

## Die Solare Residenz Nr. 2049

### Morkheros Galaxis

von Robert Feldhoff

Seit die SOL ihre große Reise durch den Mega-Dom in DaGlausch angetreten hat und achtzehn Millionen Jahre in der Vergangenheit landete, wurde ihre Besatzung zu Zeugen ungeheuerlicher kosmischer Vorgänge: In Segafrendo erlebten sie den grauenvollen Krieg der mörderischen Mundänen gegen die friedliche Zivilisation der Galaktischen Krone. Und im INSHARAM, einem Kosmos, der gewissermaßen "zwischen" den Universen liegt, erlebten die Menschen an Bord des Hantelraumschiffes mit, wie die Superintelligenz ES entstand. Damit haben die "Einsamen der Zeit", an ihrer Spitze Atlan, der alte Arkonide, im Prinzip ihre wichtigsten Aufgaben erfüllt, die ihnen ES, der Mentor der Menschheit, vor der Reise gestellt hatte. Die Menschheit der Zukunft ist gerettet, die Superintelligenz entstanden, der Weg zurück theoretisch frei. Die SOL-Besatzung schafft es sogar, aus dem INSHARAM in die Galaxis Segafrendo zu gelangen, die NACHT von Segafrendo zu erreichen und von dort aus durch den Mega-Dom zu gehen. Das einzige Ziel von Atlan und seinen Begleitern ist die Rückkehr in ihre reale Gegenwart und in den PULS von DaGlausch. In der realen Gegenwart des Dezembers 1303 Neuer Galaktischer Zeitrechnung aber kommt die SOL nicht an. Das bemerken einige Menschen aus Alashan, die im PULS von DaGlausch die Ankunft des Raumschiffs erwarten... Währenddessen entwickelt sich an einer anderen Stelle des Universums eine gigantische Gefahr für die Menschheit - sie materialisiert in MORKHEROS GALAXIS...

Die Hauptpersonen des Romans:

Wrehemo Seelenquell	- Der alte Wächter in der Sternenkammer der Ritter sucht nach einem Nachfolger,
Morkhero Seelenquell	- Der "Junge" geht seine eigenen Wege und lässt sich in seiner Neugierde nicht stoppen.

1.

Die Einsamkeit der Sternenkammer

"... trkrkrkr ..."

Wrehemo konnte das Tier nicht sehen, doch er war sicher, dass es existierte. Er musste das Tier töten. "Servo!" flüsterte er. Die Stimme des Servicerechners antwortete ihm ebenso gedämpft: "Ich höre dich, Hüter." "Servo, ich habe einen Eindringling bemerkt." "Handelt es sich um ... einen der üblichen Eindringlinge?" "Jawohl."

Wrehemo konnte sich des Eindrucks nicht erwehren, dass der Servo ihn verspottete. Er öffnete die schmalen weißen Lippen und entblöbte zwei Reihen filigraner, geriffelter Goldzähne. "Ich will, dass du den Waffenschränk entsperst", forderte er gepresst, in einer kaum verständlichen Abart des Do'Esanom, der lingua franca des Landes Dommrath. Im Speicher herrscht der Seelenquell! Denk daran, Gehirn! Es dauerte eine Sekunde, eine reine Provokation. Dann verkündete die Stimme: "Der Waffenschränk ist entsperrt."

Wrehemo hatte anfangs die Tiere noch eingefangen. Längst brachte er sie um und entsorgte ihre Überreste in einem Materie-Energie-Konverter, der sich im untersten Deck der Station befand. Es handelte sich um ekelhafte Nager mit braunem Fell, so groß wie zwei Fäuste eines Seelenquell, mit vorstehenden gelben Zahnschmelzen und einem Geruch nach Aas, der seine Nase beleidigte. Sie spielten ewig dasselbe Spiel mit ihm, ein Spiel, dessen Name lautete: "Finde mich oder verliere den Verstand."

Wrehemo konnte sich nicht erklären, weshalb das Heer der Wachroboter und Reinigungsmaschinen auf die Eindringlinge nicht reagierte. Das Trippelgeräusch kam aus einer Nebenhalle, aus der Halbdüsternis jenseits der Schwellen. Er stellte sich winzige Pfoten mit Hornkrallen vor, die auf dem crozeirischen Schieferboden keinen Halt fanden; knopfgroße stechende Augen, denen die Museumshallen des Speichers wie ein fremdes, steriles Universum scheinen mussten. Wrehemo wusste weder, wie das Tier in den Technologischen Speicher gelangt war, noch wie es an diesem Ort überlebte. Er hätte seinen Kopf darauf verpfändet, dass es auf dem Speicher weder Schmutz noch Speisereste gab.

"... trkrkrkr ..." Seine Theorie besagte, dass an einer noch unentdeckten Stelle ein Leck existierte; eine undichte Stelle, wo der Technologische Speicher gegen die übrigen Sektionen der Sternenkammer der Ritter nicht ausreichend abgedichtet war. Wrehemo Seelenquell stieß ein zischendes Geräusch aus. "Fsssh...!" - gerade laut genug, dass der Silberträger es in seiner Klausur hören konnte. "Ich brauche dich jetzt, Silberner. Fsssh ...!"

Wrehemo stemmte sich aus der Antigravitationschale empor, mit dünnen, kraftlosen Armen. Unter seinem tiefschwarzen Gewand, das von der Halsregion bis zum Unterleib reichte, staute sich Hitze, die Tätowierung an seiner Stirn pulsierte in einem Rhythmus, der ihm Schmerzen bereitete. Ein Jahrhundert verlegnetes Jagdfieber trieb den Pulsschlag des Hüters hoch.

Sein Blick wanderte ruhelos über die karge Einrichtung des Aufenthaltsraums; der Nahrungsspender, der Tisch mit dem Nachrichtenholo, das im Sekundentakt Meldungen aus dem Land präsentierte; daneben ein Regal, das altmodische Folianten enthielt, mit zweidimensionalen Fotografien aus dem Leben des Karriolen Clans der Seelenquell. "Fsssh ...! Hier herüber ..."

Hinter ihm erklang ein polterndes Geräusch, als der Silberner sich in Bewegung setzte. Der Silberträger war ein kräftiges Geschöpf, eine Gestalt von kompakter Erscheinung, eineinhalb Meter groß, sehr viel kräftiger als der nur sechzig Zentimeter messende Seelenquell. Die Säulenbeine des Silbernen produzierten ein bassig klingendes, von Ledorin-Stiefeln gedämpftes Schrittgeräusch. Einen halben Meter vor dem zitternden Wrehemo blieb das Geschöpf stehen. Mit seinen klobigen Armen balancierte der Silberner den Sattel, ein stumpfes nickelfarbenes Gestell mit Sensorflächen, und drapierte sich die Sitzwanne über die kopflosen Schultern. Wrehemo fühlte sich in Körpermitte angehoben und wie eine zerbrechliche Kostbarkeit in den Sattel gesetzt. "Warst du eingeschlafen ...?" wisperte er, auch wenn er nicht sicher wusste, ob der Silberträger ihn verstand. "Wir gehen auf die Jagd, stummer Diener ..." Wrehemo Seelenquell schlug die Widerhaken seiner Beine in das silberne Fleisch. Der Träger zuckte in einem Nervenreflex, aus der Haut quollen Blutstropfen. Ein Strom von Energie pulste durch Wrehemos Adern. Durch die Muskulatur des halb intelligenten Geschöpfes raste ein wohliger Schauer, als der Leib des Meisters sich mit dem Leib des Dieners koppelte.

Über die Widerhaken schickte er Nervenimpulse in den Körper des Trägers. Als der Silberner einen Fuß vor den anderen setzte, war es so, als bewege sich Wrehemo selbst. Die Einheit eines Seelenquells mit seinem Träger war nicht weit von einer geistigen Verschmelzung entfernt. Der Silberner wirkte als lebendiges Aufputschmittel, ein Konzentrationsverstärker, mit dessen Hilfe er tagelang ohne Schlaf auskam.

"... trkrkrkr ..."

Das Geräusch klang leise, deutlich entfernter als eben noch. Wrehemo trieb den Silbernen zur Eile an. Er stapfte zu dem Waffenschränk, der neben der Antigravschale an der Wand befestigt war, und wählte den Thermostrahler. Der klobige Griff war nicht für die schmale, neunfingrige Hand eines Seelenquell gemacht, doch er wollte jetzt töten, auch wenn er das Gewicht des Strahlers kaum halten konnte.

Wrehemo stellte die Waffe auf eine Temperaturentwicklung unterhalb von dreihundert Grad. Genug für das Tier und zuwenig für das molekülverstärkte Hybridmaterial im Technologischen Speicher. Die Gefahr, mit einem Fehlschuss unabsichtlich Schaden anzurichten, war damit gleich Null. Er dirigierte den Silbernen durch die Tür in den angrenzenden Saal. Eine indirekte, golden schimmernde Beleuchtung flammte auf. Aus dem Boden führen mit Aktivierung der Leuchtkörper die Altäre hoch; Displays, die aus der besten Legierung der Ritter bestanden und deren Objekte von transparenten Konservierungsfeldern gesichert waren.

Man hätte eine Kanone benötigt, um die Displays zu beschädigen, nicht ein Gebiss aus Nagezähnen. Wrehemo wusste es, er wusste es eigentlich genau - und doch musste er das Tier töten. Er vertrug die Aussicht nicht, dass ein Schädling an den Schätzen und Altären seinen Kot entleerte. Wrehemo startete in die hintersten Ecken, er bewegte sich um die Altdisplays herum und prüfte jeden toten Winkel. Als er fast schon glaubte, das Tier sei fortgelaufen, von dem goldenen Licht erschreckt, da hörte er es noch einmal: "... krtkrikrt."

Wrehemo ließ den Silberträger herumfahren. Hinter dem kostbarsten Altar von allen, mit dem wertvollen Anzug der Phantome, kauerte das Geschöpf am Boden. Der Anzug selbst bestand aus transparentem Stoff, so gut wie unsichtbar; Wrehemo konnte jedoch sehen, dass der rote Sepzon-Gürtel noch an seinem Platz lag. Dennoch war das Urteil gesprochen. Wrehemo richtete seinen schmalen Körper im Sattel auf. Er hob den Strahler, mit zitternden Fingern, und legte auf das Tier an. Wrehemo wusste, dass es nicht recht war, doch er freute sich auf den Schuss und den Tod, den er damit

brachte. Es war die einzige Möglichkeit, die er besaß, sich von seiner eigenen Lebendigkeit zu überzeugen.  
"trkrkrok ..."

Wrehemo drückte ab. Ein sonnenheller Blitz entwich aus dem Lauf der Waffe, verfehlte das Tier um einen halben Meter, schlug in den Boden und hinterließ über dem crozeirischen Schiefer eine stumpf aussehende Spur. Das Tier huschte in einer irrwitzig scheinenden Geschwindigkeit durch den Saal, von einer Seite zur anderen, auf das gegenüberliegende Schott und die dahinter sich auftuende Dunkelheit zu. Plötzlich war das Tier verschwunden. Wrehemo startete auf ein Loch im Boden, eine versenkte Stahlmanschette, die aus Wartungsgründen kein Display enthielt. In dem Loch musste das Tier verborgen sein. Mit aufgeregten Atemzügen dirigierte er den Silbernen zu der Manschette. Wrehemo blickte von oben hinab in die Öffnung, nur noch von den Widerhaken am Leib des Trägers gehalten- direkt auf das furchtsam sich in den Schatten kauern Tier. Er hob noch einmal den Thermostrahler, mit einer ungetrübten Freude wie einst als Kind beim Karriolenden Clan der Seelenquell, und berührte den Auslöser. Der Leib des Tieres verbrannte.

Als Wrehemo wieder sehen konnte, bedeckten glosende Fetzen Asche und Fell den Boden der Manschette. "Ich habe es geschafft, Servo!" verkündete er. "Das ist ohne jeden Zweifel eine wichtige Nachricht. Ich empfehle, die Kunde sogleich an die Ritter weiterzuleiten." Wrehemo hörte den Sarkasmus der Maschine mit ohnmächtigem Zorn.

Wrehemo Seelenquell hatte einen Traum. Einen einzigen nur: Einmal in seinem Leben das nicht mehr lange dauerte, wollte er' einem leibhaftigen Ritter von Dommrath gegenüberstehen. Er malte sich aus, wie der Ritter seinen erhabenen Körper vor Wrehemo aufrichtete und dem Seelenquell Dank aussprach; einem treuen Untertan, der sein Leben lang den Technologischen Speicher gehütet hatte. Doch statt jemals ein Wort der Anerkennung zu ernten, hielt Wrehemo nur die Schätze der Ritter instand.

Er hatte in seiner Aufgabe niemals eine Überwachung festgestellt, nicht durch den verhassten Servorechner, nicht durch Kameras oder Kontrolleure. Im Speicher herrscht der Seelenquell. Ein Funkgerät, das ihn mit den Rittern oder einer übergeordneten Instanz verband, existierte nicht. Manchmal bildete er sich ein, der letzte scheintote Überlebende in einem entvölkerten Universum zu sein. Manchmal glaubte er, dass niemand sich für seine Tätigkeit interessierte, die Ritter nicht und auch sonst niemand im Land Dommrath. Das Leben und Wirken des Hüters war von einer so geringen Bedeutung, dass es keiner Überwachung bedurfte.

Es fiel ihm nicht leicht, den Gedanken in den Hintergrund zu drängen. Wenn er den Verstand verlor und eines Tages die Exponate nicht mehr schützte, sondern zu vernichten begann, würde niemand es bemerken. Aber er war ein Seelenquell, und es war undenkbar, gegen die Interessen der Ritter zu verstoßen. Durch das Luk, das sich in der Wand des Aufenthaltsraums befand, startete er in den Kosmos hinaus. Milliarden gleißende Lichter umgaben die Sternenkammer, die Sterne der Galaxis, die sie das Land Dommrath nannten, unterteilt in 3456 Cluster, die Do'Checkalur. Sein Blick glitt über die sich fortredende Kugel des Planeten Crozeiro, Perle des Clusters 0001, im Zentrum des Landes gelegen.

"Eines Tages ...", murmelte er, und niemand hörte seine Worte als der Silberne, "eines Tages, warte nur ..."

Aber kein Ritterschiff stieg aus dem Morgendämmer in den Orbit auf. Wrehemo zog die Blende vor das Luk, ärgerlich über sich selbst. "Gehen wir, Silberner!" Er verbannte die Wehmut aus seinem Herzen, und wenn es nur für den Rest des Tages war. Die Ledorin-Stiefel seines Trägers klapperten über den dunklen Crozeiro-Schiefer, Wrehemos Gedanken versanken im ewig sich wiederholenden Rhythmus der Tagespatrouille. Sein Rundgang durch den Speicher begann im untersten Deck. Zwischen der ersten und der fünfhundertsten Etage befanden sich mehr als zehntausend Säle. Die meisten standen leer, besonders die oberen und unteren Sektionen.

Seine Liebe gehörte deshalb den Speichern der Mitteldecks. Die wunderbarsten Exponate, auf den Altären im goldenen Licht abgelegt, stammten aus fernen Galaxien, aus der vieltausendjährigen Vergangenheit der Ritter, aus ungezählten Begebenheiten in einem von Abenteuerlust erfüllten Kosmos. Eine Sektion des Speichers enthielt furchtbare Waffen, die mit der hochstehenden Ethik der Ritter von Dommrath nicht im Einklang standen. Solange Wrehemo den Technologischen Speicher hütete, hatte niemand außer ihm diese Waffen auch nur angeblickt. Eine andere Sektion stellte Kunstgegenstände aus, Geschenke und Tauschobjekte, deren Hersteller so fremdartig sein mussten wie die abseitigste Phantasie.

Wrehemo versuchte sich vorzustellen, wie all das nach seinem Tod verlief. Der Gedanke war ihm unerträglich. Abertausende Servicerobs verrichteten ihren Dienst im Speicher, fleißig wie Insekten, die meisten auch so unsichtbar - aber sie konnten niemals einen Seelenquell ersetzen. Es war seine Pflicht, für einen Nachfolger zu sorgen, so, wie auch er von seinem Vorgänger einst in die Aufgaben eines Hüters eingeführt worden war. Für einen Nachfolger zu sorgen barg jedoch unüberschaubare Konsequenzen.

Wrehemo ahnte, dass sein Leben sich von dem Tag an radikal verändern würde, denn von da an wäre er nicht länger allein. Dass er eine Gesellschaft über längere Zeit ertragen konnte, daran zweifelte Wrehemo. Er durfte sich jedoch der Konsequenz nicht verschließen, er war älter als tausendneuhundert Jahre. Noch verrichtete er in akzeptabler Verfassung seinen Dienst. Aber Gesundheit währte nicht ewig. Wrehemo zögerte, ein Jahr lang, ein zweites und ein drittes. Er machte sich klar, dass er vor den Rittern eine Verantwortung trug. Nicht er war wichtig, sondern die Schätze des Technologischen Speichers. Eines Tages, vielleicht morgen schon, würden die Ritter sich der abgelegten Gerätschaften bedienen wollen; an diesem Tag wollte Wrehemo aufstehen und erhobenen Hauptes verkünden, der Speicher sei bereit. Wenn es erst nach seinem Tod geschah, so wollte er immerhin einen Anteil daran. Und sei es, indem er seinen Nachfolger persönlich in die Geheimnisse des Speichers initiierte.

"Servo!" sprach er laut.

Die allgegenwärtige, hinterhältig klingende Stimme antwortete ihm: "Ich höre, Wrehemo. Wie kann ich dir zu Diensten sein?"

"In den zurückliegenden Jahren habe ich intensiv nachgedacht; du wirst dies vielleicht bemerkt haben. Jetzt ist es soweit, mein Entschluss ist gefasst. Ich werde die Station auf unbestimmte Zeit verlassen. Es ist notwendig, einen jungen Hüter auszubilden." Die Antwort des Servohirns erfolgte ungewöhnlich prompt. "Gut, dass du die Entscheidung endlich triffst, Hüter. Du hast schon zu lange gewartet." "Steht dieses Urteil einem Servorechner zu?" wies er das Gehirn zurecht. "Ich wollte keinen Kommentar, ich wollte dich lediglich in Kenntnis setzen."

"Wie lange wirst du fort sein?" fragte die Stimme - im selben tadelnden Tonfall wie zuvor.

"Ich kann noch nicht sagen, wann ich zurückkehre." Wrehemo Seelenquell verließ auf dem Rücken seines Silberträgers den Aufenthaltsraum, schweigend, er legte durch einen Antigravschacht den Weg bis in das erste Deck zurück und versuchte die Worte des Servos zu vergessen. Das erste Deck war unfassbare tausendfünfhundert Meter hoch, bei einem quadratischen Kantenmaß von tausendachthundert Metern. Es handelte sich um einen Raumschiffshangar. In seiner Phantasie spielte sich an diesem Ort der regeste Verkehr ab. Ritterschiffe landeten und starteten im Stundentakt, Waren für den Speicher wurden ent- und umgeladen und mittendrin er, der Hüter des Technologischen Speichers der Ritter von Dommrath.

In Wahrheit stand in dem Hangar nur ein einziges Raumfahrzeug: das kleine Kurierschiff ORDEO MYN. Wrehemo durfte über die ORDEO MYN verfügen, auch wenn er es in all den Jahren so gut wie nie getan hatte. Was immer Wrehemo im Land Dommrath anstellte, er musste stets sichergehen, dass kein anderes Wesen Ankunft und Abflug der ORDEO MYN beobachten konnte.

Raumfahrt war allgemein verboten im Land, ein Privileg der Ritter und ihrer Helfer - zu denen auf seine Weise auch Wrehemo zählte. Ein Laufband trug ihn bis an den gegenüberliegenden, entferntesten Winkel des Hangars. Wrehemo musterte die brachliegende Einrichtung des Hangars. Hätte er einmal in seinem Leben nur den Betrieb mit angesehen; nun musste er vielleicht sterben, ohne jemals ein Ritterschiff erblickt zu haben. Die ORDEO MYN war ein kugelförmiges Gebilde von 180 Metern Durchmesser, die bronzefarbene Außenhaut von Hunderten von Aufbauten übersät. Insgesamt entstand ein sporenartiges, zerklüftetes Außenbild. Die eigentliche Kugel brachte es auf nicht mehr als 138 Meter Durchmesser. Der Raumer verfügte über keinerlei Offensivbewaffnung und war stattdessen mit leistungsstarken Triebwerken und einem hervorragenden Ortungsschutz bestückt.

Wrehemo Seelenquell schwebte durch die Polschleuse ins Innere. Ein Doppelstabroboter der Besatzung geleitete ihn in die Zentrale des Schiffes. Vor den Hologalerien blieb Wrehemo stehen. "Wir verlassen den Technologischen Speicher", verkündete er den Maschinen. "Aktiviert den Ortungsschutz!"

"Jawohl, Herr."

Ein Teil der Hangartore fuhr über der ORDEO MYN beiseite. Wrehemos Blick fiel auf einen Ausschnitt des freien Weltraums. Die ORDEO MYN löste sich schwerelos aus ihrem Hangarplatz, ohne eine Vibration kletterte das Kurierschiff in die Höhe, durchstieß die imaginäre Grenze zwischen Hangar und Weltraum und gewann an Geschwindigkeit. Die dunstige Tagessichel des Planeten Crozeiro rotierte in einer kaum merklichen Ge-

schwindigkeit unter der Sternenkammer weg. Darüber zogen in einem prächtigen Schauspiel die Cro-Schwestermonde ihre sich kreuzende Bahn. Wrehemo Seelenquell musterte nicht ohne eine gewisse Bitterkeit die Sternenkammer: eine schwebende Gigantstation im Orbit von Crozeiro, eine tanzende fünfeckige Speichenplattform von 22 Kilometern Durchmesser.

Die Oberfläche der Station offenbarte keine Spuren von Aktivität. Kein Leben, keine messbare Strahlung, keine Bewegung. Wrehemo machte sich klar, dass er keine übereilten Schlüsse ziehen durfte. Wenn man die ORDEO MYN nicht orten konnte, galt das umgekehrt auch für andere Schiffe aus dem Besitz der Ritter. Es war außerdem möglich, dass im Inneren der Sternenkammer eines oder mehrere Portale standen. Dann war die Station an das Dommrathische Netz angeschlossen, das Do'Tarfyddan. Die Station konnte in dem Fall sehr wohl unbelebt aussehen und von innen mit Leben erfüllt sein.

Eine winzige Sektion in dem großen Gebilde der Sternenkammer war der Technologische Speicher. Wrehemo beobachtete, wie der Hangar sich schloss und die hermetische Verriegelung gegen den Kosmos wiederhergestellt wurde. Er hätte vielleicht nur ein einziges Mal die Sperre nach nebenan überwinden müssen - dann hätte er Bescheid gewusst. So aber ... Wrehemo besaß nicht das Recht, jemals eine andere Sektion zu betreten. Ein Wesen, das zuviel Neugierde empfand, konnte nicht Hüter des Technologischen Speichers sein. Er betastete mit den Fingerspitzen seine Stirn. Die Tätowierung entsprach in ihrer Form exakt dem Fünfeck der Sternenkammer: dem Symbol der Ritter, einem fünfstrahligen Spinnennetz mit silbernen Fäden. Er konnte die Strahlen wie winzige Narben auf seiner Stirn ertasten.

"Herr?"

Ein Doppelstabroboter baute sich in seinem Blickfeld auf, als Stellvertreter der automatisch arbeitenden Steueranlage.

"Es ist mein Ziel«, informierte er den Rob "zum Karriolenden Clan der Seelenquell zu gelangen. Leider weiß ich nicht sicher, welchen Planeten wir anfliegen müssen, ich benötige deshalb eure Hilfe." Der Doppelstabroboter schien eine Weile nachzudenken. Wrehemo wusste, dass in Wahrheit die Speicherbank der ORDEO MYN nach Informationen über den Karriolenden Clan durchsucht wurde. "Der Karriolende Clan der Seelenquell ist uns bekannt, Herr. Allerdings besagen unsere Daten, dass der Clan nicht über einen festen Aufenthaltsort verfügt. Der Clan bewegt sich durch das Dommrathische Netz frei über die Welten des Landes."

"Das ist richtig."

"Wir können also nichts für dich tun", bekundete der Roboter in einem irritiert scheinenden Tonfall. Wrehemo widersprach: "Der Clan verfügt selbstverständlich nicht über ein Raumfahrzeug. Dennoch sollte es möglich sein, die Hypersendungen des Landes Dommrath auszuwerten und aus den Nachrichten Hinweise über den Aufenthaltsort des Clans herauszufiltern." Wiederum dachte der Roboter scheinbar einen Moment lang nach.

"Dein Ratschlag wurde soeben befolgt. Die Auswertung von 4.145.998 Nachrichtensendungen ergab jedoch keine Nennung des Suchbegriffs."

"Dann werden wir uns in Geduld üben. Es ist nur eine Frage der Zeit." Wrehemo Seelenquell wartete einen Tag lang. Die ORDEO MYN driftete in dieser Zeit antriebslos zwischen den Sternen des Landes Dommrath, durch ein von Raumschiffen praktisch vollständig freies interstellares All. Am Ende des Tages meldeten die Roboter: "Wir haben den Clan ausfindig gemacht. Die Seelenquell begeben sich soeben durch das Nebelportal von Lmumban XVII zum Planeten Asedd im Ase-System."

Keiner der genannten Namen war Wrehemo geläufig. "Ein Clustertransit?"

"Nein. Es handelt sich um einen Transfer von einem Lokalportal zu einem angrenzenden Nachbarportal, innerhalb des Clusters 1343."

"Ausgezeichnet", entschied er zufrieden, "wir fliegen auf dem schnellsten Weg das Ase-System an."

2.

Der Karriolende Clan der Seelenquell

Der aufsteigende Morgen tauchte die Wüstenstädte von Asedd in einen blassorangefarbenen, fremdartigen Schimmer. Schwärme von Flugreptilien fanden sich über den Bronzedächern zu Herden zusammen, die den Himmel verdunkelten. Wrehemo betrachtete ihren Paarungstanz durch die Fernoptiken der ORDEO MYN. Eine Ahnung dessen, was er über Jahrhunderte in der Sternenkammer versäumt hatte, durchzuckte den Seelenquell, doch er drängte den Gedanken so schnell und machtvoll beiseite, wie er gekommen war.

"Steht der Ortungsschutz?" hörte er sich fragen, als habe er nie an etwas anderes gedacht.

"Jawohl, Herr. Es ist ausgeschlossen, dass die Aseddos unsere Ankunft bemerkt haben könnten."

"Landet bei der Stadt ...", er blickte rasch auf die Datenleiste des Schiffsrechners, "... namens Koharam Yn Yaka."

"Jawohl."

Die ORDEO MYN tat einen Satz durch die Atmosphäre. Eine dünn besiedelte Landschaft aus Sandebenen und an den Ost seiten begrünten Hängen glitt unter dem Kurierschiff dahin, bis am Horizont ein Meer von Bronzekuppeln die Wüste teilte. Die Dächer reichten bis zum Horizont. Koharam Yn Yaka lebte vom Bergbau; der Planetenkatalog der Ritter verzeichnete unterirdische Permeol-Minen, die ergiebigsten des Clusters 1343. Am nördlichen Rand erblickte Wrehemo das Portal: ein Gelände von immerhin einigen Quadratkilometern Größe.

Die Permeol-Erze wurden in großdimensionierten Containern durch das Dommrathische Netz verteilt, mit Hilfe eines Frachttransmitters. Daneben erkannte Wrehemo einen einzeln stehenden Standardpersonentransmitter. Er konnte nur die Empfangsseite überblicken, eine weißgrau in Störungsmustern flimmernde Rechteckfläche. Von der Innenstadt her passierte ein Strom von Gleitfahrzeugen das Tor. Die Empfangsseite verzeichnete keinerlei Personenverkehr. Wrehemo fragte sich, wo der Karriolende Clan zu finden sein würde.

"Ihr werdet mich am Rand der Stadt absetzen", ordnete er an. "An einem Platz, wo mein Auftauchen keinen Verdacht erregt. Sie dürfen nicht wissen, dass sich ein Raumschiff auf Asedd befindet." Die ORDEO MYN ging einige Kilometer abseits des Stadtkerns nieder und entließ ihren Passagier in die glühend heiße Sauerstoffatmosphäre. Wrehemo schöpfte Atem. Die Luft brannte wie Feuer seine Lungen aus.

Das Volk, dem er entstammte, war ein Stamm von Planetenstreunern; er spürte die alten Tugenden noch in sich, die Anpassungsgabe der Seelenquell, und es brauchte nur wenige Sekunden, bis der Schmerz verebbte. Sein erster Planetenaufenthalt seit ... er besaß keine Erinnerung mehr daran. Durch den Leib des Silberträgers lief ein Zittern. Der Silberne roch die fremde Luft, stemmte sich der Schwerkraft entgegen, vielleicht konnte er sogar die Nähe der Stahlschildquappen wittern.

Wrehemo drehte sich in seinem Sattel um. Die ORDEO MYN war nicht sichtbar, auch ein Ortgerät hätte ihren Standort nicht verraten. Zwischen Geröllbrocken dirigierte er den Silbernen zur nächsten Straße hin. Eine Weile folgte er dem asphaltierten Weg, bis er auf die ersten Häuser traf. Wrehemo erblickte zum ersten Mal seit langer Zeit intelligente Lebewesen. Braunhäutige, ausgemergelte Humanoide mit Lederpanzern folgten jeder Bewegung, die er tat; er nahm an, dass es sich um die Aseddos handelte. Unfreundliche Blicke brannten in seinem Rücken. Vereinzelt mischten sich Caranesen unter die Braunhäuter, das lebende Inventar des Landes; ein versprengter Druide von Coughal war dabei, eine Gruppe von Sambarkin-Wissenschaftlern, die vermutlich von Yezzikan Rimba stammten. Sein Kombiarmband stellte Kontakt zum Fremdenfunk her, dem Sender am Portal, auf Standardfrequenz. Wrehemo bestellte einen Taxigleiter. Das Fahrzeug las ihn auf halber Strecke zum Stadtrand von der Straße auf.

Mit einem Fingerchip zahlte er im voraus einen Pauschalbetrag, dann stieß das Taxi durch den Paarungstanz der Flugreptilien, fädelt sich in den Verkehrsstrom ein, an den bronzenfarbenen Kuppeldächern entlang Richtung Portal. Dort verließ er das Taxi. Der Portalstandort war eine belebte Gegend, bunter und anscheinend freundlicher als der Rest der Stadt. Was ihm fehlte, war ein Hinweis auf den Karriolenden Clan. Er machte Station in einem Exotel, versorgte den Silberträger und sich selbst und durchwachte die Nacht am geöffneten Fenster.

Im Morgengrauen schrieb sich eine Botschaft aus sonnenhell gleißenden, dommrathischen Schriftzeichen in den Himmel: DER MARKT DER SEELENQUELL ÖFFNET AM SÜDLICHEN RAND VON KOHARAM YN YAKA.

Wrehemo begab sich mit einem Strom von Passanten zum ausgesuchten Marktplatz. Das leere Feld lag abseits der Stadt und bot zwei mal zwei Kilometer nutzbare Fläche. Vom Portal näherte sich eine seltsame Prozession. Die Karawane der Seelenquell wälzte sich als filigran gezeichneter Riesenzug durch die ausgeglühte Felsenlandschaft. Es handelte sich um ein Dutzend Stahlschildquappen, bis zu hundertfünfzig Meter lang und sechzig Meter hoch, von bulligen Zugmaschinen auf Prallfeldkufen über die Oberfläche des Planeten gezerrt. Gemeinsam mit Aseddos und Caranesen

verfolgte Wrehemo die Ankunft der Riesen, eine irritierend lautlose Zeremonie.

Die Karawanenspitze verteilte sich längst über den Marktplatz, das Ende der Prozession schien immer noch Kilometer entfernt und verwaschen im morgendlichen Dunst. Wrehemo kannte den Anblick genau. In dieser Karawane war er geboren und aufgewachsen. Er hatte nichts vergessen, nicht ein einziges bedeutungsloses Detail, doch sein Leben war beinahe vorüber und der Karriolende Clan für ihn Geschichte. "... seht, sie öffnen die Luken ...!" "Wie machen sie das nur, sie können nicht ...?" "Haben wir Rathische Sons dabei, haben wir Geld ...?" Die vorderen zwei Stahlschildquappen brachen in der Mitte entzwei, oberflächlich betrachtet, sie klappten auseinander und entblößten regelrechte Schaukästen, Displaykammern auf bis zu zwölf Stockwerken, in Rautenmustern übereinander angeordnet.

Der Karriolende Clan der Seelenquell betrieb interplanetaren Handel. Jede Kammer enthielt Importware, die Schätze des Landes, stroboskopisch ausgeleuchtet und komprimiert zur Schau gestellt. Wrehemo beobachtete mit verstecktem Amüsement das Staunen der Aseddos.

"... woher sie das alles haben, werde ich niemals ..."

"Seht! Ich glaube, es bewegt sich ...!"

Die Bergarbeiter in ihren Lederpanzern waren nicht arm. Ihrem Leben ging allerdings jegliche Form von Unterhaltung ab, trotz der Anbindung an das Do'Tarfryddan. Die Ankunft des Marktes der Seelenquell bedeutete für die engstirnigen Aseddos eine Sensation. Bei aller Exotik eilte der Karawane ein makelloser Ruf voraus. Niemals hatte man gehört, dass ein Mitglied des Clans betrogen oder bewusst fehlerhafte Ware verkauft hätte. "Zuverlässig wie ein Seelenquell" galt als geflügeltes Wort in den Clustern. Von diesem Nimbus lebte der Karriolende Clan. Wrehemo war sicher, dass die Rechnung auf dem Planeten Asedd aufgehen würde. Die Bewohner der Millionenstadt Koharam Yn Yaka würden dem Clan zu Füßen liegen.

Er ließ sich mit den Aseddos zum Markt treiben. Den ausgestellten Waren schenkte er kein Interesse, stattdessen bestieg er einen außenliegenden Paternoster und fuhr ins oberste Stockwerk. Wrehemo erblickte den ersten Artgenossen seit fünfzehn Jahrhunderten. Es handelte sich um eine junge weibliche Seelenquell. Er konnte ihre Nähe riechen. Der Duft ließ ihn inwendig zittern. Die zarte, fragile, humanoide Gestalt war nicht größer als sechzig Zentimeter, so wie er selbst. Statt eines Silberträgers ritt sie auf einem kräftigen schuppigen Huftier. Das linke der zwei muschelförmigen Ohren war von einer goldfarbenen Metallkappe ersetzt, deren Zweck Wrehemo nicht kannte; er wusste nicht, warum, doch die goldene Kappe irritierte ihn.

Nicht ohne Mühe wahrte er seine Beherrschung. Mit rau klingender Stimme fragte er: "Wo kann ich den Lenker des Clans finden? - Ich ... Mein Name ist Wrehemo." Die Seelenquell musterte ihn unverhohlen misstrauisch. "Du bist keiner vom Karriolenden Clan", stellte sie scharf fest. "Das würde ich so nicht sagen", wich er der Frau aus. "Ich werde mit dem Lenker darüber sprechen." Die Seelenquell schien über seine Worte nachzudenken. "Du findest den Lenker im Lenkerhaus. Wo auch sonst." Wrehemo wandte sich brüsk ab, nicht aus Unhöflichkeit, sondern aus Verlegenheit. Er konnte das Hufklappen ihres Trägers hören, immer hinter ihm her, bis er einen Aufzug erreichte. Dort blieb die Seelenquell zurück.

Das Lenkerhaus befand sich im obersten Segment der Stahlschildquappe. Wrehemo begegnete einige Male Artgenossen, die meisten mit einer Kappe aus Metall über einem Ohr. Mit einem Klingelsignal trat er in das Lenkerhaus. Vor einem technischen Leitstand erwartete ein hinfällig wirkender Seelenquell den Besucher. Der Lenker musste schon sehr alt sein, seine Haut wies dieselben Fehlfarben auf wie Wrehemos Haut. Die Beine des Lenkers waren eng um die Brust eines gedrungenen, entfernt humanoiden Trägers geschlungen.

Der Schädel des Lenkers, der auf drei schlauchförmigen Hälsen ruhte, war eiförmig und kahl wie Wrehemos Kopf. Er trug jedoch statt des linken Ohrs dieselbe goldene Metallkappe wie die meisten anderen. Unter der hohen Stirn des Lenkers strahlten die Scharテナugen in einem kalten gelben Licht. "Mein Name ist Berokim", hörte Wrehemo seinen Artgenossen sprechen, "ich bin der Lenker des Karriolenden Clans der Seelenquell. Ich habe sehr viel zu tun, und ich kenne dich nicht. Also warum bist du hier, Fremder?" Der Blick des Seelenquell saugte sich an Wrehemos Stirn fest. Berokims Blick untersuchte jede Linie des fünfstrahligen Spinnennetzes, das in Wrehemos verfärbte Haut eintätowiert war. Der Lenker hatte eine solche Tätowierung zweifellos nicht oft zu Gesicht bekommen.

"Ich bitte für eine Weile um die Gastfreundschaft des Karriolenden Clans. Einige Tage oder Wochen."

"Du stehst im Dienst der Ritter?" fragte der Lenker in einem lauernden Ton. Wrehemo fand, dass die Frage überflüssig war angesichts der Tätowierung, und er gab keine Antwort. "Wie lautet dein Name?"

"Ich heiße Wrehemo."

Eine Weile starrten die zwei einander wortlos an. "Ich glaube, dass ich von dir gehört habe. Dieser Name, Wrehemo ... völlig außer Mode. Heute heißen Kinder nicht mehr so. - Du hast den Karriolenden Clan von mehr als tausend Jahren verlassen, nicht wahr? Habe ich Recht? Damals hieß es, du würdest eines Tages der neue Lenker des Clans werden. Und dann warst du fort."

"Das ist richtig", bestätigte Wrehemo. "Ich habe nicht erwartet, dass man sich an mich erinnern würde." Berokim wandte sich plötzlich von seinem Besucher ab, als ein Klingelsignal ertönte. Positronisch gesteuerte Monitoren flammten auf, ins Blickfeld geriet eine Stahlschildquappe, die sich nicht zu einer Marktstätte entklappen ließ. Berokim erteilte über ein Mikrofon Befehle an verschiedene Seelenquell-Techniker, in einem seltsam abwesend klingenden Tonfall, dann wandte er sich wieder Wrehemo zu.

"Was hat du in all der Zeit getan?" "Ich kann es dir nicht sagen, Berokim."

"Nun gut, ich nehme an, du willst die Stätten deiner Jugend wiedersehen ...", vermutete der Lenker. "Du bist uns natürlich willkommen. Nach so langen Jahren wird es ein sonderbares Gefühl sein." "Ich bin mitnichten aus Gründen der Nostalgie hier", korrigierte Wrehemo den Lenker.

"Sondern?" wollte sein Gegenüber misstrauisch wissen. Wrehemo sagte nichts. In den gelben Scharテナugen des Lenkers glomm ein Ausdruck von Verständnis und Überraschung auf. "Du stehst im Dienst der Ritter", sprach der andere seine Vermutung aus, "und du bist sehr alt, Wrehemo. Du hast mir nicht verraten, welche Aufgabe du für die Ritter erfüllst. Aber kann es sein, dass du einen Nachfolger suchst?"

"Ja."

"Ich bin damit nicht einverstanden!" entgegnete der Lenker heftig. "Die jungen Seelenquell sollen bei dem Clan bleiben. Wir haben sie ausgebildet. Sie gehören uns." "Berokim ...", versuchte Wrehemo sanft zu sprechen, "Dommrath ist das Land der Ritter. Du weißt, dass du es dir nicht aussuchen kannst."

Wrehemo wählte einen Platz oberhalb des Marktes, im höchsten Stockwerk einer entklappten Stahlschildquappe, von wo er das Treiben überblickte. Er empfand keinerlei Interesse am Markt. Vom prächtigen Blendwerk des Karriolenden Clans durfte er sich nicht beeinflussen lassen.

Stattdessen saugte er den Anblick der Seelenquell in sich ein. In den Mußestunden nach Marktschluss, wenn die Aseddos und die naiven Caranesen verschwunden waren, wenn die Gluthitze des Tages verging, strömten sie wie scheues Wild aus den Stahlschildquappen ins Freie. Wrehemo mischte sich unter das Volk, am dritten Tag schon unbeachtet. Dämmerung war die Zeit der Seelenquell. Auf dem Platz vor dem verlassenen Markt kamen sie zusammen, es waren insgesamt mehr als dreitausend. Feuer wurden entzündet, Räucherstäbe abgebrannt, seltsame Musiken aus den Randweltclustern des Landes Dommrath legten eine exotische Atmosphäre über das Lager. Die Flugreptilien von Asedd stießen neugierig auf die Lichter herab.

Wrehemo musterte die Vielfalt der Träger, auf denen die Seelenquell sich ins Freie begaben: vierbeinige Wesen, manche dreibeinig, die Zweibeiner klar in der Minderzahl. Die Angehörigen des Karriolenden Clans waren körperlich verkümmert. Sie glichen ihr Manko aus, indem sie Symbiosen eingingen; Partnerschaften mit Lebewesen, die als Träger dienten. Reiter und Träger gelangten zu einer wirksamen Instinkt-Verständigung. Durch die Widerhaken an den Füßen der Seelenquell, die Neurodoker, wurden nervenimpulsartige Reize geleitet, die als Steuerinstrument dienten.

Das Prinzip hieß nicht Versklavung, sondern gegenseitiger Profit. Die Seelenquell teilten mit den Trägern ihre Langlebigkeit, sie sorgten für Unterhalt und Sicherheit. Eine schattenhaft erkennbare Gestalt zwängte sich neben ihn. "Hast du bereits eine geeignete Person ausfindig gemacht?"

Wrehemo erkannte an der Stimme Berokim, den Lenker des Clans. "Nein", gab er abweisend zurück. "Wonach suchst du eigentlich? Was ist das Kriterium?"

Wrehemo gab dem Lenker keine Antwort. Die Zuverlässigkeit der Seelenquell, dazu die sprichwörtliche Langlebigkeit, all das stempelte die Angehörigen des Clans zu gesuchten Vertrauensleuten.

Die Position des Hüters im Technologischen Speicher wurde traditionell von Seelenquell besetzt. Dennoch suchte Wrehemo eine besondere Qualität,

die sich nicht in Worten beschreiben ließ, Er hatte keine andere Wahl, als sich auf seinen Instinkt zu verlassen. Wenn er einen Artgenossen erblickte, der passend war, würde er es wissen, davon war er überzeugt; doch er wollte nicht, dass der Lenker seine Orientierungslosigkeit bemerkte. Eine Traube von Artgenossen scharte sich am Rand des Lagers. "Der Sattelmacher«, erläuterte Berokim lauernd. "Willst du ihn dir ansehen?" "Natürlich."

Der mobile Handwerksstand war von Seelenquell umlagert. Eine der wichtigsten Professionen in der Heimstatt des Karriolenden Clans war die des Sattlers. Jeder Seelenquell benötigte einen Sattel, der für Träger und Reiter gleichermaßen komfortabel war. Der Sattelmacher des Karriolenden Clans musste gleichermaßen Biologe, Ergonom und Künstler sein. Ein kräftiger Dreibeiner mit einem dicken Winterpelz wurde zum Handwerksstand geführt, nervös und ängstlich gleichermaßen. Im Nackenfell des Tiers klammerte sich eine junge Seelenquell fest, die auf ihren Träger beruhigend einzuwirken versuchte. Wrehemo verfolgte, wie der Sattelmacher den künftigen Partnern die Maße nahm.

Aus polyvariabler Plastmasse entstand ein Abdruck, dann wurde aus einem teuren Schmiedemetall der eigentliche Sattel gefertigt, ergänzt durch technische Spielereien, deren Art und Ausmaß die Kundin bestimmte. "Und? Hast du Interesse an unserem Sattelmacher?" fragte Berokim lauernd. Wrehemo antwortete ihm: "Nicht das geringste." Berokim tat einen raschen, erleichtert klingenden Atemzug. Dennoch wollte er wissen: "Weshalb nicht?" Wrehemo versetzte brüsk: "Weil er nicht der Richtige ist."

Berokim öffnete den Mund, doch der Lenker sagte kein Wort mehr. Das Dämmerlicht über dem Rand der Stadt Koharam Yn Yaka wich einer tiefen, alles verschlingenden Dunkelheit, die Angehörigen des Clans ließen die Feuer verglimmen und zogen sich in ihre Heimstätten zurück. Wrehemo begleitete den Lenker. Er übernachtete in einem provisorischen Quartier, und er vermerkte sehr genau, dass man ihm ein unkomfortables Loch zuwies, das kaum ausreichend Platz für ihn und den Silbren bot.

Wrehemo verbrachte einige Tage beim Karriolenden Clan. Die Tatsache, dass er das Ziel seiner Suche selbst nicht wusste, erfüllte ihn mit Unrast. Die jungen Stellvertreter des Lenkers kannte er mittlerweile. Keiner schien ihm als Nachfolger im Technologischen Speicher geeignet. Jung, das war eine zentrale Voraussetzung, denn Wrehemo benötigte als Nachfolger eine Person, die noch viel Zeit vor sich hatte. Ab einem gewissen Alter trugen sie alle die goldenen Metallkappen anstelle ihrer linken Ohren; so, wie auch der Lenker eine trug. "Was für Kappen sind das?" fragte er Berokim. "Ich sehe überall dasselbe, welchen Zweck hat es?"

Der Lenker des Karriolenden Clans musste lachen. "Du kannst es eine Laune nennen, eine Mode oder eine sinnvolle Modifikation. - Die Kappen werden über den Ohren eingepflanzt, aber nicht als Hörverstärker ..." Berokim musste über seinen Scherz lachen. "... sondern als Normal- und Hyperfunk-Empfänger. Wer die Kappe trägt, ist permanent mit den Funksystemen der Welt verbunden, auf der er sich befindet. Speziell mit dem Fremdenfunk an den Portalen."

"Beeinträchtigt die Schale nicht das Hörvermögen?"

"Selbstverständlich."

"Aber?"

"Anbindung an die Kommunikationssysteme einer Welt scheint mir wichtiger zu sein als ein perfekter Raumklang. Sinnvoll für ein reisendes Volk wie die Seelenquell." Wrehemo antwortete dem Lenker nicht. Stattdessen erkundigte er sich: "Wie heißt der Seelenquell, der die Kappen anbringt?" "Sein Name lautet Morkhero." „Irgendwelche Besonderheiten?"

In Berokims Schartenaugen glomm ein Schimmer auf, der ihn hätte misstrauisch machen sollen, doch Wrehemo reagierte nicht. "Kein Clan angehöriger mit einem wirklich großen Talent", versuchte Berokim sich zu erinnern, "aber er ist einer, der Realitäten und Erfordernisse erkennt. Soll ich einen Kontakt herstellen?" Wrehemo wusste selbst nicht, was ihn trieb, als er den Lenker bat: "Geht es jetzt gleich? Ich bin sehr neugierig."

"Selbstverständlich."

Wrehemo blickte voller Überraschung auf. Dass der Lenker so bereitwillig, beinahe geflissentlich seinen Wunsch erfüllte, war verdächtig, doch er konnte nicht sehen, welche Art von Hinterlist mit einem Gefallen verbunden sein sollte. Berokim zog ihn hinter sich her. Sie traten aus der Stahlschildquappe, in der sich das Lenkerhaus befand, ins Freie hinaus" in die glühende Hitze am Stadtrand von Koharam Yn Yaka, zwängten sich auf ihren Trägern durch den prall mit Caranesen und Aseddos gefüllten Markt und erreichten eine alte Heimstatt am Rand des Areals. Die Schildquappe musste die älteste des Karriolenden Clans sein. Ihr Inneres war verfallen und schmutzig.

Berokim führte ihn zu einer kleinen Kammer, die im obersten Stockwerk lag, in einer unkomfortabel zugänglichen Sektion, in der Ersatzteile aufbewahrt wurden. Vor einer geschlossenen Tür setzte der Lenker ihn ab, dann war Wrehemo allein. Er betätigte den Türsummer und trat in die halb dunkle Kammer dahinter. Ein sehr junger Seelenquell schreckte aus dem Schlummer auf. Aus den Augenscharten des jungen Seelenquell schimmerte ein geisterhaftes rotes Leuchten; es brauchte einige Sekunden, bis der Blick klar wurde. "Bist du Morkhero Seelenquell?" "SO ist es", antwortete der junge Mann lauernd. "Und du musst der sein, der im Dienst der Ritter steht. - Was willst du von mir?" Wrehemo musterte den Seelenquell im Zwielicht der Kammer sehr genau. Morkhero besaß eine fragile Gestalt von nicht mehr als sechzig Zentimetern Größe. Sein Körperbau unterschied sich wenig von Wrehemos Statur, sie hätten Geschwister sein können.

Die Haut war schrumpelig und hellbraun. Ein ockerfarbenes Gewand reichte von der Halsregion bis zum Unterleib, ließ jedoch die Beine frei. Die dünnen Arme waren für schwere Arbeiten nicht geeignet - es waren Seelenquell-Arme -, sie endeten in neunfingrigen schlanken Händen. Der Kopf, von drei schlauchförmigen Halsen gehalten, zeigte eine eiförmige, kahle, fragile Kontur. Das rechte Ohr war muschelförmig, links jedoch gewährte Wrehemo eine silberfarbene Metallkappe, keine goldene, wie sie beim Karriolenden Clan fast alle trugen. "Ich interessiere mich für die Ohrimplantate", bekundete Wrehemo wahrheitsgemäß. "Nun ... willst du eine goldene oder eine silberne Ausführung?" "Ich wusste nicht, dass ich die Wahl habe." Morkhero schien zu lachen. "Keiner nimmt Silber. Sie wollen alle Gold." "Dann wird das ebenfalls meine Wahl sein, denke ich." Wrehemo sah fasziniert zu, wie der junge Seelenquell aus seiner Schale auf die Beine kam, aus eigener Kraft, wie er mit wackligen Bewegungen durch die Kammer schritt und die Tür zu einem Nebenraum öffnete.

Morkhero stieß ein Geräusch aus, das Wrehemo sehr genau kannte: "Fsssh ...!" Es war gerade laut genug für den Träger, den Wrehemo hinter der Tür vermutete. Was dann aber zum Vorschein kam, ließ ihn überrascht Atem holen. Es war eine eineinhalb Meter große, kompakt gebaute, zweibeinige Gestalt mit silberner Haut und zwei dicken, kurzen Armen. Auf den kopflosen Schultern des Wesens ruhte ein nickelfarbenes Gestell, ein Sattel mit unterschiedlich eingefärbten Sensorflächen. "Du besitzt einen Silberträger?" fragte Wrehemo entgeistert. "So wie du", entgegnete Morkhero scheinbar amüsiert. "In meiner Generation war ich der einzige, der einen Silbren für den Trägerdienst gewinnen konnte. Ich habe daher nicht mit einem zweiten gerechnet."

"Silberne sind auch heute rar. Aber ich bin nicht der einzige. Einer von vielleicht einem Dutzend ... Man kann es nicht sicher sagen, weil wir selten die anderen Clans treffen." "Warum arbeitest du hier oben in der Kammer? So isoliert? Ich habe dich nie unten gesehen." "Gesellschaft liegt mir nicht. Ich bin gern für mich allein." "DU bist technisch talentiert, hörte ich. Vielleicht hättest du eine gute Position in der Lenkerschaft erreicht." Morkhero antwortete reserviert: "Möglich. Aber das ist nichts für mich. Ich bin manchmal ein rebellischer Charakter."

"Und wenn du statt dessen ..."

"Was ist jetzt?" fiel der junge Seelenquell ihm ins Wort. "Gold oder Silber?" "Ich nehme Gold."

Es war ein seltsames Gefühl, sich nach dem Eingriff wieder an das Hören zu gewöhnen. Die Geräusche erschienen Wrehemo dumpfer, weniger leicht zu orten als zuvor. Die Vorteile der Goldkappe hielten sich offensichtlich in Grenzen. Es war lediglich Empfang möglich, kein Senden. Das erste, was die Kappe aus dem Äther zog, war der Fremdenfunk von Asedd; aber auch andere Sender konnten empfangen werden.

Wrehemo dachte lange über Morkhero nach. Im Karriolenden Clan der Seelenquell schien er bislang der einzig ernsthafte Kandidat zu sein. Alle anderen waren entweder zu alt oder aber zu sehr an den Clan gebunden, nicht intelligent genug oder aber zu gesellschaftssüchtig. Der Hüter des Technologischen Speichers räumte sich ein paar Tage Bedenkzeit ein. Wrehemo erkundete die Stadt Koharam Yn Yaka; er besichtigte die unterirdischen Permeol-Minen; verfolgte am Lokalportal den Transfer der beladenen Container in die Welten des Clusters 1343; führte Gespräche mit den ungeselligen Aseddos, die sich bei näherem Hinsehen als tiefsinnige, intelligente Zeitgenossen entpuppten. Nach drei Tagen begannen die Seelen-

quell, ihren Markt am Rand der Stadt wieder abzubauen. Wrehemo hatte keine andere Wahl, als seine Entscheidung jetzt zu treffen. Gewiss, er hätte mit dem Clan zur nächsten Welt weiterziehen können, auf der ewigen Route durch das Do'Tarfyddan, das Dommrathische Netz. In dem Fall hätte er jedoch das Kurierschiff ORDEO MYN hinter sich herbeordern müssen, verbunden mit der Gefahr, dass es im Netz zu Umleitungen kam und er das Schiff verpasste.

Wrehemo wollte dieses Risiko nicht eingehen. Die Außenbauten des Marktes wurden demontiert und ins Innere der Heimstätten verpackt. Permeol-Container wurden in die Stauräume verfrachtet, bis an die Ränder gefüllt mit bester Erzqualität, als Tauschgut günstig eingekauft. Die Stahlschildquappen klappten zusammen, in technisch aufwendigen Prozeduren, verwandelten sich in die plumpen Boliden zurück, als die er sie hatte kommen sehen. Auf dem sich leerenden Platz traf Wrehemo den Lenker des Clans. "Und?" wollte Berokim lauernd von ihm wissen. "Ich wundere mich, dich noch immer beim Karriolenden Clan zu sehen ..."

Wrehemo versprach in einem distanzierten Ton: "Es wird nicht mehr lange dauern." Er begab sich ans Ende der Karawane und stieg in die älteste Schildquappe von allen. Morkhero erwartete ihn bereits. "Nun, Wrehemo? Ich ahnte, dass du zurückkommen würdest."

"Aus welchem Grund?"

"Ich glaube nicht, dass du dich für Implantate interessierst. Einmal musst du deine wirklichen Absichten nennen." Wrehemo musterte sein Gegenüber auf dem Silberträger mit einem abschätzenden Blick. Aus dem Halbdunkel glommen die roten Schartenaugen Morkheros in einer beängstigenden Intensität. Fast schon zu offensichtlich schien die Eignung des jungen Seelenquell. Er würde nicht lange ein dummer Schüler bleiben. Wrehemo fragte sich, ob er einer Persönlichkeit dieser Art gewachsen war. "Ich bin hier", rang er sich durch, "um dir ein Angebot zu machen. Ich möchte, dass du mich in den Cluster 0001 begleitest." Der Anblick, den Morkhero bot, erfüllte ihn mit Befriedigung: ein ungläubiges Staunen, eine in den Mundwinkeln gefrorene, respektlose Erwidern. "Cluster 0001 ...?" fragte Morkhero entgeistert. "Das Zentrum des Landes?" "So ist es. Über der Regierungswelt Crozeiro befindet sich die Sternenkammer der Ritter von Dommrath. Eine Abteilung der Sternenkammer ist der Technologische Speicher. Ich bin der Hüter dieses Speichers."

"Aber ..."

"... und ich habe das Alter erreicht, indem ich einen Nachfolger finden muss. Ich biete dir an, Morkhero, dass du dieser Nachfolger wirst." Der junge Seelenquell fing sich überraschend schnell; beängstigt für Wrehemos Geschmack. "Weshalb ausgerechnet ich?" fragte er plötzlich. "Warum nicht Berokim? Oder ein anderer mit einer besseren Ausbildung?"

"Der Hüter des Technologischen Speichers muss verschiedene Anforderungen erfüllen. Er muss nicht der Klügste von allen sein, nicht der Fähigste. Aber er benötigt Integrität, denn er dient den Rittern. Er muss fähig sein, zurückgezogen zu existieren - so wie du, Morkhero."

"Ist das alles?"

"Im Grunde ja. Aber es kommt eine weitere Komponente ins Spiel. Du musst fähig sein, mit mir auszukommen. Ich werde dein Lehrer sein, Morkhero." Der junge Seelenquell schien lachen zu wollen, doch er hielt mit einemmal inne und blickte Wrehemo gerade an. "Besitzt du einen Anhaltspunkt, dass es so sein könnte?" "Natürlich."

Wrehemo sagte nichts mehr. Statt dessen wartete er gespannt ab, ob Morkhero selbst den Sachverhalt erkennen konnte. Der junge Seelenquell blickte an sich hinab und klopfte auf die Sitzwanne, in der er auf den Schultern seines Trägers hockte. "Es ist der Silberne", unterstellte er. "Habe ich Recht?"

"Ja. Einen Silbernen zu gewinnen ist nicht einfach. Zwischen uns existiert eine Ähnlichkeit, eine Affinität. Das gibt mir Hoffnung, du könntest der richtige Schüler sein." Morkhero brauchte nicht lange. "Ich werde dich begleiten, Wrehemo", stieß er beinahe aufgeregt hervor. "Wann ... starten wir?"

"Bist du dir darüber im Klaren, dass du Jahrhunderte nicht zum Karriolenden Clan zurückkehren wirst?" Unwirsch antwortete Morkhero: "Sprich mir nicht vom Karriolenden Clan. Mich hält hier nichts." Wrehemo lachte leise, nachdenklich. "So wie damals, als der alte Trimwac Seelenquell einen jungen Schüler suchte ... Vor eineinhalb Jahrtausenden." "Also wann?" insistierte Morkhero. "Jetzt. Wir gehen heute noch. Nimm nichts mit, verabschiede dich nicht. So ist es das Beste."

Die Auskunft schien Morkhero nicht zu überraschen. "Vom Cluster 1343 bis 0001 sind es mehrere hundert Clustertransits", überlegte er stattdessen. "Besitzt du genügend Rathische Sons für diese Strecke, Wrehemo? Oder reisen die Diener der Ritter frei?" Die Vorstellung, das Do'Tarfyddan könnte ihnen beliebig offen stehen, erfüllte den jungen Seelenquell sichtbar mit Erregung. "Nein, Morkhero. Wir benutzen nicht das Netz."

"Sondern ...?"

"Wir reisen mit einem Raumschiff." Die altkluge Miene seines Schülers entgleisen zu sehen erfüllte Wrehemo mit Zufriedenheit.

3.

Der Anzug der Phantome

Die Einrichtung des Aufenthaltsraums war nicht mehr so karg wie früher, überlegte Wrehemo. Der Nahrungsspender lieferte zusätzliche Speisen, von Morkhero zusammengestellt; der Tisch mit dem Nachrichtenholo, das Meldungen aus dem Land präsentierte, war mit Gegenständen überhäuft, die Morkhero aus den Untiefen des Speichers zutage förderte. Neben Wrehemos Folianten stand nun ein Ordner mit handschriftlichen Notizen. In diesem Ordner hielt Morkhero seine Eindrücke von der Erforschung des Technologischen Speichers fest.

Wrehemo hörte ihn wieder kommen, seinen allzu gelehrigen Schüler. Er schloss für einen Augenblick die Augen. "Meister ...! Meister! - Wo bist du?" Er gab keine Antwort. Der alte Seelenquell bezweifelte mitunter, dass er die richtige Wahl getroffen hatte. Morkhero leistete seinen Dienst nicht aus Solidarität an den Rittern, sondern aus Neugierde. Ein Hüter mit Wissbegier besaß keine Zukunft. Die Novitäten, die der Speicher der Sternenkammer bot, waren immens, aber am Ende begrenzt - und Morkhero würde lange leben.

Die Tür des Aufenthaltsraums wurde mit einer ungebührlichen Eile aufgestoßen. Morkhero stapfte auf dem Rücken seines Silberträgers in den Raum. Die schlanke neunfingrige Hand hielt mit allen Anzeichen von Ekel etwas in der Hand, dessen bloße Existenz Wrehemos Abscheu weckte. Es handelte sich um eines der Tiere. Und es war offensichtlich lange tot, so durchdringend stieg der Geruch von Verwesung in Wrehemos Nasenöffnung. Das braune Fellbündel schimmerte in einem grünlichen Ton, die Augen waren längst verwest, nur die Hornkrallen bestanden aus einem festeren Gewebe.

"Was ist das, Meister?" fragte der Schüler ihn. "Ein Kadaver."

"Nun." das weiß ich. Aber wie gelangt es in den Speicher? Woher kommt es?" "Ich weiß es nicht sicher", bekundete er widerwillig. "Vermutlich existiert ein Leck; zu einer Nachbarsektion der Sternenkammer. Dort müssen viele der Tiere leben."

"Wo befindet sich dieses Leck? Wohin führt es?" Unwirsch erwiderte er: "Es hat uns nicht zu kümmern, Morkhero! Andere Sektionen sind für uns verbotenes Gebiet. Unsere Aufgabe ist nur, die Tiere zu vernichten, bevor sie sich an Kostbarkeiten zu schaffen machen. Denn eines Tages, wenn ein Ritter kommt, dann ..."

"Ich weiß schon", fiel Morkhero ihm enttäuscht ins Wort. "Dann muss der Speicher bereit sein. Obwohl das alles für mich eher den Charakter eines Museums besitzt, nicht den einer Ausrüstungskammer. - Gibt es keine Überwachungsanlage? Etwas, das uns helfen könnte, die Herkunft der Tiere zu entdecken? Dann könnte man das Leck abdichten."

"Ich weiß von keiner solchen Anlage. Die Roboter überwachen den Speicher. Aber sie scheinen die Tiere nicht als Fremdkörper zu erkennen. Ich kann sie nicht dazu überreden, die Tiere als eine ernste Gefahr einzustufen."

"Unbegreiflich." "Ja." Morkhero musterte unschlüssig den Kadaver in seiner Hand. "Ich ... Nun, ich werde die Leiche in den Konverter werfen. - Und übrigens, es ist Zeit für unseren Rundgang, Meister."

"Zeit? Du wirst noch erkennen, dass Zeit für uns eine geringe Bedeutung besitzt."

Wrehemo veranlasste seinen Silberträger, ihn in den Sattel zu heben. Sie trieben durch einen endlos scheinenden Antigravschacht, schweigend nebeneinanderher, und nahmen einen Rundgang durch die leeren Hallen der Unterdecks auf. Wrehemo saugte an der Kraft des Silbernen, er blieb Tage in der Sitzwanne hocken und wurde nicht müde, dieselben immer wiederkehrenden leeren Säle zwischen dem ersten und dem fünfhundertsten Deck wieder und wieder in Augenschein zu nehmen. Dennoch wurde er alt, und Morkhero merkte es. Von Tag zu Tag, von Jahr zu Jahr.

Der Respekt des Schülers, anfangs wohlthuend und klar, schwand mit jedem Tag ein bisschen; ein Vorgang, der Wrehemo Sorge bereitete. Morkhero

war kaum zu bremsen, wenn es in die Speicher des Mitteldecks ging. Hier, wo die vieltausendjährige Historie der Ritter durch Relikte, Datenspeicher und Tauschgaben dokumentiert war; wo mehr Vernichtungspotential und künstlerische Genialität lagerten als in jedem anderen System des Landes, an diesem Ort zeigte Morkhero sein wahres Gesicht. Es mangelte dem Schüler an Respekt, und Wrehemo hatte höchstens noch hundert Jahre, ihn auf einen besseren Weg zu bringen. Morkhero streckte nach allem seine Finger aus, im Zaum gehalten allein durch Wrehemos Aufsicht. Im Speicher herrscht der Seelenquell. Aber was sollte er nun tun, da es einen zweiten Seelenquell gab, der ihm an Tatkraft überlegen war?

Der Schüler studierte jede Erklärungstafel, worauf Bedeutung, Funktion und Wert der ausgestellten Gegenstände niedergeschrieben waren. "... die Materiewippe Ruhar entstammt einem historischen Kontakt zwischen den Ritten von Dommrath und einem von der kosmischen Bildfläche verschwundenen Volk, das den Namen Baolin-Nda trug ...", entzifferte der Schüler die altdommrathischen Schriftzeichen. Wrehemo versuchte ihn von dem Altar wegzuwinken. Aber Morkhero verharrte vor der Tafel, als habe er nichts bemerkt. "Meister, wer sind die Baolin-Nda?" "Ich weiß es nicht!" versetzte Wrehemo ärgerlich. "Es hat uns nicht zu interessieren!" Das Konservierungsfeld beschützte die Wippe Ruhar vor Schmutz und Verfall, dennoch wollte er nicht, dass Morkhero sich an dem wertvollen Gegenstand zu schaffen machte.

Die Materiewippe präsentierte sich als tonnenförmige schwarze Apparatur aus teils klobig wirkenden Einzelteilen, so groß wie der Brustkorb eines Silberträgers. Inspizierte man die Wippe von nahem, machte das bloße Auge eine unglaubliche Fülle von Details aus. Morkhero hockte mit aufgerissenen Schartenaugen vor der Apparatur. Wrehemo hatte mit einem Energiemikroskop die Wippe untersucht, vor tausend Jahren, und er hatte herausgefunden, dass die Gerätschaft in einem Grad miniaturisiert war, der sämtlichen bekannten Naturgesetzen widersprach. Die Wippe Ruhar war dazu gedacht, nach dem Prinzip des Materieaustauschs über riesige Distanzen Materie gegeneinander auszuwechseln. Selbst die Ritter hatten nicht zweifelsfrei ermittelt, wie die Wippe zu schalten war. Die Bedienungsanleitung wies in wesentlichen Teilen Lücken auf.

"Wurde diese Materiewippe jemals benutzt?" Wrehemo sagte nichts darauf. Er wollte alles, nur keine Fragen hören, deren Antwort er nicht kannte. Das goldene Licht des Saals tauchte die Altäre in ein ehrfürchtiges Licht. Die crozeirischen Schieferböden ließen die Schritte der Silberträger laut und geisterhaft verhallen. Es erfüllte Wrehemo mit Verzweiflung, dass sich die Scheu bei seinem jungen Artgenossen nicht einstellen wollte. Morkhero ließ seinen Silberträger aus der Hocke in die Höhe kommen. Der Silberne trat zur Seite und ging vor einem weiteren, ebenso seltsamen Altar in die Knie. "Was soll das da sein?" wollte der Schüler wissen. Morkhero deutete auf eine Art Kleidungsstück, das dunkelgrau war und aus einer Art Gummi zu bestehen schien. "Ein Anzug der Vernichtung. - Hör zu, Morkhero!" schärfte Wrehemo dem Schüler mit einer schwer zu unterdrückenden Spur von Zorn ein. "Fass das niemals an, verstehst du mich? Berühre niemals diesen Anzug! Niemand kann sagen, wie die Folgen aussehen. Du hast nicht das Recht. Du bist kein Ritter, und du wirst niemals einer sein."

"Aber wer sollte es denn bemerken?" "Darum geht es nicht. Der Name der Seelenquell steht im Land Dommrath für Verlässlichkeit. Der Technologische Speicher der Ritter ist uns aus Tradition anvertraut, und wir werden das Vertrauen nicht enttäuschen."

"Ich verstehe ...", antwortete der Schüler leichthin. "Keine Experimente, Meister." Morkhero studierte die Inschriften des Displays, das neben dem Altar in die Höhe ragte. Der Text, der zu dem Altar gehörte, war in diesem Fall sehr lang. "Warum ist der Anzug der Vernichtung hier weggeschlossen? Warum benutzt man ihn nicht? - Ich meine, warum benutzen ihn die Ritter nicht?"

"Ich besitze darüber keine Informationen. Wir haben zwei Anzüge hier im Technologischen Speicher. Keiner von beiden wurde nach meinen Informationen jemals verlangt. Ich nehme an, die Ritter von Dommrath wollen nicht die Risiken in Kauf nehmen, die mit dem Einsatz dieser Anzüge verbunden sind."

"Wo befindet sich der zweite Anzug?" "Früher oder später findest du ihn sowieso." Sie passierten eine Reihe von Gerätschaften, die aus einer Galaxis namens Erranternohre stammten; eine gewaltige Waffe, die als "Kombistrahler eines Zweitkonditionierten" ausgestellt wurde; halb stoffliche, halb energetische Vorrichtungen, die nach Wrehemos Wissen ausschließlich in einer Gegend des Universums zu gebrauchen waren, die den Namen DORIFER trug; einen versteinerten Ableger eines kosmischen Pflanzenwesens namens Paumyr. Die Reihe der Exponate war endlos. Doch Morkhero hielt plötzlich inne, den kahlen Schädel in die Höhe gereckt. Der Schüler hob seine Hand, er drehte den Kopf auf seinen drei Hälsen sichernd in alle Richtungen. Wrehemo konnte seine Augen rot erglimmen sehen. "Was ist?"

Morkhero gab keine Antwort.

Stattdessen veranlasste er seinen Silberträger zu einer Handlung, die Wrehemo sehr verdächtig schien. Morkheros Silberner zog seine Stiefel aus Ledorin von den Füßen, darunter kamen die empfindlichen weichen Fußsohlen zum Vorschein. Wrehemo starrte seinen Schüler fassungslos an. Morkhero wisperte kaum hörbar: "Meister, ich habe ein Tier entdeckt."

Die Hand des Schülers deutete auf eine Statue aus verwittertem Holz, ungefähr vierzig Meter entfernt, die ein humanoides Pelzwesen mit einem auffälligen Nagezahn darstellte. Wrehemo entdeckte hinter dem Altar zusammengekauert ein braunes, schmutziges Bündel Pelz. "Servo!" sagte er laut, an den allgegenwärtigen Computer des Technologischen Speichers gewandt. "Der Waffenschrank muss entsperrt werden!" Doch Morkhero stoppte mit einer Geste seinen Redefluss. "Leise, Meister! Du wirst es sonst verscheuchen." Der Schüler tat einige Schritte, ohne die Stiefel vollständig lautlos, und mit einemmal begriff Wrehemo, worauf es dem jungen Seelenquell ankam. "Du willst das Tier fangen?" fragte er verblüfft. "Nein. Nicht fangen - verfolgen."

Wrehemo wusste nicht, weshalb er so ungeduldig Morkheros Rückkehr herbeisehnte. Was war gefährlich daran, ein Tier zu verfolgen? Oder störte ihn die Tatsache, dass der Schüler ohne Aufsicht durch die Hallen des Speichers stöberte? Früher oder später musste er ihm Vertrauen schenken. Hundert Jahre Leben waren nicht lange. Er ließ sich vom Silberträger aus dem Sattel heben, machte es sich in der Antigravschale bequem und wollte schlafen. Sein Blick fiel auf das laufende Trivideo. Eine verstörende Nachricht aus dem Land Dommrath schreckte ihn auf, eine Reportage aus der galaktischen Northside, dem Do'Gwinyr. In den Northsideclustern war ein Aufstand losgebrochen, eine Revolte gegen die Herrschaft der Ritter von Dommrath.

Die Nachricht verbreitete sich wie ein Hyperfunk-Lauffeuer durch die Checkalur des Landes, bis in den Cluster 0001, ins Zentrum der Macht. "Servo, ich will, dass du das Trivideo und das Licht ausschaltest." Es wurde dunkel. Wrehemo schlief innerhalb von Sekunden ein. In seinem Traum kniete er vor der gestaltlosen Erscheinung eines Ritters nieder; die alte Sehnsucht, die Crux seines Daseins als Wächter. "Wir danken dir, Seelenquell, du hast uns wohl gedient."

Als Wrehemo wieder erwachte, immer noch erschöpft, bei grellem, künstlichem Licht und laufendem Trivideo, thronte vor ihm auf dem Rücken seines Silberträgers Morkhero. "Meister! Ich habe es!" Wrehemo konnte nur schwer in die Realität zurückfinden. "Was hast du?" Er starrte auf das Trivideo. Der Aufstand griff mittlerweile auf mehr als hundert Cluster über, Tendenz steigend, allesamt Do'Checkalur in der Northside, Sogar einen Namen hatte der Aufstand: die Astronautische Revolution. Als Revolutionsführer gab sich eine geheimnisvolle Person namens Ruben Caldrogyn zu erkennen.

Ruben Caldrogyn, wer immer das sein sollte - und wie immer er dazu kam, die Macht der Ritter herauszufordern. "Meister, das Tier! Ich habe seine Spur verfolgt und das Leck gefunden!" "Ah?"

Morkhero schien sehr enttäuscht zu sein, dass seine Entdeckung nicht auf die gebotene Resonanz stieß. Dann aber machte sich Wrehemo bewusst, dass keine Revolte des Universums hier in der Sternenkammer der Ritter einen Effekt haben würde. Er hatte fünfzehn Jahrhunderte die Tagespolitik des Landes ignoriert, und er war gut damit gefahren. Wrehemo gab sich einen sichtbaren Ruck. Er rief seinen Silbernen herbei und erklärte: "Ich möchte das Leck sehen."

"Gern, Meister!"

Morkhero führte ihn in eine Halle der Mitteldecks, die sich am Rand des Technologischen Speichers befand. An dieser Stelle waren sie nur wenige Meter von der angrenzenden Sektion der Sternenkammer getrennt. Was auf der anderen Seite geschah, darauf besaß er keine Hinweise, nicht einmal eine Ahnung. Und hätte es eine gegeben, er hätte sie Morkhero nicht mitgeteilt. Der Schüler führte ihn an einen der finstersten Orte des Speichers. Dies war die Halle der Kriege. Es gab in dem Saal keine Exponate im üblichen Sinn; es handelte sich vielmehr um eine multimediale Ausstellung.

Über eine Fläche von zweitausend Quadratmetern gruppierten sich einige Dutzend Holoramen. Wrehemo hatte die Hologramme allesamt angesehen

und studiert. Der alte Seelenquell erinnerte sich an Momentaufnahmen von milliardenfachem Tod, an Schlachtengemälde aus Raumschiffen ohne Zahl, die Opfer gesichtsloser Feldzüge, unternommen im Namen von Gerechtigkeit und Frieden, Allmacht oder Missverständnis. Die Motive waren immer andere. Was zählte, war das Ergebnis, und das Ergebnis zeigten die Holoramen.

Wrehemo fühlte sich magisch angezogen vom Anblick einer untergehenden Galaxis, dem ehemaligen Nachbarn Kohagen-Pasmereix. In einer szenischen Darstellung warfen sich Kosmische Fabriken den Truppen des Chaos entgegen, den mächtigen Chaotendern. Die Chaotender waren das Furchtbarste, was Wrehemo jemals erblickt hatte, mächtige Flugobjekte aus den Negasphären des Universums, Schwarze Löcher mit einer Seele, deren Ziel die Vernichtung allen Lebens war. "Dort, Meister!"

Er brauchte einige Sekunden, den hypnotischen Zwang wieder abzuschütteln, der von dem Holorama ausging. Wrehemo sah seinen Schüler auf ein unscheinbares Holorama deuten, das direkt an der Wand zur Nebensektion des Speichers installiert war. Ein trippelndes, kaum zu vernehmendes Geräusch ließ ihn erstarren, dann tauchte unter den Augen der Seelenquell ein braunpelziges, ekelhaftes Tier aus dem Hologramm hervor.

"Siehst du, Meister? Das Leck muss sich hinter dem Holo befinden. Wir brauchen es nur abzuschalten, dann haben wir ..."

"Nein, Morkhero!" "Aber ..."

"Nein! Die Ritter haben die Holoramen hier installiert, weil es einen Grund dafür geben muss. Wir werden sie nicht ausschalten. Dazu besitzen wir kein Recht. "

\*"Ich sehe in der Halle der Kriege nach dem Rechten, Meister!" hörte er seinen jungen Gefährten scheinheilig rufen. "Ich nehme den Thermostrahler mit, vielleicht kann ich eines der Tiere töten." Wrehemo gab sich den Anschein, gebannt die Berichterstattung vom Fortgang der Astronautischen Revolution zu verfolgen. In Wahrheit hegte er an Ruben Caldroygn und seiner Gefolgschaft keinerlei Interesse. Ob die Northsidevölker die Raumfahrt für sich entdeckten oder nicht, was kümmerte es ihn?

"Fsssh ...!"

Wrehemo erhob sich aus der Antigravschale, in der er geruht hatte, und ließ sich von seinem Silbernen in den Sattel heben. Es musste nun sehr schnell gehen. Der Träger zog die Ledorin-Stiefel von seinen Füßen, dann hetzte Wrehemo hinter seinem Schüler her. Lautlos folgte er den Korridoren und Hallen, deren Licht Morkhero mit seinem Eintreten automatisch aktivierte. Das Licht war so gut wie eine Spur, solange der Abstand nicht zu groß wurde. Die Jagd dauerte nur wenige Sekunden. Morkheros Ziel lag ganz in der Nähe. Wrehemo konnte den Atem seines Schülers hören, tiefer und aufgeregter als sonst, und er schob sich lautlos durch die geöffnete Tür in einen goldfarbenen strahlenden Saal.

Vor einem Altar stand Morkhero. Der junge Seelenquell hatte das Konservierungsfeld über dem Display abgeschaltet. Zwischen seinen fragilen Händen drehte und wendete er einen Gegenstand, der beinahe unsichtbar war, schemenhaft und nur in Umrissen erkennbar. Dazwischen war ein rotes, elastisches Band zu sehen, ein matter Schimmer in der Fülle von Licht. Wrehemo hatte nicht geglaubt, dass Morkhero so weit gehen würde.

Der Gegenstand in seines Schülers Händen war der Anzug der Phantome. Das elastische rote Band war der Sepzon-Gürtel. Wrehemo ließ den Silberträger alle Vorsicht vergessen. Mit vor Zorn kaum mehr kontrollierten Schritten stürmte er vor. "Morkhero!" schrie er.

Der Schüler ließ in heftigem Erschrecken den Gürtel und den Anzug fallen, das Gesicht von einer Sekunde zur nächsten mit feinen Tropfen Schweiß bedeckt. "Meister ...!" hörte er den Schüler entsetzt flüstern. "Jawohl! Ich wusste, dass der Anzug dir auf Dauer nicht entgegen würde. Aber ich habe dir so deutlich erklärt, dass die beiden Anzüge für dich tabu sind, dass ich es kaum glauben kann!"

"Meister, ich ..."

"Geh mir aus den Augen! Und bereite dich darauf vor, dass ich dich zum Karriolenden Clan der Seelenquell zurückschaffen werde." Morkhero schien eine Sekunde zu zögern, beinahe einen Moment zu lange, endlich setzte er den Silbernen mit schleppenden Schritten in Bewegung, den eigenen Blick zu Boden gerichtet. Wrehemo wartete, bis sein Schüler den Saal verlassen hatte und er ihn nicht mehr hören konnte. Dann erst bückte er sich voller Scheu. Er hatte oft vor dem Altar mit dem Anzug gestanden, doch stets mit aktiviertem Konservierungsfeld.

Nun aber, da er dem Stoff so nahe war, er brauchte sich nur zu bücken, spürte er die Gegenwart einer mächtigen Kraft. Tausende Stimmen wisperten in seinem Kopf. Er vernahm süße, verführerische Töne. Der Anzug der Phantome suchte nach einem Träger. Das Gefühl war beinahe stärker als er. Dennoch bückte sich Wrehemo, er tastete mit zitternden Fingern nach dem weichen, durchsichtigen Stoff. Das Kleidungsstück war viel zu groß für ihn. Es schien für einen Humanoiden von etwa zwei bis drei Metern Größe gemacht zu sein.

Obwohl Wrehemo nicht mehr als sechzig Zentimeter maß, war er dennoch sicher, dass der Anzug ihm passen würde wie eine zweite Haut. Er legte das Kleidungsstück rasch auf das Display zurück, so hastig, als habe er sich die Finger verbrannt. Zuletzt holte er den roten Sepzon-Gürtel und wickelte ihn zu einer Rolle zusammen. Wrehemo schaltete das Konservierungsfeld wieder ein. Die lockenden Stimmen in seinem Kopf verstummten. Nie wieder, sagte er sich bestimmt, nie wieder.

"Was soll ich mit dir anfangen, Morkhero?" Sein Schüler wartete mit gesenktem Schädel wortlos ab. Der junge Seelenquell schien auf die schlimmsten Konsequenzen gefasst. "Im Grunde habe ich keine Wahl, als dich zurückzuschicken. Ich müsste dein Gedächtnis löschen lassen und anschließend mit der ORDEO MYN beim Karriolenden Clan einen besseren Nachfolger suchen. - Das alles sind Dinge, die ich nicht auf mich nehmen will. Ich werde dir also eine letzte Chance einräumen."

"Tatsächlich, Meister?" "Ja." Eine Weile schweig der Schüler. Dann hellte sich seine Miene auf, und er verkündete voller Zuversicht: "Ganz sicher bin ich weiser geworden, Meister! Ich habe meinen Fehler erkannt!"

"In dem Zusammenhang von Weisheit zu sprechen scheint mir eine Spur zu ironisch." Wrehemo musterte seinen Schüler mit einem zutiefst misstrauischen Blick. "Geh nun, bevor ich es mir anders überlege!" Er brachte den jungen Seelenquell mit einem vernichtenden Blick zum Schweigen., Morkhero setzte sich eilig ab, bevor der alte Seelenquell es sich noch anders überlegte.

Einen halben Tag lang wartete der Hüter reglos ohne einen Blick auf das Nachrichtenholo im Aufenthaltsraum ab. Dann kam er nicht mehr dagegen an. Er vergewisserte sich, dass Morkhero nicht in der Nähe war, und legte die kurze Strecke in die angrenzenden Säle auf dem Rücken seines Silbernen lautlos zurück. Der Anzug der Phantome. Wrehemo blieb lange vor dem Altar stehen, eine Stunde, eine zweite. Goldfarbendes Licht umschmeichelte die Exponate und den alten Seelenquell, der sie ein Leben lang gehütet hatte.

Dann kehrte er in den Aufenthaltsraum zurück, ohne seiner eigentlichen Aufgabe als Hüter des Speichers eine Minute Zeit zu widmen. Am kommenden Tag kam er noch einmal, auch am Tag danach. Am vierten Tag konnte er nicht mehr dagegen an. Wrehemo kämpfte mit sich, wie er es in den zurückliegenden Tagen stets getan hatte - und erlitt eine Niederlage. "Vergebt mir, Ritter", murmelte er, ohne seine eigene Stimme zu hören, "aber ich kann nicht anders!" Er des aktivierte das Konservierungsfeld. Mit schweißbenetzten Fingerkuppen strich er über das glatte, transparente Material des Anzugs. Die lockenden Stimmen versetzten seinen Geist in eine süchtig machende Vibration. Nimm mich, ich bin dein. Nimm mich, und ich öffne dir das Tor zu einer Welt jenseits aller... Wrehemo riss seine Hände fort. Er hätte es fast nicht bemerkt, doch er war kurz davor, den Anzug von der Displayfläche zu zerren.

Mit keuchenden Atemzügen schaltete er das Konservierungsfeld wieder an. Die Stimme, die er niemals hätte hören, geschweige denn verstehen dürfen, verstummte. Wrehemo entzifferte die altdommrathischen Schriftzeichen an der Tafel; seine Augen glitten über einen Text, den er auswendig hätte repetieren können. Die Herkunft des Anzugs der Phantome lag im dunkeln. Der Ritter, der ihn in seinen Besitz gebracht hatte, gab als Hersteller ein Wesen namens Parr Fiorano an; eine ominöse Person, die als "Anzugmacher" bezeichnet wurde und zu den ebenso ominösen Dienern der Materie zählte.

Der Anzug war ein machtvoll Instrument. Seinem Träger verschaffte der Anzug angeblich Unsterblichkeit, hob ihn auf eine höhere Stufe der Evolution. Keiner der Ritter von Dommrath hatte jemals gewagt, mit dem Anzug zu experimentieren. Dasselbe galt für den Sepzon-Gürtel, strenggenommen ein Teil des Anzugs. Heute hockte er, Wrehemo Seelenquell, zusammengekauert auf seinem Silbernen vor dem Altar, dem wichtigsten von allen, und setzte sich einer unkontrollierbaren Gefahr aus. Er konnte nicht sicher sein, dass er der Verlockung widerstehen würde.

Der Anzug nahm Einfluss auf das Denken seines Trägers, in einer enthemmenden, negativen Weise, sofern der Träger nicht die notwendige mentale



und moralische Stabilität mitbrachte. Den Anzug der Phantome zu tragen erforderte einen Bändiger, der ihm ebenbürtig war - eine Eigenschaft, die Wrehemo Seelenquell für sich nicht in Anspruch nehmen konnte. "Meister?"

Er hörte die Stimme, aber er begriff nicht, was sie ihm sagen wollte. "Meister? Ist dir nicht wohl?"

Der Trancezustand, der ihn umfassen hatte, fiel von einer Sekunde zur anderen ab. Die Stimme gehörte Morkhero. "Warum bist du gekommen?" fragte Wrehemo mit brüchig klingender Stimme. "Weil ... Meister, du warst drei Tage lang verschwunden." "Drei Tage ...?" wiederholte er wie ein mattes Echo. "Ja."

"Und ist das alles?" versetzte er angriffslos. "Oder hat deine Spionage einen weiteren Grund?" Morkhero wehrte sich: "Meister, ich spioniere nicht, du bist ungerecht. Ich konnte nicht wissen, was du tust. Es hätte sein können, dass du gestorben bist, du hast das Alter."

Wrehemo dachte nicht daran, sich ab lenken zu lassen. "Also?" hakte er nach. "Nenne deinen wahren Grund!" "Ich habe darüber nachgedacht, wie ich mich reinwaschen kann. Und ich denke, dass es mir gelungen ist. Es gibt Neuigkeiten über die Tiere. Ich weiß jetzt alles darüber, wie sie in den Speicher kommen."

"Sag es!"

"Wenn du mir folgen würdest, Meister ..."

\*Die Halle der Kriege war mehr, als Wrehemo im Augenblick ertragen konnte. Im Land Dommrath gab es keine Schlachten. Er hatte niemals etwas anderes kennengelernt als den Frieden und das Gesetz der Ritter. Zum ersten Mal fühlte er sich jedoch Morkhero gegenüber in der Defensive; er hatte einen Fehler begangen, indem er zum Anzug zurückgekehrt war. Morkhero wusste es nun, und Wrehemo glaubte sicher, dass der Schüler sein Wissen gegen ihn verwenden würde. "Also was willst du mir zeigen?" "Dort!" Morkhero führte ihn zum hintersten Rand der Halle.

Ein wenig spektakuläres, unscheinbares Hologramm verdeckte an dieser Stelle die Wand. Wrehemo fühlte sich mit suggestiver Wucht in die Szenerie hineingezogen. Eine riesige Armee von Schlachtschiffen marschierte in seinem Beisein gegen ein Sternsystem auf, das als Heimat der Baolin-Nda bezeichnet wurde. Doch das Hologramm erlosch von einem Moment zum anderen. Der suggestive Einfluss riss in derselben Sekunde ab, bevor er noch erkennen konnte, wie die Szene endete. Statt dessen blickte Wrehemo auf eine nüchterne graue Wand. "Aber du kannst nicht ...", begann er fassungslos.

"Sieh, Meister!" Morkhero - sein Schüler hatte es getan. Er hatte das Hologramm abgeschaltet. Wrehemo fragte sich, wie ein Seelenquell eine blasphemische Handlung dieser Art begehen konnte. Doch er schaffte es nicht, sein Entsetzen in Worte zu kleiden. Die blanke Wand war nicht alles, was er sah. In der Wand befand sich eine Tür, eine dickes Isolierschott mit einer Fassung aus einem gummiartigen Material. Und diese Tür stand einen Spaltbreit offen.

4.

Was die Ritter nehmen

"Warst du bereits auf der anderen Seite?" "Natürlich nicht, Meister." Morkheros Stimme klang entrüstet. "Ich wollte zuerst auf dich warten." Wrehemo erklärte mit Eiskälte in der Stimme: "Wir werden diese Tür selbstverständlich schließen." Im selben Moment huschte ein Schemen durch das geöffnete Schott, ein braunes, pelziges Vieh mit stechenden gelben Augen und vorstehenden ekelhaften Zähnen. Das Tier war sehr schnell. Bevor der alte Seelenquell reagieren konnte, war es zwischen den Holoramen der Halle verschwunden. Er konnte sich ausrechnen, dass sie es nur durch einen Zufall in dem riesigen Speicher jemals wiederfinden würden.

Der Anblick brachte etwas in seinem Kopf zum Aussetzen. Sie mussten nur das Schott schließen, dann wäre der Spuk ein für allemal vorbei. Aber mit einemmal reichte ihm das nicht mehr. Er wollte nicht, dass es so einfach war, er wollte wissen, was sich hinter der unüberwindlich scheinenden Grenze befand. Wrehemo glaubte, dass es am Anzug der Phantome lag. Seine Vernunft war ausgeschaltet, er hätte das fremdartige Gewebe niemals berühren dürfen. "Also gut", hörte er sich sprechen, voller Entsetzen, aus einer übergeordneten Warte, "sehen wir uns die andere Seite an. Die Invasion muss ein für allemal aufhören."

Es war nicht recht, doch er musste durch diese Tür. Wrehemo wollte wissen, ob hinter den Wänden Ritter wohnten; ob es sich um ein fremdes wildes Gebiet handelte oder ob die Sternenkammer der Ritter möglicherweise sogar leer stand. "Meister? Gehen wir?"

"O ja!" Wrehemo trat durch den Spalt in den Korridor, der sich anschloss.

Der Gang war sehr dunkel. Soweit er wusste, bewegten sie sich durch eine fünfzig Meter dicke, massive Panzerwand, die den Speicher wie ein Mantel vom Rest der Sternenkammer abgrenzte. Wrehemo brachte den beklemmenden Gang rasch hinter sich. Er trat auf der anderen Seite ins Licht zurück, in einen hellgrün gestrichenen Korridor, Morkhero immer hinter sich. Ein seltsamer Dunst aus flüchtigen Stoffen umfing die bei den Abenteurer, eine Melange aus synthetischen Schmierstoffen und Farbgeruch. Stakkatohafte Geräusche hämmerten in sein Gehör, Metall auf Metall, links von der Implantatkappe gedämpft.

Es war gleißend hell, heller als bei aktiviertem Licht im Technologischen Speicher. Nichts geschah. Wenn er das Schrillen eines Alarms erwartet hatte, sah er sich getäuscht. Keine Stimme erklang aus dem Nichts, die ihn rügte, keine Wächter, die seinen einzigen Grenzübertritt seit fünfzehn Jahrhunderten mit aller Strenge ahndeten. Es gab kein Misstrauen gegen die Seelenquell. Wrehemo riskierte wiederum einige unsichere Schritte. "Morkhero?" flüsterte er.

"Ich bin hier, Meister."

Wrehemo bewegte sich schrittweise in den Korridor hinein. Die Schaltelemente, die er entdeckte, unterschieden sich in nichts von ihren Pendants auf der anderen Seite, im Technologischen Speicher. Der alte Seelenquell gewann Sicherheit. Er setzte Schritt an Schritt, auf eine erleuchtete Nische am Ende des Korridors zu. Die Nische entpuppte sich als offen stehendes Schott von einiger Breite. Dahinter wurden die hämmernenden Geräusche produziert. Wrehemo blieb vor dem Schott stehen - eine letzte Möglichkeit zur Umkehr, die er ungenutzt verstreichen ließ.

Hätte er Morkhero niemals in den Speicher geholt, er hätte nicht den Anzug der Phantome berührt und nicht die Grenze übertreten. Nun war es zu spät. Der Hüter machte sich bewusst, dass in diesen Tagen die Leistung eines Lebens entwertet wurde und dass es nichts zu geben schien, was er dagegen unternehmen konnte. Er spürte von hinten einen Stoß im Rücken, eine Ungeheuerlichkeit von Morkhero. Doch er ließ sich vorwärts treiben und trat über die Schwelle in das gleißend blaue, kalte Licht.

Vor Wrehemo lag ein Hangar. In dem Hangar befand sich ein Raumschiff einer unbekannten Bauart, mehr als zur Hälfte zerlegt. In den zerlegten Baugruppen tummelten sich Dutzende von Arbeitern. Die meisten gehörten zur Volksgruppe der Caranesen: bullige Geschöpfe mit rostbrauner Haut und einem Rückenpanzer. Ein kleiner Teil gehörte einem ebenfalls humanoiden, eineinhalb Meter großen Volksstamm an, den Wrehemo nie gesehen hatte. Die unbekannten Wesen, Weisshäuter mit zart gegliederten Händen, wurden von Hunderten der kleinen Tiere umschwärmt, die der Hüter des Technologischen Speichers so zahlreich getötet hatte.

Wrehemo und Morkhero starteten von einer Galerie auf die geschäftige Hangarszene hinab. Niemand schenkte ihnen Beachtung, obgleich die Arbeiter sie ohne Zweifel bemerkt haben mussten. Da tönte eine voluminöse Stimme von rechts: "Habt ihr euch verlaufen? Kann ich euch behilflich sein?" Wrehemo fuhr herum. Er starrte erschrocken in ein flaches, krötenhaftes Gesicht, die Physiognomie eines Caranesen. Der Caranese gehörte zu den Arbeitern, er trug eine mit Werkzeugen vollgestopfte Taschenmontur.

Hinter dem Geschöpf huschte plötzlich einer der Weisshäuter heran, gekleidet in einen dunklen Overall, und versteckte sich hinter dem breiten Rücken des Caranesen. "Was ...?"

"Ob ich euch behilflich sein kann?"

wiederholte der Bullige seine guttural vorgetragene Frage, in verstümmeltem Do'Esanom, der Sprache der Ritter. Der Weisshäuter sagte gar nichts, er beobachtete lediglich aus seiner sicheren Warte im Rücken des Caranesen. Wrehemo schaute seinen Schüler hilflos an, dann rief er sich ins Gedächtnis zurück, dass er der Lehrer war. "Mein Name lautet Wrehemo, ich stamme aus dem Karriolenden Clan der Seelenquell. Ich bin der Hüter des Technologischen Speichers der Ritter von Dommrath. - Und das hier ist mein Schüler Morkhero."

"Ah", machte der Caranese tumb. "Und was führt euch in die Werkstätten der Ritter?"

"Die Tiere!" stieß Wrehemo hervor; zumindest halbwegs die Wahrheit sprechend. "Sie dringen in den Technologischen Speicher ein und richten Schäden an!" Der Caranese folgte mit seinen Blicken Wrehemos ausgestrecktem Arm. "Die Hausmenicos meinst du?" Das Geräusch, das aus seinem geöffneten Reptilienrachen drang, klang wie ein Lachen. "Sie sind zweifellos eine Plage, aber die Saphoren halten sie als Haustiere. Ohne die Saphoren wiederum ließe die Arbeit in den Reparaturstätten der Ritter nur halb so schnell."

Wrehemo begriff, dass mit dem Wort "Saphoren" jene Weisshäutigen Humanoiden gemeint waren, die mit den caranesischen Arbeitern das Raumfahrzeug systematisch zerlegten. Auch das ängstliche Wesen im Rücken des Caranese war demnach ein Saphore. "Gibt es nicht einen Trick, wie man diese Hausmenicos los wird?" fragte Morkhero von hinten. Der Caranese stieß wiederum das Geräusch von oben aus, und diesmal war Wrehemo sicher, dass es sich um Gelächter handelte.

"Natürlich! Haltet alle Türen und Schotten geschlossen! Dann kommen sie nicht zu euch. Mir ist ohnehin rätselhaft, wie die Mennies in den Technologischen Speicher gelangen. Wurde diese Sektion von den Rittern nicht vor zweitausend Jahren geschlossen?" "Es gab tatsächlich eine offen stehende Tür", räumte Morkhero von hinten ein. "Vielleicht ein Wartungsschott. Wir haben es heute erst entdeckt. In Zukunft werden wir es verschlossen halten."

Wrehemo konnte den Worten seines Schülers plötzlich nicht mehr zuhören, ... diese Sektion von den Rittern nicht vor tausend Jahren geschlossen ...? Hatte der Caranese das wirklich gesagt? "Einen Moment", schnitt Wrehemo mit rauer Stimme die Unterhaltung ab. "Du sagtest, der Technologische Speicher sei geschlossen? Was bedeutet das?" Wrehemo konnte dem Caranese die Verwirrung ansehen. "Du meinst, du weißt es nicht? Du als Hüter?"

"Nein, ich weiß es nicht!" Wrehemo hörte seine Stimme wie die eines Fremden. "Ich kann nur wiederholen, was geredet wird. Der Technologische Speicher gilt als abriegelt und darf nicht betreten werden. Die Artefakte, die im Speicher gelagert sind, dürfen aufgrund ihrer erwiesenen Gefährlichkeit nicht mehr der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Wie ich hörte, haben sich damals einige Unfälle ereignet." Wrehemo fühlte sich wie zwischen die Häuse getreten. Ihm wurde scheinbar die Trageschulter unter dem Sattel fortgezogen.

"Was ist mit dir, Seelenquell? Geht es dir nicht gut?" fragte der Caranese. "Ich ... ich ..."

Plötzlich reckte der Weißhäutige Saphore seinen schmalen Schädel hinter dem Rücken des Caranese hervor. "Was sorgst du dich, Hüter?" zischte der kleine Humanoid gehässig. "Die Ritter haben den Kontakt zu anderen Landen längst abgebrochen. Sie wollten die Zeugen der Vergangenheit vielleicht nicht vernichtet sehen - aber vergessen wollen sie. Der Speicher ist wertlos, uninteressant. Das ist doch nicht schwer zu verstehen."

Wrehemo konnte es nicht glauben. Es ist nicht wahr, es ist nicht wahr, es ist nicht ...

"Heißt das ...", hörte er sich fragen, in einem fassungslosen, schrillen Ton, "... heißt das, es wird niemals ein Ritter kommen und sich der Schätze des Speichers bedienen?" Der Caranese starrte den alten Hüter mit plötzlich aufkeimendem Misstrauen an. "Natürlich nicht. Wie kommst du darauf?"

"Der Speicher ist geschlossen", giftete der Weißhäuter hinterher, "seid ihr so naiv? Seid ihr dumm?"

Wrehemo ließ den Silbernen mit ungelungenen Bewegungen sich drehen, er starrte auf das offen stehende Schott und wankte hinaus. Alle Fragen, die er hatte stellen wollen, besaßen keine Relevanz mehr. Die Ritter würden niemals kommen. Der Technologische Speicher wurde nicht benötigt, die Altäre waren Beute eines Zerfalls, der vielleicht erst in hunderttausend Jahren einsetzen würde. Sein großer Traum, eines Tages stünde ein Ritter vor ihm und spräche dem alten Seelenquell Dank aus, war dahin. Nichts mehr wert, eine Fiktion, dachte er. Seid ihr dumm? Der Technologische Speicher der Sternenkammer war zu. Für alle Zeiten, und man hatte es allen gesagt - nur dem Hüter nicht.

"... und denkt daran, haltet einfach die Schotten zu!" hörte er den Caranese blöken. "Dann werden die Mennies euch bestimmt nicht wieder ..." Wrehemo Seelenquell hörte nicht mehr, er fühlte und er dachte nicht. Er wusste nur noch, dass er rannte.

Unzählige Tage verstrichen in einer Mischung aus Dämmer und Irrsinn. Es war ein harter Kampf, und er wusste am Ende nicht, ob er gewann oder verlor, als er die Augen öffnete. Erhob den Kopf und startete auf eine gedrungene, kopflose Gestalt. Fssshh ...! Der Silberne hatte treu bis in den Untergang vor seiner Antigravschale ausgeharrt.

Von hinten hörte er Morkheros Stimme: "Meister? Meister, geht es wieder besser ...?",

Wrehemo gab dem Schüler keine Antwort. Stattdessen ließ er sich in den Sattel heben, ohne Kommunikation, ohne dem Wortschwall eine Bedeutung beizumessen. Er wanderte auf dem Rücken des Silbernen durch die Hallen des Speichers, im Innersten ratlos und verzweifelt; an den Altären vorbei, den Schätzen und Exponaten im goldenen Licht, die er einmal mehr geliebt hatte als sich selbst. Er hatte sein Leben einer unsinnigen Mission geopfert. Der überlebensgroße Respekt, in Jahrhunderten aufgetürmt, schwand in wenigen Stunden und reduzierte sich auf Null. Wrehemo Seelenquell hätte all das am liebsten zerstört, die technotronischen Pretiosen, die Holoramen in der Halle der Kriege, die Mitbringsel aus einem Kosmos voller Wunder und Gefahren. Für seinen Zorn und seine Enttäuschung schien es keinen Ausweg zu geben.

Vor seinem inneren Auge sah er den Technologischen Speicher explodieren, erglühen im Licht einer milliardenfach vergrößerten Wunderkerze. Und dann blieb er stehen, als sei der Silberne gegen eine Wand gelaufen. Vor ihm ragte ein Altar in die Höhe. Der transparente Kleidungsstoff auf dem Display gehörte zum Anzug der Phantome. Vielleicht lauerte er auch schon Stunden davor, und die Odyssee hatte er sich nur eingebildet. Er schaltete das Konservierungsfeld aus. Berechtigt oder nicht, was machte es? Wer hatte ein Interesse dar an?

Wrehemo Seelenquell streichelte in einer Mischung aus Ehrfurcht und Gier über den transparenten Anzugstoff. Nimm mich, ich bin dein! Nimm mich, und ich öffne dir das Tor zu einer Welt jenseits aller Wünsche! Jenseits von Tod und Phantasie. Wrehemo sah sich in einer verbotenen Phantasie den viel zu großen Anzug über seine Glieder streifen, das transparente Material kontrahierte und hüllte ihn ein wie eine unsichtbare Haut.

Er sah sich wie die Ritter werden, in einer geisterhaften Metamorphose, auch wenn er nicht das Recht besaß. Aber er hatte ein Opfer gebracht, sein Leben, und es war nichts als billig, einen Lohn zu verlangen. Der alte Seelenquell ließ den Anzug der Phantome unschlüssig durch seine Finger gleiten.

Gegen seinen Willen legte er das Kleidungsstück nieder, er aktivierte das Konservierungsfeld und begab sich zurück in den Aufenthaltsraum. "Meister!" empfing sein Schüler ihn. "WO warst du? Wrehemo versuchte sich einzubilden, dass in Morkheros Blick Sorge stand. "Ich habe nachgedacht. Über die Konsequenzen. Es kann nicht mehr so weitergehen wie bisher."

"Welche Konsequenzen sind das?"

"Wir werden den Technologischen Speicher nicht länger bewachen. Es ergibt keinen Sinn." Morkheros Blick verhöhnte stumm den alten Seelenquell, der so hoch verloren hatte, mit dem Dünkel und der Überheblichkeit der Jugend. "Also gehen wir zum Karriolenden Clan zurück? Woher wir gekommen sind?" "Keineswegs", entgegnete er gepresst. "Ich habe nicht die Absicht, mein Leben den Rittern zu schenken. Ich verlange einen gerechten Lohn, und ich halte es für richtig, meinen Lohn selbst zu bestimmen."

Wrehemo bemerkte das Leuchten in Morkheros Blick, mühsam verhohlen. "Du willst die Ritter bestehlen, Meister!" "Ja. Mein Lohn ist die ORDEO MYN. Ich nehme lediglich mit, was ich in dem Schiff transportieren kann. Eine Bezahlung, die niemandem schadet." Morkhero sagte einen Moment lang gar nichts; eine Sprachlosigkeit, die überraschend kam.

Dann erkannte er, was den jungen Seelenquell so sehr aus der Fassung brachte. Morkhero hatte vor einigen Jahren erst seinen ersten Raumflug hinter sich gebracht, damals, als er hierher reiste, und das Gesetz der Ritter steckte tief in ihm. "Ein Raumschiff? Meister, wir können damit nirgendwo hin. Überall im Land Dommrath gilt das Gesetz. Man kann den Rittern nicht entkommen, nicht in den hintersten Do'Checkalur. Sie werden die Legion auf unsere Spur setzen, und das ist schlimmer als ..."

"Zuerst einmal müssen sie uns finden. Wir begeben uns selbstverständlich in die Northside-Cluster, zu den Welten der Astronautischen Revolution."

Wrehemo empfand Triumph über die Tatsache, dass er seinem Schüler mehr als nur einen kleinen Schritt voraus war. Morkhero senkte seinen Blick, eine halbe Stunde fast, dann schaute er mit einer Vehemenz auf, die Wrehemo erschreckte. "Ich frage mich die ganze Zeit, welchen Vorteil du dir wirklich versprichst, Meister. Ein Leben lang fliehen, kann es das sein? Deine Rache an den Rittern? Aber nein, jetzt weiß ich es. Du sprichst von der

ORDEO MYN. Aber meinst nicht allein das Raumschiff, sondern alles, was man darin transportieren kann ..."

Wrehemo startete seinen Schüler herausfordernd an. "Was denkst du?" "Ich glaube", bekundete der junge Seelenquell geradeheraus, "du willst den Anzug der Phantome anlegen. Du hast nur noch hundert Jahre, und du willst jetzt nicht mehr sterben, Meister."

Wrehemo Seelenquell begab sich in die unterste Etage des Speichers. Aus Deck 500 wurde die Energieversorgung des Technologischen Speichers gesteuert, die Lebenserhaltungsanlagen waren hier angesiedelt, nicht zuletzt das Servohirn. Wrehemo trat in den Schaltraum. "Servo! " Der Rechner des Technologischen Speichers registrierte den Klang seiner Stimme als eindeutig an ihn gerichtete Lautfolge und erwachte in einem nicht messbaren Augenblick zum Leben. "Was kann ich für dich tun, Hüter? Schwierigkeiten mit Tieren? Ist die Existenz des Speichers bedroht?" Wrehemo registrierte die maschinelle Ironie. "Nein, diesmal geht es nicht um die Tiere", sprach er aufmerksam.

"Sondern?"

"Ich möchte mich von dir verabschieden, Servo."

"Bedeutet das, du stirbst nun?" Wrehemo glaubte, aus der künstlichen Stimme eine unbestimmte Hoffnung herauszuhören; eine Beobachtung, die es ihm noch leichter machte. Er reckte sich auf der Schulter des Silbernen in die Höhe, damit er die Reihe der obersten Schalter besser erreichen konnte.

"Hast du je von der Astronautischen Revolution gehört?"

"Was ist das?"

"Es bedeutet soviel wie "Raumfahrt für jedermann". Ich habe beschlossen, mir diese Revolution einmal anzusehen. Und du stehst mir dabei im Weg, Servo. Ich hätte das hier schon tausend Jahre tun sollen." "Ich kann mir das nicht ..." Wrehemo legte in unmittelbarer Folge die Schalter um. Die Funktion des Gehirns erstarb mit jedem Schalterblock, den er kippte, ein Stückchen mehr. Nach fünf Sekunden war es vorbei. Der Rechner arbeitete nicht länger.

Sämtliche Wartungsanlagen waren mehrfach redundant im Speicher vorhanden, sämtliche Erhaltungskreisläufe hundertfach gesichert; nicht aber der Rechner. Wrehemo glaubte, dass die Maschine niemals etwas anderes vorgestellt hatte als einen Gesprächspartner, ein psychologisch wertvolles Feindbild, das die Hüter in ihrer Einsamkeit bei Verstand hielt. Dennoch konnte er nicht riskieren, dass der Rechner seinen Plan verriet. "Servo?" Keine Antwort. Wrehemo ließ sich mit einem tiefen Gefühl der Zufriedenheit durch den Schacht wieder nach oben tragen. Morkhero wartete bereits auf ihn. "Ist es gelungen, Meister?"

»Ja. Es wird natürlich eine Meldung in unserem Aufenthaltsraum geben, aber das ist nicht wichtig. Die eigentlichen Wartungs- und Reinigungsprotokolle laufen weiterhin automatisiert im ganzen Speicher ab." "Also dann, Meister ...?"

"Wenn wir einfach in die ORDEO MYN steigen und verschwinden, wird man in der Tat die Legion auf unsere Spur setzen. Es kommt deshalb darauf an, dass wir unsere Spur verwischen." Wrehemo hatte lange über diesen Aspekt nachgedacht und eine in seinen Augen narrensichere Lösung gefunden. "Wir werden die Waffenbestände des Speichers noch einmal prüfen", erklärte er dem Schüler. "Was wir benötigen, ist ein mächtiger Sprengkörper. Etwas, das nach unserer Flucht automatisch den Speicher vernichtet. Ich kann mich an eine solche Waffe nicht erinnern, aber das heißt nicht, dass es sie nicht gibt." "Ein Unfall? Soll es danach aussehen?" "Ja. So, dass sie glauben müssen, die ORDEO MYN und der Hüter des Speichers seien mit der Station untergegangen. Es kommt darauf an, dass der Sprengkörper eine geregelte Explosion ermöglicht. Wir dürfen die übrigen Sektionen der Sternenkammer nicht gefährden, Morkhero, denn wir wollen keinen Mord begehen."

"Natürlich nicht."

Wrehemo wusste nicht sicher, ob Morkhero den Wert des Lebens wirklich zu schätzen wusste. Je näher er den jungen Seelenquell kennen lernte, desto stärker wuchsen seine Zweifel. Aber nicht allein Morkhero war ein Unsicherheitsfaktor. Konnte er sich selbst vertrauen? In seinem Innersten hörte er den Lockruf, jede Minute: Ich öffne dir das Tor zu einer Welt jenseits aller Wünsche, jenseits von Tod und Phantasie.

Vor einigen Wochen noch hätte er sein Leben geopfert, um den Speicher und seinen Inhalt zu beschützen. Und nun plante er, derselbe Seelenquell, die vollständige Vernichtung. Er versuchte sich selbst zu überzeugen, dass es aus Rache geschah. Aber das stimmte nicht. Als auslösender Faktor wirkte allein der Lockruf in seinem Kopf. Angenommen, jemand versuchte ihm den Anzug der Phantome fortzunehmen; wäre er zu einem Mord imstande gewesen? Wrehemo versuchte, die Frage zu ignorieren, doch es war nicht möglich. Die Antwort lautete ja. Er hätte alles getan.

Sie kämmten zwei Tage lang die Waffensäle des Speichers durch. Im 239. Deck stießen sie auf eine Vorrichtung, die zumindest annähernd die gesuchte Sorte Sprengung ermöglichte. Es handelte sich um eine Bombe der Sprengmeister von Rihakaya, seit dreieinhalb tausend Jahren im Technologischen Speicher gelagert. Er überließ es dem jungen Seelenquell, die Bombe zu programmieren. Morkhero wählte die maximale Sprengkraft, da die Bombe nicht sehr stark war. "Hoffentlich reicht das, Meister." "Wir haben nichts anderes zur Verfügung."

Sie transportierten die Bombe in das zweihundertste Deck hinauf. Damit wurden sowohl der Hangar als auch die Mitteldecks sicher erfasst, hoffentlich auch die Unterdecks. Wrehemo platzierte den Sprengkörper auf einem leeren Altardisplay, direkt neben den Altar, der die Materiewippe Ruhar konservierte. Morkhero richtete den Zeitzünder auf zwanzig Stunden Verzögerung ein. "Die Bombe läuft jetzt!" verkündete der Schüler. Eine gelbe Signallampe leuchtete auf, ein Display generierte fremdartige Schriftzeichen. "Lässt sich der Zündzeitpunkt nachträglich verändern, wenn wir es brauchen?"

"Jederzeit."

"Also gut", stellte Wrehemo zufrieden fest, "die wichtigste Voraussetzung ist damit erfüllt. Wir werden jetzt alles in die ORDEO MYN schaffen, was wir für wertvoll halten. Zwanzig Stunden sollten reichen." "Was kommt zuerst, Meister?"

"Egal was." Er spürte den lauernden Blick von Morkhero auf sich ruhen, und Wrehemo wurde unter der Intensität seiner roten Schartenaugen unsicher. "Es wird am besten sein", setzte er hinzu, "ich schaffe zuerst den Anzug in Sicherheit." Morkhero bestimmte: "Dabei begleite ich dich." Wrehemo durchschaute den jungen Seelenquell. Moralische Standards, bis vor kurzem die Eckpunkte ihres Daseins, lösten sich in einem schleichenden Prozess auf, verloren an Wert, verwandelten sich in Makulatur.

Morkhero fürchtete, er könnte den Anzug nehmen und allein verschwinden. Doch sie würden früh genug aufeinander angewiesen sein. Sie erreichten durch den Antigravschacht das Mitteldeck. In den Nachbarsälen blieb alles still. Der Anzug der Phantome lagerte unter seiner Konservierungsglocke. Wrehemo schaltete die Glocke aus, er sah seine Finger vibrieren, und er hörte in derselben Sekunde wieder den Lockruf: Nimm mich, ich bin dein! Ich öffne dir das Tor zu einer Welt jenseits aller Wünsche. Er versuchte, sich nicht beeindrucken zu lassen. Bis er den Anzug wirklich beherrschte, würden Monate vergehen. Er benötigte intensives Training, bevor es funktionierte.

Den Anzug jetzt schon anzulegen konnte in einer Katastrophe enden. Dann würde der Anzug ihn beherrschen anstatt umgekehrt. Zuerst nahm er den Sepzon-Gürtel, schlang das elastische rote Band an seiner Sitzwanne fest, dann berührte er sacht das transparente Gewebe auf dem Display. Eine elektrische Ladung floss über die Oberfläche seines Körpers, legte sich über jeden Quadratzentimeter seiner bleichen Haut. Wrehemo spürte ein vitalisierendes Kribbeln in jeder Faser seines Körpers. Der alte Seelenquell nahm den Anzug auf und presste den unsichtbaren Stoff an sich.

Das Kleidungsstück konnte ihn ebenso gut verschlingen wie auf eine neue Stufe heben. Seine Macht verlangte nach Respekt. Wrehemo drehte sich ruckartig um. "Also - gehen wir, Morkhero!" Die bei den Seelenquell begaben sich zum Ausgang, scheinbar einträchtig nebeneinander, im kalten goldenen Licht, das Ewigkeiten nutzlos geleuchtet hatte. Als sie die Schwelle überschritten, ertönte ein gongartiges Geräusch von betäubender Lautstärke. Das Geräusch erklang ein zweites Mal, noch lauter als zu Beginn, ein drittes, ein viertes Mal, dann hörte es nicht mehr wieder auf.

"Meister!" Morkhero startete ihn in hilflosem Schrecken an. "Das ist ein Alarm! Der Anzug der Phantome war doch gesichert ...!" Wrehemo spürte ein Kreisen in seinem Kopf, ein desorientierendes Pfeifen in seinem Gehör. Hatte er nicht geglaubt, das Vertrauen der Ritter in ihren Hüter sei grenzenlos...? Und nun das. Wie viele Objekte im Technologischen Speicher waren noch auf diese Art gesichert?

Einen Moment lang drohte er aus dem Sattel zu stürzen. Der Silberträger packte seine Füße, fixierte die Widerhaken im Brustfleisch und verhinderte, dass Wrehemo kippen konnte. Ihm blieb nur die Hoffnung, dass der Alarm nicht mit einer automatischen Blockade sämtlicher Schotten einherging. Wrehemo wusste nichts von einer solchen Blockade. Daran klammerte er sich. Er presste den Anzug verzweifelt an seine Brust. Eher wollte er

sterben als das Kleidungsstück wieder hergeben.

Wartungsroboter kamen aus den unmöglichsten Winkeln hervorgeschossen aber nicht ein einziger machte Anstalten, die beiden Hüter anzugreifen. Wrehemo bezweifelte, dass sie die wahre Ursache des Problems erkennen konnten. Hilfe musste also von außen kommen, aus den übrigen Sektionen der Sternenkammer; falls nach zweitausend Jahren hermetischer Abriegelung ein Sicherheitsplan überhaupt noch existierte. Mit einemmal entschlossen, setzte er sich auf und hörte dem Alarmgong nicht länger zu.

"Du wirst dich unverzüglich ins zweihundertste Deck begeben, Morkhero!" kommandierte er. "Stelle den Zeitzünder der Bombe nach vorn, auf zehn Minuten Verzögerung! Das ist die Zeit, die du mit deinem Silberträger benötigst, vom zweihundertsten ins erste Deck zu gelangen ..."

"Und was tust du, Meister?"

"Ich mache die ORDEO MYN startklar." "Aber Meister! Die Schätze ...!" "Wir fliehen sofort."

Es gab keine Blockade, der Hangar war nicht verriegelt. Im Speicher herrscht der Seelenquell. Wrehemo stellte sich vor dass in diesen Momenten Sicherheitstrupps eindringen. Sie kamen zu spät - wenn der Alarm überhaupt in die anderen Sektionen übertragen wurde. Wrehemo fühlte sich wie ein Eindringling, als er die Zentrale der ORDEO MYN betrat. Die Doppelstabroboter reagierten nicht anders auf seine Gegenwart als die fünfzehnhundert Jahre zuvor. Er war sicher, dass sie den Alarm im Speicher entweder nicht registriert hatten oder dass sie keine Möglichkeit zur Reaktion besaßen.

Wenn sie den Anzug der Phantome in seinen Händen zur Kenntnis nahmen, ließen sie nichts davon erkennen. Wrehemo legte den Anzug und den roten Sepzon-Gürtel auf einem Kontursessel ab. Er zwang sich, den Anzug liegenzulassen und den Blick in eine andere Richtung zu wenden. "Herr?" Die Maschine, vor seinen Augen in Schwebeposition, fungierte als Stellvertreter der Steueranlage. "Wie können wir dir dienen, Herr?"

"Das Schiff muss unverzüglich startbereit gemacht werden. Vor allem, schaltet die Hyperfunk- und die Normalfunkempfänger unverzüglich ab!"

"Herr, dies ist eine sehr ungewöhnliche Anweisung, die wir nicht verstehen. Das Schiff wäre damit nicht mehr kommunikationsfähig." "Befolgt einfach meinen Befehl!" ordnete er an. "Meine Gründe sind zwingend." "Ja, Herr."

Er wollte nicht, dass das Schiff in letzter Sekunde noch eine Warnung zugestellt erhielt, Aber davon ahnten die Doppelstabroboter nichts. Wrehemo wartete fünf Minuten ab, das Kurierschiff war mittlerweile startbereit. Er wollte endlich fort, nichts als das, er konnte nicht mehr warten, keine Sekunde lang. Wrehemo Seelenquell spürte seine Beine nicht mehr, so fest rammte er die Widerhaken seiner Unterschenkel in das Fleisch des Silbernen. Sieben Minuten, acht ... Im Hangar tauchte endlich Morkhero auf. Der Silberträger seines Schülers schleppte einen klobigen Gegenstand mit sich, den Wrehemo auf Anhieb nicht zu identifizieren vermochte. Es handelte sich um eine tonnenförmige, schwarzlackierte Apparatur aus klobig wirkenden Einzelteilen. Der Silberne trug an dem Gegenstand sehr schwer.

"Beeil dich, Morkhero!" wisperte er zu niemandem, beinahe lautlos. "Wir haben keine Zeit mehr, keine Zeit ..." Wrehemo erteilte den Startbefehl in dem Moment, als sein Schüler durch die untere Polschleuse ins Innere der ORDEO MYN gezogen wurde. "Ortungsschutz aktivieren!" befahl er. "Der Start darf in keinem Fall geortet werden." "Ortungsschutz ist aktiviert."

Die Sporenkugel der ORDEO MYN katapultierte sich in den freien Weltraum. Crozeiro kehrte dem startenden Raumschiff seine Nachtseite zu, die CroSchwestermonde zogen ihre sich kreuzende Bahn auf der abgekehrten Seite. Sie wurden für Wrehemo erst sichtbar, als die ORDEO MYN sich mit hoher Geschwindigkeit von der Station entfernte. Der alte Seelenquell heftete seinen Blick an die fünfeckige Speichenplattform. Er würde niemals erfahren, ob an diesem Ort wirklich Ritter lebten oder ob sie nicht mehr darstellten als Hirngespinnste, Platzhalter einer verdeckt operierenden Herrscherkaste.

Die Oberfläche der Station zeigte keine Spur einer Aktivität. Sollte die ORDEO MYN geortet sein, so gab es keine Hinweise darauf. Vom Antigravschacht drang ein Geräusch an seine Ohren. Es musste Morkhero sein, und er hörte kurz darauf die schweren Ledorinschritte eines Silberträgers. Dennoch wandte er nicht eine Sekunde den Blick ab. "Meister ...?"

"Still!" zischte er. "Es geschieht ... geschieht ... jetzt." In die holographierte Oberfläche der Sternenkammer, so groß wie das Gesicht eines Seelenquell, brannte sich ein gleißendes, punktförmiges Licht. Und dann schleuderte die Station in einer sonnenhellen Eruption ihr Inneres nach außen, ein stellarer Vulkan mit der Kraft einer Nova. Wrehemo folgte dem Vorgang starr vor Entsetzen. Die Bombe war viel zu stark. Niemand konnte die Explosion überleben, sie hatten sich möglicherweise zu hunderttausendfachen Mördern gemacht. Aber er hatte den Anzug, das war es, worauf es wirklich ankam.

Der lautlose Untergang dauerte nicht länger als zwei Atemzüge. "Morkhero, es kann nicht sein ...", murmelte er. "Was haben wir getan?" Mit einemmal versiegte der Funkenvulkan. Als Wrehemos Schartenaugen sich von dem Spektakel erholten, fiel sein Blick auf die beinahe unversehrte Sternenkammer. Es war schwer zu glauben, doch das klaffende Loch war ungefähr mit der Fläche des Technologischen Speichers identisch, nicht mehr, eher weniger. Er brauchte ein paar Sekunden, bis die Erleichterung seine Hälse sich straffen ließ.

Wrehemo wandte sich von dem Holo ab. Sein Blick fiel auf den schwer beladenen Morkhero, dessen Silberträger in diesem Moment eine klobige schwarze Apparatur behutsam auf den Boden der Zentrale setzte. Ein Doppelstabroboter schob sich in sein Blickfeld. "Herr, die notwendige Geschwindigkeit für ein Überlichtmanöver ist bereits erreicht."

"Ausgezeichnet. Wir wenden uns in Richtung Do'Gwinyr, Northside der Galaxis."

5.

Der Sepzon-Gürtel

"Was hast du mitgebracht, Morkhero?" herrschte er den Schüler an, als das Zentrale-Holo nur noch einen Wirbel transmutierender Formen zeigte, ein verfälschtes Abbild des Hyperraums. "Du hättest beinahe den Abflug verpasst!" Der junge Seelenquell leerte seine Taschen, er förderte eine Reihe von Gegenständen zutage und legte sie auf einen hohen Tisch. "Meister, ich habe genommen, was ich so schnell tragen und verstauen konnte. Alles, was auf den Displays neben der Bombe zu finden war."

"Du bist ein Spieler, Morkhero", tadelte er, "deine Risiken sind viel zu hoch."

"Es ist gutgegangen." Wrehemo trat nahe an den schwarzen Apparat heran, der am Boden lag. Es handelte sich um die Materiewippe Ruhar, einschließlich eines Chips, der die lückenhaft überlieferte Bedienungsanleitung enthielt. Die restlichen Gegenstände waren das Schutzfeld Necrem, so groß wie die geballte Hand eines Seelenquell, aus einem porösen, matten Material gefertigt, und einige weitere Objekte, deren Verwendungszweck und Namen Wrehemo nicht bekannt waren.

In den Augen des alten Hüters des Technologischen Speichers waren das Schutzfeld und die Wippe nutzlos. Die unbekannten Gegenstände mussten sie dagegen untersuchen, bevor sich etwas sagen ließ. "Warum hast du statt dessen nicht eine Waffe mitgebracht?" kritisierte er Morkhero heftig. "Etwas, womit..."

Etwas, womit ich den Anzug der Phantome verteidigen kann. Doch der junge Seelenquell wusste auch so, worum es ging. "Meister, wir haben die ORDEO MYN, was soll uns geschehen?" "Die ORDEO MYN ist unbewaffnet." "Wir könnten das Land Dommrath verlassen und in eine andere Galaxis fliegen."

"Nein!" versetzte Wrehemo schnell. "Das Land ist unsere Heimat. Wohin sollten wir uns wenden?" Wrehemo hatte seine Tage in Einsamkeit verbracht, von allem Leben abgeschnitten; und nun, da er den Lockruf des Anzugs der Phantome hören konnte, in jeder Sekunde, wusste er eines ganz sicher: Der Anzug war nicht für die Einsamkeit gemacht. Es war eine instinktive Überzeugung, an der er gleichwohl nicht eine Sekunde zweifelte. "Hast du bereits eine andere Entscheidung getroffen, Meister?" "Jawohl."

"Und welche ist das?"

"Wir haben bereits Kurs genommen. Der Name der Welt lautet ..." Wrehemo unterbrach sich. "Egal, du wirst den Namen sowieso nicht kennen, Morkhero."

Der Planet Chirittu befand sich im Cluster 0133, etwas über 11.000 Lichtjahre von Crozeiro entfernt, dem Do'Gwinyr-Gebiet der Galaxis. Chirittu gehörte zur Astronautischen Revolution und hatte sich der Leitung des Revolutionsführers Ruben Caldroygn unterstellt. Es handelte sich um den

zweiten Planeten der blauen Riesen Sonne Chiritt, bei einer Schwerkraft von 1,1 Gravos, mit einer atembaren Sauerstoffatmosphäre. Die Bevölkerungszahl belief sich auf nicht mehr als 590 Millionen Dommrathen, zu achtzig Prozent aus dem Volk der Caranesen.

Wrehemo bezog sein Wissen aus dem Sternkatalog der Ritter, teils aber auch aus zahllosen Funkbotschaften, die den Hyperäther der Northside erfüllten. Chiritt zählte keineswegs zu den Zentralwelten der Revolution. Verglichen mit Yezzikan Rimba handelte es sich um einen Hinterwälderplaneten. Seine relative Bedeutung bezog Chiritt auf die Tatsache, dass in den Fabrikkomplexen hochpräzise Steuertechnik gefertigt wurde. Das Gesetz der Ritter untersagte jede Raumfahrt zwischen den Welten des Landes. Eine funktionierende Raumfahrtindustrie existierte nicht. Die Steuertechnik von Chiritt konnte dennoch für den Raumschiffbau verwendet werden.

Das Orterholo der ORDEO MYN zeigte im Orbit des Planeten zwei Flugkörper an, die den Ausdruck "Raumschiff" eigentlich nicht verdienten, verglichen mit dem Kurierschiff der Ritter. "Wenn das alles ist, was die Revolution besitzt ...", murmelte Morkhero. "Wie wollen sie der Legion standhalten? Unter einer Revolution stellte ich mir etwas anderes vor."

"Es soll uns nicht kümmern. Chiritt scheint mir in jedem Fall bestens geeignet." Der am wenigsten dicht besiedelte der vier Kontinente trug den Namen Kuntami. Im Westen befand sich laut Katalog das Orkanportal, umgeben von einer Stadt namens Manifanu. Die ORDEO MYN sank auf den Kuntami-Kontinent nieder, weit abseits des Portals, um ihr Glück nicht herauszufordern. Was sie dringend benötigten, war ein Versteck: Morkhero entdeckte den idealen Platz, 450 Kilometer östlich des Orkanportals - ein verlassener Industriekomplex ohne jegliche energetische Aktivität. "Wir landen", ordnete Wrehemo an. "Gut gemacht, Morkhero, einen besseren Platz finden wir so schnell nicht."

Er verfolgte mit einem Gefühl der Spannung den sinkenden Kurs des Schiffes. Aber nichts geschah, der Orterschutz funktionierte so perfekt wie die Male zuvor. Wrehemo hatte für kurze Zeit ein Rauschen im rechten Ohr, als die ORDEO MYN niedersank; der Fremdenfunk des Orkanportals, der in der goldenen Implantat-Muschel aufgefangen wurde. Das Kurierschiff verhielt schwerelos, unsichtbar vor dem wolkenverhangenen Himmel. Wrehemos Blick glitt über eine weithin bewaldete, idyllisch scheinende Landschaft, in deren Mittelpunkt sich eine kleine Siedlung und die aufgelassene Industrielandschaft befanden, nur wenige Kilometer voneinander entfernt.

Ein Hügelzug trennte das Städtchen und die verfallen wirkenden Produktionsstätten. Wrehemo nahm an, dass den Betreibern der Anlage finanziell die Luft ausgegangen war. Die Relieftaster lieferten ein detailgetreues Abbild der Industriebrache; bis zu hundert Meter hohe, vermutlich leergeräumte Hallen, manche ohne Dach, dazwischen in den Boden gelassene Transportbänder, deren Demontage die ehemaligen Eigentümer teuer gekommen wäre. Wrehemo stieß plötzlich einen Ruf aus. "Das da, Morkhero! Das ist ideal!" Die Doppelstabroboter zoomten Holoausschnitt heran. Eine Halle mit abgedecktem Dach, ein riesiges Betonquadrat von zweihundert Metern Kantenlänge, ragte etwa fünfzig Meter in die Höhe. Das wichtige war jedoch, es handelte sich um eine tief ausgeschachtete Anlage, in deren Innenraum die ORDEO MYN vollständig Platz fand.

"Sollte das ein Kraftwerk werden?" zweifelte Morkhero. "Ein Riesenbau ist das."

"Wenn wir das Schiff da drin parken", stellte Wrehemo trocken fest, "können wir theoretisch sogar den Ortungsschutz ausschalten. Günstiger treffen wir es nicht. Egal was es einmal werden sollte." Der Schiffsrechner manövrierte das 180 Meter messende Kurierschiff präzise auf den Zentimeter in das leerstehende Gebäude. Eine Brücke aus Formenergie verband das obere Polschott der ORDEO MYN mit einem ebenerdig liegenden Ausgang des Gebäudes. Die beiden Seelenquell verließen das Kurierschiff, eingeschlossen von einer Eskorte aus Doppelstabrobotern. Wrehemo sog die metallisch riechende, warme Luft mit einem hörbaren Geräusch ein. "Hier bleiben wir", legte er sich fest. Sein Blick wanderte über die verfallenden Gebäude. Eines schien ein Wohnhaus zu sein. Der ehemalige Hüter steuerte direkt auf das Wohnhaus zu. "Meister, was ist mit dem Anzug der Phantome?"

"Wir gehen ihn gleich holen. Zusammen mit der Wippe Ruhar und den anderen Gegenständen. Und dann haben wir viel, viel Zeit."

Wrehemo Seelenquell verfolgte mit eingeschränktem Interesse den Fortgang der Astronautischen Revolution. Nach erdrutschhaften Anfangserfolgen verzeichnete Revolutionsführer Ruben Caldroy keine Zugewinne mehr. Solange Chiritt jedoch zur Revolte gehörte, wiegte sich der alte Seelenquell in Sicherheit. Den Großteil seiner Zeit wendete er dafür auf, die Natur des Anzugs zu ergründen. Was war von der Unsterblichkeit konkret zu halten? Der Sprung auf eine höhere Existenzebene, was meinte der Ausdruck? Ein Schritt in Richtung Superintelligenz?

"Weshalb ist der Anzug der Phantome ausgerechnet in der Sternenkammer der Ritter gelandet?" fragte Morkhero mit einem begehrliehen Blick auf das Kleidungsstück. "Gibt es denn keine Gerüchte und Geschichten?" Wrehemo schloss unwillkürlich seine Hände fest um den transparenten Stoff. "Nichts. Ich kann mir lediglich denken, dass dahinter eine skurrile Begebenheit steckt, wahrscheinlich in tiefer Vergangenheit." Wer immer sich hinter dem Anzugmacher Parr Fiorano verbarg, was immer ein Diener der Materie sein mochte, es musste sich um ein erstaunlich fähiges Wesen mit nicht minder erstaunlichen Fertigkeiten gehandelt haben.

Tage und Nächte brachte Wrehemo auf dem Rücken seines Silberträgers zu, in den Hügeln der Umgebung, den transparenten Anzug in den Händen; unfähig, auf etwas anderes zu lauschen als auf die unhörbare Stimme in seinem Schädel. Der Gebrauch des Anzugs barg unkalkulierbare Risiken. Wrehemo Seelenquell fürchtete, dass das Kleidungsstück seine viel zu schwache Persönlichkeit deformierte und ihn in etwas Furchtbares verwandeln könnte. Der erste Kontakt hatte aus einem moralisch hochstehenden Hüter einen gemeinen Dieb und Saboteur gemacht. Was beim echten Vollkörperkontakt geschehen würde, wagte sich Wrehemo nicht auszumalen.

Nimm mich, und ich öffne dir das Tor zu einer Welt jenseits aller Wünsche! Wrehemo suchte häufig die nahe gelegene Kleinstadt auf, um andere Gesichter zu sehen um andere Gedanken an sich heranzulassen. Er wusste, dass zeitgleich Morkhero die Gegenstände untersuchte, die er aus dem Technologischen Speicher gerettet hatte. Was da am Ende in ihre Hände gefallen war, blieb jedoch ungeklärt. Die Artefakte präsentierten sich als unergündlich, ohne die nötige Sachkenntnis betrachtet, und mit hoher Wahrscheinlichkeit als wertlos.

An die Materiewippe Ruhar wagte sich Morkhero allein nicht heran und Wrehemo besaß kein Interesse, sich mit einem zweiten Problem zu belasten. Um sich in kleinen Schritten an den Anzug zu gewöhnen, trennte der alte Seelenquell den Sepzon-Gürtel vom Rest des Kleidungsstücks. Der Gürtel bestand aus einem roten, elastischen Material von fünf Zentimetern Höhe und einer Dicke von einem halben Zentimeter. Um eine dunkelrote Schnalle von acht Zentimetern Durchmesser waren siebzehn nickelfarbene Sensorknöpfe kreisförmig angeordnet. Je nach Lichteinfall überzog ein samtglänzender Schimmer das Material. Der Gürtel war sehr lang und hätte auch einem voluminösen, sehr viel größeren Wesen als Wrehemo gepasst.

"Meister, was willst du tun?" fragte Morkhero. "Ich werde den Gürtel jetzt zum ersten Mal anlegen. Du musst unbedingt in der Nähe bleiben, falls ich in Gefahr gerate." Wrehemo verschaffte sich einen sicheren Sitz im Sattel, rammte seine Widerhaken fest in das Brustfleisch des Silberträgers, dann legte er den Gürtel um und verschloss die Schnalle. Einige Momente lang passierte überhaupt nichts. Was, wenn er die Gefahr überschätzte? Was, wenn der unbekannte Konstrukteur namens Parr Fiorano doch nur ein Blender war?

Wrehemo Seelenquell strich über den obersten der siebzehn Sensorknöpfe. Nach gängiger Logik musste es sich um einen Ein-Aus-Schalter handeln. Ein flausches Gefühl überflutete seine Gliedmaßen, eine Welle aus Nervenimpulsen, die an der Gürtelschnalle ihren Anfang nahmen. Es dauerte nur eine Minute, dann beherrschte es seinen Körper. Sehen, hören, schmecken, fühlen, riechen - mit einemmal war das nicht mehr alles.

Wrehemo konnte spüren, dass da etwas in seiner Nähe war, ein anderer Geist, ein Wesen: Es musste Morkhero sein. Ein zweiter Reflex kam hinzu, so wie ein Fleck in einem Orterholo, ein gedankenloses Wesen namens "Silberträger". Die hinzugewonnene Wahrnehmungskraft, anscheinend eine Art Zusatz-Sinn, funktionierte auf mentalem Weg, wie ein Gedankenort.

Wrehemo zog in einem rauschhaften Erlebnis seine Bahnen. Er spürte die zweitausend Caranesen in dem nahe gelegenen Dorf, jeden einzelnen. Und als er sich öffnete, bis auf den letzten Rest geistiger Sicherheit, stürmten die mentalen Impulse eines ganzen Planeten auf ihn ein. Wrehemo Seelenquell ortete eine Caranesin auf der anderen Seite von Chiritt, auf dem Prettu-Kontinent; einen schlafenden Sambarkin- Wissenschaftler in tausend Kilometern Entfernung, der von seiner Hauptstadt Kozmo Yezzikan träumte; den überbordenden Vulkan aus Emotionen und Gedanken am westlichen Orkanportal. Wrehemo empfand unvermittelt eine Furcht, gegen die er sich nicht wehren konnte.

Er tastete nach dem obersten Sensorknopf der Gürtelschnalle - und schaltete den Sepzon-Gürtel auf AUS. Es hörte im selben Augenblick auf. Wrehemo sank über der Sitzwanne in sich zusammen. "Meister, was ist geschehen? Brauchst du meine Hilfe?" Morkhero schien plötzlich mit seinen Fingern nach dem Gürtel zu tasten, ein fürchterliches Gefühl an seiner Hüfte, und Wrehemo schlug mit voller Kraft auf die Hände seines Schülers ein, ohne darüber nachzudenken. "Meister...!"

Morkheros Hände zuckten heftig zurück. "Es ist gar nichts", hörte er sich mit abweisender Stimme sprechen. "Fass mich nicht noch einmal an!"

Der Sepzon-Gürtel machte ihn süchtig, der zusätzliche Ortersinn übte einen Reiz auf den alten Seelenquell aus, dem er sich nicht zu entziehen vermochte. Er empfand das Gefühl als ähnlich tiefgreifend wie den Lockruf des Anzugs der Phantome; beides dieselbe überwältigende Qualität. "Parr Fiorano war alles andere als ein Blender", murmelte er. "Die Diener der Materie müssen mächtige, seltsame Geschöpfe gewesen sein, wenn sie so etwas konstruieren konnten."

"Aber warum haben wir dann nie etwas von ihnen gehört, Meister?" "Vielleicht ... sind sie lange tot. Oder sie leben anderswo. In einem Land jenseits von Dommrath." Wrehemo übte sich in den folgenden Tagen unermüdlich im Umgang mit der neuen Macht. Wrehemo verschmolz mit dem Gürtel zu einer Einheit, wobei der bloße Wunsch die Wirkung und die Intensität der Gürtelkraft diktierte. Fehlte nur noch eine Möglichkeit, den Gedankeninhalt der Wesen zu erkennen; dann hätte er den Rang eines superstarken Telepathen erreicht. Ohne die Kraft des Gürtels war er gar nichts, rief sich Wrehemo ins Gedächtnis, ein alternder Seelenquell, der die Ritter von Dommrath verraten hatte und sich im Untergrund verbarg.

Der Gürtel verfügte jedoch nicht nur über den einen Sensorknopf, sondern über siebzehn. Die Macht war keineswegs schon an ihrem Ende angekommen. "Du willst es heute mit einem zusätzlichen Schalter versuchen, Meister?" erkundigte sich Morkhero nach langer Zeit. "So ist es." "Wäre es dann nicht besser, ich würde mich in der ORDEO MYN in Sicherheit bringen, statt dich zu überwachen?" "Schweig!" fuhr er dem ehemaligen Schüler, seinem heutigen Komplizen, über den Mund. "Ich brauche dich, wir werden gar nicht darüber diskutieren." Wrehemo tastete mit den Fingerspitzen über die Sensorknöpfe des Gürtels, zuerst sehr vorsichtig, dann schob er seine Bedenken beiseite und löste die Schaltung aus. Im ersten Augenblick passierte gar nichts. Mit geschlossenen Augen lokalisierte er den Silberträger; daneben Morkhero, weit entfernt die Caranesen und sonstigen Bewohner des Planeten. Wrehemo wollte schon enttäuscht den Gürtel abschalten. Da spürte er, wie ein Vorhang über seinem Geist beiseite gezogen wurde.

Morkhero verwandelte sich vor seinem inneren Auge in eine Matrix, die er nicht nur erkennen, sondern auch berühren konnte. Er sah den Schüler voll erwachender Panik zurückweichen, nicht durch seine geschlossenen Schartenaugen, sondern durch die Kräfte des Sepzon-Gürtels. Behutsam streckte er seine Finger nach der Matrix aus, die Morkhero war. Er nahm die Furcht in seine Hände und löschte sie aus, dann ließ er Morkhero sich auf seinem Silberträger drehen, durch den Raum wandern, hinknien und wieder aufstehen ... Er öffnete die Tür, zog Morkhero immer hinter sich her, ohne einen Finger zu bewegen. Der Schüler bewegte sich in, einer schnurgeraden Linie von dem Wohnhaus fort, eine halbe Stunde lang durch das Industriegebiet, von Wrehemo gelenkt dann verlor Wrehemo von einer Sekunde zur nächsten den Kontakt.

Der alte Seelenquell schaltete den Sepzon-Gürtel aus. Nach einer halben Stunde tauchte Morkhero wieder auf. "Was ist geschehen, Meister?" fragte der ehemalige Schüler ihn. Der desorientierte Blick in seinem schrumpeligen hellbraunen Gesicht weckte Wrehemos Mitleid. "Eine zusätzliche Fähigkeit des Sepzon-Gürtels", versuchte er zu erklären, "anscheinend eine Art Hypnosuggestion, Morkhero. Ich finde es noch genau heraus."

Wrehemo brach am kommenden Tag mit dem Gleiter zur nahe gelegenen Siedlung auf. Er trug ein Translatorarmband für den Fall, dass sich mit Hinterwäldlern ein Verständigungsproblem ergab, sowie einen leistungsstarken Armbandortner. Zusammen mit dem Gürtel war seine Ausrüstung komplett. Die zweitausend Caranesen erwiesen sich als leichte Opfer. Vor allem konnte er beliebig Experimente mit ihnen anstellen, anders als mit Morkhero. Wrehemo erblickte die Caranesen als ein Konglomerat von Matrices, die einzelne so problemlos steuerbar wie eine ganze Gruppe, solange eine gewisse Entfernung nicht überschritten wurde.

Er ließ die Caranesen und ihre fremdartigen Mitbewohner die Arbeit unterbrechen, die Häuser verlassen; er stellte sie nach Belieben in Reihen und in Kreisen auf. Wenn er es wollte, droschen sie aufeinander ein oder liebkosten sich, alles in derselben Minute. Seine Übungseinheit dauerte drei Tage lang, wie in einem Rausch, solange er mit Hilfe des Silberträgers durchhielt. Bei Nacht verließ Wrehemo die Siedlung und ihre entkräftet zusammenbrechenden Bewohner. Was den Caranesen als Erinnerung im Gedächtnis haften blieb, konnte er nicht sagen; es war ihm auch unwichtig, solange nicht ein Zufall die Ritter oder die Legion auf ihre Spur führte.

Mit dem Gleiter kehrte er in das Industriegebiet zurück. Er ließ sich von seinem Silberträger in das Bett heben, das er anstelle einer Antigravschale benutzte. In dieser Nacht legte er den Gürtel nicht mehr ab. Er wollte das rote Plastik spüren, und wenn es nur unbewusst war; die Sepzon-Kraft gehörte ihm. Seine Träume kreisten in einem verstörenden Reigen um den Karriolenden Clan der Seelenquell. Wrehemo ließ die Stahlschildkröten übereinander kriechen, er türmte sie zu einem gewaltigen Haufen auf; die Masse der kopulierenden Giganten ließ die Erde zittern. Ihr maschinelles Sperma gebar ein furchtbares, die Welt verschlingendes Wesen. Wrehemo sah von seiner erhöhten Warte aus an, wie es unter den beiseite kriechenden Stahlschildkröten zum Vorschein kam, so gewaltig wie eine Nova, so strahlend wie ein Ritter von Dommrath. Die Ausgeburt seines Traumes trug den Namen SEELENQUELL. Wrehemo versuchte das Geschöpf mit dem Sepzon-Gürtel zu beherrschen, so wie alle anderen. Doch SEELENQUELL war mit einer Kraft zur Welt gekommen, die es über den Gürtel und den ehemaligen Hüter nur lachen ließ. Meister, Meister ... was hast du nur getan!

Ein stechender Kopfschmerz füllte seinen Schädel, als er aus dem Schlummer schreckte. Das erste, was ihm auffiel, war ein Verlust. Etwas fehlte, doch er vermochte nicht auf Anhieb zu sagen, was es war. Seine Glieder fühlten sich kraftlos an, seine Bekleidung klamm vor, abgekühltem Schweiß. In seiner goldenen Ohrmuschel wisperte der Fremdenfunk. Informationen über das Orkanportal wurden verstümmelt ausgestreut. Wrehemo hörte Nachrichten über den Verkehr, der zum übergeordneten Sektorportal abgewickelt wurde, in diesem Fall zum Planeten Mindandar.

Etwas war abwesend. Wrehemo besaß eine instinktive Sicherheit, dass die Angelegenheit nicht warten konnte. Er kam mit einem Gefühl aufkeimender Panik hoch. Und dann begriff er, was ihm fehlte. Es war der Anzug der Phantome. "Morkhero!" brüllte er heraus, so laut er konnte. "Morkhero, wo bist du?" Keine Antwort. Sein ehemaliger Schüler befand sich nicht im Wohnhaus. Wrehemo nahm an, dass er irgendwo draußen war. "Fssshh ...!"

Schwere Schritte näherten sich, der Silberträger, der aus der Zimmerecke an das Bett herantrat. Wrehemo schenkte seinem Träger keine Aufmerksamkeit. Er konnte an nichts anderes denken als an den Anzug. Der mentale Sirenenruf, allgegenwärtig seit der Abschaltung des Konservierungsfeldes, war verstummt. Hätte sich der Anzug im Umkreis von einigen Kilometern befunden, er hätte den Ruf zumindest gedämpft vernehmen müssen, doch da war gar nichts. Wrehemos Hand tastete im Liegen zum Sepzon-Gürtel. Er berührte den Sensor und zählte atemlos die Sekunden herunter.

Morkhero musste wissen, was mit dem Kleidungsstück geschehen war. In einem kurzen Augenblick durchsuchte er das Haus und die Industriebrache; doch er konnte weder Morkhero finden noch sonst wen, nur den dumpfen, halb intelligenten Reflex des Silberträgers. Er war vielleicht noch zu müde, möglicherweise zu aufgeregt. "Morkhero!" brüllte er noch einmal, in einem hilflosen verzweiferten Ton. Alles blieb still.

Was, wenn der junge Seelenquell den Anzug der Phantome gestohlen hatte? Wrehemo spürte, wie der Gedanke ihn verrückt machte. Er ließ sich vom Silbernen in den Sattel heben. Mit einer Hast, die er von sich nicht kannte, dirigierte er den Träger durch die leeren Zimmer. Die Materiewippe Ruhar stand in einem Nebenraum noch auf dem Boden, ein schwergewichtiges Artefakt aus einem exotischen schwarzen Stoff; einige Gegenstände aus dem Technologischen Speicher lagen unangetastet auf dem Tisch. Der Anzug fehlte dagegen, auch das Schutzfeld Necrem. Wer immer die Verantwortung für den Diebstahl trug, er hatte alles genommen, was leicht zu transportieren war.

Wrehemo trat zur Tür hinaus in den strahlend violetten Morgen von Chirittu. Der Gleiter, der vor dem Haus hätte parken sollen, war verschwunden. Systematisch dehnte er den Suchbereich des Sepzon-Gürtels aus, zunächst scannte er die Siedlung der Caranesen, dann einen weiten Umkreis. Der alte Seelenquell konnte nicht 590 Millionen Einwohner lückenlos untersuchen, doch er fühlte sich danach so gut wie sicher, dass Morkhero nicht mehr auf Chirittu weilte. Wrehemo hatte mehr als acht Stunden geschlafen, in einer Mischung zwischen Bewusstlosigkeit und Entkräftung. Zeit genug für Morkhero, mit dem Gleiter das westliche Orkanportal zu erreichen und sich nach Mindandar, Stuurmond oder zu einem anderen Lokalportal abzusetzen.

Um diese Stunde konnte Morkhero Tausende von Lichtjahren entfernt sein, wenn er es geschafft hatte, einen günstigen Clustertransfer zu erwischen. Die Gefahr, dass die Ritter früher oder später auf ihre Spur stießen, schien Wrehemo beängstigend groß. Ein einziger Fehler, und... Nicht darüber nachdenken. Im selben Moment erschreckte ihn ein zusätzlicher Gedanke. Er ließ den Silberträger durch die verfallene Industrielandschaft springen, in einer von Panik diktierten Hast, bis er vor dem nicht vollendeten, dachlosen Rohbau stand, in dem die ORDEO MYN verborgen war.

Der alte Seelenquell blickte in einen tiefen, leeren Schacht; so, wie es sein sollte, solange der Ortungsschutz mit dem Deflektor aktiviert war. "Ich

benötigte eine Schleusenbrücke«, kommandierte er laut, an die Doppelstabroboter und die Automatik des Kurierraumschiffs gewandt. Nichts geschah. "Schleusenbrücke!" brüllte er. "Ich bin es, der Hüter!" Wrehemo ließ endlich den Silberträger in die Knie gehen, ein herausgebrochenes Stück Mauerwerk aufheben und in den Schacht werfen. Das Mauerstück fiel bis unten durch. Die ORDEO MYN war fort. Morkhero hatte nicht allein den Anzug der Phantome gestohlen, sondern auch das Raumschiff.

6.

#### Der Schrei nach Leben

Er fühlte sich tagelang wie in einer nur zur Hälfte wirksamen Narkose gefangen. Über das Himmelsviolett zogen seltsame, ungefederte Vögel, vielleicht waren es auch Gleiter oder Flugmaschinen. Aus weiter Entfernung drangen manchmal donnernde Geräusche an sein Ohr, deren Herkunft ihn nicht interessierte. Fünfeinhundert Jahre im Technologischen Speicher hatten ihn naiv und geistig unbeweglich werden lassen. Er hatte in seinem Schüler einen Komplizen gesehen und nicht für denkbar gehalten, dass Morkhero ihn im Schlaf bestehlen könnte.

Dabei musste er von Glück sagen, dass er noch am Leben war; Glück, dass Morkhero ihn im Schlaf nicht ermordet hatte. Wahrscheinlich hatte nur der Respekt vor dem Sepzon-Gürtel ihm das Leben gerettet. Wrehemo fragte sich, was er unternehmen sollte, Hundert Jahre Lebenserwartung blieben ihm noch; wenig angesichts der Unsterblichkeit, auf der anderen Seite eine lange Spanne, solange es kein konkretes Ziel gab. 'Wenn er Chirittu verlassen wollte, stand der Weg durch die Portale offen. Jeder Clustertransit brachte ihn in einen anderen Abschnitt des Landes Dommrath. Doch mit welchem Ziel? Zum Karriolenden Clan konnte er nicht zurück, weil die Ritter oder die Legion ihn möglicherweise suchen würden. Die Portale wurden außerdem von den Rittern kontrolliert und konnten Überwacht sein.

Solange er Chirittu im Cluster 0133 nicht verließ, befand er sich in Sicherheit. Im Nachhinein glaubte er, die große Zeit der Seelenquell endete mit ihm. Der ehemalige Hüter sah sich als den letzten Vertreter einer aussterbenden Generationenreihe an. Morkhero war eine andere, eine neue Zucht, in ihm schlug ein Herz von einer dunkleren Farbe. Aber die Erkenntnis kam zu spät. Der Mythos der Seelenquell würde noch eine Weile überdauern, tausend Jahre oder mehr, und irgendwann vergessen sein. Wrehemo erwachte aus seiner inneren Agonie, als die Vorräte zur Neige gingen. Er benötigte Wasser und Nahrung, beides dringend, besonders für den Silberträger.

Zum ersten Mal seit einer Woche war er gezwungen, den Sepzon-Gürtel zu benutzen. Er drang in die Siedlung der Caranesen ein und verschaffte sich mit der hypnosuggestiven Kraft des Gürtels, was er für die kommenden Wochen benötigte. "Ist es wirklich schon zu Ende, Silberner ...?" murmelte er wie zu sich selbst. "Nein... So leicht darf ich mich nicht geschlagen geben." Wrehemo rief sich die Macht in Erinnerung, über die er mit dem Gürtel verfügte. Zwei von siebzehn Sensorknöpfen kannte er, mehr nicht. Das war nicht viel. Was, wenn er den Gürtel benutzen konnte, um den Anzug der Phantome wieder aufzuspüren? Wrehemo wusste, dass der Anzug und der Gürtel wie eine Einheit zusammengehörten. Er war überzeugt, dass Morkhero - dieser Verräter! - mit einer solchen Variante nicht rechnete.

"Fsshh... Was denkst du, Silberner? Riskieren wir es?" Der alte Seelenquell lachte leise. "Natürlich, denn worauf sollten wir warten?" Wrehemo zog sich in das Wohnhaus zurück. Er ließ das fremdartige rote Material durch seine Hände gleiten, legte die Finger auf die Gürtelschnalle und betätigte den dritten Schalter. Nichts geschah - auch nach einigen Minuten Wartezeit nicht. Er konnte den Versuch wiederholen, sooft er wollte, Sensor Nummer drei löste keine erkennbare Funktion aus.

Klug wäre es gewesen, eine Weile abzuwarten, Nummer drei in Kombination mit eins und zwei zu testen; doch der alte Seelenquell konnte nicht warten. Er besaß nicht die Geduld, die für ein methodisches Vorgehen notwendig gewesen wäre. Stattdessen legte er die Fingerkuppe auf Sensor vier. Wrehemo wartete ab - wieder mit demselben Ergebnis. Nichts geschah. Sensor vier war ohne Funktion. "Das kann nicht ..."

Er probierte in rascher Folge die nächsten Möglichkeiten durch. Ob er starb oder nicht, es war ihm egal; gleich ob sein Geist ausgelöscht wurde, ob er mit dem Gürtel explodierte oder ganz Chirittu schließlich in die Luft flog. Die nickelfarbenen Sensorpunkte reagierten auf jede Berührung. Er spürte es wie elektrische Mikroschläge mit jedem Versuch, dennoch produzierte der Gürtel keinen merklichen Effekt. Wenn der alte Seelenquell gehofft hatte, nochmals zusätzliche Fähigkeiten zu erlangen, sah er sich getäuscht. Alles deshalb, weil der Anzug der Phantome nicht mehr in der Nähe war? Funktionierte der Sepzon-Gürtel nicht so unabhängig wie gedacht? Am Ende langte er bei Nummer siebzehn an. Seine allerletzte Chance: Wrehemo strich über die Knopffläche, ohne sich noch eine Chance auszurechnen, da erklang eine Stimme in seinem Kopf: "Ich grüße dich, Herr. Kann ich dir behilflich sein?"

Als Wrehemo Seelenquell die Schartenaugen öffnete, umgab das Haus ihn mit tiefer Dunkelheit. Er dirigierte den Silberträger hinaus, ein kalter nächtlicher Lufthauch trocknete seinen Schweiß. Er blickte zum Sternenhimmel hinauf, schickte seinen Blick über das gleißende Band der Galaxis Dommrath, darunter die nahen Sonnen Zem'okhmos Stern, Coux, Mindan, das Horromiya-System, Stuhr und viele andere. Irgendwo dort musste sich Morkhero befinden. "Denkst du noch an mich ...?" murmelte er beinahe unhörbar. "Ich bin längst nicht am Ende. Irgendwann finde ich dich, und dann ..."

Wrehemo spürte den Gürtel um seine Hüfte. Er hatte recht daran getan, sich nicht aufzugeben. Seine Sache war nicht verloren. Immerhin hatte er noch hundert Jahre; solange Morkhero den Anzug der Phantome nicht anlegte und damit alles verdarb. Wrehemo begab sich ins Haus zurück, um zu schlafen. Tags darauf widmete er sich mit frischer Kraft dem Sepzon-Gürtel.

Sensorknopf Nummer siebzehn, soviel stand bald fest, aktivierte einen Mikrocomputer, der in den Sepzon-Gürtel integriert war. Die ganze Zeit hätte er nur zu fragen brauchen, hätte er gewusst, wen und auf welche Weise. Als Kommunikationsmedium diente eine mentale Sprache, die sehr präzise und für Wrehemo leicht verständlich war. Die wichtigste Funktion des Sepzon-Gürtels bestand darin, den Anzug der Phantome und dessen Kräfte zu lenken. Der Schritt auf eine höhere Stufe der Existenz, angeblich eine Dienstleistung des Anzugs, musste vom Sepzon-Gürtel gesteuert werden. Wrehemo fand heraus, dass es stets eine Verbindung zwischen dem Anzug und dem Gürtel gab.

"Ein unsichtbares Band über Raum und Zeit", erklärte der Anzug ihm, "eine Art Peilung, die es erlaubt, über jede denkbare Entfernung einen Kontakt zum Anzug der Phantome aufzubauen." "Über jede?" fragte er staunend zu rück. "Jede", bestätigte der Gürtelrechner, und Wrehemo bildete sich ein, aus der 'mental' Stimme einen stolzen Unterton herauszuhören. Allein die Vorstellung, er könnte den Anzug wiederfinden, versetzte den alten Seelenquell in Erregung. Einige der Sensortasten am Gürtel dienten dazu, die Peilung herzustellen. Mit Hilfe einer Frequenzjustierung - eine der Sensortasten - suchte er in einem Tage währenden Prozess das gesamte Spektrum durch, in dem der Sepzon-Gürtel orten konnte.

Wrehemo stand in einem permanenten mentalen Kontakt zum Gürtel. Der Vorgang kostete all seine Kräfte. Als er eben aufgeben wollte, ausgebrannt bis zur Erschöpfung, als er fast schon glaubte, Morkhero habe den Anzug möglicherweise vernichtet, stellte Wrehemo eine Resonanz fest. Er hätte vor Erleichterung beinahe das Bewusstsein verloren. Der Anzug existierte noch. Die Verbindung war so schwach, dass die Rückkopplung lediglich Sekundenweise entstand.

Er hielt es für denkbar, dass sich Morkhero in die Southside der Galaxis begeben hatte, in den weit entfernten Do'Cennyr-Arm des Landes. Seine Entdeckung setzte im Körper des alten Seelenquellletzte Kräfte frei. Mit Hilfe der Sensortasten bestimmte er die grobe Richtung, in der er den Anzug der Phantome suchen musste. Entscheidend war jedoch die Distanz; erst dann verfügte er über aussagefähige Koordinaten. "Am günstigsten wäre es", hörte er den Rechner sprechen, "wenn du eine Dreieckspeilung durchführst. Wiederhole den Vorgang von einem benachbarten Sonnensystem aus. Ich werde auf trigonometrischem Weg die Koordinaten berechnen."

"Das ist unmöglich", wies er den Vorschlag ab, "ich benutze keinesfalls ohne eine zwingende Notwendigkeit das westliche Orkanportal." Nach einer Weile fragte er den Mikrocomputer: "Ist es möglich, statt dessen eine Präzisionsmessung der Signalintensität durchzuführen?" Die ebenso unhörbare Antwort lautete: "Gewiss. Doch ein solcher Vorgang wäre unpräzise und wird eine Weile dauern." "Ich bestehe dennoch darauf." Wrehemo konnte spüren, wie der Gürtel arbeitete. Das unergründliche Innenleben weckte den Gürtel zu einem elektrisch kribbelnden Leben. Es fiel ihm schwer, bei Bewusstsein zu bleiben. Eine alles durchdringende Müdigkeit hatte ihn längst in den Schlaf gezwungen, wäre nicht der Silberträger gewesen, sein Kraftverstärker. Wrehemo sackte einige Male auf der Sitzwanne in sich zusammen. Seine Widerhaken lösten sich aus dem Brustfleisch und rissen

blutige Wunden auf.

"Ich habe es jetzt!" Die Stimme des Mikrocomputers hallte laut und schrill durch seinen Schädelraum. "Das Ergebnis der Hochrechnung liegt vor." Wrehemo schreckte auf. "Sag es", befahl er hastig, "sag es endlich!" Der Gürtelrechner zögerte - weshalb? Sag es endlich...!

"Der Anzug der Phantome befindet sich in dieser Sekunde etwas über acht Millionen Lichtjahre entfernt."

"Ich habe die Zahl nicht ..." "... acht Millionen Lichtjahre."

Jedes Gefühl in seinem Kopf wurde von einer Sekunde zur anderen ausgelöscht. Endlich lag das Ergebnis vor, auf das er so voller Sehnsucht gewartet hatte; wenngleich "Ergebnis" das falsche Wort war für eine Entfernungsangabe, die in dieser Form nie und nimmer der Wahrheit entsprach. "Du musst diese Angabe noch einmal durchrechnen", verlangte er von dem Mikrocomputer. "Die Zahl ist mehrfach überprüft. Das Berechnungsverfahren beruht auf deiner eigenen Anweisung. Ohne eine Dreieckspeilung lässt sich eine statistische Ungenauigkeit von bis zu fünfzehn Prozent nicht beseitigen." "Fünfzehn Prozent? Mehr sind es nicht?" "Fünfzehn Prozent ist ein vergleichsweise extrem hoher Wert", rückte der Computer den Maßstab zurecht. "Aber ich ..." Er konnte nichts mehr sagen. Wenn der Gürtel behauptete, die Distanz betrage acht Millionen Lichtjahre plus/minus fünfzehn Prozent, so tat er gut daran, der Zahl Vertrauen zu schenken. Wrehemo Seelenquell war damit am Ende. Morkhero hatte das Land Domm-rath verlassen.

Sein ehemaliger Schüler befand sich in einem Bereich des Universums, in den das Do'Tarfryddan nicht reichte, in dem es längst keine Portale mehr gab. "Die Peilung ist soeben abgebrochen", verkündete der Gürtel ihm. "Ist es möglich, dass der Anzug in einem Raumschiff durch den Hyperraum transportiert wird?" "Nicht nur möglich, sondern hochgradig wahrscheinlich." Es dauerte einen halben Tag, bevor die Peilung wiederaufgenommen werden konnte. Als der Kontakt wieder bestand, hatte Morkhero einige hunderttausend Lichtjahre mehr zurückgelegt. Die Distanz zwischen Anzug und Gürtel wuchs mit jedem Tag um einen gigantischen Wert. Morkhero nutzte die Hypertriebwerke der ORDEO MYN bis an die Grenze aus.

"Versuche, die Peilung trotzdem aufrechtzuerhalten", schärfte er dem Anzug ein. "Wenn du ihn verlierst" dann ..." Wrehemo verstummte, kurz bevor er das Bewusstsein verlor. Ob Morkhero zehn Millionen oder eine Milliarde Lichtjahre weit floh, es machte keinen Unterschied.

Der alte Seelenquell brachte mehrere Monate in dem Industriegebiet zu. Er lernte die Kräfte des Sepzon-Gürtels beherrschen, mit jedem vergeudeten Tag etwas besser, und vegetierte in dem Bewusstsein dahin, dass er sich nutzlos wartend seinem Todesdatum näherte. Wrehemo fand keine Argumente, die es ihm erlaubten, weiterhin so etwas wie Hoffnung zu empfinden.

Solange sich Morkhero jenseits der Landesgrenze aufhielt, war er nicht angreifbar. Die Raumschiffe der Astronautischen Revolution erreichten nicht annähernd die Leistungswerte eines Ritterschiffs. Ohne eine Einheit wie die ORDEO MYN ließ sich die Kluft zwischen ihm und dem Anzug nicht überwinden.

Der Wille, Morkhero zu bestrafen, brannte dennoch wie eine Flamme in ihm; der feste Vorsatz, den Anzug der Phantome seinem rechtmäßigen Eigentümer wieder zuzuführen. Es war der irrealer Glaube an eine Gerechtigkeit im Universum, die ihn bei Kräften hielt.

Den Wendepunkt markierte wiederum ein Ereignis von außen. Er schreckte in einer Ruhephase aus tiefem Schlaf hoch. Ein Detail hatte sich verändert. Es war mit einem mal leise geworden.

Wrehemo stemmte sich auf seinen dünnen, zum Gehen ungeeigneten Beinen aus dem Bett, wankte ziel- und sinnlos ein paar Schritte in den Nebenraum, dann flammte automatisch das Zimmerlicht auf. Um ein Haar wäre er gestürzt, mit unabsehbaren Folgen, doch er stützte sich am schwarzen Block der Wippe Ruhar ab, sank in die Hocke und lehnte seinen Rücken gegen das Metall. Wrehemo horchte angestrengt in sich. Das allgegenwärtige Stimmengewirr aus seiner goldenen Ohrmuschel war verstummt. Der Fremdenfunk aus der Stadt Manifanu sendete nicht mehr.

Wrehemo schaltete den Sepzon-Gürtel an und scannte die Umgebung. Ein Widerhall furchterregender, fremdartiger Emotionen traf seinen Geist. Als Ausgangspunkt erkannte er das westliche Orkanportal, 450 Kilometer entfernt. Seine Glieder zitterten, das Gewand schlotterte und wärmte ihn nicht. Unwillkürlich rutschte Wrehemo an der Wippe Ruhar hoch, seine Finger in das kalte Metall gekrallt.

Er versuchte sich aufzurichten – und berührte ohne Absicht etwas, das sich anfühlte wie ein Schalter. Eine Welle von eisiger Kälte erfasste seine Hand. Er war nicht länger in der Lage, sich auf den Gürtel und das Portal zu konzentrieren. Wrehemo zuckte zurück.

Doch es war bereits zu spät, die Wippe erstrahlte in einem geisterhaften, pulsierenden Dunkelblau. Über den Sepzon-Gürtel spürte er ganz nahe etwas, das in dem Artefakt eingeschlossen war, ein erwachendes Leben, eine undefinierbare Art von Seele, fremdartiger noch als die Bestie vom Orkanportal. Wrehemo streckte erschrocken die Hand nach dem Schalter aus. Er schlug auf den Sensorpunkt, unscheinbar und in keiner Weise gekennzeichnet, und die Farbe des Artefaktes verwandelte sich in das alte Schwarz zurück.

In derselben Sekunde erlosch der Hauch von Lebendigkeit. Wrehemo atmete auf. Er konnte nicht mehrere Katastrophen zur gleichen Zeit im Auge behalten. Seine Aufmerksamkeit wanderte zum Orkanportal zurück, zögernd und furchtsam, innerlich gegen das furchtbare Gefühl von vorhin gewappnet. Doch die Ordnung ließ sich nicht wiederholen. Am Orkanportal herrschten Aufregung und Hektik, aus einem unbekannten Grund. Die fremdartige Lebensform, die er insgeheim erwartet hatte, ließ sich dagegen kein zweites Mallokalisieren. Was, wenn er sich den Kontakt nur eingebildet hatte?

Der alte Seelenquell lehnte reglos an der Wippe, zitternd vor Kälte. Irgendetwas musste sich am westlichen Orkanportal ereignet haben, was es auch war, und er konnte nichts dagegen tun.

Am Morgen schickte ein Trivid-Sender die Nachricht in jeden Winkel des Planeten: Chirritu befand sich von heute an unter Belagerung. Die Legion hatte den Planeten mit einer Flotte abgeriegelt. Wrehemo musste an die Bestie denken, die er in der Nacht geortet hatte. Existierte ein Zusammenhang zur Legion und der Belagerung? Er suchte noch einmal mit seinem Gürtel den halben Planeten ab, ohne Erfolg. Die Erscheinung der letzten Nacht kehrte nicht zurück. Bald würde das Orkanportal zum Einlassort für eine Armee von Kampfrobotern werden. Wrehemo glaubte im ersten Augenblick, die Invasion gelte ihm; doch das war Unsinn, Chirritu gehörte zur Astronautischen Revolution und stellte für die Legion ein logisches Ziel dar. Mit dem flüchtigen Hüter stand die Aktion in keinem Zusammenhang.

Dennoch würde er nicht lange durchhalten können. Selbst wenn es nur ein Zufall war, die Legion würde ihn früher oder später in seinem Versteck aufspüren. Er besaß keinerlei militärische Ausbildung, er hatte sein Leben als Hüter des Technologischen Speichers der Ritter von Domm-rath verbracht, als Archivar und Museumsdiener, nicht in der Rolle des Verfolgten. Sein Blick fiel plötzlich auf die Materiewippe Ruhar. Wrehemo erinnerte sich an den zweiten wichtigen Vorfall der Nacht.

Eine Maschine besaß keine Seele, so viel glaubte der alte Seelenquell sicher zu wissen. Er hatte einiges über die Wippe gelesen; nur nicht begriffen, weil er nicht über eine wissenschaftliche Fachausbildung verfügte. Materie wurde von dem schwarzen Artefakt nach einem Wippenprinzip gegeneinander ausgewechselt, in einem transmissionsartigen Vorgang. Aber nach welchen Regeln funktionierte der Austausch? Was, wenn die Wippe Ruhar ein ähnlich mächtiges Instrument darstellte wie der Anzug der Phantome?

Die Bedienungselemente der Wippe Ruhar lagen in mikrominiaturvisierter Form vor. Er benötigte Mikroskop und Spezialwerkzeug, wollte er die Wippe zum Leben erwecken. Vor allem hätte er ein sehr viel größeres Fachwissen besitzen müssen, als es tatsächlich der Fall war. Wrehemo versuchte, sich zum Querdenken zu zwingen. Er konnte selbst nichts unternehmen, also benötigte er Hilfe. "Computer", wandte er sich unhörbar an den Sepzon-Gürtel, "vor uns befindet sich in einem Meter Entfernung ein technischer Gegenstand. Derselbe, den wir heute Nacht für einige Sekunden geortet haben. Ich bin nicht in der Lage, den Gegenstand zu benutzen oder zu steuern. Ist es dir möglich, mit dieser Fremdtechnik ein Kommunikationsprotokoll zu vereinbaren?"

"Nicht unmittelbar."

"Weshalb nicht?"

"Der Gegenstand ist derzeit nicht aktiviert. Ich kann daher keine gültige Aussage treffen." Wrehemo hätte beinahe laut gelacht, er ließ den Silberträger in die Knie gehen, sein Blick wanderte über die mikrominiaturisierte Schale der Wippe, dann fiel sein Blick auf den Schalter. Der alte Seelenquell streckte seine Hände aus. Wenn es ein Risiko gab, dachte er nicht darüber nach. "Also gut ...", hörte er sich murmeln. Das Gefühl von eisiger Kälte erfasste ein zweites Mal seine Fingerkuppe. Die schwarze Farbe der Wippe, scheinbar eine Lackierung, verwandelte sich vor seinen



Augen in dasselbe pulsierende Dunkelblau wie in der Nacht. Das Material dehnte sich sichtbar um einige Millimeter aus, wie eine dünne Schwamm-schicht in laufendem Wasser.

Wrehemo konnte die Wippe spüren, so wie beim ersten Mal. Nach einer Weile hörte er in seinem Kopf den Mikrocomputer sprechen: "Ich habe Kontakt. Der Gegenstand verfügt über eine KI von hohem Rang." "Kann ein Protokoll erstellt werden?" "Ruhar ist sehr kooperativ. Wir haben bereits ein Protokoll gefunden. Die Materiewippe stellt anscheinend ein technologisches Abfallprodukt dar", erklärte der Gürtelrechner vorab, "eine Vorstufe zu einem Großprojekt, das sich "Heliotisches Bollwerk" nennt."

"Wenn die Wippe ein Abfallprodukt ist, wie mächtig muss dann dieses Heliotische Bollwerk sein?" "Ruhar besitzt darüber keine Informationen."

"Wie ist die Wippe in den Besitz der Ritter gelangt?" "Auch darüber weiß Ruhar nichts. Die Aktivierung in der letzten Nacht war die , erste seit der Fertigstellung im Baolin-Deltaum."

Baolin-Deltaum ...

Der Ausdruck erinnerte ihn an etwas; an die Halle der Kriege im untergegangenen Technologischen Speicher. Eines der Holoramen hatte eine Flotte von Schlachtschiffen dargestellt, die irgendwie gegen die Baolin-Nda aufmarschiert waren. Wrehemo behielt seine Fragen für sich. Er ahnte, dass er die Antworten nicht erhalten würde.

Für eine Weile trat der alte Seelenquell auf seinem Silberträger ins Freie, in die milde Luft des frühen Abends. Er starrte zum Horizont, auf eine tief hängende Wolkenbank, und meinte in dem Wirbel aus teilkondensierter Feuchtigkeit eine titanenhafte, insektoide Kontur wahrzunehmen. Sein Herzschlag stockte für eine Sekunde; er glaubte einen Moment lang, die Legion habe ihn ausfindig gemacht. Dann löste die Kontur sich im Wolkenstrom auf. Nach einer Weile kehrte er in das Gebäude zurück.

"Wie funktioniert es nun?" wollte er ungeduldig wissen. "Wie kann ich die Wippe benutzen? Weißt du es?" "Teilweise." "Also?"

"Die Wippe Ruhar ist über riesige Distanzen einzusetzen, eine Art Fiktivtransmitter. Zunächst werden zwei Körper präzise definiert, am günstigsten über ihre elektrischen Felder. Beide Koordinatensätze müssen exakt bekannt sein. Sind diese Voraussetzungen gegeben, tauscht die Wippe Ruhar die beiden Körper mit einem sechsdimensionalen Transfervorgang gegeneinander aus. Die Massegrenze liegt bei etwa dreihundert Kilogramm, unabhängig von der Entfernung."

"Sechsdimensional... Heißt das, man könnte die Wippe mit einem fünfdimensionalen Schutzfeld nicht behindern?" "Nein."

"Woher bekommt die Wippe die beiden Koordinatensätze?"

"Die Wippe setzt dazu spezielle Dunkelfelder ein. Ich verwende hier nicht den originalen Ausdruck, sondern ein für dich verständliches Synonym ..."

"Sehr freundlich!"

"... sämtliche störenden Strahlungseinflüsse im Bereich eines solchen Dunkelfeldes werden neutralisiert, der Rauminhalt des Dunkelfeldes wird gescannt, damit auch das Zielobjekt. Ist das Scanning beendet, wird der Transfertauch vorgenommen." "Hochinteressant", flüsterte Wrehemo. Er konnte nicht behaupten, dass er ein Wort verstanden hatte. Durch ein Fenster starrte er nach draußen in die Landschaft der Industriebrache. "Wir müssen uns sehr beeilen", drängte er mit vibrierender Stimme. "Der erste Einsatz der Wippe ist so schnell wie möglich durchzuführen."

"Jederzeit", bekundete die Stimme des Gürtels in seinem Kopf - so als sei das alles kein Problem. "Um welchen Austausch handelt es sich?"

"Das Ausgangsobjekt ist frei zu wählen, es sollte sich lediglich in meiner Nähe befinden. Das Zielobjekt ist Morkhero mit dem Anzug der Phantome."

Wrehemo schaffte es nicht, daran zu glauben, es konnte nicht so einfach sein. Aber wenn es funktionierte, dann wollte er mit Hilfe des Sepzon-Gürtels Morkhero überwältigen und den Anzug an sich bringen. Der Mikrocomputer blieb lange Zeit stumm. Endlich sprach der Gürtel das aus, womit er insgeheim bereits gerechnet hatte: "Es ist nicht möglich, den Peilvorgang einzuleiten."

"Aus welchem Grund nicht?" fragte er düster. "Die Entfernung ist zu gewaltig, nicht wahr?"

"Daran liegt es nicht. Ruhars technische Spezifikation erlaubt durchaus einen Transfertauch über intergalaktische Entfernung. - Ruhar muss jedoch eine eigene Peilung durchführen, über die Dunkelfelder."

"Ich verstehe das Problem nicht." "Voraussetzung ist aufgrund der Distanz ein psionisches Leuchtfeld. Ruhar benutzt den Anzug der Phantome dafür, weil er eine starke Ausstrahlung besitzt. Der Prozess ist dennoch sehr aufwendig. Zuerst muss der Flug der ORDEO MYN für längere Zeit unterbrochen werden, damit Ruhar ausreichend präzise peilen kann. Richte dich auf eine gewisse Wartezeit ein, Herr!" Wrehemo Seelenquell startete in den finsternen Himmel. Mannigfaltige Wolkenformen verdunkelten auf breiter Front die Sternbilder des Do'Gwinyr, und er wusste nicht sicher, ob Legionschiffe dabei waren oder nicht. "Hoffentlich dauert es nicht zu lange", härte er sich düster sprechen.

Die Invasion des Planeten schritt in gemächlichem Tempo voran. Die Legion riegelte ihn lange nur ab, wartete, bis sie endlich zur eigentlichen Invasion schritt. Das Orkanportal wurde zum Angriffspunkt, große Armeen zogen über den Kontinent, meist robotische Truppen. Ruben Caldroygyn, Führer der Astronautischen Revolution, ließ die strategisch wichtige Produktionswelt Chirittu konsequent verteidigen; keine von beiden Seiten setzte jedoch schwere Waffen ein.

Monate verstrichen ohne ein wichtiges Ereignis. Wrehemo Seelenquell büßte jegliches Zeitgefühl ein. Lediglich warten musste er - bis Morkhero sein Reiseziel erreichte. Als es soweit war, wollte er es kaum glauben. Der Flug der ORDEO MYN endete anscheinend dauerhaft in einer Galaxis in unglaublicher Entfernung vom Land Dommrath. Doch die Hoffnung, gerade erst aus Lethargie emporgestiegen, erhielt einen schweren Dämpfer: Morkhero hatte mittlerweile den Anzug der Phantome angelegt. "Gibt es keinen Zweifel daran?" fragte er den Mikrocomputer fassungslos. "Die Messergebnisse lassen keinen anderen Schluss zu." Wrehemo benötigte einige Tage, den neuerlichen Rückschlag wegzustecken. Was wollte Morkhero anfangen ohne den Sepzon-Gürtel? Wie wollte er mit dem Anzug eins werden, solange das Steuerinstrument sich in Wrehemos Händen befand?

Der alte Seelenquell versuchte sich einzureden, dass er noch lange nicht geschlagen war. Als Träger des Gürtels konnte er immer noch gegen Morkhero kämpfen und ihn vielleicht überwältigen. Solange die Vereinigung zwischen Anzug und Träger nicht vollzogen war, gab es Hoffnung.

"Wie lautet dein Befehl?" fragte der Mikrocomputer.

Wrehemo antwortete zornig: "Ich will, dass Ruhar Morkhero anpeilt. Und wenn ihr ihn habt ... dann holt ihn mir. Egal ob er den Anzug trägt." Es dauerte erneut fast zwei Monate. Wrehemo wäre fast verrückt vor Ungeduld geworden. "Der Peilungsvorgang ist jetzt beinahe abgeschlossen", informierte ihn der Gürtelrechner. "Sei bereit, Herr."

Über der Industriebrache wurde es finster. Wrehemo blickte sich aufgeregt um, doch die Dunkelheit war undurchdringlich. "Ruhar ermittelt soeben einpassendes, massegleiches Tauschobjekt für den Träger des Anzugs." Ein passendes Tauschobjekt, ein Stück Fels oder ein unbrauchbares technisches Gerät. Vielleicht auch ein Dorfbewohner aus der Nachbarschaft; die Masse eines Caranesen entsprach etwa der Masse eines Seelenquell auf seinem Silberträger.

"Der Transfertauch steht unmittelbar bevor", verkündete die mentale Stimme. "Es wird einige energetisch übergeordnete Effekte zu beobachten geben."

Wrehemo krallte sich in den Sattel. Bereit zu kämpfen. Er spürte eine statische Aufladung zu den Füßen des Silberträgers, die umfassende Dunkelheit brach auf, und er fühlte sich wie in ein gleißend helles Scheinwerferlicht aus einer unbekannten Quelle getaucht. "Ist es jetzt ...?"

Ein heftiger Schlag erschütterte die Erde, der Silberträger wurde wie bei einem Erdstoß einige Zentimeter hochgeschleudert, die unbekannte Lichtquelle erlosch mit einemmal. Etwas musste schiefgegangen sein. Wrehemo wusste es instinktiv. "Also was?" fragte er unhörbar, mit mentaler Stimme. "Der Transfertauch kann nicht durchgeführt werden", bedauerte der Computer. "Es ist anscheinend nicht möglich, den Anzug der Phantome gegen seinen Willen zu transportieren."

"Der Anzug leistet Widerstand?" "Absolut." Versucht es ein zweites Mal!" kommandierte Wrehemo. "Der Anzug kann sich nicht ewig widersetzen!"

"Herr, es wurden in kurzem Abstand 999 ergebnislose Versuche durchgeführt. Der Anzug der Phantome kann definitiv nicht bewegt werden, ein störender Einfluss geht von dem Kleidungsstück aus. Die Präzisionspeilung wird im Verlauf eines Nanosekunden-Transferyklus immer wieder

unterbunden."

Wrehemo stieß einen dumpfen Schrei aus, seine angestaute Energie brachte ihn um den Verstand. Auf Kampf war er eingerichtet, auf ein Duell; nicht auf neuerliches Warten. Hätte er das Leben der Ritter opfern müssen, um den Anzug zurückzugewinnen, er hätte es in diesem Augenblick bedenkenlos getan. Moral besaß keine Bedeutung, auch nicht seine Spanne Leben, in Wrehemos Augen zählte nur der Sieg. "Und was", hörte er seine gepresste Stimme, "wenn nicht Morkhero zu mir transportiert wird, sondern umgekehrt? Ich zu ihm?"

"Du willst dich selber in die unbekannte Galaxis befördern lassen?" fragte der Mikrocomputer nach. "Ist das korrekt?"

"Absolut."

Der Gürtelrechner schwieg. Wenn es eine Kommunikation mit der Materiewippe gab, so währte sie verdächtig lange. "Auch diese Variante ist nicht durchführbar", bedauerte die Stimme des Rechners. Wrehemo schrie mit verzweifelter Lautstärke: „Warum?“ Die Distanz in die fremde Galaxis ist so groß, dass Ruhar ein psionisches Leuchtfeuer benötigt. Dieser Fixpunkt ist der Anzug der Phantome ..."

"Das Weiß ich!", "... aber der Anzug unterbindet bekanntlich den Transferzyklus. Dies gilt für alle Gegenstände in weitem Umkreis, nach Hochrechnung der Wippe etwa ein viertel Lichtjahr. Alles, was weit genug vom Anzug entfernt ist, kann jedoch von Ruhar nicht mehr präzise geortet werden, weil die Entfernung zu groß ist und ein passendes Psi-Leuchtfeuer fehlt." Wrehemo krallte seine empfindlichen Hände so hart in die Haut des Silbernen, dass er seinem Träger blutende Wunden riss.

"Das kann nicht sein!" versetzte er unbeherrscht. "Gibt es denn kein anderes Leuchtfeuer in dieser verfluchten Galaxis?" Der Gürtel schwieg verdächtig lange. Wrehemo hatte nur dahergeredet. Er kannte die Antwort, er musste sie nicht hören. Etwas, dessen psionische Intensität dem Anzug der Phantome auch nur nahe kam, konnte nicht existieren. "... hörst du mich noch, Herr? Herr?" Wrehemo riss die Augenscharten auf. "Jawohl!" "Wir haben in der Tat ein zweites psionisches Leuchtfeuer ausgemacht. Es befindet sich in einem anderen Teil jener Galaxis."

"Heißt das etwa ... Könnte ich ..."

Er ließ den Rest offen, unfähig, vor nervlicher Anspannung einen kompletten Satz zu sprechen. "Möglicherweise." Der Gürtelrechner klang selbst überrascht. "Wir müssen zunächst Informationen sammeln. Der Peilvorgang beginnt von neuem."

\*Nach einer Weile konnte er das Leuchtfeuer, von dem die Rede war, selber erkennen; ein winziges, nagelkopfgroßes Licht in einem unendlichen schwarzen Universum. "Das ist doch nicht ..." Wrehemo verstummte plötzlich. Der winzigste Punkt flackerte auf wie ein Magnesiumblitz vor einer schwarzen Leinwand. Es konnte nicht sein, aber es geschah dennoch. Der alte Seelenquell spürte, was sich auf der anderen Seite befand, unterstützt durch die rätselhaften Kräfte des Sepzon-Gürtels.

Das mentale Licht bestand aus Zehntausenden psionisch hochbegabter Wesen. Die Geschöpfe ließen sich nicht voneinander unterscheiden, sie wirkten auf ihn wie ein Individuum. Wrehemo glaubte, dass er es mit einem Para-Block zu tun hatte, einem Zusammenschluss von hochbegabten Mutanten. Der alte Seelenquell zog sich schockiert aus dem Verbund mit dem Sepzon-Gürtel zurück. Als er mit Hilfe des Sepzon-Gürtels in das mentale Universum zurück tauchte eine halbe Stunde später -, war das gleißende Licht auf ein normales Maß zurückgeschrumpft.

Der Para-Block, welchem Zweck er auch diente, war zerbrochen. Wrehemo ließ sich Zeit, er folgte den Bemühungen nicht jede Minute, sondern nur, wenn er sich ausreichend kräftig fühlte. Einige Tage verstrichen, ohne dass ein Fortschritt zu verzeichnen war. Einige Male brachen in dieser Zeit Kampfhandlungen nahe an seinem Unterschlupf aus. Die Gegend um das Industriegebiet stellte möglicherweise ein strategisches Ziel im Kampf um Chirittu dar. Wrehemo wusste nicht, wie viel Zeit ihm blieb, und konnte doch nichts tun, was sein Vorhaben beschleunigte.

Durch den Sepzon-Gürtel lief mit einemmal ein fühlbarer elektrischer Schlag. Er klinkte sich in das System ein und aktivierte den Mikrocomputer. "Was ist geschehen?" fragte er hastig. Der Gürtelrechner antwortete mit ungläubig schwingender Stimme: "Wir haben eine seltsame Irritation aufgefangen." "Was für eine Irritation?" "Ich kann es nicht sicher definieren. Es sah so aus, als sei ein dritter Resonanzpunkt in jener Galaxis vorhanden. In unmittelbarer Nähe zu den Psi-Wesen, die den Para-Block bilden. Das Phänomen hat jedoch nicht sehr lange gedauert."

"Es ist also verschwunden?" "Ja." "Was ist passiert?"

"Ruhar behauptet, es handle sich um einen erloschenen Zeitbrunnen der Mächtigen. Der Brunnen ist noch einmal zur Aktivität erwacht, durch die Psi-Aktivität der fremden Wesen angeregt." "Was soll ich unter einem Zeitbrunnen verstehen?"

"Ruhar Weiß nicht mehr als das. Ob der erloschene Brunnen für den geplanten Transfertauch ein Hindernis darstellt, lässt sich nicht sagen." "Dann ignoriert diesen Brunnen!" kommandierte Wrehemo. "Beachtet ihn nicht, ich kann nicht warten!" Das Leuchtfeuer der fremden Galaxis flammte im selben Moment zu einer stechenden Intensität auf, deutlich stärker als beim ersten Mal. Wrehemo konzentrierte sich auf das mentale Licht. Er spürte noch einmal die fremden Wesen jenseits des Abgrunds, über intergalaktische Distanz, Zehntausende von ihnen. Er fühlte die Angst der Fremden, eine betäubende Todesdrohung. Die Geschöpfe auf der anderen Seite suchten Hilfe, das war alles. Monochrom-Mutanten ...

Auf welche Art der Ausdruck in sein Bewusstsein gelangte, wusste er nicht. Für den Bruchteil einer Sekunde erhielt Wrehemo direkten Kontakt: Es war der verwirrendste Augenblick in seinem Leben. Der Sepzon-Gürtel machte ihn nicht zu einem Telepathen, dennoch lag das Innerste eines Wesens vor ihm, das sich Trimarar nannte. Trimarar war ein Terraner, er lebte in einer Stadt namens Terrania, er dachte sehr häufig an eine Siedlung namens Parasiti, und er war davon überzeugt, dass er sterben musste, wenn nicht ein Wunder geschah.

"Kannst du mich spüren ...", murmelte Wrehemo beschwörend, "spürst du mich, Fremder?" Der Augenblick der mentalen Klarsicht endete so rasch, wie er gekommen war. Der Para-Block erlosch, das psionische Leuchtfeuer schrumpfte auf seine ursprüngliche Größe zurück. Wrehemo hatte Probleme, in die Realität zurückzufinden. "Wir befinden uns in Schwierigkeiten, Herr", sprach der Sepzon-Gürtel plötzlich zu ihm.

"Was für Schwierigkeiten?"

"Das Leuchtfeuer lässt sich nicht mit ausreichender Präzision anpeilen. Ruhar benötigt mehr dieser Aktivitätsphasen." "Die Para-Blöcke?" "Richtig, Herr. Mehr Para-Blöcke, mit größerer Intensität, ansonsten können wir den Transfertauch nicht vorbereiten." "Was soll ich daran ändern?" "Ich informiere dich lediglich." "Oder glaubst du... ich könnte mit diesen Monochrom-Mutanten Kontakt aufnehmen?"

"Die Frage musst du selbst beantworten." Er schlug in einer jähzornigen, hilflosen Geste auf den obersten Sensor der Gürtelschnalle, dreimal, viermal mit aller Kraft, AUS-AN-AUS-AN, bis seine Hände schmerzten. Wrehemo Seelenquell fühlte sich hilflos wie nie, Er konnte froh sein, dass der Sepzon-Gürtel keinen Schaden nahm. Mentaler Kontakt, über Ewigkeiten und Galaxien hinweg? Er glaubte nicht daran, dass so etwas möglich war. Bis vor kurzem hatte er nicht einmal gewusst, dass jene Galaxis existierte. Sein Gürtelrechner bezifferte die Anzahl der Mutanten in der Stadt Para-City auf fünfunddreißigtausend. Über Psi-Phänomene wusste der Mikrocomputer detailliert Bescheid, Vereinten sich die Bewusstseine zu einem Block, ließ die gesammelte Kraft sich mit einer speziellen Formel berechnen; bei fünfunddreißigtausend beteiligten Monochrom-Mutanten war die Kraft eines Para-Blocks 5 mal 10 hoch 13fach so groß wie die Kraft eines einzelnen.

Der Wert schien Wrehemo irreal hoch, vermutlich im Bereich einer Superintelligenz. Er versuchte, sich von der Zahl nicht beeindrucken zu lassen. Diese Mutanten besaßen als Block mehr psionische Sprengkraft als ein kompletter Planet voller psi-begabter Einzelwesen. Der Gedanke einer Kontaktaufnahme über den intergalaktischen Abgrund ließ ihn nicht los, die ganze Zeit nicht. Unmöglich... ganz sicher.

Dennoch benutzte er jede freie Minute, frische Kräfte zu sammeln. "Herr! Es ist wieder soweit!" Er richtete sich in seinem Bett auf und rief den Silberträger herbei, um seine Konzentrationsfähigkeit zu verbessern. "Ein Para-Block?"

"Jawohl."

Wrehemo hatte lange geschlafen, er fühlte sich ausgeruht wie lange nicht. Aus dem imaginären schwarzen Raum stach das Leuchtfeuer gleißend hell hervor. Fünfunddreißigtausend Individuen, Wrehemo spürte ihre Energie, jeden einzelnen der Monochrom-Mutanten. Dies war der Augenblick. Der alte Seelenquell schleuderte den Mutanten eine Botschaft entgegen, über Zeit und Raum, mit aller Kraft, die er besaß. Hört ihr mich, meine Freunde? Ich allein kann euch Rettung bieten, ich allein besiege euren Tod. Ich werde wieder zu euch sprechen ... Seid bereit!

7.

Wrehemos Reise

Wer immer die Monochrom-Mutanten sein mochten, wie sie auch aussahen Wrehemo hoffte mit verzweifelter Intensität, dass er die Kontaktbereitschaft jener fremden Wesen wecken konnte. Er versprach ihnen das Leben, obwohl er nicht wusste, wie die Gefahr aussah, die ihnen

drohte. "Was schätzt du", fragte er den Gürtel, „wie viel Prozent der notwendigen Feldstärke haben wir erreicht?"

"Maximal fünfzig", lautete die vernichtende Antwort. "Nicht mehr?" fragte Wrehemo entgeistert. "Wie sollte ich die Leistung des Para-Blocks wohl verdoppeln? Vorausgesetzt, es gibt weitere Para-Blöcke." "Darauf kann ich dir keine Antwort geben. Du musst dafür sorgen, dass die Blöcke stärker werden, Das ist alles." "Wie sieht es mit den Daten der Materiewippe aus?" "Ruhar glaubt ebenfalls, dass eine Steigerung um das Doppelte reichen könnte." Der nächste Block ließ zum Glück nicht lange auf sich warten, einige Tage, auch der nächste nicht. Wrehemo pflegte den Kontakt zu den Mutanten von Para-City, sooft er die mentale Energie aufbrachte. Jeder Para-Block verbesserte das Messergebnis.

Hört ihr mich, meine Freunde? Ich allein kann euch Rettung bieten, ich allein besiege euren Tod... Ob es für die Fremden eine Hilfe gab und ob ausgerechnet er sie zu leisten imstande war, daran verschwendete Wrehemo keinen Gedanken. Sein Interesse galt dem Leuchtfeuer, alle anderen Aspekte waren egal. In der Industriebrache herrschte eine bleierne Lethargie, die er als Ruhe vor dem Sturm interpretierte, Wrehemo musste nicht lange warten. Seine Ahnung realisierte sich schneller als gedacht.

Die lokalen Behörden des Kuntami-Kontinents verbreiteten tags darauf eine einzige Nachricht, auf allen Kanälen: Der Entscheidungskampf um Chirittu hatte begonnen, Die Legion setzte nach bald vierjährigem Taktieren, Abriegeln und Kämpfen endlich zum entscheidenden Angriff an. Wrehemo dachte mit verzweifelter Intensität an die Mutanten von Para-City. Er konnte nicht warten, keinen Tag mehr. Revolutionsführer Ruben Caldroyon hatte Chirittu nach verzweifelter Gegenwehr aufgegeben.

Der Sepzon-Gürtel verstärkte Wrehemos Gedankenkraft und trug sie über den intergalaktischen Abgrund nach Para-City. Ein gewaltiger Para-Block kündigte sich in naher Zukunft an; ein Block von exakt der selbstmörderischen Intensität, die er benötigte. Wenn es ihm gelang, die Geschöpfe weiter anzuheizen, dann...

"Reißt euch zusammen!" beschwor er die Mutanten von Para-City über die intergalaktische Distanz hinweg. "Ich allein besiege euren Tod!" Die Truppen der Ritter bewegten sich in stetigem Tempo auf Wrehemos Unterschlupf zu. Der Kontinent wurde auf breiter Front überrollt. Spätestens fünf Tage, schätzte er, dann gehörte Chirittu ein für allemal den Truppen der Legion. "Wir unternehmen jetzt den entscheidenden Versuch", verkündete er Ruhar und dem Sepzon-Gürtel. "Es ist egal, ob das Datenmaterial vorliegt oder nicht. Wir versuchen es."

Wrehemo empfand statt Panik eine überraschende Erleichterung; nun, da es kein Zurück mehr gab. Er hätte seine Entscheidung früher treffen sollen. "Ich will, dass die Peilung so präzise wie nur möglich ist", wies er Ruhar und den Sepzon-Gürtel an. "Wenn mein Körper nach Para-City transferiert wird, darf es keinen Fehlschlag geben."

"Über die gewählte Entfernung gibt es keine Garantie", drängte die mentale Wisperstimme des Computers in seinen Geist. "Wir können niemals ..." "Führt vorher Testläufe mit den Dunkelfeldern durch!" unterbrach der alte Seelenquell; mit einer Entschiedenheit, die er so zum ersten Mal an den Tag legte. "Ich Weiß, dass es noch keinen einzigen ausreichend intensiven Para-Block gegeben hat. Aber darauf kommt es nicht an. Der entscheidende Block steht bevor, ich Weiß es, ich bin sicher! Es muss!"

"Sicherheit existiert in diesem Fall nicht, Herr", insistierte der Sepzon-Gürtel. "Es ist allerdings richtig, wir könnten die Wahrscheinlichkeit eines Treffers mit einigen Testdurchgängen erhöhen." Wrehemo spürte, dass er mit geballten Händen auf dem Rücken des Silbernen hockte. Ruhar und der Sepzon-Gürtel schickten in derselben Stunde das erste Dunkelfeld in die ferne Galaxis. Zielobjekt und Tauschobjekt wurden von der Materiewippe willkürlich festgelegt. Wrehemo bildete sich ein, dass er eine heftige Erschütterung des Raum-Zeit-Kontinuums körperlich spüren konnte, eine Mischung aus Mikrobeben und einer Elektrizität, die vom Boden auf ihn übersprang.

Der erste Materietausch verlief unpräzise - aber er funktionierte, über Millionen Lichtjahre hinweg. Wrehemo klinkte sich in die Peilung der Wippe ein. Eine mächtige parapsychische Wolke zog sich über der Stadt der Mutanten zusammen, Vorbote eines psionischen Gewitters. Ich allein kann euch Rettung bieten, ich allein besiege euren Tod. Wrehemo spürte den Block schmerzzerregend deutlich, eine übernatürliche Genese, deren Natur er als Nichtmutant nicht einmal theoretisch verstehen konnte. Die Mutantenstadt trieb einer parapsychischen Raserei entgegen. Wrehemo tat alles, die gefährliche Strömung anzuhetzen. Je intensiver das Leuchtfeuer, je präziser die Peilung, desto größer seine Chance, den Transfer nach Para-City lebendig zu überstehen.

Seine Prognose setzte vier, Tage Frist bis zum Zeitpunkt X voraus - und er konnte nicht vier Tage mentale Höchstleistung erbringen. Der alte Seelenquell zwang sich, stundenweise aus der verderblichen Spirale auszusteigen. Angenommen, der Transfer nach Para-City gelang tatsächlich, was dann? Die Materiewippe Ruhar durfte keinesfalls als herrenloses Gut in dem Industriegebiet zurückbleiben. Was, wenn ein Ritter sich nach Chirittu begab? Wrehemo empfand vor den Rittern von Dommrath äußersten Respekt, und er traute ihnen zu, unmögliche Taten zu vollbringen.

Was, wenn das Wohnhaus durchsucht wurde? Was, wenn es durch einen Zufall gelang, Wrehemos Spur über die intergalaktische Distanz zu verfolgen? Wrehemo musste dafür sorgen, dass die Wippe nach seinem Abgang beseitigt wurde. In der Nacht begab der alte Seelenquell sich in die Siedlung der Caranesen. Er verfügte weder über einen Dienstroboter, der das Artefakt nach seinem Verschwinden vernichten konnte, noch über einen Freund oder Diener. Was er brauchte, war kein Para-Sklave und keine unzuverlässige Maschine. Ihm blieb nur die radikalste Lösung von allen: eine Zeitbombe.

Wrehemo sammelte die notwendigen Komponenten in einem Laden ein, aus dem sich caranesische Prospektoren mit Sprengstoff versorgten. Die Elektronik ließ er vom Inhaber des Ladens zusammenstellen. Die fertige Apparatur wirkte zusammengestoppelt und kläglich, vier mit Klebeband geschnürte Sprengstoffzellen mit einem unnötig komplizierten Zündmechanismus.

Für ihn war jedoch entscheidend, dass keine Spur zurückblieb. Die technische Qualität der Lösung interessierte ihn nicht. Wrehemo wählte als Ort der Entscheidung eine Kammer mitten im Industriegebiet, einen rautenförmigen, zehn Meter Kantenlänge messenden Raum. Unter der niedrigen Decke, bei steril wirkender Kunstbeleuchtung, stellte er einen stabilen Plastiktisch auf. Die Wippe Ruhar platzierte er auf der Tischfläche, anschließend die Bombe. Er fixierte die Sprengstoffzellen mit einem Klebeband. "Wie steht es mit der Peilung?" "Ruhar erzielt Fortschritte." "Ausreichend?"

"Verlasse dich besser nicht darauf, Herr." Wütend versetzte er: "Ich verzichte auf deine Ratschläge! Wenn du nichts Sinnvolles zu sagen hast ..." Wrehemo klinkte sich in die Systeme des Gürtels ein. Der Para-Block nahm jenseits der galaktischen Grenzen Gestalt an. Die Materiewippe sandte in rascher Folge ihre Dunkelfelder aus. Mehr als die Hälfte aller Testläufe schlug jedoch aus ungenannten Gründen fehl. Die Hälfte selbst in diesem Stadium noch ein Wert, der Wrehemo unerträglich hoch schien. Ich allein kann euch Rettung bieten, ich allein besiege euren Tod. Wrehemo spürte, dass er allmählich müde wurde.

Von Süden und Westen näherten sich Doppelstabroboter in großer Zahl. Er rechnete jede Minute damit, durch einen Zufall entdeckt zu werden. Die Truppen der Legion bewegten sich im Einzugsgebiet der Siedlung, teils in Sichtweite der Industriebrache. Wrehemo saß definitiv fest. "Ist es jetzt soweit?" drängte er mit seiner mentalen Stimme den Sepzon-Gürtel. "Habe Geduld, Herr."

"Nein! Es muss jetzt geschehen! Wenn nicht jetzt, wann sonst?"

Er sah vor seinem inneren Auge den Block der Monochrom-Mutanten Gestalt annehmen, eine außergalaktische Magnesiumexplosion, gleißend hell wie eine Nova. Ein zweites, düsteres rotes Pseudolicht glomm plötzlich an der Korona des Para-Blocks auf. "Was ist das?"

"Der erloschene Zeitbrunnen, Herr", klärte der Gürtelrechner ihn auf. "Was sagt Ruhar?"

"Ruhar rät, den Vorgang zu ignorieren. Es ist nicht bedeutend." Wrehemo zwang sich, seine Schartenaugen aufzureißen, vielleicht das letzte Mal im Land Dommrath - oder vor dem Eintreten seines Todes. Sein Blick fiel auf den Ort an seinem Handgelenk. Energetische Entladungen häuften sich in unmittelbarer Nähe. Wrehemo streckte die Hand aus, er ließ den Silberträger sich nach vorne beugen, dann schaltete er den Zeitzünder der Bombe ein. "In wenigen Minuten wird dieser Ort von einer Sprengladung vernichtet", verkündete er dem Sepzon-Gürtel. "Bis dahin muss der Transfertauch zwingend stattgefunden haben."

"Herr! Ruhar hat die notwendigen Daten noch immer nicht mit hinreichender Genauigkeit ermittelt!" Wrehemo horchte lange in sich. "Die Monochrom-Mutanten halten nicht mehr lange durch. Wenn es jetzt nicht geschieht, sterben sie, weil der Block viel zu stark ist."

"Herr, wir ...!" "Jetzt! Wir tun es jetzt!" Es dauerte unerträglich lange. "Warum passiert es nicht?" hörte er sich schreien. Die mentale Anspannung fraß ihn auf, er spürte seine Kräfte schwinden. Wrehemo saugte aus dem Körper seines Silberträgers alle Energie, die er bekommen konnte; so lange, bis das Herz des Silbernen zu rasen begann.

Mit einemmal wurde es dunkel. Absolute Finsternis hüllte den alten Seelenquell auf seinem Sattel ein. Mit geschlossenen Augen identifizierte er das

Dunkelfeld. Vor dem Hintergrund einer imaginären Leinwand glaubte er die Gesichter der Monochrom-Mutanten zu erkennen, sehr viel großflächiger als die Gesichter eines Seelenquell, grobe, fleischige Fratzen mit einem kruden Mienenspiel. Eines der Gesichter rückte ihm plötzlich sehr nahe - der Monochrom-Mutant Trimarat? -, mit einem etwas größeren Artgenossen neben sich, der Trimarats Hände umklammert hielt. Ein Käfig aus statischer Energie umfing den alten Seelenquell. Eine nichtmaterielle, rätselhafte Sphäre hüllte ihn ein, und er spürte, dass er nur noch wenige Sekunden hatte.

Trimarat und sein Artgenosse stellten die Austauschkörper. Ihre Masse entsprach etwa Wrehemo und dem Silberträger. Die Wahl schien Wrehemo logisch; Trimarat war der stärkste der Mutanten, er musste auch die beste Peilung liefern. Ich allein besiege euren Tod. - Habt ihr das wirklich geglaubt? Der Seelenquell, der er einmal gewesen war, hätte Mitgefühl empfunden, vielleicht Dankbarkeit für Trimarat und seinen Artgenossen. Aber nicht der Seelenquell von heute. Er versuchte, die Schartenaugen auf zureißen. Doch es war viel zu spät, er konnte nichts mehr tun, bloß noch hoffen, dass alles funktionierte wie geplant. Fünf Minuten waren nichts. Verschwendete Gedanken, "Herr ...?"

"Herr!"

Herr ... herrherrherrrr ... Einen Moment lang verwandelte die Stimme des Sepzon-Gürtels sich in die Stimme des Servohirns, das er mit dem Technologischen Speicher vernichtet hatte. Ich will, dass du den Waffenschränk entsperst! Im Speicher herrscht der Seelenquell! Dann zuckte ein Blitz durch seine Schädelknochen, der Käfig aus statischer Energie brach zusammen und entleerte sein Kraftpotential in den verschmolzenen Leib, Wrehemo und den unirdisch stöhnenden Silberträger. "Fssshh ...! Ruhig, Silberner, alles wird gut ..."

Für die Dauer einer subjektiven Ewigkeit endete alles. Ruhar katapultierte ihn über eine logisch nicht mehr fassbare Distanz. In der Mitte des Universums fand eine Begegnung statt, ein Schatten huschte vorbei, ein zweiter, Truggespenster aus dem Hyperraum. Der Transfer endete mit einem heftigen körperlichen Schlag. Als der alte Seelenquell die Kräfte in seine Glieder zurückströmen fühlte, als er zuckend und von Schmerzen erfüllt die Schartenaugen aufriss, starrte er auf eine Phalanx geisterhaft erleuchteter Gesichter. Wrehemo hatte diese oder ähnliche Gesichter niemals vorher gesehen. Es roch mit einemmal anders, die Schwerkraft hatte sich verändert. Aber er bekam Luft, seine Lungsogen die fremde Atmosphäre ein. Ringsum erhoben sich die kastenförmigen Bauwerke einer fremdartigen Stadt. Die seltsam humanoiden Gestalten standen dicht gedrängt bis an die Eingänge der Häuser. Es mussten Zehntausende sein.

Markheros Galaxis.

Er hatte es tatsächlich geschafft. Die Welt, deren Luft er atmete, zog ihre Bahn durch dasselbe Sternenland, in dem sich auch der Anzug der Phantome befand. Die Blicke der Monochrom-Mutanten hingen an ihm mit einem Ausdruck voller Entsetzen. Aber auch voller Gier nach Leben; Wrehemo machte sich bewusst, dass er für sie der Rufer aus der Unendlichkeit war, die Stimme aus dem Nirgendwo, die ihnen Rettung vor dem Tod verhieß. Der Silberträger bäumte sich auf, eine Sekunde lang, seine Ledorin-Stiefel scharren über den Boden aus Stein. Aus der Tonnenbrust drang ein bassiges Fauchen, und Wrehemo schickte beruhigende Impulse durch die Widerhaken seiner Beine. "Fssshh ..."

Doch der Sattel und der Träger erzitterten so heftig wie niemals vorher. Wrehemo wisperte so leise, dass die Mutanten ihn nicht hören konnten: "Silberner, was ist mit dir? - Was ist?"

ENDE

Zwei verschiedene Seelenquell in der Sternenkammer der Ritter - die Ereignisse um Wrehemo und Morkhero Seelenquell, die wie das klassische Duell zwischen Meister und Schüler anmuten, werden mit einiger Sicherheit noch große Auswirkungen auf das Leben der Menschen in der Milchstraße haben. Jetzt sind beide in der Galaxis, in einer Sterneninsel, in der es nur noch eine Frage der Zeit zu sein scheint, bis es zur endgültigen Konfrontation zwischen Arkon und Terra kommt.

Wie es in der Milchstraße weitergeht, das beschreibt Uwe Anton in seinem PERRY RHODAN-Roman, der in der nächsten Woche erscheint und eine neue Handlungsebene in der Zukunftsgeschichte der Menschheit einleitet. Der Roman trägt den Titel:

SEELENQUELL