

Vor dem roten Schott der Luftschleuse bleibt er stehen. Muß er ja. Da ist ein numeriertes Tastenfeld, ähnlich denen, wie sie an den Schleusentüren auf der Basis angebracht sind, allerdings nicht mit achteckigen, sondern mit runden Tasten. Eins ist immer Öffnen! Mehr muß man nicht wissen, weil alles andere automatisch abläuft und die restlichen Tasten nur für Wartungstechniker oder im Fall eines Defekts von Bedeutung sind. Ein weißlicher Nebel faucht Marigg entgegen, als sich das Schott öffnet. Die Kammer ist nicht sehr groß, sechs Mann würden sich wohl schon auf die Zehen treten. Dafür geht alles sehr schnell. Es, ist eben eine Sicherheitschleuse, die normalerweise optoelektronisch gesteuert wird und ihren eigentlichen Sinn erst erfüllt, wenn ein Leck oder eine andere Havarie hermetische Abdichtung erfordert. Kaum hat sich das rote Schott geschlossen, zwischen wieder milchige Nebel aus irgendeiner Ecke, die sich aber rasch verflüchtigen. Dann schnell das Innenschott zurück und gibt den Weg in einen diffus erleuchteten Korridor frei.

Ein Blick auf das Barometer sagt Marigg, daß hier irdische Druckverhältnisse herrschen, ein zweiter auf den Analysator, daß es tatsächlich Luft ist, was diesen Gang füllt. Die Temperaturanzeige meldet minus achtzehn Komma drei Grad.

Marigg öffnet die Rückenluke des Cataphracts und steigt aus dem Panzer. Einen Augenblick denkt er auch daran, den Helm abzunehmen, aber achtzehn Grad minus können einem auch die frischeste Luft verekeln, und außerdem ist nicht erwiesen, daß fünfunddreißig Jahre alte Luft besser riecht als die aus dem Servicetornister. Also läßt er den Griff des Bajonettverschlusses wieder los und sieht sich erst einmal um.

Das Sintermaterial der Tunnelwand zeigt keine Spuren der enormen Hitze, die bis hierher vorgedrungen sein muß, aber die Abdeckungen der Leuchtbänder haben sich verzogen und sind teilweise herabgefallen. Weiter zeugt nichts von der Höllenglut, die alles Leben erbarmungslos auslöschte.

Jetzt ist der Boden sogar mit einem feinen Schleier aus Rauhereif bedeckt, so kalt ist es in dem Gang.

Plötzlich stutzt Marigg. Weshalb ist es hier so unglaublich kalt? fragt er sich verblüfft. Normalerweise müßten die Temperaturen bis an den Siedepunkt heranreichen, wenn man voraussetzt, daß die Klimaanlage ebenfalls zerstört wurde. Aber wenn es hier noch Energie gibt, warum sollte dann nicht auch die Klimatisierung noch funktionieren? Er hastet zum nächsten Luftaustritt und hält die Hand vor die vergitterte Öffnung. Ich Esel! schilt er sich, als ihm bewußt wird, daß er durch den Skaphanderhandschuh nichts merken kann. Also kratzt er einige winzige Kristalle des Rauhereifs vom Boden und legt sie sich in die Handfläche. Dann führt er die Hand behutsam wieder vor das Gitter des Lüftungsschachts. Sie müßten schmelzen oder wenigstens davongebblasen werden, wenn die Ventilation arbeitet, denkt er.

Die Eiskristalle glitzern reglos und kalt.

Marigg mustert eingehend die Wände. Bei dieser Temperatur müßte sich doch der Reif auch dort niederschlagen, wo innerhalb des keramischen Materials die Rohre mit dem flüssigen Helium verlaufen, aber die Wandung ist völlig eisfrei. Die Kühlaggregate der Klimatisierung arbeiten also nicht. Woher rührt dann diese unheimliche Kälte? Unentschlossen geht Marigg weiter. Hier kann es doch keine lebenden Wesen geben, sagt er sich, aber die Aura des rätselhaften Fremden schwingt klar und rein und weist ihm den Weg.

Der Gang mündet in einen gewölbeartigen Raum. Neben dem Eingang steht das verrußte Gerippe eines Schreibtisches, darunter liegt ein ausgebranntes Gestell, das wohl einmal ein Videophon oder ein Terminal war. An der gegenüberliegenden Wand hängen noch Metallrahmen, in denen sich einst Bilder befunden haben mochten. Am Boden entdeckt Marigg Tonscherben und flockige Aschereste. Das mögen Blumentöpfe gewesen sein.

Links und rechts führen Pendeltüren weiter, von deren Glasscheiben nur noch zackige Ränder geblieben sind.

Marigg konzentriert sich. Das mentale Feld muß rechts sein. Undeutlich sind noch Schriftzeichen neben der rußgeschwärzten Tür zu erkennen. Substitutionsklinik – buchstabiert er langsam.

Einige Türen der Klinikräume stehen offen. Marigg wirft nur in die ersten vier einen kurzen Blick. Überall das gleiche Bild: verkohlte, verrußte, geschmolzene oder verbrannte Geräte und Einrichtungsgegenstände. Im dritten Zimmer glaubt er einen verkohlten Strunk auf dem ausgeglühten Operationstisch zu erkennen und prallt angewidert zurück. Dann aber beruhigt er sich: Es muß eine Decke oder etwas Ähnliches sein, denn die sterblichen Überreste derjenigen Kranken und hier Dienstuenden, die es nicht mehr bis an die vermeintlich Rettung verheißende Planetenoberfläche geschafft hatten, wurden ausnahmslos würdig bestattet. Jedes Aschehäufchen wurde untersucht, weil es nicht auszuschließen war, daß es sich um das wenige handelte, was von einem Menschen bleibt, der solch einen grausamen Tod findet.

Nein – Leichen oder deren verkohlte Reste wird er hier ganz gewiß nicht finden. Marigg atmet erleichtert auf, dann aber erinnert er sich daran, daß Skamanders Vater hier irgendwo in einem der Substitutionsbetten gelegen haben muß, als die Beben den Planetenboden zersprengten und die nachfolgenden Eruptionen ihr tödliches Feuer gegen die Station schleuderten. Er weiß auch, daß sich der Mann nicht bewegen konnte, weil er in einer Maschine steckte, die seinem Körper die verbrannte Haut ersetzte...

Marigg schluckt krampfhaft. Wer könnte den Haß nicht verstehen, den Skamander für die Sonne empfindet, die nicht nur Leben gibt, sondern auch gnadenlos vernichtet, wenn es sich ihr zu waghalsig nähert. Was wird wohl von den Ruinen dieses Menschenwerks bleiben, wenn die Sonne zum zweitenmal ihren feurigen Atem ins All hinausbläst und die Planeten mit Schwerewellen schüttelt? Hier jedenfalls wird sie keine Menschen töten können, dieses Gebiet gehört ihr und wird ihr nicht mehr streitig gemacht. Aber der Fremde! durchfährt es Marigg. Weiß er überhaupt, welche Katastrophe bevorsteht? Verdammt noch mal – ganz gleich, wer oder was diese geheimnisvollen Wesen sind: Sie müssen hier weg, und zwar so schnell wie möglich! Warum fällt mir das erst jetzt ein? fragt sich Marigg mit einem Gefühl tiefster Scham.

Unwillkürlich beginnt er zu laufen, wird immer schneller, als käme es auf jede Sekunde an. Die gemeinsame Aura der fremden Wesen zieht ihn wie ein Sog. Marigg gerät ins Schwitzen, keucht vor Anstrengung.

Der Gang beschreibt einen Knick, und Marigg steht plötzlich vor einer Gittertür. Unbefugten Zutritt verboten! steht, kaum noch lesbar, auf einem angeschmolzenen Schildchen, und daneben, direkt auf der Wand: Substitutsregeneratoren. Mit dem etwas kleiner geschriebenen Zusatz: Nur für Personal der dritten aseptischen Stufe.

Das Gitter ist verschlossen, aber die einige Schritt dahinter befindliche Bioschleuse steht weit offen. Marigg kann sogar die anscheinend unbeschädigten Apparaturen der Regeneratoren sehen und staunt gewaltig, als er feststellt, daß die Kontrollämpchen in allen Farben leuchten und blinken. Dann hört er auch das leise Summen.

Vergeblich rüttelt er an dem Gitter. Das Gedankenfeld des Fremden wird immer stärker. Marigg wirft sich mit aller Gewalt gegen die Gittertür, bar jeder Vernunft, die ihm sagen müßte, daß dies das untauglichste Mittel ist.

Plötzlich verharrt er. Das Außenmikrofon überträgt ein Geräusch, das ihm eisige Schauer über den Rücken rinnen läßt, ein hohes, klagendes Jammern, das gleich darauf in schrilles, geradezu frenetisches Kreischen übergeht. Mariggs Finger krampfen sich um die Gitterstäbe, sein Hals wird trocken. Ein irrsinniger Gedanke durchzuckt ihn: Das klingt ja fast wie eine Mundharmonika! Die Töne nähern sich, begleitet von einem rhythmischen Platschen wie von nackten Füßen.

Marigg preßt sich gegen das Gitter, auf einmal weiß er: Er kommt, sie kommen, es kommt...

Das Klatschen wird zu einem Schurren und Schlurfen, als wälze sich ein riesiger Tausendfüßer durch den Gang hinter der Bioschleuse. Angst befällt Marigg. Die Fremden schweigen noch immer, und Marigg denkt gar nicht mehr daran, daß er selbst dieses Schweigen stöhnend gefordert hat und es mit einem einzigen gedanklichen Impuls durchbrechen könnte. Nur das Schurren und Knistern des gewaltigen Gedankenfeldes hüllt ihn ein, Oh, großer Dual, hilf mir! fleht er inständig. Hilf mir, stark zu bleiben! Was ist das, was da zu mir kommt, was wird es tun, was soll ich machen?

Da! Ein gewaltiger Schatten schwankt heran.

Marigg befällt ein Zittern, das seinen ganzen Körper schüttelt, seine Augen weiten sich vor Entsetzen, und ein unartikulierter Schrei löst sich aus seiner Kehle.

Das erste Wesen muß weit über zwei Meter groß sein, sein Kopf berührt beim Gehen fast die Decke des Korridors.

Marigg fühlt, wie seine Knie weich werden.

Platsch, platsch – die nackten Füße des Wesens klatschen auf den reifbedeckten Boden, die säulenartigen Beine sind beim Gehen immer etwas eingeknickt. Der Körper ähnelt entfernt dem eines Menschen, nur sticht das Brustbein spitz hervor, und der Oberkörper ist seltsam schief, geht links gleich in einen kurzen Hals über, schulterlos, während sich rechts die Muskelstränge eines gewaltigen Armes runden. Auf der rechten, einzigen Schulter hockt irgend etwas Undefinierbares, das Marigg noch nicht klar erkennen kann, der Arm jedoch ist zurückgebogen und schleppt ein Gebilde hinter sich her, das wie ein Wurm aus Dutzenden Leibern erscheint.

Die Zähne schlagen Marigg klappernd aufeinander, ein Ruck geht durch seinen Körper, er will aufspringen, davonlaufen, denn das Abscheulichste an diesem Wesen ist der Kopf!

Ein mißgestaltetes Ding mit Beulen und Schwielen sitzt auf dem Hals, anstelle der Nase gähnen zwei dunkle Löcher, und unter diesen schrecklichen Höhlen zucken zwei mehrfach gespaltene Lippen.

Aber Marigg kann nicht davonlaufen. Die mächtige Aura des Wesens hält ihn gefangen.

Du bist kalt! Soll ich dir Wärme geben? peitschen die fremden Gedanken durch sein Gehirn.

Ja, Marigg fühlt wirklich eisige Kälte, die wie ein Klumpen in seinem Bauch liegt. Aber er spürt auch sofort den Strom von Güte, der aus der Aura des schrecklichen Geschöpfes quillt, noch bevor er antworten kann. "Wer bist du?" stößt er fassungslos hervor und weicht langsam zurück.

Der Fremde stampft schwerfällig auf ihn zu. Nun erkennt Marigg, was er hinter sich herschleppt: Die sieben Finger seiner einzigen Hand umklammern den Oberarm eines zweiten, kleineren Wesens, das beinahe nur aus Speckfalten zu bestehen scheint und irgend etwas noch Winzigeres, Quakendes an sich preßt. Unter der zusammengequetschten Stirn dieser Kreatur funkelt ein milchiges Auge, anstelle des zweiten hat dieses unmenschliche Gesicht eine Geschwulst, die speckig glänzend die ganze Gesichtshälfte bedeckt.

Und immer mehr bizarre, groteske Gestalten kommen herangeschlurft, gekrochen, gehumpelt. Ineinander verkrallt, sich umschlingend, wälzt es sich heran. Da sind Arme und Beine, aber auch Klauen und Pranken, mißförmige Köpfe mit Nasen, Ohren und Augen, deren Entstellungen wie Inkarnationen eines Fiebertraums anmuten.

Marigg schwindelt es, und er fühlt, wie sein Körper in tödlicher Kälte erstarbt. Und als er den Mund des zweiten Wesens ansieht, da packt ihn ein wahnsinniger Lachkrampf, denn was dort zwischen den wulstigen Lippen schimmert, das sieht tatsächlich aus wie eine Mundharmonika, und die Töne kommen ganz gewiß dorthier!

Seine Augen irren hin und her. Das ist nicht wahr! brüllt es in ihm. Das muß an dem verfluchten Elixier liegen! Es verzerrt das Wahrnehmungsvermögen! So muß es sein! Das alles ist einfach nicht wahr!

Sie nennen mich Klugwarm, hört er den mißgestalteten Riesen, und sie wollten alle mitkommen. Wie soll ich dich nennen? "Marigg", krächzt er, kaum noch Herr seiner Sinne. "Ich heiße Marigg."

Diesen Namen kann ich nicht tasten, tönt Klugwarms Stimme in ihm. In deiner Kaltkraft sind viele Namen und Dinge, die ich nicht tasten kann – darf ich dich Vielklug nennen?

Mariggs Knie geben endgültig nach. Er rutscht an den Gitterstäben entlang nach unten und starrt auf das fremde Wesen. "Gut, gut", keucht er, am Rande des Zusammenbruchs, "gut – nenne mich Vielklug..."

Das Ding auf der einzigen Schulter des Wesens, das sich Klugwarm nennt, zuckt auf und läßt ein schrilles Kichern hören. Marigg nimmt mit dumpfer Apathie wahr, daß dieses spindeldünne Etwas irgendwie einem Äffchen ähnelt, dessen Kopf nicht größer ist als eine Kinderfaust.

Dann zwingt er sich mit einer letzten Willensanstrengung, noch einmal in das Gesicht des Wesens Klugwarm zu schauen.

Das ist das Elixier! stöhnt er innerlich auf, als er in klare, helle und schöne Augen blickt. Es ist das Elixier!

Der Blick dieser Augen hüllt ihn in Wärme und Geborgenheit. Es sind die Augen Skamanders...