

Die Solare Residenz Nr. 2085

Kintradims Heim

von Ernst Vlcek

Bei ihrer Reise durch Raum und Zeit hat die Besatzung der SOL einige Erkenntnisse über Thoregon erhalten, die den Menschen in der Milchstraße mit einiger Sicherheit nicht bekannt sind. So haben sich die Terraner zwar dieser kosmischen Koalition angeschlossen, wissen aber nicht, dass bereits vor 18 Millionen Jahren ein Thoregon-Versuch komplett vernichtet wurde - ein Schicksal, das der Menschheitsgalaxis ebenfalls drohen könnte. Aus diesem Grund sucht Atlan, unter dessen Kommando die SOL steht, nach weiteren Informationen. Eine Schlüsselfunktion nimmt dabei Mohodeh Kascha ein, einer der Ritter von Dommrath, der in der fernen Galaxis Wassermal ebendiese Informationen erlangen konnte. Aber leider ist der letzte Kimbaner auf dem Planeten Clurmertakh verschollen. Im März 1304 Neuer Galaktischer Zeitrechnung beginnt Atlan deshalb mit einer kleinen Einsatzgruppe damit, den Ritter zu suchen. Die Galaktiker erreichen die mysteriöse Dunkle Null auf dem Planeten, die sich als merkwürdiges Gebilde namens ZENTAPHER entpuppt. Der Innenraum des Gebildes ist größer als sein Außenvolumen, und in seinen Wolken schweben zudem Hunderttausende sogenannter Kabinette, teilweise bevölkert und mit großen Maschinen ausgestattet. In ZENTAPHER stoßen Mondra Diamond, Trim Marath und Startac Schroeder auf eine Spur, die zu einem ganz speziellen Kabinett führt: direkt zu KINTRADIMS HEIM...

Die Hauptpersonen des Romans:

Inkaty Chirpagnon	- Der Handelskanzler der Kergorah ist der schlimmste Feigling seines Volkes.
Mondra Diamond	- Die ehemalige TLD-Agentin leitet den Einsatz, der zu Kintradims Heim führen soll.
Trim Marath	- Der Para-Defensor fürchtet sich vor dem Erscheinen seines »dunklen Zwillings«.
Startac Schroeder	- Der Teleporter setzt seine Gaben nutzbringend ein.
Wircen la'm Uvaru	- Der Instinktkrieger sucht einen Haushofmeister für den Architekten.

1. Vergangenheit: Der Verräter ist der Sieger

Feigheit hat einen Namen: Inkaty Chirpagnon.

Niederträchtigkeit, Gemeinheit und Ehrlosigkeit haben denselben Namen. Inkaty Chirpagnon vereinigte alle diese negativen Eigenschaften in sich. Er wusste es selbst, tat aber nichts dafür, sich zu bessern. Wozu sollte er sich auch ändern? Auf seine Art war er doch so erfolgreich und hatte es weit gebracht im Leben. Er hatte durch Kriechertum, Intrigen und Verschlagenheit die einflussreiche Position eines Handelskanzlers erreicht und war damit zu einem der mächtigsten Kergorah geworden. Und nun missbrauchte er diese Macht, um sein Volk im Stich zu lassen und sein eigenes Leben zu retten. Inkaty Chirpagnons Volk war ohnehin verloren. Der Feind kam ihm immer näher. Es gab für die wenigen Millionen noch Lebenden keine Rettung. Aber es gab für Inkaty Chirpagnon die Chance, sich selbst in Sicherheit zu bringen.

Er wollte nicht sterben, fürchtete Schmerz und Tod mehr als ewige Verdammnis. Lieber ein lebender Jämmerling als ein toter Held. Inkaty Chirpagnon fand für seine Handlungsweise keine Ausreden, akzeptierte sie einfach. Sein Leben wäre es ihm sogar wert gewesen, dass sein ganzes Volk dafür zahlen müsste. Es war alles aus. Dies war das Ende. Der übermächtige Feind hatte das gesamte Kergorah-Sternenreich zerschlagen. Sonnensystem um Sonnensystem war erobert und vernichtet worden. Ohne Ausnahme. Der Feind war unerbittlich. Er machte keine Gefangenen, zeigte kein Mitleid mit den Schwachen und den Hilflosen. Der Feind hatte offensichtlich die Absicht, alles kergorahische Leben auszulöschen.

Die letzten paar Millionen Kergorah hatten sich schließlich zu ihrer Ursprungswelt Kergo zurückgezogen. Kergos Koordinaten galten als streng gehütetes Geheimnis. Nicht einmal die Kommandanten der zersprengten Flotteneinheiten kannten sie. Die Koordinaten von Kergo waren nicht einmal in den Steuerzentren der Kriegsschiffe gespeichert, damit sie dem Feind nicht in die Hände fallen konnten. Und doch kam der Feind immer näher. Die Schlinge um die letzten Kergorah zog sich unerbittlich immer enger. Inkaty Chirpagnon hatte seine Vorbereitungen bereits lange getroffen. Das kleine Kurierschiff stand startbereit in einem versteckten Hangar. Die fünfköpfige Mannschaft war jederzeit abrufbereit: fünf ausgesuchte Personen, alle vom Schlage Inkaty Chirpagnons. Er wusste, dass sie nicht zu ihm standen, weil sie sich ihm in Treue und Ehre verpflichtet fühlten. Sie waren so egoistisch wie er, und jeder von ihnen würde über die Leiche eines jeden anderen gehen. Aber gerade deswegen, weil jeder auf sich selbst bedacht war, konnte sich Inkaty Chirpagnon darauf verlassen, dass sie seine Fluchtpläne nicht an andere Kergorah verraten würden.

Inkaty hielt es auf Kergo nicht mehr aus. Er war nur noch ein zitterndes, angstschlotterndes Nervenbündel. Und darum gab er seinen Leuten das verabredete Zeichen, und sie fanden sich im getarnten Hangar ein. Zehn Minuten später startete das Kurierschiff, ohne dass man es aufzuhalten oder abzuschießen versuchte. Denn die Kergorah vermieden alles, was die Aufmerksamkeit des Feindes auf ihr Versteck lenken konnte. Sie wagten es nicht einmal, die Fernorter einzusetzen, um die Truppenbewegungen des Feindes zu beobachten. Deshalb ahnten sie nicht einmal, wie schlecht es bereits um sie stand. Nur der umsichtige Handelskanzler wusste es: Er hatte insgeheim die Fernortungssatelliten genutzt und erkannte, wie schlimm die Lage des Volkes war. Inkaty Chirpagnon erreichte mit seinen fünf Gleichgesinnten ungehindert den freien Weltraum. Das Kurierschiff ging auf eine kurze Überlichtetappe. Nach der Rückkehr in den Standardraum befahl Inkaty, die Lage durch Fernortung auszukundschaften.

Der Weltraum wimmelte überall nur so von Feindschiffen. Die beiden Mutterschiffe waren Kergo bereits bis auf dreißig Lichtjahre nahe gekommen. Es konnte nur Tage dauern, bis das Versteck seines Volkes gefunden wurde. »Als nächstes legen wir eine Etappe über hundert Lichtjahre ein«, beschloss Inkaty. »Damit bringen wir uns erst einmal in den Rücken des Feindes. Danach sehen wir weiter.« Der Handelskanzler besaß noch recht unklare Vorstellungen darüber, wo sie Zuflucht suchen sollten. Er wusste nur, dass es sich um einen Sternensektor handeln musste, den der Feind längst schon entvölkert hatte. Nur dort konnten sie ein höchstes Maß an Sicherheit finden. Als das Kurierschiff in den Normalraum zurückfiel, gellte augenblicklich der Alarm durchs Schiff. »Zehn feindliche Einheiten voraus!« meldete der Ort. Inkaty ließ sofort wieder beschleunigen und diesmal eine Überlichtetappe von 200 Lichtjahren vornehmen. Das musste sie in sicheres Terrain ohne Feindkontakt bringen.

Doch dem war nicht so. Bei der nächsten Etappe tauchten schon wieder die feindlichen Einheiten in ihrem Ortungsbereich auf. »Was für eine verhängnisvolle Fügung!« jammerte Inkaty Chirpagnon. »Wie ist es möglich, dass wir den Feind nicht abhängen können?« »Ganz einfach«, sagte der Navigator. »Sie haben wohl mit ihren Hyperraum-Spürern unsere Spur aufgenommen und können uns überallhin folgen.« Als das Kurierschiff diesmal beschleunigen wollte, um erneut in den Hyperraum einzutauchen, konnte es nicht mehr die dafür erforderliche Geschwindigkeit erreichen. Die zehn Feindschiffe stoppten es mittels Fesselfeldern. Sie näherten sich ohne Eile und umzingelten es.

Inkaty ließ sämtliche Schutzfelder auf Höchstleistung hochfahren. Aber die Feinde hüllten das kleine Raumschiff in ein mächtiges gleißendes Energiefeld, unter dem die Schirmfelder zusammenbrachen. Als das letzte Schirmfeld flackernd erlosch, des aktivierten die Fremden ihre Energiewerfer. Nun war das kleine Kurierschiff völlig ohne Schutz. Inkaty Chirpagnon schloss mit dem Leben ab. Er war starr vor Angst, zeterte und schrie, heulte und wimmerte. Doch es wurde hoch schlimmer. Bläuliche Energiefinger griffen von den Feindschiffen zu dem kleinen Boot herüber. Sie sahen aus wie Energiepeitschen, die sich schlangengleich wanden. Und wo sie die Hülle des Kurierschiffes trafen, entstanden ausgezackte Risse. Diese Risse verbreiteten sich blitzartig über die gesamte Hülle, und als sie sich vereinigten, stob die gesamte Außenhülle in kleinen Bruchstücken davon. Dasselbe geschah mit der darunter liegenden Schicht der Ummantelung: Auch sie wurde in kleine Trümmerstücke zerteilt und stob ins Vakuum.

Für Chirpagnon mutete dieser Vorgang an, als würde ihr Kurierschiff wie von einem riesigen Büchsenöffner aufgeschnitten. Es war ein zutiefst erschreckender Vorgang. Und dann wurde ihnen die Decke der Kommandozentrale über den Köpfen weggerissen. Über ihnen war nur noch das Vakuum des Alls mit seinen Sternen. Und die Rümpfe der Feindschiffe. Eine energetische Blase stülpte sich über Inkaty, weitere Blasen über die anderen. Sie wurden von den Energieblasen hochgehoben, schwebten in ihnen zu den Schiffen und wurden von sich öffnenden Schleusen eingesaugt. Inkaty Chirpagnon konnte sich nicht bewegen, Dunkelheit herrschte um ihn. Das blieb lange so, sehr lange. Auf einmal ging das Schott auf, und Inkaty schwebte mit den anderen ins All hinaus.

Um sie wimmelte es nur so von Feindschiffen. Es mussten Hunderttausende sein. Und im Hintergrund waren die beiden gigantischen Mutterschiffe zu sehen. Darauf trieben die sechs Kergorah zu.

Inkaty Chirpagnon hatte schon Aufnahmen von den beiden Trägerschiffen gesehen, mit denen die sogenannten Instinktkrieger - wie die Feinde hießen - in das Kergorah-Imperium eingefallen waren. Aber selbst die besten Aufnahmen konnten nicht die Mächtigkeit dieser Gigantobjekte wiedergeben. Sie hießen 1-KYR und 7-KYR und waren einander ähnlich. Jedes Trägerschiff bestand aus einer Kugelzelle von acht Kilometern Größe und besaß einen diskusförmigen Aufsatz mit zwei Kilometern Durchmesser und einer Dicke von 500 Metern. Aus dem Kugelkörper der 1-KYR ragten in Äquatorebene acht jeweils zehn Kilometer lange Zylinder mit eineinhalb Kilometern Durchmesser. 7 - KYR dagegen besaß 16 solcher Ausläufer, die einen quadratischen Querschnitt hatten. Diese quadratischen Säulen, ebenfalls um den Schiffsäquator angeordnet, waren zwölf Kilometer lang und besaßen eine Kantenlänge von nur knapp einem Kilometer. Das ließ sie aus der Ferne schlank und fast zerbrechlich erscheinen.

Wie sehr dieser Eindruck jedoch täuschte, wurde beim Näherkommen deutlich, als die sechs hilflosen Gestalten in ihren Energieblasen unter diesen Auslegern hindurchtauchten und in einer weiten Schleife zum Kommandodiskus emporflogen. Das alles geschah mit einer solchen Geschwindigkeit, dass Inkaty schwindlig wurde. Unzählige kleinere Kriegsschiffe beherrschten den Raum um die beiden Trägereinheiten. Sie besaßen unterschiedliche Form und Größe, aber als Grundform herrschte das Ellipsoid vor. Viele dieser Kriegsschiffe waren an den Wandungen der Ausleger verankert, wirkten wie Parasiten, die sich dort festgesaugt hatten. Vor Inkaty tauchte der mächtige diskusförmige Kommandostand auf. Er raste derart darauf zu, dass ein Zusammenstoß unvermeidlich schien. Erst im letzten Moment tauchte er darunter durch, glitt in den haushohen Spalt zwischen Kugelkörper und Diskus hinein.

Und dann platzte die Energieblase, und Inkaty fand sich unvermittelt in einer Halle mit hoher Decke wieder - umringt von einem Dutzend furchterregender Gestalten. Instinktkrieger! Die klobigen Erscheinungen wirkten wie aus grauer, versteinelter Borke gemeißelt. Jeder war über dreieinhalb Meter groß, mit vier Armen, von denen zwei aus der Schulter ragten, einer aus der Brust und einer aus dem Rücken. Zwischen den breiten Schultern saß der unbehaarte konusförmige Schädel. Daraus blitzten vier regenbogenfarbene Augen, die Rundumsicht erlaubten, zudem saß ein fünftes Auge an der höchsten Stelle des Schädels. Obwohl Kergorah nicht viel kleiner waren als diese Instinktkrieger, kam sich Inkaty unter den durchdringenden Blicken der Regenbogenaugen winzig und verloren vor. Und jetzt hatte er auf einmal wieder Zeit, sich zu fürchten.

»Ich bin Wircen La'm Uvaru«, sagte der vorderste Instinktkrieger mit donnernder Stimme. »Dies nur zu eurer Information, damit ihr wisst, wer euer Henker sein wird.« Er gab eine donnernde Lautfolge von sich, die offenbar Ausdruck einer ungezähmten Heiterkeit war. Alle umstehenden Instinktkrieger fielen amüsiert darin ein. Als Wircen La'm Uvaru verstummte, hielten auch alle anderen schlagartig inne. Wircen La'm Uvaru sah seine sechs Gefangenen mit seltsam kritischem Blick an. »Wer ist euer Anführer?« wollte er wissen. Die anderen deuteten eingeschüchtert, gleichzeitig aber auch erleichtert auf Inkaty Chirpagnon, der ganz klein wurde, förmlich in sich zusammenschrumpfte. Und seine Gefährten riefen dabei: »Er ist unser Kommandant.«

»Ist das wahr?« fragte Wircen La'm Uvaru. »Ja ... ja ...«, stammelte Inkaty Chirpagnon. Es hatte keinen Zweck zu leugnen. Daraufhin zog Wircen La'm Uvaru eine schwere Strahlwaffe, mit der er einen Kergorah auch mühelos hätte erschlagen können. Blitzschnell schoss er damit vier von Inkaty Chirpagnons Begleitern nieder. Den Navigator aber, den er verschont hatte, übergab er an seine Leute, die ihn mit Eisenbändern an ein furchterregend anmutendes Gestell banden. »Du wirst dir jetzt ganz genau ansehen, was ich nun mit deinem Kameraden anstelle«, sagte Wircen La'm Uvaru dann zu Inkaty Chirpagnon. »Ich werde ihn bei vollem Bewusstsein sezieren. Darauf verstehe ich mich ausgezeichnet, denn ich hatte Gelegenheit, die Anatomie der Kergorah ausreichend zu studieren.«

Wircen La'm Uvaru begann mit der Prozedur, und Inkaty Chirpagnon musste zusehen, durfte nicht ein einziges Mal den Kopf abwenden. Schon nach kurzer Zeit wurde er vor Angst ohnmächtig. Als er wieder zu sich kam, sah er den toten Navigator vor sich liegen. Der Instinktkrieger hatte ihn offensichtlich kurzerhand erschossen. Inkaty hätte sich am liebsten in eine Ohnmacht geflüchtet; er fühlte sich selbst schon wie tot. Aber Wircen La'm Uvaru war noch nicht fertig. »Ich weiß, dass dir diese Bilder unvergesslich bleiben werden«, sagte der Instinktkrieger. »Du stirbst fast vor Angst. Aber ich verspreche dir: Mit dir wird haargenau dasselbe passieren, wenn du mir nicht das Versteck deines Volkes verrätst. Und dich werde ich nicht vorher erschießen, um deine Leiden zu verkürzen.«

Was hätte Inkaty Chirpagnon in seiner Lage anderes tun sollen, als dem Instinktkrieger die gewünschte Auskunft zu geben? Vielleicht gab es Kergorah, die lieber die Folter über sich hätten ergehen lassen, als ihr Volk zu verraten. Der Handeiskanzler war jedoch nicht von diesem Schlag. Die Informationen sprudelten nur so aus ihm hervor, ohne dass Wircen La'm Uvaru weiteren Druck ausüben musste. Danach gestattete ihm der Kommandant von 1-KYR, dass er sich reinigte. Dabei fühlte sich Inkaty gar nicht schmutzig. Er war so rein wie ein Wesen, das sein Recht auf Selbsterhaltung in Anspruch genommen hatte. Überleben war alles, überleben um jeden Preis.

Dabei hatte Inkaty Chirpagnon keine Garantie, dass Wircen mit ihm nicht trotzdem ebenso verfahren würde wie mit seinem Navigator. Aber er hatte sich wenigstens einen Aufschub erkaufen können. Als Inkaty völlig nackt - denn seine verschmutzte Uniform wollte er nicht wieder anlegen - von zwei Instinktkriegern in die Kommandozentrale zurückgeschleift wurde, empfing ihn Wircen La'm Uvaru. »Du wirst jetzt Zeuge vom Untergang deines Volkes!« sagte er. »Dank deiner so hilfreichen Kooperation haben wir Kergo erreicht und umzingelt. Dir bleibt der Trost, dass wir das Versteck deines Volkes früher oder später auch ohne deinen Verrat gefunden hätten. Genieße den Anblick, Inkaty Chirpagnon!«

Wircen La'm Uvaru bot dem Handelskanzler eine grandiose Holo-show. Die beiden Trägerschiffe waren im Vordergrund zu sehen. Die Hunderttausende von kleineren Kampfschiffen waren in die Höhe und Tiefe gestaffelt und verloren sich im unendlichen Sternenmeer. Im Hintergrund war Kergo als weissgescheckter, blaugrüner Globus zu sehen. An den Hüllen der bei den Trägerschiffe waren nun unzählige Blitzentladungen zu erkennen. Die Blitze verlängerten sich zu Energiefingern, zu tödlichen, zerstörerischen Pfeilen die ins All hinausgriffen und in Richtung Kergo zuckten. Schon bald darauf erreichten die ersten Energiebahnen die Atmosphäre des Planeten und ließen sie aufglühen. Sie durchstießen die Atmosphäre und schlugen in die Oberfläche des Planeten ein, wo sie winzig anmutende Brandherde entfachten.

Die vielen kleinen Brandherde vereinigten sich zu Flächenbränden und weiteten sich immer mehr aus, während unablässig weitere Energiepfeile den Planeten erreichten und neue Gebiete in Brand setzten. Das ging so lange, bis der gesamte Planet im unlöschbaren Atomfeuer glühte. Irgendwann barst dann der Planet wie ein halbgares Ei, aus dem das Magma wie Dotter hervorbrach. Inkaty Chirpagnon hatte dem Schauspiel unbewegt zugesehen. Er hatte nichts gefühlt, als die Feuersbrunst über Kergo hinweggefegt war und die letzten paar Millionen seiner Artgenossen verschlang und schließlich den gesamten Planeten Kergo zum Platzen gebracht hatte. Er konnte kein Mitleid für sein Volk, kein Bedauern über dessen Schicksal empfinden. Er hatte gewusst, was passieren würde. Er dachte schon weiter. Er fragte sich bange, was nun mit ihm passieren würde.

Er durfte nicht hoffen, dass er zum Dank für seinen Verrat am Leben bleiben durfte. Als höchste Gnade durfte er vielleicht erwarten, dass Wircen La'm Uvaru ihm einen schmerzlosen Tod bereiten würde. Inkaty Chirpagnon hoffte sogar, dass er es tat, ohne ihn vorher darüber zu informieren. Doch die Barmherzigkeit eines raschen, schmerzlosen Todes erwies ihm Wircen La'm Uvaru nicht. Er baute sich vor Inkaty auf und betrachtete ihn lange aus seinen unergründlichen Regenbogenaugen. »Ich kann dir ein Angebot machen«, sagte Wircen La'm Uvaru schließlich.

»Ich werde dich nicht sofort auslöschen, sondern dich erst einmal mit nach ZENTAPHER nehmen.« Das klang in Chirpagnons Ohren wie Musik. Doch die seltsame Betonung der beiden Worte »nicht sofort« gefiel ihm weniger. »Auf Grund deiner absonderlichen körperlichen Erscheinung könntest du dich für eine spezielle Aufgabe eignen«, fuhr der schreckliche Instinktkrieger fort. »Ich weiß zufällig, dass unser Herr und Meister, der Architekt Kintradim Crux, auf der Suche nach einem neuen Haushofmeister ist. Du, scheint mir, könntest dich dafür eignen.« Diese Worte wirkten wie Balsam auf Chirpagnons seelische Wunden, signalisierten sie doch Erlösung von der Ungewissheit über sein Schicksal. »Ich bin überaus geschickt und vielseitig«, versicherte er und wollte zu einem längeren Lobgesang über seine Qualitäten ansetzen. Aber da wurde er plötzlich so hart von hinten gepackt, dass es ihm das Bewusstsein raubte. Er versank in Nacht und Nichts.

2. Herkoven-Lu

Über den drei Menschen hatte sich die Energiekuppel kaum geschlossen, da nahm die Gondel auch schon mit rasender Beschleunigung Fahrt auf. Kurz darauf war die Entree-Station hinter ihnen zu einem Punkt zusammengeschrumpft und war in dem sie umschließenden Meer aus fraktalen Wolkengebilden versunken. »Es ist doch gut zu wissen, dass es nicht ein Flug ins Blaue ist«, sagte Trim Marath, während sich seine Hände um die Kante der Sitzbank verkrampften. »Dank des Z-Atlas können wir nun Kabinette gezielt anfliegen.« »Leider nicht alle«, entgegnete Mondra Diamond, die merkte, dass der junge Monochrom-Mutant nur Konversation führen wollte, um sich von dem wahnwitzigen Flug abzulenken. »Dem Z-Atlas zufolge ist Kintradims Heim mit den Gondeln nicht zu erreichen. Oder nur für Privilegierte. Und gerade dieser Ort wäre vermutlich interessant für uns.«

»Da!« rief Startac Schroeder, als ein gewaltiges Objekt rechts von ihnen auftauchte und im nächsten Moment schon wieder verschwunden war. »Das war die fliegende Stadt MORHANDRA.« »Dort würde sich ein Besuch wohl ebenfalls lohnen.« Mondra Diamond seufzte. »Aber auch zu den drei fliegenden Städten bleibt uns der Zutritt versagt.« »Herkoven-Lu könnte ebenso ein lohnendes Ziel sein«, sagte Trim Marath, der redselig wie selten war. »Immerhin liegt das Kabinett, das wir ansteuern, laut Z-Atlas in unmittelbarer Nachbarschaft zu Kintradims Heim.« »Hoffen wir, dass sich der Flug dorthin lohnt«, sagte Mondra Diamond. »Aber vergesst nicht ...« Sie brach mitten im Satz ab, denn nun flogen sie in die geschlossene Wolkendecke ein. Mondra machte sich auf den zu erwartenden Strangeness-Schock gefasst und verspürte gleich darauf für einen Moment eine geistige Verwirrung und Desorientierung. Gleichzeitig hatte sie das Gefühl, dass die Gondel um 180 Grad gekippt wurde..

Die Gondel verlangsamte die Geschwindigkeit. Als sie die Wolken auf der anderen Seite von ZENTAPHER durchbrach, glitt sie nur noch schwebend dahin. Unter ihnen erstreckte sich eine gebirgige Landschaft, deren höchste Gipfel nach Schätzung der Menschen gut einen Kilometer erreichten. Die Täler zwischen den Bergen waren von sattem Grün, und es waren für einige Momente einige Siedlungen zu erkennen. Manche davon wirkten so groß, als könnten sie mehrere tausend Einwohner fassen. »Was für eine paradiesische Landschaft!« schwärmte Startac. »Kein Vergleich mit dem Trümmerhaufen Saraogh mit seinen vermoderten Büchern. Herko ven-Lu ist weitaus größer als Saraogh, bestimmt fünfmal so groß, wenn nicht mehr. Der Flug nach Herkoven-Lu hat sich für uns auf jeden Fall gelohnt.«

»Was hast du vorhin sagen wollen, Mondra, als du dich selbst unterbrochen hast?« fragte Trim, während die Gondel in eine offenbar unbewohnte Schlucht hinabschwebte. »Ich wollte euch daran erinnern, dass dies bloß ein Testflug ist«, sagte Mondra. »Wir werden zehn Minuten zuwarten und dann zur Entree-Station zurückkehren. Ohne auszusteigen. Ohne kurz schnell mal irgendwo hin zu teleportieren. Ist das klar?« »Ja, Boss«, sagte Startac. »Du übernimmst das Kommando, Mondra, und sagst uns, was Sache ist.« »Ich wollte damit keine Diskussion über Kompetenzen entfachen«, sagte Mondra. »Aber wir müssen absolute Disziplin bewahren.« »Ist schon gut.« Startac lächelte. »Wir ordnen uns dir gerne unter. Nicht wahr, Trim?«

»Gewiss«, sagte der Monochrom-Mutant, der von der Pionierwelt Yorname stammte, gedankenverloren. »Ich war schon einmal mit Mondra unterwegs. Wir sind gut miteinander ausgekommen.« Es gab einen Ruck, als die Gondel landete und sich in eine der vielen dafür vorgesehenen Halterungen einklinkte. Es gab davon an die fünfzig Stück. Gut zwei Dutzend davon waren mit verwaisten Gondeln besetzt. Das karstige Tal, in dem die Terraner gelandet waren, war völlig unbewohnt. Es gab keine Gebäude, nirgendwo war ein Lebenszeichen zu erkennen. An vier Stellen führten Trampelpfade zwischen schroffen Felsen steil hinan. »Das ist aber ein ungewöhnlicher Landeplatz«, stellte Startac fest. »Bisher war es immer so, dass die Gondeln in bewohnte Gebiete führten und auf belebten Plätzen landeten.« »Könnte das was zu bedeuten haben?« fragte Trim unsicher.

»Das werden wir noch nicht herauszufinden versuchen. Wir sitzen unsere Zeit in der Gondel ab!« Mondra betrachtete die Anzeigen der positronischen Messgeräte. »Die Schwerkraft beträgt, 1,14 Gravos, was nicht weit über der Norm von einem Gravo liegt. Die Atmosphäre hat dasselbe Gemisch wie in der Entree-Station. Aber es ist mit über 20 Grad Celsius wärmer.« Daraufhin herrschte minutenlanges Schweigen zwischen ihnen. »Die zehn Minuten sind um«, sagte Mondra dann. »Kehren wir zurück.« Sie starteten die Gondel, die langsam emporschwebte, während sich die Energiekuppel über ihren Köpfen schloss. Bald darauf tauchten sie in die Wolkendecke über dem Kabinett Herkoven-Lu ein.

Danach wiederholte sich alles in der umgekehrten Reihenfolge, Komplikationen gab es keine. Etwa zwei Minuten nach dem Durchdringen der Strangeness-Barriere erreichten sie die Entree-Station. Dort wurden sie von Myles Kantor und Dao-Lin-H'ay erwartet. Ein Zeitvergleich ergab, dass es keinerlei temporäre Unterschiede zwischen der Entree-Station und dem Kabinett gab. »Dann können wir unbekümmert in Herkoven-Lu auf Erkundung gehen«, meinte Mondra beruhigend. »Habt ihr von Atlan und Icho Tolot in der Zwischenzeit etwas gehört?«

Der Arkonide und der Haluter waren fast zur gleichen Zeit wie sie zum Kabinett 11-KYR aufgebrochen. »Die beiden sind noch nicht zurück«, antwortete Myles Kantor, »Na, hoffentlich bedeutet das keine größere Zeitverschiebung«, sagte Mondra zum Abschied. Dann startete sie mit Startac und Trim erneut.

Der Landeplatz für Gondeln lag ebenso leer da, wie sie ihn verlassen hatten. Sie stiegen aus der Gondel und sahen sich um. Mondra Diamond deutete auf den Gipfel des höchsten vor ihnen liegenden Berges. »Legen wir für uns fest, dass diese Richtung Norden ist«, schlug sie vor. »Einfach zur besseren Orientierung. Ich möchte, dass wir diesen Gipfel besteigen. Von dort oben müssten wir das gesamte Kabinett überblicken können. In dieser Richtung habe ich auch eine größere Ansiedlung entdeckt.« »Kein Problem«, sagte Startac Schroeder. »Ich fühle mich gut in Form und kann euch mühelos hinauf teleportieren.« »Ich sagte besteigen«, betonte Mondra. »Und das meine ich genau so. Schone deine Para-Kräfte für den Ernstfall«

»Meinetwegen«, gab Startac nach. »Aber du kannst nicht wirklich meinen, dass wir diesen Gipfel zu Fuß erklimmen. Und das bei 1,14 Gravos! Das wäre kräfteaubender, als zu teleportieren. Wozu haben wir unsere Gravo-Paks?« »Es könnte sein, dass wir unter Beobachtung stehen.« Mondra spielte ihre Erfahrung als ehemalige TLD-Agentin aus. »Und es wäre nicht klug, unsere potentiellen Gegner über alle unsere Möglichkeiten zu informieren.« »Wer sollte uns hier schon beobachten?« meinte Startac spöttisch.

Mondra ließ ihre Blicke prüfend über die Berghänge und über die ausgetretenen Pfade schweifen. Die sie umgebende Berglandschaft präsentierte sich ringsum als unberührte, völlig verlassene Natur. Keinerlei Anzeichen von Technik. »Na schön«, sagte sie schließlich. »Gehen wir das Wagnis ein und fliegen wir zum Gipfel hoch. Aber solcher Leichtsinns darf nicht zur Gewohnheit werden.« Die Terraner schalteten die Gravo-Paks ein und schwebten einige Meter über dem Boden den Berg hinan. Mondra übernahm die Spitze, dahinter folgten Startac und Trim. Sie überwand an die sechshundert Höhenmeter bis zum Gipfel, wofür sie zu Fuß gut drei Stunden benötigt hätten und am Ziel ziemlich ausgelaugt gewesen wären. Trim Marath war froh, dass Mondra ihm das erspart hatte.

Der junge Mutant fühlte ein beständiges Unbehagen in sich, seit er in ZENTAPHER angekommen war. Das hatte mit dem Empfang durch die Androidin Omuel begonnen, die ihm mit ihrem Todesimpuls einen gehörigen Schrecken eingejagt hatte. Obwohl Omuel keinem von ihnen wirklich etwas hätte anhaben können, hatte er befürchtet, dass seine Angstgefühle seinen Schwarzen Zwilling wecken könnten. Zum Glück war das nicht passiert. Denn es schien, dass sein mörderischer Doppelgänger, wie aus den Nebeln und der Schwärze des irgendwo in ihm schlummernden Bösen geboren, nur geweckt wurde, wenn er echte Todesangst empfand. Diese in ihm zu wecken, hatte Omuel nicht geschafft. Nicht auszudenken, was hätte passieren können, wenn es anders gekommen wäre!

Die Bedrohung schwebte weiterhin wie ein Damoklesschwert über Trim. Jeder Ort in ZENTAPHER war für eine Überraschung gut, und jeder unerwartete Schrecken, jede Bedrohung hätte der Auslöser für das Unheil sein können. Darum lebte Trim in der ständigen Furcht, dass ein unerwartetes Ereignis ihn aus der Reserve locken könnte. Selbst an einem so paradiesisch und friedlich wirkenden Ort wie Herkoven-Lu konnte sich Trim nicht sicher fühlen. Sein beständiges Problem war, seine Ängste in den Griff zu bekommen. Das war für ihn, der von Kindesbeinen an immer schwächlich gewesen war, keine leichte Sache. Weil seine im Land Dommrath erst erwachten Kräfte aus der Defensive heraus erwachten, wurde seine verhängnisvolle Begabung sehr treffend als Para-Defensorik bezeichnet.

Das war sehr schlimm. Und besonders schlimm war für Trim das Wissen, dass dieser Mörder durch seine Ängste geweckt wurde, wenn diese Eigendynamik entwickelten. Darum musste er Selbstsicherheit gewinnen, um nicht wegen jeder kleinen Bedrohung in Todesangst zu verfallen ... Wenigstens hatte er sich von Omuel nicht provozieren lassen, darauf war er geradezu stolz. Trim besaß so etwas wie eine Krücke, die ihn stärken sollte. Das war sein Monofilament-Schwert namens Chakra, das er stets in einer Scheide auf den Rücken geschnallt trug. Es war nach Chakra Haken benannt, dem besten Krieger Yezzikan Rimbas und Meister aller Klassen. Das Schwert Chakra verlieh Trim ein gewisses Maß an Sicherheit, es gab ihm die Gewissheit, nicht schutzlos zu sein.

Trim war natürlich klar, dass mit einem Strahler eine effektivere Wirkung zu erzielen war, dass selbst eine gekonnt geführte Vibratorklinge wirkungsvoller sein konnte. Aber er sah das Monofilament-Schwert als Teil von sich an. Wenn sein Schwarzer Zwilling noch einmal in Erscheinung treten sollte, würde er ihn mit Chakra töten. Auch wenn dieser Sieg über sich selbst seinen eigenen Tod bedeuten würde...

Trim schreckte aus seinen Gedanken, als ihm bewusst wurde, dass Mondra ihm irgendetwas zugerufen hatte. Und jetzt erst merkte er, dass er allein in der Luft war. Mondra und Startac waren gelandet! Mondra rief ihm wieder etwas zu: »Deckung! Gefahr!« Trim landete überstürzt und verhedderte sich prompt in einer Hecke. Da tauchten Startac, der übers ganze Gesicht grinste, und Mondra, die ihm wie ein Racheengel erschien, schwebend über ihm auf. »Träumst du, Trim?« herrschte Mondra ihn an. »Hast du meinen Befehl nicht schon beim erstenmal gehört?« »Ich war in Gedanken versunken«, entschuldigte sich Trim. »Was für eine Gefahr?« »Das war nur ein Test, um eure Reaktionsschnelligkeit zu prüfen«, sagte Mondra. »Im Ernstfall hätte es für dich schlimm ausgehen können, Trim. Und möglicherweise auch für uns. Machen wir, dass wir weiterkommen!« Die einstige TLD-Agentin flog mit Startac wieder los. Trim rappelte sich aus dem Gestrüpp auf und folgte ihnen. Wenige Minuten später erreichten sie den felsigen Gipfel des 900 Meter hohen Berges ohne weitere Zwischenfälle. Von hier oben hatten sie einen grandiosen Ausblick.

In die Richtung, die nach Mondra Diamonds Festlegung »Süden« war, erstreckte sich die Bergkette schier endlos dahin. Ob Herkoven-Lu über diese Grenze hinausreichte, war nicht zu erkennen, denn die tiefhängenden Fraktalwolken und die Berge verstellten die Sicht auf das, was möglicherweise dahinter lag. Zwischen den Bergen waren gelegentlich Siedlungen zu erkennen, die zumeist auf höher gelegenen Ebenen lagen. Im Westen und Osten verhielt es sich ebenso, auch hier konnten sie etliche Ansammlungen von Gebäuden erkennen. Nur reichte hier die Sicht in beide Richtungen nicht weiter als zwanzig Kilometer, dann schlossen sich die Wolken hinter den Bergen zu einer undurchdringlichen Wand. Selbst wenn dort die Kabinettgrenze lag, hatte Herkoven-Lu mit mindestens 40 Kilometern Seitenlänge die bisher größte bekannte Ausdehnung eines Kabinetts.

Der Blick nach Norden war weitaus ergiebiger. Am Fuße des Berges, auf dessen Gipfel sie sich befanden, erstreckte sich eine kleinere Stadt, die gut und gerne zehntausend Bewohner beherbergen konnte. Sie lag auf einer hügeligen Ebene und wurde links und rechts von kleineren Erhebungen flankiert. Die Fraktalwolken senkten sich hier so tief, dass es von hier oben so aussah, als würden sie einen Teil der Stadt verschlucken. Auch der Horizont wurde durch Fraktalwolken völlig verdeckt.

»Ein lohnenderes Ziel für unsere Nachforschungen als diese Stadt findet sich in Herkoven-Lu wohl nicht«, erklärte Mondra Diamond. »Darum schlage ich vor, dass wir den Abstieg auf dieser Seite in Angriff nehmen. Oder habt ihr Gegenvorschläge?« »Nicht, was das Ziel betrifft«, meinte Startac Schroeder säuerlich. »Aber ich habe zu meinem größten Missvergnügen Abstieg verstanden. Meinst du das wörtlich, Mondra?« »Allerdings«, sagte Mondra entschlossen. »Und diesmal gibt es keine Diskussion darüber. Ich möchte nicht, dass wir durch unsere technischen Hilfsmittel auffallen - oder durch deine Psi-Fähigkeiten.« »Aber es wird Stunden dauern, bis wir die Stadt erreichen«, versuchte Startac einzuwenden.

»Wennschon, so viel Zeit müssen wir uns nehmen. Und diesmal geht es bergab, da gibt es keine Ausreden.« Mondra ging voran, und Startac bildete den Abschluss. Trim nahm an, dass der Freund dies aus Rücksicht auf ihn so einrichtete, weil er zu weit zurückfiel. Das war sicher gut gemeint, aber es war für Trim ein weiterer Nadelstich für sein Selbstbewusstsein. Es machte ihm erneut bewusst, dass er das schwächste Glied im Team war. »Was mir besonders auffällt«, sagte Startac während des Abstiegs, »ist die Tatsache, dass diese Stadt völlig unversehrt scheint. Es gibt keinerlei Anzeichen von Zerstörung. Angesichts der ansonsten umfassenden Verwüstung, auf die man überall in ZENTAPHER trifft, ist das geradezu ein Phänomen.« »Ein Grund mehr, dass wir uns diese Stadt vornehmen«, sagte Mondra. »Das könnte unsere Chance sein. Denn es kommt noch hinzu, dass dieses Kabinett offenbar direkt an Kintradims Heim angrenzt. Das macht Hoffnung ...«

Sie waren etwa eine Stunde unterwegs, als Trim auf einem querlaufenden Pfad unter ihnen eine Bewegung ausmachte. Er glaubte zuerst an eine Sinnes-täuschung, aber dann nahm er das Zoom seiner optischen Ortung zu Hilfe und stellte fest, dass sich dort, halb von dem Fels verdeckt, etwas bewegte. »Dort ist jemand!« meldete er. »Es scheint, als würde hinter der charakteristischen Felsnase jemand Rast machen.« Er wies Mondra und Startac die Stelle, und beide bestätigten seine Entdeckung. »Wir nehmen Kontakt auf«, beschloss Mondra und schritt rascher aus. Fünf Minuten später erreichten sie den Fels. Sie trafen dort auf ein bunt gekleidetes Echsenwesen, das am Boden kauerte und in einem Sammelsurium verschiedenster Kleingegegenstände wühlte. Es war unschwer zu erkennen, dass es sich durchwegs um technische Bestandteile handelte. Das Wesen zeigte sich in keiner Weise überrascht, als die drei Fremden, deren Aussehen ihm unbekannt erscheinen musste, so unvermittelt vor ihm auftauchten.

»Gelgenein, der Hypoorer, heißt euch willkommen«, sagte das Echsenwesen in lispelndem Phrantisch, ohne in seiner Tätigkeit innezuhalten. »Aber erwartet nicht, dass ich euch etwas von meinen Schätzen überlasse. Vielleicht habe ich selbst nicht genug davon. Es könnten Bestandteile fehlen.« Mit »Schätzen« meinte der echsenhafte Hypoorer offenbar den technischen Krimskrams, den er vor sich aufgehäuft hatte und in dem er - ratlos, wie es schien - herumstocherte und Teile zusammenzusetzen versuchte. Mondra stellte sich und ihre beiden Begleiter mit Vornamen vor: »Sortierst du deinen Besitz - deine Schätze, Gelgenein?« fragte sie. »Sortieren ist gut«, sagte Gelgenein ärgerlich. »Tatsächlich versuche ich, den Mojk zusammenzubauen, wie es mir die Fylano Gulgiid, die Poetin, gezeigt hat. Aber ich schaffe es nicht. Ich weiß nicht einmal, wo beginnen.«

»Warum hast du dir den Mojk nicht von Gulgiid in fertigem Zustand überreichen lassen?« wollte Mondra wissen. »Das geht doch so nicht!« rief Gelgenein geradezu empört. »Jeder muss seinen Mojk selbst zusammensetzen, so dass er ihm gewissermaßen seine Seele einhaucht, um auch sein Nutznießer sein zu können.« »Und was müsste der Mojk können?« »Er kann, wenn man ihn richtig zu handhaben weiß, die schönsten Verse von sich geben, die je in ZENTAPHER zu hören wären«, antwortete Gelgenein verklärt. »Diese Verse würden selbst den Herrn von Kintradims Heim so sehr rühren, dass er nicht anders könnte, als dem Bittsteller Audienz zu gewähren.« »Man kann also vom Kabinett Herkoven-Lu nach Kintradims Heim gelangen? Und geht das nicht auch auf andere Weise als mit einem Mojk?«

»Seit ... nicht mehr«, sagte Gelgenein. Der Translator benutzte den Begriff »unbekannte Zeitangabe«, bevor er weiter übersetzte. »Aber nun lasst mich in Ruhe! Ihr stört nur meine Konzentration.« »Nur noch eine Frage ...«, setzte Mondra an. Gelgenein unterbrach sie barsch. »Ich will meine Ruhe, habe ich gesagt!« keifte er. »Geht doch nach Brunyaga. Dort sind genügend Müßiggänger, die mit ihrer Zeit nichts anzufangen wissen. Ich muss arbeiten!« »Dann wünschen wir dir viel Erfolg, Gelgenein«, sagte Mondra und machte sich mit Trim und Startac an den Abstieg. Sie kehrten auf den Trampelpfad zurück, der in engen Serpentin den Berg hinabführte. Als sie außer Hörweite des Hypoorers waren, sagte Startac: »Ich gehe jede Wette ein, dass Gelgenein es nie im Leben schafft, seinen Mojk zusammenzubasteln. Und noch weniger kann ich mir vorstellen, dass man mittels einer solchen Versmaschine Einlass nach Kintradims Heim gewährt bekommt.«

»Das mag schon sein«, antwortete Mondra. »Aber für uns ist allein die Tatsache wichtig, dass es von Herkoven-Lu einen Weg nach Kintradims Heim gibt. Das klingt schon sehr gut.« »Und wir haben erfahren, dass diese Stadt Brunyaga heißt«, sagte Trim und griff auf seinen Rücken, um sich zu vergewissern, dass das Schwert noch da war. »Aber was für eine Stadt das ist«, sagte Startac abfällig. »Das sieht so aus, als hätten die Erbauer ohne jegliches Konzept drauflosgebaut und willkürlich ein Haus neben das andere gestellt, wie es ihnen gerade gepasst hat.« Trim stimmte dem Freund bei sich zu. Brunyaga wirkte von oben in der Tat wie eine chaotische Anhäufung von Gebäuden verschiedenster Formen. Selbst aus der Höhe war zu erkennen, dass es sich bei den meisten Gebäuden um unregelmäßige Vielecke handelte.

Aber Brunyaga war viel größer, als sie aus größerer Höhe hatten erkennen können, denn die tiefhängenden Wolken hatten ihnen den Blick auf die nördlichen Stadtteile verwehrt. Nun hatten sie die Wolkengrenze unterschritten, und die Stadt lag fast in ihrer ganzen Ausdehnung vor ihnen. Sie reichte bis an die nördliche Grenze vom Kabinett Herkoven-Lu. Dahinter begann wolkenlose Leere. Nahe der Kabinettgrenze gewährte Trim ein farbloses Flimmern, das schräg nach oben führte. Der Monochrom-Mutant schaltete seine Helmoptik zu, um den Effekt heranzuzoomen. Die Vergrößerung zeigte, dass es sich um insgesamt acht Energiebahnen handelte. Eine Farbe konnte er dem eintönigen Grau aber nicht zuordnen.

Er machte Mondra auf diese Erscheinung aufmerksam. Nachdem sie das Phänomen ebenfalls durch die Helmoptik betrachtet und anzumessen versucht hatte, erklärte sie: »Es handelt sich um vier Meter dicke, orangefarbene Energiebündel. Um welche Energie es sich handelt, lässt sich von hier aus nicht ermitteln. Es lässt sich in der Vergrößerung auch nicht erkennen, wohin diese acht Stränge führen. Die Wolken verdecken die Sicht. Aber möglicherweise haben sie so etwas wie eine Ankerfunktion.« »Vielleicht können wir von Brunyaga aus sehen, was hier verankert wird«, sagte Startac. Mit dieser Vermutung traf er genau

ins Schwarze. Als sie nach insgesamt vier Stunden Wanderung die ersten Häuser am Fuße des Berges erreichten, sahen sie, womit die acht Energieleiter im Norden vom Kabinett Herkoven-Lu verbunden waren. Den drei Galaktikern bot sich ein atemberaubender Anblick.

3. Vergangenheit: Hüter des Hauses

Inkaty Chirpagnon befand sich in einem halbawachen Zustand. Er war bei Bewusstsein, dennoch konnte er nicht sehen und nicht hören, was um ihn vor sich ging. Sein Sprechorgan arbeitete ebenfalls nicht. Sein Denkvermögen schien uneingeschränkt zu funktionieren, aber er konnte seine Gedanken nicht in Worte umsetzen. Er konnte sich überhaupt nicht bewegen, fühlte sich dennoch aber nicht eingengt oder gefesselt. Er hatte genügend Spielraum für alles, das spürte er, nur konnte er diese Möglichkeiten nicht für irgendwelche Handlungen nutzen. Während er sich den Kopf über seine Lage zerbrach, drang das Bild von Wircen La'm Uvaru, dem Kommandanten von 11-KYR, in sein Gehirn. Der Instinktkrieger sah ihn mit seinen beiden vorderen Regenbogenaugen an und sagte: »Ich werde jetzt ein Profil von dir erstellen und es dem Architekten Kintradim Crux zur Begutachtung schicken. Dafür ist es notwendig, dass du in einem Passivzustand bleibst. Erschrick also nicht, wenn du dir selbst gegenüberstehst!« Das war nicht als ernsthafte Warnung, sondern absolut spöttisch gemeint: als sollte Inkaty sich vor seinem eigenen Anblick ekeln.

Damit hatte ihm der Instinktkrieger bestätigt, was er sich schon selbst zusammengereimt hatte, nämlich, dass er sich in einem Dämmerzustand befand, bei dem seine Sinnesorgane ausgeschaltet waren. Was er zu sehen und zu hören glaubte, wurde ihm mittels Signalen ins Gehirn gebrannt. »Ich werde dich nun sezieren müssen«, erklang wieder Wircen La'm Uvarus ferne Traumstimme, und Inkaty erschrak bei dieser Ankündigung. Aber dann stellte er erleichtert fest, dass er weiterhin keinen Schmerz verspürte. Das Bild eines Kergorah materialisierte vor ihm. Es handelte sich um die lebensechte Simulation seiner Person. Der Kergorah, in dem er sich selbst erkannte, blies sich zu einer Größe von fünf Metern auf und breitete seine Stummelflügel zu ihrer vollen Spannweite von sieben Metern aus und machte mit den Flügelkrallen Greifbewegungen. Im nächsten Moment schrumpfte er auf seine geringste Größe von knapp über drei Metern zusammen, klappte die Flügel ein und wickelte sie um den Körper, so dass er nur noch knapp zwei Meter breit war.

»Der Kergorah sieht ähnlich aus wie der Versha aus der Mystik«, erklärte Wircen La'm Uvaru dazu. »Und wie diese Sagengestalt besitzt er einige erstaunliche Eigenschaften. Allem voran ist seine beispiellose Körperbeherrschung zu nennen, er kann sein Aussehen meisterhaft variieren. Seine Mimikry-Fähigkeit hat jedoch ihre Grenzen, denn er kann nicht jedes gewünschte Aussehen annehmen. Egal, welche Gestalt er auch annimmt, er wird immer einem Kergorah ähneln.« Inkaty sah, wie sein virtueller Doppelgänger in rascher Folge seine Körperform veränderte. Mal blähte er seinen Körper auf und ließ die Gliedmaßen schrumpfen, dann wieder ließ er die Flügel wachsen und den Körper schrumpfen, und zuletzt ballte er sich zu einem kugelähnlichen Geschöpf mit einem langen Schwanz, mittels dessen er sich rasend schnell fortbewegen und gewaltige Sprünge vollführen konnte. Es war schon bemerkenswert, welch ein präzises Profil der Instinktkrieger von einem Kergorah erstellen konnte.

»Die erstaunlichste Gabe eines Kergorah ist jedoch«, vernahm Inkaty wieder Wircen La'm Uvarus Stimme, »dass er auch seine Körperfarben verändern und seiner Umgebung anpassen kann. Dadurch wird er unter günstigsten Bedingungen fast unsichtbar und kann sich jedermann bis auf wenige Meter unbemerkt nähern.« Wircen La'm Uvaru stellte Inkats Doppelgänger vor eine gelbe Wand und hüllte ihn in grellen Lichtschein. Innerhalb eines Atemzuges nahm sein zuvor schwarzer Körper die Farbe der Wand an und war nur noch undeutlich in Konturen zu sehen. Der Instinktkrieger veränderte die Hintergrundfarbe zu einem grellen Rot, und der Körper des Kergorah nahm auch diese Farbe an. Dann verdunkelte sich die Szenerie, den Hintergrund bildete nun eine graue, grün gesprenkelte und nässlich schimmernde Felswand. Sofort passte sich Inkats Abbild auch dieser Umgebung an.

»Man merkt an diesen Eigenschaften, dass die Kergorah keine Kämpferaturen sind«, dozierte der Instinktkrieger dazu. »Sie waren schon immer Feiglinge, seit sie sich aus dem Urschlamm erhoben haben, die darauf bedacht waren, jeglichen Konflikten aus dem Weg zu gehen. Und dieser Inkaty Chirpagnon ist mehr als nur ein typischer Vertreter seines Volkes, er vereint sämtliche negativen Passivigenschaften seines Volkes in sich. Er tut alles für seinen persönlichen Vorteil!« Wircen La'm Uvaru ließ das Abbild eine unterwürfige Haltung einnehmen und fuhr fort: »Er ist der ideale Diener, wenn man auf moralische Belange keinen besonderen Wert legt. Er hat einen ausgezeichneten Instinkt dafür, was er sich erlauben darf und was nicht. Er wird nie etwas Verbotenes tun. Und sein Spür- und Geruchssinn ist einmalig. Gerüche merkt er sich ein Leben lang und kann selbst feinste Duftnoten den Situationen zuordnen, in denen er sie aufgenommen hat. Alles in allem erscheint mir der Kergorah perfekt. Ich kann ihn als Haushofmeister nur empfehlen.«

Damit verblassten die Bilder. »Ich werde diese Daten Kintradim Crux übermitteln«, meldete sich Wircen La'm Uvaru noch einmal. »Von seiner Entscheidung wird es abhängen, ob du am Leben bleiben darfst oder ...« Er sprach den Satz nicht zu Ende, aber Inkaty Chirpagnon wurde auch ohne besonderen Hinweis an die schrecklichen Bilder seines gefolterten Navigators erinnert. Es schien ihm danach wie eine Ewigkeit, die er in diesem seltsamen Dämmerzustand verbrachte; als wäre er in einem Stasisfeld gefangen. Irgendwann verspürte er jedoch eine Änderung mit sich vorgehen. Er fühlte sein Gehirn auf einmal träger werden. Er konnte keine zusammenhängenden Gedanken mehr fassen. Die letzten sinnvollen Gedanken, die er zu formen vermochte, befassten sich mit der Frage, ob Wircen La'm Uvaru ihm vielleicht gerade die Gnade eines schmerzlosen Todes erwies ... Dann wusste er von nichts mehr.

Als Inkaty Chirpagnon wieder zu sich kam, fand er sich in einer düsteren Halle wieder. Er konnte sich frei bewegen und alle seine Sinne gebrauchen. Seine Bewegungsfreiheit war durch nichts eingeschränkt. Sein erster Gedanke war, dass dieser mächtige Architekt Kintradim Crux ihn doch als sogenannten Haushofmeister eingestellt hatte. In der Luft lag ein seltsamer Geruch, ein Gemisch aus Moder und Fäulnis, mit einem Schuss Salpeter und Schwefel. Die Schwerkraft war um vieles geringer als an Bord von 11-KYR, er schätzte sie auf etwas mehr als ein Gravo. Die Halle, in der er sich 'wiederfand, war etwa vier Flügelspannen breit, mindestens doppelt so hoch und insgesamt gut hundert Meter lang. Es herrschte die heilige Stille einer Kathedrale. Die Wände beiderseits vor ihm bestanden aus vielfältigen Reliefs, die in der Mehrzahl seltsame Wesen darstellten, die den Mythologien verschiedener Völker zu entstammen schienen. Er sah auch das Abbild eines Wesens, das einem Kergorah nicht unähnlich war und vermutlich einen Versha darstellte, mit dem Wircen La'm Uvaru ihn verglichen hatte. Alles in allem fühlte sich Inkaty Chirpagnon wie in den Tempel eines fremden Kultes versetzt.

Der Boden war hart, wie aus Metall. Der düstere Schein kam von unsichtbaren Strahlern, die viele Inseln des Lichts schufen und so den schattenhaften Darstellungen an den Wänden zu einer seltsamen Lebendigkeit verhalfen. Inkaty Chirpagnon hatte das Gefühl, als könnten die Fabelwesen jederzeit herabsteigen und ihn bedrängen. Wo befand er sich? War dies ZENTAPHER, wo der Architekt Kintradim Crux herrschte? Irgendwo vor ihm entstand ein dumpfes Geräusch, wie das Seufzen eines erwachenden Riesen. Und dann sah er, wie sich am einen Ende der Tempelhalle ein hohes Tor öffnete. Die beiden Flügel gingen mit leisem Knarren auf, so als seien ihre Angeln rostig oder verklemmt und würden zum erstenmal seit undenklichen Zeiten wieder bewegt.

Heller Lichtschein fiel herein und badete Inkaty Chirpagnon in blendende Grelle. Als das Tor weit offen stand und die beiden Flügel sich nicht mehr bewegten, hatte der Kergorah den Eindruck, dass dies eine stumme Aufforderung an ihn war, durch das Tor in den dahinterliegenden Raum aus purem Licht zu gehen. Er setzte sich zögernd in Bewegung, schritt dann forscher aus; sein wiegender Gang, begleitet von sanftem Fächern der Flügel, sollte ihm Würde und Bedeutung verleihen.

Als er die Torschwelle überschritt, wich die blendende Grelle, und Inkaty Chirpagnon kam in eine weitere Halle, die zwar doppelt so groß wie die »Tempelhalle« war, aber keineswegs düster, sondern lichtdurchflutet, zudem war sie prunkvoll ausgestattet. Die glatten Wände schimmerten wie aus einem Gemisch von Gold und Silber. Sie waren mit unterschiedlich großen, schlichten Bilderrahmen behangen, die keine Bilder enthielten - es hätte sich ebenso um inaktive Monitore handeln können. Über den Boden der Halle verteilt standen an die zwanzig Pulte verschiedener Größe und Formen, vor denen wenige einfach geformte Sitzgelegenheiten schwebten. Sie waren für wesentlich kleinere Wesen als die Instinktkrieger oder die Kergorah gedacht.

Entlang den Wänden erstreckten sich Konsolen mit technischen Gerätschaften, die Inkaty unbekannt vorkamen. Auch die Höhe dieser Konsolen und die filigran wirkenden Bedienungsgeräte ließen in ihm das Bild von kleinwüchsigeren Lebewesen entstehen. Doch zu sehen war niemand. »Du willst also mein Diener sein«, sagte da eine volltönende Stimme hinter ihm, die Inkaty ängstlich zusammenzucken ließ. Als sich der Kergorah umdrehte, sah er ein blauhäutiges, schlankes Wesen mit zwei Armen und zwei Beinen in einer schwarzen Kombination vor sich. Es besaß den Kopf einer Schlange und war nur zweieinhalb Meter groß. Aber seine Ausstrahlung war die eines Giganten. Sein Anblick vermittelte Inkaty Chirpagnon den Eindruck von Größe und

Allmacht. Das musste der Architekt Kintradim Crux sein, der Herrscher dieses Ortes.

Inkaty wagte nicht, das Wort an dieses Wesen zu richten. Andererseits glaubte er, dass eine Antwort von ihm erwartet wurde. »Wirren La'm Uvaru hat mich geschickt«, sagte der Kergorah schließlich in gebückter Haltung. »Er hat mich als Haushofmeister für Kintradim Crux, den Herrscher von ZENTAPHER, vorgeschlagen.« »Ich bin Kintradim Crux«, sagte der Blauhäutige in majestätischer Haltung. »Du kannst deine Ängste ablegen. Du hast nichts mehr zu befürchten. Ich werde dich als Hüter dieses Hauses einstellen.« Inkaty Chirpagnon war unsagbar erleichtert, als er dies hörte. Er war am Leben und durfte es bleiben. Diese Anstellung versprach Sicherheit und Geborgenheit. Und er würde zudem noch eine verantwortungsvolle Position einnehmen!

»Deine Pflichten beschränken sich auf dieses Haus und auf ganz bestimmte seiner Einrichtungen«, sprach der Architekt Kintradim Crux weiter. »Diesen Raum wirst du allerdings nie wieder betreten! Wenn ich merke, dass du meinen Anordnungen zuwidergehandelt hast, stirbst du. Du wirst noch merken, dass dies ein sehr großes Haus ist und es genug für dich zu tun gibt. Wenn du deine Aufgaben zu meiner Zufriedenheit erledigst, genießt du alle Privilegien und kannst dir viele Freiheiten herausnehmen. Aber verlasse nie dieses Gebäude! Folge mir!« Kintradim Crux schritt auf die Wand zu und verschwand durch sie. Offenbar war er auch auf demselben Weg gekommen. Inkaty musste seine Scheu überwinden, gegen eine scheinbar materielle Barriere anzugehen. Aber als er einfach auf die Wand zuing, bot sie keinen Widerstand. Sie verschluckte ihn und gab ihn an anderer Stelle wieder frei. Hier traf er den Architekten. Inkaty hätte nicht zu sagen vermocht, ob dieser Raum genau hinter dem lag, in dem er empfangen worden war. Später erfuhr er jedoch, dass dem keineswegs so war, sondern dass es eine Art Transmittersystem gab, mit dem der Architekt von einem Ende des Palastes zum anderen gelangen konnte. Aber für den Moment war das nicht relevant. Inkaty gierte danach, über seine Pflichten aufgeklärt zu werden. Er wollte abschätzen, ob er überhaupt fähig war, ihnen nachzukommen.

Der Raum, in dem sie herausgekommen waren, war weitaus größer als die licht durchflutete Halle. Er war jedoch niedriger, nicht höher als eine Flügelspanne, und über die Decke zogen sich ineinander verschlungene Röhren verschiedener Dicke. Dieser Hunderte von Metern in die Tiefe reichende Raum war in mehrere Bahnen unterteilt. Hier standen, ebenfalls eine Flügelspanne voneinander entfernt und dicht an dicht, Reihen von transparenten Behältern, die gut vier Meter hoch waren und einen Durchmesser von drei Metern besaßen. In ihnen wallten Nebel, so dass Inkaty Chirpagnon im Vorbeigehen nichts von ihrem Inhalt erkennen konnte. Er gewann jedoch den Eindruck, dass sich darin gelegentlich etwas bewegte.

»Ich werde nicht oft hier anwesend sein, darum brauche ich jemanden, der sich um die hiesigen Belange kümmert«, sagte Kintradim Crux, als er sah, dass der Kergorah ihm gefolgt war. »Dieses Refugium dient mir vor allem zur Erholung und Entspannung. Meine Verwaltungsgeschäfte erledige ich ausschließlich von Kintradims Höhe aus.« Inkaty wagte nicht danach zu fragen, was es mit diesem Begriff für eine Bewandnis hatte. Aber er war von der Redseligkeit Kintradims überrascht - es nahm ihm einiges von seiner Unnahbarkeit und seiner Unberührbarkeit. Und es ließ ihn geradezu als »normal« erscheinen. Inkaty schloss daraus, dass der Architekt ein überaus einsames Wesen war, das niemanden sonst hatte, dem es sich mitteilen konnte...

Der Architekt durchschritt mit ihm zuerst einen Quergang, vorbei an den endlosen Reihen der transparenten Behälter, die Inkaty an riesige Reagenzgläser erinnerten. Ihre Zahl ging in die Tausende. Dazu erklärte Kintradim Crux: »Deine Hauptaufgabe besteht in der Betreuung meiner speziellen Lieblinge, die sich in diesen Lebensstanks befinden. Was genau du zu tun hast, werde ich dir noch ausführlich erklären. Ich liebe diese Wesen, denn sie kommen meiner Vorstellung vom Ideal sehr nahe. Sie sind fast vollkommen und perfekt. Meine Lieblinge brauchen sehr viel Zuwendung, müssen auf besondere Art und Weise betreut werden. Sie benötigen immer wieder ganz besondere Impulse zur Belebung ihrer Geister und Körper. Du sollst gewissermaßen ihr Animateur sein, Drache.«

Der Begriff »Drache« war dem Kergorah nicht bekannt, aber er fasste die Bezeichnung als schmeichelnd auf und bezog sie auf sich. Geziert spreizte er seine Stummelflügel. Nun bog Crux in einen der Gänge ein, die von den Lebensstanks gesäumt wurden. Schon nach wenigen Schritten blieb der Architekt vor einem der Tanks stehen. »Fast perfekt ... nahe an der Vollendung ... schier das Ideal ...«, murmelte Crux ergriffen. »Aber sieh selbst!« Inkaty musste sich hinab beugen, obwohl er sich in Begleitung des kleinwüchsigen Architekten so winzig wie möglich gemacht hatte. Und er kam näher, umsehen zu können, was sich in der nebeligen Gasbrühe verbarg.

Als er es erkennen konnte, prallte er entsetzt zurück. Was der Architekt als »nahezu perfekt« und »fast seinem Ideal entsprechend« bezeichnet hatte, waren in Wirklichkeit unsagbar hässliche, zur Unkenntlichkeit entstellte, deformierte Geschöpfe. Und jeder Tank enthielt ein solches abstoßendes, widerwärtiges Wesen. Es gab viele Tausende davon, die Inkaty zu »betreuen« hatte. Ihm wurde bei dem Gedanken fast übel. Er hatte die Vision, mit diesen Schreckensgestalten in körperliche Berührung treten zu müssen. »Sind sie nicht von geradezu ästhetischer Reinheit ... meine Schützlinge?« sagte Crux, ohne vermutlich eine Antwort zu erwarten.

Aber Inkaty rutschte die Antwort förmlich heraus. »Ja, sie sind allerliebste!« Kintradim Crux wirbelte zu ihm herum und funkelte ihn aus grün glühenden Augen so zornig an, dass der Kergorah zu Tode erschrak. »Mach dich nie mehr wieder über mich lustig. Nie wieder!«

4. Kintradims Heim sehen...

Über dem nördlichen Teil der Stadt Brunyaga schwebte eine gewaltige Plattform. »Das muss Kintradims Heim sein«, entfuhr es Trim Marath beeindruckt. Keiner der beiden anderen widersprach ihm. Sie blickten gebannt zu der Plattform hoch. Diese besaß eine Länge von gut zehn Kilometern, war jedoch höchstens hundert Meter dick. Wie weit sie in die Tiefe reichte, konnten sie nicht sehen, weil sie nach wenigen Kilometern in dichten Fraktalwolken verschwand, die auch die obere Seite komplett vor ihren Blicken verbargen. Aber da bisher alle Kabinette, die sie erkundet hatten, quadratisch gewesen waren, nahm Trim an, dass Kintradims Heim ebenfalls zehn Kilometer in die Tiefe reichte. Er sprach seine Vermutung aus, bekam als Antwort ein zustimmendes Nicken von Mondra Diamond.

Die Plattform bestand aus einem, grauen, konkritartigen Material. Trim konnte sich nicht vorstellen, dass es sich dabei tatsächlich um eine Art Beton handelte. Die Sicht auf die Oberfläche des einen halben Kilometer über ihnen schwebenden Kabinetts war ihnen verdeckt. Dafür war deutlich zu sehen, wie die acht Energiebahnen, die nach Mondras Aussage orangefarben waren, in gerader Linie zur südlichen Unterseite des Kabinetts hinaufführten und darin verschwanden. »Es kann wohl nicht so sein, dass die Energiestränge eine Ankerfunktion haben«, vermutete Mondra. »Ich wage es gar nicht auszusprechen ... Aber es sieht mir danach aus, als handle es sich um einen Verbindungssteg, über den man nach Kintradims Heim gelangen kann.«

»Das scheint mir auch so«, stimmte Startac Schroeder zu. »Worauf warten wir dann noch? Nichts wie hin!« Die Häuser am Stadtrand waren relativ weit verstreut und von bescheiden Größe. Irgendwie schienen sie alle aus dem Winkel geraten, es gab kaum eine gerade Wand. Die Terraner kamen an Gebäuden vorbei, die wie verzerrte Kegelstümpfe aussahen, die geneigte Trapezoide oder ineinander verschachtelte Vielecke waren. Manche Gebäude wirkten, als seien sie kristallinen Strukturen nachempfunden - ohne jedoch annähernd deren Perfektion zu erreichen. Die Häuser besaßen Eingänge verschiedener Größen und Formen - aber keine Fenster. Das Fehlen von Fensteröffnungen war ihnen allen gemeinsam.

In den Vororten kreuzte niemand ihren Weg. Nur in der Ferne sahen sie gelegentlich irgendwelche Fremdwesen vorbeihuschen und hinter Gebäuden verschwinden. Das änderte sich, als die drei Menschen in dichter besiedelte Stadtbezirke kamen, wo die Häuser größer waren, enger beieinander standen und die Freiräume dazwischen ein labyrinthisches Netzwerk von Gassen bildeten. Sie hätten sich wohl bald hoffnungslos verirrt, hätten sie nicht ständig die in die obere Plattform mündenden Energiebahnen über sich gesehen, die ihnen den Weg wiesen. Zuerst trafen sie auf ein einzelnes Echsenwesen. Es lehnte an einer überhängenden Hauswand und schlug mit einem klobigen Schlagstock in seine hohle Handfläche. Es wirkte gedrungen und bullig und trug eine erdfarbene Kombination mit Hüft- und Schultergürteln. Die Echse sah kurz auf, reckte ihnen für einen Moment die ausladende Schnauze entgegen und blickte dann wieder desinteressiert weg.

»Diese Spezies kennen wir doch, Trim«, sagte Mondra beim Näherkommen. »Es sind Keyrettler. Wir haben sie in dem großen, entvölkerten Kabinett in Acrylblöcken eingeschlossen vorgefunden. Und gesehen, wie die beiden Pseutaren geklont wurden. Das sind doch solche Keyrettler. Bist du nicht meiner Meinung, Trim?« »Doch«, sagte Trim nach eingehender Betrachtung des Echsenwesens. »Der Uniformierte gehört derselben Art an wie die, die wir tot in den acrylähnlichen Behältern vorgefunden haben.« Gleich darauf kamen ihnen zwei weitere solcher Echsenwesen entgegen, die in wallende Umhänge gekleidet waren. Startac wünschte ihnen im Vorbeigehen einen schönen Tag, und sie knurrten irgend etwas zurück.

»Überaus höflich sind die Kerle nicht gerade«, sagte Startac. »Aber wenigstens schenkt man uns keine besondere Aufmerksamkeit.« Den Grund für das Desinteresse der Echsen erfuhren sie bald darauf, als eine Gruppe verschieden gestaltiger Wesen ihren Weg kreuzte. Es wurden immer mehr Passanten, bis

sie in einem unübersehbaren Fußgängerstrom eingeschlossen waren. Man traf in diesem Kabinett auf Wesen jeglicher Abstammung, auf Vogelähnliche, Wesen, die sich auf zwei oder mehreren Tentakeln fortbewegten, solche, die an aufrecht gehende Heuschrecken erinnerten, Spinnenwesen, Echsen der verschiedensten Art - und erneut Echsen jener Spezies, die Mondra und Trim von ihrem Besuch des einen Kabinetts her kannten. Sie schienen die Hauptbevölkerungsgruppe zu stellen. Aber nur wenige trugen eine erdfarbene Kombination mit Waffengürteln.

Einmal behauptete Startac sogar, den rot und weiß gepunkteten Pilzkopf eines Bibliothekars aus dem Kabinett Saraogh gesehen zu haben. »Es war ein junger Bibliothekar mit höchstens zwölf weißen Punkten auf dem Pilzkopf«, behauptete er. Aber er konnte ihn ihnen nicht mehr zeigen, weil er ihn in der Menge aus den Augen verloren hatte. Und sie trafen auf keinen weiteren dieser Art. »Kein Wunder, dass man uns keine besondere Beachtung geschenkt hat«, rief Startac über das Stimmengewirr hinweg, um gehört zu werden. »In diesem Vielvölkergemisch fallen wir überhaupt nicht auf.« »Dann werden eben wir auf uns aufmerksam machen müssen«, sagte Mondra und steuerte auf einen hochgewachsenen, dünnen Humanoiden mit Pferdegesicht und schläfrig wirkendem Blick zu, der unschlüssig in einem Hauseingang stand.

»Entschuldigung«, sprach Mondra ihn an. »Kennst du jemand, der uns zur Passage nach Kintradims Heim führen könnte?« Der Pferdegesichtige sah sie mürrisch an, dann bellte er mit kehliger Stimme: »Das ist unerhört! Ich stehe doch nicht öffentlich zur Verfügung. Wende dich an einen Keyrettler-Ordner!«

»Und wo finde ich einen solchen?« »Da!« bellte der Pferdegesichtige, deutete mit einer feindgliedrigen Hand auf eines der braununiformierten Echsenwesen und verschwand eilig in der Menge. Mondra bahnte sich nun durch die Menge einen Weg zu dem Keyrettler in der erdfarbenen Kombination. »Bist du ein Keyrettler-Ordner?« fragte sie ohne Umschweife.

Das Echsenwesen sah sie aus starren, senkrecht geschlitzten gelben und ständig zwinkernden Augen an. Seine Stimme klang amüsiert. »Sieht man mir das nicht an? Ja, ich bin einer von den Ordnungshütern. Ich heiße Ke-Reo Panshak, du kannst mich Panshak nennen. Was kann ich für dich tun?« Mondra nannte ihren Namen und stellte dem höflichen Keyrettler-Ordner ihre Kameraden vor, was ihnen ein höfliches Nicken einbrachte. »Wir wollen zum Übergang nach Kintradims Heim«, fuhr sie fort. »Würdest du uns dort hinführen, Panshak? Oder kennst du jemanden, der das tun würde?«

»Also zu Herkovens Weiche wollt ihr«, stellte der Keyrettler fest. Er wirkte schon weniger freundlich. »Den Weg dorthin könnt ihr eigentlich nicht verfehlen. Immer den Weichenbahnen nach. Aber ihr könnt ihn euch ebenso sparen. Es gibt schon lange keine Überführungen nach Kintradims Heim mehr. Das müsstet ihr doch wissen. Jeder in Brunyaga weiß das.« »Wir sind neu hier«, sagte Mondra. »Es ist wichtig, dass wir nach Kintradims Heim gelangen.« »Aha«, machte der Keyrettler wissend. »Da seid ihr nicht die einzigen. Inzwischen haben sich Tausende von Pilgern eingefunden, die alle nach Kintradims Heim wollen. Die Ektapa haben dauernd Pilger zu uns gebracht, holen aber schon lange keine mehr ab. Das ist seit der großen Katastrophe so. Inzwischen platzt Brunyaga aus allen Nähten, die Weiche funktioniert schon lange nicht mehr. Doch alle Pilger hoffen, nach Kintradims Heim eingelassen zu werden, und harren deshalb aus.«

»Das bedeutet, dass man früher ohne weiteres nach Kintradims Heim gelangen konnte«, stellte Mondra zufrieden fest. »Und warum auf einmal nicht mehr?« »Herkovens Weiche funktioniert einfach nicht mehr«, antwortete Panshak. »Und das ist schon seit Jahren so. Über die genauen Hintergründe kann ich nichts sagen. Da fragt ihr am besten den Herrkan von Brunyaga. Aber wollt ihr einen guten Rat haben?« »Gerne.« »Bleibt der Weiche fern und vergesst die ganze Sache! Ihr bekommt nur Schwierigkeiten, wenn ihr versucht, auf illegale Weise nach Kintradims Heim zu gelangen. Viele meiner Kollegen halten an der Weiche Wache und gehen mit Illegalen recht unsanft um. Ihr könnt euch Unannehmlichkeiten ersparen, wenn ihr der Weiche einfach fernbleibt.«

»Es gibt illegale Wege nach Kintradims Heim?« erkundigte sich Mondra, die hellhörig geworden war. »Eigentlich nicht«, antwortete der Keyrettler-Ordner. »Aber es gibt viele Sektierer und Scharlatane, welche die Gutgläubigkeit der Pilger ausnutzen. Sie bieten die obskuren Methoden an, mit der sie angeblich das Tor nach Kintradims Heim öffnen können. Aber ich habe noch nie gehört, dass eine dieser Methoden funktioniert hat. Ich wüsste das. Denn das wäre Tagesgespräch in Brunyaga.« »Und was ist mit Fylano Gulgiid, der Poetin?« fragte Mondra. »Kann sie Pilgern ebenso wenig helfen?«

»Es gibt viele Fylano rund um die Weiche. Aber ich kenne sie nicht beim Namen. Eine Fylano Gulgiid ist mir nicht bekannt. Ich möchte jedoch alle Fylano der Gruppe der Scharlatane zuordnen. Nehmt einfach meinen guten Rat an und vergesst Kintradims Heim!« »Was sollen wir dann sonst in Brunyaga?« fragte Mondra und sah Startac und Trim hilfeschend an. »Wir sind nur wegen Kintradims Heim hier. Kannst du uns ,wenigstens sagen, wo wir den Herrkan von Brunyaga finden?« »Das ist ganz einfach«, sagte Panshak. »Seit die Weiche zusammengebrochen ist, hat er sein Quartier auf den Marktplatz verlegt. Er residiert im neuen Rathaus, direkt an der Weiche. Aber er empfängt keine Pilger. Er lässt alles seine Ordnungshüter regeln. Nehmt euch ein Quartier und richtet euch auf eine lange Wartezeit ein!«

»Immerhin haben wir einiges Wissenswerte erfahren«, zog Mondra ein positives Resümee, nachdem sie sich verabschiedet hatten. »Wir werden uns an der Weiche ein Quartier suchen und unsere nächsten Schritte in Ruhe überlegen. Wenn es einen Weg nach Kintradims Heim gegeben hat, könnte er sich vielleicht reaktivieren lassen.« »Wozu ein Quartier?« fragte Trim. Startac fügte hinzu: »Du kannst nicht die Absicht haben, für länger in diesem Kabinett zu bleiben, Mondra! Was würden die anderen ...« Mondra winkte lächelnd ab. »Wir bleiben nicht länger als nötig«, sagte sie beruhigend. »Aber Herbergen sind mitunter die besten Informationsquellen.«

Zwei Stunden später erreichten sie den sogenannten Marktplatz. Darunter verstand man in den Kabinetten einen zentralen Ort in Ballungszentren, auf dem üblicherweise die Landeplätze für die Gondeln untergebracht waren. Aber auf dem weiten Platz, der bis zum Rand des Kabinetts reichte, fanden sich keine der bekannten Ankergestelle. Die waren offensichtlich nach außerhalb in unbewohntes Gebiet verlagert worden, wie die drei Galaktiker bereits erfahren hatten. Der große Platz, der mindestens zweihundert Meter im Quadrat maß, war umsäumt von Häuserzeilen. Ein Gebäude, das den anderen vorgelagert war und neu wirkte, stach wegen seiner ungewöhnlichen Architektur besonders ins Auge. Es sah einem terranischen Renaissanceschlösschen nicht unähnlich, wies unzählige schlanke Türmchen und Erker auf, die keinem anderen Zweck als der Zierde dienen konnten. Aber es gab keine einzige Fensteröffnung, nur ein einziges großes Tor, und das war verschlossen. Davor bildeten etwa zwanzig braununiformierte Keyrettler einen Sperrriegel, die knüppelartigen Stöcke drohend erhoben.

Vor ihnen hatte sich eine größere Menge aus Wesen aller möglichen Abstammung versammelt, die immer wieder in Sprechchöre ausbrachen. Die Leute riefen Parolen, in denen sie freien Zugang zur Weiche forderten. Mondra schritt auf den Platz hinaus, auf dem sich zahlreiche Wesen in Gruppen zusammengefunden hatten. Manche Gruppen standen diskutierend herum, andere wieder wirkten wie in Meditation versunken, und wieder andere lauschten den Worten von Rednern, die marktschreierisch ihre Parolen verkündeten. Dabei ging es ausschließlich um Herkovens Weiche und das Problem, wie man trotz aller Probleme nach Kintradims Heim gelangen könnte.

Direkt am Rand des Kabinetts Herkoven-Lu gab es eine Absperrung aus einem fünf Meter hohen Energiezaun. Davor patrouillierten grimmig dreinblickende Keyrettler-Ordner, denen die Freundlichkeit eines Panshak fremd zu sein schien. Und hinter dem Energiezaun entsprangen dem nackten Boden die acht orangefarbenen Energieröhren mit etwa vier Metern Durchmesser, die über die Distanz von 500 Metern zur Unterseite des anderen Kabinetts hinaufführten. Als Trim sah, dass Mondra eine Reihe von Messungen anstellte, folgte er ihrem Beispiel und bekam eine Fülle von Daten. Der Energietaster zeigte einen heftigen Ausschlag, als er ihn auf die acht Transportröhren richtete. Sie waren aktiv und standen unter starker Spannung. Warum funktionierten sie dann nicht? Handelte es sich um eine Art Antigravlift?

Aber auch der Energiezaun stand unter hoher Spannung. Wer ihn berührte, würde augenblicklich gesotten und gegrillt werden. Eine absolut tödliche Absperrung. Ein einzelnes Wesen, das eine grüneschuppte Haut besaß und einen großen Kopf wie von einem Fisch, näherte sich dem Energiezaun so weit, bis der am nächsten stehende Keyrettler-Ordner drohend seinen Schlagstock hob. »He, Kalebaser, komm dem Weichenzaun nicht zu nahe!« rief der Wachposten. Der Fischhafte blieb abrupt stehen. Er hatte so etwas wie einen Bauchladen umgeschallt, der eine Reihe von Schalteinheiten aufwies. Als er seine Flossenhände darüber gleiten ließ, erklang eine helle, schrille mechanische Singsangstimme.

Sie wurde lauter, als er eine weitere Einstellung vornahm. »Oh, du gütiger, weiser Architekt«, erklang es so laut aus dem Bauchladen, dass es weithin zu hören war »der du wohnst in der Höhe und wohlwollend auf uns herabstiehst. Ich lobpreise deine Großmut, ich erbitte deine Barmherzigkeit, singe an deine gnädige, nachsichtige Duldsamkeit: Bitte erhöhe mich, allmächtiger Kintradim Crux, Herr und Schöpfer von ZENTAPHER. Erhöhe deinen Diener im Staube,

erweise ihm die mildtätige Gnade und lasse ihn ein in dein Heim ...« In dieser Art ging der Singsang schier endlos weiter. »Ich bin sicher, dass dies ein Mojik ist, den der Kalebaser benutzt«, sagte Startac.

»Dieser Meinung schließe ich mich an«, sagte Mondra zustimmend. »Aber wenn die Fylano Gulgiid nicht mehr zu bieten hat als ein Gerät, das solchen liturgischen Quatsch von sich gibt, dann können wir sie vergessen.« Mondra wollte sich schon abwenden, als sich aus dem Hintergrund ein seltsames Wesen dem Kalebaser näherte. Es balancierte auf acht dünnen, behaarten Gliedmaßen und besaß einen ebenso behaarten Kugelkörper, auf dem ein kleiner, kugelförmiger Kopf mit zwei langen Fühlern und drei Facettenaugen saß. Es stakste auf vier dünnen Spinnenbeinen in den Rücken des Kalebasers und stieß ihn mit zweien seiner oberen vier Gliedmaßen an.

»Mach weiter, Bevehopia, nur Mut!« raunte das Spinnenwesendende Kalebaser zu. »Deine Fylano Giriyyida ist bei dir. Ich gebe dir Kraft. Glaube an den Erfolg, dann wirst du erhört werden. Du wirst Einlass finden in Kintradims Heim ...« »So sehen also die Fylano aus«, sagte Trim schauernd. »Ich könnte mich so einem Spinnenwesen nicht anvertrauen.« »Was sind das für Vorurteile, Trim?« sagte Mondra befremdet. »Diese Fylano sind falsche Scheinheilige«, unterstützte Startac seinen Freund. »Ich spüre es deutlich, dass zumindest diese Giriyyida ihren Schützling nur als Versuchskaninchen benützt. An seinem Schicksal liegt ihr gar nichts. Sie will selbst einen Weg nach Kintradims Heim finden.«

Nun sprach die Fylano Giriyyida flüsternd auf den Kalebaser ein und zog sich dann lauernd zurück. Wie eine Spinne, die ihr Opfer belauert! dachte Trim. Der Kalebaser schnallte den Mojik ab, stellte ihn auf den Boden und straffte sich. Als der nächststehende Wachtposten ihm den Rücken zukehrte, rannte er plötzlich los, geradewegs auf den energiegeladenen Zaun zu. Zwei Meter davor machte er einen Riesensatz, als wolle er mit einem Sprung über das fünf Meter hohe Hindernis hinwegsetzen. Das schaffte er natürlich nicht. Trim wandte sich unwillkürlich ab, als der Kalebaser mit einem gellenden Schrei im Zaun landete und daran hängenblieb. Noch eine ganze Weile gellten die Schreie des Unglücklichen über den Platz. Als sie schließlich verstummten, hing der Kalebaser als verkohltes Etwas im Energiezaun.

Plötzlich brach auch Startac mit einem Stöhnen zusammen. Mondra und Trim beugten sich besorgt über ihn. »War es so schlimm, den Tod des Kalebasers miterleben?« erkundigte sich Mondra mitfühlend. »Es geht schon wieder«, sagte Startac mit schiefem Lächeln und kam auf die Beine. »Es ist nichts weiter. Nur ein kleiner Schwächeanfall.« Mondra packte ihn am Kragen und sah ihm wütend in die Augen. »Es war gar nicht das Todeserleben des Kalebasers, das dich umgehauen hat, stimmt's?« sagte sie gepresst. »Der Grund für deinen sogenannten Schwächeanfall ist ein ganz anderer.« Startac schlug schuldbewusst die Augen nieder und gestand kleinlaut: »Das ist richtig. Ich habe nach Kintradims Heim zu teleportieren versucht und bin zurückgeschleudert worden.«

Mondra ließ ihn los und funkelte ihn zornig an. »Ich dachte, du hättest endlich gelernt, dich diszipliniert zu verhalten! Du hast überaus dumm gehandelt. Ist dir klar, dass du viel größeren Schaden hättest nehmen können?« »Ich fühle mich völlig in Ordnung«, beteuerte Startac. »Ich werde bloß für eine Weile meine Fähigkeiten nicht gebrauchen können.« »Ich bin fast geneigt, dies als positiv zu bewerten«, sagte Mondra sarkastisch. »Kommt, suchen wir uns ein Quartier. Wir haben alle eine kleine Atempause nötig. Dabei können wir unsere nächsten Schritte besprechen.« »Und weitere Informationen einholen«, erinnerte Trim die ehemalige TLD-Agentin an das, was sie über Herbergen als Informationsquellen gesagt hatte.

5. Vergangenheit: Betreuer der Ewigen

Inkaty Chirpagnon erfuhr weder, wie das weitläufige Gebäude, in dem er seinen Dienst versah, von außen aussah, noch bekam er jemals mit, wo es stand. Es mochte eine Festung sein oder ein Schloss, wahrscheinlich sogar beides zusammen. Denn es gab viele prunkvoll eingerichtete Räume, aber auch solche, die ausschließlich mit technischen Anlagen ausgestattet waren, die dem Schutz des Gebäudes galten. Manche dieser technischen Geräte wurden ihm im Laufe seiner langen Dienstzeit vertraut, da er sie täglich zu bedienen hatte. Andere wiederum blieben ihm für immer fremd. Es gelang ihm immerhin, einiges von dieser Technik außerhalb seines Zuständigkeitsbereiches zu erkunden, und er lernte sie handhaben. Wenn Kintradim Crux ihm die Bedienung dieser Geräte nicht ausdrücklich verbot, machte er sich mit ihnen vertraut. Nicht weil er technisch interessiert war, sondern aus reiner Langeweile.

Was er nämlich im Überfluss besaß, das war Zeit. Es mochten Jahrtausende, vielleicht sogar Jahrzehntausende oder gar Hunderttausende Jahre sein, in denen er seinen Dienst als Betreuer von Kintradim Crux' Lieblingen versah. Er verlor bald jegliches Zeitmaß. Jedenfalls erschien es ihm wie Ewigkeiten, dass er in diesem Gebäude dem allmächtigen Architekten diente. Inkaty lebte viel länger als je ein anderer Kergorah zuvor. Er lebte Hunderte Leben und mehr. Crux sorgte dafür, dass er nicht sterben konnte. Inkaty hatte keine Ahnung, wie der Architekt das anstellte, denn Crux unterzog ihn keinen speziellen Behandlungen. Es musste dieser Ort an sich sein, der eine lebensverlängernde Wirkung auf ihn ausübte.

Jedenfalls ließ der Architekt ihn nicht sterben, damit er bis in alle Ewigkeit seinen Pflichten nachkommen und sich mit den widerwärtigen Ewigen angeben musste. Aber wie lange auch immer es war, nie setzte er seinen Fuß ins Freie. Es gab für ihn keine Tür nach draußen. Auch innerhalb des Herrensitzes waren ihm viele Türen verschlossen. Dazu gehörten die Audienzzimmer. »Ich empfinde gelegentlich Besucher, Bittsteller, Ratsuchende, die mich nach Lebensinhalten und dem Sinn des Lebens selbst befragen«, hatte ihm der Architekt schon in der Anfangszeit erklärt. »Manchmal kommen Wesen, mit denen ich Geschäfte mache. Ich möchte nicht, dass sie dich zu Gesicht bekommen oder überhaupt je etwas von deiner Existenz erfahren.« Daran hatte sich Inkaty stets gehalten, obwohl er gegen so manches andere Verbot verstieß oder sich diese oder jene Freiheiten herausnahm. Je länger es dauerte, desto mehr begann er unter der Belastung des ewigen Lebens zu leiden. Hauptsache für ihn war am Anfang erst einmal, dass er am Leben bleiben durfte. Darüber hinaus war er der Diener des mächtigsten Wesens von ZENTAPHER, genoss dessen Vertrauen und bekam große Verantwortung von ihm übertragen.

Inkaty Chirpagnon wurde gleich zu Anfang von seinem neuen Herrn in seine Aufgaben unterwiesen. »Mir liegt sehr viel daran, dass meine Schützlinge keinen Schaden nehmen«, erklärte Kintradim Crux. »Es sind ausgesuchte Exemplare dieser sehr eigenwilligen Gattung von Geschöpfen. Sie sind für die Ewigkeit bestimmt. Sie müssen regelmäßig stimuliert werden, damit sie nicht verkümmern. Das geschieht, indem man ihnen über spezielle Vorrichtungen Signale sendet. Du musst diese Signale sorgsam dosieren und dabei äußerstes Fingerspitzengefühl beweisen. Denn du musst diesen Geschöpfen Schmerzen zufügen, um ihre Lebensgeister zu wecken. Aber tu nie zuviel des Guten, denn das könnte ihnen schaden. Für den Anfang gilt die Faustregel, dass das Zucken von Gliedmaßen und von Körperteilen das Indiz für ausreichend Stimulanz ist.«

Den Kergorah schauderte. Allein der Gedanke, dass er Lebewesen, egal wie abstoßend sie waren, quälen sollte, um sie am Leben zu erhalten, widerte ihn an. Ihn ekelte ebenso vor diesen Geschöpfen selbst, und er würde sich alles andere wünschen, selbst niedrigste und schmutzigste Verrichtungen, als sich mit diesen Scheusalen abgeben zu müssen. Dennoch würde er es tun, denn diese Monstren waren seine Lebensversicherung. Er wusste, dass er ohne sie ein toter Kergorah wäre. »Du wirst die Feinheiten deiner Tätigkeit noch erlernen«, fuhr der Architekt fort, »und die Körpersprache der Ewigen zu deuten wissen. Einfühlungsvermögen und Fingerspitzengefühl sollen dein oberstes Gebot sein. Ich verlange Hingabe und Engagement bei der Betreuung der Ewigen.«

Inkaty konnte beim besten Willen bei keinem dieser Monstren so etwas wie intakte Gliedmaßen erkennen. Ihre Körper waren für ihn unförmige Klumpen, knollenartigen Geschwüren gleich, die keinerlei Aussagekraft hatten. Aber das behielt er wohlweislich für sich, weil er wusste, dass Crux ganz anders dachte. Crux nahm aus einer Halterung ein handliches Bedienungstablett. Durch Sensorberührung schaltete er einen Antigrav ein, so dass das Tablett vor ihm schwebte. Mit Hilfe seitlich angebrachter Sensoren konnte er seine Höhe regulieren und es in jede gewünschte Richtung steuern. Das Tablett wies an die zweihundert Symbole auf, denen Sensoren zugeordnet waren.

»Die Tanks sind mit Symbolen gekennzeichnet, die sich auch auf dem Steuerelement wiederfinden«, erläuterte Crux. »Du erkennst, dass diese Symbole nicht dem Phrantsch angehören. Sie entstammen einer längst toten Sprache, ihre Bedeutung brauchst du nicht zu kennen. Es genügt, wenn du auf dem Steuerelement die Symbole in derselben Reihenfolge aktivierst, wie du sie auf dem jeweiligen Tank siehst, um das darin befindliche Wesen anzusprechen. Damit ist die Verbindung hergestellt. Nun brauchst du nur noch über diese Regler auf der unteren Leiste des Steuerelements die gewünschte Frequenz und die Feldstärke zu steuern, um eine Reaktion zu erzielen.«

Während dieser Ausführungen betätigte der Architekt eine Reihe von Sensoren. Plötzlich begann das Scheusal in dem Tank vor ihnen zu zucken, und aus verborgenen Lautsprechern erklang ein langgezogener, winselnder Klagelaut. »Tut mir leid, mein Liebling, wenn ich dir Schmerz bereiten muss«, sprach der Architekt dabei zu der heulenden Kreatur im Tank. »Aber nur so kann ich deine Lebensgeister anregen und deine Existenz für ewig garantieren.«

Crux schritt die Reihe der Tanks ab, während seine Finger virtuos über die Sensoren des Bedienungselements tanzten. Und in jedem Tank, an dem sie vorbeikamen, begann das darin eingelagerte Geschöpf zu zucken und zu klagen. Bald war die Halle der Ewigen, wie Inkaty Chirpagnon diese Lagerstätte mit den Lebenstanks für sich nannte, erfüllt von einem verhaltenen Singsang, einer Klagemelodie, die aus Schmerzen geboren war.

»Du siehst, es ist ganz einfach«, sagte Kintradim Crux, als sie das Ende des Ganges erreicht hatten. »Versuch es jetzt . selbst, Drache!« Der Kergorah nahm das Bedienungselement mit leicht zitternden Flügelkrallen entgegen, während er die beiden Hüftarme mit den sensibleren Vierfingerhänden über die Sensorreihen hob. Er verglich die Symbole auf dem Tank vor ihm, bevor er die dazugehörigen Sensoren betätigte. Danach bediente er die Regler für Frequenz und Feldstärke. Er tat es überaus vorsichtig, wie er meinte. Aber in dem Tank regte sich zuerst gar nichts.

Erst als er den Feldstärkereglern mit einem kurzen Ruck hochfuhr, begann das Geschöpf in dem Tank derart heftig zu zucken, dass es mit dumpfem Geräusch immer wieder gegen die transparente Wandung des Tanks prallte. Dabei stieß es schrille, durch Mark und Bein gehende Geräusche aus. Inkaty Chirpagnon ließ vor Schreck das Bedienungselement los, so dass es zu Crux segelte. Der Architekt nahm es auf, tätigte ein paar Einstellungen, und die schreckliche Kreatur in dem Tank beruhigte sich allmählich wieder.

Inkaty befürchtete, dass der Architekt ihn nun für sein Missgeschick bestrafen würde. Im ersten Moment sah es auch so aus, als wolle Kintradim Crux zornig reagieren, aber dann sagte er in versöhnlichem Tonfall: »Das kann jedem Anfänger passieren. Du lernst das schon noch.« Und so war es auch. Innerhalb kürzester Zeit erlernte der Kergorah dieselbe Virtuosität bei der Bedienung des Stimulators wie der Architekt, ja, er hatte ihn an Virtuosität bald sogar überflügelt. Und ... was Inkaty Chirpagnon zuerst nie für möglich gehalten hätte: Er fand Gefallen daran, die Monstren in den Tanks nach seinem Willen »tanzen« zu lassen.

Es war das einzige Vergnügen, das ihm gegönnt wurde: die Parade der Ewigen abzuschreiten und sie nach seinem Takt ihren gespenstigen Reigen aufführen zu lassen. Im Lauf der Zeit gewöhnte sich Inkaty Chirpagnon sogar an, mit seinen Schutzbefohlenen mitzutanzten, wenn er mal ausgelassen war und den Drang verspürte, sich ein wenig gehenzulassen. Dafür gab es eigentlich nie einen Grund, aber manchmal wurde er vom Reigen der Monstren einfach mitgerissen. Dann vollführte er mit ausgebreiteten Flügeln weite Sprünge, segelte durch den Gang. Er legte die Flügel an, drehte sich in Pirouetten und wagte elegante Überschläge. Dabei hielt er den Stimulator mit einer Flügelkralle und schlug mit den Fingern des Hüftarmes leidenschaftliche Akkorde.

Und die Ewigen wanden sich gequält in ihren Tanks, krümmten sich zusammen, schlugen unter Schmerzen gegen die transparenten Wände, bäumten sich zuckend auf, beugten sich unter unsichtbaren Knüppeln. Über allem schwebte die vielkehlige Melodie ihrer Klagelieder. »Joho, meine Schönen, zeigt, was ihr könnt!« stachelte Inkaty seine Schützlinge an und schlug weitere Akkorde auf seiner Orgel, zog alle Register auf der Tonleiter der Schmerzen. »Zeigt mir euer Temperament! Ich will sehen, was in euch steckt.«

Und der Tanz ging weiter, bis Inkaty selbst vor Erschöpfung in sich zusammensackte und ringsum tobendes Chaos in den Lebenstanks herrschte. Das brachte ihn zumeist zur Besinnung, und er fragte sich, was in ihn gefahren war, dass er sich so gehen lassen konnte. Nicht, dass ihn das Mitleid für die gequälten Kreaturen übermannt hätte. Oder Reue wegen seines Treibens. Warum sollte er Mitgefühl entwickeln? Er tat nur seine Pflicht. Er musste seine Schützlinge quälen, denn Schmerz war ihr Lebenselixier. Er wunderte sich nur über sich selbst, dass er, der größte Feigling seines Volkes, sich zu einem Folterknecht entwickeln konnte, der sich an der Qual dieser Kreaturen weiden konnte.

Etwas war mit ihm geschehen. Mit ihm war eine Wandlung vor sich gegangen. Er war zu einem anderen geworden. Zu einem Inkaty Chirpagnon, der nicht minder egoistisch und skrupellos war als der alte. Der aber keinerlei Selbstbeschränkung mehr kannte, keinerlei Bedenken und nicht die geringsten Hemmungen. Er hatte früher stets solch panische Furcht vor Schmerzen gehabt, dass er nicht einmal zusehen konnte, wenn andere litten. Denn zu sehr erinnerten ihn solche Szenen daran, was ihm selbst widerfahren könnte. Er erinnerte sich nur zu gut daran, wie er zusammengebrochen war, als er zusehen musste, wie sein Navigator von Wirren La'm Uvaru gefoltert worden war.

Es war einst, in der Anfangszeit, sogar so gewesen, dass er Abscheu davor empfunden hatte, sich mit den Kreaturen in den Tanks abgeben zu müssen. Daran erinnerte er sich gut. Und jetzt tanzte er mit ihnen und geriet darüber gar in Verückung, trieb von einem Sinnesrausch zum anderen. Was war mit ihm passiert? Es musste an der Ausstrahlung der Halle der Ewigen liegen, an den Ewigen selbst. Es konnte nur so sein, dass sie eine Form eines alles überlagernden Kollektivbewusstseins entwickelt hatten, das auf ihn übergriff, ihn beeinflusste, ihn umkremelte und zu einem anderen machte. Er hatte sich im Laufe der Zeit auch angewöhnt, mit den Kreaturen in den Tanks zu sprechen. Er hatte - außer Kintradim Crux bei dessen seltenen Besuchen - keine anderen Gesprächspartner. Aber er erhielt nie Antworten von den Ewigen. Nur wenn er seine Schmerzwellen aussandte, meldeten sich seine Schützlinge mit ihren Leidensgesängen.

So musste er sich irgendwann eingestehen, dass er nicht viel besser dran war als die Ewigen in ihren Tanks. Er war ebenso wie sie in diesem tristen Leben innerhalb dieser undurchdringlichen Mauern gefangen. Ohne die geringste Aussicht, seinem Gefängnis je entfliehen zu können. Dabei hatte er es versucht. Nicht einmal, sondern öfters, eigentlich unzählige Male. Aber er war im wahrsten Sinne des Wortes gegen Mauern angerannt. Es gab in dieser Festung nirgendwo ein Schlupfloch, das nach draußen geführt hätte. Vielleicht gab es so etwas wie ein »Draußen« an diesem unseligen Ort nicht einmal. Aber woher kamen die vielen Besucher? Und wie kamen sie herein? Inkaty Chirpagnon war es gelungen, dies auszukundschaften. Aber es war ihm versagt, den Weg der Besucher nach draußen zu nehmen. Er scheiterte bei seinen Fluchtüberlegungen auf allen Linien.

Mit jedem vergeblichen Versuch wurde er nur deprimierter. Und grausamer. Es hatte einmal eine Zeit gegeben, da hätte er alles getan, um am Leben zu bleiben. Und er hatte es getan. Er hatte sein Volk dem Untergang preisgegeben, nur um selbst weiterleben zu dürfen. Jetzt war er an dem Punkt angelangt, da er sich fragte, ob der Tod für ihn nicht eine Erlösung wäre. Aber es gab gelegentlich Lichtblicke in seinem sonst so eintönigen, jämmerlichen Leben ...

Für ihn war es jedes Mal ein Höhepunkt, wenn Kintradim Crux zu Besuch kam und Kontakt zu ihm aufnahm. Manchmal passierte es, dass er die Anwesenheit des Architekten förmlich spürte, auch wenn dieser sich in seinem Bereich nicht blicken ließ. Dann stand Inkaty immer Höllenqualen aus. Wenn der Architekt wieder verschwand, ohne sich ihm gezeigt zu haben, ließ er seine Enttäuschung an den Kreaturen in den Lebenstanks aus, bis er sie fast zu Tode quälte ... Aber eben nur fast, denn Crux hätte es ihm nie verziehen, wenn er einen seiner Lieblichen durch seine Schuld verloren hätte.

Die schönsten Momente waren aber, wenn Kintradim Crux zu ihm kam und ihm Geschichten über den Kosmos erzählte. Das war meist, wenn der Architekt aus dem Kabinett Saraogh kam. Danach hatte er stets ein großes Mitteilungsbedürfnis. Und Inkaty hätte ihm stundenlang zuhören können. Danach wuchs seine Sehnsucht nach dem verlorenen Leben in den Weiten des Standarduniversums ins schier Unermessliche, sein Seelenschmerz wurde schlimmer als zuvor.

6. Kintradims Heim besuchen

Es war nicht leicht, eine Absteige zu finden, denn die meisten Herbergen waren durch Dauergäste voll belegt. Ein Keyrettler-Ordner gab ihnen schließlich den Tipp, es bei »Crux' Hafen« zu versuchen. Der Name klang vielversprechend, aber »Crux' Hafen« entpuppte sich als hässliches, vielfach ineinander verschachteltes - natürlich fensterloses - Gebäude mit ebenso ineinander verschachtelten, winzigen und unüberschaubaren Räumen. Und es war ein Massenquartier, in dem so etwas wie Intimsphäre nicht existierte. An der Rezeption tat eine betagte Keyrettler mit faltigem Echsengesicht und aufgedunsen wirkendem, fettgepolstertem Körper Dienst.

. »Solche wie euch sind mir in Herkoven-Lu noch nicht begegnet«, sagte sie, während sie jedem von ihnen einen Stempel auf den Handrücken drückte, so dass sie als Gäste ihres Hauses zu erkennen waren. Mehr Formalitäten gab es nicht, und die Unterkünfte waren kostenlos. »Woher kommt ihr?« »Aus dem Kabinett Terra«, sagte Mondra spontan. »Wir sind Ingenieure, die die Aufgabe haben, die Kabinette neu zu vermessen. Man sollte es nicht glauben, aber seit einiger Zeit beginnen die Kabinette zu schrumpfen.« Die Keyrettler zeigte sich von der Lüge nicht im geringsten überrascht. »Wen wundert's«, sagte sie ungerührt. »Seit einiger Zeit geht es in ganz ZENTAPHER drunter und drüber. Und den Architekten scheint das nicht zu kümmern.« »Hält er sich tatsächlich in Kintradims Heim auf?« fragte Mondra ungläubig.

»Früher war das ganz sicher so«, behauptete die Keyrettler. »Aber es geht das Gerücht, dass er sich seit der großen Katastrophe nicht mehr in seinem Heim hat blicken lassen. Warum sonst gewährt er denn keine Audienzen mehr?« »Hat der Architekt aus diesem Grund selbst Herkovens Weiche deaktiviert?« fragte Mondra. »Ist ja nicht wirklich stillgelegt«, erwiderte die Vermieterin. »Nur zerstört, zumindest teilweise. Jedenfalls behauptet das der Herrkan,

nachdem keiner seiner Kundschafter von Kintradims Heim zurückgekehrt ist. Niemand weiß, ob überhaupt einer von ihnen das Ziel erreicht hat. Vielleicht sind sie von den Energieröhren einfach absorbiert worden.« »Der Herrkan von Brunyaga hat Kundschafter nach Kintradims Heim geschickt?« fragte Mondra. »Obwohl er wusste, dass ein reibungsloser Transport nicht möglich ist?«

Die Keyrettler beugte sich über den Tresen näher zu Mondra und sagte mit verschwörerisch gesenkter Stimme: »Es heißt, dass der Herrkan es nicht verkraften kann, dass seine Zwillingsschwester, die Herrkana ...« Sie unterbrach sich abrupt, als eine Fylano fast lautlos den Raum betrat. Mondra und Trim hätten sie gar nicht gehört, aber Startac hatte ihre Annäherung mittels seines Ortersinns längst gespürt. »Achtung«, raunte er. »Da kommt eine Scheinheilige!« Die keyrettlerische Vermieterin wandte sich augenblicklich ihrem neuen Gast zu und flötete zuvorkommend: »Ah, Fylano Giriyyida, was verschafft mir die Ehre eines so hohen Gastes?«

»Ich habe einen Jünger verloren«, sagte die Fylano, die offenbar dieselbe war, die sie am Energiezaun beobachtet hatten, wie sie einen ihrer »Jünger« in den Tod schickte. »Jetzt brauche ich ein Plätzchen für die innere Einkehr.« »Das ist kein Problem, verehrte Fylano«, sagte die Keyrettler und krümmte dabei voller Demut ihren fetten Körper. Als sie sah, dass die drei Galaktiker sich nicht von der Stelle gerührt hatten, herrschte sie sie an: »Was steht ihr noch hier herum?« »Wir haben keine Ahnung, welches Quartier uns zugewiesen wurde«, sagte Mondra »Ach, sucht euch eine freie Nische!« sagte die Keyrettler barsch und verscheuchte sie mit einer wedelnden Handbewegung.

Die drei Terraner fanden nach einiger Suche einen unbesetzten Raum, der so niedrig war, dass Startac den Kopf einziehen musste. Darin standen drei Doppelstockbetten, die höchstens für Wesen von zwerghaftem Wuchs gedacht waren. Eine einzelne Lampe spendete ein wenig Licht mit der Kraft einer Kerze. »In Embryostellung könnte, ich mich gerade in ein Bett zwängen«, meinte Startac. »Aber von Ausruhen kann dann wohl keine Rede sein.« »Es ist nicht für lange«, sagte Mondra. »Wir wollen nur in Ruhe unsere Lage überdenken, unsere nächsten Schritte überlegen.« »Mondra hat recht«, sagte Trim. »Ich fühle mich von der Bergwanderung hundemüde. Und du, Star, solltest sehen, dass du wieder zu Kräften kommst.«

Während Trim sprach, nahm er sein Monofilament-Schwert vom Rücken und schickte sich an, sich an den Rand eines der unteren Betten zu setzen. Bevor er sich noch niedergelassen hatte, spürte er gegen sein Gesicht einen heftigen Stoß, gleichzeitig begann unter ihm ein furchtbares Kreischen. Trim fuhr wie von der Tarantel gestochen hoch, und als er sich umdrehte, sah er, wie sich eine kleine, etwa einen Meter große Gestalt durch mehrere Lagen von Decken wühlte.

»Kann man denn nicht einmal ungestört ein Nickerchen halten!« keifte der Zwerg, der entfernt an einen minituarisierten Haluter erinnerte. Er besaß vier Arme, allerdings ragte je ein kurzer Arm aus Brust und Rücken. Aus dem blautichigen, halbkugeligen Schädel funkelten sie drei kleine rote Äuglein an.

»Das ist doch keine Art! Ich werde mich bei Anristoja beschweren.«

»Entschuldigung«, sagte Trim verdattert. »Ich habe nicht bemerkt, dass dieses Bett belegt ist.« »Suchen wir uns halt ein anderes Zimmer«, sagte Startac und wandte sich zum Gehen. »Wir wollen ja keine wohlverdiente Ruhe stören.« »Halt! Halt!« rief der bullige, vierarmige Zwerg beschwichtigend. »So war das doch gar nicht gemeint. Eigentlich bin ich ausgeruht und würde mich über etwas Gesellschaft freuen. Und ich könnte euch bestimmt nützliche Tipps geben.« »Tipps welcher Art?« fragte Mondra misstrauisch. »Ich habe gehört, dass ihr eure Lage und die nächsten Schritte besprechen wollt«, sagte der Zwerg. »Dakann ich bestimmt helfen. Woyncha Trokton mein Name, vom Volk der Belyren aus Kabinett Aporkokh. Die Lösung kniffliger Probleme ist meine Stärke.« Als er sah, dass die drei Galaktiker zögerten, bat er: »Ach, bleibt doch! Ich gebe mich liebend gern mit Exoten ab.«

Mondra nickte Trim und Startac zu und meinte: »Naschön. Aber wir sind neu in Herkoven-Lu. Wir können keine Auskünfte geben, sondern brauchen selbst welche.« »Ich weiß alles«, behauptete der Belyre und breitete die beiden Schulterarme aus. »Was wollt ihr wissen? Fragt mich einfach. Ich weiß auf alles eine Antwort. Aber ich würde von euch auch gerne etwas wissen. Wenn ihr neu in Herkoven-Lu seid, wie seid ihr hergekommen?« »Mit einer Gondel«, sagte Mondra wahrheitsgetreu. »So einfach ist das.« »Wenn du es sagst, muss es wohl so sein«, sagte Woyncha Trokton zweifelnd. »In Herkoven-Lu herrscht zwar die allgemeine Ansicht, dass die Fähren oder meinetwegen Gondeln seit einigen Jahren nicht mehr ordentlich funktionieren. Und die Ektapa wickeln keine Transporte mehr ab. Die sind dazu gar nicht mehr in der Lage.«

»Wieso das?« fragte Mondra. »Vor einem Jahr oder so bin ich einem einzelnen Ektapa begegnet«, antwortete der Belyre. »Der ist nicht etwa gekommen, um Pilger zu ihren Kabinetten zurückzubringen. Nein, nein, der wollte sich bloß in Herkoven-Lu einen Überblick über die Lage verschaffen, wie er sagte. Ich wollte von ihm wissen, warum sie keine Pilgertransporte mehr unternehmen. Und er antwortete, dass bei der großen Verheerung auch ein großer Teil ihrer Transportflotte vernichtet worden ist.« »Damals ist überall in ZENTAPHER großer Schaden entstanden«, sagte Mondra. »Aber die Gondeln funktionieren trotzdem.« »Vielleicht probiere ich das einmal aus«, sagte Trokton. »Aber im Moment will ich noch gar nicht von hier weg. Vielleicht wird die Weiche wieder repariert?« »Was ist der Grund für deine Pilgerreise, Trokton?« fragte Startac.

»Lacht mich bitte nicht aus«, sagte der Belyre leicht beschämt. »Aber ich wollte einmal sehen, wie wir Belyren geklont werden. Der Architekt hätte mir diese Bitte bestimmt gewährt, da bin ich sicher. Ich bezweifle jedoch, dass mich der Herrkan nach Kintradims Heim hätte gehen lassen. Der traf stets eine strenge Auswahl und ließ nur einen Bruchteil der Pilger zum Heim des Architekten vor. Und seit einigen Jahren ist jeglicher Transfer unterbunden.« »Wir haben gehört, dass der Herrkan

Kundschafter durch die Transportröhren geschickt hat, dass diese aber nicht mehr zurückkamen«, sagte Mondra. »Gibt es Vermutungen darüber, was mit ihnen passiert ist?« »Gerüchte gibt es viele«, antwortete Trokton. »Die Optimisten glauben, dass sie Kintradims Heim zwar erreicht haben, aber nicht mehr zurückkönnen. Ich neige zu der Ansicht, dass die Energien der Transportröhren außer Kontrolle geraten sind und sie aufgeessen haben. Aber das würde ich gegenüber dem Herrkan nicht zu sagen wagen.« »Und warum nicht?«

»Wisst ihr denn das mit seiner Zwillingsschwester, der Herrkana, nicht?« wunderte sich Trokton. »Die Herrkana ist schon vor der großen Katastrophe nach Kintradims Heim gegangen und seitdem dort verschollen. Man sagt dem Herrkan ein besonderes Verhältnis zu seiner Zwillingsschwester nach. Er vergehe fast vor Sehnsucht nach ihr. Er hat die Kundschafter nur um seiner Schwester willen ausgesandt. Er hat all die Keyrettler in den Tod geschickt, weil er gehofft hat, dass sie ihm die Zwillingsschwester zurückbringen. Und er hat die Weiche sperren lassen, dass niemand ohne seine Einwilligung sie benutzen kann. Er ließ nur jene gehen, die es für seine Zwillingsschwester taten. Aber es gelangte keiner nach Kintradims Heim. Ich sage euch, dass alle, die nach der Katastrophe über die Weiche gegangen sind, von den Energien verzehrt wurden.«

»Wenn das so ist, müsste man mit Hilfe eines Schutzschildes den Transport vielleicht überstehen können, meinst du nicht auch, Trokton?«, sagte Mondra. Sie sah Trim und Startac vielsagend an. Wir besitzen wirksame Schutzschirme! wollte sie damit offensichtlich sagen. »J a, aber wer hat schon solche wirksamen Schilde?« meinte Trokton. Er sah die Galaktiker aus seinen drei Augen durch dringend an. »Ihr etwa?«

»Das wäre freilich eine feine Sache«, sagte Mondra ausweichend. Sie wechselte das Thema. »Ist in den vergangenen Jahren niemand gekommen, dem man es zugetraut hätte, Kintradims Heim zu erreichen?« »Aber natürlich gibt es Legenden über Barrierebrecher, die nach Kintradims Heim gestürzt sind«, sagte Trokton leichthin. »Jede Fylano kann dir mindestens einen Namen eines Barrierebrechers nennen. Und jede wird behaupten, dass derjenige es durch ihre Kraft geschafft hat. Aber jeder, der seinen Verstand halbwegs beisammenhat, weiß, was er von solcher Propaganda zuhalten hat. Jede Fylano will sich damit bloß in den Vordergrund spielen. Eine Geschichte über einen Barrierestürmer gibt es jedoch, die glaubhaft klingt, weil sie nicht von den Fylano stammt.«

»Erzähl schon!« verlangte Startac ungeduldig. »Ich habe die Geschichte selbst nur aus dritter Hand«, sagte Trokton. »Aber ich bin geneigt, sie zu glauben. Es heißt, dass vor einigen Jahren ein ungewöhnlicher Pilger nach Herkoven-Lu gekommen sei, der vor irgend etwas auf der Flucht war, gleichzeitig aber wie ein Suchender wirkte. Angeblich wollte er das Rätsel der Welt lösen. Stellt euch das vor, er wollte die Geheimnisse von ZENTAPHER entschlüsseln! In ZENTAPHER ist alles Geheimnis, und es ist besser, man nimmt die Welt so, wie sie ist, und beginnt erst gar nicht zu grübeln. Wie auch immer, der geheimnisvolle Besucher war auf einmal verschwunden. Und alle, die ihm begegnet waren, waren überzeugt, dass er die Passage nach Kintradims Heim geschafft hat. Aber niemand hat gesehen, wie er das gemacht hat. Er war plötzlich weg, und alle behaupteten, er sei nach Kintradims Heim gegangen. Ein Jahr später ist ein Pseutare in Herkoven-Lu aufgetaucht, der behauptet hat, dass eben dieser geheimnisvolle Pilger ein gemeiner Dieb sei, der die Pseutaren bestohlen hat ...«

»War der Name des Pilgers vielleicht Mohodeh Kascha?« platzte Trim heraus, »In meiner Geschichte hat niemand einen Namen«, sagte Trokton bedauernd. »Ich erfuhr nicht einmal, wie der Pseutare hieß, der den Dieb gejagt hat. Dabei habe ich Jahre mit der Suche nach ihm verbracht, denn die Pseutaren sind jene Genetiker, denen die Geklonten von ZENTAPHER ihre Existenz verdanken. Auch wir Belyren. Und ich hoffte, dass ich über den Pseutaren meinen sehnlichsten Wunsch erfüllt bekommen könnte: einmal zu sehen, wie Belyren geklont werden... Aber ich habe die Spur des Pseutaren verloren. Jetzt kann ich nur noch darauf hoffen, dass Herkovens Weiche wieder in Betrieb genommen wird.«

»Und über den geheimnisvollen Pilger weißt du sonst nichts, Trokton?« fragte Mondra. »Nur dass er blauhäutig gewesen sein soll.« Trim zuckte wie elektrisiert zusammen. Jetzt war er ganz sicher, dass es sich bei dem geheimnisvollen Pilger um Mohodeh Kascha gehandelt haben musste. Es passte alles zusammen. Atlan und Myles Kantor hatten von dem Pseutaren Kitodd Skittis erfahren, dass Mohodeh Kascha ihm einen der drei Z-Atlanten entwendet hatte. Und dann war ein geheimnisvoller Blauhäutiger in Herkoven-Lu 'aufgetaucht und von einem durchreisenden Pseutaren als Dieb bezeichnet worden. Kein Zweifel, Mohodeh Kascha musste in Herkoven-Lu gewesen sein. War es ihm aber gelungen, nach Kintradims Heim überzuwechseln? Als Trim mit Mondra und Startac Blicke tauschte, erkannte er, dass sie derselben Meinung waren.

»Ich glaube, es wird Zeit, dass wir uns jetzt zur Ruhe begeben«, sagte Mondra. »Wir hatten einen anstrengenden Tag und sind sehr müde.« »Das verstehe ich, denn ich möchte auch meine Ruhe haben«, sagte der Belyre und kuschelte sich unter seine Decken. »Aber wenn ihr noch etwas wissen wollt, weckt mich nur. Ich gebe jederzeit gerne Auskunft.« Wenig später zeugten gewaltige Schnarchtöne, die jedem Haluter zur Ehre gereicht hätten, dass der Belyre selig entschlummert war.

7. Vergangenheit: Die Verfehlung des Drachen

Inkaty wusste hinterher nicht, was in ihn gefahren war, dass er sich so hatte gehen lassen. Was für ein Dämon in ihn gefahren war, dass er Bobabesh um ein Haar in den Tod getrieben hätte. Er sah sich später öfter das Visu-Protokoll an. Er ließ es immer wieder vor seinen Augen ablaufen in der Hoffnung, die Details nachvollziehen zu können. Es hatte als ganz normale Sitzung begonnen, eine reine Routineangelegenheit. Er hatte zuerst Ikuume stimuliert, dann hatte er sich Smashaska vorgenommen und Lishped aufgeputzt, Ninkabb belebt, Allogava und Zershte animiert. Alle schön der Reihe nach, einen nach dem anderen.

Er hatte es schon vor einiger Zeit eingeführt, seinen Schützlingen Namen zu geben, hässliche Namen aus der Mythologie seines Volkes, um mehr Bezug zu ihnen zu bekommen. Was sollte er mit namenlosen Fleischklumpen anfangen? Ashaver, Zizibee, Pampfenefra und Sabelisk, das waren klingende Namen - er sah die dazugehörigen mythologischen Gestalten geradezu vor sich. Seine Schützlinge nahmen für ihn diese Gestalten an. Da kam Freude auf, wenn er Shebemozz und Terkjaya zum Tanzen brachte! Er war damals an Bobabesh achtlos vorbeigegangen, hatte ihn einfach vergessen und ihn übersprungen. Er verschaffte danach Limgeiden den Kick, ebenso Wunztara und einigen anderen, Bei Nosfratu musste er nochmals nachsetzen, weil dieser ziemlich lahm reagierte.

Inkaty verpasste ihm eine stärkere Dosis, und dann sprang er, dass es eine Freude war. Und da fiel ihm Bobabesh ein. Er erinnerte sich wieder, dass er ihn übergangen hatte, ihn einfach reglos im Tank treiben ließ wie verwesendes Fleisch. »Das geht aber nicht, Geselle Chirpagnon«, sagte er zu sich selbst; Selbstgespräche waren für ihn längst an der Tagesordnung. »Was würde da Meister Crux sagen?« Und so piesackte er Zwesch und Kuittus, tröstete die anderen auf später und kehrte zu Bobabesh zurück. Dieser trieb in den Nebeln seines Tanks und rührte sich nicht.

»Du gefällst mir heute aber gar nicht, Bobabesh«, sagte er zu der Kreatur, die wie eine verknotete Flade mit ein paar Flagellen daran aussah. »Ein wenig Aufmunterung gefällig?« Er jagte einen ziemlich starken Impuls in den Tank. Aber Bobabesh rührte sich noch immer nicht, zuckte nicht einmal mit einer Flagelle. »Du willst eine höhere Dosis? Gut, kannst du haben!«

Inkaty jagte den nächsten Impuls in den Tank, stärker als der erste. Diesmal glaubte er an Bobabeshs Flanke ein leichtes Zucken erkennen zu können. Aber nicht mehr. Dabei hätte Bobabesh unter der empfangenen Impulsstärke einen wahren Freudentanz aufführen müssen.

Inkaty Chirpagnon betrachtete misstrauisch das hässliche Stück Fleisch, das nunmehr völlig reglos im Tank trieb. War es möglich, dass Bobabesh absichtlich jede Reaktion unterdrückte, um ihn zu reizen? Er traute diese Hinterlist jeder dieser Kreaturen zu. Und Bobabesh legte es ganz sicher darauf an, ihn durch völlige Passivität zu ärgern. Inkaty Chirpagnon fühlte sich provoziert. Und das in höchstem Maße. »Willst wohl ein Spielchen, kleiner, hässlicher Bobabesh... Meinetwegen, kannst du haben.«

Und mit diesen Worten jagte er ein Stakkato von Impulsen in Bobabeshs Tank, dass dieser förmlich explodierte. Seine Gliedmaßen begannen wie wild und unkontrolliert zu zucken. Er prallte immer wieder gegen die Innenwandung des Tanks, dass es dumpf hallte. Und dabei sang er sein schönstes Lied. »Na, habe ich dir doch noch auf die Sprünge verholfen, Bobabesh? Noch eine Zugabe gefällig?« Bobabesh bekam die Zugabe und raste daraufhin. Auch Inkaty Chirpagnon selbst steigerte sich in Raserei. Es gierte ihn auf einmal nach einer Aufführung seines Balletts der Ewigen. Er schwang sich in die Luft, breitete die Flügel aus und glitt schwebend und voller majestätischer Würde am Spalier der Tanks vorbei. Dabei tanzten seine sensiblen Finger virtuos über die Sensorreihen. Das süße, ach so traurige Lied der Verdammten, das die Halle erfüllte, stachelte ihn noch mehr auf. Die Erregung durchdrachte geradezu schmerzhaft seinen Körper. Und er spielte die Orgel des Schmerzes so kunstvoll wie nie zuvor, sang im Chor der gequälten Kreaturen hingebungsvoll mit, bis sich seine angestaute Erregung in einem nie zuvor gekannten Sinnesrausch entlud.

Er seufzte erleichtert und dankte seinen Schützlingen, dass sie ihn in solche Höhen der Lust geführt hatten. Auch Zizibee, Pampfenefras und Sabelisk und die anderen beruhigten sich allmählich wieder und sanken ermattet in sich zusammen. Ihr Chor verklang allmählich. Nur eine einzelne Stimme war im Hintergrund zu hören. Bobabesh! Ein einsamer Sänger auf weiter Flur. Als Inkaty zu seinem Tank kam, sah er, dass sich Bobabesh immer noch gebärdete wie ein Besessener. Er wollte sich einfach nicht beruhigen. Just in diesem Moment tauchte Kintradim Crux auf. Er betrachtete Bobabesh schweigend und mit mitlädsvoller Miene, bis die gequälte Kreatur ins Koma versank.

Dann sah der Architekt seinen Haushofmeister durchdringend an und sagte in einer Schärfe zu ihm, wie Kergorah sie noch nie von ihm zu hören bekommen hatte: »Wenn mein Liebling stirbt, schicke ich dich zu Wirren La'm Uvaru zurück.« Das war das letzte, was Inkaty vom Architekten zu hören bekam. Er sprach in den vielen folgenden Jahren kein Wort mehr zu ihm. Crux zeigte sich ihm nicht einmal. Bis er dann völlig verschwand...

Kintradim Crux ließ es nicht dabei bewenden, dass er Inkaty Chirpagnon einfach ignorierte. Er sperrte ihn ebenfalls in einen Tank und verband ihn dort mit Bobabesh. Nun war Inkaty für lange Zeit eins mit dieser hässlichen Kreatur, deren Gefühle so hässlich waren, wie sie aussah, so abstrus, dass Inkaty halb wahnsinnig davon wurde. Aber Crux hatte ihn nicht nur mit Bobabesh verkabelt, um ihn an dessen todessehnsüchtigen Emotionen teilhaben zu lassen. Mehr noch diente diese Vernetzung dem Ziel, dass Bobabesh an Inkatys Lebensenergien partizipieren konnte.

Die Kreatur sog ihn völlig leer, aber sie überlebte. Inkaty wurde aus dem Tank entlassen, wofür Roboter sorgten, und konnte danach wieder seinen Pflichten nachkommen. Inkaty leistete sich solch einen Fehltritt nicht noch einmal. Ganz im Gegenteil, er ging seiner Tätigkeit mit besonderer Hingabe und Aufopferungsbereitschaft nach. Die Ewigen hatten es in dieser Zeit wirklich gut bei ihm, keiner von ihnen bekam mehr eine Überdosis an Schmerz. Der Kergorah hoffte, dass sich Kintradim Crux wieder mit ihm versöhnen würde, wenn er sah, wie sehr sich sein Haushofmeister anstrengte. Aber seit diesem Tag war er für den Architekten Luft.

Auch wenn Crux zu Besuch in seinem Heim war, konnte Inkaty seine Anwesenheit nur errahnen. Der Architekt empfing weiterhin seine Besucher, und alles nahm seinen gewohnten Gang wie in all den Hunderttausenden von Jahren zuvor. Nur für Inkaty war nun alles ganz anders. Er selbst war zu einem lebenden Toten abgestempelt worden. Wenn der Architekt irgendwo durch sein Heim geisterte, lauschte Inkaty auf jedes Geräusch, das er verursachte. Er sog gierig seinen Duft in sich ein, vernahm aber nie seine Stimme. Der Architekt sprach zu niemandem, nicht einmal zu sich selbst. Dabei war er früher immer so redselig gewesen. Inkaty wusste, dass es eine kleine Schwäche des Architekten war, dass er sich mitteilen musste! Hatte er etwa einen anderen Gesprächspartner gefunden? Vielleicht gar jemanden aus dem Kabinett Saraogh? Inkaty litt Höllenqualen. Das Leben in völliger Stille, in der nur die Schmerzgesänge der Ewigen zu hören waren, wurde für ihn unerträglich. Den Gedanken an Flucht hatte er längst schon aufgegeben. Nach einer Million gescheiterten Versuchen ... So hing er dem unwirklichen Traum nach, dass der Architekt ihn eines Tages freilassen

würde, wenn er seiner offensichtlich ohnehin längst schon überdrüssig war. Aber gar so unrealistisch war dieser Traum denn doch nicht, denn eines Tages wurde seine Hoffnung unversehens durch einen glücklichen Umstand sogar noch genährt.

Inkaty Chirpagnon hatte nie jemanden von den Herrschaften zu sehen bekommen, die zum Architekten zu Besuch kamen. Er wusste nie, ob es sich gerade um Bettler, Edle oder gar um Hohe Wesen vom Stande des Gastgebers handelte. Aber er hatte erfahren, wie sie in die Festung kamen. Der Architekt verfügte über eine Art Aufzug, mit dem er seine Besucher in die Burg holen konnte. Als Inkaty auch noch herausfand, wie dieser Aufzug funktionierte, war sein erster Gedanke, ihn für seine Flucht nutzen zu können. Denn die Besucher wurden auf dieselbe Weise, wie sie in die Burg geholt wurden, wieder hinausbefördert. Der Aufzug funktionierte nach beiden Richtungen.

Wenn der Architekt die entsprechenden Schaltungen vornahm, wurden die Besucher durch das feste Gemäuer einfach in den Audienzraum befördert. Das funktionierte nach Art eines Transmitters. Wenn die Besucher ihre Geschäfte mit dem Architekten erledigt hatten, brauchten sie sich nur an die Stelle zu begeben, an der sie materialisiert waren, und der Architekt beförderte sie durch Sensorkontakt ins Freie. Es gab sogar eine Schaltuhr, an der man nur eine Zeitvorgabe einzustellen brauchte, und der Besucher wurde nach Ablauf der gewünschten Frist hinausbefördert. So einfach war das. Und es war wirklich einfach: Der nicht sonderlich technisch begabte Inkaty Chirpagnon lernte die Bedienung des Aufzuges im Handumdrehen. Ebenso die Bedienung der Schaltuhr.

Er dachte, dass er bloß den Aufzug zu aktivieren und die Schaltuhr nur voreinzustellen brauchte, um dann flugs ins Freie befördert zu werden. Dachte er ... Aber diese Rechnung hatte er ohne den Architekten gemacht, der den Aufzug so programmiert hatte, dass er auf gewisse Personen nicht reagierte. Zu diesem Personenkreis gehörte Inkaty. Er hatte sogar den Verdacht, dass er die einzige Person war, die den Aufzug nicht benutzen konnte. Was immer er auch anstellte, der Aufzug beförderte ihn nicht. Er unternahm unzählige Testläufe mit toten Gegenständen, und jedes Mal verschwanden diese irgendwohin. Einmal verhalf er auf diese Weise sogar einigen Schädlingen, die sich im Schloss eingenistet hatten, zur Freiheit. Nur sich selbst konnte er diesen Dienst nicht erweisen.

Bei diesen Tests fand er immerhin heraus, dass der Aufzug so etwas wie eine Fangschaltung besaß. Damit konnte man unliebsame Eindringlinge dingfest machen, sie außerhalb der Festung befördern oder sie sogar in ein Stasisfeld verbannen, um sie darin für alle Ewigkeit gefangen zu halten. Auf diese Weise säuberte Inkaty Chirpagnon den Herrschaftssitz von allen Schädlingen, die selbst den aufmerksamen Reinigungsrobotern entgingen. Aber irgendwann verging ihm der Spass selbst daran, und er überließ dieses Geschäft wieder den Robotern.

Es war vor einigen Jahren, in einer Zeit, da der Architekt seinem Heim schon für länger ferngeblieben war. Da machte der Kergorah einen Schädling besonderer Art ausfindig. Bei genauerem Hinsehen entpuppte sich dieser vermeintliche Schädling jedoch als Intelligenzwesen, das in etwa von derselben Statur und Größe wie der Architekt war. Nur handelte es sich eben um einen Fremden. Inkaty fand nie heraus, wie der Fremde ins Schloss gekommen war, denn dann hätte er es vielleicht auf dieselbe Weise verlassen können ... Der Eindringling war schlau und gerissen - und sehr umsichtig und vorsichtig. Er stürmte nicht einfach kopflos durch die Räumlichkeiten des Schlosses, sondern sicherte jeden seiner Schritte ab, nur um nicht in irgendeine Falle hineinzugeraten.

Das amüsierte Inkaty, denn wie vorsichtig der Fremde auch war, ihn kostete es nur einen Fingerdruck, um ihn festzusetzen. Eine Weile beobachtete er den Eindringling, spielte sogar mit ihm, indem er sich ihm unsichtbar näherte. Doch das wäre beinahe schiefgegangen, denn der Fremde durchschaute mittels seiner Anzugtechnik die Tarnung des Drachen. Bevor er jedoch Nutzen daraus ziehen konnte, aktivierte Inkaty die Fangschaltung und verbannte den Fremden in ein Stasisfeld außerhalb der Festung. Dort hing er immer noch. Sicher verwahrt. Er würde dort so lange bleiben, bis Inkaty ihn dem Architekten präsentieren konnte. Und der Kergorah spekulierte damit, dass Crux ihm als Belohnung für den Gefangenen die Freiheit schenken würde.

Aber der Architekt war seitdem nie mehr wieder in seinem Heim aufgetaucht. Inkaty hätte seine Anwesenheit bemerkt, selbst wenn er heimlich zu Besuch gekommen wäre. Er hätte seinen besonderen Geruch wahrgenommen. Inzwischen mussten viele Jahre vergangen sein. Und Inkaty fragte sich, was wohl passiert sein mochte. So lange war Crux noch nie abwesend gewesen. Inkaty kontrollierte seinen Gefangenen immer wieder, vergewisserte sich, dass er hilflos in seinem Stasisfeld hing. Und er wünschte den Architekten herbei, dass er ihm endlich das Tauschgeschäft vorschlagen konnte. Vielleicht würde Crux zornig auf diese Anmaßung reagieren und ihn fürchterlich bestrafen. Aber dieses Risiko wollte Inkaty auf sich nehmen. Inzwischen wäre ihm alles lieber gewesen als eine Fortsetzung dieses unerträglichen Zustandes permanenter Monotonie.

8. Der Gefangene

»Es scheint erwiesen, dass Mohodeh Kascha in Brunyaga gewesen ist«, flüsterte Mondra bei ausgeschaltetem Translator. »Und sein unerklärliches Verschwinden bedeutet höchstwahrscheinlich, dass er die Transportröhren nach Kintradims Heim benutzt hat. Dieser Weg ist auch für uns vorgezeichnet. Denn es hat sich gezeigt, dass Startac nicht nach Kintradims Heim teleportieren kann.« »Was ist mit den Gravo-Paks?« fragte Startac. »Zu riskant. Natürlich könnten wir Deflektorschirme und Gravo-Paks benutzen. Aber niemand weiß, wie gut hier und in Kintradims Heim die Überwachungsanlagen sind. Wenn wir in der Luft hängen, sind wir trotz unserer Schutzschirme ein hilfloses Ziel und werden vielleicht abgeschossen. Und die Strangeness-Barriere zwischen den Kabinetten ist ebenso wenig zu unterschätzen.«

»Stellen die Transportröhren nicht trotzdem ein zu großes Risiko dar?« wandte Trim ein. »Immerhin ist man in Herkoven-Lu der Ansicht, dass deren Energien außer Kontrolle geraten sind und die Benutzer verzehren.« »Nicht, wenn wir die Schutzschirme unserer Anzüge aktivieren«, erwiderte Mondra. »Ich bin mir sicher, dass sich auch Mohodeh Kascha auf diese Weise geschützt hat. Ein gewisses Restrisiko bleibt natürlich, aber das müssen wir wohl eingehen. Mehr Sorgen bereiten mir da die Keyrettler-Wachen.« »Wieso?« wunderte sich Startac. »Wir können doch auf jeden Fall unsichtbar mit den Antigravs den Energiezaun überwinden. Wo ist da das Problem?«

»Das Problem ist, dass das gesamte Areal um Herkovens Weiche orteungstechnisch überwacht wird«, sagte Mondra. »Die Keyrettler-Ordner würden uns sofort entdecken, ob unsichtbar oder nicht, wenn wir uns nur dem Energiezaun näherten. Ich fürchte, wir müssen uns zumindest deiner Teleporterfähigkeit bedienen, um zu den Transportröhren zu gelangen, Startac.« »Das ist erst recht kein Problem«, sagte Startac. »Ich habe mich erholt und bin wieder in Bestform.« »Aber du müsstest mit uns beiden gleichzeitig teleportieren.« »Ich habe doch bereits bewiesen, dass ich das im Notfall kann«, sagte Startac fast beleidigt. »Das ist ein solcher Notfall. Und bin sogar mit Ichu Tolot nach ZENTAPHER teleportiert!«

In diesem Moment bewegte sich Woyncha Trokton unruhig und murmelte irgendetwas im Schlaf. Mondra bedeutete ihren beiden Gefährten, still zu sein, und gab ihnen mit einem Wink zu verstehen, dass sie sich zurückziehen sollten. Sie fanden mit einiger Mühe den Weg durch die labyrinthartigen Räumlichkeiten. Als sie dem Ausgang zustrebten, erkundigte sich die Keyrettler hinter der Rezeption misstrauisch: »Warum wollt ihr mich so schnell wieder verlassen?« »Deine Herberge ist doch nicht das Richtige für uns«, sagte Startac im Vorbeigehen. »Dann seht mal, ob ihr was Besseres findet«, rief ihnen die Keyrettler zornig nach. Draußen herrschte derselbe zwielichtige Dämmerchein wie immer. In den Kabinetten gab es offenbar keinen Wechsel zwischen Tag und Nacht. Nur das orangefarbene Leuchten der acht Transportröhren bildete eine zusätzliche Lichtquelle.

Mondra führte ihre bei den Begleiter bis 25 Meter an den Energiezaun heran, dann blieb sie zwischen einigen kleineren Gruppen von Interessenten stehen. »Hier sind wir vor den Blicken der Keyrettler-Wachen geschützt«, sagte Mondra. »Und für dich sollte das keine zu große Distanz sein, Startac. Du musst uns direkt an die Transportröhren heranbringen!« »Meine Sprunggrenze sind fünfzig Kilometer«, sagte Startac und ergriff Mondras und Trims Hand. »Ich bin bereit.« »Dann los!« Trim Marath versuchte, sich geistig auf den zu erwartenden Ortswechsel einzustellen, da hatte dieser auch schon stattgefunden. Er fand sich geradewegs vor einer der Transportröhren mit vier Metern Durchmesser. In diesem Moment heulte eine durchdringende Alarmsirene auf. »Nichts wie weg!« rief Mondra. »Und nicht vergessen, Schutzschirme einschalten!«

Mit diesen Worten sprang sie auf die Transportröhre zu - und weg war sie. Das Energiefeld der 500 Meter hoch hinaufführenden Röhre hatte sie verschluckt.

Trim sah, wie die Keyrettler-Ordner, aufgebracht schreiend und ihre Schlagstöcke schwingend, auf sie zugerannt kamen. Jenseits des Energiezaunes entstand ein Tumult in den Reihen der Bittsteller, als diese bemerkten, dass jemand zu Herkovens Weiche vorgedrungen war. »Mach schon, Trim!« rief Startac und sprang ebenfalls in eine Röhre. Trim zögerte nicht länger. Ohne sich weitere Gedanken zu machen, folgte er Mondras und Startacs Beispiel.

Die Hülle aus Energie bot keinerlei Widerstand, Trim glitt einfach hindurch. Er war von einem intensiven Leuchten umgeben. Die Sicht nach draußen war ihm verwehrt. Er fühlte sich schwerelos und hatte das Gefühl, nach oben zu schweben. Der Zustand des angenehmen schwerelosen Schwebens dauerte jedoch nicht lange. Plötzlich spürte der Monochrom-Mutant eine unheimliche Kraft an sich zerren. Diese Kraft riss ihn empor, übte gleichzeitig einen gewaltigen Druck auf ihn aus. Er konnte nicht atmen, war zu keiner Bewegung fähig. Er wurde einfach fortgerissen. Nach oben, auf einen dunklen Fleck zu, der bedrohlich irgendwo über ihm schwebte.

Die energetischen Kräfte, die an Trim zerrten, verstärkten sich weiter. Der äußere Druck wurde nun in umgekehrter Richtung wirksam. Trim hatte auf einmal das Gefühl, als zerre ein Entstofflichungsfeld an ihm, das geradezu desintegrierend auf ihn wirkte. Es war, als sollte sein Körper in Gas verwandelt werden. Trim konnte keinerlei Einfluss auf das nehmen, was mit ihm passierte. Er musste alles mit sich geschehen lassen. In seiner Verzweiflung - in steigender Todesangst, die wiederum die Befürchtung in ihm weckte, dass sein Dunkler Zwilling in Erscheinung treten könnte -, schaltete Trim den Paratronschild ein.

Er wusste sich in seiner Not nicht mehr anders zu helfen. Er sah nur noch diese Möglichkeit, seiner Ängste Herr zu werden. Trim sah sich auf einmal den Gewalten eines unglaublichen Energiegewitters ausgesetzt. Der Paratron schien alles schlimmer gemacht zu haben. Er wurde in den dunklen Abschnitt der Röhre gerissen, förmlich in ihn hineingezerzt und hindurchgepresst ... und er fühlte sich, als würde er auf ein Tausendstel seiner normalen Größe zusammengestaucht. Gleichzeitig setzte ein erschreckendes Gefühl der Desorientierung ein. Dies war schlimmer als alles andere. Trim verlor mit einem Schlag jegliche Bezugspunkte zur Realität ... er wurde zu einem Nichts. Das ist lediglich der Schock beim Durchdringen einer Strangeness-Barriere! sagte er sich. Das änderte zwar nichts an seinem Zustand der Desorientierung, aber es half ihm, den namenlosen Schrecken einzudämmen, indem er ihm einen Namen gab. Strangeness-Schock!

Als sei dies eine Zauberformel, ließ das Energiegewitter nach. Die dunkle Enge der Röhre lag nun unter ihm, er schwebte ruhig durch die schwächer werdenden Energieentladungen nach oben. Und ihm wurde eines bewusst: Ohne den schützenden Paratron wäre er von den hinter ihm liegenden Gewalten in seine Atome zerrissen worden, wäre er wohl förmlich verdampft. Trim konnte sich wieder bewegen. Er griff instinktiv über seine linke Schulter und bekam den Griff des Monofilament-Schwertes zu fassen. Das beruhigte ihn. Es schien überstanden. blieb nur die Frage, ob auch Mondra und Startac den Transport heil überstanden hatten...

Er trieb weiter nach oben, auf einen farblosen Fleck ohne Konturen zu, der sich deutlich vom Energieflimmern der Röhre abhob. Der Fleck wurde größer. Trim passierte ihn und wurde förmlich ins Freie geschleudert. Seine Füße fanden auf felsigem Grund Halt. Er blickte sich um. Und er empfand in diesem Moment nichts anderes als grenzenlose Erleichterung, als er neben der nächstliegenden Röhrenöffnung Mondra stehen sah und Zeuge wurde, wie es knapp nach ihm auch Startac aus einer weiteren Röhre katapultierte. »Wir sind am Ziel«, stellte Mondra fest. »Das ist Kintradims Heim.«

Trim stellte fest, dass die Schwerkraft mit rund 0,9 Gravos geringer war als die von Herkoven-Lu. Sie waren auf einer Anhöhe herausgekommen, von der sie einen guten Überblick über dieses Kabinett von zehn mal zehn Kilometern hatten. Im Zentrum dieses aus grünen Hügeln bestehenden Kabinetts stand ein alles beherrschendes mächtiges Gebäude. Ein wahres Schloss mit hoch aufragenden Gebäuden und einer Vielzahl von schlanken, minarettartigen Türmchen. »Das ist das Original!« rief Startac aus. »Ich wette, dass der Herrkan von Brunyaga sein Rathaus diesem Schloss nachempfunden hat.« Trim gab dem Freund innerlich Recht. Aber er ging nicht weiter darauf ein, denn für ihn gab es einen anderen Blickfang: die vielen seltsamen Gebäude, die das Schloss wie einen Ring umschlossen. Und durch die Fernoptik erkannte Trim, dass sich zwischen diesen skurrilen Gebäuden Lebewesen tummelten.

Mondra musste dieselbe Beobachtung gemacht haben, denn sie sagte: »Dann lasst uns mal die Bewohner dieser seltsamen Siedlung kontaktieren. Bin schon gespannt, was sie uns über ihr Leben im Schatten des Schlosses von Kintradim Crux erzählen können.«

Der Hügel, auf dem sie herausgekommen waren, endete dreißig Meter weiter an der Kabinettgrenze. Trim ging bis ganz nahe an den Abgrund. Von hier hatte er einen atemberaubenden Ausblick auf Herkoven-Lu. Er sah einen halben Kilometer unter sich das Häusermeer von Brunyaga, und dazwischen und auf dem großen Platz vor Herkovens Weiche tummelten sich unzählige winzige Wesen, die ihm wie emsige Ameisen erschienen. Die Berge von Herkoven-Lu waren hinter Fraktalwolken verborgen. Trim riss sich von dem Anblick los und folgte Mondra und Startac, die sich bereits an den Abstieg gemacht hatten. Als Trim die bei den einholte, hörte er, wie Mondra gerade sagte: »An meiner Einstellung hat sich nichts geändert. Wir wollen unsere Karten nicht aufdecken, und du solltest lieber deine Kräfte schonen.«

Damit war Trim sofort klar, dass Startac wiederum versucht hatte, Mondra zum Einsatz der Gravo-Paks zu überreden. Trim musste der ehemaligen TLD-Agentin innerlich recht geben: Der Abstieg unter den herrschenden Schwerkraftverhältnissen war alles andere als anstrengend. Zudem war bereits aus dieser Entfernung mit freiem Auge zu erkennen, dass sich vor den eigenwillig konstruierten Hütten, die um das mächtige Schloss errichtet worden waren, eine große Menge von Fremdwesen versammelt hatte. Es wäre gewiss nicht klug, den Bewohnern von Kintradims Heim zu verraten, über welche technischen Möglichkeiten sie verfügten.

Vor den Hütten standen an die dreihundert Personen, die den verschiedensten ZENTAPHER-Völkern angehörten, und starrten ihnen entgegen. »Ich möchte, dass ihr auf der Hut seid«, wies Mondra die bei den Monochrom-Mutanten an. »Es könnte sein, dass man uns feindselig gegenübertritt.« »Warum sollte man das?« fragte Startac. »Ich kann jedenfalls keine feindselige Stimmung orten.« »Das ist gut zu wissen«, sagte Mondra. »Aber die Stimmung könnte jederzeit umschlagen. Bleib jedenfalls wachsam, Startac! Diese Leute leben hier schon jahrelang in Isolation. Und sie haben beobachtet, dass wir aus Herkovens Weiche gekommen sind. Sie würden vermutlich viel darum geben, es uns gleichmachen und nach Herkoven-Lu zurückkehren zu können.«

»Da ist keine Feindseligkeit«, beharrte Startac. »Nur Neugierde.« Als sie nur noch hundert Meter von der Gruppe entfernt waren, trat ein einzelner Keyrettler vor. Mondra verlangsamte daraufhin den Schritt, um den Keyrettler herankommen zu lassen, ohne dass sie sich selbst der versammelten Menge zu weit nähern mussten. Als der Keyrettler drei Meter vor ihnen stehen blieb, hielt auch Mondra an. »Ich bin die Herrkana von Kintradims Heim«, stellte sich der Keyrettler vor, woraus klar wurde, dass es sich um eine weibliche Keyrettler handelte. »Wir sind über euren Besuch hoch erfreut, denn das gibt Anlass zur Hoffnung, dass Herkovens Weiche bald wieder in Betrieb genommen wird.« »Leider müssen wir dich enttäuschen, Herrkana«, sagte Mondra. »Wir haben die Weiche auf eigenes Risiko benutzt und hatten Glück, den Transport überlebt zu haben.«

Mondra stellte sich und die beiden Monochrom-Mutanten als Pilger vor, die um jeden Preis nach Kintradims Heim gelangen wollten. »Aber ich bezweifle, dass dein Zwillingsbruder die Weiche für die Allgemeinheit freigeben wird«, fügte sie hinzu. »Er hat schon zu viele Leute verloren ... Oder sind seine Kundschafter hier angekommen?« »Nein«, antwortete die Herrkana. »Kein einziger Kundschafter ist mit einer Botschaft von meinem Zwillingsbruder eingetroffen. Und ich nehme an, dass die Leute, die ich nach unten geschickt habe, auch nicht ihr Ziel erreicht haben.« »So ist es«, bestätigte Mondra.

»Hat es in all den Jahren einschneidende Veränderungen in Herkoven-Lu gegeben?« fragte die Herrkana. »Ist mein Bruder noch Herrkan von Brunyaga? Er war ja nie ganz unumstritten, aber ich glaube, er ist ein guter Bürgermeister.« »Ja, dein Bruder ist Herrkan«, bestätigte Mondra. »Er regiert mit strenger Hand. Und das muss er tun, um die Situation nicht eskalieren zu lassen. Brunyaga ist hoffnungslos überbevölkert. Die Ektapa haben nach der Katastrophe keinen Pilger mehr aus Herkoven-Lu abgeholt.« »Ich weiß, dass die Ektapa selbst große Schwierigkeiten haben«, sagte die Herrkana. »Vor Jahren hat einer ihrer Transporter an Kintradims Heim angelegt, ohne jedoch auch nur einen von uns mitzunehmen. Und darum wissen wir, dass die Große Verheerung überall in ZENTAPHER gewütet und immense Schäden angerichtet hat.«

»Diesem Ereignis schreibt man in Brunyaga auch die Beschädigungen an Herkovens Weiche zu«, sagte Mondra. »Das haben die Ektapa ebenfalls gesagt. Aber hat sich der Architekt in all den Jahren nicht in Brunyaga gemeldet? Hat er kein Lebenszeichen geschickt?« »Wäre es da nicht wahrscheinlicher, dass er sich bei euch gemeldet hätte?« stellte Mondra die Gegenfrage. »Immerhin ist das hier sein Heim.« »Das ist es ja, was uns so sehr verunsichert. Schon seit Jahren ist Kintradims Heim wie versiegelt. Es werden keine Pilger mehr eingelassen. Alle Versuche der Pilger, sich beim Architekten Gehör zu verschaffen, bleiben unbelohnt. Später haben viele Pilger in ihrer Verzweiflung versucht, in das Schloss einzudringen. Aber es fand sich nirgendwo ein Zugang. Selbst als die Pilger zu Gewalt griffen, scheiterten sie kläglich. Die Mauern sind undurchdringlich. Keinem Pilger ist es je gelungen, ins Innere des Schlosses zu gelangen. Es gibt nicht einmal Kommunikationsgeräte, über die man den Architekt anrufen

könnte. Wir sind deswegen in großer Sorge um ZENTAPHER.« »Bist du ganz sicher, dass es in all den Jahren nie jemandem gelungen ist, in das Schloss einzudringen, Herrkana?« fragte Mondra mit Nachdruck.

»Ich habe gesagt, keinem Pilger«, betonte die Keyrettler. »Aber da war ein Fremder, der wie ihr unvermittelt aus der Weiche aufgetaucht ist. Und dem ist es tatsächlich gelungen, in das Allerheiligste des Architekten einzudringen. Aber er hat einen hohen Preis für diesen Frevel zahlen müssen. Sein Schicksal dient uns allen als Warnung.« »War dieser Fremde blauhäutig und ähnlich gebaut wie wir?« fragte Mondra gespannt. »In der Tat, so könnte man sagen«, sagte die Herrkana zustimmend. »Er war blauhäutig, aber von weitaus kräftigerer Statur als jeder von euch.« »Was ist mit ihm passiert?«

»Kommt mit, ich werde es euch zeigen.« Die Herrkana ging voran und erzählte: »Der Fremde gab an, nach Kintradim Crux zu suchen. Er habe dringende Geschäfte mit dem Architekten zu erledigen. Ich sagte ihm, dass dieses Schloss das Heim des Architekten sei. Wenn er ihn so dringend zu sprechen wünsche, solle er einfach zu ihm gehen.« Die Herrkana warf Mondra aus ihren starren Augen einen bedeutungsvollen Blick zu und sagte: »Und das tat er. Aber schon bald darauf haben wir ihn so vorgefunden ...« Sie ging um einen Mauervorsprung herum, dann blieb sie abrupt stehen und deutete nach oben. Mondra, Startac und Trim folgten mit den Augen der Richtung, die die Keyrettler ihnen wies.

Trim hielt unwillkürlich den Atem an, als er in dreißig Metern Höhe eine reglose humanoide Gestalt in der Schwebe sah. Sie war etwa 2,30 Meter groß und schlank und trug eine gediegen wirkende Kombination, die einen technisch hochwertigen Eindruck machte. Die Haut des Humanoiden war von dunkelblauer Farbe. »Das muss Mohodeh Kascha sein, der letzte Kimbaner«, flüsterte Mondra beeindruckt. »Es kann keinen Zweifel geben.«

9. Gegenwart: Zwischenspiel I

Inkaty Chirpagnon wurde auf eine harte Geduldsprobe gestellt. Er hatte mit seinem Gefangenen zwar einen starken Trumpf in der Hand, konnte diesen aber nicht ausspielen, weil sich Kintradim Crux nicht in seinem Heim blicken ließ. Der Drache konnte sich lediglich am Anblick seines Gefangenen weiden. Es war ihm leider nicht möglich, etwas von der Umgebung zu erkennen, in der der Fremde festsass. Denn die Kontrolleinheit der Fangschaltung zeigte bloß diesen selbst. Das fand Inkaty Chirpagnon irgendwie schade, denn er hätte zu gerne einen Blick nach draußen geworfen. Er hätte viel darum gegeben, zur Abwechslung mal etwas anderes zu sehen als die sattem bekannten Räumlichkeiten des Schlosses. Er konnte sich längst schon blind zurechtfinden, wusste, wo jedes Stück der Einrichtung stand. Er kannte die kleine Welt des großen Schlosses in- und auswendig. Es war alles so eintönig, sein Leben bestand aus einer ewig wiederkehrenden Monotonie von routinemäßigen Aufgaben. Und wie er die Halle der Ewigen inzwischen hasste! Er konnte den Anblick der hässlichen Kreaturen in ihren Tanks nicht mehr ertragen. Und doch musste er sich mit ihnen abgeben, sie hegen und pflegen, ihnen zur passenden Zeit ihren Kick verpassen. Aber es machte ihm keinen Spass mehr, mit ihnen zu tanzen. Er gab ihnen nur das absolut Nötigste.

Einmal unternahm er den Versuch, der quälenden Einsamkeit zu entrinnen, einen der eingefangenen Schädlinge zu domestizieren. Es war ein recht niedliches pelziges Wesen mit großen Augen, ein Jungtier, das wie der Prototyp für das Kindchen-Syndrom aussah. Er brachte ihm sogar einige Kunststücke bei, lehrte es, auf Befehle kleine Verrichtungen zu erledigen, sogar zu apportieren. Aber dann biss ihn das undankbare Biest. Er zertrat es auf der Stelle und beförderte seinen Kadaver mit dem Aufzug nach draußen. Er war danach ohne das geringste Bedauern, war nur voller Zorn. Und die anderen Schädlinge, die er später einfing, mussten es büßen.

Er versuchte nicht wieder, einen der Schädlinge abzurichten. Das machte ihm das Warten auf den Architekten wieder zur endlosen Qual. Und Kintradim Crux wollte und wollte nicht kommen. Dafür kam jemand anders. Inkaty traute seinen Augen nicht, als die Fangschaltung einen Alarm auslöste und damit auf einen weiteren Eindringling hinwies. Diesmal waren es deren sogar drei. Und wiederum handelte es sich nicht bloß um Tiere. Es waren drei aufrecht gehende Intelligenzen, die auf unbekannte Weise ins Schloss eingedrungen waren. Inkaty überlegte sich, wie er mit ihnen verfahren sollte. Diesmal, so entschloss er sich, würde er sie nicht einfach in die Verbannung schicken. Er würde vielmehr herauszufinden versuchen, auf welche Weise ihnen das Eindringen ins Schloss gelungen war.

Er würde das durch strenge Befragung erfahren, sie foltern, bis alles aus ihnen hervorsprudelte, was er von ihnen wissen wollte. Er würde all das mit ihnen anstellen, was er mit Kintradim Crux' Lieblingen nicht tun durfte. Das würde ihm nicht nur zu höchster Befriedigung verhelfen, sondern würde für ihn auch ein Fahrschein in die Freiheit sein. Der Drache konnte es kaum erwarten, ans Werk zu gehen.

10. Die Halle der Verdammten

Die Gestalt des Ritters von Dommrath schwebte völlig reglos über ihnen. Sie wirkte wie eine Momentaufnahme, als sei sie aus der Bewegung heraus, mitten aus dem Leben, in diesen Zustand versetzt worden. »Ist Mohodeh Kascha tot?« fragte Trim. Startac konzentrierte sich mit seinem Ortersinn auf die über ihnen schwebende, wie eingefroren wirkende Gestalt. »Bevor du etwas sagst, schalte den Translator aus, Startac!« ermahnte Mondra mit einem Seitenblick zur Herrkana, die ihre Reaktionen interessiert beobachtete. Hinter ihr hatten sich weitere Schaulustige eingefunden. »Wir haben Zuhörer, die nicht unbedingt eingeweiht zu werden brauchen.«

»Ich empfangе keinerlei Lebensimpulse«, sagte Startac, während er sich voll konzentrierte. »Da ist kein wie auch, immer gearteter Gefühlszustand auszumachen. Mein Ortersinn sagt mir andererseits, dass dieses Wesen noch am Leben ist.« »Wenn du keinerlei Impulse empfangst, wie kannst du dann behaupten, dass Mohodeh Kascha noch lebt?« fragte Mondra. »Mohodeh Kascha hat eine schwache Ausstrahlung von einer Art, wie ich sie vorher noch nie geortet habe«, sagte Startac mit leicht entrückter Stimme. »Ich habe zuvor noch kein Lebewesen kontaktiert, das sich in diesem Zustand befand. Aber etwas ist an Mohodeh Kascha, was ihn mir als am Leben erscheinen lässt.«

»Verstehe«, sagte Mondra. Sie betrachtete die Ortungsgeräte ihres Anzuges und meinte: »Eigentlich dürfte dort oben gar nichts sein. Ich bekomme keinerlei Ortung, als existiere Mohodeh Kascha an diesem Ort gar nicht.« Trim fröstelte, und er sagte mit leicht zitternder Stimme: »Sieht es nicht ganz so aus, als habe jemand für Mohodeh Kascha die Zeit angehalten?« »Das könnte durchaus so sein«, sagte Mondra zustimmend. Sie schaltete ihren Translator wieder ein und sagte zu der Herrkana gewandt: »Wie es aussieht, werden wir für längere Zeit in Kintradims Heim verweilen müssen. Aber wir werden trachten, euch nicht zur Last zu fallen.«

»Ihr seid uns willkommen, wir sind über diese Abwechslung froh«, sagte die Herrkana. »Ich werde euch ein Quartier zuteilen, damit ihr es euch bequem machen könnt.« Die Keyrettler geleitete sie in Richtung des Ringes aus Hütten. Dabei sagte sie: »Es hat auf mich den Eindruck gemacht, dass euch der Fremde nicht unbekannt ist. Woher kennt ihr ihn?« »Wir haben noch nie seine Bekanntschaft gemacht«, antwortete Mondra. »Wir haben in einem anderen Kabinett bloß eine Beschreibung seiner Person erhalten.«

»Was ist mit dem Unglücklichen passiert?« wollte die Herrkana wissen. »Das müssen wir erst noch herausfinden. Aber es scheint, dass er in diesen Zustand versetzt wurde, weil er gewaltsam in das Schloss des Architekten einzudringen versuchte.« Die Herrkana wies ihnen eine windschiefe Hütte zu, die aus allen möglichen Resten zusammengestoppelt war. »Ein luxuriöseres Gästehaus kann ich euch leider nicht anbieten«, sagte sie dazu. »Aber wir geben euch in allen Belangen gerne unsere Unterstützung. Wir sind sehr daran interessiert zu erfahren, was in Kintradims Heim los ist.«

»Wir werden auf dieses Angebot zurückkommen«, sagte Mondra. Sie zog sich mit Startac und Trim ins Innere der Hütte zurück. Draußen blieb ein Häufchen Neugieriger zurück, die unschlüssig herumstanden. »Der ursprüngliche Zweck unserer Expedition war, Kintradim Crux zu kontaktieren«, sagte Mondra, als sie unter sich waren. »Das ist nun zweitrangig geworden, ganz abgesehen davon, dass der Architekt offenbar ohnehin nicht zur Verfügung steht. Unser neu es Ziel ist jedenfalls, Mohodeh Kascha aus seiner misslichen Lage zu befreien. Der Ritter von Dommrath ist eigentlich schuld daran, dass wir in ZENTAPHER gelandet sind. Wenn er wirklich noch am Leben ist, könnten wir von ihm alles Wesentliche erfahren.«

»Er lebt«, sagte Startac fest. »Ich bin mir dessen inzwischen absolut sicher. Wir sollten schnellstens die Befreiungsaktion einleiten.« »Nur keine übertriebene Eile«, dämpfte Mondra den Eifer des Monochrom-Mutanten. »Vermutlich befindet sich Mohodeh Kascha seit Jahren in diesem Zustand. Da kommt es auf ein paar Stunden nicht an. Ich möchte bei unseren Unternehmungen möglichst auf die Beteiligung von Zaungästen verzichten. Darum schlage ich vor, dass wir zuerst die Gegebenheiten um das Schloss untersuchen.« »Zu Fuß?« fragte Startac.

»Nein, solche Geheimhaltung ist nicht mehr angebracht«, antwortete Mondra lächelnd. »Wir können uns ruhig unserer Gravo-Paks bedienen. Das bringt den Vorteil, dass uns die Neugierigen nicht folgen können.« »Dann machen wir uns auf die Erkundung«, sagte Startac erleichtert. Sie verließen Me Hütte. Da sie die Herrkana nirgendwo sehen konnte, sagte Mondra zu den Umstehenden: »Wir wollen uns ein wenig die Örtlichkeiten ansehen.«

Mit diesen Worten aktivierte sie ihr Gravo-Pak und flog in Richtung des mächtigen Schlosses davon. Startac und Trim folgten ihr auf die gleiche Weise. Als Trim beim Davonfliegen hinter sich blickte, sah er, wie die Menge Schaulustiger heftig in ihre Richtung gestikulierten. »Die sind wir erst einmal los«, sagte Startac grinsend. Sie flogen dicht an das Schloss heran und schwebten in einer Entfernung von etwa zehn Metern an dem Gemäuer mit seinen unzähligen Türmen und Erkern entlang. Wie nicht anders zu erwarten, entdeckten sie nirgendwo Fenster oder Türen. Es gab keine einzige Öffnung, durch die man hätte eindringen können.

Es waren nicht einmal Energiequellen zu orten, die auf geheime Zugänge hätten schließen lassen können. Es gab überall nur massives, lückenloses Gestein, vermutlich verstärkt durch Stahlkonstruktionen - und wohl auch gesichert durch Abwehranlagen. Als sie das Schloss, das sich immerhin über eine Fläche von sechs Quadratkilometern erstreckte und bis zu dreihundert Meter in die Höhe ragte, zur Hälfte umrundet hatten, näherten sie sich wieder der Stelle, an der Mohodeh Kascha dreißig Meter über dem Boden in die Luft gebannt war. Während sie sich der schwebenden Gestalt näherten, gingen die drei Galaktiker auf gleiche Höhe mit ihr und drosselten die Geschwindigkeit. In einer Entfernung von drei Metern hielten sie an und betrachteten die reglose Gestalt des Kimbaners.

Seine Haltung verriet, dass er während des Laufens von dem Ereignis, das ihn festgesetzt hatte, überrascht worden war. Seine ebenmäßigen Gesichtszüge waren leicht verzerrt, drückten eine Mischung aus Überraschung und Wut aus, als sei er von etwas innerlich aufgewühlt worden. Er war von vier faustgroßen Robotern umgeben, die an Miniaturausgaben von Doppelstabrobotern erinnerten, vielleicht sogar deren Vorläufermodelle waren. Auch sie waren völlig inaktiv, wirkten wie tiefgefroren. Aber Kälte war es nicht, die sie und Mohodeh Kascha an diese Stelle bannte. Denn die Temperatur in ihrem Umkreis lag nicht tiefer als im umgebenden Luftraum. Sie betrug konstante 20 Grad Celsius. Auch aus der Nähe betrachtet wirkte Mohodeh Kascha völlig leblos, in einer absoluten Starre gefangen. Der Ritter hatte die Rechte nach vorne gestreckt, der linke Arm lag dagegen an den Körper gepresst, und die Fingert umschlossen irgendetwas. »Was hält da der Ritter in der Linken?« äußerte sich Startac. »Sieht aus wie eine kleine Schachtel.«

Mondra schwebte näher, um den Gegenstand genauer zu betrachten, den Mohodeh Kascha umklammert hielt. Als sie jedoch bis auf einen Meter heran war, kam sie nicht weiter. Die Luft wirkte unverändert, nahm ab dieser Grenze eine zähflüssige Konsistenz an. Mondra streckte den Arm aus, konnte aber nicht in diese Sphäre hineingreifen. Ihre Hand blieb einfach stecken, und es kostete sie einigen Kraftaufwand, sie wieder herauszuziehen. »Es könnte sich bei dem Gegenstand, den der Ritter so krampfhaft festhält, um eine Art Etui handeln«, stellte Mondra nach eingehender Betrachtung fest. »Jedenfalls scheint es ihm sehr wertvoll gewesen zu sein.« Unten waren einige Neugierige aufgetaucht, deren Aufmerksamkeit sie geweckt hatten und deren Köpfe sich nach ihnen reckten. »Ziehen wir uns erst einmal zurück«, beschloss Mondra. »Hier können wir ohnehin nichts ausrichten.«

Sie flogen ein Stück weiter, bis sie hinter einem Mauervorsprung vor den Blicken der Neugierigen geschützt waren. Dort landeten sie. »Was hältst du von der Angelegenheit, Mondra?« fragte Startac. »Von hier draußen können wir gar nichts ausrichten«, sagte die ehemalige TLD-Agentin. »Es kann nur so sein, dass Mohodeh Kascha durch eine technische Einrichtung, die sich innerhalb der Burg befindet, in diesem Zustand gehalten wird. Von einer Art Projektor oder etwas in der Richtung. Nur wenn es uns gelingt, den Projektor abzuschalten, können wir Mohodeh Kascha befreien.« »Das bedeutet, dass wir in das Gebäude eindringen müssen - was aber nur per Teleportation geht«, stellte Startac hoffnungsvoll fest.

»Ich fürchte, wir haben keine andere Möglichkeit«, sagte Mondra. »Es ist nur zu hoffen, dass es keine Psi-Barriere gibt, die dich abstoßt.« Startac grinste breit. Er entmaterialisierte und war für ein paar Sekunden verschwunden. Als er wieder materialisierte, war sein Grinsen breiter geworden. Er schüttelte nur den Kopf, wie um etwas Unsichtbares, das ihm anhaftete, abzuwerfen. »Es gibt keinerlei Schranke, die mich abhalten kann«, sagte er. »Aber erschreckt nicht, wenn ich mit euch teleportiere. Irgendeine Barriere existiert schon, aber die macht keine Probleme. Man bekommt bloß so etwas wie eine schwache geistige Ohrfeige ab.« Startac stellte den erforderlichen körperlichen Kontakt zu Mondra und Trim her und entmaterialisierte mit ihnen.

Trim Marath hatte das Gefühl eines heftigen mentalen Schocks, als Startac mit ihm teleportierte. Der Schlag, der ihn traf, war weitaus stärker als nur eine »kleine geistige Ohrfeige«. »Du hast aber ordentlich untertrieben, Startac«, sagte Mondra und schüttelte benommen den Kopf. Als Startac langsam in die Hocke ging und die Hände gegen die Schläfen presste, fragte sie besorgt: »Alles mit dir in Ordnung?« »Ja, soweit schon ...«, sagte Startac schwer atmend und krümmte seinen Körper noch mehr zusammen. »Ich bin nicht etwa überanstrengt ... Aber da ist etwas, das ich bei meinem Kurzbesuch nicht bemerkt habe ...« Mondra hatte unwillkürlich ihren Strahl gezogen und blickte sich forschend um.

Sie waren am Ende einer weiten, niedrigen Halle herausgekommen. Auf den ersten Blick wirkte dieser Ort nicht beunruhigend, Trim konnte keinerlei Bedrohung ausmachen. Auch Mondra schien nichts Verdächtiges zu entdecken. Vor ihnen erstreckte sich ein langer Gang, der links und rechts von großen zylinderförmigen Tanks gesäumt wurde. Links und rechts von ihnen erstreckten sich weitere solcher Gänge, die sie nicht einsehen konnten, die aber vermutlich ebenfalls solche Tanks beherbergten. Was in diesen Behältern untergebracht war, konnte Trim nicht erkennen. Er sah nur träge wallende Nebel hinter den transparenten Wandungen.

Startac stöhnte wieder. Er sprang hoch, ohne die Hände vom Kopf zu nehmen, und wanderte unruhig hin und her. »Ach«, stöhnte er wie gequält, und sein Körper zuckte dabei wie unter Stromstößen, »nicht schon wieder dieser Alptraum!« Mondra packte ihn an den Schultern und drehte ihn zu sich. »Was ist das, was dich bedrückt, Startac? Sollen wir diesen Ort verlassen ...? Könntest du überhaupt teleportieren?«

»Ja, ja ... gewiss ... ich bin Herr meiner Sinne ... aber ...«, stammelte Startac unzusammenhängend. Er starrte Mondra gequält an. »Es ist dasselbe wie damals auf Chirittu... Und noch schlimmer war es auf Annuze I... Ich empfangen dieselbe Ausstrahlung von gequälten Kreaturen. Es ist wie ein Alpdrücken ...« Trim wusste sofort, worauf der Freund anspielte, er war damals mit ihm zusammengewesen. Einer bösen Ahnung folgend, näherte er sich einem der Tanks ... Als Startac auf Chirittu seine Orterfühler nach einem Raumschiff der Legion ausgestreckt hatte, war er vor einem Schwall schrecklicher Emotionen zurückgeschreckt. Noch schlimmer war es für ihn auf Annuze I gewesen, dem Hauptquartier der Legionäre. Es waren diese schrecklich deformierten Geschöpfe gewesen, die aus den überlebenden Opfern der Seuche hervorgingen, deren Gefühlsausstrahlung Startac so sehr zugesetzt hatte. Er hatte ihre unendlichen Leiden auf sich laden und ausleben müssen.

Trim erreichte den ersten Tank Und obwohl er auf den zu erwartenden Anblick vorbereitet war, prallte er schaudernd zurück, als er die darin eingelagerte Kreatur sah. Unwillkürlich löste sich ein Laut des Entsetzens aus seiner Kehle. »Was ist?« rief Mondra alarmiert, die sich immer noch um Startac bemühte, der wankte und sich kaum auf den Beinen halten konnte. »In den Tanks sind ... sind Legionäre eingelagert«, stammelte Trim betroffen. Auch im nächsten und übernächsten Tank sah er eines der bis zur Unkenntlichkeit entstellten Geschöpfe. Vermutlich waren in jedem der Hunderte von Tanks Legionäre untergebracht. Und Startac empfing ihrer aller entartete Emotionen. Eine geballte Ladung an Feindseligkeit und Bitterkeit und Abneigung und Todessehnsucht ...

Trim erschrak über die Konsequenz seiner eigenen Überlegungen. Wenn es so war, dass Startac unter der Ausstrahlung der Kreaturen in den Tanks litt, dann bedeutete dies ... dass sie am Leben waren! Trim zwang sich dazu, eines der missgestalteten Geschöpfe näher zu betrachten. Und da entdeckte er an dem monströsen Fleischgebilde, wie es an manchen Stellen schwach zuckte ... dass verstümmelte Fortsätze, Auswüchse, die kaum an Arme oder Beine erinnerten, sich langsam bewegten und die Nebelschwaden wie in Zeitlupe teilten.

Trim wurde übel. Er musste sich abwenden. Der kalte Schweiß brach ihm aus. Er taumelte mehr, als dass er ging. Als er Mondra, die ihm voller Mitleid entgegensah, erreichte, stand sein Körper wie in Flammen. Das Handgelenk mit dem Multifunktionsarmband brannte vor Schmerz. Und auch im Rücken verspürte er sengende Hitze. Da wurde dem Monochrom-Mutanten klar, dass es nicht nur der Anblick der gequälten Kreaturen war, der ihn in Wallungen gebracht hatte. Nicht sein Körper war aufgeheizt, sondern die Hitze brannte sich an exponierten Stellen in seinen Körper hinein. »Was passiert mit uns?« schrie Trim.

Durch die Infrarotblende seines Schutzhelms sah er, dass Mondras Körper an manchen Stellen zu glühen schien. Startac, der kraftlos in Mondras Armen hing, war ebenfalls in glühendes Rot getaucht. »Die Energieerzeuger unserer Anzüge werden durch äußere Einflüsse aufgeheizt!« rief ihm Mondra zu. »Das Gebäude wehrt sich gegen uns als unerwünschte Eindringlinge!« Das Gebäude wehrt sich ...

»Können wir unsere Anzüge nicht einfach deaktivieren?« schrie Trim, der die Hitze kaum mehr ertragen konnte. Er öffnete den Helm, aber das brachte keine Erleichterung. »Entweder wir entledigen uns der Anzüge ... aber dann nehmen sie irreparable Schäden ...«, sagte Mondra, die ihre Aufmerksamkeit auf Startac konzentrierte. Sie fuhr gehetzt fort: »... oder wir bringen Startac dazu, mit uns zurück ins Freie zu teleportieren ...« Wie soll Startac das schaffen? fragte sich Trim verzweifelt. Der Freund litt mehr als sie, und zwar nicht nur unter der Glut, die sein Anzug ausstrahlte, sondern auch unter der Ausstrahlung der Legionäre. »Ich halte es nicht mehr aus!« rief Trim, der kaum mehr Atem bekam. »Ich zieh' mich aus!« Noch während er das sagte, schickte er sich an, sich der Kombination zu entledigen. »Nicht! Lass das!« rief Mondra ihm röhrend zu; ihr Gesicht war schweißgebadet. »Ich versuche, Startac auf Vordermann zu bringen ...« Sie hantierte an Startacs Anzug, wobei der Monochrom-Mutant alles kraft- und willenlos mit sich geschehen ließ. Plötzlich ging ein Ruck durch Startacs Körper. Trim sah verwundert, wie sich Startac plötzlich aufrichtete. Sein Blick war klar, er wirkte wie wachgerüttelt, im Vollbesitz seiner geistigen und körperlichen Kräfte. Geistesgegenwärtig ergriff er Mondras und Trims Hand und teleportierte mit ihnen.

In der nächsten Sekunde fanden sie sich an ihrem Ausgangspunkt außerhalb des Gebäudes wieder. Augenblicklich verspürte Trim, wie sich der Anzug abkühlte. Die Kühlaggregate und das in die Anzüge integrierte Temperaturmanagement, taten innerhalb von Sekunden ihre Wirkung. Gierig sog der Monochrom-Mutant die kühle, belebende frische Luft ein. »Wie hast du es nur geschafft, Mondra, Startacs Lebensgeister so rasch zu wecken?« staunte Trim.

»Ich habe seinen Anzug veranlasst, ihm ein kreislaufstützendes Medikament zu injizieren«, sagte Mondra nur.

»Wir müssen noch einmal ins Schloss«, kündigte Mondra an. »Allerdings muss sich Startac zuerst erholen. Und diesmal ohne die Schutzanzüge und ohne Energiewaffen.« »Kein sehr verlockender Gedanke«, sagte Trim. »Es muss sein, wenn wir Mohodeh Kascha befreien wollen«, betonte Mondra. »Und einer von uns muss draußen bleiben, um sich des Ritters anzunehmen.« »Sich seiner annehmen?« fragte Trim. »Nun, wenn der Projektor oder was immer ihn da oben fixiert, abgeschaltet wird, muss Mohodeh Kascha herabstürzen wie ein Stein«, erläuterte Mondra. »Dann muss jemand da sein, um ihn aufzufangen, sonst bricht er sich bei dem Sturz aus dieser Höhe unweigerlich das Genick.«

»Er wird den, der ihn aufzufangen versucht, mit seinem Gewicht erschlagen«, behauptete der Monochrom-Mutant, »Stell dich nicht so an, Trim!« rügte Mondra. »In unsere Anzüge sind Kraftverstärker eingebaut. Damit und mit dem Antigrav ist es ein leichtes, Kaschas Fall abzufangen. Aber ich sehe schon, diese Aufgabe wird mir zufallen. Bei dem Gedanken, euch beide allein ins Schloss zurückzuschicken, ist mir aber nicht sehr wohl.« »Wir sind doch keine Kinder«, murkte Startac, dessen Lebensgeister sich rasch wieder erholten. »Wir haben schon einige Einsätze hinter uns, die weitaus brisanter waren als dieser.« »Und was ist mit deinem Problem?« gab Mondra zu bedenken.

»Damit werde ich schon fertig«, behauptete Startac. »Ich gehe den Legionären einfach aus dem Weg.« Er hörte in sich hinein, dann sagte er: »Seltsam, hier draußen spüre ich ihre Ausstrahlung überhaupt nicht.« »Das wird an der Barriere liegen, die wir bei der Teleportation durchbrochen haben«, vermutete Mondra. »Die schirmte das Schloss beinahe hermetisch ab. Aber im Inneren wirst du den Einflüssen der Legionäre ungeschützt ausgesetzt sein, Startac.« »Damit werde ich schon fertig«, versicherte der Monochrom-Mutant. »Trim und ich, wir sind ein gutes Team.« »Das ist unbestritten.« Mondra seufzte. »Aber ihr werdet unbewaffnet und völlig ungeschützt sein.«

»Ich kann mein Monofilament-Schwert mitnehmen«, sagte Trim, als sei dies Schutz genug. »Denn es ist keine Energiewaffe.« Mondra seufzte wieder. »Wir haben ohnehin keine Alternative. Ihr müsst mir nur versprechen, vorsichtig zu sein. Wer weiß, welche Gefahren in dieser Festung lauern. Wir hatten ja keine Zeit für eine Erkundung. Wenn ihr den Projektor gefunden habt, der Kascha an seinen Platz bannt, des aktiviert ihn einfach. Ich werde auf dem Posten sein.«

»Ich bin wieder völlig in Ordnung«, sagte Startac. »Meinetwegen kann es jederzeit losgehen.«

11. Zwischenspiel II

Inkaty Chirpagnon hatte die drei Eindringlinge lokalisiert und war auf die Pirsch gegangen. Doch dann waren sie plötzlich verschwunden. Alle drei. Der Kergorah konnte das nicht fassen. Es war einfach nicht möglich, dass sich jemand von einem Augenblick zum anderen in Luft auflösen konnte. Da er seine potentiellen Opfer zuletzt in der Halle der Ewigen ausgemacht hatte, begab er sich dorthin. Aber von den drei Fremden war nichts zu sehen. Aber er fand ihre Spur. Mittels eines Infrarotspürers konnte er die Restwärme von drei Individuen orten. Sie hatten enorme Hitze ausgestrahlt, so dass er ganz deutliche Abdrücke von ihnen bekam. Es waren Wesen von ähnlicher Gestalt wie sein Gefangener, nur kleiner. Wesentlich kleiner, geradezu zerbrechlich. Er hätte zu gerne mit ihnen gespielt - das wäre ein Fest gewesen!

Inkaty Chirpagnon war schon klar, warum er eine so deutliche Wärmespur der drei Eindringlinge vorfand. Die automatischen Schutzsysteme hatten sie erfasst und dann die Energiequellen ihrer technischen Geräte angegriffen und aufgeladen. In diesem Fall hätte es nur zwei Möglichkeiten für die Eindringlinge geben dürfen: Entweder sie wären inzwischen längst verbrannt worden, oder sie hätten sich ihrer Schutzanzüge entledigt und müssten jetzt nackt im Schloss herumlaufen. Aber er fand weder verschmorte Anzüge noch das geringste Lebenszeichen von den Eindringlingen. Das konnte nur bedeuten, dass sie entkommen waren. Aber auf welche Weise war ihnen das gelungen? Welche unbekannten Möglichkeiten besaßen sie? Ihre Technik konnte nicht so überragend sein, da sie sich damit gegen das Verteidigungssystem des Schlosses auch nicht hatten schützen können. Dennoch waren sie verschwunden.

Inkaty verließ die Halle der Ewigen und kehrte in den Kontrollraum zurück, von wo aus er seinen Gefangenen beobachten konnte. Ihm kam der Gedanke, dass die Fremden vielleicht gekommen waren, um den Gefangenen zu befreien. Zuerst verwarf er diese Idee als zu weit hergeholt. Aber als er länger darüber nachdachte, erschien ihm seine Schlussfolgerung als gar nicht so absurd. Im Grunde waren alle Spekulationen über die Motive der Eindringlinge müßig. Sie waren weg und hatten ihn um eine gute Chance betrogen. Da schlug der Alarm wiederum an. Sie sind zurückgekehrt! war der erste Gedanke des Kergorah.

So verhielt es sich wirklich. Das ergab ein Vergleich der aktuellen Ortung mit den ersten Ortungsergebnissen. Aber diesmal waren es nur zwei der Wesen, die ohne Vorwarnung im Schloss auftauchten. Diesmal erschienen sie nicht in der Halle der Ewigen, sondern in unmittelbarer Nähe seines Standortes. Auf einmal waren sie wieder weg und tauchten an anderer Stelle wieder auf. Das wiederholte sich ein paar Mal. Sie sprangen hin und her. Damit war für Inkaty klar, dass es sich um Teleporter handeln musste. Hätten sie sich für ihre Ortswechsel irgendwelcher technischer Geräte bedient, hätten die Schutzsysteme sofort darauf angesprochen und auf diese zugegriffen.

Inkaty dachte nach, was es für eine Bewandnis haben mochte, dass einer der Fremden draußen geblieben war. Aber eigentlich war ihm das auch gleichgültig. Es konnte sogar von Vorteil für ihn sein, denn mit zwei Gegnern konnte er es leichter aufnehmen als mit dreien. Noch dazu, da diese körperlich einen schwächlichen Eindruck machten. Inkaty Chirpagnon, der Drache, ging wiederum auf die Pirsch.

12. Kampf mit dem Drachen

Sie hatten ihre Kampfanzüge ausgezogen und ihre Multifunktionsarmbänder abgelegt. Sie kamen sich ziemlich nackt und schutzlos vor, denn sie konnten nicht einmal Energiewaffen mitnehmen. Trim Marath trug lediglich sein Monofilament-Schwert. Startac Schroeder nahm Trim' an der Hand und teleportierte mit ihm. Diesmal materialisierten sie in einem schmalen, hohen und langgestreckten Raum, der an einen Tempel erinnerte. Die hohen Wände waren mit vielfältigen Reliefs übersät, die Wesen darstellten, die irgendwelchen Mythologien entstammen mochten. Der Boden war hart, wie aus Metall.

»Ich habe mich nach dem Zentrum orientiert, fern den Legionären.« Startac blickte sich um. »Ihr Einfluss ist zwar auch hier deutlich zu spüren, aber mit etwas Willenskraft kann ich mich gegen sie abschirmen. Ich brauche mich nur auf dich zu konzentrieren, Trim, um sie in den Hintergrund zu drängen. Ich würde mir nur wünschen, dass du etwas mehr Ruhe und Selbstsicherheit ausstrahlst.« »Wie denn, in dieser unheimlichen Umgebung?« sagte Trim fröstelnd. Dabei war es hier nicht kälter als draußen. »Du hast recht, das ist nicht der richtige Einsatzort«, sagte Startac. »Das hier scheint mir mehr eine Kultstätte als eine Steuerzentrale zu sein. Ich bringe uns woanders hin.«

Bevor Trim etwas einwenden konnte, war Startac mit ihm schon wieder wegteleportiert. Trim fand sich in einem licht durchfluteten Raum wieder, der in krassem Gegensatz zu der Tempelhalle stand. Er war prunkvoll ausgestattet und steckte voller technischer Details. Über den Boden der Halle

verteilt standen an die zwanzig Pulte verschiedener Größen und Formen, vor denen wenige einfach geformte Sitzgelegenheiten schwebten. Sie waren für etwas größere Wesen als Menschen geschaffen. Entlang den Wänden erstreckten sich Konsolen, die mit unbekannten technischen Gerätschaften bestückt waren. Die darüber liegenden Wände waren glatt, schimmerten wie aus einem Gemisch von Gold und Silber. Über sie waren unterschiedlich große Monitoren verteilt, von denen ein halbes Dutzend aktiv waren und unterschiedliche Darstellungen zeigten...

Das eine Holo zeigte einen Überblick über das CLURMERTAKH-System. Darin waren die Sonne, der Planet Clurmertakh und tatsächlich auch die SOL zu sehen. Die anderen Holos zeigten Detailausschnitte des Planeten und der Dunklen Null. Ein Holo war ausschließlich der SOL gewidmet. Das Hantelschiff war in allen Einzelheiten und in mehreren Perspektiven dargestellt. »Die Ankunft der SOL ist Kintradim Crux also nicht verborgen geblieben«, stellte Startac sachlich fest. »Demnach müsste er über unser Eindringen in ZENTAPHER Bescheid wissen. Warum macht er sich dann nicht bemerkbar?« »Lass uns von hier verschwinden, Star!« sagte Trim unbehaglich und tastete unwillkürlich nach dem Griff seines Monofilament-Schwertes auf seinem Rücken. »Es sieht aus, als könnte Kintradim Crux jeden Augenblick hierher zurückkommen. Andernfalls hätte er die Beobachtungssysteme wohl deaktiviert.«

»Ich würde sein Kommen sofort merken«, sagte Startac, während er die Konsole mit den technischen Geräten abschrift. »Aber es scheint so, dass wir hier nicht fündig werden. Keines der Geräte scheint für Mohodeh Kaschas Fesselung zuständig zu sein. Vielleicht steht der Projektor in einem der äußeren Sektoren. Möglicherweise nahe der Stelle, an die Kascha gebannt ist.« Startac verschaffte sich noch einen letzten Überblick, dann schüttelte er den Kopf, ergriff Trims Hand und teleportierte mit ihm. Diesmal kamen sie in einem Raum heraus, der ebenfalls eine Reihe technischer Anlagen aufwies, die jedoch alle deaktiviert waren, wie es auf den ersten Blick schien.

»Dieser Raum müsste genau der Stelle gegenüberliegen, wo Kascha in der Luft hängt«, sagte Startac und schüttelte den Kopf. »Sehen wir uns hier einmal um.« »Was ist mit dir, Star?« fragte Trim besorgt. »Der Einfluss der Legionäre ist hier wieder stärker«, antwortete Startac. »Aber mit etwas Konzentration kann ich mich abschirmen... He, Trim, kein Grund zur Panik!« »Ich reiße mich ohnehin zusammen«, behauptete Trim nicht sehr überzeugend. Tatsache war, dass Startac ihn durch sein Problem mit der Ausstrahlung der Legionäre verunsicherte. »Eines der hier befindlichen Geräte könnte für Kascha zuständig sein. Aber welches?«

Startac gab ihm keine Antwort. Er schien ihn gar nicht zu hören, sondern war eindeutig mit sich selbst beschäftigt. Trim konnte nur ahnen, wie sehr ihm die Ausstrahlung der Legionäre zu schaffen machte, wenn er sich dermaßen auf die Abwehr konzentrieren musste. Ein Umstand, der nicht gerade dazu beitrug, Trims Selbstsicherheit zu heben. Er griff wieder auf seinen Rücken und fasste nach dem Griff des Monofilament-Schwertes. Die Berührung beruhigte ihn zwar etwas, aber ein ungutes Gefühl blieb. Inkaty Chirpagnon hatte die beiden Eindringlinge aufgespürt. Sie waren in den Schaltraum eingedrungen, von wo aus der Drache seinen Gefangenen kontrollierte. Er hatte also richtig vermutet, dass sie gekommen waren, um diesen zu befreien. Das würde ihnen zum Verhängnis werden. Inkaty drang in den Schaltraum vor. Er setzte seine Mimikry-Fähigkeit ein, um so nahe wie möglich an seine Opfer zu gelangen. Seine Tarnung war perfekt.

Er konnte einen der beiden Eindringlinge schon sehen. Der Fremde stand angespannt da, schien nicht wahrzunehmen, was um ihn vorging. Es sah aus, als würde er irgendwelche Probleme haben. Nun, was auch immer das für Probleme waren, er, der Drache, würde in den nächsten Augenblicken zu seinem größten werden ...

Trim drang tiefer in den Raum hinein, und da entdeckte er einen grünlichen Lichtschein, der aus einer Wandnische fiel. Er ging näher, und dann stockte ihm für einen Moment der Atem. »Star, ich hab's!« rief er dann. Vor ihm lag eine Tastatur mit einer Reihe verschiedenfarbiger Sensoren. Und darüber schwebte ein holographischer Kubus, der Mohodeh Kascha zeigte, wie er in erstarrter Bewegung im Nichts schwebte. »Ich habe den Projektor gefunden!« rief Trim wieder. »Es ist das einzige aktive Gerät. Ich kann Kascha deutlich erkennen. Was soll ich tun?«

»Abschalten ...«, hörte er Startac gepresst sagen. Trim trat alarmiert einen Schritt zurück, um nach dem Freund zu sehen. Startac lehnte in verkrampfter Haltung an der Wand. Er hielt eine Hand vors Gesicht, den rechten Arm hatte er nach unten gestreckt, die Hand zur Faust geballt. »Star, was ist mit dir?« rief Trim. »Macht dir der Einfluss der Legionäre so zu schaffen?« Startac schüttelte den Kopf, während er das Gesicht weiterhin mit der Hand bedeckte. »Nicht nur ...«, sagte er mit gepresster Stimme. »Da ... da ist noch etwas Fremdes ... kommt näher ...«

»Was?« rief Trim alarmiert. Plötzlich nahm Startac die Hand vom Gesicht, krümmte sich nach vorne und starrte in den leeren Raum vor sich. Dann sprang er zur Seite, stieß im Zurückweichen einen markerschütternden Schrei aus. Inkaty Chirpagnon zuckte zusammen, als der eine Fremde aufschrie und dabei genau in seine Richtung blickte. Er fühlte sich entdeckt. Von nun an konnte er auf jegliche Tarnung verzichten und musste zum Kampf übergehen. Alles oder nichts...

Trim Marath packte das nackte Entsetzen, als vor ihm plötzlich wie aus dem Nichts ein schwarzhäutiges, glutäugiges Monster auftauchte, das genauso aussah, wie er sich einen Drachen vorstellte. Wieso hatte er es kurz zuvor noch nicht sehen können? Trim war starr vor Angst. Der Drache fauchte ihn an, dabei verwischten sich seine Konturen. Er schien für einen Moment transparent zu werden, als würde er im nächsten Moment Unsichtbarkeit erlangen und in die Umgebung aufgehen. Trim war immer noch zu keiner Bewegung fähig. Er hatte Todesangst ... und spürte, wie sich etwas in ihm regte. Er hatte sich für einen Augenblick gewünscht, dass sein Dunkler Zwilling erwachen würde, um ihn vor diesem Ungeheuer zu beschützen. Aber jetzt, da er merkte, dass das Böse sich anschickte, aus ihm emporzusteigen, fürchtete er sich vor seinem Erscheinen noch mehr als vor dem glutäugigen Drachen.

Er wollte nicht, dass die dunkle Seite seiner Seele Oberhand über ihn gewann. Er musste mit seinen Problemen selbst fertig werden. Darum musste er handeln. Startac war seitlich ausgewichen, so dass er für Trim nicht mehr zu sehen war. Nun schrie Startac den Drachen an, um dessen Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. Das Ungeheuer wandte sich tatsächlich ihm zu, bewegte wie vor ungezügelter Erregung die an den Körper gepressten Flügel und reckte den Kopf in Startacs Richtung. Dabei wurde sein Hals immer länger, bis er eine Länge von gut zwei Metern erreichte. Zu Trims Füßen begannen bereits dunkle Nebel zu wallen. Nicht mehr lange, und sein Schwarzer Zwilling würde in Erscheinung treten... wenn Trim ihm nicht noch Einhalt gebieten konnte. Er besaß über den Nebelkrieger, den er in sich trug, keine Macht, konnte ihm nichts befehlen. Er konnte nur durch Bewältigung seiner Furcht dafür sorgen, dass der Krieger nicht aus der Tiefe seines Unterbewusstseins auftauchte.

Die Nebel um Trim verdichteten sich weiter, trübten bereits seine Sicht. Da fasste sich der Monochrom-Mutant ein Herz, griff hinter sich und zog das Monofilament-Schwert. Es lag gut in seiner Hand. Und es gab ihm Kraft und Sicherheit. »Da bin ich!« rief er dem Drachen zu, während er die Klinge mit beiden Händen umklammerte. »Komm her, wenn du dich traust!« Der Kopf des Drachen zuckte zurück und wieder in seine Richtung. Trim stand so entschlossen vor dem Fremden, wie er nur konnte. Er fühlte sich mit einmal jeder Anforderung gewachsen, denn er merkte, dass sich die Nebel um ihn wieder verflüchtigt hatten. Zumindest über seinen Schwarzen Zwilling hatte er triumphiert! Und das gab ihm Kraft und Selbstsicherheit. Er hatte bei den Sambarkin einige Finten gelernt, um einen Gegner aus der Reserve zu locken. Er wusste jedoch nicht, ob der Drache in ähnlichen Bahnen wie andere Intelligenzen dachte. Dennoch probierte er es aus. Er schwenkte das Schwert zur Seite und senkte die Klinge nach unten.

Der Drache fiel tatsächlich darauf herein und ging zum Angriff über. Er sprang mit einem mächtigen Satz auf Trim zu. Doch dieser war darauf vorbereitet und wich zur Seite aus, so dass der Drache ins Leere sprang. Gleichzeitig ließ der Mutant das Schwert eine kreisförmige Bewegung beschreiben und schlug die Klinge dem Drachen in den Rücken, wo sie eine klaffende Wunde hinterließ. Der Drache heulte vor Schmerz und Wut auf, wirbelte mit einem mächtigen Satz herum, um sich erneut auf sein Opfer zu stürzen.

Trim sah den Drachen auf sich zufliegen, wich diesmal aber nicht aus. Er hatte das Schwert mit beiden Händen aufgepflanzt und den Griff gegen die Brust gestützt. So erwartete er den Drachen. Dieser sah die blitzende Klinge auf sich gerichtet, konnte aber seine Flugbahn nicht mehr ändern und landete mit ganzem Körper auf Trim, der durch die Wucht des Aufpralls zu Boden geschleudert wurde. Aber das Schwert ließ er nicht los. Der Drache gab noch ein langgezogenes Röcheln von sich und sackte dann kraftlos in sich zusammen. Es war vorbei! Trim hatte den Drachen besiegt. Er empfand keinen besonderen Triumph darüber, dass er soeben einem fremden Intelligenzwesen das Leben genommen hatte. Aber er war stolz darauf, dass er über seinen Schwarzen Zwilling gesiegt hatte.

»Trim, der Drachentöter!« sagte Startac Schroeder hinter ihm. »Das glaubt mir niemand.« »Ich habe gerade ein Intelligenzwesen getötet«, sagte Trim verstört. »Nein, das stimmt nicht«, widersprach Startac. »Du hast eine Bestie getötet, die voller Grausamkeit und Bösartigkeit gesteckt hat. Glaub es

mir, ich habe es zu spüren bekommen, wie erbarmungslos und hinterhältig der Drache war. Und ich habe gespürt, dass er den Tod gesucht hat.« »Wir haben noch eine Aufgabe vor uns«, sagte Trim daraufhin, noch immer etwas abwesend wirkend. »Ich weiß jedoch nicht, wie wir sie erledigen können.« »Indem wir alle möglichen Tastenkombinationen ausprobieren«, sagte Startac grinsend. »Und wenn das nichts nützt, können wir immer noch Mondra zu Hilfe holen.«

Mondra Diamond richtete sich auf eine längere Wartezeit ein. Sie unterschätzte Startac und Trim keineswegs. Aber selbst ausgebildete Techniker würden ihre Mühe damit haben, das richtige Gerät zu finden und es dann zu handhaben. Es wäre sicher nicht schneller gegangen, wenn sie anstelle von Trim Marath mitgekommen wäre. Da wachte sie lieber darüber, dass im entscheidenden Augenblick, wenn der Projektor deaktiviert wurde, alles richtig gemacht wurde. Davon konnte Mohodeh Kaschas Leben abhängen. Mondra hatte sich verschiedene Methoden überlegt, wie sie Kascha am besten schützen konnte. Zuerst war sie zu ihm hinaufgeflogen und war drei Meter unter ihm in der Schwebe geblieben. Ihre Überlegung war gewesen, dass sein Sturz dann, wenn der Projektor abgeschaltet wurde, nicht so tief sein würde und sie ihn sicherer auffangen konnte.

Doch als sie diese Absicht verwirklichen wollte und unter Kascha in die Schwebe ging, hatte das Schaulustige angelockt. Bald schon hatte sich eine größere Menge angesammelt, die erwartungsvoll der Dinge harpte, die da kommen mochten. Daraufhin war Mondra wieder auf den Boden zurückgekehrt, um sich etwas anderes einfallen zu lassen. Es dauerte nicht lange, bis sich die Menge wieder zerstreut hatte. Nun nahm sich Mondra die Zeit, eine zwar kompliziertere, aber auch sicherere Methode auszuarbeiten. Mit Hilfe ihrer Anzugpositronik errechnete sie ein Programm, das für einen vollautomatischen Ablauf der nötigen Prozedur sorgen sollte.

Auf diese Weise würde ihr Kampfanzug vollrobotisch arbeiten. Sobald Kascha aus dem Fesselfeld befreit würde und in die Tiefe stürzte, würde ihr Anzug automatisch und ohne Mondras Zutun zu einem Flug starten. Die Kraftverstärker ihrer Arme würden im Aufwärtsflug automatisch nach Kascha fassen, ihn packen, seinen Sturz abbremsen und mit ihm sanft zu Boden schweben. Nachdem Mondra diese Programmierung vorgenommen hatte, war sie zufrieden. Selbst wenn sie für einen Moment und zwar im entscheidenden Moment unaufmerksam war, würde die Rettungsaktion vollautomatisch und ohne ihr Zutun in die Wege geleitet werden. »Es kann losgehen, Startac und Trim«, sagte sie sich im Selbstgespräch.

Es vergingen zwei Stunden, dann drei, und noch immer ereignete sich nichts. Mondra begann sich allmählich Sorgen um die beiden Monochrom-Mutanten zu machen. Da schreckte sie ein Blitz in der Luft hoch. Ein lauter Knall folgte. Mondra war noch von der Lichtentladung geblendet, als die Automatik des Kampfanzuges reagierte und mit ihr in die Höhe schnellte. Ihre Arme breiteten sich aus, und dann landete der Körper des Ritters von Dommrath darauf. Mondra spürte sein Gewicht überhaupt nicht, weil die Kraftverstärker sofort wirksam geworden waren. Nachdem sie Kascha aufgefangen hatte, schwebte sie mit ihrer Last langsam zu Boden. Die vier faustgroßen Doppelstabroboter waren erwacht und umschwirten sie wie Insekten. Als sie den Körper Kaschas auf den Boden bettete, wirbelten die kleinen Roboter weiterhin um ihn herum. Mondra fragte sich, welche Funktion sie innehatten. Mit der Sicherheit des Ritters von Dommrath konnten sie wohl nichts zu tun haben, denn dann hätten sie wohl auch dafür gesorgt, dass er nicht von diesem Feld eingefangen werden konnte.

Jetzt erst bemerkte Mondra, dass das blaue Etui Kaschas Hand entglitten war. Sie brauchte nicht lange zu suchen, um es zu finden. Es lag einen Meter von seinem Kopf entfernt und war aufgesprungen. Der Inhalt war ringsum verstreut. Es handelte sich um eine Reihe von kleinen viereckigen Objekten, deren Seiten mit kleinen weißen Punkten gekennzeichnet waren. Die sehen aus wie Dominosteine, dachte sie noch, während sie die Objekte einsammelte, in das Etui legte, dieses verschloss und in die Tasche steckte. Kaum war sie damit fertig, als Startac und Trim vor ihr materialisierten. »Tut uns leid, dass es so lange gedauert hat«, entschuldigte sich Startac. »Aber zuerst ist uns ein Drache in die Quere gekommen, und dann haben wir eine Ewigkeit gebraucht, bis wir die richtige Kombination für die Deaktivierung gefunden hatten. Ist mit Mohodeh Kascha alles in Ordnung?« »Sag du es mir, Startac!« verlangte Mondra. Der Ort streckte seine Parafühler aus. Kurz darauf nickte er. »Der Ritter scheint soweit okay«, sagte er. »Sein Gefühlshaushalt weist keine Anomalien auf. Er dürfte nur bewusstlos sein.« »Dann nichts wie weg von hier«, ordnete Mondra an. »Wir waren lange genug im Einsatz.«

Epilog

Der Rückweg verlief ohne Komplikationen. Die Pilger, die auf Kintradims Heim festsäßen, und ihre Herrkana legten den Terranern nichts in den Weg, als sie sich an Herkovens Weiche für die Rückkehr vorbereiteten. Da Startac der Größte der drei war, ließ er sich von Mondra und Trim den bewusstlosen Kimbaner auf den Rücken schnallen und erweiterte den Schutzschirm seines Anzuges so weit, dass sie beide begleitet von den vier faustgroßen Robotern, die nicht von Kaschas Seite wichen - in das Schirmfeld gehüllt waren. Dann ließ er sich als erster in eine der vier abwärts führenden orangefarbenen Röhren fallen. Mondra und Trim folgten ihm in anderen Röhren.

Sie kamen heil an der Weiche von Herkoven-Lu heraus. Dort schalteten sie ihre Gravo-Paks ein, flogen über den Energiezaun und die verdutzten Keyrettler-Ordner hinweg und aus Brunyaga hinaus. Jetzt wäre jegliche Geheimhaltung ihrer technischen Möglichkeiten übertrieben gewesen, denn sie wollten diesem Kabinett so rasch wie möglich den Rücken kehren. Sie erreichten ihre Gondel und starteten. Wenige Minuten später erreichten sie die Entree-Station, wo sie von den anderen bereits voller Ungeduld erwartet wurden. Atlan, Myles Kantor, Dao-Lin-H'ay und selbst Ichō Tolot waren verblüfft, als sie mit Mohodeh Kascha und in Begleitung der vier Miniatur-Stabroboter in die Station geschwebt kamen.

Die Galaktiker diskutierten, ob man versuchen sollte, den Kimbaner künstlich ins Bewusstsein zurückzuholen. Oder sollten sie darauf warten, bis er von selbst zu sich kam? Noch während der Diskussion schlug Mohodeh Kascha die Augen auf, tastete seinen Körper ab und fragte dann in Do'Esanom erschrocken: »Wo sind die Schlüssel?« Die Galaktiker sahen einander ratlos an. Aber dann beugte sich Mondra Diamond lächelnd über den Kimbaner und drückte ihm das blaue Etui in die Hand. »Die Schlüssel!« sagte der Ritter von Dommrath erleichtert. Er schloss beide Hände um das blaue Etui und atmete tief durch.

ENDE

Zwar konnten die drei Terraner einen wichtigen Informanten aus der Gewalt des »Drachen« befreien, am Ziel sind sie aber noch lange nicht. Immerhin kann Mohodeh Kascha jetzt einiges über die Hintergründe von ZENTAPHER erzählen, die er herausgefunden hat - letztlich hat sich der Ritter von Dommrath einige Jahre in dem riesenhaften Gebilde aufgehalten. Mehr darüber im nächsten PERRY RHODAN-Roman, der von Uwe Anton geschrieben wurde. Er erscheint in der nächsten Woche unter dem Titel:

SPUR NACH ZENTAPHER