und sie machten derbe Witze darüber, was der Grund dafür sein konnte, warum er nicht wieder auftauchte.

Erozerak klärte uns später darüber auf. "Euer Missratener Kumpel heißt ab nun Fan-Tosan, genau so, wie ihr ihn geschimpft habt." Als der Mun-9 unsere erstaunten Gesichter sah, lachte er. "Ja, glaubt ihr denn, die Mismatiker wachsen auf Bäumen? Das sind alles Kastraten! Und jetzt ist auch Fan-Tosan ein solcher und darf die Karriere eines Bürokraten einschlagen. Wünschen wir ihm doch viel Glück."

Wir erfuhren, dass Fan-Tosan ein ziemlicher "Spätzünder" sei. Denn in der Regel stellte sich die besondere Eignung zum Mismatiker schon im frühen Kindesalter, zwischen vier und sieben Jahren, heraus. Bei Fan-Tosan hatte es etwas länger gedauert, bis seine "weiche" Seite durchgebrochen war. Ich war auf Fantosan nicht neidisch. Eigentlich neidete ich nicht einmal meinen, Kameraden ihre Bevorzugung. Eigentlich musste ich sagen, dass sie nicht bevorzugt wurden, sondern ich benachteiligt. Aber damit konnte ich leben. Denn mir lag gar nichts am Verkehr mit Frauen.

Schimmer waren für mich der ständige Drill und das Spiel ums Überleben in den verschiedenen Parzellen. Sich in die Eisdecke einer Frostwelt eingraben zu müssen und bei mörderischen Minustemperaturen Jagd auf intelligente und parapsychisch begabte Amphibien machen zu müssen, das war für mich der reinste Horror. In Situationen wie diesen konnte ich nicht einmal meine Stärken ausspielen. Besser erging es mir schon, wenn der Erfolg davon abhing, wie man seinem Verstand gebrauchte. Dagegen sah ich ziemlich schlecht aus, wenn das Überleben von Kraft und Draufgängertum abhing.

Es gab dennoch überwältigende Erlebnisse während meiner fünfjährigen Grundausbildung. Zu diesen gehörte ohne Zweifel, als ich Zeuge von der Entstehung eines Metamorphen Trainingsgrundes wurde.

Es passierte ständig, dass ganze Parzellen durch extreme Kriegsspiele völlig zerstört wurden. Diese mussten in solchen Fällen durch neue ersetzt werden. In manchen Fällen traten dann die Environment-Maschinerien in Aktion. Sie konnten mittels Formenergie, Holoprojektionen und anderer technischer Tricks jede nur erdenkliche Landschaft in eine Parzelle zaubern. Aber solche Kunstreihen hatten den Nachteil einer gewissen Sterilität und relativ unrealistischer Exotik. Die Natur war immer noch der beste Baumeister, das anerkannte das Oberkommando von LAICMOKO und bediente sich einer phantastischen, ausgeklügelten Methode, um ganze Biotope an Bord zu holen und zu parzellieren. Wir wurden Zeuge vom Einsatz dieser Methode. Unser gesamter Trupp wechselte bei diesem Ereignis auf ein Kriegsfloß über, von dessen Oberfläche wir den Vorgang beobachten konnten.

LAICMOKO ging über einer Dschungelwelt mit Sauerstoffatmosphäre in Position. Dann wurden die Schwerkraftpipelines aufgebaut. Dabei handelte es sich um tunnelartige Traktorfelder mit einem Durchmesser von bis zu fünf Kilometern. Man konnte sich die Leistungsstärke einer solchen Pipeline unmöglich vorstellen, wenn man sie nicht in Aktion gesehen hatte.

Die mächtige Energieröhre reichte über 30 Kilometer vom Orbit bis zur Planetenoberfläche. Nachdem der Kontakt geschlossen war, bauten sich die Traktorfelder auf. Sie hatten die Wirkung eines gigantischen Staubsaugers, der alles im Einflussbereich der Energieröhre aufsaugte und durch den Tunnel der Schwerkraftpipeline zum S-Zentrantern in den Orbit beförderte.

Das Unglaubliche an dieser Methode war jedoch, dass die innere Struktur und der gesamte Aufbau dieses riesigen Biotops erhalten blieben. Der ausgehobene Ausschnitt der Landschaft blieb originalgetreu erhalten, bis in jede von den Operateuren gewünschte Tiefe. Kein noch so unscheinbares und winziges oder auch riesenhaftes - Leben ging dabei verloren.

Sanft und erschütterungsfrei wurde das Biotop über der ausgesuchten Parzelle in Stellung gebracht und dann exakt eingepasst. Dieser Vorgang dauerte einen ganzen Tag, aber mir verflog diese Zeit wie im Flug - während die meisten anderen über Langeweile klagten.

In diesem Moment wurde mir klar, dass 'es für einen Mundänen andere Möglichkeiten gab als das professionelle Töten, um Karriere zu machen. Und ich nahm mir damals vor, die Laufbahn eines Operateurs einer Schwerkraftpipeline anzustreben. Diesen Traum gab ich aber sofort wieder auf, als ich erfuhr, dass diesen Job ausschließlich Mismatiker machen.

Damals stürzte für mich eine Welt zusammen. Ich fühlte mich als einsamer Zwitter in einer Welt, in der jeder und jedes seine Bestimmung hatte. Ich sehnte mich nach dem Leben eines Sehers, war aber nicht dazu berufen. Ich musste Krieger sein, obwohl ich in dieser Disziplin ein Versager war. Was soll nun aus mir werden, K'UHGOR? rief ich unser aller Schirmherrin an.

Aber eine Antwort blieb aus. Noch...

Zwischenspiel: Neue Aufgaben

Es dauerte fünf Jahre, bis Runrick zum Mun-II befördert wurde. Aber in den nächsten fünf Jahren ging es mit ihm um so rascher aufwärts. Am Ende des zehnten Jahres auf LAICMOKO bekleidete er bereits den Rang eines Mun-9 und stand somit auf einer Stufe mit Erozerak. Er musste jedoch erkennen, dass ein gleicher Rang nicht auch eine Gleichstellung bedeutete. Erozerak nahm sich als Dienstälterer wie selbstverständlich heraus, ihm zu befehlen und ihn zu schikanieren, wenn ihm der Sinn danach stand.

Aber das störte Runrick nicht weiter. Für ihn zählte, dass man ihn nicht übergangen, ihn sogar vielen anderen vorgezogen hatte. Denn er war der einzige seiner Truppe, der es in diesen zehn Jahren zum Mun-9 gebracht hatte. Das ließ ihn hoffen, dass die mundänischen Führungskräfte nicht nur Mun-Krieger als Kanonenfutter heranzogen, sondern auch Fähigkeiten zu schätzen wussten, wie er sie aufwies. Damals hatte er sogar den Traum, eines Tages als Mun-2 einen S-Zentrantern zu befehligen. Aber die Wirklichkeit sah anders aus. Trotz seines strategischen Talents wurde er durch die Schule des Krieges geschickt. Denn schon bald nach seiner Beförderung wurde er mit der zweiten Angriffswelle nach Yakini in den Einsatz befohlen. Er war als Mun-9 Herr über 1 000 Raumlandesoldaten, doch würde es sich erst weisen müssen, ob sie ihn auch als ihren Befehlshaber anerkannten. Denn der Ruf eines Zauderers und Weichlings war ihm vorausgeilett.

3. Yakini

Yakini war von Dubensys nur rund dreieinhalf Millionen Lichtjahre entfernt. Diese Distanz bewältigten wir mit dem S-Zentranter YAKMOKO in einer einzigen Etappe. Es ging das Gerücht, dass der Angriff der ersten Invasionswelle ins Stocken geraten sei und Zentrantkommandant Hoyoto große Verluste hatte hinnehmen müssen.

Hoyoto forderte Verstärkung an, woraufhin der S-Zentranter YAKMOKO auf die Reise geschickt wurde. Der Flottenträger führte insgesamt 30.000 Kriegstürme, 300.000 Trossschiffe, zwei Millionen Kriegsföße und 100 Millionen Kriegsleichter mit sich. Ein Teil davon war auf den beiden Oberflächen und der Seitenfläche des mächtigen Zackenzylinders geparkt.

Die mir unterstehende Raumlandeeinheit von 1000 Mann war einem Kriegsfloß zugeteilt. Dieses unterstand mit vier weiteren Flößen, einem Trossschiff und vier Kriegsleichtern dem Verbandskommandeur Mun-7 Sarriogges. Wir hatten ihn nur kurz bei der Begrüßung kennengelernt, so dass wir uns kein Urteil über ihn bilden konnten; aber das stand uns sowieso nicht zu.

Ich hatte noch nicht einmal die Zeit, mich mit meinen Leuten bekannt zu machen. Aber ein anderer Mun-9 namens Ranimbocca, der mit seinem Trupp auf demselben Floß wie wir untergebracht war, deutete mit einer spöttischen Bemerkung an, was sie von mir hielten.

»Ist es wahr, was man sich über dich erzählt, Runrick?« meinte er. »Nämlich, dass du mehr Mismatiker als Krieger bist?«

»Seher«, berichtigte ich ihn. »Ich bin mehr Seher als Krieger.« Er wandte sich kopfschüttelnd ab, aber ich hatte fortan meine Ruhe vor ihm. Ich hielt nur einmal eine kurze Ansprache an meine Truppe, und dabei merkte ich, dass die Stimmung unter den 1000 Mundänen ähnlich war, wie sie der Mun-9 Ranimbocca geäußert hatte. Ich versuchte dennoch, ein Gefühl der Zusammengehörigkeit in ihnen zu wecken und ihr Vertrauen zu gewinnen. Mehr konnte ich ihnen nicht sagen, nicht einmal andeuten, was sie in Yakini erwartete, denn Kommandeure meines Ranges besaßen keine weiterreichenden Informationen. Wir wussten lediglich, dass wir gegen die Völker von Yakini in den Krieg zogen:

Dass diese besonders wehrhaft waren und der ersten Invasionswelle unter Mun-2 Hoyoto eine Schlappe zugefügt hatten, das wusste ich selbst nur aus den in meinen Kreisen kursierenden Gerüchten. Und solche konnte ich nicht an die gemeinsame Mun-Krieger weitergeben. Bereits fünfundzwanzig Tage nach unserem Aufbruch erreichten wir die Galaxis Yakini. Sarrioges' kleine Flotte setzte sich mit mir unbekanntem Ziel von YAKMOKO ab. Nach der ersten Etappe wurde Ranimbocca mit seinen Raumlandesoldaten über einem Planeten abgesetzt. Bei der nächsten Welt war ich mit meinen Leuten an der Reihe.

Der Kommandant des Floßes informierte mich lediglich darüber, dass der Planet Illaeiner ein Widerstandsnest der Nurgasel sei, und übergab mir einen Datenträger mit allen verfügbaren Informationen über den Planeten und die Situation. Sie erschien mir als ziemlich trist: Einige hundert Mundänen versuchten, einen Brückenkopf gegen einige tausend gut ausgerüstete Nurgasel zu halten.

Wir stiegen im Gebiet des Brückenkopfes aus und wurden von einem mörderischen Feuerwerk empfangen. Dabei verlor ich bereits fünfzehn Mann. Wir landeten mit spärlichem Kriegsgerät in einem von Bomben und Granaten zernarbenen Trümmerfeld, das teilweise durch instabile Feldschirme gesichert war. Sofort verteilte ich meine Leute über ein großes Gebiet, damit wir kein leichtes Ziel boten. Dann schlug ich mich zum Kommandostand durch. Der Kommandant des Brückenkopfes lag im Sterben. Er verfügte nur noch über sechzig Leute. Er hatte sie um sich geschart und wollte den Haufen Verlorener gerade zum Sturmangriff gegen den Feind schicken. Er war unsagbar glücklich über die Verstärkung.

»Gemeinsam werden wir die Nurgasel überrennen!« frohlockte er. »Nicht mit mir«, widersprach ich.

»Ich verheiße meine Leute nicht.« Er begehrte auf, und ich rechnete mit einem heftigen Streit über Kompetenzen. Aber der Kommandant starb in diesem Moment und entzog mir dadurch solcher Probleme.

»Ich stelle es euch frei, in den Tod zu stürmen oder euch meinem Befehl zu 'unterstellen«, sagte ich zur Mannschaft des Brückenkopfes. Die Mun-Krieger waren so sehr über die ihnen zugestandene Entscheidungsfreiheit überrascht, dass sie sprachlos waren. Sie waren es nicht gewohnt, Entscheidungen zu treffen. Also entschied ich für sie und gliederte sie meiner Truppe ein. Einen Mun-II aus ihren Reihen, der mir einigermaßen aufgeweckt erschien, bestimmte ich zu meinem Berater, um' mich von ihm über die Lage aufzuklären zu lassen. Seiner Aussage nach waren die Nurgasel' ebenfalls stark dezimiert und sehr geschwächt. Ihr Vorteil bestand in der Mobilität, sie waren nicht zu fassen.

Kaum hatte man eine ihrer Stellungen ausgemacht und nahm sie unter Beschuss, hatten sie ihre Position auch schon gewechselt. Die Mun-Krieger dagegen waren an diese Position gebunden. Zwar hielten die Schutzschirme noch einigermaßen, weil die Nurgasel' über keine schwere Artillerie verfügten, um sie durchdringen oder die Kraftwerke zerstören zu können. Aber ihre Sabotagekommandos führten immer wieder erfolgreiche Vorstöße durch, und diese Zermürbungstaktik schwächte die Mundänen permanent. Wenn die Mun-Krieger Vorstöße ins Feindgebiet unternahmen, gerieten sie zumeist in einen blutigen Hinterhalt.

»Hallo, Mundänen«, erklang da eine plärrende Lautsprecherstimme mit hartem Akzent. »Wo bleibt ihr feiges Pack? Wollt ihr denn lieber verkümmern, als den Heldentod zu sterben?«

In dieser Tonart ging es weiter. Ich merkte den Mun-Kriegern an, wie sehr diese schmähenden Worte sie trafen und dass sie am liebsten losgestürmt wären, um den Feind in Stücke zu reißen. Und gen au dies hofften die Nurgasel' durch ihre verbale Provokation zu erreichen. Ich mochte nicht daran denken, wie oft diese Taktik bereits aufgegangen war.

Ich kannte die Nurgasel' aus der Grundschulung als wildes, aber auch durchtriebenes und kluges Echsenvolk, das weniger auf Körperstärke und Technik vertraute, sondern mehr auf seine Schläue. Im Kampf Mann gegen Mann waren die Nurgasel' dagegen chancenlos. Danach richteten sie ihre Taktik aus und vermieden tunlichst die direkte Konfrontation.

Mir war klar, dass die Mun-Krieger für die Nurgasel' leicht auszurechnen waren, weil sie in festgefahrenen Bahnen agierten. Mun-Krieger starben lieber, als Schmähungen hinzunehmen. Mun-Krieger machten keine Gefangen. Mun-Krieger schätzten den offenen Kampf. Mun-Krieger stürzten sich kopfüber ins Schlachtengetümmel. Das musste ich ändern, wenn ich auf dieser Welt eine entscheidende Wende herbeiführen und diesen Brückenkopf halten wollte. Ich wusste, dass es schwer sein würde, meine Leute für meine Taktik zu gewinnen. Aber mir kam zugute, dass Mun-Krieger es auch gewohnt waren, Befehle blind auszuführen.

Aus so befahl ich ihnen, unter dem Brückenkopf ein weitläufiges, verzweigtes Tunnelsystem zu schmelzen, das tief genug lag, damit die Nurgasel' auf der Oberfläche nichts davon merkten. Die Tunnel sollten zu Positionen führen, die für die Nurgasel' als strategisch wichtig galten.

Ich wusste natürlich, dass es meinen Leuten nicht behagen würde, sich wie Tiere unter Tage ins Feindgebiet zu schleichen. Aber es musste sein. Und es würde ihnen womöglich noch weniger gefallen, Gefangene zu machen und diese in den Brückenkopf zu verschleppen. Aber darauf musste ich bestehen, denn es war ein wichtiges Detail meiner Strategie. Die Nurgasel' würden sich wundern - und hoffentlich darüber erschrecken -, dass die Mun-Krieger auf einmal nicht mehr auszurechnen waren. In den nächsten Tagen herrschte relative Ruhe. Die Nurgasel' deckten uns über Lautsprecher mit ihren Schmähparolen ein, ich ließ diese lediglich mit heftigem Geschützfeuer beantworten. Wenn die Nurgasel' Stoßtrupps gegen den Brückenkopf schickten, um uns aus der Reserve zu locken, gestattete ich, sehr zum Missfallen meiner Leute, keine Gegenattacken.

Als endlich das Tunnelsystem nach meinen Vorstellungen vollendet war, führte ich persönlich einen Stoßtrupp an. Ich wollte nicht nur ein gutes Beispiel geben, sondern mich auch davon vergewissern, dass die Durchführung der Aktion genau nach meinen Vorstellungen ab lief.

Ich stieß mit lediglich zehn Leuten in einen der Tunnel vor, der unter einer potentiellen Nurgaser-Stellung endete. Dort brachen wir zur Oberfläche vor

und stießen ins Leere. Denn die Stellung, die wir vorausgefunden, war verwaist. Wahrscheinlich würden die Nurgasel' irgendwann wieder hierher zurückkommen, aber so lange wollte ich nicht warten. Ich brauchte ein Erfolgserlebnis, um meine Leute dazu zu bringen, bei meinen taktischen Manövern mitzuziehen. Ich musste sie durch Taten überzeugen. Darum kehrten wir ins Tunnelsystem zurück und brachen an anderer Stelle zur Oberfläche durch. Und diesmal hatte ich Erfolg. Wir kamen nahe einer nurgasischen Geschützstellung heraus, ohne entdeckt worden zu sein. Ich zählte sieben Impulsgeräte, eine kleinkalibrige Langstreckenkanone, dazu an die vierzig Echsen.

Mir war klar, wie sehr es meine Leute juckte, diese Stellung einfach zu stürmen. Aber das konnte ich ihnen nicht erlauben. Statt dessen schickte ich einen Kurier in den Brückenkopf zurück, mit dem Befehl, weitere zwanzig Krieger zur Verstärkung zu holen.. Als die Krieger eingetroffen waren, schärfe ich meinen Leuten ein, möglichst nur das Kriegsgerät zu zerstören und das Leben der Nurgasel' möglichst zu schonen.

»Wir wollen Gefangene machen!« erklärte ich ihnen.

Auch wenn meine Leute einen solchen Befehl nicht begriffen, so konnte ich mich darauf verlassen, dass sie ihn nach bestem Wissen befolgen würden. Ich gab das Zeichen zum Angriff, und der Feuerzauber begann. Die Nurgasel' waren derart überrascht, dass sie kaum Widerstand bieten konnten. Und die einunddreißig Überlebenden schienen geradezu erleichtert, dass sie nicht sofort massakriert wurden, sondern am Leben bleiben durften. Sie ließen sich widerstandslos in unseren Brückenkopf bringen.

Dort erklärte ich den Gefangenen vor versammelter Mannschaft: "Ihr verhöhnt meine tapferen Mun-Krieger aus der Ferne. Schimpft sie Feiglinge. Nun könnt ihr beweisen, was wirklich in euch steckt. Jeder von euch bekommt die Chance, sich im Zweikampf mit einem Mun-Krieger zu messen. Und jedem, dem es gelingt, einen Mun-Krieger zu besiegen, dem schenke ich das Leben."

Diese Ankündigung brachte Bewegung in meine Leute. Die Aussicht, einen der verhassten Nurgasel' zu töten, stachelte sie auf. Und es kostete mich einige Mühe, sie zur Ordnung zu rufen. Ich musste ein Machtwort sprechen und die Kämpfer bestimmen. Da ich meine eigenen Leute nicht kannte, musste ich wahllos irgendwelche herausgreifen. Aber ich traf in jedem Fall eine gute Wahl. Die Mun-Krieger gingen stets als Sieger hervor. Sie töteten im Zweikampf einen Nurgaser nach dem anderen. Zum Schluss blieb nur noch der Nurgaser-Kommandant übrig. Diesen nahm ich mir

persönlich vor.

Wir bekamen jeder eine Vibratorlanze. Der Nurgasel' war überaus geschickt im Umgang damit, aber er konnte mir nicht im entferntesten Paroli bieten. Ich spielte eine Weile mit ihm, schnitt ihm unter dem Gejohle meiner Leute die Uniform in Streifen, bis er nackt und aus vielen harmlosen Wunden gelb blutend durch die Arena torkelte.

Dann erst machte ich kurzen Prozess, brachte ihn zu Fall und setzte ihm die Vibratorspitze an die Kehle. "Mach endlich Schluss, verdammt Zweifratze!" bettelte er. Aber ich sagte: "Ich schenke auch dir das Leben. Denn ich brauche von dir Informationen."

"Ich werde mein Volk nie verraten, räudige Zweifratze."

"Doch, das wirst du", sagte ich. Ich war mir meiner Sache noch nie so sicher gewesen wie diesmal. An meine Leute gewandt, befahl ich: "Führt ihn ab zum strengen Verhör!"

Die verstanden nicht, was ich damit meinte, weil sie keine Übung im Umgang mit Gefangenen hatten. Aber ich würde sie lehren, wie man den Nurgasel' zum Reden bringen konnte. Ich hatte darüber schon sehr klare Vorstellungen. Danach verkündete ich, dass alle, die diesmal leer ausgegangen waren, beim nächsten oder übernächsten Mal zum Zuge kommen würden. Das gefiel meinen Leuten, und sie feierten mich. Ich hatte sie für mich gewonnen. Und ich zweifelte nicht mehr daran, dass auch schon bald der gesamte Planet Illaeiner mir gehören würde.

Dem Einsatz auf Illaeiner folgten noch viele ähnliche. Meine Leute und ich erwarben uns den Ruf von Spezialisten zur Aushebung von Widerstandsnestern. Überall, wo es zu aufwendig gewesen wäre, größere Truppenkontingente einzusetzen und Materialschlachten zu führen, kamen wir zum Einsatz. Es war mir nicht möglich, stets die gleiche Taktik anzuwenden, aber ich hatte keine Mühe damit, neue Methoden der Widerstandsbekämpfung zu ersinnen. Ich blieb meiner Linie jedoch treu, so "unmundänisch" wie nur möglich zu agieren.

Und damit war ich stets erfolgreich. Der größte Coup gelang mir durch die Eroberung einer uelparesischen Weltraumstation, durch die es der Einheit meines Verbandskommandeurs Mun-7 Sarriogges gelang, eine kleine Flotte der Uelparer aufzureißen. Uelparer stammten von Vögeln ab, waren zwar noch gefiedert und ähnelten aufrecht gehenden, mundänengroßen Jurken, konnten aber nicht mehr fliegen.

Sarriogges setzte damals bereits solches Vertrauen in meine Fähigkeiten, dass er mir einen Kriegsleichter anvertraute und mir das Oberkommando über fünf mal tausend Mann, inklusive meiner eigenen Leute, und deren Kommandeure übertrug.

Wir flogen einen selbstmörderisch anmutenden Angriff gegen besagtes Raumfort und wurden prompt wrack geschossen. Unter normalen Umständen hätte es auf dem abgeschossenen Leichter kaum Überlebende gegeben. Ich verlor jedoch nur einige Zehnerschaffen, weil ich das Gros der fünftausend in einer feldschirmgeschützten Sicherheitszelle untergebracht hatte. Nachdem das Wrack innerhalb des Schutzschirms der Raumstation gebracht worden war, stürmten wir aus unseren Verstecken und fegten förmlich durch die Verteidigungsreihen der Uelparer. In dieser Disziplin waren Mun-Krieger unschlagbar.

Innerhalb kürzester Zeit fiel uns die Weltraumstation fast unversehrt in die Hände. Wir nötigten die uelparesische Mannschaft, uns die Handhabung der Technik des Raumschiffes beizubringen, dann setzten wir sie in ihren Raumanzügen aus. Ihre verzweifelten Hilferufe verfehlten ihr Ziel nicht. Bald tauchte eine Staffel von sieben Schiffen auf, die offenbar in der Nähe operiert hatten. Diese hätten die Absicht, das Raumfort zurückzuerobern, zweifellos wahr machen können. Doch da fiel auf ein verabredetes Signal Sarriogges' Verband aus dem Hyperraum und dem Feind in den Rücken. Mit dem Erfolg, dass nur einem der Uelparer-Schiffe die Flucht gelang.

Danach war die eroberte Weltraumstation nicht mehr zu halten. Wir beluden sie mit hochbrisanten Bombentypen, wie wir sie zur Vernichtung von ganzen Himmelskörpern einsetzen, und besetzten sie mit Robotern. Dann zogen wir uns zurück und bezogen in sicherer Distanz Beobachtungsposten.

Diesmal tauchte eine Flotte von zwanzig Uelparer-Schiffen im Krisengebiet auf. Die Robotbesatzung simulierte einen Zustand, als wäre die Station noch immer von uns Mundänen besetzt. Die Uelparer schluckten den Köder und schossen aus allen Rohren - mit dem Erfolg, dass sie damit einen gewaltigen Vakuumbrandanzündeten, der alle Schiffe ins Verderben riss.

Nach dieser Aktion bestellte mich Sarriogges zu sich, um mir persönlich sein Lob auszusprechen und seine Hochachtung vor meinen Fähigkeiten.

"Du hast vielleicht nicht das Selbstmörderherz eines richtigen Mun-Kriegers, Runrick", sagte er zu mir. "Aber du hast ganz gewiss das Zeug zu einem Mun-Heerführer. Ich befördere dich deshalb zum Mun-8 und gebe dir das Kommando über einen Kriegsleichter." Ich fühlte mich über die Maßen geehrt, war aber aus einem bestimmten Grund irritiert. Sarriogges empfing mich nämlich in Gegenwart seiner uralt wirkenden Seherin Leymeetme. Und deren Anblick, aber besonders deren Ausstrahlung war es, die für meine Irritation sorgte. Sie erinnerte mich schmerzlich an meine kurze Zeit auf Raubel' Baan, an die unglaubliche Empfindung, als außergewöhnlich begabter Binder K'UHGAR näher als alle anderen Mundänen zu sein...

Leymeetme schien ähnlich zu fühlen wie ich, denn sie ignorierte Sarriogges und kam wie eine Traumwandlerin auf mich zu.

"Du hast eine ungewöhnliche Aura", sagte sie, als sie mir ganz nahe war. Und während sie mein Gesicht mit ihren sensiblen Fingern betastete und meinen Körper in Schüben und Wogen elektrisierendes Kribbeln durchstrasse, fuhr sie fort: "Du hast etwas von der Sensibilität eines Blinden an dir, obwohl du Augen besitzt und weit davon entfernt bist, ein Seher zu sein. Was für ein unmundänischer Mundane du doch bist. Kannst du etwas dazu beitragen, meine Verwirrung zu lösen?"

Ich gestand mit belegter Stimme, dass ich tatsächlich ohne Augenlicht geboren worden war und die Zeit meiner Blindheit auf Raubel' Baan verbracht hatte, bis mein Kampfgesicht von mir Besitz ergriffen hatte und ich auf einmal sehen konnte. Leymeetme konnte meine heimliche Sehnsucht nicht entgangen sein, denn sie sagte: "Armer Runrick, was wirst du zu leiden gehabt haben. Aber es muss dir zum Trost gereichen, dass du nunmehr deinen Platz in der Welt der Sehenden gefunden hast."

Damit zog sie sich wieder in den Hintergrund zurück. Ich hätte ihr noch so viel zu sagen gehabt, hätte meine Beförderung liebend gerne gegen die Gunst eingetauscht, mich eine Weile oder eine Ewigkeit mit Leymeetme unterhalten zu dürfen. Aber das wäre ein unverzeihlicher Affront gegen den Mun-7 Sarriogges gewesen. Dieser hatte den Zwischenfall mit unbewegter Miene verfolgt, schien aber davon beeindruckt zu sein.

"Ich erkenne erst durch Leymeetmes Hinweis, was für ein begnadeter Mundane du bist, Runrick", sagte er. "Sei versichert, dass ich diese Gabe fördern und alles in meiner Macht Stehende tun werde, dass du den Platz bekommst, der dir zusteht."

"Danke, Mun-7 Sarriogges", sagte ich. "Ich bin stolz, nummehr den Rang eines Mun-8 zu bekleiden. Aber wenn es mir gestattet wäre, auf ein Raumschiffskommando zu verzichten, und ich dafür weiter auf die bewährte Art und Weise mit meinen Leuten zusammenarbeiten dürfte, wäre ich wunschlos glücklich."

So mancher andere Mun-7 wäre über eine solche Anmaßung in Zorn geraten, aber Sarriogges gewährte mir diese Bitte. Er zeigte sich sogar darüber erfreut, dass ich nicht aus Karrieresucht auf den Einsatz meiner Stärken verzichtete. Damit war die Sache aber noch nicht gänzlich erledigt. Leymeetme suchte mich nämlich ohne das Wissen des Mun-7 auf.

"Ich weiß mehr über dich, als ich wissen sollte; Runrick", eröffnete sie mir. "Erinnerst du dich denn meiner nicht mehr? Ich bin Cysitana, die du einst so erschrecktest, als sie dein zweites Gesicht entdeckte. Ich habe nur einen Sehernamen angenommen. Und ich fühle mich mitschuldig, dass du von Raubel' Baan verjagt wurdest."

"Das kann nicht sein", entfuhr es mir. "Cysitana war eine Altersgenossin von mir. Du aber ..." Ich verstummte verschämt.

"Schon gut, ich weiß selbst, dass ich eine Mumie bin", sagte Leymeetme sanft. "Mit fünfundzwanzig durfte ich die Ewigen Totenstädte von K'u aufzusuchen und K'UHGAR nahe sein. Als ich von dort zurückkehrte, war ich äußerlich um hundert Jahre gealtert. Nicht aber biologisch. Ich habe noch ein langes - und hoffentlich erfülltes - Leben vor mir. So wie du auch, Runrick."

"Wie willst du das wissen, Leymeetme?" fragte ich, weil ich nicht wusste, was ich sagen sollte. Ich konnte immer noch nicht glauben, Cysitana vor mir zu haben. Aber warum sollte eine Seherin mich belügen?

"Seit ich in K'u war, besitze ich geheimes Wissen", antwortete Leymeetme. "Ich darf darüber nicht sprechen. Aber soviel kann ich sagen: Du bist K'UHGAR nicht unbekannt. Du bist einer von vielen, deren Entwicklung K'UHGAR verfolgt."

Sie verstummte abrupt, so als hätte sie schon zuviel verraten. Ohne ein weiteres Wort wandte sie sich ab und verschwand. Ich dachte noch lange über diese Begegnung und die geheimnisvollen Worte der Seherin nach.

Trotz vieler Einzelerfolge wurde die Gesamtlage in Yakini für uns immer bedrohlicher. Der Zusammenbruch unserer Front schien mit der Vernichtung des S-Zentranter YAKMOKO eingeläutet worden zu sein. Die kleine, auf sieben Schiffe zusammengeschrumpfte Flotte von Mun-7 Sarriogges gehörte zum letzten Aufgebot der Mundänen in dieser Galaxis.

Insgesamt waren drei S-Zentranter, Zehntausende von Kriegstürmen und Millionen der kleineren Einheiten von den wehrhaften Yakinivölkern vernichtet worden. Die verbliebenen Resteinheiten der K'UHGAR sammelten sich nahe einem Schwarzen Loch für den Endkampf. Es wurde nicht darüber gesprochen, aber keiner von uns rechnete, die entscheidende Schlacht zu überleben. Als Sarriogges mich zu sich bestellte, da rechnete ich mit dem Schlimmsten. Ich wertete es als zusätzliches schlechtes Omen, dass Leymeetme nicht an seiner Seite war.

"Es wird nicht mehr lange dauern, Runrick, bis die dritte Welle der K'UHGAR in Yakini eintrifft", eröffnete er mir. "Aber bevor dies passiert, haben wir unsere letzte Schlacht zu kämpfen. Sie wird unser aller Ende sein, das dürfte inzwischen jedem von uns klar sein."

"Ich fürchte den Tod nicht", versetzte ich standhaft. "Aber ich würde K'UHGAR noch gerne mit einer Großtat einen letzten Dienst erweisen." Ich hatte damals von einem furosen Selbstmordkommando geträumt, bei dem ich viele Feinde mit in den Tod reißen konnte.

Sarriogges aber winkte ab und sagte: "Du wirst K'UHGAR auf ganz andere Weise dienen, Runrick. Das Oberkommando in Yakini hat bestimmt, dass ausgewählte Mundänen diese Galaxis verlassen und sich in Sicherheit bringen sollen. Jeder dieser Mundänen nimmt auf diese oder jene Weise eine Sonderstellung ein. Sie müssen K'UHGAR erhalten bleiben, um vielleicht eines Tages Yakini einzunehmen zu können. Ich habe vorgeschlagen, dass du zu den Geretteten gehören sollst. Leb wohl, Runrick."

Mir schwindelte. Mit allem hätte ich gerechnet, nur nicht mit dieser Wendung. "Aber ...", wollte ich aufbegehen. Da wirbelte er zornig den Kopf herum und herrschte mich mit dem Kampfgesicht an: "Verschwinde endlich!"

So gelangte ich wohlbehalten nach Dubensys zurück und landete wieder auf LAICMOKO zur weiteren Ausbildung. Mich. beherrschte eine seltsame Stimmung. Es war eine Mischung aus Trauer und Todessehnsucht. Ich sah immer wieder Bilder vom Sterben meiner Kameraden, wie Sarriogges mit seiner dezimierten Flotte gegen eine übermächtige Phalanx der Yakiniger in den sicheren Tod flog - ich sah schließlich auch die greisenhafte und doch noch junge Leymeetme den Strahlentod sterben.

Und ich musste leben! Dabei wäre ich lieber mit den Kameraden in den Tod gegangen. Wieder einmal, wie schon bei der Verbannung von Raubel' Baan, fühlte ich mich leer und ausgebrannt, ohne Zukunft.

Zurück auf LAICMOKO, wurde ich in den Rang eines Mun-9 zurückversetzt. Das wurde damit begründet, dass ein Mun-7 nur Beförderungen bis zu drei Rängen unter ihm vornehmen konnte. Ich nahm diese Degradierung ohne Emotionen hin. Aber ich nahm mir vor, es noch vor Ablauf dieses Dezeniums durch besonderen Einsatz zumindest bis zum Mun-7 zu bringen. Dazu fühlte ich mich Sarriogges irgendwie verpflichtet. Wenn mir schon nicht der Heldenodot an seiner Seite vergönnt war, wollte ich wenigstens etwas aus meinem Soldatenleben machen.

Und ich schaffte es, obwohl ich mit unerklärlichen Widerständen zu kämpfen hatte. Fünf Jahre lang musste ich mich in allen möglichen Disziplinen herumquälen, um den Sprung zum Mun-8 zu schaffen.

Damals sagte ein gleichrangiger Kamerad zu mir: "Ich glaube, der Alte hat etwas gegen dich."

Mit dem "Alten" war Mun-2 Rantomeen gemeint, der Kommandant von LAICMOKO. Er wurde von allen gehasst, und es gab keinen unter den höheren Chargen, der ihm nicht den Tod wünschte. Als ich schließlich doch zum Mun-7 geadelt wurde, hörte ich gerüchteweise, dass Rantomeen dies bis zuletzt zu verhindern versucht hatte, sich aber schließlich einer Weisung der Mun-Strategen hatte beugen müssen.

"Ich glaube, K'UHGAR mag dich", sagte derselbe Kamerad zu mir, der mir Rantomeens Abneigung angedeutet hatte.

In dieser Zeit kamen schlechte Nachrichten aus Yakini. Es schien, dass auch die dritte Angriffswelle in dieser Galaxis eine Niederlage erleiden würde, und es hieß, dass die Mun-Strategen bereits eine vierte Welle organisierten. Sie sollte mächtiger und schlagkräftiger als alle vorangegangenen sein. Die Verwirklichung dieses Vorhabens bereitete dem Oberkommando keinerlei Schwierigkeiten, denn K'UHGAR verfügte über unerschöpfliche Reserven an Kriegern und Kriegsmaterial.

Als die Entsendung einer vierten Welle nach Yakini offiziell wurde meldete ich mich als einer der ersten freiwillig für diesen Einsatz. Und meine Bewerbung fand eine positive Erledigung. Ich konnte mir gut vorstellen, dass der "Alte" sie eifrig befürwortet hatte.

Die Yakiniger waren bald ausgeblutet. Sie hatten quasi mit ihrem letzten Aufgebot unsere dritte Welle geschlagen. Nun hätten sie dringend eine längere Regenerationsphase gebraucht, um ihre in Trümmern liegende Rüstungsindustrie wieder aufzubauen und eine neue Generation von Soldaten heranzuziehen. Sie hätten sich wohl auch psychisch regenerieren, die Wunden ihrer Seelen heilen müssen.

Doch diese Pause gönnnten wir ihnen nicht, sondern fielen mit zwei S-Zentrantern und einer viele Millionen zählenden Kampfflotte ein und hetzten die versprengten Reste ihrer Armeen zu Tode.

Das hundert Schiffe zählende Geschwader, dem ich angehörte, wurde in den Roulto-Sektor abgestellt. Ein früher erbittert umkämpfter Spiralarm, in dem vornehmlich die Korrever, das Hauptvolk von Yakini, gesiedelt hatten. Diese Welten lagen nun in Trümmern, die Korrever waren fast ausgerottet, die wenigen Überlebenden in alle Richtungen zersprengt.

Es herrschte Totenstille. Es gab über Hunderte von Lichtjahren keinen Funkverkehr mehr, außer unseren eigenen Zackenzylindern waren keine Raumschiffe mehr zu orten. Geschwaderkommodore Mun-6 Attorunu versammelte seine Raumschiffskommandanten und uns Verbandskommandeure auf seinem Kriegsturm um sich, um sein Bedauern darüber auszudrücken, dass er uns nicht mehr bieten konnte als langweilige Patrouillenflüge.

"Aber ein wenig Abwechslung werden wir uns verschaffen können", meinte er geheimnisvoll. Und dann eröffnete er uns, dass die Mundänen über eine neue Waffe verfügten. Es handelte es sich um eine Selbstmordwaffe, die bis zur Serienreife weiterentwickelt werden sollte. In Yakini würde sie wohl keine große Rolle mehr spielen können, dieser Krieg war gelaufen. Aber vielleicht konnte sie noch in Jonx oder Segafrendo von Nutzen sein, insbesondere im Kampf gegen die mächtigen Kronenkrieger.

Diese Waffe hatte die Kodebezeichnung VHM, was die Abkürzung für vektorierbarer Hyperraumaufriß-Mörser war. Die Wirkungsweise war einfach zu verstehen: Mit dem VHM konnte man für die Dauer von Sekundenbruchteilen einen Aufriß zum Hyperraum schaffen und auf diese Weise große Mengen multifrequenter Hyperenergien vektoriert in den Normalraum strömen lassen also gezielt gegen feindliche Objekte steuern.

"Auf diese Weise könnte man theoretisch sogar einen S-Zentranten mit einem einzigen Schlag vernichten", erklärte uns Attorunu abschließend, "wenn man einen VHM entsprechender Kapazität konstruiert. Uns stehen jedoch 'nur' zwanzig Testmodelle kleineren Kalibers zur Verfügung. Immerhin sind diese schlagkräftig genug, um es bei richtigem Einsatz mit einem übermächtigen Feind aufzunehmen zu können. Es ist unsere Aufgabe, den VHM auf weitere Einsatzmöglichkeiten zu testen."

Attorunu erwies mir die Ehre, die zwanzig Versuchsmodelle mit meinem Verband zu erproben. Abschließend ermahnte er uns: "Bleibt wachsam! Weidwunde Gegner sind oftmals die gefährlichsten."

Es war, wohl keiner unter uns, der diese Worte nicht ernst nahm. Aber es ist auch kein Geheimnis, dass Bummeldienst und Müßiggang die Sinne einschläfern und sich bei Routineaufgaben Schlendrian wie von selbst einschleicht. Wir taten das möglichste, um uns wach zu halten, veranstalteten Raummanöver in allen erdenklichen Varianten und unter unterschiedlichsten Bedingungen. Die Mun-Krieger wurden zudem durch Schaukämpfe fit gehalten. Aber das war eben alles nur Schau, die den Ernstfall nicht ersetzen konnte.

So vergingen viele Tage des Nichtstuns, in denen wir uns mehr oder weniger treiben ließen. Für mich und meine Leute gab es wenigstens Abwechslung durch das Testen der "Wunderwaffe". Schon der Einbau der einzelnen Teile in zwanzig Beiboote war eine Herausforderung für sich. Zwar existierten exakte Baupläne und ausführliche Instruktionen, aber es ergaben sich Probleme mit der Justierung der Zieleinrichtungen zum Vektorieren der Hyperströme.

Nachdem diese Probleme gelöst waren, begannen wir mit der Testserie in einem Asteroidengürtel eines ausgebrannten Sonnensystems. Die Wirkung des VHM übertraf alle meine Erwartungen. Der Fluss der durch den Aufriß strömenden Hyperenergien war gewaltig. Damit konnte man Räume von zig Kubikkilometern förmlich ausbrennen, ganze Planetoiden zerstören.

Nur mit dem Vektorieren der Energieströme gab es weiterhin Schwierigkeiten. Ich verlor ein Beiboot und einen der VHM-Prototypen, weil der Aufriss zu nahe entstand und die freiwerdenden Energien das Beiboot verschlangen.

Ich war mit meinem Verband gerade in der näheren Umgebung zu einer weiteren Testserie aufgebrochen, keine fünf Lichtjahre vom Geschwader entfernt, als mich ein Notruf erreichte. Er stammte von meinem Geschwader, und darin hieß es, dass man von einer Flotte aus Hunderten korrevischen Skelettschiffen angegriffen werde.

Ich hätte natürlich sofort losfliegen und innerhalb von Minuten im Kampfgebiet sein können. Aber ich konnte mit zehn Leichtern und den wenigen Beibooten gegen die kampfstarken Skelettschiffe nichts ausrichten und nichts Entscheidendes zu einer Raumschlacht beitragen. Darum versuchte ich, mit Attorunu Hyperfunkkontakt aufzunehmen.

Die Kommandofrequenz war jedoch tot, und ich bekam lediglich Verbindung mit einem Mun-8. Er hieß Lattostram und meldete, dass Attorunus Kriegsturm manövriertunfähig geschossen worden sei und der Kommodore und seine beiden Stellvertreter nicht erreichbar seien. Vermutlich tot. Das Geschwader war nun ohne Führung, es herrschte das totale Chaos.

Es schien ganz so, als hätte es sich um keinen gezielten Angriff der Korrever gehandelt, denn sie hatten ebenso überrascht reagiert wie Mun-6 Attorunu. Aber als sie merkten, mit welch schwachem Gegner sie es zu tun hatten, gingen sie zum Angriff über. "Angesichts der fatalen Situation halten wir uns recht gut", meldete Lattostram gehetzt. "Aber wenn kein Wunder geschieht, müssen wir dieser Übermacht unterliegen."

Als offenbar Ranghöchstem, dem einzigen überlebenden Mun-7 im Geschwader, fiel mir automatisch das Kommando zu. Es wäre nur vernünftig gewesen, den Befehl zur Flucht zu geben. Das war auch mein erster Impuls. Aber das hätte mich für den Rest meines Lebens zum Feigling gestempelt. Mundänen fliehen nicht! Und außerdem war dies meine Chance! Welcher Mun-7 kam schon in die Lage, das Kommando über ein Geschwader zu führen?

"Mundänen brauchen keine Wunder!" herrschte ich Lattostram an. "Wie viele unserer Einheiten sind noch manövriertunfähig?"

"Höchstens siebzig, Mun-7."

"Ich möchte, dass sich zwei Drittel der verbliebenen Einheiten absetzen", befahl ich. "Es sollen lediglich zwanzig Einheiten zurückbleiben und die Gegner binden. Wenn ich mit meinem Verband im Kampfgebiet eintrete, sollen sich auch die restlichen Einheiten auf mein Signal zurückziehen."

"Aber ,Mun-7 Runrick, das wäre Flucht vor dem Feind ..." "Ich erwarte bedingungslosen Gehorsam!" sagte ich barsch und unterbrach die Verbindung. Ich ließ die neunzig verbliebenen Beiboote, die mit dem VHM bestückt waren, von ausgesuchten Leuten besetzen, die für mich jederzeit in den Tod gehen würden. Die Beiboote wurden auf den Polflächen der Leichter geparkt.

Ich klärte sie in wenigen Worten darüber auf, was ich von ihnen erwartete, und sie zuckten mit keiner Wimper ihrer Kampfgesichter, als sie erfuhren, dass auf sie der sichere Tod wartete.

Dann starteten wir mit einer Überlichtetappe ins Kampfgebiet. Es zeigte sich, dass Lattostram meine Befehle befolgt hatte, denn die Skelettschiffe der Korrever hatten sich zu zwanzig Pulks formiert, in deren Zentren jeweils eine mundäne Einheit unter Beschuss stand.

Ich gab den VHM-Beibootten den Einsatzbefehl, und sie schossen mit Höchstbeschleunigung davon, geradewegs auf die Pulks von Skelettschiffen zu. Gleichzeitig gab ich das Signal für die Flucht der bedrängten mundänen Einheiten. Siebzehn der Zackenzylinder setzten sich rechtzeitig ab, bevor die Beiboote in die Pulks hineinrasten und den VHM zündeten. Jene drei, die mir den Gehorsam verweigerten und weiterkämpften, vergingen mitsamt den Skelettschiffen in den urgewartigen hyperenergetischen Entladungen, die an neunzehn der Skelettpulks entstanden. Der zwanzigste Pulk aber löste sich auf, die verbliebenen Raumschiffe der Korrever ergriffen die Flucht.

Diese Aktion machte mich zum Helden von Yakini. Ich aber sprach den Erfolg dieser Aktion den neunzehn Mun-Kriegern zu, die für mich in den Tod gegangen waren.

Zwischenspiel: Bleierner Friede

Runrick wurde nach seinem Meisterstreich zum Mun-6 befördert und am Ende des Yakinifeldzuges sogar zum Mun-5. Als Flottenkommandant und Herr über 5000 Einheiten kehrte er im Triumph nach Dubensys zurück. Inzwischen waren seine Führerqualitäten und sein strategisches Geschick unbestritten. Und er hatte den Altersunterschied wettgemacht. Früher war er unter Gleichrangigen stets der Älteste gewesen. Jetzt, mit 90 Jahren, war er als Mun-5 unter Gleichaltrigen.

Aber damit schien er noch lange nicht am Ende seiner Laufbahn angelangt. Das Oberkommando unter den allmächtigen Mun-l, die als Arm der K'UHGAR galten, ja als von K'UHGAR selbst beseelt, diese Mun-Strategen riefen ihn erneut nach LAICMOKO, um dort auf die Weihe eines Mun-4 vorbereitet zu werden.

Die Ausbildung zu einem Mun-Heerführer widerfuhr nur ganz wenigen Mundänen. Runrick war sich dieser Ehre bewusst. Er konnte es selbst noch nicht recht glauben, dass er nun sein Lebensziel, K'UHGAR ganz nahe zu kommen, schon demnächst erreichen würde. Doch daraus sollte so schnell nichts werden. Denn auf LAICMOKO hatte Runrick einen mächtigen Feind. Der "Alte", Mun-2 Rantomeen, war noch immer Kommandant des Ausbildungszentranten. Als unbedeutender MunKrieger hatte er noch nicht einmal eine Ahnung von Rantomeens Existenz gehabt. Jetzt, als Mun-5, wo er sich in höchsten militärischen Sphären bewegte, bekam er Rantomeens Missgunst zu spüren.

Rantomeen erachtete den hochdekorierten Emporkömmling Runrick als Konkurrenten und machte ihm die zustehenden Ehren streitig. Denn während man Runrick eine glorreiche Zukunft prognostizierte, wartete alles auf den Tod des Mun-2 Rantomeen. Doch der "Alte" war so zäh wie Missgünstig und eifersüchtig. Er tat alles, um Runricks Werdegang zu hemmen, er übertrug ihm Aufgaben, die kein Mundäne hätte ausführen können, und stellte solche Misserfolge als Runricks Versagen hin.

Mit diesen Schikanen sorgte Rantomeen dafür, dass Runrick in Verruf geriet und das Oberkommando zu der Meinung kommen musste, dass Runrick die in ihn gesetzten Erwartungen nicht erfüllen konnte. Es war Runrick unmöglich, sich gegen die Machenschaften des "Alten" zur Wehr zu setzen, denn der focht gegen ihn keinen offenen Krieg, sondern er agierte in einer Art "bleierinem Frieden". Es war ein Intrigantentum, das Rantomeen virtuos beherrschte und Runrick so fern lag, dass er es nur ohnmächtig mit sich geschehen lassen konnte.

Schließlich war es dem "Alten" gelungen, eine Basis dafür zu schaffen, Runrick abzulösen zu können. Er schickte ihn gewissermaßen in Verbannung, indem er dem Mun-5 das Kommando über eine Wachflotte im Niemandsland der Sterne übertrug.

Dort war Runrick für die Dauer von zehn Jahren in völliger Isolation, fernab umwälzender Ereignisse und kosmischen Geschehens zum Nichtstun verdammt. Dies war der ereignisloseste und langweiligste Ort des gesamten Universums. Runrick hatte nicht einmal bürokratische Mismatiker zur Verfügung, an denen er siel} hätte abreagieren können.

Yakini war inzwischen erobert, und die Mismatiker machten sich auf den Weg in diese Galaxis, um sie neu für K'UHGAR zu ordnen und zu verwalten. In der zweieinhalb Millionen Lichtjahre nahen Galaxis Jonx erreichten die Kämpfe ihren Höhepunkt, und Heerführer Mun-3 Mettzall elte von Sieg zu Sieg.

Selbst in Segafredo, wo ein Jahrhunderte langes, zähes Ringen abließ, obwohl K'UHGAR schon vor bald 1000 Jahren die dort ansässige Superintelligenz ESTARTU ausgeschaltet hatte, musste sich nun bald ein Sieg gegen die Galaktische Krone abzeichnen, wenn der VHM die Kronenkrieger erst dezimiert hatte.

Runrick aber konnte diese Ereignisse nur anhand der Berichte verfolgen. Alles, was ihm geblieben war, um den eintönigen Tagen und Jahren, der Monotonie seines Alltags zu entfliehen, waren seine Seherträume. Aber selbst diese verblassten immer mehr, wurden skurriler und ungrefbarer. Es war, als stürbe etwas in Runrick, als gehe er langsam ewigem Siechtum entgegen.

In seiner Wachflotte gab es vier Seher. Hatte Runrick anfangs die Hoffnung gehabt, dass der Umgang mit ihnen ihn aufrichten könnte, so musste er bald erkennen, dass diese ihn ganz bewusst ablehnten. Sie sprachen es nie direkt aus, dass Runrick für sie eine erschreckende Zwitterexistenz war, aber sie ließen ihn bei jeder Gelegenheit merken, dass sie ihn verachteten. Es schien geradezu so, dass sie in Runrick eine Bedrohung ihrer eigenen Existenz sahen. Er war ihnen unheimlich, seine seltsame Aura, die jenseits jeder Norm lag, machte ihnen angst. Sie ertasteten ihn mit ihren Sinnen als ein Wesen, das es eigentlich nicht geben durfte.

Und diese Ächtung und Ablehnung der Seher stieß Runrick noch tiefer in Depression.

Es war wie die Erlösung aus einem zehn Jahre währenden alptraumhaften Dämmerschlaf, als Runrick die Nachricht vom Tod des "Alten", Mun-2 Rantomeen, erreichte. Nur kurz darauf erging der Ruf des neuen Kommandanten von LAICMOKO, Mun-2 Sirracugo, an Runrick, zur weiteren

Ausbildung nach LAICMOKO zu kommen.

4.K'u

Zum Mun-4 kann man nicht einfach befördert werden. Ein Mun-4 wird man nur durch besondere Weihen in den Ewigen Totenstädten von K'u, durch den Kuss der K'UHGAR. Diesem Zeremoniell gingen Jahre der Meditation, der inneren Einkehr und einer umfassenden philosophischen Schulung durch Seher voraus.

Diese intensive Vorbereitung machte ich auf LAICMOKO durch. Inmitten des pulsierenden Lebens auf dem Ausbildungszentren führte ich ein Leben wie ein Mönch. Es passierte nicht oft, dass Mun-2 Sirracugo mich zu sich zum Essen einlud, um mir ein wenig Abwechslung zu bieten. Aber ich kam solchen Verpflichtungen nur ungern nach, denn sie waren für mich mehr Belastung als Erbauung, brachten sie doch meinen inneren Rhythmus durcheinander, und die sich dabei ergebenden Gespräche waren durchwegs unergiebig, weil wir nie darüber sprachen, was mich in K'u erwarten würde.

Ich hätte es auch gar nicht wissen wollen, ich wartete lieber geduldig auf den Moment, da ich die Weihen entgegennehmen durfte. Die philosophischen Diskussionen mit den blinden Sehern waren da schon weitaus lohnender. Eigentlich war es nur ein Seher, der sich meiner annahm, weil alle anderen mich ablehnten. Sie weigerten sich schon nach einem ersten Kontakt, weiter mit mir zu arbeiten. Einzig Vaccumeetme, der bereits so uralt war, dass seine Beine ihn nicht mehr tragen konnten und er sich darum ausschließlich schwebend fortbewegte, nahm sich meiner an. Von ihm erfuhr ich viel über die Welten des Unsichtbaren, in denen er und die anderen Seher lebten und in die ich in den Ewigen Totenstädten von K'u 'Zugang finden würde. Meine eigenen Erfahrungen, die ich als blindes Kind gemacht hatte, tat er dagegen mit einem abfälligen Seufzer und einer entsprechenden Handbewegung ab.

"Du bist Opfer einer Illusion, erschaffen durch deine verklärende, verfälschende Erinnerung, Runrick", behauptete er. "Die Erfahrungen, die du damals als Kind mit deinen Sinnen gemacht hast, waren nur ein erstes Erstasten des wahren Universums, wie du das Unsichtbare nennst. Es ist die Welt der kosmischen Botenstoffe, in denen Antworten auf alle Fragen liegen. Diese kosmischen Botenstoffe sind es, die das sichtbare Universum zusammenhalten, formen und für die Ewigkeit prägen."

"In diese Welt werde ich wohl niemals wieder Zugang finden", sagte ich bedauernd. "Doch, einmal noch wird es dir in den Ewigen Totenstädten von K'u vergönnt sein", erwiderte Vaccumeetme. "Bereite dich darum gut auf diesen kurzen Moment vor, um ihn entsprechend würdigen und genießen zu können. Er wird dein weiteres Leben bestimmen."

Ich erfuhr von dem Seher auch, dass in den kosmischen Botenstoffen die Zukunft lag und von den Sehern gelesen werden konnte. Aber es war nicht eine starre, unumstößliche Zukunft, sondern ein vielfach verwobenes, verfilztes Muster aus unzähligen möglichen Zukünften.

"Oisherre hat einmal gesagt, das Problem des Sehers ist nicht, in die Zukunft zu blicken", erklärte mir Vaccumeetme, "sondern sich für die richtige Wahrscheinlichkeit zu entscheiden."

Er zitierte immer wieder diesen legendären Seher Oisherre, über den ich erfuhr, dass er in seinem letzten Lebensabschnitt in Segafrendo gewirkt und das Geheimnis des Feuers von Hesp Graken entschlüsselt hatte.

Meine Vorbereitungszeit dauerte insgesamt sieben Jahre. Sieben lange Jahre, die manchmal wie im Flug vergingen, etwa in der Zeit, in der ich mit Vaccumeetme arbeiten durfte, und sich dann wieder quälend langsam dahinzogen, zum Beispiel wenn es um weltliche Dinge wie das Proben der Weiheremonien ging.

Aber dann war auch diese Geduldsprobe für mich abgeschlossen, und ich durfte im Alter von 112 Jahren die Reise nach Gumollz antreten, der sagenumwobenen Zentralwelt unserer aller Superintelligenz K'UHGAR.

Vaccumeetme gab mir den weisen Rat mit auf den Weg: "Wenn du in K'u bist, versuche nicht, mehr zu nehmen, als dir gegeben wird."

Gumollz war einer von fünf Planeten, die die gelbe Sonne K'uhnar in annähernd gleicher Entfernung umliefen. Alle fünf waren Sauerstoffwelten mit ausgezeichneten Lebensbedingungen und, mit Ausnahme von Gumollz, dichtest besiedelt.

Der zweite Planetenring, der K'uhnar in einem Abstand zu den inneren Planeten umlief, bestand aus zwölf Himmelskörpern. Sie waren ebenfalls alle dicht besiedelt, doch spielte sich bei ihnen das Leben unter der Oberfläche ab. Ihre Oberflächen waren atmosphärelös und mit schweren Geschützen förmlich gespickt.

Es gab einen dritten Planetenring. Dieser bestand aus 48 Himmelskörpern. Auch diese waren teilweise bewohnt, aber ausschließlich vom Bedienungspersonal für die dort untergebrachten militärischen Einrichtungen. Darüber hinaus bildeten Tausende von ausgehöhlten, manövrierfähigen Kleinplaneten weit außerhalb eine wahre Kugelschale um das K'uhnar-System, deren Abwehrsysteme speziell auf das Abfangen von Objekten im Überlichtflug ausgerichtet waren.

Den Leerraum zwischen diesen insgesamt 65 Welten füllten Raumschiffe ohne Zahl, Millionen und aber Millionen von Einheiten jeder Größenordnung, vom S-Zentranten bis zum Leichter. 27 S-Zentranten insgesamt fanden sich hier, sie dienten alle den im K'uhnar-System beheimateten Mundänen-Kriegern als ständiger Wohnsitz.

Ich rief mir beim Anflug auf Gumollz diese Daten in Erinnerung, die ich im Laufe meiner Ausbildung in mich aufgenommen hatte und die längst schon ein fester Bestandteil meines Wissens geworden waren. Und nun wurde ich zum erstenmal hierher berufen, ins Machtzentrum der K'UHGAR, zum absoluten Mittelpunkt ihrer Mächtigkeitsballung, zum Sitz der Superintelligenz K'UHGAR.

Dies musste der am dichtesten bevölkerte Ort des gesamten Universums sein, davon war ich überzeugt. Und es war auch der Ort mit der stärksten Massierung an mobilem und stationärem Kriegsgerät. Der Transporter, der mich das letzte

Stück im Bummelflug hergebracht hatte, ging im Orbit von Gumollz in Parkposition - innerhalb eines mehrschichtigen, fast lückenlosen Rings aus Raumschiffen, Weltraumstationen und Satelliten, die den Planeten wie metallene Wolkenschichten einhüllten.

Da es nicht gestattet war, mit Gefährten jedweder Art auf Gumollz zu landen, musste ich im Orbit aussteigen und in meinem Kampfanzug zur Oberfläche hinab schweben. Dreitausend MunKrieger gaben mir das Ehrengeleit.

Es war die richtige Einstimmung auf das bevorstehende Ereignis: durch die verschiedenen Atmosphäreschichten in die Tiefe zu schweben und dem in eine riesige Nebelbank gehüllten Kontinent K'u näher und näher zu kommen. Die dreitausend Krieger blieben zurück, als ich in die Nebelbank eintauchte, sie verabschiedeten sich mit einem Salut aus ihren Impulsstrahlern.

Während ich durch den Nebel glitt, merkte ich, dass Traktorstrahlen mich erfassten. Ich ließ mich von ihnen leiten. Plötzlich brach der Nebel über einem begrenzten Sektor auf, und ich sah unter mir einen mächtigen, gewölbten Dom aus demselben geschwärzten Metall, aus dem die Zackenzylinder gefertigt waren.

Die Kuppel des Domes erhob sich gut einen Kilometer über den Boden, und er

maß an der Basis mindestens eineinhalb Kilometer im Durchmesser. Ich wurde vor einem riesigen Portal abgesetzt, zu dem ein breites Förderband hinaufführte. Der Nebel fiel wieder ein und bildete einen hohen Korridor, der mir den Weg zum Portal wies.

Ich glitt das Förderband hinauf, durchdrang das Portal und gelangte in eine Kuppelhalle, deren Wände rundum aus lauter Einzellogen bestanden. Es gab einige tausend solcher Logen, und jede war von einem mundäischen Würdenträger besetzt. Die Luft war von einem seltsamen, eintönigen Pfeifen erfüllt, das nicht nur meinem Gehör schmerzte, sondern meinen ganzen Körper in Vibrationen versetzte. Das Vibrieren und das pfeifen versetzten mich in einen tranceähnlichen Zustand. Auf eine gewisse Weise wurden dadurch meine Sinne geschärft, gleichzeitig befiehl meinen Körper aber auch eine Müdigkeit und Trägheit, die meinen Bewegungen etwas Traumwandlerisches verliehen.

In der Mitte der Halle erhob sich eine Stufenpyramide, auf deren Plattform vier Mun-1 zu meinem Empfang bereitstanden. Ich erklimm die Pyramide Stufe um Stufe. Oben angelangt, entdeckte ich, dass die Plattform in der Mitte ein kreisrundes Loch mit einem Durchmesser von vier Metern besaß. Daraus strahlte ein dämmeriges Licht. Von dort kam auch das Pfeifen. Es war so schrill und laut geworden, dass es mich taub machte. Mein Körper zitterte wie unter Schüttelfrost.

Nur die vier Mun-1 waren davon nicht betroffen. Sie erinnerten mich wegen ihrer Fettleibigkeit sehr an Mismatiker. Ihre Lippen bewegten sich beständig, aber ich vernahm ihre Worte nicht. Sie nahmen mich in ihre Mitte und hatten plötzlich bedrohlich wirkende Vibrator klingen in Händen. Damit schnitten sie mir den Kampfanzug in Streifen, bis er von mir abfiel und ich nackt stand.

In diesem Moment schossen von überall nadeldünne Lichtblitze auf mich zu. Ich spürte unzählige Einstiche überall am Körper, selbst in den Augen und im Rachen. Ich wollte vor Schmerz aufschreien. Um mich begann sich alles zu drehen. Ich merkte noch, wie sich die Tausende Ehrengäste in ihren Logen erhoben, wie die vier Mun-1 eine geduckte Haltung einnahmen. Dann erfasste mich ein Sog, riss mich von den Beinen und zerrte mich durch die Bodenöffnung. Ich tauchte in das Dämmerlicht ein und schwamm in einem Meer aus purer parapsychischer Energie.

Mein Körper befand sich in Auflösung. Ich wurde in meine Atome zersetzt und verging. Ich starb. Ich erlebte meinen Tod bei vollem Bewusstsein, gerade so wie ein unbeteiliger Zuschauer. Aber kaum gestorben, erlebte ich auch meine Wiedergeburt. Die Atome meines Körpers setzten sich wieder zusammen, nur diesmal nach einem etwas abgeänderten Muster. Ich war der gleiche Runrick wie der, der soeben gestorben war, aber ich war nicht mehr derselbe.

Und dann starb ich wieder, und als ich erneut eine Wiedergeburt erfuhr, hatte ich mich wiederum ein wenig verändert. Dies wiederholte sich noch etliche Male. Sonst passierte nichts mit mir. Ich hatte in keiner Phase, weder im Todeserleben noch während einer der vielen Erneuerungen, das Gefühl, K'UHGAR näher zu kommen. Nichts wies darauf hin, dass mich die Superintelligenz etwa küsst oder mir gar ihren Imprint einimpfte. Ich spürte nicht einmal ihre Nähe.

Ich dachte verzweifelt: Warum zeigst du dich mir nicht, K'UHGAR? Hast du mir denn gar nichts zu geben? Da löste sich mein Körper neuerlich auf und setzte sich nicht wieder zusammen. Ich blieb in einem Zustand der Stasis. Mir fielen Vaccumeetmes Worte ein, mit denen er mich ermahnt hatte: Wenn du in K'u bist, versuche nicht, mehr zu nehmen, als dir gegeben wird.

Es schien, dass K'UHGAR mich endgültig zu sich geholt hatte, um mich für meine hybridische Anmaßung zu strafen, in der ich Forderungen gestellt hatte. Und ich bereute.

Aber meinen Körper bekam ich nicht zurück. Ich trieb als fragmentierte Wolke über eine seltsame Landschaft aus Steinen. Über eine Steinwüste aus Myriaden von Steinen; sie trieben wie Schneeflocken durch die Unendlichkeit.

schickt worden war. Runrick ging der Sache nach. Curavos lebte natürlich längst nicht mehr, er war vor fünf Jahrzehnten in Yakini gefallen. Aber es gab dessen Personalakte, und daraus wurde ersichtlich, dass Mettzall schon damals, als Mun-6, den Aufstand gepröbt hatte.

Im weiteren Verlauf seiner Recherchen entdeckte Runrick ein weiteres aufschlussreiches Detail. Mettzall war nie auf Gumollz gewesen, um in K'u den Kuss der K'UHGAR zu empfangen. Er hatte Jonx nie verlassen und hatte lediglich aufgrund seiner Erfolge die Karriereleiter in höchste Höhen erklimmen. Seine Mun-4-Weihen sollten erst nach seiner siegreichen Rückkehr nachgeholt werden. Das erübrigte sich nunmehr.

Am Vergeltungsfeldzug gegen Mettzall nahmen insgesamt zehn Flotten von jeweils 10.000 Einheiten teil, mit Runrick als Oberkommandanten. Das war ein doppelt so starkes Kontingent, als Mettzall verblieben war.

Als Runrick in Jonx einbrach, wurde seine Armada von einer bunt zusammengewürfelten Flotte der Einheimischen empfangen. Diese wurde von den Zackenzylindern förmlich hinweggefegt. Mettzalls Rebellenflotte griff erst in einer zweiten Welle an. Und diesmal kam es zu einer viel ausgeglicheneren Weltraumschlacht, zu einem erbitterten Kräfthemessen, das hin und her wogte. Runrick zog seine Einheiten aus taktischen Gründen zurück und überließ es Mettzall, sich für diesen Scheinsieg von den Jonxern feiern und ihn selbst zu frenetischen Drohgebärden hinreißen zu lassen. Aus dieser Verhaltensweise zog Runrick wichtige Rückschlüsse auf Mettzalls Psyche: Er war zwar ein Abtrünniger, aber von der Mentalität immer noch ein typischer Mundäne, der einer feineren Klinge als der eines Sturmlaufs auf Biegen und Brechen nicht fähig war.

Es gelang Runrick, Mettzalls Flotten immer wieder in Hinterhalte zu locken und so systematisch zu dezimieren. Aber aus jeder Niederlage ging Mettzall gestärkt hervor, denn er verfügte über einen fast unerschöpflichen Nachschub aus den Werften der ungläubigen Einheimischen. Runrick hoffte, dass die Zeit für ihn arbeitete. Auch er verfügte über schier grenzenloses Material an Kriegern und Schiffen, nur dauerte es eben, bis sie nach Jonx gelangten.

Runrick musste in den nächsten Jahren aus Dubensys zweimal Verstärkung in Größenordnung der Erstflotte anfordern. Auch seinem Wunsch, ihm den Seher Vaccumeetme als Berater nachzuschicken, wurde nachgekommen. Vaccumeetme war es zudem, der ihm den Bescheid über seine Beförderung zum Mun-3 überbrachte.

Runrick war klar, dass diese Beförderung ein Vorschuss war, um ihn zu größeren Leistungen anzuspornen. Aber er wusste ebenso, dass er aus eigener Kraft Mettzall nie zu fassen kriegen würde, der in Jonx praktisch zu Hause war und diese Galaxis kannte wie ein Einheimischer. Er würde nur ans Ziel kommen, wenn Vaccumeetme ihm entscheidende Hinweise lieferte.,

Er befragte den Seher immer wieder,

praktisch in jeder Situation, nach dem Informationsgehalt der kosmischen Botenstoffe, bis Vaccumeetme der Sache fast schon überdrüssig wurde und sich zu der Feststellung hinreißen ließ, dass Runrick den kosmischen Botenstoffen mehr Bedeutung beimesse als er selbst.

Aber letztlich lieferte Vaccumeetme Runrick doch den entscheidenden Hinweis, um Mettzall zu Fall bringen zu können. Vaccumeetme las aus einer Fülle von Wahrscheinlichkeiten auch die Möglichkeit heraus, dass Mettzall sich an den Koordinaten eines Doppelsterns mit einer Flotte von Jonxern treffen könnte, die sich bisher geweigert

hatten, mit einem Mundänen zusammenzuarbeiten. Die Allianz mit diesem Jonxvolk wäre für Mettzall eine willkommene Verstärkung gewesen und hätte für Runrick vermutlich bedeutet, dass der Krieg sich um etliche weitere Jahre verlängerte. Darum griff Runrick die Aussage des Sehers über ein mögliches Treffen bei jenem Doppelstern nur zu gerne auf. Er begab sich schon lange vor dem möglichen Eintreffen Mettzalls und der Jonixer mit seiner gesamten Flotte in den Ortungsschutz der Doppelsonne und harrete dort einige Tage aus. Er verlor etliche Einheiten durch den Gravitationsdruck der beiden Sonnen, blieb aber der einmal eingeschlagenen Linie treu.

Und seine Geduld und sein Glaube an die Kraft der Seher wurden belohnt. Endlich tauchte die kleine Flotte Mettzalls aus Zackenzylindern an der erwarteten Position auf. Mettzall verfügte nur noch über einen Kriegsturm, so dass die Vermutung nahe lag, dass es sich dabei um Mettzalls Flaggschiff handelte. Runricks Flotte brach aus dem Sonnenschutz und stellte die überraschten Rebellschiffe zum Gefecht. Und es war Runricks Kriegsturm, der Mettzalls Flaggschiff ins Visier nahm und durch intensives Dauerfeuer vernichtete.

Der Rebell Mettzall war tot, noch ehe die Jonixer eintrafen, die sich mit ihm hatten verbünden wollen. Als die Jonixer erschienen und des Desasters ansichtig wurden, dem ihr Verbündeter in spe zum Opfer gefallen war, ergriffen sie die Flucht. Ihr Widerstand war mit Mettzalls Tod endgültig gebrochen.

Runrick benötigte ein weiteres Raumschiffskontingent bekannter Größenordnung zur Verstärkung. Ein halbes Jahr später hatte er Jonx so weit vorbereitet, dass die Mismatiker die Galaxis übernehmen konnten. Wieder einmal kehrte Runrick im Triumphzug nach Dubensys zurück. Wieder in der Heimat, wurde ihm die Beförderung zu einem Mun-2 angeboten, was automatisch das Kommando über einen S-Zentralen zur Folge gehabt hätte. Die Sache hatte nur den Haken, dass Runrick nicht wählen konnte und den S-Zentralen MASMOKO hätte übernehmen müssen, der in der fünf Millionen Lichtjahre entfernten Galaxis Segafrendo stationiert war.

Runrick ergriff diese Chance dennoch. Denn im hohen Alter von 120 Jahren, mit dem Tod als diskretem Begleiter, würde er keine zweite bekommen.

5. MASMOKO ,

Mein Vorgänger Vennotta hatte mir den S-Zentralen als Ruine hinterlassen. Nicht, dass er MASMOKO verschlampft hätte, der jahrhundertealte S-Zentral zeigte einfach Abnutzungerscheinungen und löste sich allmählich in seine Bestandteile auf. Aber wenigstens funktionierten noch alle Geschütze, und die Mun-Schirme besaßen noch ihre ursprüngliche Kapazität. Aber sonst war so gut wie nichts in Ordnung.

MASMOKO war ein Ausbildungszentral wie LAICMOKO und besaß demgemäß metamorphe Trainingsgründe. Um diese war es besonders arg bestellt. Die meisten Parzellen waren leer, oder es waren nur noch die traurigen Überreste der ursprünglich darin installierten Landschaften zu sehen. Der Zustand der noch in Betrieb befindlichen Parzellen war ebenso unbefriedigend. Es kam immer wieder zum Kollaps der Schwerkraftfelder, auf Schwerelosigkeit konnte der Druck von zehn und mehr Gravos kommen. Das führte oft zum Absterben des Pflanzen- und Tierbestands.

Es war auch nicht mehr möglich, die Schwerkraftpipelines einzusetzen und so für eine Erneuerung der Landschaften in den Parzellen zu sorgen. Ich verstand zuerst nicht, warum Vennotta keine Ersatzgeräte angefordert hatte, um seinen Ausbildungszentralen in Schuss zu halten. Das

Oberkommando in Dubensys hätte ihm fraglos das 'angeforderte Material geliefert.

Der Grund, warum mein Vorgänger die Metamorphen Trainingsgründe so sträflich vernachlässigt hatte, lag in einem steten Geburtenrückgang und dem Mangel an Kriegernachwuchs, der ausgebildet werden musste.

MASMOKO besaß nämlich eine großzügig angelegte Abteilung für die Aufzucht von Mundänen. In besseren Zeiten standen 200.000 Mundäninnen für Begattung und Mutterschaft zur Verfügung. Die Hälfte von ihnen war immer schwanger gewesen, so dass starke Jahrgänge um die 100.000 Geburten zu verzeichnen hatten. Diese werdenden Mun-Krieger mussten aufgezogen, gedrillt und trainiert werden. Hinzu kamen die Frischlinge aus Dubensys, die man ohne Ausbildung nach Segafrendo schickte und die ihren Schliff erst im Einsatzgebiet auf MASMOKO erhalten sollten. Viele der Mun-Krieger, die früher in Segafrendo fielen, hatten ihre Heimat nie kennengelernt.

Doch diese Zeiten waren vorbei. Die Zahl der Serienmütter war auf ein Fünftel gesunken. Die Kinder, die sie gebaren, wiesen immer öfter irreparable Genschäden auf und wurden aufgrund der Bestimmungen schnell umgebracht. Ich begegnete auf MASMOKO immer noch so vielen Schwangeren, wie ich sie an keinem anderen Ort gesehen hatte. Aber es waren alles andere als stolze, vitale Kriegermütter. Sie wirkten gebeugt und ausgetrocknet, geschlagen und gezeichnet durch einen bereits tausend Jahre währenden Krieg: Die Töchter von verhärmten Müttern, die selbst unter einem ungünstigen Stern geboren worden waren.

Segafrendo war kein guter Boden für uns erfolgsverwöhnte Mundänen. Irgendwann würden wir den Sieg davontragen, aber selbst wenn das schon morgen sein würde, hätte der Krieg viel zu lange gedauert. Es sah jedoch nicht nach einem raschen Sieg aus.

Dabei hatte alles so erfolgversprechend begonnen, als K'UHGAR die Superintelligenz ESTARTU in einem unglaublichen Gewaltakt aus ihrer eigenen Mächtigkeitsballung hinweggefegt hatte. Danach war ESTARTU in Segafrendo nur noch in wenigen Splittern vorhanden gewesen. Doch das Ringen mit diesen Splittern war ein zähes, das 1000 Jahre gedauert hatte und noch immer nicht beendet war.

Es existierte die Präsenz einer Rest-Entität - und es gab immer noch zu viele Slattys, wie meine Artgenossen ihre Erzfeinde aus Segafrendo nannten. Dabei hatten die Völker der ESTARTU keine Kriegertradition. Sie hatten sich aus Weltraumtiefen Söldner für die Verteidigung ihrer Galaxis holen müssen. Diese sogenannten Kronenkrieger waren die härtesten Gegner, die sich meinem Volk je gestellt hatten. Mit ihren schier unverwüstlichen Sphärenrosen hatten sie den bis dahin als unbesiegbar geltenden Zackenzylindern schwer zu schaffen gemacht.

Erst vor zwölf Jahren, während ich mich noch auf den Kuss der K'UHGAR vorbereitete, war es gelungen, die Kronenkrieger entscheidend zu schlagen. Im Sektor Cours, wo einst auch ESTARTU durch K'UHGAR vernichtet worden war, hatten unsere Kräfte den vektorierbaren Hyperraumaufriß-Mörser eingesetzt, den ich vorher in Yakini selbst getestet und sogar erfolgreich eingesetzt hatte. Es waren Selbstmordkommandos, die den Mörser gegen die Kronenkrieger einsetzten und auf diese Weise die Hälfte ihrer Population mit ins Verderben rissen.

Neun Jahre später, während ich noch in Jonx gegen den abtrünnigen Mettzall kämpfte, waren in der Schlacht von Torm Karaend die Kronenkrieger fast völlig, bis auf einige wenige hundert, ausgelöscht worden. Letztes Jahr, etwa um die Zeit, als ich Mettzall vernichtete, stellten sich die restlichen Kronenkrieger zur Schlacht von Rondell und wurden bis auf die letzte Sphärenrose vernichtet. Jene Mun-Krieger, die damals dabei gewesen waren, behaupteten, dass die Kronenkrieger mit ihren Sphärenrosen absichtlich in den Tod gegangen seien.

Die Einzelheiten über diese entscheidenden Ereignisse erfuhr ich von Praciss, einer Mun-10, die trotz ihres niedrigen Ranges von meinem Vorgänger zu seiner Stellvertreterin ernannt worden war. Ich erfuhr bald, warum: Praciss hatte das Auftreten und die Autorität eines Mun-6, und ihre Befehle wurden selbst von den Geschwaderkommadores befolgt.

Daran merkte ich schon, dass in Segafrendo andere Gesetze herrschten als in der Heimat oder an einem der anderen Kriegsschauplätze. Auch das mochte eine Folge des schier ewig währendes Krieges sein.

Praciss hatte dazu eine eigene ungewöhnliche Geschichte. Sie hatte sie mir zum Einstand erzählt. Demnach hatte sie sich vor dreißig Jahren sterilisieren lassen, um die Erfolgsleiter ganz nach oben klettern zu können. Es war ein ehrnes Gesetz in der Flotte, dass Mundänenfrauen, die einen höheren Rang als den einer Mun-10 anstreben, sich sterilisieren lassen mussten. Man stelle sich vor, eine schwangere Mun-7! Es hieß aber ebenso, dass Mundäninnen durch Sterilisation aggressiver und draufgängerischer und ihr Verstand geschärft wurde.

Praciss aber habe die Sterilisation nur schärfer im Sinne von "besessener" gemacht, kommentierte sie mit Selbstironie. Und sie habe diese "Schärfe" als Mittel zum Zweck eingesetzt, als sie auf MASMOKO ihren Dienst antrat, und zwar gegen keinen Geringeren als Vennotta höchstpersönlich. Der hatte ihre diesbezüglichen Fähigkeiten so sehr zu schätzen gewusst, dass er sie quasi zu seinem Eigentum machte, zu seiner Leibeigenen. Auf seine Weise habe Vennotta sie verehrt und geliebt, sagte Praciss, und er habe das dadurch bewiesen, dass er sie sogar zu seiner Stellvertreterin ernannte. Aber er hatte ihr auch seine Macht gezeigt, indem er sich weigerte, sie in den ihr zustehenden Rang zu erheben.

"Man könnte sagen, dass ich mich ganz umsonst um die Möglichkeit eines Kindersegens gebracht habe", hatte sie abschließend dazu gemeint. Praciss war tatsächlich eine Zynikerin.

Ich rief meine abschwiefenden Gedanken zurück zur gegenwärtigen Situation. "Ich fürchte, ich bin um etliche Jahre zu spät nach Segafrendo gekommen", sagte ich zu Praciss. "Die Zeit der großen Schlachten dürfte endgültig vorbei sein."

"Wenn du dich da nur nicht täuschest, Runrick", meinte sie mit ihrem eigentümlichen Lächeln. "Die größte Schlacht wird noch gefochten. Und zwar an diesem Ort, in der Auroch-Maxo-Dunkelwolke."

"Dein Wort in K'UHgars Ohr."

Die Auroch-Maxo-Dunkelwolke im Tauu-Sektor war von gar nicht imposanter Größe. Mit 20 Lichtstunden Durchmesser besaß sie ungefähr die Ausmaße eines herkömmlichen Sonnensystems. Auch ihre Staub- und Gasdichte war mit ein paar Molekülen pro Kubikzentimeter eher bescheiden. Man konnte, so man wollte, durchaus mit 35 Prozent der Lichtgeschwindigkeit durch die Dunkelwolke fliegen.

Dem Auge bot sie sich als mattglimmender Reflexionsnebel in Kugelform aus silbrigem Schlieren, Fäden und Schwaden dar, die von Lumineszenz durchdrungen War. Es gab viele imposantere kosmische Erscheinungen in Segafrendo als Auroch-Maxo.

Die Besonderheit der Tauu-Wolke lag in ihrer Ausstrahlung aus ultrahochfrequenter Hyperenergie. Die Frequenzen wechselten ständig, ebenso wie die Intensität der Strahlung und die Schwerkraftverhältnisse. Das machte eine Orientierung innerhalb der Wolke unmöglich, denn es gab keinerlei beständige Koordinatenpunkte, auf die man sich verlassen konnte; die Werte wechselten ständig. Man wusste nie, wo innerhalb der Wolke man sich gerade befand, ob im Zentrum oder in der Peripherie.

Doch das waren alles nur nebensächliche Begleiterscheinungen. Was die Wolke für uns so interessant machte, war das Vorhandensein einer individuellen psionischen Präsenz. Sie war zwar nur überaus schwach und konnte nur von den empfindlichsten Spezialgeräten der blinden Seher nachgewiesen werden. Aber sie war vorhanden, und zwar irgendwo innerhalb der AurochMaxo-Dunkelwolke. Wo genau, das vermochten nicht einmal die blinden mundänischen Seher zu sagen. In diesem Punkt versagten selbst sie mit ihren phänomenalen übernatürlichen Sinnen. Schon mein Vorgänger Vennotta hatte es sich nachgerade zur Lebensaufgabe gemacht, die psionische Präsenz aufzustöbern.

"Er war von dem Gedanken geradezu besessen, die Präsenz aufzuspüren zu müssen", erzählte mir Praciss. "Er hat mit einer Hingabe nach ihr gesucht, als hinge sein Leben davon ab, sie zu finden. Er hat die Präsenz geradezu gejagt, und doch ist er ihr nie auch nur einen Schritt näher gekommen, wie erfolgreich er auch war. Denn immerhin hat er dreiundsechzig von den vermuteten siebenundsechzig Planeten entdeckt. Aber er ist auf diesen nie fündig geworden, und daran ist er vermutlich zerbrochen."

Ich konnte nicht glauben, dass es mir ebenso ergehen würde. Ich musste das Geheimnis der Dunkelwolke lösen. Immerhin hatte ich Vennotta gegenüber den Vorteil, dass ich denken und fühlen konnte wie ein Seher und mich besser in deren Welt hineinversetzen konnte. Zumindest dachte ich, dass mir diese Eigenschaften zum Vorteil gereichen würden. Doch sichtbare Erfolge brachte mir das nicht ein.

Ich flog unzählige Male mit den Scoutschiffen der Seher mit, um herauszufinden, was ihr Handikap war. Denn mit dem Eingeständnis ihres Unvermögens, die Präsenz aufzuspüren, wollte ich mich nicht abfinden. Ich musste wissen, was der Grund ihres Versagens war.

Aber wie ich schon früher hatte feststellen müssen, waren die Seher im Umgang mit mir nicht sehr kooperativ. Es war das alte Lied, dass sie eine Artverwandtschaft an mir feststellten, diese jedoch als falsch einstuften, weil ich eben kein blinder Seher war. Sie stuften mich als das seltsame Zwitterwesen ein, das ich tatsächlich war.

Dennoch ließ ich nicht locker und schloss mich immer wieder den Erkundungsflügen der Seher an. Zumindest konnte ich einen Teilerfolg verbuchen. Es war auf einem Flug mit der LUNAKKA, einem umgebauten Kriegsfloß, das mit jenen sensiblen Ortungsgeräten ausgestattet war, die das Aufspüren der psionischen Präsenz ermöglichte, die jedoch nur von den Sehern bedient werden konnten. Der Seher der L UNAKKA hieß Gyshonee und war mir, wenn man das so sagen konnte, eher geneigt als die anderen Seher. Zumindest behandelte er mich nicht so herablassend wie die meisten anderen. Wir waren bereits seit Tagen innerhalb der Wolke unterwegs, und ich merkte Gyshonee an, dass er eine Fährte aufgenommen hatte. Ich sprach ihn nicht darauf an, weil ich ihn nicht in dieser Konzentrationsphase stören wollte. Aber die Art, in der er seine Kommandos an die Schiffsführung gab und scheinbar unsinnige, aber wohlüberlegte Zickzack-Manöver fliegen ließ, sagte mir alles.

Und plötzlich tauchte ein Kleinplanet aus den Gasnebeln auf. Ich hielt den Atem an. Konnte diese Eiswelt mit dem geringen Durchmesser von nur 4000 Kilometern der Ort sein, an dem sich die Präsenz versteckte?

Aber an Gyshonees enttäuschter Reaktion merkte ich, dass er ins Leere gestoßen war. Die kleine Eiswelt war kein neu entdeckter Planet, sondern bereits mehrfach von mundänischen Einheiten angeflogen worden. Die Seher hatten ihn als Auroch-Maxo-7 katalogisiert. Es handelte sich also um einen der äußeren Planeten, denn die Ureinwohner des Auroch-Maxo-Systems, die Rautak, hatten die Planeten von außen nach innen nummeriert. "Was ist passiert, Gyshonee?" erkundigte ich mich. "Du hast bis zuletzt den Eindruck erweckt, als kämest du der Präsenz immer näher."

"So war es auch", gestand der blinde Seher. "Aber es ist das alte Problem. Ich kann ertasten, dass da etwas ist, und auch die Ortungsgeräte zeigen das Vorhandensein von etwas auf. Aber wenn ich meine Tastsinne auf dieses Etwas konzentriere, wenn ich es konkretisieren, seine Koordinaten erfassen will, verpufft es einfach."

Immerhin verriet mir Gyshonee damit, was die Ursache für das Versagen der Seher war: Sie konnten die psionische Präsenz zwar aufspüren, ihr Vorhandensein nachweisen, aber sie konnten sie dann nicht erfassen. "Eines Tages wird sich der Erfolg einstellen, Gyshonee", versuchte ich den Seher zu trösten.

*

Aber die Jahre vergingen, ohne dass die verzweifelte Suche nach der psionischen Präsenz Fortschritte machte. Wir entdeckten sogar zwei weitere neue Planeten der Auroch-Maxo-Dunkelwolke. Damit hatten wir bereits fünfundsechzig von den insgesamt siebenundsechzig Planeten vermessen, katalogisiert und eingehend untersucht. Aber der gesuchte war nicht darunter.

Nur zwei Planeten fehlten noch, und es konnte nicht Zufall sein, dass es darunter ausgerechnet auch jener war, auf dem sich die Präsenz vermutlich versteckte. Es konnte nur so sein, dass wir mit voller Absicht in die Irre geführt wurden.

Die Auroch-Maxo-Dunkelwolke hatte für uns kaum noch Geheimnisse außer diesem einen. Wir wussten längst, dass sie der Geburtsort der Superintelligenz ESTARTU war. Wir hatten auf den Planeten 13, 19 und 20 Überreste der rautakischen Zivilisation entdeckt und herausgefunden, dass sie nach Entstehen der Dunkelwolke, als sie sich durch Kontraktion immer mehr verdichtete, hier keine annehmbaren Lebensbedingungen mehr vorfanden und auf einen der inneren Planeten auswanderten. Vermutlich nach Auroch-Maxo-55, jenem Planeten, den wir noch nicht gefunden hatten. ESTARTU galt zwar als vernichtet, aber es war als sicher anzunehmen, dass

sie in Resten noch existierte. Diese Rest-ESTARTU musste mit der psionischen Präsenz identisch sein, die sich in der Auroch-Maxo-Dunkelwolke verbarg. Die vergehende ESTARTU war zu ihrem Ursprung zurückgekehrt. Darüber waren sich alle Seher einig.

Mit den Jahren merkte ich, dass es mir ähnlich erging wie meinem Vorgänger Vennotta. Ich wurde von dem Ehrgeiz geradezu besessen, Rest-ESTARTU finden zu müssen. Und je länger die Suche dauerte, desto stärker wurden der Erfolgswang und der Wunsch, diese Sache zu einem Abschluss zu bringen.

Mein Vorteil gegenüber Vennotta oder mein Fluch, je nachdem wie man die Sache sah - war, dass ich ein Gefühl für die Dunkelwolke entwickelte. In meinem längst abgestumpften Geist erwachte wieder das versiegte geglaubte Talent des Sehers. Und es war die Auroch-Maxo-Dunkelwolke mit ihrer unglaublichen psionischen Aufladung, die meinen Geist erwachen ließ. Ich partizipierte von der psionischen Präsenz der Rest-ESTARTU, saugte sie in mich ein und wurde von ihr geprägt. Doch ich wurde von der psionischen Präsenz in keiner Weise beeinflusst im Sinne von manipuliert. Ich wurde lediglich in einer Weise geformt, die meine verschütteten Sinne erwachen ließ.

Ich entwickelte plötzlich Aktivitäten, die ich ursprünglich gar nicht vorgehabt hatte. Dazu gehörte, den Ausbildungszentren MASMOKO zum Stolz von Segafrendo zu machen. Ich forderte Ersatzteile aus Dubensys an, um die Metamorphischen Trainingsgründe sanieren zu können. Nachdem die Schwerkraftpipelines wieder funktionierten, füllte ich die leerstehenden und verkommenen Parzellen nach und nach wieder mit den verschiedensten Landschaften auf. In vielen von ihnen fanden sich bald die Ruinenstätten von Welten der Slattys, in denen die Rekruten die Jagd nach dem Blauen Blond trainieren konnten.

Mein Hauptanliegen aber blieb, Rest-ESTARTU aufzuspüren und zu vernichten. Jahr um Jahr verging, ohne dass sich diesbezüglich auch nur der Hauch eines Erfolges abzeichnete.

Wie es aussah, würde es mir wie Vennotta ergehen. Ich würde den Rest meines Lebens durch die Auroch-Maxo-Dunkelwolke irren und meinem Nachfolger dieses unselige Erbe hinterlassen. Das durfte nicht passieren. Ich musste etwas dagegen unternehmen.

Zwischenspiel: Blindflug

Runrick reiste in die Heimat und begab sich auf einen Bittgang nach Gumollz. Dort wurde er von den Mun-Strategen mit großem Respekt empfangen. Er trug ihnen sein Problem vor. Diese Mun-1 waren ihm nicht sehr sympathisch, seit er wusste, dass es sich wie bei den Mismatikern um Kastraten handelte. Es waren gewissermaßen "späte" Kastraten, die diese Prozedur erst nach den Mun-4-Weißen über sich ergehen ließen, weil sie sich zu Höherem berufen fühlten. Obwohl Runrick kaum je von seinem Geschlecht Gebrauch gemacht hatte, wusste er dennoch, dass er nicht die Veranlagung zum Mun-1 hatte.

Er erklärte den Mun-Strategen, dass er keine Chance hatte, das Geheimnis der Auroch-Maxo-Dunkelwolke je zu lösen, wenn er nicht Unterstützung von "höherer Stelle" bekäme. Sobald sich seine Mun-Krieger und seine Seher in die Tauu-Wolke begaben, befanden sie sich auf einem permanenten Blindflug, der sie immer im Kreise führte und stets am Ziel vorbei. Es war ein unlösbarer Knoten, den zu entbinden kein sterblicher Mundäne in der Lage war. Er musste durchschlagen werden - und zwar von einer höheren Instanz.

Nur K'UHGAR selbst würde dieses Problem lösen können. Und darum bat er um eine Audienz, damit er der Superintelligenz das Problem vortragen konnte.

Die Mun-1 von Gumollz, die auch als Emissäre der K'UHGAR fungierten, zeigten sich entsetzt über Runricks Ansinnen. Wo käme man denn hin, wenn jeder Mun-Heerführer K'UHGAR wegen jeder Kleinigkeit behelligte? K'UHGAR sei doch kein jedermann zugängliches Orakel.

Runrick aber blieb beharrlich. Er legte den Mun-1 immer wieder die wissenschaftlich untermauerten Fakten vor, die die Situation in der Auroch-Maxo-Dunkelwolke anschaulich belegten.

Schließlich, als ihm die Argumente ausgingen, sagte er zu den Mun-1: "K'UHGAR hat ESTARTU schon einmal durch das Mentaldepot im Sektor Cours geschlagen. Sie könnte auf ähnliche Weise diesen Konflikt endgültig beenden."

Und was er mit bestechenden Fakten nicht geschafft hatte, gelang ihm mit dieser eherdürftigen Aussage. Die Mun-1 von Gumollz gewährten ihm Zutritt in die Ewigen Totenstädte von K'u.

6. K'UHGAR

Als ich diesmal in die Ewigen Totenstädte von K'u eingehen durfte, ging diesem Ereignis keinerlei Zeremoniell voraus. Die Mun-1 dopten mich lediglich mit Mitteln, wozu auch das Bombardement aus nadelfeinen Lichtpfeilen meines Körpers gehörte, um meinen Geist vom Körper zu lösen und ihn den Impulsen der K'UHGAR zugänglich zu machen.

Danach wurde ich in einen Scanner eingeschlossen, in dem ich mir wie in einem Sarg vorkam. Plötzlich war mir, als erfolge eine Zündung und mein Körper werde wie ein Geschoss mit unglaublicher Beschleunigung aus dem Behältnis geschleudert. Ein ungeheuer Druck lastete auf mir, der mir die Besinnung raubte. Als ich zu mir kam, schwiebte ich wiederum in diesem steinernen Meer, wo jeder Stein, ob edel oder roh, das letzte Denkmal eines Helden darstellte. Und auf einmal stellten sich wieder Teile der verloren geglaubten Erinnerung über das Wissen ein, das mir bei meinem ersten Besuch in K'u vermittelt worden war.

Ich traf auf tote Helden, die in der Schlacht von Rondell die letzten Kronenkrieger vernichtet hatten, sah den Untergang der Krone mit ihren Augen und kam zu dem Schluss, dass damals die letzten Söldner der Krone tatsächlich den Tod gesucht hatten, wie schon immer vermutet worden war. Und ich begegnete den Schatten jener Krieger, die zwei Jahre zuvor die Flotte der Sphärenrosen aufgerieben hatten - ich sah die "Schlacht von Torm Karaend".

Ich traf ebenso auf die Krieger, die neun Jahre zuvor im Sektor Cours ihr Leben für den Sieg über die Kronenkrieger hingegeben hatten. Und ich sah die Bilder über diese gigantische Weltraumschlacht, als würde sie in diesem Moment stattfinden und ich sie gerade miterleben. Jeder Zackenzylinder mit einem Selbstmordkommando besetzt und dem VHM bestückt, und mit jeder Explosion einer mundäischen Einheit wurde eine Sphärenrose mit ins Verderben gerissen.

Ich reiste weiter in der Zeit zurück, traf mundäische Helden aus früheren Zeiten, die im Krieg von Segafrendo für K'UHGAR gefallen und in sie aufgegangen waren. Helden, die vor dreihundert und vierhundert Jahren ihr Leben für K'UHGAR gegeben hatten. Und weiter ging meine Reise in der Zeit zurück, bis ich bei den Anfängen des Segafrendo-Feldzuges angelangt war.

Die Aufklärungsflüge der Vorhut waren zu diesem Zeitpunkt bereits abgeschlossen. Nun sammelte sich die Eroberungsflotte, die als zweite Welle nach Segafrendo gekommen war, im Sektor Cours. Im Mittelpunkt der Sammelstelle befand sich ein ungewöhnlich anmutender S-Zentrant. Er wies auf den beiden Ebenen von 200 Kilometern Durchmesser eine Reihe gewaltiger Aufbauten auf, die bis zu zwanzig Kilometer aufragten. Auch die gewölbte Seitenfläche wies solche Aufbauten auf, die weit in den Raum ragten und durch kilometerweite Brücken mit den Antriebszacken verbunden waren.

Es trafen immer weitere Zackenzylinder aller Größenklassen ein, Millionen von ihnen, bis sie die Sicht auf den verfremdeten S-Zentralen verdeckten. Es war wie ein unüberschaubarer Schwarm von Insekten, die sich alle um die Stammutter versammelt hatten und eine gigantische Traube bildeten.

Ich fühlte mich auf einmal ins Innere des umgebauten S-Zentralen versetzt. Zuerst in die seltsamen Aufbauten. Hier waren sämtliche Waffensysteme und Navigationsinstrumente untergebracht, Batterien davon, in endloser Reihe. Neben den gemeinen Mannschaften sah ich auch viele Seher, die in speziellen kokonartigen Sphären untergebracht waren und in tiefer Meditation versunken schienen. Ich durchsah die endlosen Korridore und weiten Hallen, die sich wie ein Ring um den S-Zentralen schlossen, in rasantem Flug. Und über' all traf ich auf in Trance versunkene blinde Seher. Tausende von ihnen, vielleicht alle, die K'UHGAR in dieser Zeit hervorgebracht hatte.

Und dann gelangte ich von den Randzonen ins eigentliche Schiffssinnere. Der S-Zentrant war zu einem einzigen riesigen Hohlraum ausgestattet worden. Und dieser gesamte Hohlraum war mit der paramentalen Essenz der K'UHGAR geflutet. Mir war, als gleite ich durch die Ewigen Totenstädte von K'u. Und auf einmal wurde mir klar, dass dies die Ewigen Totenstädte von K'u waren.

K'UHGAR selbst hatte die Reise nach Segafrendo mitgemacht.

Ich war fast tausend Jahre in der Zeit zurückgereist. Und dies war der Sektor Cours zum Zeitpunkt der ersten, einzig direkten und entscheidenden Auseinandersetzung zwischen den beiden Superintelligenzen K'UHGAR und ESTARTU. Und ich trieb im Mentaldepot der K'UHGAR, das durch die Geisteskraft vieler Tausender blinder Seher und einen Wall von Zackenzylindern abgeschirmt wurde.

Ich spürte die geballte Kraft der unter Spannung stehenden Fragmente der K'UHGAR, als wäre ich ein Teil von ihr. Die Illusion war so perfekt, dass ich das Gefühl hatte, platzen zu müssen, wenn ich nicht endlich dem inneren Druck nachgeben und nicht in einer elementaren Eruption aus dieser Enge ausbrechen durfte. Der Kräftestau wurde unerträglich, K'UHGAR würde sich noch selbst aufreisen, wenn sie sich nicht entladen und entfalten durfte.

Und dann öffneten sich die Schleusen des Mentaldepots, die Dämme brachen, und die alles verschlingende Mentalkraft der Superintelligenz K'UHGAR überflutete den Sektor Cours, verbrannte förmlich alles Leben in dieser ganzen Raumblase, sprengte auch diese Räume und verschlang die in ihrer Überraschung völlig hilflose ESTARTU. Die Ausläufer von K'UHGARS Mentalbeben fegten durch diese ganze riesige Kugelgalaxie auch noch, als die Superintelligenz sich nach ihrem Blitzsieg längst wieder in die Sicherheit des S-Zentralen zurückgezogen hatte. Und überall in Segafrendo starben die Schöpfungen der Galaktischen Krone, die Pflanzenväter und die Kym-Jorier.

Aber auch tausend Jahre nach dieser Machtdemonstration der K'UHGAR waren die Kräfte der ESTARTU nicht endgültig geschlagen, und in der Auroch-Maxo-Dunkelwolke existierten Reste dieser dem Untergang geweihten Entität.

Die letzte schmerzliche Aussage entstammte meiner Gedankenwelt. Die Szenen der Vergangenheit waren verblasst, ich war wieder im Ewigen Heldenfriedhof der K'UHGAR, in den Totenstädten von K'u. Ich fügte meinen Gedanken eine Frage hinzu. Die Frage, derentwegen ich K'UHGAR aufgesucht hatte: Ist es nicht möglich, dass K'UHGAR eine Aktion wie einst im Sektor Cours in der Gegenwart wiederholt? Das würde all die leidigen Probleme mit Rest-ESTARTU mit einem Schlag lösen. Mir war durchaus klar, wie hochfahrend meine Bitte war. K'UHGAR hätte mich dafür maßregeln, mir das Lebensrecht entziehen können. Aber stattdessen bekam ich Antwort. Der Sinn von dem, was K'UHGAR mir mitteilte, brannte sich mir ins Gehirn ein.

Was einst im Sektor Cours passierte, war eine einmalige Aktion. Es wird sich bestimmt nicht wiederholen. Der dafür nötige Aufwand stünde auch gar nicht dafür, um die Reste einer vergehenden Entität auszutilgen. Doch müsste das Problem baldigst gelöst werden. Kehre du inzwischen zu deinen Platz zurück, Runrick. Ich schicke Hilfe!

Damit war ich entlassen. Ich erwachte in dem sargähnlichen Behältnis, in dem man meinen Körper für die Dauer meiner Reise konserviert hatte, Die Mun-I holten mich schweigend heraus und kleideten mich an. Dann wurde ich kommentarlos fortgeschickt. Keiner der Mun-I stellte mir Fragen oder gab mir Anweisungen. Ich war froh darüber, dass die Emissäre der K'UHGAR mich in Frieden meiner Wege gehen ließen. Im Gegensatz zu meinem ersten Besuch hatte ich diesmal die Erinnerung an die Begegnung mit K'UHGAR nicht vergessen. Alle Einzelheiten der Geschehnisse im Sektor Cours waren in meinem Gedächtnis so lebendig, als wäre ich ein Zeuge gewesen.

Und das Versprechen der K'UHGAR: Ich schicke Hilfe!

Ich kehrte in guter Stimmung und voller Zuversicht nach Segafrendo zurück. Denn das Versprechen der K'UHGAR, mir Unterstützung angedeihen zu lassen, war für mich ein absolutes. Handelte es sich doch um ein Anliegen, das die Superintelligenz in starkem Maße selbst betraf und auch für sie von großer Wichtigkeit und höchster Priorität war.

Ich war aber auch deshalb aufgewühlt, euphorisch fast, weil K'UHGAR sich mir nun schon zum zweitenmal gewidmet hatte. Und diesmal persönlich und nicht im Rahmen eines routinemäßigen Zeremoniells. In dieser Hochstimmung wartete ich auf den von K'UHGAR versprochenen Beistand in Sachen Auroch-Maxo-Dunkelwolke und Rest-ESTARTU. Und ich wartete und wartete. Ein ganzes Jahr. Und dann noch ein zweites. Aber es passierte nichts. Mein anfänglicher Optimismus schwand immer mehr und wandelte sich mit der Zeit in depressive Stimmung mit ansteigender Tendenz.

Um mich abzulenken, stürzte ich mich in Arbeit; entwickelte darin eine wahre Hyperaktivität. Ich baute MASMOKO immer weiter aus, erneuerte einen Metamorphischen Trainingsgrund nach dem anderen. Zwischendurch beteiligte ich mich an Expeditionen in die Auroch-Maxo-Dunkelwolke in der schwachen Hoffnung, das Versteck der psionischen Präsenz aus eigener Kraft zu finden und Rest-ESTARTU auslöschen zu können. Ich vertrieb mir die verbleibende Zeit auch mit Nachforschungen über das Schicksal von Rezzaga, den ich einst kennengelernt hatte und der in Segafrendo zur lebenden Legende geworden war. Mir wurden von allen Seiten Geschichten über diesen Heroen zugetragen. Viele davon waren haarsträubender Unsinn, eindeutig der Kategorie Raumfahrtgarn zuzuordnen.

Aber selbst wenn ich nur jene Legenden hätte glauben wollen, die realistisch klangen, so hätte Rezzaga an hundert Orten gleichzeitig sein müssen, um das alles erleben zu können. Und er hätte ebenso viele Leben haben müssen. In Wirklichkeit war es so, dass es nicht einen unter den Geschichtenerzähler gab, der Rezzaga persönlich kannte oder das wiedergegebene Geschehen miterlebt hätte. Niemand vermochte zu sagen, wo Rezzaga in Segafrendo im Augenblick gerade kämpfte oder ob er überhaupt noch lebte. Wenn Rezzaga noch am Leben war, wäre er bereits über 110 Jahre alt. Ein unglaubliches, ein unmögliches Alter für einen aktiven Krieger.

Aber es freute mich immerhin zu hören, dass Rezzaga in Segafrendo durch seine Taten geradezu Unsterblichkeit erlangt hatte. Gegen Ende des zweiten Jahres meiner Wartezeit befand ich mich mit dem Seher Gyhonee wieder einmal auf Schleichfahrt durch die Auroch-Maxo-Dunkelwolke.

Ich war inzwischen fast zu der Überzeugung gelangt, dass ich von K'UHGAR keine Hilfe mehr zu erwarten hatte, aus welchen Gründen auch immer. Ich musste die psionische Präsenz aus eigener Kraft beziehungsweise mit Unterstützung meiner Seher aufspüren.

Da merkte ich, dass Gyhnee eine seltsame Erregung befiehl. Er verfiel wie in Trance und bediente das Instrumentarium des Spürgerätes in einem eigenartigen Dämmerzustand. Er war in diesem Moment unansprechbar, und es hätte keinen Sinn gehabt, ihn mit Fragen zu bestürmen. So übte ich mich in Geduld, von atemloser Spannung gequält. Und da schälte sich aus den flirrenden Staubnebeln ein Himmelskörper. Im selben Moment erwachte Gyhnee aus seiner Entrückung. Er sackte förmlich in sich zusammen, mit der Anspannung schien alle Kraft seinem Körper zu entweichen, sein Gesicht alterte innerhalb eines Atemzuges um Jahre.

Ich wusste, was dies zu bedeuten hatte. Wieder einmal war der blinde Seher der Präsenz zum Greifen nahe gewesen, musste ihr Vorhandensein mit seinem Geist gefühlt haben. Doch dann war sie ihm entflohen und war für ihn wieder nicht mehr fassbar. Wir untersuchten den Himmelskörper dennoch nach allen Regeln der Kunst. Wir würden schließlich kein zweites Mal gezielt zu dieser Welt vorstoßen können. Das erlaubten die Bedingungen innerhalb der Dunkelwolke nicht, und was wir diesmal nicht erforschten, würden wir vielleicht nie wieder können.

Mit annähernd fünftausend Kilometern Durchmesser gehörte der Planet zu den größeren der Auroch-Maxo-Dunkelwolke. Aber es handelte sich ganz gewiss nicht um Auroch-Maxo-55. Es war eine durch und durch tote Welt und wurde, nach der Reihung der Rautak, als Auroch-Maxo-37 katalogisiert. Nun fehlte uns nur noch ein Planet. Und das war zweifellos jene Welt, auf der sich die psionische Präsenz versteckte.

Wir flogen erst nach vielen, vielen Tagen wieder aus der Auroch-Maxo-Dunkelwolke. Als wir MASMOKO ansteuerten, meldete mir Praciss über Bildfunk: "Du hast hohen Besuch, Runrick. Ein Mun-l von Gumollz harrt bereits seit Tagen auf deine Rückkehr."

Ich konnte es danach kaum erwarten, mit dem Emissär der K'UHGAR zusammenzutreffen.

Es war gewiss noch nicht oft vorgekommen, dass K'UHGAR einen ihrer Boten entsandte, um einem Heerführer eine Nachricht zu übermitteln. Entsprechend erwartungsvoll sah ich der Begegnung mit dem Mun-l entgegen.

Der Mun-l, ein zur Dicklichkeit neigender Kastrat wie alle Mun-Strategen, war höflich, stellte sich sogar mit seinem Namen Allentoso vor, blieb aber auf Distanz. Er machte keine lange Einleitung, sondern kam sogleich zur Sache.

"K'UHGAR hat dir ein Versprechen gegeben, Mun-2 Runrick", eröffnete er mir sachlich. "Dazu wird K'UHGAR stehen, wie könnte es auch anders sein. Unter normalen Umständen, hättest du längst schon die zugesagte Unterstützung bekommen. Doch es hat Probleme gegeben, die zu einer unerwarteten Verzögerung führen."

"Welche Probleme kann eine Macht wie K'UHGAR in solchen Belangen denn schon bekommen?" fragte ich verständnislos. "Es sind in diesem Fall Mächte im Spiel, die dein Vorstellungsvermögen übersteigen würden, Runrick", sagte K'UHGARS Emissär herablassend. "Aber ich will versuchen, dir die Sache begreiflich zu machen. K'UHGAR hat einen Boten in die Galaxis Erranterohre entsandt, wo jene Mächte wirken, deren Existenz ich bereits angedeutet habe. K'UHGAR hat von diesen höheren Mächten ein wirkungsvolles Instrument angefordert, das dich in deinem Kampf gegen Rest-ESTARTU unterstützen soll. Es könnte sich dabei um ein Raumschiff oder um irgendeine Art von Waffe handeln. In dieser Beziehung hat sich K'UHGAR nicht festgelegt. Kannst du mir bis jetzt folgen, Runrick?"

"Ich kann dir mühelos folgen, Mun-l Allentoso", antwortete ich verstimmt denn diese Überheblichkeit des Mun-l war nicht angebracht, "Es ist leider so, dass das Verhältnis K'UHGARS zu diesen hohen Mächten im Moment etwas gestört ist", fuhr Allentoso fort. "Und das ist das Problem. Ich kann dir daher keinen Termin für die Beistellung dieses speziellen Machtinstruments nennen. Ja, es ist nicht einmal sicher, ob es überhaupt je aus Erranterohre geliefert wird. Ich kann dir leider nur diesen Bescheid überbringen: Übe dich in Geduld und warte ab, was passieren wird!"

Mit diesen Worten verließ der Emissär mich und Segafredo und kehrte nach Dubensys zurück. Er ließ mich mit meiner Enttäuschung zurück, ohne mir wirkliche Hoffnung auf die Erreichung meiner Ziele gegeben zu haben.

Zwischenspiel: Null-Mun

Für Runrick begann ein langes Warten in Ungewissheit. Jahr um Jahr verging, ohne dass ein Zeichen aus der Heimat kam, das seine Hoffnung auf Unterstützung hätte nähren können. Es passierte überhaupt nichts. Runrick konnte sich die endlos scheinende Wartezeit nicht einmal mehr mit Beschäftigungstherapie aufzubessern. Er verlor die Lust an der Revitalisierung MASMOKOS. Es bot ihm keinen Reiz mehr, in die Auroch-Maxo-Dunkelwolke einzufliegen und nach der psianischen Präsenz zu suchen. Er konnte sich für nichts mehr engagieren, ja er hing nicht einmal mehr am Leben.

Das Feuer vergangener Tage, das einst so heiß in ihm gebrannt hatte, war am Erlöschen. Er hatte überhaupt kein Animo mehr. Er wurde zum Null-Mun. Null Animo - Null-Mun. Diesen Rang führte er speziell für sich ein. Null-Mun war absolut treffend für seine Stimmung. Praciss merkte das mit wachsender Besorgnis. Sie hatte Runrick mögen gelernt, diesen stillen, zurückhaltenden, leidenschaftslos wirkenden, diesen unmundänischsten Mundänen, dem sie je begegnet war. Irgendwie erschien er ihr sogar begehrenswert. Aber was sie auch versuchte, ihn aus der Reserve zu locken, er blieb unnahbar und kalt, wurde immer kälter. Und bald dachte sie, dass er jeden Augenblick sterben würde, weil er so gar nicht mehr am Leben und den Freuden hing, die es zu bieten hatte.

Selbst als ein Schiff der Feinde K'UHGARS, eine goldene Hantel, in Segafredo auftauchte, konnte dies den alten Heerführer nicht aus seiner Depression reißen. Doch dann passierte etwas, mit dem niemand mehr gerechnet hätte. Am allerwenigsten Runrick selbst. Und da war es, als erwache er von den Toten und werde in seinem siebten Leben wiedergeboren.

7. XIRMICCA

Es war nicht zu fassen. Ich konnte es einfach nicht glauben, als meine Stellvertreterin Mun-10 Praciss mir die Ortung eines fremden, unbekannten Objekts meldete. Ich vermutete zuerst einen ihrer Tricks dahinter, mit denen sie in den letzten Jahren immer wieder versucht hatte, mich zu motivieren. Selbst als sie mir das holographische Ortungsbild des sieben Kilometer langen Walzenobjekts aus kobaltblauem Material überspielte, drang mir das nicht ins Bewusstsein. Ich war bereits so abgestumpft, dass ich nicht mehr viel von der Realität wahrnahm und so gut wie alles von mir abprallen ließ. Ich sah eigentlich nur den Schwarm von Zackenzylinern, der dem fremden Objekt das Geleit gab, der ebenso auf ein Kommando von mir das Feuer eröffnen würde. Mir diesem Gedanken spielte ich, in der Tat.

Erst als MASMOKO von dem fremden Objekt angefunkt wurde und Praciss mich dazu aufforderte zu antworten, riss mich das ein wenig aus meiner Lethargie. "Was?" erkundigte ich mich verdattert. "Was hat das zu bedeuten?"

Sie spielte mir den aufgezeichneten Funkspruch vor, der lautete: "Hier spricht Mun-5 Sorkest. Ich komme geradewegs aus Dubensys und ersuche Mun-2 Runrick, mit der XIRMICCA an MASMOKO andocken zu dürfen."

Die Sache war mir immer noch nicht ganz geheuer, denn ich war schon zu weltfremd geworden, um mich auf ungewöhnliche Situationen spontan einzustellen zu können. "Ein Mun-5 ist als Kommandant für ein einzelnes Raumschiff ein viel zu hoher Rang!" stellte ich nur fest.

"Es steht wohl außer Frage, dass dies ein besonderes Raumschiff ist", widersprach mir Praciss ungehalten. "Du musst es mit der gebührenden Aufmerksamkeit empfangen."

Als ich ihr in die Augen blickte, da dämmerte mir allmählich, worauf sie anspielte. Aber ich wollte immer noch nicht wahrhaben, was eigentlich offensichtlich schien. Ich lebte einfach in meinem Zweckpessimismus, um nicht wieder enttäuscht werden zu können. Aber ganz konnte ich den Funken Hoffnung, der in mir aufglomm, nicht unterdrücken. Ich gab Mun-5 Sorkest daraufhin die Erlaubnis, am S-Zentralen anzulegen, und nahm seine Einladung an, die XIRMICCA zu besichtigen. Sorkest war ein überaus rüstiger Mundane von etwa 100 Jahren. Man merkte ihm seine Einstigerfahrung an.

und dass er sich seine hohe Stellung nicht durch Protektion erworben hatte. Ich schätzte, dass er knapp vor den Weihen zum Mun-4 stand. Vielleicht würde er sie durch Erledigung dieses Auftrags erwerben.

Auf meine Frage, ob er es nicht unter seiner Würde fand, ein einzelnes Raumschiff zu kommandieren, sagte er: "Es ist für mich eine außergewöhnliche Ehre, die XIRMICCA befähigen zu dürfen, Mun-2 Runrick. Dies ist nämlich kein gewöhnliches Raumschiff. Es hat gewissermaßen kosmische Größe, auch wenn es von seinen Dimensionen her eher bescheiden anmutet. Die XIRMICCA stammt nämlich aus Erranterohre."

Ich hätte diese Worte zu diesem Zeitpunkt lieber nicht gehört. Denn sie klangen für mich verheißungsvoll und weckten verstärkt meine insgeheimen

Erwartungen, dass K'UHGAR mich nicht vergessen hatte und mir ein wirkliches Machtinstrument geschickt hatte. Ich ließ mir jedoch von meiner Aufregung nichts anmerken und bat Sorkeist, mich durch die Anlagen des Schiffes zu führen.

Er kam meinem Wunsch eilfertig nach. Doch schon nach der Inspektion einiger weniger Sektoren der XIRMICCA musste ich enttäuscht feststellen, dass das Walzenschiff mit herkömmlicher mundänischer Technik ausgestattet war. Ich machte Sorkeist auf diese Tatsache aufmerksam.

"Es ist richtig, dass die XIRMICCA in Erranterohre in leerem Zustand an mich übergeben wurde", bestätigte er. "Ich habe es persönlich übernommen, sie auszustatten. Es war keine ganz leichte Aufgabe, unsere technischen Anlagen wie Schutzschirmprojektoren, Mundäschirmgeneratoren und die Waffensysteme an die fremde Bauform anzupassen. Und dies noch in der Fremde und ohne ordentliche Hilfsmittel. Denn diese Arbeit musste erledigt werden, bevor die XIRMICCA die Reise über die fast 50 Millionen Lichtjahre nach Segafrendo antreten konnte. Aber ich glaube, ich kann mit meiner Arbeit zufrieden sein, denn der Flug verlief ohne jegliche Komplikationen."

Ich blieb abwartend stehen und sah Sorkeist verwundert und irritiert an.

"Was sollte es für den gedachten Einsatz denn für Vorteile bringen, eine leere Raumschiffshülle mit mundänischer Technik auszustatten?" erkundigte ich mich. "Könntest du mich darüber aufklären, Sorkeist? Was ist an dieser leeren Hülle so Besonderes dran, dass sie allein durch mundänische Technik zu etwas Besonderem wird?"

"Auf die Technik kommt es dabei überhaupt nicht an, Mun-2 Runrick", sagte Sorkeist. "Diese ist nur nötig, um die XIRMICCA anzutreiben und zu schützen. Das Geheimnis seiner Schlagkraft liegt in der Hülle selbst. Die XIRMICCA ist gewissermaßen besetzt. Die Hülle besitzt ein Bewusstsein, eine Persönlichkeit - sie ist eine Entität! Und diese kann als natürlicher Feind jener Präsenz angesehen werden, die sich in der Auroch-Maxo-Dunkelwolke verbirgt."

Er machte eine Pause und sah mich erwartungsvoll an. Dann sagte er: "Man sagt, du besässt Seherqualitäten, Mun-2 Runrick. Wenn dem so ist, müsstest du die Seele der XIRMICCA aufspüren können ..."

Noch während er diese Worte sprach, öffnete ich meinen Geist und versuchte, ihn in die Bereiche des Unsichtbaren vordringen zu lassen. Ich rechnete mir bei diesem Bemühen nur geringe Chancen auf Erfolg aus. Denn ich hatte schon seit vielen Jahren von meinem Talent keinen Gebrauch mehr gemacht. Es müsste längst schon erloschen sein.

Um so verblüffter war ich, als ich augenblicklich Kontakt hatte. Die Wände um mich, die Decke über mir, der Boden unter meinen Füßen, sie pulsierten. Von überall drang ein stetes Wispern und Rauschen auf mich ein. Dieses gedämpfte Säuseln und Flüstern hatte einen regelmäßigen, ab- und anschwellenden Rhythmus, genau wie das Atmen eines Wesens.

Ja, dieses ganze Schiff lebte auf geheimnisvolle Weise, die XIRMICCA war ein Raumschiff mit Bewusstsein und Seele.

"Was auch immer sich in der AurochMaxo-Dunkelwolke befindet", argumentierte Sorkeist weiter, "wie unscheinbar und gering seine Ausstrahlung auch sein mag, die Seele der XIRMICCA wird es aufspüren. Und sie wird gleichzeitig die mundänische Mannschaft an Bord vor jeglicher Beeinflussung durch die Präsenz schützen."

"Bist du dir da auch sicher, Sorkeist?"

zweifelte ich. "Wie meinst du das, Mun-2 Runrick?"

fragte Sorkeist beunruhigt zurück. Ich hatte meinen Geist weiter geöffnet und mich völlig auf die leisen, verhaltenen Impulse konzentriert, die die XIRMICCA von sich gab. Und als ich auf diese Weise genau hinhörte, da war mir, als schlage mir so etwas wie Ablehnung entgegen, gerade so, als sei das Schiff, seine Seele, mit meiner und der Anwesenheit aller Mundänen überhaupt nicht zufrieden. Das erschreckte mich im ersten Moment, denn es ließ mich schlimme Folgen befürchten, wenn die XIRMICCA uns nicht gehorchen wollte.

Aber dann lauschte ich dem "Atem" des Schiffes gen au er, und ich hörte heraus, dass die Ablehnung nicht konsequent gemeint war. Der XIRMICCA widerstrebt es zwar, sich Mundänen unterzuordnen, aber sie beugte sich einem höheren Willen und würde gehorchen und uns zu Diensten sein. Als ich merkte, dass Sorkeist immer noch auf eine Antwort von mir wartete, sagte ich: »Vergiss, was ich gesagt habe. Es hat sich erübrigert." Der Mun-5 zeigte sich daraufhin sehr erleichtert.

"Aber da ist etwas anderes, das mir Kopfzerbrechen bereitet", brachte ich meinen nächsten Einwand vor. "Da die Ortungsgeräte der XIRMICCA mundänischer Technik entspringen, werden wir damit keine Wirkung erzielen. Es hat sich in all den Jahrzehnten gezeigt, dass unsere Ortungsgeräte in der Auroch-Maxo-Dunkelwolke versagen. Das, wird auch auf der XIRMICCA nicht anders sein."

"Bevor du so urteilst, muss ich dir noch etwas zeigen, Mun-2 Runrick", sagte Sorkeist mit geheimnisvollem Lächeln.

Er führte mich schweigend durch die Korridore des atmenden Schiffes mit einer dominanten Persönlichkeitsaura. Die Ablehnung, die mir zuerst solche Sorgen bereitet hatte, merkte ich nun nicht mehr. Sorkeist führte mich in einen großen Aufenthaltsraum, der mit allem Lebensnotwendigen ausgestattet, aber bar jeglichen Luxus war. Darin waren über sechzig Seher untergebracht. Diesen Trumpf hatte sich Sorkeist offenbar bewusst bis zum Schluss aufgehoben. Und, in der Tat, es war eine gelungene Überraschung für mich.

"Das sind die sechsundsechzig fähigsten mundänischen Seher, die in Dubensys aufzutreiben waren", behauptete Sorkeist triumphierend. "Der Einwand, dass deine Seher beim Einsatz in der Dunkelwolke ebenfalls stets versagt haben, trifft auf die XIRMICCA nicht zu. Denn alle störenden Einflüsse, die die blinden Seher früher verwirrt und in die Irre geführt haben, werden durch die Seele des Schiffes von ihnen ferngehalten."

"Das leuchtet mir durchaus ein", sagte ich beeindruckt.

Was Sorkeist mir zu bieten hatte, ließ meine Lebewesen langsam erwachen. Nun spürte ich wieder die Lebenslust und den Tatendrang in mir, die K'UHGAR bei meinem letzten Besuch in den Ewigen Totenstädten von K'u geweckt hatte. Das erloschene Feuer loderte erneut in mir. Ich konnte siegesicher in die Zukunft blicken. "Wann kann die XIRMICCA in die Dunkelwolke starten, Sorkeist?" wollte ich wissen.

"Jederzeit", antwortete der Mun-5. Meine erwachende Begeisterung war ihm nicht entgangen und war auf ihn übergesprungen. Er fügte einschränkend hinzu: "Das heißt, nachdem wir alle verfügbaren Daten über die Auroch-Maxo-Dunkelwolke in unseren Bordcomputer eingespeist haben." "Es ist eine gewaltige Fülle von Daten, deren Übertragung einige Zeit in Anspruch nehmen wird, weil sie auch noch gefiltert und geordnet werden müssen", sagte ich. "Aber das dauert bestimmt nicht länger, als ich brauche, um die MASMOKO startklar zu machen." "Du willst doch nicht ...", entfuhr es Sorkeist entsetzt.

"»Es ist mein fester Entschluss, und ich lasse mich von niemandem und nichts im Universum davon abhalten", fiel ich ihm ins Wort. "Ich werde der XIRMICCA mit MASMOKO in die AurochMaxo-Dunkelwolke folgen. Das lasse ich mir nicht nehmen. Die XIRMICCA wird uns lotsen."

Sorkeist hätte gerne etliche Einwände vorgebracht, warum es nicht klug wäre, mit einem S-Zentralen in die Dunkelwolke einzufliegen. Aber ein Blick in mein entschlossenes Gesicht brachte ihn zum Schweigen.

"Wir starten noch heute in die Dunkelwolke", versprach ich und wechselte nach MASMOKO über.

Auch Praciss war zuerst erschrocken, ja geradezu fassungslos, als sie von meinen Absichten erfuhr. Aber sie versuchte nicht erst, mich davon abzubringen. Sie wusste, wie sehr ich dieses Unternehmen benötigte, um mich wieder aufzurichten und zu früherer Begeisterung zurückzufinden. Sie hatte mich leiden und verkümmern sehen und wollte nicht, dass es mit mir so weiterging.

Sie war mir sehr zugetan und hätte mir nichts auszureden versucht, was mir helfen konnte. Widerspruchslos befolgte sie meine Befehle und machte MASMOKO startklar. Und dann flogen wir in die Dunkelwolke ein. Das sieben Kilometer kleine Walzenschiff voran, den gigantischen S-Zentralen MASMOKO im Schlepptau.

Einer ungewissen Zukunft entgegen. Aber auch ganz sicher einem aufregenden Abenteuer.

Epilog

Und nun kreuzten sie schon seit Tagen in der Auroch-Maxo-Dunkelwolke und hatten noch immer kein Ziel gefunden. Doch Runrick resignierte nicht. Er hatte die sieben Stationen seines Lebens ein letztes Mal im Geiste durchwandert und kam zu dem Schluss, dass er ein ausgefülltes Leben hinter sich hatte. Jede dieser sieben Welten, die er durchlebt hatte, war auf diese oder jene Art wichtig für seine Entwicklung gewesen. Er hätte keine dieser Erfahrungen missen wollen. Sie hatten ihn geprägt und das aus ihm gemacht, was er war: ein alter, erfolgreicher, abgeklärter Mundänen-Führer, der

seinen Zenit noch nicht erreicht hatte.

Er flog dem größten Erfolg seines ereignisreichen Lebens entgegen, davon war er überzeugt. Der würde ihm mit dem S-Zentralen MUNMOKO auch das Oberkommando über den Segafrendo- Feldzug einbringen. Die MASMOKO hielt sich immer dicht hinter der XIRMICCA, flog jedes noch so unscheinbare Manöver mit, damit Runrick sie nie aus den Augen verlieren konnte. Denn an Orterkontakt war innerhalb der Auroch-Maxo-Dunkelwolke nicht zu denken.

Nach etlichen ereignislosen Tagen, in denen Sorkeist nichts als "keine besonderen Vorkommnisse" gemeldet hatte, berichtete er diesmal, dass die 66 Seher in eine starke Erregung verfallen seien." Ich kann mir das nur so erklären, dass sie knapp vor einer wichtigen Entdeckung stehen!" fügte er aufgewühlt hinzu, offenbar von der Erregung der blinden Seher angesteckt. Runrick blieb abwartend. Er hatte ähnliches schon so oft erlebt und war dann immer wieder enttäuscht worden. Und obwohl die Voraussetzungen diesmal völlig anders waren - um vieles günstiger -, wollte er sich nicht zu früh freuen. Bevor Sorkeist sich wieder melden konnte, sah Runrick auf dem großen Panoramaschirm, wie sich vor der XIRMICCA das silbrige Leuchten auflöste und die Nebel sich lichteten. Und plötzlich schälte sich aus dem sich lichtenden Wallen aus Staub und Gas wie durch ein Wunder ein blauer Planet. Der alte Mun-2 wusste sofort, welche Bedeutung dieser Planet hatte: Dies war die so lange vergeblich gesuchte Welt Auroch-Maxo-55.

Und es war gleichzeitig die achte wichtige Station seines Lebens. Runrick war schon gespannt, was ihm der Eintritt in seine achte Welt bringen würde.

ENDE

Nahezu gleichzeitig haben die Mundänen aus Dubensys unter ihrem Anführer Runrick und die Menschen aus der Galaxis unter dem Kommando des Arkoniden Atlan den Planeten Auroch-Maxo-55 erreicht. Über der Wasserwelt scheint sich eine Entscheidung anzubahnen, die nicht nur für die Zukunft der Terraner von großer Bedeutung sein wird, sondern auch für die gesamten Milchstraße.

Mehr dazu im nächsten PERRY RHODAN-Roman, der von Uwe Anton geschrieben wurde und folgenden Titel trägt:
EXODUS DER HERZEN