

Nr. 1225

Bastion im Grauland

Die Flucht ins Museumsland – ein Abenteuer in der Tiefe

von Kurt Mahr

Der Kampf um die Kommandogewalt über die Endlose Armada ist im Sommer 428 NGZ längst zugunsten Perry Rhodans entschieden. Und Kazzenkatt, der Lenker des Dekalogs, hat bei seinen Angriffen auf die Endlose Armada und auf verschiedene Chronofossilien, die er zu pervertieren versuchte, nach anfänglichen Erfolgen eine ganze Reihe schwerer Niederlagen einstecken müssen. Ja, es kommt sogar dazu, daß zwei der drei Basen des Dekalogs, nämlich BRÜTER und VERSTÄRKER, in die Gewalt der Gegenseite geraten und für Kazzenkatts künftige Operationen somit nur noch die Basis LAGER verbleibt. Derartig in seiner Macht geschwächt, ist es dem Element der Lenkung auch nicht möglich, das wichtige Chronofossil Hundertsonnenwelt länger zu halten, vielmehr muß Kazzenkatt sich mit dem Rest seiner Streitkräfte überstürzt zurückziehen und den Planeten wieder den Posbis überlassen.

Auf dem Schauplatz Tiefenland jedoch - wobei wir ins Frühjahr 428 zurückblenden - sieht die Lage für die drei Ritter der Tiefe wenig ermutigend aus. Atlan, Jen Salik und Lethos-Terakdschan versuchen, zusammen mit ihren Gefährten, das Herrschaftsgebiet des Lords Mhuthan zu verlassen.

Sie wollen nach Schätzen, dem Gebiet der Archivare - doch sie erreichen die BASTION IM GRAULAND...

Die Hauptpersonen des Romans:

Atlan, Jen Salik und Lethos-Terakdschan - Drei Ritter der Tiefe auf der Flucht.

Twirl und Domo Sokrat - Lethos' und Atlans Orbiter.

Fonneher - Leiter einer Kolonie im Tiefenland.

Gluschuw-Nasvedbin und Velvesch-Glod - Archivare von Schätzen.

1.

Er hatte gerade einen Blick auf den Heckbildschirm geworfen und mit Befriedigung zur Kenntnis genommen, daß von Verfolgern noch keine Spur zu sehen war. Als er sich den Kontrollen wieder zuwandte, spürte er den leichten Ruck, der durch die Gondel ging. Sein Blick flog über die Instrumente, und der Schreck fuhr ihm in die Glieder. Die Gondel gehorchte der Steuerung nicht mehr.

Das Fahrzeug bewegte sich mit mäßiger Geschwindigkeit über graues Land. Dichte, graue Vegetation bedeckte den Boden. Hier und da mäanderte ein grauer Flußlauf durch die Eintönigkeit des Dschungels. In der dunstigen Ferne lag irgendwo die Grenze des Landes Schätzen, das die Flüchtenden zu erreichen suchten. Schätzen, das friedliche Land der Archivare und der Museen. Dort hofften sie, Unterstützung für ihr Vorhaben zu finden.

Atlan war Lethos-Terakdschans erschreckte Reaktion nicht entgangen. Er trat herzu.

„Probleme?“ fragte er knapp.

„Sie läuft aus dem Steuer“, antwortete Lethos. „Der Antrieb liefert nur noch ein Drittel der Leistung. Wir verlieren rasch an Höhe.“

Der Arkonide nickte.

„Fast hätte man es erwarten sollen“, sagte er. „Das Land Mhuthan ist das einzige Stück Tiefenland, das Lord Mhuthan bisher fest unter Kontrolle hat. Er wird dafür gesorgt haben, daß seine Gondel nicht etwa aus Versehen die Grenzen des Landes überschreitet.“

Der Gedanke erschien plausibel. Erleichterung spiegelte sich in Lethos' Miene.

„Da Lord Mhuthan wahrscheinlich nie mit der Möglichkeit gerechnet hat, die Gondel könnte ihm gestohlen werden“, sagte er, „bedeutet das, daß wir nicht mit einem Absturz zu rechnen haben. Ich meine, der Lord wird den Autopiloten nicht so programmiert haben, daß das Fahrzeug abstürzen muß, nur weil der Pilot sich geirrt hat.“

„Niemand weiß, was in Lord Mhuthans Gedanken vorgeht“, seufzte Atlan. Er wandte sich um. „Sokrates“, hallte sein Ruf durch die Kommandozentrale, „wie weit noch bis zur Kolonie?“

Der Haluter hockte auf dem Boden, den Rücken gegen die Wand der Zentrale gelehnt. Es gab nirgendwo ein Sitzmöbel, dem er seine zyklopische Gestalt hätte anvertrauen können. Bei, Atlans Worten fuhr er auf und kam heran.

„Atlanos, du kennst die Philosophie der Tiefe“, grinste er. Er hatte inzwischen gelernt, seine Stimme zu dämpfen, so daß sie auf Ohren durchschnittlicher Sensitivität nur noch wie ferner Kanonendonner wirkte. „Unnötiges Wissen belastet das Gehirn und führt zu vorzeitiger Senilität.“

„Geh zum Teufel mit deiner Tiefenphilosophie“, grollte der Arkonide. „Die Gondel setzt zur forcierten Landung an. Wie weit ist es noch bis nach Korzbranch?“

Die Beziehung zwischen Atlan und dem Haluter war eine eigenartige. Seit jenen wirren Tagen, da der Arkonide in der Stadtmauer von Starsen, in dem von Lethos-Terakdschans Erinnerung projizierten Dom Kesdschan, die Weihe eines Ritters der Tiefe erhalten hatte, stand ihm das Recht zu, sich einen Orbiter zu wählen. Seine Wahl war auf Domo Sokrat gefallen, den Haluter, dem er zum erstenmal in der Kuppelanlage Eugen-17, dem Forschungslabor des Tiziden Lofker, begegnet war. Domo Sokrat, von Atlan Sokrates genannt, hatte die Ernennung zum Orbiter als ehrenvoll empfunden; aber das normale Verhältnis zwischen Ritter und Orbiter, wobei der letztere dem ersten Gehorsam und Ehrerbietung schuldet, wollte sich zwischen den beiden nicht einstellen. Domo Sokrat war so unabhängig wie eh und je.

Diesmal mochte er indes spüren, daß es dem Arkoniden bitter ernst war. Er trat auf den Bildschirm zu und musterte ihn aufmerksam, wobei er den mächtigen, halbkugelförmigen Schädel ein wenig kreisen ließ, so daß alle drei Augen sich an der Musterung beteiligen konnten.

„Ich sehe nichts“, knurrte er schließlich. „Nur flaches Land mit grauem Dschungel. Korzbranch ist ein Felsplateau, das Weit aus der Ebene hervorragt. Wir sind entweder noch zu weit davon entfernt, oder wir haben einen falschen Kurs eingeschlagen.“

Pas ging Tengri Lethos-Terakdschan, der bisher als Pilot fungiert hatte, gegen die Ehre.

„Wir sind genau nach den Daten geflogen, die du uns genannt hast“, protestierte er.

Domo Sokrat machte mit den Händen des oberen Armpaars eine Geste, die Gleichgültigkeit zum Ausdruck brachte.

„Was soll ich dir sagen?“ meinte er mit dröhrender Stimme. „Unnötiges Wissen belastet das Gehirn ...“

Er wurde unterbrochen. Das vierte Mitglied der Expedition meldete sich zu Wort. Jen Salik hatte sich aus seinem Sitz erhoben und war auf die Kontrollkonsole zugetreten. „Mir scheint, man streitet sich hier um des Kaisers Bart“, fiel er dem Haluter mit einer jahrtausende alten terranischen Parabel ins Wort. „Wo Korzbranch ist, können wir später ermitteln. Wenn sich die Gondel wirklich nicht mehr halten läßt, haben wir die weitaus unmittelbarere Sorge, wie wir dort unten im Dschungel überleben.“

Atlan nickte kurz.

„Wahr gesprochen, Ritter“, sagte er. „Wir wollen uns auf die Landung konzentrieren.“ Jen Salik wies mit dem Daumen über die Schulter in Richtung des Heckbildschirms.

Sie alle wandten sich um, mit Ausnahme des fünften Mitglieds der Gruppe, das in einer Ecke der Kommandozentrale friedlich schlief. Das Bild zeigte winzige, graue Punkte, eine ganze Schar, die der Gondel folgten. Es konnte sich nicht um Fahrzeuge handeln, denn der Orter lieferte keinerlei Anzeige.

„Was ist das?“ fragte der Arkonide verwundert.

„Paladine“, ächzte Domo Sokrat. „Paladine und Ratane. Die Soldaten Mhuthans!“

*

Twirl erwachte erst, als die Gondel kräftiger zu schaukeln begann.

„Was ist los?“ fragte er in jener Version des Tiefenslangs, die die Abaker sprachen. Niemand antwortete ihm. Er sah Atlan, Lethos-Terakdschan, Jen Salik und den Haluter im Halbkreis um die Kontrollkonsole stehen. Vorsichtig drang er in ihre Gedanken ein. Die Gondel stürzt ab, glaubte er zu lesen. Gleich darauf mußte er sich korrigieren: Sie sturzt nicht ab; sie wird vom Autopiloten zur Landung gezwungen.

Er räkelte sich und stand auf. Das Schaukeln der Gondel machte ihm nichts aus, im Gegenteil: Er empfand es als amüsant. Er stand 1,70 Meter groß, ein Wesen mit einem Schädel, dessen große, zutrauliche Augen und herabhängende Schlappohren an einen terranischen Bassettts erinnerten. Er war in Wirklichkeit ein äußerst junges Mitglied seiner Spezies, ein Kind noch - mit knapp dreißig Tiefenjahren. Er besaß acht Extremitäten. Das unterste Paar nannte er seine Beine. Es war kräftig ausgebildet und befähigte ihn zu flinker Fortbewegung. Die Füße besaßen jeweils zwei Zehen und einen nach hinten gerichteten Krallensporn. Die Hände der beiden oberen Armpaare waren ebenfalls dreifingrig, mit je zwei taktilen Gliedern und einem Daumen. Twirl war bekleidet mit einem graubraunen Overall, den Borla, seine Mutter, ihm angefertigt hatte. Mit seinen Schlappohren, der platten, breitgedrückten Nase und den buschigen Brauen, deren Haare steil in die Höhe strebten, machte Twirl einen lustigen, unbekümmerten Eindruck. In der Tat waren es diese beiden Eigenschaften, die seinen Charakter kennzeichneten.

Interessiert musterte er das Bild, das das Bugvideo wiedergab. Er war in den Höhlen der Abaker aufgewachsen, die sich weit unter dem Land dahinzogen. Mit offenem Gelände und dichtem Pflanzenwuchs war er nicht vertraut.

„Ich habe noch nie so viele Pflanzen auf einmal gesehen!“ stieß er hervor. „Dort muß es sich herrlich spielen lassen.“

Die Gondel glitt in einhundert Metern Höhe über die grauen Wipfel dahin. Lethos-Terakdschan wandte sich um, als er die Stimme des jungen Abakers hörte.

„Denk nicht ans Spielen, Junge“, ermahnte er Twirl. „Alles dort unten ist Grauleben. Sobald wir die Gondel verlassen, sind Pflanzen und Tiere hinter uns her, um uns den Hals umzudrehen.“

„So schlimm stelle ich mir das gar nicht vor“, meinte Twirl großsprecherisch.

Aber Lethos hörte ihn nicht mehr. Er hatte seine Aufmerksamkeit der Steuerung der Gondel zuwenden müssen. Der Antrieb hatte vollends ausgesetzt. Es bedurfte der Geschicklichkeit eines erfahrenen Piloten, das Fahrzeug vor dem Absturz zu bewahren. Die Gondel hatte einen Durchmesser von 100 Metern und die äußere Form eines tiefen Tellers mit steilen, schrägen Seitenwänden. Der Antrieb saß wie ein plattgedrückter Zylinder obenauf. Die schrägen Wände versahen eine gewisse aerodynamische Funktion. Sie wirkten als tragende Flächen, mit deren Hilfe der Pilot die Geschwindigkeit des Sturzes bremsen konnte.

Während Lethos-Terakdschan an den wenigen noch aktiven Kontrollen hantierte, musterte Atlan den Heckbildschirm mit besorgtem Blick. Die grauen Punkte waren größer

geworden. Er zählte insgesamt zwanzig. Domo Sokrat hatte inzwischen erklärt, was die Punkte darstellten. Die Soldaten des Lords Mhuthan, Paladine genannt, waren gentechnisch gezüchtete, organische Kampfmaschinen. Als Fahrzeuge benützten sie Flugechsen, die sogenannten Ratane, ebenfalls Produkte der tizidischen Gen-Tech-Industrie.

Die Echsen entwickelten im Flug bemerkenswerte Geschwindigkeiten. Da zudem der Antrieb der Gondel ausgesetzt hatte, war verständlich, daß die Verfolger näher kamen.

Atlan warf einen Blick auf das graue Dach des Dschungels, dem sich die Gondel mit bedenklichem Tempo näherte.

„Wichtig ist, daß wir uns so rasch und so weit wie möglich von dem Fahrzeug entfernen“, sagte er. „Der Dschungel bietet uns Deckung. Die Ratane können nur oberhalb der Baumkronen manövrieren. Wenn es uns gelingt, zweihundert oder mehr Meter zwischen uns und die Gondel zu legen, werden die Paladine vergebens nach uns suchen.“

„Mehr noch“, fügte Jen Salik hinzu. „Wir müssen uns trennen. Jeder schlägt eine andere Richtung ein. Sobald die Paladine abgezogen sind, treffen wir uns bei der Gondel wieder.“

„Und wenn die Paladine nicht abziehen?“ grollte Domo Sokrat.

„Dann sind wir ohnehin verloren, Sokrates“, lächelte der Arkonide. „Dann macht es keinen Unterschied mehr, wo wir uns treffen wollen.“

„Ich bin einverstanden“, erklärte Lethos-Terakdschan.

„Und ich? Was wird aus mir?“ erkundigte sich Twirl mit hoher Stimme.

„In deinem Fall“, sagte der Hüter des Lichts, „machen wir eine Ausnahme, mein Junge. Du kommst mit mir.“

*

Noch benommen vom Schock des Aufpralls, kletterte der Arkonide aus der Schleuse. Er war der letzte der Gruppe. Zur rechten Hand sah er Domo Sokrat im Gestüpp des Dschungels verschwinden. Die Gondel hatte beim Absturz eine weite Bresche in das eintönige Grau des Dschungels gerissen - eine Spur, die die Paladine auf ihren Ratanen nicht verfehlten würden. Atlan überprüfte die Kontrollen seines TIRUNS. Die Kombination, die er trug, war von Tengri Lethos-Terakdschan anhand, der memorierten Daten, die er im Dom Kesdschan aufgenommen hatte, rekonstruiert worden. Sie war leistungsfähiger als der SERUN, der zur Standardausrüstung der terranischen Flotte gehörte. Der TIRUN stand mit seinem Träger in psionischem Kontakt. Die wichtigste Aufgabe, die er bisher zu erfüllen gehabt hatte, bestand darin, daß er eine emotionale Aura erzeugte, die den Beobachter davon überzeugte, der Träger der Montur sei von Grauleben erfüllt.

Der TIRUN war mit sechs Passen ausgestattet, die in Form flacher Wülste die ansonsten ebene Oberfläche des Schutanzugs besetzten. Die Halspasse, dicht unter dem Verschluß des Helms liegend, diente der Steuerung des TIRUNS. Die Gürtelpasse war zuständig für die Erzeugung eines Feldschirms, der den Träger vor energetischer Einwirkung jeder Art schützte. Die Passen an den Handgelenken waren Waffenarsenale, deren destruktive Kapazität den Arkoniden bereits mehr als einmal auf unbehagliche Weise beeindruckt hatte. Die Knöchelpassen schließlich erzeugten das antigravitorische Transportfeld, das dem Träger der Montur schwebende Bewegung ermöglichte.

Sämtliche Funktionen des TIRUNS wurden mental gesteuert. Die Montur stammte aus dem Arsenal der Porleyter. Lethos-Terakdschan hatte sie in den Grotten unter dem Dom Kesdschan gefunden und die Einzelheiten der Struktur sowie der Funktionsweise getreulich memoriert. Aus der Formenergie der Stadtmauer von Starsen hatte er aufgrund der in seinem Gedächtnis gespeicherten Daten zwei TIRUNS rekonstruiert, die sodann an Atlan und Jen Salik ausgegeben worden waren. Sie hatten den beiden Rittern der Tiefe seither gute Dienste geleistet.

Atlan sah sich um. Hinter ihm hing die Gondel schräg in der niedergewalzten Vegetation des Dschungels. Er hatte Domo Sokrat und Jen Salik nach vorne davoneilen sehen, in derselben Richtung, in der die Gondel bisher geflogen war. Lethos-Terakdschan und der junge Abaker hatten sich zur Seite hin in den Wald geschlagen. Es wäre günstig, wenn er sich nach rückwärts wandte, ging es ihm durch den Sinn.

Die Schneise, die die Gondel gerissen hatte, war zweihundert Meter lang. Sie ermöglichte ihm ein relativ müheloses Vorwärtskommen. Nach jedem zweiten Schritt spähte er zum grauen Himmel empor. Von den Ratanen und ihren Reitern war vorläufig noch keine Spur. Still und düster ragte zu beiden Seiten der Schneise die Wand des Dschungels auf. Das Auge des unvoreingenommenen Beobachters hatte aus der Höhe Bäume zu erkennen geglaubt. Aber es gab hier keine Bäume. Der Dschungel war ein verfilztes Gewirr von Schlingpflanzen und Farnen, pilzhähnlichen Wucherungen und Gebilden, die wie im Boden verwachsene Riesenkraken wirkten. Keine einzige Blüte war zu sehen. Kein Laut war zu hören. Über dem grauen Pflanzengewirr lastete der graue Himmel des Tiefenlands, der ein trübes Licht verstrahlte.

Der Arkonide schlug sich nach rechts. Der tentakelähnliche Trieb einer Schlingpflanze senkte sich ihm entgegen. Es schien eine harmlose Bewegung zu sein, als verfügte das Gewächs über eine gewisse Neugierde und wolle sich aus der Nähe vergewissern, wer sich da in seinen Bereich einzudringen anschickte. Aber Atlan kannte die Heimtücke des Graulebens. Er hob die rechte Hand. Ein nadeldünner Strahl fauchte aus der Handgelenkspasse. Die vordersten drei Meter des Lianentriebs wurden abgeschnitten. Das abgeschnittene Stück, sich ringelnd und windend wie eine Schlange im Todeskampf, landete in den weit gespreizten Fächern eines mächtigen Farns. Plötzlich ging ein konvulsivisches Zucken durch die Farnblätter. Sie zogen sich zusammen, beugten sich vornüber, dem strukturierten Mittelpunkt der Pflanze entgegen. Aus Hunderten von Blattspitzen trüpfelte eine gelbliche, transparente Flüssigkeit auf die sich noch immer windende Spitze der Schlingpflanze. Vor Atlans Augen löste sich der abgetrennte Teil des Gewächses auf. Als die Fächer des Farns sich wieder öffneten, war keine Spur des drei Meter langen Lianentriebs mehr zu sehen.

Er blickte auf. Die Schlingpflanze, die sich so angelegentlich um ihn gekümmert hatte, war in ihre Ausgangsposition zurückgeschnellt, jetzt um drei Meter kürzer. Der vegetative Instinkt schien ihr mitgeteilt zu haben, daß sie einen Gegner vor sich hatte, dem sie nicht gewachsen war.

Ein lautes, klatschendes Geräusch ließ den Arkoniden auffahren. Er hatte zuviel Zeit mit der Betrachtung des Dschungels vergeudet. Am westlichen Ende der Schneise sah er eine graue Schwinge, die sich mit heftig flatternden Zuckungen auf und ab bewegte. Das Wesen, dem die Schwinge gehörte, kam rasch näher. Es war Zeit, daß er in Deckung ging.

*

Er kauerte unter einem mächtigen Pilz, dessen Stamm drei Meter in die Höhe ragte. Die weit ausladende Pilzkappe bot ihm Deckung. Eine feine Rauchspur kennzeichnete den Pfad, den er sich mit dem Nadelstrahler der rechten Handgelenkspasse durch das Gestrüpp geschossen hatte. Darauf mußte er achten: Wenn der Qualm in die Höhe stieg, konnte er zum Verräter werden.

Unter der Kappe des Pilzes hervor, lugte er in die Höhe. Durch das Gewirr der Lianen hindurch sah er nur hier und da einen winzigen Fetzen des grauen Himmels; aber der mächtige Schatten, der über ihn dahinglitt, zeichnete sich deutlich genug gegen den Hintergrund ab, so daß er einen recht klaren Eindruck von dem Gegner erhielt, mit dem er es zu tun hatte.

Das Geschöpf, das Domo Sokrat eine Flugechse genannt hatte, besaß eine Körperlänge von gut zehn und eine Schwingenspannweite von sechzehn Metern. Der Körper wirkte aufgebläht. Atlan zweifelte nicht dran, daß die Echse die Fähigkeit besaß, spezifisch leichte Gase zu speichern und sich damit zusätzlichen Auftrieb zu verleihen. Ihre Flugfähigkeit beruhte mehr auf dem Prinzip des Ballons als auf der Kraft ihrer Schwingen. Daher war sie auch in der Lage, sich mit geringer Geschwindigkeit zu bewegen, und entwickelte dabei eine beachtliche Manövriertfähigkeit.

Der Körper des fremdartigen Wesens war mit einer graubraunen Haut überzogen, die zerfurcht und rissig wirkte. Am Vorderende des langen, beweglichen Halses saß anstelle eines Schädels ein kräftiger, horniger Dorn, dem man ansah, daß er nur zu dem Zweck geschaffen war, den Gegner damit aufzuspießen.

Auf dem Rücken der Echse erblickte Atlan mehrere semi-humanoiden Gestalten. Das, schloß er, waren die Paladine, die eigentlichen Soldaten des Lords Mhuthan. Der kurze Blick, den er erhaschte, vermittelte ihm den Eindruck der Uniformität. Die Paladine schienen alle in derselben Form gegossen.

Die Echse bewegte sich mit klatschenden, knallenden Flügelschlägen nordwärts. Aus dem Pilzhut begannen Sporen zu regnen. Die Graunatur hatte den Fremdkörper erkannt und versuchte in ihrer starrsinnigen, nur auf ein Ziel ausgerichteten Art, ihn zu vernichten. Der Arkonide brauchte den Sporenregen nicht zu fürchten. Der TIRUN schützte ihn ausreichend gegen derart primitive Angriffe der Grauwelt. Aber es lag ihm daran, möglichst viel Distanz zwischen sich und die Gondel zu bringen.

Er trat unter der Kappe des Pilzes hervor. Der Nadelstrahler trat in Tätigkeit und fraß einen schmalen Pfad durch das Dickicht. Sorgsam beobachtete Atlan den grauen Qualm, den die Wirkung des Strahlers erzeugte. Er hing träge in der feuchten Luft und machte keine Anstalten, in die Höhe zu steigen. Beruhigt schritt der Arkonide weiter. Von Zeit zu Zeit blieb er stehen, um zu lauschen. Ringsum waren die klatschenden Flügelschläge der Ratane; hin und wieder hörte er schrille Stimmen schreien. Die Paladine hatten die Umgebung der notgelandeten Gondel eingekreist. Sie waren offenbar überzeugt, daß sich die Gesuchten im Innern des abgesteckten Perimeters befanden.

Dennoch schien Atlan die Lage relativ ungefährlich. Die Ratane konnten im Innern des Dschungels nicht manövrieren. Ihr Aktionsbereich war der Luftraum über den Wipfeln des Lianengestrüpps. Die Paladine mochten sich absetzen lassen; aber dann wurden sie zu Einzelkämpfern, deren Ausrüstung den TIRUNS der beiden Ritter der Tiefe und dem Kampfanzug des Haluters um wenigstens eine Größenordnung unterlegen war.

So dachte der Arkonide; aber schon die nächsten Sekunden belehrten ihn eines Besseren.

Keine zehn Meter entfernt gellte ein Schrei. Er sah das grelle Lichtbündel eines Impulsstrahlers durch die graue Dämmerung des Dschungels stechen. Über den Wipfeln der Schlingpflanzen zuckte ein bläulichweißer Blitz auf. Der Donner einer nahen Explosion knallte durch das Pflanzengewirr. Atlan hatte kaum Zeit, sich einen Reim auf den Ablauf der Geschehnisse zu machen. Einer der Gefährten mußte von den Paladinen entdeckt worden sein. Er hatte das Feuer auf die Angreifer eröffnet und dabei den Ratan getroffen. Die Echse war explodiert, als das Leichtgas aus ihren Körperfäkalien sich mit der sauerstoffhaltigen Luft mischte.

Er stürzte vorwärts. Ob nun der Qualm, den der Nadelstrahler erzeugte, ihm zum Verräter wurde oder nicht, das kümmerte ihn jetzt nicht mehr. Durch Dschungel stürmte er in die Richtung, aus der wütendes Geschrei zu hören war. Abrupt hielt er mitten im Lauf inne, als er den Rand einer Lichtung erreichte, die sich auf mehr als einhundert Meter Länge vor ihm erstreckte.

Über der Mitte der Lichtung schwabte Jen Salik, getragen vom künstlichen Schwerefeld des TIRUNS. Was ihn bewogen hatte, die sichere Deckung des Dschungels zu verlassen,

war vorläufig unklar. Die Paladine hatten ihn entdeckt. Einer der Ratane war auf ihn zugeschossen. Jen Salik hatte sich wehren müssen. Die zerfetzten Überreste der synthetischen Echse lagen am Rand der Lichtung, und rings um sie verstreut die reglosen Körper mehrerer Paladine. Sie hatten entweder beim Aufprall das Bewußtsein verloren, oder Salik hatte sie mit dem Paralysator behandelt.

Diesen Überblick verschaffte sich der Arkonide in Sekundenbruchteilen. Sein Blick flog über die Lichtung. Da erkannte er, was Salik ins Freie gelockt hatte. Weit drüben, wo das Dickicht der Schlingpflanzen wieder begann, kauerte Twirl, der junge Abaker. Er verhielt sich reglos. Atlan sah den Ausdruck entsetzten Staunens auf seinem Gesicht. Der Junge war in Schock. Die Paladine hätten ihn jede Sekunde entdecken können. Jen Salik hatte sich vorgewagt, um ihn in Sicherheit zu bringen.

Die Luft war erfüllt von den klatschenden Schwingenschlägen der Ratane. Von allen Seiten kamen sie auf die Lichtung zu. Durch Gedankenbefehl aktivierte Atlan den Individualschirm seines TIRUNS. Er hatte keine Sekunde zu früh gehandelt. Der armdicke Energiestrahl eines Blasters fauchte und knallte über die Lichtung. Die Paladine griffen an.

*

Er sah, wie Jen Saliks Individualschirm hell aufloderte, als der Terraner einen Treffer erhielt. Er wurde zur Seite geschleudert; aber ansonsten verhinderte das leistungsfähige Schirmfeld allen Schaden. Atlan kauerte am Rand des Gestrüpps. Bisher war er der Aufmerksamkeit der Paladine entgangen. Dafür sah er einen der Ratane auf den Ort zugleiten, von dem aus Twirl, noch immer schreckerstarrt, das Geschehen mit großen Augen verfolgte.

Der Arkonide wußte nicht, wie die Mentalstruktur der synthetischen Kreaturen beschaffen war. Domo Sokrat hatte von einem organischen Computer gesprochen, der das Zentrum ihres Bewußtseins bildete. Er zögerte, den Impulsstrahler einzusetzen. Sokrats Theorie war einen Test wert. Er reckte den linken Arm nach vorne. Ein Gedanke nur war nötig, um den Paralysator in der Passe des Handgelenks zu aktivieren. Über dem knallenden Fauchen der Blaster und Desintegratoren war das feine, helle Summen der Waffe nicht mehr zu hören.

Der Ratan bäumte sich auf, als ihn die unsichtbaren Schockstrahlen trafen. Der mächtige Körper wand sich in konvulsiven Zuckungen. Die Besatzung des Ratans - fünf Paladine insgesamt - verlor den Halt. Einer nach dem anderen stürzten die Soldaten des Lords Mhuthan herab. Ihr Glück war, daß die Echse sich in geringer Flughöhe bewegt hatte. Sie stürzten in den weichen, niedrigen Bewuchs der Lichtung, während der Ratan noch ein paar kraftlose Schwingenschläge machte und Sekunden später im Dschungeldickicht jenseits der Lichtung verschwand.

Die Abgestürzten richteten sich benommen auf. Sie wurden gewahr, daß sich das Ziel ihres Angriffs, Twirl, noch immer in der Nähe befand. Atlan sah einen von ihnen den Desintegrator in Anschlag bringen. Der Paladin wäre nicht mehr zum Schuß gekommen: Der Arkonide hatte ihn genau im Visier. Aber in diesem Augenblick geschah etwas, das Freund und Feind in gleicher Weise überraschte.

Aus dem Dickicht der Schlingpflanzen brach mit grölendem Gebrüll eine mächtige Gestalt, die sich mit der Geschwindigkeit eines Geschosses bewegte. Wie der Blitz fuhr sie in die Gruppe der Paladine und schleuderte Lord Mhuthans Soldaten beiseite. Ein zweiter Ratan hatte sich der Szene inzwischen genähert. Er senkte den Dorn, den er anstelle eines Schädel trug, und kam in steilem Gleitflug auf den Haluter zu, um ihn aufzuspießen. Domo Sokrat dachte nicht daran, dem Angriff auszuweichen. Mit wütendem Gebrüll fuhr er auf die Echse zu, auf deren Rücken sich vier Paladine verzweifelt an jeden

erhaschbaren Halt klammerten. Der Haluter bekam den Stachel zu fassen. Er stemmte die mächtigen Füße in den Boden und hielt abrupt an. Der Ratan, vom eigenen Schwung getragen, überschlug sich in der Luft. Es gab ein knirschendes Geräusch, als sich der Stachel aus dem Gelenk drehte. Die Echse gab einen schrillen Todesschrei von sich; dann stürzte sie kraftlos zu Boden, zwei ihrer Reiter unter dem mächtigen Leib begrabend.

Die Szene entwickelte sich zum Chaos. Fünf weitere Ratane griffen gleichzeitig an. Inzwischen mußte Twirl die drohende Gefahr erkannt haben. Als Atlan zu dem Ort hinüberblickte, an dem der Junge bisher wie erstarrt gehockt hatte, war von dem Abaker keine Spur mehr zu sehen. Jen Salik war hinter einem hohen Pilzgestrüpp in Deckung gegangen. Sein Paralysator schaltete zwei der angreifenden Echsen aus. Domo Sokrat nahm sich der Paladine an, die in verzweifelten Sätzen von den zuckenden Rücken der abstürzenden Tiere sprangen. Atlan selbst erledigte zwei weitere Ratane. Er zielte auf einen dritten; aber mitten in der Bewegung erstarrte er vor Staunen.

Die Umrisse der Echse schienen zu verschwimmen, Es sah aus, als sei sie dabei, mitsamt ihren fünf Reitern hinter einem Vorhang aus Nebel zu verschwinden. Der mächtige graue Körper schrumpfte, und im selben Tempo schrumpften die Paladine. Zur gleichen Zeit erschien innerhalb des Nebels ein sanftes, goldenes Leuchten. Golden war hier, im Land der Tiefe, das Symbol der Vitalkraft. Fassungslos beobachtete der Arkonide, wie der Ratan und die fünf Paladine in kleine Bruchstücke zerfielen und wie die Bruchstücke abermals auseinanderbrachen, bis schließlich nur noch ein Regen grauen Staubs übrig blieb, der sich langsam auf die niedrige Vegetation der Lichtung herniedersenkte. Der Nebel löste sich auf; das goldene Leuchten erlosch. Ein Ratan und fünf Paladine waren spurlos verschwunden.

Er wandte sich um. Seitwärts, am Rand der Lichtung, stand Tengri Lethos-Terakdschan, der Hathor. Ein eigenständiges Leuchten strahlte aus den bernsteingelben Augen. Die Iris mit den eingesprengelten, smaragdgrünen Punkten und Streifen schimmerten in magischem Licht. Er schien in einem Zustand magischer Verzückung gefangen. Sekunden später löste er sich aus der Starre, Er bemerkte Atlans staunenden Blick und lächelte.

„Lebenskraft“, sagte er. „Sie sind Grauleben und können Vitalenergie nicht vertragen.“

Zu einem weiteren Austausch blieb keine Zeit. Die nächste Welle der Ratane griff an.

*

Lord Mhuthans Soldaten hatten keine Chance. Ihre Streitmacht war nicht umfangreich genug. Jen Salik und Atlan schalteten mit Hilfe der Paralysatoren einen Ratan nach dem anderen aus. Dort, wo die entsetzten Paladine zu Boden sprangen, wütete Domo Sokrat und stampfte alles in den Grund, was nicht rechtzeitig Reißaus nahm. Lethos-Terakdschan griff in den Kampf nicht mehr ein. Es war anstrengend, auf mentalem Weg Vitalenergie in einer Dosis zu verstrahlen, die ausreichte, einen Ratan mitsamt seinen Reitern zu vernichten. Der Hathor bedurfte der Ruhe.

Die Angreifer fielen einer nach dem ändern. Als nur noch zwei Flugechsen mit ihren Besatzungen übrig waren, trat das Ereignis ein, das den Kampf auf völlig unerwartete Art und Weise beendete. Es wäre zum Lachen gewesen, wenn nicht alles, was mit Kämpfen und Töten zu tun hat, die Lustigkeit von selbst verböte.

Atlan lag flach am Boden und hatte einen der beiden Ratane im Visier. Das Visier war ein mattschimmernder Lichtkreis, der dicht über der Handgelenkspasse erschien, sobald er den Mentalbefehl zur Aktivierung einer Waffe gab. Durch den Kreis hindurch sah der Arkonide vier Paladine, die mit schweren Desintegratoren wild in die Gegend feuerten. Er war im Begriff, den Auslöseimpuls zu geben, als plötzlich ein fünfter Reiter auf dem

Rücken des Ratans erschien. Er materialisierte aus dem Nichts, am Halsansatz des Tieres, unmittelbar vor dem ersten Paladin-Reiter. Atlan ließ den zum Schuß erhobenen Arm sinken, als er Twirl erkannte. Der Junge ritt rückwärts. Er hatte das Gesicht den Paladinen zugewandt. Er hatte seine Überlegung zurückgewonnen: Er war teleportiert!

Die Paladine waren aufgrund der Programmierung ihres synthetischen Gehirns nicht in der Lage, Emotionen zu empfinden. Aber sie erkannten eine unwirkliche Situation, wenn sie mit einer solchen konfrontiert wurden. Das Konzept der Teleportation war ihnen nicht bekannt. Der vorderste Paladin fuhr entsetzt zurück, als Twirl plötzlich vor ihm auftauchte. So tief war ihm das Entsetzen in die gentechnisch konstruierten Knochen gedrunken, daß er seine Waffe fallen ließ. Im Zurückweichen prallte er gegen seinen Hintermann. Da die Soldaten dicht beieinander saßen, entstand ein Dominoeffekt. Die ganze Gruppe geriet ins Wanken. Der Ratan, seinerseits an derart außerplanmäßige Verhaltensweise seiner Besatzung nicht gewöhnt, wurde störrisch und begann zu bocken. Zwei Paladine wurden von dem zuckenden Rücken der Echse in die Höhe geschnellt und stürzten zu Boden. Ihre schrillen Schreie brachten den Ratan noch mehr in Verwirrung. Er klatschte wild mit den Schwingen und nahm Fahrt auf...

Atlan sah das Unglück kommen. Der zweite Ratan war auf die irrationalen Manöver seines Artgenossen nicht vorbereitet. Er versuchte, ihm auszuweichen; aber inzwischen war die verstörte Echse so wild geworden, daß sie eine unerhörte Geschwindigkeit entwickelte. Der Zusammenstoß geschah mit voller Wucht. Das Horn des ersten Ratans bohrte sich in die Weichseite des zweiten. Gespeichertes Gas entwich in zwischen den Strömen. Der unerträgliche Geruch von Schwefelwasserstoff verbreitete sich über die Lichtung. Ineinander verkeilt stürzten die beiden Echsen aus zwanzig Metern Höhe zu Boden. Die Paladine versuchten, sich durch Absprung zu retten. Aber unten wartete auf sie der unerbittliche Domo Sokrat, der mit ihnen verfuhr, wie er bereits mit ihrer Vorgängern verfahren war. Besorgt hielt der Arkonide nach Twirl Ausschau. Der Junge war, als der Ratan zu bocken begann, ebenso blitzschnell und unerklärlich verschwunden, wie er wenige Sekunden zuvor aufgetaucht war. Er mußte teleportiert sein. Aber er war nirgendwo zu sehen.

Langsam richtete Atlan sich auf. Das Schlachtfeld war bedeckt mit den reglosen Körpern der Paladine und Ratane. Wie viele davon für immer hier liegen bleiben würden und wie viele sich wieder erheben würden, nachdem die Wirkung der Paralysatoren oder der stahlharten Fäuste des Haluters abgeklungen war - wer möchte das wissen?

Atlan besah sich einen der abgestürzten Paladine aus der Nähe. Das synthetische Geschöpf besaß eine Größe von zwei Metern. Die Beine waren außergewöhnlich lang. Zwei kräftige Armpaare wuchsen aus dem Leib. Aus den breiten Schultern ragte ein annähernd zylindrischer Schädel. Im oberen Drittel wurde er von sechs Ringen umschlossen, die offenbar Sinnesorgane enthielten. Als die Paladine noch auf den Rücken ihrer Ratane saßen, hatte Atlan die Ringe in verschiedenen und ständig wechselnden Farben leuchten sehen. Jetzt, an den Schädeln der Toten und Bewußtlosen, waren sie stumpf und von eintönig grauer Farbe wie der Rest des Körpers. Die untere Hälfte des Kopfes war mit vier Atemöffnungen versehen. Die Gentechniker hatten rechtzeitig erkannt, daß eine Kampfmaschine wie der Paladin einen extrem hohen Bedarf an Sauerstoff haben würde, und sie mit den erforderlichen Atemorganen ausgestattet. Es fiel auf, daß Hände und Füße des synthetischen Wesens identisch waren: sechs Finger und zwei Daumen. Ein Paladin war offenbar in der Lage, alle sechs Extremitäten als effiziente Greifwerkzeuge zu verwenden. Außerdem mußte er ein äußerst gewandter Kletterer sein.

Atlan suchte nach den Sprechwerkzeugen, mit denen die stürzenden Paladine die schrillen Schreie hervorgebracht hatten. Er fand sie schließlich: einen ganzen Ring von

münzgrauen Membranen, der den Schädel dort umsäumte, wo er halslos in den Leib überging.

Er wandte sich um, als er Schritte hinter sich hörte. Twirl kam auf ihn zu. Seine Augen leuchteten, aus den struppigen Augenbrauen tropfte der Schweiß.

„Das war ein Spaß, nicht wahr?“ ereiferte sich der Junge.

Atlans Blick flog von neuem über das Schlachtfeld.

„Ja, das war ein Spaß“, sagte er bitter.

2.

Sie zogen nach Osten. Die vier Himmelsrichtungen hatten sie willkürlich definiert. Atlans Extrasinn wachte darüber, daß sie den Kurs nicht verloren - ebenso wie er die Zeit maß.

Aber auch Domo Sokrat begann, sich an Einzelheiten der Umgebung zu erinnern. Immerhin näherten sie sich seiner Kolonie, der Enklave Korzbranch, die er inmitten des grauen Niemandslands angelegt hatte, um Verirrten oder Verwirrten zu helfen. Er erkannte diesen oder jenen Hügel, die Windungen des einen oder anderen Flußlaufs und war in der Lage, dem Arkoniden und dessen Extrasinn zu bestätigen, daß sie auf dem richtigen Weg waren.

Tage vergingen. Sie bahnten sich mit den Waffen der TIRUNS einen Weg durch das Dickicht; aber wo es ging, folgten sie den Ufern der Flüsse, schritten über eintönig grauen Sand. Atlan und Jen Salik wurden von ihren Monturen mit den erforderlichen Nahrungsmitteln versorgt. Domo Sokrat konnte es monatelang ohne Proviant aushalten, und Lethos-Terakdschan, der in Wirklichkeit nur eine Projektion war, brauchte überhaupt keine Nahrung. Ein Problem war lediglich der Junge, Twirl.

Der junge Abaker war ihnen allen ein Rätsel. Er war das Produkt einer genetischen Manipulation des Tiziden Dovhan und entwickelte infolge dieser Manipulation eine Reihe parapsychischer Fähigkeiten, die ihm zum Teil selbst nicht bewußt waren. Die Parafähigkeiten schienen ihm jedoch abhanden gekommen zu sein, nachdem er Meister Dovhans Labor in einem Anfall unkontrollierbarer Verzweiflung zerstört hätte. Ein Effekt, den die Psioniker früherer Zeiten „psi missing“ genannt hatten, überlagerte seitdem seine Mutantengaben.

Aber dann kam die Schlacht im Dschungel. Twirl hatte plötzlich wieder zu teleportieren verstanden. Durch seine Tat hatte er die letzten beiden Ratane zum Absturz gebracht und damit den Kampf beendet. Er sprach sich nicht darüber aus, wie viele seiner früheren Fähigkeiten er inzwischen wiedererlangt hatte. Wenn man ihn danach fragte, antwortete er: „Ich weiß es nicht. Ich muß probieren.“ Ansonsten war er der stets gutgelaunte, ständig zu Scherzen aufgelegte Junge, als den man ihn seit der ersten Begegnung kannte.

Der Dschungel, aus reinem Grauleben bestehend, lieferte keinen verwertbaren Proviant. Selbst die Ritter der Tiefe, obendrein mit Zellaktivatoren ausgestattet, getrauten sich nicht, von den Früchten und Pilzen zu kosten, die hier und dort gefunden wurden. Zu groß war die Gefahr, daß sie sich trotz des Schutzes, den der Ritterstatus ihnen gewährte, selbst in Grauleben verwandelten, wenn sie sich graue Materie einverleibten. Twirl, so oft er auch gefragt wurde, erklärte laut und zuversichtlich, er habe keinen Hunger. Zuerst entstand der Verdacht, er könne sich an Bord der Gondel, die sie am Ort der Notlandung zurückgelassen hatten, mit Vorräten versorgt haben, die er in den Taschen seines Overalls mit sich herumtrug. Aber es hätte für Twirl keinen Grund gegeben, dies zu verschweigen. Niemand hätte ihm seinen Schatz streitig gemacht. Aber so sorgsam Atlan und Jen Salik den Jungen auch beobachteten, nicht ein einziges Mal sahen sie ihn sich auch nur einen Bissen in den Mund schieben.

Pflanzen und Tiere des Graulands zeigten sich weitaus friedfertiger, als Atlan ursprünglich erwartet hatte. Hin und wieder kam es zu heimtückischen Angriffen einzelner

Schlingpflanzen. Hier und dort beregnete ein Pilz die einsamen Wanderer mit Sporen. Am gefährlichsten waren noch die Attacken eines Geschöpfs, halb Krake, halb Spinne, das in den Wipfeln des Lianenschungels hauste und kräftige, klebrige Fäden verschoß, mit denen es die Mitglieder der Expedition in ein Netz zu hüllen suchte. Aber solche Zwischenfälle ereigneten sich nur selten, und es fiel den Rittern der Tiefe und ihren Orbitern nicht schwer, sich ihrer zu erwehren.

Rastpausen wurden nach der inneren Uhr des Körpers eingelegt. Tonangebend waren dabei Atlan und Jen Salik, besonders aber Twirl, der infolge seiner Jugend und weil er ständig herumtollte, rascher als die anderen ermüdete. Domo Sokrat hätte den Marsch nach Korzbranch wahrscheinlich in einem Stück bewältigen können, und Lethos-Terakdschan war der Begriff Müdigkeit ohnehin unbekannt.

Gewöhnlich rasteten sie an unbewachsenen, sandigen Flußufern, hin und wieder auf einer Lichtung, deren niederer Pflanzenwuchs ihnen nicht gefährlich werden konnte. Sie stellten keine Wachen aus. Sie verließen sich auf den Hathor, der nie schlief. Am vierten Tag des Marsches gerieten sie in hüliges Gelände. Domo Sokrat sah sich um und erklärte:

„Morgen erreichen wir Korzbranch.“

Der Begriff morgen war willkürlich gewählt. Die Helligkeit des grauen Himmels variierte nicht. 06 sie marschierten oder ruhten: Das Firmament über ihnen zeigte ihnen stets dasselbe Bild grauer, von geheimnisvollem Leuchten erfüllter Einsamkeit.

Die nächste Rast legten sie auf der Kuppe eines Hügels ein. Der Einfachheit halber hatten sie die Vegetation, die ihnen während des Schlafes hätte gefährlich werden können, niedergebrannt. Graublauer, übelriechender Qualm hielt sich eine Zeitlang über dem Lagerplatz. Dann entstand einer jener spontanen Luftwirbel, die für die Atmosphäre des Tiefenlands charakteristisch waren, und blies ihn hinweg.

Atlan machte es sich so bequem, wie es eben ging. Der Marsch hatte ihn erschöpft. Eine dumme Verzweiflung hatte sich seiner bemächtigt. Morgen also erreichten sie Korzbranch, die Kolonie, die Domo Sokrat eingerichtet hatte. Korzbranch war frei von den Einflüssen der Tiefe - das war gut. Aber was hatten sie sonst erreicht? Ihre Aufgabe war, den Berg der Schöpfung zu finden und den Raum-Zeit-Ingenieuren, die angeblich dort tätig waren, die Nachricht von der bevorstehenden Rückkehr des Frostrubins zu überbringen. Sie waren seit Wochen unterwegs. Waren sie ihrem Ziel auch nur um einen einzigen Schritt näher gekommen?

Er verschränkte die Arme unter dem Kopf und versank in tiefes Grübeln.

*

Sie hatten die riesige Stadt Starsen davor bewahrt, grau zu werden. Das war eine Leistung, auf die sie stolz seih konnten. Sie hatten den übermächtigen Kräften des Graulands getrotzt, das Starsen ringsum einschloß, und die beiden Grauen Lords, den Ältesten der Geriatrie und den Vorsteher der Fraternität vertrieben. Also gut. Aber was hatte das mit ihrem Auftrag zu tun? In den Worten, mit denen Carfesch, der Sorgore, ihre Aufgabe beschrieben hatte, war von Starsen nicht einmal die Rede.

Während ihres Aufenthalts in Starsen hatten sie einen Hilferuf des Vagenda empfangen. Das Vagenda war jene geheimnisvolle Quelle der Vitalenergie, die allein zu verhindern vermochte, daß das ganze Tiefenland dem Graueinfluß unterlag. Solange das Vagenda Lebensenergie lieferte, war die Hoffnung noch nicht verloren. Zu dritt hatten sie sich entschlossen, dem Vagenda auf schnellstem Weg zu Hilfe zu kommen. Lethos-Terakdschan hatte seinen Tortransmitter aktiviert, der eben erst von den letzten Resten des Graueinflusses befreit worden war, und ihn auf das Vagenda justiert.

Aber irgend etwas war ihnen in die Quere gekommen. Jemand draußen im Tiefenland hatte von ihrer Absicht erfahren und den Transmitterkanal manipuliert. Anstatt in der Nähe des Vagenda landeten sie im Land Mhuthan, dem Herrschaftsgebiet des gleichnamigen Lords. Mhuthan war grau von einem Ende bis zum anderen; der Lord hatte es sich vor kurzem unterworfen. Die Gefahr für die drei Ritter der Tiefe war akut. Lethos-Terakdschan hatte sich in den Mantel der Unsichtbarkeit geflüchtet. Jen Salik und Atlan waren von den Tiziden aufgegriffen worden, den Gen-Technikern, die für Lord Mhuthan arbeiteten. Die beiden Ritter der Tiefe gaben sich für Grauleben aus. Die Emanation der TIRUNS, die die Ausstrahlungen eines grauen Bewußtseins simulierte, stützte ihre Behauptung. Die Tiziden beförderten sie von einer Gen-Tech-Station in die andere, um sie zu testen und ihren Grauwert zu ermitteln. Die TIRUNS erwiesen sich als den tizidischen Analysemethoden weit überlegen. In der Station Eugen-3 wurde ihnen endgültig bestätigt, daß sie in der Tat Grauleben seien.

Man überstellte sie Lord Mhuthan, der sich mit dem Gedanken trug, die fremden Besucher, da sie den Ritterstatus besaßen, zu seinen Spezialagenten zu machen. Inzwischen hatten die Begegnungen mit Domo Sokrat und dem jungen Abaker Bonsin (dem Lethos-Terakdschan später den Namen Twirl gab) stattgefunden. Tengri Lethos war es auch, der im entscheidenden Augenblick, die kleinste der fünf Gondeln vom fliegenden Befehls- und Kontrollzentrum des Lords abkuppelte und die Flucht ermöglichte.

Es war illusorisch, anzunehmen, daß Lord Mhuthan die Anwesenheit Tengri Lethos' nach wie vor unbekannt war. Der graue Raum-Zeit-Ingenieur besaß sicherlich über geeignete Kontroll- und Überwachungseinrichtungen, mit denen er die Vorgänge in der Gondel 5 beobachten konnte. Man mußte also davon ausgehen, daß dem Lord die Existenz Lethos' und auch dessen Ritterstatus bekannt war. Deshalb war es auch nicht mehr erforderlich, daß Lethos-Terakdschan seine Existenz weiterhin geheim hielt, er konnte nun offen agieren. Ebenso mußte der Graue Lord auch einiges über die Fähigkeiten der TIRUNS erfahren haben, die deren Trägern große Aktionsmöglichkeiten boten.

In weiterer Folge dirigierte Domo Sokrat den Kurs der Gondel in Richtung der Kolonie, die er vor vielen Jahren eingerichtet hatte.

Die Gondel hatte Kurs auf Korzbranch genommen, das hart an der Grenze des Landes Schätzen lag. Schätzen war noch nicht grau. Es war das Land der Archivare, die in ihren Museen die Artefakte aus der Vergangenheit des Tiefenlands aufbewahrten, darunter Geräte, die angeblich noch von den Raum-Zeit-Ingenieuren selbst stammten. Doch Lord Mhuthan war im Begriff, Schätzen mit einer riesigen Armee zu überfallen, um es ebenfalls in ein Graugebiet zu verwandeln. Die drei Ritter beabsichtigten, die Archivare vor der drohenden Gefahr zu warnen. Ihre Hoffnung war, daß die Bewohner des Landes Schätzen sie im Kampf gegen den Grauen Lord Mhuthan unterstützen würden. Da Korzbranch auf dem Weg nach Schätzen lag, war es ihnen ein willkommenes Ziel.

Was die Archivare anbelangte, machte Domo Sokrat ihnen nicht viel Hoffnung. Sie seien Eigenbrötler, behauptete er, nur auf den Unterhalt ihrer Museen bedacht. Niemand werde es je vermögen, die Bewohner von Schätzen zu einer gemeinsamen Aktion zu veranlassen. Der Haluter schien mehr über das Land Schätzen und die Archivare zu wissen, als er preisgeben wollte. Er hörte jedoch nicht auf, Korzbranch als eine Oase des Friedens und des unverfälschten Lebens anzupreisen.

Atlans Gedanken kehrten zum Ausgangspunkt zurück. Morgen gelangten sie nach Korzbranch. Was hatte das mit ihrem Auftrag zu tun? Ihr Ziel war zunächst das Vagenda. Dabei wußten sie nicht einmal, in welcher Richtung sie die geheimnisvolle Quelle der Lebenskraft zu suchen hatten. Sie waren Verirrte, die nicht mehr zu agieren, sondern nur noch zu reagieren vermochten. Sie nahmen einen Zwischenfall nach dem anderen, wie er auf sie zukam. Sie hatten die Initiative verloren.

Wie weit war das Vagenda entfernt? Wie weit der Berg der Schöpfung? Oh, wie er die Kosmokraten in ihrer stakköpfigen, eigenbrötlerischen Verschwiegenheit verachtete! Warum konnten Sie denen, die ihre Aufträge übernahmen, nicht mehr Informationen zukommen lassen?

Der zornig erregte, aber dennoch ermüdete Verstand raffte sich zu einem letzten Gedanken auf, der einer Blasphemie glich.

Weil sie selbst nicht Bescheid wußten?

Sekunden später war der Arkonide eingeschlafen.

*

„Ich habe dich und Jen Salik beobachtet“, sagte eine freundliche Stimme in seinem Bewußtsein. „Ihr wundert euch über den Jungen. Er ist mein Orbiter. Ich weiß, wie es in seinen Gedanken aussieht. Aber auch ihr sollt Klarheit erhalten. Sieh dich um!“

Aus unruhigem Schlaf fuhr Atlan auf. Es war so hell ringsum, wie es immer war. Ein paar Meter von ihm entfernt lag Jen Salik und schlief den Schlaf des Gerechten. Der Haluter hatte sich ein Lager am Rand des Hügelhangs bereitet, weit vom Rest der Gruppe entfernt. Beim Schlafen gab er Geräusche von sich, die die anderen in der Ruhe störten. Selbst aus einer Distanz von zwanzig Metern hörte sein Schnarchen sich an wie der Lärm eines altertümlichen Sägewerks. Dazu schnalzte er hin und wieder mit der Zunge und erzeugte dabei einen Laut, der wie das Knallen einer Peitsche klang.

Twirl war verschwunden!

Atlan sah sich um. Wenige Schritte hinter ihm saß Lethos-Terakdschan, den Rücken gegen den versengten Stumpf einer früheren Schlingpflanze gelehnt. Er lächelte dem Arkoniden zu. Gleichzeitig nickte er in Richtung des nördlichen Hangs.

Natürlich - es war die Mentalstimme des Hathors gewesen, die ihn geweckt hatte. Verwundert folgte sein Blick der angedeuteten Richtung. Dort, wo die Kuppe sich dem Hang zuwölbte, war das Gestrüpp in Bewegung. Ein Tier? Lethos-Terakdschans Worte fielen ihm wieder ein. Twirl! Was hatte er dort im Dickicht zu suchen? Warum schlich er sich heimlich davon, während die anderen schliefen?

Atlan erhob sich. Behutsam jedem Hindernis ausweichend, damit seine Schritte so wenig Geräusch wie möglich verursachten, bewegte er sich auf den Rand des Nordhangs zu. Die Bewegung des Lianengestrüpps hatte aufgehört; aber dort, wo er die Schlingpflanzen hatte schaukeln sehen, gab es jetzt eine Bresche im Dickicht, als hätte sich ein nicht allzu umfangreicher Körper hier einen Weg gebahnt.

Er bückte sich unter überhängenden Ranken hindurch und folgte der Richtung, die Twirls Pfad ihm wies. Nach ein paar Schritten blieb er stehen und lauschte. Wenn der Junge noch in Bewegung war, mußte das Geräusch zu hören sein, mit dem er die Lianen auseinander schob. Sorge befiel den Arkoniden. Es war gesagt worden, Twirl sei aufgrund der Genprogrammierung, die Meister Dovhan am Erbgut seiner Eltern vorgenommen habe, gegen den Einfluß des Graulebens gefeit. Aber galt das auch, wenn der Junge mit massiven Konzentrationen grauer Lebenssubstanz in Berührung kam? Riesig war der graue Dschungel, und Twirl in ihm nur ein winziges, schutzloses Fragment herkömmlichen Lebens. War der Schutz, den Dovhans Genmanipulation ihm bot, auch unter diesen Umständen wirksam?

Von dort, wo der Pfad im grauen Dämmerlicht des Gestrüpps verschwand, war kein Laut zu hören. Atlan eilte vorwärts. Doch schon nach wenigen Schritten hielt er von neuem inne.

Eine helle, fröhliche Stimme drang durch das Dickicht. Atlan horchte verwundert. Es hörte sich keineswegs 50 an, als ob Twirl sich in Gefahr befände. Behutsam drang der Arkonide weiter vor. Ein seltsamer, bitterer Geruch drang ihm in die Nase, wie von

Schimmel vermischt mit faulenden Kräutern. Der Pfad, den Twirl sich gebahnt hatte, beschrieb eine Biegung. Wenige Meter weiter mündete er auf eine kleine, kreisrunde Lichtung.

Atlan kauerte nieder. Vor ihm, keine zehn Schritte entfernt, stand der Junge. Vor einer Pflanze, die graue, birnenförmige Früchte trug, hatte er sich aufgebaut. Mehr als ein Dutzend Früchte waren herabgefallen und lagen aufgeplatzt und faulend auf dem Boden. Von ihnen ging der widerliche Geruch aus.

Twirl sprach zu der Pflanze.

„Du bist Grauleben, und ich bin echtes Leben. Wir beide sind Leben. Aber ich muß sterben, wenn ich nichts zu essen bekomme. Du trägst Früchte. Sie sind ungenießbar, solange sie grau sind. Aber wenn ich dir ein Lied vorsinge...“

Der Arkonide traute seinen Sinnen nicht. Twirl begann zu singen. Es war ein Lied ohne Worte, mit einer fröhlichen, beschwingten Melodie. Und plötzlich begannen die Blätter und Früchte der Pflanze, sich zu verfärben. Das Grau wich und machte einem satten Gelb Platz, das schließlich einen strahlenden, goldenen Farbton annahm. Von der seltsamen Veränderung wurden auch die Früchte erfaßt, die auf den Boden gefallen waren. Das Unglaublichste aber war, daß der häßliche Geruch plötzlich verschwand. An seine Stelle trat der Duft reifer, saftiger Früchte.

Immer noch summend, trat Twirl näher zu der Pflanze hin und pflückte drei Birnen. Er schickte sich an, sie mit großem Appetit zu verzehren; aber selbst während des Kauens fuhr er fort zu summen. Er fürchtete offenbar, daß seine Ernte sich wieder in Grauleben zurückverwandeln würde, wenn er vorzeitig sein Lied beendete.

Atlan zog sich zurück. Der Junge besaß die Fähigkeit, Grauleben vorübergehend zu echtem Leben zu machen. Wahrscheinlich hatte er sich die ganze Zeit über schon auf diese Weise ernährt. Warum er daraus ein Geheimnis machte, verstand der Arkonide nicht. Er hatte jedoch nicht die Absicht, Twirl dadurch in Verlegenheit zu bringen, daß er sich in seine Heimlichkeiten mischte. Langsam und vorsichtig, während der Junge noch hungrig kaute und mit vollem Mund die Laute seines fröhlichen Lieds erzeugte, zog er sich zurück.

Er erreichte die Lichtung auf der Kuppe des Hügels und legte sich an seinem alten Platz nieder. Bevor er sich erneut zur Ruhebettete, warf er einen Blick in Richtung des Pflanzenstrunks, vor dem Lethos-Terakdschan gesessen hatte. Der Hathor war verschwunden; vielleicht hatte er sich auch nur unsichtbar gemacht. Auch ihm lag offenbar nichts daran, Twirls Geheimnisse zu diskutieren.

*

Domo Sokrat behielt recht. Zwanzig Stunden später sahen sie aus dem Dunst der Ferne den Tafelberg auftauchen, auf dessen Plateau die Kolonie Korzbranch lag. Der Berg war ein wuchtiger Felsklotz von ca. 200 Metern Höhe. Das Plateau besaß nach den Angaben des Haluters eine Ausdehnung von fünf mal zehn Kilometern. Sechs steile, aus dem Felsen gehauene Aufstiege führten zur Platte des Tafelbergs empor. Entlang der Ränder des Plateaus erhoben sich in unregelmäßigen Abständen Wachtürme, von denen aus das umliegende Tiefenland beobachtet wurde.

Der Rest der Strecke, bis zum Fuß des Tafelbergs, gehörte mit zu den beschwerlichsten Teilen des gesamten Marsches. Es ging über Hügel und durch tief eingeschnittene Täler. Zwei Flüsse mußten durchquert werden. Twirl ermüdete rasch. Am Ufer des zweiten Flusses faßten ihn die beiden TIRUN-Träger an den Händen des unteren Armpaars und trugen ihn im Antigravflug über den Wasserlauf.

Von der Höhe eines Hügels aus war zu sehen, daß der Fuß des Tafelbergs von einer Fläche mäßig steil ansteigenden, fast unbewachsenen Geländes umgeben wurde. Hatten

sie erst diese Halde erreicht, dann waren sie so gut wie in Sicherheit. So wenigstens sah es Domo Sokrat. Aber Atlan machte sich Sorgen.

Es war, nach terranischen Zeitmaßstäben gerechnet, der fünfte Tag ihres Marsches. Konnte es sein, daß Lord Mhuthan tatsächlich jede Hoffnung aufgegeben hatte, die Flüchtigen wieder einzufangen? Seit jenem Kampf auf der Dschungellichtung war kein einziger Ratan mehr aufgetaucht. Hatte die Niederlage seiner Truppen den Lord so beeindruckt, daß er auf die weitere Verfolgung der Entflohenen verzichtete?

Schwer zu glauben, bemerkte der Extrasinn. Mir scheint, er wartet nur auf eine günstige Gelegenheit.

Es war nicht schwer, die Gedankengänge des Lords Mhuthan nachzuvollziehen. Die Fliehenden hatten die Gondel aufgeben müssen, weil sie im Niemandsland zwischen Mhuthan und Schätzten nicht mehr zu gebrauchen war. Sie schlügen sich zu Fuß durch den Dschungel. Zwar gab es zwei unter ihnen, die flugfähige Schutzanzüge besaßen, und einen weiteren, der sich unsichtbar machen konnte. Aber Lethos-Terakdschan und die beiden TIRUN-Träger würden ihre Gefährten nicht im Stich lassen. Lord Mhuthan konnte sich ausrechnen, daß die Flüchtigen, nachdem ihnen die Gondel den Dienst aufgesagt hatte, sich in Richtung Korzbranch wenden würden. Er hatte inzwischen in Erfahrung gebracht, daß seine Truppen den Fliehenden im Dschungelkampf unterlegen waren. Wenn er die Ritter der Tiefe und ihre Begleiter überwältigen wollte, dann mußte der entsprechende Vorstoß auf deckungslosem Gelände unternommen werden.

Auf der Halde zum Beispiel, die den Fuß des Tafelbergs umgab.

Atlan teilte seine Bedenken den Gefährten mit. Domo Sokrat winkte mit ungeduldiger Geste ab.

„Kann sein, daß Lord Mhuthan so denkt“, verkündete er mit dröhnender Stimme. „Aber wir sind so gut wie zu Hause. Wenn wir in Gefahr geraten, wird Fonneher uns zu Hilfe kommen.“

„Wer ist Fonneher?“ wollte der Arkonide wissen.

„Mein Stellvertreter, der in meiner Abwesenheit über die Geschicke der Kolonie wacht“, antwortete der Haluter. „Ein Tizide, der niemals mit dem Graueinfluß in Berührung gekommen ist.“

Atlan war nicht sicher, wie sehr man sich auf Fonnehers Hilfe verlassen konnte, zumal Domo Sokrat keine weiteren Angaben über die genaue Einwohnerschaft und die Bewaffnung der Kolonie Korzbranch machte. Er blieb mißtrauisch, und bei jeder Gelegenheit, die ihm das Gelände bot, spähte er nach Westen aus. Von dorther mußten Lord Mhuthans Truppen kommen. Aber so sehr er die Augen auch anstrengte, unter dem ewig gleichbleibenden grauen Himmel war kein einziger der verräterischen Punkte zu sehen, die auf die Anwesenheit von Ratanen hindeuteten. Im Lauf der Zeit gelangte er zu der Ansicht, daß seine Befürchtungen womöglich übertrieben seien. Der Extrasinn meldete sich nicht; er hatte keine Meinung zu diesem Thema. Atlan begann, sich zu entspannen.

Mehr als fünf Stunden später schließlich erreichten sie den Fuß der Halde, die zu den steilen Wänden des Tafelbergs hinaufführte. Der graue Dschungel blieb hinter ihnen zurück. Domo Sokrat eilte voran und schrie aus voller Lunge. Er wollte die Besetzungen der Wachtürme aufmerksam machen, die aus ihrer luftigen Höhe das graue Land überwachten. Atlan hatte zwei solcher Türme bemerkt, die nach Westen schauten. Aber es war etwas ganz anderes, das seine Aufmerksamkeit in diesem Augenblick gefangen nahm.

Über den Rand des Plateaus, zweihundert Meter über ihm, neigten sich die saftig grünen Wedel palmengleicher Pflanzen. Sie waren wirklich grün, wie er es von Arkon, von Terra und von Hunderten anderer Sauerstoffwelten her gewöhnt war. Er blieb stehen, um den Eindruck auf sich wirken zu lassen. Hätte ihm vor einem Jahr jemand erklärt, daß

allein die Farbe einer Pflanze eine solche Faszination auf sein Empfinden ausüben könne, er hätte dafür nur ein spöttisches Lächeln übrig gehabt. Jetzt aber spürte er, wie der Anblick der grünen Gewächse sein Innerstes aufwühlte.

Er wandte sich um. Sein Blick fiel auf die graue Wand des Dschungels, die inzwischen etliche hundert Meter hinter ihnen lag. Grauer Brodem wallte aus dem Gestrüpp. Ein fauliger Geruch hing in der Luft. Von hier aus gesehen bot das weite Land einen Anblick unendlicher, lebensfeindlicher Trostlosigkeit. Das graue Dach des Dschungels wirkte wie eine riesige, von der Erosion zerrüttete Konkurrenzfläche. Tödliches Schweigen lag über der Szene. Kein einziger Tierlaut war zu hören.

Und damit haben wir uns fünf Tage lang herumgeschlagen, ging es ihm durch den Sinn.

Domo Sokrat kam den Hang herabgestürmt. Er schrie, daß es weithin hallte und das Echo sich an den Felsflanken des Tafelbergs brach:

„Sie haben uns erkannt! Sie kommen uns entgegen!“

Atlan lächelte nachsichtig. Die Begeisterung ging mit dem Haluter durch. Von uns erkennen konnte keine Rede sein. Der einzige, den man hier kannte, war Domo Sokrat selbst. Aber was für eine Rolle spielte das schon? Er blickte empor zu den grünen Wedeln der Palmen und fühlte die Freude, die in ihm aufstieg. Wie lange mochte der Aufstieg dauern? Er hätte mit Hilfe des Antigravs in wenigen Minuten hinaufschweben können; aber er zog es vor, bei den Freunden zu bleiben. Eine Stunde vielleicht?

Eine Stunde noch, und er hatte das Tiefenland hinter sich!

„Also - worauf warten wir noch?“ fragte er frohgemut.

Jen Salik trat auf ihn zu. Das äußerlich so unscheinbare Gesicht mit den geröteten Wangen und der spitzen Nase war ungewöhnlich ernst.

„Ich glaube nicht“, sagte er.

„Du glaubst nicht was?“

„Daß sie uns entgegenkommen werden.“

Er wandte sich halb zur Seite und deutete mit ausgestrecktem Arm nach Norden. Atlan erschrak. Der Himmel sah aus, als ob er in den vergangenen Sekunden an den Pocken erkrankt sei. Hunderte winziger Punkte zeichneten sich gegen den eintönigen Hintergrund ab. Sie kamen rasch näher. Sie blähten sich auf, bis die Umrisse schwingenschlagender Ratane zu erkennen waren.

Die ursprüngliche Befürchtung des Arkoniden hatte sich bewahrheitet. Nur kam Lord Mhuthans Angriff nicht aus Westen, sondern aus einer gänzlich unerwarteten Richtung.

*

Fonneher saß vor den Kontrollen des zentralen Überwachungsgeräts und spürte, wie die Mürrischkeit ihn übermannte. Er neigte den Oberkörper vornüber und barg das große Auge, das das flache Gesicht im Mittelteil seines Körpers beherrschte, unter den Händen des zweitobersten Armpaars. Er hatte solche Zustände zuvor erlebt. Man konnte nichts dagegen unternehmen. Das Rezept hieß: abwarten, bis die Wirkung verebbt, und in der Zwischenzeit den Kontakt mit anderen meiden. Es war während des jetzigen Tiefenjahres schon zu schweren Zwischenfällen in Korzbranch gekommen, weil der eine oder andere Kolonist gemeint hatte, er brauche sich an den zweiten Teil des Rezepts nicht zu halten.

Fonneher wußte, woher sein Zustand rührte. Die Kolonie Korzbranch lebte von den dünnen Strömen der Vitalenergie, die aus den Kavernen herauf zum Plateau des Tafelbergs flössen. Man sprach davon, daß tief unter dem Berg und auch an anderen Orten, bis hinüber zur Grenze des Landes Schätzen, die Vitalsaboteure des Lords Mhuthan am Werk waren und den Fluß der Vitalenergie unterbrachen. Sie waren nicht immer erfolgreich, und manchmal, wenn sie die Lebenskraft an einer Stelle abgesperrt zu haben glaubten, bahnte diese sich einen anderen Weg und fuhr fort zu fließen.

Fonneher blickte mit wenig Zuversicht in die Zukunft. Die Unterbrechungen des Vitalenergieflusses häuften sich in letzter Zeit. Es war offensichtlich, daß die Vitalsaboteure Fortschritte machten. Wie lange noch, und auch die Enklave Korzbranch fiel dem Graueinfluß zum Opfer?

Seit einiger Zeit wurde beobachtet, daß Lord Mhuthan seine Truppen an der westlichen Grenze des Niemandslands massierte. Die Korzbrancher hätten vermessen sein müssen, zu glauben, der ungeheure Aufwand gelte ihnen. Hunderttausende von großen Ratanen, Millionen von Paladinen waren an der Grenze versammelt. Das Ziel des Lords lag auf der Hand: Er wollte das Land Schätzen erobern, das bisher dem Tiefeneinfluß hatte widerstehen können. Diese Erkenntnis indes gereichte den Kolonisten nur zu geringem Trost. Während der Invasion von Schätzen würde Lord Mhuthan die Enklave Korzbranch gewissermaßen im Vorbeigehen einkassieren. Die Korzbrancher waren wehrhaft und vor allen Dingen auf der Hut. Sie schätzten ihre Freiheit und hatten mehrere Vorstöße der Mhuthanschen Truppen in der Vergangenheit erfolgreich abgewehrt. Aber wenn die Armada der Paladine und Ratane erst einmal in Bewegung geriet, dann gab es keine Hoffnung mehr.

Zu übersehen war dabei nicht, daß die Graukraft, die sich immer dann bemerkbar machte, wenn den Vitalsaboteuren die Blockierung einer weiteren Lebensenergiadealer gelungen war, Zwietracht unter die Kolonisten säte. Die Zwistigkeiten dauerten zwar nur so lange, wie die Graukraft wirksam war, und verflüchtigten sich, sobald das normale Leben wiederhergestellt war. Aber Dinge, die während des Streits gesagt worden waren, blieben in den Erinnerungen der Kolonisten haften. Und es gab viele, die unter dem Bann des Graueinflusses sagten, es sei nutzlos, dem Begehr des Lords Mhuthan Widerstand zu leisten. Schlimmer noch: Es gab Korzbrancher, die diese Ansicht selbst dann noch für richtig hielten, wenn die Graukraft schon längst verschwunden war.

Fonneher hatte das Bedürfnis aufzuatmen, als er die Mürrischkeit weichen spürte. Aber bevor er dem Drang des Instinkts nachgeben konnte, meldete sich der logische Verstand zu Wort und erklärte ihm, daß er keinerlei Anlaß habe, sich erleichtert zu fühlen. Der Graueinfluß war gewichen; aber er würde zurückkehren - in immer kürzeren Abständen. Und drüben an der Grenze massierte der Lord Mhuthan seine Truppen. Sie würden in Kürze losschlagen und auf dem Weg nach Schätzen die Enklave Korzbranch mühelos überrennen. Es mochte allerdings sein, daß den Kolonisten die ganze Sache bis dahin ohnehin schon egal war, weil die Graukraft sie inzwischen vollends in ihren Bann geschlagen hatte.

Fonneher stand auf. Es war unnütz, den Verstand mit solchen Gedanken zu beschweren. Solange Korzbranch frei war, würde es sich gegen Lord Mhuthan wehren. Wenn es aber der Graukraft anheim fiel ... wer möchte sagen, was dann geschah? Er reckte das obere Armpaar, eine Bewegung, die angeblich dazu beitrug, gedanklichen Stress zu lindern. Die Wirkung zu empfinden, dazu hatte er allerdings keine Zeit mehr. Mehrere Meßinstrumente meldeten sich mit kräftigem Brummen ihrer akustischen Anzeigegeräte. Fonneher fuhr herum und überflog die Meßdaten. Seine Körpertemperatur stieg sprunghaft an, als er zu erkennen meinte, daß er ultimate Ernstfall eingetreten war; er spürte es am Brennen der Lippen. Gleich darauf entspannte er sich jedoch. Es war nicht die große Invasion. Das Nachweisgerät, das die für die Ratane bestimmten Steuerimpulse anzeigen wies eindeutig aus, daß es sich nur um einen begrenzten Vorstoß handelte. Dreihundert Ratane womöglich, nicht mehr als fünfzehnhundert Paladine. Er machte mit der rechten obersten Hand eine Bewegung, die in der Gestik seines Volkes bedeutete: Darüber brauchen wir uns nicht aufzuregen.

Jetzt, da die Pflicht rief, war alle Unruhe von ihm abgefallen. Die Wirkung des Graueinflusses hatte sich verflüchtigt. Er setzte sich mit den Wachtürmen am West- und Nordrand des Plateaus in Verbindung.

„Sie kommen aus Norden“, meldete einer der Posten. „Aber sie steuern einen merkwürdigen Kurs. Ganz so, als ob sie nur den Westrand des Plateaus angreifen wollten.“

„Das kann ich erklären“, meldete sich ein anderer zu Wort. „Sie haben es wahrscheinlich nicht auf uns abgesehen, sondern auf Domo Sokrat.“

Domo Sokrat! Der Name ging Fonneher durch den hageren Leib wie ein elektrischer Schlag. Wie oft hatte er sich gewünscht, daß Sokrat zurückkehre. Er war der Gründer der Kolonie und besaß eine unbeschreibliche Vitalität.

„Wo ist Sokrat?“ rief er.

„Am Fuß des Felsens. Er hat vier Begleiter bei sich. Wir wollten ihm entgegengehen ... aber jetzt kommen die Paladine.“

„Ich gebe Alarm“, sagte Fonneher entschlossen. „Wir stehen Sokrat bei, so gut wir können.“

Mit Bedacht drückte er eine Reihe von Schaltern auf seiner Kontrollkonsole. Draußen, außerhalb des Gebäudes, begannen Sirenen zu heulen. Die Korzbrancher hatten ein kluges System der Alarmierung entwickelt. Die Tonhöhe der Sirenen, die Frequenz des An- und Abschwellens, die Intervalle zwischen den Sirenensignalen - sie alle enthielten Informationen, die besagten, wie stark die gegnerische Streitmacht sei und entlang welcher Front man sich zu verteidigen habe. Die Korzbrancher waren darauf trainiert, den Signalen ohne Zögern zu folgen.

Fonneher öffnete die Tür des kleinen würfelförmigen Gebäudes, das die Kontrollzentrale der Kolonie Korzbranch beherbergte, und trat ins Freie. Er hörte die Triebwerksgeräusche von Gleitern, die vom Boden abhoben und mit maximaler Beschleunigung dem Nordwestrand des Plateaus zustrebten. Auf dem Gesicht, das sich in der Art eines Flachreliefs von der Mitte seines Leibes abhob, entstand das Äquivalent eines Lächelns. Auf die Korzbrancher war Verlaß. Lord Mhuthans Truppen durften eines heißen Empfangs gewiß sein.

In Gedanken versunken ließ er den Blick über das grüne Land schweifen. Bunte Blüten erfüllten die frische Luft mit aromatischen Düften. Ein schmaler Pfad wandte sich durch die üppige, kraftstrotzende Vegetation. Hier und da lugte ein Stück Mauerwerk durch das Laub. Die Korzbrancher hatten sich keine Stadt aufgebaut, sondern ihre Häuser in weiten Abständen voneinander aufgestellt und sie harmonisch in die Natur eingefügt. Es gab nur ein einziges, größeres Gebäude: die Ratsstätte, einen Rundbau mit achtzig Metern Durchmesser und zwanzig Metern Höhe, aufgeführt aus dem rötlichen, mit schwarzen Einsprengungen versehenen Stahlstein, der das Grundmaterial des Tafelbergs bildete. Wenn Fonneher sich umwandte, sah er das kühn geschwungene Dach über den Wipfeln der Bäume.

Das Licht des Tiefenjahres war heller hier oben als drunter im Grauland, obwohl sich hier wie dort derselbe eintönig graue, magisch leuchtende Himmel von einem Horizont zum anderen spannte. Wenn Fonneher gewußt hätte, was eine Sonne ist, wäre ihm vielleicht eingefallen zu sagen: Es ist fast, als ob die Sonne schiene.

Gerechter Gott, wie er dieses Land liebte! Es hatte wenig damit zu tun, daß er einen Großteil der grünenden Natur mit eigener Hand geschaffen hatte. Es war das Gefühl der Freiheit, der ungehemmten Lebensfreude, das ihm ans Herz rührte. Bevor er nach Korzbranch gekommen war, hatte er im Unterland gelebt und war Zeuge geworden, wie der Graueinfluß sich immer weiter verbreitete. Er wußte, was Grauleben war, und haßte es aus der Tiefe seiner Seele. Er war geflohen, kurz bevor es Lord Mhuthans Vitalsaboteuren gelang, das letzte Rinnsal Vitalenergie im Land Mhuthan auszutrocknen. Sein Ziel war ursprünglich Schätzen gewesen. Aber die Häscher des Lords hatten ihm keine andere Wahl gelassen, als auf der Höhe des Tafelbergs Zuflucht zu suchen und sich in den weiten Dornbuschflächen zu verstecken, die damals das Plateau bedeckten.

Wie erstaunt war er, viele Tausende anderer zu finden, die dasselbe Schicksal erlitten hatten wie er.

Das war der Anfang gewesen - vor etlichen Tiefenjahren. Sie hatten sich hier eingerichtet, die vom Grauleben vertriebenen Angehörigen zwölf verschiedener Völker. Sie hatten ganze Arbeit geleistet und sich ein Paradies erschaffen. Eine Zeitlang sah es so aus, als wolle sich Lord Mhuthan mit der Unterwerfung des Landes im Westen zufrieden geben und die Korzbrancher in Ruhe lassen. Aber jetzt wußte man, daß es nicht so war.

Fonneher fühlte die trüben Gedanken zurückkehren.

Nicht grübeln! redete er sich ein. Er wandte sich um und kehrte zur Kontrollzentrale zurück. Es gab Arbeit. In der Zentrale liefen alle Meldungen und Nachrichten zusammen. Von hier aus wurde der Kampf gegen Lord Mhuthans Truppen gelenkt. Er trat auf die Tür des kleinen Gebäudes zu und wollte sie öffnen, als er hinter sich einen matten Knall hörte. Verwundert drehte er sich um.

Sein Auge erstarrte. Die buschigen Wimpern, die das große Sehorgan umgaben, hörten auf, sich zu bewegen. Fassungslos vor Staunen musterte er die fünf Gestalten, die aus dem Nichts entstanden waren - keine zehn Schritte entfernt, am Rand des Pfades, der in das grüne Dickicht führte.

Drei der Fremden gehörten einem Volk an, mit dem er noch nie in Berührung gekommen war. Der vierte war ein Abaker, ein Kind noch. Der fünfte aber...

Ein Schrei drang ihm über die Lippen. Er breitete die beiden oberen Armpaare aus, um seine Freude kundzutun - Freude so groß, daß der Verstand keine Worte fand, mit denen er sie hätte zum Ausdruck bringen können.

„Sokrat!“ schrie er. „Domo Sokrat! Wie gut...“

3.

Es war alles recht schnell gegangen. Sie hatten versucht, hinter den wenigen Felsen Deckung zu finden, die auf der Halde verstreut lagen. Atlan spähte in Richtung der gegnerischen Streitmacht, als er wenige Meter entfernt den Haluter brüllen hörte:

„Twirl!“

Er wandte sich um. Der junge Abaker hatte sich nicht von der Stelle gerührt. Er stand auf freier Fläche, die ihm keinerlei Deckung bot. Er hatte den Kopf gesenkt und starre vor sich hin auf den Boden. Als er Domo Sokrats Schrei hörte, begann er, mit allen vier Armen zu wedeln. Ohne den Blick zu heben, rief er:

„Kommt schnell her!“

Es war etwas Drängendes in seiner schrillen Kinderstimme. Atlan richtete sich auf. Mit einem raschen Blick schätzte er die Entfernung des Gegners und rechnete sich aus, wie viel Zeit ihm noch blieb. Da erhob sich auch Lethos-Terakdschan hinter seiner Deckung. Er sprach nicht laut, aber jedermann konnte ihn verstehen:

„Hört auf den Jungen. Er weiß, was er tut.“

Sie eilten auf Twirl zu. Die Ratane mit ihren Reitern waren noch 500 Meter entfernt und näherten sich mit bedeutender Geschwindigkeit.

„Was willst du von uns?“ erkundigte sich der Hathor.

Die Arme des Jungen waren immer noch in Bewegung.

„Jeder nimmt eine Hand“, stieß er hervor. „Schnell, wir haben nicht mehr viel Zeit.“

Atlan griff zu. Er glaubte zu wissen, was Twirl plante. Die anderen folgten seinem Beispiel. Noch immer hatte der Junge den Blick zu Boden gerichtet und die Augen halb geschlossen, als müsse er sich mit äußerster Anspannung auf etwas ungemein Wichtiges konzentrieren.

„Jetzt“, sagte er.

Das Gefühl war Atlan vertraut. Er kannte es von zahllosen Unternehmungen, die er mit Gucky oder Ras Tschubai durchgeführt hatte. Es war, als ob er in einem Aufzug stände, der plötzlich in die Tiefe sackte. Für den Bruchteil einer Sekunde hatte er das unangenehme Empfinden der Schwerelosigkeit...

Dann hatte er wieder festen Boden unter den Füßen. Es war ungewöhnlich hell, stellte er fest. Besorgt sah er sich um, aber seine Sorge war umsonst. Sie waren alle da: Jen Salik, der Hathor, Domo Sokrat und Twirl. Im Augenblick des Rematerialisierens hatten sie automatisch die Hände des Jungen losgelassen.

„Sokrat!“ gellte ein Schrei. „Domo Sokrat! Wie gut...“

Vor der Tür eines kleinen, würfelförmigen Gebäudes stand ein Tizide, der die beiden oberen Armpaare zur Geste freudiger Begeisterung gespreizt hatte. Das mußte Fonneher sein. Er war annähernd drei Meter groß. Von den acht kräftig entwickelten Extremitäten diente ihm das unterste Paar als Stand- und Gehwerkzeug. Aus der Mitte des Leibes trat das Gesicht in der Art eines flachen Reliefs hervor. Es wurde beherrscht von einem großen, starr blickenden Auge, das von einem buschigen Wimpernkranz umrahmt wurde. Die Wimpern, soviel wußte man inzwischen, waren Sensororgane, die akustische Signale und Gerüche vermittelten. Unter dem Auge befand sich ein mit wulstigen Lippen ausgestatteter Mund, der erstaunlich humanoid wirkte. Die Hautfarbe des Tiziden war ein kreidiges Weiß. Dort, wo die nackte Körperoberfläche zum Vorschein trat, wirkte sie wie mit Mehl bestäubt. In der Tat neigten die Tiziden zu raschem Hautverschleiß und verbrauchten einen nicht geringen Bruchteil ihrer metabolischen Energie zur ständigen Nachbildung der Epidermis.

An Kleidung trug Fonneher mehrere Schürzchen, die verschiedene Teile seines Körpers bedeckten. Unterhalb des Mundes hatte er sich einen breiten Gürtel um den Leib geschlungen, der zahlreiche Taschen enthielt. Am auffallendsten war indes, daß die Gestalt des Tiziden keine jener Verunstaltungen enthielt, die unter seinen Artgenossen im Grauland fast schon zur Selbstverständlichkeit gehörten. Offenbar hatte er darauf verzichtet, am eigenen Körper genetische Experimente vorzunehmen. Er repräsentierte, mit anderen Worten, das Original des tizidischen Phänotyps.

Domo Sokrat Sokrat auf ihn zu. Dumpf dröhnte seine Stimme:

„Fonneher, wie freuen sich meine Herzen, dich wiederzusehen! Lange ist es her, seit wir das letzte Mal miteinander sprachen. Viel ist seitdem geschehen. Sag mir: Ist alles wohl in Korzbranch?“

Die Arme des Tiziden sanken herab.

„Längst ist nicht mehr alles wohl in Korzbranch“, antwortete er mit heller Stimme im üblichen Tiefenslang. „In den Kavernen sind die Vitalsaboteure des Grauen Lords an der Arbeit und versuchen, den Fluß der Lebensenergie einzudämmen. Von Zeit zu Zeit macht sich Graueinfluß in der Kolonie bemerkbar. Auch hat Lord Mhuthan eine riesige Armee an den Grenzen seines Bereichs aufmarschieren lassen, und es besteht kein Zweifel, daß er eine Invasion des Landes Schätzen plant. Auf dem Weg dorthin wird er auch Korzbranch überrennen.“

„Das wollen wir sehen...“, grollte der Haluter.

Er wurde unterbrochen. Durch die offene Tür des kleinen Gebäudes drangen die wimmernden Laute eines elektronischen Geräts. Fonneher fuhr herum.

„Gerechter Gott von Tizit“, rief er erschreckt aus. „Ich habe vergessen, daß ein Kampf im Gang ist.“

Er stürmte in den halbdunklen Raum jenseits der Tür, der praktisch das gesamte Innere des Würfels einnahm. Domo Sokrat folgte ihm, und hinter dem Haluter drängten sich die übrigen durch die Öffnung.

„... hatten es auf Sokrat und seine Begleiter abgesehen“, hörte Atlan eine knarrende Stimme sagen. „Aber Sokrat ist mitsamt den anderen plötzlich verschwunden, von einem Augenblick zum ändern. Als hätte sie jemand...“

„Ich weiß“, fiel Fonneher dem Wachposten ins Wort. „Sie sind hier bei mir.“

„Bei dir? Wie können sie bei dir sein?“

„Das ist eine lange Geschichte, Drzodu“, antwortete der Tizide. „Ich bin sicher, ich werde sie in Kürze zu hören bekommen, und dann kann ich dir darüber erzählen. Wie verhalten sich die Ratane?“

Atlan sah ihn einen Blick in Richtung eines Videogeräts werfen, auf dessen Bildfläche rasch variierende Impulsformen dargestellt wurden.

„Sie suchen“, antwortete Drzodu mit der knarrenden Stimme. „Sie verstehen genauso wenig wie ich, wohin Sokrat plötzlich verschwunden ist.“

„Sie machen keine Anstalten, Korzbranch anzugreifen?“

„Wie könnten sie das? Im Augenblick ist der Graueinfluß nicht wirksam.“

„Recht hast du, Drzodu“, seufzte Fonneher. „Laß mich wissen, wenn die Lage sich ändert.“

Er unterbrach die Verbindung und wandte sich um. Sein Gesicht, bestehend aus dem großen Auge mit seinem Haarkranz und dem dicklippigen Mund, besaß einen nachdenklich traurigen Ausdruck. Das brauchte nichts zu bedeuten. Was verstand er schon von der Physiognomie und dem Mienenspiel der Tiziden?

„Sokratos“, sagte er zu dem Haluter, „du hast Gäste mitgebracht. Du bist auf unerklärliche Weise aus dem Nichts erschienen. Ich bin ein Wesen von minimaler Neugierde, solange es nicht um meine Wissenschaft geht, aber...“

Domo Sokrat machte eine beschwichtigende Geste. Er wirkte fehl am Platz in dem kleinen Raum. Mit seinen dreieinhalf Metern Körpergröße ragte er fast bis zur Decke empor, und rings um seine massive Gestalt blieb nicht viel Platz für die anderen, denn die Kontrollzentrale war mit technischem Gerät förmlich vollgepropft.

„Sofort, mein Freund“, sagte der Haluter freundlich, „sollst du unsere Geschichte hören.“

*

„Das ist eine höchst erstaunliche Sache“, meinte Fonneher nachdenklich, als der Haluter geendet hatte, und warf Twirl einen mißtrauischen Blick zu. „Von solchen Dingen habe ich nie gehört. Ich frage mich, ob man Gaben dieser Art auf gentechnische Weise erzielen kann.“

Der Abaker wich vor seinem Blick einen kurzen Schritt zurück und lehnte sich an Lethos-Terakdschan, der ihm beruhigend eine Hand auf die Schulter legte. Der Junge sah auf und bedachte den Hathor mit einem freundlichen Grinsen.

„Ich möchte dir etwas sagen“, flüsterte er dazu.

Aber vorläufig achtete niemand auf ihn.

„Ich glaube eher, daß Twirls Fähigkeiten sich rein zufällig aus der Genmanipulation ergeben, die Meister Dovhan am Erbgut seiner Eltern vorgenommen hat“, sagte Atlan.

Der Tizide musterte ihn, als sähe er ihn eben zum erstenmal.

„Du bist Atlan, nicht wahr?“ fragte er.

Der Arkonide nickte.

„Atlan von Arkon, im Auftrag der Kosmokraten. Ritter der Tiefe wie diese beiden hier.“ Er wies auf Jen Salik und Lethos-Terakdschan.

Der Gesichtsausdruck des Tiziden wurde in der Hauptsache durch den Blick des großen Auges bestimmt. Es schien in weite Ferne zu sehen, die Mauern des kleinen Gebäudes zu durchdringen.

„Kosmokraten, Ritter der Tiefe“, sagte Fonneher halblaut. „Begriffe, die nur noch in den Legenden existieren. Gibt es sie wirklich, die Ritter und die Kosmokraten?“

„Es gibt sie“, versicherte Atlan. „Wie hätten wir fünf Tage lang durch das Grauland marschieren können, ohne selbst grau zu werden, wenn uns nicht die Aura des Wächterordens schützte?“

„Kommt ihr, um uns zu helfen?“ fragte Fonneher.

„Unser Auftrag lautet, zum Berg der Schöpfung vorzudringen und die Raum-Zeit-Ingenieure darauf aufmerksam zu machen, daß die Rückkehr von TRIICLE-neun unmittelbar bevorsteht.“

Der Blick des Tiziden verweilte in der Ferne.

„Noch mehr Worte aus dem Buch der Legenden“, murmelte er. „Wißt ihr wenigstens, wo der Berg der Schöpfung sich befindet?“

„Nur ungefähr“, meldete sich in diesem Augenblick Lethos-Terakdschan zu Wort.

„Wir wissen, daß er sich auf der Starsen gegenüberliegenden Seite des Tieflands befinden soll, aber wo dies - von unserer derzeitigen Position aus gesehen - genau ist, wissen wir nicht. Schritt um Schritt müssen wir uns vorwärts arbeiten. Aber wir werden das Ziel erreichen.“

„Ich möchte dir etwas sagen“, flüsterte Twirl von neuem; aber wiederum achtete niemand auf ihn.

Fonneher schien von den Worten des Hathors beeindruckt.

„Du klingst entschlossen und zuversichtlich“, sagte er. „Ich wünsche euch Glück bei eurem Vorhaben.“

Was ich an Hilfe leisten kann, will ich euch nicht versagen.“

„Korzbanch hat vorerst seine eigenen Sorgen“, erklärte Atlan. „Da draußen schwirren Hunderte von Ratanen herum, jeder mit vier oder fünf Paladinen bemannt. Werden sie die Kolonie angreifen?“

„Sobald sich ihnen eine Möglichkeit bietet“, antwortete Fonneher. „Sie können nichts ausrichten, bevor der Graueinfluß sich wieder bemerkbar macht. Griffen sie uns in diesem Augenblick an, dann zerfielen sie zu Staub; denn die Geschöpfe der entarteten Tizider können unter den Bedingungen des Reallebens nur kurze Zeit existieren.“

„Das geschieht oft?“ erkundigte sich der Arkonide. „Ich meine, daß der Graueinfluß sich in Korzbanch bemerkbar macht?“

„In letzter Zeit immer häufiger“, antwortete der Tizide, niedergeschlagen. „Sie sind drunter am Bohren, die verdamnten Saboteure. Sie verstopfen einen Kanal nach dem ändern. Bis jetzt hat es die Vitalkraft verstanden, immer wieder einen heuen Weg zu finden, um nach Korzbanch zu gelangen. Aber es entstehen Pausen. Während dieser Zeit wird die Kolonie grau. Das ist der Augenblick, in dem Lord Mhuthans Truppen angreifen.“

Atlan wechselte abrupt das Thema. Er deutete auf das Video-Gerät, das Fonneher zuvor gemustert hatte, während er mit Drzodu sprach.

„Was wird dort gemessen?“ wollte er wissen.

„Die Steuerimpulse, die die entarteten Tiziden ausstrahlen, um die Ratane zu lenken“, antwortete der Tizide, ohne zu zögern. „Wenn die Anzeige aktiv wird, wissen wir, daß Lord Mhuthans Truppen auf dem Weg hierher sind.“

Auf dem langen Marsch nach Korzbanch hatten die Ritter der Tiefe von Domo Sokrat erfahren, wie die Taktik des Grauen Lords funktionierte. Die Ratane waren im Grund unintelligentes Geschöpf. An den Organcomputer, der ihr Bewußtsein bildete, war ein Empfänger angeschlossen, der die Signale der Fernsteuerung aufnahm und an das synthetische Gehirn weiterleitete. In ihren Kommandostellen saßen speziell geschulte Tiziden, deren Aufgabe es war, den Einsatz der Ratane aus der Ferne zu lenken. Erst

wenn die Echsen das Ziel erkannt hatten, waren sie in der Lage, aus eigenem Antrieb zu handeln.

Atlan hatte eine Idee.

„Ich bitte dich, mir die Wirkungsweise des Geräts zu erklären“, sagte er zu Fonneher.

Dem schien die Bitte zwar erstaunlich, aber er erfüllte sie nichtsdestoweniger ohne Bedenken. Es stellte sich im Lauf weniger Minuten heraus, daß der Tizide nicht nur ein hervorragender Gen-Techniker war, sondern auch auf dem Gebiet der physikalischen Technik hervorragende Kenntnisse besaß. Für Fonneher andererseits war bemerkenswert, mit welcher Leichtigkeit der Arkonide seinen Erklärungen zu folgen vermochte und wie spielend er die Wirkungsprinzipien einer Technologie verstand, die für ihn völlig fremd sein mußte. In kürzester Zeit lernte Atlan nicht nur die Wirkungsweise des Meßgeräts verstehen, er hatte auch Gelegenheit, seine Idee zu vervollkommen. Er wollte Fonneher eine entsprechende Frage stellen; aber kaum waren ihm die ersten Worte über die Lippen gekommen, als der Tizide mit zwei Händen eine abwehrende Geste machte. Sein großes Auge hatte sich auf merkwürdige Weise verfärbt. Die Wimpern waren in aufregender, zuckender Bewegung. Seine helle Stimme klang barsch, als er sagte:

„Keine Fragen mehr! Ich habe keine Zeit... es ist... grau ...“

Atlan sah auf. Jen Salik verstand seine Aufforderung, ohne daß er ein Wort zu sagen brauchte. Er ging zur Tür und öffnete sie. Es war dunkler geworden über dem grünen Land. Das Laub der Bäume wirkte fahl. Das kühn geschwungene Dach der Ratsstätte, das durch die offene Tür zu sehen war, hatte mit einemmal nichts mehr Elegantes an sich. Es war grotesk, häßlich. Durch die Türöffnung drang kalte, feuchte Luft herein.

Die Anzeichen waren deutlich genug. Niemand brauchte eine Erklärung. Atlan gab seine Anweisungen.

„Sokrates, geh hinaus und sieh zu, daß uns hier niemand stört.“

Der Haluter gab das Zeichen der Zustimmung und trat durch die offene Tür. Er ging dabei in Laufstellung. Die Öffnung war nicht annähernd hoch genug für seine riesige Gestalt.

„Tengri Lethos, was sagen die Gedanken des Tiziden?“

„Er ist verwirrt. Er weiß nicht...“

Fonneher hatte sich aufgerichtet.

„Ich muß jetzt gehen“, brachte er mühsam hervor. „Ich werde...“

„Du bleibst hier“, fuhr Atlan ihn scharf an. „Ich brauche dich. Jen, hilf mir mit diesem Aggregat.“

„Ich möchte etwas sagen“, rief Twirl aus dem Hintergrund.

„Nicht jetzt, Junge“, wies ihn der Arkonide zurück. „Wir haben zu tun.“

Der Empfänger sprach an. Die knarrende Stimme des Wachpostens meldete sich.

„Die Ratane greifen an“, meldete er.

„Das kann ich mir denken“, antwortete Atlan knapp. „Wehrt sie ab, solange ihr könnt.“

„Fällt uns nicht ein“, knarrte es aus dem Empfänger. „Sollen wir die Köpfe hinhalten, während ihr dahinten ... Wer spricht da überhaupt?“

. Atlan hieb mit der Faust auf die Kontrolltaste. Die Verbindung erlosch mit einem knackenden Geräusch. Allzu weit war es mit der Kommunikationstechnik der Korzbrancher nicht her. Atlan deutete auf das Aggregat, dessen Funktion er sich in den vergangenen Minuten von Fonneher hatte erklären lassen.

„Darin liegt der Schlüssel des Erfolgs“, sagte er. „Die Komponenten eines Empfängers sind identisch dieselben wie die eines Senders. Wenn wir Glück haben, brauchen wir nur ein paar Handgriffe, und ... „Er vollendete den Satz nicht. Statt dessen wandte er sich nach Fonneher um. „Komm her und hilf uns“, forderte er ihn auf.

„Ich habe nicht...“, begann der Tizide.

„Wen kümmert es, was du nicht hast?“, schrie der Arkonide ihn an. „Komm her und hilf uns, habe ich gesagt!“

Eingeschüchtert folgte Fonneher dem Befehl. Zu dritt lösten sie die Verkleidung des Aggregats. Atlan inspizierte die Anordnung der Mikroprojektoren und verfolgte den Lauf der Feldkanäle, der durch matte, haarfeine Linien verschiedenfarbigen Lichts angedeutet wurde.

„Keine besondere Schwierigkeit“, sagte er zufrieden. „Gelobt sei der Geist der Technik, der angeordnet hat, daß alles, was nach demselben Prinzip funktioniert, auf die gleiche Weise aufgebaut sein muß...“

Draußen knallten die Schwingenschläge der Ratane. Desintegratoren fauchten. Blaßgrüner Wald löste sich zu grauen Schwaden molekularen Staubs auf. Das Licht war düster. Eine Ahnung tödlicher Gefahr schwiebte in der feuchtkalten Luft. Vor der Tür war Domo Sokrat in Deckung gegangen. Bis jetzt hatte das kleine, würfelförmige Gebäude das Interesse der Angreifer nicht erregt. Man brauchte sie nicht mit Gewalt darauf aufmerksam zu machen, daß sich hier die Kontrollzentrale befand.

Organisierten Widerstand gab es nicht. Der Graueinfluß hatte Korzbranch in seinen Bann geschlagen. Die Kolonisten flohen vor den Ratanen und sahen untätig zu, wie Hektar um Hektar ihrer grünen Welt in Staub aufging. Nur hier und da löste sich ein vereinzelter Schuß und stach durch das Blattgewirr der dichten Vegetation nach einer der Flugechsen. Hin und wieder wurde sogar einer der Ratane getroffen und stürzte mitsamt seiner Reiterschaft in das Pflanzenmeer. Im großen und ganzen erlitten Lord Mhuthans Truppen bei diesem Vorstoß jedoch nur geringfügige Verluste. Der Tiefeneinfluß war diesmal von ungewöhnlicher Intensität.

Fonneher, von Sekunde zu Sekunde mürrischer, hatte sich mehrmals geweigert, mit Atlan und Jen Salik zusammenzuarbeiten. Die groben und drohenden Zusprüche des Arkoniden hatten ihn immer wieder zur Räson gebracht. Seine Auskünfte kamen zögernd, unwillig, mitunter zweideutig. Aber jetzt, knapp eine Stunde nach Beginn der Arbeiten, schien das Werk vollbracht.

Atlan setzte einen Timer auf eine Laufzeit von vierzig Sekunden. Sobald das Relais ansprach, lief der Rest des Prozesses automatisch ab.

Er eilte zum Ausgang. Der Rest der Gruppe folgte ihm, selbst Fonneher, dem trotz des Graueinflusses wenigstens noch ein Rest wissenschaftlicher Neugierde geblieben war.

Als Atlan durch die offene Tür stürmte, sah er drei Ratane, die im Tiefflug geradewegs auf den kleinen Würfel der Kontrollstation zuschossen. Auf dem Rücken einer jeden Echse saßen fünf Paladine. Sie waren so nahe, daß er die Ringe der Sinnesorgane an den zylindrischen Schädeln flackern sah. Er schnellte sich zur Seite und schrie eine Warnung. Er riß den linken Arm in die Höhe und zielte auf den vordersten Ratan. Die Echse bäumte sich auf. Der mächtige Körper wand sich in konvulsivischen Zuckungen. Ihre Reiter wurden in die Höhe geschnellt. Laut schreiend stürzten sie in das dichte Gewirr der Pflanzen jenseits des Pfades. Ihre Schreie verstummten, als man die dumpfen Laute des Aufpralls hörte. Der Ratan zog mit wild flatternden Schwingen über die Kontrollstation hinweg. Irgendwo hinter dem Gebäude baute er eine Notlandung. Man hörte das Krachen des Gestrüpps.

Der Arkonide robbte durch das hohe Gras, das den Würfel der Kontrollzentrale umgab. Wie lange noch, bis vierzig Sekunden abgelaufen waren? Er wandte sich um und blickte zum Eingang der Station zurück. Unter der Türöffnung stand Twirl, reglos und im Schock, wie seinerzeit auf der Dschungellichtung. Der zweite Ratan hatte den Jungen ausgemacht. Er senkte den Stachel, den er anstelle eines Schädels trug, und schoß auf den Jungen zu.

„Lauf, Twirl, lauf!“ schrie Atlan.

Aber Twirl rührte sich nicht. Atlan gab sich nicht viel Mühe mit dem Zielen. Per Gedankenbefehl entlud er den Paralysator. Sein Schuß ging weit am Ziel vorbei. Die Echse reagierte nicht. Unbeirrt näherte sie sich ihrem Ziel. Verdammt, Junge, lauf! schoß es ihm durch den Sinn. Aber Twirl, der den mächtigen Stachel auf sich zukommen sah, blieb steif, als sei ihm jegliche Muskelkraft abhanden gekommen.

Da geschah etwas Seltsames. Der Ratan wandte sich mitten im Flug zur Seite. Das Manöver erfolgte mit solcher Plötzlichkeit, daß die Paladine, die auf dem Rücken der Echse saßen, Mühe hatten, den Halt zu wahren. Die Echse schoß über das Blätterdach des Waldes hinweg. Sie bewegte sich mit flatternden Flügelschlägen auf das hohe Gebäude der Ratsstätte zu. Atlan hatte keine Zeit, ihre Manöver zu verfolgen. Aber er hörte den donnernden Krach, den der Ratan auslöste, als er gegen die Wand aus hartem Stahlstein prallte.

Gebannt verfolgte der Arkonide den Flug der dritten Echse, die sich der Kontrollstation inzwischen bis auf fünfzig Meter genähert hatte. Die Paladine auf ihrem Rücken waren in Unruhe geraten. Sie hatten gesehen, wie es ihren zehn Mitkämpfern ergangen war. Und wenn sie auch keine Furcht kannten, so besaßen sie doch einen fest einprogrammierten Selbsterhaltungstrieb, der ihnen gebot, unnötige Risiken zu vermeiden. Der Ratan bewegte sich in zwanzig Metern Höhe, Zwei der fünf Paladine zogen es vor, der Ungewißheit des Schicksals durch einen Sprung in die Tiefe zu entkommen. Sie mochten sich ausgerechnet haben, daß das dichte Blattwerk des Waldes ihren Sturz bremsen würde. Ihre Rechnung ging nicht auf. Es krachte und knisterte im Geäst; eine Zehntelsekunde später hörte man die zwei dumpfen Schläge des Aufpralls.

Die restlichen drei Paladine zögerten. Sie wußten nicht, ob sie dem Beispiel ihrer Genossen folgen sollten. Bevor sie sich entschließen konnten, wurde ihnen die Entscheidung abgenommen. Die Schwingen des Ratans hörten auf, sich zu bewegen. Die Echse sank in die Tiefe, vom Auftrieb der Leichtgase in ihren Körperkavernen getragen. Es rauschte und donnerte im Wald, als sie ihre unbeholfene Landung vollzog. Atlan richtete sich auf und feuerte mit dem Impulsstrahler auf den Körper des Ratans, der zum Teil noch über das Astwerk hinausragte. Ein Blitz zuckte auf. Der Knall der Explosion war so heftig, daß das Gehör für Sekunden aussetzte. Große Fetzen des Echsenkörpers wurden durch die Luft gewirbelt. Einer davon landete klatschend vor der Tür der Kontrollstation, wo Twirl immer hoch reglos stand.

Als Atlans Ohren sich wieder öffneten, hörte er Jen Salik rufen:

„Seht doch! Sie sind alle in Verwirrung geraten.“

Über dem Blätterdach des Waldes waren in etlicher Entfernung Dutzende von Ratanen zu sehen, die mit schlängernden Bewegungen durch die Luft taumelten. Hier und da regneten winzige Punkte in die Tiefe: Paladine, die sich auf dem Rücken ihrer wildgewordenen Reittiere nicht mehr halten können. Mehrere Ratane rasten in steilem Sturzflug aus der Höhe herab. Selbst über die weite Distanz hinweg waren ihre schrillen Todesschreie zu hören, als sie ihre Bugstachel tief in den weichen Untergrund rammten. Andere strebten mit kräftigen Schwingenschlägen in immer größere Höhen und verschwanden schließlich gegen den grauen Hintergrund des Tiefenhimmels. Es war klar, daß Lord Mhuthans Attacke auf Korzbranch sich unter dem Einfluß massiver Desorganisation aufgelöst hatte.

Lethos-Terakdschan trat auf den Arkoniden zu.

„Keine schlechte Leistung“, sagte er anerkennend.

„Die Idee bot sich förmlich an“, antwortete Atlan. „Wenn die Steuersignale für die Ratane empfangen werden können, dann können sie auch gesendet werden. Wir haben keine Ahnung von dem Kode, den die Tiziden verwenden, um die Flugechsen zu lenken. Aber es lag gar nicht in unserer Absicht, die Ratane sinnvoll und zielbewußt zu steuern. Einen

Zufallsgenerator an dem Impulsgeber angeschlossen, und schon haben wir das schönste Durcheinander!"

Er reckte triumphierend die Arme in die Höhe und wies auf zwei Ratane, die sich unter grotesken Verrenkungen langsam durch die Luft bewegten. Sie waren die Überreste jener Streitmacht, die noch vor wenigen Minuten nach Dutzenden gezählt hatte.

„Das bedeutet Sicherheit für die Kolonie Korzbranch“, sagte er. „Lord Mhuthan wird die Siedler in Ruhe lassen müssen - wenigstens so lange, bis seine Tiziden einen neuen Mechanismus für die Steuerung der Ratane entwickelt haben.“

„Vielleicht nicht einmal so lange.“ Der Hathor schüttelte den Kopf. „Mhuthan greift nur an, wenn in Korzbranch der Graueinfluß wirksam ist. Und wenn die Kolonisten dem Bann der Graukraft unterliegen, werden sie das Abwehrmittel nicht anwenden.“

Es war, als hätte er damit ein Stichwort gegeben. Atlan blickte verwundert auf, als er den Eindruck gewann, es sei ringsum plötzlich heller geworden. Er schaute zum Himmel empor, als erwarte er, dort den feurigen Ball einer Sonne zu erblicken, der sich unversehens aus dem ewigen Grau hervorgeschnitten hatte. Die Farbe des Laubwerks änderte sich und wurde wieder zu dem saftigen Grün, das sie zuvor gesehen hatten.

Wenn es noch einen Zweifel über die Bedeutung des Vorgangs gegeben hätte, so wurde er von Fonneher beseitigt. Der Tizide trat auf Atlan zu. Mit drei Händen machte er eine Geste, die der Arkonide nicht verstand. Um so unmißverständlich waren dagegen Fonnehers Worte.

„Vergib mir“, bat er. „Ich weiß, ich habe mich dort drinnen störrisch benommen und euch bei der Arbeit behindert. Ich kann nichts dafür. Wenn der Graueinfluß über mich kommt, bin ich nicht mehr Herr meiner selbst.“

Atlan atmete auf. Die Graukraft war gebannt - wenigstens für den Augenblick. Das Leben in Korzbranch normalisierte sich.

„Ich habe dir nichts zu vergeben“, sagte er. „Ja, du warst störrisch. Aber obwohl die Graukraft auf dich wirkte, gabst du uns die gewünschte Auskünfte. Ich wollte, es wären alle so wie du, wenn der Graueinfluß sie überfällt.“

„Schaut her!“ erklang die Stimme des jungen Abakers.

Er stand noch immer unter der Tür. Mit vier Händen zugleich wies er auf den Fleischklumpen der Flugechse, den die Explosion bis vor seine Füße geschleudert hatte. Die graue Materie begann zu zerfallen. Jetzt, da wieder Vitalenergie nach Korzbranch floß, löste sie sich auf. Der Vorgang verlief mit erstaunlicher Schnelligkeit. Nur ein paar Sekunden verstrichen, dann war von dem gewiß 30 Kilogramm schweren Klumpen nur noch ein winziges Häufchen Staub übrig.

„Das löst eines unserer Probleme“, bemerkte Atlan nachdenklich. „Den Ratanen und Paladinen, die in die Wälder gestürzt sind, wird es in gleicher Weise ergehen.“

Twirl drängte sich an den Hathor.

„Jetzt darf ich etwas sagen?“ fragte er schüchtern.

„Mein Gott“, rief der Arkonide. „Er will schon seit über einer Stunde etwas sagen, und niemand hat ihn zu Wort kommen lassen.“

„Sprich, Junge“, forderte Lethos-Terakdschan den Abaker auf.

Twirls Augen leuchteten.

„Ich spüre ganz in der Nähe“, sagte er, „eine Quelle der Kraft, die nicht vom Vagenda stammt.“

*

Fasziniert blickte Atlan über die Fläche des Weiher. Ruhiges, rotgoldenes Licht strahlte ihm entgegen. Es war ihm von Anfang an klar gewesen, daß es sich bei dem Inhalt des kreisförmigen Bassins nicht um eine Flüssigkeit handeln konnte. Er hatte die Probe aufs

Exempel gemacht, einen der herumliegenden Steine aufgehoben und ihn in die rotgoldene Substanz geschleudert. Der Stein versank geräuschlos. Es gab kein Platschen, keine Wellen, die sich von der Aufschlagstelle ausbreiteten. Aber selbst wenn die geheimnisvolle Materie gasförmig gewesen wäre, hätte der Eintritt des Wurfgeschosses zumindest lokale Turbulenzen auslösen müssen. Nichts dergleichen geschah jedoch. Atlan wußte inzwischen, daß es sich bei dem Inhalt des Weiher tatsächlich um Vitalenergie handelte, die pseudomaterielle Form angenommen hatte.

Twirl hatte sie hierher geführt. Die Sensoren seines mutierten Bewußtseins hatten ihm den Weg gewiesen. Eine halbe Stunde lang waren sie durch Wälder und über freies Feld gewandert. Unterwegs hatten Fonneher und Domo Sokrat erkannt, welchem Ziel der Junge zustrebte.

„Er muß den Lichtteich meinen“, hatte der Haluter gesagt.

Unterwegs hatten sie Gleiter gesehen, die vom Nordweststrand des Plateaus zurückkehrten. Der Angriff der Mhuthanschen Truppen war vorüber. Die Bürger Korzbranchs kehrten zu ihrem Heim- und Arbeitsstätten zurück. Atlan hatte sich gefragt, wie es in ihren Bewußtseinen aussehen mochte. Solange der Graueinfluß sie verschonte, waren sie fest entschlossen, ihre Insel des Friedens, die Bastion inmitten des Graulands zu verteidigen. Griff aber die Graukraft zu, wurden sie zu Kreaturen, die den Gesetzen des Graulebens unterworfen waren. Wenn dann später der Einfluß des Reallebens wieder einsetzte, verloren sie keineswegs die Erinnerung an das, was im Bann der Graukraft vor sich gegangen war. Sie wußten genau, daß sie versagt hatten - daß sie sich geweigert hatten zu tun, was ihnen zuvor als heilige Aufgabe erschienen war. Wie fanden sie sich damit zurecht? Was sie an sich selbst erlebten, war ein klassischer Fall der Schizophrenie. Wie wurden sie damit fertig?

Sie fanden die Quelle der Kraft, von der Twirl gesprochen hatte, im Innern eines Hains von luftigen, lichtgrünen Farngewächsen. Als das filigrane Gewirr der Farnwedel sich lichtete und den Blick auf die rotgoldene Oberfläche des Weiher freigab, war der Arkonide fasziniert stehen geblieben. Welches Farbenspiel! Es war in der Tat, als ob hoch über Korzbranch eine goldene Sonne leuchtete. Der Durchmesser des Weiher betrug nicht mehr als vierzig Meter. An seinem Ufer entlang zog sich der Farnwald dahin. Das lichte Grün des Waldes kontrastierte mit dem goldenen Rot und verband sich mit ihm zu einem Farbenspiel, das einem Maler, der ein Bild des Gartens Eden hätte anfertigen wollen, wohl zustatten gekommen wäre.

Still und ehrfürchtig war Twirl ans Ufer des kleinen Sees getreten und hatte hinabgeschaut in die rötlich-goldene Helligkeit. Niemand hatte ein Wort gesprochen. Selbst der mächtige Haluter bot ein Bild kindlicher, gläubiger Andacht - obwohl er doch nach seiner eigenen Aussage „grau“ war und sich von konzentrierter Vitalenergie hätte zurückgestoßen fühlen müssen.

Dann hatte Atlan den Stein aufgenommen und sein Experiment durchgeführt. Sie hatten alle erkannt, daß der Inhalt des Weiher nicht aus Flüssigkeit, nicht aus Gas noch aus sonst einer bekannten Form der Materie bestand. Der Arkonide war ein wenig mißtrauisch gewesen, als Twirl erklärte, er spüre in der Nähe eine Quelle der Kraft. War es möglich, daß der Junge sich durch einen Fremdeffekt täuschen ließ? Angesichts der rotgoldenen Substanz in der Tiefe des Weiher waren seine Zweifel jedoch geschwunden.

Dafür warf sich eine andere Frage auf. Wenn es mitten in Korzbranch ein Reservoir der Vitalkraft gab, wie konnte dann der Graueinfluß in der Kolonie wirksam werden? Die Tätigkeit der Vitalsaboteure, die in den Kavernen unter Korzbranch arbeiteten, zielte darauf ab, den Fluß der Vitalenergie zu unterbrechen. Aber wie sollte daraus eine nachteilige Wirkung für die Kolonie entstehen, wo sie doch über ihren eigenen Vorrat an Vitalkraft verfügte?

Vitalkraft muß fließen, bemerkte der Extrasinn, Ein Reservoir dagegen ist etwas Stagnierendes. Sie können nicht daraus schöpfen.

Atlan wandte sich an den Haluter.

„Was wißt ihr über den Lichtteich?“ erkundigte er sich.

„Nichts“, antwortete Domo Sokrat. „Er war hier, bevor die ersten Flüchtlinge in Korzbranch ankamen. Er lag inmitten eines Dornbuschfelds. Fonneher hat die Pflanzen gezüchtet, die jetzt anstelle der Dornbüschle hier wachsen.“

„Ihr habt euch nie gefragt, was es mit dem rotgoldenen Licht auf sich hat?“

„Gefragt haben wir uns oft genug“, meldete der Tizide sich zu Wort. „Auch gemessen, analysiert, Hypothesen aufgestellt. Aber das Rätsel ließ sich nicht lösen.“ Mit resignierter Stimme fügte er hinzu: „Es gibt zahllose Geheimnisse im Tiefenland. Niemand kann hoffen, sie alle zu entschleiern.“

Atlan verzichtete auf weitere Fragen. Die Korzbrancher hatten nicht gewußt, daß es sich beim Inhalt des Lichtteichs um Vitalenergie handelte. Der Logiksektor hatte recht. Es gab einen mächtigen Vorrat an Vitalkraft in Korzbranch; aber er floß nicht. Die Kolonisten konnten nichts damit anfangen.

Inzwischen hatte Twirl sich aus seiner Verzückung gelöst. Er wandte sich an Lethos-Terakdschan.

„Ich könnte viel damit anfangen“, sagte er, sichtlich aufgereggt. „Soll ich wieder so ein Ding bauen, mit dem wir damals gegen Lord Mhuthans Einrichtungen losgegangen sind?“

Damals, damit meinte er die Tage, als Atlan, Jen Salik und Domo Sokrat sich an Bord der Gondel des Lords Mhuthan befanden. Twirl hatte eine „Quelle der Kraft“, wie er sie nannte, angezapft und auf psi-energetische Weise Gestalten geschaffen, mit denen er spielen und sich unterhalten konnte. Sein Motiv war klar: Er wollte der tristen Wirklichkeit entfliehen und zog sich in eine Welt zurück, die er mit Produkten seiner Phantasie bevölkerte. Lethos-Terakdschan hatte die Möglichkeit erkannt, die sich ihm hier bot, und den Jungen dazu überredet, einen schwer bewaffneten Roboter zu erschaffen, der von ihnen beiden gesteuert werden und den Forschungsanlagen der Tiziden schwere Schäden zufügen würde. Die Konstruktionsdaten des Roboters hatte der Hathor noch im Dom Kesdschan memoriert. Die Maschine hatte das Aussehen eines porleytischen Aktionskörpers. Der Maßstab war um ein Vielfaches gedehnt worden, so daß Twirl und Lethos-Terakdschan im Innern des Roboters bequem Platz fanden. Mit dem Rasenden Porleyter hatten die beiden verschiedene Einrichtungen Mhuthans schwer zugesetzt, bis der Graue Lord auf die Vorgänge aufmerksam geworden war und den Roboter an Bord seiner Gondel holen ließ.

Der Hathor lächelte.

„Nein, solch ein Ding brauchen wir nicht, Twirl“, sagte er. Aber etwas anderes möchte uns vielleicht einfallen.“ Er wandte sich an den Arkoniden. „Wir müssen weiter“, erklärte er. „Hier hält uns nichts mehr. Du hast den Korzbranchern das Mittel gegeben, mit dem sie sich gegen Lord Mhutans Truppen wehren können. Weder das Vagenda noch der Berg der Schöpfung sind von hier aus direkt zu erreichen. Wir müssen uns zum nächsten Transmitterdom durchschlagen.“

„Der nächste Transmitterdom steht in Mhuthan“, antwortete Atlan. „Dorthin können wir nicht. Die Dome sind jeweils eine Lichtsekunde voneinander entfernt. Wie, schlägst du vor, sollen wir eine Distanz von rund dreihunderttausend Kilometern bewältigen, ohne daß uns dabei Monate, vielleicht Jahre verloren gehen?“

Der Hathor lächelte.

„Du verstehst mich nicht richtig“, sagte er. „Ich habe durchaus den Transmitterdom von Mhuthan im Sinn. Er ist nur ein paar tausend Kilometer von hier entfernt. Du hast recht: Dorthin können wir nicht - wenigstens jetzt noch nicht.“

In den Augen des Arkoniden blitzte es auf.

„Ich sehe. Wenn wir dem Lord die Hölle heiß machen ...“

„Findet sich womöglich eine Gelegenheit, den Dom von Mhuthan unangefochten zu erreichen“, vollendete Lethos-Terakdschan den Satz. „Und wie machen wir ihm die Hölle heiß?“

„Indem wir die Archivare von Schätzen über die bevorstehende Invasion unterrichten. Wir organisieren ihre Abwehr, Lord Mhuthan erleidet eine vernichtende Niederlage, und wir sind unterwegs zum Transmitterdom.“

„So habe ich es mir vorgestellt“, nickte der Hathor.

„So habt ihr es euch vorgestellt“, dröhnte die Stimme des Haluters. „Ich habe euch schon des öfteren auseinandergesetzt, daß die Archivare sich nicht organisieren lassen. Sie sind hoffnungslose Eigenbrötler. Selbst wenn sie ihre Existenz bedroht sehen, werden sie sich nicht zusammenschließen. Wenn wir von hier aus nach Schätzen vorstoßen, erreichen wir als ersten Museumskomplex jenen, der von Gluschuw-Nasvedbin betreut wird. Gluschuw ist der typische Archivar. Er kennt nur sich und sein Museum. Wohnt in einer einsamen Hütte nicht weit vom Komplex entfernt...“

„Du kennst ihn gut, nicht wahr?“ wurde er von Atlan unterbrochen.

„Nein, nicht gut. Ich... ich hatte einmal mit ihm zu tun.“ Domo Sokrats Stimme klang merkwürdig unsicher. „Aber ich sage euch; Mit den Archivaren läßt sich nichts anfangen.“

Atlan wandte sich an Fonneher.

„Wie weit von hier bis zur Grenze des Landes Schätzen? Ich meine, bis zu der Linie, an der der Graueinfluß endet?“

„Einhundert Kilometer“, antwortete der Tizide ohne Zögern.

„Ein hartes Stück Weg“, murmelte der Arkonide. „Die Ratane werden uns angreifen, sobald wir Korzbranch verlassen.“

„An dieser Stelle kommt meine Idee ins Spiel“, lächelte Lethos-Terakdschan. Er deutete auf das rotgoldene Leuchten in der Tiefe des Weiwers. „Ich glaube, Twirl könnte dieses Reservoir anzapfen und einen Tunnel aus der Energie des Reallebens bauen, der von hier bis an die Grenze von Schätzen reicht...“

4.

Gluschuw liebte das Halbdunkel. Er hatte die Polarisationsfilter der großen Fenster aktiviert, um das Licht des Tiefenjahrs von den Räumen des inneren Museumsrings fernzuhalten. Die Beleuchtung war auf niedrige Leistung geschaltet. Geruhsam bewegte der Archivar sich durch die mit den Artefakten der Alten, mit Maschinen, Geräten und Kunstwerken vergangener Zeiten angefüllten Hallen. Sein kürbisförmiger Schädel war in ständiger Bewegung. Er liebte die Dinge, die hier ausgestellt waren. Mitunter fuhr aus dem Schwarm der Pseudopodien, die ihm zu beiden Seiten des quadratischen Körpers von der Schulter bis zur Hüfte wuchsen, ein Tentakel und strich hier zärtlich über die metallene Verkleidung eines Maschinenaggregats, dort liebevoll über die Konturen einer Skulptur. Das waren Gluschuws Lieblinge. Sie waren sein Leben, wenn er natürlich auch den übrigen Museumsstücken mit größter Ehrfurcht gegenüberstand. Schließlich waren sie das Erbe einer glücklichen Zeit, in der man den Graueinfluß wirkungsvoll zurückdrängen konnte.

Nasvedbins Neigungen gingen dagegen in ganz andere Richtung. Nasvedbin unterlag allerdings, wenn es um die Befriedigung seiner Wünsche ging, gewissen Beschränkungen. Er war Gluschuws Symbiont. Er hing dem feisten Alesterwanen wie ein prall gefüllter Rucksack auf dem Rücken. Er pulsierte, das war die einzige Möglichkeit der Eigenbewegung, die ihm zur Verfügung stand. Ansonsten mußte er gehen, wohin Gluschuw ihn trug. Oh, er besaß wohl ein Dutzend beweglicher Stielaugen, die er hier-

und dorthin drehen konnte. Und er konnte bei Bedarf einen Mund bilden. Aber darüber hinaus war er ganz und gar auf das Wesen mit dem Kürbiskopf angewiesen.

Nein, nicht ganz. Nasvedbin war ein Zymii. Vor Millionen von Tiefenjahren hatten die Zymii sich entschlossen, mit den Alesterwanen eine symbiotische Verbindung einzugehen. Die Zymii, ursprünglich unbewegliche, wenn auch intelligente Gewächse, verschafften sich durch die Symbiose Beweglichkeit. Dafür bescherten sie den Alesterwanen Schutz vor Krankheiten und langes Leben. Die Verbindung zwischen beiden Wesen bestand aus einem Gewebe, das aus der Basis des Zymii entsproß und mit zahlreichen, haarfeinen Fäden in den Körper des Alesterwanen hineinreichte. Diese Verbindung eben war es, die es dem Zymii ermöglichte, über die Gesundheit seines Symbionten zu wachen. Allerdings ergaben sich durch das Myzelium auch noch ganz andere Möglichkeiten, die sich Nasvedbin nicht anzuwenden scheute, wenn er nur zornig genug war.

Im Augenblick störte ihn das Halbdunkel, denn seine Augen, obwohl zwölf an der Zahl, besaßen keine überragende Sehkraft. In der Verbindung der Myzeten mit den Kürbisköpfen war es gewöhnlich der Alesterwane, der das Sehen besorgte. Trotzdem hatte Nasvedbin nicht die Absicht, sich eine derart rücksichtslose Behandlung gefallen zu lassen. Gluschuw kannte seine Vorliebe für helles Licht.

Er bildete also einen Mund und verkündete mit schriller, keifender Stimme:

„Es ist eine bodenlose Unverschämtheit, mich im Dunkeln herumzuschleppen. Ich kann überhaupt nichts sehen.“

„Deine Aufgabe ist nicht zu sehen“, antwortete Gluschuws dröhnender Baß, „sondern auf meine Gesundheit zu achten.“

„Rede keinen Quatsch“, keifte Nasvedbin. „Ich habe ein ebensolches Recht, das Leben zu genießen, wie du. Wie kann ich genießen, wenn ich nichts sehen kann?“ Noch ärgerlicher als bisher fügte er hinzu: „Hör endlich auf, mit deinen Schlangenfingern über diese häßlichen Maschinen zu streichen.“

„Ich dachte, du könntest nichts sehen?“ spottete Gluschuw.

„Ich spüre es“, log Nasvedbin. „Beweg dich gefälligst schneller, damit wir die Sache mit dem Tabernakel hinter uns bringen. Wird doch sowieso wieder ein Mißerfolg, wie alle bisherigen Versuche auch.“

Da, dachte Gluschuw düster, hast du wahrscheinlich recht.

Das Tabernakel von Holt war das Glanz- und Prunkstück dieses Museums. Es stammte angeblich aus der Zeit, da die Raum-Zeit-Ingenieure eben mit ihrer Arbeit begonnen hatten. Er war in einem gesonderten Raum aufbewahrt, der sonst kein anderes Ausstellungsstück enthielt. Es barg Geheimnisse, die den, dem sie offenbart wurden, im Handumdrehen zum König des Tiefenlands gemacht hätten.

Das Problem war, daß das Tabernakel sich weigerte, die Geheimnisse von sich zu geben. Es ließ sich nicht öffnen. Hunderte von Versuchen hatte Gluschuw bereits unternommen und sich dabei mehrmals die Finger verbrannt. Das Tabernakel war wehrhaft. Nur Raum-Zeit-Ingenieure oder Ritter der Tiefe dürften es öffnen, behauptete es. Gluschuw hatte keine Idee, was Ritter der Tiefe waren. Halb unbewußt griff er nach dem Miktoparalysator, der in der Tasche seiner Montur steckte. Ein wenig von seiner ursprünglichen Zuversicht kehrte zurück. Einen Versuch dieser Art hatte er nie zuvor gemacht. Es war ihm der Gedanke gekommen, daß das Tabernakel ein Bewußtsein besaß. Wenn dem wirklich so war, dann ließ es sich womöglich mit Hilfe eines Paralysators bezwingen.

Nur vorsichtig mußte er sein. Der verdammte Kasten durfte nicht ahnen, was er vorhatte. Unwillkürlich folgte er Nasvedbins ärgerlicher Forderung: Er ging schneller. Die Ungeduld hatte von ihm Besitz ergriffen.

Der Vorgang war wesentlich einfacher, als Atlan ihn sich vorgestellt hatte. Sie alle waren vom Rand des Lichtteichs bis unter die Wedel des Farnhains zurückgetreten, um Twirl nicht bei der Konzentration zu stören. Es war unheimlich still. Selbst die vogelähnlichen Geschöpfe, die bisher durch die Farne gestreift waren und die Luft mit ihrem fröhlichen Zwitschern erfüllt hatten, schienen die Bedeutung des Augenblicks zu erkennen und schwiegen.

Der Junge kniete am Ufer des Weiher nieder. Er hatte die Augen geschlossen. Er beugte sich nach vorn, bis seine Stirn den Boden berührte. Im selben Augenblick veränderte sich die Farbe des Lichtteichs. Sie wurde zu einem düsteren, glüterfüllten Rot. Der goldene Schimmer verschwand, während Twirl die Vitalenergie in sich aufsaugte. Sekunden später erhob sich der Junge. Der Weiher nahm augenblicklich seine ursprüngliche Färbung wieder an.

Strahlenden Auges trat Twirl auf Lethos-Terakdschan zu.

„Ich habe viel Lebenskraft in mir aufgenommen“, sagte er stolz. „Wir können uns auf den Weg machen.“

Atlan musterte den Jungen mit Bedacht. Es war äußerlich keine Veränderung an ihm zu bemerken. Der Arkonide war mißtrauisch. Sie hatten einen schweren Gang vor. Sollten sie sich allein auf die unerforschten parapsionischen Fähigkeiten des jungen Abakers verlassen?

Lethos-Terakdschan schien keinerlei solche Bedenken zu haben. Er legte Twirl die Hand auf die Schulter und wandte sich an Fonnerher:

„Wirst du uns eines deiner Fahrzeuge zur Verfügung stellen, damit wir möglichst schnell den Ostrand des Plateaus erreichen?“ fragte er.

Er muß besser wissen als jeder andere, was er dem Jungen zutrauen kann, meldete sich der Extrasinn. Schließlich ist Twirl sein Orbiter.

„Ich habe kein Fahrzeug“, antwortete der Tizide. „Sie gehören uns allen gemeinsam. Aber ich will euch gern eines beschaffen.“

„Nicht nötig“, krähte Twirl, „Ich bin so voll mit Lebenskraft, daß ich euch alle ins Unterland tepe... tepe... telo... Wie nennt ihr das?“

„Daß du uns alle teleportieren kannst?“ versuchte der Hathor, ihm zu helfen.

„Ja, so heißt es wohl.“

Einen Augenblick zögerte Lethos-Terakdschan. Atlan spürte, daß ihm dieselben Bedenken durch den Sinn gingen, die auch er vor wenigen Minuten empfunden hatte. Er erinnerte sich an die Weisung des Logiksektors, Der Hathor mußte am besten wissen, was er seinem Orbiter zutrauen konnte.

Lethos-Terakdschan hatte seine Entscheidung getroffen.

„Wir verlassen dich jetzt“, sprach er zu Fonnerher. „Die beiden Ritter der Tiefe haben dir ein Mittel hinterlassen, mit dem Korzbranch sich mühelos gegen weitere Angriffe des Lords Mhuthan verteidigen kann. Ich bin sicher, daß wir einander nicht das letzte Mal gesehen haben. Aber für den Augenblick - leb wohl!“

Der Tizide beschattete mit einer seiner rechten Hände das große Auge - eine Geste, die, wie Atlan wußte, Bedauern und gleichzeitig Resignation ausdrückte.

„Ich wollte, ihr wäret länger unsere Gäste geblieben“, sagte Fonnerher. „Aber ich verstehe, daß große Aufgaben euch drängen. Ich danke euch für die Hilfe, die ihr uns geleistet habt. Es sollte mich freuen, wenn euer Weg euch wieder nach Korzbranch führt.“ Für eine Sekunde vergaß er die Feierlichkeit des Augenblicks, wandte sich zur Seite und musterte Domo Sokrat. „Du kommst auf jeden Fall zurück, hoffe ich“, forschte er.

Der Haluter antwortete mit der Gebärde der Ungewißheit.

„Ich bin mit beiden Herzen stets bei euch, das weißt du“, sagte er, „Aber der Weißhaarige dort ist mein Ritter, und ich bin sein Orbiter. Ich werde tun, was er von mir verlangt.“

Atlan lächelte.

„Wir kommen zurück“, versprach er.

Twirl breitete die Arme aus. Atlan, Domo Sokrat, Jen Salik und der Hathor faßten ihn bei den Händen.

„Jetzt“, sagte der Junge.

*

„Du spinnst“, sagte das Tabernakel von Holt. „Ich öffne mich nicht für einen armseligen Archivar.“

Es kostete Gluschuw Mühe, seinen Unwillen zu unterdrücken. Er stand in der kleinen Kammer, dem Allerheiligsten des inneren Museumsrings, dem Ort zahlloser Fehlschläge der Vergangenheit. Vor ihm, im matten Licht der Deckenbeleuchtung, schwebte eine Handbreit über einem mit samtähnlichem Material verkleideten Sockel ein Kasten, ein aus schwarzem Metall gefertigter Quader mit den Abmessungen anderthalb mal dreiviertel mal einhalb Fuß.

Das war das Tabernakel. Wer es jemals fertig brachte, ihm seine Geheimnisse zu entlocken, der wurde König des Tiefenlands. Der würde sich selbst vor Lord Mhuthan und seinen grauen Garden nicht mehr zu fürchten brauchen. Daran dachte Gluschuw, während er in der Tasche nervös nach dem Mikroparalysator fingerte.

„Soweit ich weiß, gibt es weit und breit keine Raum-Zeit-Ingenieure mehr“, sagte er. „Von Rittern der Tiefe hat in dieser Gegend niemand je etwas gehört. Es wird also keiner kommen, der das Recht hat, dich zu öffnen. Welchen Dienst erweist du dem Tiefenland, indem du dich weigerst, deine Geheimnisse preiszugeben?“

„Quatschkopf“, sprach es aus dem Kasten. „Was du weißt und wovon du gehört hast, spielt keine Rolle.“

Einer von Nasvedbins zwölf Augenstielen lag auf Gluschuws rechter Schulter. Der Zymii bildete einen Mund und kreischte:

„Was, glaubst du, wird aus dir altem Blechkasten, wenn der Graue Lord von Mhuthan das Land Schätzen erobert?“

Seltsamerweise antwortete das Tabernakel auf Nasvedbins Geschrei wesentlich zivilisierter, als es sich bisher Gluschuw gegenüber verhalten hatte.

„Wenn der Graue Lord die Aura eines Raum-Zeit-Ingenieurs oder eines Ritters der Tiefe besitzt“, drang es aus dem Kasten, „dann wird er erfahren, was ich weiß, sonst nicht.“

„Dir ist wohl gleichgültig, was aus dem Tiefenland und den Zielen der Kosmokraten wird?“ keifte Nasvedbin.

„Komm mir nicht mit den Kosmokraten“, spottete das Tabernakel. „Wer weiß, wo die inzwischen...“

Gluschuw hörte nicht weiter hin. Der Wortwechsel zwischen Nasvedbin und dem schwarzen Kasten gab ihm die Gelegenheit, auf die er gewartet hatte. Langsam holte er den Mikroparalysator aus der Tasche. Er wandte sich sogar ein wenig zur Seite, scheinbar, um dem Zymii bessere Gelegenheit zu geben, das Tabernakel zu sehen. Er hielt den Schocker mit zwei Tentakeln der linken Körperhälfte. Vorsichtig schob er ihn durch den Wust der Pseudopodien auf der rechten Körperseite. Als er sich anschickte abzudrücken, hörte er das Tabernakel sagen:

„... seit Millionen von Tiefenjahren nicht mehr um uns gekümmert. Und da soll ausgerechnet ich... Schau dir diesen Narren an. Er will mir mit einem Paralysator beikommen!“

Die letzten Worte hätten Gluschuw zur Warnung gereichen sollen. Aber es war schon zu spät. Er hatte abgedrückt. Als der Schocker sich mit hellem Summen entlud, bekam er einen Schlag gegen den Leib, als hätte ein großer Ratan ihn mit allen sechs Beinen zugleich getreten. Er wurde davon geschleudert und prallte gegen die Wand der Kammer. Nasvedbin gab einen protestierenden Schrei von sich. Soviel hörte Gluschuw noch, dann verlor er das Bewußtsein.

Als er wieder zu sich kam, wußte er nicht, wie viel Zeit inzwischen vergangen war. Das Tabernakel von Holt ruhte auf dem samtverkleideten Sockel. Er warf ihm einen mißtrauischen Blick zu, dann richtete er sich langsam auf. Er sah sich um und suchte nach dem Mikroparalysator.

„Ich habe ihn verschwinden lassen, Kürbiskopf“, sagte die schwarze Schachtel. „Jetzt mach, daß du fortkommst.“

Gehorsam wandte Gluschuw sich in Richtung des Ausgangs. Er verließ den inneren Museumsring und machte sich auf den Weg nach Hause. Sein Museum bestand aus drei konzentrischen Gebäuderingen. Die Ringe waren in Sektoren unterteilt. Zwischen jeweils zwei Sektoren zog sich eine schmale Gasse dahin. Er war dabei, den äußersten Ring zu durchqueren, als Nasvedbin sich meldete.

„Eine großartige Figur hast du dort drinnen abgegeben“, zeterte der Zymii.

„Halt's Maul“, knurrte Gluschuw.

„Wann unternimmst du deinen nächsten heroischen Versuch?“ wollte Nasvedbin wissen.

„Laß mich in Ruhe.“

Er ließ den äußersten Gebäudering hinter sich und stapfte auf kurzen Säulenbeinen durch das tiefe Gras. Er sehnte sich nach Ruhe. Er träumte von einem Luftbad, bei dem er die Temperatur der Düsen so hoch einstellen würde, daß es Nasvedbin vor Schreck die Sprache verschlug. Er freute sich auf den Streich, den er seinem Symbionten spielen würde. Indem er den Zymii in heißer Luft badete, rächte er sich für die Niederlage, die das Tabernakel ihm bereitet hatte. Daß seinem Racheplan keinerlei Logik innewohnte, störte ihn nicht. Gluschuw war kein besonders logisch veranlagtes Geschöpf.

Gluschuw-Nasvedbins Kate stand inmitten eines Wäldchens von Gelbkoniferen. Zwischen den Bäumen hatte sich Unterholz angesiedelt, durch das sich der Pfad wand, den Gluschuw in vielen Jahren getreten hatte. Er erreichte den Rand der Lichtung, auf der sich das kleine Haus erhob, und stützte. Die Eingangstür stand offen. Aus dem Innern hörte er lautes Stimmengewirr. Die dröhnen Bässe der Alesterwanen mischten sich mit den kreischenden, zeternden Organen der Zymii.

Gluschuw erstarrte. Das war unerhört! Das Volk der Archivare kannte keine Geselligkeit. Man besuchte einander nicht Früher, in grauer Vergangenheit, vielleicht sogar noch vor der Symbiose mit den Zymii, mochte das anders gewesen sein. Das Wort Gast hatte sich in der Sprache der Archivare, einer Version des Tiefenslangs, erhalten. Es wurde fast nie mehr gebraucht, aber es existierte noch. Gerade dieses Wort war es, das Gluschuw jetzt in den Sinn kam.

Er hatte das Haus voller Geiste! Der Gedanke allein bewirkte, daß Gluschuw sich die Haare sträubten. Obendrein noch lärmende Gäste! Das Stimmengewirr bewies, daß sie sich mitten in einer heißen Debatte befanden.

„Na, worauf wartest du?“ keifte Nasvedbin.

Gluschuw nahm all seinen Mut zusammen und schritt über die Lichtung. Unter der offenen Tür blieb er stehen. Er überblickte den Raum - einen der zwei, aus denen das Innere der Kate bestand - und seine Augen wurden feucht. Mehr als zehn Archivare waren in sein Heim eingefallen, während er im Museum arbeitete! Es war unerhört. Niemals zuvor hatte er sich so erniedrigt gefühlt.

Man bemerkte ihn. Das Stimmengewirr verebbte. Einer der Archivare trat auf Gluschuw zu. Gluschuw kannte ihn. Er war der Kurator des nächstgelegenen Museums und hieß

Velvet-Glox oder Velvex-Glot oder so ähnlich. Gluschuw-Nasvedbin hatte während der vergangenen zwanzig Tiefenjahre zwei- oder dreimal mit ihm zu tun gehabt.

„Ich bin Velvesch-Glod“, sagte der Archivar und neigte den Kopf ein wenig zur Seite, um anzudeuten, daß er eine Entschuldigung vorzubringen hatte. „Wir bitten dich um Verzeihung, daß wir während deiner Abwesenheit in dieses Haus eingedrungen sind. Ich weiß, es ist ein abscheulicher Verstoß gegen die guten Sitten. Aber glaube mir, Glaschau...“

„Gluschuw“, wurde er verbessert.

„Nasvedbin“, zeterte der Zymii.

„Glaubt mir, Gluschuw-Nasvedbin“, fuhr der Archivar fort, „es sind unerhörte Dinge im Gange, und es ist von unerhörter Wichtigkeit, daß wir uns darüber beraten.“

„Welche Dinge?“ fragte Gluschuw, durch die Bitte um Verzeihung schon halb versöhnt.

„Lord Mhuthan massiert seine Truppen an der Grenze von Schätzen. Die Invasion kann zu jeder Stunde beginnen.“

*

Hinter ihnen ragte die rote, mit schwarzen Einschlüssen gespenkelte Stahlsteinwand des Tafelbergs senkrecht in die Höhe. Vor ihnen senkte sich das Gelände, nackt und nur mit ein paar Felsblöcken besät, zum Dschungel hinab. Atlan spähte zum grauen Himmel hinauf. Ja, da waren sie. Fünfzehn Ratane zählte er insgesamt. Sie kreisten über dem östlichen Rand von Korzbranch, als wüßten sie, daß jene, die sie am Westhang nicht hatten fassen können, sich bald in dieser Richtung auf den Weg machen würden. Bis jetzt hatten sie Atlan und seine Begleiter offenbar noch nicht entdeckt. Aber das konnte sich jeden Augenblick ändern. Der Arkonide wußte, daß ihre Zeit kurz bemessen war.

Sie kauerten hinter einem Felsen. Kein Wort wurde gesprochen. Kein Laut störte die Konzentration des jungen Abakers, der die Augen geschlossen hielt und blicklos in die Richtung zu lauschen schien, in der die Grenze des Landes Schätzen lag.

Sanftes, rotgoldenes Licht hüllte die kleine Gruppe plötzlich ein. Es umfaßte den Felsklotz, hinter dem sie verborgen lag, leuchtete über ihn hinaus und zog eine Spur, die zum Dschungel hinabführte. Atlan richtete sich auf. Er befand sich im Innern der Lichthülle. Der graue Himmel über dem Tiefenland war mit einemmal nicht mehr so düster wie zuvor. Er leuchtete so hell wie auf dem Plateau des Tafelbergs. Der Arkonide blickte den Hang hinab. Was er sah, war eine Passage, eine Art Tunnel, die sich über den Hang dahinzog, vom Boden löste und über die Wipfel des Lianenwalds dahinzog. Seltsame Wo sie die höchsten Spitzen der Dschungelgewächse in ihren Bereich einbezog, da entstand frisches, saftiges Grün. Im Innern des Tunnels, erkannte Atlan, besaß der Graueinfluß keine Wirkung. Das Innere der Passage, deren Durchmesser zwanzig Meter betragen mochte, war von den Kräften des Reallebens erfüllt. Kein Ratane, kein Paladin würde in den Tunnel eindringen können, ohne seine eigene Existenz zu gefährden.

Twirl war aufgestanden. Er wirkte frisch und lustig wie eh und je. Die Erschaffung des Tunnels schien ihn kaum angestrengt zu haben.

„Wir können aufbrechen“, sagte er fröhlich und streckte auffordernd die Arme aus.

„Per Teleportation?“ fragte Lethos-Terakdschan überrascht. „Meinst du nicht, daß du deine Kräfte überschätzt?“

„Nicht in einem Sprung“, wehrte Twirl mit breitem Grinsen ab. „Immer nur ein paar Dutzend Kilometer. Ich habe dafür gesorgt, daß der Korridor sich in gewissen Abständen zum Dschungelboden hinabsenkt, so daß wir ausruhen können.“

Eine kurze Pause entstand. Es war klar, was jeder dachte. Sollten sie sich ganz und gar auf den Jungen verlassen?

„Ich bin dafür, daß wir es versuchen“, sagte Jen Salik schließlich. „Bisher hat Twirl noch immer gehalten, was er versprach - und manchmal sogar ein bißchen mehr.“

Er war der erste, der den Jungen bei der Hand ergriff. Das gab den Ausschlag. Sie hielten sich an Twirl fest. Der unangenehme, den Magen hebende Entzerrungsschmerz setzte ein - und noch in derselben Sekunde befanden sie sich weit drinnen im grauen Dschungel.

Nur daß der Dschungel ringsum nicht mehr grau war. Er befand sich im Einflußbereich des Tunnels. Die grauen Sprossen der Schlingpflanzen hatten sich in grüne Blätter verwandelt. Bunte Blüten waren zum Vorschein gekommen, und anstatt des modrigen Gestanks der Grauwelt erfüllten angenehme, exotische Gerüche die Luft. Das galt allerdings nur für das Innere des Korridors. Die Wandung des Tunnels war transparent. Durch eine flimmernde, rotgoldene Haut aus Licht sah Atlan die Gewächse des Waldes, wie sie wirklich waren: grau, eintönig, häßlich.

Seine erste Sorge galt dem Jungen. Twirl war zu Boden gesunken, als sie materialisierten. Aber schon nach wenigen Sekunden erhob er sich wieder. Seine Unternehmungslust schien ungebrochen.

„Ruhet euch aus“, sagte er in bester Laune. „In ein paar Minuten geht es weiter. Noch drei Sprünge, meine ich, dann haben wir es geschafft.“

„Er hört sich an, als wären wir diejenigen, die sich anstrengen müßten“, sagte Atlan halblaut auf Interkosmo zu Jen Salik.

Salik reagierte nicht. Er blickte in die Höhe. Irgend etwas hatte seine Aufmerksamkeit gefangen. Atlan versuchte, der Richtung seines Blicks zu folgen. Er sah weiter nichts als graues Gestrüpp jenseits der rotgoldenen Hülle des Tunnels.

„Sieht aus wie ein Miniatur-Ratan“, sagte Salik schließlich.

„Wo?“

Der Terraner hob den Arm und streckte die Hand aus.

„Dort in der Gabel, wo der Strunk des großen Schlinggewächses sich teilt.“

„Ich sehe ihn“, sagte Domo Sokrat, der die kurze Unterhaltung mitgehört hatte. „Es ist ein Ratan-Späher. Vorsicht...“

Es ging unerhört schnell. Atlan erblickte das Geschöpf erst in dem Augenblick, als es sich zu bewegen begann. Es war die Miniaturausgabe eines Ratans, etwa von der Größe eines terranischen Sperlings. Trotzdem war der Stachel, der aus dem Vorderkörper der synthetischen Kreatur hervorragte, ohne Zweifel eine äußerst gefährliche Waffe.

Diese Beobachtungen machte der Arkonide im Bruchteil einer Sekunde. Der Späher schoß im Sturzflug heran. Er achtete nicht auf die schimmernde, Hülle des Vitalenergiefelds, die Gefahr für ihn bedeutete. Sein Ziel war entweder Jen Salik oder Atlan, genau ließ sich das in der Kürze der Zeit nicht bestimmen. Atlan versetzte dem Terraner einen kräftigen Stoß, so daß er aus der Fluglinie des Angreifers taumelte. Der Arkonide riß den Arm in die Höhe und erkannte in derselben Hundertstelsekunde, daß er keine Zeit mehr haben würde, einen Schuß abzufeuern.

Er ließ sich rückwärts fallen. Dabei behielt er den Späher im Auge. Etwas Merkwürdiges geschah. Die Miniaturechse hatte die dünne Schicht rotgoldenen Leuchtens kaum durchquert, da begann sie zu schrumpfen. Eine graue Spur markierte ihre Flugbahn wie ein Kondensstreifen den Kurs eines Flugzeugs der Vorzeit. Das synthetische Geschöpf, von Anfang an nicht besonders groß, wurde immer kleiner, bis es - zwei Meter von dem Ort entfernt, an dem der Arkonide vor einer halben Sekunde noch gestanden hatte - vollends zu existieren aufhörte.

Alles, was von ihm übrig blieb, war die graue Spur, die sich langsam auflöste.

Atlan stemmte sich in die Höhe. Das verblüffende Geschehen hatte sich in einem Zeitraum von weniger als zwei Sekunden abgespielt. Die Bedeutung des Zwischenfalls wurde dem benommenen Verstand erst allmählich klar. Der Tunnel, den Twirl geschaffen

hatte, verwandelte nicht nur die Pflanzen innerhalb seines Einflußbereichs in Realleben zurück, er bot außerdem einen perfekten Schutz gegen die Geschöpfe des Grauen Lords. Ein ausgewachsener Ratan von der Sorte, die den Paladinen als Fahrzeug diente, hätte sich wahrscheinlich nicht so rasch aufgelöst wie der sperlinggroße Späher. Aber der Späher war beobachtet worden. Seiner Funktion entsprechend, mußte er mit einem Mechanismus zur Übertragung von Videosignalen ausgestattet gewesen sein. Dort, wo die Signale empfangen wurden, wußte man jetzt, daß das Innere des Korridors für die synthetischen Geschöpfe der grauen Tiziden tödliches Gelände war. Lord Mhuthan würde sich danach einrichten. So viele Ratane und Paladine ihm auch zur Verfügung standen, es konnte ihm nicht daran liegen, sie sinnlos zu opfern.

Twirl und Lethos-Terakdschan hatten das Geschehen beobachtet. Den jungen Abaker beeindruckte es offenbar nicht, daß seine Freunde nur um Haaresbreite einer tödlichen Gefahr entgangen waren. Er war begeistert.

„Das war fein, meint ihr nicht?“ strahlte er. „Das dumme Ding. Es hätte wissen müssen, daß es ihm an den Kragen geht, wenn es in den Tunnel eindringt.“

Atlan konnte nicht anders: Er trat auf den Jungen zu und legte ihm die Hand auf den Kopf.

„Twirl“, sagte er, „ohne dich wären wir in diesem Land hoffnungslos verloren.“

Das Lob machte den Jungen verlegen. Er trat einen Schritt zurück. Mit unsicherer Stimme sagte er:

„Es wird aber jetzt langsam Zeit, daß wir uns auf den Weg machen, nicht wahr?“

„Es stehen Hunderttausende von Ratanen und Millionen Paladine an den Grenzen des Landes bereit, uns zu überfallen“, verkündete Velvesch-Glod mit Stentorstimme. „Ihr Ziel ist klar. Sie wollen Schätzchen mit Graueinfluß überziehen. Unsere Reaktion darauf ist ebenfalls klar. Wir müssen uns wehren. Aber nicht nur mit seinen Invasionstruppen bedroht uns der Graue Lord. Unter dem Boden, in den Kavernen, sind seine Saboteure am Werk. Sie arbeiten darauf hin, den Fluß der Vitalenergie zu unterbrechen.“

„Woher weißt du das?“ erkundigte sich Gluschuw, der plötzlich einen unwiderstehlichen Drang verspürte, allem und jedem, das ihm zu Ohren kam, zu widersprechen.

„Laß Yvim-Sord euch darüber berichten“, schlug Velvesch-Glod vor.

Der Genannte trat vor. Gluschuw kannte ihn nicht. Er war der Kurator einer der Museumsanlagen, mit denen Gluschuw-Nasvedbin nie im Leben etwas zu tun gehabt hatte.

„Ich bin Yvim-Sord“, begann der Archivar. „Vor kurzem war ich unten in den Kavernen...“

„Was hastest du da zu suchen?“ unterbrach ihn Gluschuw.

Aus dem Hintergrund meldeten sich Stimmen: „Ja, Gluschuw hat recht. Wer, zum Teufel, wird heutzutage noch in die Kavernen hinabkriechen?“

Yvim-Sord bewahrte die Ruhe - mit Mühe, wie es Gluschuw schien.

„Erspart mir die tiefere Begründung“, sagte er. „Dort unten wächst eine Pflanze, die meinem Verdauungstrakt sehr zustatten kommt...“

„Du warst schon immer ein Spinner!“ schrie die zeternde Stimme eines Zymii.

„Ich war auf der Suche nach der Pflanze“, fuhr Yvim-Sord fort, mit äußerster Anstrengung seine Beherrschung während, „als ich auf eine Strecke stieß, in der der Fluß der Vitalenergie völlig zum Stillstand gekommen war. Ich drang weiter vor, obwohl ich Gefahr lief, selbst zu Grauleben zu werden. Im Schein meiner Lampe entdeckte ich in einem Korridor eine Gruppe von Graugeschöpfen...“

„Was ist das für eine Pflanze, nach der du suchst?“ höhnte die tiefe Stimme eines Alesterwanen. „Macht sie dich wirr im Kopf?“

Yvim wandte sich mit hilfeheischendem Blick an Velvesch-Glod.

„Laß ihn reden!“ dröhnte Velvesch.

„Ich sehe nicht ein wozu“, widersprach Gluschuw. „Was geht uns an, wie die Dinge in den Kavernen stehen? Ich dachte, wir wollten die bevorstehende Invasion diskutieren.“

„Ja, ja - die Invasion, die Invasion!“ rief es aus der Menge.

Yvim-Sord stand mit gesenktem Kopf. Er wußte sich gegen den bösartigen Spott seiner Artgenossen nicht zu behaupten. Velvesch-Glod schnellte von jeder Körperhälfte ein halbes Dutzend Tentakeln, so daß sie starr zur Seite standen und nur mit den Spitzen ein wenig zitterten. Die Geste forderte Ruhe; aber niemand beachtete sie.

„Wir haben eines nach dem anderen zu besprechen“, schrie Velvesch wütend. „Was Yvim beobachtet hat, ist wichtig...“

„Der Kavernenkriecher!“ kreischte es aus dem Hintergrund.

„Wie kann er wissen, was er beobachtet hat?“ rief ein anderer. „Er steigt doch nur hinunter, um sich ein Rauschgift zu verschaffen ...“

„Man müßte wissen, ob er die Beobachtung vor oder nach dem Genuß der Pflanze gemacht hat“, grölte ein dritter.

Gluschuw-Nasvedbin zog sich an die Seitenwand des Raumes zurück.

Er hatte ähnliches kommen sehen. Die Archivare waren Individualisten. Man konnte sie nicht in eine Gruppe zusammenperchen und von ihnen erwarten, daß sie sich auf ein gemeinsames Ziel einigten.

Das Geschrei ging hin und her. Einer verstand den anderen nicht mehr. Yvim-Sord war der erste, der die Versammlung verließ. Schweigend und mit verbittertem Gesicht schritt er durch die offene Tür. Gluschuw empfand Mitleid; aber es gab nichts, was er hätte tun können, um die randalierende Bande der Archivare zur Räson zu bringen. Andere folgten Yvim. Zum Schluß war außer Gluschuw selbst nur noch Velvesch-Glod übrig. Er schüttelte die Pseudopodien in wildem Zorn und brabbelte wütend vor sich hin, während er sich dem Ausgang zuwandte. Gluschuw rührte sich nicht, bis die letzten Schritte der Davoneilenden, bis der letzte Laut zänkischen Geredes verklungen waren. Dann schritt er aufatmend zur Tür und schloß sie. Es fühlte sich gut an, wieder allein zu sein. Er ließ sich in einen bequemen Sessel fallen, aus dessen Rücken ein ausreichend großes Teil ausgespart war, so daß sein Symbiont nicht gequetscht wurde. Mehrere Minuten saß er da und starre vor sich hin. Er dachte über das Gehörte nach. Lord Mhuthan stand zur Invasion bereit. Nun, das hatte man erwartet. Gluschuw hätte wirklich gern über die Dinge erfahren, die Yvim-Sord in den Kavernen beobachtet hatte. Eine Gruppe von Graugeschöpfen hatte er entdeckt. Das mußten die Vitalsaboteure des Grauen Lords sein, von denen überall gemunkelt wurde. Ihre Aufgabe war, die Kanäle der Vitalenergie zu verstopfen. Wenn keine Vitalkraft mehr nach Schätzen floß, würde das Land grau werden, und Lord Mhuthans Truppen hätten nur noch halb soviel Mühe, Schätzen zu unterwerfen. Eine Ahnung dessen, was geschehen würde, wenn es den Saboteuren gelang, den Vitalenergiefluß abzudämmen, hatten die Archivare soeben erhalten. Gluschuw-Nasvedbin war überzeugt, daß der Streit nur unter dem Einfluß von Graukraft so intensiv hatte werden können. Die Bewohner von Schätzen - es gab insgesamt 10.000 Archivare - waren von Natur aus keine gesellige Schar, und wenn man mehrere von ihnen zusammensperrte, ließen sich Meinungsverschiedenheiten nicht vermeiden. Aber die Gehässigkeit, mit der die Meute über den armen Yvim-Sord hergefallen war - ja, auch Gluschuw selbst - , gab zu denken. Sie ließ sich nur so erklären, daß der Zustrom an Vitalenergie bereits teilweise eingedämmt war.

Was soll man unternehmen? dachte Gluschuw verzweifelt. Natürlich hätten sie Vorbereitungen zur Abwehr der Invasion treffen sollen. Aber wer wollte einen Haufen derart krasser Individualisten zu einer gemeinsamen Aktion überreden?

In seiner Niedergeschlagenheit fiel ihm nichts anderes ein, als sich aus, dem Proviantspeicher etwas zu essen zu holen. Er verspeiste den frugalen Imbiß ohne sonderliches Interesse, ja sogar ohne zu wissen, was er eigentlich aß, und war Nasvedbin

dankbar, daß er ihn in dieser Stunde der Verzweiflung nicht mit unnützem Geschwätz belästigte.

Nachdem er die Mahlzeit beendet hatte, stellte er durch einen Blick auf die Uhr fest, daß er nunmehr seit dreißig Stunden auf den Beinen war. Den größten Teil der Zeit hatte er in seinem Museum verbracht. Er spürte die Müdigkeit, die ihn einzuhüllen begann. Auch Nasvedbin war müde; er erkannte es daran, daß der pulsierende Rhythmus des amorphen Körpers langsamer geworden war. Gluschuw stand auf.

„Noch einen kleinen Rundgang“, sagte er, „dann gönnen wir uns Ruhe.“

„Wenn es unbedingt sein muß“ antwortete Nasvedbin überraschend friedlich.

Die Spaziergänge unmittelbar vor der Ruheperiode gehörten zu Gluschuws alltäglichen Gewohnheiten. Er entspannte sich, wenn er über einen der gewundenen Pfade schritt, die von seiner Kate durch den Gelbkoniferenhain führten. Er erfreute sich an den blaßgelben Blüten, die die Bäume in Abständen von je einem Drittel-Tiefenjahr aufsetzten, und an den bunten Blumen, die aus dem Unterholz sprossen. Mitunter hatte er unter dem Gestrüpp Pilze gesammelt, sie mit nach Hause genommen und sich eine Mahlzeit daraus bereitet - in deutlicher Verletzung der Vorschrift, wonach er seine Nahrung nur aus dem Proviantspeicher beziehen dürfe.

An diesem Tag war es ihm nicht nach Pilzesammeln zumute. Er fühlte sich niedergeschlagen und hilflos. Selbst der Spaziergang bereitete ihm kein Vergnügen. Er nahm sich vor, sofort umzukehren, sobald er den Rand des Hains erreicht hatte. Er war im Begriff, diesem Vorsatz zu folgen, als er draußen im Grasland eine Bewegung wahrnahm. Seine erste Reaktion war: Um der Tiefe willen - die Archivare kommen zurück! Hastig schlug er sich seitwärts ins Gestrüpp und suchte Deckung hinter einem mit Blüten übersäten Busch.

Zwischen den Zweigen hindurch spähte er nach den ungebetenen Gästen aus. Zu seiner Erleichterung erkannte er alsbald, daß sie keineswegs auf dem Weg zu seiner Behausung waren. Sie bewegten sich in einer Richtung, die parallel zum Rand des Wälchens verlief. Auch handelte es sich nicht um Archivare. Es waren Fremde, die sich - die Tiefe mochte wissen wie - nach Schätzen verirrt hatten.

Gluschuw stutzte. Fünf Fremde zählte er insgesamt. Einer unter ihnen stach sofort ins Auge, ein vierarmiger, mit einem roten Kampfanzug ausgestatteter, schwarzhäutiger Koloß, den fast bis zur doppelten Höhe seiner Begleiter aufragte. Es war nicht allein die Größe des Fremdwesens, die Gluschuw beeindruckte. Je länger er spähte, desto mehr wuchs in ihm die Gewißheit, daß er dem Riesen schon einmal begegnet war. Es war keine erfreuliche Begegnung gewesen; aber sie lag schon Dutzende von Jahren zurück, und Gluschuw, mit seinem eingleisigen, nur auf die Wahrung seines Museums kalibrierten Verstand, hatte zunächst Mühe, sich an Einzelheiten zu erinnern.

Dann aber fiel es ihm wie Schuppen von den Augen. Der Koloß war eines Tages in den äußeren Museumsring eingedrungen, und zwar in jenen Sektor, in dem Erzeugnisse der Groß- und Transporttechnik ausgestellt waren. Gluschuw-Nasvedbin hatte ihn überrascht und zur Rede gestellt, aber der Riese...

O ja, jetzt erinnerte sich Gluschuw, wie die Sache damals verlaufen war! Er hatte dem schwarzen Koloß bittere Rache geschworen. Aber sein Racheschwur hatte hohl geklungen, weil so gut wie sicher war, daß er das Objekt seines Zorns niemals wieder zu sehen bekommen würde. Im Lauf der Jahre hatte er sich bemüht, den erniedrigenden Zwischenfall zu vergessen. Fast war es ihm gelungen, wie die Mühe, die ihn das Erinnern gekostet hatte, bewies.

Er wußte augenblicklich, was er zu tun hatte. Es stand für ihn fest, daß der Riese einen zweiten Anschlag auf das Museum plante. Diesmal hatte er Helfer mitgebracht. Aber Gluschuw war gewarnt. Er wartete, bis die Fremden aus dem Gesichtskreis verschwunden waren. Dann richtete er sich auf. Hastigen Schrittes bewegte er sich in

Richtung des Museums. Tausend Gedanken gingen ihm durch den Kopf, und ein Plan begann sich zu formen. Nasvedbin merkte, wohin es ging. Mit schläfriger, quengeliger Stimme protestierte er:

„Ich brauche Ruhe.“

„Halt's Maul“, knurrte Gluschuw.

5.

Es war auf den ersten Blick offenbar, daß sie die Grauzone endgültig hinter sich gelassen hatten. Das frische Grün des Grases, der Duft der Blüten, mit denen ein einzeln stehender Baum über und über bedeckt war - das alles verriet, daß sie sich wieder in der Sphäre des Reallebens befanden. Mhuthan lag hinter ihnen; sie hatten das Land Schätzen erreicht.

Atlan blickte in die Richtung, aus der sie gekommen waren. Weit in der Ferne lagerte eine graue Nebelwand über dem Boden. Das mußte die Grenze sein. Für den Bruchteil einer Sekunde sah er einen rotgoldenen Funken inmitten des Nebels leuchten. Gleich darauf war er verschwunden. Das mußte die Mündung des Korridors gewesen sein, den Twirl mit Hilfe der Vitalenergie aus dem Lichtteich erschaffen hatte, um sie sicher durch die Grauzone zu transportieren. Der Korridor existierte nicht mehr. Jetzt, da er seine Schuldigkeit getan hatte, war er von Twirl gelöscht worden.

Der junge Abaker hatte sich ins Gras sinken lassen. Die rasch aufeinanderfolgenden Teleportersprünge hatten ihn erschöpft. Man mußte auf ihn achten, sagte sich der Arkonide. Er war, nach den Maßstäben seiner Spezies, noch ein Kind. Er kannte seine Kräfte nicht. In jugendlichem Überschwang neigte er dazu, seine Fähigkeiten zu überschätzen und sich zu verausgaben. Lethos-Terakdschan bemerkte Atlans sorgenvollen Blick. Er ließ sich neben dem Jungen ins Gras nieder und sprach beruhigend auf ihn ein.

Unterdes wandte sich der Arkonide an Domo Sokrat.

„Sag mir, Sokrates“, begann er: „Wo hat dieser Gluschuw-Nasvedbin, von dem du sprachst, seine Wohnung?“

Wiederum gewann er den Eindruck, daß seine Frage den Haluter in Verlegenheit brachte.

„Ich weiß nicht, ob es viel Sinn hat, ausgerechnet Gluschuw-Nasvedbin aufzusuchen“, sagte er.

„Er wohnt hier in der Nähe, nicht wahr?“ forschte Atlan. „Unmittelbar an der Grenze, sagtest du. Wir haben keine Zeit, nach einem anderen Archivar zu suchen, von dem wir nicht wissen, wo sein Haus steht. Lord Mhuthans Invasion kann jede Sekunde beginnen.“

„Ja, aber...“, begann Sokrat.

Weiter kam er nicht. Atlan fuhr ihm mit scharfer Stimme in die Parade.

„Sokrates, du verschweigst etwas! Sprich dich aus, damit wir wissen, woran wir sind.“

Inzwischen war Twirl wieder aufgestanden. Er wirkte gekräftigt und frisch.

„Ich kann wieder weiter“, verkündete er strahlenden Blicks. „Es war mir nur ein paar Minuten lang wacklig in den Beinen.“

Domo Sokrat war dankbar für die Unterbrechung, die sein Gespräch mit Atlan auf diese Weise erfahren hatte. Jetzt wies er auf ein liches Wäldchen, das sich am östlichen Rand des Gesichtskreises erhob, und sagte:

„Soweit ich mich erinnere, steht Gluschuw-Nasvedbins Hütte in jenem Hain dort. Wenn ihr mit dem Archivar sprechen wollt, machen wir uns dorthin auf den Weg. Unterwegs kann ich dir meine Geschichte erzählen.“

Atlan war einverstanden. Die kleine Gruppe setzte sich in Bewegung auf das Wäldchen zu. Domo Sokrat schien es schwer zu fallen, die einleitenden Worte zu finden. Der Arkonide drängte ihn nicht, und schließlich begann der Haluter:

„Es war vor vielen Tiefenjahren, während meiner vorletzten Drangwäsche. Ich hatte Großes im Sinn. Ich wollte das Tiefenland verlassen und mich oben, jenseits des grauen Himmels, austoben. Ich hatte von den Archivaren von Schätzen gehört. Sie unterhalten Museen, in denen die Kunst- und technischen Schätze der Vorzeit aufbewahrt sind. Irgend jemand hatte mir gesagt, daß es in Gluschuw-Nasvedbins Museum alte Fahrzeuge gebe, mit denen sich die Tiefenkonstante überwinden ließ. Daran erinnerte ich mich, als die Drangwäsche mit voller Wucht einsetzte.“

„Ich ahne, was jetzt kommt“, sagte Atlan, „und es bedeutet nichts Gutes für unser jetziges Vorhaben. Aber sprich weiter.“

„Ich schlug mich nach Schätzen durch. Damals gab es noch wenig Grauleben in diesem Teil des Tiefenlands. Ich fürchte, mit denen, die mir begegneten, bin ich nicht sonderlich sanft umgesprungen. Jeden, der mir in den Weg kam, fragte ich nach Gluschuw-Nasvedbin, und wer nicht antworten wollte, wurde so lange bearbeitet, bis er den Widerstand aufgab. Allmählich fand ich mich zurecht. Ich fand das Museum, das Gluschuw-Nasvedbin als Kurator betreut. Ein Vierteltiefenjahr lang trieb ich mich in der Gegend herum, denn ich hatte eine hohe Achtung vor den Fähigkeiten der Archivare, und ich wußte, daß sie ihre Museen zu schützen verstanden. Ich studierte Gluschuws Arbeitsgewohnheiten: wann er das Museum aufsuchte, wann er nach Hause ging, wo er wohnte, wie lange er schlief.

Als ich meiner Sache sicher war, schlug ich zu. Ich wußte inzwischen, daß die Transportmaschinen der Vergangenheit im äußeren Museumsring ausgestellt waren. In diesen Ring drang ich ein. Ich hatte mir ausgerechnet, daß mit Gluschuw-Nasvedbins Auftauchen vor Ablauf von etlichen Stunden nicht zu rechnen sei. Soviel Zeit brauchte ich, um mir das geeignete Gerät auszusuchen und einen Weg zu finden, wie ich es ins Freie bugsieren konnte. Der erste Teil meiner Aufgabe erwies sich als unerwartet leicht. Ich fand ein Fahrzeug, das einem herkömmlichen Gleiter ähnlich sah. Wenn es jedoch weiter nichts als eine handelsübliche Maschine war, sagte ich mir, was hatte sie dann in Gluschuw-Nasvedbins Museum zu suchen? Ich kletterte in die Kabine und untersuchte die Kontrollen. Binnen kürzester Zeit wußte ich, daß dieses Fahrzeug in der Lage war, die Tiefenkonstante zu überwinden.“

Das Wäldchen rückte näher.

„Da drüben ist einer, der uns beobachtet“, sagte Lethos-Terakdschan. „Ich spüre seine Gedanken. Er hockt hinter dem blütenbedeckten Busch am Rand des Hains.“

„Wir tun so, als wüßten wir nichts davon“, entschied Atlan. „Wir gehen in derselben Richtung weiter. Ich will Sokrates' Geschichte zu Ende hören.“

„Ich hatte mir ausgerechnet, daß die Decke des Museumsgebäudes schwenkbar sein müßte“, fuhr der Haluter fort. „Wie sonst hätten sie die großen Fahrzeuge und Maschinen ins Innere bringen sollen? Natürlich hätten sie sie zuerst aufstellen und dann das Bauwerk ringsherum errichten können. Aber das erschien mir nicht plausibel. Ich wußte, daß die Museumshüter von Schätzen Ausstellungsstücke untereinander austauschten. Die Maschinen, selbst die größten, mußten also beweglich sein, Ich versuchte, den Mechanismus zu finden, mit dem sich das Dach des Gebäudes bewegen ließ.“

In diesem Augenblick tauchte Gluschuw-Nasvedbin auf. Viel zu früh nach meiner Berechnung. Er hätte noch in tiefem Schlaf liegen sollen. Er wollte wissen, was ich in seinem Museum zu suchen hätte. Ich erklärte es ihm offen, was meine Absicht war. Er brachte eine Waffe zum Vorschein, aber bevor er sich's versah, hatte ich sie ihm aus den Tentakeln geschlagen. Dann nahm ich ihn mir vor. Es blieb ihm schließlich nichts anderes übrig, als mir zu erklären, wie das Dach zu bewegen war. Ich machte ihn bewußtlos, damit

er mir nicht im Weg stünde. Dann öffnete ich das Dach, stieg in den Gleiter und flog davon.“

Er schwieg. Das Wäldchen blieb hinter den Wandernden zurück. Atlans Gedanken spielten. Unter diesen Umständen würde es schwer sein, den Archivar zur Zusammenarbeit zu überreden. Viel kam darauf an, wie weit die Episode, die Domo Sokrat soeben geschildert hatte, schon zurücklag. Und darauf, wie leicht sich Gluschuw-Nasvedbin mit dem Vergeben und Vergessen tat. Es bestand noch Hoffnung - besonders in Anbetracht des Umstands, daß die Gefahr, die aus dem Land Mhuthan drohte, wesentlich schwerer wiegend war als alles Unheil, das Domo Sokrat jemals in Gluschuws Museum angerichtet hatte.

Keinen einzigen Gedanken verwendete er indes an die Idee, daß er den Haluter zurücklassen und dadurch die Verhandlungen mit Gluschuw-Nasvedbin unbeschwerter gestalten könne. Domo Sokrat war sein Orbiter, und kein Ritter der Tiefe vertrat jemals die Ansicht, daß sein Orbiter ihm hinderlich sein könne.

„Ich weiß“, begann Sokrat nach längerer Pause von neuem, „daß viele Handlungen, die von einem Haluter unter dem Einfluß der Drangwäsche begangen werden, den moralischen Vorstellungen anderer Zivilisationen als verwerflich erscheinen. Aber die Drangwäsche ist ein Charakteristikum halutischen Lebens. Ich kann ihr nicht ausweichen. Sobald der Drang erlischt, bin ich bereit für alle Schäden einzustehen.“

die ich angerichtet habe. In Gluschuw-Nasvedbins Fall war es leider nicht möglich.“

„Was geschah, nachdem du das Fahrzeug... erbeutet hattest?“ wollte der Arkonide wissen.

„Ich überwand die Tiefenkonstante und drang in die eigentliche Tiefe vor“, antwortete Domo Sokrat. „Einen Teil der Geschichte kennst du schon. Anstatt zu randalieren und Verwüstungen anzurichten, reagierte ich die Drangwäsche mit Meditationen ab. Ich lernte die Kraft des Tiefeneinflusses kennen und begann, an sie zu glauben. Ich wurde grau.“

„Was geschah, nachdem du deine Meditationen beendet hattest?“

„Ich kehrte ins Tiefenland zurück“, sagte Domo Sokrat. „Ich stellte mein Fahrzeug irgendwo ab. Ich konnte es schließlich nicht weiter benützen; es wäre überall aufgefallen. Ich schlug mich durch die Lande, bis ich in die Gegend Mhuthan kam. Den Rest meiner Geschichte kennst du.“

Atlan blieb stehen. Er „musterte den Haluter aufmerksam.“

„Du bringst uns in eine verzwickte Lage, Sokrates“, sagte er nicht unfreundlich. „Wir müssen, aus Mangel an Zeit, ausgerechnet mit jenem Archivar verhandeln, den du damals gemartert und bestohlen hast. Ich kenne das Prinzip der Drangwäsche und mache dir keinen Vorwurf. Aber ob Gluschuw-Nasvedbin dasselbe Verständnis aufbringt, daran darf gezweifelt werden. „Domo Sokrat hatte einen Einwand auf der Zunge, aber der Arkonide schnitt ihm mit einer entschiedenen Geste das Wort ab und fuhr fort: „Ich bezweifle außerdem allen Ernstes, daß du wirklich grau bist. Die Tiefenphilosophie mag dich beeindruckt haben, vielleicht sogar bis zu dem Grad, daß du glaubst, ihr Anhänger zu sein. Aber in Wirklichkeit bist du ebenso echtes Realleben wie ich und wie wir alle anderen auch.“

Das war mit solcher Bestimmtheit gesprochen, daß der Haluter darauf nichts zu erwidern wagte. Inzwischen wandte Atlan sich an den Rest der Gruppe.

„Ich glaube, es ist Zeit, daß wir Gluschuw-Nasvedbin in seiner Heimstatt aufsuchen.“

„Wird wenig Zweck haben“, meinte Lethos-Terakdschan. „Soweit ich seine Gedankenimpulse habe verfolgen können, hat er sich dorthin entfernt.“

Er wies auf, das offene Grasland hinaus. Der Arkonide zuckte mit den Schultern.

„Irgendwann wird er wieder nach Hause kommen“, sagte er. „Gehen wir zu seiner Hütte und warten dort auf ihn.“

*

Das Innere der Hütte bestand aus zwei mäßig großen, bescheiden ausgestatteten Räumen. Die Einfachheit der Behausung ermöglichte es dem Arkoniden, sich ein Bild ihres Besitzers zu machen. Er hatte ähnliche Wesen in vergangenen Jahrhunderten auch auf Terra kennen gelernt: Einzelgänger, die nur ihrem Beruf lebten und mit einem Minimum an Bequemlichkeiten auskamen. Eiferer, die nichts anderes im Leben gelten lassen wollten als die Materie, der ihr Interesse galt. Er fragte sich ein wenig verwundert, wie die Archivare sich fortpflanzten. Waren sie eingeschlechtlich wie die Haluter? Gab es Archivarinnen, mit denen sie hin und wieder zusammentrafen?

Die Umgebung der Kate wurde nach einem Fahrzeug abgesucht. Man fand keines. Atlan befragte den Haluter.

„Nach deiner Aussage gibt es zehntausend Archivare in einem Land von zweihundertfünftausend Quadratkilometern Fläche“, sagte er. „Das heißt, es liegen eine Menge Kilometer zwischen je zwei Archivar-Behausungen. Was tun sie, wenn sie einander besuchen wollen?“

„Sie besuchen einander nicht“, antwortete Domo Sokrat. „Die Archivare sind Einzelgänger, ich sagte es dir schon.“

„Du sagtest auch, sie tauschen untereinander Museumsgegenstände aus. Wie verständigen sie sich?“

„Es gibt ein Kommunikationssystem. Nicht in den Privatunterkünften, sondern in den Museen. Außerdem habe ich gehört, daß ein zentraler Fahrzeugpark existiert. Wenn sich die Archivare tatsächlich weit von ihrem Museum entfernen müssen, fordern sie von dort ein Fahrzeug an.“

Mißmutig wandte der Arkonide sich ab.

„Es bleibt uns nichts anderes übrig, als zu warten“, sagte er zu Jen Salik. „Irgendwann wird Gluschuw-Nasvedbin zurückkehren.“

Aber er tat ihnen nicht den Gefallen. Sie warteten fünf Stunden, und von dem Archivar zeigte sich keine Spur. Twirl hatte inzwischen ausgiebig geschlafen und war, wie er versicherte, wieder ganz und gar bei Kräften.

„Nach allem, was wir von den Archivaren wissen“, sagte Atlan, „halten sie sich entweder in ihrem Museum oder zu Hause auf. Es gibt keine anderen Orte, an denen sie einkehren. Wenn Gluschuw-Nasvedbin nicht hier ist, dann muß er also in seinem Museum sein. Ich bin dafür, daß wir jeden weiteren Zeitverlust vermeiden und ihn dort aufsuchen.“

Niemand erhob Widerspruch. Twirl bot an:

„Ich kann euch mit einem einzigen Sprung dorthin bringen. Wirklich, ich bin wieder so gut wie neu.“

Seine Ausdrucksweise löste Heiterkeit aus. Aber ein Teleportationssprung erforderte genaue Entfernungs- und Richtungsangaben. Auf die entsprechende Frage antwortete Domo Sokrat niedergeschlagen:

„Nein, ich habe nur eine ungefähre Ahnung, wo wir das Museum zu suchen haben.“

„Also gehen wir zu Fuß“, entschied der Arkonide. „Ein Gebäudekomplex dieser Größenordnung wird nicht allzu leicht zu übersehen sein.“

Sie machten sich auf den Weg.

*

Das Museum entpuppte sich als eine Gruppe imposanter Bauwerke, die zu drei konzentrischen Ringen angeordnet waren. Die Ringe waren wiederum in Segmente unterteilt, und zwischen je zwei Segmenten führte ein gemauerter Weg, der den Zugang zum Inneren des Komplexes ermöglichte. Die Gebäude des äußeren Rings besaßen eine

Höhe von achtzig Metern. Ein Blick durch die mächtigen Fenster eines der Bauwerke belehrte den Arkoniden, daß hier Objekte der Großtechnik ausgestellt waren. Der Haluter, als hätte er seine Gedanken erraten, bemerkte:

„In einem dieser Bauten stand der Gleiter, den ich mir damals... nahm.“

Atlan nickte.

„Wo sollen wir nach Gluschuw-Nasvedbin suchen?“ fragte er.

„Soweit ich ihn damals verstand, werden die kostbarsten Stücke im inneren Ring aufbewahrt“, antwortete Domo Sokrat. „Ich nehme an, daß er dort mehr Zeit verbringt als in irgendeinem anderen Trakt des Museums.“

Sie brauchten nur wenige Minuten, um den inneren Ring zu erreichen. Seine Gebäude waren niedrig, fast zierlich im Vergleich mit den Kolossen an der Peripherie des Museumskomplexes. Auch hier gab es große Fenster. Sie waren indes verdunkelt. Atlan nahm an, daß sie über Polarisationsfilter verfügten, mit denen der Lichteinfall geregelt werden konnte.

Der innere Ring hatte einen Durchmesser von einhundert Metern. Er bestand aus zwölf Gebäuden. Atlan trat auf eine Tür zu. Er hatte sich ihr kaum bis auf drei Schritte genähert, da öffnete sie sich von selbst. Eine tiefe Stimme sagte in akzentbehaftetem Tiefenslang:

„Bedürft ihr eines Führers?“

Aus dem dunklen Innenraum näherte sich ein seltsames Geschöpf. Es war offensichtlich robotischer Natur. Die Konturen des Körpers waren eckig, und die Oberfläche schimmerte metallisch. Der Roboter war einen Meter groß und bewegte sich auf kurzen, stämmigen Säulenbeinen. Der mächtige Schädel war einem annähernd humanoiden Vorbild nachempfunden. Weniger humanoid waren dagegen die Scharen von Tentakeln, die aus den beiden Seiten des Leibes wuchsen.

„Natürlich brauchen sie einen Führer“, keifte es von irgendwoher. „Sollen sie sich vielleicht von selbst in diesem Jahrmarkt zurechtfinden?“

Atlan war inzwischen näher getreten und stellte überrascht fest, daß die schrille Stimme aus einem rucksackähnlichen Gebilde kam, das der Roboter auf dem Rücken trug. Der Arkonide hatte von Domo Sokrat inzwischen genug über das Erscheinungsbild der Archivare erfahren, um zu erkennen, daß der Roboter nach dem Muster seiner Herren und Meister gebildet war. Die Archivare, hatte der Haluter erklärt, waren symbiotische Lebensgemeinschaften, die aus einer quasi-humanoiden und einer myzoiden Komponente bestanden. Beide Komponenten waren intelligent, ihre Bewußtseine unabhängig voneinander. In den Doppelnamen, deren sich die Archivare bedienten, spiegelte sich das symbiotische Verhältnis wider.

„Sei ruhig, Zwei“, sagte der humanoide Kopf des Robots. „Wer will sich schon dein Gezeter anhören?“

„Du nennst dich zwar Eins“, keifte es aus dem Rucksack, „aber das heißt noch lange nicht...“

„Ruhe jetzt!“ dröhnte die tiefe Stimme. Der Roboter wandte sich von neuem an die Besucher. „Verzeiht, aber mein Partner ist mitunter ein wenig vorlaut. Nun denn - darf ich euch führen?“

„Wir suchen Gluschuw-Nasvedbin“, erklärte Atlan.

„Er ist hier irgendwo“, antwortete der Roboter. „Während ich euch durch das Museum führe, werden wir wahrscheinlich auf ihn stoßen.“

„Einverstanden, Schizo“, sagte der Arkonide lächelnd.

„Schizo?“

„Da du aus zwei Teilen bestehst, die sich nicht miteinander einigen können, nenne ich dich so“, erklärte Atlan. „Ein Wort aus einer Sprache, die du nicht kennst.“

„Es steht dir frei, mich zu nennen, wie du willst“, sagte der Roboter. „Aber mein richtiger Name ist Eins-Zwei.“

„Gut“, lachte der Arkonide. „Fuhre uns.“

, Schizo wandte sich um. Die großen Fenster wurden durchsichtig. Helles Tageslicht fiel in den Raum.

„Ich weiß nicht, ob man dem Burschen trauen kann“, sagte Jen Salik auf Interkosmo. „Immerhin besteht die Möglichkeit, daß Gluschuw-Nasvedbin uns beobachtet und den Haluter erkannt hat.“

„Wir werden uns vorsehen“, versprach Atlan.

Schizo erwies sich als äußerst verständnisvoller Führer. Am Eingang eines jeden Raumes erklärte er die Gesamtthematik der dort ausgestellten Artefakte. Auf individuelle Ausstellungsstücke kam er jedoch nur zu sprechen, wenn er darum gebeten wurde. Das geschah begreiflicherweise recht selten, denn der Zweck des Unternehmens war, Gluschuw-Nasvedbin zu finden, nicht jedoch, Kenntnisse der technisch-kulturellen Vergangenheit des Tiefenlands zu sammeln. Immerhin konnte Atlan nicht umhin, sich von dem Gesehenen beeindruckt zu fühlen. Es lag ein ungeheurer Schatz an Wissen hier verborgen. Die Raum-Zeit-Ingenieure, aus deren Nachlaß der Inhalt des Museums größtenteils stammte, hatten offenbar eine ungemein weit fortgeschrittene Zivilisation besessen.

Wieso hatten? mokierte sich der Logiksektor. Ich dachte, du hofftest noch immer, ihnen demnächst zu begegnen.

„Ich bezweifle, daß ihre Kultur sich heute noch auf demselben Niveau befindet wie damals“, antwortete der Arkonide in Gedanken.

Über dem kurzen Meinungsaustausch hatte er den Beginn einer Erklärung versäumt, die Schizo abgab. Er hörte den Roboter sagen:

„... bitte, sich der angemessenen Ehrfurcht zu befleißigen. Wir nähern uns dem Allerheiligsten.“

„Was ist das Allerheiligste?“ wollte Lethos-Terakdschan wissen.

„Das Tabernakel von Holt. Folgt mir, bitte.“

Er öffnete eine breite Tür. Der Raum dahinter war dunkel. Schizo schritt in die Finsternis, wobei er mit lauter Stimme erklärte:

„Dieser Saal besitzt keine Fenster. Das Tabernakel ruht in der Dunkelheit, wenn keine Besucher zugegen sind. Kommt getrost näher. Ich schalte die Beleuchtung ein.“

Sie traten durch die offene Tür. Den Augen, die an die Helligkeit der äußeren Räume gewöhnt waren, fiel es schwer, sich in der Finsternis zu orientieren. Irgendwoher aus dem Dunkel kam das stampfende Geräusch der Schritte des Roboters. Es mußte ein großer Raum sein, in dem sie sich befanden, überlegte Atlan. Und warum war es so umständlich, das Licht einzuschalten? Plötzlich empfand er Mißtrauen...

In diesem Augenblick wurde es hell. Eine grelle Lichtflut brach von der Decke herab und stach in die Augen. Atlan riß instinktiv die Arme in die Höhe, um mit den Händen die schmerzende Helligkeit abzublocken. Er erstarrte mitten in der Bewegung. Es war keine Kraft mehr in seinen Muskeln. Er konnte die Arme weder heben noch senken. Ein prickelndes Gefühl lief ihm durch den Körper, als flösse Schwachstrom jede einzelne Nervenbahn entlang.

Er kannte den Effekt. Er war in einem Paralysefeld gefangen. Er konnte den Kopf nicht mehr bewegen; aber vor sich sah er Domo Sokrat und Lethos-Terakdschan. Es erging ihnen ebenso wie ihm. Der Haluter hatte das rechte Bein erhoben, um einen Schritt vorwärts zu tun. Tengri Lethos war eben im Begriff gewesen, sich nach der Tür umzuwenden, durch die sie den Raum betreten hatten. Beide waren mitten in der Bewegung erstarrt.

Der Roboter Schizo war nirgendwo mehr zu sehen. Das mochte daran liegen, daß er den Saal durch einen geheimen Ausgang verlassen hatte; oder es kam einfach daher,

daß er sich an einem Punkt befand, den Atlans durch die Paralyse erstarrtes Blickfeld nicht mehr erfaßte.

Blindlings in die simpelste aller Fallen getappt, dachte der Arkonide zornig.

Er horchte auf. Von irgendwoher drang ihm ein raspelndes, quietschendes Geräusch ans Ohr. Es kam in Stößen und schien organischer Herkunft zu sein. Es klang fast wie das Lachen eines Wesens, das gegen Asthma und Bronchitis gleichzeitig zu kämpfen hatte. Sekunden später erschien am anderen Ende des Raumes ein Geschöpf in seinem Blickfeld, das er auf den ersten Blick für Schizo hielt. Einen Sekundenbruchteil später erkannte er seinen Irrtum. Der breite Mund des kürbisförmigen Gesichts war zu einem gehässigen Lachen verzerrt. Die tonnenförmige Brust hob und senkte sich in ruckenden Stößen und erzeugte die Geräusche des hämischen Lachens. Ein wirrer, weißer Haarschopf, zitternd im Gleichklang mit den Zuckungen des Körpers, bedeckte den Schädel der fremdartigen Kreatur.

Nein, das war nicht Schizo. Das mußte Gluschuw-Nasvedbin sein, nach dessen Vorbild der Roboter gefertigt worden war.

Der Archivar bezwang seine Heiterkeit. Aus tückischen Augen funkelte er seine in der Paralyse erstarrten Gefangenen an.

„Hab' ich euch endlich, ihr verdamten Grau-Spione“, grollte seine tiefe Stimme.

*

Triumph beseelte Gluschuw-Nasvedbin. Die Falle hatte funktioniert! Er hatte den Goliath mitsamt seinen Begleitern gefangen. Es war an der Zeit, eine außerordentliche Versammlung der Archivare einzuberufen. Er wollte Zeugen haben, wenn er die Eindringlinge verhören ließ. Er war überzeugt, daß der Koloß nur gekommen war, um ein weiteres Artefakt aus dem Museum zu stehlen. Aber in Anbetracht der Situation des Tages hielt Gluschuw es für taktisch geschickt, die Eindringlinge als Spione des Grauen Lords darzustellen.

Außerordentliche Archivar-Versammlungen waren keineswegs ein Bestandteil des alltäglichen Lebens in Schätzen. Gluschow erinnerte sich, von einer derartigen Institution in der Satzung einmal gelesen zu haben. Er selbst hatte noch keine Versammlung miterlebt, weder ordentlich noch außerordentlich - außer vielleicht der, die vor ein paar Stunden in seiner Hütte stattgefunden hatte.

Er besah sich die Gefangenen und erfreute sich an dem Anblick ihrer Hilflosigkeit. Wie gut, daß er sich der alten Sicherheitsvorrichtungen erinnert hatte, die noch aus jener Zeit stammten, da aus allen Teilen des Tiefenlands ein steter Besucherstrom nach Schätzen flöß. Unter die, die sich aufrichtig für das Erbe der Vergangenheit interessierten, mischten sich jene, deren Geist auf Raub und Diebstahl aus war. Zum Schutz gegen die Räuber und Diebe waren die Schutzanlagen geschaffen worden, wie zum Beispiel der Paralyse-Feldgenerator in einem leeren Saal unmittelbar neben der Kammer, die das Tabernakel von Holt beherbergte. Gluschuw-Nasvedbin hatte die Zeit, da Wissensdurstige die Museen besuchten, nicht mehr erlebt - sie lag Tausende Von Tiefenjahren zurück. Die Kenntnis des Sicherheitssystems hatte er von seinem Vorgänger erworben. Er hatte nicht geglaubt, daß er ihrer je bedürfen würde.

Den Robot Eins-Zwei hatte er für die umsichtige Durchführung seiner Aufgabe gelobt und ihn sodann nach draußen geschickt, damit er aufpasste. Es war immerhin möglich, daß sich außer dem schwarzen Riesen und seinen Begleitern noch mehr Fremde in Schätzen herumtrieben. Er ging in den Nebenraum, der mit Kommunikationsgerät ausgestattet war, und setzte sich mit allen Archivaren in Verbindung, deren Namen und Rufkodes in dem kleinen Informationssystem des Kommunikationscomputers enthalten waren. Die Einberufung einer außerordentlichen Versammlung rief allgemeines Staunen

hervor. Aber jeder der Angerufenen versicherte, er werde kommen, sobald er sich einen Gleiter aus dem zentralen Fahrzeugpark verschafft habe.

Nach einer Stunde begannen sie allmählich einzutrudeln. Gluschuw-Nasvedbin erinnerte sich, insgesamt dreizehn Archivare angerufen zu haben. Selbst wenn sie wirklich alle eintrafen, bot ihnen die Kammer des Tabernakels, so klein sie auch sein mochte, genügend Platz. Er legte Wert, seine Gäste in der Nähe des Tabernakels zu haben. Denn der Eindruck, den das geheimnisvolle Behältnis vermittelte, konnte seine Wirkung auf die Kuratoren weniger reich ausgestatteter Museen nicht verfehlten. Gluschow ertappte sich bei Gedanken, die ihm früher nie in den Sinn gekommen wären. Er genoß den Triumph der Sekunde. Er war derjenige, der die Spione eingefangen hatte. Er wohnte der Grenze von Mhuthan am nächsten. Er hatte die außerordentliche Versammlung einberufen. Wenn die Invasion des Grauen Lords tatsächlich stattfand und die Archivare es fertig brachten, eine Abwehrtruppe zu bilden, würde er der Feldherr sein.

Zuversichtlich stellte er sich den dreizehn Archivaren, die sich in der Kammer des Tabernakels eingefunden hatten. Hinter ihm, auf dem mit Samt besetzten Sockel, ruhte das wertvollste Ausstellungsstück des Museums.

„Es ist mir gelungen“, verkündete er stolz, „fünf Spione des Grauen Lords Mhuthan zu fangen. Sie kamen hierher, um unsere Abwehrvorbereitungen auszuspüren. Das zumindest ist meine Vermutung. Ich beabsichtige, die Gefangenen zu verhören. Ich brauche euch als Zeugen. Das Verhör wird im Angesicht des Tabernakels von Holt stattfinden, so daß den Spionen keine Möglichkeit bleibt, sich herauszurenen oder Ausflüchte zu finden. Ihr alle kennt die wahrheitsfindende Kraft des Tabernakels?“

Dreizehn Gesten der Zustimmung antworteten ihm. Aus einer Tasche seiner Montur zog er ein kleines Gerät, das auf der Oberfläche mit mehreren Tasten ausgestattet war.

„Ich bin bereit, die Gefangenen hereinzubringen“, sagte er. „Habt ihr eure Waffen zur Hand? Diese Wesen sind gefährlich.“

„Wenn sie auch nur eine einzige falsche Bewegung machen, sind sie tot!“ rief Velvesch-Glod und schüttelte mit zweien seiner Pseudopodien einen kurzläufigen Blaster.

„Dann wollen wir beginnen“, sagte Gluschuw-Nasvedbin feierlich und betätigte mehrere Tasten auf dem kleinen Gerät. Im Hintergrund des Raumes hob sich die Wand. Ein weiter Raum wurde sichtbar. Er war von grellem, blau-weißem Licht erfüllt. Inmitten der Lichtfülle sah man die fünf Gefangenen in seltsam verrenkter Haltung erstarrt. Die versammelten Archivare erschraken beim Anblick des Haluters. Noch intensiver wurde ihr Entsetzen, als die fremden Gestalten sich plötzlich in Bewegung setzten.

„Kommt her und steht Rede und Antwort“, hallte Gluschuw-Nasvedbins tiefe Stimme. „Im Angesicht des Tabernakels von Holt.“

*

Atlan spürte, wie die Lähmung von ihm wich. Die rückwärtige Wand des Raumes war in die Höhe gegliedert. Er blickte in eine düster erleuchtete Kammer und sah dort eine Versammlung von Wesen, die allesamt so aussahen wie Gluschuw-Nasvedbin. Eine tiefe, dröhrende Stimme rief im Slang der Archivare:

„Kommt her und steht Rede und Antwort. Im Angesicht des Tabernakels von Holt.“

Atlans Blick wanderte in Richtung des jungen Abakers. Twirl hätte sie vermutlich alle im Handumdrehen an einen sicheren Ort bringen können - jetzt, da die paralytische Lähmung beseitigt war. Aber dazu war später noch Zeit. Die Archivare waren entschlossen, ihren vermeintlichen Gefangenen keinerlei Spielraum zu lassen. Sie hatten die Waffen schußbereit in der Hand. Aber was wußten sie schon von der Wirkungsweise der TIRUNS? Und wie viel weniger noch wußten sie von Twirls paraphysischen Fähigkeiten!

Atlan schritt in die düstere Kammer. Die Gefährten folgten ihm. Die Archivare hatten eine weite Gasse gebildet, um die Gefangenen passieren zu lassen. Hier und da sah er Waffen, die im Griff eines Tentakelpaars zitterten. Er lächelte. Die Häscher fürchteten sich vor den Gefangenen. Ohne Zweifel war es Domo Sokrats gewaltige Gestalt, die sie beeindruckte.

Im Hintergrund der Kammer erhob sich ein kurzes, säulenähnliches Gebilde, das mit samtenem Material überzogen war. Davor stand ein Archivar. Atlan hielt ihn für Gluschuw-Nasvedbin, obwohl er bisher noch nicht gelernt hatte, die Physiognomien der Symbiosewesen voneinander zu unterscheiden.

Drei Meter vor Gluschuw blieb er stehen.

„Was willst du von uns?“ fragte er.

„Die Wahrheit“, verkündete der Archivar mit dröhnender Stimme. „Ihr seid...“

„Heh!“ machte es hinter seinem Rücken.

Gluschuw-Nasvedbin wandte sich um.

„Ja?“ fragte er.

„Sie sollen in meinem Angesicht verhört werden, hast du das nicht gesagt?“

„Doch, natürlich...“

„Dann tritt zur Seite, du Depp, sonst kann ich sie nicht sehen.“

Gluschuw-Nasvedbin gehorchte behände. Die Gefangenen, die dem kurzen Wortwechselverständnislos gefolgt waren, sahen zu ihrem Staunen eine schwarze, metallene Schachtel, die auf dem samtverkleideten, säulenartigen Piedestal ruhte. Aus dem Innern der Schachtel mußte die fremde Stimme gekommen sein.

War das das Tabernakel Von Holt?

„Drei von euch sind Ritter der Tiefe, nicht wahr?“ fragte die Stimme aus der Schachtel.

„Icli spüre eure Aura.“

„Drei von uns sind Ritter, die anderen beiden ihre Orbiter“, antwortete der Arkonide.

„Dachte ich's mir doch!“ Die Stimme klang sarkastisch. „Gluschow-Nasvedbin, du hirnverbrannter Narr, und ihr anderen in gleicher Weise unbedarften Archivare - hört ihr mich?“

„Wir hören“, schallte es aus vierzehn Kehlen.

„Ihr habt euch an den Falschen vergriffen. Dies sind Ritter der Tiefe, und wenn ihr auch noch nie von dem Wächterorden der Ritter gehört habt, so existiert er eurer Ignoranz zum Trotz dennoch. Diesen dreien werde ich mich öffnen und ihnen die Geheimnisse zu erkennen geben, die in mir verborgen sind. Gluschuw-Nasvedbin, tritt heran!“

Der Archivar machte drei hastige Schritte mit seinen kurzen Säulenbeinen.

„Hier bin ich“, verkündete er mit zitternder Stimme.

„Die Invasion des Grauen Lords steht unmittelbar bevor“, sagte die Stimme des Tabernakels. „Ich habe deine Gedanken gelesen. Du wolltest ein Anführer der Archivare sein. Der Wunsch sei dir gewährt. Alter vergiß niemals, daß die Ritter der Tiefe hoch über dir stehen. Du wirst dich nach ihren Anweisungen richten, als kämen sie aus der Tiefe selbst. Hast du mich verstanden?“

„Ich habe verstanden“, hauchte Gluschuw-Nasvedbin.

Ehrfürchtiges Schweigen senkte sich über den kleinen Raum. Aller Blicke waren auf den schwarzen Metallkasten gerichtet, der die Geheimnisse der Tiefe enthielt. Aber die Stille war nur von kurzer Dauer. Aus dem Raum, in dem Atlan und seine Gefährten gefangen gehalten worden waren, näherte sich lautes, blechernes Geklapper. Atlan wandte sich um und erkannte Schizo, der mit allen äußersten Anzeichen der Hast die Kammer des Tabernakels betrat. Er öffnete den Mund, aber bevor er den ersten Laut hervorbrachte, keifte der robotische Symbiont auf seinem Rücken:

„Alarm! Alarm! Lord Mhuthans Streitkräfte haben sich in Bewegung gesetzt. Die Invasion beginnt.“

ENDE