

Die Solare Residenz Nr. 2063

Zikanders Körper

von Ernst Vlcek

Warum es den Teleporter Startac Schroeder und den Morkhero-Spürer Trim Marath von der Erde in die ferne Galaxis verschlagen hat, die von ihren Bewohnern als Land Dommrath bezeichnet wird, wissen die beiden jungen Mutanten noch nicht. Seit sie am 25. Dezember 1303 Neuer Galaktischer Zeitrechnung aus Para-City, der Stadt der Monochrom-Mutanten, verschwanden, hatten sie praktisch keine Gelegenheit, sich um diesen Aspekt ihrer unwirklichen Reise zu kümmern. Die jungen Menschen wurden in die Wirren der Astronautischen Revolution hineingezogen. Diese Revolution, ausgelöst von dem Sambarkin-Wissenschaftler Ruben Caldroygn, hat sich zum Ziel gesetzt, die Raumfahrt wieder einzuführen. Denn Raumfahrt ist im Land Dommrath strikt verboten - von den geheimnisvollen Ritten von Dommrath geächtet, die dafür den Bewohnern ein umfangreiches Transmitternetz schenkten. Nichts scheint schlimmer zu sein im Land Dommrath als die Benutzung der Raumfahrt. Denn ansonsten ist die Galaxis ein Hort des Friedens, in dem alle Bewohner eine vergleichsweise sichere Existenz führen können. Doch es gibt Ausnahmen - und eine solche Ausnahme befällt ZIKANDERS KÖRPER...

Die Hauptpersonen des Romans:

- Sig-Zikander - Ein Omrabe erlebt ein schreckliches Schicksal.
- Dolmor Sing Me'Karolni - Ein Druide versucht schlimmes Leiden zu lindern.
- Startac Schroeder - Der Teleporter muss seine Kräfte immer mehr beanspruchen.
- Keifan Sogho Nirwai'Mangolem - Der Druide hilft den terranischen Mutanten.
- Ruben Caldroygn - Der Anführer der Astronautischen Revolution im Zentrum der Rittermacht.

1.

Startac Schroeder musste rasch handeln; sie konnten jeden Moment entdeckt werden. Es galt, den Laderaum der RUMAHU schleunigst zu verlassen. Als die Doppelstabroboter in der Luftschleuse auftauchten, hatten die Gefährten ihre Deflektoren eingeschaltet. Nun waren sie zwar unsichtbar, aber wenn fünfzig mit Gütern aller Art beladene Doppelstabroboter im Laderaum unterwegs waren, mussten sie einander im Wege sein.

Startac griff in die Richtung, in der er Trim Marath und Ruben Caldroygn zuletzt gesehen hatte. Er bekam zuerst Trims Hand zu fassen, die wieder einmal die Monofilament-Klinge umklammerte, spürte dann Rubens Körper. Kaum hatte er Kontakt, teleportierte er mit beiden. Er hatte kein Ziel vor Augen, es war auch fast egal, wo sie herauskamen. Nur fort von hier, weg aus dem Gedränge! Startac teilte seine Kräfte so ein, dass sie etwa einen Kilometer überbrücken würden. Sie materialisierten in einer geschlossenen Räumlichkeit. Startac ließ Trim und Caldroygn los und kehrte kommentarlos in die RUMAHU zurück. Als er im Laderaum materialisierte, wäre er beinahe mit einem Doppelstabroboter zusammengestoßen, konnte ihm aber gerade noch ausweichen. Überall räumten nun die Roboter ihre Lasten in die leeren Regale.

Startac setzte seinen Ortersinn ein, um Keifan Sogho Nirwai'Mangolem aufzustöbern. Gerade als er den Aufenthaltsort des Druiden ausfindig gemacht hatte, passierte etwas, das Startac vor Entsetzen förmlich lähmte. Ein kleiner Körper, scheinbar aus dem Nichts kommend, segelte hysterisch quiekend durch die Luft: Hermigo, der maus ähnliche Begleiter Keifans, der aus unerfindlichen Gründen die Schulter des Druiden verlassen hatte. Startac war für einen Moment vor Schreck wie erstarrt, bevor er den Schock überwinden und sich in Keifans Richtung bewegen konnte. Derweil rannte Hermigo in kopfloser Panik zwischen den Doppelstabrobotern hin und her, fielte dabei unaufhörlich. Auf einmal verschwand er wieder, wurde unsichtbar und verstummte. Gleichzeitig bekam einer der Doppelstabroboter einen so heftigen Stoß, dass er mit seinem Nachbarn kollidierte.

Startac konnte sich denken, dass dafür Keifan verantwortlich war, der sich mehr auf das Einfangen Hermigos konzentriert hatte als auf seine Umgebung. Der Teleporter tastete sich zu dem unsichtbaren Druiden vor, bekam seine Hand zu fassen und teleportierte mit ihm in den Raum, in dem er zuvor Trim und Caldroygn abgesetzt hatte. Von den beiden war nichts zu sehen, weil sie immer noch ihre Deflektoren eingeschaltet hatten. »Ich fürchte, wir sind entdeckt worden«, sagte er ins Leere. »Das ist meine Schuld«, beteuerte Keifan. »Der Anblick der Doppelstabroboter hat Hermigo offenbar in Panik versetzt, so dass er mir von der Schulter sprang. Als ich ihn einfangen wollte, stieß ich mit einem Roboter zusammen.« »Ich hoffe, das zieht keine weiteren Kreise«, fügte Startac hinzu.

»Das können wir freilich nicht abschätzen«, meinte Caldroygn. »Aber es ist klar, dass die Doppelstäbe Hermigo gesehen und diese Information gespeichert haben. Ebenso wie den Zusammenstoß mit etwas Unsichtbarem. Da Roboter nicht dazu neigen, an Sinnestäuschungen zu glauben, werden sie die Informationen als Fakten weiterleiten. Damit ist klar, dass das Eindringen von etwas Unbekanntem auf Annuze I registriert wurde. Im Moment dürften wir aber sicher sein. Startac hat uns blind in ein gutes Versteck teleportiert. Es ist mir gelungen, eine Holowand zu aktivieren.«

Sie schalteten alle ihre Deflektorschirme aus. Startac hatte erst jetzt Gelegenheit, sich in ihrer neuen Umgebung umzusehen. Drei Wände bestanden aus Regalen, die mit unbekannter Schaltelektronik gefüllt waren. Die vierte Wand schien ein einziges Panoramafenster zu sein, bei dem es sich nach Caldroygns Aussage jedoch um eine holographische Projektion handelte. Diese zeigte ein Landefeld, auf dem dicht an dicht mächtige Legionsschiffe geparkt waren. Sie reichten sich scheinbar ins Endlose aneinander, es mussten Tausende sein. Sie wirkten mit ihren acht geknickten Landebeinen wie zur Bewegungslosigkeit erstarrte Rieseninsekten. Dazwischen waren vereinzelt Einheiten der Installationsflotte zu sehen. Aber nirgendwo waren lebende Wesen zu sehen. Das Landefeld lag wie ausgestorben da.

Startac war überzeugt, dass er die schrecklichen Impulse gequälter und von abgrundtiefer Hass zerfressener Wesen empfangen würde, wenn er seine Ortsfähigkeit einsetzte. Ihn schauderte bei der Erinnerung an seine früheren diesbezüglichen Erfahrungen mit Legionsschiffen. »Ich bin sicher, dass die Entdeckung Hermigos eine penible Durchsuchung der RUMAHU zur Folge haben wird«, sagte Caldroygn. »Aber dorthin wären wir ohnehin nicht zurückgekehrt.« »Bei der gebotenen grenzenlosen Auswahl an Raumschiffen«, sagte Trim Marath und deutete auf das dichtbesetzte Landefeld, »braucht uns um diese vergebene Möglichkeit nicht leid zu sein.«

»Wenn wir herausfinden, wohin die Raumschiffe auf die Reise gehen«, schloss Startac optimistisch an, »können wir uns sogar unser Ziel aussuchen. Wir brauchen uns nur diese Informationen zu beschaffen und ...«

Er verstummte, als plötzlich eine Alarmsirene aufheulte. Im gleichen Moment sah er, wie sämtliche Raumschiffe wie auf Kommando in einem gelblichen Schein erstarrten. Es war ein beeindruckender, gleichzeitig aber niederschmetternder Anblick, als das gerade noch einförmige Grau der Schiffe und des Landefeldes in dieses Gelb gehüllt wurde. »Schöne Beschörung«, kommentierte Caldroygn dieses Geschehen über das energieverzehrende Heulen der fernen Alarmsirene hinweg. »Nun ist uns der Zugang zu diesen Raumschiffen verwehrt. Es scheint, dass die Herrscher von Annuze I die richtigen Schlüsse aus den Beobachtungen der Doppelstäbe gezogen haben. Aber die darauf folgende Reaktion überrascht mich doch.«

»Glaubst du, man hat erkannt, dass hier parapsychische Kräfte im Spiel sind, Ruben?« fragte Startac. »Wer kann das schon sagen«, antwortete der Sambarkin. »Aber das spielt auch gar keine Rolle. Die Schutzschirme verhindern jedenfalls, dass du uns in eines der Raumschiffe bringen könntest. Wir müssen nun nach anderen Wegen suchen, um an Bord zu gelangen.«

Er hatte es kaum gesagt, als plötzlich Bewegung in die Raumschiffe kam. Sie erhoben sich und rasten mit steigender Beschleunigung gen Himmel. Die Startmanöver der verschiedenen Einheiten waren so aufeinander abgestimmt, dass sie sich gegenseitig beim Start nicht behinderten und die höchstmöglichen Beschleunigungswerte erreichten. Innerhalb von Minuten war das Landefeld leer und präsentierte sich als kahle, öde Betonwüste, die sich bis zum Horizont erstreckte. Es herrschte entsetztes Schweigen in dem Ersatzteillager.

»Alle die vielen tausend Einheiten haben im Orbit eine neue Parkposition bezogen«, sagte Trim in die Stille, während er das Display seines Multifunktionsarmbandes betrachtete. Und obwohl es von keiner Bedeutung war, fügte er hinzu: »Es ist der 22. Februar 1304 NGZ, 17.43 Uhr Standardzeit.«

»Was für ein Aufwand wegen eines eigentlich unbedeutenden Zwischenfalls«, sagte Caldroygn verständnislos. »Deine Hoffnung, dass unsere Entdeckung keine weiten Kreise zieht, hat sich jedenfalls nicht erfüllt, Startac. Ganz im Gegenteil, wir haben einen planetenweiten Alarm ausgelöst.

Jetzt sitzen wir auf Annuze I fest.« Die Alarmsirene heulte weiterhin ohne Unterbrechung.

»Ich versteh's nicht«, sagte Startac: kopfschüttelnd. »Man hat nur ein winziges Tier entdeckt und ein unsichtbares Hindernis. Das kann doch kein Grund sein, alle Raumschiffe ins All zu versetzen und Alarm für den gesamten Planeten zu geben. Das wirkt völlig überzogen!«

»Ja, es scheint so, dass jemand total überreagiert hat«, stimmte Caldroygn halbherzig zu. »Aber Annuze I könnte ja ein Planet von außerordentlicher Wichtigkeit sein, vielleicht gar ein neuralgischer Punkt im Herrschaftssystem der Ritter von Dommrath. Und dass es Sicherheitsbestimmungen gibt, die eine solche Reaktion bei der geringsten Unregelmäßigkeit vorschreiben. Ein Tier und ein unsichtbarer Eindringling auf einem Installationsschiff reichen auf Annuze I offenbar aus, um den gesamten Planeten lahmzulegen. Uns muss klar sein, dass der Alarmzustand so lange aufrecht bleibt, bis man uns gefasst hat. Wir werden kein ruhiges Hiddyn mehr haben.«

Startac bekam bei Caldroygns Worten ein mulmiges Gefühl, und er konnte sich vorstellen, dass es Trim nicht anders erging. »Es ist notwendig, dass wir uns einen Überblick über die Verhältnisse in der nächsten Umgebung verschaffen«, sagte Caldroygn. »Im Moment sind wir hier sicher, aber es kann nicht ausbleiben, dass Roboter demnächst sämtliche Gebäude durchsuchen werden. Fühlst du dich kräftig genug, deine Ortsfähigkeit umfassend zu gebrauchen, Startac?« »Das ist nicht so kräfteraubend wie zu teleportieren«, antwortete Startac. Nachdem die Legionsschiffe weg waren, fiel es ihm leichter, seinen Ortsinn zu gebrauchen. Er wollte die Insassen der Legionsschiffe nicht einmal geistig streifen ...

Er konzentrierte sich und streckte seine parapsychischen Fühler in alle Richtungen aus. Langsam tastete er sich vor, ohne Kontakt zu einem lebenden Wesen zu bekommen. Alles um sie wirkte leer.

Dann hatte er plötzlich Kontakt. Er ortete mehrere Wesen mit positiver Ausstrahlung, die ihm vertraut vorkam. Irgendwie erinnerten sie ihn, was die Inhalte ihrer Impulse betraf, an den Druiden Keifan. Er drang weiter vor ... und plötzlich prallte er entsetzt zurück. »Star! Star, was ist mit dir?« vernahm er Trims besorgte Stimme und spürte, wie er heftig geschüttelt wurde. »Warum hast du geschrien?«

Startac zog seine Sinne zurück. Er stellte fest, dass er am ganzen Körper wie unter Schüttelfrost zitterte. »Ich hatte Kontakt ...«, stammelte er, »... Kontakt mit Wesen... die eine Ausstrahlung hatten wie ... die Insassen der Legionsschiffe ... nur waren ihre Impulse um vieles grauenhafter ...«

»Schon gut«, sagte Caldroygn beruhigend. »Du brauchst deine Ortsfähigkeit nicht mehr zu gebrauchen, wenn es dir so sehr zusetzt.«

»Diese Wesen...«, fuhr Startac fort, und er sprach so verhalten, dass er kaum zu hören war, »... sie standen solche Qualen aus, dass sie um den Tod als Erlösung flehten ...«

»Schon gut«, wiederholte Caldroygn und wandte sich dem Holofenster zu. »Wir müssen uns was anderes einfallen lassen.«

»Ich hatte ebenso Kontakt mit positiv fühlenden Wesen«, fuhr Startac mit gefestigter Stimme fort. »Sie erinnerten mich an Druiden wie Keifan.«

»Du hast dich nicht getäuscht«, sagte Caldroygn von der Holowand her. »Das werden schon Druiden gewesen sein. Ich sehe gerade einen von ihnen.« Als Keifan und Trim zu Caldroygn eilten, sahen sie unter sich gerade eine massive Gestalt in einem Nachbargebäude am Rande des Landefeldes verschwinden. Es handelte sich ohne Zweifel um einen Druiden von Couxhal.

2.

Der Druiden befand sich am Beginn seiner gewohnten Runde durch das Riho Myh'Seylegiar. Er fragte sich, was ihn diesmal an unangenehmen Überraschungen erwarten würde. Seine Rundgänge durch dieses Sanatorium für spezielle Patienten waren alles andere als Routine. Kein Mal war wie das vorangegangene. Wenn etwas sicher war, dann die Tatsache, dass er mit Leid und Qual konfrontiert werden würde - und der beständigen Todesgefahr für seine Schützlinge.

Dolmor Sing Me'Karolni bewegte sich sanften Schritts durch die abgedunkelten Gänge des Sanatoriums. Er war sehr darauf bedacht, keine unnötigen Geräusche zu machen. Er musste wachsam sein, auf alle Äußerungen seiner Patienten achten, um keine zu versäumen und sofort reagieren zu können. Die Hintergrundgeräusche in den Gängen und Hallen des Riho waren ein Gemisch aus Wimmern, Schluchzen und Schreien. Manche seiner Patienten lamentierten ständig vor sich hin. Das waren seine hoffnungsvolleren Fälle. Wenn sie verstummten, war das ein Alarmzeichen.

Andere wiederum schrien ihre Qual laut heraus. Immerfort, in nicht enden wollendem Gebrüll. Es waren die Patienten, die sich im Übergangsstadium zum Heilungsprozess befanden. Wenn ihre Schreie verstummten, war das Schlimmste überstanden, so oder so: Entweder waren sie über den Berg oder tot. Manche von ihnen lagen völlig stumm und reglos da. Das konnte verschiedene Ursachen haben. Entweder waren es Neuzugänge, die mehr tot als lebendig und noch nicht wieder bei Bewusstsein waren. Es konnte sich aber auch um Geheilte handeln, die sich völliger Apathie ergeben hatten. Diese waren am gefährdetsten.

Die Selbstmordrate war sehr hoch im Riho Myh'Seylegiar, in diesem Sanatorium der lebenden Toten. Und kein Druiden hatte das Recht, einem Patienten, der um Sterbehilfe bat, diese zu verweigern. Manche fanden aber auch ohne die Hilfe ihrer Heiler den Weg in die Erlösung. Dolmor Sing Me'Karolni war zuletzt für 127 Patienten verantwortlich gewesen, bevor er sich eine Ruhepause gegönnt hatte. Von einigen von ihnen kannte er bereits die Namen, darum trugen sie keine Nummern mehr. Er hätte aber keine Prognosen darüber zu stellen gewagt, wie viele von ihnen noch am Leben waren. Es waren einige schwere Fälle darunter, kritische Neuzugänge und Langzeitfälle, die seelisch litten. Er vermochte nicht zu sagen, wie oft er sie bereits mit seinem Traenii behandelt hatte, wie viele Croz und Kado er ihnen seine Fürsorge hatte angedeihen lassen. Aber ihr Befinden wollte sich nicht bessern, ihr Zustand war nach wie vor kritisch.

Er sah als erstes nach seinen Sorgenkindern, ignorierte das Wehklagen seiner anderen Schützlinge. Nummer 89 hatte es überstanden, ohne jemals das Bewusstsein erlangt zu haben. Der nächste Patient, der eingeliefert wurde, würde diese frei gewordene Nummer bekommen.

Der Druiden war über den Tod von Nummer 89 sehr traurig. Jeder verlorene Patient war ein persönlicher Verlust für ihn. Er suchte die Schuld immer zuerst bei sich, beklagte diese oder jene Unterlassungssünde, zweifelte stets daran, dass er wirklich alles gegeben hatte, und meinte, dass er hätte mehr tun können, hätte mehr tun müssen. Es war, als sei mit Nummer 89 ein Teil von ihm gestorben. Der Zustand der anderen Krisenpatienten wirkte stabil. Aber er nahm sie sich nacheinander in längeren Sitzungen vor, arbeitete vor allem daran, ihr Immunsystem zu stärken. Danach fühlte sich Dolmor Sing Me'Karolni sehr geschwächt. Er hoffte, nicht überraschend mit einem kritischen Fall konfrontiert zu werden.

In diesem Augenblick schlug sein Armbandgerät an. Er bestätigte den Alarm und sah auf dem Display, dass er von Res-Koriandros ausgelöst worden war. Der Druiden rechnete mit dem Schlimmsten, denn der Omrabe war ein Langzeitpatient mit überaus labiler Psyche. Als er zuletzt bei ihm gewesen war, hatte Res-Koriandros ihn angefleht, ihn zu vergiften, ohne ihm den Zeitpunkt zu nennen. Aber Dolmor Sing Me'Karolni hatte ablehnen müssen.

»Das darf ich nicht«, hatte er gesagt. »Ich kann dir nur die Mittel für einen Freitod zu Verfügung stellen, dich dabei auch geleiten. Für den Vollzug musst du schon selbst sorgen.« Und er hatte dem Patienten so lange zugeredet, bis es so ausgesehen hatte, dass er ihn von seinen dunklen Absichten abgebracht hatte.

Als er nun in das Zimmer des Omrabens kam, musste er zu seinem größten Bedauern feststellen, dass Res-Koriandros seinen letzten Weg aus eigener Kraft gegangen war. Er hatte den Druiden nur abgewimmelt, um sich sein gutgemeintes Zureden nicht anhören zu müssen. Dabei musste Res-Koriandros seinen Selbstmord längst vorbereitet haben. Er hatte sich ein Gestell gebaut, aus dem vierzehn lange und spitze chirurgische Instrumente ragten, dieses auf sein Bett gelegt und sich dann darauf gestürzt. Welche Verzweiflung musste ein Geschöpf dazu getrieben haben, eine solch schreckliche Todesart zu wählen! Hätte er das nur geahnt! Dolmor Sing Me'Karolni bereute nun, Res-Koriandros nicht eingeschlafert zu haben, obwohl ihm das verboten war.

In der Folge behandelte der Druiden nur Fälle, die durch plasto-chirurgische Eingriffe ihrem ursprünglichen Aussehen näher gebracht werden sollten. Ihm oblag es, den Heilungsprozess ihrer Operationswunden zu beschleunigen. Das war die einfachste und schönste Aufgabe, denn das Heilen von Wunden fiel ihm leicht, und es war auch eines der positivsten Erlebnisse seines weitgesteckten Aufgabenbereiches: erleben zu dürfen, wie sich bis zur Unkenntlichkeit deformierte Geschöpfe allmählich wieder zu ihrem ursprünglichen Aussehen regenerierten.

Er selbst fand, dass er an Res-Koriandros ein wahres Wunder vollbracht hatte. Doch der Omrabe schien diese Meinung nicht geteilt zu haben. Da keine dringlichen Fälle anstanden, wollte sich Dolmor Sing Me'Karolni eine Regenerationsphase gönnen, bevor er die nächste Therapierunde in Angriff nahm. Da kam erneut ein Ruf; Auslöser war Nummer 19. Es handelte sich um keinen Alarm. Offenbar wollte sich Nummer 19 nur unterhalten. Der stille, unauffällige Patient galt eigentlich als völlig wiederhergestellt. Aber wie alle Patienten des Riho besaß er noch keine gefestigte Psyche. Er war nicht in einem Krankenzimmer untergebracht, sondern er bewohnte eine Suite mit allem erdenklichen Komfort.

»Du hast mich gerufen, Neunzehn?« sagte der Druiden zur Begrüßung. »Was liegt an?« Nummer 19 saß gekrümmt in einem Spezialsessel, der es ihm erlaubte, sich halbwegs aufrecht zu halten, und der sein Rückgrat entlasten sollte. Er winkte den Druiden wortlos herein und nahm dann wieder eine Denkerpose ein: Er bettete seinen unförmigen Kopf auf die Hand des abgewinkelten Armes, der wiederum war auf die Armlehne gestützt.

Der Druiden setzte sich ihm gegenüber in den auf seine Körperverhältnisse abgestimmten Besucherstuhl und wartete ab. Nummer 19 brütete eine ganze Weile reglos vor sich hin. Dann schob er sich den Sprachmodulator in den Mund, ruckte unvermittelt den Kopf herum und sah den Druiden an. »Eine Geschichte«, sagte er, würgte es förmlich heraus. »Ich will dir eine Geschichte erzählen, Dolmor. Hast du ausreichend Zeit? Denn ich kann mich nicht kurz fassen. Ich müsste schon ausführlicher werden ...«

Es ist die Geschichte von Sig-Zikander, dem Spieler. Er gehörte den Omraban an, einem Volk von stolzen, großgewachsenen Humanoiden. Er wurde 07C.OIK.02R./433.638D auf Dyffro VII im Checkalur 0092 geboren, der Ursprungswelt der Omraban. Sein Geburtsdatum ist nicht von Bedeutung, sein Geburtsort und seine Volkszugehörigkeit dagegen schon.

Checkalur 0092 war vor allem deshalb bekannt, weil er mit einer Ecke an Cluster 0057 grenzte. Checkalur 0057 wiederum kannte man besser unter dem Eigennamen CLURMERTAKH. Es ist jener Cluster, der als der »Verbotene Checkalur« bezeichnet wird. Niemand auf Dyffro VII sprach frei über CLURMERTAKH, man munkelte nur über die Geheimnisse, die dieser Checkalur verbergen mochte. Es war jedoch zu bezweifeln, dass irgendjemand auf Dyffro VII auch nur die geringste Ahnung hatte, was es mit CLURMERTAKH tatsächlich für eine Bewandnis hatte.

Aber dies beschäftigte die Omraban nicht so sehr wie ihre wahre Leidenschaft. Sie waren Spielernaturen, und Sig-Zikander bekam seine Veranlagung in die Wiege gelegt. Seine Mutter gebahr ihn in freier Natur, während eines Jagdausritts, und gab für das Kind ihr Leben. Sie hatte zuvor einen hohen Betrag darauf gewettet, dass ihr Mann Vos-Zikander den ersten Rimuul erlegen würde. Und sie hatte die Wette gewonnen, ihren Ausgang aber nicht mehr erlebt. Vos-Zikander war ein vielbeschäftigter Mann. Er unterhielt eine Spielerschule, deren Betreiben seine ganze Zeit in Anspruch nahm. Da er nicht wollte, dass sein Sohn in seine Fußstapfen trat, sondern ein Studium absolvierte, schob er ihn in ein Internat im Checkalur 0096 ab, um ihm eine entsprechende Erziehung angedeihen zu lassen.

Das Internat befand sich auf dem vierten Planeten des Clusterzentrums Shi'khuu und wurde von Do'Tangulhai, den Dommrathischen Verkündern, geführt, was eine strenge Erziehung garantieren sollte. Doch schon im Alter von fünf Domm wurde Sig-Zikander klar, dass er die geborene Spielernatur war. Er wurde immer wieder von seinen Erziehern gemaßregelt und nach jedem Vergehen immer härter bestraft, aber er konnte es nicht lassen, seine Mitzöglinge in Wetten zu verstricken und mit ihnen Simulationswettspiele zu veranstalten.

Diese Simulationsduelle waren bei den Do'Tangulhai besonders verpönt, ging es dabei doch in der Regel um fiktive Schlachten mit Raumschiffen. Da die Raumfahrt im Land Dommrath verboten war und die Do'Tangulhai sich streng an die Regeln der Ritter von Dommrath hielten, griffen sie bei solchen Verstößen hart durch.

Sig-Zikander fand überraschend in einem seiner Lehrer einen Förderer und Gönner. Romild Viscosimo, ein diplomierter Positroniker, war von seinem Talent angetan und wollte es nicht verkümmern und von den Verkündern nicht zerstören lassen. Darum weihte er Sig-Zikander in die Geheimnisse der Simulationsspiele ein. Als das aufflog, brannten die beiden durch, flohen in den benachbarten Checkalur 0136 und lebten so lange von Romild Viscosimos Ersparnissen, bis Sig-Zikander am Simulator die ersten Do'Sons einspielte.

Sigs Vater Vos-Zikander war inzwischen verarmt und hatte sich das Leben genommen. Er hatte durch eine einzige Wette sein gesamtes Hab und Gut verloren und konnte seinem Sohn keinen einzigen Son hinterlassen. Sig-Zikander machte sich rasch einen Namen als Spieler und Virtueller Duellant, und im Alter von elf Domm hatte er bereits den Nimbus von Unbesiegbare. Man sagte ihm blitzartige Reaktionsschnelligkeit, eine unberechenbare Denkart und unkonventionelle Strategien nach. Dies trug ihm den Spitznamen Zik-Zak ein.

Mit elf war er noch nicht reif genug, die entscheidenden Spiele zu gewinnen. Ihm fehlten der letzte Schliff und das nötige Quäntchen Glück, um in die Halle des Ruhmes mit den größten Spielern des Landes Dommrath einzutreten. Bei den Meisterschaften von 433.651D scheiterte er nur knapp und wurde undankbarer Vierter. Doch schwor er sich, im nächsten Domm seinen Bezwinger und späteren Meister, den Berku'Tama Yos'Seruno, zu schlagen. Sein Lehrmeister Romild Viscosimo bestärkte ihn darin. »Du wirst diesen jähzornigen Berku'Tama so vernichtend schlagen, dass er sich vor Wut selbst zerfleischen wird«, versicherte der sonst so feinfühlig und gutmütige Puraner. Dann wurden Zeitpunkt und Austragungsort für das Duell der Besten genannt. Das Datum war der 02C.07K.05R. / 433.652D, Austragungsort war Dyffro VII. Es war so gewissermaßen ein Heimspiel für Sig-Zikander, und viele Millionen Omraban würden auf seiner Seite sein.

Romild Viscosimo war ein Puraner, ein Molluskenwesen mit vier Tentakeln als oberen Extremitäten, die sich an ihren Enden in zwei überaus sensible Wurmfinger teilten. Die beiden Tentakelbeine waren dagegen länger und viel kräftiger ausgebildet. Sie ragten gleich unterhalb der vier Armentakel aus dem nach hinten gereckten Leib. Darüber wölbte sich der große runde Kopf mit den drei großen smaragdgrünen Augen, die im nach oben gerichteten Dreieck angeordnet waren, also mit dem dritten Auge auf der »Stirn«. Darunter, fast schon am Halsansatz, spannte sich der breite Mund mit sinnlich wirkenden Wulstlippen von einer Seite zur anderen. Nur wenn der Puraner seine scherenartigen Beißwerkzeuge entblößte, wirkte das verstörend auf den Betrachter, der gerade noch den Eindruck von Sinnlichkeit gehabt hatte.

Die Puraner galten allgemein als künstlerisch veranlagt, als begnadete Sänger, als sensible Poeten und Maler. Romild Viscosimo hatte sich jedoch den Wissenschaften verschrieben. Er war ein anerkannter Positroniker und Programmierer, der seinem Wissensgebiet so feinfühlig nachging wie die Künstler ihren Musen. Seinen Körper hüllte er in unifarbene ballonartige Gewänder mit enganliegenden Ärmeln und Pluderhosen. Das vermittelte den Eindruck eines ätherischen Geschöpfes, zumal er sich mit wiegendem Gang fortbewegte und seine Körpersprache eine majestätische Filigranität hatte. Bei den Farben bevorzugte er Blautöne, von ganz dunkel bis azur.

Als er Sig-Zikander kennen lernte, erkannte er sofort den Rohdiamanten eines Spielers in ihm. Der Puraner war augenblicklich von diesem kleinen Omraban fasziniert. Sig-Zikander war schon immer ein Egoist gewesen, der sich selbst mehr liebte als alles andere. Bereits als Kind konnte er Ewigkeiten vor dem Spiegel stehen und seinen Körper in allen Einzelheiten bewundern. Romild Viscosimo förderte diesen Hang zur Eigenliebe zusätzlich.

Wenn Sig-Zikander sich im Spiegel verliebt zulächelte, wurde auch dem Puraner ganz warm ums Herz. Und wenn Sig-Zikander die Mundwinkel herunterzog, so dass sein langes Gesicht mit den vorspringenden Zähnen und der Hakennase noch länger zu werden schien, sein arroganter Blick sich kritisch taxierte, konnte Romild Viscosimo nicht anders, als ihm Komplimente zu machen. Das schmeichelte Sig-Zikander anfangs, wurde aber bald zum Selbstverständnis. Sig-Zikander hatte eine Besonderheit, die er anfangs nicht als solche erkannte. Er war sehr muskulös und wohlproportioniert. Er konnte sich, wie nicht anders zu erwarten, endlos am Muskelspiel seines Körpers delectieren. Aber an einem Muskel konnte er sich besonders ergötzen, denn er schien überhaupt nicht vorhanden. Nur wenn er den Arm abwinkelte und anspannte, sprang er ihm förmlich aus der Armbeuge entgegen. Dieser wurde am Höhepunkt von Sig-Zikanders Spielerkarriere geradezu zur Legende und als Zikanders Muskel bekannt. Denn es erwies sich, dass kein anderer Omraban einen solchen Muskel vorzuweisen hatte. Es war ausschließlich Zikanders Muskel!

Und dann kam es zur Spielermeisterschaft auf Sig-Zikanders Heimatwelt Dyffro VII im Checkalur 0092, dem Northside-Championat der professionellen Spieler. Der gesamte Planet wurde zu einem Hexenkessel, während Sig-Zikander Ausscheidung um Ausscheidung gewann. Und der Planet kochte förmlich über, als Sig-Zikander das Endspiel erreichte und dort sein ärgster Widersacher, der Berku'Tama Yos'Seruno, auf ihn wartete. Als Sig-Zikander bei der Gegenüberstellung seinem Gegner den abgewinkelten Arm unter die Nase hielt und ihm seinen Muskel zeigte, da gab es für Millionen Omraban kein Halten mehr. Denn die Berku'Tama bestanden äußerlich bekanntlich praktisch nur aus Muskeln, die sie dazu noch quasi hautlos präsentierten. Aber einen solchen Muskel wie Sig-Zikander hatte Yos'Seruno nicht vorzuweisen. Alles harpte der Entscheidung des nächsten Tages im Stadion der Hauptstadt Dyffronia. Es war der 02C.07K.05R. / 433.652D.

Die beiden Flotten standen einander am Nachthimmel von Dyffro VII gegenüber. 200.000 im Stadion sowie Millionen außerhalb und über den ganzen Globus verteilt warteten auf das Startzeichen des Operators.

Die Zuschauer auf den besseren Plätzen konnten unter verschiedenen Perspektiven und Ausschnitten wählen, hatten die Möglichkeit, einzelne Szenen der bevorstehenden Raumschlacht hervorzuheben oder auch das Geschehen in der Totalen zu verfolgen. Sie konnten sogar alle Vorgänge aufzeichnen lassen und jedes von ihnen gewünschte Ereignis endlos wiederholen. Die große Masse konnte dagegen nur die gerade ablaufenden Geschehnisse beobachten und war bei den Wiederholungen auf die Regie des Operators angewiesen.

Die bei den Flottenkommandanten saßen einander auf der Spitze eines dreißig Meter hohen Turms in der Mitte der Arena gegenüber. Zehn Meter voneinander entfernt und durch ein Gestänge miteinander verbunden, deren unzählige Gelenke vielfältige Manöver in alle Richtungen erlaubten. Die Raummanöver des einen beeinflussten auch die Bewegungen des anderen, konnten ihm Taktik und Manöver aufzeigen. So entstand neben der virtuellen Raumschlacht der realistische Effekt, als ob die beiden Flottenkommandanten einander persönlich bekämpften. Körperliche oder geistige Schäden entstanden für sie dadurch nicht. Hinter ihnen saßen in Tandemsitzen ihre Copiloten, die den Überblick bewahren mussten. Sie konnten nicht unmittelbar ins Geschehen eingreifen, sondern lediglich Vorschläge weiterleiten.

Sig-Zikanders Co war natürlich sein Mentor Romild Viscosimo; die beiden verstanden einander fast blind. Yos'Seruno hatte hinter sich einen Artgenossen, der kleinwüchsig war und verwachsen wirkte. Sein Name war Yos'Ibensor, und er war fast so berühmt wie der berku'tamaische Spieler selbst. Sig-Zikander wirkte angespannt, aber keineswegs nervös. Die Tatsache, dass er dem größten Triumph in seiner jungen Laufbahn entgegensah, spornte ihn lediglich zu größerer Konzentration an. Er fühlte sich wohl in seinem schwarzen Kommandoanzug, der auf jeden seiner bewussten Gedanken und jedes Fingerzucken reagierte und diese Impulse in die entsprechenden Befehle umsetzte. Nervosität hätte fatale Folgen haben können: Selbst das leiseste Zittern hätte zu einer Auflösung der Formationen und in weiterer Folge zum Chaos in den eigenen Reihen führen können.

Als regierender Meister trug Yos'Seruno die gelbe Champions-Kombination. Er hatte auch Raumschiffswahl gehabt und sich für die mit unzähligen Stacheln versehenen mächtigen Legionsschiffe entschieden; er verfügte über eine beeindruckende Flotte, deren bloßer Anblick die Zuschauer frösteln ließ. Als weiterer Bonus wurde dem Meister auch die Wahl des Sternengebiets, verdeckte Formation und die erste Salve zuerkannt. Das bedeutete, dass Sig-Zikander weder wusste, in welchem Sternensektor die Schlacht stattfinden würde, noch wie Yos'Seruno seine Raumschiffe verteilt hatte. Im Gegensatz zu dem Berku'Tama hatte er sich jedoch für einen fiktiven Raumschiffstyp entschieden, den er zuvor nie offiziell gehandhabt, mit dem er jedoch das letzte Domm hindurch trainiert hatte.

Seine Raumschiffe sahen aus wie Speichenräder, mit beidseitigen Aufbauten über der Nabe. Das brachte ihm den kleinen Vorteil, dass er die Bewaffnung willkürlich über seine Raumschiffe verteilen konnte, während sich Yos'Seruno an die Vorgaben der Realität halten musste. Dieser Umstand würde letztlich nicht über Sieg oder Niederlage entscheiden. Es waren die Taktik und blitzschnelle Reaktionen, um auf die Veränderungen der Gegebenheiten rasch genug reagieren zu können. Der Operator, der oben auf der Spitze des Aktionsturmes saß, ließ die Sirene aufheulen, das Zeichen für den Beginn des Kampfes. Die bei den Flotten erloschen am Nachthimmel von Dyffro VII. Nun lag es an Sig-Zikander, seine Karten aufzudecken und eine Anfangsformation zu wählen. Er entschloss sich dazu, seine Flotte in zehn Pulks zu je tausend Einheiten aufzuteilen, die in Kugelformation flogen.

Die Kugelformation hatte den Vorteil, dass er seine Einheiten blitzschnell in alle Richtungen verteilen konnte. Die Aufsplitterung in zehn Pulks konnte ihn dagegen davor bewahren, mit der gesamten Flotte in einen Hinterhalt zu geraten. Als er seine derart im Raum verteilte Flotte in den Himmel projizierte, ging ein Sturm der Begeisterung durch die Menge. Nicht, dass sie derart angetan von seiner Formation waren, sie konnten es nur nicht mehr erwarten, bis das Spektakel begann. Nur zehn Hiddyn später präsentierte Yos'Seruno seine aus 10.000 Legionsschiffen bestehende Flotte - soviel Zeit war ihm zugestanden worden, sich auf die Taktik seines Gegners einzustellen.

Der Berku'Tama hatte seine Raumschiffe in einem weiten Halbkreis um das imaginäre Zentrum des Kampfgebietes, das auf zehn Lichtkado begrenzt war, aufgezogen. Diese seltsame Formation schien auf den ersten Blick ohne Sinn. Doch schon im nächsten Moment musste Sig-Zikander erkennen, welche Tücke hinter Yos'Serunos Plan steckte: Ein ganzer Pulk seiner Flotte verschwand mit einem Schlag, ohne dass auch nur eine Salve abgefeuert worden war. Die eigentliche Hinterlist des Berku'Tama steckte nämlich nicht in seiner Taktik, sondern im Raumsektor, den er gewählt hatte. Und das war das Umfeld eines gewaltigen Schwarzen Loches! Ein Zehntel von Sig-Zikanders Streitmacht war mit einem Schlag ausgelöscht worden, weil es hinter dem Ereignishorizont des Schwarzen Loches stationiert gewesen war. Auch dem zweiten Pulk drohte Gefahr, weil er sich gefährlich nahe der Akkretionsscheibe des Schwarzen Loches befand. Sig-Zikander versuchte, diese Einheiten durch blitzschnellen Beschleunigungsflug aus dem Gefahrenbereich zu retten. Aber an die hundert Einheiten waren bereits in den Bannkreis des Schwarzen Loches geraten und konnten diesem nicht mehr entkommen. Sie verglühten. Und die dem Untergang entflohenen Einheiten wurden bereits von Yos'Serunos Legionsschiffen erwartet, die der Berku'Tama rasch in die richtige Position gebracht hatte. Sig-Zikander focht eine verzweifelte Defensivschlacht, aber ihm war rasch klar, dass auch dieser Pulk verloren war. Er hatte ursprünglich gehofft, sich durch einen überraschenden Angriff Vorteile gegenüber seinem Kontrahenten verschaffen zu können, doch nun war es genau umgekehrt. Jetzt war er in die Defensive gedrängt und musste versuchen, mit List die Scharte auszuwetzen.

Das konnte er erreichen, wenn er seine Radschiffe im Rücken von Yos'Serunos Einheiten formieren und die in Richtung des Schwarzen Loches abdrängen konnte. Dann würde der Berku'Tama gewissermaßen mit dem Rücken zum Abgrund kämpfen und seine zahlenmäßige Übermacht einbüßen. Dies war genau die Taktik, zu der ihm Romild Viscosimo riet. Yos'Seruno hatte sich von seiner Hinterlist mit dem Schwarzen Loch vermutlich einen durchschlagenden Erfolg erwartet und gehofft, dass Sig-Zikanders Flotte im Chaos versank. Aber nun war es genau umgekehrt, es waren die Legionsschiffe, die keinerlei wirkungsvolle Abwehrtaktik gegen die aus dem Rücken angreifenden Radschiffe fanden.

Sig-Zikander konnte seine Verluste wettmachen. Und bald schon hatte er den Gleichstand erreicht und errang Sieg um Sieg. Von diesem Augenblick an wusste Sig-Zikander, dass er alle Trümpfe für den größten Erfolg seines jungen Lebens in der Hand hielt. Er musste nur weiter konsequent die zuletzt so erfolgreiche Taktik beibehalten. Dann war ihm der Endsieg nicht mehr zu nehmen. Da passierte etwas völlig Unerwartetes.

Die Szenerie einer virtuellen Raumschiffschlacht am Nachthimmel von Dyffro VII erlosch. Der Kampf war aus für Sig-Zikander völlig unverständlichen Gründen abgebrochen worden. Erst allmählich fand er in die Wirklichkeit zurück und registrierte das um sich greifende Chaos im Stadion. Und da erst drang die Lautsprecherstimme in sein Bewusstsein, die ständig wiederholte: »Das Portal von Dyffro VII ist soeben geschlossen worden. Es heißt, dass auf unserem Planeten die Seuche ausgebrochen sei. Dyffro VII steht ab sofort unter Quarantäne! - Das Portal von ...« Ganz konnte Sig-Zikander nicht begreifen, dass dies alles wirklich in diesem Moment passierte. Gerade in dem Moment, als er seinem größten Triumph so nahe war!

3.

Der Aktionssitz von Yos'Seruno und seinem Begleiter war leer, von ihnen selbst nichts mehr zu sehen. Und Romild Viscosimo drängte: »Wir müssen weg von hier. Vielleicht ist das Portal noch nicht dichtgemacht.« Aber Sig-Zikander saß nur reglos da, vollführte mit seinem Sitz verschiedene Schwenks und betrachtete das um sich greifende Chaos im Stadion. So wie Romild und Yos'Seruno dachten alle im mächtigen Oval des Stadions. Aber sie hatten keine Chance. Im selben Moment, als die Quarantäne über den Planeten verhängt worden war, hatte man auch das Portal deaktiviert ... oder schon vorher.

Und wenn die Seuche wirklich ausgebrochen war, war Dyffro VII sowieso dem Tode geweiht. Was sollte also die Eile? Dyffro VII war vom übrigen Land hermetisch abgeriegelt. Es gab kein Entkommen. Und wenn es sich um einen falschen Alarm handelte, war überstürzte Hast erst recht fehl am Platz. »Vielleicht haben wir noch eine Chance, Sig«, drang Romilds fast flehende Stimme zu ihm. Aber Sig-Zikander dachte nicht daran, sich vom Fleck zu rühren. Er sah, wie überall auf den konisch aufsteigenden Rängen die Menge zu den Ausgängen drängte. Diese konnten die anstürmenden Massen nicht fassen und waren rasch hoffnungslos verstopft. Aber immer noch strömten die Besucher herbei, drängten nach, pressten die vor ihnen eingeklinkten Körper zu einer kompakten Masse zusammen, in der keiner auch nur einen Finger rühren, geschweige denn atmen konnte. Wie viele Wesen mochten in diesen Augenblicken ersticken, wie viele erdrückt und zu Tode getrampelt werden!

Unter den Nachdrängenden kam es zu Rangeleien, die rasch in Massenschlägereien ausarteten. Die Situation eskalierte immer mehr, geriet völlig außer Kontrolle, artete zu Schlachten aus, die mit unglaublicher Brutalität geführt wurden. Tote ohne Zahl blieben auf der Strecke. Bei den Ehrenlogen der Prominenz und der Reichen in der Arena ging es nicht so gedrängt zu. Aber auch dort spielten sich unglaubliche Szenen ab. Jene, die Antigravgeräte getragen hatten, waren längst schon auf und davon. Jene aber, die für sich Gleiter hatten bereitstellen lassen und diese nun anforderten,

sahen sich unvermittelt in Kämpfe um diese Fortbewegungsmittel verstrickt.

Kaum tauchten die Gleiter auf und senkten sich auf die vorgesehenen Landeplätze nieder, strömten die Massen herbei und begruben sie unter sich. Keine zehn von zweihundert Gleitern schafften einen reibungslosen Start. Einige Gleiter versuchten aufzusteigen, obwohl Trauben von Körpern an ihnen hingen. Und obschon pausenlos Leiber herabstürzten, war das verbleibende Gewicht für die meisten Gleiter zu groß; sie trudelten ab, begruben beim Absturz andere unter sich und blieben als verbeulte Wracks liegen, von Leichen umsät. Einige der Gleiter explodierten beim Absturz und sorgten für eine Flammenhölle, die Hunderte weiterer Opfer forderte.

Irgendwann ebnete das Inferno im Stadion ab. Stille kehrte in das gewaltige Oval zurück, in dem das spannende Endspiel des Northside-Championats friedlich hätte ablaufen sollen. Tausende Leichen waren zurückgeblieben, füllten die Ränge um die Ausgänge, übersäten den Arenaboden. Jetzt erst kam Bewegung in Sig-Zikander. Er steuerte den Kommandositz zum Boden, löste die Sicherung und stieg aus. »Deine eisernen Nerven waren schon immer deine größte Stärke«, sagte Romild Viscosimo mit zitterndem Molluskenkörper. »Hättest du je für möglich gehalten, Romild«, fragte Sig-Zikander, während er sich seinen Weg zwischen den verstümmelten Leichen und den Wracks suchte, »dass Intelligenzwesen zu solchen Bestien werden können, nur um ein paar Sekunden zu gewinnen?«

Er war zutiefst erschüttert. Das schreckliche Geschehen, das um ihn abgerollt war, hatte ihn wachgerüttelt. Er dachte längst nicht mehr an seine verlorene Chance, das Championat zu gewinnen. Was war ein verlorenes Spiel gegen dieses blutige Fiasko! Das ihn umgebende Grauen war so dominant und übermächtig, dass es die Empfindungen des Omrabens abtötete. "Von den zurückgebliebenen Gleitern ist keiner mehr zu gebrauchen«, sagte Romild Viscosimo. »Wir werden den Weg zum Portal zu Fuß zurücklegen müssen. Aber es ist ja nicht weit.«

»Zum Portal?« Sig-Zikander wusste nicht, was sie dort sollten. Aber er hob nur die breiten Schultern. »Warum nicht?«

Vor dem Stadion stießen sie auf die Leichen von sieben Dommrathischen Verkündern. Ihre ehemals weißen Kutten mit dem Emblem der Ritter von Dommrath waren blutgetränkt. Ihre provisorische Verkünderklausen war ein Trümmerhaufen. Sig-Zikander sah rotes Blut, gelbes und grünes. Die Do'Tangulhai stammten aus allen Völkern des Landes Dommrath. Auch der Weg zum Diamantportal von Dyffronia war von unzähligen Leichen gesäumt, die beim sinnlosen Wettlauf um eine Passage auf der Strecke geblieben waren. Nirgendwo regte sich Leben. Die Straße der Juweliere, die zum Portal führte und ihm seinen Namen gegeben hatte, lag wie ausgestorben vor ihnen. Sig-Zikander stellte überrascht fest, dass es keine Plünderungen gegeben hatte. Die Juwelierläden, wahre Horte von unschätzbaren Werten, waren alle unangetastet.

Erst als die Freunde in die Nähe der Portalzone kamen, sahen sie die ersten lebenden Wesen. Zuerst waren es nur vereinzelte, die in Richtung Portal stürmten, aber bald schon wurden es immer mehr, bis sie sich einer hin und her wogenden Menge gegenüberstehen. »Was nun?« fragte Romild Viscosimo ratlos. »Kennst du einen Schleichweg zum Portal, Sig?« Diese bange und ernstgemeinte Frage seines Freundes erheiterte Sig-Zikander. Er war sicher, dass jede Lücke zwischen ihnen und dem Portal verstopft war.

Ihn überkam eine seltsame, geradezu perverse Neugierde. Wie ist es, was passiert, wenn die geheimnisvolle Seuche ausbricht? fragte er sich. Bisher hatte er noch keine Auswirkungen der Seuche entdecken können. Alles Leid, das über die Omrabens von Dyffro VII und ihre Gäste gekommen war, hatten sie sich selbst verursacht. Waren sie einem Fehlalarm aufgesessen? Da entstand vor ihnen ein Tumult. Leute schrien entsetzt, wichen panikartig aus, und in der Menge entstand eine Schneise. Ein einzelner, über drei Meter großer Caranese taumelte stöhnend auf den freien Platz. Sein Gesicht war blutig, so als hätte man ihn geschlagen. Aber das war es nicht, niemand hatte ihn angerührt. Und da wurde es auch Sig-Zikander klar: Dies war ein Seuchenopfer.

Dem Caranese war die Gesichtshaut aufgeplatzt, und durch diese Wunden wucherten beulenartige Geschwülste. Man konnte förmlich zusehen, wie sie größer wurden. Er hinkte mit dem linken Stummelbein, das fast auf doppelte Dicke angeschwollen war. Mit dem anderen Bein knickte er ein und fiel auf die Seite. Dann wälzte er sich über den Boden, die blutigen, eiternden Hände gegen den gekrümmten Leib gepresst. Er musste unsägliche Schmerzen haben, aber er wimmerte nur vor sich hin.

In diesem Moment erklang ein furchtbarer Schrei in der Menge, der schaurig über den Platz hallte. Der Schrei pflanzte sich wie ein Echo fort, hallte aus allen Richtungen. Aber es war kein Echo. Es war eine Kettenreaktion von Schreien, die sich aus gequälten Mündern und anderen Sprechorganen lösten. Die Seuche flammte an allen Ecken und Enden auf, griff wie ein Lauffeuer um sich. Es war, als hätte der Caranese das Startzeichen für eine Seuchenexplosion gegeben. Niemand wurde verschont, egal welchem Volk er angehörte. Ob Omrabe oder Berku'Tama, Caranese oder Mindandarer, Zamumonter oder Sturen oder welcher Abstammung sie auch immer waren - keiner entging der tödlichen Umklammerung der Seuche. Und wen sie einmal im Griff hatte, den trieb sie unweigerlich in den Untergang. Dem endgültigen Ende ging ein jämmerliches, entwürdigendes Siechtum voraus.

Sig-Zikander hatte einmal gehört, dass die Seuche auf wissenschaftlicher Ebene als explosive Zelldeformation bezeichnet wurde. Das war absolut treffend, war aber nur eine vornehme Umschreibung für das, was mit den Betroffenen tatsächlich passierte. Ihre Körper quollen förmlich auf, sprengten die sie umschließende Haut. Zellwucherungen ließen Beulen aus allen Körperteilen wachsen. Aus Mündern wurden Wunden. Glieder verformten sich, ließen Wesen, die einst majestätisch dahingeschritten waren, zu humpelnden, kriechenden Fleischbergen werden. Sig-Zikander sah einen Omrabens, der sich auf ihn zuwälzte. Ein verkümmertes Arm war unnatürlich wie unter Knochenschwund an den Körper gekrümmt, der Körper selbst eine aufgequollene Masse, der Schädel ohne Gesicht, nur aus Wucherungen bestehend, und aus den verquollenen Augenschlitzen floss Breiiges; das Gewand beulte sich über der Brust, und er versuchte, auf einem krummen Bein zu gehen, während er das andere wie ein eiterndes Anhängsel nach sich zog ...

Sig-Zikander dachte: Wird das auch mir passieren, wird mein schöner, wunderbarer Körper sich ebenfalls zu einem formlosen Klumpen verformen? Und er hätte weinen können. Kaum eine normale Gestalt umlagerte noch den Vorplatz zum Diamantportal. Und mit jedem Hiddyn wurden es mehr. Es grenzte geradezu an ein Wunder, dass er und Romild Viscosimo inmitten einer Armee von Schreckensgestalten noch makellos geblieben waren. Und es keimte die unsinnige Hoffnung auf: Sind wir zwei die Ausnahme von der Regel und immun gegen die Seuche?

Sig-Zikander wollte fort von hier, weg von diesem Ort des Grauens, der nun zu einer einzigen weiten zuckenden Fleischmasse geworden war, in der man keine Individuen mehr unterscheiden konnte, die aus Zehntausenden Kehlen ihre Qualen hinaus schrien, ohne dadurch Linderung zu erfahren. Dies war das besonders Grausame, das Heimtückische an der Seuche: Sie tötete nicht schmerzlos, sie sorgte für eine lange Todesphase. Es war, als würde ein Sturm der Verdammnis über den Planeten hinwegfegen und jedes Leben mit seiner zerstörerischen Saat infizieren. Es war der Atem des Bösen, das sich am aufstürmenden Leid ergötzte.

Sig-Zikander zerrte Romild Viscosimo mit sich, um irgendwohin zu entfliehen, nur weg von dieser Stätte des maßlosen Grauens. Sie kamen an einem riesigen Holowürfel vorbei, der mehrfach unterteilt war und den Verkehr an den verschiedenen Portalen dokumentierte. Die Wesen drängten in langen, dichten Reihen durch die flimmernden Felder der Portale - aber sie traten durch die andere Seite wieder hinaus. Sig-Zikander wurde immer schneller, er verfiel in Laufschrift, als könne er vor der Seuche davonlaufen. Da entriss Romild ihm den Tentakel, an dem er ihn mit sich zerrte. Der Puraner hielt erschöpft an und meinte keuchend: »Was soll das, Sig? Wir können unserem Schicksal nicht davonlaufen ...«

Und in dem Moment, da er das sagte, fiel ihm das Beißwerkzeug aus dem Mund, und sein violettes Blut quoll heraus. »Romild!« schrie Sig-Zikander entsetzt und warf sich auf seinen Freund. Er konnte dessen Sturz gerade noch auffangen, als die beulenartig wuchernden Beintentakel ihm den Dienst versagten. Sig-Zikander drückte das ihm so lieb gewordene Wesen fest an sich, ungeachtet dessen dass er sich mit seinem Blut besudelte und sich auf diese Weise auch mit der Seuche infizieren konnte. Er sank mit Romild Viscosimo in den Armen zu Boden, drückte ihn weinend fest an sich und spürte die Zuckungen des aufquellenden Molluskenkörpers wie das Rasen seines eigenen Herzens.

Romild Viscosimo wimmerte leidend vor sich hin, aus einem Mund, der ein großes blutiges Loch war und in dem irgendetwas pulsierte, das sich seinen Weg ins Freie bahnen wollte...

Sig-Zikander erfasste ein Schüttelfrost, und da wusste er, dass die Seuche auch ihn erreicht hatte. Er ließ den todgeweihten Puraner los. Er wollte nur weg, wollte nicht, dass der Freund ihn sah, wenn er sich veränderte, sich zu einem gestaltlosen Klumpen verformte. Romild Viscosimo sollte ihn in guter Erinnerung behalten, sollte sich das Bild seines schönen Körpers bewahren. Und Sig-Zikander schrie, während er lief, er schrie, bevor er Schmerzen verspürte. Er entließ auf diese Weise seine Wut über ein grausames Schicksal, das ihm seinen größten Triumph nicht gegönnt hatte und das nun daranging, ihm das Liebste zu nehmen, was er im Land Dommrath besessen hatte - seinen schönen, makellosen Körper.

Sig-Zikander wusste nicht, wie weit er gekommen war, als ihm die Beine den Dienst versagten und ein brennender Schmerz seinen Körper

durchraste. Er wusste auch nicht, wo er war oder in welcher Gesellschaft er sich befand - wie viele Leidensgenossen um ihn waren. Er hatte nichts von seiner Umgebung wahrgenommen. Er wusste nur, dass das Endstadium der Seuche eingesetzt hatte und ihn langsam und schmerzhaft in den Zustand des Todes geißeln würde. Aber innerlich war Sig-Zikander bereits jetzt schon tot.

Sig-Zikander tat sich unsäglich leid. Sein Selbstmitleid war viel stärker als der Schmerz, der nun seinen bewegungsunfähigen Körper durchraste. Der physische Schmerz kam tief aus seinem Inneren und drang in langsamen Schüben in die Außenzonen seines Körpers vor, bis in die Kuppen seiner verkrümmten Finger, bis in die Haarspitzen und an die Oberfläche seines bloßgelegten Zellgewebes. Irgendwann gab es keine Steigerung mehr, die Schmerzgrenze war überschritten. Er war physisch völlig unempfindlich geworden, zurück blieb nur noch eine Art Phantomschmerz, der mehr seiner Einbildung entsprungen schien als dem malträtierten Fleisch.

Zurück blieb die tiefe Trauer über den Verlust seines Körpers und den Verlust seines Lebenspartners. Der entgangene Triumph war zur Nebensache geworden, in Bedeutungslosigkeit versunken. Auch wenn der körperliche Schmerz so übermächtig geworden war, dass er solche Signale gar nicht mehr verarbeiten konnte, litt er Qualen ganz anderer Natur. Sie waren im metaphysischen Bereich angesiedelt, beherrschten das weite Land seiner Seele. Er würde nie mehr den Schattentanz aufführen können, nicht mit graziösen Sprüngen die Luft durchgrätschen und sich mit dem imaginären Tanzpartner wiegen, ihn umschmeicheln können ... Alles vorbei, für immer verloren.

Dies war der Zeitpunkt, zu dem er den Tod herbeisehnte. Aber der Tod ließ auf sich warten, wollte nicht kommen. Während um ihn längst alles still geworden war, nirgendwo auch nur das Zittern von Zellgewebe auszumachen war, wälzte er sich unruhig hin und her, zuckten ihm Arme und Beine unkontrolliert. Und er konnte weiterhin klar denken. Das war das schlimmste. Der Tod war überall um ihn, umlauerte ihn - er konnte ihn förmlich riechen -, aber er kam nicht, um ihn zu holen. Er spielte nur mit ihm, narrte ihn. Sig-Zikander rief ihn. Er schrie sein Verlangen ins Land hinaus, brüllte wie ein Tier. Aber er erhielt keine Antwort. Erfuhr keine Gnade.

Die Nacht wich der Dämmerung des neuen Morgens. Die Sonne wanderte auf ihrem Weg zum Zenit über den Himmel und beschien schonungslos die Berge von Leichen, die einmal denkende und fühlende Wesen voller Hoffnung, mit Wünschen und Sorgen gewesen waren.

Wahrscheinlich begann sich ein furchtbarer Gestank zu verbreiten. Aber Sig-Zikander roch nichts. Die Sinne versagten ihm. Er schrie, aber hörte seine eigenen Laute nicht mehr, empfing nicht einmal die Vibrationen des Schalls. Nur das Augenlicht war ihm auf brutale wundersame Weise verblieben. War er etwa doch längst schon tot und wusste es nur nicht? Die Sonne hatte ihren Zenit erreicht. Da schob sich vor die gleißende Scheibe Dyffros ein dunkler Körper. Es war ein großes, ein mächtiges Ellipsoid. Es war vom Strahlenglanz der Sonne umgeben. Und nun senkte es sich völlig lautlos auf ihn herab ... Ich bin ja taub, erinnerte sich Sig-Zikander... und wurde immer größer. Nun waren die acht insektenhaften Landestützen zu erkennen, die zuvor vom Sonnenlicht verschluckt worden waren, dazu die unzähligen stachelartigen Antennenauswüchse.

Sig-Zikander hatte zuletzt in der Raumschlacht gegen Yos'Seruno solche Objekte gesehen: 900 Meter lang, 280 Meter dick, die Hülle aus grauem, schrundigem Material und stachelig. Und ihm wurde schlagartig klar, dass sich da aus dem Himmel ein Legionsschiff auf das Gelände des Diamantportals von Dyffronia heruntersenkte. Ein schrecklicher Gedanke formte sich in seinem umnebelten Geist: Ist es wirklich wahr? Kann es sein, dass die Legion Urheber der Seuche ist? Warum nicht? Aber warum doch? Es ergab keinen Sinn. Aber vielleicht war Sig-Zikander nicht mehr so klar bei Verstand, dass er den Sinn einer solchen Aktion erkennen konnte. Aus welchem anderen Grund war das Legionsschiff aufgetaucht, wenn nicht aus dem, sich vom Erfolg der Austilgungsaktion zu überzeugen?

Das Legionsschiff schwebte eine ganze Weile über dem Diamantportal, bevor es sich langsam in Bewegung setzte. Es entfernte sich zuerst von Sig-Zikander, machte einmal kurz halt. Ein Scheinwerfer leuchtete auf, der das Gelände unter dem Schiff mit einem gleißend weißen Lichtkegel bestrahlte. Detailinformation, dachte Sig-Zikander schauernd. Dann setzte sich das Legionsschiff wieder in Bewegung und kam auf einer kurvigen Bahn zurück. Als es mit dem Bug genau über ihm war, stoppte es seine Fahrt, und wieder wurde dieser blendende Scheinwerfer eingeschaltet. Er erstrahlte aus dem maulähnlichen Bugschlitz.

Sig-Zikander wollte nicht die Augen schließen, war aber dennoch wie blind. Er hatte auf einmal ein seltsames Schwindelgefühl. Das überraschte ihn deswegen so sehr, weil er gemeint hatte, dass seinem Körper die Tast- und anderen Wahrnehmungssinne abhanden gekommen waren. Aber nun hatte er unverkennbar das Gefühl zu schweben. Und er schwebte zum Legionsschiff empor. Und bevor ihn das Bugmaul verschluckte, hatte er eine letzte Erkenntnis: Traktorstrahl! Dann starb er. Aber nicht zum letzten Mal.

»Seit wann hast du deine Erinnerung bereits wiedererlangt, Sig-Zikander?« erkundigte sich Dolmor Sing Me'Karolni, als Nr. 19 eine längere Pause machte. »Ich habe sie nie verloren«, sagte Nummer 19. »Wieso hältst du mich für diesen Sig-Zikander? Ich könnte ebenso gut ein anderer sein, der mit ihm zu tun hatte. Warum nicht Romild Viscosimo?«

»Weil du eindeutig ein Omrabe bist ... omrabische Merkmale hast«, antwortete der Druide. »Darf ich dich also Sig-Zikander nennen?« »Nein!« Es war ein gequälter Aufschrei. »Das bin ich längst nicht mehr.« Und das, was sich einst für den schönsten Körper von Dyffro VII und den benachbarten Planeten gehalten hatte, brach gekrümmt zusammen und begann haltlos zu schluchzen. »Gut so«, redete ihm der Druide zu. »Lass nur alle Empfindungen aus dir raus. Du darfst keine negativen Emotionen in dir aufstauen.«

»Was habt ihr nur mit mir angestellt?« wimmerte Nummer 19. »Warum habt ihr mir das angetan?« Dolmor Sing Me'Karolni gab keine Antwort. Es war nicht der richtige Augenblick für Antworten. Noch nicht. Nummer 19 musste erst noch Selbstreinigung betreiben. »Wir können über alles reden«, sagte der Druide. »Aber vielleicht ist es besser, wenn ich dich allein lasse und später wiederkomme, um mir deinen weiteren Leidensweg anzuhören?« »Nein«, sagte Nummer 19 gedämpft und ohne aufzublicken. »Dieser Moment ist so gut wie jeder andere ... Du weißt, was ich durchgemacht habe!«

»Ich kann es nur errahnen.« »Nichts ahnst du!« Nummer 19 begann am ganzen Körper zu zittern. Und er wollte sich gar nicht mehr beruhigen. »Du hast keinen blassen Schimmer ... sonst hättest du meine Qual beendet. Oder bist du zu meinem Folterknecht bestimmt worden ...?«

4.

Es war für sie alle wie eine Erlösung, als der Alarm plötzlich verstummte.

»Wir dürfen uns davon nicht täuschen lassen«, sagte Ruben Caldroygn. »Das bedeutet noch lange nicht, dass man uns in Ruhe lassen wird. Es könnte sogar der Auftakt zur Jagd auf uns sein. Wir brauchen eine Strategie.« Die anderen drei warteten darauf, dass Caldroygn fortfuhr. Sie hatten seine Führungsqualitäten anerkannt und ihm stillschweigend das Kommando über ihre Gruppe überlassen. Von der Ausbildung her zwar bloß Wissenschaftler, war Ruben Caldroygn immerhin der Begründer der Astronautischen Revolution.

»Wir sind uns einig, dass die Doppelstäbe das gesamte umliegende Areal mit allen darauf befindlichen Gebäuden durchkämmen werden«, fuhr er fort. »Es wäre also ideal, ein Versteck in einem Gebäude zu suchen, das bereits durchsucht worden ist. Es gibt jedoch nur eine Möglichkeit herauszufinden, wo die Roboter bereits waren. Startac müsste das für uns erkunden. Was sagst du dazu, Startac?« Startac überlegte nur kurz, dann sagte er: »Ich werde das übernehmen. Ich muss ja nicht zur Quelle der schrecklichen Im, pulse teleportieren. Und gegen Entdeckung durch die Doppelstäbe schützt mich der Deflektor.« »Den wir jetzt wieder einschalten«, ordnete Caldroygn an. Alle wurden unsichtbar. »Du solltest den Robs trotzdem tunlichst aus dem Wege gehen. Denn sie werden mit dem Einsatz von Deflektoren rechnen.«

»Ich passe schon auf mich auf«, sagte Startac. Er hatte kaum ausgesprochen, da ging eine Tür auf der der Holowand gegenüber liegenden Seite auf, und ein halbes Dutzend Doppelstabroboter tauchten auf. Damit war Caldroygns Strategie zunichte gemacht. Startac hatte nicht die Muße, ein sicheres Versteck auszukundschaften. Er musste die Freunde augenblicklich in Sicherheit bringen. Er griff mit beiden Händen in die Richtungen, in denen er Trim und Caldroygn wusste, fand ihre Hände und teleportierte mit ihnen fort.

Sie materialisierten in freiem Gelände, unweit des Gebäudes, in dem sie sich zuvor versteckt hatten. Vom Horizont näherten sich ganze Staffeln von Gleitern, die vermutlich weitere Doppelstabroboter ins Krisengebiet brachten. »Es ist nicht so gut, dass du uns ins Freie gebracht hast ...«, hörte Startac Caldroygn maulen. Aber er hatte nicht Zeit, ihm zu erklären, dass er einfach in die entgegengesetzte Richtung der Quelle der entsetzlichen Ausstrahlung teleportiert war. Startac kehrte sofort wieder in ihr Versteck zurück. Die Roboter standen immer noch im Eingang und schienen den Raum auszuloten. Jetzt rückten sie plötzlich vor, geradewegs auf die Stelle zu, wo der unsichtbare Druide reglos stand. Startac konnte nur hoffen, dass Hermigo nicht durchdrehte. Er stellte den körperlichen Kontakt zu Keifan her und sprang mit ihm zu Trim und Caldroygn.

»Die Doppelstäbe müssen mein Deflektorfeld geortet haben«, berichtete der Druiden nach ihrer Ankunft. »Sie sind geradewegs auf mich zugestürzt.«
 »Es muss so sein«, sagte Trim bestätigend. »Denn ich habe Ortungsimpulse angemessen, bevor Star uns weggebracht hat.« »Das bedeutet, dass die Roboter nun die genaue Frequenz unserer Deflektoren kennen und uns noch schneller aufspüren können«, stellte Caldroygn sorgenvoll fest. »Aber ich glaube nicht, dass sie uns deswegen aufgestöbert haben. Vielmehr scheint es, dass sie zuerst die Umgebung rund um das Landefeld der RUMAHU durchkämmen und uns nur durch Zufall gefunden haben. Wenn Startac uns weit genug fortbringen könnte, würde uns das zumindest eine Atempause verschaffen.« »Star hat bereits Raubbau mit seinen Kräften betrieben«, sprach Trim für den Freund. »Er wird sich noch völlig verausgaben. Es wäre uns nicht damit gedient, wenn er mit einem oder zwei teleportiert, aber dann zu schwach wäre, den dritten zu holen.« »Das muss Startac für sich selbst entscheiden«, wies ihn Caldroygn zurecht. »Paß auf, Startac! Blick in Richtung Sonne! Sie steht schon ziemlich tief. Rechts darunter siehst du einen hohen, nadelschlanken Turm, der golden glänzt. Und weit vor dem Turm erhebt sich ein langgestrecktes Industriegebäude, das höher ist als alle anderen Objekte. Ich schätze die Entfernung auf etwa vier Kilometer. Schaffst du es, uns dorthin zu bringen?«

Startac nickte keuchend. Er holte tief Atem. Da Caldroygn seine Kopfbewegung nicht sehen konnte, sagte er: »Ja, ich schaff's. Aber nur in drei Sprüngen.«

»Bist du sicher, Star?« fragte Trim. »Ich würde nichts versuchen, was ich mir nicht zutraue«, sagte Startac fest. »Ich schaffe das!« »Dann solltest du mit Keifan beginnen«, schlug Caldroygn vor. »Wir werden dir danach wie Federn vorkommen.« Startac dachte nicht daran, diesen Rat anzunehmen. Er glaubte, dass er mit der umgekehrten Reihenfolge besser beraten war, und griff zuerst nach Trims Hand. Mit dem Freund teleportierte er ins Zentrum des anvisierten Industriegebäudes, kehrte zurück, um anschließend mit Caldroygn in ihr neues Versteck zu springen, und wagte erst zuletzt den Sprung mit dem Druiden Keifan. Danach war er völlig ausgelaugt und hätte sich am liebsten schlafen gelegt.

Startac hatte sie in eine weitläufige Lagerhalle gebracht, die eine kilometerlange Ausdehnung hatte. Das wussten sie deshalb genau, weil sie auf ein Holo stießen, das einen Grundriss der Anlage zeigte, in der sie herausgekommen waren. Sie blieben jetzt im Schutz der Deflektoren. »Der Plan beweist, dass hier nicht nur Roboter verkehren, sondern auch Wesen aus Fleisch und Blut«, konstatierte Ruben Caldroygn. »Maschinen benötigen keine Orientierungshilfen.« Trim Marath konnte dem nur zustimmen. Sie befanden sich in einem sich nach bei den Seiten scheinbar endlos erstreckenden Gang, der von Regalen begrenzt wurde. Diese waren mit allen möglichen technischen Geräten gefüllt.

Caldroygn besah sich das Lagergut und meinte: »Ich bin mir ziemlich sicher, dass es sich um Bauteile für die Portale handelt. Das bedeutet, dass hier auch Saphoren auftauchen könnten. Ich würde mir das sogar wünschen.« Trim kam sich völlig unnütz vor. Während sich sein Freund Startac Schroeder völlig verausgabte, um sie von einem Ort zum anderen zu teleportieren, konnte er überhaupt nicht helfen. Er wusste jetzt zwar, dass er eine spezielle Parafähigkeit besaß, und er hatte sie auch schon eingesetzt, war aber nicht in der Lage, sie willentlich zu steuern.

Der Druiden Keifan hatte ihn als Para-Defensor bezeichnet und damit gemeint, dass sich seine Fähigkeit nur dann bemerkbar machen würde, wenn er sich in absoluter Lebensgefahr befand. Das Dumme daran war, dass er seine Para-Defensorik nicht überlisten konnte. Es half nichts, wenn er sich bloß einzureden versuchte, in Lebensgefahr zu sein um den mächtigen Nebelkrieger, den er in sich trug, auf den Plan zu rufen. Er musste schon wahre Todesangst verspüren oder in wirklicher Lebensgefahr sein wie bei dem Zweikampf mit dem Yiintari Rembatta-O-E.

»Ich werde Startac den >Kuss< geben, damit er sich rascher regeneriert«, meldete sich Keifan. Es war nicht die Art des Druiden, jede seiner Handlungen zu kommentieren. Er tat es diesmal lediglich, weil gerade keiner der anderen ihn sehen konnte. »Mein Orter meldet mir an mehreren Stellen starke Strahlungsquellen«, sagte Trim, der sein Ortungsgerät so eingestellt hatte, dass es auf Sensordruck akustische Meldungen abgab. »Eine davon muss ganz in der Nähe sein.«

»Führ uns hin, Trim!« verlangte Caldroygn. »Solche Emissionen bieten einen ausgezeichneten Ortungsschutz.« Trim dirigierte die Kameraden den Gang hinunter und dann links in einen Seitengang. Zwanzig Meter weiter war der Ausschlag am stärksten. Die Streustrahlung kam von einer Batterie große asymmetrischer Metallblöcke, die in Klarsichtfolien verschweißt und in mehreren Reihen nebeneinander, hoch übereinander und in die Tiefe geschichtet waren. »Hier bleiben wir erst einmal und überlegen, was wir unternehmen könnten«, beschloss Caldroygn. »Wir haben es uns zur Aufgabe gemacht, die Geheimnisse der Ritter von Dommrath zu erforschen. Annuze I wäre dafür vielleicht der richtige Ort, aber die Doppelstäbe haben uns entdeckt und jagen uns. Sie und ihre Auftraggeber werden nicht aufgeben, bis sie uns gefunden haben. Also wäre es am klügsten, von dieser Welt zu verschwinden - oder die Roboter zu bluffen. Indem wir unseren Tod vortäuschen oder unsere Abreise.«

»Wie willst du unseren Tod vortäuschen?« fragte Keifan. »Die Herrscher dieser Welt werden dafür eindeutige Beweise sehen wollen.« »Keine Ahnung, wie wir das anstellen sollten, es war nur so ein Gedanke«, sagte Caldroygn. »Ebenso schwer dürfte es sein, eine Fluchtmöglichkeit zu finden. Die Raumschiffe scheinen allesamt in den Orbit beordert worden zu sein. Und selbst wenn irgendwo auf Annuze I ein Raumschiff steht, wir können nicht den ganzen Planeten absuchen.«

»Vielleicht gibt es auf Annuze I ein Portal«, warf Startac ein, dessen Lebensgeister nach Keifans »Kuss« allmählich wieder erwachten. »Das wäre die einfachste Lösung.« »Wir sind hier im Zentrumsgebiet des Landes Dommrath, Startac, bis hierher reicht das Do'Tarfryddan nicht«, sagte Caldroygn überzeugt. »Nein, diese Fluchtmöglichkeit können wir vergessen. Annuze I ist bestimmt nicht ins Dommrathische Netz eingebunden. Mir gefiele die Idee, unseren Tod vorzutäuschen, am besten.«

»Ich wüsste eine viel einfachere Lösung unserer Probleme«, sagte Keifan. »Ich könnte einen der Druiden, von denen Startac etliche geortet hat, um Hilfe bitten. Ich bin überzeugt, dass er mir seinen Beistand nicht verweigern würde. Kein Druiden lässt einen anderen im Stich.« »Das gilt vielleicht für das übrige Land Dommrath«, meinte Caldroygn. »Aber jeder, der auf einer Welt wie Annuze I ist, muss seinen Herren gegenüber absolut loyal sein.«

»Da kennst du Druiden aber schlecht, Caldroygn ...« »Ich muss Caldroygn zustimmen«, sagte Startac. »Wir würden ein zu großes Risiko eingehen, wenn wir uns irgendwem auf Annuze I anvertrauen, egal wer es ist. Da könnten wir uns gleich freiwillig ergeben.«

Sie diskutierten die Möglichkeiten, wie sie den Doppelstabrobotern ihren Tod vortäuschen könnten. Caldroygns bevorzugte Variante war, eine gewaltige Explosion zu verursachen und es so aussehen zu lassen, dass sie in dieser umgekommen waren. Es konnte aber auch gut sein, dass ihre Gegenspieler misstrauisch genug waren und Verdacht schöpften, wenn man von ihnen keinerlei Spuren fand. Dann würde die Jagd weitergehen.

Trim beteiligte sich an dieser Diskussion nicht, er hatte keine Vorschläge zu machen. Darum sah er sich ein wenig um. Der junge Mutant schloss nicht aus, dass sich unter den Lagerbeständen etwas fand, was ihnen weiterhelfen konnte. Er hatte keine Vorstellungen, worum es sich dabei handeln könnte, aber vielleicht hatte er einen Einfall, wenn er es sah. Er bog in den Längsgang ein - und er blickte ein halbes Dutzend Doppelstabroboter, die keine zweihundert Meter mehr von ihrem Standort entfernt waren. Er kehrte zu den Kameraden zurück und meldete seine Entdeckung.

»Verdammt!« fluchte Caldroygn. »Das hat uns gerade noch gefehlt. Wenn die uns erst geortet haben, kommen wir nicht mehr davon.«

»Ich fühle mich wieder kräftig genug für drei Teleportersprünge«, bot Startac sich an. »Aber danach wird nichts mehr gehen.«

»In Ordnung«, sagte Caldroygn. »Bring uns irgendwo in den Rücken der Doppelstäbe, Startac! Dann besteht die Chance, dass sie dort nicht mehr nach uns suchen.«

Startac teleportierte in derselben Reihenfolge wie beim letzten Mal mit ihnen auf die andere Seite des kilometerlangen Lagerhauses. Als er mit Keifan als letztem materialisierte, gab er einen seltsamen Laut von sich; dann hörten sie das Geräusch eines am Boden aufschlagenden Körpers. Gleich darauf hörten sie Keifan sagen: »Startac hat vor Erschöpfung die Besinnung verloren.«

Caldroygn schimpfte vor sich hin. »Diese verfluchten Doppelstäbe haben schon wieder unsere Ortung aufgenommen!« Trim brauchte nur nach vorne zu blicken, um die acht Doppelstabroboter zu sehen. »Weg von hier!« befahl Caldroygn. »Wir nehmen den nächsten Quergang nach rechts. Keifan, du musst Startac tragen!« Caldroygns Stimme entfernte sich bereits. Trim hörte, wie Hermigo ein Gezeter anstimmte; was nur bedeuten konnte, dass Keifan sich Startac geschultert hatte. Trim folgte Caldroygn und bog in den Seitengang ein. Schon nach wenigen Schritten lief er auf den Sambarkin auf. Er sah sofort den Grund, warum Caldroygn angehalten hatte: Auch hier kam eine Gruppe Doppelstabroboter auf sie zu.

Sie kehrten um, fanden einen Seitengang, der frei von Robotern war, und liefen diesen entlang. Dieser Gang war jedoch bereits nach etwa hundertfünfzig Metern zu Ende. »Beim nächsten Quergang schlagen wir uns nach links!« ordnete Caldroygn an. Aber sie kamen zu keinem Seitengang mehr. Sie waren in einer Sackgasse gelandet und saßen in der Falle. Hinter ihnen strömten Doppelstabroboter in Scharen heran ...

5.

Er war gestorben, aber er war nicht tot. Das wurde ihm klar, als er irgendwann das Bewusstsein wiedererlangte. Er lauschte in sich hinein, erforschte seinen Zustand und erkannte, dass er noch körperlich war. Auch konnte er sehen, aber über andere Sinne verfügte er im Moment nicht. Er schwamm in einer trüben Nebelsuppe, und Partikel umtanzten ihn wie Insekten. Diese Unreinheiten bewegten sich im Rhythmus seines Atems. Er sog sie mit dem Luftholen ein und stieß sie mit dem Ausatmen wirbelnd aus. Er atmete jedoch keine Luft, soviel war sicher. Seine Lungen pumpeten irgendeine Flüssigkeit. Er hatte keine Ahnung, wie diese Flüssigkeit schmeckte oder roch. Er konnte sie nur sehen und sich der Tatsache bewusst werden, dass sie ihn am Leben hielt. Er versank wiederum in Schlaf und hatte wilde Träume, an die er sich nach dem neuerlichen Erwachen nicht mehr erinnern konnte. Noch immer schwamm er in der von Unreinheiten durchsetzten Flüssigkeit. Das war noch lange so, wie lange, vermochte er nicht zu sagen. Er erwachte unzählige Male aus tiefem Schlaf und fand sich in der Flüssigkeit wieder.

Doch diese veränderte von Mal zu Mal kaum merklich ihre Konsistenz. Sie wurde klarer, verlor ihre Trübheit, und irgendwann waren die Unreinheiten völlig verschwunden. Die Flüssigkeit war nun kristallklar. Und in dem Maße, in dem sie Reinheit erlangt hatte, bekam er seine Geschmacks- und Geruchssinne zurück. Die Flüssigkeit war geruchsneutral, aber sie schmeckte bitter, wie nach säurehaltigen Exkrementen. Ekelreggend. Er hatte bei jedem Erwachen durch die nebelige Suppe über sich eine verschwommene Gestalt gesehen. Nun, da sein Blick durch nichts mehr getrübt war, konnte er Einzelheiten an ihr erkennen.

Über ihn war ein Riese mit gutmütig wirkendem Gesichtsausdruck gebeugt. Er mochte zwei Meter groß sein und bestimmt 120 Kilo wiegen. Er hatte eine rissige, spröde Haut und eine Nase, die wie ein verkümmelter Rüssel wirkte. Und er schien beständig zu grinsen, zeigte immerfort den Ausdruck eines Lächelns mit nach oben gewölbten Mundwinkeln. Die schwarzen, handtellergrößen Augen, überwölbt von Knochenwülsten, verstärkten den Ausdruck von Milde und Gutmütigkeit. Das konnte nur ein Druiden sein.

Mit diesem versöhnlichen Eindruck schlief er wieder ein und träumte einen schönen Traum. Er träumte über eine Zeit, da er einen makellosen Körper gehabt hatte. Einen perfekten Körper, den er absolut zu beherrschen gelernt hatte. Und ein guter Freund, der im Traum jedoch kein Gesicht hatte und auch keinen Namen nannte, verlangte flehend von ihm: »Bitte, posiere für mich - und wenn es das letzte Mal ist.« Er nahm noch einmal die von ihm so geschätzte und von seinem Freund geliebte Position ein und ließ seine Muskeln spielen, während er die traumwandlerisch beherrschten Schrittfolgen vollführte, auf Zehenspitzen wippend, im Sprung um die Achse wirbelnd ... graziös ... majestätisch ... lasziv ... Bewunderung heischend ... und in dankbarer Demut in sich sinkend ...

Und mit einem Schrei des Entsetzens und der Qual hochfahrend im Erwachen. Die schöne Ästhetik wurde ihm rückblickend zum schrecklichen Alptraum. Denn nun war er in die Realität zurückgekehrt und musste erkennen, dass er anstatt eines makellosen Körpers ein Irgendwas aus Fleisch und Knochen besaß, wie willkürlich zusammengemixt. Er bäumte sich auf und schrie. Anders wusste er sich nicht zu helfen. Nur unterbewusst registrierte er, dass er nicht mehr in der kristallklaren Flüssigkeit schwamm.

Aber der gutmütige Riese war wieder da. Er drückte ihn mit einer siebenfingrigen Pranke sanft auf das Lager zurück und sagte mit tiefer, brumrender, jedoch würdevoller Stimme: »Mein Name ist Dolmor Sing Me'Karolni. Ich bin Druiden, und ich werde versuchen, dir zu helfen. Aber das geht nicht ohne deine Mithilfe.« Er sank zurück, und der Druiden beugte sich über ihn und saugte sich mit seinem Nasenrüssel über seiner Augenpartie fest. Das bereitete ihm ein angenehmes, wohliges Kribbeln, und er schlief wieder ein. Aber er träumte nicht. Er träumte nie wieder von seinem verlorenen Körper. Er träumte überhaupt nicht mehr. Er hatte ab diesem Zeitpunkt seine Träume verloren.

Als er wieder zu sich kam, bearbeitete ihn der Druiden noch immer - oder schon wieder - mit seinem Traenii. Diesmal blieb er wach und erlebte die seltsame Therapie bewusst mit. Der Druiden bereitete ihm ein angenehmes Gefühl von Wärme und Zuneigung. Er überließ sich diesem wohligen Gefühl und meinte zu schweben. Er merkte aber auch, dass es in seinem Inneren zu Veränderungen kam. Er versuchte die rätselhaften Vorgänge zu ergründen, kam aber nicht dahinter, was wirklich mit ihm geschah. Er hatte bloß den Eindruck, dass es in einem Körper - in dem Irgendwas, das nun seine leibliche Hülle war -, zu Umschichtungen kam. Es war kein vehementes Umstülpen, keine radikale Neuordnung, sondern ein einfühlsames, vorsichtiges Abtasten mit geringfügigen Verschiebungen.

Dies wiederholte sich unzählige Male. Die meiste Zeit befand er sich dabei in einem Dämmerzustand, wurde nie richtig wach, befand sich aber auch nie in Tiefschlaf. Zumindest hatte er diesen Eindruck. Es mochten etliche Rhyn vergangen sein, als er wieder einmal aufwachte. Diesmal war er allein, von dem Druiden keine Spur. Er war hellwach und fühlte sich so gut bei Kräften, dass er den Versuch wagte, von seinem Lager aufzustehen und ein paar Schritte zu machen. Aber dazu war er noch zu schwach; sofort fiel er keuchend auf sein Lager zurück. »Wo bin ich?« wollte er fragen. Aber er brachte nur unartikulierte Laute hervor. Er hatte schon früher festgestellt, dass er seine Sprache verloren hatte. Er hatte keine Zähne im Mund, besaß keine Zunge und wahrscheinlich auch keine Stimmblätter mehr. Und er stellte fest, dass man ihm diesbezüglich immer noch nicht geholfen hatte.

Nur nicht wieder schwermütig werden, sagte er sich. Er befand sich in einem nüchternen, kahlen Zimmer, das klinische Sterilität vermittelte. Durch ein großes Panoramafenster konnte er nach draußen blicken. Das erste, was er sah, war ein graublauer Himmel mit einer rötlich schimmernden Sonne. Die Scheibe des Fensters musste Filterwirkung besitzen, denn er konnte in die Sonne blicken, ohne geblendet zu werden. Und er sah am Himmel auch kleinere Leuchtobjekte ohne Zahl, die Sterne hätten sein können. Aber an welchem Himmel waren schon Sterne mitten am Tag zu sehen? Höchstens in der geheimnisvollen Zentrumsregion des Landes Dommrath! Hatte ihn das Legionsschiff dorthin gebracht?

Es war das erstmalig seit seiner Wiedergeburt ... nein, so mochte er seinen Zustand nicht nennen ... seit seiner Erneuerung nach vielen Toden, dass er sich Gedanken über seine Situation machte. Das hätte ein gutes Zeichen sein können, aber er bezweifelte andererseits, dass es gut für ihn war, über seine Lage zu sinnieren. Er konnte nicht anders, und solange er nicht zu sehr über seine Person nachdachte, konnte das nichts schaden.

Er sah unter dem Himmel, der Sonne und Sterne nebeneinander zeigte, eine bis zum fernen Horizont reichende Ebene. Diese war übersät mit gleichförmigen, bunkerartigen Gebäuden, die ihn an industrielle Anlagen erinnerten. Diese hässlichen, zweckmäßig ausgerichteten Gebäude reihten sich endlos aneinander, nirgendwo war eine Lücke, die Platz für so etwas wie Natur gelassen hätte. Nirgendwo auch nur eine Pflanze, kein Fleckchen gewachsener Boden, nur Industrie.

Was war das für ein Ort? Und warum hatte man ihn hierher gebracht? Aus welchem seltsamen Grund hatte man sich überhaupt die Mühe gemacht, ihn mit dem Legionsschiff zu transportieren, egal wohin? Aus welchem Grund war er, ein lebensunfähiger Haufen Genmüll, als den er sich in Erinnerung hatte, denn überhaupt gerettet und über Zigttausende Lichtjahre befördert worden? Wo lag der Sinn einer solchen Aktion, welchen Nutzen brachte sie - und wem? Er war doch überhaupt nichts mehr wert...

Er begann zu zittern, spürte Übelkeit aufkommen, obwohl er sich gerade noch recht gut gefühlt hatte. Aber sein Fehler war gewesen, über sich selbst nachzudenken und seine Person zu beurteilen. Begriffe wie Genmüll, wertlos und lebensunfähig waren nach seinem Verständnis zwar zutreffend, aber gerade deswegen hätte er sie verdrängen müssen. Da öffnete sich die Tür. Der Druiden Dolmor Sing Me'Karolni kam in Begleitung eines Roboters herein, der aus zwei nebeneinander liegenden schlanken Zylindern bestand. Er hatte den Verdacht, dass der Druiden nur den Moment seiner Zerrüttung für seinen Auftritt abgewartet hatte.

Der Druiden ergriff den einzigen Sessel im Raum, der genau auf seine Körpermaße abgestimmt war, und setzte sich an sein Bett. Er holte wortlos eine Schatulle hervor, entnahm ihr einen Apparat, der aussah wie ein falsches Gebiss, und überreichte es ihm. »Das ist ein Sprachmodulator«, sagte er. »Er wird dir eine Stimme verleihen und dir normales Sprechen erlauben. Du wirst diese Sprechhilfe noch schätzen lernen.«

Er betrachtete das Ding angewidert, nahm es aber schließlich und schob es sich in den Mund. Es »schmeckte« nicht so ekelhaft, wie er befürchtet hatte. Obwohl es ein synthetischer Fremdkörper war, passte es sich seinem zerfurchten, gespaltenen Gaumen an. »Du darfst mich Dolmor nennen«, sagte der Druiden mit seiner tiefen wohltonenden Stimme. »Den Doppelstabroboter kannst du ignorieren, er führt nur das Protokoll. Und wie heißt du?«

Er zögerte zu antworten, weil er sich der Laute schämte, die er produzieren würde. »Probier es ruhig!« ermunterte ihn der Druiden. »Mit dem Modulator kannst du sprechen.« »Glaubst du ...?« Er verstummte sofort wieder, völlig perplex, dass er auf einmal eine Stimme besaß. Es war eine für ihn fremde Stimme, aber sie klang nicht unangenehm und auch nicht synthetisch.

»Wer also bist du?« wiederholte der Druiden seine Frage. »Ich weiß es nicht«, log er. Nur nicht mit dir selbst beschäftigen! schrie es in ihm. »Sag du es mir, Dolmor!« »Wir haben dich sterbend auf Dyffro VII aufgelesen«, sagte der Druiden. »Du warst eines von wenigen Seuchenopfern mit Überlebenschancen. Du hast volle zwölf Dornjahre im Heilschlaf gelegen. Aber jetzt bist du körperlich wiederhergestellt.« Wiederhergestellt! Was für eine Hölle. Welch grausame Verhöhnung. »Steh auf und betrachte dich!« forderte ihn der Druiden auf. »Das ist für deine weitere Genesung wichtig.«

Auf der der Tür gegenüberliegenden Seite bildete sich auf einem übermannsgroßen Ausschnitt eine Spiegelfläche. Um sie zu erreichen, musste er um das Bett und den Druiden herumgehen. Eigentlich war er auf das Schlimmste gefasst und spekulierte darauf, dass die Wirklichkeit harmloser war als seine ausufernde Phantasie. An diese Hoffnung, aus Zweckoptimismus geboren, klammerte er sich, als er vor dem Spiegel stand und den Blick hob. Er prallte vor seinem Anblick zurück, als hätte ihn ein Hammerschlag getroffen. Was er im Spiegel sah, war viel hässlicher und abstoßender als alle seine abwegigsten Vorstellungen. Er heulte auf und wandte sich angewidert ab. Aber Dolmor Sing Me'Karolni sagte mit unerbittlich einfühlsamer Stimme: »Wenn du dich deinem neuen Körper nicht jetzt stellst, wirst du ihn nie akzeptieren.«

Das würde er sowieso nie können ... nach dem ersten Eindruck, den er von sich bekommen hatte. Aber er riss sich zusammen, fasste allen Mut, den er aufbringen konnte, und wandte sich wieder seinem Spiegelbild zu. Nun, da er gefasst war, bekam er bei seinem Anblick keinen Schock mehr, aber er fand sich deswegen um nichts weniger hässlich. Eigentlich war das Gegenteil der Fall, denn er sah nun Details, die am Gesamtbild nichts änderten, aber für sich allein noch abstoßender waren. Er starrte sich an und sah... eine völlig haarlose Kreatur von zwei Metern Größe mit zwei Armen und zwei Beinen und einer Art Kopf, aber mit dem Gesamteindruck eines unförmigen Klumpens grau gefärbten, wie geräucherten Zellmaterials mit rosafarbenen Einschlüssen. Die grauen Knoten mochten von Narben mit wildem Fleisch stammen, die hellen, rosafarbenen Stellen dagegen konnten von erfolgreichen Heilprozessen zeugen.

Der schrecklich deformierte Schädel, völlig asymmetrisch und mit einer gewaltigen rechtslastigen Beule über der Schläfe, besaß nichts mehr, was man als Gesicht hätte bezeichnen können. Die Augen waren nur noch zwei in der Höhe versetzte Schlitze, die nur noch eine schwache Ahnung ihrer grünen Iris vermittelten, die einst Frauen betört hatte. Das rechte Auge saß in der Mitte dieses abstoßenden Schädels, das linke war seitlich verrutscht und blinzelte an der Stelle, wo das Schläfenbein hätte sein müssen.

Der Mund war ein lippenloses Loch, eine klaffende Wunde, in dem keine Zähne mehr zu sehen waren, nur der mechanische Sprachmodulator. Und er bewegte sich ständig, wie nach Atem ringend, schloss sich jedoch nie ganz - er war außerstande, ihn zu schließen, und so vermittelte er ständig einen Ausdruck von Staunen, aber auch den Eindruck von Debität. Der rechte Arm hing wie ein Fremdkörper herab, wie ein langes, lebloses Stück Fleisch, das drei Einschnürungen aufwies. Er konnte ihn zwar unter Anstrengungen bewegen, aber es war für ihn schwierig, ihn zu kontrollieren. Der linke Arm wirkte dagegen ganz normal proportioniert und war eigentlich fast voll funktionstüchtig, selbst die sechs Finger konnten die gewünschten Greifbewegungen vollführen, er war nur völlig von grauem Schorf überzogen. Brust und Becken wirkten wie verbrannt und waren von Geschwüren übersät, die ihm einen Juckreiz verursachten, sporadisch aber auch Schmerzexplosionen. Die langen Beine schienen die besterhaltenen Körperteile zu sein und wiesen kaum Verformungen auf, sie ließen noch am ehesten den einstigen Schwung, die elegante Linie errahnen ... Aber das Aussehen täuschte, denn die Gelenke waren wie einge rostet, völlig steif, so dass er sie nur staksend gebrauchen konnte, als wären sie gesichert. Sie besaßen nur eingeschränkte Funktionalität, waren letztlich so verkrüppelt wie die anderen Körperteile.

Er hätte heulen mögen vor gedemütigtem Stolz, hätte am liebsten getobt aus Wut und Verzweiflung über dieses grausame Schicksal, das ihm widerfahren war. Aber er stand nur bewegungslos da und stierte sein groteskes Ebenbild an. Und als wollte der Druiden Dolmor Sing Me'Karolni Salz in seine Wunden streuen, sagte er: »Wenn du es willst, hast du noch ein langes, langes Leben vor dir.«

Das war nicht er. Nein, das war er ganz gewiss nicht. Er war nur ein Gefangener in diesem monströsen Zellhaufen. Und niemand konnte ihn zwingen, für immer geduldig in diesem Gefängnis auszuhalten. Er konnte jederzeit ausbrechen. Sogar schon jetzt, auf der Stelle. Und er versuchte den Ausbruch. Er rannte mit dem Schädel voran gegen den Spiegel. Doch der brach nicht, sondern federte ihn zurück, ohne dass er den geringsten Schmerz verspürte. Daraufhin drehte er sich der Wand zu, nahm einen Anlauf und stieß mit voller Wucht dagegen. Doch auch die Wand war von eigenartiger Konsistenz, wie aus Gummi.

Und jetzt erst brach es aus ihm heraus. All die angestaute Verzweiflung, Enttäuschung und Wut fand ein Ventil in einem animalischen Schrei. Er schlug auf sich ein, droste seinen ungeliebten Gastkörper, bis er vor Erschöpfung zusammenbrach. Und während er in so jämmerlichem Zustand dalag, hörte er den Druiden sagen: »Du bist nicht verpflichtet, dieses Leben zu führen. Egal, welche Mühen ich für deine Wiederauferstehung auch aufgewandt habe, ich bin auch jederzeit bereit, dir Sterbehilfe zu geben. Aber nimm dir etwas Bedenkzeit, bevor du eine Entscheidung triffst.«

Der Druiden bettete ihn auf sein Lager und behandelte ihn mit seinem Traenii, bis er eingeschlafen war. Als er irgendwann später aufwachte, unternahm er augenblicklich einen weiteren Versuch, aus eigener Kraft aus dem Leben zu scheiden. Doch er versagte auch beim zweitenmal. Danach verbrachte er lange Zeit in Meditation. In völligem Schweigen und unter absolutem Fasten. Er betrieb auf diese Weise Selbstfindung. Und dann rief er nach dem Druiden und erzählte ihm seine Lebensgeschichte.

»Dieser Sig-Zikander war ich«, gestand er dem Druiden schließlich. »Ich habe nichts so sehr geliebt wie meinen makellosen Körper. Ich kann nicht als solches Monstrum weiterleben.« Er machte eine kurze Pause, bevor er fortfuhr: »Ich bin mir selbst ein Fremder geworden. Ich kann in dieser widerwärtigen Hülle nicht mehr klar denken. Selbst mein Geist hat sich verändert. Ich vermisste die klare Schärfe meiner Denkprozesse. Alles ist dumpf und verwaschen.« Sig-Zikander lauschte dem Nachhall seiner Worte. Er nahm einen weiteren Anlauf, zum Thema zu kommen. »Du hast sehr viel Zeit und Kraft aufgewendet, um mich zusammenzuflicken, Dolmor. Das mag für dich eine Großtat sein, aber meinen Dank darfst du nicht erwarten. Ich hasse den Körper, den du mir verpasst hast. Ich fühle mich als widernatürliche Kreatur. Ich wäre lieber tot.«

Er sah den Druiden forschend an, um aus seinen Reaktionen Rückschlüsse auf seine Einstellung ziehen zu können. Aber Dolmor Sing Me'Karolni hörte völlig reglos zu. Sig-Zikander holte rasselnd Atem und platzte schließlich heraus: »Ich möchte jetzt auf dein Angebot zurückkommen, Dolmor. Verhilf mir wenigstens zu einem würdevollen Tod, wenn du mir schon nicht ein lebenswertes Dasein bieten könntest. Bitte!«

Es folgte eine lange Pause, in der die Angespanntheit des Druiden deutlich zu spüren war. »Es ist meine Pflicht, dir diesen Beistand zu leisten«, sagte er schließlich. »Und es wäre nicht das erste Mal, dass ich dieser Pflicht nachkomme. Ich bin bereit, dir das Leben auf die gewünschte Art zu nehmen. Aber bevor ich das tue, würde ich dir gerne Aufklärung geben.«

»Aufklärung worüber?«

»Hast du dich denn noch nicht gefragt, warum wir solchen Aufwand mit dir und anderen Seuchenopfern betreiben?« sagte Dolmor Sing Me'Karolni.

»Es gibt einen bemerkenswerten Grund, warum wir das tun. Du hast ein Recht darauf, es zu erfahren, Sig-Zikander.«

»Das ist das Ende«, erklang Ruben Caldroygyns Stimme. »Wir können uns nur noch ergeben. Schaltet die Deflektoren aus.«

Im nächsten Augenblick wurde der fast 2,30 Meter große Humanoide sichtbar. Er stand aufrecht da und sah mit einem Auge den heranrückenden Doppelstabrobotern entgegen, während er das andere zur Seite gerichtet hatte. »Macht schon!« verlangte er von Trim und Keifan.

Trim des aktivierte seinen Deflektor ebenfalls, und fast im selben Moment wurde der Druiden sichtbar. Der reglose Körper Startac Schroeders lag auf seiner linken Schulter, festgehalten durch eine Hand Keifans. Hermig rannte auf Startac hin und her, kniff und biss an ihm herum, um ihn zu verschrecken. Doch Startac merkte nichts davon.

Caldroygyn hob die Hände und streckte den näher kommenden Doppelstabrobotern die leeren Handflächen entgegen. Trim tat es ihm gleich und hob ebenfalls die Arme über den Kopf.

Die Doppelstabroboter, rund zwanzig an der Zahl, hielten zehn Meter vor ihnen an. Sie hatten ihre Waffen drohend auf die Eindringlinge gerichtet.

Trim fragte sich gerade, ob die Roboter ihre Kapitulation akzeptieren und ihr Leben schonen würden. Da begannen ihre Waffen zu feuern und hüllten die vier in ein grünliches Strahlengewitter ...

Dolmor Sing Me'Karolni stand bereits sehr lange im Dienste der Legion. Er war auf Coughal geboren worden und auf Wanderschaft gegangen. Dabei hatte er große Erfahrungen gesammelt und war überaus gereift gewesen, als ihm ein anderer Druide angeboten hatte, sich jener Opfer der Seuche anzunehmen, die eine Überlebenschance hatten. Das waren auf jedem Planeten, der von der Seuche entvölkert wurde, nur ganz wenige. Kaum mehr als hundert von Millionen und Milliarden, die von der Seuche halbwegs verschont blieben.

Niemand hatte bis jetzt herausgefunden, warum es so war, dass eine Handvoll Wesen die Todesphase der Seuche überstanden. Man musste diese Tatsache einfach akzeptieren. Diese Überlebenden, schrecklich entstellt und nur bedingt lebensfähig, wurden von den Legionsschiffen mittels Individualtastern aufgespürt, an Bord ihrer Schiffe geholt und in eine spezielle Klinik auf Annuze I gebracht, wo man sie - so gut es ging - wiederherzustellen versuchte. »Das ist hier, wo auch du deine Rehabilitation erfahren hast, Sig-Zikander«, fügte Dolmor hinzu.

Dolmor glaubte damals, keine andere Wahl zu haben, als das Angebot anzunehmen, nachdem er teilweise in das Geheimnis eingeweiht worden war. Aber der Druide, der ihn anwerben wollte, erklärte ihm, dass dieser Teil seines Gedächtnisses einfach gelöscht werden würde, wenn er ablehnte. Dolmor verweigerte seine Unterstützung nicht. Er sah eine Chance, die Seuche zu erforschen und an der Entwicklung eines wirksamen Gegenmittels mitzuwirken. Sein Ehrgeiz wurde bald gedämpft; er musste einsehen, dass es eine wirksame Bekämpfung der Seuche nicht gab.

Es war nicht einmal die Herkunft der Seuche bekannt. Obwohl die Ritter von Dommrath schon seit Jahrzehntausenden, eigentlich seit Beginn der ritterlichen Geschichtsschreibung, versuchten, die Natur der Seuche zu ergründen, war sie bislang ein Mysterium geblieben. Bis heute konnte niemand sagen, wodurch sie ausgelöst wurde. Die Ritter jedenfalls waren nicht dafür verantwortlich, wie böse Gerüchte behaupteten. Und auch die Legion hatte nichts mit der Verbreitung der Seuche zu tun, im Gegensatz zu dem, was Sig-Zikander vermutet hatte.

Die Ritter konnten die Seuche nicht bekämpfen, sie konnten nur versuchen, sie einzudämmen. Wann immer irgendwo Seuchenalarm gegeben wurde, wurde die betroffene Welt augenblicklich unter Quarantäne gestellt. Man deaktivierte die Portale, damit die Seuche nicht über das Do'Tarffryddan zu anderen Welten getragen wurde.

Es wirkte hart und unbarmherzig, dass die Ritter von Dommrath die verseuchten Planeten völlig isolierten und ihrem Schicksal überließen. Aber es war die einzige Möglichkeit, ihre Verbreitung zu verhindern. Selbst wenn die Seuche eines Tages die Ritterwelt Crozeiro, die Perle des Checkalur 0001, heimsuchen sollte, würden die Ritter nicht zögern, die Quarantäne über sich selbst zu verhängen. Dolmor wusste, dass es entsprechende Anweisungen für die Tayrobo gab. Es war die einzige Möglichkeit, die Seuche zu kontrollieren. Für Dolmor und die anderen Druiden und Wissenschaftler, die ständig mit den Auswirkungen der Seuche konfrontiert wurden, war sie ein exotisches, unerforschliches Phänomen.

Man konnte den wenigen überlebenden Opfern nicht einmal ausreichend helfen. Man konnte nur dankbar dafür sein, dass es Wesen gab, die verschont blieben, auch wenn sie furchtbar entstellt waren. Es zeigte sich zudem, dass jene Überlebenden zu einer anderen, fremdartigen Lebensform wurden. Ihr Zellgewebe wurde derart deformiert, dass jegliche Art von Heilmittel unwirksam war; nicht einmal Implantate von Organen waren möglich, denn jede Art gesunden Zellmaterials wurde von den Körpern der Seuchenopfer abgestoßen. Auch in Labors gezüchtetes Bioplast wurde nicht angenommen. Es war auch nicht möglich, das Zellmaterial der Seuchenopfer zu klonen, um ihnen etwa auf diesem Umweg zu funktionierenden Gliedmaßen und Organen zu verhelfen.

Einzig die intuitive Kraft der Druiden war imstande, die Seuchenopfer ins Leben zurückzuholen, ohne ihnen jedoch die verlorene Lebensqualität zurückgeben zu können.

Etliche der Geretteten zerbrachen an ihrem Schicksal, wählten lieber den Freitod, anstatt nur dahinzuvegetieren, wie sie meinten. Dolmor war da ganz offen, er wollte Sig-Zikander gegenüber nichts beschönigen. Aber viele fanden ins Leben zurück, bekamen neue Aufgaben, somit eine andere Wertigkeit, die sie ausfüllten und ihrer neuen Existenz einen Sinn gaben. »Ich erkenne keinen Sinn in meiner neuen Existenz«, sagte Sig-Zikander verbittert. »Was habe ich schon zu erwarten? Was für einen Nutzen haben die Ritter von Dommrath von mir?«

»Einst dienten die überlebenden Seuchenopfer bloß als Versuchspersonen für die Erforschung der Seuche. Diesen Zweck konnten sie nie erfüllen. Da die Ritter ethisch sehr hochstehend sind, haben sie ihnen eine wichtige Funktion gegeben. Es gibt heute 300.000 rehabilitierte Seuchenopfer wie dich. Sie alle haben in der Legion eine neue Heimat gefunden. Die Legion mit ihren 100.000 Raumschiffen setzt sich ausschließlich aus Wesen wie dir zusammen! Auch du wärest in der Legion willkommen.«

Diese Eröffnung ließ Sig-Zikander schwindeln. War es möglich? Konnte es wirklich wahr sein? Er empfand es als unfassbar, dass die gefürchtete Legion der Ritter von Dommrath aus Wesen wie ihm bestand. Wenn er sich vorstellte, dass in dem Legionsschiff, das ihn auf Dyffro VII per Traktorstrahl an Bord geholt hatte, ein lebender Leichnam, wie er jetzt war, gesessen hatte ... und dass er selbst ein solches wunderbares Schiff beherrschen lernen konnte ... Würde ihn das ausfüllen können? Würde es ihn sein früheres Leben vergessen lassen können? Er konnte es noch nicht abschätzen, er war viel zu aufgewühlt, um solche Schlussfolgerungen ziehen zu können. Auf jeden Fall hatte ihn Dolmor mit seiner Eröffnung völlig umgekrempelt. Er war von einem Selbstmordkandidaten zum Hoffnungsträger geworden.

Dolmor hatte ihn in keiner Weise bedrängt. Dem Druiden war es wohl in erster Linie darauf angekommen, ihn von seinen Absichten abzubringen und zum Denken anzuregen. Dolmor würde zu seinem Wort stehen, wann immer Sig-Zikander um Sterbehilfe bat. Nachdem sich Sig-Zikander geistig mit seiner neuen Existenz auseinandergesetzt hatte, wollte er versuchen, seinen neuen Körper beherrschen zu lernen. Und er erkannte, dass das besser ging, als er befürchtet hatte. Das hing natürlich mit seiner positiveren Einstellung zusammen. Er sah sich nicht mehr als nutzlose Kreatur, sondern als potentiellen Legionär. Sig-Zikander lernte, seine Beine zu gebrauchen. Sein Gang war steif, denn noch immer war es ihm nicht möglich, die Kniegelenke abzubiegen. Aber allmählich fand er, dass die Steifheit seiner Beine seinem Schritt etwas Würdevolles verlieh.

Nachdem er seine Beine gebrauchen konnte, ging er auf Erkundung. Es gab in diesem Riho Myh'Seylegiar keine Sperrzonen, die er nicht betreten durfte, niemand stellte sich ihm in den Weg. Auch nicht die Doppelstabroboter, die ständig seinen Weg kreuzten. Das ermutigte ihn, in immer fernere Regionen vorzudringen. Bei seinen folgenden Exkursionen begegnete er gut einem Dutzend anderer Druiden. Sie beantworteten geduldig seine Fragen und gaben ihm bereitwillig Auskunft über den jeweiligen Zustand ihrer Patienten. Er forschte nach, ob auf Dyffro VII ein Puraner gerettet worden sei, aber alle Druiden verneinten das. So musste er sich damit abfinden, Romild Viscosimo verloren zu haben.

Eines Tages gerieten sämtliche Druiden auf einmal in Hektik. Sig-Zikander konnte den Anlass dafür nicht sofort herausfinden. Aber dann suchte er Dolmor auf, und der war wenigstens bereit, ihm den Grund für die Aufregung zu nennen. »Die Seuche hat den Planeten Syrkiin IV im Cluster 0092 entvölkert. Wir bekommen in Kürze 67 Neuzugänge.« Es dauerte nicht lange, bis über dem Areal des Sanatoriums ein Legionsschiff in Schwebelage landete. Schwärme von Stabrobotern stiegen hoch und kehrten mit zylinderförmigen Tanks von vier Metern Höhe zurück. Diese stellten sie auf dem Dach des Hauptgebäudes ab. Sig-Zikander wusste nun, welche Bedeutung den großräumigen Antigravauflügen zukam, die er bei seinen Ausflügen entdeckt hatte. Über diese wurden die Tanks nacheinander ins Gebäude geholt und in eigens dafür bereitgestellten Räumlichkeiten untergebracht.

Von Neugierde getrieben, suchte Sig-Zikander einen solchen Raum auf, in dem bereits ein Zylinder untergebracht war. Er wies in zweieinhalb Metern Höhe einen rundum verlaufenden Steg auf, zu dem eine Treppe führte. Obwohl ihn ein beklemmendes Gefühl beschlich, stieg er zu dem Steg hinauf. Der Tank war an seiner Oberseite offen und mit einer trüben Flüssigkeit bis zum Rand angefüllt. Sie war von Unreinheiten durchsetzt, Hautreste und andere Zellablagerungen schwammen darin, und aus der Tiefe schimmerte ein großer, unförmiger, konvulsivisch zuckender Klumpen aus Fleisch und Knochen durch ...

»Sig-Zikander!« erscholl eine Stimme hinter ihm. »Das ist wohl nicht die richtige Beschäftigungstherapie für dich.« Er sah einen Druiden hereinstürmen, aber es war nicht Dolmor. Offenbar hatte er unter den Therapeuten einen gewissen Bekanntheitsgrad erreicht. Sig-Zikander erschütterte der Anblick der Kreatur in dem Überlebenstank zutiefst. Es wurde ihm bewusst, dass einst er in einem solchen Tank gelegen hatte und von Dolmor begutachtet worden war. Sig-Zikander verkroch sich tagelang in seiner Suite. Er würde den Anblick des in seinen eigenen Absonderungen badenden Monstrums nie vergessen. Der Anblick erinnerte ihn zu sehr daran, was er selbst gewesen war. Er konnte auf einmal nicht mehr positiv denken, verstieg sich in Mitleid und Abscheu vor sich selbst.

Wenn Dolmor in dieser Phase des Ungemachs zu ihm gekommen wäre, hätte er ihn um den Gnadenakt gebeten. Aber irgendwann überwand er dieses Tief. Der Schock verflüchtigte sich allmählich, und danach war er praktisch unverwundbar, abgehärtet und abgestumpft. Das Schicksal der Kreatur in dem Überlebenstank berührte ihn in keiner Weise mehr. Selbst seine eigene Situation wurde ihm egal. Er empfand nicht einmal mehr Mitleid mit sich selbst. Er war bereit, es so hinzunehmen, wie es war.

Aber das war alles andere als eine positive Motivation., Er war außerstande, etwas zu empfinden. Vermutlich hatte es dieses Schockerlebnisses bedurft, um reinigend auf ihn zu wirken. Er hatte keine Ziele, keine Wünsche; nicht einmal die Aussicht, als einer von wenigen Auserwählten ein Raumschiff steuern zu dürfen, konnte ihn mehr reizen. Selbst die Flucht in den Tod hatte nichts Erstrebenswertes mehr für ihn.

Ein Wesen ohne Emotionen, ohne Ehrgeiz und ohne Wissensdurst. Ebenso ein Wesen, das seine innere Qual mit einer undurchdringlichen Schutzschicht umgab und sie behütete wie seinen persönlichen Schatz, den er insgeheim fürchtete, aber gleichzeitig als einziges persönliches Gut betrachtete. Irgendwo in diesem Kern blieb er ein Individuum, war er noch Sig-Zikander. Aber das durfte nicht nach außen dringen. Als er irgendwann Dolmor begegnete und dieser ihn fragte, ob er eine Entscheidung getroffen habe, antwortete Sig-Zikander: »Ich möchte in die Dienste der Ritter von Dommrath treten und Legionär werden.«

»Das freut mich zu, hören«, sagte der Druide erleichtert. »Ich glaube, du bist jetzt reif genug, die volle Wahrheit zu erfahren.« Sig-Zikander empfand keine gesteigerte Neugier. Auch nachdem Dolmor das Geheimnis verraten hatte, verursachte ihm das keinerlei besondere Emotionen, weder Enttäuschung noch Freude. Dolmor vertraute ihm nämlich an: »Durch die Metamorphose, die du durchgemacht hast, bist du extrem langlebig geworden, Sig-Zikander. Du hast nun eine Lebenserwartung von Hunderten von Dommjahren, vielleicht auch tausend oder auch mehr ...«

Früher einmal hätte Sig-Zikander die Aussicht, eine halbe Ewigkeit in diesem ungeliebten, ja geradezu verhassten Körper leben zu müssen, endgültig zerbrochen. Aber jetzt empfand er überhaupt nichts.

7.

Sig-Zikanders Ausbildung begann auf einem Legionsschiff, dessen Kommandant Yorommos hieß. Er war zweieinhalb Meter groß, aus der Leibesmitte wuchsen ihm kurze, verkrüppelte Arme mit fladenartigen Händen, die lediglich einen beziehungsweise zwei fingerartige Auswüchse besaßen. Der mächtige verbulte Schädel saß halslos auf dem Rumpf und konnte nur mit dem Oberkörper bewegt werden. Das Gesicht mit Augen, Nase und Mund war auf Handgröße zusammengeschrumpft und von Wucherungen eingesäumt. Die Stummelbeine wirkten voll funktionsfähig und trugen Yorommos' unförmigen Körper mit beneidenswerter Leichtigkeit. Sie steckten in hüfthohen schwarzen Stiefeln, der Körper wurde von einer grauen Kombination verhüllt, wie sie alle Legionäre trugen; auch Sig-Zikander war eine solche angepasst worden.

»Ich war mal eine Caranesin«, sagte Yorommos zu Sig-Zikander, »jetzt bin ich eine Verdammte wie du. Ich habe mir rüde Umgangsformen angewöhnt, aber wir behandeln einander mit Respekt. Dolmor sagte mir, du hättest deine Todessehnsucht überwunden, Sig. Das ist gut so, denn ich kann Jammerlappen nicht ausstehen. Bekenne dich dazu, dass du ein Squetsch bist, und wir kommen prächtig miteinander aus. Willkommen an Bord der YOS!« Sig-Zikander erfuhr, dass die Legionsschiffe offiziell nur durchnummeriert waren, dass die jeweiligen Kommandanten sie aber nach sich benannten. Die Kommandantin verriet ihm, dass sie keine Beine besaß, sondern Prothesen trug.

»Du brauchst mich darum aber nicht zu beneiden, Sig«, sagte sie zu ihm, von Anfang an diese Anrede gebrauchend. »Manchmal verursachen mir die Prothesen höllische Schmerzen, so dass ich sie für Tage ablegen und mein Mobil benutzen muss.« Sie stellte ihm ihren Stellvertreter vor, der wie ein Fellknäuel ohne Gesicht wirkte, aus dem ein einzelner dürrer Arm und zwei dünne Beine ragten, die von zu weiten Hosenbeinen umflattert wurden; auch die schwarzen Stiefel wirkten um einige Nummern zu groß.

Er hieß Kotin Salimgasi und war Mindandarer. Er war Yorommos einst wie Sig-Zikander zur Einschulung anvertraut worden, nun war er seit vielen Domm ihr Copilot. Aber davon war Sig-Zikander noch weit entfernt. »Die Legionsschiffe sind mit hochwertiger Rittertechnik ausgestattet«, erläuterte Yorommos mit gewissem Stolz. »Herkömmliche Technik würde es gar nicht ermöglichen, dass eine einzelne Person ein so gewaltiges Schiff beherrschen könnte. Kotin wird dir alles erklären.« Die drei ungleichen Gestalten wirkten in der weitläufigen Zentrale verloren. Yorommos hatte ihren Platz im Kommandositz eingenommen und die Prothesen abgeschnallt. Der Steuersitz hatte die Ausmaße eines offenen Geländegleiters und war fast ebenso beweglich.

Im nächsten Augenblick füllten sich zwei Drittel der Zentrale mit der Ansicht des allumfassenden Industriegeländes von Annuze 1. Die Daten über den Planeten und das Sonnensystem wurden eingespielt, und Sig-Zikander nahm sie begierig in sich auf. Annuze I war einer von zwei Planeten, die die rote Sonne umkreisten. Es handelte sich um eine reine Industrieland, die aufgrund der Totalverbauung künstlich klimatisiert werden musste. Der äußere Planet Annuze II war eine Wüstenwelt, die vor allem zur Rohstoffbeschaffung genutzt wurde.

Sig-Zikander nahm diese nüchternen Daten in sich auf, während er das dreidimensionale Bild des Industriegeländes betrachtete. Die Szenerie wechselte zur Vogelperspektive über, die Gebäude unter ihnen entrückten immer mehr, bis keine Einzelheiten mehr zu erkennen waren und alles zu einer weiten geometrischen Fläche, einem einzigen Mosaik verschmolz, dessen Ränder sich wölbten und rundeten und zu Kontinenten und Meeren schrumpften, bis schließlich der ganze Planet nur noch ein formatfüllender Globus war. Die YOS war zu einem Raumflug gestartet und hatte im Orbit von Annuze I Position bezogen. Sig-Zikander sah zum erstenmal einen Planeten aus dem All, und es war ein unvergessliches Erlebnis.

Er musste unwillkürlich an das letzte Erlebnis aus seinem früheren Leben denken, als er im Stadion von Dyffronia der fiktiven Flotte von Yos'Seruno gegenübergestanden hatte. Diese simulierte Szenerie kam ihm auf einmal lächerlich vor, denn er hatte damals keinen Gedanken daran verschwendet, was Raumflug tatsächlich bedeutete, welch erhebendes Gefühl es selbst in jemandem hervorrief, der so abgestumpft war wie er. »Was empfindest du, Sig?« wollte Yorommos wissen.

»Ich bin überwältigt«, sagte er und teilte ihr mit: »Wenn ich noch einmal Spieler sein könnte und die Wahl hätte, würde ich mich für Legionsschiffe entscheiden.« »Denk nicht mal dran, Sig! Du bist Legionär für immer.«

Er empfand in diesem Fall den Begriff Legionär als negativ, und das war von Yorommos offensichtlich auch beabsichtigt. Aber er hätte dieses Hinweises gar nicht bedurft, denn er fühlte sich in keiner Weise rückfallgefährdet. »Wir machen einen kleinen Überlichtflug, nur so zum Vergnügen«, kündigte Yorommos an. Im nächsten Moment sah Sig-Zikander Annuze I zu einem Lichtpunkt im dichten Sternenmeer schrumpfen. Selbst die rote Sonne Annuze wurde zu einer unscheinbar glimmenden Lichtquelle unter vielen. Und dann waren auf einmal überhaupt keine Sterne mehr zu sehen. Die Projektion zeigte nur noch ein graues, eintöniges Feld, und Yorommos schaltete sie ab.

»Für den Sublichtflug benutzen wir einen hochwertigen Feldantrieb, der so gut wie keine Emissionen aufweist und darum praktisch nicht zu orten ist«, erläuterte Kotin Salimgasi in schulmeisterlichem Ton; er hatte eine quäkende Stimme, an die man sich erst gewöhnen musste. »Beim Überlichtflug bedienen wir uns dagegen des Prinzips eines nicht kontinuierlichen Hyperraumfluges. Das heißt, wir bewegen uns in rasch aufeinanderfolgenden Transitionssprüngen durch den Hyperraumfort, vollziehen gewissermaßen intermittierende Versetzungen. Dies geschieht in so rascher Abfolge, dass es den Anschein eines kontinuierlichen Fluges erweckt. Dabei werden die normalerweise bei diesem Prinzip auftretenden Strukturschocks so weit gedämpft, dass weder wir solche verspüren noch dass außenstehende Orte sie anpeilen könnten. Auf diese Weise erreichen wir einen Überlichtfaktor von bis zu 100 Millionen. Das bedeutet, dass wir theoretisch in 35 Kilo-Hiddyn das ganze Land durchqueren könnten.«

Sig-Zikander verstand von diesen Erklärungen kaum ein Wort. Er war aber sicher, dass er nach entsprechender Grundlagenausbildung die technischen und physikalischen Zusammenhänge begreifen würde. Darum stellte er keine Fragen. Aber es beeindruckte ihn, dass das weite unübersehbare Land Dommrath mit einem Legionsschiff auf die Größe von einigen Kilo-Hiddyn zusammenschrumpfte.

»Diese hochgezüchtete Technik erfordert natürlich eine entsprechende Energiezufuhr«, fuhr Kotin Salimgasi unbeirrbar fort und ohne sich darum zu kümmern, ob Sig-Zikander ihm überhaupt folgen konnte. »Rittertechnik ist ein wahrer Energiefresser. Darum haben Legionsschiffe Zapfanlagen eingebaut, die benötigten Energien direkt dem Hyperraum entnehmen und diese in entsprechenden Medien speichern können. Damit diese energieintensiven Vorgänge nach außen hin unbemerkt bleiben, verfügen wir über äußerst wirkungsvolle Antiornungseinrichtungen, die sämtliche Emissionen fast vollständig schlucken können. Wenn wir etwa in der Atmosphäre von Planeten operieren, kann man von uns lediglich Streueffekte wie von leicht erhitzten Gasen und eine leicht erhöhte Ionisationsrate orten. Das macht uns ortonstechnisch weitestgehend unsichtbar.

Für unsere Sicherheit bei eventuellen Angriffen sorgen unsere gelben Schutzschirme, die so wirkungsvoll sind, dass sie selbst dem Druck und der Glut von Sonnenkernen für längere Dauer standhalten können. Wir können also jeglichem Dauerbeschuss aller bekannten Waffensysteme standhalten und selbst die Wirkung von Transitionsschleudern neutralisieren - ebenso die Wirkung von Fesselfeldern und Zugstrahlen. Weiter zu den Offensivsystemen. Wir können selbstverständlich wirkungsvoll angreifen. Thermo- und Impulsgeschütze, Desintegratoren und Paralysegeschütze sind Standard. Darüber hinaus verfügen wir über die zuvor genannten Transitionsschleudern. Diese ermöglichen es, hyperenergetische Ballungen schwerster Kaliber durch Transitionen direkt an Ziele von bis zu 20 Millionen Kilometern Entfernung zu befördern. Damit erreichen wir verheerende

Wirkung an konventionell geschützten Objekten ...«

»Lass es genug sein, Kotin«, meldete sich da Yorommos lachend zu Wort. »Du überforderst Sig mit diesen Ausführungen nur.«

»Ich bin schon fast am Ende«, quakte Kotin Salimgasi beleidigt. »Ich wollte nur noch hinzufügen, dass wir für die Einsätze auf Seuchenwelten und für Bodenkämpfe ein Heer von Doppelstabrobotern an Bord mitführen. Damit bin ich fertig.« Yorommos aktivierte einen mannsgroßen Holowürfel, der die Sterne des Weltalls in verschiedenen Ansichten zeigte. In einem Ausschnitt war ein kürbisgroßer Planet von orangener Farbe zu sehen, der langsam größer wurde. Sig-Zikander hatte nicht einmal gemerkt, dass sie den Überlichtflug beendet hatten, geschweige denn, dass sie einen Planeten ansteuerten.

Yorommos schwebte mit dem Kommandositz zu Boden und winkte Sig-Zikander mit den bei den Fingern ihrer Rechten zu sich. Als er vor ihr stand, fragte sie ihn: »Was hältst du nach den ersten Eindrücken vom Legionärsdasein?«

»Mir drängen sich da ein paar Fragen auf«, sagte er. »Ich verstehe nichts von Technik, habe aber vernommen, dass diesbezüglich ein immenser Aufwand getrieben wird. Und das alles, bloß um überlebende Seuchenopfer zu bergen?« »Eine gute Frage, sie zeigt, dass du mitdenkst, Sig«, lobte Yorommos. »Die Wahrheit ist, dass die Legion viel wichtigere Funktionen als die Bergung von Seuchengeschädigten hat. Damit kommen wir zur zweiten Lektion. Was sind die vielfältigen Aufgaben der Legion?«

Yorommos machte mit dem Finger ihrer linken Hand einige Bewegungen über die Armlehne und wandte sich wieder Sig-Zikander zu. »Unser Aufgabenbereich lässt sich in drei Punkte untergliedern«, sagte sie. »Unsere erste Aufgabe ist, das Verbot der Raumfahrt in ganz Dommrath durchzusetzen. Es ist kaum vorstellbar, dass Dommrath den Wunsch verspüren könnten, die Bequemlichkeit des Do'Tarfyddan gegen die Mühen der zeitraubenden Weltraumschiffahrt einzutauschen. Und doch gibt es immer wieder Bestrebungen, in den Weltraum vorzudringen. Kannst du das verstehen, Sig?«

»Es hat eine eigene Faszination, einen Planeten von Bord eines Raumschiffes unter sich versinken zu sehen«, gestand Sig-Zikander. »Ich habe es zum erstenmal erlebt. Andere erliegen auch der Verlockung der Sterne.«

»Kein rational denkendes Wesen würde die Gefahren des Weltraumfluges gegen das Dommrathische Netz eintauschen«, sagte Yorommos. »Man braucht mit dem Do'Tarfyddan nur einen Schritt zu tun, um viele bis zu einigen tausend Lichtjahren zu überwinden. Und das praktisch ohne Zeitverlust. Aber ich will darüber nicht philosophieren. Die Ritter wissen schon, warum sie die Raumfahrt verboten haben. Und wir sorgen dafür, dass dieses Verbot eingehalten wird.« Yorommos nahm mit ihren drei Fingern eine Reihe von Eingaben vor. Der Bildkubus zeigte nur noch den orangefarbenen Planeten, der so groß geworden war, dass er den Holowürfel sprengte. Noch immer wurde er größer. Nun waren schon Einzelheiten der Oberfläche zu erkennen, hellere Gebirgsformationen, dunkle Taleinschnitte, gesprenkelte Ebenen. Ein geometrisches Gebilde kam ins Bild, entpuppte sich, während sich das Legionsschiff schnell hinuntersenkte, als ausgedehnte Stadt.

Während Sig-Zikander diese Bilder gebannt in sich aufnahm, hörte er Yorommos sagen: »Um die Dommrathen an die Verbote der Ritter zu gemahnen, suchen wir in unregelmäßigen Abständen wahllos besiedelte Welten auf und zeigen uns. Der Anblick eines Legionsschiffes hat nie seine Wirkung verfehlt. Die Dommrathen fürchten uns Legionäre, obwohl sie nie einen von uns gesehen haben. Uns eilt der Ruf von Vollstreckern voraus - und sogar von Sendboten der Seuche.«

Die YOS hatte ihre Fahrt gedrosselt und senkte sich über ein Ballungsgebiet am Rande der Stadt; dort blieb sie in der Schwebe. Der gelieferte Bildausschnitt war so scharf, dass Sig-Zikander viele Einzelheiten sehen konnte. Er erkannte, dass die YOS über einer Portalanlage schwebte, die aus etwa 20 Personentransmittern bei der Größenklassen bestand und aus doppelt so vielen Frachttransmittern. Selbst aus dieser Höhe war zu erkennen, dass sich der Personenverkehr in Grenzen hielt, während bei den Frachttransmittern lange Reihen von Containern auf ihre Abfertigung warteten und Lastengleiter pausenlos weitere Container heranbrachten. Der Lastenverkehr war aber ziemlich einseitig, denn es kamen kaum Container durch die Empfänger.

»Das ist Agorar IV im Cluster 0185«, erläuterte Yorommos, »ein Planet mit reichen Rohstoffvorkommen. Aber das ist ohne Bedeutung. Wir werden hier einige Tage vor Anker gehen, um uns in Erinnerung zu rufen.« »Wenn die uns erst sehen könnten ...«, begann Sig-Zikander, aber Yorommos brachte ihn mit einer heftigen Bewegung zum Schweigen: Sie ballte die Hände und stieß sie in Sig-Zikanders Richtung, und er war überrascht, dass sie aus zwei und nur einem Finger überhaupt Fäuste bilden konnte. »Ich will so etwas nicht wieder hören!« wetterte die Kommandantin. »Wenn sich jemand solch üble Scherze erlauben darf, dann bin das höchstens ich.«

Sie verließ den Kommandositz, schnallte die Beinprothesen an und baute sich vor Sig-Zikander auf. Er erwartete eine geharnischte Strafpredigt, aber Yorommos kam zum eigentlichen Thema zurück. »Der zweite Punkt unseres Aufgabenbereiches ist folgender: Wenn über die Portale Seuchenwarnung in die Sternenkammer der Ritter übermittelt wird, werden wir zu der betroffenen Welt in den Einsatz geschickt. Du weißt, was wir dort zu tun haben, Sig, du selbst bist Nutznießer eines solchen Einsatzes geworden. Das Gute an unserem Zustand ist, dass die Seuche uns bereits erwischt hat und wir darum resistent sind. Was auch immer die Seuche ist, sie kann uns nichts mehr anhaben.«

Sig-Zikander schluckte, als Yorommos ihn von oben aus ihrem Schrumpfgesicht mit auf einmal groß werdenden Augen und stechendem Blick ansah. Er wusste nicht, was für eine Reaktion er zu erwarten hatte. Aber wenn sie vorgehabt hatte, ihm eine Gemeinheit an den Kopf zu werfen, so hatte sie es sich rasch anders überlegt, denn sie fuhr sachlich fort: »Unsere dritte und letzte Aufgabe ist die wichtigste. Die Legion ist die stärkste Macht im Land Dommrath, wir sind die Behüter aller Werte. Und unsere heiligste Aufgabe besteht darin, das Land Dommrath gegen Übergriffe außergalaktischer Mächte zu beschützen.«

Yorommos machte eine Pause, um ihre Worte auf Sig-Zikander einwirken zu lassen, dann fuhr sie fort: »Die Ritter von Dommrath dulden keine Einwanderung in unser Land. Und sie verbieten sich jegliche Einmischung außergalaktischer Mächte in innere Angelegenheiten. Schon gar nicht dulden sie eine Bedrohung ihrer Völker von außen. Dommrath ist ein Land, in dem Frieden herrscht. Unser Friede darf nicht durch Kriege und andere Konflikte von außen gefährdet werden. Das ist das oberste Gebot. Und für dessen Einhaltung sorgen wir Legionäre.« Yorommos hatte dies mit so feierlichem Ernst vorgetragen, dass Sig-Zikander förmlich ergriffen war. Sie wandte sich von ihm ab, drehte sich aber noch einmal um und sagte mit Nachdruck: »Kein Außergalaktiker darf je in das Land Dommrath einmarschieren!«

8.

Sig-Zikander war 53 Dommjahre Yorommos' Helfer und Schüler. In dieser Zeit konnte er das meiste seines angelernten Wissens in der Praxis anwenden. Allerdings durfte er in all den Jahren seiner Lehrzeit nie Instrumente des Legionsschiffes bedienen, das machte Yorommos alles im Alleingang. Und er lernte fürchten uns Legionäre, obwohl sie nie einen von uns gesehen haben. Uns eilt der Ruf von Vollstreckern voraus - und sogar von Sendboten der Seuche.« Die YOS hatte ihre Fahrt gedrosselt und senkte sich über ein Ballungsgebiet am Rande der Stadt; dort blieb sie in der Schwebe. Der gelieferte Bildausschnitt war so scharf, dass Sig-Zikander viele Einzelheiten sehen konnte. Er erkannte, dass die YOS über einer Portalanlage schwebte, die aus etwa 20 Personentransmittern bei der Größenklassen bestand und aus doppelt so vielen Frachttransmittern. Selbst aus dieser Höhe war zu erkennen, dass sich der Personenverkehr in Grenzen hielt, während bei den Frachttransmittern lange Reihen von Containern auf ihre Abfertigung warteten und Lastengleiter pausenlos weitere Container heranbrachten. Der Lastenverkehr war aber ziemlich einseitig, denn es kamen kaum Container durch die Empfänger.

»Das ist Agorar IV im Cluster 0185«, erläuterte Yorommos, »ein Planet mit reichen Rohstoffvorkommen. Aber das ist ohne Bedeutung. Wir werden hier einige Tage vor Anker gehen, um uns in Erinnerung zu rufen.« »Wenn die uns erst sehen könnten ...«, begann Sig-Zikander, aber Yorommos brachte ihn mit einer heftigen Bewegung zum Schweigen: Sie ballte die Hände und stieß sie in Sig-Zikanders Richtung, und er war überrascht, dass sie aus zwei und nur einem Finger überhaupt Fäuste bilden konnte. »Ich will so etwas nicht wieder hören!« wetterte die Kommandantin. »Wenn sich jemand solch üble Scherze erlauben darf, dann bin das höchstens ich.«

Sie verließ den Kommandositz, schnallte die Beinprothesen an und baute sich vor Sig-Zikander auf. Er erwartete eine geharnischte Strafpredigt, aber Yorommos kam zum eigentlichen Thema zurück. »Der zweite Punkt unseres Aufgabenbereiches ist folgender: Wenn über die Portale Seuchenwarnung in die Sternenkammer der Ritter übermittelt wird, werden wir zu der betroffenen Welt in den Einsatz geschickt. Du weißt, was wir

dort zu tun haben, Sig, du selbst bist Nutznießer eines solchen Einsatzes geworden. Das Gute an unserem Zustand ist, dass die Seuche uns bereits erwischt hat und wir darum resistent sind. Was auch immer die Seuche ist, sie kann uns nichts mehr anhaben.«

Sig-Zikander schluckte, als Yorummos ihn von oben aus ihrem Schrumpfgesicht mit auf einmal groß werdenden Augen und stechendem Blick ansah. Er wusste nicht, was für eine Reaktion er zu erwarten hatte. Aber wenn sie vorgehabt hatte, ihm eine Gemeinheit an den Kopf zu werfen, so hatte sie es sich rasch anders überlegt, denn sie fuhr sachlich fort: »Unsere dritte und letzte Aufgabe ist die wichtigste. Die Legion ist die stärkste Macht im Land Dommrath, wir sind die Behüter aller Werte. Und unsere heiligste Aufgabe besteht darin, das Land Dommrath gegen Übergriffe außergalaktischer Mächte zu beschützen.«

Yorummos machte eine Pause, um ihre Worte auf Sig-Zikander einwirken zu lassen, dann fuhr sie fort: »Die Ritter von Dommrath dulden keine Einwanderung in unser Land. Und sie verbieten sich jegliche Einmischung außergalaktischer Mächte in innere Angelegenheiten. Schon gar nicht dulden sie eine Bedrohung ihrer Völker von außen. Dommrath ist ein Land, in dem Frieden herrscht. Unser Friede darf nicht durch Kriege und andere Konflikte von außen gefährdet werden. Das ist das oberste Gebot. Und für dessen Einhaltung sorgen wir Legionäre.«

Yorummos hatte dies mit so feierlichem Ernst vorgetragen, dass Sig-Zikander förmlich ergriffen war. Sie wandte sich von ihm ab, drehte sich aber noch einmal um und sagte mit Nachdruck: »Kein Außergalaktiker darf je in das Land Dommrath einmarschieren!«

8.

Sig-Zikander war 53 Dommjahre Yorummos' Helfer und Schüler. In dieser Zeit konnte er das meiste seines angelernten Wissens in der Praxis anwenden. Allerdings durfte er in all den Jahren seiner Lehrzeit nie Instrumente des Legionsschiffes bedienen, das machte Yorummos alles im Alleingang. Und er lernte nie außergalaktische Wesen kennen, es gab nie einen Einsatz gegen solche. Er begann sogar schon daran zu zweifeln, dass es außergalaktische Mächte gab, die dem Land Dommrath gefährlich werden konnten. Yorummos behauptete jedoch, dass es in der Vergangenheit schon mehrfach Invasionsversuche aus anderen Galaxien gegeben hatte. Wenn Sig-Zikander sich darüber beschwerte, dass er keine Verantwortung übernehmen durfte, kanzelte ihn Yorummos mit dem Hinweis ab: »Du bist nur ein gemeiner Squetsch. Du hast deine Feuertaufe noch nicht bestanden.«

Yorummos erklärte ihm den Begriff Squetsch nie, sie wendete ihn bloß an. Er erfuhr dessen Bedeutung erst von Kotin Salimgasi. Squetsch, das waren sie alle, die Seuchenopfer, die von den Druiden zusammengeflickt und der Legion zugeführt wurden. Der Ausdruck bedeutete soviel wie »minderwertige, unlebenswerte Kreatur« oder »biologisches Abfallprodukt«, »wandelnder Leichnam« und Außenseiter oder Gezeichneter. All diese Bedeutungen waren in diesem einen Begriff zusammengefasst. Man konnte Squetsch als Schimpfwort gebrauchen, ebenso als Koseform. Bei Yorummos erkannte man stets aus dem Zusammenhang, wie sie es gerade meinte. Aber sie wurde nie beleidigend. Sie hielt sich daran, ihren Leidensgenossen Respekt zu zollen.

Die Einsätze der YOS bestanden hauptsächlich darin, über den Portalen von Welten des Landes Dommrath aufzutauchen und die Bewohner an die stete Präsenz der Legion zu erinnern. Erst nach zehn Dommjahren erlebte Sig-Zikander einen Einsatz, der die Routine durchbrach. Die Legion erhielt aus der Sternenkammer der Ritter die Meldung, dass in der Westside von Dommrath gegen das Verbot der Raumfahrt verstoßen wurde. Sofort brachen zwanzig Legionsschiffe unter Yorummos' Kommando zu den angegebenen Koordinaten auf. Die Welt hieß Norbaclur II und lag im Cluster 0263 auf der Hauptebene des Landes Dommrath.

Als die 20 Legionsschiffe über dem Planeten auftauchten, schaltete der diensttuende Tayrobo zuerst das Portal ab. Dann verteilten sich die Legionsschiffe über den Planeten, um die angepeilten Ziele auszukundschaften; es waren Raumschiffswerften und industrielle Fertigungsanlagen. Es erging die Aufforderung an die Norbaclurer, die verbotenen Anlagen zu sprengen. Erst als diese der Aufforderung nicht nachkamen, schleuseten die Legionsschiffe Heere von Doppelstabrobotern aus. Diese hatten vor allem die Aufgabe, wie Yorummos erklärte, alle Lebewesen aus den angepeilten Anlagen zu vertreiben. Dies sollten sie möglichst human tun, unter Vermeidung von Waffengewalt, um die Zahl von Opfern gering zu halten. Erst nachdem dies geschehen war, nahmen die Legionsschiffe ihre Ziele unter Beschuss. Sie ebneten sämtliche Anlagen, die mit der Produktion von Raumschiffen zu tun hatten, völlig ein, ließen nichts mehr von ihnen übrig. Die Doppelstabroboter wurden zurückgerufen, für die Bewohner von Norbaclur II gab es keine weiteren Sanktionen. Das Portal wurde wieder geöffnet, um die einsetzenden Flüchtlingsströme aufzunehmen und zu anderen Welten durchzuschleusen.

»Das sollte den Dommrathern eine Lehre gewesen sein, die Verbote der Ritter zu beachten«, sagte Yorummos und seufzte. »Aber wir können nicht hoffen, dass dies der letzte Versuch war, den Weltraum zu erobern. Irgendwann wird wieder ein Dommrath aufstehen und nach den Sternen greifen wollen ... Was für ein Jammer!«

Annuzi I wurde für Sig-Zikander zur neuen Heimat. Hier hatten die Legionäre ihre eigene Stadt, in der sie unter sich waren und von keinen anderen Bewohnern gestört wurden. Und hier verbrachten sie den Großteil ihrer Zeit. Denn von den insgesamt 100.000 Legionsschiffen befanden sich höchstens 2000 gleichzeitig im Einsatz. Die Stadt der Legionäre trug den Namen Myh'Jahorian und bot Platz für 500.000 Lebewesen, obwohl es nie mehr als 300.000 Legionäre gegeben hatte und auch nie mehr geben würde. Es gab also keine Raumnot, es herrschte sogar gähnende Leere. Die Straßen und Plätze wirkten zu jeder Tageszeit wie ausgestorben, weil die Legionäre sich in ihrer Freizeit in ihre Bungalows zurückzogen. Es mangelte ihnen an nichts, obwohl sie eigentlich keine Bedürfnisse hatten.

So etwas wie ein gesellschaftliches Leben gab es in Myh'Jahorian nicht. Die Erbauer der Legionärsstadt hatten zwar für viele Einrichtungen gesorgt, die ein Gemeinschaftsleben fördern sollten, doch diese wurden praktisch nicht in Anspruch genommen. Legionäre waren gerne für sich allein, wenn sie nicht gerade in den gemeinsamen Einsatz gingen. Das Alleinsein machte ihnen nichts aus, sie suchten die Einsamkeit geradezu. Was hätten sie einander schon zu sagen gehabt? Sie waren bar jeglicher Interessen, konnten nicht ihr bedauernswertes Schicksal beklagen und schon gar nicht über ihre Zukunft philosophieren. »Ein Squetsch ist ein Squetsch und bleibt immer ein Squetsch. Er kann nichts anderes werden«, wie Yorummos zu sagen pflegte. Von ihr erfuhr Sig-Zikander auch, dass der Name Myh'Jahorian der toten Ursprache der Caranesen entlehnt war und soviel hieß wie Leben nach dem Tod.

Die Kommandantin der YOS, die an Bord ihres Raumschiffes aufgeschlossen wirkte, war in ihrem Alltagsleben so unnahbar wie alle Squetsch. Auf einem seiner Spaziergänge, die Sig-Zikander in den ersten Dienstjahren durch die Legionärsstadt unternahm, traf er sie einmal an einem der vielen Betonplätze. Sie lag in einer Hängematte und schien es zu genießen, im sanften Wind zu schaukeln. Er trat zu ihr, grüßte sie, aber sie tat, als nehme sie ihn überhaupt nicht wahr. In seinem früheren Leben hätte Sig-Zikander Myh'Jahorian als Prachtstadt bezeichnet, die alle Annehmlichkeiten zu bieten hatte. Eine ausgeklügelte Infrastruktur, architektonisch ansprechende Prachtbauten, Zentren des Wissens und der Freizeitgestaltung ..., er hätte sich selbst als Omrabe hier wohl fühlen und seinem Spieltrieb nachkommen können. Obwohl es in Myh'Jahorian keinen Baum, nicht einmal einen Grashalm gab. Aber das Fehlen jeglicher Natur wäre für ihn nie ein Mangel gewesen, er hatte schon immer mehr für technische Spielereien übrig gehabt ... Er musste sich fragen, wozu alles gut sein sollte, denn die Legionäre nahmen keines der vielfältigen Angebote in Anspruch. In der Bibliothek, in der er anfangs sein Wissen über das Land Dommrath und seine geheimen Strukturen aufbesserte, war er stets der einzige Besucher.

Als er alles erfahren hatte, was es an für Normalsterbliche unerreichbarem Wissen zu holen gab, kam er nicht mehr in die Bibliothek. Ihn hatte auch nicht der Wissensdurst, das Streben nach höherer Bildung getrieben, er wollte nur seinen Bedarf an erforderlichem Legionärswissen decken. Nicht mehr. Sein Suchen hatte nichts mit Streben nach höheren Werten zu tun.

Und irgendwann war Sig-Zikander so weit, dass er sein Heim kaum mehr ohne Notwendigkeit verließ. Die Einsamkeit verursachte ihm keine Langeweile, Zeit wurde für ihn zu einem nebulösen, nicht deutbaren Begriff. Ein Domm war nicht mehr als ein Rhyn oder Kado oder ein Hiddyn. Denn ein Squetsch war eben ein Squetsch und blieb ein Squetsch. Als er noch auf Erkundung gegangen war, hatte er gelegentlich die Kolonie der Druiden aufgesucht und sich einige Male sogar mit Dolmor Sing Me'Karolni unterhalten. Er war dem Druiden weder böse für das, was er ihm angetan hatte, noch konnte er Dankbarkeit verspüren. Die Unterhaltung mit Dolmor reizte ihn nur deswegen, weil dieser ein völlig normal fühlendes und denkendes Wesen war und kein introvertierter Squetsch. Aber die Gespräche brachten ihm nichts, Dolmor Sing Me'Karolni reizte ihn vermutlich nur deswegen, weil er ein potentieller Sterbehelfer war, auf den er jederzeit zurückzukommen hoffte...

Jedenfalls lebten die Druiden in einer eigenen Enklave, die direkt an das Sanatorium grenzte. Sie führten dort, wenn sie nicht gerade ihren Pflichten nachkommen mussten, ein weitestgehend normales Leben. Es gab auf Annuze I insgesamt rund 630 von ihnen, und es wurden allmählich sogar mehr, weil sie sich ihren Lebensrhythmus bewahrt hatten und für Nachkommen sorgten. »Wir sind die einzige Kolonie sesshafter Druiden außerhalb von Couxhal«, sagte Dolmor bei einem solchen Gespräch nicht ohne Stolz. »Wirst du auch ein Kind zeugen?« erkundigte sich Sig-Zikander ohne Neugierde und ohne zu überlegen, ob er damit ein Tabu berührte, bei ihm. »Dafür bin schon zu alt und nicht mal mehr zeugungsfähig«, war Dolmors Antwort.

»Fühlst du dich nun ähnlich wie ein Squetsch?«

»Wie fühlt sich ein Squetsch?« fragte der Druiden zurück. »Gar nicht«, antwortete Sig-Zikander.

Er hatte danach den Druiden nie mehr wieder besucht. Es gab keine Veranlassung. Auf Annuze I gab es auch Saphoren. Sig-Zikander hatte nie ihre Kolonie aufgesucht. Er wusste nicht einmal, wie viele von ihnen auf der Legionswelt lebten und unter welchen Bedingungen. Er wusste nichts über sie, außer dass sie die Installationskommandos für die Portale leiteten und in ihren Raumschiffen die Bauteile dafür transportierten. Diese wurden ausschließlich auf Annuze I gefertigt und an die Saphoren für den Zusammenbau der Portale übergeben. Sig-Zikander war lediglich bekannt, dass es mehrere Siedlungen der Saphoren gab. Mehr interessierte ihn nicht.

Doch gab es auf Annuze I etwas, ein beeindruckendes Bauwerk, dessen Anblick Sig-Zikander auf nicht zu erklärende Weise seltsam berührte. Es war der Turm von Ann. Dieser stand am westlichen Rand der Legionärsiedlung auf einer weiten Betonebene, einen Kilometer vom nächsten Wohngebäude entfernt. Dieser schlanke, golden schimmernde Turm, über dessen Eingangsportal riesengroß' das Symbol der Ritter prangte, überragte mit seiner Höhe von 1000 Metern bei weitem alle anderen Bauwerke von Annuze I. Im Turm von Ann schlug das Herz der Legion. Von hier aus wurden sämtliche Einrichtungen Annuzes I kontrolliert. Und hier war die Kommunikationszentrale untergebracht, von der eine direkte Verbindung zur Sternenkammer der Ritter von Dommrath existierte. Annuze I galt nicht nur als Hauptquartier der Legion, sondern vor allem auch als der Ausrüstungsplanet. Es gab noch zwei weitere Planeten mit ähnlicher Bedeutung für die Ritter von Dommrath, wie es Annuze I war. Der eine war der Werftplanet Roekar, von dem alle Raumschiffe stammten, die der Legion ebenso wie die der saphorischen Installateure. Der andere war der Forschungsplanet Santhaasch, der für dommrathische Innovation stand.

Sig-Zikander war noch auf keiner dieser Welten gewesen, und es würde wohl nie eine Veranlassung geben, sie aufsuchen zu müssen. Es sei denn, auf einer dieser Welten würde die Seuche ausbrechen...

Inzwischen schrieb man im Land Dommrath den 04C.03K.08R. /433.717D, ohne dass Sig-Zikander einen höheren Status als den eines >gemeinen Squetsch< erreicht hätte. Es war ihm egal, er hatte keinen Ehrgeiz. Es machte ihm auch nichts aus, dass Kotin Salimgasi schon längst zum Kommandanten eines eigenen Legionsschiffes aufgestiegen war. Irgendwann würde die Reihe an ihm sein. Immerhin hatte den freigewordenen Platz ein Squetsch mit Namen Oisiffa eingenommen, der geradewegs aus der Obhut der Druiden kam und den Sig-Zikander ins Legionsdasein einführen sollte. Sig-Zikander nahm es schicksalsergeben hin. Aber dann passierte etwas, das nicht spurlos an ihm abprallte, sondern ihn aufwühlte und ihn mit seiner eigenen Vergangenheit konfrontierte. Zum erstenmal erlebte er einen Seuchenalarm als aktiver Legionär mit.

Die Welt hieß Sono'Olghain und lag im östlichen Cluster 0182. Insgesamt gingen 14 Legionsschiffe unter Yorommos' Kommando in den Einsatz. An Bord eines jeden Schiffes standen mehrere Druiden für die Hilfeleistung bereit. Es war ungewöhnlich, dass für einen einzelnen Seuchenfall solcher Aufwand getrieben wurde. Aber Sono'Olghain war nicht irgendeine Portalwelt, sondern das Clusterzentrum dieses Checkalurs mit einer Milliardenbevölkerung. Die YOS übernahm es, das Areal des Clusterportals nach Überlebenden abzusuchen. Aber sie waren aus irgendwelchen Gründen zu früh dran, das große Sterben war erst im Anfangsstadium. »Es kommt schon mal vor, dass sich die Seuche mit Verzögerung ausbreitet«, sagte Yorommos.

So musste Sig-Zikander als unbeteiligter Zuschauer alles noch einmal miterleben, was er schon einmal hautnah durchgemacht hatte. Er sah, wie die insektenhaften Sonolghar massenweise zugrunde gingen. Wie sie sich um die Portale drängten, diese durchschritten, nur um auf der anderen Seite desselben Portals wieder herauszukommen, manchmal bereits mit klaffenden Wunden. Es war wie auf einem Schlachtfeld, über das unsichtbare Krieger preschten und ihre wehrlosen Gegner mit grausigen Waffen niedermetzten. Der Vergleich hinkte insofern, als die Phantasie keines Geschöpfes ausreichte, sich Waffen vorstellen zu können, die auf diese schreckliche Weise tödliche Verletzungen anrichten konnten. Aber er war insofern treffend, als das Unheil über dieses Gelände fegte wie eine Horde von Dämonen, die Pestilenz wie mit Flammenwerfern verbreiteten. Sig-Zikander hörte die entsetzlichen Schreie der Gequälten diesmal nicht, sie konnten nicht die Hülle des Legionsschiffes durchdringen. Aber er hatte sie seit dem Fall von Dyffro VII im Ohr. Er hatte geglaubt, sie vergessen zu haben und darüber hinweggekommen sein. Aber nun erwachte die Erinnerung in einer urgewaltigen Eruption und führte ihn zurück in die Vergangenheit, an den Ort, an dem seine Zukunft geendet hatte.

Und wie als Untermalung, als lautlose Symphonie des Grauens, sah er die stakkatoartigen Blinkanzeigen des Funkempfängers über Yorommos' Kommandositz, die das pausenlose Eintreffen von unendlich vielen Funksignalen signalisierten. Hilferufe von Wesen in höchster Not, welche die über ihnen schwebenden Legionsschiffe als einzige Rettung sahen. Aber ihre Hilferufe blieben ungehört.

Eine Squetsch bleibt eine Squetsch und kennt kein Mitleid. »Kann man denn nicht helfen?« fragte Sig-Zikander. Yorommos sah ihn nur befremdet an. Aber er fuhr unbeirrbar fort: »Ich meine, wo wir doch so früh eingetroffen sind und die Seuche sich scheinbar wie eine Woge über den Planeten fortplanzt, müsste es doch Orte geben, an denen man noch gesunde Sonolghar vorfindet ...« »Nein!« sagte Yorommos zornig, sie schrie es fast. »Aber wäre es nicht einen Versuch...« »Nein, unmöglich«, herrschte ihn die Verbandskommandeurin an. »Du machst mir keine Gewissensbisse, Sig! Da unten sind alle verseucht, auch wenn die tödliche Saat noch nicht aufgegangen ist.«

Sig-Zikander schwieg betroffen; er wollte sich von den Schreckensbildern abwenden, die in die Kommandozone projiziert wurden, schaffte es aber nicht. Er musste die Bilder in sich aufnehmen, zusehen, wie sich lebende Wesen verwandelten, wie sie auf grässliche Weise starben ... Und dann herrschte nur noch die Stille des Todes über dem Clusterzentrum Sono'Olghain. Jetzt wurde Yorommos aktiv. Sie ließ die YOS Fahrt aufnehmen und in einer spiralförmigen Bahn über dem Portalgelände kreisen. Bald schon schlug das Spürgerät zum erstenmal an. Yorommos lokalisierte die Quelle der schwachen Lebensimpulse und aktivierte den Traktorstrahl, der sich wie das weiß grelle Licht eines Scheinwerfers suchend über die Leichenberge tastete, bis der gewünschte Kontakt hergestellt war und der Traktorstrahl ein formloses Fleischbündel empor holte, in das verschieden geformte Chitinsplitter eingebettet waren.

Der Vorgang wiederholte sich einige Male, bevor Yorommos ihr Einsatzgebiet abgeflogen hatte. Sig-Zikander hielt es in der Kommandozone nicht mehr aus. Er suchte nach Oisiffa und fand ihn hinter einem Zugangsschott hingestreckt. Er zeigte keine Lebenszeichen mehr. Der Kamerad hatte es wohl nichtverkräftet, das Massensterben mit ansehen zu müssen. Sig-Zikander beneidete ihn um diese Gunst des Schicksals. Er suchte die unteren Bereiche des Bugektors auf, wo die eingeholten Seuchenopfer erstversorgt wurden. Sechs von ihnen waren von den Doppelstabrobotern bereits in Überlebenstanks untergebracht worden. Um zwei weitere kümmerten sich Druiden; sie hatten sich über die zuckenden Kadaver gebeugt und ihnen ihre Traenii angesetzt.

Einer der bei den Druiden war Dolmor Sing Me'Karolni. Er erblickte Sig-Zikander, ließ von dem verunstalteten Wesen ab und gab den Doppelstabrobotern ein Zeichen. Diese warfen das Seuchenopfer einfach aus einer Bodenluke. »Ich fürchte, ich bin schon zu alt, um noch Heilkräfte mobilisieren zu können«, sagte Dolmor müde. »Ich fühle mein Ende nahen.«

»Und ich habe gedacht, ich könnte dich um einen Gefallen bitten«, sagte Sig-Zikander, der seine urplötzlich wiedererwachte Todessehnsucht auf einmal unerfüllbar sah. Dann kam ihm eine Idee. »Aber wir könnten den letzten Weg gemeinsam gehen, Dolmor. Helfen wir uns gegenseitig. Das sind wir einander schuldig.« »So darfst du nicht reden, Sig«, sagte der Druiden; es war das erstmal, dass er diese vertrauliche Anrede wählte. »In dir ist die Kraft, alle Hürden zu nehmen und alle Prüfungen zu bestehen. Und du solltest dieses Potential in den Dienst der Legion stellen. Das musst du mir versprechen!« Und Sig-Zikander versprach es. Darauf sagte Dolmor: »Jetzt kann ich auf meine Weise abtreten.«

Als die Doppelstabroboter ein weiteres Seuchenopfer einholten, kümmerte sich Dolmor augenblicklich darum. Sig-Zikander zog sich zurück, wollte aber nicht in die Kommandozone. Er hatte geglaubt, die Vergangenheit überwunden zu haben und ein gefühlloser Squetsch geworden zu sein, den nichts mehr erschüttern konnte. Aber die Geschehnisse von Sono'Olghain hatten ihn belehrt. Sie hatten die Erinnerung an sein früheres Leben und

verloren geglaubte Sehnsüchte geweckt... Er durchwanderte die YOS auf der Suche nach einer Möglichkeit, endgültig aus diesem unwerten Leben zu scheiden. Aber er fand tausend Gründe, es nicht zu tun - und sein Hauptargument war, dass er Dolmor ein Versprechen gegeben hatte und Erlösung nicht ohne seine Beihilfe suchen durfte. Sie kehrten nach Annuze I zurück. Sig-Zikander erfuhr, dass sie insgesamt 130 Seuchenopfer geborgen und 96 mit guten Lebenschancen mitgebracht hatten. Das war gar keine schlechte Bilanz. Sig-Zikander erfuhr aber auch, dass Dolmor Sing Me'Karolni sein Leben ausgehaucht hatte, gerade als er seine Heilkräfte für eines der Seuchenopfer verbraucht und es damit gerettet hatte.

9.

Nach diesem Einsatz holte ihn Yorommos an Bord der YOS. »Du kennst inzwischen alle Aufgaben eines Legionärs und hast dich in jeder Disziplin bewährt, Sig«, eröffnete sie ihm. »Du hast es verdient, dein eigenes Raumschiff zu befehligen. Ich übergebe dir die YOS.« »Ab... aber ...«, stotterte Sig-Zikander, »... ich bin schwach und seelisch labil ...« »Du meinst die Todessehnsucht, die neulich wieder über dich gekommen ist?« sagte Yorommos wissend. »Das sollte dir keinen Kummer bereiten. Es gibt kaum einen Legionär, der in einer solchen Situation keinen Rückfall erlitten hätte. Aber du hast deine Krise überwunden. Ich kenne keinen Squetsch, dem ich mein Schiff lieber anvertrauen würde als dir, Sig.«

»Und was wird aus dir, Yorommos?« wollte er wissen. »Mein Platz wird künftig im Turm von Ann sein.« Dies bedeutete, dass Yorommos ins Oberkommando der Legion überwechselte und darauf vorbereitet wurde, demnächst die Stelle des Legienten einzunehmen. Damit hätte dieser Akt abgeschlossen sein können, ganz formlos, ohne Pathos und Emotionen. Aber die ansonsten so wortkarge Squetsch-Caranesin kehrte auf einmal eine ganz andere Seite hervor. Sie wirkte geradezu besinnlich, als sie seine Hände ergriff und mit ihren drei krummen Fingern drückte.

»Diesen Luxus leiste ich mir«, sagte sie dabei unbeholfen, und Sig-Zikander wusste nicht, wie er sich verhalten sollte. »Du hast alle Situationen erlebt, die ein Legionärsleben zu bieten hat. Bis auf eine. Die Halo- Warnung ist dir erspart geblieben. Hoffen wir für uns, dass es so bleiben möge.« Wenn über das Halo-Frühwarnsystem Alarm gegeben wurde, konnte das nur heißen, dass Fremde - Außergalaktiker in das Land Dommrath eindringen. Das bedeutete höchste Alarmstufe für die gesamte Legion.

»Du sollst aber wissen, dass es etwas gibt, was über der Halo-Warnung steht«, fuhr Yorommos mit fast verschwörerischer Stimme fort. »Es handelt sich um ein Ereignis, das Krisenfall Heliot genannt wird. Es heißt, dass dieser Krisenfall für die Ritter von Dommrath von größter Bedeutung sein wird und höchste Priorität besitzt - und schicksalbestimmend für sie sein würde.« »Davon habe ich noch nie gehört«, gestand Sig-Zikander. »Du sollst es auch sofort wieder vergessen!« herrschte ihn Yorommos an, offenbar wütend über sich selbst, dass sie für einen Moment so redselig geworden war. »Ich weiß gar nicht, warum ich dir das anvertraut habe. Vergiss es einfach!«

Es gab in den folgenden Domm auch keine Veranlassung, sich daran zu erinnern. Er flog mit seinem Legionsschiff, das er auf den Namen ZIK-ZAK umbenannt hatte, seine Routineeinsätze, ohne besonders gefordert zu werden. Er wurde zum Verbandskommandeur erhoben, und nach 24 Dommjahren befehligte er als Flottenkommandeur 1000 Raumschiffe. Es gab freilich nie eine Veranlassung, dass seine Flotte geschlossen in den Einsatz ging, so dass seine Befehlsgewalt rein theoretischer Natur blieb. In dieser Zeit geschah es, dass Yorommos den Platz des scheidenden Legienten einnahm und zur Oberkommandierenden der Legion wurde. Weitere Jahrzehnte später passierte etwas, das die gesamte Legion in Aufruhr versetzte. Von den dem Land Dommrath vorgelagerten Außenposten kam Halo-Warnung. Damit war das eingetreten, was sich kein Legionär wünschte, was sich aber alle unheiligen Zeiten wiederholte: Unwillkommene Besucher waren aus einer anderen Sternensinsel ins Land Dommrath eingedrungen. Man schrieb das Datum 05C.10K.10R. / 433.802D. Die Legion wurde in Alarm versetzt.

Das Halo-Frühwarnsystem umspannte das gesamte Land Dommrath. Es bestand aus Milliarden von hochemsensiblen Ortungssatelliten, die im freien Raum installiert waren, im Orbit von Planeten oder in den Portalen selbst. Praktisch alle Satelliten und Weltraumanlagen des Do'Tarfyddan waren in das Frühwarnsystem eingebunden. Sie waren allesamt Produkte des Werftplaneten Roekar. Und nun meldeten die Orte des Frühwarnsystems, dass unbekannte Objekte, offenbar Raumschiffe, die Grenzen des Landes verletzt hätten. Und zwar in der Do'Gwinyr, der Northside. Nähere Einzelheiten wurden den einfachen Legionären nicht bekannt. Es hieß lediglich, dass es sich um Objekte unterschiedlicher Form und Größe handelte und dass es recht viele sein sollten, ohne Angabe einer genauen Zahl. Das ließ Sig-Zikander und die anderen Legionäre vermuten, dass selbst das Führungskommando und die Ritter von Dommrath vom Halo-Frühwarnsystem nicht darüber informiert worden waren.

Yorommos als Legientin nahm die Angelegenheit jedenfalls so wichtig, dass sie persönlich mit 1000 Raumschiffen aufbrach, um die ungebetenen Besucher aus dem Land Dommrath zu werfen. Denn dies war eines der obersten Gesetze der Ritter von Dommrath: Das Land Dommrath darf von außen nicht betreten werden. Es gibt keine Zuwanderung, keinen intergalaktischen Handel und keinen kulturellen Transfer mit anderen Ländern. Yorommos brach in die Do'Gwinyr auf, um für die Einhaltung dieses Gesetzes zu sorgen. Aber aus der Northside kamen Berichte, dass es trotz des umfangreichen Einsatzes der Legion zu weiteren Grenzverletzungen kam.

Dann erreichte eine alarmierende Nachricht Annuze I. Darin hieß es, dass der Verband der Legientin Yorommos im Außenlandcluster 0333 von den Fremden praktisch aufgerieben worden sei. Von Yorommos selbst kam kein Lebenszeichen mehr. Ihr Tod setzte Sig-Zikander mehr zu, als er für möglich gehalten hätte. Jetzt erst trafen Daten ein, die das ganze Ausmaß der Katastrophe erahnen ließen. Die fremden Invasoren waren offenbar mit Tausenden von Raumschiffen in das Land Dommrath eingefallen. In der Legion herrschte Ratlosigkeit darüber, wie es nun weitergehen sollte. Denn ohne einen Legienten war man führunglos, gab es keine Kommandostelle, die Befehle erteilte.

Sig-Zikander hatte neun weitere Verbandskommandeure für eine Eigeninitiative gewonnen. Auf seinen Vorschlag wollten sie zu einem Vergeltungsschlag in die Do'Gwinyr fliegen. Aber noch bevor sie aufbrechen konnten, erreichte den einstigen omrabischen Spieler der Ruf, sich im Turm von Ann einzufinden, dem Zentrum der Macht. Es war zum erstenmal, dass eine solche Aufforderung an ihn erging. Sie konnte nur von den Rittern von Dommrath selbst stammen.

Sig-Zikander kam dem Befehl augenblicklich nach und begab sich zum erstenmal in den Turm von Ann. Das 1000 Meter hohe, schlanke Bauwerk, das nur eine Dicke von 80 Metern besaß, hatte ihn schon immer fasziniert. Aber nun schritt er zum erstenmal durch das Eingangsportal, über dem das überdimensionale Symbol der Ritter prangte: das schwarze Fünfeck mit den silbernen Strahlenbahnen, die das Do'Tarfyddan versinnbildlichten.

Sig-Zikander hatte geglaubt, schon lange keine Emotionen mehr zu haben. Aber in ungewöhnlichen Momenten wie diesem stellte er fest, dass er innerlich aufgewühlt war. Ähnlich war es ihm ergangen, als er von Yorommos' Tod erfahren hatte. Nur waren seine Empfindungen diesmal gänzlich anderer Natur. Aber es bewies, dass er nicht das gefühlkalte Wesen war, für das er sich hielt. Sig-Zikander wurde von einem einfachen Legionär empfangen, dem man unmöglich seine Herkunft ansehen konnte. Er besaß mechanische Gliedmaßen; Kopf und Körper bildeten eine unförmige Einheit wie bei vielen Legionären, die notdürftig zusammengeflickt worden waren. Die biomechanische Kreatur fuhr mit ihm in einem Antigravlift hoch und führte Sig-Zikander in einen lichtdurchfluteten Saal. Das gleißende Licht verschluckte Wände und Decke, so dass Sig-Zikander nichts über die Maße dieses Raumes sagen konnte. Alles, was er erkennen konnte, war das mannsgröße, fünfeckige Rittersymbol, mit dem er konfrontiert wurde.

Es entstand eine lange Pause, in der sich Sig-Zikander vor Ehrfurcht nicht zu rühren wagte. Er hatte das sichere Gefühl, einem Ritter von Dommrath gegenüberzustehen, auch wenn dieser nicht persönlich anwesend war. Und dann sprach aus dem Rittersymbol jemand mit unnatürlich wirkender Stimmlage zu ihm, so dass er sich von dem Sprecher kein Bild machen, der Stimme keine Erscheinung zuordnen konnte. Ihm war nur sofort klar, dass er in diesem Augenblick mit der Sternenkammer der Ritter im legendären Cluster 0001 verbunden war!

»Der Ruf ist an dich ergangen, Sig-Zikander, weil die Oberbefehlshaberin der Legion in Außenland gefallen ist«, sagte der Ritter von Dommrath. »Du sollst ihren Platz einnehmen, sollst als neuer Legient das begonnene Werk deiner Vorgängerin fortsetzen und zu Ende führen. Deine Aufgabe ist, die Invasoren zu schlagen und ihren Brückenkopf auf Turocs aufzulösen. Yorommos war der Meinung, du seist in der Lage, ihre Nachfolge anzutreten. Ist das so?« »Ich weiß nicht, ob ich Yorommos vollwertig ersetzen kann«, sagte Sig-Zikander unsicher. »Aber ich will als Legient mein Bestes geben und versuchen, die Invasoren zu vertreiben.«

»Ein wenig mehr Selbstbewusstsein und Durchschlagskraft wirst du aber schon zeigen müssen, Sig-Zikander«, sagte der Ritter, der sich hinter dem Fünfecksymbol verbarg, und fügte nach einer kurzen Pause hinzu: »Du sollst deine Pflicht auch unter Wahrung des Credo der Ritter erfüllen, das

heißt: Das Leben aller Intelligenzwesen ist hoch zu achten und zu schützen, wann immer dies möglich ist! Die fremden Eindringlinge sollen keineswegs vernichtet werden, denn die Ritter von Dommrath töten nie willkürlich. Dein Auftrag ist nicht, Rache für Yorommos zu nehmen, Sig-Zikander, das muss dir bewusst sein. Du sollst die Invasoren lediglich aus dem Land Dommrath vertreiben! Hast du diese Order verstanden, und wirst du dich an sie halten?« »Das gelobe ich«, sagte Sig-Zikander.

»Ich gehe nicht in einen Rachefeldzug.« »Dann tu deine Pflicht.« Damit war die Audienz beendet. Als Sig-Zikander den Turm von Ann verließ, hatte sich die Kunde von seiner Ernennung zum Legienten bereits über ganz Annuze I verbreitet.

Aus der Do'Gwinyr trafen immer beängstigendere Meldungen ein. Inzwischen wurde bereits von Zehntausenden von Invasorenschiffen gesprochen. Die Fremden hatten neben Turocs noch weitere Planeten besetzt und darauf Brückenköpfe errichtet. Die meisten dieser von den Fremden eroberten Welten waren unbesiedelt und nicht an das Do'Tarfryddan angeschlossen. Das brachte den Vorteil mit sich, dass die Auswirkungen auf die Stabilität des Dommrathischen Netzes vergleichsweise gering waren. Aber einige erschlossene Pionierwelten fielen den Eindringlingen in die Hände, und deren Portale mussten von den Tayrobo geschlossen werden. Diese besorgniserregende Entwicklung veranlasste den neuen Legienten Sig-Zikander, die gesamte verbliebene Flotte in die Do'Gwinyr zu schicken. Er wollte nicht länger zusehen, wie sich die Fremden ungehindert im Land Dommrath ausbreiteten, er wollte den Willen der Ritter rasch erfüllen. Und dafür brauchte er die komplette Legion.

Als Sig-Zikander mit seiner Flotte aus 99.000 Legionsschiffen in den betroffenen Außenlandclustern eintraf, musste er zuerst einmal Erkunder ausschicken. Denn längst hatten die Invasoren die Bedeutung der unzähligen Satelliten und Weltraumstationen erkannt und diese augenblicklich zerstört, wo immer sie auf solche stießen. Das machte das Halo-Frühwarnsystem löchrig, und aus dem Außenland der Do'Gwinyr gelangten praktisch keine Informationen mehr nach Annuze I. Erst aus den Berichten der Aufklärer erfuhr Sig-Zikander die wahre Stärke der Eindringlinge und den Grad ihrer Ausbreitung. Die Stärke ihres ins Land Dommrath eingeschleusten Flottenkontingents entsprach in etwa der der Legion. Sie verfügten demnach über 90.000 Raumschiffe oder mehr. Nun wurde offenbar, dass die Legientin Yorommos mit ihren 1000 Einheiten gegen diesen übermächtigen Feind nicht die geringste Chance gehabt hatte.

Diese gewaltige Flotte schreckte Sig-Zikander nicht. Er war sich der Stärke der Legion voll bewusst, die ihr die Rittertechnik vermittelte. Viel mehr Sorgen bereitete ihm, dass die Invasoren auf rund 20 eroberten Planeten umfangreiche Truppenkontingente stationiert hatten, die seine Beobachter auf insgesamt fünfzig Millionen Individuen schätzten und die sich aus mehreren Fremdassen zusammensetzten. Das erschwerte seinen Auftrag, die Eindringlinge möglichst ohne Blutvergießen aus dem Land Dommrath zu vertreiben. Dennoch durfte er immer noch hoffen, dass die Fremden angesichts der Stärke und gezeigten Entschlossenheit der Dommrathier lieber einem Kräftemessen aus dem Weg gingen und kapitulieren würden.

Sig-Zikander hatte eine Rede an die fremden Völker der Invasoren vorbereitet, die er auf den von den Fremden verwendeten Frequenzen in deren gesamtem Einflussbereich verbreiten ließ. Er bediente sich dabei bewusst des Do'Esanom, weil er voraussetzte, dass die Invasoren die Einheitssprache des Landes Dommrath zu beherrschen gelernt hatten. »Als Legient und Oberbefehlshaber der dommrathischen Legion rufe ich, Sig-Zikander, die fremden Streitkräfte auf, das Land Dommrath auf dem schnellsten Wege wieder zu verlassen. Dies ist das Hoheitsgebiet der Ritter von Dommrath, die nicht dulden, dass Fremde von außerhalb in ihren Herrschaftsbereich eindringen. Darum fordere ich im Namen der Ritter, dass die fremden Eindringlinge unverzüglich dieses Land verlassen und dorthin zurückkehren, woher sie gekommen sind. Ich garantiere freies Geleit, sofern meine Forderung nach bedingungsloser Kapitulation und friedlichem Abzug erfüllt wird. Die Fremden dürfen mit all ihren Schiffen und ihrem gesamten Hab und Gut heimkehren. Sie sollen nichts und niemanden im Land Dommrath zurücklassen. Alles, was nach einer Frist von zehn Turocs-Tagen nicht geräumt wurde, wird der Verfügungsgewalt der Ritter von Dommrath und ihren Gesetzen unterliegen. Das Ultimatum beginnt in diesem Augenblick.«

Da ihm die Ritter den unmissverständlichen Auftrag gegeben hatten, seine Forderungen nicht mit Gewalt durchzusetzen, war Sig-Zikander innerlich bereit, auch Kompromisse einzugehen und den Eindringlingen eine Fristverlängerung einzuräumen. Aber da die Forderung der Ritter in anderen Punkten, etwa wenn es um die vollständige Räumung ging, ebenso deutlich war, würde es diesbezüglich keinerlei Zugeständnisse geben können. Jeder Stützpunkt, den die Fremden hinterlassen wollten, würde gnadenlos zerstört werden. Sig-Zikander hatte seine Botschaft lediglich mit dem Symbol der Ritter von Dommrath illustriert. Er fürchtete, dass die Invasoren völlig falsche Vorstellungen von den Bewohnern des Landes Dommrath bekommen könnten, wenn sie ihn - oder einen Legionär - zu sehen bekämen.

Es verstrich geraume Zeit, bevor die Gegenseite sich rührte und eine Bildsprechverbindung mit Sig-Zikander hergestellt wurde, obwohl er selbst anonym geblieben war. Vor ihm entstand das Bildnis eines Wesens, wie er es vorher nie gesehen hatte. Die Gestalt war gut 2,5 Meter groß und wirkte wuchtig, voll geladener Energie und Durchschlagskraft. Sie hatte zwei Arme wie Keulen und zwei Beine wie Säulen und war in eine grellfarbene, geschmacklose Uniform gekleidet. Um die Leibesmitte spannte sich ein breiter Gürtel, in dem eine monströse fluoreszierende Strahlenwaffe und ein mächtiges Schlagwerkzeug wie eine stachelbeschlagene Keule steckten.

Obwohl Sig-Zikander nach seiner Metamorphose zum Squetsch alles andere als schwächlich war, hätte er keine der beiden Waffen ohne Anstrengung handhaben können. Sein holographisches Gegenüber war eine durchaus eindrucksvolle, respektgebietende Erscheinung. Aber am imposantesten war der mächtige, zur übrigen Gestalt überproportioniert wirkende Schädel. Das Gesicht war ausladend, die untere Partie zu einer haarigen Schnauze ausgebildet. Das breite Maul unter den nässlichen Nüstern ließ beim Sprechen immer wieder Reißzähne wie von einem Raubtiergebiss aufblitzen. Darüber lagen kleine gelbe Augen, die Sig-Zikander geradezu hypnotisierend anzusehen schienen, obwohl er von dem Fremden ganz gewiss nicht erblickt werden konnte.

»Ich bin die Oberste Waffenträgerin Osgarm-Us-M«, sagte das fremde Wesen mit gutturaler Stimme in hart akzentuiertem Do'Esanom. »Und ich spucke auf das, was mir ein aufgeplusterter Legient der kümmerlichen Ritter von Dommrath anzubieten hat. Ist deine Erscheinung so jämmerlich, dass du dich mir nicht zu zeigen wagst, Sig-Zikander?«

Der Legient hätte das bejahren können, aber er setzte voraus, dass der Obersten Waffenträgerin Osgarm-Us-M gar nichts daran lag, ihn zu sehen. Sie fuhr in ihrer bellenden Art fort: »Wie dem auch sei, ihr seid nicht in der Position, irgendwelche Forderungen zu stellen. Wir sind es, die die Regeln aufstellen. Hört also meinen Beschluss: Ich, Oberste Waffenträgerin Osgarm-Us-M, nehme hiermit diese Galaxis im Auftrag des Mokaris von Hemelm in Besitz! Entweder ihr unterwerft euch uns, oder wir werden ein furchtbares Strafgericht halten. Jeder Widerstand wird mit unbarmherziger Härte bestraft.«

Sig-Zikander war fassungslos. Er konnte nicht verstehen, dass vernunftbegabte Wesen unbedingt auf Krieg nur um des Krieges willen aus waren. Denn darauf würde es unweigerlich hinauslaufen, wenn die Hemelmer sich nicht aus dem Land Dommrath zurückzogen. Er hatte zwar den Befehl, die Vertreibung der Fremden auf unblutige Weise zu vollziehen, aber auch den Auftrag, sie unbedingt aus Dommrath zu verjagen.

»Du kannst nicht solch ein sinnloses Schlachten provozieren wollen, Osgarm-Us-M«, versuchte Sig-Zikander seine Widersacherin umzustimmen. »Wir sind euch zahlenmäßig ebenbürtig, verfügen jedoch über eine überlegene Waffentechnik. Ihr habt der Rittertechnik nichts Gleichwertiges entgegenzusetzen. Dennoch haben wir die Größe, euch freien Abzug zu gewähren. Denn die Ritter von Dommrath achten das Leben. Darum appelliere ich an dich, Osgarm-Us-M als vernunftbegabtes Wesen, die Waffen ruhen zulassen.«

Während er sprach, erfuhr der Legient nebenbei vom Bordcomputer, dass mit Hemelm unter größter Wahrscheinlichkeit nur die Nachbargalaxis Gaanshur gemeint sein konnte, die Dommraths Do'Gwinyr gegenüberlag und rund 845.000 Lichtjahre entfernt war. Die verächtliche Antwort der Obersten Waffenträgerin des Mokaris von Hemelm zeugte von Unerbittlichkeit und absolutem Kampfwillen. »Ich weiß nicht, welche Veranlassung du hast, dir einzubilden, über eine überlegene Waffentechnik zu verfügen. Aber allein die Einstellung, eine Auseinandersetzung um jeden Preis vermeiden zu wollen, entlarvt euch als erbärmliche Schwächlinge. Wir sind stark durch unseren Siegeswillen. Wir nehmen das Land Dommrath für den Mokaris von Hemelm mit Gewalt in Besitz.«

Die Invasoren reagierten auf die weiteren verzweifelten Schlichtungsversuche Sig-Zikanders mit einer ersten Salve aus allen Geschützen. Sig-Zikander verlor in diesen ersten Momenten Hunderte von Raumschiffen, noch ehe die Legion auch nur einen Schuss abgegeben hatte. Hatte er unter diesen Umständen überhaupt eine Wahl? Sig-Zikander entschloss sich schweren Herzens, die Herausforderung anzunehmen und das Feuer erwidern zu lassen. Damit begann die Schlacht von Turocs, unter welcher Bezeichnung der Kampf gegen die Invasoren aus Hemelm in die Geschichte des Landes Dommrath eingehen sollte. Die Weltraumschlacht dauerte einen vollen Croz an. Es war ein denkwürdiges Datum. Denn was an diesem

08C.10K.10R./433.802D passierte, würde bestimmt nicht als Ruhmestat der Legion in die Geschichte eingehen.

Das Geschehen war in den ersten Kilo-Hiddyn noch völlig unübersichtlich, denn der Schlachtraum wurde zu einem einzigen Inferno aus unzähligen Energieentladungen der Geschütze, den Feuerorkanen explodierender Raumschiffe und den hyperenergetischen Aufrisstrukturen der dommrathischen Transitionsschleudern. Erst allmählich kristallisierte sich die Überlegenheit der Legion heraus. Aber die Dominanz der Legionsschiffe war nicht so überwältigend, wie Sig-Zikander gehofft hatte, denn auf zwei abgeschossene Hemelmer kam der Verlust eines Legionsschiffes. Der Legient erließ immer wieder Aufrufe an die Invasoren, ihre Unterlegenheit einzusehen und zu kapitulieren. Doch Osgarm-Us-M gab nicht auf. Sie focht den aussichtslosen Kampf bis zum bitteren Ende - bis zum letzten Raumschiff.

Am Ende der Schlacht von Turocs musste Sig-Zikander die bittere Bilanz ziehen, dass er 44.000 Einheiten verloren hatte und dass um die 150.000 Legionäre ihr Leben eingebüßt hatten. In allgemeinen Erklärungen, die hinterher verbreitet wurden, stellte die Legion die Verluste auf bei den Seiten als deutlich geringer dar; die Medien im Land Dommrath wiederum verbreiteten widersprüchliche Daten. Es war ein schwacher Trost, dass von den Hemelmern kein einziges Raumschiff übriggeblieben war. Im Gegenteil, dieser Umstand schaffte für Sig-Zikander ein zusätzliches Problem: Er musste den Rittern von Dommrath nicht nur begreiflich machen, dass er keinerlei Möglichkeit gehabt hatte, das angerichtete Blutbad zu verhindern, sondern dass fünfzig Millionen Hemelmer auf zwanzig Planeten des Landes Dommrath festsäßen, ohne eine Möglichkeit zur Rückkehr in ihre Heimat.

Wie würden die Ritter darauf reagieren?

Sig-Zikander flog mit der ZIK-ZAK nach Annuze I zurück und begab sich sogleich in den Turm von Ann. Dort suchte er die licht durchflutete Zentrale mit dem Rittersymbol auf. Offenbar gab es eine permanente Verbindung zur Sternenkammer der Ritter, denn Sig-Zikander wurde bei seinem Eintreffen sogleich von einer Stimme begrüßt. »Was hast du zu berichten, Legient?«

Sig-Zikander konnte nicht sagen, ob es sich um denselben Ritter handelte, der ihn zum Legienten befördert hatte. Die Stimme klang zwar gleich, aber ebenso geschlechtsneutral, so dass sie keine weitere Assoziation vermittelte. »Ich bedaure, berichten zu müssen, dass ich versagt habe«, gestand Sig-Zikander. »Ich konnte den Auftrag der Ritter nicht erfüllen und einer Auseinandersetzung aus dem Wege gehen. Die Invasoren haben mich dazu provoziert, ihre gesamte Flotte zu vernichten; sie haben auch der Legion große Verluste zugefügt.«

Der Legient wurde daraufhin aus dem Rittersymbol aufgefordert, den Hergang der Geschehnisse in allen Einzelheiten zu berichten, und Sig-Zikander schilderte wahrheitsgetreu, wie es zu diesem Desaster gekommen war. Nachdem er geendet hatte, entstand eine längere Pause, als würde sich sein Gesprächspartner mit anderen beraten. Sig-Zikander wäre nicht überrascht gewesen, hätte man ihn als Legienten sofort wieder abgesetzt. Doch das Urteil fiel zu seiner Überraschung völlig anders aus.

»Angesichts des aggressiven Verhaltens und der radikalen Vorgangsweise der Eindringlinge hast du nicht anders handeln können, Sig-Zikander«, meldete sich der Ritter schließlich. »Auch wenn du eines der dunkelsten Kapitel der Legion geschrieben hast und der Rittermoral einen Tiefschlag versetzt hast, bist du von jeglicher Eigenschuld freizusprechen.« Damit war Sig-Zikander rehabilitiert, aber er trug noch immer eine schwere Last mit sich - die Verantwortung über fünfzig Millionen Hemelmer, die aus eigener Kraft nicht mehr fort konnten. »Was soll nun mit den über die Welten der Do'Gwinyr verteilten Landtruppen der Invasoren geschehen?« fragte Sig-Zikander. »Wir haben keine andere Wahl«, sagte der Ritter, und es klang bedauernd, »als die Hemelmer als Zuwanderer ins Land Dommrath aufzunehmen.«

Sig-Zikander war erleichtert über dieses Urteil, obwohl er nachträglich zu dem Schluss kam, dass die Ritter gar nicht anders hätten entscheiden können, wenn sie sich nicht selbst untreu werden wollten. Der Ritter von Dommrath fuhr fort: »Teile die fünfzig Millionen Fremden in ein Dutzend Kontingente auf und verteile sie auf ebenso viele unbewohnte Welten der Do'Gwinyr. Diese neuen Kolonialplaneten sollen mit einem Grundstock an technischem Gerät und allen benötigten Siedlungsgütern versorgt werden, damit ihr Überleben garantiert ist. Innerhalb der folgenden Jahrzehnte werden Installationsschiffe diese Welten aufsuchen, dort Portale errichten und sie, wie alle anderen Völker des Landes Dommrath, ins Do'Tarfyddan einbinden. Es gibt für so einen Fall ein eigenes Integrationsprogramm, um Außergalaktiker dahin zu bringen, dass sie eines Tages als vollwertige und gleichberechtigte Mitglieder in die Gesellschaft von Dommrath aufgenommen werden können. Es hat vor einigen tausend Jahren einen ähnlich gelagerten Fall im Land Dommrath gegeben. Es geschah in den Westclustern, dass ganze Völker von Außergalaktikern eingebürgert werden mussten. Diese angesiedelten Fremden sind mittlerweile vollwertige Dommrathen. Dank des Einflusses unserer Suggestoren wissen diese Wesen nichts mehr über ihre dunkle Vergangenheit.«

Damit wurde der Legient entlassen. Es lag nun an ihm, sich der Last von fünfzig Millionen Heimatlosen auf die von den Rittern bestimmte Art und Weise zu entledigen. Sig-Zikander hatte bisher noch nie etwas über Suggestoren der Ritter gehört, stellte aber keine Fragen. Er bezweifelte nicht, dass er in den kommenden Jahrzehnten als Legient in viele Geheimnisse der Ritter eingeweiht werden würde. Er erinnerte sich in diesem Zusammenhang, dass Yorommos ihm gegenüber einmal Andeutungen über einen Krisenfall Heliot gemacht hatte. Das war ebenfalls ein Geheimnis, über das er sich während seiner Legientschaft Aufklärung erhoffte.

10.

Im Laufe der nächsten Jahrzehnte normalisierte sich das Leben allmählich in der Do'Gwinyr des Landes Dommrath, auch wenn immer wieder Widerstand unter den eingebürgerten Völkern aufflackerte. Aber Sig-Zikander und seine Legion hatten ein wachsames Auge. Es waren vor allem die Yiintari, die für Unruhe sorgten. Dabei handelte es sich um jenes Volk, dem die Oberste Waffenträgerin Osgarm-Us-M angehört hatte. Diese wilden Geschöpfe waren nur schwer zu bezähmen, ihnen lagen Krieg und Kampf im Blut. Sie wagten geheime Versuche, Raumfahrt zu betreiben. Auch die Ratinihi, mittelgroße Raubtierabkömmlinge, die mit den Yiintari eines der Hauptvölker von Hemelm waren, schienen nicht zu beugen zu sein.

Doch erstickten Sig-Zikanders Legionäre allen Aufruhr stets im Keim. Der Legient wurde von den Rittern angehalten, bei allen Vergehen der neuen Do'Gwinyr-Siedler Milde walten zu lassen. Sie würden eines Tages von selbst aufhören, nach Verbotenem zu streben, wenn die Suggestoren oft genug in Aktion getreten waren, versicherten die Ritter.

Sig-Zikander selbst bekam vom Wirken der Suggestoren der Ritter nichts mit. Immer wenn sie in Außenland auf den Plan traten, mussten sich die Legionsschiffe von den betroffenen Welten zurückziehen. Sig-Zikander glaubte nicht, dass dies an übertriebener Geheimniskrämerei der Ritter lag, sondern zu ihrem eigenen Schutz geschah. Wer wusste schon zu sagen, welche Folgen die Beeinflussung durch Suggestoren auf Legionäre haben konnte? Niemand außer den Rittern selbst.

Die Welten der Yiintari, der Ratinihi, der Vosheeken und Ljikonter und wie die Hemelmer alle hießen, gelangten im Laufe der Zeit zu einigem Wohlstand genau so, wie die Ritter es geplant hatten. Aber Zufriedenheit kehrte bei den Siedlern von Außenland dennoch nicht ein. Sig-Zikander wagte sogar zu bezweifeln, dass sie sich jemals völlig integrieren lassen würden. Die Suggestoren der Ritter würden zwar ihre Erinnerungen manipulieren ihnen falsche einreden können, aber konnten sie sie auch erfolgreich konditionieren? Sig-Zikander glaubte das nicht. Die Hemelmer würden viel Zeit benötigen, um zu Dommrathern zu werden. Die Ritter waren gewillt, ihnen diese Zeit zu geben. Sie hatten sehr viel Geduld mit ihnen.

Während Sig-Zikander sein Augenmerk auf die Außenlandcluster der Do'Gwinyr richtete, verfolgte er gleichzeitig mit Stolz die Erneuerung der Legion. Da die Seuche in jedem Domm ein paar Mal zuschlug, mangelte es in der Legion nicht an Nachschub. Die Druiden hatten nur mehr zu tun, um gerettete Seuchenopfer zu einem neuen Leben zu verhelfen. Sie konnten jedoch mit der Raumschiffsproduktion von Roekar, der Werftwelt der Legion, kaum Schritt halten. Es war erstaunlich, wie rasch die Stärke der Legionsschiffe wieder auf 100.000 Einheiten aufgestockt wurde. Er konnte sich nur wundern, wie man auf Roekar ein solches Pensum schaffte.

Er fragte sich ebenso, warum die Ritter von Dommrath es so eilig hatten, die Flotte der Legion mit dieser Rasanz auf ihre festgesetzte Zahl zu bringen. Rechneten sie so rasch mit einer neuerlichen Invasion aus Hemelm-Gaansuhr oder aus einer anderen Galaxis? Bei einem seiner Kontakte mit der Sternenkammer der Ritter erhielt Sig-Zikander die Antwort auf seine Fragen. Ein Ritter, der wie immer durch das Fünfecksymbol sprach, erklärte ihm: »Die 100.000 Raumschiffe der Legion werden nicht nur für Routineaufgaben oder dafür benötigt, das Land Dommrath gegen Feinde von außen zu schützen. Mehr noch als für alles andere werden sie für den Krisenfall Heliot gebraucht. Dafür müssen wir jederzeit gewappnet sein.«

Es vergingen weitere Domm des Friedens, die dem inneren Gleichgewicht des Landes überaus förderlich waren. Sig-Zikander war nun guter Hoffnung, dass der Zeitpunkt nicht mehr fern war, dass die Hemelmer endgültig in die Do'Tarfryddan-Gesellschaft integriert sein würden. Doch da wurde in der Do'Gwinyr die sogenannte Astronautische Revolution ausgerufen. Dies geschah 95 Domm nach der Schlacht von Turocs, bei der Sig-Zikander die Hemelmer vernichtend geschlagen und sich somit das Problem mit außergalaktischen Siedlern aufgehalst hatte. Es war am 07C.05K.04R. / 433.897D, um genau zu sein.

Die Vermutung lag nahe, dass die Hemelm-Kolonisten der Außenlandcluster die Urheber dieser Rebellion waren. Doch in Wahrheit ging die Astronautische Revolution von Yezzikan Rimba, der Heimat der Sambarkin, aus, einem alteingesessenen Dommrathvolk. Natürlich ergriffen die Hemelm-Kolonisten diese Gelegenheit und schlossen sich der Revolution an, die für alle die freie Raumfahrt propagierte. Auslöser und Urheber dieser Rebellion war aber ein sambarkinischer Wissenschaftler namens Ruben Caldroygn.

Es gelang der Astronautischen Revolution tatsächlich, Raumschiffe zu bauen und den Weltraum zu erobern. Der Wunsch, nach den Sternen zu greifen, breitete sich in der Do'Gwinyr wie ein gefährliches Virus aus. Planet um Planet wurde befallen und schloss sich der neuen Bewegung an. Sig-Zikander versetzte die Legion in Alarmbereitschaft. Er verfügte längst wieder über eine Flotte von 100.000 Legionsschiffen, und Myh'Jahorian, die Heimstätte der Legionäre auf Annuze I, wurde wieder von ungefähr 300.000 Legionären bevölkert.

Die Legion war einsatzbereit, und der Legient rechnete damit, dass die Ritter von Dommrath sie schon bald in den Einsatz gegen die aufständischen Astronauten schicken würden, die schon innerhalb kürzester Zeit über Tausende von Raumschiffen verfügten. Aber die Ritter reagierten völlig anders auf die Astronautische Revolution, als Sig-Zikander erwartet hätte. Obwohl ihre Macht durch das Betreiben der verbotenen Raumfahrt in Frage gestellt wurde, sie von den Rebellen geradezu gedemütigt wurden, verboten sie Sig-Zikander, mit der gebotenen Härte durchzugreifen.

»Es geht nicht darum, Vergeltung zu üben und Sünder zu bestrafen«, wurde ihm im Rittersaal des Turmes von Ann erklärt. »Wir müssen mit gutem Beispiel vorangehen und das Problem auf friedliche Weise lösen. Das können wir nur, indem wir durch Nachsicht unsere moralische Überlegenheit unter Beweis stellen. Wir wollen die Rebellen nicht zu Verbrechern stempeln, sie aber auch nicht zu Märtyrern machen.«

Der Legient bekam den Befehl, lediglich die Raumschiffsindustrie der Rebellen lahmzulegen und zu demontieren. Dies jedoch mit der Auflage, peinlichst darauf zu achten, dass es zu wenigen Opfern in der Bevölkerung der betroffenen Planeten kam; notfalls mussten die Roboter ewig lange um einen Planeten kämpfen. »Es muss alles unternommen werden, um zu verhindern, dass dieser Konflikt zu einem Krieg eskaliert«, ermahnten die Ritter den Legienten. Die Strategie der Ritter ging auf. Das musste Sig-Zikander mit einer gewissen Überraschung zur Kenntnis nehmen. Es zeigte sich, dass die Astronautische Revolution schon nach wenigen Domm ihres Bestandes schon wieder am Ende war und dies, ohne dass die Ritter von Dommrath von ihrer Linie des Duldens und Vergebens abgewichen wären.

Doch bevor die Astronautische Revolution in völlige Bedeutungslosigkeit versinken konnte, zerstritten sich ihre Mitglieder, und die Bewegung spaltete sich. In der Mitte des Jahres 433.903 Domm sagten sich die Bewohner der Außenland-Checkazurs, die sich mehrheitlich aus den Hemelm-Pionieren zusammensetzten, von Ruben Caldroygn los und gingen ihre eigenen Wege. Und zwar mitsamt einer großen Flotte von Raumschiffen. »Dieser Konflikt innerhalb der Revolution ist ein Lehrstück von zentraler Bedeutung«, kommentierten die Ritter dieses Ereignis gegenüber dem Legienten. »Die betroffenen Völker werden nun lernen, was es für Folgen hat, unsere Gesetze zu missachten. Sie werden den Frieden, den Wohlstand und ihre Freiheiten, die sie vor der Revolte besaßen, nun erst richtig wertschätzen lernen. Dies ist eine Lektion, deren Wirkung über Jahrtausende vorhalten wird.«

Sig-Zikander erhielt von den Rittern die Anweisung, dass die Legion den Kontroversen innerhalb der Revolution eine Weile zusehen sollte, ohne aktiv zu werden. Erst wenn die Situation zu einem unerträglichen Zustand »reifte«, wie die Ritter formulierten, sollte sich die Legion einschalten und den Frieden wiederherstellen. Sig-Zikander war von der Weitsicht und der Weisheit der Ritter von Dommrath überaus beeindruckt. Er zweifelte kein Hiddyn daran, dass alles so gehen würde, wie die Ritter es vorhersagten.

Aber dann passierte etwas, das Sig-Zikanders Glauben an die Unfehlbarkeit der Ritter ins Wanken brachte. Am 05C.06k.08R. / 433.903D - nur ein Domm nach der Abspaltung der Außenland-Siedler von der Astronautischen Revolution - vernichteten die Pioniere den Planeten Couxhal, die Heimat der Druiden. Auch nach diesem schrecklichen Verbrechen sahen die Ritter keinen Handlungsbedarf und verboten der Legion, drastische Sanktionen gegen die einstigen Hemelmer zu verhängen. Sig-Zikander empfand große Besorgnis um das Wohlergehen des Landes Dommrath. Er war den Rittern treu ergeben und fürchtete, dass die ausufernden Geschehnisse außer Kontrolle geraten und ihnen zum Verhängnis werden könnten. Darum war seine volle Aufmerksamkeit auf die Geschehnisse in der Northside gerichtet, auch wenn er mit seiner Legion nicht aktiv werden durfte.

Doch während er sein Augenmerk in die Ferne richtete, passierte etwas Erschreckendes und zutiefst Beunruhigendes in seiner unmittelbaren Umgebung. Es war am 08C.02K.OIR./433.904D.

In einem von einer Mission zurückgekehrten Installationsschiff deutete einiges darauf hin, dass ein Doppelstabroboter Kontakt mit einer unsichtbaren Person hatte. Dies im Zusammenhang mit der Sichtung eines tierischen Schädlings. Sig-Zikander zog augenblicklich die Konsequenzen und verhängte über dem Planeten Alarmstufe 1.

11.

Sig-Zikander maß dem Zwischenfall deswegen so große Bedeutung bei, weil es nicht sein durfte, dass irgendwer sich ungebeten Zugang nach Annuze I verschafften. Der Zusammenstoß eines Doppelstabroboters mit jemand Unsichtbarem implizierte jedoch, dass genau dies geschehen war. Einem - oder auch mehreren - Unbekannten war es auf nicht geklärte Weise gelungen, sämtliche Sicherheitsvorkehrungen zu durchbrechen und nach Annuze I zu gelangen. Ein ungeheuerlicher Tatbestand! Das Sicherheitssystem des Planeten existierte schon seit Gründung der Legion. Und Sig-Zikander hatte noch nie von einem Fall gehört, dass dieses versagt hätte.

Er ordnete an, dass gezielt Deflektor-Taster flächendeckend eingesetzt wurden, um den Eindringling aufzuspüren. Sämtliche verfügbaren Ortogeräte des gesamten Planeten kamen zum Einsatz. Sig-Zikander ging sogar so weit, auf die Reserven zurückzugreifen, die für Krisenfälle bereitstanden, und sie an die Doppelstabroboter zu verteilen. Dies war ein Krisenfall ganz besonderer Art! Denn wenn eine Person in die Sperrzone des Annuze-Systems eindringen konnte, konnten das auf die gleiche Weise womöglich ganze Armeen. Er musste die Schwachstelle im Sicherheitssystem finden, um sie ausmerzen und der Legion absoluten Schutz gewähren zu können.

In weiterer Folge könnte sich dieser Vorfall sogar zu einer Gefahr für die Ritter von Dommrath ausweiten. Das waren die Überlegungen Sig-Zikanders, die diesen planetenweiten Aufwand rechtfertigten. Er warf alle verfügbaren Mittel in die »Schlacht«, um diesen Vorfall zu klären. Aber die Geduld des Legienten wurde auf eine harte Probe gestellt. Es dauerte einen ganzen Planetentag, bis die Doppelstabroboter ihm einen Erfolg melden konnten. Sie hatten vier Personen und ein kleines Tier gestellt. Es handelte sich um einen Druiden, einen Sambarkin und zwei Unbekannte. Sig-Zikander wollte nicht glauben, was die Roboter meldeten, aber sie bestätigten, dass zwei der Gefangenen keiner bekannten Volksgruppe des Landes Dommrath angehörten. In keinem Rechner war deren Aussehen verzeichnet.

Musste es sich demnach nicht um Außergalaktiker handeln? Waren es die Vorboten einer neuen Invasion? Die Doppelstabroboter wollten wissen, wie sie mit den vier Gefangenen zu verfahren hatten. Sig-Zikander traf seine Entscheidung.

Die Doppelstabroboter hatten sie nicht getötet. Sie hatten bloß Paralysatoren eingesetzt. Trim Marath erlebte alles bei vollem Bewusstsein mit, er konnte sich nur nicht bewegen. Er sah die Roboter über sich auftauchen und dann bewegungslos verharren. Der Monochrom-Mutant vermutete, dass sie auf Order warteten. Es dauerte nicht lange, dann hoben sie ihn und die anderen auf, brachten sie ins Freie. Draußen wartete eine Lastenplattform, auf die sie verladen wurden. Dabei gingen die Doppelstabroboter überaus vorsichtig mit ihnen um. Das war beruhigend, denn diese Behandlung versprach, dass man sie am Leben lassen wollte.

Irgendwie hatte Trim geradezu gehofft, dass die Roboter sie weniger schonungsvoll behandeln würden, ja eher lebensbedrohend. Denn das wäre wohl die einzige Chance gewesen, dass seine Para-Defensorik zum Tragen gekommen wäre. Aber es passierte nichts, Trims Fähigkeit schlummerte tief in ihm. Was war das überhaupt für ein Talent, wenn es ihm in solchen Situationen nicht half? Die Plattform erhob sich in den Abendhimmel und strebte der blutroten, untergehenden Sonne entgegen. Trim konnte zwar den Kopf nicht bewegen, aber er lag auf der Seite und konnte in die Richtung sehen, in die sie flogen. Er erlebte den Sonnenuntergang als imposantes Farbenspiel, bis Annuze endgültig hinter dem Horizont verschwunden war.

Die Sterne, die auf Annuze I selbst am Tage zu sehen waren, traten mit fortschreitender Dämmerung deutlicher hervor. Als die Nacht endgültig hereingebrochen war, bildeten sie ein beeindruckendes gleißendes Lichtermeer. Die Sterne standen in dieser Region der Galaxis so nahe, dass sie zu einem einzigen kalten Feuerband verschmolzen.

Der Flug schien endlos zu dauern, Stunden um Stunden, ohne dass sie sich einem Ziel näherten. Doch dann beschrieb die Lastenplattform eine Schleife, und ein goldener, hoher schlanker Turm rückte in Trims Sichtbereich. In seinen Tausenden von Fenstern spiegelte sich das Feuer der Sterne. Es war derselbe Turm, den Trim bereits aus weiter Ferne gesehen und der Ruben Caldrogyn als Orientierungshilfe für Startac gedient hatte. Die Plattform stieg höher und näherte sich dem oberen Bereich des Turmes. Als die runde Wandung nur einen Steinwurf davon entfernt war, glitt eine Schleuse auf und gab den Blick in einen lichtdurchfluteten Saal frei, in dessen Mitte das Rittersymbol als manngroßes Relief zu sehen war.

Die Plattform legte an der Turmwand an. Doppelstabroboter tauchten auf und trugen Trim und die anderen in den taghellen Saal hinein. Dann schloss sich die Schleuse wieder hinter ihnen. Die Doppelstabroboter stellten sie alle vier nacheinander auf die Beine. Trim vermutete, dass sie zur Unterstützung Fesselfelder zuschalteten, da sich die Gefangenen aus eigener Kraft nicht auf den Beinen halten können. Sie wurden herumgedreht, so dass sie alle in eine Richtung blicken mussten. Was Trim Marath dort sah, erschreckte ihn zutiefst. Vor ihnen saß in einer seltsamen Sitzgelegenheit ein deformiert und verwachsen wirkendes, unsagbar hässliches Geschöpf.

Sig-Zikander musste feststellen, dass zwei der Gefangenen tatsächlich einem Volk von Humanoiden angehörten, wie es im Land Dommrath nicht existierte. Wieder tauchte für ihn die Frage auf, ob sie fremden Invasoren angehörten. Er konnte sich aber nicht erklären, weshalb dann ein Druiden mit ihnen zusammenarbeitete. Denn Druiden waren in der Regel ehrliche, vertrauenerweckende Wesen, denen man keinen Verrat zutraute. Einem Sambarkin traute Sig-Zikander dagegen jede Gemeinheit zu, dieses Volk hatte schließlich die Astronautische Revolution angezettelt. Während er über die Identität des Druiden nichts erfuhr, erlebte er mit dem Sambarkin eine Überraschung: Die Computerauswertung ergab, dass es sich bei ihm eindeutig um keinen Geringeren als Ruben Caldrogyn handelte!

Was trieb ausgerechnet den Revolutionsführer der Astronautischen Revolution nach Annuze I? Hatte er sich mit Außergalaktikern verbündet, um die Macht der Ritter von Dommrath zu brechen? Diese und eine Fülle weiterer Fragen schossen Sig-Zikander bei dieser Gegenüberstellung im Rittersaal des Turms von Ann durch den Kopf. Er hoffte, sie alle beantwortet zu bekommen, wenn die Gefangenen einem strengen Verhör unterzogen werden konnten.

Doch dann geschah etwas, das Sig-Zikander die Gefangenen vergessen ließ. Das Rittersymbol in der Mitte des Saales begann zu pulsieren, ein untrügliches Zeichen, dass die Ritter aus der Sternenkammer mit ihm Kontakt aufnehmen wollten. »Die Legion wird ab sofort in Alarmbereitschaft versetzt«, verkündete die neutrale Stimme eines Ritters von Dommrath. »Zwanzigtausend Legionsschiffe sollen sich im Annuze-System in Bereitschaft halten. Die restlichen achtzigtausend werden in den Zentrumsbereich des Landes in den Einsatz gehen. Sie sollen in den Checkalur 1571 fliegen.«

Nach einer kurzen Pause fügte der Ritter hinzu: »Von diesem Augenblick an gilt der Krisenfall Heliot als eingetreten!« Sig-Zikander konnte nur schwer realisieren, dass der Krisenfall während seiner Amtszeit Realität geworden war. Wenn er glauben wollte, was seine Vorgängerin Yorommos nur angedeutet hatte, würde durch den Ausgang des Krisenfalles Heliot auch das Schicksal der Ritter von Dommrath entschieden werden. Aber was genau würde die nächste Zukunft den Rittern und dem Land Dommrath bescheren?

ENDE

Trim Marath und Startac Schroeder haben zusammen mit ihren seltsamen Begleitern das Zentrum des Landes Dommrath erreicht. Hier befindet sich wohl ihre einzige Chance, den Rückweg in die heimatliche Milchstraße zu finden. Doch die Herrscher über das legendäre Zentrum haben anscheinend ihre ganz eigenen Probleme...

Der PERRY RHODAN-Roman der nächsten Woche beleuchtet erst einmal das Geschehen in der Menschheitsgalaxis. Dort treiben die Ereignisse einem unausweichbaren Höhepunkt entgegen...

Mehr darüber schreibt Arndt Ellmer, der den nächsten PERRY RHODAN-Band verfasst hat. Der Roman erscheint unter folgendem Titel:

KRISENFALL KARTHAGO