

## Die Solare Residenz Nr. 2057

Keifan, der Druide  
von Horst Hoffmann

Ein ungewöhnliches Schicksal verschlug zwei junge Mutanten von der Erde in eine fremde Umgebung: Der Teleporter Startac Schroeder und der Morkhero-Spürer Trim Marath verschwanden am 25. Dezember 1303 Neuer Galaktischer Zeitrechnung aus Para-City, der Stadt der Monochrom-Mutanten. Sie materialisierten auf dem Planeten Chirittu, einer Welt, auf der man noch nie etwas von der Erde, der Milchstraße oder anderen bekannten Begriffen gehört hat. Vor allem aber ist Chirittu eine Welt, die offensichtlich gerade umkämpft ist. Trim und Startac werden Zeuge erbarmungsloser Schlachten, bei denen aber anscheinend nur Roboter eingesetzt und nur Industrieanlagen zerstört werden. Die eine Seite in diesem Konflikt wird als "die Legion" bezeichnet, bei der anderen handelt es sich um Caranesen. Der Planet und seine Bewohner nehmen an einer Revolution teil, die von den terranischen Mutanten noch nicht begriffen werden kann... Immerhin machen die beiden die Bekanntschaft eines seltsamen Wesens, das ihnen zur Flucht von dem umkämpften Planeten verhilft. Dieses Wesen ist KEIFAN, DER DRUIDE....

Die Hauptpersonen des Romans:

- |                              |   |
|------------------------------|---|
| Trim Marath                  | - Der Mutant vom Planeten Yorname befindet sich in einer fremden Galaxis, |
| Startac Schroeder            | - Der Teleporter erfährt die Geschichte eines Druiden,                    |
| Keifan Sogho Nirwai'Mangolem | - Der Druide von Couxhal berichtet aus seinem wechselvollen Leben,        |
| Hermigo                      | - Das freche Tier beißt gerne in Finger und Hände,                        |
| Sangeli Miro Nirwai'Siman    | - Die junge Druidin wird Zeuge unglaublicher Geschehnisse,                |

### Prolog

(25. Dezember 1303 NGZ)

Trim Marath und Startac Schroeder kamen auf einer Welt heraus, von der sie sofort wussten, dass es nicht mehr Chirittu sein konnte: Die Schwerkraft war niedriger, der Himmel heller. Vor allem gab es keine Raumschiffe der Legion, die zur Invasion ansetzten. Nur überall Caranesen, die sich jetzt rasch in eine Richtung bewegten. Sie waren noch in heller Aufregung, panisches Geschnatter und Gemurmel lag über der Szenerie. Aber der größte Druck, die Gefahr, in der Masse drängender Leiber erdrückt zu werden, bestand nicht mehr. Dennoch wurden die beiden jungen Mutanten von den Massen mitgespült wohin, das konnten sie noch nicht sehen. Die bulligen Caranesen waren aufgerichtet rund drei Meter groß.

Alles, was Startac und Trim erblickten, waren die Rückenpanzer der Flüchtlinge, und einmal, unmittelbar nach der Rematerialisation, hatte Trim Marath sich umgedreht und hinter sich eine rechteckige, weißgraue in Störungsmustern gesprenkelte Wand gesehen, schätzungsweise fünfzig Meter breit und dreißig Meter hoch. Bei ihnen war Keifan Sogho Nirwai'Mangolem, der sympathisch wirkende Dickhäuter, auf den sie auf Chirittu gestoßen waren. Keifan war verwirrt, aber dennoch, rein instinktiv, bemühte er sich, seinen beiden neuen Freunden allzu stürmische Caranesen vom Leibe zu halten. Auf seiner linken Schulter, festgekrallt an seiner grauen, kuttenartigen Bekleidung, hockte, das rattenähnliche Wesen mit dem langen gelben Ringelschwanz, das er "Hermigo" nannte.

"Ich bekomme schlecht Luft!" rief Startac Schroeder, der seine beiden Gefährten - und Hermigo - auf Chirittu zu dem Transmitter teleportiert hatte, dem Westlichen Orkanportal. Entsprechend erschöpft musste er jetzt sein. "Sie muss hier sehr dünn sein!" Trim nickte und sah sich noch einmal um, Er wusste nicht, warum, vielleicht war es eine Ahnung gewesen. Und wahrhaftig, er konnte trotz der Sichtbehinderung der Caranesen sehen, dass plötzlich keine Flüchtlinge mehr durch die Empfangsseite des Portaltransmitters kamen. "Die Legion muss das Westliche Orkanportal auf Chirittu dichtgemacht haben!" rief er und zupfte am Ärmel der grauen Kutte des Druiden von Couxhal, wie sich Keifan selbst bezeichnet hatte. "Hast du gehört?"

Falls Keifan den jungen Mutanten in dem allgemeinen Geschnatter und Fußgetrappel verstand, so zeigte er es nicht. Er war noch immer nicht bei sich, Wie die bei den Monochrom-Mutanten ihn mittlerweile kannten, konnte das auch noch eine Weile dauern. Keifan bewegte sich taumelnd vor ihnen, ein Riese von zwei Metern Größe und mindestens 120 Kilogramm Körpergewicht, mit einer grauen, rissigen Elefantenhaut und einer rüsselartigen, zehn Zentimeter langen, sehr beweglichen Nase, dem sogenannten Traenii. Vielleicht hörte er aber auch nur deshalb nichts, weil über seinen doppelt handtellergroßen Segelohren wieder das Gestell saß, das an bepelzte Ohrenwärmer erinnerte.

"Wir dürfen uns nicht verlieren!" rief Startac. "Wenn ich schon wieder im Vollbesitz meiner Kräfte wäre, würde ich uns hier herausteleportieren!" "Nein!" Trim schüttelte den Kopf und wischte einem von rechts herandrängenden Caranesen aus. "Wir können im Moment nichts Besseres tun, als uns mit dem Strom der Caranesen und der anderen Flüchtlinge treiben zu lassen. Zum Glück sind sie nicht zu schnell. In der dünnen Luft kämen wir sonst verdammt schnell in Schwierigkeiten."

"Hörst du: das auch?" fragte Schroeder, der mit seinen 1,90 Meter Körpergröße den nur 1,65 Meter großen Trim Marath um mindestens eine Kopflänge überragte. Der Teleporter- und Ortermutant in dem viel zu weiten schwarzen Pullover deutete im Laufen in die Höhe. "Dieses Summen?" Trim strengte die Ohren an. Dann nahm er es auch wahr. Und plötzlich sah er den ersten Gleiter. Er schwebte tief, vielleicht zwanzig Meter über den Köpfen der Flüchtenden, die sich in das unbekannte Land hineinwälzten wie eine Lawine. Trim konnte die Gesichter von echsenhaften, hellhäutigen Wesen sehen, die ihre Köpfe aus den offenen Luken lehnten. Und dann erklang eine Lautsprecherstimme: "An alle Flüchtlinge! Hier spricht das Regulationskommando von Stuurmond, dem Planeten, auf dem ihr euch jetzt befindet! Wir Stuuren haben Notunterkünfte für euch bereitgestellt. Betrachtet uns als eure Gastgeber, die alles zu eurer Versorgung und Weiterleitung unternehmen werden!"

"Das hört sich gut an", rief Trim. Ihre Translatoren waren inzwischen längst auf die Hauptverkehrssprache dieser Region des Universums eingestellt. "Aber woher wussten sie, dass wir kommen würden?" "Die Massenflucht dauert vielleicht schon Tage an. Aber ich bin skeptisch."

"Wie immer", seufzte Trim Marath. "Nicht wie immer. Mir gefällt das Wort Weiterleitung nicht besonders." "Du meinst, dass uns die Stuuren nur in ein Durchgangslager stecken und dann irgendwohin abschieben wollen?" "Denk dir selbst dein Teil", sagte Schroeder. "Mensch, Startac, du bist manchmal ganz schön kompliziert, weißt du das?" Schroeder gab keine Antwort. Sie gingen weiter, immer wieder geschubst und gestoßen, aber nie mit Absicht. Allmählich bekamen die beiden mehr Raum. Der Strom der Flüchtenden wurde dünner. Das war nicht zuletzt den Gleitern zu verdanken, von denen jetzt bereits fünf in Trims Sichtbereich waren. Von dort oben wurden die Flüchtlinge in verschiedene Richtungen dirigiert - sicherlich dorthin, wo sich die einzelnen Notunterkünfte befanden.

Die Menge der Caranesen und sonstigen Intelligenzwesen, die sich vor der Invasion der Legion in Sicherheit gebracht hatten, beruhigte sich zusehends. Keifan war noch immer beiden bei den Jungmutanten, als sie die ersten Stuuren vor sich sahen. Die echsenhaften, um 1,80 Meter großen Wesen trugen eine Art schillernde Uniform und wiesen die Flüchtlinge weiter ein. Vor Trim, Startac und Keifan ragte plötzlich eine große Halle in die Höhe, deren Eingang weit offen stand. Dass sie keine Caranesen waren, störte die Stuuren überhaupt nicht. Im Gegenteil, sie fielen unter den zahlreichen anderen Fremdwesen nicht auf und wurden unerwartet freundlich behandelt.

Stuuren führten sie nun, da das Gedränge vorbei war, in ein kleines Zimmer unter dem flachen Dach der niedrigen Halle. Keifan Sogho Nirwai'Mangolem stand wie benommen neben ihnen, als die zwei Menschen die betthähnlichen Gestelle ausprobierten, die es in diesem Zimmer gab. Er wirkte wie eine Statue. Seine handtellergroßen schwarzen Augen waren halb geschlossen. Über ihnen erstreckte sich der Knochenwulst, dessen Innenseiten nach oben zeigten, was von Menschen als ein Zeichen von Traurigkeit interpretiert werden konnte - ganz im Gegensatz zu den breiten, wulstigen Mundwinkeln, die nach oben gekrümmmt waren, was auf Menschen wie ein permanentes verschmitztes Lächeln wirkte.

"Er hat offensichtlich schon wieder einen Schock", sagte Startac Schroeder. "Aber ich spüre wie nie zuvor, dass er eine ethisch hochstehende, charakterlich wertvolle Person ist. Wir müssen ihm zu helfen versuchen, Trim."

Der dickhäutige Riese hatte sich auf seinem Bettgestell niedergelassen und gab stöhnende Laute von sich. Auf seiner Schulter wieselte Hermigo herum. Das mausähnliche Tier fletschte jedes Mal die Zähne, wenn Startac oder Trim seinem Herrn und Meister zu nahe kamen. Die Jungmutanten ließen sich davon aber längst nicht mehr beeindrucken. Startac ging vor Keifan in die Hocke und legte eine Hand auf sein Knie. "Keifan", sagte er eindringlich. "Kannst du mich hören? Und verstehen? Falls ja, antworte bitte. Wir haben einige Fragen an dich."

Die Zimmerwände waren gut schallisoliert. Man hörte kaum die Stimmen und Geräusche der nebenan untergebrachten Caranesen. "Keifan!" wiederholte Startac. "Verstehst du mich?" Endlich hoben sich die Lider der großen schwarzen Augen, und der Druide von Couxhal atmete tief und heftig ein. Dann klärte sich sein Blick, richtete sich auf den Reporter. "Startac ...", sagte er mit seiner tiefen, würdevollen Stimme. "Ja, ich erinnere mich wieder ..."

"Wir sind in Sicherheit, Keifan! Auf einem Planeten namens Stuurmond! Die Schiffe der Legion können uns nichts' mehr anhaben!"

"Das ist ... gut..."

"Für dich vielleicht, aber nicht für uns. Wir wissen immer noch nicht, wo wir uns befinden. In welchem Teil der Milchstraße stecken wir, Keifan? Wie können wir wieder nach Hause kommen, nach Terra?" Keifan blickte ihn an, als ob er wieder in eine neue Verwirrung fallen müsste. "Terra? Milchstraße?" "So nennen wir unser galaktisches System", sagte Schroeder. "Die einflussreichsten Mächte sind derzeit die Liga Freier Terraner, zu der wir gehören, die Imperien der Gatasen und Apasos auf der Ostseite der Galaxis und das arkonidische Kristallimperium unter Imperator Bostich. Hast du nie von ihnen gehört?" Der Riese mit der Elefantenhaut machte eine verneinende, gleichfalls entschuldigende Geste.

"Es tut mir leid, Startac, aber dies hier ist garantiert nicht eine andere Milchstraße. Dies hier ist das Land Dommrath. Von einer Liga oder einem Kristallimperium habe ich nie gehört, die anderen Begriffe sind mir ebenfalls fremd. In dieser Galaxis herrschen die Ritter von Dommrath." In diesem Moment stieß Trim Marath einen spitzen Schrei aus. "Was ist?" fragte Startac Schroeder. "Das Land Dommrath scheint also eine fremde Galaxis zu sein, aber deshalb gleich hysterisch werden ..."

Trim zitterte. Wie unter Qualen stieß er hervor: "Das Land Dommrath! Wir hatten es zwar schon mit Doppelstabrobotern zu tun, die einen Bezug zu Morkhero Seelenquell nahe legten, aber die Nennung des Begriffs Land Dommrath übertrifft selbst das noch. Meine Vision, erinnerst du dich nicht mehr daran? Jener dunkle Fleck im Universum, der Morkhero Seelenquells Heimat ist, sein Geburtsort, das Nirgendwo, das dieses Scheusal ausgespuckt hat. Hier ist alles voller Widersprüche, nichts hat Bestand, nichts ist, wie es scheint, und dennoch ge- ' horcht alles einer eigenen Gesetzmäßigkeit ..."

"Beruhige dich, Trim!" sagte Startac. Er packte ihn an den Schultern und rüttelte ihn. "Komm zu dir! Vergiss diese Vision!"

"Aber verstehst du denn nicht?" fragte Marath. "Dies könnte Morkheros Heimat sein, jeder unheimliche Ort, der ..." Der junge Mutant sprach nicht weiter. Er schluckte, bemühte sich um seine Fassung. Startac Schroeder wandte sich wieder an den Druiden von Couxhal. "Was oder wer ist das, die Ritter von Dommrath?" fragte er. Und Keifan begann eine Geschichte zu erzählen, die die ganze Nacht dauern sollte. Es war die Geschichte seines Lebens und einer langen Suche...

#### 1. Couxhal (Jahr 1264 NGZ)

Ich wurde als der ganze Stolz meiner Eltern geboren, ein junger männlicher Druide auf dem Planeten Couxhal. Die Druiden von Couxhal sind überall im Land Dommrath geachtete Wesen. Meine Eltern leiteten die Druidische Klinik von Nirwai'Mangolem, am einzigen Transmitterportal des Planeten gelegen, dem Portal von Saroniahel. Ich wuchs wohlbehütet auf, hatte keine Geschwister, war der einzige Spross der Familie - aber mit einem Makel behaftet, über den ich mir erst geraume Zeit später klar werden sollte.

Zu dem Portal von Saroniahel reisten Dutzende Fremdwesen am Tag, die seltsamsten Gestalten mit den seltsamsten Krankheiten der ganzen Galaxis. Meine frühesten Erinnerungen gingen dahin, wie meine Eltern den Kranken den Kuss gaben und sie so von ihren Gebrechen heilten. Nur selten kam es vor, dass sie keine Linderung wussten und am Abend, in unserer Wohnung, verzweifelt über ihre Misserfolge sprachen. Aber das waren Ausnahmen. Ich kannte sie nur als liebevolle und fürsorgliche Wesen.

Immer noch hatte ich keine Ahnung von jenem Makel. Niemand, am wenigsten meine geliebten Eltern, fragte mich danach. Keiner stellte Tests mit mir an. Ich wuchs also heran und begann die Zivilisation der Druiden von Couxhal allmählich eher intuitiv zu begreifen. So etwas wie Schulen wie bei anderen Völkern des Landes Dommrath gab es nicht. Auch keine Heime, in die wir Kinder gesteckt wurden, um in die Geheimnisse der Druidenschaft eingeweiht zu werden. Meine Lehrer waren meine Eltern, und sie waren gute Lehrer. Nur eines bereitete ihnen großen Kummer, und ich verstand noch immer nicht, was es war.

Die Zivilisation der Druiden von Couxhal, so lernte ich, war pflanzlich und naturnah geprägt. Technik existierte zwar - sie wurde vor allem von den Patienten der Druidischen Kliniken als Geschenk oder Bezahlung mitgebracht -, konnte das tägliche Leben aber nicht dominieren. Der wichtigste technische Gegenstand in meiner elterlichen Wohnung war ein alter, wunderlicher Dienstroboter, der auf positronischer Basis funktionierte. Er wurde Orkisme genannt und war in seinen Reaktionen völlig unberechenbar. Aber ich gewann ihn lieb. Denn er war lustig, wenn er versuchte, jegliches Problem immer wieder aus vollständig absurdem Blickwinkel heraus zu betrachten. Ich möchte sagen, er war zu meinem besten Gefährten überhaupt geworden, beinahe etwas wie ein Freund aus Fleisch und Blut.

'Orkisme, so berichteten meine Eltern, war das Geschenk eines alten Maraniten, der vor hundert Jahren und mehr nach Couxhal gekommen war. Seither befand sich der Roboter in Familienbesitz und war von jeder Generation an die nächste vererbt worden - leider in immer schlechterem Zustand. Dennoch blieb Orkisme stets "lebendig". Bald merkte ich, dass meine Eltern mich sorgenvoll musterten, wenn sie glaubten, dass ich es nicht sehen könnte. Ich zerbrach mir anfangs nicht den Kopf darüber, spielte lieber mit Orkisme oder schlich mich in die Klinik und lauschte den Erzählungen der Patienten, die dort gesund gepflegt wurden. Sie waren für mich der einzige Kontakt zur Galaxis. Raumschiffe gab es ja nicht, die Raumfahrt war von den Rittern von Dommrath schon vor Urzeiten verboten worden, und an das Transmitterportal durfte ich mich nicht heranbegeben.

Und dann kam der Tag, an dem meine Eltern mich beiseite nahmen und mit ernstem Gesicht fragten, ob ich denn die Gabe nicht in mir spürte, das druidische Talent. Zuerst wusste ich nicht, was sie damit meinten - bis sie mich darüber aufklärten, dass alle Druiden über dieses Talent verfügten und erst damit in die Lage kamen, andere Wesen zu heilen. Sie saugten sich mit ihrem Rüssel an der Stirn des Patienten fest und verschmolzen gleichsam mit dessen Nervensystem. Sie erspürten die Krankheit und bekämpften sie intuitiv, ganz ohne Technik, nur dank ihrer Gabe. Ich müsste es mittlerweile spüren, wenn ich dieses Talent auch besäße, sagten sie. Sie sagten es nicht etwa vorwurfsvoll, eher besorgt. Und ich konnte in mich hineinlauschen, soviel ich wollte: Da war nichts Ungewöhnliches, das in mir schlummerte.

Erst allmählich wurde mir klar, was das für mich bedeutete. Ein Druide ohne die Gabe das war kein vollwertiger Druide, das war überhaupt kein Druide. Auf meinen Wunsch hin ließen sie mich an einen Patienten heran, der nur leicht erkrankt war und an dem ich nichts falsch machen konnte. Ich wollte es genau wissen. Ich gab ihm den "Kuss", wie das Ansetzen des Rüssels an die Stirn genannt wird, und wartete darauf, dass etwas geschah. Ihr könnt es euch denken, Trim und Startac, ich spürte nichts. Ich versuchte krampfhaft, in den Erkrankten einzudringen, aber ich war wie ... blind! Taub und gefühllos. Und als ich den Versuch aufgab, war in mir eine Leere, wie ich sie noch nie gespürt hatte.

Meine Eltern, beide geradezu überreich mit der Gabe gesegnet, versuchten mich zu trösten, aber das gelang ihnen ebensowenig wie Orkisme, der mich in seiner maschinell-verdrehten, gänzlich undruidischen Art aufzurichten versuchte. So sagte er etwa, ich solle mich nicht quälen, sondern als etwas Besonderes begreifen. Ein Druide ohne die Gabe, das gäbe es selten.

"Du weißt es ja ganz genau", antwortete ich dann schlechtgelaunt. Orkisme sagte: "Jeder Fehler hat auch seine gute Seite. Wenn dir die Gabe fehlt, hast du dafür ein anderes Talent, verstehen? Wir finden es gemeinsam heraus, Keifan. Mit der Gabe und dem Kuss wird Kontakt zum Nervensystem der Patienten aufgenommen. Der Druide stimuliert und lenkt die Selbstheilungskräfte des Kranken auf perfekte Weise. Aber Wissenschaftler aus dem Land Dommrath haben auch festgestellt, dass bei euch Druiden auch Psi-Kräfte im Spiel sind, dass ihr in den biochemischen Haushalt der Patienten ordnend und gruppierend eingreifen könnt. Ihr wisst intuitiv oder instinktiv, was zu tun ist. Nirgendwo gibt es eine Anleitung zum Heilen. Du kannst es nicht erlernen, Kaifan. Also versuche es erst gar nicht. Das Schicksal muss etwas Besonderes mit dir vorhaben, da bin ich ganz sicher."

Er war eine gute Seele, dieser 1,60 Meter hohe und neunzig Zentimeter durchmessende Zylinder, der sich auf Prallfeldern bewegte und insgesamt fünf ausfahrbare, bis zu anderthalb Metern lange Tentakelarme mit jeweils drei Greifern besaß. Ich sehe ihn wieder vor mir, mit seiner Oberfläche, die wie ein bunter Flickenteppich verschiedener Materialien aussah, was von den vielen Reparaturen stammte, die er hinter sich gebracht hatte. Nie habe ich erfahren, was sich in den vielen angeflanschten Modulbausteinen befand oder was die kleinen Nischen mit blinkenden Leuchtdioden und die handtellergroßen Irisluknen zu bedeuten hatten. Orkisme war ein Unikum, leicht verdreht, aber vielleicht war das nur eine Art Tarnung.

Ja, so muss es gewesen sein. Denn ohne Orkisme wäre ich heute nicht hier und könnte euch nicht meine Geschichte erzählen. Aber dazu später mehr. Jedenfalls litt ich in den nächsten Jahren sehr darunter, als einziger Druide nicht über die Gabe zu verfügen. Jeden Morgen, wenn ich aufwachte, horchte ich in mich hinein, stets in der Hoffnung, sie sei erwacht. Meine Eltern versuchten mich damit zu beruhigen, dass es vielen der allerbesten Druiden in der Vergangenheit schon so ergangen war wie mir. Sie hatten das Heilen erst gelernt, als sie auf die Wanderschaft gingen. Die Wanderschaft! Ich hatte davon gehört, dass junge Druiden sich auf den Weg quer durch das Land Dommrath machten, um zu lernen und zu heilen, und ich fürchtete diesen Schritt wie den Teufel. Ich wollte es nicht, wollte nicht fort aus der Geborgenheit meines Heims auf Couxhal. Aber das Schicksal ließ mir keine andere Wahl...

Jahre vergingen, ich wuchs weiter heran und entwickelte nicht die Gabe. Dafür kam etwas anderes auf mich zu, das, wovor ich panisch-traumatische Angst hatte. Ich hatte es in den Augen meiner Eltern gesehen, dass sie allmählich ungeduldig wurden, denn andere junge Druiden in meinem Alter gingen von sich aus auf die Wanderschaft, Sie freuten sich geradezu darauf, andere Völker kennenzulernen und zu heilen. Ich konnte aber nicht heilen...

An jenem Tag holten meine Eltern mich zu sich, mit ernsten Mienen, und ich wusste sogleich, worum es. bei dem Gespräch gehen würde. "Keifan", sagte mein Vater, "es ist jetzt an der Zeit, endlich Abschied von der Kindheit zu nehmen. Du musst dich auf den Weg machen und die Welten des Landes Dommrath erkunden, so, wie es deine Altersgenossen tun oder schon längst getan haben."

"Aber ich habe nicht die Gabe!" rief ich entsetzt. Über die ganzen Jahre hinweg hatte ich den Gedanken an die Wanderschaft zu verdrängen versucht, hatte gar für mich selbst so getan, als gäbe es das Land Dommrath gar nicht. Kam die Sprache auf fremde Planeten, auf die Welt jenseits des Portals, hatte ich meine Ohren geschlossen und die Augen zugemacht. Aber das hatte nun alles nichts geholfen, nun war der Tag gekommen. "Es ist die Tradition für die jungen Druiden von Couxhal", sagte meine Mutter, "durch das Portal von Saroniahel zu gehen und in einer Jahre währenden Rundreise die Welten des Landes Dommrath zu erkunden. Manche Druiden wandern gar ein Leben lang. Sie betreten niemals wieder ein Portal nach Couxhal."

"Das will ich nicht!" schrie ich auf. Tränen der Angst und der Erregung liefen mir über das Gesicht. "Die zurückkehrenden Druiden", sagte mein Vater, als ob er mich nicht gehört hätte, "kennen jedoch die Galaxis und ihre Völker. Sie bringen neue Heilmittel und frisches Wissen auf ihre Heimatwelt." "Aber ich habe doch nicht die Gabe!" begehrte ich auf. "Ich kann niemandem nützen!" "Du wirst feststellen, dass du überall mit offenen Armen empfangen wirst", beharrte Vater. "WO Druiden auf Wanderschaft auftreten, sind sie gerngesehene Gäste, denn sie bringen Gesundheit und das Leben. Ein Druide wird sich auf seiner Reise um Gastfreundschaft und Versorgung niemals sorgen müssen."

"Aber ich besitze die Gabe nicht!" schrie es aus mir heraus. In diesen Augenblicken hatte ich mich nicht unter Kontrolle. Meine Angst und meine Abneigung nahmen mir die Kontrolle über mich. "Wie sollte man mich also als Druiden empfangen?" Mein Vater stand auf und gab mir den Kuss. Schon im nächsten Moment fühlte ich die Angst schwinden. Ich wusste, dass ich geschlagen war und keine weiteren Widerworte geben durfte.

Der Tag meiner Abreise kam schnell. Meine Eltern brachten mich an das Portal von Saroniahel. Zwei rechteckige Felder ragten dort in den Himmel, eines neunzigmal neunzig Meter groß, das andere dreißig mal zwölf Meter. Dies waren die Transmitter, die zum Portal von Saroniahel gehörten. Wir betraten die Abfertigungshalle und machten halt vor einem der Gafwooch, einer einen Meter hohen, silbernen Säule mit einer Schale am oberen Ende. Die Atmosphäre hier war technisch-steril. Diese Abfertigungshalle passte irgendwie gar nicht in die pflanzlich dominierte, duftende und sprühende Welt von Couxhal. "Nun, Keifan", sagte mein Vater. "Hast du dich für dein erstes Reiseziel entschieden? Wir haben dir eine Liste von geeigneten Planeten gegeben. Der Gafwooch muss das wissen, damit er dir die günstigste Reiseroute errechnen kann."

Ich weiß noch, wie ich den Kopf schüttelte und sagte: "Nein, Vater. Ich habe keine Vorstellung. Das Land Dommrath existiert für mich nicht." "Du bist stor", warf Mutter mir vor. "Also gut, dann bestimmen wir einen Planeten für dich. Wie wäre es mit Horromyia?"

Und da geschah etwas Seltsames: Kaum hatte sie den Namen des Planeten laut ausgesprochen, da warf der vollautomatische Gafwooch ein sogenanntes Billet aus, das mich auf meiner Reise nach Horromyia leiten sollte. Das Billet, ein kleiner silberner Stab mit Sprachausgabe, wies mich an, in wenigen Minuten durch den dreißig Mal zwölf Meter großen Portaltransmitter zu gehen. Es waren meine letzten Minuten in vertrauter Umgebung. Auch nach dem Kuss meines Vaters war ich verzweifelt. Und diese Verzweiflung, die beide spürten, mochte dafür verantwortlich sein, dass sie mir auf unübliche Art einen Begleiter an die Seite stellten. Mit mir ging der alte, wunderliche Dienstroboter Orkisme - als ich durch den Portaltransmitter in das weite, unbekannte Land Dommrath hinaustrat...

"Ja, Trim und Startac, so fing mein wirkliches Leben an." Der Druide sah die beiden Mutanten an, musterte ihre Ausrüstung. "Ich sehe an euren Uhren, dass eure und unsere Zeit völlig anders gerechnet werden. Damit ihr besser versteht, was ich euch jetzt erzähle, müssen wir unsere Zeiten angleichen. Zeit beeinflusst schließlich auch das Denken verschiedener Wesen."

"Wie?" fragte Trim. "Ich glaube, das ist einfach. Unsere Basiszeiteinheit ist der Hiddyn. Einhundert Kilo-Hiddyn entsprechen einem dommrathischen Standardtag und werden Corz genannt. Eine dommrathische Standardwoche ist ein Kado, und ein Rhyn bezeichnet einen Standardmonat. Das dommrathische Standardjahr heißt Damm und entspricht einhundert Mega-Hiddyn. Das ist doch einfach, oder?"

"Von wegen", sagte Schroeder. "Wie willst du uns erklären, wie lang ein Hiddyn ist - in unsere Zeit umgerechnet?"

"Das versuchen wir am besten mit tausend Hiddyn, einem Kilo-Hiddyn; ein einzelner Hiddyn oder auch zehn oder hundert wären zu kurz. Blickt auf eure Uhren, jetzt, und merkt euch die Zeit. Ich beginne jetzt - lautlos - bis zu tausend Hiddyn zu zählen. Wenn ich sie erreicht habe, melde ich mich. Ihr könnt dann sehen, wie viel von eurer Zeit verstrichen ist, und habt eine Umrechnungsbasis."

"Muss das wirklich sein, Keifan?" fragte Trim Marath. Er verdrehte die Augen. "Ich meine, welchen praktischen Nutzen haben wir davon?" "Das wird sich erweisen. Nehmt jetzt die Zeit!" Trim stöhnte und sah auf die Uhr. Keifan bewegte zufrieden den Rüssel und schwieg. Die Minuten vergingen, ohne dass der sanftmütige Riese eine Regung zeigte. Als die beiden Mutanten ungeduldig zu werden begannen, hob er einen Arm und sagte: "Halt! Jetzt sind eintausend Hiddyn vergangen - und wie viel Zeit bei euch?"

"Zwölfeinhalb Minuten", sagte Startac. Trim nickte bestätigend. "Wunderbar", sagte Keifan stolz. "Zehn Kilo-Hiddyn wären dann also 125 eurer Minuten, und ein Corz entspräche 1250 Minuten."

"Oder 20,833 Stunden", errechnete Trim schnell. "Ich glaube wirklich, das genügt jetzt, Keifan."

"Ja, du hast Recht, ich komme mir schon vor wie ein Lehrer. Lasst mich lieber weitererzählen, wie meine Wanderschaft begann."

"Wir sind gespannt, Keifan ..."

## 2. Horromyia (Jahr 1281 NGZ)

Für mich war es nicht nur ein Schritt, der mich für lange Zeit von meinem Zuhause trennen sollte, es war auch ein Schritt aus der Geborgenheit der Pflanzenwelt und der Wärme der Klinik in eine kalte, technisierte Umgebung. Hinter mir und Orkisme lag ein Portaltransmitter, die weißgraue Empfängerseite, ebenso groß wie jener, durch den wir auf Couxhal gegangen waren, und vor uns breitete sich eine sterile Welt aus kalten, großen Gebäuden und Transportstraßen aus. Die Gebäude waren in der Regel flach und ineinander verschachtelt - und sie waren dreckig. Ich fühlte mich abgestoßen. Später erfuhr ich, dass es sich um Fabriken und Labors handelte. "Komm, Orkisme", sagte ich. "Wenn wir schon auf diese Welt gelangt sind, will ich wenigstens etwas über sie und ihre Bewohner erfahren."

Ich glaubte, meinen eigenen Worten nicht zu trauen. Statt sofort in die hiesige Abfertigungshalle zu laufen und dort eine Passage zurück nach

Couxhal zu ordern, entwickelte ich plötzlich Neugier. War es, weil der Transit durch den Transmitter nichts von den Schrecken gehabt hatte, die ich mir immer ausgemalt hatte? Ich hatte ihn bestens überstanden. Der erste Schritt hinaus in die Welt war getan - mehr, als ich mir selbst zugeraut hatte. Und zurück nach Couxhal konnte ich immer noch. "Es freut mich, dass du dich freust", sagte Orkisme. "Du verstehen? Es hätte mich nicht gefreut, wenn du dich nicht gefreut hättest." "Nun übertreib doch nicht gleich!"

brummte ich. Langsam setzte ich mich auf eine Baracke zu in Bewegung, die vor dem Gebäudekomplex stand und vor der einige Gleiter parkten. Während wir uns ihr näherten, kamen ständig dünne Wesen aus ihr heraus und stiegen in die Fahrzeuge. Dafür landeten andere und traten ein. "Sie sind unbeschreiblich dürr", sagte ich. "Du brauchst sie ja auch nicht zu beschreiben, verstehen?" antwortete der Roboter. Ich warf ihm einen prüfenden Blick zu und überlegte, ob es gut sei, ihm mit in die Baracke zu nehmen. Er machte ja beileibe keinen sehr guten Eindruck. Andererseits war er mein Freund. Mein einziger auf dieser Welt ...

Ich nahm ihn also mit. Vor der Baracke angekommen, öffnete sich für uns die Tür wie von selbst. So jedenfalls hatte es den Anschein, aber dann sah ich, dass zwei der dünnen Wesen aus dem Gebäude kamen. Wir ließen sie passieren, sie sahen uns neugierig an und verschwanden in einem Gleiter. Die Tür blieb auf, bis wir eingetreten waren, und schloss sich erst lautlos, nachdem Orkisme hinter mir hereingekommen war.

Verwundert sah ich, dass die Baracke von innen viel größer wirkte als von außen. Stimmengewirr umfing uns. An langen Tischen saßen Dünne und aßen aus schmutzigen Schüsseln. Rechts von uns war eine lange Theke, an der das Essen ausgegeben wurde. Ich begriff, dass es sich hier um eine Art Kantine handelte. Sicher kamen die Arbeiter aus der Fabrik hierher, um zu essen. Es roch nicht schlecht. Aus großen Töpfen dampfte es warm. Mir fiel ein, dass ich aus lauter Nervosität vor dem Transit nichts hatte essen können, was sich jetzt in Form eines knurrenden Magens rächtete. "Ich weiß nicht, ob sie hier Schmieröl für dich haben", sagte ich zu Orkisme, "aber ich probiere etwas von dem Essen. Über ein respektables Guthaben an Do'Sons verfüge ich ja glücklicherweise. Meine Eltern haben mich nicht arm auf die Wanderschaft geschickt."

Rathische Sons oder Do'Sons, Trim und Startac, sind unsere Währung. Und es stimmte, meine Eltern hatten mir ein respektables Guthaben mitgegeben, von dem ich notfalls jahrelang zehren konnte. Im linken Daumen der linken Hand trug ich einen implantierten Fingerchip, der 'nur operativ entfernt werden konnte und weitestgehend manipulationssicher meinen gegenwärtigen Kontostand in Do'Sons speicherte. Hatte ich eine Schuld zu begleichen, wurde der fragliche Betrag drahtlos abgebucht, und hatte ich Geld zu bekommen, wurde es "gutgeschrieben". Nun hatte ich die erste Gelegenheit, dieses System in der Praxis auszuprobieren, denn auf Couxhal hatte ich nie etwas zu bezahlen brauchen.

Ich nahm mir also eine der nur auf den ersten Blick schmutzigen Schalen und ging zu den Töpfen. Eine blauhaarige Dünne sah mich kurz verwundert an, dann lächelte sie und gab mir eine Kelle des gut riechenden Eintopfs in die Schale. Ich dankte ihr auf Do'Esanom und suchte mir einen freien Platz an den Bänken. Orkisme saß schon da und winkte. Als ich neben ihm saß und meinen Kontostand prüfte - tatsächlich war ein kleiner Betrag abgebucht worden -, nickten mir die dünnen Männer und Frauen an der Bank zu. Ich ahmte die Geste nach, wahrscheinlich die hiesige Art der Begrüßung, und begann zu essen. Orkisme hatte mir einen Schöpflöffel mitgebracht, was ich ganz vergessen hatte.

"Ich sage dir einen guten Appetit", äußerte er sich. "Ich wünsche dir einen guten Appetit",

korrigierte ich ihn. "Mir? Ich habe nichts zu essen, verstehen?" Ich seufzte und schlürfte den Brei hinunter. Tatsächlich, er schmeckte nicht schlecht. Bevor ich mich's versah, war meine Schüssel leer. Aber satt war ich noch nicht. Wir Druiden haben einen größeren Nahrungsbedarf als diese Dünnen. Als ich aufstehen und mir noch eine Schüssel voll holen wollte, legte sich von rechts eine Hand auf meine Schulter und drückte mich zurück. Erstaunt drehte ich den Kopf und sah in ein lächelndes, sympathisches Gesicht.

"Bleib sitzen, Freund", sagte der Horromyianer. "Du bist ein Druide von Couxhal, stimmt's? Ich hatte vor langer Zeit einmal Kontakt zu einem Druiden, einen sehr guten Kontakt, und ich werde nicht zulassen, dass ein Druide hier für sein Essen bezahlen muss. Du bist selbstverständlich unser Gast, äh ..." "Keifan", sagte ich. "Keifan Sogho Nirwai'Mangolem. Ich fühle mich geehrt, aber ..."

"Kein Aber!" Der Dünne stand auf und nahm meine Schüssel mit. Nach knapp hundert Hiddyn war er zurück und stellte mir die gefüllte Schüssel hin. Er nahm wieder neben mir Platz und beobachtete mich beim Essen. "Bist du satt?" erkundigte er sich schließlich, als ich die Schüssel von mir schob. Ich bejahte. Er lächelte wieder und fragte, was mich auf diesen Planeten führte. "Ich bin auf der Wanderschaft", antwortete ich. "Das heißt, ich habe sie gerade erst begonnen."

"Ich heiße Stangord", stellte sich mein Wohltäter vor, "und ich und meine Familie würden uns glücklich schätzen, Wenn du für die Dauer deines Bleibens unser Gast sein würdest - oder hast du schon eine Unterkunft?" "Nein", sagte ich gerührt. "Bitte warte noch zehn Kilo-Hiddyn hier auf mich, dann ist meine Schicht in der Fabrik vorbei, und ich komme dich mit meinem Gleiter abholen. Versprich mir, dass du das tust, ja?"

"Und was ist mit ihm?" fragte ich und zeigte auf Orkisme. "Wenn er zu dir gehört, soll er uns ebenfalls willkommen sein." Damit stand er auf und ging. Erst jetzt fiel mir auf, dass sich eine ganze Traube von Dünnen um uns gebildet und neugierig zugehört hatte. Hände wurden mir entgegengestreckt, und instinktiv ergriff ich sie. Instinktiv...

Der Gedanke kam mir schlagartig und erstickte meine Gelassenheit. Was, wenn die Horromyianer mich nur so gut behandeln, weil sie sich von mir Hilfe in Krankheitsfällen erwarteten? Eine Hilfe, die ich ihnen nicht bieten konnte! "Du machst dir zu viele Gedanken, verstehen?", rief Orkisme. "Lass mich das für dich tun. Das Ergebnis meiner Logikauswertung bekommst du dann, irgendwann. Die Sonne scheint, und Keifan weint. Das ist nicht gut, du verstehen?"

"Ich verstehen", sagte ich resignierend und hoffte, dass meine Befürchtung unbegründet war.

Sie war es, den Rittern sei Dank.

Stangord hielt sein Versprechen und holte uns mit seinem Gleiter ab. Während des Fluges in die nahe gelegene Wohnstadt erfuhr ich, dass er ein angesehener Wissenschaftler war und an Projekten zur Besiedelung des Meeresbodens arbeitete. Der Gleiter landete auf einem Parkdeck in der oberen Hälfte eines riesigen Wohnturms. Vor hier aus ging es direkt in die Wohnung, die groß und stilvoll eingerichtet war - wenn man nicht gerade couxhalsche Maßstäbe anlegte. Stangord stellte mich seiner Frau und seinen drei Kindern vor. Dann unterhielten wir uns, nachdem er uns zu unserem Quartier geführt hatte. Er berichtete, dass es auf Horromyia wohl keine Arbeit für einen Druiden gebe - sein Volk stehe auf einem hohen medizintechnischen Stand. Es gab keine Krankheiten, die mit Hilfe der Technik und der Chemie nicht geheilt werden konnten.

Mir fiel ein Stein vom Herzen!

"Aber nun berichte, Keifan!" sagte Stangord, als wir in seinem Wohnzimmer in bequemen Sesseln saßen und uns ein kleiner, wackelig auf zwei Beinen gehender Roboter Getränke brachte. Stangord stellte ihn als Arrangan vor, und Orkisme nahm sich seiner sofort an. "Berichte mir, was du bisher vom Land Dommrath gesehen hast," "Nichts", musste ich zugeben. "Ich sagte es doch bereits. Ich bin gerade am Anfang meines Weges." "Das heißt, Horromyia ist tatsächlich deine erste Station? Du hast noch keinen anderen Planeten dieses Clusters betreten? Chirittu, Stuurmond, Mindandar, Zem'okhmo oder gar das Clusterzentrum?"

"Was ist ein Cluster?" fragte ich, bevor ich begriff, wie sehr ich mich mit dieser Frage blamieren konnte. "Oh mein armer Freund", sagte Stangord. "Jeder Wanderer sollte do.ch die Einteilung des Landes Dommrath im groben kennen. Weißt du Wirklich nicht, dass diese Galaxis in Cluster aufgeteilt ist? Nein, warte, du weißt es wirklich nicht! Fangen wir anders an. Ich will versuchen es dir zu erklären."

"Ich hatte immer Angst vor der Wanderschaft", gestand ich. "Ich wollte nie wissen, wie es außerhalb von Couxhal aussah."

"Und jetzt?" fragte Stangord. "Wie ist es jetzt?" "Anders", antwortete ich gedehnt. "Ja, ich bin neugierig geworden." "Willst du, dass ich dir das Land Dommrath erkläre?" Zögernd bejahte ich.

"Dann pass auf", sagte Stangord. "Alles fängt an mit den Rittern von Dommrath, den legendären Beherrschern der Galaxis, die im fernen Crozeiro-System residieren. Sie haben vor langer Zeit die Raumfahrt im Land Dommrath verboten, aber dafür schenkten sie den Völkern des Landes etwas anderes, etwas, das besser ist. Sie gaben ihnen das Dommrathische Netz, das Do'Tarfryddan. Es handelt sich dabei um das gigantische System aus Fracht- und Personentransmittern, das jeden einzelnen Planeten des Landes Dommrath erschließt." "Du meinst damit die Portaltransmitter?" fragte ich.

"Genau die. Es gibt sie in verschiedenen Größen. Aber weiter. Die Galaxis Dommrath ist in ein Gitternetz aus genau 3456 Kuben mit je 3177 Lichtjahren Kantenlänge aufgeteilt, die Dommrathischen Cluster oder auch Do'Checkalur." Ich begriff anfangs gar nichts, aber ich gab mir Mühe, Stangords Worte zu repitieren und mir einzuprägen. Jede Information, die ich bekam, musste mir nützlich sein hatte ich doch aus Angst und Trotz nie

die Fragen an meine Eltern oder die Patienten gestellt, auf die die anderen Druiden in meinem Alter längst die Antwort bekommen hatten. "Jedem Cluster", fuhr der Horromyianer fort, "ist ein sogenanntes Clusterportal zugeordnet, ein Checkalurknoten, meist auf einem Planeten ungefähr im Mittelpunkt des Clusters gelegen: ein Verkehrsknotenpunkt aus Dutzenden von Groß-Frachttransmittern und oft Hunderten von Personentransmittern der unglaubliche Verkehrs ströme bewältigen muss." "Langsam!" stöhnte ich. "Das alles ist zuviel auf einmal für mich." Stangord lächelte und nickte. "Ich verstehe dich, Freund Keifan. Essen wir zuerst etwas. Danach können wir, wenn du es möchtest, fortfahren." "Ja, bitte", sagte ich. "Lass mir etwas Zeit, um die Informationen zu verdauen."

"Clusterportale", fuhr mein Gastgeber fort, "besitzen als einzige die notwendige Reichweite, um den Verkehr zwischen benachbarten Clustern abzuwickeln, den sogenannten Clustertransit. Wenn du also einen anderen Cluster, einen anderen Abschnitt des Landes Dommrath, erreichen willst, dann bist du auf ein solches Clusterportal angewiesen. Jedes Clusterportal kann Waren oder Personen an alle anderen Cluster senden, an die es grenzt." "An die es grenzt?" fragte ich. "Natürlich. Kein Clusterportal kann dich über Tausende von Lichtjahren hinweg befördern. Wenn du eine solche Strecke überwinden willst, musst du von Cluster zu Cluster springen, mehrere Dutzend nacheinander."

"Ich glaube, jetzt verstehe ich es", sagte ich. Ich kam mir klein und dumm vor. Warum habe ich nie meine Eltern danach gefragt? tadelte ich mich jetzt. Aber hatten sie nicht versucht, mir die Dinge zu erklären, und ich war nur zu ängstlich und stur gewesen, um ihnen zuzuhören? Plötzlich war es, als sei ich ein trockener Schwamm, der sich mit Wissen voll saugen wollte. Ich drängte Stangord, weiterzusprechen, während Orkisme und Arrangan sich geradezu verhielten, als würden sie heftig miteinander flirten. Kein Zweifel, die beiden hatten sich gesucht und gefunden.

"Jeder der Cluster von Dommrath", fuhr Stangord also fort, "ist abhängig von regionalen Besonderheiten in Sektoren aufgeteilt. Es kann sich dabei um bis zu zehn Sektoren handeln. Jeder Sektor ist mit einem Sektorenportal ausgestattet, meist auf einem Planeten ungefähr im Mittelpunkt des Sektors gelegen." "Also wie bei den Clustern, nur um eine Größenordnung kleiner?"

"Richtig, Keifan. Ein Sektorenportal verfügt in der Regel über zehn bis fünfzehn Großtransmitter und dreißig bis fünfzig Personentransmitter." "Das ist gewaltig!" entfuhr es mir. "Ja, Keifan, und es geht noch weiter. Die Sektoren von Dommrath - es handelt sich um rund 29.000 - sind wiederum in Lokale Systeme aufgeteilt. Ein Sektor besteht aus zahlreichen Sonnensystemen inklusive eventuell mehrerer besiedelter Planeten und Monde pro System. Und jeder besiedelte Planet des Landes Dommrath verfügt über ein sogenanntes Lokalportal. Also wie Couxhal und Horromyia. Du bist durch ein solches Lokalportal zu uns gekommen, mein Freund." Ich seufzte tief.

"Danke, Stangord", sagte ich, "aber ich weiß kaum mehr, wo mir der Kopf steht. Wäre es sehr unhöflich von mir, darum zu bitten, jetzt zu Bett gehen zu dürfen?" "Aber natürlich nicht!" sagte mein Gastgeber. "Fühle dich hier nur wie zu Hause. Versuche, Ordnung in deine Gedanken zu bringen. Morgen habe ich Freischicht, ich bin also den ganzen Tag für dich da." "Das freut mich", sagte ich wahrheitsgemäß. "Orkisme?"

Der Dienstroboter schwebte auf seinen Prallkissen heran, nachdem er sich vorher von Arrangan getrennt hatte - nicht leicht, wie es mir schien. "Du machst mir Spaß", warf ich ihm in unserem Zimmer vor. "Hast du dich in sie - oder ihn - positronisch verliebt?" "Zunächst einmal ist er keine Sie und sie kein Er. Verstehen? Arrangan ist wie alle Roboter ein Neutron. Nur seine Schaltkreise sind geradezu überweltlich schön, du verstehen?"

Es folgte ein langes, elektronisches Seufzen, und ich gab es auf. Mein robotischer Begleiter hatte sich verliebt, und wir würden heute wohl beide keinen Schlaf finden - er wegen Arrangan und ich wegen der Cluster und Sektoren und Lokalen Systeme.

Am anderen Morgen sah alles schon wieder ganz anders aus. Ich hatte die Informationen verinnerlicht die ich von Stangord bekommen hatte, und sah die weite Welt des Landes Dommrath in neuen, überschaulichen Grenzen. "Was wirst du jetzt machen, Keifan?" fragte Stangord beim Frühstück. "Weiterreisen nach der nächsten Welt?" "Ich gebe zu", antwortete ich, "dass meine Angst vor dem Transit gewichen ist. Ich habe auch keine Furcht mehr vor der nächsten Welt. Kannst du mir eine geeignete nennen? Aber vorher möchte ich mich noch für ein paar Tage auf Horromyia umsehen, falls euch das recht ist. Ich möchte eure Zivilisation kennenlernen."

"Du meinst unsere Fabriken und die Labors", sagte Stangord. "Wie gesagt, ich muss heute nicht zur Arbeit und kann dich herumführen, wo und wann immer du willst." "Ja", antwortete ich. "Bitte." An diesem Tag - Orkisme nahm wehmütig Abschied von Arrangan - wurden mir die Fabriken und Labors von Horromyia gezeigt. Es handelte sich in der Tat um eine reine Industriewelt. Nur wohin die nicht auf dem Planeten benötigten Güter gebracht werden sollten, das erfuhr ich nicht. Ein Schwerpunkt war die Besiedelung des Meeresbodens - Horromyia bestand zu drei Vierteln aus Wasser - in immer tiefere Schichten. Stangord erklärte mir viel aus seinem Fachbereich, aber kaum etwas blieb davon an mir hängen. Immer wieder musste ich an die Cluster denken, an die Sektoren, an die Lokalen Systeme und an deren Transmittersysteme.

Der Abschied kam schneller, als ich gedacht hätte. Stangord flog meinen Roboter und mich zu der Abfertigungshalle am Transmitterportal und setzte uns dort ab. "Ich muss kein Gedankenleser sein, um zu wissen, dass es dich jetzt plötzlich weiterzieht", sagte er zum Abschied. "Ich wünsche dir alles Glück der Welt, Keifan. Wähle als nächste Welt den Planeten Castuur aus!" "Danke, mein Freund", sagte ich nur, denn meine Kehle war wie zugeschnürt. Und dann gingen Orkisme und ich in die Abfertigungshalle, zu einem der dortigen Gafwoochs, und gaben unser neues Ziel an. Die Kosten für den Transit wurden abgebucht, und das Billet wurde ausgeschenkt und landete in der Schale. "Komm, Orkisme!" sagte ich. "Weiter geht es."

### 3. Stuurmond (Jahr 1281 NGZ)

Wir durchschritten die schwarze Fläche eines Personentransmitters und rematerialisierten auf Castuur, einer Wüstenwelt mit scharfen Winden. Vor dem Portal waren große Zelte aufgebaut, in denen noch dürrere Wesen hausten als auf Horromyia. Sie sahen krank aus, deshalb bestand mein erster Impuls darin, sofort umzukehren und mich mit unbekanntem Ziel wieder abstrahlen zu lassen. Doch sie hatten mich schon gesehen und kamen aus ihren Zelten gelaufen, um mich als Druiden von Couxhal zu begrüßen und zu feiern. Zuerst verstand ich gar nichts. Dann aber hörte ich aus ihren geschnatterten Worten heraus, dass erst kürzlich ein junger Drude bei ihnen gewesen sei und alle Kranken geheilt habe.

Orkisme und ich hielten uns für einige Tage auf Castuur auf. Dann trieben die Hitze und der Hunger uns weiter. Die Eingeborenen schienen nie etwas zu essen, und sicher war es keine böse Absicht, dass sie uns nicht danach fragten, ob wir Hunger hätten. In der Folge erkundete ich durch die Portale die Sektoren und Lokalen Systeme der Umgebung und gewann allmählich Routine im Umgang mit den Transmittern. Der Höhepunkt war schließlich der Besuch des Clusterzentrums Zem'okhmo, einer Welt mit hoher Schwerkraft, genau gesagt 1,18 Gravos, und einer zum Schneiden dicken, schwer atembaren Atmosphäre von fast zwei bar Druck.

Ich war überwältigt von dem Gedränge und der Vielfalt, die mich an diesem Ort erwarteten. Die Transmitterportale, viele Dutzend davon standen auf einer freien Ebene, es gab genau gekennzeichnete Wege zu ihnen. Rings um die Ebene herum jedoch herrschte solch hektischer Betrieb, dass ich mir lange überlegte, ob ich mich da hineinwagen sollte. Es sah aus wie ein exotischer Markt. Vor der Kulisse einer großen Stadt, in deren Mittelpunkt die Transmitterebene lag, reihten sich kleine Buden aneinander, in deren Auslagen Obst, Fleisch und Bekleidung angepriesen wurden. Die unterschiedlichsten Wesen handelten und verhandelten hier miteinander. Dieser Planet war ein Schmelzriegel unzähliger Völker aus dem Lande Dommrath.

"Wenn wir hier noch lange stehen bleiben, bleiben wir stehen, verstehen?" sagte Orkisme. "Verstehen!" äffte ich ihn nach. "Na gut, wagen wir uns in die Menge." "Ich werde fliegen", kündigte mein Roboter an. "Keine Angst, ich bleibe immer über dir." "Faulpelz", spottete ich und setzte mich in Bewegung. Minuten später war ich mittendrin im Gedränge, und wie ich befürchtet hatte, dauerte es nicht lange, bis jemand rief: "Da ist ein Drude von Couxhal!" Sofort war ich von freundlichen Wesen umringt, die mich hochleben ließen und mir Geschenke machen wollten. Die Händler in ihren Buden reichten mir Fleisch, Obst und Fisch. Ich wusste gar nicht, wohin damit, aber plötzlich war Orkisme neben mir und hatte eine rote Tragetasche in der Hand. "Hinein damit", forderte er mich auf. "Du solltest die Geschenke nicht ablehnen. Wer weiß, wann wir sie brauchen können, verstehen?" "Aber das Fleisch und der Fisch verderben doch", wandte ich ein. "Denke nicht zuviel, verstehen? Tu lieber!"

Ich seufzte tief und verstautete die Gaben in der Tragetasche, Die Marktbesucher um uns herum applaudierten. Wie hoch mussten die Druiden in ihrer Gunst stehen! Und dann geschah das, wovor ich auf jedem neuen Planeten Angst hatte und wovon ich bisher immer verschont geblieben war. Ein

Mann schob sich an mich heran und bat mich um Hilfe für seine erkrankte Frau.

Der Fremde war etwa so groß wie ich, also zwei Meter, besaß aber einen kugelrunden Kopf auf einem langen Hals und zwei Armpaare, die sich wie Schlangen bewegten. Aus großen runden Augen sah er mich an, und obwohl er fremdartig war, glaubte ich seine Verzweiflung zu spüren. "Hilf mir, Druide!" jammerte er. "Meine Frau stirbt sonst. Die Ärzte können ihr nicht helfen, ihre Medizin versagt. Komm, Druide, Lass mich dich zu ihr führen."

Was sollte ich tun? Ich hatte das Gefühl, in einem tiefen Abgrund versinken zu müssen, als ich mich sagen hörte: "Es tut mir sehr leid, mein Freund, aber ich kann dir nicht helfen - dir und deiner Frau. Ich bin zwar ein Druide von Couxhal, aber ich besitze die Gabe nicht. Ich ... kann nicht heilen." "Das stimmt nicht!" rief der Mann verzweifelt. "Jeder Druide kann heilen!" "Ich nicht", versetzte ich. "Ich bin anders." Der Fremde warf sich vor mir auf die Knie und zog an meiner Kutte, "Ich werde dich reichlich belohnen, mit vielen Do'Sons, nur rette meine Frau! Ich bin reich, und ..."

"Ich kann nicht heilen, glaube mir doch!" schrie ich ihn an und zog ihn in die Höhe. "Warum sollte ich es nicht tun, wenn ich es könnte?" Er sah mir in die Augen, und unter diesem langen, hilflosen Blick glaubte ich schrumpfen zu müssen. Dann drehte er sich ohne ein Wort um und ging davon, gebeugt und gebrochen.

"Ja, Leute, es ist wahr", sagte ich zu den Umstehenden, die mich anstarnten wie ein Wundertier. "Ich kann nichts dafür. Ich habe die Gabe nicht!" Ich erwartete schon, dass sie sich verachtungsvoll von mir abwandten. Stattdessen kamen sie und klopften mir auf die Schulter oder berührten meine Kutte. Sie hatten Mitleid! Sie verwünschten mich nicht, sondern wollten mir Trost spenden. Wir blieben noch fünf Tage auf der Welt, und noch mehrere Male wurde ich um Hilfe gebeten. Jedes Mal war es die gleiche Situation. Ich musste erklären, dass ich nicht heilen konnte, und die vielen unterschiedlichen Wesen überall akzeptierten es und zeigten mir dennoch ihre Sympathie.

Ich hätte hier viel Geld verdienen können. Jetzt erlebte ich, was es hieß, ein fahrender Druide zu sein. Wer die Gabe besaß, musste keine Angst um seine Existenz haben, er wurde reich belohnt. Und die Druiden waren überall so beliebt, dass selbst einer wie ich, dem die Gabe fehlte, überall freundlichst aufgenommen wurde. "Komm!" sagte ich schließlich zu Orkisme. "Wir ziehen weiter."

"Muss das sein?" fragte er. "Jetzt, da ich gerade wieder einen neuen Freund kennengelernt habe? Das ist grausam, verstehen?" Tatsächlich hatte ich ihn während des letzten Tages oft mit einem fremden Roboter zusammen gesehen, aber mir nicht viel dabei gedacht, Ich hatte meine eigenen Sorgen. Jetzt standen die beiden doch tatsächlich beisammen, und einer von Orkismes Greifzangentakeln hielt die Hand des anderen! "Es tut mir leid, Orkisme", sagte ich. "Aber wir haben hier nichts mehr verloren. Ich weiß alles, was es über diese Welt zu wissen gibt, alles außer dem Funktionieren des Clustertransits. Aber dazu ist später noch Zeit. Kommst du jetzt mit, oder soll ich allein ..."

"Ich komme ja schon!" tönte es mir entgegen. Orkisme und der andere Roboter leisteten sich eine röhrende Abschiedsszene. Dann folgte er mir. "Du kannst einem jeden Spaß vererben", meckerte er, "Es heißt verderben nicht vererben", verbesserte ich ihn. "Na und? Der eine Buchstabe Unterschied fällt doch nicht in den Topf", maulte er. "Ins Gewicht!" "Sage ich doch, ins Gesicht, verstehen?" Ich gab es auf und ging in die Abfertigungshalle.

Den Planeten Stuurmond brauche ich euch nicht zu beschreiben, Trim und Startac, wir befinden uns schließlich auf ihm. Ich kannte ihn damals jedoch noch nicht. Es dauerte nicht lange, bis ich mich an die etwas geringere Schwerkraft als auf Couxhal gewöhnt hatte. Und es tat gut, der Enge von Zem'okhmo entflohen zu sein. Am Ende war mir der furchtbare Betrieb dort auf die Nerven gegangen. Der Clusterplanet war hoffnungslos übervölkert.

Anders Stuurmond. Der Planet der intelligenten Echsenwesen, der Stuuren, War angenehm und bot reichlich Platz für alle. Es gab nur eine große Stadt auf jedem der sieben Kontinente. Dazwischen lagen unberührte Natur und die großen Felder, auf denen Ackerbau und Viehzucht betrieben wurden. Die Stadt beim Portal hieß Dwinn. Zu ihr gehören auch diese Notunterkünfte, in denen wir untergebracht sind. Und als Orkisme und ich unterwegs waren, um ein Quartier für die erste Nacht zu finden da geschah es schon.

Wir befanden uns auf einer Vorortstraße in die Stadt hinein, noch zu Fuß oder eben schwebend, als sich plötzlich ein grobes, ungeschlachtes Wesen Vor mir in den Staub warf, dem man eigentlich nichts Gutes zutraute und lieber aus dem Weg ging. Es sah aus wie eine Mischung zwischen einer Kröte und einer Ameise und war aufgerichtet einen Kopf größer als ich. Doch das Wesen - ich konnte zunächst nicht sehen, ob Mann oder Frau - richtete schluchzend den viereckig wirkenden, warzenübersäten Kopf auf.

"Du bist meine Rettung, Druide!" rief es. "Hilf einer Mutter, deren Kind im Sterben liegt! Die Mediziner können ihm nicht helfen. Es ist eine unheimliche, bösartige Krankheit. Meinuff wird sterben! Rette ihn, Druide!" "Steh auf!" sagte ich seufzend. "Ich kann euch leider nicht helfen. Ich besitze die Gabe nicht."

Bei den Rittern, wie oft hatte ich diese Sätze schon sagen müssen? Ich begriff, dass dies nie aufhören würde, solange ich auf der Wanderschaft war und neue Planeten betrat. Aber das Wesen ließ sich nicht so leicht abschütteln. Es blieb auf der Straße liegen und umfasste mit den beiden Vorderarmen meine Knöchel. "Doch, ich weiß, dass du es kannst, denn du bist ein Druide. Ich beschwöre dich! Ich bin arm und kann dir nicht viel geben, aber du musst meinen Sohn retten."

Das Wesen richtete den Kopf auf und legte ihn in den Nacken. Aus grünen Augen sah es mich so unendlich verzweifelt an, dass mir fast der Atem wegblieb. Ich wollte etwas erwidern, aber die Frau ließ meine Füße nicht los. "Wenn Meinuff stirbt, dann will auch ich nicht mehr leben!" schrie sie außer Fassung, "Töte mich gleich hier, Druide! Meinuff ist mein ein und alles. Er darf nicht sterben!" Tränen flossen über ihr warziges Gesicht, und jetzt fiel mir auch Orkisme noch in den Rücken.

Er sagte: "Lass es auf einen Versuch ankommen, Keifan. Wann hast du dich das letztemal an einem Kranken versucht?" "Ja, Druide, versuche es!" weinte die Mutter. Und da konnte ich plötzlich nicht mehr anders. Ich sah mich in die Enge gedrängt, bildete ich mir ein. In Wirklichkeit leuchteten Orkismes Worte mir ein. Wann hatte ich es zuletzt versucht? Auch wenn kein Sinn darin zu liegen schien, ich willigte ein. Das grobschlächtige Wesen vor mir sprang auf und nahm meine Hand. Es zog mich mit sich auf ein Gleitband zu das hier begann. Das Band brachte uns schneller und bequemer als zu Fuß in die Stadt, wo wir es vor einem Wohnturm verließen. Ein Aufzug brachte uns zu einer Wohnung, die das Wesen mit einem Impulsschlüssel öffnete.

Dann standen wir vor einem großen Bett, in dem Meinuff lag und permanent schrie. Seine runzlige, warzige Haut war an vielen Stellen aufgeplatzt und blutete. Seine Mutter holte nasse Tücher und wusch ihn ab. Aber das schien ihm keine Linderung zu bringen, im Gegenteil. "Bitte, Druide, heile ihn!" sagte die Mutter. Erschüttert ließ ich mich auf der Bettkante nieder. Der junge Meinuff sah mich an, und plötzlich hörte er auf zu schreien. "Du musst, ganz ruhig sein", sagte ich mit warmer Stimme. "Ich werde versuchen, dir zu helfen. Keine Angst, es tut nicht weh." Ich erinnerte mich an alles, was meine Eltern mir beizubringen versucht hatten. Ich beugte mich über das Kind und hielt seinen Kopf. Dann saugte ich mich mit meinem Rüssel an seiner Stirn fest. Ich gab dem Kind meinen Kuss.

Zuerst war da gar nichts. Ich fühlte nichts und war nach einer oder zwei Minuten schon bereit, das Experiment abzubrechen. Aber dann ohne dass ich etwas dazu tun musste, konnte ich mit einemmal das Leid des sterbenden Kindes spüren. Ich musste nichts dazu tun, es war einfach so. Hinterher fragte ich mich, ob ich mich auf der Suche nach meiner Begabung nicht einfach immer nur verkrampt hatte. Es war jedenfalls eine zutiefst aufrüttelnde, neue Erfahrung für mich. Nie zuvor hatte ich ein Gefühl gehabt, das diesem hier gleichkam.

In meiner euphorischen Stimmung tauchte ich in den fremdartigen Metabolismus des Kindes vor. Es war, als sei ein Blinder und Tauber plötzlich geheilt worden, um selbst heilen zu können. Ich nahm Kontakt auf mit dem Zentralnervensystem, und endlich sah ich die Krankheit vor mir, ihren Auslöser und das, was sie im Körper des bedauernswerten Wesens angerichtet hatte. Sie war tatsächlich so heimtückisch, dass kein Medikament dagegen ankommen konnte. Ich sah, warum dieses Kind sterben musste. Ja, ich konnte es wahrhaftig sehen. Und ich begriff instinktiv, wie ich mit meinem Kuss dagegen vorgehen konnte. Drei Tage und drei Nächte kämpfte ich um Meinuffs Leben, ohne Geschick und ohne eine einzige vorbereitende Übung und dann war es vollbracht! Ich hatte das Kind geheilt, das Wissen dazu war aus mir selbst gekommen, die lange verschüttete Gabe - jetzt war sie ausgebrochen und da. Es war einer der glücklichsten Momente in meinem Leben. Ich war sicherlich nicht so gut und geschickt wie meine Artgenossen, aber ich wusste nun, wie es war, Leben zu retten. Aber würde es mir auch ein weiteres Mal gelingen? 4. In der Northside (Jahr 1282 NGZ) Orkisme und ich, wir wanderten weiter. Die größte Last, die mich in meinem Leben je bedrückt hatte, war von mir abgefallen. Jetzt begann meine eigentliche Wanderschaft. Auf Stuurmond hatte ich meinen Durchbruch als Druide erlebt, so hoffte ich jedenfalls. Jetzt gehörte ich

wirklich zu ihnen. Schade war nur, dass ich meinen Eltern nicht von meinem Erfolg berichten konnte.

Auf neuen Welten wurden weitere Heilungsgesuche an mich herangetragen. Ich hatte Muße genug, meine erwachten Fähigkeiten auf die Probe zu stellen, nicht immer mit durchschlagendem Erfolg, aber mit wachsender Sicherheit. Auf einer Handelswelt traf ich auf den Karriolenden Clan der Seelenquell, und einer jener Seelenquell bat mich, seinen schwer erkrankten Silberträger zu heilen. Ich löste diese Aufgabe nur unter Mühen, aber ich schaffte es. Eine wichtige Station auf meiner Wanderschaft war damals schon der Planet Chirittu, insbesondere der Kuntami-Kontinent, wo ich den Caranesen half, eine extrem bedrohliche für die moderne Medizin schwer zu ergründende Epidemie in den Griff zu bekommen. Zum ersten Mal gelang es mir dabei, mit "gewöhnlichen" Medizinern zusammenzuarbeiten, wenngleich mir jegliche Grundlagenkenntnisse und Terminologien abgingen. Schließlich verstanden wir Druiden uns als Instinkt- und Intuitivheiler. Auf jeden Fall war Chirittu ein Planet, der mir stets in guter Erinnerung bleiben sollte.

Die Reise quer durch die Galaxis ging weiter, an sich ein kostspieliges Unterfangen. Ich geriet jedoch niemals in finanzielle Bedrängnis, da ich erstens von meinen Eltern mit reichhaltigen Finanzmitteln ausgestattet worden war und zweitens mittlerweile als heilender Druide ausreichende Leistungen erbrachte, um auch selbst die ersten Rathischen Sons zu verdienen. Schlechte Erfahrungen sammelte ich eigentlich zum ersten Mal, als meine Reise mich zum Rand von Do'Gwynir führte, der galaktischen Nordseite, in die äußeren Halo-Cluster, zu den Kolonisten von Außenwelt, wo die Zivilisation endete und Wo der Name der Ritter von Dommrath nichts mehr zu gelten schien. Mehr noch, es gingen Gerüchte, einige der Barbarenvölker hätten gegen das Gesetz der Ritter die Raumfahrt entwickelt. Ich konnte das beim besten Willen nicht glauben, denn jeder wusste doch, dass dies mit unfehlbarer Sicherheit die Truppen der Legion auf den Plan rufen würde. Viele der Welten, auf denen ein Portal stand, wiesen keinerlei Zivilisation auf.

Es handelte sich bei den Portalen um Transmitter, die für Pioniere und Siedler geöffnet wurden. Aber auch der nicht gesellschaftsfähige Abschaum des Landes Dommrath schien geschlossen in den Randgebieten von Do'Gwynir versammelt zu sein. Zum erstenmal traf ich auf so etwas wie Verkehrsbeschränkungen. In den Abfertigungshallen wiesen die Gafwooch auf besondere Risiken hin. Häufig wurden Transfers glattweg verweigert oder verschoben. "Es war eindeutig, dass die Betreiber des Dommrathischen Netzes nicht wollten, dass Verkehr in die Rand-Checkalurs stattfand. Orkisme und ich hielten uns nirgendwo lange auf. Ich nahm einige Heilungen vor und beabsichtigte, so rasch wie möglich wieder in gemütlichere Gefilde zu kommen. Das war, bevor wir auf dem Planeten Chakrab materialisierten.

Chakrab war eine düstere Welt, deren Eingeborene die Blütezeit ihrer Zivilisation längst hinter sich hatten. Sie nannten sich Ratiniih und waren schwarzäugige Raubtierkömmlinge von rund 1,60 Metern Körpergröße und 1,30 Metern Breite. Sie hatten dicke, plumpe Glieder mit Krallenhänden. Ihre Knopfaugen waren rot, die Münder eingefallen. Bei näherem Hinsehen waren jedoch drei auffallend spitze Zahnreihen zu erkennen. Die Ratiniih waren finstere Gesellen mit blutigen Gebräuchen - Dinge, die man im Rest der Galaxis vergeblich suchte. Sie waren tatsächlich Ausgeburten der Randwelten. Ich hatte vor, mich so weit umzusehen, bis ich einen Eindruck von diesem Planeten bekommen hatte. Einen Tag, höchstens zwei. Meine Aufmerksamkeit wurde auf eine halbverfallene Ruinenstadt gelenkt.

Diesmal mietete ich von einem Gafwooch einen Gleiter und flog mit Orkisme bis in die Außenbezirke der Stadt hinein. Dort landeten wir und gingen zu Fuß weiter. Die Straße war breit und von Schlaglöchern übersät. Zu beiden Seiten hörte man es rascheln und ächzen. Aus dem Dunkel zwischen den Ruinen glommen die roten Augen der Ratiniih. Sie beobachteten uns, und ich hoffte nur, dass auch sie Respekt vor einem Druiden von Couxhal hatten. "Hier fühle ich mich nicht wohl, verstehen?" meinte Orkisme. "Wir lieber umkehren."

Ich war fast bereit, ihm zuzustimmen und diese Welt unerforscht zu lassen, als etwas geschah, was mich vor eine völlig neue Situation stellte. Wir waren an einer Straßenkreuzung angekommen. Von rechts kam plötzlich Lärm, der so gar nicht in die unheimliche Stille der Stadt hineinpassen wollte. Dann sah ich den Grund dafür. Eine Gruppe von etwa zwanzig dicken, fast kugelfunden Wesen kam mit mobilen Marktständen und auf Antigrav Scheiben die Straße entlang, genau auf uns zu. Die vierbeinigen, zweiarmigen, aufrecht gehenden Wesen waren bunt gekleidet und schrien in hohem Diskant Wörter in die leeren Straßen. Es dauerte eine Weile, bis ich ihre Sätze verstand.

Demnach handelte es sich um fahrende Händler, die nach Chakrab gekommen waren, um ihre Waren zu tauschen. Ich hatte davon gehört, dass die Ratiniih über ertragreiche Edelsteinminen verfügten und diese Schätze auch abbauten und bearbeiteten. Aber ich wäre niemals auf den Gedanken gekommen, mit ihnen Handel zu treiben.

"Das geht nicht gut", sagte ich. "Diese Narren wissen nicht, worauf sie sich eingelassen haben."

Sie sollten es in der nächsten Minute erfahren. Mir war aufgefallen, dass das Rascheln und Ächzen zwischen den Ruinen aufgehört hatte. Es war die Ruhe vor dem Sturm. Plötzlich, der seltsame Händlerzug war noch dreißig Meter von uns entfernt, stürmten die Ratiniih aus dem Dunkel der Gebäude und stürzten sich auf die offenbar völlig ahnungslosen Händler, die wohl zunächst noch glaubten, jetzt käme es zum Geschäft. Das änderte sich, als der erste Ratiniih eines der Kugelwesen ansprang und sich in seinen Nacken verbiss.

"Oje", murmelte ich, "Was sollen wir tun, Orkisme?" Vor einer Situation wie jetzt hatte ich noch nie gestanden. Dort, wo ich herkam, herrschte Friede. Dies hier war anders hier ging es um Leben und Tod. Die Händler waren zwar leicht in der Überzahl, aber sie besaßen keine Waffen, und so eingeschüchtert, wie sie jetzt waren, kannten sie auch den Kampf nicht.

Ich aber ebensowenig. Und doch, mein Gerechtigkeitssinn und alles in mir drängten darauf, mich auf die Seite der Händler zu schlagen und ihnen zu helfen, zumal rasch weitere Ratiniih aus den Ruinen auftauchten und das Zahlenverhältnis umkehrten. Immer mehr Ratiniih hatten ein Kugelwesen in den Klauen und bissen sich an ihm fest, so dass Blut floss. "Wir helfen", sagte Orkisme neben mir. "Wir nicht tatenlos zusehen, verstehen? Komm, Keifan!" "Halt!" rief ich aus. "Warte, ich ..." Aber mein Roboter schwebte schon auf die Karawane zu. Ohne länger zu zögern, lief ich ihm nach. Ich hätte es wohl auch so getan. Die Ratiniih waren lebende Kampfmaschinen, die Händler vollkommen hilflos. Viel konnte ich sicherlich nicht für sie tun, aber ich musste es versuchen. Vielleicht würden die Ratiniih sich zurückziehen, wenn sie einen Druiden sahen.

Ich hätte natürlich nie eine Chance gehabt, Trim und Startac, aber eines war, im Nachhinein betrachtet, wichtiger: Zum erstenmal in meinem Leben entwickelte ich so etwas wie Zivilcourage. Die allerdings hätte ich fast mit dem Leben bezahlt, denn bei der Karawane angekommen, stürmten gleich zwei Ratiniih auf mich zu und griffen an. Neben mir starb ein Händler unter den wütenden Bissen der Raubtiernachkommen. Mir gelang es wie durch ein Wunder, die Angreifer vorerst abzuwehren, indem ich mich blitzschnell drehte und beide Arme von mir streckte, die siebenfingrigen Hände zu Fäusten geballt. Ich schrie laut, so, wie die Händler, aber es nützte mir nichts. Die Ratiniih waren wie im Blutrausch. Sie hatten keinerlei Respekt vor einem Druiden von Couxhal. Dann hatten sich zwei von ihnen in meine Kutte verbissen und zerren wild daran. Ein dritter kam geradezu angeflogen, und zweifellos wäre ich ihm nicht entkommen, wenn nicht in diesem Augenblick so etwas wie ein Wunder geschehen wäre.

Denn plötzlich stand ein greller Energiestrahl in der Luft und traf den anspringenden Ratiniih mitten im Flug. Er landete vor mir auf der Straße und war sofort tot. Noch mehrere Male fauchte es auf, und Energiestrahlen zuckten durch das Gewühl. Ich konnte es nicht fassen. Sie trafen immer, und zwar jedes Mal einen Ratiniih. Und als die beiden Räuber von mir abließen, als ich mich drehen konnte, sah ich, wer da schoss. Es war kein anderer als mein alter Dienstroboter Orkisme! Er wirbelte um die eigene Achse und schoss dabei so zielsicher, wie es nur ein Roboter konnte. Aber seit wann war er bewaffnet? Davon hatten wir nie etwas geahnt!

Die letzten Ratiniih ließen von den Händlern ab und ergriffen die Flucht. Was sie zurückließen, war ein Bild des Grauens. Mindestens drei Händler waren tot, die Hälfte des Rests verletzt. Ich leistete ihnen Hilfe, so gut ich es konnte, und erfuhr, dass sie von einer Welt in der Southside der Galaxis Dommrath kamen. Jetzt wollten sie nur noch eines: auf schnellstem Weg fort von dieser grausamen Welt, auf der sie sich gute Geschäfte versprochen hatten. Wir, Orkisme und ich verließen Chakrab zwei Tage später. Mein Bedarf an den Randgebieten der Northside war ein für allemal gedeckt. "Man könnte denken, du seist ein Kampf- und kein Dienstroboter", sagte ich zu Orkisme, als wir die Abfertigungshalle verließen. „Willst du dich dazu äußern?“

"Das ist lange vorbei", lautete die lapidare Antwort. "Heute bin ich ein Dienstroboter, verstehen? Aber ich konnte dich doch nicht sterben lassen ..." Es stimmte also! Ein Kampfroboter mit verborgenen Waffen mitten im friedlichen Land Dommrath - ein Anachronismus, mit dem niemand rechnen konnte. Aber wie dem auch sei, ich verdankte ihm mein Leben, ebenso die geretteten Händler. Hier im Halo wurden die Gesetze der Ritter gebrochen,

hier galten sie nichts. Aber wie konnte das sein? Sollte sogar die Macht der Ritter ihre Grenzen haben? Ich begann mich stärker für sie zu interessieren und nahm mir vor, vom nächsten Planeten aus in Richtung auf die legendäre Welt Crozeiro weiterzuziehen, im ebenso berühmten Cluster 0001 gelegen. Von dort aus herrschten die Ritter von Dommrath über ihr Land.

##### 5. Reyzer II (Jahr 1287 NGZ)

Wir hatten viele Clustertransits hinter uns gebracht, Orkisme und ich. Über Monate und Jahre waren wir unterwegs gewesen, denn Cluster 0001 war vom Rand der Northside mehr als 20.000 Lichtjahre entfernt. Die Reise musste immer wieder unterbrochen werden, damit ich durch Heilungen Rathische Sons für die Weiterfahrt verdienken konnte. Das Guthaben, das meine Eltern mir mit auf den Weg gegeben hatten, war aufgebraucht. Dann aber war die große Überraschung gekommen, beinahe ein Schock: Es fanden keinerlei Clustertransits nach Cluster 0001 statt. Die Gafwooch der Abfertigungshallen hatten mir einen Billet-Stift glatt verweigert. Crozeiro war für einen jungen Druiden nicht erreichbar, solange er nicht eine spezielle Genehmigung besaß.

Aber die hatte ich nicht, und ich wusste natürlich nicht, woher ich eine solche bekommen könnte. Auf entsprechende Fragen hatten die Gafwooch nicht geantwortet. Ihr könnt euch meine Enttäuschung vorstellen, Trim und Startac. Da bekam meine Wanderschaft endlich ein wirkliches Ziel, und dann wurde mir der Transit einfach verweigert! Das einzige, was ich herausfinden konnte, waren die zahllosen Gerüchte: Von den Cro-Schwesternmonden mit ihren sagenhaften Techno-Kavernen und von einer gigantischen Station über Crozeiro wurde gemunkelt, der Sternenkammer der Ritter. Von dort sollten auch die Ritterschiffe kommen, die neben den geheimnisvollen Schiffen der Legion in Dommrath das Raumfahrtmonopol besaßen. Wohin ich auch ging, nirgendwo gelangte ich an Informationen über das Aussehen der Ritter. Niemand wusste etwas - oder niemand sagte etwas. Ritterschiffe hatte man seit Jahrzehnten nicht mehr erblickt, eigentlich erinnerte sich keiner von denen mehr daran, mit denen ich sprach. Und darunter waren Wesen, die ich geheilt hatte, die also keinen Grund hatten, mich anzulügen. Das Unwissen war echt. Bis auf die diffuse Beschreibung, es handle sich um kugelförmige Raumer mit 'Stachelaufbauten, kam bei all meinen Recherchen nichts heraus.

Und nun standen wir auf dem Planeten Reyzer II, der angeblich von Opponenten der Ritter bewohnt sein sollte. Vielleicht war von diesen etwas zu erfahren, schließlich galt ihr Interesse, ja vielleicht sogar ihr Lebenszweck den Rittern von Dommrath. Reyzer II, eine Sauerstoffwelt mit 1,05 Gravos Schwerkraft, war die Heimat der Maraniten, eines im Grunde aggressiv veranlagten Volkes, dessen friedliche Tradition immer wieder von Aufständen unterbrochen worden war. Die Maraniten hatten einen ovalen, unbehaarten Schädel zwei Arme und zwei Beine. Ihre Augen waren schräg, und der Mund stand senkrecht in ihrem Gesicht. Sie wurden durchschnittlich 1,70 Meter groß. Doch bevor es zur ersten Begegnung mit ihnen kam, überraschte Orkisme mich wieder. "Hier auf dieser Welt wurde ich erbaut", sagte er, während wir auf dem Weg zu dem Gleiter waren, den ich gemietet hatte. "Hier wurde mir insgeheim auch meine Bewaffnung eingesetzt. Dann nahm mich mein Besitzer, ein sehr kranker Mann, mit auf eure Welt, Couxhal. Nach seiner Heilung ließ er mich als Dank und Geschenk bei den Druiden zurück. Und so bin ich schließlich zu deiner Familie gekommen, verstehen?"

"Ich glaube, ja", sagte ich. "Hattest du jemals Heimweh nach Reyzer II?" "Was verstehst du denn davon?" fragte er zurück. Ich schüttelte den Kopf und beschloss, meinen Roboter zu ignorieren. Es gab Tage, da konnte man mit ihm nicht vernünftig reden. Robotisches Heimweh! Ich war selbst schuld. Warum stellte ich auch solche Fragen.

Wir bestiegen den Gleiter und flogen in die nahe Stadt. Vor allem hatte ich Hunger. Also parkte ich vor dem ersten Gebäude, das nach einem Restaurant aussah. Orkisme "setzte" sich mir gegenüber an einen Tisch, an dem noch mehrere Plätze frei waren. Aber kaum hatte ich eine Bestellung aufgegeben, kamen sie schon von allen Seiten: Maraniten! Ich hatte ein schlechtes Gefühl, denn die Ereignisse auf Chakrab waren mir noch in bester Erinnerung. Aber hier sah ich mich angenehm überrascht. Die Maraniten waren freundlich und verhielten sich einem Druiden von Couxhal gegenüber so, wie ich es auf vielen Planeten kennengelernt hatte: mit Respekt und Anstand. Auch hier brauchte ich die Speisen nicht zu bezahlen. Sie setzten sich oder blieben stehen und ließen mich in Ruhe essen. Erst danach begannen sie, Fragen zu stellen: woher ich käme und wohin in ginge. Keiner trug mir eine Heilung an. Hier schien es keine Krankheiten zu geben. War ich naiv! Der tödliche Irrtum sollte sich bald schon herausstellen.

Ich beantwortete ihre Fragen ausweichend und stellte dann selbst welche. Es ging mir ja um die Ritter von Dommrath. Aber Antworten fand ich auch hier nicht. Auskunft erhielt ich nur darüber, wie während der Aufstände mit den Maraniten verfahren wurde. Zunächst wurde das Lokalportal des Planeten geschlossen, damit war die Ausbreitung des Aufstands unterbunden. Dann kamen die Schiffe der Legion über Reyzer II und schleusten zahllose Doppelstab-Kampfroboter aus, die den Aufstand so unblutig, aber nachhaltig wie möglich beendeten. Allerdings war das lange her. Seit dem letzten Aufstand vor mehr als dreihundert Jahren herrschte auf Reyzer II Ruhe. Ich gestand mir ein, ein falsches Bild von den Maraniten gehabt zu haben, und leistete ihnen insgeheim Abbitte. Der Stadtälteste, Meiran, lud uns ein, in seinem Hause zu wohnen, solange wir uns auf dem Planeten aufhielten. Auch das war mir nicht neu. Ebenso wenig war es neu, dass ich Orkisme plötzlich Greifhand in Greifhand mit einem anderen Roboter stehen sah, der ihm zum Verwechseln glich. Entstammte er gar der gleichen Baureihe wie mein Orkisme, der alte Schwerenöter?

Nur unter Protest folgte er mir und Meiran, und das auch nur, nachdem ich ihm erlaubt hatte, seine neue Bekanntschaft mitzunehmen. Er stellte sie als Lamonte vor, einen Roboter der CX-IV-Klasse, was immer das bedeuten mochte. Drei Tage wohnten wir bei Meiran. In unseren vielen Gesprächen erhielt ich, wie schon erwartet, auch diesmal keinen Hinweis auf die Ritter von Dommrath. Sie wurden immer geheimnisvoller, kamen mir fast schon wie unantastbare Überwesen vor.

In der vierten Nacht wurde ich abrupt geweckt. Die Tür zu meinem Schlafgemach wurde aufgerissen, und Offkanor, der älteste von Meirans Söhnen, stand aufgeregt im Eingang. "Was ... was ist denn?" fragte ich benommen. "Etwas Furchtbare ist geschehen, Herr", rief der Maranite. "Die Transmitter des Lokalportals sind plötzlich grau geworden. Das Portal ist geschlossen!"

"Wie?" stammelte ich. "Aber ihr ... ihr habt doch gar keinen Aufstand begonnen, oder doch?" "Natürlich nicht! Es ist viel schlimmer! Über die Funknachrichten ist schon die Botschaft gekommen, was es mit der Blockade auf sich hat. Reyzer II wurde unter Quarantäne gestellt! Auf unserem Planeten ist ... ist die Seuche ausgebrochen!" Ich fuhr wie elektrisiert aus meinem Bett hoch, schwang meine Beine hinaus und griff nach meiner Kutte. "Was sagst du da? Die Seuche? Bist du sicher?" "Ich muss es sein! Einen so schlimmen Scherz erlaubt sich keiner mit einer Planetenbevölkerung!" "Und von wem kam die Nachricht?" fragte ich, während ich mich ankleidete. Die Seuche! Das Land Dommrath war groß, und ich hatte gerüchteweise davon reden hören. Wenn die Seuche ausbrach, hieß es, konnte niemand gerettet werden, dann blieben auf dem betroffenen Planeten nur Leichen zurück. Es gab keine Heilung, keine Flucht. "Sie ist da!" rief Meirans Sohn. "Sie ist einfach da! Frage jetzt nicht lange. Vielleicht kannst du helfen!"

"Ich denke, es gibt keine Hilfe?" Offkanor starnte mich entsetzt an. Dann stieß er einen verzweifelten Schrei aus und rannte die Treppen hinunter, die zu unserem Schlafgemach führten. Ich begriff, dass er aus lauter Verzweiflung und Angst nicht mehr logisch denken konnte. Oder waren meine Informationen falsch? War es vielleicht doch möglich, dass ein Heiler von Couxhal der Seuche Einhalt gebieten konnte? Als der neue Morgen heraufdämmerte, hatten Meirans Familie und ich gefrühstückt. Das heißt, wir hatten das Essen hinuntergeschluckt, zum Genießen war keine Zeit mehr, und überdies waren alle viel zu aufgeregt. Ich wusste inzwischen, dass Meiran sein Haus verriegeln und mit keinem anderen Maraniten mehr Kontakt haben wollte, aber mich musste er noch hinausslassen - mich, Orkisme und dessen neuen Freund.

Ich fand es nicht gut von Meiran, seine Amtsgeschäfte und seine Anvertrauten im Stich zu lassen. Andererseits konnte ich ihn verstehen. Er hoffte, nicht von der Seuche angesteckt zu werden und so mochten noch viele andere Maraniten denken. Denn die Straßen waren leer - fast leer. "Wohin willst du, Keifan?" fragte Orkisme. "Verrate uns dein Ziel verstehen?" "Ich will versuchen zu helfen" antwortete ich wider jeden Glauben daran und jeden Optimismus. Aber ich musste es wenigstens versuchen. "Es hat keinen Sinn, Keifan", sagte mein Roboter.

Ich wusste es ja selbst, Dennoch gab es etwas in mir, was den Kampf nicht aufgeben wollte. Ich hatte einmal etwas vollbracht, woran ich nicht mehr geglaubt hatte - warum kein zweites Mal? Die Seuche!

Niemand kannte ihren Ursprung. Sie war einfach da, und kein Arzt hatte ihre Natur bisher entdecken können. Sie war, so schien es, unbesiegbar. Plötzlich sah ich Maraniten auf der Straße zusammenbrechen. Ihre Haut brach auf, ihr Fleisch quoll, und zurück blieb am Ende nur noch ein furchterregend deformierter Haufen Gewebe. Es vollzog sich innerhalb von Minuten und war der schrecklichste Anblick, den ich je in meinem Leben gehabt hatte. Immer mehr Maraniten kamen aus den Häusern. Die eine Hälfte sank zu Boden und starb auf jene schreckliche Art und Weise, die

andere Hälfte stieg in Gleiter und jagte aus der Stadt, in Richtung auf das Lokalportal.

"Komm, Orkisme, wir folgen ihnen! Ich will wissen, was bei dem Portal vorgeht!" Orkisme und sein neuer Freund folgten mir in unseren Mietgleiter, und schon hoben wir ab. Einige verzweifelte Maraniten versuchten, sich an den Landbeinen des Gleiters festzukrallen und sich mit uns tragen zu lassen. Zum Glück verließen sie ihre Kräfte, sie hatten sich zuviel zugemutet. Wenn ich aus dem Fenster nach unten blickte, erschauerte ich. Überall, wirklich überall lagen die Reste von dem was einmal ein Maranite gewesen war. Ich flog schneller. Es gab kein Entkommen das stimmte. Überall hielt der Tod seinen Einzug, und viele Gleiter derjenigen, die zum Portal fliehen wollten, lagen als brennende Wracks unter uns auf den Straßen.

Ein schrecklicher Gedanke: Waren auch wir Druiden nicht gegen die Seuche gefeit? Konnte das schreckliche Los auch mich ereilen? Ich sah das Portal mit seinem grau gewordenen und grau gebliebenen Transmittern vor mir und leitete die Landung ein. Vor einer Gruppe von Maraniten kamen wir zum Stehen. Ich sprang sofort hinaus und wurde auf Anhieb als Heiler erkannt, als Druide von Couxhal. Verzweifelt warfen sich mir Männer, Frauen und Kinder entgegen. Auf dem Boden lagen die Leichen vieler Planetarier. Die Seuche holte sie ein, ganz egal, wohin sie auch flohen. Und die Transmitter waren zu. Es mussten dennoch Zehntausende sein, die hier ausharrten, in der irrealen Hoffnung, die Transmittertore würden sich für sie öffnen. Doch selbst wenn das geschehen sollte, würden sie nur die Seuche mit sich auf andere Planeten schleppen. So hart es klingen mochte: Diejenigen, die die Transmitter abgeschaltet hatten, hatten richtig gehandelt. Waren es die Ritter von Dommrath gewesen?

Maraniten zerrten an meiner grauen Kutte. Sie schrien und flehten mich an. Ich sah, wie ihre Haut aufbrach und das Fleisch hervorquoll. Ein Kind hatte sich an mich gehängt. Es zeigte noch kein Anzeichen der Krankheit, und ich entschloss mich, bei ihm einen Versuch zu wagen. Ich gab ihm meinen Kuss auf die Stirn. Ich wartete geduldig darauf, mit seinem Zentralnervensystem Kontakt aufzunehmen und in es einzudringen. Nichts! Es gelang mir entweder nicht, oder es war unmöglich, weil das Kind schon zu sehr mit der Seuche infiziert war.

Es starb in meinen Armen. Ich hatte davor das Gefühl gehabt, eine explosive Zelldeformation zu erleben, etwas, das von innen heraus zerstörte. Und ich hatte eine ganz seltsame Empfindung, als ich den kleinen Gewebeklumpen aus meinen Armen gab. Ich hatte für einen Moment das Gefühl, dass dies keine normale Krankheit sei, sondern ein Angriff. Von wem und woher und aus welchem Grund, das wusste ich natürlich nicht, aber ich war mir instinktiv sicher. Es war ein Angriff auf diesen Planeten und seine Bewohner! Und dann war es soweit. Wie ein Schauer aus dem Nichts packte es plötzlich auch mich selbst. An zahllosen Stellen meines Körpers griff ein subjektiv reißender, zugleich brennender Schmerz nach mir. Es war eine paradoxe Situation: Ich, der Heiler, war selbst erkrankt. Ich musste also selbst etwas tun, um mir zu helfen falls das überhaupt noch möglich war. Ich musste mich selbst heilen. Im Kampf gegen den schrecklichen Tod setzte ich meine Fähigkeiten im eigenen Körper ein, auf jene intuitive Weise, die ich selbst nicht beschreiben konnte. Ich erspürte dort einen Schmerzpunkt und aktivierte meine Heilkräfte dagegen, dann wieder dort und dann da. Es war ein verzweifelter Kampf, der viele Stunden zu dauern schien. Und ich wurde dabei immer schwächer. Und dann, endlich, hatte ich es geschafft. Ich, der Heiler, hatte mich selbst geheilt. Ich weiß bis heute nicht, wie, aber es war geschafft. Und ich wusste instinktiv, dass die Seuche mich nicht noch einmal erwischen würde.

Ich wusste nicht, wie ich es geschafft hatte, das stimmt. Aber ich besaß die Erinnerung an alles, was ich intuitivinstinktiv getan hatte. Das Gebiet um das Lokalportal hatte sich inzwischen in ein grausiges Feld der Leichen verwandelt, in dem nur noch wenige Maraniten am Leben waren. Vielleicht hatten sie die besseren Abwehrkräfte, vielleicht waren sie immun. Ich hatte die Seuche in mir selbst besiegt und wollte es nun erneut bei den Maraniten versuchen, indem ich so in sie eindrang und gen au das tat, was ich bei mir getan hatte. Vielleicht geschah das Wunder, und ich konnte einige von ihnen retten. Ich musste die intuitiven Kenntnisse, die ich gesammelt hatte, auf sie anwenden. "Kommt her!" rief ich den wenigen Maraniten zu, deren Klagen und Wehgeschrei schmerhaft an meine Ohren drangen. "Ich will noch einmal versuchen, euch zu helfen!"

Die Überlebenden zögerten keinen Augenblick. In ihrer Angst waren sie zu jedem Experiment bereit, das auch nur einen Hauch von Erfolg versprach. Ich nahm den erstbesten bei der Hand und gab ihm den Kuss. Orkisme und Lamonte hielten die anderen von mir fern, die ebenfalls sofort behandelt werden wollten. Ich konnte mich in Ruhe in "meinen" Maraniten hineinversetzen und vortasten. Ich ging die gleichen Wege wie bei mir selbst und spürte die Seuche auf. Ich war selbst noch geschwächt, trotzdem kämpfte ich viele Stunden gegen den Tod im Körper meines Patienten. Als ich mich zurückzog, war er relativ gut stabilisiert für die nächsten Stunden. Ich spürte die eigene Schwäche stärker als bisher. Trotzdem nahm ich mich sofort des nächsten Maraniten an. Die Behandlung wiederholte sich. Es gelang mir, den Maraniten am Leben zu erhalten - aber nicht mehr als das. Ich vermochte weder das eigentliche Wesen der Seuche zu erkennen, noch konnte ich für eine dauerhafte Genesung sorgen.

Ich sah, wie der zuerst Behandelte unter Qualen starb. Das gleiche drohte jedem der noch Überlebenden. Ich machte mir nichts vor, kämpfte aberweiter gegen die Krankheit, bis ich nicht mehr konnte. und mir schwarz vor den Augen wurde. Ich hörte Orkismes Warnrufe und löste meinen Rüssel von dem Maraniten, an dem ich mich gerade festgesaugt hatte. Alles drehte sich um mich und dann kippte ich einfach um. Ich sah den Boden, auf mich zukommen, aber den Aufschlag erlebte ich schon nicht mehr bei Bewusstsein. Ich muss in einem ohnmachtgleichen Schlaf der Erschöpfung gefallen sein, ich weiß nicht, für wie lange. Ich weiß nur eines: Als ich wieder zu mir kam waren alle intelligenten Lebewesen am Portal außer mir tot. Ich stand auf. Die Stille war unheimlich. Mein Blick wanderte über die unzähligen Leichen an diesem Ort der letzten Hoffnung. Es war schauderhaft. Ich hob den Rüssel und stieß ein trauriges Trompeten aus. Danach wollte ich mich zu Orkisme umdrehen und ihn zum Verlassen dieses Leichenfeldes auffordern, als ich plötzlich etwas sah! Nein, es war keine Täuschung gewesen. Zwischen den verformten, toten Körpern hatte ich das Zucken von Gliedmaßen wahrgenommen. Doch ein Immuner? Ich musste es wissen. Würgend stieg ich über Leichen hinweg und arbeitete mich auf die Stelle vor, wo ich das Zucken gesehen hatte. Da war es wieder! Orkisme schwiebte hinter mir und versuchte, mich zurückzuhalten. Ich achtete gar nicht auf ihn. Ich lief, getrieben von der Angst, dieses letzte Flackern, von Leben in einer toten Welt könne mir auch noch genommen werden.

Dann war ich heran - und erstarnte. Was sich dort aus dem Berg der Leichen hervorarbeite und schwankend aufrichtete, war kein Maranite und auch kein Angehöriger eines anderen Volkes, das ich auf meinen Reisen kennengelernt hatte. Im Gegenteil, es handelte sich - um einen Druiden von Couxhal! Genauer gesagt: Vor mir stand, schwankend noch und vornüber gebeugt, körperlich umversehrt, aber noch halb bewusstlos, die schönste junge Frau, die ich je gesehen hatte. Sie musste in meinem Alter sein, eine Druidin auf Wanderschaft wahrscheinlich. Ich ging zu ihr hin und stützte sie. Ihre Augen waren noch geschlossen. Es war ein Wunder, dass sie aufstehen und das Gleichgewicht halten konnte. "Komm!" sagte ich. "Ich bringe dich hier heraus."

Sie reagierte nicht auf meine Berührung und ließ sich aus dem Leichenberg führen. Ihre Haut und ihre hellblaue Kutte waren blutverschmiert und ich selbst auch, wie ein Blick an mir hinunter zeigte. Sobald sie wieder ganz bei sich war, mussten wir einen Ort finden, wo wir uns und unsere Kleidung waschen konnten. Als wir endlich die Toten hinter uns hatten, schlug die Druidin unvermittelt die Augen auf. Sie waren wunderschön. Ich fühlte, wie mein Herz unter ihrem Blick schneller schlug. Die Druidin hustete, und ihre Beine knickten ein. Ich hielt sie ganz fest, bis sie sicher stehen konnte. Ihr Traenii-Rüssel zeigte in seiner Krümmung die Schmerzen, die sie litt.

Ich kämpfte lange mit mir, ob ich ihr den Kuss geben sollte, doch es stand mir sicher nicht zu, in dieser Weise ihre eigenen Fähigkeiten geringzuschätzen. Sie konnte, sie musste sich selbst heilen. "Du ... kannst mich loslassen", waren ihre ersten Worte. "Was ist passiert?" Sie drehte sich zu den Leichen um und erschrak. "Die ... die Seuche ... und mein Kampf gegen sie. Ich habe überlebt ..." "Ja", sagte ich einfach. Mein Herz schlug noch heftiger. Ich wusste nicht, wo mir der Kopf stand. War das das, was man die Liebe auf den ersten Blick nannte? Wovon die Erwachsenen immer schwärmerisch erzählt hatten? Ich stotterte: "Du ... du hast es überstanden, genau wie ich. Mein Name ist Keifan Sogho Nirwai'Mangolem, ich ... ich bin auf der Wanderschaft - und wie heißt du?" "Ich bin Sangelie Miro Nirwai'Siman", stellte sie sich vor. "Ich bin auch auf der Wanderschaft und weilte gerade hier auf Reyzer II, als es geschah." Aber das war nicht unsere einzige Gemeinsamkeit. Wie sich bald herausstellte, war Sangelie in derselben Druidenstadt aufgewachsen wie ich, ohne dass wir uns dort einmal begegnet wären.

"Komm mit!" forderte ich sie auf. "Wir müssen uns waschen. In einem der verlassenen Häuser der Stadt werden wir dazu Gelegenheit haben." Sie signalisierte Zustimmung mit ihrem Rüssel, und wir bestiegen den Gleiter, der uns in die Stadt zurückbrachte. Es dauerte nicht lange, bis wir ein Haus mit einer offenen Tür fanden. Seine Bewohner mussten auf die Straße geflüchtet sein. Wir entdeckten eine Waschgelegenheit und reinigten uns und unsere Kleidung, zuerst sie, dann ich. Und als wir, erfrischt und sauber, wieder auf die Straße hinaustraten, hörten wir einen fernen Laut, der rasch näher kam. Wir hoben die Köpfe und sahen am Himmel einen sich auf uns zu bewegenden silbernen Punkt. "Bei den Rittern!" entfuhr es mir. "Das muss ein Raumschiff sein...!"

"Da!", sagte Sangelie, die jetzt, gewaschen, noch hübscher war. "Und da!"

Sie zeigte zum Himmel, und tatsächlich waren dort überall Raumschiffe zu sehen. Ich war aufgeregt und sie auch. Waren das die Schiffe der Legion, von denen ich hatte reden hören? Ich hatte noch nie in meinem Leben ein Raumschiff gesehen. Oder waren es gar Ritterschiffe? "Sie scheinen landen zu wollen", stellte Sangelie fest, "Aber nicht hier in der Stadt. Ich glaube, ihr Ziel ist das Portal."

"Dann fliegen auch wir wieder hin", sagte ich fest. "Ich will sie aus der Nähe sehen." Wir taten es. Dicht neben der Abfertigungshalle setzte ich auf. Wir stiegen aus und verbargen uns hinter einem kleinen Container, der hier auf seinen Versand wartete. Orkisme und Lamonte waren uns fliegend gefolgt. Die Schiffe waren jetzt so tief, dass ich Einzelheiten erkennen konnte. Es handelte sich um ellipsoide Grundkörper von schätzungsweise neunhundert Metern Länge - die Dimensionen waren sehr schwer zu bestimmen - und knapp dreihundert Metern Dicke. Die Hülle bestand aus dunkelgrauem, schrundigem Material und war über und über mit Stacheln von fünfzig Metern Länge besetzt.

Bei dreihundert Metern zog sich eine an den Kanten gerundete, fünfzig Meter messende Einkerbung um den gesamten Rumpf, so dass der Schiffsleib im Verhältnis von einem zu zwei Dritteln geteilt wurde. Und aus den Ellipsenkörpern entsprangen deutlich sichtbar acht jeweils hundert Meter lange Beine, vermutlich Landestützen, die die Schiffe von unten wie riesenhafte Insekten wirken ließen. In den Bugregionen der Schiffe gähnten riesige, schlitzartige Öffnungen, die aussahen wie Mäuler. Sangelie und ich sahen starr vor Staunen, wie eines der Schiffe direkt am Portal niederging, um wenige Dutzend Meter über dem Boden zu verharren. Es war, als suche es etwas - und dann plötzlich schlug aus seinem Rumpf ein blässer weißer Strahl, mitten hinein in die deformierten Leichen am Portalgelände.

Wir hielten den Atem an. Hatten uns die fremden Raumfahrer dort oben entdeckt? Hatten wir von ihnen etwas zu befürchten? Der Strahl wanderte suchend über die sterblichen Überreste der Maraniten hinweg wie der Kegel einer Lampe - und blieb dann plötzlich stehen. "Ist das vielleicht so etwas wie ein Traktorstrahl?" fragte Sangelie leise. Ich gab keine Antwort und nahm sie schützend in den Arm, drückte sie leicht an mich, Wie weich ihr junger Körper war! Sangelie hatte recht gehabt! Im blassen Kegel stieg eine der Leichen mit einemmal schwerelos in den Himmel empor. So jedenfalls schien es im ersten Moment. Doch ich hatte mich getäuscht, denn es war keine Leiche. Der Körper, der dort im Traktorstrahl nach oben geholt wurde, war zwar deformiert wie alle anderen, aber er lebte! Es war ganz deutlich zu sehen, dass er schwach zuckte! Das Bündel Leben, das kaum mehr seinem maranitischen Ursprung ähnelte, verschwand im Leib des Schifffes. "Warum tun sie das, Keifan?" fragte Sangelie wieder. "Doch kaum, um dem Ärmsten zu helfen. Das können sie nicht, und das müssen sie wissen. Bestimmt ist es ein Schiff der Legion, und wer immer es fliegt, will den Halbtoten untersuchen, ihn sezieren."

"Du hast wahrscheinlich recht", antwortete ich leise. "Aber sieh da! Da ist der Strahl wieder." Erneut schickte das Schiff seinen suchenden Strahl aus. Erneut wanderte er über die toten Leiber, und erneut wurde eine vermeintliche Leiche zuckend in den Rumpf des Schifffes gesogen. Ich drehte mich um, sah jetzt weitere Schiffe, und zwar über der Stadt, aus der wir wieder hierher gekommen waren. Überall tasteten weiße Strahlen. Der ganze Planet wurde nach Überlebenden abgesucht. Sangelie und ich drückten uns fest an den Container. Wir hatten wenig Lust, von einem Such- und Traktorstrahl erfasst und für überlebende Maraniten gehalten zu werden.

Zwei Stunden lang mussten wir aushalten. Dann war es vorbei. Die Legionsschiffe stiegen so plötzlich auf, wie sie gekommen waren. "Den Rittern sei Dank", entfuhr es Sangelie. Die junge Druidin löste sich aus meiner Umarmung. "Ob sie alle noch Lebenden gefunden haben oder ob der eine oder andere übrig ist? Es würde mich brennend interessieren." "Warum?" fragte ich. "Wir könnten nichts für sie tun, das weißt du." "Komm, Keifan!" bat sie. "Lass uns wenigstens unser Glück versuchen." Ich konnte ihr den Wunsch nicht abschlagen. Hilfesuchend sah ich mich nach Orkisme um, doch der wandte sich demonstrativ ab. Ich hatte das Gefühl, er wäre eifersüchtig. Ausgerechnet er!

Also stiegen wir wieder über die Leichen hinweg. Ich für meinen Teil hoffte, dass wir keine Überlebenden finden würden, denn wer in diesem Zustand noch zum Leben verdammt war, litt ganz sicherlich Höllenqualen. Ich verstand Sangelie nicht, aber ich wagte auch keine Kritik an ihr zu üben. Weiter suchten wir und weiter, hielten Ausschau nach etwas, das sich bewegte, aber vergebens. Nach gut einer Stunde gaben wir es auf.

"Es scheint, dass die Legionsschiffe alle Überlebenden aufgespürt haben", sagte ich. "Am besten wäre es, wenn die unbekannten Raumfahrer sie kurz und schmerzlos abtöteten würden." "Ja", sagte Sangelie nur. Ich fragte mich, ob die junge Druidin so etwas wie Sympathie für mich empfand. Ich war in sie verliebt, das war mir klar, und ich konnte nicht auf Anhieb das gleiche von ihr erwarten.

"Was tun wir jetzt?" fragte sie mich. "Wir sitzen hier fest, solange die Transmitter desaktiviert sind. Ich habe Hunger. In der Abfertigungshalle habe ich einen automatischen Nahrungssender gesehen. Wie ist es - versuchen wir unser Glück?" Natürlich stimmte ich zu, Ich konnte gar nicht anders. Ich wäre mit ihr in die Hölle gegangene Doch kaum hatte sie sich zur Abfertigungshalle umgedreht, sah ich etwas, worauf ich so schnell nicht zu hoffen gewagt hatte. "Sangelie!" rief ich. "Sieh her!"

Mit ausgestrecktem Arm deutete ich auf die bisher farblosen Rechtecke der Portaltransmitter. Sie hatten ihr Aussehen gewechselt. Das lichtlose Schwarz der Sendeseite und das weißgraue strukturlose Flimmermuster der Empfangsseite waren wieder sichtbar. Sangelie stieß einen Jubelschrei aus und warf sich mir an den Hals. Wie ich ihre Begeisterung genoss! Als sie sich von mir löste, sagte sie aufgeregt: "Die Ritter von Dommrrath haben das Portal von Reyzer II wieder angeschaltet. Bin ich froh. Ich hatte schon die Befürchtung, dieser Planet würde unser Grab werden. Ich ..." Sie brach vor mir zusammen. Ich fing sie auf und trug sie zum Gleiter. Die Begeisterung war zuviel für sie gewesen. Sie war noch viel zu sehr von der Seuche geschwächt, wie sehr, das zeigte sich erst jetzt, da uns keine Gefahr mehr drohte.

Ich flog mit ihr in die Stadt zurück und trug sie in jenes Haus, in dem wir uns gereinigt hatten. Dort legte ich sie in ein Bett und wachte über ihren Heilschlaf drei volle Tage und Nächte lang. Ich gebe zu, dabei mehrere Male eingeschlafen zu sein. Auch bei mir hatte der Kampf gegen die Seuche Spuren hinterlassen, sowohl körperlich als auch seelisch. Nie zuvor hatte ich etwas erlebt, was auch nur ansatzweise den furchtbaren Stunden auf Reyzer II gleichgekommen wäre. Als Sangelie aufwachte, war sie gesund. Ich ebenfalls. Wir bereiteten uns aus den Beständen des Hauses eine Mahlzeit, und danach fühlten wir uns rundum wiederhergestellt. Wir waren bereit, diesen Planeten zu verlassen - als einzige. Es gab definitiv kein intelligentes Leben mehr auf ihm. Ich hatte es, trotz aller eigenen Niedergeschlagenheit, genossen, über Sangelies Schlaf wachen zu dürfen. Und ich sah sie und mich schon gemeinsam die Reise fortsetzen und nach den Rittern von Dommrrath suchen.

Aber dann kam die große Ernüchterung. Die junge Druidin kündigte an, sich allein auf die Weiterreise zu begeben. Sie hatte ihre Reiseroute genau im Kopf, und diese ließ sich mit meiner leider nicht vereinbaren. "Lauf ihr nicht nach, Keifan", riet mir Orkisme als ich mir ernsthaft überlegte, auf ihrem Weg weiterzureisen. "So gewinnt du sie nie, verstehen? Sie muss zu dir kommen, wenn ihr zusammen glücklich sein wollt." Ich fragte mich, woher der Dienstroboter derartige psychologische Weisheiten haben wollte, aber schließlich sah ich ein, dass er Recht hatte.

So nahm ich schweren Herzens Abschied von Sangelie. Ihr Transit lag zeitlich vor meinem. Ich sah sie im Transmitterfeld verschwinden und winkte ihr lange nach. "Komm, Orkisme!" sagte ich dann. "Gleich sind wir dran." "Kann ich Lamonte mitnehmen?" fragte er hoffnungsvoll. "Nein", antwortete ich entschieden, "Lamonte bleibt hier." "Das tut du ja nur, weil du selbst kein Glück hastest", warf Orkisme mir vor. Ich gab ihm keine Antwort. Ich wartete nur darauf, dass der Transmitter umschaltete und ich mein nächstes Ziel ansteuern konnte, um zu vergessen.

## 6. Zamumont (Jahr 1287 NGZ)

Ich fühlte mich leer und unausgeglichen. Bei mir war wieder "nur" noch Orkisme, der wunderliche Dienstroboter, dessen verquere Analyseversuche eines Phänomens namens "Romanze" mich nicht eben weiterbrachten. Aber immer wieder versuchte er, mir gute Tipps zu geben. Meine Passion, die Suche nach den Rittern von Dommrrath, hatte erheblich an Reiz verloren. Manchmal überlegte ich mir, ob es nicht an der Zeit sei, nach Couxhal zurückzukehren. Vielleicht fand ich dort eine junge Druidin, die Sangelie vergessen machen konnte.

Aber ich wollte es nicht. Niemand konnte jemals soviel für mich bedeuten wie Sangelie. Ich ließ mir ihre Erinnerung nicht verderben. So gelangte ich auf die Welt Zamumont im zum Scheitern verurteilten Versuch durch weiteres Reisen und neue Eindrücke Sangelie und die Leichen von Reyzer II zu vergessen. Auf Zamumont lebten viele verschiedene Völker friedlich zusammen. Die Urbevölkerung, die Zamumonter, waren wieder einmal reptilienhafter Abstammung, zwei Meter hoch und einen Meter breit. Sie standen auf zwei eingeknickten Beinen, die ihnen außerordentliche Sprungkraft verliehen, und hatten vier dünne, mehrgelenkige Arme. Der Kopf sah aus wie der einer Raubechse, aber das täuschte. Die Zamumonter waren friedlich und sehr klug. Ihre Oberen trugen über der üblichen hautengen Lederkombination wallende Gewänder aus kostbarem Tuch. Die

Hauptstadt war modern und in ihrer weißen Plastikschönheit ein wenig steril. Es gab neben Einkaufstempeln und Restaurants viele Bildungszentren, in die jedermann Zutritt hatte.

Es kam, wie es kommen musste. Ich wurde als Druide von Couxhal erkannt und von da an verwöhnt. Die Verehrung für mich stieg noch, nachdem ich drei Heilungen vorgenommen und drei Todgeweihte dem Leben zurückgegeben hatte. Mich interessierte vor allem das große Observatorium im Westen der Stadt. Meine Gastgeber führten mich hinein. Dort konnte ich mir einen guten Überblick über die vielen Sonnen des Landes Dommrath machen. Ich informierte mich zudem zum ersten Mal in meinem Leben richtig über die Ordnung der Cluster und Sektoren.

Die Nummerierung wurde dann eindeutig, wenn man sie dreidimensional vorgeführt bekam, Cluster 0001 mit Crozeiro kannte ich ja schon. Meine Heimatwelt Couxhal gehörte ebenso wie Chirritu, Stuurmond und Horromyia zum Cluster 0133, während Reyzer II und Zamumont zum Cluster 0177 gehörten. Ich wurde später mit köstlichen Speisen überhäuft und sprach mit den Obersten der Oberen. Niemand wollte es sich nehmen lassen, mit einem Druiden von Couxhal gesehen zu werden. Ich war von schwebenden Videokameras umringt, wo immer ich auftrat. Orkisme bekam auch seinen Teil der Aufmerksamkeit ab, was ihn wieder versöhnlicher stimmte.

Doch dann geschah etwas, womit ich hier niemals gerechnet hatte. Ein hoher Richter kam mit der Bitte auf mich zu, einen Delinquenten zu heilen! Die Bewohner von Zamumont hatten über einen Verbrecher ein Todesurteil gefällt. Sie würden den Delinquenten töten, das war sicher - doch der Delinquent war krank geworden, und sein letzter Wunsch bestand darin, seine Strafe aufrecht zu empfangen. Ein Verbrecher und ein Todesurteil und das auf einem Planeten, der mir bisher wie eine Idylle vorgekommen war, in der für solche Sachen kein Platz war. Ich konnte es kaum fassen und lehnte im ersten Moment heftig ab. Ich wollte nicht in irgendeiner Form an einem barbarischen Todesurteil mitwirken.

Doch die Zamumonten gaben nicht auf. Sie machten mir in der Folge sogar klar, dass ich meine ethische Überzeugung nicht auf sie übertragen durfte. Der Delinquent würde sterben, so oder so. Die Frage war nur, ob ihm sein letzter Wunsch erfüllt wurde oder nicht. Und das hing von mir ab. Ich hatte am Schluss keine andere Wahl mehr. Auch wenn mir die Aussichtslosigkeit der Situation größte innere Schwierigkeiten bereitete. Ich musste ihm helfen, in Würde zu sterben. Der Delinquent war ein aufrecht gehendes, schmales Wesen mit zwei Armen und zwei Beinen. Sein Kopf war verhältnismäßig klein und besaß einen Augenkranz und darunter eine kombinierte Nase-Mund-Öffnung. Seine Körperfarbe war grün.

Ich ließ mich zu ihm bringen und beugte mich über ihn. Er lag auf einer Pritsche und konnte sich nicht rühren. Nur sein Blick fand mich und flehte um Erlösung. Es war der Blick aus der aus vielen einzelnen Augen bestehenden Leiste, und doch spürte ich ihn auf mir ruhen und bitten. Dass er nicht mehr sprechen konnte, ließ einen schlimmen Verdacht in mir aufkommen. Aber ich musste mich wohl irren. Die Zamumonten waren gewiss keine Folterknechte. Also gab ich dem Delinquenten, dessen Namen ich nie erfuhr, den Kuss. Ich verbrachte viele Stunden bei ihm bis ich die Ursache seiner Krankheit aufgespürt und eliminiert hatte. Dabei wusste ich die ganze Zeit, dass er mit dem Tag seiner Genesung sterben musste.

Als ich den Rüssel von seiner Stirn löste, richtete er sich, noch schwach, auf und ergriff meine Hand. "Ich danke dir, Druide", sagte er matt und tonlos. "Ich weiß, dass ich jetzt sterben muss, aber ich kann es aufrecht und mit Würde tun. Leider besitze ich keine Rathischen Sons, ich kann dich also nicht bezahlen." "Das brauchst du auch nicht", wehrte ich ab. "Doch, Ich habe kein Geld, aber ich habe etwas anderes," Damit griff er neben sich, auf der anderen Seite der Pritsche, und holte ein kleines graues Tier mit spitzer Schnauze und gelbem Ringelschwanz hervor. Plötzlich erinnerte ich mich wieder: Während ich dem Delinquenten den Kuss gab, hatte das Vieh mich permanent mit seinen spitzen Zähnen attackiert, Und, wenn ich richtig verstand, dieses kleine Ungeheuer sollte ab heute mir gehören?

"Das ist Hermigo", sagte der Todgeweihte. "Erwar mein Freund, viele Jahre lang. Nun sollst du ihn haben, als einzigen Dank, den ich dir abstellen kann ..." Ich schluckte. Aber ich hatte keine Wahl, wollte ich den Delinquenten nicht noch vor seiner Exekution vor den Kopf stoßen. Ich hielt den Arm hin, und Hermigo lief nachdem er meine Hand ausgiebig, beschnuppert hatte, daran herauf, bis er auf meiner Schulter saß. Und dort blieb er - wenigstens vorerst. Der Delinquent aber starb aufrecht, so, wie er sich das gewünscht hatte.

## 7. Die Astronautische Revolution (Jahr 1288 NGZ)

Ich zog weiter, wieder auf der Suche nach Antworten. Wann war das Maß voll? Wann durfte ich nach Couxhal zurückkehren?

Zu allem Überfluss hatte ich jetzt buchstäblich eine "Waise" am Hals denn Hermigos bevorzugte Aufenthaltsplätze waren und blieben nach dem Tod seines früheren Herrn ausgerechnet meine Schultern. Wenigstens biss er nicht mehr nach mir. Orkisme war immer noch übel gelaunt und sprach kaum ein Wort mit mir. Wahrscheinlich, weil ich seine große Liebe zu Lamonte zerstört hatte. War er am Ende nicht nur ein Kampfrobooter, sondern auch mit Gefühlsensoren oder einem Bio-Anteil ausgestattet? Ich wusste es nicht, und auf entsprechende Fragen gab er keine Auskunft. Ich gab es auf, sollte er doch schmollen. Wir hielten uns auf einem Planeten namens Sesegg auf, als uns die Nachricht erreichte, dass in der Northside des Landes Dommrath die Astronautische Revolution ausgebrochen sei.

Zahlreiche Völker unter dem Befehl des Revolutionsführers Ruben Caldrogyn probten den Aufstand gegen die Ritter von Dommrath. Aus der Ferne sah es ganz so aus, als habe die Astronautische Revolution sich in den Besitz von Raumschiffen gebracht und erkenne die Macht der Ritter nicht länger an. Es waren zunächst zwar nur Gerüchte, aber sie verbreiteten sich durch das Land Dommrath mit Überlichtgeschwindigkeit, durch die Passagiere der Portale von Cluster zu Cluster.

Mir wurde zugetragen, dass das Dommrathische Netz im Bereich der Northside partiell ausgeschaltet wurde; offenkundig eine Anordnung der Ritter, um die Astronautische Revolution zu isolieren. Doch ein Flächenbrand war nicht so leicht zu löschen. So schnell die Kunde von einer partiellen Abschaltung die Runde machte, so schnell wurde sie wieder dementiert. Speziell der Versuch der Isolation war logischerweise wenig zielführend, weil die Revolution ja über Raumschiffe verfügte, deren Einsatz die Portale verzichtbar machte. Die Ritter von Dommrath würden also mit einer Abschaltung allenfalls die Bevölkerungen der Planeten gegen sich aufbringen und der Revolution neue Sympathisanten zutreiben.

Jetzt gab es für mich keine Wahl mehr. Ich musste mich sofort auf den Heimweg begeben, denn auch Couxhal lag in der Northside von Dommrath. Meine Eltern, meine Freunde, die Druidische Klinik am Portal von Saroniahel waren in Gefahr. "Endlich hast du begriffen, wo dein wahres Ziel liegt", sagte Orkisme. "Du musst zurück zu deinen Wurzeln und nicht in der Galaxis herumvagabundieren. Du gingst als Versager und kehrst als erfolgreicher Heiler zurück, verstehen?"

Er hatte Recht. Meine Wanderschaft war zu Ende. Sie hatte ihren Zweck erfüllt. Ich hatte die Gabe in mir entdeckt und viele Erfahrungen gesammelt. Ich kam nicht mit leeren Händen zurück, sondern mit Informationen aus der Galaxis. Anfangs gestaltete sich die Reise schwierig. Ich benötigte Wochen, um zumindest die Ausläufer der Northside zu erreichen. Die halbe Galaxis schien zwischen den Portalen unterwegs zu sein. Jeder Clustertransit wurde von Unmengen teilweise kampierender Passagiere behindert. Vielerorts kam es sogar zu Handgreiflichkeiten.

Auf bestimmten Planeten hielt ich mich ein paar Tage lang auf, um zu heilen und Rathische Sons zu verdienen. Oder ich ließ mich mit edlen Steinen beschenken, die ich in den vielen Taschen meiner Kutte verstaute. Orkisme drängte zur Eile. Er hatte einige Flirts, aber keiner davon war so ernst zu nehmen wie seine "Romanze" mit Lamonte. Wegen des erzwungenen Abschieds grollte er mir noch immer und ich konnte ihn verstehen. Wie hätte ich gefühlt, wenn man mir Sanktelle mit Gewalt genommen hätte?

Aber dann erreichten wir die ersten Welten, die zum Aufstand gehörten. Die Astronautische Revolution brandete wie ein Feuer auf, immer noch bekannten sich täglich neue Systeme zu Ruben Caldrogyn, dem geheimnisvollen Revolutionsführer. Immer häufiger war das Symbol der Revolution zu sehen, eine weiße Pfeilspitze auf ovalem schwarzem Grund, das stilisierte Abbild eines startenden Raumschiffs. Rächte sich so die "Abwesenheit" der Ritter von Dommrath? War es die Strafe dafür, dass sie sich nicht zeigten? Ich wusste es nicht. Ich verstand nichts von Politik und kannte die Motive der Ritter nicht. Aber an ihrer Stelle wäre ich jetzt auf den Plan getreten und hätte dem Aufstand ein Ende gemacht.

Oder waren sie dazu nicht mehr in der Lage? Ich musste an die chaotischen Verhältnisse auf den Randwelten denken. Wir sprangen von Cluster zu Cluster, dann von Sektor zu Sektor. Immer näher kamen wir meiner Heimat, und schließlich, durch mannigfache Wirren, erreichten wir sie. Ihr könnt euch denken, Trim und Startac, mit welchen Gefühlen ich die letzte Etappe zurücklegte. Ich war als Kind ausgezogen, das nicht heilen konnte, und kehrte nun als vollwertiger Druide zurück. Ich hatte meine Rückkehr mit einem Hyperfunkspruch angekündigt und sah mich im Geiste von jubelnden Massen umringt, wenn ich aus dem Transmitter stieg. Die Enttäuschung war riesengroß. Nur meine Eltern waren gekommen. Sie begrüßten mich herzlich, aber mit Sorge im Gesicht. Der Grund lag auf der Hand. Seitdem Couxhal sich der Revolution angeschlossen hatte, mussten seine Bewohner stets mit dem Auftauchen von Legionsschiffen rechnen, ebenso mit einer Strafexpedition. "Die Narren haben sich voller Euphorie dem

Aufstand angeschlossen", sagte mein Vater und meinte damit die Mehrzahl der Druiden und die Regierung, die Caldrogyn huldigten. "Wir hätten uns besser herausgehalten, aber das ist jetzt nicht mehr möglich." Meine Mutter kam zu mir und umarmte mich.

"Vergessen wir jetzt 'die Revolution, Keifan", sagte sie. "Du musst uns von deiner Wanderschaft erzählen. Lange warst du fort. Und du hast wirklich die Gabe in dir entdeckt? Wie war es Keifan wo und wann? Wir sind sehr, sehr neugierig - und stolz auf dich." "Da seid ihr wohl leider die einzigen", versetzte ich. "Was ist mit den anderen? Meinen ehemaligen Freunden? Ich ..." "Dort", sagte mein Vater und deutete in den Himmel. , Ich legte den Kopf in den Nacken und sah es. Ein heller Punkt, der schnell größer wurde. Ich hatte so etwas schon gesehen. "Ein Raumschiff!" stellte ich staunend fest. "Es wird landen!" "Ein Schiff der Astronautischen Revolution", sagte mein Vater. "Es hat sein Kommen über Funk angekündigt. Nur aus diesem Grund ist jetzt keiner deiner früheren Freunde hier, um dich zu empfangen. Das Raumschiff elektrisiert sie mehr. Es ist das erste Schiff, das sie in ihrem Leben landen sehen. Du musst sie verstehen." Jetzt sah ich sie- eine große Traube von Schaulustigen, die sich unweit des Transmitters versammelt hatten, aus dem ich gekommen war. Sie begannen zu jubeln, als sich das Schiff langsam heruntersenkten. Wie hatten sie sich verändert! Die Druiden von Couxhal hatten, von jeher der Technik skeptisch gegenübergestanden. Und nun jubelten sie einem Raumschiff zu, das diesen Namen überhaupt nicht verdiente.

Ich hielt den Atem an. Im Geiste sah ich es schon abstürzen, mitten in die Menge der Schaulustigen hinein. Denn es war ein Wrack. Was da mit dröhnen Aggregaten niederging, war ein bemitleidenswert zusammengestoppeltes Sammelsurium aus Bestandteilen, die offenkundig niemals für den Raumschiffsbau entworfen worden waren. "Bei den Rittern!" stöhnte ich. "Es wird explodieren, bevor es den Boden berührt!" Das Dröhnen der Triebwerke wurde ohrenbetäubend und tat körperlich weh.

Ich tat in der Not das, was jeder Druide tun kann. Ich verschloss meine Ohren mit den innenliegenden Ppropfen und hörte danach nur noch leises Gesäusel. Leider bekam ich dadurch auch nichts mehr von dem mit, was meine Eltern mir sagten. Aber dann schwiegen sie, und ich konnte sehen, dass auch sie ihre Ohren verschlossen hatten. Das Raumschiff hatte nun kaum noch Fahrt und stand fast über einem freien Platz genau vor der Klinik, die ans Portalgelände herangebaut worden war. Ganz langsam senkte es sich herab. Die versammelten Druiden wichen zurück und machten Platz. Immer noch konnte ich es nicht fassen, dass dieses Ungetüm fliegen konnte. Die bereits vorhandenen, im Land Dommrath allenthalben verfügbaren Technologien mussten von findigen Technikern zu einem völlig neuartigen Konstrukt zusammengestellt werden sein. Das aber konnte nur bedeuten, dass die Revolution von langer Hand geplant gewesen war. Denn selbst vorhandene Einzelteile konnten nicht bedenkenlos zusammengestellt werden, sondern es musste in jedem Fall zunächst getestet werden, welche Kombinationen im Zusammenspiel funktionierten und welche nicht. Die Verfügbarkeit von Einzelteilen musste sichergestellt und der Transport an die Montageorte organisiert werden, ohne dass die Ritter von Dommrath aufmerksam wurden - sie oder ihre Helfer, wer immer das sein mochte.

Eine Einzelaktion hätte niemals zum Erfolg geführt. Stattdessen hatten sich höchstwahrscheinlich Dutzende oder Hunderte Industrieplaneten zugleich hinter die Revolution gestellt, allesamt zentral gesteuert. Der Kasten landete an der Klinik, direkt vor meinen Augen. Auf der Hülle war das Symbol zu sehen, die weiße Pfeilspitze auf dem ovalen schwarzen Grund. Das Schiff war eiförmig, zweihundert Meter in der Höhe und 130 Meter an der breitesten Stelle. Seine Hülle wies eine dumpfe Anthrazitfarbe auf, auf der in weißer Farbe der Schiffsname NO KAAKE zu lesen war.

Ich öffnete meine Ohren wieder und hörte gerade noch, wie die Triebwerke ausliefen. Ich fragte mich, was das Schiff hier wollte, hier auf Couxhal? Brauchte die Revolution Soldaten? Oder brauchte sie Heiler?

Ich zwang mich, meinen Widerwillen gegen das Wrack und seine Besatzung abzulegen, und ließ mich von der Menge der Schaulustigen auf das Schiff zutreiben. Orkisme kam nicht mit mir, sondern blieb bei meinen Eltern - wahrscheinlich, um Bericht über unsere Reise zu erstatten. Ein wenig übel nahm ich ihm das schon. Ich hatte schwer gearbeitet, und mein Roboter heimste den Ruhm ein. Aber das war mir jetzt im Grunde genommen egal. Ich wartete wie, die anderen Druiden darauf, dass sich in dem Raumschiff, diesem sicherlich nur bedingt raumtüchtigen Notbehelf, eine Schleuse öffnete und jemand von der Besatzung heraustrat. Dies geschah dann auch tatsächlich. In einem hellen Strahl, ähnlich dem Suchstrahl der Legionsschiffe, schwebten mehrere Caranesen und Maraniten zu Boden und stellten sich vor uns auf.

"Erhabene Druiden!" rief einer der Caranesen, der das Symbol der Revolution auf der Brust trug. "Wir sind hierher gekommen, um euch dafür zu danken, dass ihr euch der Revolution angeschlossen habt. Mein Name ist Corman, ich bin der Kommandant der NO KAAKE. Wenn ihr Fragen zur Revolution habt, dann stellt sie jetzt. Ich werde sie beantworten, soweit ich es kann." Das konnte nicht alles sein. Nur um sich bei uns zu bedanken, nahm kein Kommandant einen Flug mit diesem brüchigen Kasten auf sich. "Weshalb seid ihr wirklich gekommen?" rief ich und achtete nicht auf die entsetzten Gesichter, die sich mir zuwandten. "Ihr könnt es uns ruhig sagen. Ihr verfolgt eine bestimmte Absicht!"

Der Caranese wandte mir sein Gesicht zu und antwortete: "Du hast recht, Freund Druide. In erster Linie sind wir hier, um uns eurer Freundschaft zu versichern, und in zweiter, um Unterstützung für die große Sache der Revolution zu bitten. Unsere Bitte an euch ist, dass einige von euch an Bord unseres Schiffes kommen, damit wir für den Fall unvorhergesehener Notfälle gewappnet sind." Unvorhergesehene Notfälle ... Ich begriff sofort, was Corman damit meinte. In der Astronautischen Revolution bereitete man sich auf Kampfhandlungen vor. Deshalb brauchten sie uns dringend. Ich fühlte mich abgeschreckt, aber gleichzeitig ging eine irre Faszination von dem Gedanken aus, mich nach der Odyssee durch das Land Dommrath wieder in Bewegung zu setzen. Was hatte ich hier denn schon zu verlieren? Meine Eltern, ja. Aber sonst? Niemand war gekommen, um einen Heimkehrer zu begrüßen. Die Enttäuschung wog schwer. Und den Ausschlag gab, dass sich bereits einige meist junge Druiden auf Corman zu in Bewegung setzten - und ich darunter ein Gesicht erblickte, das ich seit langer Zeit nur in meinen Träumen gesehen hatte: Sangelie! Genau, sie war eine der sieben, die sich anschickten, an Bord des fremden Raumschiffs zu gehen. Sangelie Miro Nirwai'Siman! In diesem Augenblick wusste ich, dass ich allen Gefahren des Raumflugs und vielleicht auch einer Konfrontation mit den Schiffen der Legion trotzen würde für Sangelie. Mit ihr zusammenzusein, war das Höchste. Darüber gab es nichts mehr für mich. Ich schritt auf Corman und die um ihn versammelten Druiden zu. Sangelie erkannte mich auf Anhieb und schenkte mir ein Willkommenslächeln. Und plötzlich war auch Orkisme wieder da.

Ob Schrottahn oder nicht das Raumschiff legte unter Krachen Ächzen und Beben einen gelungenen Start hin und flog. Es wurde für mich, zuerst skeptisch, ein unübertreffliches Erlebnis. Erst vor kurzem hatte ich gelernt, das Dommrathische Netz zu benutzen. Und nun flog ich an Bord eines Raumschiffs, das eigentlich gar kein Raumschiff sein durfte wenn es nach dem Willen der Ritter von Dommrath gegangen wäre. Aber die Ritter traten überhaupt nicht in Aktion. Das Erlebnis des Fluges war riesig, aber noch bedeutender war das erneute Zusammentreffen mit Sangelie, wahrlich eine Fügung des Schicksals. Unsere Kabinen lagen nebeneinander, und als ich sie bat, nach dem Abendessen mein Gast zu sein, lehnte sie nicht ab. "Seit Reyzer II konnte ich an nichts mehr denken als an dich", gestand ich ihr. Zu meiner unendlichen Beglückung antwortete sie: "Ich auch nicht, Keifan." Das war viel mehr, als ich hätte erwarten können. An diesem Abend wurden wir beide zum erstenmal intim miteinander, nachdem wir uns mehrere Stunden lang unterhalten hatten. Es war ein Erlebnis, das ich euch nicht beschreiben kann, Trim und Startac. Es war überweltlich. Ich glaubte zehnmal oder mehr, in der Ekstase sterben zu müssen.

Und es wäre ein schöner, ein glücklicher Tod gewesen. Aber natürlich überlebte ich diese wertvollen Stunden des Glücks, ebenso Sangelie. Jetzt stand fest, dass wir uns liebten. Sie flüsterte mir tausend kostbare Dinge ins Ohr und ich hielt sie fest, ganz fest. Orkisme stand in einer Ecke und tat so, als sei er desaktiviert, aber seine leicht glimmenden Augen verrieten ihn. Er beobachtete uns heimlich. "Warum bist du an Bord gegangen, Sangelie?" fragte ich am frühen Morgen. Wir hatten die ganze Nacht über kein Auge zugetan. "Warum schon?" fragte sie zurück.

"Weil ich die Herausforderung liebe und sehen wollte, wohin der alte Kahn fliegt." "Im Grunde ging es mir auch so" bekannte ich. "Und als ich dich dann sah stand meine Entscheidung fest." "Ich hätte nicht gedacht, dass die Raumfahrt mich so sehr langweilen würde", wechselte sie das Thema. "Ich hatte mir darunter immer das ganz große Abenteuer vorgestellt. Und nun dieser öde Flug, bei dem nichts geschieht. Das einzige Elektrisierende ist die Frage, wann der Kahn auseinander bricht." Vielleicht ist auf einem richtigen Raumschiff alles anders", gab ich zu bedenken. "Zum Beispiel auf den Schiffen der Legion, die wir auf Reyzer II gesehen haben."

Etwas später beschlossen wir, die Zentrale aufzusuchen und den Raumfahrern etwas über die Schulter zu blicken. Vielleicht ließ sich hier das eine

oder andere Interessante beobachten. Corman saß in einem wuchtigen Sessel auf einem Sockel und gab Befehle. Als er uns eintreten sah, lächelte er und stieg herab. Der Rebellen hatte nichts von seiner Freundlichkeit verloren. Er wies uns nicht aus der Zentrale, sondern gab bereitwillig Erklärungen. "Die NO KAAKE erhielt von Revolutionsführer Ruben Caldrogyn die Weisung, Patrouille zwischen den beiden Planeten Couxhal und Chirittu zu fliegen", sagte er auf meine Frage nach dem Ziel der Reise. Bei der Erwähnung des Namens Caldrogyn schlug er sich mit der rechten Hand gegen die Brust. Seine Verehrung für den Anführer des Aufstands musste grenzenlos sein. Ich fragte mich, ob er ihn überhaupt jemals gesehen hatte. Ruben Caldrogyn kam mir mehr als ein Phantom denn als eine reale Person vor. Ich fragte mich, ob es ihn wirklich gab.

„Aber ausgerechnet Chirittu, jene Welt, auf der ich meinen eigentlichen Durchbruch erlebte und an die ich die allerbesten Erinnerungen hegte! Chirittu hat sich ebenfalls der Astronautischen Revolution angeschlossen“, erläuterte der Kommandant. „Von dort werden zu beträchtlichen Anteilen die Steueranlagen geliefert, die man benötigt, um Schiffe wie die NO KAAKE flugtückig zu machen. Jeder Planet hat sich auf etwas anderes spezialisiert, denn natürlich existiert nirgendwo auf den Welten der Revolution so etwas wie eine Raumschiffswerft im eigentlichen Sinn. Das wäre viel zu gefährlich und würde uns verwundbar machen.“

„Aber irgendwo müssen die Einzelteile doch zu Schiffen zusammengesetzt werden“, meinte Sangelie. „Ja, sicher. Sie werden teilweise in Containern durch die Frachtransmitter zu Montagewelten geschafft. Dort entstehen aus zweckentfremdeten Baugruppen Raumschiffe mit einer Art Linearantrieb, mit schwachen Schutzschirmen und mit Großdesintegratoren als Bewaffnung.“

„Also doch so etwas wie Werftplaneten“, sagte ich. Corman lächelte und stieg wieder auf sein Podest. „Zerbrecht euch darüber nicht unnötig den Kopf, meine Freunde. Ich weiß, dass ihr euch langweilt, aber die Eintönigkeit des Bordlebens kann früher, als ihr denkt, zu Ende sein.“ Seine Miene verfinsterte sich plötzlich. „Wir haben erfahren, dass die Ritter mit den ersten Gegenaktionen begonnen haben. Auf zahlreichen Industriewelten, die der Revolution angehören, sind von den Schiffen der Legion schon Kampfroboter ausgesetzt worden. Die vorwiegend verwendeten Doppelstabroboter erobern ebenjene Industrieanlagen, die Raumschiffsteile produzieren.“

„Hat es bisher viele Tote gegeben?“ erkundigte sich Sangelie. „Nein“, antwortete Corman gedehnt und, wie mir schien, etwas widerwillig. „Die Roboter scheinen Befehl zu haben, wenn möglich jedes Blutvergießen zu vermeiden.“ „Aber das ist doch sehr positiv“, sagte ich. Corman erwiederte nichts. Plötzlich schienen wir für ihn Luft zu sein. Er rief seiner Mannschaft Befehle zu und kümmerte sich nicht mehr um uns. „Komm, Sangelie“, sagte ich so laut, dass er es hören musste. „Anscheinend sind wir hier nicht mehr erwünscht.“ Ich nahm ihre Hand und zog sie mit aus der Zentrale.

„Ich weiß nicht“, sagte ich, als wir wieder in meiner Kabine waren. „Was Cor-‘ man berichtete, hörte sich eher nach Einzelaktionen der Ritter von Dommrath an. Sie planen allem Anschein nach alles andere als einen Vernichtungskrieg, sondern halten sich mit Gewaltanwendung erstaunlich zurück. Weshalb sind die Rebellen darüber nicht froh?“ „Sind sie das nicht?“

„Offenbar nein. Wenn ich an Cormans seltsame Reaktion denke ...“ „Ja, das war sonderbar“, gab Sangelie zu. Wir blieben den ganzen Tag über zusammen und versuchten, durch das Erzählen von Geschichten und einfache Spiele die Langeweile zu bekämpfen. Jeder Tag, an dem nichts geschah, wurde schlimmer. Wir konnten uns zwar ungehindert an Bord umsehen, hatten aber bereits alles gesehen, was irgendwie interessant war. Die Patrouille war unglaublich langweilig. Wenn wir einen Endpunkt unseres Patrouillenflugs erreicht hatten, landeten wir nicht etwa, sondern kehrten nach einer Umrundung des Planeten wieder um. Einmal Chirittu, einmal Couxhal und wieder zurück. Dazwischen statteten wir einigen unbedeutenderen Sonnensystemen einen Besuch ab oder inspizierten Asteroiden, die durch den Leerraum schwebten. Wir kamen uns bald vor wie Gefangene.

Am Abend dieses Tages versammelten sich alle acht Druiden in der kleinen Messe. Wir waren allein. Weder Caranesen noch Maraniten waren anwesend. „So wie jetzt geht es nicht weiter“, beklagte sich einer von uns. Sein Name war Taiber Tostan Caymor'Sangulum. „Die Langeweile bringt uns um. Und die Aufständischen brauchen uns doch gar nicht.“

„Ja“, stimmte ein anderer zu. „Sie sollen auf Couxhal landen und uns von Bord lassen. Diese ewige Pendelei zwischen Chirittu und Couxhal ist so etwas von sinnlos! Oder kann mir einer von euch sagen, was die Revolution damit bezweckt?“ „Das weiß sie selbst nicht“, sagte ich und krümmte den Rüssel. „Aber ich stimme dir zu. Sie sollen uns gehen lassen, schließlich kamen wir auch freiwillig zu ihnen. Lasst uns darüber abstimmen ob wir geschlossen zu Corman gehen und ihm unsere Forderung vortragen.“ Alle waren einverstanden, ohne Ausnahme. Also beschlossen wir am nächsten Tag zum Kommandanten zu gehen. Corman war wieder freundlich aber mit ebendieser Freundlichkeit lehnte er unsere Forderung ab.

„Der Plan sieht nicht vor, dass wir jetzt schon landen“, sagte er uns. Welcher Plan? „Ihr seid eine Verpflichtung eingegangen und müsst nun dazu stehen.“ „Und wie lange soll dieser Zustand dauern?“ fragte Taiber. „Das entscheidet Ruben Caldrogyn“, antwortete der Kommandant. „Als ihr an Bord dieses Schiffs kamt, habt ihr euch seinem Kommando unterstellt.“

Wir waren wie vor dem Kopf geschlagen. Tatsächlich, wir waren Gefangene, Gefangene der Revolution und eines Phantoms. „Wir sind freie Druiden!“ sang Sangelie leidenschaftlich. „Wir verlangen, auf unserer Heimat abgesetzt zu werden!“ „Es tut mir wirklich leid“, widersetzte sich Corman. „Aber Ruben Caldrogyn hat mir noch keine derartige Weisung erteilt.“ „Dann frage ihn!“

Der Caranese lächelte mitleidig und bat uns ihn und seine Besatzung jetzt allein zu lassen. Erschüttert und wütend verließen wir die Zentrale. So hatte noch niemand Druiden von Couxhal behandelt. Unser Schicksal, unser Unglück interessierte Corman, interessierte die Revolution überhaupt nicht. Im Stillen verwünschte ich die Druiden, die sich dieser Revolution angeschlossen hatten. Sie hatten es für das ganze Volk getan - aber hatte mich jemand danach gefragt? Oder meine Eltern, ich war ja auf der Wanderschaft gewesen. Wie gesagt, Trim und Startac, ich verstand nichts von Politik. Die Revolution hatte ich nicht gewollt. Aber jetzt begann ich sie zu verachten, denn sie nahm mir meine Freiheit. Das einzige Gute an ihr war, dass sie Sangelie und mich zusammengeführt hatte. Sangelie wurde zu meinem Anker und ich zu ihrem. Unsere Liebe gab uns die Kraft, mit dem tagtäglichen Einerlei fertig zu werden. Aber die anderen...

Nach einem Jahr des Aufstands war auf der Route zwischen Couxhal und Chirittu noch immer nichts geschehen. Diese Fliegerei von einem Planeten zum anderen erschien uns so sinnlos, wie nur irgendetwas sinnlos sein konnte. Wenn man Corman darauf ansprach, verwies er jedes Mal darauf, noch nichts vom Revolutionsführer gehört zu haben; und solange er nichts von ihm hörte, flog er weiter.

Zwei Dinge wurden mir in dieser Zeit zur Gewissheit. Erstens war Corman ein Waschlappen, ein tumber Befehlsempfänger ohne Eigeninitiative und Zivilcourage, und zweitens gab es diesen Ruben Caldrogyn überhaupt nicht, oder er war mittlerweile längst im Kampf gefallen. Wir waren nur noch sechs Druiden. Zwei von uns hatten die Langeweile nicht mehr ertragen und sich selbst das Leben genommen. Wir hatten sie im Weltraum bestattet. Das Potential der Astronautischen Revolution schien mittlerweile ausgeschöpft. Ich kann nur wiedergeben, was ich bei Gesprächen zwischen Caranesen und Maraniten belauscht habe. Demnach kamen keine neuen Welten mehr hinzu, der Funke sprang nicht mehr über, die Revolution gelangte nicht über die Cluster der Northside hinaus. Sangelie und ich waren zwei Verliebte auf einem Patrouillenschiff, nicht mehr. Wir verstanden nichts oder nur wenig von den Hintergrundender Auflehnung und dem aktuellen Geschehen, soweit wir davon Nachricht bekamen. Aber natürlich sprachen wir über die Revolution, und wir waren beide der Ansicht, dass die Ritter von Dommrath auf Zeit spielten.

Die Ritter und die Legion achteten selbst bei ihren Angriffen auf die wichtigsten Stützpunkte der Revolution immer darauf, intelligentes Leben nach Möglichkeit zu schonen, soviel war aus den Unterhaltungen der Mannschaft der NO KAAKE herauszuhören. Und wenn diese Informationen - selbst wenn es nur Gerüchte sein sollten - vorlagen, musste das Schiff doch Hyperfunkkontakt zu den Zentren der Revolution haben, oder, Trim und Startac? Meist, so konnten wir erlauschen, kämpften Roboter gegen Roboter. Vernichtet wurde Material und nicht Leben. Vor dem Landemöver der Legion auf einem Planeten der Revolution erhielten die Bewohner ausreichend Zeit, sich durch die Portale in Sicherheit zu bringen. Ihr erinnert euch, so war es auch auf Chirittu. Nicht einmal das Dommrathische Netz wurde in der Northside ein zweites Mal ausgeschaltet. Und das schien mir der intelligenteste Schachzug von allen zu sein: Alle wussten, dass die Ritter das Netz des aktivieren konnten, und alle sahen, dass die Ritter immer noch auf der Seite des Lebens standen, dass sie ihre Bürger auch dann noch liebten, wenn sie rebellierten.

Jedenfalls reimten Sangelie und ich uns das so zusammen, aufgrund der kärglichen Informationen. Wir hatten nur die Mannschaft als Informationsquelle, ansonsten waren wir blind und taub in unserem Gefängnis. „Die restliche Galaxis“, sagte ich an einem Abend, den ich nie vergessen werde, zu Sangelie, „kann aus einer komfortablen Position heraus beobachten, was es einbringt, zu rebellieren; ob man dann mit der endlich erkämpften Raumfahrt besser dran ist als mit den Gesetzen und dem Frieden der Ritter.“

"Wir stehen auf der falschen Seite, Keifan«, sagte sie überraschend. Schließlich hatte sie sich vor mir an Bord dieses Schiffes begeben. "Wir hätten uns nie der Revolution anschließen dürfen. Wir hätten auf Couxhal bleiben sollen." "Aber dort wären wir uns doch vielleicht nie wieder über den Weg gelaufen", protestierte ich. Sie bog ihren Rüssel. "Doch, Keifan, denn das war Schicksal. Schon unsere erste Begegnung auf Reyzer Ir. Wir mussten zusammenkommen und uns finden, denn ..." "Was denn?" fragte ich. Sie strich sich mit der Hand über ihre hellblaue Kutte, über den Bauch. "Errätst du es nicht?" fragte sie neckisch. "Nein!" entfuhr es mir. "Du meinst... du bist ..." "Schwanger, ja, Keifan. Ich werde ein Kind bekommen, ein Kind von dir." Ich sprang auf und lief zu ihr, setzte mich neben sie und umarmte sie fest. Sämtliche Langeweile und Revolutionen waren mit einemmal vergessen. Ich hielt Sangelie, meine Sangelie, nur fest und fragte: "Seit wann weißt du das schon?"

"Seit ein paar Tagen, aber es ist sicher. Du wirst Vater werden, Dicker." "Du machst mir eine so riesengroße Freude!« Ich sprang auf und lief im Kreis herum, taumelnd vor Glück. Vater! Mit allem hatte ich gerechnet, aber nicht damit. Für uns Druiden ist es das Höchste, ein Kind zu bekommen oder auch zwei oder drei. Das wäre schon viel gewesen. Normalerweise blieb unsere Bevölkerungszahl konstant. Die Tragezeit bei Druidenfrauen betrug drei Jahre. Ich konnte nur hoffen, dass wir bis dahin von diesem zusammengebastelten Schiff herunter waren und wieder auf Couxhal lebten - oder meinetwegen auch auf Chirittu. Irgendwann musste diese verdammte Revolution doch zu Ende sein!

#### 8. Die Außenland-Revolution (Jahr 1302 NGZ)

Die Astronautische Revolution dauerte nun schon mehr als vierzehn Jahre an. Unsere Artgenossen an Bord der NO KAAKE waren vollständig abgestumpft. Sie hatten sich in ihr Schicksal ergeben. Ob ihr es glaubt oder nicht, die NO KAAKE flog auch vierzehn Jahre nach Ausbruch der Revolution noch ihren Kurs zwischen Couxhal und Chirittu, ohne dass sich jemals etwas getan hätte. Es war so unsinnig!

Wenn Ruben Caldrogyn noch irgendwo lebte, hatte er uns vergessen. Und der Kommandant tat nichts, um ihn zu kontaktieren. Corman dachte eindimensional in eine einzige Richtung, nach vorne. Was um ihn herum geschah, schien 'ihn nicht zu interessieren. Es war ein Wunder, dass an Bord noch keine Meuterei ausgebrochen war. Das war ein Gedanke, der mir immer häufiger durch den Kopf schoss. Wenn man es geschickt anstelle, sollte es möglich sein, die Raumfahrer in diesem Sinne zu beeinflussen. Bestimmt gab es auch unter ihnen Unzufriedene.

Immer mehr gewann ich Gefallen an dieser Idee. Schließlich, nach vierzehn Jahren, kannten wir einige der Maraniten und Caranesen persönlich recht gut. Wir mussten nur vorsichtig vorgehen und ihnen das Gefühl geben, dass sie die Meuterei wollten. Aber fast hätte 'ich das Wichtigste vergessen. Unser Sohn, Marman Taho Nirwai'Mangolem, war gesund zur Welt gekommen und heute zehn Jahre alt. Er war noch ein Kind, aber intelligent und furchtbar neugierig. Marman wollte alles erkunden. Die Caranesen und Maraniten erklärten es ihm, so gut es ging. Mit fünf Jahren hatte er sprechen gelernt. Mittlerweile plapperte er munter drauflos. Im Gegensatz zu Sangelie und mir hatte er nie das freie Leben auf einem Planeten kennengelernt. Er war in diesem alten Schrottahn, namens NO KAAKE aufgewachsen und hielt die Kabinen, Korridore und Lifts für seine Heimat, sein Zuhause. Am Ende fragte ich mich, ob er überhaupt jemals in der Freiheit zurechtkommen würde. "Zerbrich dir nicht unnötig den Kopf", sagte Sangelie immer wieder tröstend zu mir. "Marman wird seinen Weg machen. Wir Erwachsenen haben vierzehn Jahre gebraucht, um uns an das Schiff zu gewöhnen. Marman wird nicht so lange zu warten haben. Es wird nicht mehr lange dauern, bis wir frei sind." Ich fragte sie nicht, woher sie ihre Sicherheit nahm. Vielleicht war es ihre Intuition. Und dann kam der Tag, an dem Corman uns in meiner Kabine aufsuchte. Orkisme war inzwischen längst wieder aufgetaut und uns ein abwechslungsreicher Begleiter geworden. Er hatte seine Eifersucht abgelegt und Sangelie ebenso in sein robotisches Herz geschlossen wie mich. Vor allem aber kümmerte er sich rührend um Marman.

Mein anderer spezieller Freund, Hermigo, hatte sich viel eher noch an das Bordleben gewöhnt und wusste genau, wo er Nahrung fand. Der Schiffskoch, ein Caranese, schimpfte Zeter und Mordio über ihn, wenn er ihm wieder etwas gestohlen hatte. Aber wovon sollte er sich sonst ernähren? Die Konzentratkost, die wir bekamen, lehnte er entschieden ab. Ich beneidete das Tier. Ich bot Corman einen Platz an und wartete darauf, was er uns zu sagen hatte. Hermigo hatte sich wie immer auf meiner Schulter niedergelassen, die er nur verließ, wenn ich mit Sangelie intim wurde - wahrhaftig ein gut erzogener Gesell! "Es ist schwer, einen Anfang zu finden", sagte der Kommandant. "Es ... es ist im Land Dommrath zu einer Entwicklung gekommen, mit der niemand an Bord der NO KAAKE gerechnet hatte."

"Sprich dich aus!" forderte ich ihn auf. Einen Augenblick lang schoss es mir durch den Kopf, ihn aus der Kabine zu weisen, so, wie er es mit uns in der Zentrale gemacht hatte. Aber das war kindischer Unsinn.

"Die Revolution hat sich gespalten", sagte Corman stockend. Ich sah, welche Mühe es ihn kostete, weiterzusprechen. "Die Kolonisten von Außenland haben sich gewissermaßen selbstständig gemacht, dem Hörensagen nach eine Gruppierung aus dem Rand des Do'Gwinyr. Die Kolonisten verfügen über bessere, höher entwickelte Raumschiffe als die Astronautische Revolution." Die Außenland-Kolonisten aus dem Rand des Do'Gwinyr.

Und sie sollten über Raumschiffe verfügen. Ich erinnerte mich an meinen Aufenthalt auf den Randwelten und die Gerüchte von Raumschiffen. Jetzt ergaben sie, wie es schien, einen Sinn. In den Außenclustern musste es also tatsächlich schon lange verbotene Raumfahrt gegeben haben. "Das fatale ist", fuhr der Kommandant fort, "dass die Kolonisten von Außenland, deren Führer sich Rembatta O-Ennen, sowohl in den Rittern von Dommrath als auch in, der Astronautischen Revolution ihre Gegner sehen. Sie greifen jeden an, der nicht zu ihnen gehört. Rembatta O-E propagiert nicht den Frieden, nicht die unblutige Auseinandersetzung, sondern den Krieg auf Leben und Tod gegen alle, die sich nicht auf die Seite der Außenland-Kolonisten stellen."

Diese Nachricht war für uns alle ein Schock. Bisher war die Revolution relativ unblutig verlaufen. Die Ritter, auf der einen Seite hatten ihre moralische Kraft bewiesen, selbst in der Auseinandersetzung. Und auch Ruben Caldrogyn - falls es ihn gab - hatte als Revolutionsführer niemals versucht, eine blutige Auseinandersetzung herbeizuführen. Was wir nun über Rembatta O-E hören mussten, war demnach etwas völlig Neues. Er wollte töten und morden, um seine Ziele zu erreichen, die mir noch verschwommener waren als die Ziele der Astronautischen Revolution - außer natürlich, dass die Revolutionäre wieder den Raumflug installieren wollten, ohne Beschränkung durch die Ritter von Dommrath.

Und jetzt wurde mir klar, weshalb Corman plötzlich in meiner Kabine aufgetaucht war, nachdem er uns Druiden vierzehn Jahre lang so gut wie ignoriert hatte. Das wurde noch unterstrichen durch Berichte, dass es reine Vernichtungsgefechte zwischen Schiffen der Astronautischen Revolution und den Kolonisten von Außenland gegeben habe. "Deshalb erinnerst du dich plötzlich an uns", sagte ich mit Vorwurf in der Stimme. "Du hast Angst, dass die Kolonisten uns angreifen und dein Schiff zerstören. Du hast Angst um dich und deine Besatzung und denkst jetzt wieder an uns, die Druiden und Heiler." "Glaube mir, Keifan, nichts davon ist wahr. Ihr habt euch zur Revolution bekannt, folglich gehörtet ihr immer zu uns. Habt ihr das denn nicht verstanden?" "Nein", sagte ich kühl. "Aber ihr werdet uns helfen, oder?"

"Wir sind Druiden", sagte ich. "Wir werden tun, was wir können. Aber ein Dank ist es nicht. Wir haben keinen Grund, euch dankbar zu sein." Ehrlich gesagt, ich war voller Wut. Vierzehn Jahre lang hatte dieser Caranese uns unterdrückt und gefangengehalten, und plötzlich sollten wir ihm und seiner Besatzung beistehen, die im Kampf Verwundeten heilen. Dafür waren wir wieder gut genug. Corman verließ uns. Sangelie schmiegte sich mit ihrer betörend weichen, rissigen Haut an mich und flehte mich an, mich nicht aufzuregen. Hatte sie einen Nerv! Jeden Tag konnte das Verderben über uns hereinbrechen. Doch noch blieben wir von den Wirren des Krieges verschont. Über Monate hinweg fingen wir beängstigende Nachrichten auf - bis die NO KAAKE eines Tages auf ihrem endlosen Patrouillenflug das Couxhal-System erreichte und dort ein fremdes Schiff vorfand.

Es handelte sich, wie uns Corman aufgeregt mitteilte, zweifellos um eine Einheit der Kolonisten. Das Schiff befand sich im Orbit um Couxhal und bestand aus einer halbkugelförmigen Hülle von 180 Metern Durchmesser. Anscheinend handelte es sich bei dieser Hülle um ein Bauteil, das ursprünglich zur Installation eines Großreaktors gedacht gewesen war. Sangelie und ich hielten uns in der Zentrale auf, als der Funkspruch der Kolonisten aufgefangen Wurde. Er war nicht für die NO KAAKE gedacht, sondern wandte sich an die Regierung von Couxhal. Die Kolonisten forderten Couxhal darin im Namen von Rembatta O-E ultimativ auf, der Astronautischen Revolution abzuschwören und sich den Außenland-Dienern anzuschließen. Andernfalls würde der Planet der Druiden vernichtet werden. "Bei den Rittern!" stöhnte ich. "Das kann nicht ihr Ernst sein!"

"Es ist ihr Ernst", sagte Corman. Gespannt warteten wir auf die Antwort von Couxhal. Ich fragte mich, ob das Kolonistenschiff die NO KAAKE schon geortet hatte. Wie war seine Bewaffnung? Würden wir einem Angriff standhalten können? Und dann kam die Antwort. Die Regierung von Couxhal sendete ein klares Nein, gefolgt von einem Notruf per Hyperfunk. Die Reaktion der Kolonisten ließ nicht lange auf sich warten. Plötzlich

zuckten Energiestrahlen auf den Planeten hinab, verbunden mit dem Ultimatum, sich binnen fünf Kilo-Hiddyn zu ergeben - das entspricht etwas mehr als einer eurer Stunden, Trim und Startac. "Wir müssen etwas tun", verlangte Sangelie, und ich stimmte ihr heftig zu. "Wir können nicht warten bis die Kerle Ernst machen."

"Unsere Schutzschirme sind nur schwach", antwortete der Kommandant zögernd. "Und unsere Bewaffnung ..." "Sie muss einfach ausreichen. Wissen wir denn, wie stark die Schutzschirme des anderen Schiffes sind? Und seine Waffen?" Wir redeten auf Corman ein, ohne Erfolg. Er hatte keine Weisung von Ruben Caldrogyn... Aber dann war es das Schicksal, das ihm die Entscheidung abnahm. Es kam in Form eines an uns gerichteten Funk-spruchs der Kolonisten, in dem sie uns aufforderten, sofort das System zu verlassen, andernfalls sie uns ebenfalls vernichten würden. "Jetzt hast du keine Wahl mehr", sagte ich. ""Wir müssen uns wehren - oder willst du fliehen?"

Es hätte mich nicht gewundert. Doch plötzlich ging eine Verwandlung mit dem Zauderer vor. Er saß kerzengerade in seinem, Sessel und rief: "Schutzschirme aufbauen, Desintegrator feuerbereit machen! Wir geben nicht nach, und wenn es der Untergang der NO KAAKE ist!" "Danke", sagte ich nur. Wir blieben in der Zentrale. Unser Kind wurde von Orkisme behütet und war bei ihm in Sicherheit - soweit man jetzt noch von Sicherheit in diesem Schiff reden konnte. Der Kolonistenraumer hatte den Orbit verlassen und drehte auf uns zu. Ein leichtes Flimmern verriet, dass er sich in seine Schutzschirme gehüllt hatte. Ich verstand nichts vom Raumkampf und wusste nicht, wie nahe man sich sein musste, um wirkungsvoll und zielgenau zu feuern.

Das heißtt, ich wusste es bis zu dieser Sekunde nicht, denn da blitzte es bei den Kolonisten auf, und ein Energiestrahl stand für Augenblicke im Raum. Ich glaubte, mitten hineinsehen zu müssen. "Ihr erster Schuss hat uns verfehlt!" rief Corman. "Schütze, wir feuern zurück!" Ein blassgrüner Desintegratorstrahl verließ die Projektoren der NO KAAKE und verfehlte die Kolonisten weit, die jetzt ihrerseits wieder feuerten. Die NO KAAKE wurde durchgerüttelt, ein Schuss hatte ihre Schutzschirme gestreift. Ich schrie auf und drückte Sangelie an mich. Hermigo tanzte aufgeregzt auf meiner Schulter.

"Feuer!" häzte ich Corman rufen, der wahrhaftig wie ausgewechselt war. Wahrscheinlich wusste er, dass er alles auf eine Karte gesetzt hatte, als er sich zum Widerstand entschloss. Und nun waren wir mitten in einer Raumschlacht die nur mit der Vernichtung des einen oder anderen Gegners enden konnte. Corman konnte nicht mehr zurück. Selbst wenn er jetzt eine Flucht versucht hätte - die Energiestrahlen der Kolonisten hätten uns eingeholt. Es war ein furchtbare Erlebnis für uns machtlose Druiden, die unsere Galaxis immer nur im Frieden erlebt hatten.

Zwischen provisorischen Waffen und erbärmlichen Schutzschirmen, gesteuert von Positroniken, deren Einsatzzweck ursprünglich ein völlig anderer gewesen war, war ein Kampf auf Leben und Tod entbrannt. Am Ende würde das Glück darüber entscheiden, wer leben durfte und wer sterben musste. "Ich muss zu Marman!" rief Sangelie und riss sich von mir los, gerade als uns wieder ein Treffer erschütterte. Die NO KAAKE ächzte und stöhnte. Für derartige Belastungen taugte der alte Schrotthaufen nicht mehr. Mehrere Bildschirme fielen aus, und irgendwo kam es zu kleineren Explosionen. Sangelie fiel hin. Ich half ihr auf und lief mit ihr über vibrierenden Boden zu unserer Kabine. Orkisme erwartete uns schon ganz aufgeregt. "Wir können diesen Kampf nicht gewinnen, verstehen?" sagte er. ""Es gibt zwei Beiboote. Eines müssen wir erreichen, um damit zu fliehen." "Flucht ist sinnlos geworden", sagte ich. ""Außerdem lasse ich unsere vier Kameraden nicht im Stich. Wo sind sie eigentlich?" Bevor Orkisme mir eine Antwort geben konnte, geschah es: die Katastrophe.

Der Schlag war so heftig, dass es uns von den Beinen riss. Marman weinte. Ich lag auf dem Boden und glaubte, die Wände müssten auf mich zukommen. Alles bebte, die Beleuchtung flackerte und fiel aus. Tm Dunkeln tastete ich um mich und fühlte etwas Weiches, Warmes.

"Sangelie?" fragte ich mit heiserer Stimme. Sie gab keine Antwort, aber sie musste es sein, denn Marmans Weinen kam aus einer anderen Ecke der Kabine. Der nächste Schlag war noch heftiger. Es krachte furchtbar. Selbst im Dunkeln hatte ich das Gefühl, alles müsse sich um mich drehen. "Wir haben einen Volltreffer erhalten die NO KAAKE ist ein Wrack!" drang Cormans Stimme aus dem Lautsprecher der Bordverständigung. "Es hat Tote gegeben, aber wir versuchen eine Notlandung. Die Kolonisten haben das Feuer eingestellt. Sie wissen, dass wir keine Gefahr mehr für sie darstellen. An alle Überlebenden: Haltet durch! Und an die Druiden: Kommt in die Zentrale und helft den Verletzten!"

Wie stellte er sich das vor? Irgendetwas explodierte mit lautem Knall. Verstrebungen ächzten. Wir wurden hart durchgerüttelt. Wie lange hielt die NO KAAKE noch zusammen? "Sangelie!" rief ich und tastete über den warmen Körper. Ein Stöhnen antwortete mir. „Sangelie, komm zu dir!"

„Was ist ... geschehen?" drang ihre Stimme schwach an mein Ohr, zwischen Geprassel und Ächzen von Metall. "Wir ... Uns hat es erwischt ..."

„Ja, aber der Kommandant sagt, dass die Schlacht vorbei ist und die Piloten eine Notlandung auf Couxhal versuchen."

„Dann müssen wir zur Peripherie, um notfalls schnell aus dem Schiff zu gelangen, verstehen?" kam es von Orkisme, „Wie denn?" fragte ich. „Und wie sollen wir uns auf den Gängen zurechtfinden bei dieser Dunkelheit?" „Oh", sagte er. „Das kein Problem. Ich mache Licht." Damit schaltete er einen auf der Brust befindlichen Scheinwerfer an, dessen grobe Bündelung mich große Teile der Kabine erkennen ließ. Marman hatte inzwischen aufgehört zu weinen. Ich sah ihn in einer gepolsterten Ecke sitzen, gleich neben dem Roboter. Sangelie richtete sich auf und kroch zu ihm, nahm ihn in den Arm.

Hermigo hockte eingeschüchtert auf meiner Brust und gab klagende Laute von sich. Als ich aufzustehen versuchte, nahm er seinen Platz auf meiner Schulter wieder ein. Die NO KAAKE wurde erneut heftig durchgerüttelt. Vermutlich tauchte sie jetzt in die Atmosphäre ein. „Folgt mir!" befahl Orkisme. „Alle." Er setzte sich in Bewegung und öffnete den Kabineneingang. Ich wartete, bis Sangelie und Marman bei mir waren, dann gingen wir hinter dem Dienstroboter her. Sein Licht reichte, um uns die Umgebung klar sehen zu lassen. Er schwebte voran, bog hier ab und dort, bis wir endlich einen Hangarraum erreicht hatten, in dem ein Gleiter stand.

Aber wenn ich gedacht hatte, dass Orkisme wollte, dass wir dieses Fahrzeug jetzt bestiegen, dann sah ich mich getäuscht. Ein Rütteln ging durch das Schiff. Wir hatten Mühe, auf den Beinen zu bleiben. Von Corman war nichts mehr zu hören. „Dort", sagte Orkisme und zeigte auf einen Teil der Wand, "werden wir durchbrechen, verstehen?"

Die Notlandung übertraf noch einmal alles, was wir bisher erlebt hatten. Ein furchtbare Krachen ging durch die NO KAAKE, ein Bersten, als ob das Schiff in der Mitte auseinandergerissen würde. Wir wurden noch einmal von den Beinen gerissen und umhergeschleudert, bevor plötzlich alles still war. Nur von ferne waren Explosionen zu hören. „Jetzt gelandet", ließ Orkisme uns wissen, während wir uns unter Schmerzen abermals aufrichteten. „Ihr Lasst mich machen, verstehen?"

"Wieso gehen wir nicht zur Zentrale und von dort aus mit der Mannschaft durch eine der Schleusen ins Freie?" wollte ich wissen. „Es gibt keine Mannschaft mehr", antwortete Orkisme. „Besser glaubt ihr mir das, verstehen ihr? Und auch die Schleusen lassen sich nicht mehr normal öffnen." „Nein, nichts verstehen", erwiderte ich ärgerlich. Ich hatte keine Ahnung, was mein Dienstrobot mit uns vorhatte und woher er seine Informationen haben wollte. Aber dann sah ich, was ich vergessen hatte - nämlich dass er nicht nur ein Dienst-, sondern auch ein Kampfroboter war.

Orkisme fuhr zwei Projektormündungen aus seiner Brust, links und rechts von dem Scheinwerfer, und eröffnete das Desintegratorfeuer auf die Schiffshülle, dort, wo die Schleusenschotter lagen. Langsam begann sich eine feine schwarze Linie in das Metall zu fressen, während ich das Gefühl hatte, dass es im Schiff immer wärmer wurde. Es war keine Einbildung. Die Temperatur stieg an, und sie tat es schnell. In der NO KAAKE war ein Feuer ausgebrochen, eins oder mehrere. Ich bekam immer schlechter Luft und hoffte nur, dass es sich nicht um einen Atombrand handelte. Auch auf dem Gebiet war ich Laie und kannte nur den Begriff, aber das genügte, um mir Panik einzujagen.

Das Innenschott der Schleuse löste sich aus der Wand und fiel mit dumpfem Gepolter in den Hangar. Sofort schwebte Orkisme darüber hinweg und nahm auf gleiche Art und Weise das Außenschott unter Beschuss. Die Luft im Wrack wurde knapp und immer heißer. Orkismes Desintegratorstrahl wanderte im Metall der Hülle. Sangelie und Marman husteten. Mir trännten die Augen. Jeder Atemzug tat weh. Ein Stechen in der Brust. Und dann, endlich, löste sich das Außenschott und fiel aus dem Schiff. Frische Luft kam herein und verwirbelte sich mit der heißen aus der NO KAAKE. Halb ohnmächtig taumelten wir zu Orkisme und sahen den Boden von Couxhal mehrere Dutzend Meter unter uns. So tief konnten wir niemals springen, ohne uns den Hals und alle Knochen zu brechen. War alles umsonst gewesen?

Ich ahnte die Antwort als ich die Gleiter sah, die gen au auf uns zuhielten.

Orkisme hatte auch dafür gesorgt. Er hatte die zuständigen Stellen auf Couxhal angefunkt und um Hilfe gebeten. Nun standen wir auf festem Boden, und zwar nahe am Saroniahel-Portal, und sahen das brennende Wrack der NO KAAKE vor uns, in sicherer Entfernung. Orkisme hatte nur teilweise Recht behalten. Zahlreiche Raumfahrer hatten den Absturz überlebt, aber Hunderte waren im Wrack umgekommen, darunter Corman. Der Gleiterpilot, dem wir unser Leben zu verdanken hatten, konnte sich nicht lange mit uns aufhalten. Er ließ von seinen Robotern so viele Verletzte wie möglich auf die Ladefläche bringen, um sie zur nahen Klinik zu bringen. Andere Fahrzeuge kümmerten sich danach um den Rest.

Sangeli hatte unseren Sohn Marman in einem großen Tuch um ihren Leib gebunden. Noch konnte sie das, noch war Marman nicht groß, und sie konnte ihn tragen. Das Kind war still. Wahrscheinlich stand es unter Schock. Plötzlich, kaum hatten wir wieder frische Luft atmen und uns ein wenig erholen können, sah ich einen hellen Punkt am Himmel, der rasch größer wurde. Kein Zweifel: Es konnte sich nur um das Raumschiff der Kolonisten handeln!

Als es tief genug war, um Einzelheiten erkennen zu können, sah ich die sich auftuenden Schleusen, aus denen weitere winzige Silberpunkte abregneten. „Roboter!“ rief ich. Meine Familie musste in Sicherheit gebracht werden, aber wohin so schnell? Die Druidische Klinik war der am nächsten gelegene Gebäudekomplex. „Dorthin, los, kommt schnell!“ Wir rannten los. Ich versuchte, Sangeli und das Kind zu stützen. Orkisme schwebte voran, offenbar mit meiner Entscheidung einverstanden. Überall standen die Druiden wie erstarrt, oder sie hatten noch gar nicht begriffen welche Gefahr ihnen drohte. Ich rief es ihnen zu, aber die wenigen reagierten. „Verdammt, lauft fort! Die Roboter werden euch umbringen!“ Sie konnten es nicht verstehen. Sie waren den Frieden gewohnt und hatten, obwohl sie sich der Astronautischen Revolution angeschlossen hatten, bisher keine Erfahrungen mit fremden Streitkräften machen müssen. Vielleicht glaubten sie, dass es gut für sie ausgeinge. Aber dann, wir hatten die Klinik fast erreicht, begannen die Roboter der Kolonisten schon zu feuern. Sie schossen gezielt auf Druiden und töteten sie, als wären sie ein jagdbares Wild. Die ersten Robots landeten, es waren viele unterschiedliche Typen. Nur eines hatten sie gemeinsam: Sie feuerten auf die Druiden, die jetzt endlich begriffen, was die Stunde geschlagen hatte.

Diejenigen, die den Feuerüberfall überlebt hatten, flohen in heller Panik. Viele stolperten und fielen hin. Die anderen kümmerten sich nicht um sie. Wir harten die Druidische Klinik erreicht. Ich befahl Orkisme, Sangeli und unser Kind in Sicherheit zu bringen. Ich selbst blieb, halb hinter einem Pfeiler versteckt, noch draußen und beobachtete, was am Portalgelände weiter vor, ging. Die fremden Roboter hatten ihre Taktik gewechselt. Jetzt schossen sie mit Paralysewaffen und lähmten die Druiden, um sie dann, eingeschlossen in ihre Antigravfelder, hinauf zum Schiff zu transportieren.

Ich folgte Sangeli und Orkisme in die Klinik und fand sie in einem Konferenzraum dessen Bildschirme eingeschaltet waren. Sie lieferten Bilder aus allen Teilen der Stadt. Unter den Druiden war Panik ausgebrochen. Viele liefen wildlos umher, andere versuchten, sich in Gebäuden in Sicherheit zu bringen. Aber dann krachten die ersten Strahlsalven aus den Geschützen des Kolonistenschiffs in die Häuser und Hochbauten hinein, und die Drudenstadt rund um das Portal von Saroniahel begann zu brennen.

Als der Alarm durch die Klinik gellte, wussten wir, dass wir auch hier keine Sicherheit mehr hatten - im Gegenteil. Das Schiff feuerte nun direkt auf die Klinik. Es war nur eine Frage der Zeit, bis sie zusammenstürzte. „Schnell!“ drängte ich. „Wir müssen wieder ins Freie! Zur Abfertigungshalle und dann zu den Transmittern! Vielleicht können wir durch sie fliehen!“ „Ich gebe Feuerschutz“, sagte Orkisme. „Verstehen?“

„Dann los! Komm, Sangeli!“

Sangeli, das Kind weiterhin fest an den Körper gebunden, folgte mir ohne ein Wort. Sie nahm meine Hand, und als wir uns dem Ausgang näherten, erfolgten über uns mehrere Explosionen. Es war das Ende der Druidischen Klinik, in der so viele Wesen unterschiedlichster Art geheilt worden waren. Als wir endlich im Freien waren, gerieten wir in einen Strom von Druiden, die alle zum Portal wollten. Auch sie waren aus ihren brennenden und zerstörten Häusern geflohen, in wilder Panik. Und über unseren Köpfen schwieben die Roboter und schossen scheinbar willkürlich entweder mit Paralyse- oder mit tödlichen Energiestrahlen. „Ich gebe Feuerschutz“, wiederholte Orkisme und stieg auf. In fünf Metern Höhe begann er auf die anderen Roboter zu schießen. Die Kraft seiner Waffen musste furchtbar sein, denn wo er traf, explodierte eine Maschine. Bald war es ein Dutzend. Und Orkisme feuerte weiter. Dabei stieg er weiter, bis er auf einer Höhe mit den Aggressoren war. So konnten deren Strahlen, wenn sie ihn verfehlten, nicht in die Drudenmenge fahren.

Es war schrecklich. Wir mussten aufpassen, dass wir nicht über Tote oder Gelähmte fielen, die am Boden lagen. Wenigstens hatte Orkisme uns eine kleine Atempause verschafft. Mein alter Roboter dezimierte die Zahl der Angreifer weiter, und wir hatten die Abfertigungshalle erreicht, als er von drei Strahlsalven gleichzeitig getroffen wurde und explodierte. „Nein!“ rief ich erschüttert aus. „Orkisme!“ Er konnte mich nicht mehr hören, und ich würde nie wieder sein „Verstehen?“ hören, mit dem er mir so oft auf die Nerven gegangen war. Nie wieder, diese beiden Worte waren so endgültig, so grausam.

Ich eilte durch das Gedränge zu einem Gafwooch und verlangte einen Transit für mich, Sangeli und das Kind. Es war mir egal, wohin, nur schnell musste es gehen. Der Gafwooch spie ein Billet aus. Ich schnappte es mir und kämpfte mich damit zu Sangeli und Marman durch. Wir sahen uns an und drängten ins Freie. Dann liefen wir, so gut es in der Menge ging, auf die schwarzen Transmitterrechtecke zu. Plötzlich entdeckte ich weitere Raumschiffe am Himmel. Ich machte Sangeli darauf aufmerksam. „Vielleicht Schiffe der Legion!“ rief ich. „Oder Schiffe der Astronautischen Revolution!“

„Wenn es solche sind, kannst du sie getrost vergessen“, sagte Sangeli. „Sind doch alles Schrottähnle!“ Sie näherten sich und verloren an Höhe. Ich behielt sie im Auge, während wir uns durch die Massen vorkämpften. Die Druiden wurden mit zunehmender Panik immer rücksichtsloser. Jeder wollte als erster beim Transmitter sein. Jahrtausendelang waren wir ein friedliches Volk gewesen, nie hatte es Gewalt auf Couxhal gegeben. Und nun veränderte dieser schreckliche Krieg alles innerhalb weniger Stunden. Es war furchtbar. Es war das, was die Ritter von Dommrath von ihren Völkern Jahrtausende und länger ferngehalten hatten und was wir nun in einer furchtbaren Konsequenz kennenernten.

Und dann, es waren nur noch wenige Meter bis zum Portaltransmitter, sah ich, welche Schiffe da gekommen waren. Es waren keine Einheiten der Legion, auch nicht der Astronautischen Revolution, sondern weitere Schiffe der Außenland-Kolonisten! Damit war jede Hoffnung auf Rettung dahin. Couxhal würde untergehen und wir mit ihm, wenn es uns nicht endlich gelang, uns zum Transmitter durchzukämpfen. Eine Mauer aus Leibern versperrte den Weg. Wir kamen nicht mehr durch und mussten warten, bis die Druiden vor uns entmaterialisiert worden waren.

Zu allem Überfluss griffen jetzt auch die Roboter wieder heftiger an. Sie feuerten blind in die tobende Menge. Ich hielt Sangelies Hand fest gepackt, damit wir nicht auseinandergerissen und getrennt wurden. Endlich hatten wir nur noch eine Reihe von Flüchtlingen vor uns. Als sie in das schwarze Feld traten und verschwanden, atmete ich auf. Wir hatten es gleich geschafft! Doch da, ich hatte schon den Fuß gehoben, und von hinten drückten uns die Druiden nach vorn, streifte mich ein kochend heißer Luftzug. Es wurde blendend hell, meine Augen sahen nichts mehr - und die Hand Sangelies, die ich umklammert hielt, erschlaffte. Die Nachrückenden stießen mich endgültig durch das Transmittertor, und Sangeli riss ich mit. Im nächsten Moment fanden wir uns in einer neuen Umgebung wieder. Ich war immer noch geblendet, und meine Haut brannte wie Feuer. Ich wurde von Nachkommenden herumgestoßen und wusste nicht, wohin ich trat.

Endlich hatte ein Druide ein Einsehen und führte mich aus dem Strom der Ankommenden heraus. Erst jetzt wurde mir klar, dass ich Sangeli mitschleifte. Sie hatte nicht mehr die Kraft, selbst zu gehen. Ein anderer, naheliegender Gedanke wurde von mir erst gar nicht akzeptiert. „Danke, Freund“, murmelte ich, als der Druide meine Hand losließ. Er entfernte sich, und ich ließ Sangeli zu Boden gleiten, legte sie hin. Immer noch blind, setzte ich mich neben sie und tastete über ihren Leib. Ich erschrak heftig, als ich das Blut auf ihrer Brust fühlte, und blutig war auch der kleine Körper von Marman. Beide regten sich nicht mehr. Ich konnte keinen Pulsschlag fühlen. „Nein!“ schrie ich verzweifelt. Das durfte doch nicht sein! Der Schuss, der mich nur gestreift hatte - hatte er mir das Wertvollste genommen, das ich auf dieser Welt besaß? So kurz vor dem Ziel?

Endlich konnte ich wieder etwas sehen fahl und blass zunächst und verschwommen, aber dann klarer. Und ich sah Sangeli und Marman, beide tot am Boden liegend. Der Strahlschuss hatte beide getroffen. Ich schrie auf und warf mich neben sie, das Gesicht in den Armen vergraben. Meine Fäuste trommelten auf die Erde. Ich hatte sie so sehr geliebt, beide. Und jetzt hatte ihnen einer dieser verfluchten Killerroboter das Leben genommen, Zuerst hatte ich Orkisme verloren, und nun auch ... Nur Hermigo hatte ich noch. Aber das war kein Trost.

#### 9. Allein (Jahr 1303 NGZ)

Ich befand mich auf Horromyia, jener Welt, von der aus ich meine Wanderschaft begonnen hatte. Ich war leer, innerlich tot, nicht mehr Herr meiner Sinne. Der Schmerz fraß an meiner Seele. Ich wollte sterben wie Sangeli und unser Kind. An die ersten Stunden auf Horromyia habe ich kaum eine

Erinnerung. Ich weiß nur noch, dass der Strom der ankommenen Flüchtlinge irgendwann versiegte und die Druiden sich verteilten. Zwei von ihnen kamen zu mir und halfen mir, Sangelie und Marman zu der Baracke zu tragen, in der für die Fabrikarbeiter das Essen ausgegeben wurde. Ich hätte es nicht für möglich gehalten, aber ich fand unter den vielen Einheimischen und Druiden, die sich hierher geflüchtet hatten, meinen alten Freund Stangord wieder. Er war erschüttert, als ich ihm die beiden Leichen zeigte, bot sich aber sofort an, ihre Bestattung in die Hände zu nehmen. „Natürlich bist du wieder mein Gast“, sagte er. „Nach dem Begräbnis wirst du zuerst einmal etwas Richtiges zu dir nehmen. Du brauchst es, mein Freund.“

„Ich kann nichts essen“, antwortete ich. „Nie wieder.“

Es war alles so sinnlos ohne Sangelie. Ich konnte mir wirklich nicht vorstellen, jemals wieder etwas zu essen. Ich wollte, ein Blitz schläge aus dem Himmel und trafe mich, auf dass alles vorbei wäre. Aber das Schicksal wollte mir den Gefallen nicht tun. „Komm jetzt erst einmal“, sagte Stangord. Er winkte, und zwei Horromyaner standen auf und kamen herbei. Sie grüßten mich, und ich grüßte zurück. Stangord sagte leise etwas zu ihnen, und sie nickten. Dann nahmen sie Sangelie und das Kind auf die Arme und trugen sie hinaus zu einem parkenden Gleiter. Nie hätte ich diesen zerbrechlich wirkenden Wesen soviel Kraft zugetraut.

Stangord forderte mich auf, in den Gleiter zu steigen. Er war groß genug für uns alle. Dann hoben wir ab. Stangord steuerte die schnelle Maschine selbst. Wir begruben Sangelie und Marman auf einem Hügel weit hinter der Fabrik und der Stadt. Ich pflückte von einem Busch ein paar Blüten und legte sie auf das frische Grab - ein letzter Gruß an die Frau, die ich geliebt hatte wie nichts sonst auf der Welt, und an mein Kind, von dem ich mir soviel versprochen hatte. Bis dahin hatte ich mich tapfer gehalten, aber jetzt brachen die Tränen aus. Stangord führte mich zurück zum Gleiter. Ich weiß nichts mehr von dem Flug. Ich weiß nur, dass wir irgendwann in Stangords Wohnung waren und mir ein heißes Getränk eingeflößt wurde. Es brannte in meiner Speiseröhre und meinem Magen, und die Hitze breitete sich über den ganzen Körper aus. Es kribbelte in meinen Fingern und Zehen, und ich hatte ein Gefühl, als führe ich in einem Aufzug nach oben. „Was ... was war das?“ fragte ich Stangord.

„Sworsk“, antwortete er. „Es wird dir gleich besser gehen. Er belebt nicht nur den ganzen Körper, sondern auch die Seele.“ „Also etwas Alkoholisches?“ „Besser.“ Tatsächlich fühlte ich die anregende Wirkung. Es war wie ein Prickeln im Kopf, lauter kleine Perlen, die zerplatzen. Und mit jeder Perle platzte ein Stück von meiner Ohnmacht weg. „Willst du jetzt etwas essen?“ fragte mein Gastgeber. „Nein“, sagte ich, aber nicht mehr so überzeugt. „Glaubst du, deine Sangelie hätte gewollt, dass du dich zu Tode hungerst? Oder dir vielleicht sonstige Selbstmordgedanken machst?“

Stangord hatte ja recht. Ich ließ mir noch einen Schluck Sworsk geben. Danach erwachte mein Lebenswillen endgültig wieder, wenngleich ich wusste, dass ich beim Nachlassen der Wirkung wahrscheinlich wieder in ein tiefes Loch fallen würde. Ich nahm von den Speisen, die er mir brachte. Seine Frau hielt sich völlig im Hintergrund, und die Kinder waren im Bett. „Ich will euch nicht zur Last fallen“, sagte ich nach den ersten Happen.

Tatsächlich, mein Körper fühlte sich besser. Nur die nagenden Zweifel an meiner Seele blieben, die um die Vergänglichkeit des Rausches wusste. „Unsinn!“ wehrte Stangord ab. „Du bleibst hier, solange du möchtest. Wenn du eine Gegenleistung bringen willst, dann erzähle uns von deinen Abenteuern während der Wanderschaft.“

Ich blieb drei Tage und drei Nächte bei Stangords Familie, und auch seine Frau zeigte sich immer öfter und hörte mir mit den Kindern zu, wenn ich von der Wanderschaft erzählte, vom Erwachen meiner Gabe, von Chirittu und von den Jahren auf der NO KAAKE. Nur von Reyzer II und der Seuche berichtete ich nichts. Am dritten Tag kam Stangord mit einer Nachricht von der Arbeit heim, auf die ich insgeheim schon die ganze Zeit über gewartet hatte. „Es tut mir leid für dich, Keifan“, sagte er nach anfänglichem Zögern, „aber du wirst es so oder so erfahren. Die Außenland-Kolonisten haben den Planeten Couxhal vollständig vernichtet. Es geschah schon vor drei Tagen, aber jetzt erst hat uns die Nachricht erreicht.“

Da war es, das Loch. Ich stürzte hinein und sah und hörte nichts mehr. In den vergangenen Tagen hatte ich mich durch meine Erzählungen teilweise freigeredet, hatte zaghaft wieder angefangen, einen Sinn in diesem Leben zu sehen. Aber jetzt... Meine Eltern, meine Freunde von früher, alle tot oder verschleppt. Die Welt, in der ich aufgewachsen war, sie existierte nicht mehr. Es war ein Schlag, den ich auch mit Sworsk nicht mehr verdauen, konnte. Stangord und seine Familie boten mir an, hier auf Horromya zu bleiben, aber ich lehnte ab. Ich musste fort, weiter. Ich konnte nicht an einem Ort bleiben. Und unter allen Welten, auf die ich fliehen konnte, fiel mir nur eine ein. Chirittu! Der Planet, auf dem ich meine 'Gabe zum ersten Mal in größerem Maßstab eingesetzt hatte. Vielleicht konnte jetzt ich dort Heilung für mich erfahren...

Ich besitze an die nächsten Tage auch wieder nur noch lückenhafte Erinnerungen. Mein Geist musste regelrecht „zugemacht“ haben. Ich kann mir nur zusammenreimen, dass Stangord mich nach dem Abschied von seiner Familie zur Abfertigungshalle gebracht und ein Billet nach Chirittu gelöst hatte. Denn als ich wieder halbwegs klar denken konnte befand ich mich auf diesem Planeten, hinter den Portaltransmittern und auf dem Beifahrersitz eines Gleiters. Dass es um diesen Planeten bereits die ersten Gefechte zwischen der Legion und der Revolution gegeben hatte, interessierte mich nicht, ich bekam es nur am Rande mit. „Wohin, bitte?“ fragte die Stimme des Robotpiloten. »Irgendwohin, wo nicht zu viele Leute sind“ antwortete ich. Der Pilot startete, der Gleiter hob ab und jagte empor in die Luft. Wohin genau, in welche Richtung, das bekam ich nicht mit. Andauernd wechselten sich Phasen des Wachseins und der halben Bewusstlosigkeit bei mir ab.

Der Flug dauerte lange, aber dann senkte sich der Gleiter in gebirgigem Land voller Wildnis vor einer Hütte hinab. „Wir sind da“, verkündete der Robotpilot. „Diese Hütte ist unbewohnt und mit Vorräten ausgestattet. Hast du noch einen Wunsch?“

„Ja“, sagte ich, während ich ausstieg. Hermigo tanzte wie wild auf meiner Schulter. Er hatte die ganze Zeit über versucht, nach dem Piloten zu schnappen, sich an ihm aber im wahrsten Sinn des Wortes die Zähne ausgebissen. „Stell mir einen anderen Gleiter, aber bitte ohne Pilot, zu meiner Verfügung!“ Es war einer jener hellen Momente, der mich das verlangen ließ. Der Robotpilot bestätigte und startete wieder. Dann war ich allein.

Ich betrat die Hütte und sah mich darin um. Alles war vorhanden, vom Trivideo bis zu Nahrungsvorräten, wie der Pilot gesagt hatte. Und das wichtigste: Ich hatte die Hütte ganz allein für mich und konnte meine Einsamkeit pflegen. Hier konnte ich leben ohne von neugierigen Leuten gestört zu werden. Aber diese Idylle, in der ich mich fast erholt hätte, währte nicht lange. Auch hier gab es für mich keine Sicherheit, denn nach kurzer Zeit leitete die Legion die endgültige Invasion des Planeten ein. Offensichtlich hatten die Anführer der Legion - die Ritter selbst? - genug von den jahrelangen Geplänkeln um den Planeten, den Angriffen und Gegenangriffen, die sich schon seit langem hinzogen. Alle Bewohner Chirittus wurden nun aufgefordert, sich zum Westlichen Orkanportal zu begeben.

Ich befand mich also erneut in einem Krieg, und das war für mein angeschlagenes Nervenkostüm einfach zuviel. Ich sah die Schreckensbilder von Couxhal wieder vor mir und brach völlig Zusammen. Gerade noch konnte ich mich auf meine Liege schleppen und das Trivideo anschalten. Ich wollte von der Welt nichts mehr wissen - und wenn sie um mich herum unterging. Ich versank in bitterer, innerer Agonie. Ich verlor jede Orientierung und jede Denkfähigkeit, über zahllose Tage - bis ihr beide gekommen seid und mich aus meiner hilflosen Trance gerissen habt, Trim und Startac. Aber dann der Anblick des Legionsschiffs auf Chirittu! Es war ein furchtbares Erlebnis für mich. Spätestens nach der Notlandung der NO KAAKE und dem Angriff des Kolonistenraumers auf Couxhal hatte ich eine traumatische Furcht vor Raumschiffen entwickelt, egal wie sie aussahen. Beinahe wäre ich wieder abgestürzt.

Doch dann Spürte ich, dass einer von euch beiden über blockierte Fähigkeiten verfügte, nämlich du, Startac. Und ich wusste, dass du uns retten konntest. Ich schaffte es unter Unsäglichen Mühen, meine innere Agonie niederzukämpfen. Ich gab dir meinen Kuss, Startac...

Für eine Weile war es still in dem Zimmer der Notunterkunft, das den bei den Mutanten und Keifan zugewiesen worden war. Keifans Erzählung war zu Ende, draußen graute der Morgen, Der Druide hatte tatsächlich die ganze Nacht über berichtet. Die beiden Mutanten hatten nicht viel über die Ritter von Dommrath erfahren“ Was eigentlich der Zweck der Erzählung hätte sein sollen. Eigentlich hatte Keifan nichts über sie ausgesagt.

Aber dafür Wussten sie jetzt definitiv, dass sie sich in einer fremden, der Erde fernen Galaxis befanden. Sicher schien nur zu sein, dass von hier Morkhero Seelenquell kam.

Sie hatten keine Aussicht, auf normalem Weg jemals wieder in die Heimat zurückzukehren. „Es ist aussichtslos“, sagte Trim Marath niedergeschlagen. „Wir werden niemals aus eigener Kraft heimkehren können, zumal wir nicht sagen können, auf welchem Weg wir hierher gekommen sind.“ „Ja“, stimmte Schroeder zu. „Und solange wir nicht wissen, wo sich die heimatliche Milchstraße eigentlich befindet.“ „Was ist jetzt wieder mit Keifan los?“ fragte Trim. Der Druide saß vornüber gebeugt auf seiner Pritsche und summte leise vor sich hin. Trim schnippte mit den

Fingern Vor seinen Augen, und Keifan kehrte in die Realität zurück.

„Bitte entschuldigt, meine Freunde“, sagte er. „Ich war in Gedanken.“ „Das bist du immer“, warf Startac ihm vor. „Ich weiß, ich weiß, ihr habt es nicht leicht mit mir. Aber ich musste nachdenken, denn die Überraschung war zu groß.“ „Welche Überraschung?“ fragte Trim. „Na, euer Hiersein; eure Existenz! Von außergalaktischen Besuchern haben wir im Land Dommrath noch niemals gehört, jedenfalls soweit es mir bekannt ist. Natürlich weiß jeder, dass Dommrath nur eine Galaxis unter unendlich vielen ist, doch das Verkehrssystem der Portale hat im allgemeinen Bewusstsein den Gedanken verankert, dass Kontakt mit fremden Galaxien nicht möglich sei.“

„Ich verstehe“, sagte Startac. „Und entsprechend groß ist jetzt deine Überraschung, auf Gestrandete aus einer fremden Galaxis gestoßen zu sein.“ „Ja“, gab Keifan zu. „Genauso ist es auch.“ „Eines ist sicher“, sagte Trim Marath. „Wenn wir heimkehren wollen, nützt uns das Dommrathische Netz gar nichts, dann brauchen wir ein Raumschiff.“

„Und Raumschiffe“, spann Startac den Gedanken weiter, „sind genau das, was man im Land Dommrath so gut wie nicht bekommt, von einem Fernraumschiff ganz zu schweigen.“ „Die Ritter von Dommrath sind nach Keifans Erzählungen unerreichbar, und überhaupt halten sie ihr Raumfahrtmonopol ängstlich unter Verschluss. Und die provisorischen Schiffe der Astronautischen Revolution sind für intergalaktische Entfernung zweifellos ungeeignet.“ „Also was nun?“ fragte Startac Schroeder. „Sind wir hoffnungslos gestrandet? Die einzigen Terraner in einer weit entfernten Galaxis mit ungewisser Zukunft?“

„Eines ist sicher“, meinte Trim. „Eine Galaxis aus der Lokalen Gruppe ist das hier nicht. Und auch keine, in der Terraner jemals zuvor waren.“ Keifan hatte den Rüssel gedreht und nach Hermigo gegriffen, der aus Irgendeinem unbekannten Grund aufgeregt über seine Schultern gelaufen war. Jetzt sagte der Druide: „Ich will euch keine falschen Hoffnungen machen, aber ich habe von einem Gerücht gehört, vielleicht auch wirklich nur Gerede.“

„Und?“ fragte Startac. „Was besagt es? Ist es wichtig für uns?“ „Vielleicht. Wenn es stimmt, was ich gehört habe, dann verfügt Ruben Caldrogyn, der Führer der Astronautischen Revolution, über das einzige Fernraumschiff, das sich in Händen der Revolution befindet.“ „Und was heißt das für uns?“ wollte Trim Marath wissen. „Ich will euch helfen. Ihr habt mich gerettet. Deshalb stelle ich mich auf eure Seite. Wir werden bald den Planeten Sturmond verlassen können.“

„Du meinst, wir sollten versuchen, zu Ruben Caldrogyn zu gelangen?“ fragte Startac skeptisch. Keifan krümmte den Rüssel zum Zeichen der Zustimmung. „Genau das, Startac. Und wenn wir das wollen, müssen wir es auf dem Planeten Yezzikan Rimba versuchen, dem offiziellen Zentralplaneten der Astronautischen Revolution.“

„Wie kommen wir dorthin?“ fragte Trim Marath. „Über das Dommrathische Netz natürlich. Über viele Transmitterdurchgänge. Die Reise wird einige Tage in Anspruch nehmen.“

„Das nehmen wir gern in Kauf“, stellte Startac Schroeder fest. „Wir sind froh, dass wir in dir einen zuverlässigen Freund gefunden haben. Wir hatten großes Glück, in der Fremde auf einen solchen Verbündeten zu stoßen.“

„Mir fällt da etwas auf“, sagte Trim plötzlich. „Und?“ fragte Startac.

„Es geht um das Legionsschiff. Es ist eine Ungereimtheit in Keifans Erzählung. Wieso konnte ausgerechnet der Anblick eines Legionsschiffs den Druiden aus seiner Agonie reißen? Hätte ihn dies nicht im Gegenteil noch tiefer verwirren müssen?“ Keifan wand sich. Offenbar tat er sich mit einer Antwort schwer. Doch dann blickte er den beiden Mutanten ins Gesicht. „Der wahre Grund“, sagte er, „war tatsächlich ein anderer. Es war eure direkte Gegenwart über viele Stunden. Etwas an euch, sei es der Geruch oder der Anblick, hat in mir einen Verdacht geweckt.“

„Welchen Verdacht?“ fragte Trim. „Wartet. Als ich Startac den Kuss gab, fühlte ich mich in meiner Annahme noch bestärkt. Ihr beide weckt in mir die furchtbare Erinnerung an Reyzer II.“ Betroffen sahen sich die beiden Mutanten an.

„Kannst du vielleicht deutlicher werden, Keifan?“ fragte Trim. „Ich werde es wohl müssen“, antwortete der Druide von Couxhal. „Ihr beide tragt es ebenfalls in euch, einen Gendefekt, der nicht so weit entfernt ist vom Wesen der unheimlichen Seuche.“

„Vom Wesen der Seuche?“ fragte Startac alarmiert. Keifan Sogho Nirwai'Mangolem krümmte den Rüssel. „SO ist es - leider. Ich wünschte, ich hätte euch diese schlimme Nachricht ersparen können und dass ich euch hätte heilen können. Ihr werdet sterben müssen, es ist in eure Gene programmiert. Die Frage ist nur, wann dies der Fall sein wird.“

Die beiden Mutanten sahen sich betroffen an, verzogen beide das Gesicht. „Ja, wir müssen in der Tat bald sterben“, sagte Startac dann. „Auch du bist dir ganz sicher? Ist ein Irrtum ausgeschlossen?“ „Ausgeschlossen“, bedauerte der Druide, „Es tut mir leid, glaubt es mir.“ Trim Marath stand auf. Er ging im Zimmer auf und ab. Dann stand er vor Keifan still. „Wir haben es längst gewusst, schon auf der Erde“, sagte er. „Wir sind Monochrom-Mutanten, wir wissen, dass in uns ein Gendefekt einen frühen Tod einbringen wird. In den letzten Stunden konnten wir dieses Schicksal allerdings verdrängen; es ging um unser Überleben.“

Der junge Mutant lächelte für einen Augenblick. Dann straffte sich seine kleine Gestalt. „Wir sind Monochrom-Mutanten und vom Tod bedroht. Aber wir geben nicht auf. Wir werden mit aller Macht um unsere Rückkehr in die Heimat kämpfen. In unsere Galaxis und zur Erde.“ „Ja“, sagte Startac.

„Jener große Unbekannte, der uns Monochrom-Mutanten das Leben versprach, muss sich mittlerweile auf Terra aufhalten, und wir sind die einzigen, die nicht von seiner möglicherweise rettenden Gegenwart profitieren. Es sei denn, wir finden rasch einen Weg nach Hause.“

„Ich werde alles tun, um euch dabei zu helfen“, verkündete Keifan. „Schon am kommenden Tag werden wir nach Yezzikan Rimba aufbrechen.“

„Danke, Keifan“, sagte Trim Marath. „Danke für alles.“ „Ich danke euch“, entgegnete der Druide von Couxhal. „Wenn ihr mich nicht aufgestöbert und aus meiner Lethargie gerissen hättest, läge ich heute noch dort - oder wäre dem Angriff der Legion zum Opfer gefallen.“

Trim Marath legte eine Hand um Keifans Hals und zuckte zurück, als ihn Hermigo fast gebissen hatte. „Verdammtes Vieh!“ schimpfte er. „Hermigo wird sich noch an euch gewöhnen“, sagte Keifan versöhnlich. „Wahrscheinlich wird er noch viel Zeit dafür haben ...“

ENDE

Nachdem Keifan den bei den Monochrom-Mutanten seine Lebens- und Leidengeschichte erzählt hat, wissen die beiden nun viel mehr über die Galaxis, in der sie sich aufzuhalten. Das Land Dommrath wird ganz eindeutig von internen Konflikten erschüttert, die längst außer Kontrolle geraten sind. Trim Marath und Startac Schroeder, die kein Interesse an diesen Konflikten haben, wollen nur in ihre Heimat zurück - doch dazu müssen sie erst einmal in den Besitz eines Fernraumschiffes kommen. Es bleibt ihnen nichts anderes übrig, als sich mit der neuen Umgebung intensiv auseinanderzusetzen ... Mehr darüber im nächsten PERRY RHODAN-Band, den Ernst Vlcek geschrieben hat. Der Roman erscheint unter folgendem Titel:

IM LAND DOMMRATH