

WARLOCK

DER DEMONENZERSTÖRER

Nr. 20:

BRISTOLS HÖLLENFAHRT

von Angelus Eshnapur

**(Erstveröffentlichung:
WARLOCK Band 14, Februar 1996)**



Fünf Jahre ist es her, dass es auf der SCHATTENWELT zum Zusammenschluss der Grauen Ritter kam. Damals gelang es, die Invasion der Dämonen zu stoppen und Chartorch, den obersten Schattenfürsten, ein für alle Mal auszuschalten.

Seit diesem schicksalhaften Tag ist James C. Bristol verschollen. Seine Spur verliert sich im Nichts.

Doch die Geschichte des Dämonenzerstörers ist noch nicht zu Ende. Neue Gefahren bedrohen die Welt.

Und so kommt es zu Bristols Höllenfahrt...

Prolog: DIMENSION X

(Ein unbestimmter Ort jenseits von Zeit und Raum)

Eine ockerfarbene Sonne schien herab auf die unwirkliche Szene, die einem Alptraum entsprungen zu sein schien.

Ein Mann und eine Frau waren es, die sich hier aufhielten - und sie waren die einzigen Lebewesen an diesem unseligen Ort.

Ihre Einsamkeit sollte jedoch nicht mehr allzu lange währen, das wussten sie, denn gewisse Geheimnisse offenbarten sich ihnen recht schnell in gewissen Sphären.

Der Mann seufzte.

"Wann ist die geschätzte Ankunftszeit?", fragte er, zerrte das Warten doch an seinen Nerven.

"Bald", erwiderte die blondhaarige Frau, die sich schon wesentlich länger hier aufhielt.

Hauptpersonen:

James C. Bristol - Der Graue Ritter will das Handtuch werfen, kommt jedoch nicht dazu.

Br'Iacch'ma - Ein Außerirdischer wird zum besten Freund des Demonenzerstörers a. D.

Der „Boss“ - Der Chef der Dritten Macht läßt die Maske fallen.

Peter van Helsink - Der Agent wird mit einem Todeskommando betraut.

Der Fremde - Der Mann mit dem schwarzen Buick macht ein paar seltsame Enthüllungen.

Al - Ein Schuhverkäufer gerät in Schwierigkeiten - auf Milliways!

Jason - Der Sultan aller Schlächter findet seinen Meister!

Der Mann schwieg.

Vor ihnen, im Sand, öffnete sich ein Wirbel grünleuchtender Energie, der langsam aber stetig größer wurde. Die beiden Wartenden lächelten still. Sie kannten diesen Anblick.

Als der Wirbel zu einem mannsgroßen, grünen Mahlstrom angewachsen war, wurde in seinem Inneren eine dunkle

Silhouette sichtbar.

Langsam schien sie näher zu rücken, bis sich dem Auge des Betrachters offenbarte, dass es sich bei dem Neuankömmling um eine Frau handelte.

Im nächsten Augenblick wurde sie auch schon von dem wirbelnden Strudel ausgespuckt und landete hustend im Sand.

Es dauerte einige Minuten, bis die rothaarige Frau die unangenehmen Begleiterscheinungen des Transfers überwunden hatte, dann blickte sie auf und suchte die Blicke der beiden Umstehenden.

"Willkommen", sprach der weißhaarige, alte Mann - nicht ohne eine Spur von Trauer in der Stimme, hatte er doch eigentlich jemand anderen erwartet.

"Verrate uns bitte deinen Namen!"

Die Rothaarige lächelte.

"Namen sind Schall und Rauch. Ich habe schon so viele getragen, dass es zu mühselig wäre, sie aufzuzählen.

Der Alte erwiderte das Lächeln. Dieses Gefühl war ihm nur allzu gut bekannt.

Die junge, blonde Frau, die schon immer praktisch gedacht hatte, brachte das anstehende Thema zuerst auf einen Nenner.

"Wir drei sind an diesem Ort gefangen - aus unterschiedlichen Gründen wurden wir hierhin verbannt. Wahrscheinlich geschah dies deshalb, damit wir nicht mehr in die realen Ereignisse eingreifen können. Tatsache ist jedoch, dass wir von hier fliehen müssen, ehe der KOSMISCHE SCHLÜSSEL ein Inferno auslöst und das Gefüge von Raum und Zeit auseinanderbricht."

Der Alte, der um die inneren Geheimnisse des Kosmos wusste, nickte.

Zwar waren sie gefangen an diesem seltsamen Ort, doch konnten sie durch verschiedene Korridore das Geschehen im Real-Universum beobachten - und was sie da sahen, gab durchaus Anlass zur Beunruhigung.

So schlossen die drei ungleichen Gestalten einen Bund, doch sollte es noch lange dauern, ehe ihnen die Flucht aus dieser seltsamen Daseinssphäre jenseits von Zeit und Raum gelingen sollte...

1. Buch: ERDE

(Der arktische Stützpunkt der Dritten Macht, Juni 1996)

Man schrieb das Jahr 1996.

Der mächtigste Mann der westlichen Welt saß gedankenverloren hinter seinem schweren Mahagoni-Schreibtisch und kraulte die weiße Angorakatze, die im Laufe der Jahre schon ein wenig träge geworden war.

Seine dunklen Augen blickten auf den Bildschirm eines Computerterminals, auf dem in schneller Folge Daten abgespielt wurden, die zur Nachdenklichkeit Anlass gaben.

Seit der Vernichtung der SCHATTENFÜRSTEN und der darauf folgenden Schließung der SCHATTENTORE waren mittlerweile fünf Jahre ins Land gezogen. Der Mann konnte sich noch gut daran erinnern. Er hatte damals ernsthaft darüber nachdenken müssen, seine weitgesponnenen Pläne aufgeben zu müssen, bis der Mann namens Bristol eingegriffen und die Herrscher der SCHATTENWELT vernichtet hatte.

Bristol...

Ihn betrafen die Daten, die in unverschlüsselter Form über den Bildschirm huschten. Seit dem Ende der SCHATTENWELT-Krise hatte man nichts mehr von diesem geheimnisumwitterten Mann gehört, das war seltsam, hatte es sich doch bei ihm um einen kompromisslosen Kämpfer für die Belange der Ordnung (*und einen gefürchteten Trinker! RZ*) gehandelt, der - obgleich Bristol nichts davon wusste - oft dem Leiter der Dritten Macht in die Hände gearbeitet hatte.

Nachdem er zurück zur Erde gelangt war, hatte der Dämonenzerstörer nie wieder in das Schicksal dieser Welt eingegriffen. Zurückgekehrt war er - soviel war sicher, hatte die Dritte Macht doch auf Glenmore Lodge noch Zeichen seiner kurzfristigen Anwesenheit entdeckt. Ab März 1991 jedoch fehlte von Bristol jede Spur. Er hatte sich zurückgezogen - und selbst für eine so komplexe Organisation wie die Dritte Macht war sein Aufenthaltsort kaum zu ermitteln gewesen. (*Selbst wir hatten Schwierigkeiten, ihn wiederzufinden! RZ*)

Doch jetzt - fünf Jahre nach seinem Verschwinden - war es soweit.

Die Dritte Macht hatte James C. Bristol aufgespürt.

Der mächtigste Mann der westlichen Welt gedachte wieder seiner weltumspannenden Pläne und zum ersten Mal in der wechselvollen Geschichte dieser Serie huschte so etwas wie ein Lächeln über sein grobflächiges Gesicht.

Nun, da Bristols Aufenthaltsort ermittelt war, würde ihn nichts daran hindern, sich die Fähigkeiten dieses Mannes zunutze zu machen!

Mit seiner Unterstützung würde es der Dritten Macht endlich gelingen, dass zu tun, wonach sie schon seit Jahren drängte.

Ein wehmütiger Ausdruck huschte über das Gesicht des Leiters der Organisation.

Vielleicht wird der alte Traum doch noch wahr, dachte er müde, vielleicht werden wir nach all den Jahrhunderten endlich... heimkehren.

(Glenmore Lodge, der schottische Sitz der Bristol-Familie, März 1991)

James C. Bristol schloss die Tür auf. Er war so müde wie schon lange nicht mehr. Das war nur logisch, war er doch in letzter Zeit kaum zur Ruhe gekommen. Allerdings quälten ihn momentan andere Sorgen. Für körperliche Erschöpfung hatte der Dämonenzerstörer keine Zeit. Das KRANT nämlich - jenes uralte, gestaltwandelnde Geschöpf, welches die Macht besaß, die SCHATTENTORE zu kontrollieren und sich im Kampf gegen die FÜRSTEN als wertvolle Kameradin erwiesen hatte - war während des Rücktransfers zur Erde spurlos verschwunden.

Die nervenaufreibenden Abenteuer in der SCHATTENWELT hatten ihre Spuren in seinem Geist hinterlassen und nach einer langen, doch erfolglosen Suche nach seiner Gefährtin hatte er schließlich eine Leere in sich aufsteigen gefühlt, die ihm sagte, dass es an der Zeit für ihn wäre, von der Bühne abzutreten.

Und warum auch nicht? Seit nahezu fünf Jahren hatte er ununterbrochen Leib und Leben riskiert, seit er durch die Ermordung seiner Lebensgefährtin Sandra Vogelberg gewaltsam aus seinem geruhsamen Reporterdasein gerissen wurde und sich dem Kampf gegen die Mächte der Finsternis verschrieben hatte.

In diesen fünf Jahren hatte James Dämonen und Vampire bekämpft; er hatte fremde Dimensionen bereist, deren Verständnis sich jedem normalen Menschen verschloss und er hatte zwei Menschen kennengelernt, die behaupteten, frühere bzw. spätere Inkarnationen von ihm zu sein - nämlich den Barbaren Arman von Lemuria und Ken Kendall, den Raumfahrer. Irgendwann musste Schluss sein.

Während er den Salon betrat, warf James einen Blick auf den Wandkalender.

Man schrieb den 13. März des Jahres 1991. Wenige Wochen war es erst her, dass er heimgekehrt war, doch er konnte immer noch nicht so recht glauben, dass jetzt alles vorbei war.

Gut, er hatte Totegan - seinen weisen, väterlichen Mentor - an Sandras Totenbett das Versprechen gegeben, zu seiner Bestimmung zu stehen und fortan als "Grauer Ritter" für den Erhalt des kosmischen Gleichgewichts zu kämpfen, doch das zählte für James jetzt nicht mehr.

Ja, vielleicht war er WARLOCK, der Dämonenzerstörer, und von seiner Abstammung nach verpflichtet auf ewig zu kämpfen, doch er war auch ein Mensch, der Ruhe und Frieden brauchte.

Und wenn die kosmischen Mächte, deren Diener er war, ihm diesen Frieden nicht geben wollten, dann würde er eben aufhören ihnen zu dienen!

So und nicht anders sah die Sache aus...

Während James noch auf der Couch lag und seinen Gedanken nachhing, fiel sein Blick auf einen zerknitterten, handschriftlich beschriebenen Zettel, der offensichtlich nur von Totegan stammen konnte.

James lächelte leise - jedenfalls tat er dies, bis er gelesen hatte, was auf selbigem Zettel stand. Danach erstarrte seine Miene nämlich zu Eis. Seine stahlgrauen Augen verengten sich zu messerscharfen Schlitzen.

"Lieber James", stand dort krakelig zu lesen - Totegan war offensichtlich in Eile gewesen, "Wenn du diesen Zettel liest und ich nicht mehr auf Glenmore Lodge weile, so ist es wahrscheinlich, dass mir etwas zugestossen ist, denn ich habe einen Schwur gebrochen..."

Atemlos las der Dämonenzerstörer weiter und wurde Zeuge von Ereignissen, die sich vor Wochen in diesem Zimmer zugetragen haben mussten.

Offenbar war Arman von Lemuria vor seinem Erscheinen auf der SCHATTENWELT auf Glenmore Lodge aufgetaucht, um James zur Hilfe zu eilen. Dort hatte ihm Totegan ein Dimensionstor geöffnet, durch das Arman seine Reise fortsetzte.

Doch Totegan hatte vor unendlich langer Zeit höheren Mächten einen Schwur geleistet, der ihn verpflichtete, niemals in die Geschicke der Menschheit einzugreifen, was er jedoch nunmehr getan hatte. Und seine Tat hatte Konsequenzen!

Was die Strafe für sein Vergehen war, ging aus dem kurzen Brief nicht hervor, doch musste James davon ausgehen, dass sein Mentor entweder nicht mehr unter den Lebenden weilte - oder auf genau dem selben Wege verschollen war, wie damals Marion Reiser oder jüngst das KRANT, das ihn auf seinem Rückweg zur Erde begleitet hatte, aber niemals dort angekommen war.

"Ich spucke auf euch, Mächte des Chaos und der Ordnung!", fluchte er niedergeschlagen.

(Da haben wir ja noch einmal Glück gehabt! RZ)

Dann sprang sein orange-schwarzer Kater Garfield auf seinen Schoss und gab ihm zu verstehen, dass er auf seinen Streicheleinheiten bestand und besänftigte James' Zorn vorübergehend.

Dennoch stand sein Entschluss zu diesem Zeitpunkt bereits fest. Er würde das Schloss seiner Vorfahren verlassen und sich irgendwo zur Ruhe setzen.

So geschah es auch!

Eine Woche nach seiner Ankunft auf Glenmore Lodge brach James C. Bristol sämtliche Brücken hinter sich ab.

(London/England, das Hotel Corona, Crenmore Street, Juli 1996)

Der junge Mann, der in diesen Minuten das Zimmer 229 im zweiten Stock des ehrwürdigen Hotels Corona betrat, hatte sich an der Rezeption unter dem Namen Frank Cunningham eingetragen, doch das war beileibe nicht sein richtiger Name.

Kaum, dass er die Tür hinter sich abgeschlossen hatte, ließ er sich auf dem Boden des Zimmers nieder und öffnete seinen schweren Aktenkoffer, in dem sich alles andere als Akten befanden.

Die dunklen Augen Cunninghams blitzten auf, als er sich den kleinen Hörstöpsel ins Ohr steckte und das hochkomplizierte Gerät vor ihm aktivierte.

Ein leises Piepsen ertönte, als die schlanken Finger des Mannes über die Tastatur huschten, um den Personen-Identifizierungs-Kode einzugeben. Erst unmittelbar danach wurde der Monitor des Gerätes, bei dem es sich nur scheinbar um ein normales Laptop handelte, gleißend hell und ein dreieckig verschnörkeltes Symbol erschien.

"Die Sonne strahlt hell in Mehrrorran...", sprach eine emotionslose, offensichtlich computergenerierte Stimme. Auch das war noch Teil des Codes.

Sofort antwortete Cunningham.

"... wenn der Tag der Rückkehr naht!", vollendete er den Vers.

Ein Mann wurde auf dem Bildschirm sichtbar - ein Mann, der jedoch, bis auf die Tatsache, dass er zwei Augen und eine Mundöffnung zur Kommunikation und Nahrungsaufnahme besaß, nichts menschliches an sich hatte.

Es handelte sich unbestreitbar um Cunninghams Kontaktmann, er identifizierte ihn anhand der violetten Schläfenlappen.

"Sei begrüßt, Bruder!", begann er das Gespräch.

Der Nichtmenschliche machte eine Geste, die in ihrer beider Rasse einem Lächeln gleich kam - er kniff nämlich die Augen zusammen und hob die Hautlappen an, bis sie waagrecht vom übergroßen Kopf abstanden.

"Du kannst deine Maske ablegen, Br'lacch'ma, wir haben noch Zeit!"

Der Mann, der sich unter dem Namen Cunningham eingetragen hatte, lächelte nach Menschenart und begann, seine unbequeme Maske abzunehmen.

Dazu drückte er eine kleine Stelle hinter dem rechten Ohr.

Das Gesicht Cunninghams schien mit einem Male Falten zu werfen, als löse sich die Haut vom Fleisch ab. Der Dunkelhaarige griff sich an die Stirn und das entsetzliche geschah. Er zog seine Maske ab, um darunter das violettgelbe Antlitz eines Fremden zu offenbaren.

Cunningham, dessen richtiger Name Br'lacch'ma lautete, wackelte mit den Schläfenlappen und begann im Heimatdialekt zu sprechen.

(Natürlich hat jeder Leser jetzt seinen Babelfisch ins Ohrle gesteckt! RZ)

"Was ist mein Auftrag, Bruder?", fragte er neugierig.

Der Andere lächelte erneut.

"Bristol ist gefunden worden!", sagte er knapp, doch diese kurze Botschaft ließ Br'lacch'mas Herz einen Sprung tun. Vielleicht würde mit Hilfe dieses Erdlings doch noch alles gut werden!

"Wir haben dich dazu ausersehen, mit ihm Kontakt aufzunehmen, da du gezeigt hast, dass die Erdlinge dir gegenüber recht aufgeschlossen sind und du auch in Krisensituationen die Nerven behältst. Betrachte dies als Auszeichnung, Br'lacch'ma!"

Ergeben reckte der Angesprochene das Haupt.

Dann fragte er: "Warum erfüllt der Agent Van Helsinki nicht diesen Auftrag?"

Der Kontaktmann stieß ein belustigtes Tröten durch die kiemenartigen Öffnungen an seinen Wangen aus.

"Van Helsinki ist ein Mensch, wusstest du das nicht?"

Br'lacch'ma gab einen Laut des Erstaunens von sich.

"Daher ist er für die Kontaktaufnahme denkbar ungeeignet. Außerdem hatten die beiden schon zu oft Differenzen miteinander, als dass man ihn mit diesem heiklen Auftrag betrauen könnte."

Abermals reckte der Fremdling das Haupt.

Kurz darauf erfuhr er von seinem Kontaktmann den Aufenthaltsort Bristols und erhielt weitere Instruktionen.

Als er eine Stunde später das Hotel Corona wieder verließ, saß die Gesichtsmaske des Frank Cunningham wieder perfekt auf seinem nichtmenschlichen Antlitz. Der Ausserirdische bestieg ein Taxi zum Flughafen, wo er unter dem unauffälligen Tarnnamen Jonathan Breitlauch einen Flug in die USA buchte.

Gegen 13:45 Uhr mitteleuropäischer Zeit verließ der Agent der Dritten Macht England für immer.

(Ein namenloser Tag im Himalaya-Massiv, Dezember 1992)

Der dunkelhaarige Mann mit den rauchgrauen Augen schwebte gerade zehn Zentimeter über dem Boden, als der Mönch herein kam und seine Konzentration so stark störte, dass er abrupt aufhörte zu schweben und mit dem Hinterteil mit voller Wucht auf jenem Nagelbrett landete, von dem er sich vor qualvollen zwei Stunden unter Aufbietung aller mentalen Kräfte erhoben hatte.

"James!", sprach der Asiate, "Ich habe mit dir zu reden!"

Der Angesprochene stieß einen derben Fluch aus und rieb sich den schmerzenden Hintern. Dann stand er auf, um sich vor dem uralten Priester zu verneigen.

Dieser verneigte sich ebenfalls kurz, um James dann in sein Allerheiligstes zu führen.

Dort nahmen sie gemeinsam Platz, während ein niederer Mönch Tee hereinbrachte.

Als er gegangen war, begann der Uralte zu sprechen.

"Es ist jetzt fast zwei Jahre her, James, dass du zu uns gekommen bist, um deine Bestimmung zu vergessen. Ich frage dich nun, ob dir dies gelungen ist. Hast du endlich die Reinheit des Geistes, das Licht der absoluten Logik erlangt?" (*Ja! Ja! Aber ich spüre, dass das Pon Farr kommt! RZ*)

James schaute nach den Ohren des Mannes, musste aber feststellen, dass sie nicht spitz zuliefen.

"Nun, Meister", räusperte er sich, "Ich muss gestehen, dass ich noch einen weiten Weg vor mir habe. Jede Nacht habe ich diese unheilvollen Träume, in denen mich eine Stimme zu rufen scheint und..."

Der Meister nickte lächelnd.

"Dein Schicksal liegt anderswo, James! Wir haben dir alles gegeben, was uns möglich war. Vergessen kannst du nicht bei uns finden. Im übrigen..."

Der Mönch warf einen befremdeten Blick auf den orange-schwarzen Kater, der, vom Teegeruch angelockt, wie eine Kanonenkugel in den Raum schoß.

"Im übrigen vertilgt dein Kater sämtliche Reissvorräte!"

Das war hart.

Verständlich, dass James erst einmal schlucken musste. Dann räusperte er sich und antwortete: "Wenn es euer Wunsch ist, Meister, dann werde ich das Kloster verlassen!"

Der Uralte nickte.

"Du kannst nicht auf ewig deinem Schicksal davonlaufen, Junge, irgendwann wird es dich einholen, doch dann wird das Resultat weitaus schlimmer sein, als wenn du dich ihm selbst stellst!"

Da musste James dem Mönch zweifelsohne Recht geben und Wehmut stieg in ihm auf, als er daran dachte, wie sehr ihn der Alte an seinen verschollenen Mentor Totegan erinnerte. Er seufzte leise. Wochenlang hatte er nach seiner Rückkehr zur Erde versucht, einen Weg zu finden, das KRANT und Totegan wiederzufinden, doch die Tore zu anderen Dimensionen schienen ihm versperrt zu sein. Es gab keine Möglichkeit mehr für James, nach den Verschollenen zu suchen und so resignierte er alsbald, um etwas später in den Himalaya zu reisen.

Am Tag nach der Predigt des Ältesten packte James seine Koffer und verließ das Bergkloster, in dem er über ein Jahr seines Lebens verbracht hatte, für immer.

Die Worte des väterlichen Mönches hatten sich in sein Gedächtnis eingebrannt.

Dennoch sollte es noch mehrere Jahre dauern, bis er sie beherzigte.

ZWISCHENSPIEL 1

(Der Ort jenseits alles Seins)

Immer noch wurde die diesseitige Sphäre von der ockerfarbenen Sonne beschienen, doch hatte sie sich in den letzten Monaten (wenn man bei der alten Zeitrechnung bleiben wollte) seltsam rötlich verfärbt.

"Sie steht vor ihrem Zusammenbruch!", flüsterte der alte Mann leise zu seiner

blonden Begleiterin und Angst stieg in den beiden Verbannten auf. Nur allzu gut wussten sie, daß ihnen nicht mehr allzu viel Zeit zur Flucht blieb.

Sie hielten sich jetzt schon mehrere Jahre (wiederum nach der irdischen Zeitrechnung) an diesem unseligen Ort auf und allmählich mußte was geschehen!

Hinter ihnen wurden schnelle Schritte laut und sofort fuhren die Beiden herum. Auf dieser Welt gab es nichts, dessen man sich beeilen mußte, also mußte ein aussergewöhnliches Ereignis eingetreten sein!

Die rothaarige Frau, die es als letzte an diesen Ort verschlagen hatte, näherte sich mit wehendem Haar. Ein strahlendes Lächeln lag auf ihrem Gesicht.

"Ich habe den Ritter lokalisiert!", rief sie schon von weitem.

Die Erkenntnis traf das Herz des alten Mannes wie ein Blitzschlag und zum ersten Mal seit Jahren lächelte auch er.

(RTL-Television, kurz nach den Fröhnachrichten, Juli 1996)

"Ääällll!", schallte eine Stimme aus den oberen Räumen der Wohnung - genauer gesagt aus dem Schlafzimmer - zu unserem Protagonisten herunter, der gerade hingebungsvoll beschäftigt war, den Schmutz unter seinen Zehennägeln herauszupulen, "Komm jetzt endlich rauf!"

Unser Held unterbrach seine Tätigkeit, stellte den Fuß wieder auf den Boden und versenkte seine rechte Hand in den Tiefen seiner Hose, um sich ausgiebigst an jenem Körperteil zu kratzen, der - wenn es nach seiner Frau ginge - schon bald wieder höchsten Beanspruchungen ausgesetzt sein würde.

Müde griff er nach der Fernbedienung, schaltete den Fernseher ein und rief zurück: "Heute ist doch gar nicht Samstag, Schatz!"

"Ist mir egal, Ääällll!", schallte es prompt aus dem Schlafzimmer.

"Ausserdem will ich erst noch das Spiel zu Ende sehen!", versuchte er sich herauszureden.

"Komm jetzt rauf, Ääällll!", quäkte es erneut von oben - diesmal jedoch wesentlich energischer.

"Is' gut, ich komm' ja gleich, Peg!", rief er ergeben zurück und fragte sich, ob wohl alle Schuhverkäufer so ihr Dasein fristeten oder nur er so geschlagen war.

Gemächlich griff er nach seiner Zeitung, mit der er sich nun auf die Toilette zurückzuziehen gedachte. Fröhlich pfeifend schloß er die Tür hinter sich ab und betrachtete liebevoll die Schüssel.

Plötzlich hörte er Schritte nahen und Al wußte, das konnte nur seine Frau sein, die er auch gerne zärtlich 'seine rothaarige Schlampe' nannte.

Infolge eines spontanen Einfalls legte er die Zeitung weg und stellte sich mit beiden Füßen in die Kloschüssel. Dann betätigte er mit der rechten Hand den Drücker.

Peggy war sehr verwundert, als ihr Gemahl völlig unvermittelt nicht mehr antwortete. Viel verwunderter war aber Al selbst, der sich soeben unerwarteterweise die Toilette heruntergespült hatte...

(Kalifornien/USA, irgendwo in der Nähe des Crystal Lake', Juli 1996)

Der Mann, der sich den äußerst unauffälligen Namen Jonathan Breitlauch angeeignet hatte und der ein Agent der Dritten Macht war, flötete eine alte Volksweise seiner Rasse vor sich hin, während er seinen klapprigen, alten Ford in Richtung des Zielgebiets steuerte.

Bereits seit einigen Stunden fuhr er durch diesen finsternen Forst, um den sich zahlreiche Legenden rankten.

Br'lacch'ma, wie der wahre Name unseres Agenten lautete, wunderte sich insgeheim, daß sich Bristol in eine solche Abgeschiedenheit zurückgezogen hatte - noch dazu in ein Gebiet, das einen solch schlechten Ruf genoss, doch seine Ruhe und Abgeschiedenheit würden ehe nicht mehr allzu lange währen!

Br'lacch'ma lächelte still in sich hinein und verspürte das Bedürfnis, mit seinen Schläfenlappen zu wackeln, was ihm jedoch aufgrund seiner lästigen Maskerade nicht möglich war.

Dennoch war ihm nicht ganz wohl zumute. Der Mann, den er gleich aufsuchen würde, besaß unter den Angehörigen der Dritten Macht einen fast schon legendären Status, der durch sein jahrelanges Verschwinden freilich noch gefördert wurde. Es war nicht auszuschließen, daß er überhaupt keine Lust hatte, die Pläne der Dritten Macht zu unterstützen. Was sollte er dann machen?

Br'lacch'ma wußte, daß Zwangsmassnahmen hier überhaupt nichts nützen würden.

Die Zusammenarbeit mußte freiwillig erfolgen, sonst war sie wertlos!

Am besten war es also, wenn er offen und ehrlich vorging. Das würde den Erdling wahrscheinlich am ehesten überzeugen.

Der Agent stieß ein Seufzen aus. So lange er doch schon auf diesem seltsamen Planeten weilte - er würde die Mentalität der Menschen doch nie ganz verstehen lernen.

Aus den Augenwinkeln nahm Br'lacch'ma eine dunkle Gestalt in den Wäldern wahr und beschloß anzuhalten. Langsam bremste er den Wagen ab. Er hatte sich nicht geirrt. Tatsächlich stand dort zwischen zwei Bäumen eine dunkle, reglose Gestalt.

"Hallo", rief unser ausserirdischer Freund zaghaft, "Kann ich ihnen helfen?"

Die hünenhafte Gestalt machte einen weiteren Schritt nach vorne.

Nun wurde dem Fremdling, der während der SCHATTENWELT-Krise in vorderster Front gegen die Dämonen gekämpft hatte, doch etwas mulmig. Der Gerede der Menschen aus dem kleinen Ort am Waldrand hatte ihn nachdenklich gemacht.

Jetzt setzte sich der schweigsame Hüne entgeltig in Bewegung. In stoischer Gelassenheit setzte er einen Fuß vor den anderen und trat schließlich aus der Dunkelheit heraus auf die Straße.

Der breitschultrige Mann trug einen schmutzigen, alten Overall und schien offenbar auch Interesse daran zu haben, sein wahres Gesicht zu verbergen, wurde seines doch von einer Hockeymaske verdeckt, die an einigen Stellen Spritzer einer roter Flüssigkeit aufwies, bei der es sich zweifelsohne um menschliches Blut handelte.

Leicht indigniert erkannte Br'lacch'ma, daß die Leute aus dem Dorf nicht nur Unsinn geredet hatten.

Mit einer lässigen Bewegung löste der Maskierte eine schwere Machete vom Gürtel und begann auf den Ausserirdischen zuzustiefeln ((IST DER NICHT SCHON IM STORYREADER GESTORBEN? RZ)), der momentan noch etwas ratlos dastand.

Dann entschloß sich der Agent dazu, den Verrückten ein wenig zu schockieren

und drückte auf die unscheinbare Stelle hinter seinem rechten Ohr.

Langsam und genüßlich zog er sich die Maske vom Gesicht, um sein wahres Antlitz zu enthüllen.

Der Maskierte blieb stehen und legte den Kopf auf die Seite.

Br'lacch'ma glaubte fast so etwas wie ein Kichern zu hören, als er seine Hockeymaske lüftete und den Blick freigab auf die entsetzliche Fratze eines verwesenden Leichnams. So etwas hatte der Agent der Dritten Macht in seiner gesamten Laufbahn noch nicht erblickt (aber schließlich ist dies ja auch sein erster Auftritt bei WARLOCK! d.A.)...

Kaum hatte sich Br'lacch'ma von seinem Schock erholt, als sich das Monstrum wieder in Bewegung setzte.

Achselzuckend zückte der Agent einer ausserirdischen Macht seinen Energiestrahler und einen Sekundenbruchteil später kündeten nur noch ein paar lustige Rauchkringel davon, daß hier ein machetenschwingender Wahnsinniger sein Unwesen getrieben hatte.

Br'lacch'ma legte seine Maske wieder an und fuhr weiter.

Wie sich jedoch erweisen sollte, blieb der machetenschwingende Wahnsinnige nicht lange tot, denn schon geraume Zeit später tobte er im neunten Teil einer bekannten Horror-Film-Serie über diverse Kino-Leinwände und Fernseh-Bildschirme und bescherte seinen Erfindern ein weiteres Mal jede Menge Moos.

Unser Held brauchte nicht mehr lange zu fahren, bis er den See erreichte, an dem sich die einsame Hütte James Bristols befinden sollte.

Seine Laune war nach dem seltsamen Zwischenfall im Wald eher gestiegen, als gesunken, und so fühlte er sich geistig und körperlich bereit für das Gespräch mit Bristol.

Langsam und vorsichtig lenkte er den Wagen herunter zum Seeufer, wo er ihn neben einem alten, schlammfarbenen Landrover parkte, der offenbar Bristol gehören mußte.

Als sich auf die Wagengeräusche hin niemand zeigte, drückte Br'lacch'ma auf die Hupe.

Ein dunkelhaariger, vollbärtiger Mann stürmte ins Freie, bei dem es sich nur um Bristol handeln konnte. Der Ausserirdische lächelte wehmütig. Fast tat es ihm ein wenig leid, den Menschen aus seiner wohlverdienten Ruhe reißen zu müssen, denn zweifellos hatte er gute Gründe, sich hierher zurückzuziehen.

Doch Br'lacch'mas Pflichtbewußtsein siegte.

Lächelnd stieg er aus.

"Mr. Bristol?", fragte er etwas zaghaft, denn der zornige Ausdruck in den Augen des Menschen war ihm nicht entgangen.

"Wer sind Sie?", lautete dessen Gegenfrage. Offenbar hielt er es nicht für nötig zu antworten.

Br'lacch'ma überlegte einen kurzen Moment und fragte dann abermals: "Sind sie James Bristol?"

"Zum Teufel, ja!", fluchte der andere, "Sehen Sie hier etwa noch jemanden? So hoch ist die Bevölkerungsdichte hier doch wirklich nicht! Was wollen Sie und wer sind Sie?"

Abermals sah sich Br'lacch'ma versucht, zu lächeln, ließ es aber in Anbetracht der Laune des Menschen lieber bleiben.

Stattdessen entschloß er sich lieber dazu, ihm gleich reinen Wein einzuschenken.

"Ich bin der Agent einer ausserirdischen Macht, die sich seit geraumer Zeit auf ihrem Heimatplaneten aufhält und die Sie unter der Bezeichnung Dritte Macht kennengelernt haben!", sagte er trocken, "Wir brauchen Ihre Hilfe!"

James C. Bristols Augen wurden groß und rund.

"Bitte?", fragte er gedehnt.

Br'lacch'ma wiederholte das gesagte.

Langsam gewann der ehemalige Dämonenzerstörer seine Fassung zurück. "Tut mir leid", erwiderte er ruhig, "dass Sie den weiten Weg umsonst gemacht haben, aber das einzige, das ich noch tun will, ist Fischen!"

Die Stimme des Ausserirdischen wurde sanft und einfühlsam. Jetzt zeigte sich, warum man ihn zu diesem Einsatz auserkoren hatte.

"Bitte, Mr. Bristol!", sagte er, "Seit vielen Jahren sitzen wir auf diesem Planeten fest - und wir möchten nur noch eins: Fort von hier! Sie sind der einzige, der uns dabei helfen kann!"

James C. Bristol seufzte und schritt hinunter zum See, wobei er Br'lacch'ma den Rücken zuwandte.

"Wie kann ich glauben, dass Sie mir keinen Blödsinn erzählen? Haben sie einen Beweis, für das, was Sie hier von sich geben?"

Als er sich wieder umdrehte, hatte der Ausserirdische seine Gesichtsmaske abgenommen und zeigte sich in seiner ganzen violett-gelben Schönheit.

(Zwei Stunden danach, am selben Ort)

Die beiden ungleichen Gestalten saßen in der kleinen Hütte am Crystal Lake und tranken Tee, den der Ausserirdische - nun, da er seine Tarnung aufgegeben hatte - genußvoll in eine pulsierende Öffnung seines Halses schüttete. Bristol nuckelte an seiner Pfeife und der aromatische Duft, den auch der Fremde liebte, umwaberte sein Haupt.

Bristol lächelte.

"Wie haben Sie mich gefunden?", fragte er dann.

"Das entzieht sich meiner Kenntnis!", antwortete Br'lacch'ma, "Aber sie dürften ja wissen, dass die ganze Welt mit Stützpunkten der Dritten Macht überzogen ist. Irgendwann mußten Sie uns auffallen."

James C. Bristol nickte.

"Ich hatte schon des öfteren mit der Dritten Macht zu tun, hätte aber nie gedacht, dass es sich um Ausserirdische handeln könnte. Bislang hatte ich fast nur mit Dämonen zu tun..."

"Alles ist eins im Gefüge von Zeit und Raum!"

Der wahrhaft philosophische Ausspruch erinnerte James fast schon an den tibetanischen Mönch, der ihn vor zwei Jahren unterrichtet hatte und mit der Erinnerung kam auch der Ausspruch des Mönchs wieder in sein Gedächtnis. Wie hatte er doch gleich gesagt?

"Du kannst nicht auf ewig vor deinem Schicksal davonlaufen, Junge, irgendwann wird es dich einholen, doch dann wird das Resultat weitaus schlimmer sein, als wenn Du dich ihm von selbst stellst!"

Wenige Sekundenbruchteile später hatte James seine Entscheidung getroffen.

"Inwiefern kann ich Ihnen dabei helfen, Ihre Heimatgalaxis zu erreichen?", fragte der ehemalige Dämonenzerstörer leise. Es widerstrebte ihm zutiefst, wieder in die Geschicke des Kosmos eingreifen zu müssen, doch es führte nun einmal kein Weg ((UND KEIN EXPOSE! RZ)) daran vorbei. Ein fremdes Volk bedurfte seiner Hilfe - und er würde seine Augen nicht vor dessen Leid verschließen!

Br'lacch'ma lächelte, indem er mit seinen Schläfenlappen wackelte.

"Es heißt, auf dem Mars gibt es eine unterirdische, geheime Basis - dort liegt der Beginn des kosmischen Rätsels verborgen, auf das ich gleich noch genauer zu sprechen kommen werde..."

Der Ausserirdische holte etwas weiter aus und erzählte die ganze, phantastische Geschichte seines Volkes.

"Am Anfang war das Universum wüst und leer. Und der Schöpfer - ein weiser und mächtiger Mann - erschuf die SCHATTENWELT, in der alle Wesen in Frieden und Eintracht miteinander leben sollten und die damals noch einen völlig anderen Namen trug. Seine Absicht in Ehren, doch hätte es ihm klar sein müssen, dass dies nicht funktioniert. Der Schöpfer bediente sich eines Buches, das auf eigentümliche Weise von Leben erfüllt war und nur durch die starke Hand des Meisters wurde es davon abgehalten, Chaos über die zahllosen Welten zu verbreiten. Viele Jahrtausende verstrichen - und tatsächlich - bis zu diesem Zeitpunkt lebten tatsächlich alle Wesen in Frieden und Eintracht.

Dann jedoch entschloß der Schöpfer sich zu der folgenschweren Massnahme, sein Reich des Friedens auch auf den Rest des Multiversums auszudehnen.

Bekanntermassen schuf er hierzu das KRANT, das den direkten Schritt in andere Daseinssphären ermöglichte. Die so erzeugten Portale wurden viel später unter der Bezeichnung SCHATTENTORE bekannt.

Doch der Schöpfer war alt und müde und beschloß, sich für eine Weile aus dieser Ebene zurückzuziehen. Er delegierte seine mannigfaltigen Aufgaben also an seine dreizehn Stellvertreter - die späteren SCHATTENFÜRSTEN. Immer weiter dehnte sich das Sternenreich des Schöpfers aus, bis man schliesslich in der Dunkelheit des Alls auf eine Rasse stieß, die sich nicht von der Friedenslehre beeindruckt ließ. Sie nannten sich Craanooren. Es war ein kriegerisches Volk krebsähnlicher Wesen, die bereits ihrerseits weite Teile des Universums beherrschten und um die Geheimnisse der magischen Künste wußten. Fast zwangsläufig kam es zu Auseinandersetzungen - jedoch nicht offen, sondern im Verborgenen. Grauensvolle Intrigen wurden gesponnen und so begab es sich, dass ein Stellvertreter des Schöpfers nach dem anderen seltsamen Unfällen zum Opfer fiel, bis schließlich alle dreizehn Posten von Craanooren übernommen worden waren.

Irgendwann zu dieser Zeit muß es geschehen sein, dass sie anfangen, sich mit dem Buch des Schöpfers zu beschäftigen, das immer noch auf der späteren SCHATTENWELT weilte. Mit Hilfe dieser neuen Macht wurde die Sphäre der Eintracht und des Friedens zu dem entwickelt, was du in deinen Abenteuern kennengelernt hast.

Aber das war den Craanooren nicht genug, denn nach wie vor wurden sie von einem unstillbaren Expansionsdrang getrieben. Weite Teile des Multiversums wurden verwüstet und über Jahrhunderte schien es, als würden die Krebsartigen Sieger bleiben, bis sich das Blatt plötzlich wendete und eine neue Macht in das Spiel um den Kosmos Eingriff.

Die Elenore!

Sie trugen die Symbole des Schöpfers - den Stirnreif, den scharlachroten Umhang und das Schwert.

Abgesandte waren sie, die den Befehl hatten, die Craanooren in ihre Schranken zu verweisen, und der Schöpfer hatte ihnen genaueste Instruktionen über die Funktionsweise des KRANT und der SCHATTENTORE gegeben.

Schleichend zunächst, dann immer deutlicher verloren die cranoorischen Fürsten die Kontrolle über die Dimensionsportale, bis sie schließlich ihre Kräfte teilen mußten und zum ersten Mal seit Jahrhunderten aktiv in das Mächteringen eingriffen.

Die Weichen für die Schlacht von Lemuria waren gestellt.

Vor vielen Jahren Deiner Zeitrechnung kam es zu jener Auseinandersetzung zwischen den auf der Erde beheimateten Dienern der Elenore und den Cranooren, bei der der Inselkontinent komplett vernichtet wurde.

Nur jener Graue Ritter - angeblich einer der ersten seiner Art - den du unter dem Namen Arman von Lemuria kennengelernt hast, überlebte das Massaker.

Scheinbar!

Denn das Urvolk von Lemuria flüchtete im Laufe dieses galaxisweiten Krieges auf den roten Planeten, den du unter dem Namen Mars kennst.

Vielleicht fragst du dich, Mensch, was das mit der Geschichte meiner Rasse zu tun hat! So wisse, dass die Lemurer bei sich ein Gerät trugen, das sie den KOSMISCHEN SCHLÜSSEL nannten und mit dem es ihnen möglich war, Hilfsvölker aus anders gelagerten Raum-Zeit-Kontinua herbeizuordern.

Wir, die wir uns die Dritte Macht nennen, sind eines dieser Hilfsvölker und sind nach der Schlacht von Lemuria auf der Erde zurückgelassen worden - ohne die Möglichkeit, jemals in unser Kontinuum zurückkehren zu können.

Nur mit Hilfe des KOSMISCHEN SCHLÜSSELS könnten wir dies schaffen, doch kann nur ein Befugter der Elenore in die Marsbasis vordringen und dort die Spur des Schlüssels aufnehmen.

Dieser Mann bist Du, James C. Bristol, denn in Dir verkörpert sich der gegenwärtig letzte Graue Ritter!

Lange haben wir über deine Herkunft und deine Bestimmung nachgerätselt, doch schließlich liessen die Tatsachen keinen anderen Schluß zu.

Du bist der letzte, der uns helfen kann, in unser Raum-Zeit-Kontinuum zurückzukehren..."

Br'lacch'mas Stimme brach - zu sehr hatte ihn die aufrüttelnde Erzählung mitgenommen - und auch James war von dem Schicksal des ehemaligen Hilfsvolkes der Alten Rasse nicht unberührt geblieben.

Ein Teil der Erzählung des Ausserirdischen schon war ihm freilich schon vorher bekannt gewesen, hatte doch das KRANT bei ihrem letzten Zusammentreffen auf der SCHATTENWELT ganz ähnliche Dinge offenbart, doch hier stellten sich manche Sachverhalte plötzlich völlig anders dar.

James stieß ein tiefes Seufzen aus, dachte daran, wieviel gute Fische ihm durch die Lappen gingen, wenn er sich auf die Bitte des Ausserirdischen einließ, und traf dann eine Entscheidung.

"Ich bin dabei!", sagte er.

ZWISCHENSPIEL 2

(Unter einer ockerfarbenen Sonne)

Ein letztes Mal starrten sie auf die weiten Schluchten der namenlosen Dimension, in welcher sie mehrere Jahre ihres natürlichen Lebens verbracht hatten und die sie nun bald verlassen würden.

Die Reaktionen der drei Gefangenen waren unterschiedlich.

Die rothaarige Frau, die im Grunde genommen gar keine Frau war, lächelte still. Die Blonde gab sich offen Jubelausbrüchen hin und der alte Mann...

Nachdenklich stand er mit seinen beiden Gefährtinnen auf dem hohen Felsplateau und tiefe Sorgenfalten zerfurchten sein Gesicht.

"Es tut mir leid, Mädchen, wenn ich eure Freude dämpfen muß", sprach er mit sanfter Stimme, "doch wir wissen gar nicht, wieviel Zeit im Real-Raum vergangen ist - und wie sich der lange Aufenthalt in dieser Dimension auf unseren Metabolismus ausgewirkt hat. Vielleicht sind wir in unserer Daseinssphäre gar nicht mehr lebensfähig..."

Die Rothaarige blickte auf.

"Das kann nicht Dein Ernst sein!", sagte sie, "Nun, da wir den Grauen Ritter lokalisiert haben, ist es Dir möglich, seine psionische Energiekonstante anzuzapfen und uns einen Ausweg aus diesem Gefängnis zu schaffen!"

Sie atmete tief durch und lächelte.

"Selbst wenn wir bei der Rückkehr unser Leben lassen sollten, ist das besser, als hier an diesen seelenlosen Ort zu sterben..."

"Da hast Du zweifelsohne recht!", erwiderte der alte Mann.

Eine Stunde später begannen die Drei mit den Vorbereitungen für ihre Flucht aus dem Nichts.

(James C. Bristols Fischerhütte am Crystal Lake, unmittelbar danach)

Das violett-gelbe Gesicht Br'lacch'mas zeigte einen Ausdruck tiefer Dankbarkeit, als James seine Entscheidung verkündete.

"Möchtest Du etwas trinken?", fragte der ehemalige Dämonenzerstörer unmittelbar darauf, "Ich habe einen hervorragenden Tropfen im Haus!"

Der Ausserirdische nickte.

James erhob sich und kehrte einen Augenblick später mit zwei Gläsern und einer Flasche zurück, welche mit einer giftgrünen Flüssigkeit gefüllt war.

Br'lacch'ma runzelte die Stirn, kannte er dieses Getränk doch irgendwoher, wenngleich er auch zur Zeit nicht auf den Namen kam.

Lächelnd schenkte James ein und hob dann sein bauchiges Glas zu einem Trinkspruch: "Auf meine letzte Mission!"

Ohne zu Zögern kippte er das Getränk in sich hinein.

Der Ausserirdische runzelte die Stirn, tat es ihm gleich und erlebte gleich darauf die bekannte, wohltuende Explosion im Inneren seiner zwölf Mägen, die allen Unvorsichtigen zuteil wird, die zum ersten Male Vurguzz kosten.

"Exzellent!", schmatzte James genießerisch, "Das Zeug habe ich von der SCHATTENWELT mitgebracht. Wie Du weißt, hatte ich ja selbst für kurze Zeit den Rang eines SCHATTENFÜRSTEN inne."

Br'lacch'ma nickte. Die wechselvolle Geschichte des Dämonenzerstörers war ihm nur allzu gut bekannt ((DENN AUCH ER HATTE EIN ABO BEIM PCCN! RZ)).

Während der Agent der Dritten Macht noch mit den Nachwirkungen des Alkohols kämpfte, stieg plötzlich eine Frage in James empor, über deren Beantwortung er sich bislang noch keine Gedanken gemacht hatte.

"Sag' mal, Br'lacch'ma, wie, zum Teufel, soll ich eigentlich auf den Mars kommen? Ich habe ja schließlich kein Raumschiff zur Verfügung!"

Der Ausserirdische lachte - auf seine schon bekannte Weise.

James, der mittlerweile ein wenig vertraut mit dessen Mimik war, grinste ebenfalls. Dennoch stellte diese Frage für ihn ein Problem dar.

Br'lacch'mas rechte Hand fuhr in eine Falte seine Jacketts und zog dort einen kleinen schwarzen Kasten hervor, auf dem ein großer, roter Knopf prangte.

"Hier", sagte er fröhlich, "das wird Dir helfen".

James nahm das Gerät an sich, drehte es hin und her und drückte dann besagten roten Knopf.

Auf dem zigaretenschachtelgroßen Bildschirm erschien eine leuchtende Laufschrift.

"DON'T PANIC...DEMONS NO ENTRY... THE GALACTIC GUIDE THRU' THE DIMENSIONS!"

Seltene Gedanken an Handtücher und Erdnüsse drangen an die Oberfläche von James' Bewußtsein. Er schüttelte diese Gedanken jedoch schnell ab und fragte: "Wie gehe ich mit dem Ding um - und was kann es genau?"

Br'lacch'mas Lächeln wurde zu einem ausgewachsenen Grinsen.

"Du aktivierst das Gerät mit dem roten Knopf, danach wählst Du mit den Cursor-Tasten eines der aufgeführten Ziele an. Hast du deine Auswahl beendet, drückst Du erneut den roten Knopf - und der Transfer wird durchgeführt. Wünschst Du weitergehende Informationen über ein Reiseziel, wählst Du einfach die Hilfefunktion!"

"Das hört sich ja recht einfach an!", mußte James zugeben, dennoch war ihm mulmig zumute. Diese ganze Herumhüpferei zwischen Erde und SCHATTENWELT hatte ihm schon schwer zu schaffen gemacht. "Aber warum benutzt Deine Rasse dieses Gerät nicht, um sich einen geeigneteren Lebensraum zu suchen? Das würde doch manches vereinfachen!"

Br'laach'mas Gesicht wurde wehmütig.

"Dieses Gerät", begann er, "ist ein Vermächtnis der Lemurer und eindeutig auf die psionische Ausstrahlung des Siegels geeicht, das jeder Graue Ritter trägt.. Du kannst mich zwar auf Deinen Reisen mitnehmen, aber würde ich mir den Apparat widerrechtlich aneignen, so würde ich ins Nichts abgestrahlt..."

Das war, so mußte sich James eingestehen, eine unangenehme Vorstellung.

Ruckartig stellte er sein Glas weg, um sich dann zu erheben.

"Komm!", sagte er dann. Sein Blick war fest und seine Stimme wankte nicht - ganz so, wie es in seinen besten Zeiten gewesen war. "Machen wir uns auf den Weg!"

Lächelnd griff Br'lacch'ma nach James Hand, damit der notwendige Körperkontakt hergestellt wurde.

Dann aktivierte der ehemalige Dämonenzerstörer das Gerät und wählte das Reiseziel "Mars" aus.

James C. Bristol atmete noch einmal tief durch, drückte den roten Knopf und im nächsten Augenblick verschwanden er und sein ausserirdischer Freund in einem grellen Kranz rötlichen Energiestrahlen.

Der ganze Vorgang nahm weniger als 3 Sekunden in Anspruch. Nach Ablauf dieser Zeit hatten die ungleichen Gefährten die Erde verlassen.

2. BUCH: MARS

(Oslo/Norwegen)

Peer Ulbrandson stieß ein Seufzen aus und zündete sich eine Zigarette an. Zum

fünften Mal in einer halben Stunde blickte er auf die Uhr und stellte fest, dass die Person, auf die er hier wartete, nicht viel von Pünktlichkeit zu halten schien.

"Frauen!", stöhnte er voller Selbstmitleid.

Für 18.00 Uhr hatten sie sich hier - an einer zentral gelegenen U-Bahn-Haltestelle verabredet, er und Maria, die hier ihren Urlaub verbrachte.

Abermals blickte Peer auf die Uhr und fuhr sich mit der freien Hand durch das dunkle, gewellte Haar.

Sie hatten sich vor ein paar Tagen in einer Disco kennengelernt und es hatte sofort gefunkt zwischen ihnen beiden.

Gut, in einer Woche würde Maria zurück nach Deutschland fahren und höchstwahrscheinlich würde er sie danach nicht mehr wiedersehen, aber was war schon einzuwenden gegen so einen kleinen Urlaubsflirt?

Nun allerdings sah es so aus, als ob aus Peers Flirt nichts mehr werden, denn insgeheim rechnete er nicht mehr damit, dass Maria noch kam.

Ein Donnern erfüllte die Luft und misstrauisch erkannte der Wartende, dass es in wenigen Minuten wie aus Eimern zu schütten anfangen würde.

Peer ließ sich zu einem weiteren Fluch hinreißen, diesmal etwas deftiger, als er die dunkle Gestalt hinter sich registrierte.

Erschrocken fuhr er herum und sein eben noch düsteres Gesicht wurde von einem Lächeln erhellt.

"Maria!", sagte er.

"Hallo, Peer!", grüßte sie - mit deutlichem Akzent.

Da stand sie nun, grinste ihn an und mit einem Male war Peers Zorn verflogen.

Gut sah sie aus - mit ihrem blonden, lockigen Haar, das in weichen Wellen bis auf die Schultern herabfiel und diesen nixengrünen Augen, in denen es unablässig schelmisch blitzte.

"Wo warst du denn?", fragte Peer einfach nur.

"Oh, die Bahn hatte Verspätung!", lautete Marias knappe Erwiderung. Es brauchte nicht viele Worte zwischen ihnen.

"Ach so!", entgegnete der Norweger, legte dann seinen Arm um die Hüfte des Mädchens und gemeinsam gingen sie in Richtung jenes Tanzlokals, in dem sie sich auch kennengelernt hatten.

Es stellte sich jedoch alsbald heraus, dass sie nicht weit kommen sollten.

Blitze zuckten über den Himmel, als stünde der Weltuntergang kurz bevor, und erste Regentropfen prasselten hernieder.

Peer und Maria störte dies nicht. Mit der Unbekümmertheit der Frischverliebten schlenderten sie händchenhaltend durch die Osloer Innenstadt und so entgingen ihnen auch völlig die winzigen, leuchtenden Energiestrudel am Boden, von denen stets leichtes Zischen ausging, wenn sie mit Wasser in Berührung kamen.

Doch selbst, wenn sie sie wahrgenommen hätten, so wären die Strudel von den beiden wahrscheinlich für eine harmlose Naturerscheinung gehalten worden.

Das Unheil war nicht aufzuhalten.

Nur eine Frage der Zeit war es, bis einer von ihnen seinen Fuß in einen Energiewirbel setzen würde...

Es sollte Peer sein!

Ein kurzer Aufschrei entrang sich seiner Kehle, als er plötzlich mit dem rechten Bein bis zum Knie im Asphalt versank.

"Mein Gott!", rief er aus und versuchte freizukommen, doch seine Bemühungen waren zum Scheitern verurteilt.

Statt sich zu befreien, wurde er immer tiefer in den grell leuchtenden Strudel eingesogen.

"Tu doch was, Maria!", forderte Peer in wilder Panik, doch das Mädchen reagierte

gar nicht.

Wie versteinert stand sie da, mit weit aufgerissenen Augen und zum Schrei geöffnetem Mund. Doch kein Schrei entrang sich ihrer Kehle, nur ein langezogenes entsetztes Keuchen.

Dieses Bild war das letzte, das Peer Ullbrandson wahrnahm, bevor sein Kopf in dem grünleuchtenden Strudel aus Energie versank.

Immer noch hörte er das Geräusch des Regens, wenn er auf die Wirbel traf - es klang, als würde jemand Wasser auf eine heiße Herdplatte tropfen lassen.

Doch es war nicht heiß im Inneren des Strudels. Im Gegenteil - alles, was Peer spürte, als sein Körper entstofflicht wurde, war eine grauenhafte Kälte, die nicht von dieser Erde war.

(Arktischer Zentral-Stützpunkt der Dritten Macht)

Ein nachdenkliches Lächeln huschte über das grobschlächtige Gesicht des mächtigsten Mannes der westlichen Welt, als ihm über den Computer das Abstrahlsignal von James Bristol und Br'lacch'ma in Richtung Mars gemeldet wurde.

Also hatte der Agent Erfolg gehabt!

Er mußte Erfolg gehabt haben, sonst hätte Bristol das Abstrahlgerät nicht betätigt!

Der Leiter der Dritten Macht lächelte.

Er hatte Br'lacch'ma persönlich für diese Aufgabe ausgewählt und obwohl niemand gewagt hatte, ihm offen zu widersprechen, hatte er doch gewußt, dass seine Untergebenen an dieser Entscheidung zweifelten. Nun also zeigte sich, dass er recht gehabt hatte.

So, wie er immer recht hatte.

Schließlich hatte er nur durch seine umsichtigen Entscheidungen überhaupt so lange Leiter der Organisation bleiben können.

Der Chef seufzte.

Jetzt hing alles davon ab, was Bristol und Br'lacch'ma auf den Mars vorfanden - und wie sie damit fertig wurden.

Ja, der Leiter der Dritten Macht war vielleicht der mächtigste Mann der westlichen Welt, doch in diesen schicksalhaften Stunden fühlte er sich so hilflos wie ein Kind.

Mit einem Krachen flog die Tür auf und die weiße Angorakatze zu Füßen des Mannes stieß ein missbilligendes Maunzen aus.

Keuchend salutierte Spring-Brauner vor dem Schreibtisch seines Chefs.

Schweigend blickte dieser seine Ordonnanz an, die sich bisher - insbesondere während der SCHATTENWELT-Krise als zuverlässiger Mann erwiesen hatte.

"Was ist los?", fragte er dann lauernd, haßte er es doch zutiefst, wenn jemand ohne anzuklopfen, sein Allerheiligstes betrat.

Spring-Brauner atmete noch einmal tief durch, bevor er zu sprechen begann.

"Wir haben erneute Dimensionseinbrüche zu verzeichnen!", sagte er und eine kalte Hand griff nach dem Herzen des Leiters der Dritten Macht.

"Welcher Art?", fragte er knapp - zu mehr war er nicht fähig.

"Laut bereits bestätigten Meldungen aus Großbritannien, den Vereinigten Staaten, Norwegen und der Stadt Köln tauchten dort im Laufe des Tages in mehreren Städten kleinere Energiewirbel auf, die ganze Menschen verschlangen. Es gibt zu diesem Zeitpunkt 185 Fälle vermisster Personen aus Ortsteilen, in denen sich die Wirbel materialisiert haben - und 256 weitere Fälle, in denen das Verschwinden

direkt beobachtet wurde, aber es werden stündlich mehr!"

Der Leiter der Organisation schluckte.

"Die SCHATTENWELT?", fragte er kurzangebunden.

"Nein, Sir!", antwortete Spring-Brauner, "Die Portale zur SCHATTENWELT sind definitiv verriegelt, die Präsenz des KRANTS ist nicht mehr wahrnehmbar. Vielmehr handelt es sich hier auch weniger um festeingerichtete Korridore, wie es damals der Fall war, sondern um zufällig materiatisierende Erscheinungen, hinter denen keine tiefere Absicht zu stehen scheint."

Spring-Brauner unterbrach sich, hatte er doch bemerkt, dass sein Chef in Gedanken bereits ganz woanders war. Seine Augen blickten ins Leere und man konnte sehen, dass seine Konzentration auf das Problem der Beseitigung dieser Energiestrudel gerichtet war.

"Sir...", fragte Spring-Brauner zaghaft.

Der Mächtige blickte auf.

"Sie dürfen gehen, Spring-Brauner!", sagte er mit belegter Stimme, "Ich erwarte, dass Sie mich über neue Vorfälle auf dem Laufenden halten!"

"Natürlich, Sir!", erwiderte die Ordonnanz und salutierte.

Dann machte er auf dem Absatz kehrt, um gehorsam die unscheinbare Zentrale im arktischen Eis zu verlassen.

Die "Feste der Einsamkeit" wurde dieser Zentralstützpunkt der Dritten Macht von den Bewohnern gerne genannt und nichts anderes war es auch, als ein Ort der grenzenlosen Einsamkeit.

Und am einsamsten war der Befehlshaber der Organisation, auf dem die ganze Verantwortung für das Gelingen der Pläne seiner Rasse lastete.

Still saß er in seinem Arbeitszimmer und dachte noch über die ihm soeben eröffneten Neuigkeiten nach, während seine Finger bereits über die Tastatur des Computers huschten, der mit dem grossen Zentralrechner verbunden war, der sich unter der Polkappe der Erde befand.

Im nächsten Moment erschien eine Weltkarte auf dem Schirm, auf der jedes Ereignis bezüglich der Energiestrudel mit einem roten Punkt angezeigt wurde.

Mit jeder Minute kamen mehrere neue rote Punkte hinzu.

Der mächtigste Mann der westlichen Welt erschauerte.

Wenn es so weiterging, würde es in absehbarer Zeit keine Menschheit mehr geben...

(Irgendwo im Leerraum)

Während im Bewußtsein James C. Bristols noch das leichte Zerren des Entmaterialisationsprozesses gegenwärtig war, hatte sich sein Körper bereits aufgelöst, um in Nullzeit zum Zielort abgestrahlt zu werden.

Die Energiewellen, die - richtig zusammengesetzt - das Individuum James Bristol ergeben würden, durchquerten den Leerraum, als ein unvorhergesehenes Ereignis eintrat, mit dem weder der ehemalige Dämonenzerstörer noch sein ausserirdischer Begleiter gerechnet hatten.

Irgendeine fremde Macht hatte sich den Sprung der beiden zunutze gemacht, um James' Energiepotential anzuzapfen.

Wäre er stofflich gewesen, hätte er wahrscheinlich vor Schmerzen geschrien, so war ihm dies nicht möglich.

Der Energiewellen-Verbund, der James Bristol war, mobilisierte seine letzten Kräfte, um den fremden Einfluß abzuschütteln - und er schaffte es tatsächlich.

Übergangslos rematerialisierte James - an seiner Hand immer noch den äußerst verwirrt dreinschauenden Br'lacch'ma.

Doch der Vorfall im Leerraum war nicht ohne Folgen geblieben, wie die beiden Gefährten sofort merkten, als sie sich umsahen, denn durch den Energieräuber waren sie aus ihrer vorbestimmten Bahn gebracht worden, so dass sie sich mitnichten im Zielgebiet befanden, sondern an einem überaus seltsamen Ort jenseits aller Vorstellung...

((WAS IST DAS NUR FÜR EIN SELTSAMES GERÄUSCH IN MEINEM RÜCKEN... OH NEIN! MICHAEL! SCHICKE DIE BITTE NICHT ZU MIR!!! RZ))

ZWISCHENSPIEL 3

(In einer Sandsteinhöhle)

"Es ist angemessen!", hauchte die blonde Frau und ihr Gesicht nahm einen Ausdruck atemloser Spannung an. Die Rothaarige lächelte.

Der Dritte im Bunde - der alte, weißhaarige Mann - hockte mit ineinandergeschlagenen Beinen auf dem Boden der dunklen, kleinen Sandsteinhöhle und war damit bemüht, jenes psionische Energiewellenmuster aufzufangen, das typisch für einen Grauen Ritter war.

Offensichtlich war seinem zunächst recht skeptisch aufgenommen Versuch jedoch auf Anhieb Erfolg beschieden gewesen, denn mit einem Male wurde der hagere Körper des Alten von einer goldenen Lichtaureole umgeben.

Die Frauen wussten nur allzu gut, was er dort tat.

Der uralte Magier sog Kraft aus dem Körper von James C. Bristol, dem Grauen Ritter der Gegenwart. Dies durfte jedoch nur mit äußerster Vorsicht geschehen, damit dem ehemaligen Dämonenzerstörer kein Schaden zukam.

Die beiden Frauen hofften, dass ihr Gefährte wußte, wie weit er gehen durfte.

Doch mit Sicherheit wußte er es. Schließlich war er seit vielen Jahrtausenden der väterliche Mentor der Grauen Ritter...

Die Lichtaureole um den Körper des alten Mannes verfärbte sich strahlend rot - und mit einem Male war klar, dass er das Experiment nicht mehr unter Kontrolle hatte.

Hilflos standen die Frauen da und beobachteten, wie ihr Gefährte gegen den plötzlichen Energieansturm ankämpfte. Schweiß perlte auf seiner faltigen Stirn und von seiner Unterlippe tropfte Blut. Infolge der Anstrengung und der ungeheuren Konzentration hatte er sich wohl auf die Zunge gebissen.

Dann ließ der Ansturm nach.

Die Lichtaureole nahm wieder ihre goldene Färbung an, um schließlich übergangslos ganz zu verschwinden.

Im gleichen Moment brach der Alte zusammen.

Keuchend lag er am Boden, doch um seinen blutigen Mund spielte ein siegessicheres Lächeln.

"Geschafft...", murmelte er, "... unserer Flucht... steht nichts mehr im Wege..."

Am nächsten Tag hatte sich der alte Mann soweit erholt, dass die Drei ihre Pläne in die Tat umsetzen konnten.

Ein letztes Mal trafen sie sich vor der kleinen Höhle, die ihnen über drei Jahre als Heim gedient hatte - und tatsächlich schienen sie fast so etwas wie eine gewisse Wehmut zu verspüren.

Eine Wehmut, die aus der Angst vor dem Kommenden resultierte.

Angst vor den Gefahren ihrer Flucht und den Geschehnissen um den KOSMISCHEN SCHLÜSSEL!

Nur zu deutlich hatten sie durch die Raum-Zeit-Korridore die Manipulationen am Werkzeug der Elenore wahrgenommen. Es war soweit - irgendjemand mußte nun eingreifen!

Und das würden sie sein - diese drei Menschen, die von der Macht der Elenore einst in den Limbus verbannt worden waren, würden ausziehen, um die Macht der Elenore aufrechtzuerhalten. Es war eine Ironie des Schicksals!

Der alte Mann hatte sich bereits vor Stunden in den Sand gehockt, um zu meditieren. Schweiß rann über seine Stirn, doch bewegte er sich keinen Millimeter, als er Kraft seiner mentalen Fähigkeiten eine Art Energieportal schuf, das groß genug war, sie alle drei aufzunehmen.

Er gestattete sich ein kleines Seufzen, das den beiden Frauen anzeigte, dass der Zeitpunkt zur Flucht gekommen war.

Sie hatten seit Beginn seiner Meditation wenige Meter entfernt gesessen und geduldig gewartet. Nun jedoch hatte alle Warterei ein Ende!

Das Tor war stabil!

Langsam erhob sich der alte Mann und nahm die beiden Frauen an den Händen.

Gemeinsam schritten sie durch das grünleuchtende Energieportal auf der toten Ebene.

Bevor ihre Körper für den Transfer in ihre Moleküle zerlegt wurden, zeigten die Drei unterschiedliche Reaktionen.

Totegans Gesicht zeugte von unausgesprochenen Sorgen.

Das KRANT neigte wehmütig den Kopf.

Und Marion Reiser lächelte leise.

(Der Ankunftsort von James Bristol und Br'lacch'ma)

Die beiden ungleichen Gefährten, insbesondere James, brauchten einige Sekunden, bevor ihre Gehirne registrierten, dass sie ihr Ziel erreicht hatten.

Doch - hatten sie das wirklich?

Der Ort, an dem sie sich befanden, hatte durchaus Ähnlichkeit mit einer irdischen Kneipe und die Sprache, die an den umstehenden Tischen gesprochen wurde, war identisch mit der Deutschen, wenn sie auch mit Kölner Dialekt durchsetzt war.

Dennoch, das wussten James und der Agent der Dritten Macht zweifelsfrei, dies war nicht die Erde, konnte nicht die Erde sein. ((DANKE MICHAEL! RZ))

An einem runden Tisch sassen mehrere Gestalten vor unbegreiflicher Gestalt - Wesenheiten, deren Anblick James geistige Kräfte zu übersteigen schien. Sie diskutierten lebhaft über das Schicksal eines Helden, dessen Namen sie jedoch nicht nannten, wobei der Großteil der Gestalten an dem Tisch dafür stimmte, besagten Helden möglichst schnell das Zeitliche segnen zu lassen.

"Mein Gott!", würgte James, "Wo sind wir hier?"

Br'lacch'ma warf ihm einen kurzen Seitenblick zu, so als überlege er, ob James die Wahrheit vertragen würde, dann antwortete er.

"Hinter den Materiequellen!"

Das hörte unser Held jedoch leider nicht mehr, denn zu diesem Zeitpunkt hatte er schon ein neues Ziel angewählt und den Abstrahlknopf gedrückt.

Als die Worte des Ausserirdischen James Ohren erreichen sollten, waren die Beiden bereits entmaterialisiert.

(Der Planet Mars, unmittelbar danach)

Als sie wieder rematerialisierten, umgab sie völlige Dunkelheit.

James stieß einen Fluch aus, da er nicht daran gedacht hatte, seine alte Ausrüstung einzustecken. So war er waffenlos und konnte sich nur auf seine latenten magischen Kräfte verlassen, die ihm allerdings bislang noch nie allzu viel genützt hatten. Warum er aber auch seinen magischen Ohrrubin nicht anhatte, den er von Graf A. Lucard geschenkt bekam, war ihm ein Rätsel. [Nachzulesen im WARLOCK- STORYREADER]

"Sind wir hier richtig?", fragte er schließlich seiner ausserirdischen Partner, der recht ratlos guckte.

Stumm deutete Br'lacch'ma auf den schwarzen Apparat in James Händen, auf dessen zigarettschachtelgroßem Display sich erneut eine grelle Laufschrift zeigte: "Zielort erreicht!"

James lächelte grimmig.

"Wir befinden uns also innerhalb einer alten, lemurischen Raumstation auf dem Mars.", rekapitulierte er, "Da die Einrichtung einer solchen Station gewisse technische Verständnisse voraussetzt, können wir davon ausgehen, dass es hier irgendwo einen Lichtschalter gibt."

In diesen Minuten vermeinte James die Stimme von Totegan zu hören, der ihn damals gelehrt hatte, auch mit verbundenen Augen mit einem Gegner fertig zu werden.

"Laß dich von deinen Gefühlen leiten!", hatte er gesagt und James hatte immer Erfolg mit dieser Taktik gehabt.

Also machte er es hier genauso, obwohl er sich ja nicht gerade in einer Kampfsituation befand.

"Bleib dicht bei mir!", forderte er den Ausserirdischen auf, "Kann sein, dass wir schnell verschwinden müssen."

James magisch geschärfte Sinne tasteten den Raum ab, bis sie eine Stahlwand gefunden hatten, an der sie sich fortan durch die Finsternis tasteten.

"Hier ist so etwas wie ein Schalter!", murmelte James plötzlich, "was meinst Du - können wir das Risiko eingehen, ihn zu betätigen?"

Br'lacch'ma bejahte die Frage und einen Sekundenbruchteil später wurde es gleissend hell im Raum, Es hatte sich tatsächlich um einen Lichtschalter gehandelt.

Stauend blickten sich die Beiden um, sie befanden sich in einer rund hundert Meter großen Halle, die angesichts ihrer Verlassenheit seltsam beunruhigend wirkte.

"Das ganze", sinnierte James, "erinnert mich an einen Flugzeughangar"

Br'lacch'ma, der solche Anlagen mit Sicherheit schon öfter gesehen hatte, korrigierte lächelnd: "Einen RAUMSCHIFFHANGAR!"

James verzog das Gesicht. Er mochte keine Raumschiffe. Genau genommen hatte ihn schon das Umherschippern mit der COSMIC ADVENTURE gereicht. Er stand lieber mit beiden Füßen auf dem Boden.

"Nun gut", murmelte er, "in einem Hangar werden wir wohl nichts finden, was Deiner Rasse weiterhelfen könnte. Das heißt, wir müssen sehen, dass wir in einen anderen Raum kommen..."

Schon befand sich der Sofortumschalter, wie James auch gerne genannt wurde, auf dem Weg, den Hangar nach einem möglichen Ausgang abzusuchen.

Und tatsächlich - bereits nach wenigen Augenblicken stieß er mehr zufällig auf eine Tür bzw. als er sich derselbigen auf einen Meter genähert hatte, öffnete sie sich selbsttätig vor seiner verdutzten Nase.

"Na also!", sagte er und gab dem Ausserirdischen einen Wink.

Beide traten hinaus in einen Gang, der sich links und rechts der Tür schier endlos auszudehnen schien. Kalter Stahl beherrschte die Einrichtung. Es schien, als seien die Lemurer auf ihre alten Tage zu einem recht spartanisch lebenden Völkchen geworden, wirkte doch die Inneneinrichtung der guten, alten ENTERPRISE hiergegen geradezu protzig.

"Welche Richtung nehmen wir?", fragte James, wartete die Antwort des Gefährten jedoch gar nicht erst ab, sondern marschierte munter nach rechts.

Dann hatte er plötzlich einen weiteren seiner grandiosen Einfälle.

"Computer?", fragte er laut in die unheimliche Stille, die nur vom leisen Brummen der arbeitenden Generatoren unterbrochen wurde, "Wir möchten gern' zur Zentrale!"

Es knackte undeutlich in den Lautsprechern, dann erwiderte eine freundliche Stimme: "Es wird mir ein Vergnügen sein, Sie dorthin zu leiten, meine Herren! Folgen Sie einfach den leuchtenden Richtungspfeilen an den Wänden!"

James und Br'lacch'ma machten sich auf den Weg.

Nach einer Weile fragte der Ausserirdische: "Woher wußtest du, dass das funktionieren würde?"

James grinste.

"Ich habe früher oft STAR TREK gesehen!", antwortete er, "Außerdem bin ich selbst schon an Bord eines Raumschiffes gewesen!"

James dachte gerne an die Zeit zurück, die er auf der COSMIC ADVENTURE verbracht hatte. [NACHZULESEN IN WARLOCK X-XIII]

"Das hinterläßt gewisse Eindrücke..."

Br'lacch'ma nickte.

Und während er noch solcherart vor sich hin nickte, öffnete sich vor ihnen ein Schott und eine Horde unbegreiflicher Wesen trat in den Gang.

Zwei weit aufgerissene Augenpaare richteten sich auf das zischend aufgleitende Schott - und auf das, was sich dahinter verbarg.

Wesen nämlich, die nur den Alpträumen eines Wahnsinnigen entsprungen sein konnten.

Gestaltlose, schwarze, pulsierende Protoplastmakörper, die eine annähernd menschliche Erscheinungsform angenommen hatten, um die Waffen bedienen zu können, die sie in ihren "Händen" hielten und deren Mündungen auf unsere beiden Gefährten gerichtet waren.

"Wer seid Ihr, die ihr unbefugt hier eingedrungen seid?", blubberte eine grässliche Stimme. Es war nicht auszumachen, wer von den Fremden gesprochen hatte, doch

irgendeiner mußte es wohl gewesen sein.

"Mein Name ist Bristol, James C. Bristol, meines Zeichens Grauer Ritter dieser Zeit!", antwortete der ehemalige Dämonenzerstörer kühn, "Und das ist mein Gefährte Br'lacch'ma! Wir sind Diener der Elenore..."

"Was noch zu beweisen wäre!", erwiderte eine der schleimigen Figuren unbeeindruckt, "Folgt uns in die Zentrale."

"Ja, da wollten wir sowieso hin!"

James sagte das. Er machte sich eigentlich keine grossen Sorgen. Wenn diese Wesen ebenfalls Diener der Elenore waren, dann mußten sie anhand der psionische Kennung seines Siegels merken, daß er tatsächlich ein Grauer Ritter war - und als solcher war er schliesslich durchaus befugt, einen Stützpunkt der Ordnung zu betreten.

Vielleicht waren die Fremden aber auch keine Diener der Elenore. Dann würden sie sie wahrscheinlich aus dem nächstbesten Raumschott an die Marsoberfläche verbannen.

Unangenehme Vorstellung, dachte James und beschloß, nicht näher darüber nachzudenken.

Einige Minuten später erreichte die seltsame Gruppe dann tatsächlich die Zentrale der unterirdischen Marsbasis der Lemurer, wo sie bereits von drei anderen Schleimwesen erwartet wurden.

James und sein Freund blickten sich um. Ihre Gesichter zeigten Verblüffung.

Eigentlich hatten sie erwartet, daß dieser Stützpunkt nach all den Jahrtausenden längst verlassen und ausser Betrieb sei, doch dem war nicht so.

Alle Anzeigen und Bildschirme waren hell erleuchtet. Bunte Lämpchen blinkten und über Lautsprecher wurden ständig Anweisungen in einer fremden Sprache durchgegeben, die sofort von einigen der Schleimigen ausgeführt wurden.

Mit einem zischenden Geräusch drehte sich der Anführer von ihnen herum, der bis dahin in einem erhöht stehenden Sessel im Mittelpunkt der Zentrale gesessen hatte.

Seine Augen blickten recht gelangweilt drein und James zweifelte nicht daran, daß er sie ohne zu zögern an die Oberfläche befördern würde, wenn sie nicht seinen Vorstellungen entsprachen.

"Mein Name ist James Bristol!", stellte er sich abermals vor, "Ich trage das Siegel der Grauen Ritter!"

Der Schwarze verflüßigte sich und floß in Form eines schillernden Rinnsals von seinem Kommandosessel auf die beiden Neuankömmlinge zu, formte dann eine Art Arm, um nach James Schläfen zu tasten.

Ruhig ließ dieser die Berührung über sich ergehen.

Er spürte, wie sich eine fremde Macht in sein Gehirn tastete und dort nach dem Zeichen der Legitimation suchte.

Nach einer Zeit, die James wie eine Ewigkeit vorkam, zog der Fremde seine Hand zurück.

"Du sprichst wohl, James C. Bristol, Du bist ein Grauer Ritter - und als solcher seid ihr beiden uns willkommen. Doch sage uns nun, was dein Anliegen ist."

James rang einen Moment nach Worten, dann sprach er.

"Ich bin hier, um ein Dienervolk der Elenore von grossen Leid zu erlösen. Vor Jahrtausenden wurden sie auf der Erde zurückgelassen und nur der KOSMISCHE SCHLÜSSEL ermöglicht ihnen die Rückkehr in ihr eigenes Universum!"

"Jaah!", erwiderte der Kommandant gedehnt, "Uns auch! Hätten wir den SCHLÜSSEL hier, wären wir auch längst heimgekehrt!"

Br'lacch'mas Gesicht wurde blaß, d.h. seine Hautfarbe wechselte von Violett zu Rosa.

"Hört mal, ihr Pappnasen!", rief er dann, "Wollt ihr etwa sagen, ihr habt den Schlüssel nicht mehr?"

"Exakt!", bestätigte der Kommandant, "Er wurde uns vor einigen tausend Jahren eurer Zeitrechnung gestohlen."

"Von wem?", fragte James interessiert.

"Das kann ich euch genauer zeigen!", fuhr der Kommandant fort, "Wir verfügen über eine Aufzeichnung des Geschehens."

Er drehte sich um und rief einem Untergebenen zu: "Fritz, fahr' mal die Aufzeichnung ab!"

Fritz gehorchte umgehend und einen Moment später verfolgten James und Br'lacch'ma auf dem breiten Panoramabildschirm der Kommandozentrale jene Ereignisse, die sich vor vielen tausend Jahren auf dem Mars zugetragen hatten.

(Im Orbit des Roten Planeten; zu einer Zeit, als die Menschen noch auf den Bäumen hausten)

Mellovorc Dan war ein verdammt gerissener Kerl, wenn es darum ging, Kohle zu machen, und die Tatsache, daß hier auf dieser alten Lemurer-Basis der geheimnisumwitterte KOSMISCHE SCHLÜSSEL verborgen war, hatte ihn gleich gereizt. Wem nützte es, wenn das Ding hier in den Ruinen verrottete? Da war es doch besser, so dachte er, wenn er es an sich nahm und noch ein bisschen Geld herauschlug.

Der verdammt gerissene Kerl, der schon bald als Dieb des KOSMISCHEN SCHLÜSSELS in die Geschichte eingehen sollte, betätigte einige der lustigen Knöpfe auf dem Kommandopult und brachte sein Schiff in eine stabile Umlaufbahn um den Mars.

Er seufzte, als ein rindähnliches Tier in die Zentrale galoppiert kam und vor seinem Sessel stehenblieb.

"Wünschen Sie nicht zu speisen, Monsieur Dan?", fragte es wohlartikuliert, "Ich könnte ihnen heute ein äußerst schmackhaftes Stück aus meiner Schulter anbieten."

Mellovorc Dan lächelte.

"Nein danke, momentan bin ich zu beschäftigt, aber ich komme später gerne auf Dich zurück!"

Mit einem traurigen Gesichtsausdruck zog das seltsame Geschöpf wieder von dannen, fühlte es sich doch von seinem Meister verschmäht.

Dan war ein Feinschmecker und in einem Aufwallen äußerster Genialität hatte er ein Tier herangezüchtet, welches darauf bestand, gegessen zu werden - eine Tatsache, die den Gewissensnöten zahlreicher Fleischfreunde Abhilfe schafte. Nun arbeitete er nebenbei an der Züchtung intelligenter Gemüsesorten, die sich selbst zum Verzehr anboten. Solche Dinge vereinfachten einem Gast die Auswahl bei Tisch - und Mellovorc Dan wurde schon bald viele Gäste haben, plante er doch ein vollkommen neuartiges Restaurant zu eröffnen. ((VIELEICHT MIT EINEM GROSSEM M? RZ))

Er seufzte.

Erst einmal mußte er den KOSMISCHEN SCHLÜSSEL in seine Hände bekommen, dann würde er weitersehen.

Da er nicht mit Sicherheit wusste, ob sich auf dem Mars tatsächlich niemand mehr befand, strahlte Dan ein paar Funksignale ab, die davon kündeten, daß er sich in

einer Notlage befand und er auf dem Planeten landen müssen.

Tatsächlich erschien schon wenige Augenblicke später auf seinem Panoramabildschirm ein rundes Symbol, das den übergewichtigen Humanoiden ein wenig an einen leuchtenden Stirnreif erinnerte.

Dann verschwand das Symbol und eine seltsam schleimige Kreatur zeigte sich.

Bevor nun er selbst eine Bildverbindung zum Planeten aufbaute und man ihn ebenfalls sehen konnte, warf der listige Gourmet ein paar Knallkörper hinter sich und erweckte so den Anschein, als ginge es in seiner Zentrale drunter und drüber.

Dann schaltete er seiner Audio-Verbindung den Sichtkontakt hinzu.

Krachend und verzerrt kam sein Notruf auf der Lemurer-Basis an.

"Hilfe... befinde mich in einer Notlage... Maschinenschaden... sofort landen..."

Abrupt ließ Dan die Verbindung zusammenbrechen und kicherte dann in sich hinein.

Wenige Augenblicke später kam wie erwartet, eine akustische Bestätigung herein, das man seinen Notruf empfangen hatte und er Landegenehmigung besaß.

Gutgelaunt lehnte sich Mellovorc Dan im Kommandantensessel zurück und ging auf Landeanflug.

Als die FESTMAHL 10, Mellovorcs Schiff, auf dem Mars landete, war er sich seiner Sache bereits sicher.

Aus diesem Grunde hatte er auch keine Leute mitgenommen. Eine Kampftruppe war vollkommen unnötig, außerdem hasste er Mitwisser. Mellovorc Dan war völlig alleine an Bord, sah man von einigen Robotern und den intelligenten Tieren und Gemüsen ab.

Er hatte zwar eigentlich erwartet, daß die Lemurer-Basis längst verlassen sei, doch das bedeutete nur eine unwesentliche Änderung seiner Gesamtpläne. Er traute sich ohne weiteres zu, mit ein paar unbedeutenden Dienerkreaturen fertigzuwerden.

Mellovorc Dan aktivierte die Landedüsen und butterweich setzte die FESTMAHL 10 auf.

Als der tosende Lärm der Triebwerke verstummt war, herrschte Stille auf dem Landefeld.

Angespannt blickte Dan auf den Panoramabildschirm. Alles, was die Aussenkameras zeigten, war die triste Marswüste ohne Anzeichen von Leben.

Er wusste, daß die Basis unterirdisch angelegt worden war und beschloß, daß es am besten sei, auf das Empfangskommando zu warten.

Das kam denn auch prompt.

An einer nahegelegenen Gebirgswand rechts des Schiffes öffnete sich ein Tor, d.h. ein Teil der Felsen glitt wie von Geisterhand zur Seite.

Vier dunkle Gestalten erschienen in der Öffnung - schleimige, konturlose Wesen, wie sie Dan schon bei der ersten Kontaktaufnahme während seines fingierten Notrufes auf dem Bildschirm gesehen hatte.

Nach kurzem Überlegen funkte er die Gruppe an.

"Bitte helfen sie mir...", rief er mit leidender Stimme, "Bin bewegungsunfähig.. verletzt..."

"Verstanden", kam es undeutlich zurück, "wir kommen an Bord!"

Damit hatte er sein Ziel erreicht, hier wurde er sie ausschalten.

Tatsächlich setzten sich die Schleimigen auch in Bewegung und kamen auf die FESTMAHL 10 zu.

Mellovorc Dan kicherte in sich hinein und verspürte das Bedürfnis, sich selbst auf die Schultern zu schlagen.

Doch dazu war es noch viel zu früh.

Die Fremdwesen näherten sich der Luftschleuse.

Angespannt beobachtete Dan, wie sie Anstalten machten, das Schiff zu betreten

und legte währenddessen seinen Schutzanzug an.

Nach kurzem Grübeln bewaffnete er sich mit einem schweren Strahlengewehr ((EINEM KHS-18 HYPERCOMBTOASTER RZ)), das der gerissene Gourmet auf Betäubung geschaltet hatte. Er wollte schließlich niemanden töten.

Mellovorc Dan war kein Mörder, nein, er wollte nur den SCHLÜSSEL!

Über den Bildschirm verfolgte er die Aktionen der Diener Lemurias, die sich unaufhaltsam der Zentrale näherten. Anhand ihrer Gespräche, die er über die Bordkommunikation mithörte, hörte er, daß ihnen an der ganzen Sache etwas spanisch vorkam, doch jetzt war es längst zu spät.

Die Falle war zugeschnappt.

Schon standen die Fremden vor der Schleuse zur Kommandobrücke.

Grinsend ließ Mellovorc Dan das Schott aufgleiten und bedeckte die amorphen Körper der vier Gestalten mit breitgefächerten Paralysestrahlen.

Aufstöhnend brachen die Fremden zusammen und zerflossen am Boden zu konturlosen Lachen, die sich rasch im Raum verbreiteten.

Mellovorc Dan machte sich bereit zum Ausstieg.

Phase 2 seines heissen Plans war angelaufen.

Mit Hilfe des Fluggerätes im Rückentornister seines Schutzanzuges schwebte er kurz darauf zu jenem Portal herüber, aus dem die Fremden vor wenigen Augenblicken gekommen waren.

Alle Gänge waren hell erleuchtet - ein Zeichen dafür, daß die komplette Anlage noch in Betrieb war.

Dan hoffte nur, daß sich hier keine Lemurer mehr befanden, doch nach den Unruhen, die es in diesem Universum kürzlich gegeben hatte, durfte dies eigentlich nicht anzunehmen sein. Er deaktivierte sein Flugaggregat, als er bemerkte, daß im Inneren der Basis künstliche Schwerkraft herrschte.

Seine Augen verengten sich zu messerscharfen Schlitzen ((HE! DAS DARF NUR BRISTOL! RZ)), als er sich vorsichtig umsah. Unruhe stieg in ihm auf - angesichts der Menschenleere innerhalb des gewaltigen Komplexes.

Schließlich erblickte er einen Lift.

Achselzuckend begab sich Dan hinein, obwohl ihm nicht ganz wohl bei dem Gedanken war, sich der lemurischen Technik anzuvertrauen. Das Gerät konnte schließlich auch eine Art Materie-Transporter sein - Dan war nämlich der lemurischen Sprache nicht mächtig und demzufolge sah er sich auch ausserstande, die zahlreichen Hinweistafeln an den Wänden zu verstehen.

Wahllos drückte er ein paar Knöpfe auf einer Schalttafel im Inneren der Kammer und die Türen schlossen sich hinter ihm.

Es handelte sich tatsächlich um einen Lift.

Rauschend setzte sich das Gerät in Bewegung, um an verschiedenen Stockwerken der Basis haltzumachen, bis Dan an jenem Punkt angekommen war, bei dem es sich seines Erachtens nach nur um eine Kommandozentrale handeln konnte.

Das Strahlengewehr im Anschlag stieg er aus.

Die schleimigen Kreaturen, die bei seinem Ankommen herumfuhrten, öffneten den Mund, um etwas zu sagen, doch die Worte verliessen ihren Mund nie, denn sofort wurden auch sie von einer breiten Garbe Paralysestrahlen erfaßt und brachen im blauen Schein der Energieentladung zusammen.

Auf einem hoch gelegenen Schaltpult in der Mitte der Zentrale - direkt vor dem Kommandantensitz - lag ein eigentümliches kristallines Gebilde von der Grösse eines menschlichen Schädels.

Den Beschreibungen zufolge, die Dan von seinen Kontaktmännern erhalten hatte, hatte er nun sein Ziel erreicht.

Der KOSMISCHE SCHLÜSSEL lag vor ihm!

Mellovorc Dan lachte dröhnend und streckte seine Hände nach dem seltsamen, sagemumwobenen Gerät aus, mit dem es den alten Lemurern möglich gewesen war, Korridore zu anders gelagerten Raum-Zeit-Kontinua zu öffnen.

Seine prankenähnlichen Hände schlossen sich um den KOSMISCHEN SCHLÜSSEL, der plötzlich eine gleissende Helligkeit ausstrahlte.

Dans Augen funkelten gierig.

"Los", murmelte er grimmig, "offenbare mir Deine Geheimnisse."

Der SCHLÜSSEL war aktiviert - und Dan besaß die Macht über ihn!

Nur wusste er noch nicht, wie er mit ihm unzugehen hatte. Das konnte sich zwar früher oder später als Problem erweisen, war Mellovorc Dan jedoch relativ egal.

Hauptsache war, daß der KOSMISCHE SCHLÜSSEL jetzt ihm gehörte!

Während er das hochkomplizierte Gerät vorsichtig vor sich her trug, machte sich Dan auf den Rückweg zur FESTMAHL 10. Bald würde er ein reicher Mann sein!

Oh ja, das Universum würde ihm zu Füßen liegen - nun, da er die Macht der Lemurer in den Händen hielt und nach Belieben darüber verfügen konnte...

Im Schiff angekommen, schafte Dan erst einmal die dort verbliebenen Schleim-Kreaturen nach draußen, welche immer noch in der Paralyse-Starre lagen.

Dann setzte er sich wieder in den Kommandosessel - auf dem Sitz neben sich den KOSMISCHEN SCHLÜSSEL!

Grinsend aktivierte er die Triebwerkschaltung und überließ sich der sicheren Hand des Auto-Piloten, der ihn sicher zurück in seine Heimat bringen würde.

In seinem Inneren keimte eine großartige Idee.

Die Idee einer wundervollen Gaststätte mit einer ganz besonderen Attraktion.

Das Restaurant am Ende des Universums war geboren...

(Der Planet Mars - Gegenwart)

Nur langsam lösten sich James C. Bristol und Br'lacch'ma aus der Starre, die sie angesichts der Aufzeichnung unweigerlich überkommen hatte.

Der Graue Ritter zerknirschte einen Fluch zwischen den Zähnen, als er daran dachte, daß es einem einfachen Räuber mir nichts, dir nichts möglich war, in einen Stützpunkt der kosmischen Ordnungsmächte hineinzumarschieren, die Anwesenden zu betäuben und den KOSMISCHEN SCHLÜSSEL zu rauben, doch genauso war es offenbar geschehen.

Br'lacch'ma schaute ebenfalls recht niedergeschlagen drein, was nur zu verständlich war, hatte er doch soeben sämtliche Hoffnungen seines Volkes in einer jahrtausendealten Aufzeichnung entschwinden sehen.

"Heul nicht!", sagte James burschikos und in seinem Hirn begann sich schon langsam ein Plan zu formen, als sich die Fremdwesen in das Gespräch einschalteten.

"Was sagt Ihr dazu?", lautete die Frage des Kommandanten.

"Nun", begann James, "Das alles ist natürlich ziemlich lange her, aber - wie mein Freund hier einmal sagte - alles ist eins im Gefüge von Zeit und Raum!"

Br'lacch'ma rang sich ein müdes Lächeln ab, als ihm der Kommandant auf die Schulter klopfte.

"Trauere nicht, mein Freund, in ein paar Jahrhunderten werdet ihr euch damit abgefunden haben!"

Das war - so fand der Agent der Dritten Macht doch ein ziemlich schwacher Trost.

"Wie ist denn dein Plan, James?", fragte er also.

Der grinste.

Und hielt jenes Gerät hoch, das sie auch schon zum Mars befördert hatte.

"Hiermit werden wir ihn aufspüren", er wandte sich an den Kommandanten, "Wißt Ihr, wer der Dieb war?"

Angestrengt dachte das Schleimwesen nach.

"Nun, das Schiff trug die Bezeichnung FESTMAHL 10, daß heißt, es gehörte zur Flotte eines Mannes, der sich Dan nannte, Mellovorc Dan. Er war bereits zu diesem Zeitpunkt sehr reich und sollte er heute noch leben, wird er wahrscheinlich noch reicher sein. In diesem Fall rate ich euch also, im Tri-Gamma-Alpha-Sektor nach der Dan-Kaste zu suchen. Selbst wenn der Dieb selbst nicht mehr leben sollte, wird man sich doch an die Familie erinnern."

James nickte entschlossen, griff nach der Hand seines Freundes und gab den Suchbegriff "Mellovorc Dan" in das kleine, schwarze Gerät ein.

Augenblicklich wurde eine schier unendlich erscheinende Flut von Daten heruntergerattert, der James kaum folgen konnte.

Dennoch lief alles auf einige Tatsachen hinaus.

Nachdem Dan den SCHLÜSSEL gestohlen hatte, eröffnete er ein Restaurant und wurde auf diesem Wege unendlich reich.

Das Restaurant existierte immer noch bzw. es würde noch existieren, denn sein Standort in der Zeit war ein recht eigenwilliger.

James Bristol und Br'lacch'ma verabschiedeten sich von den zurückgelassenen Dienern der Elenore.

Dann tippte der ehemalige Dämonenzerstörer den Zielort für ihrer beider Reise ein und aktivierte das Gerät.

Als sie diesmal entmaterialisierten, empfanden sie es bereits nicht mehr als ungewöhnlich.

Nein, ungewöhnlich war lediglich der Ort, an dem sie Sekundenbruchteile später wieder auftauchten!

(In einer dunklen Abstellkammer)

Ein gleissender Lichtblitz durchzuckte die Finsternis des kleinen Raumes.

Wasserplätschern war zu hören und mit einem Male wurden die dunklen Umrise eines Mannes sichtbar, der nicht eben intelligent dreinschaute, was aber angesichts seiner Erlebnisse durchaus verständlich war.

Nachdenklich schaute er in die Dunkelheit, konnte aber naturgemäß nicht viel sehen, denn es herrschte ja, wie schon gesagt, tiefe Dunkelheit.

Grübelnd kratzte er sich am Hinterkopf. Das Ganze gefiel ihn ganz und gar nicht.

"Peg?", rief er zaghaft, doch niemand antwortete ihm.

"Bud... Dumpfbacke...?" - keine Antwort.

Nein, die ganze Sache gefiel ihn wirklich nicht, aber niemand hat je behauptet, es sei leicht, ein Schuhverkäufer zu sein.

Grübelnd verließ er den Raum, um nach Menschen zu suchen.

(Zentral-Stützpunkt der Dritten Macht)

Der leicht übergewichtige Mann hinter dem mächtigen Schreibtisch seufzte.

Immer mehr Fälle von Vermissten waren in den letzten Stunden bekannt geworden, ohne daß sich eine Besserung der Lage abzuzeichnen schien.

Irgendetwas mußte jetzt geschehen.

Nur was?

Von Bristol gab es schon seit geraumer Zeit kein Lebenszeichen mehr, aber das verwunderte kaum, da die Ortungsgeräte der Dritten Macht ja nicht bis zum Mars reichten.

Nachdenklich schüttelte der "Boss" den Kopf. Wahrlich, es gab keinen anderen Sterblichen, der ihnen soviel Schaden zugefügt und gleichzeitig soviel genützt hatte, wie dieser Bristol.

Es war schon komisch mit diesen Menschen.

An manchen Tagen waren sie so lästig wie Ungeziefer, doch irgendwie waren sie dem mächtigsten Manne der westlichen Welt ans Herz gewachsen und das Schicksal dieses Planeten in den letzten Zeiteinheiten ging ihm nahe.

Viele seiner Untergebenen waren Normalsterbliche - nur bei einem geringen Prozentsatz der Agenten der Dritten Macht innerhalb der Mauern der Festung der Einsamkeit handelte es sich um wirkliche Ausserirdische.

Der Großteil von der letzteren Gruppe war nämlich über die kleineren Stützpunkte verteilt, die sich auf der ganzen Welt befanden.

Auch Peter Van Helsink war ein Mensch - und der saß jetzt vor ihm.

Der "Boss" rang sich ein Lächeln ab, als Van Helsink sich räusperte. Schließlich saß er jetzt schon über fünf Minuten hier, ohne daß ein Wort gefallen war.

"Van Helsink!", begrüßte der Leiter der Dritten Macht ihn freundlich.

Der dunkelhaarige Agent nickte.

"Ich habe gehört", begann der "Boss", "daß sich ihr Zwillingbruder Stephan Van Helsink mit dem Gedanken beschäftigt, Mitglied des PC CLASSIC NELSON zu werden!"

"Das stimmt, Sir!", bestätigte der Agent.

"Sehr gut!" sagte der Chef lächelnd, um dann übergangslos ernst zu werden.

"Sie kennen das anstehende Problem bereits, nicht wahr?", fragte er, doch die Frage war überflüssig. Natürlich war Van Helsink über die Ereignisse aufgeklärt, die sich momentan überall auf der Erde abspielten. Er wäre ein schlechter Agent gewesen, hätte er sich vor dem Gespräch nicht informiert.

Van Helsink nickte nur.

"Die Energiewirbel...", murmelte er.

Der "Boss" fuhr fort.

"Genau um diese handelt es sich. Als ich die erste Vermisstenmeldung erhielt, handelte es sich "nur" um 442 Vermisste. Diese Zahl hat sich in den letzten drei Stunden verfünffacht - und jetzt sind bereits Angehörige unserer Organisation unter den Betroffenen!"

Er holte tief Luft.

"Wir wissen nicht, was sich hinter diesen Energiestrudeln verbirgt, glauben aber sagen zu können, daß es sich um Dimensionsportale handelt. Aus irgendeinem Grunde ist unseren Männern jedoch der Rückweg hierher versperrt.

Da wir unsere Leute jedoch brauchen - jeden einzelnen von ihnen - müssen wir geeignete Massnahmen für ihre Rückkehr ergreifen.

Darum muß sich ein Agent freiwillig in einen Dimensionsstrudel begeben und den

Gefangenen den Rückweg ermöglichen."

Der "Boss" legte eine weitere spannungssteigernde Pause ein.

"Dieser Agent werden Sie sein, Van Helsink!"

Der Angesprochene schluckte schockiert. Sein Gesicht wurde bleich.

So etwas hatte er eigentlich nicht erwartet, als der Chef ihn zu sich gerufen hatte.

"Warum... ich...?", stammelte er.

Der "Boss" grinste verschmitzt.

"Sie sind unser bester Mann, Van Helsink!", sagte er und es gab keinen Zweifel daran, daß er seine Auswahl nicht mehr überdenken würde.

Nein, Van Helsink war sein Auserwählter - und er würde seinen Auftrag gewissenhaft ausführen.

So wie er es in all den Jahren im Dienste der Dritten Macht immer getan hatte.

Peter Van Helsink erhob sich aus seinem Besucherstuhl und salutierte steif.

Nachdem er den Raum verlassen hatte, suchte er die Kantine auf, wo er etwas aß. Er schmeckte kaum ((wie ausgekochte Proletariersocke RZ)), was er da zu sich nahm. Seine Gedanken waren ganz woanders.

Später packte er seine Koffer - auch dies tat er völlig abwesend.

Als er sich am Abend zu seinen Einsatzkoordinaten begab, wo er sich in einen der nächstbesten Energiestrudel stürzen würde, hatte er mit seinem Leben abgeschlossen.

ZWISCHENSPIEL 4

(Über einer menschenleeren Ebene)

Die ockerfarbene, kurz vor dem Zusammenbruch stehende Sonne schien hernieder und verbrannte den Sand, den keines Menschen Füße je wieder betreten wurden.

Die Gefangenen hatten den Ort ihres jahrelangen Martyriums verlassen.

Nur die tote Einöde blieb zurück...

Und ein nachtschwarzer Buick, in dessen Inneren ein Mann saß - bekleidet mit einem schwarzen Anzug, schwarzem Hut und ebensolcher Sonnenbrille.

Still lächelnd hämmerte er sich eine BRISTOL in den Mundwinkel, aber leider war nach wie vor der Zigarettenanzünder kaputt.

Er zerknirschte einen Fluch zwischen den Zähnen und kramte aus dem Handschuhfach ein zerbeultes Benzinfeuerzeug hervor.

Tief inhalierte der Dunkelgekleidete den Rauch und lehnte sich im Polster zurück.

Es war gut, daß den Gefangenen die Flucht gelungen war, wenn es auch sicherlich gewisse - gute wie schlechte - Mächte im Universum gab, die dies nicht gutheißen würden. Aber was machte das schon?!

Hier ging es einzig und allein um den Erhalt des Kosmischen Gleichgewichtes von Ordnung und Chaos.

Denn dieses Gleichgewicht mußte erhalten bleiben, sonst wurden die Grauen Ritter arbeitslos werden...

Er zog noch einmal an seiner Zigarette und stellte dann das Autoradio an. Die rockigen Klänge von "Sweet home Chicago" erfüllten das Wageninnere.

Der Dunkelgekleidete startete den Wagen, beschleunigte und raste ohne zu Zögern über die Kante des Abgrundes hinweg, an welchem er geparkt hatte.

Einen Kometenschweif aus Feuer hinter sich herziehend, verschwand der schwarze Buick am Nachthimmel.
Sein Besitzer hatte noch eine Verabredung.
Auf Milliways...

3. Buch: MILLIWAYS

(Das Restaurant am Ende des Universums)

Das wirklich exzellente Speiselokal des Mellovorc Dan war eine seltsame Sache, wie James C. Bristol und sein ausserirdischer Freund alsbald herausfinden sollten, nicht unsonst haben sich die äußerst gewitzten Werbeleute vom Sternensystem Bastablon Fünf folgenden Slogan ausgedacht: "Wenn Du heute morgen schon sechs unmögliche Dinge getan hast, warum dann nicht als siebentes zum Frühstück ins Milliways, das Restaurant am Ende des Universums!"

(Der Urheberrechtsüberwachungs-Minister rät: Bitte unterbrechen Sie diese Handlung!)

(Keine Chance! d.A.)

Aber beginnen wir am Anfang: Als James und Br'lacch'ma auf dem Mars entmaterialisierten, ahnten sie noch nicht, daß es sie an einen der seltsamsten Orte ihres Lebens verschlagen sollte - erst, als sie Milliways erreichten, dämmerte es ihnen.

Sie erschienen in einer dunklen Abstellkammer - wir sind schon zuvor auf sie eingegangen - die jedoch nun verlassen war. Irgendwie schien die Kammer ein Anziehungspunkt für Dimensions- und Zeitreisende zu sein, aber davon wußten unsere Freunde noch nichts.

"Mmmh!", brummte James, als er in der Finsternis der Kammer das kleine Display des Apparates betrachtete, der sie hierher transportiert hatte.

"Laut dieser Anzeige haben wir uns nicht nur im Raum, sondern auch in der Zeit fortbewegt!"

"Wie weit denn?", fragte Br'lacch'ma neugierig, Aber hatte er nicht mit der Antwort gerechnet, die ihm James mit bleichem Gesicht zum besten gab.

"Wenn das stimmt, was hier steht, dann sind wir ungefähr... FÜNFHUNDERTZWEIUNDVIERZIG MILLIARDEN JAHRE in die Zukunft gereist!"

Auch Br'lacch'ma erbleichte, d.h. er wurde rosa.

"Und hier soll sich der KOSMISCHE SCHLÜSSEL befinden?", fragte er zweifelnd.

"Ich weiß nicht!", antwortete James, der ebenfalls seine Zweifel hatte, "Aber wir sehen uns auf alle Fälle mal um!"

Sprach's und begann nach einer Tür zu suchen.

In Anbetracht der Grösse bzw. Kleine der Kammer war seine Suche allerdings schon nach wenigen Augenblicken von Erfolg gekrönt und vorsichtig traten die beiden ungleichen Gefährten hinaus auf den Flur.

"Mmmh", mmmhte James, "Allzuviel scheint sich in der ganzen Zeit nicht verändert zu haben!"

Kostspielige kerzenförmige Wandleuchten spendeten gedämpftes Licht, das sich in dem nicht weniger kostspieligen Marmorfußboden brach, mit dem der gesamte Gang ausgelegt war.

"Scheint ein teurer Schuppen hier zu sein!", stellte Br'lacch'ma überflüssigerweise

fest. James nickte nur.

"Komm, wir gehen einen trinken!", schlug er vor, hatte er doch gerade ein Schild mit der Aufschrift BAR erblickt, unter welchem ein rotleuchtender Pfeil angebracht war, der nach Rechts wies.

Also gingen sie nach rechts.

Schon aus einiger Entfernung hörten sie den Lärm aus dem Hauptsaal des Restaurants.

Eine - offen gestanden, ziemlich schräge - Band spielte eine Art Musik, die James Ohren wackeln ließ und irgendein Redner redete wild herum, wie das so die Art von Rednern ist.

Dann hatten sie ihr Ziel erreicht.

Einen kurzen Moment lang betrachteten sie die kunstvoll gefertigten Schwingtüren, um dann achselzuckend einzutreten.

James Kinnlade fiel herunter, als er der Vielzahl von Kreaturen ansichtig wurde, die sich in dem riesigen Saal aufhielten und damit beschäftigt waren, erlesene Speisen zu sich zu nehmen oder mörderische Drinks zu schlürfen, während sie durch die durchsichtige Kuppel, welche den Saal umschloß, in Seelenruhe mitverfolgen konnten, wie das Universum in farbenprächtigen Explosionen mal wieder seinen Geist aufgab.

"Hallloo, kühner Recke!", hörte James da plötzlich eine rauchige, aber auch leicht lallende Stimme neben sich und wandte sich um.

Da stand ein verführerisches, junges Mädchen, ihre Brüste hüpfen munter auf und ab, als sie die Arme um seinen Hals warf und sich auffordernd an ihn schmiegte. Ihr Atem roch nach Alkohol, aber das war es nicht, was James störte.

"Verdammt!", fluchte er herzhaft, als sie ihm mit ihren Hufen auf die Zehen stieg, um seinen Mund besser erreichen zu können, "Kannst du nicht aufpassen?"

Er blickte an dem nun nicht mehr ganz so verführerischen Mädchen herunter - und mußte verständlicherweise erst einmal schlucken, handelte es sich doch um eine waschechte Zentaurin.

"Tuuut miir leid!", hauchte das Mischwesen und blinzelte lockend, doch fand James sie nun nicht mehr so aufreizend, wie zu Beginn ihrer Begegnung.

Und das Unglaubliche geschah - zum ersten Mal in der Geschichte dieser Serie ließ sich James die Gelegenheit entgehen, mit einem Mädels rumzumachen!

Hat da jemand einen Laut des Missfallens von sich gegeben? ((JA ICH! WÄRE JA IRGENDWIE INTERESSANT! RZ))

"Vielleicht später...", murmelte unser kühner Recke ausweichend und machte sich blitzschnell von dannen, den lechzenden Br'lacch'ma mit sich ziehen, der immer noch von den lustig hüpfenden Brüsten hypnotisiert zu sein schien.

"Komm, wir nehmen ein paar Drinks!", sagte der ehemalige Dämonenzerstörer und gemeinsam nahmen sie auf einem der lederbezogenen Barhocker Platz.

"Vurguzz!", rief er, als das amorphe Wesen hinter dem Tresen in ihre Richtung blickte. Er ging zwar nicht davon aus, daß man in dieser unendlich weit entfernten Zukunft diesen wahrhaftigen Nektar der Götter noch kannte, doch völlig unvermittelt standen plötzlich zwei Bierbembel vor ihnen, in denen eine giftgrüne Flüssigkeit vor sich hinbrodelte, bei der es sich zweifelsohne tatsächlich um Vurguzz handelte.

"Na denn, auf Ex!", sagte James. Die beiden Freunde setzten schmatzend die Krüge an die Lippen, kippten das Getränk herunter und genossen das angenehme Gefühl der schon bekannten Explosion im Mageninneren.

Grübelnd ließ James seinen Blick durch das Restaurant schweifen.

Nun stand er der Vielzahl verschiedenartiger Lebewesen schon etwas gefaßter gegenüber. So wunderte es ihn nicht sonderlich, in einer Ecke des Raumes eine Horde rauflustiger Klingonen zu erblicken, die gerade ein undefinierbares Gericht

verzehrten, das immer wieder vergebliche Versuche unternahm, vom Teller zu laufen.

Ein altes Zitat huschte durch James Gedanken: "Kommt ein Klingone Dich besuchen, gib' ihm Bier und warmen Kuchen!"

Der Demonenzerstörer wußte nicht, wer diese geistreiche Bemerkung von sich gegeben hatte und ob Klingonen warmen Kuchen zu schätzen wußten, aber einen Versuch wäre es sicherlich wert gewesen.

Neben ihnen gesellte sich ein weiterer Mann an die Theke. Er war gekleidet wie ein Erdenmensch des 20. Jahrhunderts, Marke Vorstadtspießer, und genau wie ein solcher schaute er auch drein - ziemlich entgeistert nämlich.

Der quallenartige Barkeeper bemerkte den Neuankömmling und floß zu ihn hin.

"Ein Bud!", verlangte der Erdling, denn um einen solchen handelte es sich offenbar tatsächlich.

Der Barkeeper schaute unfreundlich.

"Steht nich' uff der Karte!", blubberte er.

Der Erdling zog ein missbilligendes Gesicht und kratzte sich am Kopf.

"Hör' mal!", rief er dann aus, "Ich habe mich heute in meinem eigenen Klo runtergespült, bin in einer muffigen Abstellkammer gelandet - und jetzt sitze ich HIER und kriege noch nicht mal ein anständiges Bier! Ist das Dein Ernst?"

James stellte sein leeres Glas weg und versenkte die Hände in den Taschen seiner ausgewaschenen Grey-Knight-Jeans.

"Sind Sie auch von der Erde?", fragte er fröhlich.

"Von wo soll ich denn sonst sein!", polterte der Erdling, "Hören Sie, ich bin nur ein armer, geplagter Schuhverkäufer, der nach Hause zu seiner Frau und seinen Kindern will..."

Grübelnd unterbrach er sich, um dann einzuschränken: "... na ja, manchmal wenigstens!"

"Ich geb' Ihnen 'nen Drink aus!", beschloß James und bestellte noch eine Runde Vurguzz für sich, Br'lacch'ma und den Fremden, der sich als AI vorstellte.

So saßen sie eine Weile da und tranken und genossen die unzähligen Explosionen im Mageninneren - besonders Br'lacch'ma, der ja über gleich 12 Mägen verfügte - als unser geplagter Ex-Demonenzerstörer plötzlich vermeinte, einen gewissen, ehrwürdig ergrauten Haarschopf in der bunten Menge zu sehen, dessen Besitzer er für tot gehalten hatte.

"Totegan!", rief er aus, versuchte elegant vom Barhocker zu hüpfen und landete dabei weniger elegant auf dem Marmorboden.

Der alte Mann, der im öffentlichen Leben den Beruf eines Heilpraktikers ausgeübt hatte, schien ihn jedoch nicht gehört zu haben, denn eiligen Schrittes verließ er den Festsaal.

"Totegan! Hier bin ich!", rief James abermals und seine Stimme überschlug sich.

Hinter seinem alten Mentor schloß sich ein Raumschott.

Der Ex-Demonenzerstörer stieß einen Fluch aus und drosch mit der Faust auf den Marmorboden ein.

"Mein Gott, Mann!", sagte Br'lacch'ma und legte ihm sanft die Hand auf die Schulter, "Du siehst ja aus, als hättest du ein Gespenst gesehen!"

"Ich fürchte..." , erwiderte James gedehnt, "genauso ist es auch..."

Doch James täuschte sich, hatte er doch mitnichten ein Gespenst gesehen,

sondern den wahren und leibhaftigen Totegan, dem es mit Hilfe Marion Reisers und des KRANTS endlich gelungen war, dem Dimensionsgefängnis zu entfliehen.

Es schmerzte den alten Druiden, seinen Schüler einfach so stehen zu lassen, doch hatte er vor wenigen Sekundenbruchteilen eine nur allzu bekannte Gestalt erkannt, die er unbedingt sprechen mußte, bevor er Marion und KRANT wiedertraf, die an einem anderen Punkt des Restaurants auf seine Rückkehr warteten.

Eine schwarzgekleidete Gestalt mit Hut und Sonnenbrille.

"Sei begrüßt!", sprach Totegan, als er des Gesuchten angesichtig wurde. Lässig lehnte er an einer Seitenwand des Ganges und lächelte den Alten geheimnisvoll an.

"Sei auch du begrüßt, Merlin, oder wie immer du dich zu dieser Zeit nennen magst, alter Freund!", sprach er und seine Stimme klang müde dabei.

"Totegan ist mein derzeitiger Name in dieser Daseinssphäre!", erwiderte der Druide und dachte an alte Zeiten.

Bevor er jedoch zu weit abschweifen konnte, unterbrach ihn die Stimme des Dunkelgekleideten.

"Dein Schüler will aufgeben!", sagte er, "Wie stehst du dazu?"

Totegan zuckte die Achseln.

"Ich kann ihn nicht davon abhalten, wenn dies sein fester Wille ist. Schon einmal habe ich in den Ablauf der Dinge eingegriffen - und du hast gesehen, wie das geendet hat. Eine neuerliche Verbannung kann ich nicht riskieren. Außerdem...", Totegan machte eine nachdenkliche Pause, "... kann ich ihn verstehen. Du weißt selbst, wie aussichtslos sein Kampf ist!"

Der Dunkelgekleidete lächelte.

"Ja", antwortete er langsam, "Wie gut ist es doch, daß wenigstens wir beide wissen, daß das Geschlecht der Grauen Ritter einstmals seine Erfüllung finden wird!"

Totegan nickte in Gedanken an den Frieden, der noch so unendlich weit entfernt lag.

Als seine Gedanken wieder in die Gegenwart zurückkehrten, hatte sich der Dunkelgekleidete bereits abgewandt und war in die Bar zurückgegangen...

Es ist eine altbekannte Tatsache, daß das Restaurant am Ende des Universums alle Wesen des Multiversums mit Energiespeisen beliefert. Ferner ist ebenso bekannt, daß sich das seesternförmig angelegte Restaurantgebäude auf der Oberfläche eines zerstörten Planeten, nämlich Magrathea, befindet und von einer Zeitblase ungeschlossen wird, die mit Hilfe einer dem Erzähler unverständlichen Technik, permanent an jenen Punkt der Geschichte projiziert wird, an dem das Universum seine Existenz aufgibt. Umschlossen von einer transparenten Kuppel können die geeigneten Gäste dieses phänomenale Schauspiel beobachten. Die Humanoiden, die sich gegenwärtig auf Milliways befanden und von dem bekannten und beliebten Reiseführer PER ANHALTER DURCH DIE GALAXIS unter der Kategorie "Größtenteils harmlos" eingestuft wurden, hatten jedoch für solch ausgefallene Attraktionen derzeit keinen Blick.

James Bristol kippte einen weiteren berühmt-berühmten Pangalaktischen Donnergurgler herunter - ein Getränk, das ihm von einem seltsam daherfahelnden, zweiköpfigen Geschöpf mit Namen Beeblebrox empfohlen worden war und das in seiner Wirkung James Lieblingsgetränk, Vurguzz, in nichts nachstand, spürte er doch auch hier die wärmende Explosion in seinem Magen, die alle anderen

Sinneswahrnehmungen hinwegschwemmte.

"Trink' nicht so schnell, Menschlein!", sagte Beeblebrox noch, bevor er sich entfernte und zu einer Gruppe von Freunden zurückkehrte, die einige Meter weiter stand und von denen einer einen seltsam gemusterten Bademantel trug.

Aber James trank schnell, zu schnell!

Endlich hatte er Totegan wiedergefunden - und schon wieder verloren.

Es war nicht zu glauben!

"Warum willst du ihn denn nicht suchen?", fragte Br'lacch'ma seufzend und schaute zu, wie sein menschlicher Freund ein weiteres Glas herunterstürzte und gleich darauf heftig erzitterte.

"Was hätte es schon für einen Sinn?", brabbelte James. "Sobald ich mich ihm nähere, wird wieder irgendeine kosmische Macht eingreifen und ihn entführen - wie Marion und KRANT..."

"Laß dich nicht so hängen, Mann!", sagte der Ausserirdische entschlossen und zerrte James vom Barhocker hoch. Gemeinsam gingen sie in Richtung des Raumschotts, hinter dem der mutmaßliche Totegan verschwunden war.

An der Tür angekommen wandte sich Br'lacch'ma noch einmal um.

"Kommst du mit, Pappnase?", rief er in Richtung Al.

Der gab einen Grunzlaut von sich, zog die Hand aus der Hose und folgte den Beiden.

Vor ihnen glitt das Schott auf und enthüllte einen weiteren prachtvollen Gang.

"Hier irgendwo muß Dein Freund sein...", sinnierte Br'lacch'ma, während er sich umsah.

Dann traten sie ein.

Einige Meter hinter ihnen stand der schon bekannte, schwarzgekleidete Mann mit Hut und Sonnenbrille. Er hatte die Arme über der Brust verschränkt und wippte im Takt zu einer imaginären Musik.

Angesichts des betrunkenen James schüttelte er lächelnd den Kopf, bestellte dann selbst einen Donnergurgler und stürzte ihn hinunter, ohne auch nur mit einer Wimper zu zucken.

Einige Minuten später machte er sich daran, der kleinen Gruppe zu folgen...

Br'lacch'ma hätte in diesen Minuten gerne über ein paar zusätzliche Arme verfügt, war der nahezu bewegungslose James Bristol doch schwer wie ein Mehlsack, aber leider besaß der Ausserirdische nur zwei Arme, also machte er das Beste aus seiner Situation und warf sich den Dämonenzerstörer über die Schulter.

"Was hat er denn?", fragte Al etwas deppert und schaute Br'lacch'ma nicht minder deppert an.

"Er ist besoffen!", antwortete der Ausserirdische lapidar und blickte sich um.

Den von James gesuchten Mann konnte er nirgendwo entdecken, aber das war kein Wunder, war das Restaurant am Ende des Universums doch ziemlich groß.

"Der Kerl könnte überall sein!", murrte der Abgesandte der Dritten Macht mißmutig.

Seit einer geschlagenen halben Stunde irrten sie jetzt durch das labyrinthische Innere von Milliways und es schien so, als hätten sie die Spur von James Freund entgültig verloren. Der Dämonenzerstörer indes merkte nicht allzuviel davon, schien er sich doch am Rande einer Alkoholvergiftung zu befinden.

Br'lacch'ma fluchte und ließ den reglosen Leib zu Boden gleiten, um zu

verschmaufen.

"Du, der Kerl atmet gar nicht!", unterbrach Al völlig unvermittelt sein wohlverdientes Ruhepäuschen.

Br'lacch'ma riß die Augen auf und beugte sich über den betrunkenen Freund.

Es stimmte - James C. Bristol hatte kurzfristig zu atmen aufgehört, wenn auch nur für einige Sekunden.

Schon hob und senkte sich seine Brust wieder mit abenteuerlichem Rasseln.

"Ich glaube", sagte der Ausserirdische besorgt, "die Drinks sind ihm nicht allzu gut bekommen!"

Da hatte er vollkommen recht!

Mehrere pangalaktische Donnergurgler hintereinander - und noch dazu auf hohlen Magen - das hielt kein Schwein aus, selbst wenn es James Bristol hieß!

"Hol einen Arzt, Al!", sagte Br'lacch'ma eilig.

Der Angesprochene, der gerade verträumt einem grünhäutigen Wesen weiblichen Geschlechts hinterherschielte, wandte den Kopf und nachdem Br'lacch'ma seine Bitte lautstark wiederholt hatte, machte er sich dann auch tatsächlich auf den Weg.

Einige Minuten später kam er in Begleitung zweier Personen zurück. Der eine von ihnen war hochgewachsen und besaß neben spitzzulaufenden Ohren geradezu satanisch geschwungene Augenbrauen, die ihm etwas diabolisches verliehen; der andere war offenbar älter an Jahren, denn sein Haar war bereits ergraut.

Murrend beugte er sich über den Kranken.

"Reichen Sie mir mal die Tasche, Spock!", bat er, während Al überflüssigerweise eine allseits bekannte Melodie flötete.

Der Arzt kramte ein salzstreuerähnliches Gerät hervor und fuhr damit über den Körper des Bewußtlosen. Dabei murmelte er ständig in seinen nichtvorhandenen Bart.

"Hochgradige Alkoholvergiftung!", zog er dann sein Fazit, "Seine Leber wird's nicht mehr lange machen!"

Wieder beugte er sich über seine Tasche und diesmal kam seine Hand mit zwei Tabletten daraus hervor. Die eine war schmucklos weiß, die andere von grell-leuchtendem Rot.

Murmelnd schob er die rote Tablette in James Mund, der daraufhin die Augen weit aufriß und zu zucken begann.

"Mann Gottes!", entfuhr es Br'lacch'ma, "Was ist denn da drin?"

"Ein Konzentrat aus Koffein, Tabasco, Salzheringen und einigen anderen bewährten Mitteln gegen Katerbeschwerden!", lautete die Antwort, "Wir benutzen es manchmal nach dem Genuß von romulanischem Ale!"

Schwitzend erwachte James. Er sah aus, als sei ihm nach einem guten Schluck Wasser zumute, denn seine Zunge hing hechelnderweise aus dem Mund, der - überflüssig zu sagen - staubtrocken war.

"Warten sie", unterbrach ihn der Arzt, als der Dämonenzerstörer aufstehen wollte, "Nehmen sie erst noch die hier!"

Ohne lange Vorrede schob er ihm die weiße Tablette in den Mund.

Verdutzt blinzelte James, hielt sich dann den Bauch; sprang auf und hüpfte herum.

"Mir ist eine neue Leber gewachsen!", rief er freudig.

"Was hat er denn?", fragte Br'lacch'ma verwundert und seine Augen waren groß wie Teller.

"Ihm ist eine neue Leber gewachsen!", erwiderte der Arzt trocken und packte seine Sachen zusammen, "Seine hätte es nicht mehr lange gemacht!"

"Vielen Dank, Sir!", sagte Br'lacch'ma und schüttelte dem Grauhaarigen die Hand.

"Freut mich, daß ich ihnen helfen konnte!", antwortete er und wandte sich seinem

Begleiter zu, der nun erstmals sprach.

"Kommen sie, Dr. McCoy, unser Schiff wird bald auslaufen!"

Sprach's und setzte sich eilig in Bewegung.

"Zum Teufel!", brummte der Angesprochene, "Ich bin Arzt und kein Hundert-Meter-Läufer..."

Alsbald verlor sich das Gebrummel in der Ferne und die kleine Gruppe blieb allein zurück.

James hatte sich mittlerweile etwas beruhigt, strich jedoch des öfteren fasziniert über seinen Bauch und murmelte etwas wie "Mein Leberlein..."

Dann schien er entgültig in die Wirklichkeit zurückzukehren und seine rauchgrauen Augen wurden hart und entschlossen wie ehemals.

"Laßt uns weitersuchen!", sprach er mit fester Stimme und setzte sich schon in Bewegung, als Br'lacch'ma ihn zurückhielt.

"Wo willst Du denn weitersuchen?", fragte der Ausserirdische, dem sehr wohl - im Gegensatz zu James - bewußt war, wie groß Milliways war.

"Ich weiß nicht genau!", antwortete der Demonenzerstörer, "Aber wir sollten es tun!"

"Ich bin dafür, daß wir uns erst einmal einen Schlachtplan zurechtlegen!", entschied Br'lacch'ma.

Das schien auch für James letztendlich das Klügste zu sein, denn er nickte schweigend.

"Wir sind hergekommen, um den KOSMISCHEN SCHLÜSSEL zu suchen!", rekapitulierte der Ausserirdische, "Gleichzeitig haben wir die Spur eines Deiner verschollenen Freunde gefunden, das heißt, wir stehen jetzt vor der Wahl, zuerst unseren ursprünglichen Aufgabe nachzukommen, oder Deinen Freund zu suchen. Ich persönlich halte das erstere für klüger!"

Widerstrebend gab James zu: "Das wird wohl das beste sein!"

Also waren sie sich einig.

Zunächst, das wußten sie, mußten sie den Inhaber des Restaurants ausfindig machen, um von diesem den Aufbewahrungsort des SCHLÜSSELS zu erfahren, dann würden sie ihn zu überreden versuchen, ihnen das wertvolle Gerät auszuhändigen - und wenn das nicht klappte...

Ja, was dann zu tun war, das wußten sie selbst noch nicht!

"Verzeihung, könnten Sie uns bitte freundlicherweise zum Besitzer dieser Lokalität führen?"

Der angesprochene, schwarzgekleidete Mann blickte James, Al und Br'lacch'ma leicht indigniert an und zog eine Augenbraue hoch, daß es einem Vulkanier alle Ehre gemacht hätte.

"Haben Sie eine Beschwerde vorzutragen...?", fragte er zögernd, warf dann einen Blick auf Al, der unvermindert deppert dreinschaute und fuhr fort: "Oder kommen Sie wegen der freien Stellen im Entsorgungsbereich?"

"Freie Stellen?", fragte Br'lacch'ma hirnlos. Er verstand offenbar nicht ganz, was der Frackträger meinte.

"... im Entsorgungsbereich, ganz recht!", vollendete der Oberkellner des Milliways den Satz. Offenbar mangelte es ihm an Geduld.

"Nein!", beeilte sich James zu sagen, "Wir sind gewissermaßen alte Bekannte Ihres Chefs. Würden Sie jetzt die Freundlichkeit besitzen, uns zu ihm zu führen?"

Der Oberkellner blickte ihn einen Moment lang mit Argusaugen an, dann erwiderte er kurz und trocken: "Nein, Monsieur Dan geruht gerade zu speisen."

James lächelte.

"Wie wäre es dann in einer Stunde?", fragte er.

Der Kellner blickte auf seinen Chronometer, offensichtlich tief gelangweilt.

"Nein, ich fürchte, da wird Monsieur Dan ebenfalls speisen!"

Die Gefährten runzelten die Stirn.

"Heute abend?", fragte James zaghaft.

"Da ist Monsieur leider ebenfalls zu Tisch.", lautete die bereits erwartete Antwort.

Unsere Gefährten runzelten etwas heftiger.

"Sagen Sie, werter Kellner, wann pflegt der Meister denn nicht zu speisen?"

Der Kellner verzog die schmalen Lippen zu einem angedeuteten Lächeln.

"Niemals!", sagte er dann.

James' Unterkiefer klappte herunter.

"Sie meinen...?", stammelte er.

"Ganz recht!", antwortete der Oberkellner knapp und sein Gesichtsausdruck ließ keinen Zweifel daran, daß er meinte, es hier mit ausgesprochenen Idioten zu tun zu haben. "Monsieur Dan, der ehrenwerte Begründer und Besitzer dieses Restaurants, verbringt seinen wohlverdienten Lebensabend damit, zu speisen - und zwar unaufhörlich!"

"Aber... wer leitet denn dann das Restaurant, wenn er mit Essen beschäftigt ist?", fragte Br'lacch'ma ungläubig.

"Meinen Sie nicht, werter Herr, daß diese Frage etwas indiskret ist?", erwiderte der Kellner und zog abermals eine Augenbraue hoch.

In James Augen begann es bedrohlich zu funkeln, kam er sich doch allmählich ziemlich dumm vor. "Hör' mal, Kellermeister", zischte er unheilverkündend, "Bring' uns jetzt endlich zu deinem Chef oder es passiert was, klar?!"

Der Oberkellner des Milliways deutete eine Verbeugung an.

"Sehr wohl, Monsieur!", murmelte er etwas mitgenommen, "Folgen Sie mir bitte!"

Das taten unsere Gefährten dann auch.

"Soviel hat sich in all den Jahrmilliarden aber nicht verändert", sinnierte James, während die vierköpfige Gruppe immer tiefer in den Gebäudekomplex vordrang und sich von dem eigentlichen Restaurantbereich entfernte. "Die Oberkellner sind immer noch störrisch wie Maulesel..."

Viele Minuten liefen sie solcherart schweigend hinter dem Frackträger hinterher, der eine säuerliche Miene aufgesetzt hatte.

Schließlich blieb der Oberkellner des Milliways vor einer Türe stehen. Mit zittrigen Fingern tippte er einen Zahlencode ((NATÜRLICH 424242! RZ)) in das Bedienungsfeld neben dem Rahmen und gleich darauf drang eine schmatzende, aber nichtsdestotrotz ehrfurchtgebietende Stimme aus den Lautsprechern: "Wer da?"

Der eh' schon eingeschüchterte Kellner schrumpfte unter der Stimme seines Arbeitgebers noch ein weiteres Stückchen in sich zusammen.

Dann meldete er James und seine Freunde an.

Sekundenbruchteile später glitt die Türe auf und gab den Blick frei auf den erstaunlichen Dieb des sagenumwobenen KOSMISCHEN SCHLÜSSELS bzw. auf das, was aus ihm geworden war...

(Ein anderer Ort, 542 Milliarden Jahre zuvor)

Sie waren ein wirklich verschrobener Haufen, das konnte man sagen.

Die Nicht-Eingeweihten wussten kaum etwas über sie, aber das verwunderte nicht, waren sie doch nur einem kleinen Kreise von Menschen bekannt.

Sie trafen sich in einem bestimmten zeitlichen Rythmus in einem Lokal ihrer Heimatwelt, wo sie dann seltsam dunkle Getränke in ihr Körperinneres schütteten und über die Ergüsse ihres Geistes diskutierten.

Dann verteilten sie bunte Hefte an die Ahnungslosen, die mit staunenden Gesichtern um ihren Tisch herumstanden. Es wurde wild darin geblättert und die wirklich interessante Lektüre allseits bejubelt - zumindest von einigen.

Dennoch wurde der verschrobene Haufen nie wirklich berühmt, was einen recht einfachen Grund hatte.

Sie schrieben nämlich nur zu ihrem privaten Vergnügen - und nicht, um literarische Unsterblichkeit zu erringen, wie manch einer vermutete.

So lebten sie munter dahin und es bleibt nicht weiter viel über sie zu sagen, außer das dieser wirklich verschrobene Haufen auch noch einen Club leitete.

Den nannte man nur den 'Club der Helden'.

(Milliways)

James machte den ersten Schritt in den Raum, prallte aber dann erschrocken zurück, denn die Kreatur vor ihnen hatte kaum noch Ähnlichkeit mit einem menschlichen Wesen.

"Mellovorc Dan?", fragte er würgend und ging nun doch hinein in das prachtvolle Gemach, das mit kostbaren Teppichen und Wandbehängen ausgestattet war. Stumm folgten ihm seine Gefährten.

Auf einem breiten, grellbunt gemusterten Diwan lag ein riesiger, bleicher Körper, der James Bristol unwillkürlich an eine Art Raupe erinnerte. Es handelte sich um Dan, das war unbestritten, hatten doch sowohl Br'lacch'ma als auch der Demonenzerstörer das Gesicht des Diebes in der Aufzeichnung der Marsianer gesehen.

Aber wie sehr hatte es sich seither verändert?!

Feist und aufgedunsen war es. Strähniges, ungepflegtes Haar fiel wirr bis auf die Schultern, die Fettwülste von Wangen und Stirn drohten die Augen zu verdecken. ((SIEHT AUS WIE JABBA DER HUTTE! RZ))

Dennoch konnte James das irre Flackern in ihnen wahrnehmen, als die seltsame Gestalt sich anschickte, ihm zu antworten.

"Ja, ich bin es!", sprach Mellovorc Dan und griff nach einem Stück Fleisch, das den Grauen Ritter an eine Hühnerkeule erinnerte. "Was wollt ihr?"

"Wir suchen den KOSMISCHEN SCHLÜSSEL!", sagte James mit fester Stimme. Wie immer hatte er entschieden, daß es am besten sei, geradeheraus zu handeln.

Das ehemals menschliche Geschöpf auf dem Diwan stieß ein prustendes Lachen aus, wobei Speisereste aus seinem grotesken Mund quollen und über die Anwesenden sprühten.

"Der... KOSMISCHE SCHLÜSSEL?", rief Dan aus, als er sich etwas beruhigt hatte. "Das Ding befindet sich längst nicht mehr in meinem Besitz!"

Die Reaktionen der drei Gefährten auf diese Eröffnung waren unterschiedlich.

James runzelte die Stirn. Br'lacch'ma wurde ein weiteres Mal rosa und Al schaute immer noch ziemlich deppert...

Dann trat der Ausserirdische an den Diwan heran und packte das raupenähnliche Wesen am Kragen.

"Hör' mal, Du Pappnase!", zischte er zornig, "Wenn Du nicht sofort den SCHLÜSSEL herbeischaffst, dann passiert was!"

"Keine Aufregung, Jungs!", sagte da eine uralte klingende Stimme von der Tür her, "Ich weiss, wer den SCHLÜSSEL hat!"

"Totegan!", rief James und fuhr herum.

Tatsächlich - da stand er, der alte, väterliche Mentor unseres Helden. Sein Gesicht war sonnengegerbt und faltig, aber nichtsdestotrotz blitzte der Schalk in seinen Augen, als er seinen ungestümen Schüler vor sich stehen sah. Noch immer umschwebte sein Haupt der Schein des Geheimnisvollen, so wie die Frage ob Maren Gilzer ein Gehirn besitzt.

"James!", grüßte er und nickte dem Dämonenzerstörer zu. Im nächsten Moment fielen sie sich auch schon in die Arme - immerhin hatten sie sich seit Episode 15 - HEERFÜHRER ERDE - nicht mehr gesehen, was schon eine ganze Weile her war.

So klopfen sich die so unterschiedlichen Männer erstmal tüchtig auf den Rücken.

"Mein Gott, wo hast Du bloß gesteckt?", fragte James, als er sich beruhigt hatte.

"Ich habe in einer anderen Dimension festgesteckt!", antwortete Totegan lapidar. "Die Elenore verbannte mich dorthin, als ich mich anschickte Dir zu helfen. Sicher hast du meine Botschaft auf Glenmore Lodge gefunden, James, ich verließ kurz nach dem Schreiben dieser Nachricht das Schloss durch die altbekannte Standuhr, bei dem folgenden Dimensionstransfer wurde ich jedoch von Arman von Lemuria getrennt und verbannt."

"Aber... wie hast Du dich nach all den Jahren befreien können?", lautete James nächste Frage.

Totegan grinste verschmitzt.

"Ich habe Dein psionisches Energiefeld angezapft."

Der ehemalige Heilpraktiker ließ die Worte ein wenig wirken, bevor er zum nächsten Schlag ausholte.

"Ich habe auch noch ein paar Freunde mitgebracht, James!"

Totegan trat zur Seite und zwei Frauen erschienen im Türrahmen.

Zwei Frauen, die James C. Bristol nur allzu gut bekannt waren.

Es handelte sich um Marion und KRANT.

James Unterkiefer fiel herunter, hatte er doch nie damit gerechnet, auch nur eine der vermissten Personen jemals wiederzusehen.

Dann fiel der Bann von ihm ab. Lachend rannte er auf die beiden so unterschiedlichen Frauen zu und nahm sie in die Arme.

"Wo habt denn ihr gesteckt...?", fragte James, nachdem es ihm endlich gelungen war, seine Lippen von Marions Mund zu lösen. Die Miene von KRANT verfinsterte sich, als sie diese Vertrautheit bemerkte, aber den leisen Huch von Eifersucht verbannte sie ganz schnell wieder.

"Wir haben in einer fremden Dimension festgesteckt!", vernahm er die schon bekannte Antwort aus dem Munde des KRANTS, das immer noch die Gestalt einer Mitarbeiterin der DRITTEN MACHT innehatte - die Gestalt, in der es den Dämonenzerstörer während der SCHATTENWELT-Krise verführt hatte. Später, nachdem es seine Irrtümer eingesehen hatte, war KRANT dann eine wertvolle Helferin im Kampf gegen die verbliebenen SCHATTENFÜRSTEN gewesen.

James grübelte einen Moment, besann sich dann wieder auf seine eigentliche Aufgabe und fragte an alle drei Neankömmlinge gewandt: "Und was habt ihr mit dem KOSMISCHEN SCHLÜSSEL zu schaffen?"

Totegan lächelte abermals.

"Nun...", begann er gedehnt, "Nachdem uns die Flucht gelungen war, sprangen wir hierher, da der jetzige Besitzer des SCHLÜSSELS diesen zu recht gewagten Raum-Zeit-Manipulationen benutzt, die nicht im Sinne der Elenore sein dürften... Außerdem wußten wir, daß Du hierhin unterwegs sein mußt. Daher mußten wir uns nur in unmittelbarer Nähe des SCHLÜSSELS aufhalten, damit Du uns irgendwann findest. Aber nun erzähle uns, James, was du hier machst!"

"Also, das war so..."

In den folgenden fünf Minuten erzählte James also die Geschichte seiner Reaktivierung durch Br'lacch'ma und der Jagd nach dem SCHLÜSSEL. Totegan nickte ab und zu, runzelte die Stirn, um dann wieder den Kopf zu schütteln.

"Soso...", war alles, was er von sich gab, als der Dämonenzerstörer endete.

Br'lacch'ma war derweil immer noch damit beschäftigt, Mellovorc Dan zu würgen. Der Besitzer des MILLIWAYS gab nun ein gequältes Röcheln von sich und erweckte so die Aufmerksamkeit unserer Helden.

"Mein... Sohn...", keuchte er, "Mein Sohn hat den SCHLÜSSEL!"

"Das stimmt!", bestätigte Totegan lächelnd.

"Was macht Dein Sohn mit dem KOSMISCHEN SCHLÜSSEL?", wollte Br'tacch'ma nun wissen und streckte schon drohend die Hände nach dem Hals des Restaurantbesitzers aus.

"Als ich mich aus dem Gewerbe zurückgezogen habe, um in den Ruhestand zu gehen, habe ich meinem Sohn Kenneth den SCHLÜSSEL vermacht, damit er Experimente mit ihm anstellen kann... für seine Examensarbeit..."

Die Umstehenden blickten sich an und wieder war allgemeines Stirnrunzeln angesagt.

"Wo finden wir Deinen Sohn?", fragte James freundlich - und als Mellovorc Dan nur ein Röcheln von sich gab, erteilte er Br'lacch'ma einen kurzen Wink, so daß Dan sich beeilte zu sagen: "Im Kern von MILLIWAYS! Er hat sein Quartier nahe der Energieversorgungsanlagen!"

"Na, also! Es geht doch...", brummte Br'lacch'ma und wandte sich befriedigt ab.

"Worauf warten wir noch?", fragte er dann. "Machen wir den Bengel unschädlich."

Nur ein äußerst einfältiger Leser mag glauben, daß sich dies sonderlich einfach gestalten wird.

Es dauerte nur wenige Minuten, bis James und seine Mannen die persönlichen Räume Kenneth Dan's erreicht hatten, denn die Sorge trieb sie an und verlieh ihnen Flügel.

[[DIESE AUSGABE WIRD GESPONSERT VON RED BULL THE ENERGY DRINK!]]

"Es ist leer!", verkündete der Dämonenzerstörer leise, noch bevor er und seine Gefährten das Quartier betreten hatten. Er hatte es nämlich mit seinen magischen Spürsinnen abgetastet.

"DAN, KENNETH", stand auf einem kleinen Schild neben der Tür zu lesen.

"Ich nehme aber starke Energieemissionen wahr!", ((sein plötzlich aufgetauchter Tricorder summte leise. RZ))", flüsterte Totegan. "Möglicherweise vom SCHLÜSSEL!"

"Wir gehen rein!", entschied James kurzerhand und fügte etwas lauter hinzu: "Öffnen!"

Mit einem freundlichen Schnurren glitt die Tür auf und enthüllte genau das, was James zu finden erwartet hatte, nämlich ein leeres Quartier.

Viel erstaunlicher hingegen waren die unzähligen wissenschaftlichen Geräte, die dem relativ kleinen Raum eine beunruhigende Ähnlichkeit mit dem Laboratorium des Dr. Frankenstein verliehen.

Bekommen traten die Gefährten ins Halbdunkel des Quartiers, als Br'lacch'ma ein eingeschaltetes Terminal entdeckte.

Interessiert lasen sie die eingegebenen Daten.

Demnach hatte Kenneth Dan mit Hilfe des KOSMISCHEN SCHLÜSSELS Kontakt zu einer Welt namens Neu-Craanor aufgenommen. Da sich seine Examensarbeit mit der lang vergessenen Rasse der Craanoren befaßte, bezog er nun von diesen Informationen über ihre Geschichte. Im Gegenzug dazu erhielten die Krebsartigen von Dan Sklaven, die dieser mit Hilfe des SCHLÜSSELS von allen erdenklichen Welten herbeischaffte. Das ganze ging schon seit einigen Jahren so, war Kenneth Dan doch das, was man im Volksmund einen Ewigen Studenten nannte.

Vor einigen Stunden war es zu einer kurzen Fehljustierung des SCHLÜSSELS gekommen, was auch die Anwesenheit von Al erklärte, der eigentlich ebenfalls auf Neu-Craanor landen sollte. Kurz darauf war Mellovorc Dan's missratener Sohn mitsamt dem Schlüssel aufgebrochen, um sich seine fertige Examensarbeit abzuholen.

"Die Craanoren also!", hauchte James angesichts dieser kosmischen Tragödie, "Ich möchte nicht wissen, was geschehen wurde, wenn er sich die Erde als Sklavenwelt ausgesucht hätte..."

In diesem Moment hörten sie eine Stimme aus Richtung Tür: "Ich fürchte, das hat er bereits, Bruder!"

Die sechs Gefährten fuhren herum und starrten in das sonnenbebrillte Gesicht des bereits bekannten, dunkelgekleideten Herrn.

"Kommt mit mir nach Neu-Craanor!", sagte er, "Und ihr werdet eine Menge Spaß haben, Abenteuer und wirklich fetzige Sachen erleben..."

Wie sich herausstellen sollte, versprach er nicht zuviel...

4. Buch: NEU-CRAANOR

(Marguerita-Bay/Antarktis)

Der dunkelhaarige Mann fror und zog seinen dick gefütterten Pelzmantel enger um den Körper.

Doch war es nicht nur die Kälte, die ihn frieren ließ, nein, er hatte vielmehr Angst, Todesangst.

Das war kein Wunder, wurde doch von ihm verlangt, sich in einen der zahlreichen Energiestrudel zu stürzen, die nun auch hier in der Antarktis aufgetaucht waren.

Der Mann war Peter Van Helsink.

Vor zwei Stunden hatte er den grossen Zentralstützpunkt der Dritten Macht verlassen und sich auf den Weg zu der von Britannien, Chile und Argentinien beanspruchten Marguerita-Bay an der Aussenseite der Antarktischen Halbinsel gemacht, wo die ersten Strudel gemeldet wurden.

"Zielort erreicht!", brummte er mißmutig in sein Funkgerät, "Warte auf weitere Instruktionen."

Der Helikopter hatte ihn in einem vollkommen menschenleeren Gebiet abgesetzt und wartete nun auf einer kleinen Anhöhe, daß Van Helsink seinen Auftrag ausführte.

Der Chef der Dritten Macht kam an den Apparat und antwortete seinem Star-Agenten persönlich.

"Gut, Peter! ", begann er, "Können Sie von Ihrem Standpunkt bereits Energiewirbel ausmachen?"

Und wie er das konnte!

In dem kleinen, eisbedeckten Tal zu Füßen des Agenten, hatten sich rund 50 kleinere und grössere Strudel geöffnet und ihr grüner Widerschein verlieh dem Ewigen Eis einen alptraumhaften Schimmer.

In einen solchen Wirbel sollte Van Helsink sich nun stürzen. Es war ihm ganz und gar nicht wohl dabei zumute.

"Ungefähr 50 Strudel liegen vor mir!", antwortete er aber wahrheitsgemäß.

"Okay, Peter!", seufzte der "Boss" befriedigt, "Sie wissen, was Sie nun zu tun haben, nicht wahr?"

Der Agent nickte schweigend, bis ihm bewußt wurde, daß sein Gesprächspartner ihn ja nicht sehen konnte.

Steif antwortete er: "Ja, Sir!"

Einen Moment herrschte Stille in der Leitung und nur ein leises Knacken war zu hören, dann meldete sich der "Boss" noch einmal.

"Van Helsink...", sprach er und seine sonore Stimme klang mitfühlend.

"Sollten Sie von dieser grossen Mission nicht zurückkehren...", er zögerte einen Moment, "Sie waren mein bester Mann, Peter. Ich wünsche ihnen viel Glück!"

"Ich danke Ihnen, Sir!", erwiderte der Agent und beendete mit diesen Worten das Gespräch.

Langsam schritt er über die Eisfläche auf eine grössere Ansammlung von Energiestrudeln zu, vor denen er zögernd stehenblieb.

Peter Van Helsink schluckte. Abermals griff die Angst wie eine kalte Hand nach seinem Herzen, doch er wußte, daß er seinen Auftrag durchführen würde - auch ohne die Unterstützung des DEMONS FIGHT COMMAND, das ihm während der SCHATTENWELT-Krise so hilfreich zur Seite gestanden hatte.

Seufzend winkte der Agent dem Helikopterpiloten zu und setzte langsam einen Fuß an den Rand eines Strudels.

Sofort spürte er den Sog, der von dem Energiewirbel ausging und immer stärker an ihm zu zerren begann.

Instinktiv leistete Van Helsink Gegenwehr, dann jedoch ließ er sich ziehen.

Schließlich war es sein Auftrag, von dem Strudel verschluckt zu werden!

Nach einer halben Minute steckte er bereits bis zur Hüfte in dem grünleuchtenden Dimensionstrichter.

Peter Van Helsink hatte für einen kurzen Moment das Bedürfnis zu schreien, als sein Kopf zu verschwinden drohte, aber er ließ es sein.

Sekundenbruchteile später ragte nur noch sein ausgestreckter Arm aus dem Energiestrudel und in einer letzten Geste des Abschieds machte seine Hand das altbekannte Victory-Zeichen...

(Auf der anderen Seite des Dimensionswirbels)

Peter Van Helsink stieß einen wilden Schrei aus, als sein Körper im Energiestrudel entmaterialisierte, doch der Laut verließ seinen Mund erst, als er wieder stofflich wurde.

"Was plärrst du denn hier so unflätig?", fragte eine alte, betrunken klingende Stimme mißmutig.

Erst jetzt wagte der Star-Agent der Dritten Macht es, die Augen wieder zu öffnen.

Vor ihm saß ein rothaariger, bärtiger Hüne, zwischen dessen Knien eine angebrochene Flasche Whisky stand, aus welcher er von Zeit zu Zeit einen Schluck nahm.

"Gestatten", stellte er sich vor, "O'Henry, meines Zeichens Ire und stolz darauf!"

"Freut mich!", erwiderte der Abgesandte der Dritten Macht, "Mein Name ist Peter Van Helsink! Wie sind Sie hierhergekommen?"

"Blöde Frage!", murrte O'Henry und nahm einen weiteren Schluck, "Wie jeder hier - durch einen von diesen gottverdammten Strudel!"

"Das dachte ich mir...", sinnierte Peter und blickte sich um.

Unter einem grünleuchtenden Himmel saßen hunderte und aberhunderte von Menschen und schauten sich ratlos an. Alle paar Minuten öffnete sich ein Strudel, um einen weiteren ratlos schauenden Menschen auszuspucken. So füllte sich die Ebene.

"Wo sind wir hier?", fragte Peter nachdenklich, doch O'Henry konnte ihm diese Frage freilich nicht beantworten.

Aus westlicher Richtung näherte sich den beiden eine kleine Gruppe - angeführt von einem jungen Mann norwegischen Typs.

"Peer Ulbrandson!", stellte er sich vor und schüttelte Peter Van Helsink die Hand.

"Hören Sie", sagte dieser, "Ich schlage vor, wir suchen langsam nach einem Ausweg, denn ich habe eigentlich keine Lust, hier meinen sauer verdienten Lebensabend zu verbringen!"

In diesem Moment wurden sie angegriffen!

Peter Van Helsink zerknirschte einen abenteuerlichen Fluch zwischen den Zähnen und starrte mit geweiteten Augen gen Himmel.

Dieser hatte sich vor wenigen Sekundenbruchteilen schwarz zu verfärben begonnen, was allerdings weniger an fehlendem Sonnenlicht lag, denn eine Sonne schien auf jener grünlich-ternen Welt ohnehin nicht, sondern vielmehr an den dunkelhäutigen, geflügelten Wesen, die zu tausenden und abertausenden die Luft erfüllten und wie Geier über die hilflosen Menschen hereinbrachen.

Der Star-Agent der Dritten Macht hätte jetzt gerne ein Schwert oder eine Schusswaffe gezückt, aber er besaß keins von beidem.

Also blieben ihm nur die Fäuste, um sich zu verteidigen, was er auch eifrig tat.

Das nützte ihm allerdings nicht viel. Immer mehr der geflügelten Alptraumkreaturen machten sich am Himmel breit und griffen sich die hilflosen Menschen. Es war eine Übermacht, gegen die wahrscheinlich selbst das DEMONS FIGHT COMMAND hilflos gewesen wäre.

[[COMING SOON "DEMONS FIGHT COMMAND - THE NEXT GENERATION!" IN DIESER SERIE!!!]]

Peter Van Helsink fluchte abermals, als ein weiteres Monster auf ihn herabstürzte und ihn so nahe kam, daß er es genauer betrachten konnte.

Es handelte sich um ca. drei Meter grosse Wesen mit seltsam schwarzgrüner Haut. Aus ihrem breiten Rücken ragten glasige, libellenartige Flügel von ungeheurer Spannweite. Der übergrosse Kopf wurde von rotglühenden Facettenaugen beherrscht, die ebenso wie die Flügel auf eine insektoide Herkunft hindeuteten.

Ein entsetzlicher Gedanke zuckte durch Van Helsinks Hirn, zu entsetzlich, als daß er dem geneigten Leser jetzt schon offenbart werden könnte.

Das unheimliche Geschöpf griff nach unserem Helden und zerrte ihn an seine Brust, um sich im nächsten Augenblick wieder in die Luft zu erheben.

In einer schwindelerregenden Höhe verharrte es schwebend. Van Helsink hütete sich, Gegenwehr zu leisten, denn er wußte nur zu gut, daß er den Sturz nicht überlebt hätte.

Das geflügelte Monster stieß einen schrillen Pfiff aus, woraufhin sich seine Artgenossen ebenfalls in die Lüfte erhoben - jeder mit einen hilflosen Menschen in den Klauen.

Dann flogen sie in westlicher Richtung davon.

Einem unbestimmten Ziel entgegen, wo sie wahrscheinlich der Leibhaftige persönlich erwarten würde...

Van Helsink blickte herunter und sah viele hundert Meter unter sich die steinige, verlassene Ebene dahinziehen. Nirgendwo gab es Anzeichen von Vegetation oder Siedlungen. Es schien ihm, als sei dies das Zwischenreich, die Vorhölle, in den die verlorenen Seelen für alle Zeit auf ihr Urteil warteten.

Der Agent der Dritten Macht konnte noch nicht ahnen, daß er gar nicht so unrecht damit hatte...

Van Helsink schreckte auf, als das Wesen, welches ihn beförderte, abermals einen schrillen Pfiff ausstieß.

Offenbar war er für kurze Zeit eingenickt gewesen.

Müde blickte er sich um.

Immer noch flogen sie über die felsige Ebene, doch wurde am Horizont langsam ein Bauwerk sichtbar, das allen Gesetzen von Architektur und Schwerkraft zu widersprechen schien.

Eine Festung aus schwarzem Basalt war es, die da aus den Boden wuchs, als habe sie die Hand eines zornigen Gottes dorthin gerammt. Ihre Türme ragten in den Himmel wie die gekrümmten Finger eines lebendig Begrabenen, der verzweifelt an der hölzernen Decke seines Sarges kratzt. Riesige Treppenstufen führten hinauf zu Emporen und Galerien, die noch kein Mensch jemals zuvor betreten haben mochte. An anderer Stelle befanden sich kugelartige Gebilde und Quader, die auf den Grundlagen einer pervertierten Geometrie basierten, deren Verständnis sich Van Helsink entzog.

Er erschauerte.

Langsam näherte sich die fliegende Gruppe, die sich mittlerweile geteilt hatte, einem hochgelegenen Felsplateau an der Spitze eines westlich gelegenen Turms und setzte zum Landeanflug an.

Nach wenigen Minuten hatten sich ungefähr 500 Menschen und Geflügelte auf dem Plateau versammelt, auf welchem sich auch Van Helsink befand. Als er sich umblickte, konnte er sehen, daß es auf den anderen Türmen ähnlich aussah.

Der grüne Dämmerchein des sonnenlosen Himmels stach in seine Augen. Er überlegte angestrengt, wie man eine Flucht von diesen unheilvollen Ort bewerkstelligen konnte, kam aber zu keinem Ergebnis. Bis jetzt wußte er zu wenig über die Motive ihrer Entführung - wenn die Geflügelten überhaupt die Verantwortung dafür trugen, daß sie hierher gelangt waren, was ja noch in den Sternen stand.

"Kommt!", schnarrte die emotionslose Stimme eines Geflügelten - es war jener, der Van Helsink transportiert hatte - und deutlich war die Drohung herauszuhören, das ganz schön was los sei, wenn sich die Menschen weigerten, seinen Befehlen nachzukommen.

Die ausgestreckte Krallenhand des Dämonen wies auf einen riesigen dunklen Torbogen und langsam setzte sich die Gruppe von Menschen in Bewegung - allen voran Peter Van Helsink, der zwar mit allem möglichen gerechnet hatte, als er durch den Strudel ging - aber nicht mit so etwas.

Gemessenen Schrittes brachte er die Strecke von rund 500 Metern hinter sich und trat in die Finsternis.

Auf einem machtvollen Thron am gegenüberliegenden Ende des Gewölbes hockte eine Kreatur von unbegreiflicher Wesenheit und blickte Van Helsink mit grausamen Augen an. s

[Es war der Chefredakteur, der... - T. P.]

Im Unterschied zu seinen Untergebenen besaß das Wesen auf den monumentalen Steinen, vor dem Peter Van Helsink nun stand, keine Flügel, aber das verwunderte den Agenten der Dritten Macht nicht weiter.

Das krebbsartige Geschöpf war zwischen drei und vier Meter groß. Seine "Haut" bestand aus einem blauschwarzen, chitinartigen Panzer, der von sechs Beinen getragen wurde. Rotglühende Facettenaugen funkelten den Star-Agenten an, der völlig unvermittelt einen Stoß in den Rücken erhielt.

"Auf die Knie vor Vater Craanor!", schnarrte die Stimme des Geflügelten, der die Menschen in die riesige Halle geführt hatte.

Vater Craanor!

Kurz rief sich Peter Van Helsink die Erkenntnisse ins Gedächtnis zurück, welche die Dritte Macht im Laufe von Jahren zusammengetragen hatte.

Das Sternenreich jener Wesenheit, die die SCHATTENWELT erschaffen hatte, dehnte sich immer weiter aus, bis man schließlich in der Dunkelheit des Alls auf eine neue Rasse stieß, die sich Craanoren nannte und äußerst kriegerisch veranlagt war. Sie beherrschten bereits ihrerseits weite Teile des Universums und wußten um die Geheimnisse der magischen Künste. Im Laufe der Jahre kam es zu Auseinandersetzungen - bis die Craanoren die Macht über die SCHATTENWELT übernahmen.

Natürlich war ihnen das nicht genug, denn nach wie vor wurden sie von einem unstillbaren Drang nach Expansion getrieben, doch just zu diesem Zeitpunkt griff die Elenore ein.

So kam es zur Schlacht von Lemuria, die zur Folge hatte, daß die Craanoren in der SCHATTENWELT eingesperrt wurden und die Lemurer samt Elenore sich in die unendlichen Weiten des Kosmos zurückzogen.

Vor kurzem war es den Craanoren dann gelungen, einen Dimensionsdurchbruch zu schaffen, um erneut negativ auf die Erde einzuwirken. Dieses Ereignis war unter dem Namen SCHATTENWELT-Krise bekannt geworden.

[[NACHZULESEN IN DEN FÜHEREN WARLOCK BÄNDEN!]]

Offenbar waren jedoch die SCHATTENWELT-Craanoren nicht die einzigen, noch existenten gewesen, denn was Van Helsink hier vor sich sah, war definitiv ein Craanore.

Und bei den geflügelten Geschöpfen, die ihn hierher gebracht hatten, mußte es

sich daher um seine mutierten Nachfahren handeln!

Verständlich, daß Peter Van Helsink das erst einmal verdauen mußte...

Während er noch über sein neues Wissen nachgrübelte, erklang die schnarrende Stimme des Vater Craanor. Laut und gebieterisch hallte sie durch den Raum und ließ keinen Zweifel daran, daß Widerspruch nicht geduldet wurde.

"Ihr seid also die Neuen!", stellte er fest und deutete mit einem seiner Arme auf die rund einhundert Menschen, die sich zur Zeit in der Halle befanden.

"... die neuen Arbeitseinheiten aus der Anderswelt!"

Peter Van Helsink fuhr zusammen, dann setzte er zum Sprechen an und hob die Hand.

"Ehrenwerter Vater Craanor!", begann er, "wir sind nicht freiwillig an diesen Ort gekommen. Wir wurden..."

Ein schmerzhafter Stoß in den Rücken brachte ihn zum Schweigen.

Verbiestert blickte er den hinter ihm stehenden Geflügelten an.

Der Anführer der Craanoren wandte sich an Helsink.

"Wer bist Du, daß Du es wagst, das Wort an mich zu richten?"

Seine uralte Stimme schnarrte böse.

"Mein Name ist Peter Van Helsinki", sprach der Agent der Dritten Macht, "Meine Gefährten und ich wurden durch Dimensionsrisse hierher verschlagen. Wir kamen nicht in böser Absicht her. Unsere Heimat ist eine Welt namens Terra, gelegen in einer Galaxis namens Milchstrasse..." ((IN EINEM ABGELEGENEM SEITENARM! RZ))

Freilich war ihm bewußt, daß all diese irdischen Begriffe dem Craanoren wohl nicht viel sagten, doch bemühte er sich in den weiteren Minuten, ihm begreiflich zu machen, wovon er sprach.

Als er nach einer Weile endete, erschöpft vom vielen Reden, blickte der Uralte ihn stumm an. Er schien zu überlegen, was er wohl mit den unfreiwilligen Eindringlingen in den Lebensbereich der mutierten Craanoren anstellen könnte.

"Kerkert sie ein - alle!", entschied er dann und blickte den Anführer seiner Garde auffordernd an, "Ich muß noch eine Weile über ihre unglaublichen Lügen nachsinnen..."

Starke, grünhäutige Arme griffen nach Van Helsink und seinen Gefährten, um sie mit sich zu zerren.

"Ich habe nicht gelogen, verdammt!", schrie er immer wieder wütend.

Erst als die Kerkertür hinter ihn ins Schloß fiel, beruhigte er sich und sein Zorn wich grenzenloser Apathie.

Da saßen sie also in ihren Kerkern - Peter Van Helsink, der Ire O'Henry, Peer Ulbrandson und rund 500 weitere Männer und Frauen, die allesamt das gleiche bedauernswerte Schicksal erlitten hatten.

"Verdammt!", fluchte der Agent der Dritten Macht bitter angesichts der sinnlosen Gefangenschaft und in seinem kopfschmerzgeplagten Hirn jagte ein Fluchtplan den anderen.

"Jau!", stimmte der Ire zu, während er geniesserisch an seiner Whiskypulle nuckelte.

Seit drei Stunden hockten sie jetzt hier unten in fast völliger Finsternis, ohne daß sich einer der Craanoren hatte blicken lassen - und mit Sicherheit wurden sie auch noch weitere drei Stunden hier sitzen, bis einmal etwas geschah. Das aber war ganz

und gar nicht in Van Helsinks Sinne, der eigentlich hierhergereist war, um den Gefangenen so schnell wie möglich einen Weg zurück in die Heimatsphäre zu ermöglichen.

Van Helsink seufzte.

Ich vermute, wir sind hier, um Sklavenarbeit zu verrichten!", sinnierte er laut.

Der junge Norweger, der sich als Peer Ulbrandson vorgestellt hatte, schüttelte den Kopf.

"Alles sieht bisher so aus, als seien wir zufällig hierhergeraten!", erwiderte er und dem konnte der Agent der Dritten Macht nur zustimmen. Die energetischen Strudel erschienen ohne jedes erkennbare Ziel auf der Erde.

Allerdings, und das sprach für Van Helsinks "Sklaven-Theorie", wenn jemand diese Strudel künstlich erzeugt hatte, um die Menschen in diese Daseinssphäre zu transferieren, so konnte man das wohl kaum noch als Zufall bezeichnen.

"Wir müssen fliehen!", beschloß Van Helsink mit fester Stimme. Die Mitgefangenen jubelten ihm zu und eine bombastische Musik erklang zu seinen Worten.

"Nur wie...?", schränkte er ein - und die bombastische Musik brach jäh wieder ab.

"Wir müssen warten, bis jemand herkommt - und den überfallen wir dann!"

Dieser wahrhaft geniale Einfall stammte von O'Henry, der nach wie vor an seiner Whiskyflasche nuckelte und von dem eigentlich niemand etwas gescheitertes erwartet hatte.

"Genau - so machen wir's!", beschloß der Agent der Dritten Macht und mit einem Mal war seine Zuversicht zurückgekehrt.

So legten sie sich an der Kerkertür auf die Lauer - und der erstbeste Craanore, der diese Tür öffnen würde, sollte eins über den Schädel bekommen.

Sie brauchten nicht lange zu warten.

Der Craanore-Abkömmling Malorgian dachte an nichts böses, als er sich zu den Quartieren der Sklaven begab, um ihnen ihre Nahrungsration für den heutigen Abend zu bringen - warum auch?! Das System der Nahrungsverteilung funktionierte seit Jahrzehnten reibungslos und nie hatte es jemand gewagt, sich gegen die imposanten Krebsartigen aufzulehnen.

Es war Malorgians Pech, daß er mit den Menschen erstmals Geschöpfe vor sich hatte, die sich nicht fügen wollten.

Fröhlich pfeifend zog er den Karren mit den Nahrungsmitteln hinter sich her, bis er vor der Kerkertür zu stehen kam, bei der sein Rundgang wie immer begann.

Verwundert stellte er fest, daß sich die neuen Gefangenen vollkommen ruhig verhielten. Das war normalerweise nicht der Fall. Neue Sklaven benötigten eine gewisse Eingewöhnungszeit. Es fiel aus der Norm, wenn sie nicht randalierten und schrien.

Malorgian beschloß, der Sache auf den Grund zu gehen.

Eines seiner Greiforgane tastete nach dem Türschloß und entriegelte es. Dann trat er in die Dunkelheit.

Es gibt eine feststehende Regel im Universum, die besagt, daß man nur die Gegenwart äußerst freundlicher Craanoren wahrnehmen könne. Bösertige Craanoren bemerke man nicht, da der tödliche Hieb von ihnen viel zu schnell erfolgte, als daß ein normalsterbliches Wesen ihn überhaupt spüren könne.

Natürlich ist das, wie die meisten Regeln im Universum, eine äußerst dumme

Regel - nichtsdestotrotz beruht sie auf einem wahren Kern.

Da jedoch Matorgian kein reinrassiger Craanore war, verfügte er auch nicht über die sagenumwobenen Reflexe seiner Vorfahren.

Daher bemerkte er den herabsausenden Kotkübel erst, als Van Helsink, der hinter der Tür gelauert hatte, ihn auf seinem Kopf zerschmetterte.

Ohne einen Laut von sich zu geben, sackte der Craanoren-Abkömmling zu Boden und verabschiedete sich damit aus dieser Erzählung.

Unsere Gefangenen hingegen waren nun wieder frei und hatten im folgenden nichts anderes zu tun, als ihre Freunde aus den übrigen Kerkern zu befreien, wobei ihnen die Schlüssel Malorgians recht hilfreich waren.

Dann machte sich die stetig grösser werdende Gruppe auf den Weg zum Thronsaal...

Vater Craanor lächelte, als sich das grünleuchtende Energieportal vor seinem Thron öffnete - wie es in den letzten Jahren schon so oft geschehen war. Sein Bündnis mit dem Fremdwesen aus einer anderen Daseinssphäre hatte viel gutes für Neu-Craanor gebracht. So mancher Tempel konnte mit Hilfe der leistungsfähigen Sklaven gebaut werden, ohne daß sich einer der Craanoren-Abkömmlinge die Hände schmutzig machen musste.

Ein dunkles Flirren zeigte sich in dem leuchtenden Portal und einen Sekundenbruchteil später materialisierte sich der hochgewachsene Körper eines hellhaarigen, jungen Mannes.

"Ich grüsse Euch, Fürst von Neu-Craanor!", sprach er nach Beendigung des Transfers und verbeugte sich leicht.

Vater Craanor lächelte - sofern ein Krebswesen lächeln kann - und nickte mit dem Kopf, da er zu einer Verbeugung aufgrund seines Körperbaus nicht fähig war.

"Ich grüsse Euch ebenfalls, Dan!", sprach er mit schnarrender Stimme, "Viele Sklaven sind seid der letzten Zusammenkunft eingetroffen. Ich danke Euch dafür!"

"Keine Ursache!", schwächte der Mann namens Dan ab, "Habt Ihr die Informationen für mich?"

"Natürlich!"

Der Fürst griff neben seinen Thron und zog ein Bildschirmsichtgerät hervor, welches er Dan reichte.

Nachdem dieser es aktiviert hatte, beobachtete er interessiert die Daten, die in schneller Folge über den Bildschirm huschten.

"CRAANOR!", stand dort als Überschrift zu lesen, "DOKUMENTE ÜBER EINE FAST VERGESSENE RASSE!"

Darunter - etwas kleiner - war der Verfasser angegeben: "Kenneth Dan!"

Der Sohn des Besitzers von Milliways grinste breit und steckte das kleine Sichtgerät ein.

"Ihr habt gute Arbeit geleistet, Fürst!", sagte er fröhlich, konnte er doch jetzt endlich seine Arbeit dem Prüfungsausschuß überreichen und damit in Bälde das Studium abschliessen. Das hatte er schon lange vor, konnte er doch erst nach Abschluss des Studiums das Restaurant seines Vaters übernehmen.

"Wieviele Sklaven schulde ich Euch noch?"

Nun war die Reihe wieder an Vater Craanor zu lächeln.

"Nun, ein paar tausend Arbeitseinheiten dürft Ihr mir schon noch schicken, wenn es Euch beliebt!"

Dan nickte.

"Das dürfte kein Problem sein!", antwortete er, "Ich werde das nötige in die Wege leiten."

"Das glaube ich nicht!", schallte dem ungleichen Paar da eine Stimme vom anderen Ende des Thronsaals entgegen.

Dort stand Peter Van Helsink, der soeben aus dem craanorischen Kerker ausgebrochen war und alle Mitgefangenen befreit hatte.

Sollte irgendjemand bemängeln, daß die Sicherheitsmassnahmen auf Neu-Craanor doch arg lasch seien, so sei gesagt, daß die Macht des Exposé dies so wollte.

Kenneth Dan zuckte zusammen, als er die befehlsgewohnte Stimme des Agenten der Dritten Macht vernahm und Zorn glomm in seinen Augen auf.

"Eure Sicherheitsmassnahmen scheinen nicht sehr streng zu sein, Fürst!", zischte er.

Der zuckte hilflos mit den Achseln.

"Das Expose wollte es so!", verkündete der uralte Craanore und stieß einen schrillen Pfiff aus, der die Wachen alarmieren sollte.

Mit ein paar schnellen Schritten war Van Helsink bei ihm und nahm den Kopf des Fürsten in den Schwitzkasten. Seine ehemaligen Mithäftlinge kümmerten sich um Kenneth Dan, der ziemlich ratlos dastand.

So fanden sie die Wachen vor, doch hüteten sich diese, irgendetwas zu unternehmen, wollten sie doch nicht, daß ihr Fürst sein Leben ließ.

"Was wollt ihr?", fragte der Sohn von Mellvorc Dan grimmig und nur mühsam unterdrückte er seinen Zorn über die Störung.

Van Helsink grinste düster.

"Unsere Freiheit", zischte er - und wedelte ungeduldig mit dem Energiestrahler, den er einer der Wachen abgenommen hatte "Und die Freiheit all jener Wesen, die schon früher von euch versklavt wurden!"

Kenneth Dan begann schallend zu lachen. Seine Augen glühten in einem unheiligen Feuer, das nicht von dieser Welt war. Es schien, als sei er ein paar Zentimeter gewachsen.

Vor wenigen Sekunden noch war er ein verwöhnter junger Mann gewesen, der mit Hilfe des KOSMISCHEN SCHLÜSSELS sein Examen bestehen wollte - nun jedoch war alles anders.

Nun hatten Machtgier und Grössenwahn von ihm Besitz ergriffen und es schien, als seien die letzten Reste seines Bewußtseins von all den negativen Emotionen einfach hinweggeschwemmt worden.

"IHR NARREN!", sagte er und mit einem Male sprach er in Großbuchstaben, "WAS KÖNNT IHR SCHON GEGEN DIE GEBALLTE MACHT DES KOSMISCHEN SCHLÜSSELS AUSRICHTEN?"

Van Helsink runzelte die Stirn, hatte er doch noch nie von einem KOSMISCHEN SCHLÜSSEL gehört. Aber schließlich war er ja auch nur ein menschlicher Agent der Dritten Macht und daher ging ihn der SCHLÜSSEL ja auch eigentlich nichts an.

Ein Lichtblitz flackerte auf und plötzlich hielt Kenneth Dan ein kristallines Objekt von der Größe eines menschlichen Schädels in den Händen, bei dem es sich zweifellos um den erwähnten Schlüssel handelte.

"WEICHET ZURÜCK, STERBLICHE!", rief er pathetisch - offenbar hielt der

Größenwahn ihn in seinen Klauen, "ODER IHR WERDET EINES SCHRECKLICHEN TODES STERBEN!"

Unnötig zu sagen, daß Van Helsink nicht daran dachte, sich zurückzuziehen.

Kenneth Dan hob den KOSMISCHEN SCHLÜSSEL hoch über seinen Kopf - bereit die entflohenen Gefangenen mit einem tödlichen Energiestrahle zu zerschmettern, als das Raum-Zeit-Gefüge (und das Bewußtsein des Lesers) durch ein weiteres unvorhergesehenes Ereignis in seinen Grundfesten erschüttert wurde.

Um ein Haar hätte Kenneth Dan den hoch über seinen Kopf erhobenen KOSMISCHEN SCHLÜSSEL fallenlassen, denn selbst auf Neu-Craanor geschah es nicht allzu oft, daß ein nachtschwarzer Buick, mit Bullemmotor, aus dem Nichts auftauchte - noch dazu mit solch seltsamen Gestalten an Bord.

"HALT!", rief James C. Bristol mit harter, befehlsgewohnter Stimme aus dem Seitenfenster und unwillkürlich erstarrte Kenneth Dan, ohne jedoch den KOSMISCHEN SCHLÜSSEL sinken zu lassen.

"WER SEID IHR?", fragte er trotzig - bereit auch die Fremden sofort zu vernichten, wenn sie ihm zu nahe kamen.

James hatte schon den Mund geöffnet, als ihn sein dunkelgekleideter Gefährte - der Fahrer - zuvor kam.

"Wir sind zwei vom Stamme der GRAUEN RITTER und kämpfen für den Erhalt des Kosmischen Gleichgewichts! Darum fordern wir von Dir, Kenneth Dan, den SCHLÜSSEL, der rechtmäßiges Eigentum der Elenore ist!"

Dan stutzte einen Moment, dann riß er sich zusammen.

"Elenore... Graue Ritter - Pah! Das sind doch nur Sagengestalten!"

"An Deiner Stelle würde ich ihm den Schlüssel geben...", röchelte der craanorische Herrscher, welcher sich immer noch im Würgegriff des verdutzten Van Helsink befand, der es kaum fassen konnte, hier auf seinen alten Bekannten James Bristol zu treffen.

Nur zu gut wußte Vater Craanor, daß es sich bei den Grauen Rittern mitnichten um Sagengestalten handelte, sondern daß sie vielmehr harte Realität waren.

Darum griff nun die Furcht wie eine kalte Hand nach seinem Herzen.

Nicht so Kenneth Dan.

Der kannte die Geschichte der Elenore nur aus Büchern und wies jeden wahren Kern der jahrhundertealten Erzählungen weit von sich.

Demzufolge dachte er auch nicht an Kapitulation!

Der Erbe von Milliways murmelte einen kurzen Befehl und ein armdicker Energiestrahle löste sich aus dem KOSMISCHEN SCHLÜSSEL, um auf den schwarzen Buick zuzurasen.

Der Dunkelgekleidete, der sich selbst als Grauen Ritter bezeichnet hatte, steckte die Arme aus und kreuzte die Handflächen, als er den Energieblitz auf den Wagen zuschießen sah. Er hatte keine Angst. Warum auch? Er hatte schon in zu vielen Schlachten gekämpft, um noch Angst empfinden zu können.

Wirkungslos prallte der Strahl an seinen Handflächen ab und verpuffte im Nichts.

Gelangweilt dreinschauend griff er in sein Jackett und einen Sekundenbruchteil später kam seine Hand mit einer 45er Magnum wieder zum Vorschein. Doch noch ehe er seine Absicht in die Tat umsetzen konnte, wurde er von dem neben ihm sitzenden Br'lacch'ma aufgehalten.

"Nicht, Mann!" , rief er, "Wenn Du ihn erschießt, zerstörst Du den SCHLÜSSEL - er würde zerspringen wie Glas!"

Damit hatte niemand gerechnet.

Mißmutig packte der Dunkle seine Waffe wieder ein und beriet sich kurz mit dem hinter ihm sitzenden James.

"Können wir ihm den SCHLÜSSEL mit unseren magischen Kräften entreissen?", fragte der Dämonenzerstörer leise,

Doch sein Gefährte schüttelte den Kopf.

"Nein!", erwiderte dieser und rückte seine Sonnenbrille gerade, "Ich glaube, hier kommt es auf einen Kampf Mann gegen Mann an!"

James nickte grimmig.

"Wenn das so ist - das kann er haben!"

Sprach 's und stieg aus dem Wagen. Gottseidank lud diese seltsame Umgebung seine innere Batterie auf, ihm war es so als ob er fast wieder die Macht eines Fürsten hätte.

Kleine Energieentladungen stoben aus seinen Fingern, als er sich dem Schänder des KOSMISCHEN SCHLÜSSELS näherte und seine ehemals rauchgrauen Augen glühten im Feuer der Kampfeslust.

Kenneth Dan setzte ein siegessicheres Grinsen auf.

Das Duell begann.

"Nun, Sterblicher, hast Du tatsächlich den Mut gegen den Schlüsselmeister anzutreten?", rief Dan spöttisch, doch James antwortete nicht. Schweigend setzte er einen Fuß vor den anderen, bis er fünf Meter von seinem Gegner entfernt stehenblieb.

Langsam hob er die Hände.

Energetische Entladungen ließen James C. Bristols Fingerspitzen rot aufglühen - und Kenneth Dan ahnte bereits, was geschehen würde. Seine schnelle Reaktion war der einzige Grund, daß er den Angriff des Dämonenzerstörers überlebte, denn als ein feuriger Blitz aus dessen Fingern hervorschoß, warf er sich blitzschnell zur Seite.

James hingegen, der mitten im Kampfesrausch war, reagierte auf Dan's Gegenangriff einen Sekundenbruchteil zu spät. Mit einem grässlichen Aufschrei wurde er von einer Flammengarbe des KOSMISCHEN SCHLÜSSELS an der Brust getroffen und rund 10 Meter weit durch die Halle gegen eine Marmorsäule geschleudert, wo er mit verrenkten Gliedern liegen blieb.

Mit weit aufgerissenen Augen beobachteten seine Gefährten das entsetzliche.

"James...", hauchten Marion Reiser und das KRANT wie aus einem Munde.

"Ist er tot...?", fragte Totegan entsetzt.

"Scheiße!", fluchte der Dunkle.

Aber James war nicht tot - noch nicht. Graue Ritter verfügen glücklicherweise über eine erstaunliche Konstitution und den Schutz des magischen Rings der Elenore, der in ihren Schädel ruhte, so daß sich unser Held trotz seiner gewaltigen Verletzungen wieder aufraffte, um erneut gegen Kenneth Dan anzutreten.

Seine Augen glühten in unheiligem Zorn, als er langsam auf den Erben von Milliways zuing, um ihm endlich den Garaus zu machen.

"DAN!", zischte er gepresst - und erschreckt fuhr der Angesprochene, der sich bereits siegesgewiss abgewandt hatte, wieder herum.

Der Kinnhaken des Dämonenzerstörers ließ seine Lippe aufplatzen und das Blut verlieh dem hassverzerrten Gesicht des Schurken einen alptraumhaften Ausdruck.

"Gib mir den SCHLÜSSEL!", forderte James C. Bristol und sein Antlitz wirkte wie eine steinerne Maske.

"NEIN!", antwortete Kenneth Dan - und abermals begann der KOSMISCHE SCHLÜSSEL zu glühen, um Sekundenbruchteile später eine weitere Energieentladung freizusetzen, die James wiederum ans gegenüberliegende Ende der Halle schleuderte, wo er krachend aufschlug.

Er hatte Dämonen und Craanoren bekämpft, den Mächten der Hölle selbst getrotzt, doch gegen ein Werkzeug der Ordnung, der Elenore, konnte er nichts ausrichten. Dazu war er nicht imstande.

Reglos blieb der Dämonenzerstörer liegen...

"Bruder...", hauchte der dunkelgekleidete Graue Ritter, der sofort zu dem Verletzten hingelaufen war, und hielt den regungslosen Körper in den Armen. Es war noch eine Spur von Leben in ihn, doch sah er sich außerstande, seinem Gefährten zu helfen.

Die blutbefleckte Hand des Dämonenzerstörers griff nach seinem Jackett, krallte sich im Jackenaufschlag fest.

Ein letztes Mal bewegte James C. Bristol röchelnd seine zerfetzten Lippen.

"Mach' den Bastard fertig!", zischte der Graue Ritter, bevor sein Körper entgültig in sich zusammensackte.

Als der Dunkle sich wieder erhob, glomm auch in seinen Augen das Feuer unheiligen Zorns.

"Du hast es so gewollt, Dan!", sagte er bedrohlich leise und tatsächlich rann dem Schänder des KOSMISCHEN SCHLÜSSELS unwillkürlich ein Schauer über den Rücken.

Dennoch dachte er nicht daran zu kapitulieren. Niemand würde ihn dazu bewegen können, das Werkzeug der Elenore zurückzugeben. Das Spiel mit der Macht hatte völlig von seinem Geist Besitz ergriffen.

Ein Gedankenimpuls würde genügen, um den zweiten Grauen Ritter zu vernichten...

Der KOSMISCHE SCHLÜSSEL begann unheilvoll zu glühen, doch der Energiestrahle, der vor Dans geistigem Auge bereits Gestalt angenommen hatte, verließ das kristalline Gebilde nie, denn die Faust, welche abrupt in seinem Magen landete, störte die Konzentration des Schurken so sehr, das er einen Urlaut ausstieß und schnappmessergleich zusammenklappte.

"Verdammt!", röchelte er, während er sich am Boden wand - die Hände immer noch um das Werkzeug der Elenore geklammert. "Ihr werdet es trotzdem nicht bekommen!"

"Verlaß' Dich nicht drauf, Junge...", flüsterte der Dunkle, verstummte jedoch sofort, als die Füße des Schurken in seiner Magengrube landeten und ihn so ebenfalls zu Boden warfen.

Gemächlich stand Kenneth Dan auf. Sein Lächeln war siegessicher, als er abermals den KOSMISCHEN SCHLÜSSEL hoch über seinen Kopf hob um die beiden Grauen Ritter und ihre Gefährten für immer zu zerschmettern...

James C. Bristol spürte keine Schmerzen mehr.

Körperlos trieb er durch ein Meer aus Dunkelheit auf jenes seltsame tunnelartige Licht zu, an dessen Ende sich die Erlösung befinden mochte, als er eine Stimme vernahm, die seinen Namen rief.

"James, Liebling..."

Er seufzte, kannte er diese Stimme doch allzu gut.

"Sandra...", rief er zurück, "Wo bist du?"

Unendlich langsam schienen die Worte über seine imaginären Lippen zu dringen.

"Hier...", rief die Stimme hinter ihm und Verwunderung stieg in James auf.

Warum rief ihn Sandra nicht aus Richtung des Lichts, aus Richtung der Erlösung...?

Hatte sie ihre Ruhe noch nicht gefunden... oder war er noch nicht reif für das ewige Licht?

Zögernd wandte James sich ab, als er etwas rotes in der Dunkelheit sah.

"Sandra...", rief er abermals.

Langsam, unendlich langsam, rückte der rote Schemen näher und allmählich erkannte James die vertrauten Formen und das wallende flammende Haar seiner von Dämonen dahingemordeten Geliebten.

"Du bist es tatsächlich!", seufzte er, "Endlich haben wir uns wieder!"

Lachend wollte er den ätherischen Körper in die Arme schließen, doch langsam zog der Geist von Sandra Vogelberg sich wieder zurück.

Traurig schüttelte sie den Kopf.

"Nein, James", sagte sie leise, "Die Zeit für Dich ist noch nicht gekommen."

"WAS?", fragte er ungläubig

"Das Leben ist noch nicht vollends aus Dir gewichen, James! Du darfst noch nicht gehen, es wäre falsch! Ich habe Dir nicht all die Male in der Vergangenheit geholfen, damit Du nun Dein Leben wegwirfst..."

"Mir geholfen?", plapperte James nach.

"Ja, erinnerst Du dich nicht an all die Male, da Du meine Stimme hörtest oder einen Hauch meines Parfüms wahrgenommen hast?"

"Doch!", antwortete er und nun fiel es ihm wie Schuppen von den Augen.

"Geh zurück, James!", sprach Sandra und ihre Worte klangen seltsam entgütig, voller Wehmut und einer Spur von Trauer, "Geh zurück und stelle Dich Deiner Aufgabe. Im Geiste werde ich immer bei dir sein..."

Langsam entfernte sie sich wieder von ihm, während James zurücktrieb in die Wirklichkeit.

Seine Verletzungen waren schwer, doch nichtsdestotrotz fühlte er sich neu erstickt - bereit es noch einmal mit Kenneth Dan aufzunehmen.

Doch tief in seinem Herzen spürte er einen unglaublicher Verlust - das Gefühl, etwas wundervolles unwiederbringlich verloren zu haben...

Im ersten Moment wußte niemand die Quelle des Energiestrahls zu lokalisieren, der Kenneth Dan am Arm traf.

Erst beim zweiten Hinsehen erkannten die Anwesenden, daß James wieder zu Bewußtsein gekommen war und sich seine Kräfte offenbar regeneriert hatten.

Langsam zog sich der Graue Ritter der Gegenwart an einer Marmorsäule hoch und kam auf wackligen Beinen zum Stehen.

Gerade rechtzeitig übrigens, hatte Kenneth Dan sich doch gerade angeschickt, den dunkelgekleideten Grauen Ritter zu töten - und möglicherweise damit sogar Erfolg gehabt. Nun jedoch kam er nicht mehr dazu, seine Absichten in die Tat umzusetzen, da sich seine Aufmerksamkeit abermals auf James konzentrierte.

"Du lebst noch?", fragte Dan höhnisch und seine Stimme triefte vor Hohn, "Nun, das kann man ändern...!"

Er hatte den KOSMISCHEN SCHLÜSSEL mittlerweile sinken lassen. Zu stark waren die Schmerzen seines verletzten Arms, der eine kreisförmige Brandwunde aufwies, die bis auf den Knochen ging.

James gestikulierte.

Flammenspeere schossen aus seinen Augen - direkt über Kenneth Dan hinweg, der sich geistesgegenwärtig geduckt hatte. Der Demonenzerstörer fluchte.

Hinter Dan hatte sich der dunkelgekleidete Graue Ritter wieder aufgerappelt und versuchte nun seinerseits, den Schurken zu attackieren.

Ein Inferno aus verschiedenfarbigen Energieblitzen zuckte durch den Thronsaal des craanorischer Herrschers, der in dieser Augenblick an seinem Verstand zu zweifeln drohte. Kosmische Gewalten tobten im Kampf um ein jahrmillionenaltetes Werkzeug der Elenore - jener seltsamen, sagenumwobenen Macht, die das Geschlecht der Grauen Ritter gegründet hatte, vor denen Vater Craanor nun erstmals zwei vor sich sah.

Während der Auseinandersetzung bemerkte Dan nicht, wie ihn der dunkle Graue Ritter langsam umrundete, um so in die Nähe des verletzten Bristol zu gelangen. Erst, als sie direkt nebeneinander standen, wurde ihm bewußt, daß dies unter Umständen nichts gutes bedeutete.

"Nimm meine Hand!", zischte der Dunkle James zu. Immer noch trug er die Sonnenbrille, doch vermeinte der Demonenzerstörer darunter die Augen des Anderen golden glänzen zu sehen.

Gehorsam legte James seine blutverschmierte Hand in die seines Gefährten.

"LASS UNS DIE KRÄFTE VEREINEN!", rief der Sonnenbrillenträger - diesen Ausspruch hatte er in einer Fernsehserie vernommen und da er ihn außerordentlich gut gefallen hatte, hatte er ihn gleich in sein Repertoire übernommen.

So vereinten sie ihre Kräfte - der immer noch namenlose Diener der Elenore und James C, Bristol - um eine Macht freizusetzen, die jenseits aller Vorstellung lag.

Ein goldenes Licht erstrahlte, hüllte den gesamten Thronsaal ein, als die gesammelten Kräfte einer langen Reihe von Grauen Rittern freigesetzt wurden, deren magisches Potential in den beiden Kämpfern des Gleichgewichts bis zu diesem Augenblick fast ungenutzt geschlummert hatte.

Ein goldenes Licht, das sich zu einem armdicken Strang aus Energie bündelte, der einen Sekundenbruchteil später von der Decke herabstieß, um Kenneth Dan genau zwischen die Augen zu treffen!

Der Schänder des KOSMISCHEN SCHLÜSSELS stieß einen Laut des Erstaunens aus, als er erkannte, daß das Leben seinen Körper verließ, daß ihm die

Macht des SCHLÜSSELS nichts genützt hatte.

Doch nun war es zu spät für ihn.

Wie vom Blitz getroffen fiel er zu Boden. In seiner hohen Stirn klaffte ein fingerbreites Loch, aus welchem Blut und Gehirnmasse auf den Boden des Thronsaals sickerten.

Kenneth Dan war tot. Der Sohn des Besitzers von Millways würde sein Erbe niemals antraten können - geschweige denn, seine Examensarbeit abliefern.

Langsam, unendlich langsam, verblaßte das goldene Licht und Ruhe kehrte ein.

"Du kamst mich jetzt loslassen, James!", sagte der Dunkelgekleidete und nur eine einzige Schweißperle zeugte von den Anstrengungen, die sie soeben gemeinsam durchlebt hatten.

"Oh, natürlich!", sagte der Dämonenzerstörer, als er erkannte, daß er die Hand des Gefährten immer noch fest umklammert hielt, und ließ ihn daraufhin los. Unterdessen stiegen Totegan, Marion und die anderen aus dem Buick.

Gemessenen Schrittes begab sich der Dunkle zu der Leiche, von der lustige Rauchkringel aufstiegen.

"Es ist vorbei!", flüsterte er andächtig, "Der Schänder des KOSMISCHEN SCHLÜSSELS ist tot!"

Alle Augen richteten sich auf James, der sich stöhnend an eine Marmorsäule gelehnt hatte und sich ein gequältes Lächeln abrang. Nur seinen Augen war anzusehen, daß er vor einigen Minuten eine Grenze überschritten hatte, von der nur sehr wenige jemals zurückkehrten. ((HACH! SELBST ROBERT CRAVEN HAT ES GESCHAFFT UND ER WAR EIN STÜMPER! RZ))

"Laßt uns diesen ungastlichen Ort verlassen, Kinder!", flüsterte er und griff nach dem dunklen Gerät, das in seinem Gürtel steckte, als sich sein alter Gefährte van Helsink zu Wort meldete, der endlich der Craanoren losgelassen hatte.

"Es gibt da ein kleines Problem... ", verkündete er zögernd nach der Begrüßung.

Nun, so klein war das Problem nicht, wie sich bald herausstellte - handelte es sich doch um weit über 2000 Menschen, die zurück zur Erde wollten, nachdem sie auf ominöse Weise durch die Dimensionstunnel nach Neu-Craanor gestürzt waren.

Glücklicherweise mußte diese Aufgabe jedoch nicht James erledigen, da auch sein dunkelgekleideter Gefährte den psionischen Ritter-Stempel besaß und daher ebenfalls ermächtigt war, das seltsame Gerät zu benutzen.

Die Craanoren verhielten sich still, als sie die Fremden mitsamt den Sklaven und dem KOSMISCHEN SCHLÜSSEL abziehen sahen - zu deutlich stand ihnen das schreckliche Ende von Kenneth Dan im Bewußtsein geschrieben.

Es dauerte einige Tage, alle Gefangenen von Neu-Craanor wegzuschaffen, doch schließlich war es vollbracht.

Und die Welt namens Neu-Craanor blieb zurück - ohne Möglichkeit, sich jemals wieder neue Sklaven zu besorgen.

Die Menschheit konnte aufatmen.

(Zentral-Stützpunkt der Dritten Macht)

Das sorgenvolle Gesicht des mächtigsten Mannes der westlichen Welt verzog sich zu einem gutgelaunten Lächeln, als er plötzlich zwei neue Signale auf dem Computerbildschirm wahrnahm, welche nichts anderes besagten, als daß die Bio-Werte seiner beiden Top-Agenten Van Helsink und Br'lacch'ma wieder registriert wurden.

Demnach waren sie mit heiler Haut zurückgekehrt!

Und nicht nur das - nein, auch die Dimensionseinbrüche hatten geendet bzw. der Prozess schien sich umzukehren. An allen möglichen Punkten der Erde tauchten unvermittelt Menschen aus dem Nichts auf.

Das alles konnte nur bedeuten, daß James C. Bristol Erfolg gehabt, daß er den KOSMISCHEN SCHLÜSSEL zurückerobert hatte!

Der "Boss" gestattete sich ein befreiendes Auflachen, bevor er sich gemütlich im Sessel zurücklehnte.

In jenem Moment nahm er aus den Augenwinkeln plötzlich das charakteristische Leuchten eines Materietransfers wahr.

Der "Boss" ahnte, was dies bedeutete.

Lächelnd beobachtete er, wie acht Körper innerhalb des Energieportals sichtbar wurden und in der Festung der Einsamkeit rematerialisierten.

Sechs Männer und zwei Frauen waren es, die dort vor ihm standen.

James C. Bristol trat einen Schritt nach vorne. Der Dämonenzerstörer, der mit seinen Gefährten bis zum letzten Moment auf Neu-Craanor den Abtransport der ehemaligen Sklaven überwacht hatte, sah zum fürchten aus. Seine Kleidung war zerschissen, blutbefleckt und wies Spuren eines mörderischen Kampfes aus.

Umso deplazierter wirkte das freundliche Lächeln auf seinem abgezehrten, erschöpft wirkenden Gesicht, als er dem Leiter der Dritten Macht ein kristallines Gebilde von der Größe eines menschlichen Schädels auf den Schreibtisch legte.

"Sir", sagte er, "Dies ist der KOSMISCHE SCHLÜSSEL!"

Obgleich sie sich noch nie persönlich getroffen hatten, spürte der "Boss" ein seltsames Gefühl der Vertrautheit zu James C. Bristol in sich aufsteigen - zu diesem Mann, der für eine Gruppe von Fremdwesen bedenkenlos sein Leben aufs Spiel gesetzt hatte.

"Wollen Sie mir nicht ihre Freunde vorstellen?", fragte er freundlich und blickte den Dämonenzerstörer gespannt an.

"Gern!", antwortete James und deutete der Reihe nach auf die Anwesenden, "Nun, Peter und Br'lacch'ma dürften sie ja kennen - und das sind Totegan, Marion Reiser, KRANT, Al Bundy und..."

Unvermittelt fiel James auf, daß er den Namen seine dunkelgekleideten, geheimnisvollen Mitstreiters noch nicht erfahren hatte, als dieser auch schon den Mund öffnete.

"Blues... Elwood Blues!", klärte er die Umstehenden auf, um sich dann wieder in Schweigen zu hüllen.

"Es freut mich, Ihre Bekanntschaft zu machen!", sprach der "Boss" und nickte der gemischten Gruppe freundlich zu. Obgleich er vorgegeben hatte, sie nicht zu kennen, waren doch die einzigen, die ihm wirklich unbekannt waren, Al Bundy und Elwood Blues gewesen. Über die anderen Helfer James Bristols besaß der Leiter der Dritten Macht spätestens seit der SCHATTENWELT-Krise ausführliche Text-Files.

"Darf ich sie einen Moment alleine sprechen, Mr. Bristol?", fragte der mächtige Mann leise und gab dem Dämonenzerstörer einen Wink. Gemeinsam gingen sie in einen Nebenraum.

"Ich danke Ihnen!", begann der "Boss", nachdem er die Zwischentüre hinter ihren

geschlossen hatte, "Obwohl wir ihnen in der Vergangenheit manches Mal Schwierigkeiten gemacht haben, zögerten Sie doch nicht, uns zu helfen und haben uns so ermöglicht, nach all den Jahrmilliarden endlich in unsere Heimat zurückzukehren. Ich kann Ihnen das gar nicht hoch genug anrechnen..."

Der mächtigste Mann der westlichen Welt hielt James die ausgestreckte Hand hin. Dieser ergriff sie ohne zu Zögern und drückte sie fest.

So standen die beiden ungleichen Männer einen Augenblick da, als völlig unvermittelt Totegan hereinkam.

"Hört mal!", rief der weißhaarige Druide fröhlich, "Meint ihr nicht auch, wir sollten langsam Al nach Hause bringen?"

(RTL-Television, kurz nach der Werbung, Juli 1996)

Nur eine halbe Minute war vergangen, seitdem Al Bundy gemächlich nach seiner Zeitung gegriffen hatte, um sich auf die Toilette zurückzuziehen. Fröhlich pfeifend hatte er die Tür hinter sich geschlossen und betrachtete liebevoll die Schüssel.

Dann ereignete sich das Entscheidende.

Infolge eines spontanen Einfalls legte er die Zeitung weg und stellte sich mit beiden Füßen in die Kloschüssel. Dann betätigte er mit der rechten Hand der Drücker.

Für einen kurzen Sekundenbruchteil war ein grelles Leuchten im Raum wahrnehmbar - und wäre in diesem Moment ein Beobachter anwesend gewesen, so wäre ihm sicherlich aufgefallen, daß für einen weiteren kurzen Sekundenbruchteil Al Bundy spurlos verschwunden war.

Dann tauchte er wieder auf - mit beiden Füßen in der Kloschüssel stehend und ziemlich deppert dreinschauend.

Tropfend stieg er heraus und schaute kopfschüttelnd an sich hinunter.

Er wußte, irgendetwas schicksalhafteres war ihm widerfahren, doch leider Gottes konnte er sich nicht erinnern.

Für einen kurzen Moment huschten Gedanken an geradezu phänomenale Drinks und Mädchen mit lustig auf und ab hüpfenden Brüsten durch sein Gedächtnis, doch an solche Dinge dachte Al öfter, also beschloß er, sich keine tiefergehenden Gedanken darüber machen.

"Aäää - komm jetzt endlich!", hörte er von draussen die Stimme seiner besseren Hälfte.

Rüde warf Al Bundy seine Zeitung hinter sich, schlurft aus der Toilette, ließ sich von seiner Frau ins Schlafzimmer zerrren und ergab sich in sein Schicksal...

(Zentralstützpunkt der Dritten Macht - Gegenwart)

Als Elwood, auf den die beneidenswerte Aufgabe gefallen war, Al nach Hause zu bringen, nachdem Totegan ihm die Erinnerung an die letzten paar Tage genommen hatte, wieder rematerialisierte, sah er irgendwie deprimiert aus.

"Was ist?", fragte James, der immer noch bei dem Leiter der Dritten Macht stand

und sich angeregt mit diesem unterhielt.

"Was es doch für schreckliche Schicksale in diesem Teil des Multiversums gibt!", seufzte der Sonnenbrillenträger, "Ich dachte immer, wir Grauen Ritter seien arm dran..."

Kopfschüttelnd legte der Dunkelgekleidete den KOSMISCHEN SCHLÜSSEL zurück auf den Schreibtisch, ließ sich dann in einen nahen Sessel fallen und begann zu grübeln.

Abermals ließ James seinen Blick schweifen und musterte jedes Mitglied der Runde, wobei er einer Moment länger bei KRANT verweilte.

"Was wirst du nun tun, nachdem alles ausgestanden ist?", fragte er sanft.

KRANT, die immer noch jene Gestalt innehatte, in der sie sich kennengelernt hatten, lächelte traurig.

"Ich schätze, ich werde mit dem Kollegen hier", sie deutete auf die umstehenden Angehörigen der Dritten Macht, "ein wenig auf große Fahrt gehen. Es gibt noch soviel, daß ich über mich und meine Herkunft herausfinden muß..."

James nickte. KRANT hatte Motive, die er durchaus nachvollziehen konnte.

Dennoch beschlich ihn Wehmut, als er an den bevorstehenden Abschied dachte.

Einen kurzen Augenblick gedachte er der Nacht in Brownsville, als KRANT - damals noch ein irregeleitetes Geschöpf - ihr verführt hatte, dann verdrängte er diese Gedanken.

Liebevoll schloß er das uralte Wesen, das nur die Gestalt eines jungen Mädchens angenommen hatte, in die Arme und drückte es noch einmal an seine Brust, was ein geradezu bezauberndes Stirnrunzeln auf Marions Gesicht zauberte.

Als James und KRANT sich nach einigen Minuten schweratmend wieder voneinander lösten, entschied der Dämonenzerstörer: "Okay, wir ziehen uns jetzt nach Glenmore Lodge zurück!"

Und das taten sie dann auch!

(Glenmore Lodge)

Der kleine Empfang, den James C. Bristol für die Teilnehmer an seiner letzten Mission gab, war ein voller Erfolg, dennoch zog er es momentan vor, sich abseits der Geschehnisse im Salon aufzuhalten.

Momentan stand er mit Elwood auf einem der zahlreichen Balkone und blickte hinaus auf die grünen Weiten Schottlands.

"Du sagtest, du bist ein Grauer Ritter?", fragte er seinen Gefährten, der immer noch Anzug und Sonnenbrille trug.

"Ja!", bestätigte Elwood lächelnd, "Zweifelst du daran?"

"Nein, natürlich nicht!", antwortete James, "Aber ich wüßte gerne, ob du ein Ritter der Zukunft - so wie Ken - oder der Vergangenheit - wie Arman - bist."

Elwood zögerte merklich, dann griff er in sein Gesicht und nahm erstmals die Sonnenbrille ab.

Während James das Gefühl hatte, in den goldenen Augen seines Gegenübers zu versinken, sprach der dunkelgekleidete Graue Ritter sanft; "Ich, James C. Bristol, stamme aus einer Zukunft, die unendlich weit entfernt liegt - viel weiter, als die, aus der dein Freund Ken stammt. Ich, James, bin der Letzte!"

Der Dämonenzerstörer stutzte. Er begriff nicht ganz.

"... der letzte... was?", fragte er.

"Ich", fuhr Elwood fort, "bin der letzte einer unendlich langen Reihe von Grauen Rittern."

Unvermittelt kratzte er sich am Kinn. Er schien zu überlegen, bevor er fortfuhr. „Gleichzeitig jedoch bin ich auch der erste von uns. Du kannst das heute noch nicht verstehen, doch die Zeit wird auch dir das Wissen bringen..."

Die Stimme Elwoods wurde zusehends leiser, bis er ganz verstummte, als er bemerkte, daß James in tiefer Nachdenklichkeit versunken war.

"Aber... ", sagte der Dämonenzerstörer zögernd, "sage mir bitte eines, Elwood, werden die Grauen Ritter jemals die Erfüllung finden?"

Elwood Blues, der letzte – und irgendwie auch allererste - Graue Ritter, lächelte und legte James die Hand auf die Schulter. Stumm nickte er, während ein warmes Gefühl der Freundschaft die beiden Männer durchströmte.

Als sie viele Stunden und lange Gespräche später zurück zur Party gingen, wirkte James eigenartig gelöst, so als hätten alle seine Probleme mit einem Schlag eine Lösung erfahren, doch niemandem erzählte er den Grund hierfür.

Elwood Blues verschwand in der Nacht, heimlich, denn er hasste lange Abschiedsszenen.

Zu den Klängen von "She caught the Katy" steuerte er seinen schwarzen Buick in den Nachthimmel und verschwand kurz darauf am Firmament - einzig beobachtet von James, der zu diesem Zeitpunkt nachdenklich lächelnd an seinem Fenster stand.

Der nächste Morgen.

Fröhlich pfeifend kam James die lange Treppe herunter, die über die Empfangshalle in den Salon führte, als er plötzlich abrupt stehenblieb.

Dort, im Foyer, stand nämlich mit gepackten Koffern Totegan, sein Mentor, und irgendwie hatte James das bedrückende Gefühl, daß ihm nun eine weitere Abschiedsszene bevorstand.

Der ehemalige Heilpraktiker schaute etwas verlegen drein, als er so von seinem Schüler ertappt wurde, wie er sich heimlich aus dem Staub machen wollte.

"Wohin des Weges, Totegan, alter Haudegen?", fragte James und spürte deutlich einen Kloß in seinem Hals.

Der Druide lächelte bitter, bevor er antwortete.

"Ich gehe mal eben kurz auf Studienreise", sagte er.

"Das", erwiderte James, "hast du schon einmal gesagt - da warst du drei Jahre fort."

Totegan druckste einen Moment herum.

"Diesmal könnte es länger dauern... ", sagte er dann schleppend, "Momentan bin ich nicht sehr gern gesehen in diesem Teil des Multiversums. Die Elenore trägt mir immer noch nach, daß ich in den Lauf der Dinge eingegriffen habe und es kann eine Weile dauern, bis sich die Wogen geglättet haben!"

Trotz allem lächelte James.

"So endet es also!", stellte er fest, "ich dachte immer, es würde einen grossen Knalleffekt am Schluß geben - oder zumindest etwas Ähnliches, aber... "

"Das wirkliche Ende, James, kommt meistens still daher!"

Totegan berührte seinen ehemaligen Schüler an der Stirn und für einen kurzen Augenblick wurde der goldene Reif der Elenore sichtbar.

Noch einmal zwinkerte der Druide James zu, dann nahm er die Koffer wieder vom

Boden auf, um auf die Tür zuzuschreiten.

"Wir werden uns mit Sicherheit irgendwann einmal wiedersehen", sagte er lächelnd, "Aber bis dahin - warte nicht auf mich, James! Lebe dein Leben als Mensch, so wie du es wolltest, doch vergiß nie, daß du ein Grauer Ritter bist!"

Mit diesen Worten ging er. Noch lange hallten sie in James' Gedächtnis nach. Und tatsächlich vergaß er sie nicht.

EPILOG

Manchmal dachte James C. Bristol noch an die zahlreichen Abschiede in jenen bewegten Tagen zurück.

Erst war Elwood gegangen, dann Totegan. später, mit der Dritten Macht, hatten auch KRANT und Br'lacch'ma die Erde verlassen. Van Helsink befand sich noch auf diesem Planeten, aber der mochte im Moment weiß Gott wo sein.

Dennoch war James glücklich.

Gemeinsam mit Marion Reiser bewohnte er - wenn sie sich nicht gerade auf Glenmore Lodge aufhielten - jene kleine Fischerhütte am Crystal Lake, von der aus er einst ausgezogen war, den KOSMISCHEN SCHLÜSSEL zu suchen.

Das Leben war ruhig geworden. Vorbei waren die Zeiten des gottgleichen Dämonenzerstörers, der es selbst mit dem Leibhaftigen persönlich aufgenommen hätte - für immer vorbei. Von Zeit zu Zeit wurde James zwar noch in ungewöhnliche Ereignisse verstrickt, doch war dies kein Vergleich zu früher...

Wenn er auch mitunter eine gewisse Sehnsucht in sich aufsteigen fühlte, er war glücklich so.

Und außerdem - selbst wenn er das Erbe seiner Vorfäter hätte ablegen wollen, wäre ihm dies unmöglich gewesen. Das Blut der Grauen Ritter ließ sich nicht verleugnen.

Tief in seinem Herzen würde er immer der sein, der in die Annalen des Kosmos eingegangen war - nämlich:

WARLOCK

DER DEMONENZERSTÖRER!

E N D E ?

(C) - 05.05. - 25.05.1993 by Angelus Eshnapur [!]

Scanned by Thomas Prinz

Edited by James T. Furguzon

(C) - Dumping Groove Remix: Winter 1994 by Doc M.
für DWARF STORY PRODUCTION - PART II/PCCN

© 2006 PDF-VERSION "DWARF STORY PRODUCTION",
Bearbeitung: Michael Breuer

NACHTRAG DER REDAKTION:

Der vorangegangene Band wurde mehrere Jahre nach der damals sehr abrupten Einstellung der regulären WARLOCK-Serie geschrieben, um so diverse offengebliebene Fragen aus dem vorangegangenen SCHATTENWELT-Zyklus zu klären und ein würdiges Ende zu kreieren.

Wie schlaue Langzeit-Leser wissen, war dies natürlich nicht das Ende, sondern vielmehr der Beginn einer neuen Ära.

Diese stand ganz im Stern von

BRISTOL

THE DEMONDESTROYER

Aber darüber mehr in den nächsten Monaten.... :-)

IMPRESSUM

V.i.S.d.P.:

Ralf Zimmermann

52490 Trier/Deutschland

E-Mail: raz@demondestroyer.de

Redaktion und Bearbeitung:

Michael Breuer

51105 Köln/Deutschland

E-Mail: webmaster@demondestroyer.de

© Titelseiten-Illustration *Bristol-Portrait“: Ralf Schuh

WARLOCK – DER DEMONENZERSTÖRER ist eine unkommerzielle Online-Publikation von Kölnern, die nicht wissen, was sie mit ihrer Freizeit anfangen sollen!

☺

WARLOCK enthält die Nachdrucke der Fanzine-Serien

WARLOCK – DER DEMONENZERSTÖRER (erdacht von Winfried Brand, Michael Breuer, Ralf Schuh und Ralf Zimmermann; erschienen von 1986 bis 1991)

sowie

BRISTOL – THE DEMONDESTROYER (erdacht von Michael Breuer, Stefan Eischet und Ralf Zimmermann, erschienen von 1996 bis 1998).

Die Storys wurden über einen Zeitraum von 20 Jahren zum privaten Vergnügen der jeweiligen Autoren verfasst und sind weit davon entfernt, bierernst gemeint zu sein. Einzelne Texte müssen dabei nicht unbedingt die heutige geistige Verfassung ihrer Autoren widerspiegeln.

Die aktuellen Episoden werden nach Möglichkeit in regelmäßigem Abstand im PDF-Format zum Gratis-Download auf www.demondestroyer.de bereitgestellt. Es werden weder Honorare gezahlt, noch sind mit der Publikation finanzielle Gewinnabsichten verbunden.

Namentlich gekennzeichnete Beiträge müssen nicht unbedingt die Meinung der Redaktion widerspiegeln. Für unverlangt eingesandte Beiträge wird keine Haftung übernommen.

Sämtliche Inhalte dieser PDF-Datei sind urheberrechtlich geschützt. Dieser Schutz besteht unabhängig von einem ®-Zeichen.

Sofern nicht anders vermerkt, bedarf die Vervielfältigung, Verbreitung und öffentliche Wiedergabe der PDF-Inhalte der schriftlichen Genehmigung der jeweiligen Rechteinhaber.

DEMONS NO ENTRY!

Köln, Juni 2006,

Michael Breuer