

Die Solare Residenz Nr. 2092

Der Ausgestoßene

von Arndt Ellmer

Nach einer unglaublichen Reise durch Raum und Zeit bewegt sich die SOL im Frühjahr 1304 Neuer Galaktischer Zeitrechnung im Sektor CLURMERTAKH der Galaxis Dommrath. Der Besatzung der SOL ist klar, dass man nur in diesem mysteriösen Sektor weitere Hinweise über Thoregon erhalten kann. Ebenso weiß jeder, dass diese Informationen für die Bevölkerung der Milchstraße von lebenswichtiger Bedeutung sind. Mittlerweile ist eine kleine Expedition unter dem Kommando des Arkoniden Atlan in das Innere der Dunklen Null vorgestoßen. Jenes seltsame Gebilde, das sich auf dem Planeten Clurmertakh befindet, scheint der Ausgangspunkt für alle seltsamen Phänomene zu sein. Die Dunkle Null entpuppt sich als eine Art Miniaturuniversum, das ZENTAPHER genannt wird. Was ZENTAPHER genau ist, konnten At/an und seine Begleiter noch nicht herausfinden. Sie erkannten jedoch, dass hier seit langem ein kosmisches Geheimnis wartet und dass ZENTAPHER zahlreiche Gefahren birgt, die zwar noch niemand genau überblicken kann, die aber imstande wären, die Galaxis Dommrath zu verheeren. Auch ein anderes Wesen bewegt sich durch das Land Dommrath, ein alter Bekannter der Menschheit. Es ist DER AUSGESTOSSENE...

Die Hauptpersonen des Romans:

Torr Samaho - Der ehemalige Diener der Materie sucht seine alte Heimat auf.
 Cairol der Dritte - Der Roboter der Kosmokraten spricht sein endgültiges Urteil.
 Santade von Sonnbajir - Die Musikantin vom Planeten Burtyr spielt begnadete Sinfonien.
 Junker - Der Musikant ist ein Meister auf seinem Kabremm.
 Kintradim Crux - Noch im Tod ist der Architekt ein hartnäckiger Gegner.

1.

Warten auf das Urteil

Sein riesenhafter Körper bebte. Ein Zittern durchlief die Gliedmaßen. Mühsam stützte er sich an der energetischen Hülle der Kapsel ab. Sein Anzug gab seltsam schmatzende Geräusche von sich, gerade so, als schicke er sich an, die wuchtige Gestalt in seinem Innern zu verdauen. Stumm starrte er hinab auf diese Mischung aus schwarzer Erde und Kieselsteinen. Manche von ihnen erinnerten an marmorierte Eier von Vögeln. Sie täuschten darüber hinweg, dass das Plateau ein Ort der Leblosigkeit war. Falls hier neue Lebewesen geboren wurden, hatten diese nichts Natürliches an sich.

Längst flößte ihm die begrenzte Ebene mit ihrem einzigen, in der Ferne aufragenden Gebäude keinen Respekt mehr ein. In den fast drei Millionen Jahren seines Lebens hatte er verlernt, all die Gegenstände und Ereignisse wichtig zu nehmen, die ihm einst als das Nonplusultra jeglicher Existenz erschienen waren und für die er alles zu opfern bereit gewesen war, selbst sein eigenes Volk. Er starrte auf den Boden, über dem in Knöchelhöhe eine dünne Nebelschicht waberte. Die einzelnen Schwaden in der Nähe zuckten wie in Krämpfen. Mal erhielten sie eine fast schmerzhaft Schärfe, dann wieder verschwammen sie zu konturlosen Fladen.

Es lag an der Pupille seines einzigen Auges. Sie weitete und schloss sich in unregelmäßigen Abständen, ein Zeichen seiner Anspannung. Die Kiesel glotzten ihn geradezu aus dem Nebel an, ihre Flecken vereinigten sich zu großen Mündern, die stumm ihre Anklage hinaus schrien. Torr! Torr! - Mörder! Mörder! Torr Samaho - Mörder Samaho! Die Münder wuchsen zu riesigen Statuen empor, nahmen dann die Umrisse der vierundzwanzig Torr-Statuen im Klostersaal der Druu an. Prinz Samaho, was ist nur aus dir geworden? stellte er sich in Gedanken die Frage.

Waren das schon die Anzeichen beginnenden Wahnsinns? Hatte er drei Millionen Jahre gelebt, nur um verrückt zu werden? Er verfluchte den Crozeirenzwilling, der ihm damals die Zukunft prophezeit hatte. Gegen Weissagungen war selbst ein Prinzregent machtlos. Wenn es sowieso kam, wie es kommen musste, stellte sich nur ein Dummkopf gegen sein eigenes Schicksal. Der Tod seines Volkes, der neue Körper, das Kommando über die Kosmische Fabrik MATERIA und deren Zerstörung Millionen Jahre später gehörten zu einer Reihe von Ereignissen, die sich gegenseitig beeinflusst hatten. Zwischen damals und heute lagen nicht Welten, sondern Universen. Er wandte sich um und schloss die Kapsel aus gestreckter Psi-Materie, den Universentaucher. Sein Versuch, mit dem elf Meter durchmessenden Gebilde in ein anderes Universum zu gelangen, war fehlgeschlagen.

Aber nicht die Kapsel war schuld oder ein Fehler der errantischen Konstrukteure. Es lag an seinem Körper. Der Zyklop aus dem Volk der Maunari verfügte über starke Strangeness-Beharrungskräfte. Sie machten es ihm unmöglich, aus seinem eigenen Universum zu entfliehen, in das Torr Samaho als schwacher, fast lebensunfähiger Crozeirenprinz einst hineingeboren worden war. Fast drei Millionen Jahre im Dienst der Kosmokraten. Im Rückblick kam es ihm vor, als seien es nur drei Jahre gewesen. Die Zeit hatte gereicht, um drei Schwärme zu bauen und auf den Weg zu schicken sowie die jährlich vorgeschriebene Menge des Ultimates Stoffs zu sammeln. Die dritte Aufgabe allerdings, die Entstehung eines Thoregon in seinem Quadranten des Universums zu verhindern, musste er nun als gescheitert ansehen.

Samaho beugte den Rücken seines Zyklopenkörpers und starrte zwischen den Lamellen hinaus in die von Wassertröpfchen geschwängerte Luft. Die bleierne Düsternis eines sonnenlosen und dennoch nicht finsternen Himmels verhinderte den Blick auf die Sterne Erranternohres. Die CROZEIRO maß die millionenfach gefilterten Strahlenschauer, die von einem unsichtbaren Himmelskörper stammen mussten. Irgendwo weit draußen in den unterschiedlichen Quadranten des Universum flogen Torr Samahos Brüder in ihren Kosmischen Fabriken. Er hatte ihnen den RUF gesandt. So schnell es ihnen möglich war, sollten sie zum Plateau in der Galaxis Erranternohre kommen. Sie mussten von seiner Niederlage erfahren. Gemeinsam würden sie es schaffen, den Verlust MATE RIAS auszugleichen. Ob sie Lust dazu verspürten, stand auf einem anderen Blatt geschrieben. »Dieses Blatt«, so hörte er Cairol mit bössartiger Stimme sagen, »enthält fast nur weiße Flächen. Es ist ein Dokument deiner Unfähigkeit, Torr Samaho.«

Der Diener der Materie verspürte Freude in sich. Cairol der Zweite, Roboter und Aufpasser der Kosmokraten, existierte nicht mehr. Samaho hatte ihn mit einem heftigen Tritt aus der Schleuse seiner CROZEIRO zurück in die verglühende Fabrik geschleudert und durch die Lücken in den schwarzen und dunkelblauen Lamellen beobachtet, wie der Körper aus Kosmokratenmetall dahinschmolz. Die ästhetisch und würdevoll anmutende Gestalt war zu Boden getropft, die Tröpfchen hatten sich überall verteilt. Mehr als Dampf war von Cairol nicht übriggeblieben. Torr Samaho frohlockte. Der Tod des Roboters bereitete ihm Genugtuung. Nie mehr würde die blaue Walze mit Cairol an Bord über dem Plateau erscheinen. Die Kosmokraten würden einen anderen schicken. Samkar? Laire? Beck? Oder Hismoom kam selbst. Davor fürchtete sich Torr Samaho. Der Kosmokrat würde ihn allein an seinen Taten messen, nicht an seinen Worten. »Brüder, ich warte auf euch!« rief Samaho. Die dröhnende Stimme hallte von den Wänden der kleinen Kapsel wider. »Beeilt euch!« Der RUF funktionierte nach einem ähnlichen Prinzip wie die Bindung der Maunari-Körper an dieses Universum. Wenn er erging, entweder von den Kosmokraten oder von einem ihrer Diener, besaß er eine zwanghafte Komponente. Sie machte es einem Empfänger unmöglich, dem RUF nicht zu folgen.

Also würden sie kommen, einer nach dem anderen. Dass sie sich mit wichtigen Dingen im Auftrag der Kosmokraten beschäftigten, erschien Samaho eher unwahrscheinlich. Dazu kannte er sie zu gut. Mit Hilfe seiner Brüder wollte er es den Terranern und allen anderen Milchstraßenvölkern zeigen. Rache für MATERIA! Die SOL war ihm und seiner kleinen Kapsel im letzten Augenblick in den Hyperraum entkommen. Sonst hätte Torr Samaho diesen Perry Rhodan in seiner CROZEIRO mit sich geführt und den ehemaligen Ritter der Tiefe den Kosmokraten übergeben.

So aber blieb ihm nur das Warten. Je länger es dauerte, desto endloser dehnten sich die Stunden und Minuten. Irgendwann kamen ihm jede Sekunde und jeder Atemzug vor, als seien es Ewigkeiten. Für jemanden, dessen Körper mindestens fünf Millionen Jahre überstehen konnte, spielten solche subjektiven Eindrücke gewöhnlich keine Rolle. Er beachtete sie einfach nicht. Diesmal aber verspürte Torr Samaho jenes merkwürdige Kribbeln in seinem Zyklopenbauch, das er damals beim Aufstieg in das Gebirge und beim Vordringen zum Kloster empfunden hatte. Damals hatte es sich als Ahnung bevorstehenden Unheils erwiesen.

»Hört mir zu!« rief er der Wandung seiner Kapsel entgegen. »Ich bin gekommen, weil ich euch den Verlust MA, TERIAS nicht verschweigen kann.

Torr Samaho stellt sich seiner Verantwortung.« Niemand antwortete. Keiner war in der Nähe, der ihn hörte. Mehrere Standardtage waren inzwischen verstrichen. Noch immer wartete er auf die Diener der Materie. Er wollte seinen Gefährten ins Gewissen reden, künftig eindringlicher im Dienst der Kosmokraten tätig zu sein und nicht ausschließlich den eigenen Neigungen nachzuhängen.

Ramihyn lebte isoliert in seiner Fabrik, umgeben von untoten Wesen und Robotern, und sammelte Gedichte über das Ende der Welt. Pan Owwe hortete in den Gemächern seiner Fabrik Totenschädel aus allen Teilen des Universums. Noge Byzan Ore'olk wandelte an den Ereignishorizonten der größten Schwarzen Löcher entlang, die er fand. Nur so konnte er den Gedanken an die Ewigkeit ertragen. Farzad Farzamfar unterhielt ein Archiv, in dem er die Namen aller Wesen sammelte, die seit seinem Amtsantritt im Universum gelebt und einen Namen besessen hatten.

Tomjago träumte davon, den Weg hinter die Materiequellen anzutreten. Sie alle hatten sich innerlich so weit von ihren ursprünglichen Aufgaben entfernt, wie es mir irgendwie ging. Torr Samaho seufzte. Sein Vorhaben war offenbar zum Scheitern verurteilt. Kein Diener der Materie würde auf ihn hören. Aber wenigstens besaßen sie im Unterschied zu ihm ihre Träume und ihre Kosmischen Fabriken noch. Er hingegen hatte nichts mehr, wofür es sich noch zu leben lohnte. Die beiden wichtigsten Träume seines Lebens waren zerstört, einzig und allein durch seine Schuld.

Cairol der Zweite hatte ihn bedrängt, in die Zentrale zu kommen und das Kommando zu übernehmen. Sein Stasisorchester war ihm wichtiger gewesen. Er hatte es ebenso verloren wie die Kosmische Fabrik. Geplatzt, zerschmolzen, in der Akkretionsscheibe des Dengejaa Uveso verweht. Ein einziges Mal in drei Millionen Jahren sollte Torr Samaho tatsächlich seine Kompetenz unter Beweis stellen und zeigen, dass er zu Recht der Kommandant MATERIAS war. Er hatte versagt. Jetzt verfluchte er dieses Zentrums-Black-Hole der Galaxis Milchstraße.

Torr Samaho hielt es nicht mehr in der Enge des elf Meter durchmessenden Universentauchers aus. Er verließ die Kapsel und betrat das Plateau. Die Kapsel schickte er weg, hinauf an den diffusen Himmel, wo sie reglos stand und als winzige Lampe ihren Milchglas-Schein verbreitete. Diesmal zog es den Diener der Materie nicht zum Rand des Plateaus. Er wusste, wie es dort aussah. Der Fels fiel senkrecht in eine unsichtbare Tiefe ab. Das Land unterhalb, wenn es überhaupt existierte, verbarg sich unter einer dichten Wolkendecke. Ein leichter Wind schob sie im Zeitlupentempo vorwärts. Sie erinnerte mehr an eine Projektion denn an tatsächlich vorhandene Ballungen aus Wasserdampf.

Der ehemalige Kommandant MATERIAS setzte sich in Bewegung. Ohne sichtliche Eile überquerte er das Plateau und näherte sich dem Gebäude. Das Knirschen der Kieselsteine in der schallschluckenden Bodenkrume erinnerte an das Flüstern vieler Dutzend Stimmen, die seinen Weg begleiteten. Was sie ihm zuflüsterten, verstand er nicht. Es blieb eigentlich seiner eigenen Phantasie überlassen, aber auch diese erkannte nichts. Mit jedem Schritt, den er tat, spürte Torr Samaho die Ablehnung. Das Plateau wollte ihn ebensowenig wie damals, als er seinen Zyklopenkörper erhalten und auf die Ankunft der anderen acht Anwärter gewartet hatte.

Vielleicht, dachte er, vielleicht hätten Hismoom und Cairol damals auf diese abstoßende Ausstrahlung achten sollen. Sie hatten es ihm nicht abschlagen können. Ein Wesen mit dem psionischen Potential eines ganzen Volkes stellte in den Kreisen der Diener eine absolute Ausnahme dar. Aus keinem anderen Grund hatte Cairol der Erste damals den Wunsch des Crozeinprinzen erfüllt und seiner Forderung nachgegeben. So hatte er MATERIA als Kommando erhalten und nicht etwa eine andere Fabrik.

Der Zyklop näherte sich dem Gebäude. Es handelte sich um einen flachen, buckelartig gewölbten Bau, im Mittelstück nicht höher als zwanzig Meter und mit einem zu den Seiten sacht abfallenden schwarzen Dach. Es bestand aus unregelmäßig geformten Schindeln. Die ovalen Fassungen aus einem weißen Material enthielten Fenster aus einem von außen undurchsichtigen Kunststoff. Sie befanden sich in Augenhöhe Samahos. Zielbewusst und ein wenig zu hastig hielt der Diener der Materie auf die acht Meter hohe Pforte zu. Er streckte den linken Arm aus. Die Tür löste sich vor seinen Augen in nichts auf.

Torr Samaho folgte dem dunklen Korridor, dessen Licht diesmal mit erheblicher Verzögerung aufflammte. Der Getränke- und Speisenautomat stand an seinem alten Platz in der Wand. Die Tür zur Linken stand offen. Dahinter lag der Maschinensaal. Er trat ein und suchte die hintere Front des Saals auf mit der einzigen Wand, die keine Schaltelemente oder integrierte Aggregate aufwies. Zehn kreisrunde Konturelemente deuteten die zehn Behälter an, in denen damals die Körper der Maunari mit den wahnsinnig gewordenen Bewusstseinen der Fischer von Thekarou geruht hatten. Nacheinander tippte er die erhabenen Rundkonturen an. In Zeitlupe schoben sich die särgähnlichen Behälter ins Freie. Sie waren leer. Es entsprach seiner Erwartung und der heimlichen Hoffnung, mit der er das Gebäude aufgesucht hatte. Kein einziger Maunari-Körper lagerte in ihnen. Der Kosmokrat Hismoom verfügte über keinen Manifestationskörper, und Cairol der Zweite existierte nicht mehr, um einen Maunari für ihn herbeizuschaffen.

Es stimmt nicht ganz, erkannte er wenig später, als die Laden sich wieder schlossen. Er könnte sich in deinem Körper manifestieren und dich dabei verbrennen. Aber welchen Sinn ergibt das, wenn Hismoom dann keine Möglichkeit mehr hat, dir sein Urteil zu verkünden? Die Vernichtung MATERIAS lag erst wenige Tage zurück. Es stand nicht einmal fest, dass Hismoom in seinem Machtbereich hinter den Materiequellen überhaupt schon Kenntnis von dem Vorgang hatte. Torr Samaho mied die spiegelnden Wandflächen, in denen sich seine Gestalt überdeutlich abzeichnete. Nach einer Weile nutzlosen Umhergehens verließ er das Gebäude und wandte sich in die Richtung, aus der er gekommen war.

Auf halbem Weg zum Rand des Plateaus sank er zu Boden. Er legte sich auf den Rücken, versank teilweise in dem halb durchsichtigen Nebel, der in Knöchelhöhe über dem Boden schwebte, und hielt den Blick nach oben gerichtet. Dort mussten sie erscheinen. Die Abbilder der sechzig Kilometer großen Festungen schmückten den Himmel jedes Mal in einem Reigen, wenn sich die Diener der Materie hier trafen. Oft war es nicht vorgekommen in den Jahrmillionen. Und kein einziges Mal hatte Torr Samaho sich die Kosmischen Fabriken so herbeigesehnt wie jetzt. NOCTUA, SUVARI, NAR SARENNA, JORGON, GUE, WAVE; KYMBRIUM, ROA KERENA. Wo blieben sie bloß?

Die Kieselsteine flüsterten noch immer. Dem unsensiblen Hörorgan des Maunari-Körpers erschloss es sich immer noch nicht, ob das Flüstern aus Worten oder nur aus Geräuschen bestand. Je länger Samaho zuhörte, desto überzeugter war er, dass die Kiesel ihn verspotteten. Als sich unerträgliche Langeweile einstellte, stand er auf, verschränkte die mächtigen Arme vor der Brust und stampfte mit den Stiefeln seines Anzugs den Boden. »Der RUF ist an euch ergangen!« hallte seine Stimme über ein Dutzend Meter des Plateaus. Dahinter versiegte sie. »Antwortet mir, wie es eure Pflicht ist!« Sie kamen nicht. Standardtag um Standardtag verging, ohne dass sich eine der Kosmischen Fabriken sehen ließ. Es gab nach Samahos Wissen nicht viele Gründe, warum sie ausblieben. Eine Schlacht gegen die neuen Chaotender der Chaotarchen wäre ein Grund gewesen, aber dann hätte er ebenfalls davon erfahren. Die Vernichtung aller Fabriken erschien ihm ebenso unwahrscheinlich. Den RUF an sich vermochten sie nicht zu missachten. Es sei denn, sie erhielten von höherer Stelle den Befehl dazu oder der RUF in dieser Form besaß keine Gültigkeit mehr. »Wenn ich es nicht wüsste, dass du verglüht bist, hätte ich dich im Verdacht, Cairol«, flüsterte Torr Samaho.

Aus dem wulstigen Mund klang es rau und ungelenk. Maunari-Körper waren plump. Man sah ihnen die extreme Langlebigkeit nicht an. Der Diener der Materie blieb in der Mitte des Plateaus und wartete. Er hielt an seinem Ziel fest, dem Kosmokraten Hismoom Rechenschaft über sein Tun abzulegen, bevor dessen Helfershelfer ihn durch das gesamte Universum jagten. Wieder verging Tag um Tag, in denen es auf dem Plateau nie Nacht und nie richtig Tag wurde. Der bleigraue Himmel veränderte seine Farbe nie. Das diffuse Licht blieb konstant. Doch dann, als Torr Samaho es schon nicht mehr wahrhaben wollte und Müdigkeit sich auf seinen Körper senkte, geschah es doch noch. Aus der bleiern Wolke senkte sich ein Schiff. Es wies keinerlei Unterschiede auf zu dem, das er damals auf 66-Scheimeramant zum ersten Mal gesehen hatte. Es handelte sich um eine kobaltblaue Walze von sieben Kilometern Länge. Fast zum Greifen nah blieb sie über dem Plateau hängen. Jetzt! dachte der Diener der Materie. Jetzt wird es sich entscheiden!

2. Musikantenalltag

Von der Kuppe des Palandthügels reichte die Aussicht bis weit über das Land der Dremm und Drau. Tausende von Jägern standen bereit, den Auftrag des Hohen Hirten zu erfüllen. Ihre grünen Mützen bildeten leuchtende Flecken bis fast zum Horizont. »Spielt nun auf!« brummelte Geppenhold und warf Santade einen schiefen Blick zu. In ihm spiegelte sich alles Misstrauen Burtyns gegenüber den Künsten der Musikanten. Santade von Sonnbajir tat, als habe sie es nicht bemerkt. Sie fusselte ein letztes Mal über den Steg und vergewisserte sich, dass sich keiner der Klangkörper des externen Hauptpositivs verschoben hatte.

»Fertig?« fragte sie leise. Ihr graubraunes Gesichtsfell zuckte kurz. Junker verkrampfte sich an seinem Kabremm. »Fertig!« Die Tast-Schnurrhaare neben seiner Schnauze vibrierten. Santade breitete die Arme aus. Ihr farbenprächtiger, knielanger Rock, die engen weißen Strümpfe und die schwarzen Stulpenstiefel bildeten einen - nach ihren Begriffen - hübschen Kontrast zu ihrem schreiend bunten Wams.

»Ihr seid schon fertig?« grummelte es aus der Richtung des Hohen Hirten. »Was soll das heißen?« Santade trat nach vorn in die Mitte des Halbrunds. Sie blies das untere, kleine Orawal an und schickte den ersten Dreiklang über das Land. Ein Vierklang folgte. Während sie mit den Füßen die Pedale trat und sich die wuchtigen Blasebälge zu prallen Säcken entfalteten, intonierte sie die ersten vier Takte der Fliegenfänger-Pulaka und führte sie in einen Achtklang über, der sechs Schläge lang schwebte. Die Künstlerin warf den Kopf zurück, so dass fast das über das linke Ohr gezogene Federbrett zu Boden gefallen wäre, und zuckte mit den Augenlidern auf und ab. Dreimal insgesamt. Und jetzt!

Junker setzte ein. Das Kabremm ihres stämmigen Partners erschallte und schickte nacheinander die drei Grundrhythmen über das Land. In die grünen Mützen kam Bewegung. Die Jäger verließen ihre Positionen und durchkämmtten systematisch das Gelände. In diesem Augenblick, mitten in Takt achtzehn, setzte das obere Orawal ein. Erst war es nur ein langegezogenes Tuten, das den Hügel hinabschallte. Nach und nach überrollten die einzelnen Töne einander. Ein Orgeln hallte über das Land. Mit Händen und Füßen bediente Santade die Blasebälge. Die Klangkörper sogen geräuschvoll die Luft ein. Sechs- und Achtklänge entfalteten ihre Wirkung. Zwölfklänge folgten. Die Musikerin warf einen kurzen Seitenblick auf Geppenhold. Der Hohe Hirte wirkte verunsichert. Er bewegte den Kopf hin und her, kam aber völlig aus, dem Takt.

Der Burtynner verriet damit sein streng gehütetes Geheimnis. Er war unmusikalisch und vermochte nicht, Feinheiten in Tönen und Klängen zu erkennen, egal, ob sie aus einem Instrument oder aus der Natur stammten. Es war kein Wunder, dass ausgerechnet in seinem Revier einer der schlimmsten Würmerdiebe aller Zeiten sein Unwesen trieb.

Die Klangkörper waren jetzt über mehrere Tagesreisen hinweg zu hören. Aber damit erschöpften sich die Möglichkeiten des Ensembles noch lange nicht. Santade hatte die 9-Imbariem so aufstellen lassen, dass sie zusammen mit der Neigung des Abhangs schüsselähnliche Hohlräume bildeten, in denen sich die Schwingungen fingen. Die Außenflächen der Klangkörper und die am Hang ausgebreiteten Folien verhinderten, dass sie sich überschneiden und gegenseitig auslöschten. Sie sammelten sie und gaben sie verstärkt wieder ab. Schallräume entstanden. Das Geheimnis ihrer Wechselwirkung mit den Klangkörpern sowie die darauf abgestimmte Bedienung des oberen Orawals gehörten zu den Geheimnissen einer Musikantin vom Schlage Santade von Sonnbajirs.

Die Schwingungen der Klangkörper und die der Schallräume ergänzten sich zu einer harmonischen Sinfonie eines Totalklangs. Auf ganz Burtyn gab es nicht einmal hundert Orte, an denen er in derart vollendeter Form zu hören war. Er eilte den Hügel hinab und verteilte sich über das Land. Er holte die Jäger ein, umgarnte sie mit einem Melodiengesäusel, das hin und wieder zu einem Orkan anschwellte. Santade stimmte die Komposition an, die sie sich extra für diesen Tag ausgedacht hatte. Jagt den wilden Burschen nun, wollen heut' nichts andres tun! lautete die Titelzeile, die Bardowicks Werbeagentur parallel zu ihrem Auftritt unters Volk brachte.

Junker bearbeitete sein Kabremm, als gelte es, dem waschbrettartigen Rhythmusinstrument den Klang einer sphärischen Harfe zu entlocken. Die Schwingungen des 9-Imbariems rissen ihn mit. Ab dem sechzigsten Takt kam zusätzlich der 30-Hertz-Unterton zum Tragen. Er rührte jeden an, ohne dass er sich dessen bewusst war. Geppenhold fing vor lauter Ergriffenheit an zu schniefen. Seine Augen blickten fähig umher, in zwei Richtungen gleichzeitig. Die Sinfonie erreichte ihren höchsten Stand. Wellenförmig rollte die Musik den Hügel hinab über das Land. Sie riss alle mit, die sich in Hörweite aufhielten. Der Hohe Hirte schrumpfte in seinem Sessel zu einem wimmernden Bündel. Er bedeckte die Augen mit den Händen und entblöbte dabei die Achselhöhlen, ohne es zu merken.

Niemand außer Santade bemerkte seine Schande, auch nicht Junker, der nun vollständig in der Musik und ihrem Rhythmus aufging. Sein Verstand schaltete aus. Er ließ sich von den Schwingungen tragen. Und immer dann, wenn er es tat, spielte er meisterlich. Die beiden Instrumente, 9-Imbariem und Kabremm, verschmolzen zu einer Einheit mit dem Unterschied, dass es sich nicht um eine elektronisch hergestellte Harmonie, sondern um die zweier Holzinstrumente handelte, gewachsen in den Wäldern, die die Jäger in diesen Stunden durchkämmtten. Takt neunzig! Fast hätte Santade von Sonnbajir ihren Einsatz verpasst. Sie neigte den Kopf nach vorn, spitzte den Mund extrem weit, damit die spitzen Zähne ihr nicht im Weg standen, und blies auf dem unteren Orawal den Kanon zur orgelnden Melodie. Den kleinen Pfeifen ließ sich keine übermäßig laute Musik entlocken. Aber die Schwingungen der Klangkörper und Schallräume umhüllten sie und trugen sie mit sich über das Land.

Bei Takt hundertzwanzig mündete die Musik zu Ehren der Jäger in eine vorläufige Endlosschleife, Nicht, dass sie sich wiederholt hätte. Das war einer Musikantin von den Fähigkeiten Santades unwürdig. Sie spielten die zweite, dritte und vierte Variation. Von den grünen Mützen war nur noch die Hälfte zu sehen. Die anderen befanden sich inzwischen außerhalb des Sichtbereichs, irgendwo in den Wäldern hinter der Ebene. Noch hatten sie den Wilderer nicht aufgestöbert. Das gelang ihnen erst am Nachmittag bei der achtunddreißigsten Variation. Die grünen Mützen verschwanden übergangslos, heruntergerissen von ihren Trägern und im Jubel der Begeisterung. Santade von Sonnbajir akzentuierte auf dem unteren Orawal ein Tremolo der Freude.

Der Hohe Hirte hing bewusstlos in seinem Sessel, geschafft und betäubt von der grandiosen Musik, die er in seiner Unmusikalität nicht ertrug. Die ersten Boten keuchten den Hügel herauf. »Sie haben ihn, sie bringen ihn! Der Wilderer ist entdeckt!« Seit Monden raubte er im ganzen Land von Dremm und Drau die Würmerfallen aus. So manche Familie brachte er durch sein Tun an den Rand des Ruins und des Verhungerns. Grund genug, ihm endlich das Handwerk zu legen. Die Boten entdeckten den bewusstlosen Hirten und fingen an, sein Gesicht zu tätscheln. Nach einer Weile bewegte er sich mühselig, schriele ein paar Befehle und richtete sich schließlich auf. Ungeachtet der Tatsache, dass die Schallräume seine Worte über das Land mitrissen, schnauzte er die Boten an und beschimpfte sie auf übelste Weise.

Santade gab ihnen mit einer Kopfbewegung zu verstehen, dass sie den Störer gefälligst entfernen sollten. Sie packten ihn mitsamt seinem Sessel und trugen ihn den Hügel hinab in den Schallschatten, wo er keinen Schaden anrichten konnte. Nach der sechzigsten Variation brachten die Jäger den Würmerdieb. Mehr als ein Dutzend Speere hatten seinen Körper durchbohrt. Das Blut war schon eingetrocknet, die Leichenstarre erleichterte den Transport. Santade von Sonnbajir verstärkte das Tremolo zu einem Trillern, schwächte es nach zwanzig Takten ab und ließ es bei leiser werdender Musik nach und nach ausklingen. Mit ein paar Akkorden bedächtigen Zauderns führte sie die Variation zum Abschluss.

Das 9-Imbariem schwieg, das Kabremm ebenfalls. Die letzten Akkorde rollten den Hügel hinab über das Land. Die Musikerin lauschte ihnen nach, wie sie sich entfernten. Weit hinter den Wäldern trafen sie auf ein Echo der vierzigsten Variation. Santade sprang vom Steg herunter und eilte zu Junker hinüber. Ihr Umgang wehte nachtblau um ihren schlanken, kleinen Körper... »Hör nur, sie spielen unser Lied!« rief sie begeistert. »Es ist meine Komposition. Sie eilt um die Welt!« Er blickte durch sie hindurch. »Wo sind wir?« Sie lachte glockenhell. »Armer Junker. Dich hat es ganz schön erwischt!«

Bardowick war nicht zu Hause, aber Santade glaubte seinem Abwimmler kein Wort. Die Musikerin schob ihn zur Seite. Als er nach ihr griff, stellte sie ihm ein Bein und ließ ihn hinter ihrem Rücken abstürzen. Er schlug mit dem spitzen Gesicht auf die Schwelle und holte sich einen blutigen Nasenknopf. Santade fand den Chef der Agentur ziemlich leicht. Sie folgte der Stimme, die einen Ausschnitt aus ihrer Komposition fiepte. Bardowick war musikalisch, aber seine Stimme besaß wenig Kraft und wies auf einen labilen Charakter hin. Er saß in der Bademuskel und ließ sich sein Fell pflegen. Santade von Sonnbajir scheuchte die jungen Mädchen mit einem energischen Zuruf hinaus. Bardowick schluckte vor Schreck Wasser und hustete.

»Du wagst es ...«, pfiff er, als er wieder einigermaßen Luft bekam. Sie setzte sich zu ihm an die Muschel und ließ die spitze Nagelschere über seinem Kopf kreisen. »Dein Bote hat mich erreicht. Es er ging ihm ähnlich wie dem Würmerdieb.« »Ah!« Bardowick versuchte sich hochzustemmen. Sein Kopf stieß gegen das spitze Werkzeug. Mit einem Wehlaut sank er zurück. »Ich glaube dir kein Wort«, flötete sie. »Du hast hunderttausend Broschüren drucken lassen. Achtzigtausend davon hast du verkauft. Mir steht die Hälfte des Gesamtgewinns zu. So war es vereinbart.« »Meine Familie wird binnen zehn Tagen verhungern, wenn du darauf bestehst.« Sie musterte seinen dicken Leib. An manchen Stellen hatte die Kleidung das Fell weggeschuert. Er sah aus, als sei er in der zehnten Woche mit Zwölflingen schwanger.

»Deine Familie wird es überleben. Du nicht.« Er gab klein bei. Santade ging hinaus und wartete, bis er unter Stöhnen und Lamentieren aus der Muschel gekrochen war und sie in sein Büro führte. Aus einem der Geheimfächer zauberte er einen beachtlichen Sack mit Tomansperlen hervor. Der Ledersack wog mindestens soviel wie sein Bauch, hätte man ihn separat gewogen. »Du versuchst noch immer, mich zu betrügen«, erkannte sie. »Du hast keine hunderttausend, sondern zweihunderttausend drucken lassen. Bis auf zwanzigtausend bist du sie losgeworden.« Bardowick sank auf einen Hocker. Er schüttete die Hälfte der Perlen in eine Schüssel und reichte ihr den Sack über den Tisch. »Du musst selbst wissen, was du tust«, klagte er.

»Ich werde dafür sorgen, dass du für den Rest deines Lebens nirgendwo auf Burtyn mehr einen Kontrakt erhältst.«

Die Musikerin konnte über die Drohung nur lachen. Ihre Ohren wackelten vor Freude. »Hast du keine Ohren am Kopf?« fuhr sie ihn an. »Überall auf Burtyn spielen sie meine Jäger-Sinfonie. Ich brauche dich nicht mehr. In Zukunft manage ich mich selbst.« Der Agentenchef kannte ihre Träume von einer Karriere. Hinterhältig grinste er sie aus seinen schwarzen Knopfaugen an. »Santade von Sonnbajir, die berühmteste Musikantin der Galaxis. Wie sollen die Plakate aussehen, gnädige Frau? Drei- oder vierdimensional? Möchtest du in allen Unterhaltungssendungen auftreten oder nur in den wichtigsten?«

Sie wandte ihm den Rücken zu und ging zur Tür. Dabei entblößte sie ihren Hintern und beleidigte ihn damit auf schlimmste Weise. »Der verletzte Stolz eines Mannes ist nichts im Vergleich mit der Rache einer Frau. Merk dir das, Nichtsnutz!« Sie rauschte davon. Aus der Ferne erklang bereits das hektische »KreckKreck-Ding-Dong« von Junkers Kabremm. So schnell es ging, bestieg sie den Wagen und begann die Schwungdeichsel zu bearbeiten. Träge erst, dann aber immer schneller setzte sich das Gefährt in Bewegung und brachte sie hinaus vor die Siedlung, wo die Wasserträger und Balkenschlepper ihr geniales Instrument errichtet hatten. Ein Stück weiter hinten ragten die skurrilen Monumente des Friedhofs in den Himmel.

Santade stoppte den Wagen und watschelte hinüber zum Steg. »Endlich kommst du«, rief Junker zur Begrüßung und deutete auf die beiden Orawale. »Ich hätte nicht gewusst, wo ich anfangen soll.« »Ich bin noch nie zu spät gekommen, oder?« fragte sie spitz und stellte den Sack mit den Perlen vor sich hin. Er murmelte undeutlich etwas und schlich hinüber zum Kabremm. »Eins, zwei, drei«, hörte sie ihn zählen. Es war noch nicht soweit. Er übte bloß. Vielleicht wollte er sie auch nur erschrecken. Santade von Sonnbajir reckte ihren Körper und spähte hinüber auf den Friedhof. Die Vertreter des Dorfes und des Landes hielten Reden. Sie berichteten über die Ruhmestaten und die Schandflecken des Verstorbenen. Der Würmerdieb hinterließ eine schwerreiche Familie und zahlreiche Nachkommen. Seinen Reichtum hatte er sich wie die meisten Burtynner ergaunert, durch Betrug, Hinterlist und Schlimmeres an geeignet. Jetzt, da er auf so unerwartete Weise aus dem Leben gerissen worden war, galt es, in gebührender Weise von ihm Abschied zu nehmen.

Noch bevor der Binsensack mit dem Leichnam in die Erdspalte rutschte, enthüllte der Hohe Hirte eine Gedenktafel an den Artgenossen. Er betonte die großen Verdienste des Burtynners namens Commnan Archy Beutelstein. Eine gelbe Signalfahne ruckte in die Höhe. Es war das verabredete Zeichen. Die Musikantin stellte sich auf die Pedale des Blasebalg-Ensembles und entlockte dem oberen Orawal die ersten Seufzer. Die Töne schwebten hinüber zum Friedhof, manifestierten sich dort als Flügelrauschen über den Gräbern. Die Trauergemeinde, Santade schätzte sie auf über dreitausend Burtynner, lauschte ergriffen nach oben. Manche hielten nach dem Vogelschwarm Ausschau, der ihren Ohren nach über den Friedhof hinwegzog.

Mit dem achten Takt setzte das Tremolo ein. Gleichzeitig fing Junker auf seinem Kabremm ein heiseres Kratzen an. Es ähnelte dem Scharren der Totengräber, wenn sie mit ihren Schwertern den Spalt in die Erde ritzten. Ein Zischen erklang. Es symbolisierte das Geräusch, wenn die Schwerter Steine durchschnitten. Santade erzeugte es mit dem unteren Orawal, indem sie hart in die kurzen Röhren der oberen Töne blies. Anschließend nahm sie die Luft deutlich zurück und ließ ihren Atem über sie hinwegstreichen. Flageolet-Töne breiteten sich über das Dorf aus, untermalt vom tiefen, grollenden Tam-Tam-Tam der Klangkörper. Die Schwingungen übertrugen sich auf den Boden und wanderten durch den Friedhof bis hinein in die Ebene.

Die Trauergäste versanken ehrfurchtsvoll und lauschten dem Brummen, das sich über die Schallräume ausbreitete. Santade von Sonnbajir erzeugte die ersten Sechsklang-Mollakkorde. Die Strohdächer der nahen Häuser verfielen in ein sich aufschaukelndes Vibrieren. Die ersten lösten sich aus ihren Halterungen und rutschten zu Boden. Mit der nächsten Welle fielen sie um und zerbrachen teilweise. Unterdrückte Rufe erklangen. Die Trauergäste erlebten den Einsturz ihrer Häuser mit. Keiner schien damit gerechnet zu haben, dass das 9-Imbarium eine derartige Wirkung haben könnte.

Santade zitterte vor Erregung. Bisher hatte sie nie zu einer Verspaltung aufgespielt. Ihr fehlten die Erfahrungswerte. Zu spät erkannte sie, dass die Wasserträger und Balkenschlepper das Hauptpositiv viel zu nah am Dorf aufgebaut hatten. Einen Grund, die Feierlichkeit zu unterbrechen, stellte es nicht dar. Das obere Orawal entfaltete seine ganze Klangfülle. Ein Posaunenchor aus tausend Instrumenten ergoss seine Melodien über das Land. Die Mauern der Einfassung zitterten. Erste Lehmbrocken fielen heraus, ein deutliches Zeichen, dass die Mauer nicht lange halten würde.

»Das haut ja voll rein«, hörte sie Junker murmeln. Er hackte wie ein Besessener auf seinem Kabremm herum. Das Klopfen und Knattern erinnerte die Totengräber daran, dass es an der Zeit war, die Verspaltung vorzunehmen. Sie rückten den Binsensack näher heran und duckten sich dabei, als könnten sie dem musikalischen Orkan auf diese Weise besser widerstehen. Santade von Sonnbajir beendete das Vorspiel und leitete mit mehreren Sechsklängen zur eigentlichen Verspaltungsmelodie über. Die Klangkörper entfalteten sich zu ihrer ganzen Macht, während die Pfeifen des oberen Orawals unter den Vibrationen erbeben.

Diesmal waren die Schallräume anders angeordnet. Sie öffneten sich schräg nach oben über die Friedhofsmauer in den Himmel hinein. Die Melodie orgelte über die Trauernden hinweg. Junker trommelte und klatschte. Dazwischen erzeugte er ein »RitschRatsch«-Geräusch. Die Totengräber bückten sich, hoben den Sack ein wenig an und verpassten ihm den nötigen Schwung. Es funktionierte nicht. Der Sack verkantete sich, anstatt für alle Zeiten in den Erdspace zu verschwinden. Santade versteifte sich. Sie rätselte, wieso den Totengräbern ein solches Missgeschick passierte. Mit ihrem hochsensiblen Gehör lauschte sie der eigenen Musik nach und versuchte, Fehler wie Vierteltöne herauszuhorchen. Ein winziger Riss in einem einzigen Klangrohr reichte aus, um den gesamten Melodienorkan zu stören.

Nichts konnte sie jetzt weniger brauchen als bissige Kommentare. Für jemanden wie Bardowick war ein solcher Fehler sicher ein gefundenes Fressen. Die Musikantin zuckte zusammen. Sie entdeckte einen Stimmfehler im unteren Viertel der tiefen Töne. Er musste beim Transport vom Palandthügel hierher entstanden sein. Sie hatte ihn bei der Probe überhört, ein unverzeihlicher Fehler. In ihrer bisherigen Laufbahn war das noch nie geschehen, seit zwanzig Planetenjahren nicht. Sie schloss die Luftklappe des Klangrohrs ein Stück. Der Luftstrom nahm ab, der Ton wurde leiser, aber auch ein bisschen höher. Wenigstens der Hohe Hirte in seiner Unmusikalität würde es nicht bemerken.

Santade entdeckte zwei weitere unreine Töne. Andere folgten innerhalb weniger Augenblicke. Das Rauschen und Orgeln der Musik verzerrte sich. Es verlor seinen harmonischen Klang und verwandelte sich in ein vom Sturmwind verzerrtes, vor sich hin blubberndes Geräuschpotential. Die Verspaltungsmelodie entartete übergangslos. Auch Junker änderte nichts daran. Sein Hauen und Klopfen ging in dem aufkommenden Orkan unter, der sich auf das Land senkte. »Junker!« Santade schrie es. »Weiter spielen! Bleib im Takt!« Ihr langjähriger Gefährte schaffte es nicht. Das Kabremm polterte und knirschte nur noch. Junkers Bewegungen erlahmten sichtlich. Augenblicke später stellte er sie ganz ein. Das Kabremm entglitt seinen Händen und fiel um. Der Musikant stürzte dicht daneben zu Boden.

Santade von Sonnbajir spürte, wie auch ihr die Bewegungen immer schwerer fielen. Die Beine schafften es nicht mehr, alle Blasebälge gleichermaßen zu bedienen. Das obere Orawal soff mit schrillen Tönen und einem Gurgeln ab, wie es sonst höchstens gasgefüllte Schlammlöcher zustande brachten. Die Melodie auf dem unteren Orawal ließ sich noch kurze Zeit halten, bis Santade die Luft ausging. Erschöpft lehnte sie sich an die Holzkonstruktion. Erste Schreie klangen auf. Das misstönende Ende der musikalischen Darbietung eilte inzwischen weiter und verlor sich draußen in der Ebene. Das 9-Imbarium schwieg. In die Trauergäste kam Bewegung. Laut schreiend rannten sie davon. Die Arme und Gesichter nach oben gereckt, suchten sie ihr Heil in der Flucht.

Der Orkan riss an Santades Barrett. Sie presste eine Hand dagegen, während sie sich mit der anderen an ihrem Instrument festklammerte.

Die schiefen Töne, der Orkan - beides blieb. Der Erleichterung darüber, dass es nicht am 9-Imbarium lag, folgte das Entsetzen darüber, was über ihr in der Luft vorging. Mühsam gelang es ihr, den Kopf nach hinten zu legen und in den Himmel zu sehen. Feurige Glut raste herab auf das Dorf. Es geschah so schnell, dass ein Entkommen nicht möglich war. Die Trauergäste stürzten in ihrer planlosen Flucht übereinander. Ein paar fielen in den Spalt. Nur der Sack mit der Leiche blieb liegen und wankte nicht. Die Toten widerstehen jedem Schicksal, sagte eine alte Volksweisheit. Die Lebenden besaßen andere Maßstäbe. Aber sie würden ihnen nichts mehr nützen. In wenigen Sekunden war alles vorbei. Santade verspürte ein Stechen in der Brust. Es ging einher mit der Erkenntnis, dass der lodernde Ball genau an der Stelle einschlagen würde, wo sie und ihr Instrument standen. Aus dem Augenwinkel sah sie, wie Junker sich heranschleppte, den Sack mit den Perlen ergriff und das Weite suchte. Es war ihr egal. Mochte er die Perlen immerhin besitzen. Ein paar Atemzüge lang...

3.

Abschied von der Macht

Die Gestalt erschien aus dem Nichts. Samaho hatte den Eindruck, dass sie nicht materialisierte, sondern längst gegenwärtig gewesen war und nun sichtbar wurde. Der Körper schimmerte in einem bronzenen Ton. Die metallene Gestalt besaß eine für seinen Geschmack fast vollendete Ästhetik, ähnlich der eines crozeirischen Sphärengiegers. Äußerlich war sie mit ihren beiden Vorgängern absolut identisch. Die künstlichen, aber dennoch Leben ausstrahlenden Augen musterten den Diener der Materie mit einer nie gekannten Eindringlichkeit.

Torr Samaho sah demonstrativ an ihm vorbei und wieder hinauf zu der blauen Walze. Solange sie existierte, würde es vermutlich immer einen Roboter dieses Aussehens und dieses Namens geben. Kaum war der zweite verglüht, trat der dritte auf den Plan. Irgendwo im Walzenschiff steckte wahrscheinlich so etwas Ähnliches wie eine Jahrmillionenschablone, aus der die Roboter gemacht wurden. Einer funktionierte so exakt wie der andere. »Ich bin Cairol der Dritte«, erklang die sanfte und dennoch nachdrückliche Stimme. Sie sprach überflüssigerweise aus, was Samaho am wenigstens von allem hören wollte.

»Cairol der Zweite ging mit MATERIA unter«, bestätigte der Diener der Materie. »Es gelang ihm nicht, sich bis zur Kapsel CROZEIRO durchzuschlagen.« Der Roboter gab keine Antwort. Die elastischen Kunstfinger lagen entspannt an den Oberschenkeln. Er hielt den Körper ein klein wenig zur Seite gedreht und bot Torr Samaho die rechte Schulter dar. Es sah nach Abwehrhaltung aus. Der ehemalige Kommandant MATERIAS fragte sich, ob Cairol der Dritte wusste, wie sein Vorgänger in Wirklichkeit ums Leben gekommen war. Das wäre eine Erklärung für seine Körperhaltung gewesen. »Wissen die Kosmokraten schon Bescheid?« rief Samaho. Er erschrak vor der Lautstärke seiner eigenen Frage. »Oder handelst du aus eigenem Gutdünken?« Sozusagen schablonenhaft wie bei allem, was an dir und in dir ist? setzte er die Frage in Gedanken fort.

Cairol ging nicht einmal auf die Frage ein. »Ich bin gekommen, um dir das Urteil zu verkünden, das der Kosmokrat Hismoom über dich gefällt hat.« Torr Samaho senkte den Kopf und starrte auf die Beine des Roboters. Sie waren schlank und elastisch, die Füße ruhten entspannt dicht über dem Bodennebel. Cairol der Dritte stand nicht, er schwebte. »Sprich weiter!« forderte Samaho den Roboter auf. »Ich habe keine Wahl, als mich dem Urteilspruch zu beugen.«

»Du bist der erste Kommandant einer Kosmischen Fabrik, der seit Millionen von Jahren den Untergang seiner kosmokratischen Festung verursacht hat. Du hattest alles Glück des Universums, weil du dem Inferno entkommen konntest. Mehr kannst du nicht erwarten. Deshalb vernimm folgendes Urteil: Du wirst aus den Reihen der Ordnungsmächte verstoßen. Nie wieder wird man dir ein Kommando anvertrauen, schon gar nicht über eine Kosmische Fabrik. Du bist ein Geächteter für alle Zeiten. Deinen Crozeirenkörper hast du damals selbst vernichtet. Deshalb wirst du dein weiteres Leben als Maunari fristen.«

»Ich nehme das Urteil an«, sagte Torr Samaho hastig. »Es ist hart, aber gerecht.« Die Mundwinkel des Roboters veränderten sich leicht. Zumindest bildete er sich ein, dass der Roboter etwas wie Belustigung zeigte. »Das ist noch nicht alles«, fuhr Cairol der Dritte fort. »Du wirst den Anzug der Macht ablegen und mir übergeben.« Der Anzug! Er verstärkte Samahos Menta, die psionische Essenz seines Volkes. Sie hatte sich in ihm konzentriert, nachdem er alle noch lebenden Crozeiren zum Gomerach gezwungen hatte, zum Massensuizid. Die so gewonnene geistige Potenz hatte ihn einst zum Kommandanten von MATERIA befähigt. Davor war er ein unbedeutender Prinzregent über ein unbedeutendes, dem Untergang nahes Volk gewesen, dessen große Zeiten schon Jahrhunderttausende vorbei gewesen waren.

Der Anzug der Macht war Torr Samaho einst von Parr Fiorano, dem Anzugmacher und Kommandanten der Fabrik KYMBRIUM, als Geschenk übergeben worden. Die Forderung des Roboters warf den Diener der Materie psychisch nieder. Übergangslos fühlte er sich in seinem mächtigen Körper kraftlos und hilfsbedürftig. Er wäre mit allem einverstanden gewesen, nur nicht damit. Gleichzeitig begriff er sehr wohl, warum Cairol ausgerechnet diese Forderung stellte. Der Anzug verstärkte sein geistiges Potential so sehr, dass er mit ihm beinahe schon die Fähigkeiten einer Superintelligenz erreichte. Die Kosmokraten konnten das nicht akzeptieren, jetzt, da er nicht mehr in ihrem Auftrag handelte. Sie hätten in ihm eine permanente Gefahr für den Fortbestand der kosmischen Ordnung gesehen.

»Ich weigere mich«, brach es aus ihm hervor. »Der Anzug ist mein Eigentum. Ich werde ihn nicht ablegen, solange ich lebe.« Grimmig starrte er den Roboter an. Cairol gab keine Antwort. Er schwenkte leicht herum, bis seine Brust auf Samaho deutete. »Verstehst du mich?« fuhr der Zyklop fort. »Die Kosmokraten können Schadenersatz für die Fabrik von mir verlangen. Innerhalb meiner verbliebenen Lebensspanne von etwa zwei Millionen Jahren werde ich ihn sogar leisten können. Oder sie mögen mich irgendwo auf einen abgelegenen Planeten verbannen. All das würde ich ertragen. Aber auf den Anzug haben sie kein Anrecht.«

Für einen winzigen Augenblick, fast schneller, als das Zyklopaugen es wahrnehmen konnte, verwandelte sich Cairols Körper in ein optisches Negativ seiner selbst. Ein blendender Energiestrahle löste sich aus seiner Brust, ballte sich zu einer Kugel zusammen und drang in den Maunari-Körper ein. Torr Samaho schrie innerlich vor Pein. Sein Mund blieb stumm, sein Körper empfand keinen Schmerz. Dennoch war es ihm, als würde er bei lebendigem Leib verbrennen. Es begann nach verschmortem Fleisch zu stinken. Zumindest bildete er sich das ein.

Nach ein, zwei Sekunden korrigierte das Gehirn den Eindruck, den die Geruchspapillen der Knollennase weiterleiteten: Es stank nach Gummi und Plastik. Der Leuchtkörper verschwand überangslos. Noch einmal nahm das Zyklopaugen den Negativ-Effekt der Roboter Gestalt wahr. Fassungslos starrte Torr Samaho an sich hinab. Sein Körper war unversehrt. Er hätte die kleinste Verletzung gespürt. Aber der schwarze Anzug der Macht hatte sich verändert. An den Schultern und um die Hüften herum wies er unzählige kreisrunde Löcher auf. Sie bildeten ein regelmäßiges Muster aus millimetergroßen Öffnungen.

»Hismoom hat diese Reaktion vorausgesehen und entsprechende Befehle erteilt«, sagte Cairol der Dritte freundlich und drehte den Körper zur Seite. »Der Anzug der Macht behält seine schützende Wirkung gegen äußere Einflüsse bei. Du kannst ihn aber nicht mehr als Verstärker für deine mentalen Kräfte benutzen, Torr Samaho.« Zurechtgestutzt von einem Kosmokraten, dachte der bisherige Diener der Materie. Er lauschte auf seine Empfindungen. Sie blieben verschwommen. Etwas wie Empörung drang nach außen durch.

»Du kannst Hismoom mitteilen, dass ich auf seine Ansichten pfeife. Nicht ich habe versagt. Es ist das System, das nicht funktioniert. Wenn der Kosmokrat das nicht erkennt, taugt er nichts. Sag mir, Cairol, hat Hismoom seine Position als Kosmokrat in ähnlicher Weise erschlichen wie damals Harden Coonor die eines Ritters der Tiefe?« Der Roboter zuckte zurück. »Du zwingst mich, meine Emotio-Schnittstelle zu deaktivieren«, klang es hohl aus dem breiten Mund. »Erwarte nicht, dass ich dir gegenüber auch nur einen Hauch von Zuneigung empfinde. Verlasse jetzt das Plateau! Und kehre nie wieder zurück!«

Torr Samaho ließ den Roboter stehen. Er stapfte hinüber zum Rand des Plateaus. Über Funk rief er seine Kapsel herbei. Unter der Schleuse wandte er sich ein letztes Mal um. »Das System ist gestört«, bekräftigte er. »Hismoom wird an den übrigen acht Dienern der Materie keine Freude haben. Ebensovienig wie an den Rittern der Tiefe, den Porleytern und anderen Vasallen der letzten Jahrmillionen.« Seine Stimme klang verbittert, keineswegs schadenfroh. Als er die CROZEIRO betrat, brach die Erkenntnis mit Urgewalt über ihn herein. Dies war ein Abschied für immer. Egal, wie sich sein weiteres Leben gestaltete, das Plateau blieb ihm für alle Zeiten versperrt. Widerwillige Duldung würde sich in heftige Abwehr wandeln, falls er es dennoch versuchte, seinen Fuß auf den marmorierten Flusterkies zu setzen.

Einen Augenblick lang glaubte Torr Samaho, die Augen von Drui in seinem Rücken zu spüren. Sie wisperten und flüsterten. Mörderprinz! Er wird nie ein König sein! Er fuhr herum, so schnell es sein mächtiger Körper erlaubte. Aber da war nur der Nebel, der langsam vom Boden emporstieg. Cairol der Dritte fehlte ebenso wie das Gebäude auf der anderen Seite des Plateaus. Die blaue Walze des Kosmokratendiener schrumpte auf die Größe eines Bleistifts und löste sich auf. Torr Samaho ließ die Schleuse zufahren. Er verschwand mit einem Alarmstart. Mit Höchstbeschleunigung jagte die CROZEIRO in den bleiernen Himmel hinauf. Kurz bevor sie die dichten Wolkenbänke berührte, verschwand das Plateau endgültig aus seiner Wahrnehmung und der seines Universentauchers.

Die Kapsel raste durch den leeren Weltraum der Galaxis Erraternohre. Dabei ließ Torr Samaho die Position neu bestimmen. Dort, wo das Plateau gelegen war, existierte nichts mehr. Nein, berichtete Torr Samaho sich. Es lag nach wie vor an Ort und Stelle. Er und sein Schiff vermochten es lediglich nicht mehr wahrzunehmen. Für alle Zeiten. Und dafür hatte er sein Leben als Prinz geopfert und sein Volk in den Tod geschickt ...

»Ihr Mächte des Universums, Kosmokraten, Chaotarchen und wie sie alle heißen!« dröhnte seine Stimme durch die Kapsel. »Noch lebe ich. Und solange ich lebe, müsst ihr mit mir rechnen. Im guten wie im bösen.« Hismoom musste es doch eigentlich wissen. Ein crozeirischer Torr lebte selbst dann noch, wenn er seit hunderttausend Jahren versteinert war.

Er flog hinaus in die Einsamkeit. Außer der Kapsel waren ihm das Menta seines Volkes und der Anzug geblieben. Als Grundlage für eine Existenz nach seinem Gefallen reichte das nicht aus. Torr Samaho stellte sich die Frage, wohin er gehen sollte. In seiner Heimat erinnerte sich nach so langer Zeit gewiss niemand mehr an ihn und sein Volk. Im Körper eines Maunari würde er immer ein Fremder bleiben, egal, wohin er sich wandte. Es gab nur eine einzige Ausnahme. Thekarou, den Planeten nahe der Materiequelle Gourdel, nicht weit von hier im Zentrum Erranternohres. Von dort stammte sein Körper, dort besaß er einen Namen: Guantamari Sailent. Dort kannte man ihn. Unter Artgenossen von ähnlicher Langlebigkeit konnte der Fischer Sailent noch nicht vergessen sein. Er hatte eine Familie besessen. Mit seinen Kenntnissen und seinem Wissen würde er nur wenige Jahre benötigen, um sich zum Herrscher über einen ganzen Planeten zu machen.

Dies wäre erst der Anfang. Der Gedanke, die Materiequelle in der Nähe zu erforschen und Macht über sie zu erlangen, beflügelte ihn für ein paar Augenblicke. Bekanntlich entstand eine Materiequelle aus einer Superintelligenz. Später wurde aus ihr unter Umständen ein Kosmokrat. Eine Verschmelzung von Torr Samaho und Gourdel zu einer mächtigen Entität würde die Umwandlung in einen Kosmokraten beschleunigen. Hismoom hätte keine Chance, sich gegen ihn zu stellen. Ein wehmütiges Orgeln drang aus dem Zyklopenmund. Natürlich hatten die Kosmokraten und ihr Speichellecker Cairol Vorsorge getroffen. Die Materiequelle würde ihn ebenso abstoßen oder für ihn unerreichbar sein wie das Plateau.

Drei Millionen Jahre hatte er sich in allem selbst bestätigt gesehen. Jetzt, zwanzigtausend Lichtjahre vom Plateau entfernt, wurde Torr Samaho von seinen Gefühlen eingeholt. An der Schwelle zu einem neuen Lebensabschnitt wartete eine Erkenntnis auf ihn: Er war unfähig. Er hatte Katastrophen erzeugt und seine Ziele nicht erfüllt. »Dein Leben ist sinnlos geworden«, redete er sich ein. »Zeige einmal nur Weitsicht und setze ihm ein Ende! Mach Schluss!« Er lachte laut und hysterisch, hörte erst auf, als nur noch ein heiseres Krächzen aus seinem Rachen drang. In letztendlicher Konsequenz begriff er, dass der Wahnsinn ihn einholte, der drei Millionen Jahre lang in ihm geschwelt hatte.

In der Mitte der Kapsel sank der riesenhafte Zyklopenkörper zu Boden. »Automat, du wirst meine sterblichen Überreste nach Crozeiro bringen und dort bestatten!« ordnete er an. »Lege den Körper so, dass mein Auge in Richtung des Klosters blickt. Falls es noch existiert.« »Dein Befehl wird befolgt«, sagte der Automat nüchtern. »Du rechnest mit deinem baldigen Ableben?« »Unmittelbar und sofort!« Seine Stimme steigerte sich zu einem schrillen Diskant. Mühsam stand Torr Samaho auf. Die plumpen Hände, die ihm in den drei Millionen Jahren zu sensiblen Greifwerkzeugen geworden waren, verkrallten sich ineinander. Er trat von einem Bein auf das andere.

Er keuchte vor unterdrückter Wut, vor Wut auf die Kosmokraten und ihre Diener und vor Wut auf sich selbst. »In wenigen Augenblicken ist es soweit. Ich ... begehe ... Gomberach!« Torr Samaho konzentrierte sich. Zum letzten Mal in seinem Leben wollte er ein Mörder sein. Diesmal sollte es ohne die Last einer Prophezeiung geschehen. Im endgültigen Tod des Volkes von Crozeiro wollte er über den Orakelspruch des Zwillingss triumphieren. Er hielt den Atem und den Herzschlag an. Seine Wangen blähten sich unnatürlich auf. Nach einer Weile trat ihm das Auge aus dem Kopf. Die lederne Gesichtshaut spannte sich immer mehr. Das Blut in den Schläfenadern pulsierte laut und fordernd, es pochte immer schneller.

Nach dreißig nicht getanen Atemzügen hielt er es nicht mehr aus. Pfeifend entwich die Luft aus seinen Lufglen. Erst stieß er sie aus, dann sog er sie in vollen Zügen in sich hinein. Gomberach! Ich begehe Gomberach! Er probierte es erneut. Erneut erntete er denselben Misserfolg. Es funktionierte einfach nicht. Der Grund dafür drängte zögernd in sein Bewusstsein. Du kannst es nur tun, wenn dein Menta auf einen Artgenossen übertragen wird. Er war der letzte Crozeire, in ihm konzentrierte sich das geistige Erbe seines gesamten Volkes. Auch wenn er einen Zyklopenkörper besaß, sein Geist war der eines feingliedrigen Crozeiren. Sein Menta besaß keinen Zielpunkt. Die Übertragung fand nicht statt. Eine Selbstauslöschung des gesamten psionischen Potentials war nicht möglich. Torr Samaho stieß ein heiseres Lachen aus. Er erinnerte sich an einen Hinweis Cairols des Ersten. Der Crozeire in dem Maunari-Körper konnte nur eines gewaltsamen Todes sterben. Damals hatte der angehende Kommandant von MATERIA nicht ahnen können, dass ihm diese Aussage einst zum Fluch werden könnte.

In seiner inneren Not tat er etwas, das er nie für möglich gehalten hätte. Er erinnerte sich an den Inhalt eines kodesgesicherten Faches im Universentaucher und holte die Formenergie-Hologramm-Schablone hervor. Mit zitternden Fingern steckte er sie in den Projektor. Das Gerät summt. Zum ersten Mal seit der Erbauung der Kapsel wurde der Automat mit einer derart schwierigen Aufgabe betraut. Mühsam entstanden die Umriss eines Crozeiren. Nach und nach verdichteten sie sich zu einem Hologramm, das anfangs durchscheinend wirkte. Mit der Zeit verfestigte es sich immer mehr. Es zeigte einen ausgemergelten alten Mann. Das zerfurchte Gesicht mit den erschlafften Hautlappen kennzeichnete diesen Artgenossen wie keinen anderen.

»Hoheit, ich bin erfreut, Euch zu sehen!« krächzte der schiefe und lippenlose Mund. »Ich hätte nicht gedacht, Euch jemals wieder zu begegnen.« Torr Samahos Zyklopennase zuckte vor gespannter Aufregung auf und ab. Er konnte sich nicht einmal mehr daran erinnern, die Schablone einst auf diese Art und Weise programmiert und mit Leben erfüllt zu haben. Seine Gedanken jagten hin und her. Er streckte die Hand nach dem Terminal aus, um die Formenergiegestalt verschwinden zu lassen.

»Mein Prinz!« rief der uralte Störenfried. »Tut mir das nicht an! Ich habe Euch immer treu gedient.« »Ja, das hast du, Karvencehl!«, grollte Samaho. »Aber du bist meinem Vater nicht ins Grab gefolgt, und als ich von meinem Volk Gomberach verlangte, hast du den eigenen Untergang bis zuletzt hinausgezögert.«

»Ich war es Euch schuldig. Wenn alles anders gekommen wäre, stünde ich jetzt nicht hier. So aber bin ich in der schlimmsten Stunde Eures Lebens an Eurer Seite. Ich gebe Euch die Kraft, die Ihr jetzt braucht.« Torr Samaho lauschte verwundert den Worten des alten Dieners. Seine Argumente besaßen eine Treffsicherheit, die jede Erwiderung zur Farce gemacht hätte. Also schwieg der ehemalige Crozeirenprinz in seinem Zyklopenkörper und flüchtete sich in die Rolle des hoheitsvollen Gönners.

»Ich heiße dich willkommen und erlaube dir, die CROZEIRO mit mir zu teilen.« Die alten Zeiten waren vorbei. Es gab kein Volk der Crozeiren mehr. Torr Samaho war allein. Tief in seinem Innern wurzelte die Erkenntnis, dass er es für den Rest seines langen Lebens bleiben würde. Nirgendwo geliebt und willkommen, würde er mit dem alten Diener durch das Universum ziehen. Oder doch nicht? Der Gesichtsausdruck Karvencehls enthielt eine unbestimmbare Botschaft, gerade so, als wolle der Diener ihm etwas sagen, traue sich aber nicht. Für Karvencehl war das ein ausgesprochen untypisches Verhalten. »Sprich!« forderte Samaho ihn auf.

»Was willst du vorschlagen?« »Eine Rückkehr in die Heimat wäre sicher die beste Lösung, Hoheit. Der Weg ist nicht weit.« »Nein!« »Es wäre jedoch ein Fehler, mein Prinz.« »Du hast das nicht zu entscheiden.« Seltsamerweise reagierte Karvencehl nicht auf diese Zurechtweisung. Er begann im Innern der Kapsel umherzuwandern. Viel Platz blieb ihm nicht. Aber Samaho hatte auch nicht vor, ihn die ganze Zeit gewähren zu lassen. Er konnte den Alten bei Bedarf abschalten wie jede Projektion. Ein merkwürdiger Gedanke beschlich den Torr. Ein paar Atemzüge lang bildete er sich ein, dass der Projektor sich verselbständigt hatte und er keinen Einfluss mehr auf ihn nehmen konnte. Wer anders steckte hinter einer solchen Manipulation als Cairol?

»Die Kosmokraten sind doch längst ein Fluch für dieses Universum, und man wundert sich, dass sie zu den natürlichen Bestandteilen der Evolution zählen«, flüsterte Karvencehl, als könne er die Gedanken seines Herrn lesen. »Wie fehlerhaft muss diese Evolution erst in ihrer Gesamtheit sein!« Torr Samaho ließ sich seine Gedanken nicht anmerken. Er spürte deutlich, dass Karvencehl auf etwas Bestimmtes hinauswollte. »Was willst du?« fragte er misstrauisch. »Hört auf Eure Kapsel, Prinz«, sagte sein Diener. »Sie will Euch die ganze Zeit schon etwas mitteilen.« »Was ist?« erkundigte sich Torr Samaho barsch bei dem Automaten. »Von einem der Planeten am Rand Erranternohres kommen merkwürdige Funksignale. Nach bisherigen Auswertungen scheint es sich um ein globales Musik-Phänomen zu handeln.« Ein Planet voller musikalischer Signale! Die Vorstellung elektrisierte Samaho. Übergangslos vergaß er das Gefasel Karvencehls.

Die wundervollen Klänge des Stasisorchesters im Turm MATE RIAS erfüllten seine Sinne. Sie weckten das Verlangen in ihm, ein neues Orchester aufzubauen. Vielleicht in Siom Som bei den Ophalern, den begnadetsten Sängern des Universums. Um wieviel leichter war das, als eine neue Fabrik MATERIA zu bauen! Sogar die Kosmokraten mit all ihren Dienern und Hilfsvölkern benötigten dazu eine Million Jahre. Torr Samaho trat vor das Terminal. Ein neues Orchester rettete ihn vielleicht vor dem Wahnsinn, den die Einsamkeit für ihn bereithielt.

»Nein!« rief Karvencehl laut und hysterisch. »So habe ich das nicht gemeint!« Torr Samaho hörte nicht hin. Entschlossen leitete er die Auflösung der Projektion ein. »Hoheit, Ihr begeht einen schweren Fehler!« jammerte der alte Diener. »Die Einsamkeit wird Euer Gehirn zerfressen und das Menta unseres Volkes auslöschen. Ihr braucht einen ... Träger ... für das ... Potential... der Crozei...«

Die festen Strukturen aus Formenergie lösten sich nach und nach auf. Übrig blieb das Hologramm. Samaho schaltete es entschlossen ab. Er riss die Schablone aus dem Projektor und beförderte sie mit einem Traktorstrahl hinaus ins All. Ein greller Energiestrahle verwandelte sie in Dampf und setzte dem unwirklichen zweiten Leben Karvencehls ein Ende.

Diesmal war es endgültig. Für Torr Samaho bedeutete es den Bruch mit seinem Volk. Die Vergangenheit spielte keine Rolle mehr. Der Universentaucher nahm Kurs auf die galaktische Position, von der die Funksignale kamen.

4.

Der traurige Riese

Ein paar Atemzüge nur...

Santades Schnurrhaare zuckten nervös hin und her. Im nächsten Augenblick erstarrten sie in ihrer Bewegung. Die Feuerkugel raste auf die Burtynerin zu. Es ist vorbei. Santade wartete auf die Hitzewelle, die sie verbrannte, noch ehe die Feuerkugel sie erschlug. Sie wollte die Augen schließen. Selbst dazu war sie nicht mehr in der Lage. Das Lodern über ihr dehnte sich immer weiter aus. Der Orkan ebte langsam ab. Und dann kam es ihr vor, als zöge jemand einen Vorhang zur Seite, der ihr bisher den Ausblick auf die Wirklichkeit verdeckt hatte. Das lodern Feuer existierte nicht mehr. Nur das Licht blieb. Santade wusste, was Lampen waren und wie man sie betrieb. Wenn es sich um so etwas handelte, hing diese hier garantiert an einer Decke, die hundert Meter hoch war. Ihr Licht erhellte einen Saal, so groß wie das Land der Dremm und Drau.

Die Lampe kam über den Dächern des Dorfes zum Stillstand. Zumindest galt das für kurze Zeit. Anschließend ruckte sie ein Stück zur Seite und sank zum Boden herab. Santade von Sonnbajir dankte den Göttern. Sie verschonten sie und das wertvolle 9-Imbariem. Kabremms konnte man in der von ihr bevorzugten Qualität an jeder Flussmündung kaufen. 9-Imbariems dieser Klangfülle und Reinheit waren hingegen selten. Begnadete Baumeister brachten ein solches Instrument alle hundert oder zweihundert Planetenläufe zustande. Die meisten stammten aus der Meisterfamilie Stradovar. Langsam klärten sich ihre Sinne. Der mächtige Druck auf ihr Bewusstsein und ihren Körper wich. Sie erkannte die leuchtende Kugel als Raumschiff. Alle paar Planetenjahre kam es vor, dass Raumfahrer fremder Völker nach Burtyn gelangten und Handel mit den Einheimischen trieben. Mancher Handelsreisende entpuppte sich jedoch mit der Zeit als Blender.

Santade von Sonnbajir beschloss, äußerst vorsichtig zu sein. Sie nutzte die zurückgewonnene Bewegungsfreiheit und rannte hinter Junker her. Der schien noch gar nichts von der wiedergewonnenen Freiheit gemerkt zu haben. Er schleppte sich gebeugt dahin. Sie entriss ihm den Sack mit den Tomanasperlen. »Auch du, mein Freund Junker ...«, sagte sie und versetzte ihm einen Tritt, der ihn stürzen ließ. Er holte sich ein paar Pelzabschürfungen. Mühsam rollte er sich auf den Rücken. »Es tut mir leid«, flüchte er. »Ich weiß nicht, wieso es über mich gekommen ist.« Er log. Sie sah es ihm an, und er merkte das. Santade streckte einen Arm aus und half ihm auf die Beine. »Es kommt über jeden von uns, oder? Wir sind alle so. Schließlich sind wir Burtynner!«

Sie sagte es mit einem gewissen Stolz. Gleichzeitig mit ihm wandte sie sich um. Das Leuchten der Kugel hatte ein wenig nachgelassen. Sie erkannte, dass die Außenhülle aus schwarzen und blauen Lamellen bestand. Eine solche Konstruktion wehrte Mücken ab. Für einen Flug durchs Weltall erschien sie ihr nicht besonders tauglich. Sie beruhigte sich mit dem Gedanken, dass die Kugel zuvor aus einer reinen Lichthülle bestanden hatte...

Junker blieb stehen und riss an ihrem Arm. »Was ist das?« stammelte er. »Da, drinnen siehst du das?« Sein Fluchtlinstinkt sprach an, doch seine Beine versagten. Erneut fiel er hin. Die Lamellen stellten sich waagrecht, Dahinter bewegte sich im goldenen Schein der Innenbeleuchtung eine Gestalt mit zwei Armen und zwei Beinen. Auf die kurze Entfernung war sie ganz dazu angetan, die beiden Burtynner das Fürchten zu lehren. Wenn sie die Höhe über dem Boden abzogen, war die Gestalt zehnmal so groß wie sie selbst. Gemessen daran erschien ihnen sein Raumschiff nahezu winzig.

Santade hielt sich mühsam aufrecht. Wenn das hochwertige Leder ihrer Stulpenstiefel sie nicht gehalten hätte, wäre sie ganz bestimmt neben Junker hingefallen. Ihr Blick kam nicht von dem Riesen los. Noch nie in ihrem Leben hatte sie ein derartiges Wesen gesehen, sie hätte es sich auch nie in ihrer Phantasie ausmalen können. Der Schemen im Innern der Kugel kam näher. Seine Umrisse gewannen an Deutlichkeit. Die Musikantin sah einen wuchtigen, nach oben kegelförmig zulaufenden Kopf, in dessen Zentrum ein einziges, großes Auge dominierte. Darunter hing eine Beule, vermutlich die Nase. Die Arme und Beine waren dick wie Baumstämme.

Ein Teil der Lamellen bewegte sich wie Tentakel und glitt auseinander. Es bildete sich eine Öffnung bis weit hinauf. »Hilfe!« pff! Junker. »Es kommt!« Er sprang auf. In seinen Augen irrlichterte es. Vom Fluchtlinstinkt getrieben, rannte er davon. Hilfesuchend streckte Santade von Sonnbajir die Arme nach ihm aus. »Nimm mich mit!« Entsetzt beobachtete sie, wie er mitten im Lauf gegen eine unsichtbare Mauer prallte. Es gab kein Geräusch. Er stieß sich nicht die spitze Nase und klatschte auch nicht mit dem Bauch dagegen. Etwas hielt ihn mitten im Lauf an und bannte ihn auf die Stelle. Von den Trauergästen war weit und breit nichts mehr zu sehen. Sie hatten sich in die Trümmer der Häuser und in die Ebene geflüchtet.

Santade spürte einen merkwürdigen Druck, der sich auf ihre Gedanken legte. Er ähnelte Kopfschmerz und unterschied sich zugleich davon. Sie versuchte, sich dagegen zu stemmen, aber die unsichtbare Klammer drückte stärker. Ihre Abwehr erlahmte. Reglos sah sie zu, wie der Insasse des Fahrzeugs ins Freie trat. Sie musste den Kopf weit in den Nacken legen, damit sie das Auge und den Kopf des Wesen genau erkennen konnte. Ein einziger Tritt der mächtigen Stiefel, selbst ein kleiner Schlag einer Hand musste ihr den Tod bringen. Nun bietet mir eure Kunst dar, erklang eine Stimme in ihren Gedanken. Sie empfand sie nicht als herrisch und gebietend, eher flehend. Die gedankliche Aufforderung wiederholte sich zweimal. Santade spürte die Qual, die den Riesen erfüllte. Sie begriff, dass sie es mit einer ungeheuer traurigen, vielleicht gequälten Kreatur zu tun hatte. Gleichzeitig empfand sie die verhaltene Drohung für den Fall, dass sie sich weigerten.

Santade von Sonnbajir schleppte sich zum 9-Imbariem. Die Fessel um ihren Geist lockerte sich ein wenig. »Junker!« zischte sie. Mit einer matten Geste deutete sie auf das Kabremm. »Spiel auf, Junker! Spiel um dein Leben!«

Torr Samaho stand vor der Kapsel und lauschte der Musik. Er sog die Klänge in sich hinein. Sie berührten ihn tief in seinem Innern. Santade von Sonnbajir und Junker waren die besten Musiker des Planeten. Daran hegte er seit seinem Anflug keinen Zweifel mehr. Ihre Sinfonien erinnerten ihn an die Sphärengesänge von Crozeiro. Sie erzeugten in ihm eine seltsame Leichtigkeit, ohne die Schwermetalle völlig zu überdecken. Im Gegenteil, die Klänge besaßen teilweise etwas von dem, was tief in seinem Innern schlummerte und durch die Musik an die Oberfläche trieb. Er ließ die beiden pelzigen Wesen, die gerade einmal sechzig Zentimeter groß waren, bis zum Abend spielen. Als er merkte, dass die beiden vor Erschöpfung beinahe zusammenbrachen, gebot er ihnen Einhalt. Er verstärkte die geistige Fessel und schickte sie in das Dorf, das sie trotz ihrer kurzen Beine rasch erreichten.

Mit Hilfe eines Wagens schleppten sie große Mengen Nahrung und Wasser herbei. Der Automat der CROZEIRO überprüfte ihr Verdauungssystem, ermittelte ihren Bedarf und rechnete hoch, dass die Vorräte für drei Monate Burtyn-Zeit ausreichten. Samaho aktivierte das Traktor-System. Zugstrahlen holten die Vorräte in die Kapsel und verstauten sie überall dort, wo sie die spätere Installation des 9-Imbariems nicht beeinträchtigten. Anschließend schafften die Pelzwesen die umfangreichen Teile des Instruments und das Kabremm hinein. Der Automat errechnete die optimalen Standorte für die Klangkörper. Schwerkraftfelder hielten sie an der Stelle. Nach und nach drehten sie sich in die ideale Position, damit die Schallräume exakt in Kopfhöhe des Maunari-Körpers wirkten.

»Kommt nun an Bord!« sagte er, lockerte die Fessel um ihre Gedanken und trat zur Seite. Die beiden Musikanten warfen einen sehnsüchtigen Blick auf das Dorf. Dann leisteten sie seiner Aufforderung Folge. Sie stiegen in das Innere der Kapsel, wo der Formenergieprojektor Stühle für sie bereithielt. Auch ein Tisch wartete schon, damit sie sich stärken konnten. »Ich bin Torr Samaho, ein Maunari aus dem Zentrum dieser Galaxis«, verkündete er ihnen. »Eure Musik zählt zum Schönsten, was ich jemals in diesem Universum gehört habe. Ich lade euch ein, mich zu begleiten. Gemeinsam fliegen wir zu fremden Planeten.« Die Burtynner-Frau blitzte ihn aus ihren dunklen Augen an. »Gib dir keine Mühe, Torr Samaho! Du hast die Absicht, uns zu entführen. Wir sind deine Gefangenen.«

»Ich werde euch für eure Dienste fürstlich belohnen.« Einen Augenblick lang schämte er sich fast für die freundlichen Worte - diese Wesen standen so weit unter ihm, dass er sie noch vor kurzer Zeit nicht einmal wahrgenommen hätte. Doch jetzt ... »Der größte und beste Lohn ist unsere Freiheit«, sagte die in grelle Kleider gehüllte Frau. »Alles andere zählt nicht.« Der ehemalige Diener der Materie seufzte innerlich. Einen Augenblick lang war er versucht, ihnen etwas über sich zu erzählen. Er ließ es bleiben. Sie hätten es nicht verstanden. Ein drei Millionen Jahre altes Wesen, das in einem fremden Körper lebte - möglicherweise hätte es sie innerlich so erschüttert, dass sie nicht mehr in der Lage waren, für ihn zu spielen. Also schwieg er.

»Musiziert für mich, wann immer ich es wünsche!« ordnete er statt dessen an. Sie taten es. Die Frau und der Mann spielten ihm eine Sinfonie zum Aufstieg der Kapsel. Er spürte ihre Inbrunst, aber auch ihre Traurigkeit, weil sie ihre Heimatwelt verließen. Irgendwann, kurz vor der ersten Überlichtetappe riss der innere Faden, der Santade von Sonnbajir mit ihren Verwandten, Freunden und ihrer Kultur verband. Sie stieß einen schrillen Schrei aus. Der Klangorkan, exakt auf die innere Form der Kapsel abgestimmt, fiel mit einem Seufzen in sich zusammen.

Das Kabremm klornte. Es entfiel Junkers Händen und knallte auf den Boden, der den Lärm teilweise schluckte. »Es tut mir leid«, hörte sich Torr Samaho sagen. »Ich will nicht, dass ihr traurig seid. Eure Aufgabe ist nicht, mich in Depressionen zu versetzen, sondern mich von ihnen zu befreien. Deshalb wiederhole ich, dass ihr eure wundervolle Musik eine Gegenleistung erhaltet.« »8. agtest du wundervolle Musik?« seufzte die Burtynner-Frau. »Ja. Sie gleicht den Sphärenklängen meiner Heimatwelt Crozeiro.« »Dieses Lob ist uns Lohn genug. Sage uns nur, wie lange wir für dich musizieren sollen.« »Ich weiß es noch nicht.«

Er ließ sich auf dem Boden nieder und beobachtete, wie sie in ihre bei den winzigen Sessel hüpfen. Zum Dank fing er an, sie in der Sprache der Sieben Mächtigen zu unterrichten. Alle Diener der Kosmokraten benutzten diese Sprache. Während die CROZEIRO Erraternohre verließ und ziellos durch die kosmische Umgebung der Galaxis irrte, erzählte er ihnen in dieser für sie neuen Sprache von der Größe des Universums und den Erscheinungsformen, die in ihm lebten. In den Pausen spielten sie für ihn. Meist dauerte es mehrere Stunden, danach folgten Mahlzeiten, Schlafpausen und Sprachunterricht.

»Und deine Heimat im Zentrum unserer Galaxis, wie sieht sie aus?« fragte ihn Santade von Sonnbajir nach ein paar Tagen. Der Riese musterte sie stumm aus seinem großen Auge. Es lieferte ihm ein gestochen scharfes Bild von jedem ihrer Pelzhaare. Er war nie auf der Welt der Maunari gewesen und konnte es nicht sagen. »Sie ist nicht meine richtige Heimatwelt«, wich er aus. Dabei beließ er es. Die beiden Burtynner respektierten seine Zurückhaltung und stellten keine weiteren Fragen. Samaho versank in dumpfes Brüten, aus dem ihn nur ihre Sinfonien für kurze Zeit befreien konnten. Natürlich merkten die beiden irgendwann, dass er ziellos durch den Weltraum flog, Galaxien unbeachtet liegen ließ und den Kurs willkürlich und meist im Zustand starker innerer Anspannung änderte.

Es kam, wie es kommen musste. Sie wollten nicht weiter durch das Weltall rasen, musizieren, schlafen, lernen, essen und sonst nichts tun. Sie wollten fremde Planeten besuchen, andere Völker kennenlernen und diesen Planetariern Darbietungen bringen. Torr Samaho lachte laut. Das Gelächter ließ die Pelzwesen fast bewusstlos werden. Sie verstanden nicht, dass man ihn fast überall, wo sie hinkamen, als Aussätzigen behandeln würde. Die Wahrheit über sich selbst lag ihm auf der Zunge. Er beherrschte sich im letzten Augenblick und verschwieg sie. Dafür zogen wieder dunkle Wolken über sein Gemüt, und stürzten ihn in tiefe Traurigkeit. Da spielten sie für ihn die Jäger-Sinfonie in achtzig Variationen, einen ganzen Tag lang. Sie tauchten ihn in ein Wechselbad aus Euphorie und Niedergeschlagenheit. Diese Musik berührte ihn bis in die kleinsten Nervenfasern seines Körpers und veränderte ihre Schwingungen. Er erappte sich dabei, wie sein Körper im Rhythmus der Weisen zu schwingen begann.

Nach der dreißigsten Variation wusste er, dass er einen Fehler begangen hatte. Das Programm der Formenergie-Schablone stammte von ihm selbst. Niemand hatte es manipuliert. Es war von ihm in der Absicht erstellt worden, dass es ihn eines Tages in unerträglicher Situation an sich selbst erinnern sollte. Die Aufgabe des holographischen Karvencehl hatte darin bestanden, ihm einen Weg in die Zukunft zu weisen. Du hast keine Zukunft mehr, wiederholte er die Erkenntnis. Cairol der Dritte hatte sie ihm ins Bewusstsein gehämmert. Aber du hast eine Vergangenheit. Das war die Lösung seines Dilemmas. Seine Vergangenheit war gleichzeitig seine Zukunft. Kehre heim, Mörderprinz!

Vielleicht dachte das Schicksal ihm ja die Aufgabe zu, an seinem eigenen Volk das wiedergutzumachen, was er an ihm verbochen hatte. Wiedergutmachung an Toten? »Ich ändere den Kurs.« Seine Stimme riss die beiden Burtynner aus ihrem Spiel. »Wir fliegen nach Pooryga. Diese Galaxis ... Dort liegt meine ursprüngliche Heimat. Dort bin ich ...«, das Wort kam ihm erst nur zögernd über die Lippen. »... geboren. Ja, geboren wie jedes körperliche Wesen, wenn es das Licht seiner Welt erblickt.« Entschlossen führte Samaho die CROZEIRO in den Hyperraum. War es nicht sein eigener Wunsch gewesen, mit Blick auf das Kloster der Druu bestattet zu werden?

5. Fremde Heimat

Pooryga! Die Hypertastung der CROZEIRO behielt die Balkenspirale während des gesamten Anflugs im Visier. Torr Samahos geheime Befürchtung erfüllte sich nicht. Seine ehemalige Heimatgalaxis stieß ihn nicht ab. Keine kosmokratischen Manipulationen verwehrten ihm den Zutritt zu seiner Heimat. Der frühere Crozeirenprinz hielt sich im Hintergrund und schwieg, während die beiden Burtynner lautstark über die optische Darstellung diskutierten. »Begreif es endlich!« sagte Santade von Sonnbajir und kniff Junker in den Arm. »Ähnlich sieht unsere Sterneninsel auch aus. Überhaupt kann man die meisten Galaxien, auf diese Entfernung kaum voneinander unterscheiden.« Sie argumentierte wie Angehörige aller Völker, die ihre Erkenntnisse von Sternenreisenden bezogen, weil sie selbst keine Raumfahrt betrieben. Auf Burtyn gab es nach Samahos Erkenntnissen nicht einmal Observatorien.

Der ehemalige Prinzregent der Crozeiren richtete seine Aufmerksamkeit auf den Hyperfunk' in Pooryga. Fassungslos stierte das Wesen aus dem einen Auge des Maunari-Körpers auf die Anzeigen. Er wollte es nicht glauben. Alle Inhalte des Funkverkehrs bezogen sich auf die Galaxis Dommrrath und die Zustände dort. Dommrrath ... Samaho erinnerte sich, dass einst in Kohagen-Pasmereix der Dom Dommrrath errichtet worden war. Die Reste der damals elliptischen Galaxis mit dem Doppelnamen lagen 1,77 Millionen Lichtjahre von Pooryga entfernt...

Du besitzt eine erhebliche Informationslücke, stellte er fest. Die endgültige Auswertung des Funkverkehrs bestätigte das. Als die CROZEIRO kurz darauf die vorletzte Hyperraum-Etappe beendete und die Kapsel zehntausend Lichtjahre vor ihrem Ziel in den Normalraum eintrat, verdichtete es sich zur Gewissheit. Pooryga platzte schier vor Leben. Aber die Kapsel ortete kein einziges Raumschiff. Es fehlten zudem sämtliche Anzeichen, dass eines der Völker Raumfahrzeuge besaß oder baute. Dafür quoll der Hyperfunkverkehr über. Die Galaxis, die vor ihm lag, wurde Land Dommrrath genannt. Der Name Pooryga tauchte nicht auf. Über Samahos Heimat herrschten die Ritter von Dommrrath. Bei einem solchen Namen mussten es eigentlich Diener der Kosmokraten sein.

Schlimmer hätte es nicht kommen können. Seit seinem letzten und einzigen Besuch in der Heimat war aus Pooryga ein Bollwerk der Kosmokraten geworden. Er wünschte sich alles andere mehr, als erneut mit ihnen und ihren Dienern konfrontiert zu werden. Santade von Sonnbajir schien seinen Stimmungsumschwung zu erkennen. Sie beobachtete ihn ununterbrochen. Erst tat er, als bemerke er es nicht. Irgendwann wurde es ihm zu dumm, und er wandte sich in ihre Richtung. »Wir können es kaum erwarten, deine Heimatwelt kennenzulernen«, platzte sie heraus. »Wirst du uns zur Stätte deiner Geburt führen?« »Der Palast existiert nicht mehr«, gab er zur Antwort. »Nach drei Millionen Jahren ist das kaum anders zu erwarten.« Zu spät bemerkte er, dass es ihm jetzt doch herausgerutscht war. Die Burtynnerin fing unnatürlich zu zittern an. Sie sank neben ihrem Instrument zu Boden und barg das spitze Gesicht in den Händen. Die Schnurrhaare ragten zwischen den Fingern heraus. Sie zuckten in unregelmäßigen Abständen.

»Ja«, sagte Torr Samaho nach einer Weile und mit deutlich verringerter Lautstärke, »ich bin ein zur Unsterblichkeit Verdammter.« Er änderte seine Absicht. Statt Crozeiro anzufliegen, nahm er eine der Welten im Außenbereich zum Ziel, im Cinvern-Spiralarm des Do'Enbyr. Er entschied sich für die Welt Asbarjen, einen zehntausend Kilometer durchmessenden Planeten unter einer orangeroten Sonne. Unbemerkt und im Schutz ihres Deflektorfeldes landete die CROZEIRO in der Nähe einer Vielvölkerstadt. Hier hoffte Samaho die umfangreichsten Informationen über das Land Dommrrath zu erhalten.

Die beiden Burtynner ließ er in der Kapsel zurück. Sie reagierten wie gelähmt auf die Erkenntnis, dass sie es mit einem drei Millionen Jahre alten Riesen zu tun hatten. Er hoffte, dass die Lähmung bis zu seiner Rückkehr anhielt. Torr Samaho aktivierte das Deflektorfeld seines Anzugs und suchte die Stadt auf. Sie trug den Namen Harashime, was in der galaxisweiten Umgangssprache Do'Esanrom soviel bedeutete wie »Die Unbezähmbare«. Unentdeckt gelangte er in die Nähe eines Informationszentrums. Er spähte durch die Fenster der beiden untersten Stockwerke ins Innere und fand durch Beobachten heraus, in welchem Büro der Bereichsleiter saß.

Samaho legte eine Fessel um seinen Geist und zwang ihn, das Gebäude zu verlassen und ihm bis hinaus vor die Stadt zu folgen. Dort unterzog er ihn einer ausführlichen Befragung. Aus dem Chitinmund des Insektoiden erfuhr er, dass das Land Dommrrath offiziell seit jenem Zeitpunkt existierte, als das Fanal von Kohagen-Pasmereix in der Nachbargalaxis sichtbar geworden war. Darüber wusste der Bereichsleiter aber nichts, er hatte auch keinerlei Ahnung über die Vorgeschichte seiner Galaxis. Er wusste nur, dass es die Ritter von Dommrrath gab, die über die Sterneninsel herrschten { sie weise regierten und ihr Frieden und Wohlstand garantierten. Es gab das galaxisweite Transmitternetz Do'Tarfyddan, das von jedem benutzt

werden konnte. Die Ritter und ihre Hilfsvölker organisierten die Galaxis in einem Cluster-System aus 3456 Raumkuben, Chekalurs oder Do'Chekalurs genannt. Da es überall Transmitter gab, so erfuhr Torr Samaho, war Raumfahrt nicht nötig. Es gab keine Raumschiffe außer den Schiffen der geheimnisvollen Legion und der noch geheimnisvolleren Ritter, über die aber nur gemunkelt wurde. Cluster 0001 stellte das Zentrum des Landes mit dem Planeten Crozeiro und der Sternenkammer der Ritter dar. Chekalur 0057 galt als verboten und hieß CLURMERTAKH.

Samaho lernte in dem Gespräch die Rahmenbedingungen der Galaxis kennen. Die Zahl der Völker und Populationen im Land Dommrath überstieg die der ursprünglichen Galaxis Pooryga um ein Mehrfaches. Er vermutete, dass hier Flüchtlinge aus Kohagen-Pasmereix Zuflucht gefunden hatten und natürlich im Laufe der Jahrtausende zahlreiche andere Völker entstanden waren. Torr Samaho lockerte die geistige Fessel und schickte den Bereichsleiter zurück in sein Büro. Er nahm ihm die Erinnerung an den Vorfall. Es war besser so. Der Gedanke, von einem Unsichtbaren zu einer Unterrichtsstunde gezwungen worden zu sein, hätte das Wesen vermutlich in den Wahnsinn getrieben.

Der ehemalige Diener der Materie kehrte zur Kapsel zurück. Er sehnte sich nach Musik, die das Durcheinander in seinem Kopf ordnen half. »Ich möchte die Jäger-Sinfonie hören«, sagte er, als die Schleuse in seinen Sichtbereich geriet. »Bereitet alles vor!« Augenblicke später erkannte er die furchtbare Wahrheit. Die beiden Burtynner hatten ihn verlassen. Sie ahnten nicht, welchen Schmerz sie ihm damit zufügten.

Sie wussten, dass ihnen nicht viel Zeit blieb. Besser, auf einer fremden Welt zu stranden, als auf ewig in der engen Kapsel mit dem traurigen Riesen eingesperrt zu sein. Aus den Informationen, die sie beim Anflug auf Pooryga mitbekommen hatten, wussten die bei den Burtynner, dass sie hier kein Raumschiff finden würden, das sie nach Hause brachte. Unauffällig mischten sie sich unter die Bewohner der großen Stadt, ständig in der Furcht, dass Torr Samaho ihre Anwesenheit wahrnahm und reagierte. Aber die Klammer um ihren Geist blieb offen. Der einäugige Riese war mit wichtigeren Dingen beschäftigt. Niemand beachtete sie. Fremde gab es überall in dieser Stadt. Sie reichten sich in einen Strom ein, der sich zu einem großen Gleiterplatz wälzte. Dort warteten Beförderungscontainer auf sie. Froh, so schnell wie möglich wegzukommen, stiegen sie ein. Die Container flogen nach Süden, wo in Sichtweite am Horizont ein riesiges Bauwerk aufragte.

Sosehr sich Santade und Junker bemühten, sie verstanden kein Wort dessen, was gesprochen wurde. Eine Frage in der Sprache der Mächtigen zu stellen, wagten sie nicht. Am Ziel angekommen, erkannten sie, dass es sich um eine Art Beförderungsmittel handeln musste. Alle, die hineingingen, kehrten nicht mehr zurück. Andere, die herauskamen, waren vorher nicht eingetreten. Junker war ratlos. Santade maß ihn mit einem zornigen Blick. »Das ist einer der Transmitter, von denen die Rede war. Wenn wir hindurchgehen, kommen wir an einem anderen Ort heraus, vielleicht sogar auf einem anderen Planeten.« Seine Augen leuchteten auf. »Dort wird er uns nicht finden.«

»Er müsste ganz Dommrath absuchen. Glaub mir, er findet andere Musiker. In dieser Galaxis leben so viele Völker. Ebenso werden wir einen Kapitän finden, der uns irgendwann nach Erranternohre bringt. Und wenn wir den gesamten Flug lang ununterbrochen spielen müssen. Wir schaffen es.« Sie ließen sich treiben. In einer riesigen Traube von mehreren tausend Lebewesen näherten sie sich dem Transmitter. Manchmal drohten sie erdrückt zu werden. Die anderen waren alle viel größer und übersahen sie. Junker schlug jedes Mal auf sein Kabremm ein, trieb die anderen so auseinander. Automaten erwarteten sie und gaben Informationen, die sie nicht verstanden. Man ließ sie nicht weitergehen und sonderte sie ab.

Santade verlor übergangslos das Interesse, den Transmitter zu benutzen. Junker erging es ebenso. Sie scherten aus und suchten das Weite. Im Westen lag eine grüne Ebene, und dort senkte sich für sie unsichtbar die CROZEIRO herab. So schnell es ging, rannten sie auf die Kapsel zu. Samaho ließ ihnen keine andere Wahl. Er schaltete ihren freien Willen aus und holte sie zu sich zurück.

»Das ist meine Heimat! Hier war ich Samaho, der Prinzregent. Von hier aus habe ich die Galaxis Pooryga einst regiert.« Die beiden Burtynner gaben keine Antwort. Sie reagierten nicht auf die Begeisterung in seiner Stimme. Seit ihrer Rückkehr in die Kapsel hatten sie kein einziges Wort gesprochen. Essen und Trinken verweigerten sie. Niemand konnte erwarten, dass die Dinge für alle Zeit gleich bleiben. Die Welt schreitet voran, und Stein zerfällt zu Staub. Wir müssen uns mitbewegen, wenn wir nicht überrollt werden wollen. Warum ihm jene Worte von damals ausgerechnet jetzt in den Sinn kamen? Er hatte sie bei seiner Rückkehr aus dem Kloster gesprochen, als feststand, dass es nie mehr einen König geben würde. Damals, vor annähernd drei Millionen Jahren.

Er richtete seinen Blick auf das Heimatsystem. Um die orangerote Sonne kreisten drei Planeten. Der äußere war ein Gasriese. Drei Monde begleiteten ihn. Der zweite wirkte winzig und war kaum mehr als ein atmosphäreloser Trabant. Der innerste Planet jedoch war ein Juwel. Er besaß einen großen Kontinent und viele kleine Inseln und Atolle. Sie lagen unter einem blassroten, gelegentlich ins Blauviolette schimmernden Himmel. Die Bahnen der beiden Cro-Schwestermonde hatten sich in der langen Zeit leicht verändert. Der systemumspannende gelbe Schutzschirm war noch vorhanden. Die Automatik der Kapsel blendete ihn im Hologramm jedoch aus.

Ohne von den Wachanlagen wahrgenommen zu werden, durchdrang die CROZEIRO den Schirm und näherte sich dem ersten Planeten. Erranten in MATERIA hatten die Kapsel gebaut. Sie entsprang kosmokratischer Technik. Diese triumphierte jetzt über crozeirische Technik und die Technik der Ritter von Dommrath. Torr Samaho empfand dabei keinerlei Genugtuung. Mit wenigen kurzen Befehlen führte er den Universentaucher bis auf die Höhe der Cro-Schwestermonde. Das Fünfeck-Gebilde mit seinen 22 Kilometern Durchmesser und 8,25 Kilometern Höhe wirkte im Vergleich mit MATERIA fast schon klein. Daran änderte auch die Tatsache nichts, dass es die beiden miteinander korrespondierenden Großzentroniken der Cro-Schwestermonde beherbergte.

Alles wirkte neu und fremd. Deutlich ließ sich die Handschrift fremder Lebewesen erkennen. Das einzige, was Samaho vertraut vorkam, waren die Dateninhalte aus ferner Vergangenheit. Ratlosigkeit befahl den Mörderprinzen in seinem fremden Körper. Dort unten gab es nichts mehr, was er hätte wiedergutmachen können. Den Reststaub vom Kloster der Druu hatte der Wind vor Millionen Jahren verweht, und das Steinmehl von den Palastanlagen existierte in vielen hundert Metern Tiefe höchstens noch als Spurenelement. Wenn überhaupt.

»Spielt!« donnerte er die beiden Burtynner an, dass sie beinahe das Bewusstsein verloren. »Spielt mir hundertzwanzig Variationen der Jäger-Sinfonie!« Unterdessen hing die CROZEIRO unbemerkt in einem engen Orbit über dem Planeten. Der Kontinent mit seiner Gebirgskette zog unter ihr entlang, die Meere mit den Inseln tauchten auf. Überall erkannte er die führende Hand kimbanischer - wie er nun erfuhr - und vor allem caranesischer Kultur. Um Torr Samaho herum versank die Welt. Er lauschte nur noch der Musik. Sie rührte die innersten Fasern seines Körpers an, brachte Saiten in ihm zum Klingen, von deren Existenz er nie etwas gewusst hatte. Je länger die Musik durch die Kapsel orgelte, desto eindringlicher stand ihm vor Augen, dass sein Problem einzig und allein in dem Bewusstsein und dem Körper bestand.

Beides gehörte nicht zusammen. Eines war dem anderen fremd, obwohl seit Äonen vereint. Sein Bewusstsein suchte eine Heimat, die es nicht mehr gab. Sein Körper fand hier eine zweite Heimat, die nicht zu ihm passte. Und die Ritter in der Sternenkammer hatten Wichtigeres zu tun, als sich mit einem verstoßenen Diener der Materie herumzuschlagen. Nein, dies war nicht mehr seine Heimat. Daran änderte auch die Musik der beiden Burtynner nichts. Bei der neunzigsten Variation des Themas gebot Samaho ihnen Einhalt. Ein urplötzlich losbrechender Sturm aus Funksprüchen erregte die Aufmerksamkeit des Mörderprinzen und nahm seine ganze Konzentration in Anspruch. Im Cluster 0342 war die Seuche ausgebrochen.

Er trat an die Schleuse und ließ die Lamellen auffahren. Die beiden Burtynner erschrakten und fürchteten um ihr Leben. Er lachte laut. »Solange ich bei euch bin, geschieht euch kein Leid.« Ein Energiefeld verhinderte, dass die Luft ins All entwich. Samaho trat in die Öffnung und warf einen letzten Blick auf Crozeiro. Die Kapsel beschleunigte, raste in Sichtweite an der Sternenkammer der Ritter vorbei und beschleunigte mit Höchstwerten. Der erste Planet schrumpfte innerhalb kurzer Zeit zu einem winzigen Stecknadelkopf.

Es war ein Abschied für immer. Samaho wusste tief in seinem Innern, dass er niemals hierher zurückkehren würde. Dies war nicht mehr seine Welt, nicht der Ort, an dem er einst in dem gebrechlichen Crozeirenkörper den beschwerlichen Weg ins Gebirge angetreten hatte, um sich krönen zu lassen. Auf Crozeiro gab es keine Spuren oder Hinweise mehr, dass hier einst ein hochentwickeltes Volk in seinen gebrechlichen Körpern gelebt hatte. Die Daten der GenOps-Programme existierten ebensowenig wie eine Äonen überdauernde Tafel, die an das Gomberach der letzten vier Millionen Crozeiren erinnerte. Der Universentaucher durchstieß den gelben Schirm und entzog Torr Samaho den Blick auf den winzigen Lichtpunkt in der Nähe des orangeroten Sternes. Ein paar Augenblicke lang leuchteten die beiden Himmelskörper auf der Netzhaut des Zyklopauges nach.

Weit draußen, außerhalb der Wahrnehmungsfähigkeit dommrathischer Ortungstechnik, erlosch der Tarnschirm um die Kapsel. Der ehemalige Diener

der Materie schloss die Schleuse. Die CROZEIRO leitete das Hyperraum-Manöver ein und materialisierte kurze Zeit später im Chekalur 0342. In der Nähe des Sadeen Epoq-Systems kam die Kapsel zur Ruhe. »Von nun an heiße ich nicht mehr Torr Samaho«, eröffnete er den beiden Burtynern. »Das ist Geschichte. Nennt mich Samaho oder den Ausgestoßenen.«

Die CROZEIRO erstellte eine Komplett-Charakteristik des Zielsystems und aller dazu gehörenden Himmelskörper. Die bei den Portale auf der Oberfläche des einzigen bewohnten Planeten waren erloschen. Der Funkverkehr fand ausschließlich zwischen den noch unter Energie stehenden Automaten statt. Im Sadeen-Epoq-System war niemand mehr am Leben. Samaho folgte einer weiteren Katastrophenmeldung, die ihn binnen Tagesfrist erreichte. Diesmal traf er den Planeten mitten im Sterben an. Die CROZEIRO analysierte die Vorgänge und bestätigte seine schlimmsten Befürchtungen: Auf dem betroffenen Planeten starb alles höher entwickelte Leben. Selbst pseudoempathisch veranlagte Pflanzen fielen dem Phänomen zum Opfer.

Erste Aufnahmen der Toten erreichten die Kapsel. Der Automat unterzog sie einer gründlichen Analyse. Schon ihr äußeres Erscheinungsbild nährte den Verdacht in dem ehemaligen Diener der Materie. Samahos wuchtiger Körper fing unter der Macht der Erkenntnis an zu zittern. Nach einem Alarmstart jagte die CROZEIRO aus der Nähe des betroffenen Systems bis in ein zehn Lichtjahre entferntes Sonnensystem. Dort kamen die Kapsel und er selbst zur Ruhe. Fast zu spät hatte er bemerkt, dass der Aufenthalt in der Nähe der Seuchenregion auch für ihn selbst gefährlich werden konnte. »Diese Körper sehen entsetzlich aus«, hörte er Santade von Soimbajir sagen. »Kannst du die Projektion nicht endlich abschalten?« Samaho tat es und vernahm das er leichterte Aufatmen der beiden. »Entsetzlich, ja, das ist der richtige Ausdruck dafür«, sagte er. »Aber er ist harmlos im Vergleich zu dem, was dahintersteckt.«

Samaho kannte den Anblick der Leichen aus früherer Zeit. Die Auswertung durch den Automaten bestätigte den Verdacht. Das, was die Bewohner des Landes Dommrath als die Seuche bezeichneten, war in Wirklichkeit eine Waffe. Sie bedeutete, dass sich Dommrath in irgendeiner Weise im Zentrum kosmischer Ereignisse befand. »Die Seuche ist eine Waffe der Chaosmächte«, machte er den Musikanten begreiflich. »Es gibt kein Mittel dagegen.« Fragen türmten sich auf, für deren Beantwortung er möglicherweise Zehntausende von Jahren benötigte. Dommrath besaß keinerlei strategische Bedeutung mit Ausnahme der Tatsache, dass in ihr auch Nachfahren früherer Bewohner von Kohagen-Pasmereix wohnten. Einen Grund für einen Angriff auf die Ordnungsmächte stellte das nicht dar. Auch verliefen Aktivitäten in dieser Richtung für gewöhnlich auf einem deutlich höheren, aufwendigeren Niveau.

Der Ausgestoßene hielt nach weiteren Phänomenen ähnlicher Kategorie Ausschau und durchkämmte ortonstechnisch die gesamte Galaxis. Dabei stieß er immer wieder auf den Chekalur 0057, von dem er schon auf Asbarjen erfahren hatte. CLURMERTAKH, der verbotene Cluster. »Ganz bestimmt willst du dorthin fliegen«, stellte Santade von Sonnabjir fest. »Das liegt am Weg. Du kannst uns auf Burtyr absetzen.« Sie deutete auf den spärlichen Rest ihrer Nahrungsvorräte, die höchstens noch drei, vier Tage ausreichten. Samaho ging nicht auf dieses ohnehin falsche Argument ein. Hitze durchflutete seinen Körper in einer Intensität, die ihm seit langer Zeit fremd geworden war. »Spielt!« hauchte der Zyklop. »Ich möchte meinen Erinnerungen lauschen.«

6. Universentauchen

Die Musik der beiden Burtyner brachte die Zelle aus psionischer Energie zum Schwingen. Samahos Sinne empfingen Reize, die über das hinausgingen, wozu der Maunari-Körper fähig war. Sie ließen ihn eintauchen in jene Zeit des unbeschwerten Lebens im Palast von Crozeirenstadt. Seine Kindheit und Jugend zogen im Zeitraffertempo an seinem inneren Auge vorbei. Die Namen der Höflinge kannte er alle noch, auch die der Zofen und Erzieherinnen. Wie alle Kinder von Fürsten und Königen beschränkten sich seine Kontakte zu den leiblichen Eltern auf das Notwendige. Der König und die Königin eilten von Termin zu Termin. Es galt, die Bedürfnisse des Volkes zu befriedigen und Vorsorge für die nächsten Generationen zu treffen.

Die Vermehrung der Crozeiren stand an oberster Stelle. Angesichts der schrecklichen Ereignisse der Vergangenheit war es die Aufgabe jedes Königs, die Bevölkerungszahl nie in die Nähe der kritischen Grenze von zehntausend kommen zu lassen. Solange sie sich im Millionenbereich bewegte, schien alles kein Problem. Trotzdem wurden die Crozeiren von Generation zu Generation schwächer. Samaho besaß eine diffuse Erinnerung an seine früheste Kindheit. Die Musik der beiden Burtyner stimulierte ihn und half ihm, sie deutlicher werden zu lassen. Die ersten vier Jahre seines Lebens war er ausschließlich getragen worden, obwohl er vom Gleichgewicht und der Körperkontrolle her laufen konnte. Er besaß einfach nicht die Kraft dazu. Ab dem sechsten Lebensjahr war es ihm gelungen, wenigstens die Korridore des Palasts zurückzulegen, ohne aus Schwäche zusammenzubrechen. Er trainierte auf dem Laufband und atmete erhöhte Konzentrationen von Sauerstoff ein. Und er träumte den Traum, eines Tages stärker und ausdauernder zu sein als alle Crozeiren miteinander. Nur dann traute er sich zu, den Weg in die Berge zu bewältigen, wenn er einst die Nachfolge seines Vaters antreten würde.

Der Automat des Universentauchers gab eine Meldung von sich. »Wir nähern uns dem Chekalur CLURMERTAKH. Eine Patrouille der Legion funkt uns an. Was soll ich antworten?« Er reagierte nicht. Die Zwölfklänge des 9-Imbariems trugen ihn auf einer Woge davon, hoch hinauf in die Berge der Druu. Aus luftiger Höhe sah er die zu Eis erstarrten Crozeiren stehen, Diener der früheren Könige, die einen Prinzen hinauf zum Kloster begleitet und die Reise nicht überlebt hatten. Tausende waren es, die meisten hoch aufgerichtet in ihrer Erstarrung. Wenige waren vor dem Kältetod in sich zusammengesunken. Sie ähnelten steinernen Sitzen, die jemand für rastende Wanderer aufgestellt hatte. »Samaho!« schrillte die Stimme der Burtynerin. »Wir werden angegriffen.« Er schob den Hinweis von sich. Die Universenkapsel konnte sich selbst verteidigen. Die Zinnen des Klosters gerieten in sein Blickfeld. Die Augen der Druu sahen ihm zu, wie er auf den Füßen landete und die letzte Wegstrecke zu Fuß ging. Die Silhouette des Klosters verzerrte sich. Die Zinnen und Basteien zerflossen zu Strudeln aus grauen und braunen Farben.

Ein Donnerschlag erfüllte das Gebirge und warf Samaho von den Beinen. Er schlug sich den langen Schädel an. Ein zorniger Schrei erklang in seiner Nähe, begleitet vom Jaulen der in sich zusammenbrechenden Sinfonie. Etwas traf ihn mehrfach am Kopf. Er fuhr unwirsch herum und hob einen Arm. Das Kabremm knallte gegen sein Handgelenk. »Wahnsinniger! Wahnsinniger!« kreischte Junker und versetzte ihm mehrere Tritte gegen die Nase. »Du Torr allen Lebens!« Ein zweiter Schlag erschütterte die Kapsel. Der Automat plapperte in rascher Abfolge Kommandos und Daten. Sie holten die Gedanken Samahos in die Wirklichkeit zurück.

Er hatte die Tarnung der CROZEIRO abgeschaltet. Die Kapsel prangte als weithin erkennbares Psi-Muster auf den Schirmen der Legionsschiffe. Diese überwachten in Dommrath die Einhaltung des strikten Raumfahrtverbotes. Erneut erhielt der Universentaucher einen Treffer. Die beiden Burtyner purzelten zwischen Samahos Beinen hindurch. Der Automat baute Prallfelder auf und verhinderte, dass sie oder ihre Instrumente zu Schaden kamen. Der ehemalige Diener der Materie konzentrierte sich. Die Macht seines Anzugs war dahin. Dafür funktionierte der Psi-Verstärker der Kapsel. Etwas wie Dankbarkeit erfüllte seine Gedanken. Er dankte den Erranten dafür, dass sie in den Universentaucher ein paar zusätzliche Eigenschaften und Waffen eingebaut hatten. Jetzt spielte Samaho sie zum ersten Mal aus.

Der Beschuss der Kapsel hörte so abrupt auf, wie er begonnen hatte. Die zweiunddreißig Einheiten der Legion rasten auseinander. Sie formierten sich zu zwei Kampflinien! mdFahren sich gegenseitig unter Beschuss. Nur fünf Einheiten scherten nach kurzer Zeit aus. Samaho erhöhte den mentalen Druck auf die Besatzungen. Sie schalteten ohne Ausnahme auf Handbetrieb um und nahmen damit den Automaten die Möglichkeit, schützend in das Geschehen einzugreifen. »Sieh nur, Santade!« Junker klammerte sich an Samaho fest. Mühsam kam er auf die Beine.

»Der da ist für ihr Tun verantwortlich!« gab sie zur Antwort. »Unser Peiniger.« Sie rief ihm in Erinnerung, dass er sie mit geistigen Fesseln zähmte und dafür sorgte, dass sie sich in der Kapsel nicht zu einer Plage für ihn entwickelten. »Spielt eine Sieges-Sinfonie!« befahl er ihnen und ließ sein Auge nicht von dem Verband, bis er sich vollständig vernichtet hatte. Samaho tat zum ersten Mal etwas, das er bisher für unter seiner Würde gehalten hatte. Er bückte sich. Er krümmte den sechs Meter hohen Körper zusammen und startete die Burtynerin aus unmittelbarer Nähe an. Sein heißer Atem strich über ihr Spitzmausgesicht. Ihr Nackenpelz richtete sich ängstlich auf.

»Du begnadete Musikantin solltest froh sein, dass ich keinen Hunger habe. Es wäre mir ein Vergnügen, dich mitsamt deinem Pelz aufzufressen.« Sie floh mit einem spitzen Schrei hinter ihr Instrument und klammerte sich daran fest. Junker schob sich zwischen sie und den Zyklopen. »Bevor du ihr ein Leid antust, musst du mich töten«, sagte er heldenhaft. »Wir sind Musikanten, keine Sklaven. Egal, wie du heißt und wie alt du bist, merke dir das, du Crozeirenprinz.« Samaho beherrschte sich mühsam. Nichts traf ihn mehr als die Wahrheit aus dem Mund des Burtyners. Er kämpfte mit sich

und überwand den inneren Impuls, das Bewusstsein des Musikanten zu zero quetschen und den Körper aus der Schleuse zu werfen. Wäre nicht die beinahe schon unstillbare Sucht nach der Musik gewesen, hätte er es getan. So aber zögerte er sich und redete sich ein, dass ein fast drei Millionen Jahre altes Wesen über den Dingen stand.

Das 9-Imbariem erklang. Die getrillerten Vierklänge brachen sich an der Wandung der Kapsel und hüllten Samaho in eine Woge aus Sphärenmusik. Während die ersten Takte einer improvisierten Melodie durch die CROZEIRO hallten, entfernte sich die CROZEIRO von dem Ort der Auseinandersetzung.

Zurück blieben eine Wolke aus energetisch toten Wracks, herumtreibenden Fetzen und ein einziger intakter Notrufsender, der achtzig Sekunden lang sendete und dann mit einer Jaulsequenz abbrach. Die Stichflamme einer Explosion jagte ins All. Danach herrschte Dunkelheit.

Der Automat meldete, dass der Scan der Legionsschiffe erfolgreich abgeschlossen war. Alle wichtigen Daten befanden sich im Speicher der CROZEIRO, darunter der Hinweis, dass auf dem Planeten Irrismeet eines der wichtigsten Hilfsvölker der Ritter von Dommrath lebte. Das Irris-System lag nur etwas über tausend Lichtjahre von Clurmertakh entfernt. Samaho setzte den Kurs dorthin. Der Automat ermittelte, dass sich auf der Insel Cirrem Invar die umfangreichsten Orteranlagen, ein Hypersender und eine Großzentronik befanden.

Der ehemalige Diener der Materie landete in der Nähe. Wenn die Orter der Irrismeet etwas entdeckten, war es höchstens die Wärmespur in der Atmosphäre. Samaho zapfte die Großzentronik an und durchsuchte sie nach Hinweisen zu Clurmertakh und dem verbotenen Sektor. Was er erfuhr, stellte ihn nicht zufrieden. Er konzentrierte sich auf die Gedanken der Besatzung. Die Irrismeet waren begabte Suggestoren. Aber gegen die Macht seiner Gedanken vermochten sie nicht viel auszurichten. Er quetschte ihre Gehirne aus wie reife Früchte. Zu spät begriff er, dass auch sie nicht genug wussten, um seine Neugier zu befriedigen und seinen Verdacht zu erhärten. Bis auf einen einzigen Überlebenden starb die Besatzung der Station einen sinnlosen Tod. Missmutig verließ Samaho den Planeten und machte sich auf den Weg in den Sektor CL URMERTAKH.

Die hyperphysikalischen Störungen innerhalb des Clusters stellten für jedes herkömmliche Raumschiff eine nicht zu unterschätzende Bedrohung dar. Geräte und Antriebssysteme fielen aus. Hyperraummanöver bargen die Gefahr, im Nichts zu stranden. Das Zentrum dieser sporadisch auftretenden Phänomene lag im System eines kleinen roten Sterns. Clm1mertakh umkreiste ihn als einziger Begleiter. Die Planetenoberfläche und der sie unmittelbar umgebende Weltraum bildeten den energetischen Fokus der Phänomene. Samaho startete fasziniert auf die Orteranzeigen. Sie lieferten Werte, die alle hyperphysikalischen Phänomene in den Schatten stellten, die in den von ihm bisher besuchten Galaxien existierten. Am ehesten waren sie noch mit den sekundären Folgephänomenen zu vergleichen, die die Vernichtung von Kohagen-Pasmereix nach sich gezogen hatte.

Noch ließ sich die eigentliche Quelle nicht exakt bestimmen. Clurmertakh befand sich auf der gegenüberliegenden Seite seines Sterns, schob sich dort erst gemächlich aus seinem Schatten. Auf dem Datenhologramm zeichneten sich erste Werte eines extrem starken Einflusses ab. Er zerrte an der Raumkrümmung um den Planeten. Optisch ließ es sich an den spontanen Protuberanzen ungeheuren Ausmaßes erkennen, die aus dem kleinen Stern emporschoßen. Augenblicke später entdeckten die Taster das Ding. Es sah aus wie ein Schwarzes Loch mitten in der Planetenoberfläche. Die sensiblen Hypergeräte der CROZEIRO entlarvten das Ding als etwas viel Ungewöhnlicheres, Fremdartiges. Das Gebilde war ein Nichts, gerade so, als habe jemand aus dem vierdimensionalen Raum des Universums ein kugelförmiges Stück mit 36 Kilometern Durchmesser herausgestanzt. Annähernd zwei Drittel des Nichts waren in den Planetenboden eingesunken.

In das Crescendo der Musik hinein projizierte der Automat begleitende graphische Darstellungen der Hyperphänomene. Samahos letzte Zweifel schwanden. Es handelte sich nicht um gezielte Störungen durch mächtige Maschinen. Das ganze Gebilde verursachte die Phänomene allein durch seine Anwesenheit. Was Samahos Zyklopenauge vorkam, als sei mitten aus dem Universum ein Stück herausgeschnitten, entpuppte sich als gigantische Kugel. Sie hatte den dreidimensionalen Raum verdrängt. Wenn seine Verdacht sich bewahrheitete, stimmte auch die vierdimensionale Komponente nicht mehr mit der Umgebung überein.

»Die Dunkle Null«, seufzte er fast unhörbar. »Sie ist ...« Das Wort ging im Trällern des 9-Imbariems und dem Hackbrettrhythmus des Kabremms unter. Hektische Betriebsamkeit überkam ihn. Verwundert lauschte er in sich hinein. Eine derartige gedankliche Emsigkeit, verbunden mit einem kaum bezähmbaren Forscherdrang, hatte er seit der Anfangszeit seiner Laufbahn als Diener der Materie nicht mehr in sich verspürt. Das Feuer des Wissenschaftlers und Entdeckers, verbunden mit den in Millionen Jahren erworbenen Kenntnissen, übermannte ihn. Die Musik, die sein Innerstes nach außen kehrte und ihn mehr aufwühlte als alles andere in der Welt, wurde zu einem wohlthuenden Hintergrundrauschen. Der Geist des Crozeiren, überwältigt vom Menta seines Volkes, nahm es kaum mehr wahr.

Die Kapsel ortete und wertete aus. Samaho beschloss das kugelförmige Nichts mit einem Schwall aus hyperenergetischen Taststrahlen und Frequenzmodulationen. Die Dunkle Null verschluckte sie einfach, es gab keine Resonanz. Ein blassblauer Film legte sich über die Lamellen der CROZEIRO. Ihr Abstand zu Clurmertakh betrug inzwischen nur noch zwei Lichtstunden. Samaho verzögerte mit minimalen Werten. Erst im Abstand von fünf Lichtminuten leitete er eine Art Vollbremsung ein. Kein anderes Schiff hätte in dieser Nähe zum Nichts derart überlegen manövrieren können, von den Kosmischen Fabriken einmal abgesehen.

Sekunden später stand die CROZEIRO zehn Millionen Kilometer über dem Planeten. Auf der Oberfläche zeigten sich minimale Echos vorhandenen Lebens. Ein paar Dutzend Wissenschaftler der Irrismeet und ebenso viele aus dem Volk der Sambarkin arbeiteten in mehreren Stationen auf der Wüstenwelt. Wie Torr Samaho von seinem Besuch auf Irrismeet her wusste, untersuchten sie seit Jahrhunderten die Phänomene und arbeiteten sich langsam an ein Ergebnis heran, das die Geräte des Universentauchers innerhalb weniger Sekunden lieferten. Alle Phänomene in Dommrath existierten vorübergehend. Nur im CLURMERTAKH-System waren sie permanent gegenwärtig. Die Störungen gingen ohne Ausnahme auf die Dunkle Null zurück.

Samahos Verdacht wuchs. Er war fast schon von der Richtigkeit seiner Gedanken überzeugt. Aber er brauchte Gewissheit. All das, worum er sich in Jahrtausenden nicht gekümmert hatte, erlangte plötzlich Bedeutung für ihn. Bisher tief in seinem Gedächtnis verborgen, stand ihm das Wissen übergangslos zur Verfügung. Er aktivierte die Zusatzfunktionen des Universentauchers und leitete den Tauchvorgang ein. Ein leichtes Vibrieren durchzog die Wandung aus gestreckter Psi-Materie. Es störte die himmlische Musik der beiden Burtyner. Wie auf ein geheimes Kommando brachen sie ihre Darbietung ab. Der einstige Crozeirenprinz in seinem Zyklopenkörper nahm es nur am Rande wahr. Die Kapsel hing inzwischen in einem Orbit über Clurmertakh, keine tausend Kilometer von dem Gebilde entfernt.

»Du wolltest uns zuvor nach Hause bringen!« keifte Santade von Sonnabjir. »Warum tust du es nicht?« »Aus Dankbarkeit«, murmelte er geistesabwesend. »Ohne euch hätte ich es nicht bis hierher geschafft. Ihr sollt teilhaben an meinem Ruhm.« Er deutete auf das Nichts tief unter dem winzigen Raumschiff. »Ich habe wieder ein Ziel, eine Aufgabe. Ich bin nicht länger mehr ein Wesen ohne Zukunft.« Die pelzigen kleinen Wesen ahnten höchstens, wie er es meinte. Ihre empörten Aufschreie galten jedoch nicht seinen Worten, sondern der Tatsache, dass Fesselfelder sie und ihre Instrumente umhüllten und ihnen ihre Bewegungsfreiheit raubten.

»Was ich jetzt mache, dient zu eurem Besten.« Samaho ließ keinen Blick von den Bedienungsanlagen. Er konzentrierte sich. Die Aufgabe, die ihm nun bevorstand, erforderte seine ganze Aufmerksamkeit. Die nötigen Steuerbefehle gab er ausschließlich auf gedanklichem Weg. Akustische Anweisungen benötigten zuviel Zeit. Langsam sank die Kapsel tiefer. Die Lamellen der Kapselhülle glühten auf, ein Zeichen, dass das Feldtriebwerk auf höchste Leistung hochfuhr. Die Kapsel zitterte und bebte. Der Abstand zur Dunklen Null sank auf weniger als hundert Kilometer. Auf der Oberfläche bemerkte niemand das in seinem Tarnfeld fliegende Kleinraumschiff. Die Sambarkin und Irrismeet würden höchstens die Leuchtspur sehen, dann aber an einen Mikrometeoriten denken.

Samaho beschleunigte. Eine Woge der Desorientierung erfasste die beiden Burtyner. Sie stießen ein schrilles Fiepen aus. »Wo sind wir?« hörte er Santade von Sonnabjir jammern. »Junker, ich kann dich nicht sehen. Ist das unsere Heimat?« Samaho blieb keine Zeit, ihnen das Phänomen zu erklären. Eine Titanenfaust schleuderte die Kapsel dem Nichts entgegen. Die Berechnungen des Automaten ergaben, dass sie zwei Kilometer über dem Gebilde die kritische Geschwindigkeit erreichten.

Das schwarze Loch in Flugrichtung, die Planetenoberfläche um es herum und das Licht des kleinen roten Sterns verschwanden übergangslos. Das OptikHologramm zeigte eine glatte violett-schwarze Fläche. Die typischen Schlieren des Hyperraums blieben aus. Übergangslos schien die CROZEIRO stillzustehen. Die Lamellenzelle fing an zu schwingen. Ein schmatzendes Geräusch drang an die Ohren des Zyklopen. Der Universentaucher machte einen Satz nach vorn. Samaho fixierte die Anzeige des Notsystems. Praktisch im selben Augenblick, in dem die Kapsel

dicht über der Planetenoberfläche in den Normalraum zurückkehrte, leitete der Automat eine zweite Hyperraum-Etappe ein.

Die Anzeige blieb leer. Stattdessen drang die Kapsel in einen Bereich gedämpfter Helligkeit ein. In den Triumph, die Strangeness-Barriere zu einem fremden Universum durchstoßen zu haben, mischte sich die Erkenntnis, dass es sich nur um ein künstliches Gebilde handelte. Mehrere Erkenntnisse der Kapsel nahm Torr Samaho gleichzeitig in sich auf. Das kugelförmige Gebilde besaß innen einen größeren Durchmesser als außen. Schwache Energielinien unterhalb einer Fraktal-Zone mit fließenden Wolkenmustern führten zu einer linsenförmigen Station im Zentrum. Diese entwickelte keine energetischen Aktivitäten, besaß also höchstens die Funktion einer Aussichtsplattform.

In der Fraktal-Zone ortete die CROZEIRO künstliche Strangeness-Grenzen, weit über 600.000 Stück. Jedes dieser eingelagerten Miniuniversen war größer als das Innere der Dunklen Null und von außen durch eine Dimensionsschleuse zu erreichen. Aber all das war es nicht, was Samaho in Verzückung geraten ließ. Solche und ähnliche Dinge kannte er aus seinem langen Leben als Kosmokratendiener zur Genüge. Was ihn außer Rand und Band brachte, war die Tatsache, dass irgendwo unterhalb der Fraktal-Zone mehr als hunderttausend Stasisprojektoren arbeiteten. Ihre Position ließ sich derzeit nicht exakt feststellen. Stasisprojektoren! Die Erinnerung an das ewige Orchester im Dom von MATERIA überschwemmte ihn und erweckte seine Sehnsucht zu neuem Leben. Der Automat gab Entwarnung und schaltete die Fesselfelder ab.

»Willkommen in der Unwirklichkeit«, verkündete der Zyklop. »Wir befinden uns im Innern des schwarzen Gebildes, das aus der Oberfläche Clurmertakhs herausragt.« »Und was sollen wir da?« Junker schlug mit dem Kabremm auf den Boden. »Uns erholen?« »Geduld, meine Freunde!« Samaho gelang es tatsächlich, seiner Stimme einen väterlichen Klang zu geben. »Ihr werdet teilhaben an einer der wichtigsten Entdeckungen dieser Zeit. Euer Ruhm wird euch vorausseilen. Ihr werdet die berühmtesten Sinfonien des Universums komponieren.« Er richtete seine Aufmerksamkeit auf die drei fliegenden Städte. Sie trieben auf scheinbar nicht festgelegtem Kurs durch den Hohlraum zwischen der Zentrumslinse und der Fraktal-Zone. Ihr Aussehen ließ sich selbst mit den Geräten der CROZEIRO nicht genau erkennen.

Zwei der fliegenden Städte trugen die deutlichen Merkmale aktiver Stasisfelder. Im Innern des einen Objekts herrschte absolute Stasis. Es verging keine Zeit. Im zweiten war die Zeit stark verlangsamt. Beide »zeitkonservierten« Städte waren für den Universentaucher trotz seiner erratisch-kosmokratischen Technik unzugänglich. Samaho untersuchte die Linse im Zentrum. Sie wies keine Strangeness auf, enthielt jedoch keinerlei Technik, die Aufschlüsse über die Lage im Innern der Dunklen Null zuließ. Der Crozeire im Maunari-Körper richtete die Taster seines winzigen Schiffes auf die dritte Stadt. Ihr Zeitablauf unterschied sich nicht von dem der »Außenwelt«. In ihrem Innern entdeckte die CROZEIRO energetische Vorgänge ungeheuren Ausmaßes. Die Art der Emissionen ließ Samaho vermuten, dass es sich um die gesuchten Stasisprojektoren handelte. Der Universentaucher nahm auf seinen Befehl hin Kurs auf das Objekt.

Aus der Ferne ähnelte das Objekt einem filigranen, flimmernden Gebilde aus Staub, ähnlich einer Fata Morgana, wie sie es manchmal in Wüstenregionen gab. Undeutlich zeichneten sich Gebäude von unregelmäßiger Geometrie und Türme aus Kristall ab. Erst beim Unterschreiten der Einkilometerdistanz verlor das Diffusorfeld seine Wirkung. Die Burtyner und der ehemalige Diener der Materie sahen eine Stadt von 1,2 Kilometern Durchmesser. Rund 700.000 golden schimmernde Hauben oder Kuppeln bedeckten die Außenhülle mehr oder weniger lückenlos. Sie besaßen eine annähernd rechteckige Grundfläche mit gerundeten Kanten. Nach oben hin liefen sie kuppelförmig zu. Zwanzig Prozent von ihnen waren zerstört. Die Taster-Untersuchung der Bruchstellen ergab, dass eine gewaltige mechanische Kraft auf sie eingewirkt hatte. Weitere sechzig Prozent wiesen leichte Schäden auf.

Samaho wusste es nicht mit Bestimmtheit zu sagen, aber er glaubte, dass die Hauben mit den Standorten der Stasisprojektoren identisch waren. Im Unterschied zu dem eher bescheidenen Projektor in MATERIA vermochten diese hier ihre Felder über eine Distanz von vielen Kilometern und Strangeness-Grenzen hinweg zu erzeugen. Ihre Existenz ließ sich erst dort erkennen, wo sie wirkten. Die Taster der CROZEIRO lieferten keine Anhaltspunkte auf den exakten Standort der Projektoren. Solche Technik - Samaho erschauerte angesichts des Gedankens - duldete keinen Zweifel über die Identität der Konstrukteure.

Der ehemalige Diener der Materie führte seine Kapsel näher an die Stadt heran. Ein unsichtbarer Schutzschirm wölbte sich über den Gebäuden. Die CROZEIRO durchdrang ihn aufgrund ihrer besonderen Psi-Materie-Struktur, ohne dass es zu einer energetischen Interaktion kam. Wenn die Automaten in der riesigen Stadt den Luftraum überwachten, hatten sie bisher nichts von der Annäherung des unsichtbaren Gebildes bemerkt. Samaho umrundete die Stadt mehrmals. An einer einzigen Stelle entdeckte er eine Einbuchtung. Sie ähnelte einem gierig aufgerissenen Rachen. Der Hohlraum enthielt eine plane Fläche von dreißig Metern Durchmesser, gerade ausreichend für einen Gleiter oder ein winziges Schiff wie die CROZEIRO. Die Kapsel landete.

»Ihr wartet hier auf mich. Es wird nicht lange dauern«, eröffnete Samaho den bei den Burtynern. Sie ließen nicht erkennen, ob sie über die Ankündigung froh oder betrübt waren. Er stieg aus und entfernte sich langsam. Der Anzug der Macht schützte ihn noch immer, aber durch den Wegfall des Menta-Verstärkers und durch die Perforation an Schultern und Hüfte war er verletzbarer als vorher. Am hinteren Ende der Plattform ragte eine Schleusenanlage auf. Sie schien keine Unbefugten zu kennen. Die drei Teile des Außenschotts öffneten sich bei seiner Annäherung automatisch. Er trat ein. Der Anzug der Macht registrierte eine minimale Druckangleichung von 0,2 Bar nach oben.

Hinter der Innenschleuse lag ein breiter Korridor. Er führte zu kompakt konstruierten Schaltanlagen rund um einen kugelförmigen Hohlraum mit einem Durchmesser von 1050 Metern. Die Dicke der Kugelschale betrug 75 Meter. Im Zentrum des Hohlraums hing eine grelle, fünf Meter durchmessende Miniatursonne. In ihrer unmittelbaren Umgebung zeigten alle Taster verrückte Werte. Die Minisonne sog Energie aus einem übergeordneten Kontinuum. Von ihr führten Hunderte von blauweißen Lichtbögen zu den Empfangspolen, die aus der Wandung der Kugelschale ragten. Ihre Struktur erinnerte an die Wirbelsäule von Humanoiden.

Oberhalb der Pole lagen vermutlich noch innerhalb der 75-Meter-Kugelwandung die Umformer, von denen die Energie hinaus zu den Stasisprojektoren unter den goldenen Hauben geleitet wurde. Samaho nahm die vielfältigen Eindrücke in sich auf. Mit Hilfe des Anzugs vermaß er die Materialien, aus denen der Energiedom bestand. Sie besaßen eine Festigkeit, die der von caritverstärkten Strukturen in nichts nachstand. Aber es war kein Carit. Die Oberflächen leuchteten graublau, an manchen Stellen anthrazitschwarz. Der ehemalige Diener der Materie durchschritt die wenigen Gänge zwischen den Anlagen. Alles hier verströmte einen Hauch von Zeitlosigkeit. Diese Station, die von außen eher einer Stadt ähnelte, war für die Ewigkeit gebaut. Die Aggregate arbeiteten lautlos. Die Energiepotentiale lagen unermesslich hoch in einem Bereich, den höchstens kosmokratische Anlagen bewältigen konnten.

An wenigen Stellen entdeckte Samaho Zerstörungen. Er führte sie auf die Einwirkung derselben mechanischen Kraft zurück, die auch andere Teile des Innenraumes der Dunklen Null heimgesucht hatte. Der ehemalige Diener der Materie gelangte in eine kugelförmige Schaltzentrale, die gut sechzig Meter durchmaß. Ein Steg ragte in die Mitte des Hohlraums. An seinem Ende erhob sich ein Kontrollterminal. Die Innenseite der Hohlkugel bestand aus 700.000 Mikrodysplays. Jedes zeigte in Hologrammform mehrere farbige Balken, deren Bedeutung sich dem Besucher verschloss. Fieberige Erregung befiel Samaho. Der Steg vibrierte unter seinen Stiefeln, als er sich auf das Terminal zubewegte.

Dass bei 85 Prozent der Displays die Farbbalken am unteren Rand ruhten und somit keine Aktivität anzeigten, störte ihn nicht. Sein Blick wanderte hin und her, folgte den in Reihen angeordneten Elementen auf dem Terminal. Er suchte nach einem Anhaltspunkt, um die Funktionsweise zu begreifen. Viele Möglichkeiten boten sich ihm nicht. Sein Eindruck, dass die Station ferngelenkt wurde und die Schaltstation der Überwachung im Notfall diene, verfestigte sich. Er maß den Energiefluss. Mit Hilfe eines winzigen Stiftes scannte er das Terminal. Der Stift projizierte das Ergebnis-Diagramm vor sein Gesicht. Samaho fand sich zögernd damit ab, dass er auf diese Weise nicht weiterkam.

Gleichzeitig war er sich darüber im klaren, dass er die Dunkle Null nur dann sinnvoll erforschen konnte, wenn er die Stasisprojektoren abschaltete. Entschlossen streckte er seine Hände aus und ließ sie auf die beiden einzigen ansprechbaren Sensorfelder hinabsinken. Der leichte Druck der Fingerspitzen reichte bereits aus, um eine Reaktion auszulösen. Das Vibrieren des Stegs hörte auf. Mehrere Dutzend Displays erloschen. Blitze zuckten aus den winzigen Holoprojektoren. Rauchwölkchen folgten. Das Knallen mehrerer Explosionen irgendwo im Bereich der Schaltanlagen wies auf »allergische« Reaktionen hin. Die Spätfolgen der teilweisen Zerstörung mochten die Ursache sein.

Samaho erstarrte. Jeden Augenblick rechnete er damit, dass die Anlagen explodierten und ihn ins Verderben rissen. Oder dass sich

Sicherheitssysteme aktivierten und ihn samt seinem Anzug vernichteten. Nichts dergleichen geschah. Das Vibrieren des Stegs kehrte zurück, nicht jedoch die unterschiedlich langen Farbbalken in den Holodisplays. 700.000 schwarze Flächen zeugten davon, dass eine Änderung eingetreten war oder in diesen Augenblicken eintrat. Samaho zuckte zusammen. Übergangslos brach eine Flutwelle an Gedankenimpulsen über ihn herein.

Einen Atemzug lang glaubte er an die Erweckung der Bewusstseins seines Volkes aus dem Menta. Im nächsten begriff er, dass es sich um die mentalen Signale von Milliarden Lebewesen handelte. Sie stürmten auf ihn ein, unkenntlich, unverständlich, ohne unmittelbare Bedeutung für ihn. Strangeness-Barrieren lagen hinter ihnen. Die Impulse zeugten davon, dass die Fraktal-Zone dicht besiedelt sein musste. Klare Gedanken erreichten ihn nicht oder nur kaum. Es bedeutete, dass es in den fliegenden Städten so gut wie keine Lebewesen gab.

Mühsam hielt sich der ehemalige Diener der Materie aufrecht. In der Strukturlosigkeit der unendlich vielen Mentalimpulse entdeckte er einen winzigen Blitz. Schwach drang er in sein Bewusstsein, fast unkenntlich in der Masse der anderen. Er stammte eindeutig von einem mächtigen Wesen. Diese eine psionische Regung verströmte Macht und Wissen, Kraft und Überlegenheit. Samaho erkannte ein Wesen wie seinesgleichen. Wenn er es fand, würde sich der Schleier über der Existenz der Dunklen Null lüften. Der Gedanke, einen Diener der Materie von ganz anderer Art zu treffen, beflügelte ihn. Ein letzter Blick auf das Kontrollterminal und die in Normalzeit laufenden Systeme, dann eilte er den Steg zurück und hinaus auf die Plattform, wo die CROZEIRO auf ihn wartete.

7.

Der Zweikampf

»Wenn du uns noch länger in dieser Kapsel gefangen hältst, werden wir uns töten. Dann kannst du dir andere Musikanten suchen!« Samaho stieß ein donnerndes Lachen aus. Die Musikanten versuchten tatsächlich, ihn zu erpressen. Und das mit einer Methode, auf die vielleicht einer ihrer Artgenossen hereinfiel, nicht aber ein Wesen seiner Geisteskraft. Er verzichtete auf eine Antwort. Aus einer Vertiefung des Bodens holte er eine Kiste hervor. Sie enthielt Nahrungskonzentrate und Wasser. Stumm stellte er den Behälter vor sie hin. Der Deckel ließ sich erst nach ein bisschen Nachdenken öffnen. Wenn sie es nicht schafften, half ihnen bestimmt der knurrende Magen.

»Ich werde eine Bleibe für euch suchen. Zunächst jedoch müssen wir den Herrscher dieser Welt finden. Solange ihr in der Kapsel oder in meiner Nähe bleibt, kann euch nichts geschehen.« Mehr sagte er nicht. Es war genug. Statt ihn zu erpressen, sollten sie ihm danken, dass er ihre Künste nicht beanspruchte. Musizieren kostete Kraft. Je länger sie sich ausruhten, desto besser und hingebungsvoller spielten sie beim nächsten Mal. Samaho steuerte die CROZEIRO hinauf zur Fraktal-Zone. Er konnte es kaum erwarten. Irgendwo dort oben existierte dieses Wesen, dessen Impulse er empfing. Sie blieben verwaschen, aber permanent gegenwärtig.

Die beiden fliegenden Städte interessierten den ehemaligen Diener der Materie vorerst nicht mehr. Die Antworten auf alle seine Fragen lagen irgendwo in dem Wolkenfeld verborgen. Die CROZEIRO hielt auf das Feld zu. Dort, wo sich das Zentrum des bewegten Einzelmusters befand, wo sich die Farben in ein bläulich schimmerndes Zentrum stürzten, als würden sie von einem Schwarzen Loch angezogen, lag die Öffnung. Die Kapsel stürzte sich hinein. Draußen rasten die Fetzen des Fraktals vorüber. Beinahe spielerisch überwand der Universentaucher die Strangeness-Barriere. Optisch bot es sich dem Auge des Maunari-Körpers dar, als durchdringe das kleine Schiff lediglich einen Schutzschirm.

Übergangslos hing es am Himmel einer gebirgigen Landschaft. Die Oberfläche war komplett mit dunkelblauem Metall überzogen, als habe jemand einen Abguss für ein Relief gemacht. Vereinzelt zeichneten sich in dieser Oberfläche die Körper von Lebewesen ab, ebenfalls metallüberflutet und auf diese Weise für die Ewigkeit konserviert. Den ehemaligen Diener der Materie berührte der Anblick kaum. Nüchtern wie eine Maschine registrierte er, dass dieser Lebensraum nicht mehr intakt war. Das Metall trug dazu bei, dass die Mentalimpulse der Dominanzperson schwächer wurden und schließlich ganz versiegen. Samaho kehrte um. Er lenkte die CROZEIRO hinaus unter den Fraktal-Himmel und suchte sich den nächsten Zielort. Diesmal empfing er deutliche Gedanken von Lebewesen. Sie bevölkerten einen inselgroßen Kontinent von achtzig Kilometern Durchmesser und zählten über eine Million Wesen. Aus ihren Gedanken erfuhr er, dass die Bewohner ihre kleinen Lebensräume als Kabinette und die gesamte Fraktal-Zone als Wolkenkapsel bezeichneten. Ihre Gedanken beschäftigten sich fast ausschließlich mit der Reparatur technischer Anlagen, die bei der Großen Verheerung zu Bruch gegangen waren.

Die Mentalimpulse der Zielperson waren wieder vorhanden, aber ebenso schwach ausgeprägt wie draußen im leeren Raum über der Zentrumsstation. Der Crozeirenprinz flog weiter. Mehrere hundert dieser Kabinette besuchte er. Manche waren völlig zerstört. Daneben existierten voll funktionsfähige Lebensräume, in denen die Stasisprojektoren funktionierten hatten. Samaho nahm flüchtig Messungen vor und kam auf ein Alter der zerstörten Kabinette von etlichen hunderttausend Jahren. Insgesamt errechnete der Automat der CROZEIRO eine Gesamtzahl von 612.000 Kabinetten. Allen war eine Ausdehnung zwischen vierzig und über achtzig Kilometern eigen.

Für den ehemaligen Diener der Materie stand längst fest, dass zu irgendeinem Zeitpunkt ein Angriff auf die Dunkle Null stattgefunden hatte - vor langer Zeit nach den Maßstäben herkömmlicher Lebewesen. Die Aktivierung der Stasisprojektoren konnte nur den Sinn gehabt haben, die in den Kabinetten lebenden Völkerschaften über lange Zeiträume hinweg in die Zukunft zu retten, bis die Schäden repariert waren. Die mentalen Impulse der Zielperson nahmen an Deutlichkeit zu. Zwanzig Standardstunden und zwölf Kabinette später hatte Samaho das Zielgebiet derart eingekreist, dass er noch maximal drei oder vier Kabinette benötigte, um ans Ziel zu gelangen. Er schaffte es in zwei Anläufen. Das Kabinett besaß den Namen Squaridd. Auf dem Platz mit den Transportgondeln standen drei dieser Fahrzeuge, wie er sie in allen Kabinetten gefunden hatte. In einem abgelegenen Teil Squarids ragte ein einzelnes Gebäude empor. Mit dem kuppelförmigen Dach und den schlitzförmigen Dachstrukturen erinnerte es an ein antikes Observatorium.

Samaho lauschte in sich hinein. Die letzten Zweifel schwanden. Er hatte sein Ziel erreicht. Die Mentalimpulse des mächtigen Wesens erhielten eine zuvor nie erspürte Deutlichkeit. Der ehemalige Diener der Materie landete die CROZEIRO unmittelbar vor dem Eingang. »Wartet auf mich! Ich bin bald zurück.« Er gab ihnen damit zu verstehen, dass ihm ihre Gesundheit alles andere als gleichgültig war. Nicht auszudenken, wenn sie ihre Suizid-Drohung in die Tat umgesetzt hätten! Er brauchte die Musik des ungleichen Duos.

Er verließ die Kapsel. Hinter ihm flammte der Separatorschirm auf und machte jedes Eindringen unmöglich. Vorsichtig bewegte sich Samaho auf den Eingang zu. Es handelte sich um eine Gleittür in einem luftdicht isolierten Rahmen. Er benötigte eine halbe Stunde, bis die Systeme des Anzugs der Macht den Sicherheitskode entschlüsselt hatten. Die Tür glitt zur Seite. Samaho lauschte in das Gebäude hinein. Im Innern arbeitete kein einziges Aggregat. Das »Observatorium« war energetisch tot. Entschlossen durchquerte er den Eingang und blieb in einer Art Vorraum stehen. Auf halbem Weg zwischen dem Eingang und dem Durchgang in eine große Halle lag eine Gestalt. Mit derselben Bedächtigkeit wie bisher trat Samaho näher. Das Wesen war eindeutig tot. Es gab keine eingetrockneten Spuren von Blut oder Flüssigkeit, nur eine augenscheinliche Deformierung des Körpers.

Langsam umkreiste er den Toten. Es handelte sich um ein zweieinhalb Meter großes, schlankes Wesen mit einem blauen Schlangenkopf. Es trug eine schwarze Kombination, die dem Anzug der Macht ähnelte. Allerdings wirkte der Stoff für das Zyklopenauge leicht durchscheinend. Die langen, dünnen Arme waren noch deutlich erkennbar, ebenso ein Teil der knochenlosen, nur aus Muskulatur und Knorpeln bestehenden Beine. Vom Rumpf dagegen war nur noch ein Gewebehaufen übrig. Samaho fragte sich, seit wann der Zerfallsprozess andauerte. Der Erhaltungszustand des Kabinetts deutete darauf hin, dass in Squaridd annähernd Zeitlosigkeit geherrscht hatte. Der endgültige Zerfall des Körpers war möglicherweise erst jetzt eingetreten, nachdem Samaho die Projektoren abgeschaltet hatte.

Der ehemalige Diener der Materie schloss sein Zyklopenauge und konzentrierte sich. Die Intensität der psionischen Ausstrahlung war hier am stärksten. Die Mentalimpulse stammten aus dem blauen Schlangenkopf. Samaho kniete nieder und beugte sich über den Toten. Seine Finger strichen an dem weichen Material des Anzugs entlang und berührten den Kopf dieses Wesens. Ein Blitzschlag hätte nicht schlimmer sein können. Stechender Schmerz raste durch sein Gehirn. Ein grelles Licht explodierte hinter seiner Stirn. Obwohl er das Auge weit aufriß, sah er nichts mehr. In einem Anflug von Panik schüttelte er seine Gedanken ab. Wehr dich! redete er sich ein. Sonst bist du verloren! Noch immer über den Toten gekauert, entfesselte er das eigene Psi-Potential in Form des Mentas aller Crozeiren. Der andere zuckte zurück, für einen winzigen Augenblick nur. Mit der geballten Gegenwehr eines ganzen Volkes hatte er nicht gerechnet. Dennoch gab er nicht auf. Sein Potential war ungeheuer groß. Was immer für seinen Tod verantwortlich war - dieses Wesen hatte rechtzeitig dafür gesorgt, dass die verbliebene Substanz des Körpers ausschließlich dem Erhalt der mentalen Kraft diene.

Das geistige Ringen mit dem Restpotential verlangte Samaho alle Kraft ab, die er besaß. In seinem bisherigen Leben hatte er immer anderen seinen

Willen aufgezwungen. Diesmal versuchte es ein starker Gegner bei ihm. Darauf musste er sich einstellen. Es kostete ihn wertvolle Substanz und Zeit. Die mit Wucht auf ihn einströmenden Mentalimpulse enthielten Informationen. Er hätte sie einfach überlagern und damit neutralisieren können. Aber seine Neugier war in diesen Augenblicken stärker als sein Überlebenswille. Der Tote, der unter ihm am Boden lag, trug noch immer eine Identität: Kintradim Crux. Samaho kannte den Namen. Kintradim Crux war in der Schlacht von Kohagen-Pasmereix umgekommen, vor 2,8 Millionen Jahren. Zumindest hatten die Kosmokraten und ihre Diener das damals geglaubt.

Die Stasisprojektoren! War es möglich, dass der Körper seit damals an dieser Stelle lag? Crux entwickelte weitere Mentalreserven und überschwemmte Samahos Bewusstsein. Dieser zuckte zurück und kapselte sich ab. Er musste Klarheit haben, bevor er sich zu einer Entscheidung durchrang. Außerdem wurde er den Verdacht nicht los, dass der Bewusstseinsplitter in dem Toten von den psionischen Reserven des Maunari-Körpers zehrte und immer stärker wurde. Kintradim Crux - er war einer der führenden Kommandanten der Gegenseite gewesen, in derselben Position wie Samaho später als Kommandant von MATERIA. Diese Gegenseite besaß einen klar definierten Namen: Chaotarchen. Seine Ahnung hatte den ehemaligen Diener der Materie nicht getrogen. Im Gegenteil, je länger er sich im Innern der Dunklen Null aufhielt, desto deutlicher war es ihm vor seinem geistigen Auge erschienen. Er kannte die hyperphysikalischen Phänomene aus Berichten, die er in MATE RIAS Speichern über die damalige Schlacht gelesen hatte - oberflächlich, weil es ihn damals eigentlich nicht interessiert hatte.

Jetzt aber, da er mit dem Beweis konfrontiert war, vernachlässigte er vor Staunen beinahe die eigene Existenz. Die Dunkle Null ist ein gestrandeter Chaotender! Gleichzeitig mit diesem Gedanken brach Kintradim Crux die Abschirmung um Torr Samahos Bewusstsein auf und ging erneut zum Angriff über.

Irgendwann verlor Samaho das Zeitgefühl. Er nahm die Umgebung nicht mehr wahr, nicht einmal den Toten, über dem er nach wie vor kauerte. Die Hände hielt der mächtige Zyklop hinter dem Rücken verschränkt, um nicht erneut in Versuchung zu geraten, den Kopf des Toten zu berühren. Es hätte eine vorzeitige Entscheidung in dem lautlosen Zweikampf herbeiführen können. Crux wurde immer stärker. Sein Potential drang ungestüm auf Samaho ein. Es versuchte, eine Fessel um das Bewusstsein des Crozeirenprinzen zu legen und es einzusperren. Jedes Mal gewann Samaho den Eindruck, dass Kintradim Crux sich dennoch zurückhielt und nicht seine ganze Kraft verbrauchte. Das Nachgeben des anderen überraschte ihn daher umso mehr. Es geschah mitten im nächsten Angriff. Kintradims Potential verlor an Kraft. Es wurde schwächer.

Samaho nutzte die Gunst des Augenblicks. Er gewann die Oberhand über das Menta des Einzelwesens. Der Vorgang spielte sich in einer hundertstel oder tausendstel Sekunde ab. Samahos Menta assimilierte das Bewusstsein des Schlangenkopfwesens und machte es zu einem Teil von sich selbst. Aber Kintradim Crux war noch immer nicht endgültig geschlagen. Er besaß genügend psionische Energie, um sein Mentaldepot teilweise abzuschotten. Deshalb hatte er seine Angriffe so verhalten geführt. Es war von Anfang an Kintradim Crux' Absicht gewesen, das Wissen in seinem Bewusstsein zu verbergen. So gesehen bedeutete die Assimilierung lediglich einen Teilerfolg für Samaho. Crux saß in seinem Bewusstsein fest, stand unter seiner Kontrolle, verbarg aber alles Wichtige vor ihm.

Der Kommandant der Dunklen Null war nicht endgültig besiegt. Er wartete auf eine Chance, den Körper des Widersachers zu übernehmen. Irgendwann, sobald Samaho nicht aufpasste. Die Versuche des ehemaligen Dieners der Materie, das psionische Siegel zu zerbrechen, scheiterten. Samaho war zu geschwächt und gab sich vorerst mit der Erhaltung des derzeitigen Zustands zufrieden. Es war lediglich eine Frage der Zeit, bis er den mentalen Rest von Kintradim Crux unterwarf und über dessen komplette Erinnerung verfügte. Er untersuchte die Kombination des Toten und nahm alle Wertgegenstände an sich: einen braunen Multifunktionsgürtel, dessen elastische, gummiähnliche Struktur es Samaho ermöglichte, ihn um den wuchtigen Leib des Maunari zu schnallen; ferner ein Etui mit acht gepunkteten Klötzchen, einen Handstrahler unbekannten Prinzips; den Samaho wegen der übergroßen Maunari-Finger kaum bedienen konnte, ein Armbandfunkgerät sowie einen dünnen polierten Silberstab. Als er ihn in die Hand nahm, spürte er ein Prickeln, das durch seinen Körper lief. Der Stab scannte ihn.

Ein Ton an der oberen Hörgrenze des Maunari erklang, vermutlich ein Bestätigungssignal. Samaho vermutete, dass der Stab jeden Fremden zurückgewiesen hätte. Durch die Assimilation der mentalen Reste von Crux erkannte er den neuen Träger jedoch als berechtigt an. Architektenstab. Der Begriff entstand in seinem Bewusstsein. Für eine willentliche Äußerung des Crux-Splitters hielt er es nicht, eher für ein zufällig entwichenes Wort. Vielleicht hatte sich Kintradim Crux' Bewusstseinsplitter so stark auf den Gegenstand konzentriert, dass seine Abschirmung den Begriff durchgelassen hatte. Der Kommandant des Chaotenders war ungeheuer wertvoll für ihn. Samaho prüfte die Festigkeit des Stoffes an den Schultern, dann zog er den entseelten Körper in Richtung Ausgang.

Nach ein paar Metern ließ er es bleiben. Die psychologische Wirkung der Leiche auf die beiden Musikanten musste verheerend sein. Außerdem trug er mit dem Bewusstseinsrest von Crux alles in sich, was von diesem Wesen noch eine Bedeutung besaß. Samaho ließ den Toten liegen und ging hinüber zum Durchgang in die hohe Kuppelhalle. Instrumente zur Himmelsbeobachtung fehlten oder existierten zumindest derzeit nicht. In der Mitte der Halle stand ein eiförmiges Fahrzeug. Weiter im Hintergrund entdeckte er eine Anzahl offener Fässer. Das Ei war 25 Meter lang. Am hinteren Ende verfügte es über eine Art Ladevorrichtung. Darin ließen sich an einer speziellen Halterung Gegenstände bis zu fünfzehn Metern Größe verstauen.

Auf der Wandung der Kapsel prangte in phrantischen Schriftzügen der Name STERN. Phrantisch war die Verkehrssprache im Innern der Dunklen Null. Wenn es eines letzten Beweises bedurft hätte, dass das Fahrzeug, Kintradim Crux und der Chaoten der zusammengehörten, war das der Schriftzug.

Unsichtbare Sicherungssysteme schützten das Fahrzeug vor unbefugtem Zugriff. Als Samaho sich darauf zubewegte, erloschen sie automatisch. In der Kapsel öffnete sich eine Tür und schloss sich in der ganzen Zeit nicht mehr, solange sich der ehemalige Diener der Materie in der Halle aufhielt. Die Fässer im Hintergrund passten von ihrer Größe her exakt in die Halterung am Ende des Fahrzeugs. Von ihnen ging eine Aura ungeheurer Gefährlichkeit aus. Samaho musterte die Kuppel. Von innen besaß sie keinerlei Fugen oder Nähte. Mechanismen, sie zu öffnen und das Fahrzeug durchzulassen, fehlten.

Er lauschte in sich hinein. Von Kintradim Crux drangen keine Informationen in sein Bewusstsein. Der psionische Rest des Kommandanten verbarg sie vor ihm. Samaho kehrte in die CROZEIRO zurück und verließ Squaridd. Der Chaotender des Crux war damals nicht vernichtet worden wie die anderen. Er hatte fliehen können und war irgendwann zu einem späteren Zeitpunkt über Clurmertakh havariert. ZENTAPHER. Der zweite Begriff entstand in seinem Bewusstsein. Der Chaotender trug also den Namen ZENTAPHER. Samaho war fest entschlossen, Crux weitere Informationen zu entreißen. Zuvor jedoch benötigte er Zeit, sich zu erholen.

»Spielt auf!« forderte er die beiden Burtyner auf. »Zeigt euer Können! Vielleicht beeindruckt es ihn.« Wen er damit wirklich meinte, verriet er den beiden Musikanten allerdings nicht.

Der innere Zweikampf dauerte über Tage und Wochen. Immer wieder stachelte Samaho die Musikanten zu neuen Höchstleistungen an und ließ die Klänge auf sich wirken. Weit öffnete er sein Bewusstsein. Die Melodien durchströmten sein Inneres und machten auch vor dem Bewusstseinsrest des Crux nicht halt. Gleichzeitig überschwemmte der einstige Crozeirenprinz das abgekapselte Fragment mit zwanghaften Vorstellungen einer dringend nötigen Lebensbeichte. Niemand vermochte zu erahnen, was in dieser Zeit im psionischen Rest des einstigen Chaotender-Kommandanten vorging. Getrennt von Körper und Gehirn, vollzogen sich seine Reaktionen auf einer übergeordneten Ebene jenseits des Bewusstseins. Sicher war, dass Crux nicht bewusst dachte wie Samaho. Der ehemalige Diener der Materie rechnete allerdings damit, dass die biochemischen Prozesse in seinem Maunari-Kopf dazu führten, dass Kintradim irgendwann in der Lage sein würde, sich seiner zu bedienen.

Crux wehrte sich verbissen gegen alle Angriffe und bewies ein fast unheimliches Durchhaltevermögen. Dennoch sickerten immer wieder Bruchstücke von Informationen in Samahos Bewusstsein. Aus den Einzelheiten reimte er sich Dinge zusammen. Auf diese Weise erfuhr er, dass es in ZENTAPHER eine Kommandozentrale, Antriebssektionen, Werkstätten, wissenschaftliche Abteilungen, Nahrungserzeuger und anderes in Gestalt von Kabinetten gab. Es existierten Kabinette mit ganzen Fabriklandschaften und mit Klonfabriken; andere stellten bei Bedarf Millionen Raumsoldaten zur Verfügung; wiederum andere forschten mit der Kapazität einer ganzen Planetenbevölkerung. Es gab Waffensystem-Kabinette, Sauerstoffherzeuger-Kabinette, Standort-Kabinette für Schiffsflotten und vieles mehr.

Generell war jede Einzelfunktion einschließlich des Antriebs ZENTAPHERS einem der mikrouniversellen Kabinette zugeordnet. Samaho musste an die syntonischen Rechner der Milchstraßenvölker denken, die nach einem ähnlichen Prinzip funktionierten. Bei ZENTAPHER gab es eine bautechnisch begrenzte, maximale Obergrenze von 700.000 solcher Mikrouniversen. Ein Vergleich mit den Kosmischen Fabriken wie MATERIA verbot sich von selbst. Die Kosmokraten ließen ihre Giganten unter anderen Gesichtspunkten bauen. Sie dienten als kosmische Bollwerke, nicht als reisendes Kleinuniversum, wie man ZENTAPHER guten Gewissens bezeichnen konnte.

Die beiden Kommandanten von einst, nun in einem Körper vereint, rangen weiter um jede Information. Samaho erfuhr, dass sich mit Hilfe der Stasisprojektoren in MORHANDRA jedem Kabinett eine Eigenzeit zuordnen ließ. Es diente der schnelleren Entwicklung von Geräten und Erkenntnissen. Im entsprechenden Kabinett vergingen Jahre oder Jahrzehnte, während Crux das Ergebnis schon nach wenigen Minuten zur Verfügung stand. Das alles spielte seit Jahrhunderttausenden nur noch eine untergeordnete Rolle. Seither steckte ZENTAPHER zu zwei Dritteln in der Kruste von Clurmertakh. Zahlreiche Kabinette waren zerfallen. Defekte Stasisprojektoren hatten sie keiner verlangsamten Eigenzeit unterworfen. In ihnen war also sehr viel Zeit verstrichen und alles Leben erloschen. Dort, wo die Stasis funktioniert hatte, waren die Kabinette intakt, sofern sie nicht der Einsatz eines überlegenen Waffensystems beschädigt oder zerstört hatte.

Für Samaho stand fest, dass ZENTAPHER damals bei der Schlacht in Kohagen-Pasmereix schwer beschädigt worden war. Eine Art Intervalleffekt oder Intervallwaffe auf Hyperdim-Basis konnte die Ursache sein. Nach Jahrtausenden oder Jahrzehntausenden ließen sich keine Reste von Hyperstrahlung mehr feststellen. Es lag jedoch nahe, dass es sich bei der Waffe um ein Gerät jenseits des SHF -Strahlenspektrums gehandelt hatte, also zumindest partiell im sechsdimensional wirkenden Bereich. Anders konnte man einem Chaotender oder einer Kosmischen Fabrik nicht nahe kommen.

Samaho gelang es nicht, weitere Fragmente aus dem Mentalrest von Kintradim Crux zu lösen und dem ehemaligen Architekten mehr Informationen zu entlocken. Das Repertoire der beiden Musikanten war erschöpft, die beiden schwebten am Rand des physischen Zusammenbruchs. Während die letzten Klänge durch die CROZEIRO orgelten, war Santade von Sonnabjir über ihrem 9-Imbarium eingeschlafen. Junker erging es nicht anders. Er seufzte, rülpste kurz und schnarchte dann eineinhalb Tage ohne Unterlass.

Samaho, der ehemalige Kommandant einer vernichteten Kosmischen Fabrik, machte sich auf zur Kommandozentrale ZENTAPHERS, die den Namen Kintradims Höhe trug. Tief in seinem Innern schlummerte die Hoffnung, dass er nach der endgültigen Assimilierung der psionischen Reste von Crux über ein Potential verfügte, das ihn vor allen anderen Lebewesen des Universums dazu befähigte, für die Hohen Mächte tätig zu sein. Die Auswahl war nicht groß. Die kleinste Rolle spielte dabei, für welche Seite er sich entschied. Zuerst jedoch musste er das mentale Potential von Kintradim Crux aufbrechen und für sich erschließen. Erst dann würde er die Ursache dessen kennenlernen, was die Bewohner von ZENTAPHER als die »Große Verheerung« bezeichneten.

8. Architekt Samaho

Fünfhundert Meter vor dem Ziel durchstieß die CROZEIRO das Diffusorfeld von Kintradims Höhe - zu nahe, um das Objekt in seiner vollen Größe zu überschauen. Samaho umkreiste die Stadt und vermaß sie detailgetreu. Über eine Grundfläche von rund zehn Quadratkilometern erstreckten sich insgesamt zwölf kreisrunde Plattformen von 1,55 Kilometern Durchmesser und 180 Metern Höhe. Diese Gebilde waren auf fünf Ebenen verteilt, vier Plattformen auf den Ebenen Eins und Drei, eine auf Zwei und Vier. Die fünfte, oberste Ebene bestand aus zwei Plattformen. Auf einer der beiden obersten Plattformen ragte ein 750 Meter hoher Torbogen auf. Die andere trug ein Rundgebäude, umgeben von acht Dreiecksprismen.

Die Schmalseiten der Plattformen wiesen eine arkadenähnliche Gestaltung auf. Hohe Säulen begrenzten annähernd kreisförmige Öffnungen. Samaho wählte den Arkadengang von Ebene Zwei als Landeplatz aus. Beinahe übervorsichtig hielt er den Universentaucher über dem matten grauen Untergrund an. Nach einer Wartephase von etwa einer halben Stunde stieg er aus. »Du willst uns wieder einsperren!« giftete Santade von Sonnabjir. »Diesmal machen wir dir einen Strich durch die Rechnung. Wir spielen so laut, dass die ganze Stadt zusammenläuft.« »Ihr kommt mit.« Samaho trat ins Freie und sah sich um.

Der Arkadengang war leer. Die Schwerkraft unterschied sich nicht spürbar von der im Innern seiner CROZEIRO, die er für die beiden Burtyner eingerichtet hatte. Das dunkle Sechseck an der hinteren Wand deutete die Existenz eines Eingangs an. Während die beiden Musikanten mit ihren Instrumenten umständlich aus der Kapsel kletterten, Junker mit dem Kabremm, Santade mit dem 9-Imbarium-Grundinstrument ohne das Hauptpositiv, setzte er sich in Bewegung und stapfte mit langen Schritten auf das Sechseck zu. »Warte!« erklang es hinter ihm. »Wir können nicht mit dir Schritt halten!« »Haltet Abstand!« wies er sie an. »Es könnte gefährlich werden.« Im Innern der Plattform nahm er die Gedanken von Lebewesen wahr. Sie arbeiteten dort. Ihre Gedanken beschäftigten sich mit der Reparatur von Peripherie-Aggregaten.

Samaho erreichte das Sechseck. Es öffnete sich, ohne dass er die Kontaktschwelle am Boden berührte. Dahinter herrschte gedämpftes Licht. Gebäude ragten vor ihm auf, manche nur ein paar Stockwerke hoch. Andere reichten bis hinauf zur Decke. Er sah mächtige Maschinenanlagen, die Türmen ohne Fenster glichen. In den Gassen zwischen den Bauwerken bewegten sich Gestalten. Bei seinem Anblick nahmen sie abwehrende Haltung ein. In ihren Gedanken spiegelte sich Unsicherheit, gepaart mit dem Willen, die Anlage gegen jeden Eindringling zu verteidigen.

Samaho streckte ihnen die Handflächen entgegen zum Zeichen, dass er in friedlicher Absicht kam. Sie reagierten nicht. Die meisten verschwanden in den Gebäuden. Ein paar rotteten sich zusammen und kamen näher. Es waren Echsenwesen von kräftiger, muskelbepackter Gestalt. Sie atmeten heftig. Beim Ausatmen trat jedes Mal grauer Dampf auf ihren Nüstern. Die gelben Augen leuchteten wie winzige Lichter in dem grauen Schuppenkleid. Sie trugen schirzhähnliche Kleidungsstücke. Die Tatsache, dass Samaho dreimal so groß war wie sie, hinderte sie nicht daran, die Reißzähne zu entblößen und angriffsbereit den Oberkörper zu krümmen.

Sie ahnten nicht, dass er sie mit der Kraft des crozeirischen Mentas auf der Stelle töten konnte. Keyrettler, drang die Information aus dem mentalen Rest von Kintradim Crux in sein Bewusstsein. Diese Wesen gehörten zur Besatzung von Kintradims Höhe. Wenn Samaho das Kommando über die Steuer-Stadt übernehmen wollte, musste er sich mit ihnen arrangieren. Die Keyrettler hielten inne. Ihre Blicke fielen auf den Stab in seinem Gürtel. Ihre Gedanken formulierten die alles entscheidende Frage. Ist er ... der Architekt?

In diesem Augenblick fasste Samaho einen folgenschweren Entschluss. Der Gedankenblitz mutete zunächst irrsinnig an, stellte sich aber bei näherer Betrachtung als einzig sinnvolle Konsequenz heraus. Der ehemalige Diener der Materie war gekommen, um die Geheimnisse und die Herkunft der Dunklen Null zu klären. Es war die erste richtige Aufgabe, die er sich in seinem langen Leben selbst gestellt hatte. Jetzt, da er um die Bedeutung des Gebildes in der Oberfläche von Clurmertakh wusste, wäre er ein Narr gewesen, hätte er den zweiten Schritt unterlassen. Ich werde den Chaotender wieder flott machen. Und dann bringe ich ihn nach Erranternohre.

Der Gedanke, den Kosmokraten die ZENTAPHER buchstäblich auf einem Tablett zu präsentieren, versetzte ihn in ungeheure Euphorie. Hismoom bliebe keine andere Wahl, als ihn voll und ganz zu rehabilitieren. Das Kommando über die Kosmische Fabrik - es war ihm so gut wie sicher. Was spielte es da für eine Rolle" dass er eine Million Jahre warten musste, bis eine neue MATERIA entstanden war! Es war ebenso unbedeutend wie die Jahre, die er für die Reparatur ZENTAPHERS benötigen würde. Eines Tages wirst du wieder ein Diener der Materie sein!

Der Name, den er seit seinem Abschied aus dem Heimatsystem verdrängt hatte, erschien ihm übergangslos wieder sympathisch, ja schmeichelhaft. Torr Samaho. Ihr sollt mich Torr Samaho nennen! rief er den beiden Burtynern in Gedanken zu. Zunächst aber musste er diesen Namen verschweigen. Für die Keyrettler hatte er Kintradim Crux zu sein, der Architekt. Samaho konzentrierte seine geistigen Kräfte auf die qualmenden Echsen. Sie zögerten noch immer, waren sich nicht ganz sicher. Ein paar Augenblicke noch, dann standen sie auf seiner Seite.

Endlich! Freiheit! Raus aus der Enge der Kapsel, in der ihr Peiniger sie gefangen hielt! Santade vermochte die Beweggründe des Zyklopen nicht nachzuvollziehen. Junker waren sie gleichgültig. Für die beiden Burtyner zählte nur eines: weg von hier! Nie mehr in diese Enge zurückkehren, in der allein der Anblick des Riesen ausreichte, sie körperlich und geistig zu zerschlagen. Sie folgten Torr Samaho in respektvollem Abstand. Da sie aus dem Fahrzeug des Ankömmlings traten, schenkten ihnen die Echsenwesen kaum Beachtung. Sie nahmen es zur Kenntnis, dass die beiden Burtyner hinter dem Riesen hergingen, ohne zu ihm aufzuschließen.

Der Riese seinerseits tat nicht, als interessiere er sich für das, was die beiden unternahmen. Das Sechseck schloss sich hinter ihnen. Die beiden warfen keinen einzigen Blick zurück auf die Kapsel, die sie so sehr hassten. Nie mehr hierher zurückkehren - das war ihr wichtigster Wunsch in diesen

Stunden.

Eine Weile folgten sie der Gruppe, in deren Mitte der Torr schritt. Ihre Kräfte reichten nicht aus, zu den Echsen aufzuschließen. Kurze Zeit später verloren sie sie aus dem Blickfeld.

Santade hielt an und setzte sich auf einen Vorsprung aus kaltem Metall. Sie packte den letzten Riegel mit Nahrungskonzentrat aus und teilte das letzte Wasser gerecht auf. Schweigend verzehrten sie das Willkommensmahl in der fremden Umgebung - oder ihre Henkersmahlzeit, je nach Standpunkt. Eine Weile rasteten sie, vielleicht ein oder zwei Stunden nach ihrem längst verschwommenen Zeitgefühl. Anschließend setzten sie ihren Weg in die Tiefe des Bauwerks fort, das Samaho Kintradims Höhe genannt hatte.

Der Hohlraum war für ihre Verhältnisse riesig. Annähernd 270 Burtyner mussten sich aufeinander stellen, damit der oberste die Decke berühren konnte. Die Vorstellung, dass diese Räume für Wesen gemacht seien, die zehnmal so groß wie der Torr waren, jagte Santade von Sonnbajir einen Schauer über den Pelz. Ihr Flaum richtete sich auf, die Wärme entwich von ihrer Haut. Augenblicke später fröstelte sie. Blauweißes Licht erhellte das Innere der riesigen Plattform. Santade rechnete jeden Augenblick damit, dass aus einem der Bauwerke ein Goliath trat und sie unter seinem Stiefel zerquetschte, ohne es zu bemerken. Sie schob Junker nach rechts, wo es niedrige Bauwerke gab. Vielleicht waren es die Behausungen der Echsen.

Nach einer Weile stellten sie fest, dass ein »Straßenzug« aussah wie der andere. Mehrere Richtungswechsel und die Versuche, Kontakt zu den Bewohnern der Gebäude aufzunehmen, führten ihnen vor Augen, dass sie längst die Orientierung verloren hatten. Die Gebäude, die sie für Wohnhäuser hielten, entpuppten sich als Maschinen, in denen es summt und ab und zu zischte. Hohe Bauwerke, die ihnen wie Fahrstühle in den Himmel vorkamen, setzten sich übergangslos in Bewegung und wanderten in einem fest vorgegeben Karree umher. Schreiend nahm Junker Reißaus. Santade blieb nichts anderes übrig, als ihm zu folgen. »Sumpfhuhn!« schimpfte sie mit einem wehmütigen Gedanken an ihre Heimat und den Ruhm, der ihr dort entging. »Zeige, dass du ein Mann bist!« »Du hast gut reden!«, beschwerte er sich. »Wo soll ich hier etwas stehlen, um mich deiner Gunst zu versichern? Alles ist festgeschweißt, verschraubt, vernagelt. Und wenn ich in irgendein Loch den Finger stecke, frisst die Maschine ihn.«

Nach einer Wanderung, die garantiert länger dauerte als durch die Ebene und die Wälder ihrer Heimat, gelangten sie endlich an eine Tür. Sie war nur dreimal so hoch wie sie selbst. Nach einer Weile und mehrmaligem Fauchen öffnete sie sich und ließ die Burtyner durch. Herumliegende Gegenstände deuteten darauf hin, dass sie in eine Welt gelangt waren, die zu ihren Vorstellungen passte. Kleinwüchsige Wesen wohnten hier. Allerdings schien die Siedlung verlassen zu sein. Santade entdeckte erste Anzeichen von Zerstörung. Ganze Teile der Siedlung wirkten, als habe sie eine Titanenfaust platt geschlagen. Andere wiederum zeigten sich unversehrt. Jedoch arbeitete kein einziges Aggregat. Gemeinsam durchsuchten die Musikanten mehrere Häuser, fanden jedoch nichts, was sich als Nahrung verwerten ließ.

Sie wanderten weiter, legten mehrfach die Entfernung vom Dorf zum Hügel zurück und standen wenig später vor einer ebenso kleinen Tür. Dahinter endete die Welt der Kleinen. Mächtige Stränge aus Metallröhren, jede zehnmal so dick wie ein Burtyner, führten an der Wand entlang nach oben, zogen sich unter der himmelweit entfernten Decke entlang und verschwanden im Zwielficht der Ferne. Dünnere Stränge zogen sich von einem Gebäude zum nächsten. Auf halber Höhe zum Himmel blinkten ab und zu winzige Lichter. Die Burtyner nahmen sie immer nur dann wahr, wenn der Schatten eines Gebäudes auf ihnen ruhte. Sie gelangten an eine breite Straße, die sich bogenförmig zwischen zwei Maschinenparks entlang zog. An der nächsten Querstraße entdeckten sie ein Laufband. Es stand still, und als sie aufstiegen, rührte es sich keinen Fuß weit von der Stelle. Erst als sie gemeinsam in die Höhe hüpfen und mit voller Wucht auf das Band sprangen, reagierte die Automatik und setzte es in Bewegung.

Es war ein unbeschreibliches Gefühl, stundenlang im Kreis getragen zu werden. Aber irgendwann endete das Band. Sie waren wieder auf ihre eigenen, kurzen Beine angewiesen. Längst hatten sie sich in ihren Stiefeln Blasen gelaufen. Aber die Kälte des Metalls drang vehement durch die Schuhsohlen und linderte die Hitze und den Schmerz. Sie verspürten starken Durst. Später kam der Hunger dazu. In der Ferne entdeckten sie mehrere hundert Lebewesen, die sich an die Reparatur einer Anlage machten. »Ich kann nicht erkennen, ob es Echsen oder Roboter sind«, flötete Santade. »Was meinst du?«

»Es ist hoffentlich etwas zu essen.« Besorgt musterte sie Junker. Seine Pupillen bewegten sich unruhig hin und her. Sein Kreislauf machte schlapp. Er benötigte dringend Flüssigkeit. Sie genehmigten sich eine Ruhepause. Danach war von den Arbeitern weit und breit nichts mehr zu sehen. Santade entschied sich, den kürzestmöglichen Weg zum Ende der Plattform zu suchen. Immer wieder hielt sie nach Merkmalen der Orientierung Ausschau. Die Riesenbauwerke sahen fast alle gleich aus, sie besaßen jeweils drei gleiche Seiten. Junker sank zu Boden, er konnte nicht mehr, stierte auf den Boden.

Santade von Sonnbajir setzte das 9-Imbarium ab. Sie blies die Bälge auf und begann zu spielen. Es kostete sie alle Kraft ihres Körpers. Die ersten Klänge der Jäger-Sinfonie orgelten durch die Plattform. Wenn die Musik über das gesamte Land der Dremm und Drau hallte, schaffte das Instrument es auch hier. Sie täuschte sich. Stunden später gab sie entkräftet auf. Sie sank auf den Rücken und deutete mit einer matten Bewegung auf das Kabremm.

»Mach Krach!« krächzte sie. »Mach Krach, so laut du kannst!« Junker reagierte nicht. Er starrte noch immer zu Boden. Als sie ihn mit dem Fuß anstieß, rührte er sich nicht. Eisiger Schrecken durchzuckte sie. Sie schob sich neben ihn und lauschte. »Dem Kabremm sei Dank!« murmelte sie. Junker atmete. Nach einer Weile fing er leise an zu schnarchen. Santade fand, dass es auch ihr gut täte, sich zu erholen. Und wenn sie im Schlaf verdursteten, war das zumindest ein halbwegs erträglicher Tod. Das weit aufgerissene Gebiss über sich brachte sie ganz schnell auf andere Gedanken. Das riesige Echsenmaul knirschte mit den Dolchzähnen. Heißer, übelriechender Atem streifte die Burtynerin. Die Echse bellte etwas.

»Es geht euch nicht gut«, klang es aus der kleinen Schachtel, die das Wesen an der Brust trug. »Können wir euch helfen?« »Wasser und Nahrung, bittel!« Mehr brachte sie nicht heraus. Ihre Stimme versagte. Die Echsen schafften beides herbei. Nachdem sich die zwei Musikanten gestärkt hatten, klärten sich ihre Gedanken. »Wir sind Keyrettler«, sagte ihr Retter. »Ihr seid mit dem Architekten gekommen. Das verschafft euch ein gewisses Privileg.«

»Wir sind seine persönlichen Berater!« prahlte Junker drauflos. Santade winkte ihm, den Mund zu halten. »Die Beratung ist mehr musikalischer Art«, schränkte sie ein. »Wir sind froh, dass Kintradim Crux zurückgekehrt ist«, sagte der Keyrettler. »Erst hielten wir ihn für einen Fremden, Dann jedoch sahen wir den Architektenstab. Jetzt, da er gekommen ist, wird alles gut werden.« »Was ist geschehen?«

»Die Große Verheerung - wir wissen nicht, was es eigentlich war. Sie muss auch Kintradim Crux getroffen haben. Es gelang ihm, sich in eine neue Gestalt zu transformieren ...« Am liebsten hätte sie laut »Lüge, Lüge!« geschrien. Gerade noch rechtzeitig unterdrückte sie den Impuls. Solange der Torr das Sagen hatte, ging es ihnen auf Kintradims Höhe gut. Danach sah alles anders aus. »Habt ihr Schiffe?« fragte Santade. »Raumschiffe, mit denen ihr hinaus ins Weltall fliegt?« »Ich verstehe dich nicht. Meinst du etwas, das außerhalb von ZENTAPHER ist?«

Sie wissen nicht, dass es draußen noch etwas anderes gibt! stöhnte Santade lautlos. Hat sich denn alles gegen uns verschworen? Die Keyrettler nahmen sie mit. In einem unbeobachteten Moment flüsterte Junker ihr zu: »Wir sollten verschwinden. Irgendwann fliegt der Schwindel auf!« Sie schüttelte den Kopf. »Vorläufig musst du nur eines tun, mein Freund. Die Klappe halten!«

9. Herrscher der Baustelle

Kintradims Höhe erwies sich als einzige Enttäuschung, Sechzig Prozent aller Anlagen waren schwer oder zumindest leicht beschädigt. Die Kommandozentrale ZENTAPHERS verfügte über eine Stabilität, die weit unter der MORHAND RAS lag. Aber MORHANDRA mit seinen Zeitprojektoren war das Herz des Chaotenders, Kintradims Höhe nur das Gehirn. Von den ursprünglich 22.000 Besatzungsmitgliedern existierten nur noch 9000. Torr Samaho fand schnell heraus, dass es sich bei ihnen keineswegs um Technik-Spezialisten handelte, sondern um eine Mischung aus Dienerschar und Sicherheitspersonal. Die technischen Experten hießen Alpha-Ingenieure. Von denen, die auf die Arbeit in Kintradims Höhe spezialisiert gewesen waren, hatte keiner die Große Verheerung überlebt. Die wenigen, die in irgendwelchen technischen Kabinetten lebten, waren für die anstehenden Aufgaben ungeeignet.

Und keiner der Keyrettler sah sich imstande, ihre Stelle auszufüllen. Den Echsen fehlte das Wissen. Der ehemalige Diener der Materie wertete die Informationen aus, die in den Dreiecksprismen auf der obersten Plattform eintrafen. Von den Zentralsegmenten der Prismen aus war er in der Lage,

Einfluss auf alle 612.000 Kabinette von ZENTAPHER zu nehmen. Jedes einzelne Kabinett verfügte über einen Kabinettrechner. Der Zentralrechner in Kintradims Höhe koordinierte sie alle. Aber auch dieser Rechner, in mehrfacher Ausführung vorhanden und in zwei der acht Prismen untergebracht, funktionierte nur unzureichend. Aufzeichnungen über die Zeit vor der Großen Verheerung waren unzugänglich oder fehlten völlig. Nur ein kleiner Teil der automatischen Routinen, die der Zentralrechner im Normalfall abarbeitete, stand tatsächlich zur Verfügung.

Besonders schwere Fehlfunktionen wies die Fernsteuerungszentrale für die fliegende Stadt MORHANDRA auf. Das MO'Rhynta stand verteilt über drei der Prismengebäude. Von hier aus wurden im Normalfall die Zeitgeneratoren gesteuert, die Samaho zunächst für reine Stasisprojektoren gehalten hatte. Die Steuerung lag in Trümmern, zerquetscht oder zu Staub verwandelt wie alles, was er an Zerstörung bisher zu Gesicht bekommen hatte. Langsam wandte sich der Riese von dem Halbrund der Terminals ab. Er richtete den Blick hinaus auf die Nachbarplattform, wo sich der Torbogen erhob. In der Öffnung schwebte eine blauweiß strahlende Energiekugel von 350 Metern Durchmesser. Alle Bemühungen des Torrs, das Gebilde anzusprechen, auszuwerten oder Informationen darüber zu erhalten, schlugen fehl. Die Vermutung, dass es sich um einen Transmitter handelte, half ihm wenig.

Nach Stunden der Bestandsaufnahme wich seine Euphorie der Ernüchterung. Ein ehemaliger Diener der Materie als Kommandant eines Chaotenders - das hörte sich gut an. Es machte ihm Mut, verscheuchte die Depressionen der Vergangenheit und gab ihm eine Perspektive. Aber so leicht war der Erfolg nicht zu erringen. Torr Samaho stellte eine Verbindung zu allen Keyrettler-Gruppen in Kintradims Höhe her. Er erteilte ihnen Anweisung, von jedem erreichbaren Kabinett so schnell wie möglich einen Zustandsbericht einzuholen.

»Ich benötige ferner Informationen über Box-ZENTAPHER«, fuhr er fort. »Wie sieht es dort aus? In welcher Weise kann die Stadt uns in dieser Situation helfen?« Wie so oft waren die Keyrettler überfragt. Sie wussten nur, dass es sich bei Box-ZENTAPHER um ein Lager für nicht näher definierte Ausrüstung handelte. Aber das ist es doch! dachte der Torr und machte sich sofort auf den Weg.

In einer Energielinse umrundete er Kintradims Höhe. Der Umstieg in die CROZEIRO erfolgte in wenigen Augenblicken. Die Kapsel war leer. Die bei den Burytner hielten sich in der Stadt auf. Torr Samaho flog nach Box-ZENTAPHER. Sie besaß die Form einer acht Kilometer langen Schachtel. Hundert Meter dicke Außenstreben gaben ihr Festigkeit. Den stadtähnlichen Eindruck bewirkten in ihrem Fall ein paar Dutzend Wolkenkratzer, die sich zu einer Siedlung zusammendrängten. Box-ZENTAPHER bestand aus ähnlich widerstandsfähigen Materialien wie MORHANDRA, war aber in ein Stasisfeld gehüllt gewesen. Es belegte die Sonderstellung der Stadt unter allen anderen Einrichtungen des Chaotenders.

Torr Samaho entdeckte zwei Eingänge in das Gebilde. Einer erhob sich kuppelartig neben der Siedlung und ließ sich von der CROZEIRO aus nicht öffnen. Der andere lag in Flugrichtung an der Kopfseite der »Schachtel«. Die Kapsel dockte an und verband sich mit der Oberfläche durch einen Energieschlauch. Der ehemalige Diener der Materie schwebte hinüber. Auch dieser Eingang blieb verschlossen. Es widersprach allen Erfahrungen, die er bisher mit dem Architektenstab in seinem Gürtel gemacht hatte. Er schloss daraus, dass beide Eingänge defekt waren. In der Nähe entdeckte Torr Samaho eine zerfetzte Außenstrebe. Durch das größte vorhandene Loch drang er ein. Die Streben enthielten augenscheinlich alle Technik, um Box-ZENTAPHER unter extremen Bedingungen vor Schaden zu bewahren. Genützt hatte es nichts. Die Große Verheerung war auch über dieses Gebilde hinweggerollt.

Samaho benötigte eine halbe Stunde, bis er das Innere der Strebe hinter sich gelassen hatte. Durch einen mehrere hundert Meter langen Riss kletterte er in einen Hohlraum zwischen den Wänden des Bauwerks. Die Schwerkraft lag bei 0,5 Gravos, ein Wert, der sich deutlich von den in den anderen Bauwerken ZENTAPHERS üblichen unterschied. Ein Teil der Schwerkraftprojektoren arbeitete nicht mehr oder nur fehlerhaft, wie der Torr Augenblicke später merkte. Zwei Gravos brachen über ihn herein und lasteten mit der Wucht eines ganzen Gebirges auf ihm. Keuchend zwängte er sich durch eine verbogene, halb offene Luke.

Die Überraschung hätte nicht größer sein können. Das Bauwerk bestand aus einer einzigen Halle von sieben Kilometern Länge sowie dreihundert Metern Breite und Höhe. In regalartig übereinandergestapelten Halterungen lagerten Zehntausende oder Hunderttausende jener silbern polierten Fässer, wie er sie schon bei dem Fahrzeug STERN gesehen hatte. Die Deckelflächen wiesen allesamt identische Symbole auf, Kreise aus Hunderten kleiner roter Punkte, unregelmäßig verteilt. Aber auch hier fehlten die Spuren der Verwüstung nicht. Die Halterungen der Fässer waren zu einem Drittel zerstört.

Tausende Fässer lagen verstreut auf dem Hallenboden. Die Überraschung wich Panik. Torr Samaho hatte in den fast drei Millionen Jahren seines Lebens viel gesehen und erfahren. Er hätte nie geglaubt, dass noch irgendetwas in der Lage sein könnte, ihm Angst einzujagen. Und doch war es so. Die Fässer ließen ihn vor Furcht erschauern. Je länger er sich in der Halle aufhielt, desto deutlicher empfand er es. Was immer sich in diesen Fässern befand, es stellte eine entsetzliche Gefahr dar.

Samaho lauschte in sich hinein. In Gedanken wiederholte er alle Reizwörter, die mit seinem Erleben und Box ZENTAPHER in Verbindung standen. Es war vergeblich. Kein einziger Begriff tauchte in seinem Bewusstsein auf. Kintradim Crux schottete sich vollständig ab. Er hielt sein Rest-Menta so stark unter Kontrolle, dass Torr Samaho den Eindruck gewann, es sei nicht mehr vorhanden. Das verstärkte seine Furcht noch. Ehe sie in Panik umschlug, verließ er Box ZENTAPHER so schnell, wie er gekommen war. Als der Andruck von zwei Gravos endlich wich, fühlte er sich unheimlich erleichtert. In dem Bewusstsein, dass die Fässer in der Halle eine zentrale Rolle in der Bestimmung des Chaotenders spielten, kehrte Torr Samaho nach Kintradims Höhe zurück. Die ersten Zustandsberichte lagen vor. Sie vermittelten ihm deprimierende Daten. Von den 612.000 Kabinettrechnern ließen sich lediglich 180.000 direkt ansprechen. Uneingeschränkt funktionstüchtig meldeten sich hingegen nur 75.000.

Torr Samaho erließ Anweisungen an die Ektapa. Die Frachtagenten besaßen neben den Instinktkriegern als einzige das Privileg, die untereinander abgeschotteten Kabinette aufzusuchen. Samaho trug ihnen auf, nach besten Kräften an der Bestandsaufnahme aller wichtigen und intakten Kabinette mitzuwirken. Für die Pelzwesen stellte es eine schier unlösbare Aufgabe dar. Von allen ihren Stützpunkten existierte nur noch der »Bahnhof der Ektapa«. Und ihre Population betrug nur noch 9500 Wesen für 612.000 Kabinette. Ihr Einsatz führte zu einem leidlich verbesserten Informationsfluss, nicht jedoch zur Entspannung der Lage. Torr Samaho korrigierte seinen Zeitplan nach oben. Bis der Chaotender wieder flottgemacht war, würden Jahrhunderte oder sogar Jahrtausende vergehen.

Im ersten Jahr der Rekonstruktion flogen immer wieder Gondeln der Ektapa Kintradims Höhe an, um persönlich die Hintergründe der Großen Verheerung zu erfragen. Samaho wusste inzwischen, dass die Erinnerung an das Aussehen von Kintradim Crux in verschiedenen Kabinetten ziemlich frisch war. Sie hatten die lange Zeit in absoluter Stasis überdauert. Er vermied jede persönliche Begegnung mit den Frachtagenten. Die Weiterverbreitung seines Aussehens hätte zu Unruhe in manchen Kabinetten geführt. Die Version der Keyrettler, er sei eine Reinkarnation des Architekten, half ihm so lange, wie sich die Bewohner der Kabinette keine weiterführenden Gedanken machten.

Um sicherzugehen, verhängte Torr Samaho einen Kommunikationsstopp. Eine unmittelbare Verbindung zwischen den einzelnen Kabinetten existierte sowieso nicht. Alles lief zentral über Kintradims Höhe. Als zweiten Schritt untersagte er den Gondelverkehr zur Steuerzentrale auch für die Gondeln mit den entsprechenden Permit-Schlüsseln. Durch diese Sicherheitsvorkehrungen innerlich beruhigt, machte er sich an die schier nicht zu bewältigende Aufgabe. Es galt, das Funktionssystem ZENTAPHERS wenigstens provisorisch in Gang zu setzen. Noch fehlten ihm die Helfer.

Von den genetischen Kabinetten erwies sich nur noch ein einziges als funktionstüchtig, das Kabinett Rynkor unter dem Befehl des Hochgenetiklers Kitodd Skitti. Die notwendigen Alpha-Ingenieure ließen sich nicht mehr klonen. Alle Schablonen waren beschädigt oder zerstört. Dennoch erteilte Samaho den Genetikern von Rynkor die Anweisung, das Klonen von Alpha-Ingenieuren mit der höchsten Priorität zu behandeln. Vielleicht schafften sie es irgendwie.

Samaho stellte die gesamte Organisation auf Strukturen der Improvisation um. So hoffte er, schneller voranzukommen. Irgendwann, in Jahren, Jahrzehnten oder Jahrhunderten, würde er die Rohstoff- und Wirtschaftskette in ZENTAPHER so in Gang gebracht haben, dass die Herstellung von Alpha-Ingenieuren wieder möglich war. Von diesem Zeitpunkt an konnte es nicht mehr lange dauern, bis die technischen Anlagen repariert werden konnten, allen voran die Fernsteuerung MO'Rhynta. Das war der Schlüssel zum Erfolg. Sobald er über die Möglichkeit der temporalen Beschleunigung von Kabinetten verfügte, ging alles sehr schnell. Die Rekonstruktion ließ sich dann in kurzer Zeit vollziehen. Bis dahin aber ...

Torr Samaho fühlte sich matt und ausgelaugt. Er informierte die Keyrettler und ließ die beiden Burytner zu sich bringen. Sie spielten ihm auf, und

nach einer Weile, es mochten Monate oder Jahre vergangen sein, sahen sie sich in der Lage, seine verbalen Vorträge über Sphärenmusik und deren Klänge umzusetzen. Sie spielten ihm Weisen, die ihn an das vergangene Crozeiro erinnerten. Immer in diesen Stunden und Tagen tauchte der ehemalige Mörderprinz tief in sein eigenes Bewusstsein ein. Irgendwo dort drunten verbarg sich Kintradim Crux hinter einer psionischen Palisade. Die Energie dazu hatte er damals aus dem Zweikampf bezogen.

Ich weiß, du lauerst auf deine Stunde, dachte Torr Samaho grimmig. Sei dir gewiss, dass ich in jedem Atemzug meines Lebens damit rechne. Du wirst mich nicht überraschen, Kintradim Crux. Der frühere Kommandant ließ sich nicht aus der Reserve locken. Diesmal nicht und nie in den dreizehn Standardjahren, die auf diese Weise verstrichen.

10. Alpha-Ingenieure

Die Meldung elektrisierte ihn geradezu. Das Kabinett Rynkor schickte eine Botschaft. Nach 1,8 ZENTAPHER-Jahren stellte das im Fortgang der Rekonstruktion eine regelrechte Sensation dar. »Es ist uns gelungen, das Kloning einer Hybrid-Lebensform einzuleiten, die den Maßstäben der Alpha-Ingenieure entspricht«, lautete der Funkspruch. »Von den Originalen unterscheiden sie sich lediglich durch den biologischen Aufbau und ihr Aussehen. Hochedler Kintradim Crux, wir sind sogar in der glücklichen Lage, mehr als die angeforderten zwanzig Exemplare zu erzeugen.« So etwas wie eine spürbare Leichtigkeit des Seins breitete sich in Kintradims Höhe aus. Die Keyrettlers frohlockten. Die Bürde der letzten Jahre, Ersatz für die Alpha-Ingenieure zu sein und ihnen dennoch nicht gerecht zu werden, fiel übergangslos von ihnen ab. Sie verstärkten ihre Aktivitäten im organisatorischen Bereich.

Torr Samaho erfuhr zum ersten Mal, dass es in Kintradims Höhe so etwas wie einen Gästetrakt gab, vorgesehen für hochgestellte Besucher. Da er bisher nichts über die Körpergröße und das Aussehen der Hybrid-Ingenieure wusste, spielte er mit dem Gedanken, sie im Notfall in den Gästesuiten unterzubringen für den Fall, dass sie nicht in die Siedlungen für Alpha-Ingenieure passten. Der ehemalige Diener der Materie schickte einen Dringlichkeitsbefehl an die Ektapa. Sie aktivierten einen ihrer Frachter und steuerten umgehend das Kabinett Rynkor an. Gleichzeitig ermunterte er in einer Grußbotschaft Kitodd Skitti, die weitere Produktion mit Hochdruck voranzutreiben. In ZENTAPHER konnte es gar nicht genug Ingenieure mit dem notwendigen Wissen geben. Wenn Skitti von mehr als den bestellten zwanzig Klonen sprach, dann lieferte er dreißig, vielleicht sogar vierzig. Samaho hielt es für wahrscheinlich, dass die Kapazität eines genetischen Kabinetts damit vorerst erschöpft war.

Das Warten zerrte an seinen Nerven. Er schaltete eine Funkbrücke zu dem Frachter und sah zu, wie dieser das Kabinett in der Wolkenkapsel erreichte und danach erst einmal verschwunden blieb. Eine Schaltung unmittelbar ins Kabinett brachte zwar keine Bildverbindung, aber an Hand des Funkverkehrs verschaffte sich Torr Samaho ein Bild von den organisatorischen Abläufen. Er durchlebte zwei Tage voller innerer Anspannung und Qual. Wenn die Genetiker in Rynkor versagten, musste er seine Hoffnungen begraben. Es war dann besser, die CROZEIRO zu besteigen und ZENTAPHER für immer zu verlassen. Er lauschte in sich hinein. Aber nicht einmal angesichts dieses provokativen Gedankens hielt Kintradim Crux es für nötig, seine Existenz unter Beweis zu stellen.

Vielleicht tue ich es tatsächlich, dachte der Torr. Wenn meine Existenz sinnlos geworden ist, fliege ich mit dir in die kleine rote Sonne, um die Clurmertakh kreist. Du wirst sterben, Kintradim Crux. Endgültig. Noch immer rührte sich nichts, und Samaho überlegte, ob der mentale Rest vielleicht doch abgestorben ... Nein, genau das wollte Crux. Sobald Samaho es wirklich glaubte und sein Bewusstsein sich entspannte, schlug der andere zu. Torr Samaho richtete seine Aufmerksamkeit wieder auf den Funkverkehr. Der Frachter verließ soeben Rynkor. Wenig später materialisierte in den offenen Arkaden von Plattform Zwölf ein großer Frachtcontainer. An seiner Flanke hingen zwei Ektapa-Gondeln. Ein halbes Dutzend der zwei Meter großen Pelzwesen in ihren bunten Tüchern vermittelte den Eindruck großer Geschäftigkeit.

»Ich komme«, sagte Samaho hastig und ließ sich von einem Personentransmitterin die Arkade abstrahlen. Bei seiner Ankunft öffnete sich in dem Container soeben eine Klappe. Ein Pseutare sprang heraus und umrundete unter lautem Jauchzen den Container. Anschließend stolzierte er mit würdevollem Schritt auf den Architekten zu. Hinter ihm verließen Hunderte von Gestalten den Container. »Hochedler Kintradim Crux!« gackerte Kitodd Skitti. »Ist das eine Überraschung? Die neuen Ingenieure unterscheiden sich von dem unwesentlichen Merkmal ihres Aussehens abgesehen nur in einem von ihren Vorgängern. Ihre Lebenserwartung beträgt maximal zehn Jahre. Danach müssen sie durch neue Klone ersetzt werden.«

Torr Samaho schwieg. Fassungslos startete er auf die Wesen, die sich zu einer dichten Gruppe sammelten. Sie waren identisch, 175 Zentimeter groß und humanoid. Auf den kahlen Köpfen zeigte sich ein erster Schimmer des dunklen Haupthaars. Samaho alias Kintradim Crux startete noch immer auf die Klone. Er kannte diese Wesen. Die Tatsache, dass ihre Lebensdauer nur zehn Jahre betrug, ließ ihn nicht ruhiger werden.

»Worin besteht die Modifikation, von der du gesprochen hast?« donnerte seine Stimme durch die Arkade. Skitti berichtete von dem Zwischenfall in Rynkor, als Fremde aus einem unbekannten Kabinett ZENTAPHERS auftauchten und einen Z-Atlas stahlen. Sie hinterließen ihm jedoch eine Zellprobe, die von dem Wesen namens Mondra Diamond stammte. Die Probe enthielt exakt jene verlorengegangenen Sequenzen aus der DNA der Alpha-Ingenieure, die man in Rynkor benötigte, um Derivat-Klone herzustellen.

»Schau dir ihre Gestalt genau an!« jubelte der Hochgenetiker. »Sie ist bestens geeignet, besser jedenfalls als nur fragmentarisch erhaltene Hüllen der originalen Alpha-Ingenieure.« Mit stolzgeschwelltem Kamm stand er vor dem Architekten. Torr Samaho sah durch ihn hindurch. Er nahm die Anwesenheit des Hochgenetikers wahr, aber der Pseutare interessierte ihn längst nicht mehr. »Klont so schnell wie möglich weitere Alpha-Ingenieure! ZENTAPHER kann gar nicht genug davon haben. Wir brauchen Tausende, Zehntausende!« Die paar hundert Ingenieure stellten lediglich den Tropfen auf den heißen Stein dar.

Er achtete nicht auf den hängenden Kamm und die zitternden Federn Kitodd Skittis. Der Hochgenetiker zog ziemlich schockiert ab. Die Ektapa sprangen in ihre Gondeln zurück, der Container schloss sich. Einen Augenblick später war der Transport verschwunden. Mit düsterem Blick wandte sich der Torr den Klonen zu, die in das Innere der Plattform marschierten. Die Mondra Diamond-Wesen zeigten angesichts der zu erkennenden Schäden und Zerstörungen höchste Ungeduld.

Die Technik von ZENTAPHER war ihnen buchstäblich in die Gene gelegt. Hypnoschulungen in Rynkor hatten ein übriges getan. Ihren Gesichtern nach zu urteilen, wussten sie genau, was zu tun war. Er musste ihnen nur die Prioritäten nennen. Menschen-Klone! Torr Samahos Bewusstsein agierte in höchster Alarmbereitschaft. Die Klone bewiesen, dass sich Menschen in ZENTAPHER aufhielten. Menschen waren an der Vernichtung MATE RIAS beteiligt gewesen. Jetzt waren sie hier, viele Millionen Lichtjahre von der Milchstraße entfernt.

Wen suchten diese Menschen? Was wussten sie? Es war völlig undenkbar, dass sie seine Spur verfolgt hatten. Dazu waren sie technisch nicht in der Lage. Wie aber dann? Während die Klone angingen, Kintradims Höhe zu rekonstruieren, musste er eigenhändig dafür sorgen, dass die Menschen in ZENTAPHER nicht alle seine Bemühungen zunichte machten und den Chaotender womöglich zerstörten.

Du fühlst dich tatsächlich von ihnen bedroht? Die leise Frage in seinem Bewusstsein kam so überraschend, dass er zusammenzuckte. Er stürmte davon, suchte per Transmitter seine privaten Gemächer im Dreiecksprisma auf und lehnte sich gegen die Wand. Selbst wenn so so wäre, wie willst du es ändern? fragte er schließlich. Er ging davon aus, dass Kintradim Crux nichts tat, wenn er sich davon nicht einen Vorteil versprach. Ich mache dir ein Angebot. Ich lasse zu, dass du das Siegel meiner Erinnerungen brichst. Mein Wissen verleiht dir die Macht, über deine Feinde zu siegen.

Torr Samaho erkannte sehr wohl den Hintersinn des Angebots. Solange Samaho sich mit den Erinnerungen des Architekten beschäftigte, konnte er sich nicht gegen seine Feinde wehren. Darin sah Crux seine Chance. Er wollte den Menschen in ZENTAPHER Zeit verschaffen. Sah er eine Möglichkeit, Samaho zu überwältigen? Der ehemalige Diener der Materie steckte in einer Zwickmühle. Sosehr er hin und her überlegte, er fand keinen Ausweg. Entweder jagte er die Menschen, oder er erfuhr alles über ZENTAPHER und hielt damit das Wissen in der Hand, seine Feinde zu überwinden. Falls es bis dahin nicht ohnehin zu spät war. Menschen als gewollte oder ungewollte Komplizen der Chaosmächte war es das, worauf Kintradim Crux Wert legte?

Bisher hatte Torr Samaho nichts von den Eindringlingen zu Gesicht bekommen. Wer immer sie waren, bis nach Kintradims Höhe würden sie Jahre brauchen, wenn sie es überhaupt schafften. Mit diesem Gedanken führte Torr Samaho seine Entscheidung herbei, gegen die Vorsicht, für das Wissen. Ich bin einverstanden, signalisierte er dem Widersacher.

In einem karg ausgestatteten Saal tief im Innern von Ebene Vier warteten die beiden Musikanten auf ihn. Sie merkten es an seinen feierlichen Bewegungen, dass es sich um eine wichtige Angelegenheit handelte. Torr Samaho schwieg, aber er gab ihnen mit den Händen Zeichen. Sie sollten die

Jäger-Sinfonie für ihn spielen mit allen ihren Variationen. Vielleicht war das eine gute Entscheidung, vielleicht aber auch nicht. Während er sich auf den Boden setzte, das Auge schloss und den Oberkörper mit dem schweren Kopf nach vorn neigte, erklangen die ersten Akkorde. Getragen von einem sacht sich wiegenden Rhythmus, begleiteten sie ihn in die Tiefen seines Bewusstseins hinab. Bilder stiegen empor, so farbig und real, dass alles andere um den ehemaligen Diener der Materie herum versank...

ENDE

Das Grüppchen Galaktiker, das sich durch ZENTAPHER bewegt, weiß noch nichts davon, dass längst Torr Samaho, der ehemalige Diener der Materie, die Stelle des Architekten eingenommen hat. Und Atlan und seine Begleiter wissen noch weniger, dass ZENTAPHER in Wirklichkeit ein Chaotender ist, ein gigantisches Werkzeug der Chaotarchen...

Aber auch Torr Samaho. weiß längst nicht alles über seinen neuen Herrschaftsraum. ZENTAPHER wurde lange Zeit beherrscht von Kintradim Crux - und dieser erzählt im nächsten Roman über sein Leben. Diesen nächsten PERRY RHODAN-Band schrieb Ernst Vlcek, und der Roman erscheint unter dem Titel:

REQUIEM FÜR EINEN EWIGEN