

**Nr. 77**  
**Der Robotmensch und der Mutant**  
**von William Voltz**

*Auf Terra, den Welten des Solaren Imperiums und den Stützpunkten der United Stars Organisation schreibt man Ende November des Jahres 2841.*

*Dieses 29. Jahrhundert ist eine Zeit, in der die solare Menschheit oder die Menschheit von den Welten der ersten Siedlungswelle wieder nach den Sternen greift und sich weiter im All ausbreitet. Es ist eine Zeit der großen Erfolge und großen Leistungen—es ist aber auch eine Zeit voller Gefahren und Überraschungen.*

*Mit einer solchen Überraschung werden die USO und ihre Staragente Ronald Tekener und Sinclair M. Kennon konfrontiert. "Tek" und "Ken", die bislang unangefochten unter ihrer Deckadresse als Chefs der UHB, der "Unabhängigen Hilfsinstitution für Bedrängte", ihr eigenes kleines Sonnensystem regiert haben, bekommen es mit Verbrechern zu tun, die Tekener in seinem eigenen Herrschaftsbereich zum Gefangenen machen und entführen.*

**Die Hauptpersonen des Romans:**

**Goss Repalio**—Sinclair M. Kennon in neuer Maske.

**Corco Bennary**—Geheimdienstchef der Tarey-Bruderschaft.

**"Schlappohr" Bennary**—Ein Hinge mit besonderen Fähigkeiten.

**Lady Carr**—Angehörige eines Nomadenstammes.

**Ronald Tekener**—Gefangener des Admo-Chans von Biracy-Chan.

**Cartalsos**—Ein galaktischer Händler aus dem Volk der "Überschweren".

1.

Elf Stunden, nachdem er als Goss Repalio an Bord der MARCONO eingetroffen war, schaltete Sinclair M. Kennon, der Mann mit dem Robotkörper, seinen Mikro-Deflektor ein und verließ heimlich seine Kabine. Trotz seiner Unsichtbarkeit bedeutete dieses Vorgehen ein Risiko. Er mußte damit rechnen, durch einen Zufall entdeckt zu werden. Andererseits bedeutete die jetzige Schlafperiode für die Besatzung vielleicht die letzte Chance, an die Bordpositronik heranzukommen. Kennon wollte unter allen Umständen herausfinden, wo das Ziel der MARCONO lag. Nur, wenn er das vor der Landung wußte, konnte er sich auf bevorstehende Schwierigkeiten rechtzeitig einstellen.

Als Kennon lautlos den Korridor durchquerte, um zum nächsten Antigravschacht zu "geistigen" tauchte plötzlich ein Kind vor ihm auf.

Es war ein Junge, vielleicht sechs oder sieben Jahre alt.

Das Kind sah ihn!

Kennon blieb überrascht stehen.

Nein, es bestanden keine Zweifel! Die Bewegungen des Jungen ließen keinen anderen Schluß zu. Das Kind sah Kennon, obwohl dieser seinen Mikro-Deflektor eingeschaltet hatte.

Kennons Gedanken wirbelten durcheinander.

Was konnte er tun?

Wer war dieses Kind?

Besaß es schon genügend Verstand, um aus Kennons Benehmen bestimmte Rückschlüsse zu ziehen und ihn zu verraten?

Unwillkürlich zuckte Kennons Hand zur Waffe, doch er führte die Bewegung nicht zu Ende, denn er wußte genau, daß er nicht auf diesen Jungen schießen würde.

Er betrachtete den Jungen. Das Kind war kräftig und für sein Alter ungewöhnlich muskulös. Das Gesicht war breit, die Nase ein bißchen nach oben geschoben. Der Junge schielte ein bißchen. Seine Ohren standen ziemlich ab, was auch durch die langgewachsenen rostroten Haare nicht verborgen wurde.

Der Junge sah nett aus.

Aber da war noch etwas!

Kennon konnte es nicht erklären, aber irgendwie war dieser Junge kein Kind mehr. Er besaß eine Ausstrahlungskraft, die weit über die aller anderen Kinder hinausging, die Kennon bisher kennengelernt hatte.

Unmittelbar vor Kennon blieb das Kind stehen. Da das Versteckspiel für Kennon keinen Sinn mehr hatte, schaltete er den Mikro-Deflektor ab.

Er deutete auf den Eingang seiner Kabine.

Unterhalten wir uns dort?"

Irgendwie war es überhaupt nicht lächerlich, daß er zu diesem Kind wie zu einem Erwachsenen sprach.

Ja", sagte der Junge. "Meinetwegen."

Er ging voraus und öffnete die Tür. Ohne jedes Mißtrauen betrat er Kennons Kabine, zog einen Stuhl zu sich heran und nahm darauf Platz.

Kennon schloß die Tür und blieb stehen.

Die Blicke der beiden so verschiedenen Menschen trafen sich. Kennon hatte das unangenehme Gefühl, daß der Junge durch die Biomolplastschicht auf den Robotkörper sah—and in diesen hinein.

"Ich bin mir nicht genau darüber im Klaren, ob du ein richtiger Roboter oder nur so etwas Ähnliches bist!" hörte Kennon den Jungen sagen.

Er blickte ihn fassungslos an. Sein bestgehütetes Geheimnis war diesem Kind bekannt. Wenn der Junge ein Wort darüber zu einem Besatzungsmitglied der MARCONO sprach, war Kennon verloren.

*Ich darf diesen Jungen nicht weglassen!* dachte Kennon.

Die Konsequenzen dieses Entschlusses entsetzten ihn. Sein Gehirn, der einzige Teil, der von seinem menschlichen Körper übriggeblieben war und das jetzt in einer stählernen Schale ruhte, erbebte. Er stand vor der Entscheidung, entweder diesen Jungen zu töten oder entdeckt zu werden und dabei selbst das Leben zu verlieren.

"Woher weißt du es?" fragte Kennon.

"Ich bin der Fallensteller°, sagte der Junge

"Was?" fragte Kennon verblüfft.

Das Kind auf dem Stuhl lächelte zufrieden. Hinter diesem schüchternen Lächeln, das entging Kennon nicht, verbargen sich Stolz und Selbstsicherheit.

"So nennen sie mich", erklärte der Junge. "Fallensteller."

“Was bedeutet das?”

“Ich weiß es nicht genau”, gestand der Junge. “Aber ich kann alle Wesen spüren. Ich spüre nicht nur, wo sie sind, sondern auch was und wie sie sind. Du bist der erste, der mir Schwierigkeiten macht.”

Ein Mutant! schoß es durch Kennons Gehirn.

Vor zwei Jahren waren in der Galaxis zum erstenmal Gerüchte entstanden, daß irgendwo in der Tarey-Bruderschaft ein positiver Mutant aufgetaucht sei. Niemand hatte sich um diese Geschichten gekümmert, denn sie besaßen in den seltensten Fällen einen realen Hintergrund.

Kennon überlegte blitzschnell.

Diesen Mutanten gab es offenbar tatsächlich. Irgendwie war es Corco Bennary gelungen, dieses Kind für die Dienste der Cardmanosch zu gewinnen.

Kennon sah ein, daß er Bennary unterschätzt hatte. Der Kommandeur des Geheimdienstes hatte niemals etwas von einem Mutanten erwähnt. Dieser Junge war sein Trumpf, den er nur in entscheidenden Situationen ausspielte. Sofort fragte sich Kennon, ob Bennary das Kind auf ihn angesetzt hatte.

Er bezweifelte es.

Seine Entdeckung durch den Fallensteller war wahrscheinlich ein Zufall.

“Du bist ein Mutant”, sagte Kennon leise. “Weißt du das?”

“Nein”, sagte der Junge.

“Wie heißt du?”

“Fallensteller!”

“Ich meine deinen richtigen Namen.”

“Ich habe keinen richtigen Namen. Alle nennen mich Fallensteller.”

Das Kind machte weder einen busartigen noch einen angriffslustigen Eindruck auf Kennon. Das bedeutete jedoch noch lange nicht, daß es ihn nicht verraten würde.

“Weißt du jetzt mehr über mich?” fragte Kennon.

Der Fallensteller überlegte.

“Es ist schwer bei dir!”

“Ich besitze ein mentalstabilisiertes Gehirn”, erklärte Kennon. “Trotzdem weißt du, daß ich einen Robotkörper besitze.”

“Ich sehe ihn”, erwiderte der Junge.

Kennon wußte, daß er nichts an der Situation ändern konnte, indem er eine Unterhaltung über die eigentlichen Schwierigkeiten hinauszögerte.

“Was wirst du tun?” fragte er den Jungen.

“Weggehen”, erklärte der Fallensteller.

Die lakonische Antwort war mehr als viele Worte dazu angetan, Kennon verzweifeln zu lassen.

“Niemand an Bord dieses Schiffes, du natürlich ausgenommen, weiß, daß ich einen Robotkörper besitze.”

“Das dachte ich mir”, erklärte der Fallensteller gelassen.

Kennon hatte nicht geglaubt, daß ihn ein Kind jemals so aus der Fassung bringen könnte. Doch er mußte sich eingestehen, daß er vollkommen hilflos war, denn er würde niemals einen Mord begehen, um das Kind zum Schweigen zu bringen.

“Wirst du mich verraten?” erkundigte sich der USO-Spezialist. “Wirst du Bennary

erzählen, was du hier gefunden hast?"

"Warum fürchtest du dich davor, daß ich es tun könnte?" fragte der Junge interessiert.

"Nun ...", Kennon suchte nach Worten. Wie sollte er zu diesem Jungen sprechen? Wie zu einem Erwachsenen oder wie zu einem Kind?

"Wahrscheinlich würde man mich töten, wenn man erfährt, wer ich bin". sagte Kennon schließlich.

Im Gesicht des Fallenstellers erschien ein trauriger Ausdruck.

"Ich spüre dich ziemlich gut", sagte er. "Du bist kein schlechter Mann. Ich will nicht, daß man dich umbringt."

"Und Bennary?" fragte Kennon lauernd. "Kannst du ihn spüren?"

"Ja! Er ist kein guter Mensch!"

"Warum hältst du dann zu ihm?"

"Er ist mein Vater!" sagte der Fallensteller.

Für Kennon war das ein ungeheuerer Schock. Gleichgültig, ob diese Information richtig war oder nicht, entscheidend war nur, daß der Fallensteller an sie glaubte.

Die Sache wurde immer verzwickter! dachte Kennon.

"Du darfst diesem Mann, den du für deinen Vater hältst" nichts von meiner wahren Identität berichten", beschwore er den Fallensteller. Er lächelte. "Außerdem stimmt es nicht, daß du keinen Namen besitzt. Wenn Bennary dein Vater ist, trägst du seinen Namen."

"Ich heiße nur Fallensteller!" sagte der Junge.

Kennon sah ihn abschätzend an.

"Was wirst du tun?"

"Ich weiß es nicht", sagte der Junge.

Die Situation war unverändert, und Kennon stand ihr nach wie vor hilflos gegenüber. Wie lange konnte er den Jungen überhaupt hier festhalten, ohne Verdacht zu erwecken?

"Hat dich jemand hergeschickt" fragte er.

Der Fallensteller verneinte.

"Ich gehe oft im Schiff spazieren und spüre nach den verschiedensten Menschen. Das macht mir Spaß. Dabei habe ich dich gefunden."

"Du weißt, daß ich dich nicht weggehen lassen kann". sagte Kennon nachdenklich. "Wenn du mich verrätst. wird man mich töten. Aber das ist nicht die einzige Konsequenz. Ein guter Freund von mir wird dann ebenfalls sterben. Die USO wird in Schwierigkeiten geraten. Die gesamte Menschheit kann unter Umständen bedroht werden."

Die Lippen des Jungen bewegten sich kaum.

"Deshalb wäre es besser, wenn du mich töten würdest."

"Ja", sagte Kennon.

Sie sahen sich an. Beide brachten Verständnis füreinander auf, aber jeder fühlte, daß er ein Gefangener dieser Situation war.

"Man würde mich suchen!" prophezeite der Fallensteller.

"Es würde nach einem Unfall aussehen", sagte Kennon leise.

Plötzlich schüttelte das Kind entschieden den Kopf.

“Du kannst es nicht tun! Du kannst nicht töten. Ich spüre dich jetzt genau. Du bist einsam. Oh, wie schrecklich einsam du bist mit deinem stählernen Körper.

Jedes dieser Worte traf Kennon wie ein Faustschlag ins Gesicht. Er wich unwillkürlich zurück. “Sei still!” rief er. “Schweig!”

Der Fallensteller sagte: “Kann ich dein Freund sein?”

Benommen hob der Mann mit dem Robotkörper den Kopf.

Der junge Bennary (wenn er ein Heunary war!) lächelte ihm zu.

“Ich werde dich nicht verraten. Du bist weiterhin Goss Repalio.”

Obwohl er sich nur auf sein Gefühl verlassen konnte, glaubte Kennon dem Jungen sofort. Er wurde überwältigt von einem Gefühl unsagbarer Erleichterung.

“Wir werden uns öfter sehen”, sagte der Fallensteller. “Ich werde Bennary verlassen und in Zukunft immer bei dir bleiben. Du bist jetzt mein Freund.”

Kennon wollte etwas sagen, diesem Kind erklären, daß das alles unmöglich war, aber er brachte keinen Ton heraus.

“Da du keinen Namen hast, werde ich dich Schlappohr nennen”, sagte er schließlich.

Der Junge schlug mit den Fingerspitzen gegen seine Ohren und lächelte.

“Deshalb?”

“Deshalb!”

Der Fallensteller drehte sich plötzlich um und verließ die Kabine. Fast hätte Kennon einem impulsiven Entschluß gefolgt und ihn festgehalten. Unterschwellig war sein Bewußtsein noch immer voll von Mißtrauen. Aber das war sicher grundlos. Er konnte dem jungen Bennary vertrauen. Die Begegnung erschien ihm mit einemmal unwirklich, er konnte kaum glauben, daß sie tatsächlich stattgefunden hatte.

Bei all diesen Überlegungen durfte er seine eigentliche Aufgabe nicht vergessen. In drei Stunden war die Schlafperiode vorüber. Bis zu diesem Zeitpunkt mußte er die Schiffsspositronik angezapft haben. Kennon schaltete den Mikro-Deflektor ein und verließ die Kabine zum zweitenmal innerhalb kurzer Zeit. Kennon erreichte den Antigravschacht und schwebte bis in die Höhe der Zentrale. Es war niemand zu sehen.

Die MARCONO flog ohne die geringste Störung durch den Linearraum. In der Zentrale befand sich jetzt sicher nur die Standardbesatzung. Kennon trat durch ein offenes Schott in die Zentrale. Wie er vorausgesehen hatte, hielten sich dort ein halbes Dutzend Männer auf. Zwei von ihnen unterhielten sich, die anderen beobachteten die Kontrollen.

Lautlos huschte der USO-Spezialist zur Bordpositronik. Dann öffnete er einen seiner Unterarmverschlüsse und zog zwei zylinderförmige Gegenstände hervor. Er schob sie in Kontaktöffnungen der Positronik und berührte die herausragenden Enden mit dem Unterarm.

Die Verbindung war hergestellt.

Kennon konnte nun alle Daten abberufen, für die er sich interessierte. Alles geschah in Sekundenschnelle. Kennon zog die Stöpsel wieder heraus. Für wenige Augenblicke war Kennon ein Teil der Positronik gewesen.

Der USO-Spezialist beseitigte alle Spuren seines Tuns und zog sich wieder zurück. Unangefochten erreichte er seine Kabine. Dort erst begann er mit der Auswertung der Daten. In wenigen Minuten wußte er alles über das Ziel der

MARCONO.

Das Schiff näherte sich einem Sonnensystem, das erst vor wenigen Jahren von der TareyBruderschaft eingegliedert worden war. Es war eines jener zahlreichen Systeme, die weitab aller Verkehrszenen lagen und die in erster Linie von sogenannten "Sekundär-Siedlern" besiedelt waren. Das waren Menschen, die von ehemaligen terranischen Auswanderern abstammten, sich nun aber ihrerseits eine neue Welt gesucht hätten. Die meisten dieser Welten lagen weit außerhalb des terranischen Einflußbereichs.

Wegen ihrer politischen Unbeständigkeit wurden Sonnensysteme, in denen Sekundär-Siedler lebten, auch als "Wackelsysteme" bezeichnet.

Die Sonne, der sich die MARCONO näherte, hieß TYK-AMBAZOR und besaß zehn Planeten. Sie lag im äußeren Zentrumsring der Galaxis und war 22 336 Lichtjahre von Terra entfernt.

Der vierte Planet dieses Systems trug den Namen Biracy-Chan, die Hauptstadt dieser Welt hieß Puyk.

Kennon hatte Einzelinformationen über diese Welt bekommen, die für weitere Unternehmungen sehr nützlich sein konnten. Biracy-Chan war ein relativ trockener Planet mit einer guten Sauerstoffatmosphäre. Es gab viele Gebirge auf den sieben Kontinenten. Die Ebenen waren in den meisten Fällen Savannen. Es gab noch zahlreiche tätige Vulkane. Schmale Meere trennten die einzelnen Kontinente voneinander. Die Durchschnittstemperatur auf BiracyChan betrug nur 27,36 Grad Celsius, wahrscheinlich deshalb, weil der Planet ziemlich weit von einer roten Sonne entfernt war.

Eine Umdrehung des Planeten dauerte 27,18 Stunden.

Auf Biracy-Chan lebten siebenundsechzig Millionen Menschen, eineinhalb Millionen davon in Puyk.

Doch das war nicht alles, was Kennon erfuhr.

Die Sekundär-Siedler von BiracyChan waren überwiegend mongolischer Abstammung. Regierungschef auf Biracy-Chan war NuruChure, dem Titel nach der "Admo-Chan". Den wenigen Informationen, die Kennon über ihn bekommen hatte, glaubte er entnehmen zu können, daß der AdmoChan ein Diktator war, der wenig Rücksicht auf sein Parlament nahm.

Kennon war zufrieden. Er kannte jetzt das Ziel. Weitere Informationen mußte er direkt von Corco Bennary in Erfahrung bringen. Der USO-Spezialist blickte auf die Uhr. Sofort nach Beendigung der Schlafperiode mußte er mit Bennary sprechen.

Zum erstenmal seit seiner Rückkehr aus der Zentrale dachte er an Schlappohr.

Hoffentlich machte ihm der Junge keinen Strich durch die Rechnung.

Dann, dachte Kennon, war alles umsonst gewesen ... ‘

## 2.

Bennary blickte auf, als er den vermeintlichen Goss Repalio neben sich auftauchen sah.

Seine Augen verengten sich.

“Es ist mir manchmal unheimlich, wie leise Sie sich bewegen, Goss”, sagte er mit einem drohenden Unterton in der Stimme. “Es macht mich nervös. Und wenn ich nervös bin, verliere ich manchmal die Beherrschung.”

“Ich werde Ihretwegen ein paar Glöckchen an meine Beine binden”, versetzte Kennon ungerührt. Er ahnte” daß der Chef der Cardmanosch längst wußte, daß Repalio nicht der verweichlichte Mann war, als der er auftrat. “Aber deshalb bin ich nicht gekommen.”

Er machte eine kurze Pause, dann sagte er: “Ich wußte nicht, daß Kinder an Bordrand.

“Mein Sohn”, sagte Bennary beinahe teilnahmslos. “Er geht gern im Schiff spazieren. Er ist immer bei mir.”

Entweder spielte Bennary die Anwesenheit des Fallenstellers gekonnt herunter, oder der Junge war ihm wirklich gleichgültig.

“Es erstaunte mich nur”, sagte Kennon in einem Tonfall, der Bennary erkennen lassen mußte, daß das Thema auch für den Passagier erledigt war. “Eigentlich wollte ich von Ihnen nur erfahren, wohin wir fliegen.”

“Später”, wich Bennary aus.

Kennon spürte genau, daß der andere ihn belauerte. Aber das beruhte auf Gegenseitigkeit. Sie umschlichen sich wie zwei große Tiere, die auf eine Chance für einen erfolgreichen Angriff warteten. Unter anderen Umständen hätte Kennon dieses Psychospiel amüsiert, jetzt jedoch verlangte es seine volle Konzentration und Aufmerksamkeit. Der geringste Fehler konnte ihn verraten.

“Wir könnten Informationen austauschen”, schlug er dem Kommandeur vor.

Bennary tat überrascht. Seine Mimik drückte aus, daß er nicht daran glaubte, daß Repalio ihm Neuigkeiten mitteilen könnte.

“Aktion Rarität-C findet nicht die ungeteilte Zustimmung des Lordadmirals”, fuhr Kennon fort. Gleichzeitig fügte er beschwörend hinzu: “Sie werden diese Informationen natürlich für sich behalten, Bennary!”

“Sie sollten mich nicht unterschätzen”, meinte Bennary. “Mir ist längst klar, daß Atlan nicht mehr so begeistert ist. Er wollte uns sogar aufgeben.

Kennon reagierte nicht, aber sein Schweigen mußte dem Kommandeur mehr sagen als alle Worte.

Der USO-Spezialist überlegte, daß es ein kluger Schachzug Atlans gewesen war, Tekeners Identität als USO-Spezialist preiszugeben. Das und die Billigung von Tekeners Überweisung in Höhe von 30 Milliarden Solar mußte Bennary davon überzeugen, daß Atlan nunmehr wieder bereit war, die Revolutionäre der Tarey-Bruderschaft zu unterstützen.

Ein gefährlicher Plan! dachte Kennon.

Bisher jedoch war er aufgegangen.

“Inzwischen jedoch’, fuhr Bennary fort, “sieht alles ein bißchen anders aus.

“Ja”, sagte Kennon gleichgültig.

Bennary beobachtete ihn scharf.

“Sie können mir doch nichts vormachen”, sagte er. “Sie wollen doch irgend etwas.

Kennon grinste.

“Ich muß mit Tekener sprechen.”

Bennary ertrug diesen Wunsch einigermaßen gefaßt.

“Wie gut kennen Sie ihn denn?

“Ich habe ihn einmal gesehen, im USO-Hauptquartier auf Terra.” Diese Information traf zu” Kennon hatte sie von dem echten Goss Repalio bekommen. Und Bennary besaß diese Information ebenfalls.

“Ich werde Sie mit Tekener zusammenbringen”, sagte Bennary• nach einer Denkpause.

Nun war die Reihe an Kennon überrascht zu sein. Er hatte niemals mit einer Zustimmung gerechnet, und die Tatsache, daß Bennary sie so bereitwillig und schnell gegeben hatte, war einigermaßen verwirrend. Sofort wurde Kennon mißtrauisch. Er witterte Unheil. Bestimmt würde Bennary einen Trick versuchen.

Kennon konnte nicht ahnen, daß der Chef der Cardmanosch sich entschlossen hatte. den vermeintlichen Goss Repalio mit dem falschen Tekener zusammenzubringen.

“Ich bin froh, daß Sie mir so entgegenkommen’. sagte Kennon.

Er mußte aufpassen. Einem geübten Beobachter wie Bennary entging nichts.

Unmittelbar nach seiner Ankunft in der Zentrale hatte Kennon festgestellt, daß alle Ortungsstationen doppelt besetzt waren. Die MARCONO war mit den besten und modernsten Spürgeräten ausgerüstet” Die von Bennary ergriffene Vorsichtsmaßnahme ließ Kennon vermuten, daß der Chef der Cardmanosch mit einer Verfolgung durch USO-Schiffe gerechnet hatte.

Doch es gab keine Verfolger!

Kennon wußte, daß Atlan darauf verzichtet hatte, denn er wollte Bennary nicht noch mißtrauischer machen, als es der Rebell ohnehin schon war.

Aus dem gleichen Grund wollte Kennon vorerst keinen Funkspruch an die USO absetzen. Zunächst wollte er versuchen, diesen Fall ohne fremde Hilfe zu lösen.

Sein Hauptproblem war Ronald Tekener.

Der Smiler mußte geistig verwirrt sein. Nur so waren einige von Tekener ausgeführte Handlungen zu erklären.

“Nach der Landung der MARCONO werden Sie zunächst an Bord bleiben’, drang Bennarys Stimme an sein Gehör.

Kennons Augenbrauen hoben sich.

“Bedeutet das Gefangennahme?”

Im Gesicht des Rebellen erschien die Andeutung eines amüsierten Lächelns.

“Nennen Sie es, wie Sie wollen. Ich kann mir keinen Fehler erlauben.”

“Es war nicht ausgemacht, daß ich wie ein Gefangener behandelt werde”, protestierte Kennon heftig. obwohl er im stillen die Entscheidung des Cardmanosch Führers begrüßte.

“Gefangener!” echte Bennary. “Das ist ein häßliches Wort. Ich schlage vor, daß wir es aus unserem Sprachgebrauch streichen. Sie sind weiterhin unser Gast und werden zu den bevorstehenden Besprechungen hinzugezogen, wann ich es für richtig halte.”

“Nun gut’, stimmte Kennon widerwillig zu. “Ich habe schließlich keine andere Wahl. Aber ich warne Sie, Bennary! Mit der USO können Sie kein doppeltes Spiel

treiben."

"Deshalb sind Sie dabei", sagte Bennary doppeldeutig.

Kennon wurde das Gefühl nicht los, daß Bennary kurz davor war, alles zu durchschauen. Er durfte sich davon jedoch nicht irritieren lassen. Bennary verstand es meisterhaft, den vermeintlichen Repalio zu verunsichern.

Bennary war schlau und entschlossen. Einen besseren Führer hätte sich die Rebellengruppe innerhalb der Tarey-Bruderschaft nicht wünschen können.

"Atlan wird wenig erfreut sein, wenn er hört, daß Sie mich nicht zu allen Besprechungen eingeladen haben", drohte Kennon.

"Er wird es verstehen", meinte Bennary achselzuckend. "Er versteht viel von kosmopolitischen Schachzügen. Die Tatsache, daß er Sie mitschickt, beweist, daß Sie ebenfalls kein Dummkopf sind. Sie versuchen nur, sich in eine günstige Position zu bringen."

Kennon grinste anerkennend.

"Sie denken wie ein Galaktopsychologe."

"Nur wie ein vernünftiger Mensch", wehrte Bennary ab. "Auf diese Weise 1 aßt sich immer die Wahrheit herausfinden."

*Fast immer!* dachte Kennon.

\*

Kennons körpereigene Ortungsanlage verriet ihm frühzeitig, daß eine Landung des Schiffes bevorstand. Er befand sich in seiner Kabine. Seit seinem letzten Gespräch mit Bennary hatte er den Rebellenführer nicht wiedergesehen. Auch Schlapoohr blieb verschwunden. Hoffentlich hielt der Junge den Mund. Zehn Minuten nach Beginn der Landevorbereitungen erschien ein Besatzungsmitglied bei Kennon.

"Bennary bittet Sie" diese Kabine vorläufig nicht zu verlassen!"

"Grüßen Sie ihn von mir!" sagte Kennon spöttisch.

Der Mann nickte ernst und ging hinaus. Kennon hörte die Sicherheitsvorrichtung des Schlosses zuschnappen.

Man hatte ihn eingesperrt. Das machte ihm wenig aus, denn er würde das Schloß ohne Schwierigkeiten aufbrechen. Interessant war nur, daß Bennary sich zu einem solchen Schritt entschlossen hatte. Dadurch wurde zweierlei bewiesen: Bennary mißtraute dem vermeintlichen Repalio, und er war bereit, der USO Widerstand zu leisten.

Kennon stand mitten in seinem Zimmer, das nun auch sein Gefängnis war. Für sein Gehirn war es gleichgültig, ob er stand, saß oder lag—es konnte sich immer ausruhen und schlafen.

Kennon wartete bis zur Landung.

Als das Schiff aufgesetzt hatte, schließt er ein. Er wußte erfahrungsgemäß, daß nach der Landung eines Schiffes Unruhe an Bord entstand. Das war der denkbar ungeeignete Zeitpunkt für eine Flucht.

Das Gehirn nahm sich vor, eineinhalb Stunden zu schlafen und dann mit der Verwirklichung seiner Pläne zu beginnen. Kennon wollte unter allen Umständen herausfinden, wo Tekener war. Dazu war es notwendig, daß er Bennary beobachtete.

Bennary war der Schlüssel zu Tekeners Versteck.

Genau nach eineinhalb Stunden wachte das Gehirn wieder auf. Der Robotkörper stand noch immer mitten im Raum.

Kennon ortete.

Im Schiff war es ruhig. Wahrscheinlich hatte der größte Teil der Besatzung die MARCONO verlassen, um sich in Puyk zu vergnügen. Kennon schätzte, daß nur ein paar Wächter zurückgeblieben waren.

Bennary hielt sich vermutlich im Palast auf, um mit dem Admo-Chan zu verhandeln.

Es war möglich, daß bei einem solchen Gespräch auch Tekener erwähnt wurde.

Kennon entschloß sich, sein Gefängnis zu verlassen und heimlich nach Puyk zu gehen. Vielleicht gelang es ihm, sich in den Palast einzuschleichen und die Verhandlungen zwischen Bennary und Nuru-Chure zu belauschen.

Mühelos öffnete der USO-Spezialist den Türverschluß. Er schaltete den Mikro-Deflektor ein und trat auf den Korridor hinaus.

Vor ihm stand der Fallensteller.

Hastig blickte Kennon in beide Richtungen. Niemand war zu sehen. Er packte den Jungen am Arm und zog ihn in die Kabine.

“Was soll das?” fuhr er, ihn an. “Du hast versprochen, daß du mir keine Schwierigkeiten machen würdest.”

“Und du hast versprochen, daß ich dich begleiten darf”, erinnerte der Junge.

Kennen stieß eine Verwünschung aus. Was hatte er sich da aufgeladen?

“Ich muß so schnell wie möglich nach Puyk”, erklärte er. “Dabei kann ich dich nicht brauchen. Du mußt an Bord’ des Schiffes bleiben.”

“Wenn du mich nicht mitnimmst, verrate ich dich!” drohte der Fallensteller.

Zorn wurde in Kennon wach.

“Warum habe ich dir, nicht den Hals herumgedreht?” rief er wütend. “Du bist nur eine Belastung für mich.”

Der Junge lächelte und griff in seine Tasche. Er zog einen Mikro-Deflektor heraus und schaltete ihn ein. Für normale menschliche Augen war er jetzt unsichtbar—Kennon sah ihn trotzdem.

“Du denkst wohl an alles.

“Ja”, sagte der Junge.

Kennon zögerte. Der Mutant würde sicher keine große Hilfe sein, aber es war zu befürchten, daß er Kennon verriet, wenn er zurückbleiben mußte.

“Also gut”, willigte Kennon schließlich ein. “Ich nehme dich mit, Schlappohr. Bilde dir jedoch nur nicht ein, daß du dich in alle möglichen Dinge einmischen kannst. Wenn du mich nicht in Muhe läßt, setze ich dich irgendwo in der Wüste von Birachy-Chan aus.”

Der Fallensteller hob eine Hand zum Schwur.

“Laß das!” verwies ihn Kennon. “Damit wurde schon zuviel Unheil angerichtet. Ich glaube dir auch so. Komm jetzt!

Kennon und der Junge verließen unbemerkt das Schiff!

Draußen war Nacht!

## 3.

Seit zwei Stunden tobte der Sandsturm. Die Wände des Schalenzeltes wurden nach innen gedrückt. Der Sand prasselte dagegen und lief wie in Bächen daran herab. Manchmal steigerte der Wind seinen Lärm zu einem schrillen Pfeifen, dann wieder schien die Luft zu dröhnen, und über den Zelten der Troyma-Nomaden ertönte ein Geräusch, als würde ein gigantischer Gong geschlagen.

Lady Carr lag flach in ihrer Mulde und hatte die Augen geöffnet. Obwohl sie beim Toben des Sturmes nicht schlafen konnte, fühlte sie sich jetzt wohler als bei völliger Windstille. Die Geräusche, die von draußen an ihr Gehör drangen, verliehen ihr ein Gefühl der Geborgenheit.

In den stillen Nächten jedoch wurde sie fast erdrückt von einem Gefühl völliger Einsamkeit. Es kam ihr dann vor, als würden die Sterne böse auf sie herabblinken.

Sie drehte sich auf die Seite und stieß dabei mit den Ellenbogen gegen ihren Vater. Sie wußte, daß er nicht schlief, denn er schnarchte nicht.

Irgendwo im Lager hatte sich eine Plane losgerissen und knatterte im Wind. Es klang wie ganze Serien explodierender Geschosse.

Lady Carr konnte sich nicht erinnern, jemals in einem anderen Land gelebt zu haben—and doch war sie nicht in der Wüste geboren worden. Die Kolonisten hatten die Troyma-Nomaden jedoch immer weiter zurückgedrängt, so daß sie sich jetzt kaum noch aus dem Wüstengebiet herauswagten.

Lady Carr wußte, daß ihr Volk zum Untergang verurteilt war. Es gab nur noch achtzehn Zelte. In keinem lebten mehr als sechs Nomaden. Viele junge Männer waren in den letzten Monaten von Mädchenräubern erschossen worden. Die Nomaden hatten innerhalb eines Monats drei junge Frauen verloren, die man entführt und nach Puyk verschleppt hatte.

Lady Carr wußte, daß auch sie von dieser Gefahr bedroht wurde. Sie hatte sich mit dem Gedanken bereits vertraut gemacht.

Die Troyma-Nomaden waren die Nachkommen von arkonidischen Raumfahrern, deren Schiff vor einhundertsechzig Jahren auf Biracy-Chan abgestürzt war.

“Warum schläfst du nicht?” fragte ihr Vater.

“Ich überlege!” erwiderte Lady Carr.

Sie hörte ihn unwillig brummen.

“Du bist wie deine Mutter, Lady. Auch sie hat immer nachgedacht. Und was hat ihr das genutzt?”

Das Mädchen lächelte in der Dunkelheit.

Sie sah ihren Vater genau vor sich, einen großen, hageren Mann mit einem muskulösen Körper und graugelber Gesichtsfarbe. Um seinen Mund hatten sich tiefe Linien eingegraben, die Augen lagen tief in den Höhlen. In diesem Gesicht schien sich die Resignation des kleinen Volkes auszudrücken.

“Ich glaube nicht, daß es ihr etwas genutzt hat’, erwiderte Lady Carr leise. Sie sprach mehr zu sich selbst. “Aber ich kann nicht aufhören zu denken. Sie konnte es sicher auch nicht.”

Eine Flamme zuckte neben ihr auf, dann hatte ihr Vater die sturmsichere Lampe

angezündet. Er hielt sie hoch, so daß er seiner Tochter ins Gesicht leuchten konnte.

Der alte Mann sah ein zwanzigjähriges Mädchen. Ihr Körper besaß weiche Formen, was hier draußen in der Wüste keine Selbstverständlichkeit war. Sie besaß ein eigenartiges, etwas zu breites Gesicht, in dem die Augen unnatürlich weit auseinanderstanden und das vielleicht gerade deshalb so anziehend wirkte. Sie hatte die goldenen Augen ihrer Mutter, ebenso deren Mund, während das gut ausgebildete Kinn ein Erbteil ihres Vaters war.

“Lady”, sagte der alte Carr. “Du hättest ein besseres Leben verdient als dieses Herumziehen in der Wüste.”

Sie blickte genau in das Licht, ohne zu blinzeln.

“Der Sand ist mein Freund”, sagte sie leise. “Er spricht mit mir und erwartet nicht, daß ich ihm antworte.”

“Ich werde nicht immer in deiner Nähe sein”, fuhr ihr Vater fort. “Es wird Zeit, daß du einen Mann auswählst.”

“Es gibt nur vier freie Männer”, erwiderte sie. “Keiner von ihnen gefällt mir. Ich werde allein bleiben. Noch bist du am Leben, alter Carr.”

Er blies die Lampe aus und überprüfte noch einmal die Befestigungen des Zeltes. Er hatte es schon so oft getan, daß er dazu kein Licht brauchte.

“Warum bleiben wir nicht an diesem Platz?” fragte Lady Carr nach einiger Zeit.

Der alte Carr lachte bitter auf.

“Das weißt du genau. Die Mordbanden aus der Stadt hätten uns schnell aufgespürt. Sie würden alle Männer und alten Frauen töten. Die Mädchen würden sie in die Stadt schleppen und verkaufen.”

“Warum hassen sie uns?” fragte Lady Carr.

“Weißt du das nicht, Tochter? Als sie anfingen, diese Welt zu besiedeln, wußten sie nichts von unserer Anwesenheit. Sie hatten bereits mit dem Bau einer Stadt begonnen, als sie uns endlich entdeckten. Nach dem Kolonisationsgesetz hätten sie sich zurückziehen müssen. Doch das wollten sie nicht. Also verschwieg sie höheren Instanzen gegenüber unsere Anwesenheit und vertrieben uns aus unserem Land. Aber sie vergaßen uns nicht, denn wir bildeten stets eine Gefahrenquelle. Wir sind ihr ständiges schlechtes Gewissen. Deshalb werden sie uns ausrotten. Ich glaube, daß der Admo-Chan genau weiß, daß wir von Banden gejagt werden. Trotzdem unternimmt er nichts dagegen.”

Eine Weile war Schweigen.

“Es ist ein schreckliches Gefühl”, sagte das Mädchen schließlich.

“Was?”

“Zu wissen, daß man völlig ohnmächtig ist.”

“Daran wirst du dich gewöhnen müssen. Lady.” Der alte Arkonide suchte nach Worten. “Ich kann dir nichts sagen, was dir helfen könnte. Es ist so, wie es ist. Du mußt versuchen, das Beste aus dieser Situation zu machen.”

Plötzlich schienen die Zeltwände durchsichtig zu werden. Draußen war ein riesiger Scheinwerfer aufgeflammt.

Lady Carr hörte einen Schrei.

Der Wind schien plötzlich leiser zu werden.

Der alte Carr wühlte sich aus seinen Decken hervor und griff nach seiner Waffe.

Es war ein alter Kombilader mit abgegriffenem Schaft.

“Ein Überfall”, sagte er. “Sie haben uns wieder gefunden.”

\*

Wie ein Schatten trat er aus dem Zelt. Einen Augenblick noch sah Lady Carr die grotesk verzerrte Silhouette ihres Vaters auf einer Zeltwand, dann war er verschwunden.

Sie richtete sich auf.

Sorgfältig verschloß sie ihre Kleider. Dann zog sie ein Vibratormesser unter dem kleinen Metalltisch hervor.

Draußen blitzte es auf.

Sie hörte das Dröhnen eines Motors. Es schien sich diesmal um eine zahlenmäßig starke Bande zu handeln. Vielleicht hatten die Verbrecher von Puyk beschlossen, endgültig Schluß zu machen mit den Troyma-Nomaden.

Lady Carr umklammerte das Messer fester und schlug die Zeltwand zur Seite. Sie hatte ein Tuch vor Mund und Nase gebunden, um vor dem Sand geschützt zu sein.

Trotzdem zuckte sie unwillkürlich zurück, als der Wind ihr ins Gesicht fuhr und hellgelbe Sandschleier auf sie zutrieb. Hoch über dem Lagerplatz schwebte ein Flugkörper, an dem der große Scheinwerfer befestigt war. Durch die Sandwolken sah Lady Carr vermummte Gestalten taumeln. Die Zelte sahen aus wie die Rücken schlafender Riesentiere. Eines davon war in Flammen aufgegangen. Überall blitzten Energiewaffen auf.

Zunächst sah Lady Carr nur Nomaden. Sie schloß daraus, daß die Angreifer das Lager umzingelt hatten und nun langsam von allen Seiten darauf zukamen.

Ihre Augen suchten den alten Carr, aber sie konnte ihn nirgends sehen.

Der Wind beutelte ihren Umhang. Sie konnte sich nur mit großer Anstrengung auf den Beinen halten. Doch sie hatte gelernt, wie man in einem Sandsturm vorankommt. Sie neigte sich gegen den Wind und kniff die Augen zusammen.

Ihre Füße stießen gegen einen Körper.

Sie blickte hinab.

Da lag Skiat, einer der jungen Männer. Sie beugte sich tiefer zu ihm hinab und sah, daß er einen Schuß in die Schulter bekommen hatte. Er lebte noch, aber als er sprechen wollte, kam ein Blutstrom aus seinem Mund und vermischt sich mit dem Sand. Lady Carr hielt Skiat Kopf. Es war, als wäre der Nomade ein fremder Mann. Lady Carr verspürte keine Trauer. Sie hatte ihr Innerstes verschlossen.

Skiaus Körper wurde schlaff. Lady Carr ließ den Kopf des Toten zurücksinken.

Sie ging weiter.

Zwei Nomaden kamen auf sie zu.

“Lady Carr!” schrie einer von ihnen. Es war Bladruk, einer der älteren Männer. “Was wollen Sie hier draußen? Gehen Sie zurück ins Zelt.”

Er machte eine zornige Bewegung mit einem Arm. Als er den Arm senkte, wurde er in den Rücken getroffen. Seine Augen weiteten sich, er machte ein paar, unsicher wirkende Schritte. Der Turban, den er sich um den Kopf gebunden hatte, wickelte sich auf und rollte wie eine Schlange am Körper hinab.

Der zweite Mann, ein Händler aus Puk, der vor drei Jahren zu den Nomaden gestoßen war, schlug die Hände vors Gesicht und begann zu schreien.

Zwischen den beiden Männern im Hintergrund tauchten die Angreifer auf. Lady Carr zählte mindestens vierzig. Wahrscheinlich war es eine hundert Mann starke Bande.

Bladruk brach jetzt zusammen.

Der Händler schrie.

Lady Carr kümmerte sich nicht um ihn, sondern rannte davon. Jetzt brannten bereits sieben Zelte. Überall lagen Tote. Sand wirbelte vor Lady Carr her.

Die Verteidiger hatten sich rings um das größte Zelt versammelt. Lady Carr sah ihren Vater am Boden knien. Er hatte den Kombi-Lader im Anschlag und schoß auf die Angreifer. Seine Bewegungen wirkten müde, er schien auch nicht besonders gut zu zielen.

Bessmann, der Nomadenführer, hatte in jeder Hand eine Waffe und stand breitbeinig zwischen den Männern. Er sah verloren aus, beinahe wie ein Fossil.

Es geht zu Ende! dachte Lady Carr.

Das Gefühl ihrer Ohnmacht schien sie zu überwältigen, der übermächtige Druck schnürte ihr die Luft ab, aber sie machte sich Luft mit einem trotzen Schrei.

Ihr Vater blickte in ihre Richtung, mehr unbewußt und nicht etwa, weil er den Schrei gehört hatte.

In seinem Gesicht erschien ein fragender Ausdruck.

Sie machte ihm ein Zeichen. Da wandte er sich ab und schoß weiter.

Wann, so fragte sie sich, waren alle Gefühle in ihm erloschen? Wann war et" zu diesem Wesen geworden, dessen Lebensäußerungen wie einstudierte mechanische Bewegungen wirkten?

Die Verteidiger fielen nacheinander. Niemand schien an Flucht zu denken. Lady Carr konnte beobachten, wie ein paar Frauen mit Paralysestrahlern niedergestreckt und dann weggeschleppt wurden.

Auch ihr Vater wurde getroffen und fiel in den Sand. Schließlich stand nur noch Bessmann da und schoß auf die Angreifer. Bessmann schien unverwundbar.

Der Nomadenführer stellte jedoch das Feuer ein und begann zwischen den Toten zu seinen Füßen hin und her zu laufen. Er hatte offenbar den Verstand verloren. Nach einer Weile rannte er davon und wurde von der Dunkelheit außerhalb des Lagers verschluckt.

Vier Fremde rannten auf Lady Carr zu.

“Ein Weib!” schrie einer von ihnen. “Ein junges Weib!”

Sie begannen zu grölen und schrien sich obszöne Worte zu. Ihre Gesichter waren vor Anstrengung und Erregung gerötet. Als der erste heran war, zog Lady Carr das Vibratormesser und schlug dem Mann damit auf den Kopf. Der Fremde sank in sich zusammen.

Die anderen wichen zurück.

Sie ist ein Teufel!” rief einer.

Sie zogen ihre Paralysatoren und schossen auf Lady Carr. Das Mädchen spürte, daß sie ihre Muskeln nicht mehr kontrollieren konnte. Sie fiel in den Sand.

Sie wurde hochgehoben und aus dem Lager getragen. Die drei Männer brachten

sie zu einem großen Gleiter, wo sie von anderen Bandenmitgliedern in Empfang genommen wurde.

“Sie hat Atjick den Schädel gespalten. Seid vorsichtig.”

Das war das letzte, was Lady Carr hörte, bevor man sie ins Innere der Maschine zog, denn sie verlor endgültig das Bewußtsein.

\*

Admo-Chan Nuru-Chure, unumschränkter Herrscher über Puyk und den gesamten Planeten Biracy-Chan, zog den Kopf vom Beobachtungsschlitz in der Tür zurück und schnalzte mit der Zunge.

“Sie ist nicht nur schön, sie ist auch eine Kostbarkeit sagte Jattips, sein Berater. Ich hätte es nicht für möglich gehalten, daß es bei den Nomaden so schöne Frauen gibt. Haben Sie gesehen, daß sie goldene Augen hat, Admo-Chan?”

Der Diktator verzog das Gesicht.

“Sie wissen, daß ich die Jagdzüge gegen die Troyma-Nomaden nicht öffentlich billigen kann. Deshalb muß nicht bekannt werden, daß dieses Mädchen eine Nomadin ist.”

Noch einmal trat er an die Tür und blickte in den dahinterliegenden Raum. Das Mädchen lag auf seinem Lager, aber es schlieft nicht. Das Gesicht war starr.

“Sie wird widerspenstig sein”, sagte Jattips, der die Gedanken des Chans erriet.

“Ich mag keine widerspenstigen Frauen”, erklärte Nuru-Chure. “Aber wozu haben wir ausgezeichnete Wissenschaftler und Psychologen? Sie sollen sich dieses Mädchens annehmen und dafür sorgen, daß sie anschmiegsam wird wie eine Katze. Sagen Sie den Männern, daß ich ungeduldig bin.”

“Ja, Chan!” Jattips verbeugte sich und gestattete sich ein wissendes Lächeln.

Nuru-Chure war zweiundsiebzig Jahre alt und nur 1,68 Meter groß. Sein Kopf war kahlgeschoren, aber die Enden seines Hängeschnurrbarts reichten bis zum Bauch hinab. Nuru-Chure besaß einen durchtrainierten, muskulösen Körper. Er war alles andere als weichlich.

“Wenn Sie noch einmal so dämlich lachen, werde ich böse!” drohte er Jattips.

Der Berater des Chans nahm diese Warnung nicht allzu schwer. Er wußte, daß der Chan ihm vertraute. Für einen Diktator war es immer schwer, jemand zu finden, auf den er sich blind verlassen konnte. Jattips war dieser Mann für Nuru-Chure.

“Sie nennt sich Lady Carr”, erklärte Jattips. “Bevor man sie schnappte, hat sie einen der Jäger getötet. Mit einem Vibratormesser. So!” Jattips schwang ein imaginäres Messer über dem Kopf.

Admo-Chan nickte nachdenklich.

“Ich mag diese Banditen nicht, Jattips. Jetzt, da das Nomadenproblem aus der Weltgeschafft ist, sollten wir uns ihrer entledigen.”

“Ich werde daran denken”, versprach Jattips. Äußerlich war er das genaue Gegenteil des Admo-Chans: groß, dünn, mit langen, unordentlichen Haaren und stechenden Augen. Die Schärfe seines Verstandes war auf ganz Biracy-Chan gefürchtet. Er war verhaßter als der Admo-Chan selbst, doch das störte ihn wenig.

Ein Bote betrat den Raum und teilte den beiden Männern mit, daß die

MARCONO gelandet war.

“Endlich kommt Bennary.” stieß der Admo-Chan hervor.

#### 4.

Birachy-Chan besaß keinen Mond. Da der Himmel außerdem stellenweise von Wolken überzogen war, herrschte auf der Nachtseite des Planeten fast völlige Dunkelheit.

Kennon störte das wenig.

Er hatte den Fallensteller in die Arme genommen und raste in einer Höhe von achtzig Meter über die Savanne, die unter ihm lag. Weit im Hintergrund wies der Horizont einen hellen Fleck auf: die Lichter von Puyk.

Corco Bennary besaß einen Vorsprung, aber Kennon hoffte, daß er den Palast des Chans noch vor dem ersten Zusammentreffen zwischen Bennary und Nuru-Chure erreichen konnte.

“Du besitzt die Fähigkeiten einer Maschine!” stellte der Fallensteller fest. “Du fliegst so schnell wie ein Flugzeug.”

“Sie still, Schlappohr!” sagte Kennon.

“Es gibt ein Gerücht, daß bei der USO ein Spezialist arbeitet, der nach einem Unfall sein Gehirn in einen Robotkörper einpflanzen ließ”, fuhr der Junge fort ... Ich glaube, das Gerücht entspricht der Wahrheit. Du bist dieser Mann.”

“Ja”, sagte Kennon.

Er umflog einen riesigen Baum und nahm wieder Kurs auf Puyk. Jetzt bedauerte er, den Jungen mitgenommen zu haben, aber durch eine Umkehr würde er zuviel Zeit verlieren.

“Hoffentlich vermißt dich niemand an Bord!”

“Warum sollte mich jemand vermissen?” fragte der Kind-Mutant. “Um diese Zeit schlafe ich. Wir sind erst eine halbe Stunde unterwegs.”

“Vor genau sechzehn Minuten habe ich meine Kabine verlassen”, verbesserte Kennon.

“Vor Tagesanbruch wird niemand in meine Kabine kommen”, meinte der Fallensteller. “Du solltest dir Gedanken darüber machen, ob man nicht deine Kabine regelmäßig kontrolliert.”

“Ich hoffe es nicht!” sagte Kennon. “Auf jeden Fall müssen wir vor Bennary zurück sein.”

Er war sich noch nicht genau darüber im klaren, wie er in Puyk vorgehen würde. Das hing ganz von den äußeren Umständen ab. Er durfte kein Risiko eingehen. Wenn er einen Fehler machte, konnte er Tekener schwer gefährden. Bennary würde sofort zuschlagen, wenn er nur den geringsten Verdacht haben sollte, daß Goss Repalio nicht der Mann war, für den er sich ausgab.

Der USO-Spezialist erreichte das Randgebiet der Stadt. Er landete und stellte den Fallensteller auf die Füße.

“Ich schlage vor, daß du hier auf mich wartest!” Er deutete auf ein flaches Gebäude abseits der Straße. “Ich werde dich bei meiner Rückkehr leicht wiederfinden.”

“Ich fürchte, daß wir uns nicht richtig verstanden haben”, erwiderte der Junge. “Du weißt genau, daß ich dich bis in den Palast begleiten will.”

Die Hartnäckigkeit des Kindes machte Kennon ärgerlich.

“Warum siehst du nicht ein” daß du nur eine Belastung für mich bist?”

Er bekam keine Antwort.

“Was macht man mit bösen Buben”“ fragte Kennon. “Man zieht ihnen die Hose ‘unten und versohlt ihnen den Hintern.”

Der Fallensteller lächelte.

“Aber du würdest das nicht tun!”

“Ich weiß nicht!” sagte Kennon nachdenklich. Er stieß eine Verwünschung aus und packte den Jungen an Armen und Beinen. Dann rannte er los. Er hielt sich am Straßenrand. Die ersten Lichter tauchten auf. Kennon sah moderne Gebäude, aber auch ältere Häuser mit Pagodendächern. Der Palast lag mitten in der Stadt auf einem Hügel. Kennon konnte ihn bereits sehen, denn das festungsähnliche Gebäude wurde von vielen Scheinwerfern angestrahlt. Mehrere Gleiter kreisten über dem Palast. Kennon nahm an, daß es zahlreiche Sicherheitssysteme gab. Sicher würde es trotz des Mikro-Deflektoren, die der Junge und er trugen, schwierig sein” in diese Festung einzudringen.

Die Stadt war in Licht gebadet. Trotz der späten Stunde waren noch viele Kolonisten unterwegs. Kennon spürte sofort, daß Puyk schon alt genug war, um eine eigene Atmosphäre zu besitzen. Puyk war kein Abklatsch einer terranischen Großstadt.

Kennon blieb stehen, um sich zu orientieren.

“Warum halten wir an?” fragte der Junge.

“Ruhe!” befahl der USO-Spezialist. “Man kann uns zwar nicht sehen, aber hören. Also sei vorsichtig!”

Die Hauptstraße, auf der sie sich jetzt befanden, führte kreisförmig um Puyk herum. Es gab zahlreiche Kreuzungen, über die man ins Stadtinnere gelangen konnte.

Kennon bog in eine Seitenstraße. Er gelangte ins Geschäftsviertel. Auch um diese Zeit waren noch viele Läden geöffnet. Kennon hob vom Boden ab und flog mit dem Jungen in den Armen über den Menschen dahin.

“Warum fliegst du nicht über den Häusern?” erkundigte sich der Fallensteller.

“Denk nach, Schlappohr! Im Palast gibt es bestimmt Ortungsanlagen. Ich bin sicher, daß jeder Flugkörper, der über Puyk herumfliegt, registriert ist.”

“Ich verstehe!”

Am Fuß des Palasthügels befand sich eine breite Ringstraße, die jedoch für den Verkehr gesperrt war. Überall patrouillierten Wachen und Kampfroboter. Ein energetischer Zaun bildete ein zusätzliches Hindernis für eventuelle Eindringlinge.

Der Fallensteller stieß einen anerkennenden Pfiff aus.

“Es gibt überhaupt keine Eingänge.”

“Nein”, stimmte Kennon zu. “Die Festung ist nur mit einem Flugkörper zu erreichen. Hier unten gibt es keine Zugänge. Der Admo-Chan scheint ein überaus vorsichtiger Mann zu sein.”

Kennon beobachtete den Palast. Der Hügel, auf dem er stand, war etwa sechshundert Meter hoch und verjüngte sich kegelförmig nach oben. Ein stählerner Wall umschloß das eigentliche Palastgebäude, von dem nur die Ecktürme und die

Spitze der großen Kuppel zu sehen waren.

“Da kommen wir nie hinein!” sagte der Junge.

Abwarten!”

Kennon überquerte die Ringstraße und stand wenig später vor dem energetischen Zaun. Diese Sperre war genau zehn Meter hoch.

“Ich bin überzeugt davon, daß es irgendwo eine Strukturschleuse gibt”, sagte Kennon. “Irgendwann müssen die Wachen schließlich abgelöst werden.”

Er wußte jedoch, daß er keine Zeit mehr hatte, nach dieser Schleuse zu suchen und auf die nächste Ablösung zu warten. Bennarys Gleiter war bestimmt schon oben im Palasthof gelandet.

“Wir müssen das Risiko einer Ortung eingehen!” entschied der Mann mit dem Robotkörper. Er hob vom Boden ab und flog über die Sperre hinweg. Unter sich sah er moosbewachsene Felsen. Er wartete einen Augenblick, aber’ er hörte keine Alarmsignale. Auch auf der Ringstraße blieb alles ruhig.

Kennon erreichte den stählernen Wall und hoffte, daß er noch nicht entdeckt worden war. Hinter dem Wall lag der Palasthof. Dort standen mehrere Dutzend Gleiter und eine Space-Jet. An den Eingängen zum Palast patrouillierten uniformierte Männer. Kennon las die Aufschriften auf den Außenhüllen der Flugkörper und entdeckte wenig später eine Maschine, die mit MA-3 gekennzeichnet war.

“Bennarys Gleiter!” sagte er zu dem Fallensteller. “Dein Vater ist also bereits eingetroffen.”

“Ist er mein Vater?”

“Darüber können wir jetzt nicht diskutieren, Schlappohr! Wir müssen irgendwie in das Gebäude eindringen.”

Er deutete zu einem der Ecktürme hinauf. “Versuchen wir es dort oben.”

Eine Minute später landete Kennon mit dem Jungen in den Armen auf einer Reparaturplattform der großen Funkantenne. Die Plattform lag vor einem verriegelten Ausstieg. Kennon öffnete die Tür ohne große Schwierigkeiten und zwängte sich in das Innere des Turmes. Er sah eine Wendeltreppe aus Metall, die sich in einen Antigravschacht schlängelte. Die Wände waren bemalt.

Kennon lauschte. Hier oben im Turm war alles still. Wahrscheinlich hatten sich die meisten Palastbewohner längst zur Ruhe gelegt. Das konnte dem USOSpezialisten nur recht sein.

Er stürmte die Treppe hinab, die weiter unten in einen breiten Korridor mündete. Dort war der Boden mit kostbaren Teppichen ausgelegt. Kennon sah mehrere Türen. Eine davon stand offen. Musik klang heraus. Kennon schlich sich hin und blickte in den Raum. Ersah eine Art Bar, die offenbar zum Palast gehörte. Drei Uniformierte saßen an kleinen Tischen und spielten Karten.

Kennon ging weiter.

“Ich spüre etwas!” sagte der Fallensteller leise.

Der Kriminalist blieb stehen.

“Was?”

Schlappohr deutete in einen Seitengang.

“Da hinein!”

Kennon überlegte, ob er sich auf den Jungen verlassen sollte, Was, wenn der

Fallensteller ihn in eine Falle lockte? Kennon gab sich einen Ruck. Er hatte keinen Grund, dem Fallensteller noch immer zu mißtrauen. Er ging in die angegebene Richtung.

“Halt!” rief der Mutant.

Kennon blieb stehen und starnte auf eine massive Tür, in die ein Beobachtungsschlitz eingelassen war.

“Ich spüre etwas!” Sagte der Junge.

“Bennary? Oder den Admo-Chan?”

Der Fallensteller schüttelte den Kopf.

“Ein Mädchen! Sie wird gefangen gehalten. Sie ist voller Trauer und Hoffnungslosigkeit.”

Kennon trat an die Tür und spähte durch den Schlitz. Auf einem Bett an der der Tür gegenüberliegenden Seite lag eine junge Arkonidin. Sie war an Armen und Beinen mit Metallklammern am Bettrahmen gefesselt.

“Eine Gefangene des Chans”, sagte der Junge leise

Kennon sah sich um.

“Im Palast halten sich vielleicht ein paar tausend Gefangene auf”, erklärte er. “Wir können uns nicht um sie kümmern.”

“Aber dieses Mädchen!” rief der Junge. “Wir müssen ihr helfen.”

Kennon stieß eine Verwünschung aus. Warum sah der Fallensteller nicht ein, daß sie keine Zeit hatten, der Gefangenen zu helfen? Es wurde Zeit, daß sie Bennary und den Chan fanden.

Er packte den Jungen.

“Komm jetzt, Schlapppohl!”

“Versprich mir, daß wir sie befreien!”

“Das kann ich nicht”

“Dann schreie ich die Palastwachen zusammen und schalte meinen Mikro-Deflektor aus.”

Nun war es passiert! dachte Kennon wütend. Der Fallensteller war trotz seiner Ungewöhnlichkeit nichts als ein trotziges Kind, das ihm in einer gefährlichen Situation Schwierigkeiten machte. Was sollte er jetzt tun? Er hatte keine Zeit. Er hielt mit einer Hand den Mund des Jungen zu, mit der anderen umschlang er ihn und rannte auf den nächsten Hauptgang.

“Wenn du den Mund hältst, kümmern wir uns noch um das Mädchen.”

“Hhmhm!” machte der Kind-Mutant.

Sie näherten sich dem Zentrum der Festung. Kennon blickte in prunkvoll eingerichtete Räume. Ein Teil der Dienerschaft war noch mit Säuberungsarbeiten beschäftigt.

“Spürst du deinen Vater?” fragte Kennon, der einsah, daß er bei der Vielzahl von Räumen Bennary und den AdmoChan nur durch einen Zufall finden würde.

“Wir müssen in den Parallelgang!” sagte das Kind. “Da passiert etwas.”

Sofort bog der USO-Spezialist in einen Seitengang. Von irgendwoher kamen Stimmen. Als Kennon auf den nächsten Hauptkorridor trat, sah er zwei Männer, die Waffen in den Händen hielten und an einer Tür lehnten. Sie unterhielten sich.

“Dort?” fragte Kennon.

“Ja”, sagte Schlappohr. “Aber die beiden bewachen die Tür.”

Kennon nickte nur. Er ging an den Wächtern vorbei bis zum nächsten Eingang. Die Tür ließ sich öffnen. Kennon und der Fallenstein gelangten in eine Bibliothek.

Der Kriminalist drückte die Tür hinter sich zu und deutete auf eine Wand.

“Dahinter sind sie!”

“Ja”, stimmte der Junge zu.

Kennon war zufrieden. Mit seinen körpereigenen Abhörgeräten konnte er leicht feststellen, was Admo-Chan und Bennary sagten. Er trat an die Wand und rückte ein Regal zur Seite. Dann preßte er den rechten Unterarm gegen die Wand.

“... müssen wir davon ausgehen, daß der Lordadmiral nicht mehr bereit war, uns zu helfen”, hörte er Corco Bennary gerade sagen. “Doch durch die Entwicklung auf Satisfy wurde er umgestimmt. Die USO wird die Rebellen jetzt wieder unterstützen.”

“Das ist sehr erfreulich”, sagte eine tiefe Stimme von der Kennon annahm, daß sie dem Admo-Chan gehörte. “Es würde bedeuten, daß wir die USO über Tekener einsetzen können.”

Kennon lauschte angespannt. Früher als er erwartet hatte, war Teks Name gefallen. Kennon schloß daraus, daß sein Partner sich auf dieser Welt aufhielt.

“Ich bin Optimist”, sagte Bennary. “Atlan wird uns sogar eine Schlachtflotte zur Verfügung stellen, wenn wir und Tekener uns richtig verhalten. Der Zeitpunkt zum Losschlagen ist nicht mehr fern.

“Auf mich können Sie sich verlassen, Bennary!” Die Stimme des Chans klang unterwürfig. Bennary hatte also auch den Diktator von Biracy-Chan unterworfen. Der Anführer der Cardmanosch war der absolute Herrscher der Revolutionsbewegung innerhalb der Tarey-Bruderschaft. Daran konnte es jetzt keine Zweifel mehr geben.

Kennon vermutete, daß Biracy-Chan der Hauptstützpunkt der Rebellen war.

“Wir müssen Einzelheiten besprechen, bevor wir Tekener wieder mit einbeziehen”, sagte Bennary.

Etwas Hartes preßte sich in Könnens Seite. Er drehte sich langsam um. Die beiden Wächter, die die ganze Zeit über draußen auf dem Korridor vor dem Eingang des benachbarten Raumes gestanden hatten, drückten Kennon die Mündung ihrer Waffen in den Rücken. Sie taten es” obwohl sie ihn eigentlich nicht sehen hätten dürfen.

Kennon verwünschte seinen Leichtsinn. Offenbar besaßen die Wächter hochempfindliche Spürgeräte.

Kennon ließ Schlappohr auf den Boden sinken. Warum hatte der Junge ihn nicht gewarnt? fragte er sich flüchtig. Hatte Schlappohr die beiden Wächter nicht gespürt, als sie hereingekommen waren?

“Mikro-Deflektor ausschalten!” befahl einer der beiden Soldaten. “Wir möchten sehen, welchen Schnüffler wir, da gefangen haben?”

Kennon wußte, daß er jetzt handeln mußte, sonst würde es zu spät sein. Vielleicht hatten die Männer schon Alarm geschlagen und Verstärkung herbeigerufen.

“Gut”, sagte er. “Ich schalte ihn aus.”

Dann bewegte er sich so schnell, daß keinem der beiden Männer Zeit für eine Reaktion blieb. Mit einer Aufwärtsbewegung des rechten Armes traf er einen der Gegner am Hals” während er gleichzeitig mit der linken Hand einen Schlag gegen den Kopf des anderen Mannes führte. Die Wächter sanken zu Boden.

“Wir müssen weg!” rief Kennon dem Jungen zu.  
“Vergiß das Mädchen nicht!” ermahnte ihn Schlappohr.  
Kennon raste davon.

\*

Lady Carr erwachte und dachte an das Massaker in der Wüste. Alle Nomaden, abgesehen von den jungen Mädchen, hatten dabei den Todgefunden.

Die Troyma-Nomaden existierten nicht mehr.

Das Mädchen fühlte eine große Leere in sich. Sie wollte Arme und Beine bewegen, doch sie waren gefesselt. Wahrscheinlich fürchteten ihre Entführer, daß sie versuchen könnte, sich das Leben zu nehmen.

Sie starrte gegen die Decke.

Wo befand sie sich?

Sie nahm an, daß sie in einem Versteck der Bande war. Vielleicht hatte man sie bereits nach Puky gebracht, um sie an irgendeinen reichen Geschäftsmann zu verkaufen.

Was hatte sie noch vom Leben zu erwarten?

Man würde sie psychisch umstellen, um sie für ihren Käufer gefügig zu machen. Einige Jahre würde sie ein beliebtes Spielzeug sein, und danach würde man sie verstoßen.

Sie erinnerte sich an die Worte ihres toten Vaters, doch sie konnte sich dessen nihilistische Einstellung nicht zu eigen machen.

Sie mußte sich jedoch damit abfinden, daß ihr Schicksal besiegelt war. Je heftiger sie sich sträubte, desto grundlicher würde man ihre Psyche verändern. Ihr Gehirn arbeitete nur, schwerfällig, der Schock, den sie erlitten hatte, erreichte jetzt erst seine Wirkung. Sie erinnerte sich, daß sie einen Mann getötet hatte, aber sie fühlte kein Bedauern. Immerhin hatte sie an einem dieser Banditen den Tod ihres Vaters und die Ausrottung ihres Volkes gerächt.

Eigentlich war sie schon tot.

Nur ihr Körper hatte den Untergang der Troyma-Nomaden überlebt, ihre Seele war während des Massakers gestorben.

Sie hörte ein Geräusch an der Tür und drehte den Kopf. Kamen ihre Entführer bereits, um ihre grausamen Absichten zu verwirklichen?

Die Tür glitt zur Seite, aber, das Mädchen konnte niemand sehen. Dann hörte sie Schritte.

Eine Kinderstimme sagte! “Wir müssen unsere Deflektoren ausschalten.”

Die Tür glitt wieder zu.

Lady Carr fragte sich, was dieses Manöver zu bedeuten hatte.

In diesem Augenblick wurden ein Mann und ein Junge sichtbar, die beide vor ihr standen.

Lady Carr hatte sie noch niemals gesehen.

“Mein Name ist Kennon”“ sagte der Mann. “Ich bin Spezialist bei der USO. Dieses Kind ist ein positiver Mutant.”

Lady Carr blieb stumm. Sie überlegte welche Teufelei man jetzt mit ihr vorhatte.

“Wir werden versuchen, Sie aus dem Palast zu befreien”, fuhr, der große Fremde fort.

Noch während er sprach, hatte er sich über sie gebeugt. Lady Carr glaubte zu träumen, als sie sah, daß der Mann die Metallklammern mit den Händen aufbrach, als wären sie aus Papier.

“Können Sie sich bewegen?” fragte Kennon.

Sie sah ihn an. instinktiv fühlte sie, daß mit diesem Mann etwas nicht stimmte. Trotzdem hatte sie Zutrauen zu ihm. Dann wanderten ihre Blicke zu dem Jungen.

wollen dir helfen”, sagte das Kind “Wir befreien dich!”

“Können Sie sich bewegen?” fragte Kennon erneut. Sie merkte, daß er ungeduldig wurde.

“Sind wir in Puyk?” fragte sie und wunderte sich, wie schwach ihre Stimme klang.

“Ja”, sagte das Kind. “Im Palast des Admo-Chan.”

Sie preßte die Lippen zusammen. Also stimmten die Gerüchte doch, daß der Chan mit den Banden zusammenarbeitete. Wahrscheinlich hatte der Chan sogar die Ausrottung der Troyma-Nomaden befohlen.

Mit einemmal löste sich ihre innere Starre, und sie begann zu schluchzen.

“Aufhören!” Kennon stand hilflos da ... Nehmen Sie sich zusammen.”

“Sie haben ihren Vater und ihr ganzes Volk umgebracht”, erklärte der Fallensteller. “Ich spüre es.”

Kennon trat auf das Mädchen zu und hob es hoch. Bei den Troyma-Nomaden hatte sie viele starke Männer kennengelernt, aber keiner von ihnen wäre in der Lage gewesen, sie mit einer derartigen Leichtigkeit hochzuheben.

“Wir werden sie unterwegs absetzen müssen”, sagte der’ Mann zu dem Jungen. “An Bord der MARCONO würde man sie entdecken.”

“Ja”, sagte das Kind. “Aber wir massen überlegen. wie wir sie von BirachyChan wegbringen können.”

Kennon sagte irgend etwas Unverständliches.

Die Befreier Lady Carrs schalteten ihre Mikro-Deflektoren ein und verließen das Gefängnis. Draußen auf dem Korridor erlebte die Nomadin eine. neue Überraschung. Der Fremde, der sich Kennon nannte, stürmte mit unglaublicher Geschwindigkeit durch die Gänge und erreichte in wenigen Augenblicken den Ausgang. Lady Carr hatte unwillkürlich den Atem angehalten.

Wer war dieser Mann?

Ihr blieb nicht viel Zeit zum Nachdenken. Der Unbekannte stürmte quer über den Palasthof. Dann hob er vom Boden ab und flog über den stählernen Wall hinweg.

“Was ... was sind Sie?’ stieß das Mädchen hervor.

Er gab ihr keine Antwort. Sie hörte den Jungen leise kichern. Dem Kind schien ihre Verwirrung Spaß zu machen.

Wenige Minuten später befanden sie sich schon mitten in der Stadt.

Es ging alles so schnell” daß es Lady Carr wie ein Traum erschien.

Außerhalb der Stadt hob Kennon wieder vom Boden ab und flog mit seinen beiden Schützlingen davon.

So verschwanden sie in der Nacht: USO-Spezialist Kennon, die Nomadin Lady Carr und der kleine Fallensteller.

\*

Kennon landete am Rand eines buschbewachsenen Hügels und sah sich um. Es war jene Stunde am frühen Morgen, in der die Nacht vor Anbruch der Dämmerung noch einmal besonders dunkel wirkt. Kennon störte das wenig, seine nachtsichtigen Augen nahmen jede Einzelheit der Umgebung in sich auf.

“Hier müssen wir Sie zurücklassen”, sagte er zu dem Mädchen.

“Sie werden mich finden”, meinte sie.

“Ich werde früher oder später hierher zurückkommen”, versprach der Mann mit dem Robotkörper. “Es ist einfach für mich, diesen Platz wiederzufinden. Machen Sie sich keine Sorgen. Verstecken Sie sich ein paar Tage im Wald.”

“Sie wird hungrig”, sagte Schlappohr.

Kennon sah, daß das Mädchen sich stolz aufrichtete.

“Kein Mitglied der Troyma-Nomaden wird jemals in freier Natur, hungrig.”

“Gut”, sagte Kennon zufrieden. “Schlappohr und ich müssen jetzt zum Schiff zurück, damit niemand unsere Abwesenheit bemerkt.”

Ohne ein weiteres Wort an die Nomadin zu richten, hob er den Jungen hoch und flog davon.

Als sie sich dem Schiff näherten” zeichnete sich am Horizont ein heller Streifen ab.

“Sie ist sehr, schön”, sagte das Kind unvermittelt.

“Du sollst deinen Mund halten!” versetzte Kennon ärgerlich. Aber vor seinen geistigen Augen erschien dieses Mädchengesicht, das eine so eigenartige Anziehungskraft besaß.

\*

Als Kennon und der Fallensteller die MARCONO erreichten, war an Bord alles ruhig. Bis auf die Raumfahrer, die in der Zentrale arbeiten mußten, schließt die gesamte Besatzung.

Kennon verabschiedete sich von dem Jungen und befahl ihm, sich vorläufig nicht in seiner Nähe sehen zu lassen. Er wollte alle Verdachtsmomente ausschalten, denn Bennary würde durch die Zwischenfälle im Palast noch mißtrauischer werden, als er ohnehin schon war.

Ohne Schwierigkeiten gelangte Kennon in seine Kabine. Er verschloß sie wieder und verbarg seinen Mikro-Deflektor. Dann legte er sich vorsichtig auf das Bett. Sein Gehirn hatte Ruhe nötig.

Er, erwachte von dem untrüglichen Gefühl, nicht mehr allein in der Kabine zu sein.

Als er den Kopf hob” sah er Corco Bennary neben der Tür stehen.

Bennarys Gesichtsausdruck warnte den USO-Spezialisten. Äußerlich wirkte Bennary zwar beherrscht, aber Kennon war erfahren genug, um genau zu sehen” was in dem anderen vorging. Der Anführer der Cardmanosch war gereizt und grifflustig.

“Sie haben einen leichten Schlaf, Goss Repalio!”

Kennon grinste.

“Man sagt es”, erwiderte er gelassen.

“Vielleicht sind Sie nicht zum erstenmal in dieser Nacht aufgewacht!”

Mit einem Schlag wurde Kennon hellwach. Bennary suchte nach Zusammenhängen. Er hatte natürlich noch keine Erklärung für die Ereignisse in Puyk gefunden und brachte Kennon damit in Verbindung. Mehr als ein vager Verdacht konnte es jedoch nicht sein. Vielleicht richtete sich Bennarys Verdacht weniger gegen Kennon direkt als gegen irgendwelche Verbindungsleute, die er in Puyk vermutete.

Der USO-Spezialist tat, als müßte er nachdenken.

Dann wandte er sich wieder an den Kommandeur.

“Worauf wollen Sie eigentlich hinaus?”

“Hatten Sie Kontakt mit irgend jemand?” brach es aus Bennary hervor.

Kennon richtete sich in gespielter Wut auf.

“Sie machen mir Spaß!” fuhr er Bennary an. “Sie tun geheimnisvoll und sperren mich hier ein. Dann stellen Sie dumme Fragen. Was soll das alles? Wol len Sie mich in eine Falle locken?”

Bennary wurde schwankend.

“Es ist ziemlich viel passiert!”

“Schon möglich”“ sagte Kennon. “Aber warum kommen Sie damit zu mir? Geben Sie mir Informationen, damit ich endlich weiß, was überhaupt gespielt wird.

Bennary sah sich in der Kabine um.

“War vielleicht der Junge bei Ihnen?”

“Welcher Junge?”

“Mein Sohn!

Kennon stieß eine Verwünschung - aus.

“Gehen Sie doch zum Teufel!- empfahl er Bennary. “Es ist mir ein Rätsel, wie Sie es fertiggebracht haben, so viele Anhänger um sich zu scharen, obwohl Sie ein derart mißtrauischer Mensch sind. Ich möchte jedenfalls nicht mit Ihnen zusammen arbeiten.”

Einen Augenblick sah es aus, als wollte Bennary sich auf den vermeintlichen Goss Repalio stürzen, dann entspannte er sich.

“Sie werden heute mit Tekener zusammentreffen!” sagte er, dann zog er sich aus Kennons Kabine zurück.

Kennon ließ sich wieder auf das Bett sinken und verschränkte die Arme hinter dem Kopf. Bennary war zwar mißtrauisch, aber er wußte nichts Konkretes. Jetzt war Kennon froh, daß er das Mädchen befreit hatte. Das gab dem Ereignis einen lokalen Anstrich. Hätte Bennary nur die beiden Wächter gefunden, wäre sein Mißtrauen wahrscheinlich noch größer geworden.

Der Kriminalist dachte an seinen Partner.

Endlich würde er, mit Tek zusammentreffen. Er würde erfahren, was mit seinem Freund nicht in Ordnung war. Sicher waren die Sorgen, die er sich um Tek machte, nicht unbegründet. Bennary versuchte, Tekener als Druckmittel gegen die USO zu benutzen.

Warum machte Ronald bei diesem Spiel mit?

Wurde er dazu gezwungen, oder tat er es freiwillig?

Kennon gestand sich ein” daß er dem Zusammentreffen mit dem Smiler

geradezu entgegenfieberte. Hoffentlich bekamen sie beide Gelegenheit, sich allein zu unterhalten.

Ein Geräusch an der Tür unterbrach Könnens Gedanken. Als er aufblickte, sah er, daß jemand ein Papier in den Raum geschoben hatte.

Kennon zögerte.

War das ein neuer Trick Bennarys?

Er stand auf und hob den Zettel auf. Er faltete ihn auseinander und las:

DU HAST SICHER VIEL ZU TUN. ICHVERSUCHE, DAS MÄDCHEN ZU RETTEN.

DER FALLENSTELLER

“Verdammtes Schlappohr!” stieß Kennon hervor.

Der Junge wußte genau, daß Kennon jetzt seine Kabine nichtverlassen konnte. Deshalb ging er auf eigene Faust los. In seiner Botschaft hatte Schlappöhr nicht erwähnt, was er vorhatte. Kennon traute dem Jungen jedoch zu, daß er sich einen Plan ausgedacht hatte. Hoffentlich ging die Sache gut.

Wenn man Lady Carr oder den Fallensteller fand, würde man sie verhören und schnell von der wahren Identität des vermeintlichen Goss Repalio erfahren.

Schlappohr und das Mädchen bildeten eine ständige Gefahrenquelle für Kennon.

Der Mann mit dem Robotkörper war mit sich unzufrieden.

Er hatte sich wie ein Anfänger benommen und sich allein von seinen Gefühlen leiten lassen. Das konnte ihm noch zum Verhängnis werden. Jetzt war er darauf angewiesen, daß ein sechsjähriger Junge keinen Fehler beging. Gewiß, Schlappohr war kein gewöhnliches Kind, aber er war, unberechenbar.

## 5.

Drei Stunden nach Sonnenaufgang wurde der falsche Goss Repalio in die Zentrale des Schiffes gerufen. Er hatte den Zettel mit der Botschaft des Jungen inzwischen vernichtet.

Bennary empfing ihn persönlich.

“Tekener ist jetzt da!”

“Gut!” sagte Kennon.

Entweder hatte man Schlappohrs Abwesenheit noch nicht bemerkt, oder Corco Bennary hielt die Sache für zu belanglos, um darüber zu sprechen. Die Tatsache, daß Bennary ihn mit Tekener zusammenbrachte, wertete Kennon als gutes Zeichen. Es war ein Beweis, daß man den Fallensteller und Lady Carr bisher nicht gefunden hatte.

Bennary führte Kennon in die Zentrale.

Kennon sah Tekener mit einem fremden Mann an den Kontrollen stehen. Der Fremde war wahrscheinlich ein Vertrauter des Chans, der zusammen mit Tekener aus der Stadt gekommen war.

Kennon mußte aufpassen, daß er sich nicht verriet. Seine Freude und seine Erleichterung durften nichtsichtbar werden.

Bennary und Kennon blieben vor den beiden anderen Männern stehen.

“Das ist der Mann von der USO. Goss Repalio!” sagte Bennary.

Die Blicke des galaktischen Spielers hefteten sich auf Kennon. Irgendwie fühlte Kennon sich unbehaglich. Seine Freude über das Wiedersehen erlosch schlagartig, ohne daß er dafür eine Erklärung gefunden hätte. Kennon erwiderte den Blick.

“Ich glaube”. sagte Tekener gedeckt., “daß wir, uns schon einmal flüchtig gesehen haben, Repalio.”

sagte Kennon knapp. Ein schwer zu erklärendes Gefühl riet ihm, sich in dieser Situation zurückhaltend zu verhalten.

“Dieser Mann ist Jattips”, stellte Bennary den Fremden vor. “Er ist der engste Mitarbeiter des Chans.”

Trotz der Anwesenheit Tekeners hatte Kennon das Gefühl, unter Fremden zu sein. Seine Vermutung bestätigte sich: Tekener war nicht in Ordnung.

Wurde der Spieler beeinflußt?

Kennon glaubte nicht, daß Bennary sich auf diese Weise die Sympathien der USO verscherzen würde.

Aber was war es dann’?

Gab es Gründe für eine grundlegende Veränderung Teks?

Kennon wußte, daß er vorsichtig sein mußte. Er mußte den stets mißtrauischen Bennary überzeugen und gleichzeitig die Wahrheit über Tekener herausfinden. Das würde nicht einfach nein.

Bennary schien die Anspannung zu spüren, die alle Männerbeherrschte.

Er lächelte.

“Ich kann mir vorstellen, daß es für USO-Mitglieder immer ein Ereignis ist, wenn sie auf diese Weise zusammentreffen.”

“Wir sind Einsamkeit gewohnt”, erklärte Tekener herablassend.

Diese Bemerkung war so typisch für Tek, daß Kennon wieder schwankend wurde. Vielleicht war doch alles in Ordnung. Es war denkbar, daß Tekener ein Doppelspiel trieb” daß er Bennary aus Gründen, die Kennon unbekannt waren, täuschen wollte.

“Repalio ist der Verbindungsmann zur USO”, erklärte Bennary dem galaktischen Spieler. Er lächelte schwach. “Wissen Sie. das Vertrauensverhältnis zwischen Atlan und mir ist noch nicht besonders ausgeprägt. Ich bin zwar sicher, daß die USO uns jetzt helfen wird” die derzeitige Regierung der TareyBruderschaft abzulösen, doch ich befürchtete, daß die Organisation des Lordadmirals dabei eigene Ziele verfolgen könnte.”

Kennon ließ sich durch die verbindliche Art Bennarys nicht täuschen. Der Kommandeur der Cardmanosch war ein Mann, der alle Möglichkeiten in Betracht zog.

Wahrscheinlich hatten sich die Rebellen gegen alle Eventualitäten abgesichert.

Tekener wandte sich jetzt an Kennon.

“Ich hatte lange keine Gelegenheit, mit Atlan zu sprechen. Aber Sie können mich sicher über den letzten Stand der Dinge unterrichten.”

“Ja”, sagte Kennon. Während er Tek einen kurzen Bericht gab, überlegte er angestrengt, wie er dem Smiler klarmachen konnte, daß er Kennon und nicht. Repalio war. Doch solange Bennary in der Nähe war, durfte er nichts riskieren.

“Ich bin der Ansicht, daß die USO sich stärker als bisher für die Rebellen engagieren muß”, hörte er Tekener sagen. “Deshalb werde ich einen Flottenverband anfordern, der in der Stunde X eingreifen wird.”

Für Kennon war diese Äußerung unbegreiflich. Wie konnte Tekener annehmen, daß Atlan sich auf derart drastische Weise in die inneren Angelegenheiten eines autonomen Sternenreichs einmischen würde? Es gab nur eine Erklärung: Tekener gaukelte Bennary etwas vor.

Kennon warf dem Kommandeur einen Seitenblick zu. Bennary machte einen fast teilnahmslosen Eindruck, als wußte er genau, wie sich dieses Gespräch entwickeln würde. Sollte es ihm gelungen sein, Tekener auf seine Seite zu bringen und ihn entsprechend zu programmieren?

Niemals zuvor war Kennon so unsicher gewesen. Er wußte nicht, was Tekener wirklich dachte und beabsichtigte.

Es gab sich einen Ruck.

“Kann ich mit Tekener allein sprechen?”

Bennarys Augen weiteten sich.

“Sie sind verrückt!” sagte er impulsiv.

Kennon breitete die Arme aus, als wollte er eine beschwörende Geste machen.

“Es muß sein, Bennary! Ich weigere mich, in Ihrem Interesse weiterzuarbeiten, wenn ich Ronald Tekener nicht unter vier Augen sprechen kann.”

Es war deutlich zu sehen, daß es in Bennary arbeitete. Dann jedoch—nach Rennens Ansicht viel zu schnell—nickte er.

“Ich mache eine Ausnahme!”

Kennon war so überrascht daß er fast einen Fehler begangen hätte. Der plötzliche Meinungsumschwung Bennary gab ihm zu denken. Es sah ganz danach aus, als hätte Bennary schon vor diesem Zusammentreffen beschlossen, die beiden USO-Spezialisten allein zu lassen.

Weshalb?

Diese Frage ließ Kennon nicht los.

Konnte Bennary so sicher sein, daß sich die Einstellung der USO im allgemeinen und die Tekeners im besonderen nicht mehr ändern würde?

Kennons Verwirrung wuchs.

“Sie können eine Kabine im Schiff auswählen!” Bennary blickte auf seine Uhr, “Ich gebe Ihnen eine Stunde Zeit. Ich möchte Sie jedoch bitten, mir über den Ausgang des Gespräches Auskunft zu geben.”

“Keine Abhöranlagen?” fragte Tekener.

“Keine Abhöranlagen!” versprach Bennary.

Davon werde ich mich überzeugen! dachte Kennon grinsend. Laut sagte er: “Wir machen es in meiner Kabine.”

Bennary erhob keine Einwände. Kennon hatte sogar den Eindruck, daß der Cardmanosch-Chef ungeduldig auf dieses Gespräch wartete. Was hatte das zu bedeuten?

Kennon beobachtete seinen Partner. Tekener benahm sich normal. Es war nichts Ungewöhnliches an ihm festzustellen.

Trotzdem ...

Kennon ergriff den Spieler am Arm.

“Kommen Sie, Tekener!”

Sie verließen die Zentrale. Kennon schwieg. Er wollte erst in der Kabine reden, wenn er sich überzeugt hatte, daß sie nicht belauscht wurden.

Im Antigravschacht begann jedoch Tekener zu reden.

“Wir müssen endlich zu einer vernünftigen Zusammenarbeit kommen. Es ist schon schlimm genug” daß Kennon sterben mußte.”

Der letzte Satz traf Kennon wie ein Schock. Er wollte Tekener schon fragen, ob er verrückt geworden war, besann sich aber rechtzeitig eines Besseren.

Tekener wußte, daß Kennon am Leben war.

Warum redete er jetzt so, als wäre Kennon tot? Mißtraute er dem vermeintlichen Repalio? Glaubte er an eine Falle?

Es war die einzige Erklärung!

Trotzdem wurde Kennons Unbehagen immer stärker.

“Ich verstehe nicht”, fuhr Tekener fort, “daß Atlan noch immer diese Verzögerungstaktik betreibt. Er sollte Projekt Rarität C voll unterstützen.”

Kennon starnte ihn fassungslos an.

Tekener wußte doch, daß Atlan Projekt Rarität C längst fallengelassen hatte. Warum redete er nun einen solchen Unsinn?

Sie verließen den Antigravschacht und gelangten durch einen breiten Korridor in die Mannschaftsunterkünfte. Kennon führte den Spieler in die Kabine, in der man ihn gefangen gehalten hatte.

Er drückte die Tür hinter sich zu und schaltete seine körpereigenen Ortungsgeräte ein. Es schien alles in Ordnung zu sein. Trotzdem zögerte Kennon“ sich erkennen zu geben.

Er mußte erst Klarheit gewinnen, war mit Tek los war.

“Sie sprachen vom Tode Kennons”, erinnerte er den Partner. “Warum halten Sie ihn für so wichtig?”

“Ich habe ein paarmal mit ihm zusammengearbeitet und schätzte ihn sehr!” erwiderte Tekener. “Der Gedanke, daß er von ein paar Schüssen durchbohrt wurde, ist unerträglich.”

Kennon hatte ein Gefühl, als würde sein Gehirn einfrieren.

Dieser Tekener wußte nicht, daß Kennon einen Robotkörper besaß.

Hastig schaltete Kennon ein weiteres körpereigenes Ortungsgerät ein. Er konnte die Impulse des Zellaktivators spüren. Dieser Tekener trug einen Zellaktivator.

Aber der Mann war nicht der echte Tekener.

Er war ein Double.

Ein Double, das für Bennary arbeitete und den Zellaktivator des echten Tekener um den Hals trug.

Die Vorstellung, daß er sich fast verraten hatte, brachte Kennon nachträglich noch aus der Fassung. Deshalb hatte Bennary diesem Gespräch unter vier Augen so schnell zugestimmt. Er brauchte diesen Tekener nicht zu fürchten.

Aber wo war der echte Tek?

Lebte er noch?

Die Tatsache, daß das Double den Zellaktivator trug, ließ Kennon das

Schlimmste befürchten.

“Setzen Sie sich!” forderte er den falschen Tekener auf. “Wir wollen überlegen, was wir tun können, um die Interessen der USO zu wahren und gleichzeitig den Rebellen zu helfen.”

Während er mit dem Double sprach, begann er zu überlegen, wie er den echten Tekener finden und befreien konnte.

## 6.

Obwohl Lady Carr noch immer nicht sicher war, was sie von ihren beiden seltsamen Rettern halten sollte, hatte sie ihr Versteck am Waldrand bisher nicht verlassen. Von ihrem Platz aus konnte sie die gesamte Ebene überblickten, so daß sie sofort gemerkt hätte, wenn jemand in ihre Nähe gekommen wäre. Da sie nicht wußte, wohin sie sich wenden sollte, hatte sie keine andere Wahl, als auf die Ratschläge ihrer Retter einzugehen. Sie befürchtete jedoch, daß ihre Freiheit nur von kurzer Dauer sein würde.

Etwa vier Stunden nach Sonnenaufgang suchte sie ein paar Wasserbeeren, um Hunger und Durst zu stillen. Die Kolonisten verschmähten diese Früchte, aber die Troyma-Nomaden hatten gelernt, sich davon zu ernähren.

Die Troyma-Nomaden! dachte das Mädchen bitter.

Dieses Volk existierte nicht mehr.

Nachdem sie gegessen hatte, kehrte Lady Carr an den alten Platz zurück.

Bei den Nomaden hatte sie Geduld gelernt.

Sie konnten stundenlang an einem Platz sitzen und die Umgebung beobachten. Das erwies sich jetzt als Vorteil.

Als die Sonne ihren höchsten Stand erreicht hatte, tauchte ein kleiner Croydalbär in der Nähe des Verstecks auf. Die Anwesenheit des scheuen Tieres beruhigte das Mädchen. Sie befand sich in einem von Kolonisten gemiedenen Gebiet.

Am späten Nachmittag erschien am Horizont ein dunkler Punkt, der schnell größer wurde.

Es war der Junge.

Er kam allein.

Er hielt einen waffenähnlichen Gegenstand in den Händen, mit dessen Hilfe er sich in der Luft hielt. Das Kind schien keine Orientierungsschwierigkeiten zu kennen, denn es landete unmittelbar neben dem Versteck.

Lady Carr trat zwischen den Bäumen hervor.

“Wo ist dein Freund?”

“Er kann nicht kommen”, erwiderte der Fallensteller. “Ich werde mich um dich kümmern.”

Sie fühlte, daß dieses Kind erstaunlich viel Selbstbewußtsein besaß, aber sie fragte sich, ob es tatsächlich in der Lage war, sie zu unterstützen. In ihrer Situation konnte sie nicht auf einen sechs- oder siebenjährigen Jungen aufpassen.

“Du kannst nicht auf dieser Welt bleiben”, hörte sie den Fallensteller sagen. “Deshalb werden wir zum Raumhafen gehen und uns irgendein Schiff suchen.”

“Wir?”

“Ich werde vorläufig bei dir bleiben!”

Lady Carr wunderte sich über die Entschiedenheit, mit der der Junge sprach. Er schien keinen Augenblick daran zu zweifeln, daß sie seinen Vorschlagen zustimmen würde.

Es waren nicht einmal Vorschläge!

Es waren Anweisungen!

Sie blickte auf das Kind hinab. Irgendwie war sie sicher, daß sie ihm vertrauen konnte. Woher kam dieser Junge? Wer war er und warum half er ihr??

“Ich habe nur einen Antigravprojektor, mit dessen Hilfe ich hergeflogen bin. Wir werden ihn nicht mehr benutzen. Es kann sein, daß wir zwei Tage bis zum Raumhafen unterwegs sind, denn wir müssen vorsichtig sein. Am besten, wenn wir gleich aufbrechen. Wir gehen durch das Arquara-Tal und durchqueren dann einen Ausläufer der Wüste. Das ist zwar ein Umweg, aber wir halten uns auf diese Weise von den belebten Straßen fern.”

“Du kennst dich gut aus”, anerkannte sie. “Bist du von Biracy-Chan?”

“Nein, ich wurde im Weltraum geboren. Ich habe mir jedoch eine Karte von Puyk und von der Umgebung der Stadt angesehen. Ich kann mir alles gut einprägen.

“Für wen arbeitest du eigentlich?”

Er lachte.

“Ich bin ein Kind! Kinder arbeiten nicht. Sie vergnügen sich. Es macht mir Spaß, jenen zu helfen, die ich gut fühlen kann. Ich bin niemanden verantwortlich. obwohl schon viele versucht haben, mich für ihre Zwecke auszunutzen.”

Sie sah, daß er ungeduldig wurde. Er blickte sich noch einmal um. dann verließen sie Lady Carrs Versteck am Waldrand.

“Ich kann niemand spüren”. sagte Schlappohr. “Das ist eine verlassene Gegend.

Wie er so vor ihr herging, wurde ihr klar” daß er doch noch ein Kind war, denn er machte kurze Schritte. und seine Bewegungen wirkten ein bißchen unbeholfen. Lady Carr wurde von einem Gefühl der Unwirklichkeit beschlichen. Litt sie unter Wahnvorstellungen” War es möglich, daß sie in Wirklichkeit noch im Palast gefangen war und psychisch beeinflußt wurde?

Sie schüttelte den Kopf.

Der Junge war Realität.

Sie merkte bald, daß der Fallensteller ermüdete.

“Wollen wir eine Pause einlegen?” fragte sie ihn.

Er drehte sich zu ihr um. Seine Wangen waren vor Anstrengung gerötet. Seine Haare hingen wirr im Gesicht. Er hatte die Jacke aufgeknöpft.

“Es geht weiter”, erklärte er.

Bei Anbruch der Dunkelheit erreichten sie das Arquara-Tal. Nun bestand Lady Carr auf einer Rast. Sie suchten sich eine Bodenmulde. Der Junge zog seine Jacke aus und rollte sie zusammen. um sie als Kopfkissen zu benutzen. Dann legte er sich hin und schlief sofort ein. Lady Carr suchte ein paar Beeren und setzte sich dann neben den Fallensteller. Obwohl sie müde war, legte sie sich nicht hin. Sie fühlte sich verpflichtet, neben dem Kind zu wachen.

Schlappohr schlief völlig ruhig. Er bewegte sich nicht und sprach auch nicht im

Schlaf. Es mochten etwa zwei Stunden vergangen sein, als er sich plötzlich aufrichtete und sie anblickte. Trotz der Dunkelheit sah sie seine Augen glänzen.

“Warum schlafst du nicht?”“

“Ich habe aufgepaßt!”

“Unsinn!” rief das Kind. “Es genügt, wenn ich aufpasse.”

“Aber du hast geschlafen!”

“Das bedeutet überhaupt nichts.”

Sie gab ihm ein paar Beeren, die sie vorbereitet hatte. Er aß sie langsam und mit großem Genuß. Dann stand er auf und klopfte den Sand aus den Kleidern.

“Wir gehen weiter. Im Tal gibt es nicht viele Versteckmöglichkeiten, deshalb wollen wir bis zum Sonnenaufgang das Randgebiet der Wüste erreichen.”

Die Nomadin war skeptisch, ob der Fallensteller das schaffen würde, aber sie erhob keinen Widerspruch. Sie hoffte, daß der Fallensteller sich im Dunkeln zurechtfand. Sie besaß zwar einen ausgezeichneten Orientierungssinn, aber da sie sich noch nie in dieser Gegend aufgehalten hatte, würde es ihr schwerfallen, den richtigen Weg einzuschlagen. Zu ihrem Erstaunen mußte sie feststellen, daß sie sich immer mehr auf dieses Kind verließ.

Sie gelangten jetzt in ein wildes Buschland. Der Junge blieb immer wieder an stachelbewehrten Ästen hängen und zerriß sich die Kleider. Obwohl er sich die Hautzerkratzte, verlangsamte er das Tempo nicht.

“Soll ich dich tragen?” fragte die Nomadin schließlich.

“Bald werden wir offenes Land erreicht haben”, entgegnete es.

Doch es dauerte fast noch eine Stunde“ bis sie die Savanne auf der anderen Seite des Tales erreicht hatten.

Plötzlich blieb Schlappohr stehen.

“Da ist jemand!” sagte er leise.

Lady Carr versuchte, mit ihren Blicken die Dunkelheit zu durchdringen, doch sie konnte nichts erkennen. Auch ihr durch ein ständiges Leben in der Wüste geschultes Gehör vernahm nichts Ungewöhnliches. Da war nur das leichte Säuseln des Windes im hohen Gras und die angestrengten Atemzüge des Kindes.

Lady Carr verharrte reglos; die Angst, daß man sie entdeckt haben könnte, wurde immer stärker.

“Wo?” flüsterte sie.

“Noch nicht sehr nahe‘. erwiderte der Fallensteller. “Ein Mann! Ich kann ihn spuren. Auch er scheint auf der Flucht zu sein. Seine Gedanken sind verwirrt. Er ist voller Furcht und Haß.”

“Was tun wir jetzt?” fragte sie.

“Warten!” entschied der Kind-Mutant. “Der Unbekannte könnte die Aufmerksamkeit etwaiger Verfolger auf uns ziehen. Wir dürfen kein Risiko eingehen. Ich schlage deshalb vor, daß wir hier warten, bis sich der Unbekannte weit genug entfernt hat.”

Sie ließen sich im Gras nieder. Diesmal schlief Lady Carr trotz ihrer innern Anspannung schnell ein. Als sie erwachte, konnte sie die Silhouetten der Hugel gegen den heller werdenden Himmel ausmachen. Im Tal selbst war, es noch dunkel.

Das Mädchen fröstelte.

Schlappohr stand ein paar Schritte von ihr entfernt. Er schien zu lauschen. Ein Instinkt schien ihm zu sagen, daß sie erwacht war, denn er kam zu ihr.

“Er ist noch da!” sa gte er nur.

“Aber ...”

“Er hat offenbar die Orientierung verloren”, unterbrach er sie. “Außerdem scheint er verletzt zu sein.”

Sie blickte zum Himmel.

“Es wird bald hell sein.”

“Ja, das ist nicht gut. Ich hatte gehofft, um diese Zeit bereits in der Wüste zu sein. Doch das ist nicht möglich. Aber wir können auch nicht länger warten. Versuchen wir, den Fremden zu umgehen.”

“Wer kann es sein?” fragte Lady Carr.

“Ich weiß es nicht”, erwiderte Schlappohr. “Sein Geist ist verwirrt. Er muß Schreckliches erlebt haben.”

Sie brachen auf. Die Nomadin überlegte, ob der Fallensteller überhaupt geschlafen hatte, aber sie wollte ihn nicht fragen, denn wenn sich ihre Vermutung bestätigen sollte, hätte sie sich nur, noch mehr Sorgen um das Kind gemacht.

Es wurde jetzt schnell hell. Sie befanden sich mitten im Tal. Der Junge hatte einmal mehr recht behalten. Hier waren sie ständig gefährdet, denn im fußhohen Gras gab es keine Versteckmöglichkeit. Jeder Gleiterpilot, der mit seiner Maschine über das Tal flog, konnte sie entdecken.

“Wir müssen uns beeilen!” forderte sie den Fallensteller auf.

“Ich kann nicht schneller”, sagte der Junge.

Dann sahen sie den anderen Flüchtlings. Er tauchte etwa zweihundert Meter von ihnen entfernt aus einer Senke auf. Lady Carr sah, daß er sich nur mühsam auf den Beinen hielte.

“Ich glaube, daß er uns entdeckt hat!” sagte Schlappohr. “Wir dürfen keinen Kontakt zu ihm haben. Er kann nicht mehr schnell laufen. Laß uns verschwinden.”

Die Arkonidin schüttelte den Kopf.

“Er trägt Nomadenkleidung. Vielleicht hat einer der Troyma-Nomaden das Massaker überlebt.”

Der Fremde kam auf sie zugeschwankt.

“Oh, Arkon!” stieß das Mädchen plötzlich hervor. “Das ist Bessmann!”

Sie setzte sich in Bewegung und rannte auf den Mann zu.

“Halt!” schrie der Junge. Er folgte ihr, so schnell es seine Beine zuließen. “Bleib stehen!”

Doch sie achtete nicht auf ihn.

Der Mann war tatsächlich Bessmann, der Anführer der Troyma-Nomaden. Irgendwie war ihm die Flucht aus dem Zeltlager gelungen. Lady Carr sah, daß das Gesicht des Mannes von Schmutz und Blut verkrustet war. Seine Augen lagen tief in den Höhlen. Bessmanns Blick hatte etwas Unstetes. Seine Kleidung bestand nur noch aus Lumpen.

“Bessmann!” sagte das Mädchen erschüttert.

Er sah an ihr vorbei, dann streckte er einen Arm aus und deutete auf den Jungen.

“Wer ist das?” fragte er krächzend. Seine Stimme klang drohend.

“Ein Freund”, sagte sie hastig. Sie wunderte sich, daß Bessmann über dieses Zusammentreffen mit ihr nicht erstaunt war. “Er hat mich aus dem Palast des Admo-Chans in Puyk befreit.”

“Dieses Kind?” Bessmann rollte mit den Augen. “Willst du mich belügen, Lady Carr’?”

“Er tat es nicht allein. Es war noch ein Mann bei ihm. Der Junge will mich ‘jetzt zum Raumhafen bringen und mit mir von dieser Welt fliehen. Das. solltest du auch versuchen, Bessmann.”

Der ehemalige Nomadenführer ergriff sie am Arm.

“Was redest du da für einen Unsinn, Mädchen? Ich bin auf der Suche nach unserem Zeltlager, aber ich habe es bisher nicht finden können.”

Sie sah ihnverständnislos an. Wußte er nicht, was geschehen war? Wie eine Vision tauchte das Bild Bessmanns in ihrer Erinnerung auf, wie er mit zwei Waffen in den Händen gekämpft hatte. Sie erinnerte sich, daß er plötzlich davongestürmt war.

Das Ende der Troyma-Nomaden mußte einen schrecklichen Schock in Bessmann ausgelöst haben. Der Anführer des kleinen Volkes konnte sich nicht mit den Realitäten abfinden.

“Es gibt keine Zelte mehr, Bessmann”, sagte sie traurig. “Du und ich und ein paar andere Mädchen sind die letzten Überlebenden der Troyma-Nomaden.”

In diesem Augenblick wurde die Sonne hinter den Hügeln des Arquara-Tals sichtbar, und ihr Licht fiel genau in Bessmanns Gesicht. Lady Carr konnte jetzt den irren Ausdruck in den Augen des Mannes sehen.

Bessmann blinzelte.

“Du bist verrückt!” stieß er hervor.

“Es ist wahr, Bessmann!”

Kaum, daß sie diese Worte ausgesprochen hatte, begriff sie, daß mit Bessmann in dieser Weise nicht zu reden war. Sie hatte einen Fehler begangen.

Bessmann packte sie fester und riß sie mit einem Ruck von den Beinen. Sie stürzte auf den weichen Boden und schrie auf. Bessmann warf sich über sie.

“Lady Carr’.” rief Schlappohr verzweifelt. “Du mußt aufpassen.”

Bessmann begann wild auf sie einzuschlagen. Lady Carr versuchte vergeblich, sich aus seinem Griff zu befreien. Der Nomade entwickelte die Kraft eines Verrückten.

Er bringt mich um! dachte das Mädchen voller Entsetzen.

Der Fallensteller warf sich auf Bessmann und schlug mit seinen kleinen Fäusten auf ihn ein. Doch dabei erzielte er keine Wirkung. Bessmann beachtete das Kind überhaupt nicht.

“Hör auf!” schrie die Nomadin. “Bessmann, du sollst aufhören!”

Das machte ihn noch wilder. Er traf sie ins Gesicht. Blut schoß aus ihrer Nase. Sie drehte den Kopf weg, da packte er sie am Hals und versuchte sie zu würgen. Instinktiv zog sie die Beine an und rammte sie ihm in den Unterleib. Er stöhnte auf, ließ aber nicht von ihr ab.

“Ich weiß, wo die Zelte stehen!” rief sie. “Ich weiß es, Bessmann.”

Er richtete sich auf und sah sie mit neuem Interesse an.

“Ich werde es dir sagen!” versprach sie.

Bessmann stand auf.

“Bist du in Ordnung?” fragte das Mädchen den Fallensteller.

Schlappohr hatte Tränen in den Augen.

“Ich dachte, er bringt dich um.”

Bessmann kam drohend auf sie zu.

“Wo sind die Zelte?”

“Wir führen dich zu ihnen”, sagte Lady Carr. “Aber du mußt alles tun, was wir von dir verlangen.”

“Gut”, sagte Bessmann, der sich sehr schnell wieder beruhigt hatte. Lady Carr wußte, daß der ehemalige Nomadenführer jederzeit wieder einen Anfall bekommen konnte. Trotzdem wollte sie ihn nicht seinem Schicksal überlassen. Bessmann war der letzte lebende männliche Vertreter der TroymaNomaden. Vielleicht gelang es Schlappohr und ihr, diesen Mann zum Raumhafen und an Bord eines Schiffes zu bringen. Auf Biracy-Chan durfte Bessmann nicht bleiben.

“Wir nehmen ihn mit zum Raumhafen”, sagte sie leise zu dem Jungen.

“Er wird Schwierigkeiten machen!” prophezeite der Fallensteller.

“Das kalkuliere ich ein.”

Schlappohr erhob keine weiteren Proteste. Sie setzten ihre Flucht fort, und Bessmann folgte ihnen bereitwillig. Am späten Abend erreichten sie den Raumhafen.

\*

Schon die Art, wie Bennary die Tür aufstieß, ließ Kennon vermuten, daß irgend etwas nicht in Ordnung war.

Kennon lag auf dem Bett, er dachte noch immer über ein Gespräch mit dem falschen Tekener nach.

“Der Junge ist weg!” stieß Bennary hervor.

Kennon hob den Kopf.

“Was?” fragte er verständnislos.

“Mein Sohn!” rief Bennary. “Er ist verschwunden. Ich bin es zwar gewöhnt, daß er seine eigenen Wege geht, aber jetzt sind es über zwei Tage her, daß ich ihn zum letztenmal gesehen habe.”

“Und warum erzählen Sie Mir das?”

Bennarys Augen waren schmal. Er ahnte irgend etwas, aber sein Verdacht hatte sich noch nicht gefestigt.

“Ich glaube, daß Sie etwas damit zu tun haben.”

Der Kriminalist lachte.

“Ich bin hier eingesperrt!”

Unerwartet wechselte Bennary das Thema.

“Sie haben sich mit Tekener nicht geeinigt. Er schlug vor, daß Sie Atlan die Entscheidung einer Flotte empfehlen, aber Sie haben nicht zugestimmt.”

“Das ist richtig”, gab Kennon zu. “Ich muß erst noch darüber nachdenken. Wenn wir Ihnen eine Flotte zur Verfügung stellen, ist dies ein politischer Akt und außerdem ein Präzedenzfall. Es könnte passieren, daß sich noch andere Rebellengruppen an uns wenden.”

Bennary lehnte sich mit dem Rücken gegen den Türrahmen. In seinem Gesicht war eine Spur von Müdigkeit, die jedoch schnell wieder von Ungeduld verdrängt wurde. Wie lange, überlegte Kennon, kämpfte dieser Bennary schon gegen die Regierung der Tarey-Bruderschaft? Bennary wollte die Macht über das Sternenreich, aber sein ständiger physischer und psychischer Einsatz hatte ihn viel Kraft gekostet. Wenn er es diesmal nicht schaffte, war seine Niederlage besiegt. Das schien er zu ahnen. Der Chef der Cardmanosch war so gefährlich wie ein angeschossener Wolf.

“Kosmische Politik interessiert mich nicht”, erklärte Bennary. “Ich habe eine Abmachung mit Atlan und der USO.”

“Eine Abmachung mit Vorbehalten!” erinnerte Kennon.

“Versuchen Sie nicht, ein falsches Spiel zu treiben, Goss Repalio.” warnte ihn Bennary. “Ich kenne Männer wie Sie. Sie wollen ausprobieren, wie stark Ihre Position eigentlich ist. Dabei haben Sie die Grenze schon überschritten.”

Kennon grinste.

“Warum drohen Sie mir? Sie wissen genau” daß Sie mir nichts anhaben kennen, solange Sie auf die Hilfe einer USOFlotte angewiesen sind.”

Fr sah, daß er Bennarys wunde Stelle getroffen hatte, doch der CardmanoschChef hatte sich schnell wieder unter Kontrolle.

“Ich könnte mich entschließen, die Revolution ohne die USO zu riskieren. Dann brauche ich weder Tekener noch Repalio.”

Das war keine leere Drohung. Bennary wollte nicht länger warten.

“Geben Sie endlich eine Nachricht an Atlan!” forderte Bennary.

“Geben Sie mir Bedenkzeit”, bat Kennon. “Morgen früh werde ich mich entscheiden.”

Kennon brauchte diese Frist, denn er wollte den echten Tekener unter allen Umständen finden.

Bennary sagte widerwillig: “Ich gebe Ihnen diese Zeit.”

Er wandte sich ab. Bevor er jedoch die Tür hinter, sich schloß, sah er Kennon noch einmal an.

“Sagen Sie mir rechtzeitig, wenn Sie etwas über den Jungen erfahren sollten.”

Kennon zuckte mit den Schultern. Die Tür wurde zugeworfen. Der USOSpezialist hörte den Sicherungsmechanismus einschnappen. Hoffentlich ließ Bennary jetzt draußen keine Wachen aufstellen.

Es war kurz vor Anbruch der Dunkelheit. Kennon nahm an, daß der falsche Tekener inzwischen die MARCONO wieder verlassen hatte. Der richtige Tekener, daran hatte der Kriminalist keine Zweifel, wurde im Palast des Admo Chan gefangen gehalten—vorausgesetzt, daß er noch am Leben war. Länger als zweiundsechzig Stunden konnte Tek nicht ohne Zellaktivator leben. Diese Tatsache ließ Kennon befürchten, daß sein alter Freund nicht mehr am Leben war. Seine einzige Hoffnung bestand darin, daß man dem Double den Zeflaktivator nur bei entscheidenden Auftritten übergab, ihn danach aber wieder dem richtigen Tekener überließ. Kennon wollte sich jedoch Gewißheit verschaffen. Im Palast von Puyk konnte er bestimmt mehr erfahren. Er war sich darüber im klaren, daß der AdmoChan verschärfte Sicherheitsmaßnahmen getroffen hatte, um den Palast zu schützen. Vielleicht würde es auch mit einem Robotkörper unmöglich sein, den Palast heimlich zu betreten. Doch

darüber konnte Kennon sich noch Gedanken machen, wenn er vor der Festung stand. Er schätzte" daß es innerhalb des mächtigen Gebäudes ein paar hundert Verliese gab. In einem davon wurde Tekener gefangen gehalten. Kennon mußte sich eingestehen, daß die Gegenseite geschickt taktierte. Aus einem relativ harmlosen Gangsterstück hatte sich ein Fall von kosmopolitischer Bedeutung entwickelt. Die Kriminellen hatten schnell erkannt, was sie mit dem richtigen Tekener gewinnen konnten. Bennary war eingeschaltet worden. Dieser Mann war zweifellos der gefährlichste aller Gegenspieler. Über den falschen Tekener konnte Kennon noch keine Aussage machen. Vielleicht wurde das Double in diese Rolle gezwungen. Es war aber auch denkbar, daß es sich um einen Verbrecher handelte, der sich für ein entsprechendes Ilonarar in Bennarys Dienste gestellt hatte.

Kennens Gedanken wanderten zu einem anderen Problem.

Was war mit Bennarys Sohn und dem Nomadenmädchen geschehen? Normalerweise hätte Schlappohr längst zurück sein müssen. Offenbar hatte der Kind-Mutant Schwierigkeiten.

Kennon wartete, bis es im Schiff ruhiger wurde" dann schaltete er seine körpereigene Ortungsanlage ein. Sorgfältig peilte er den Korridor ab. Es war niemand in der Nähe. Bennary schien nicht einmal zu ahnen, daß der angebliche Goss Repalio eine Möglichkeit besaß, die MARCONO heimlich zu verlassen.

Doch Kennon ließ sich dadurch nicht zu unvorsichtigen Handlungen verleiten. Er durchsuchte sorgfältig seine Kabine, denn es war, nicht ausgeschlossen, daß man inzwischen Spioninstrumente installiert hatte. Erst als er sicher war, daß er nicht heimlich beobachtet wurde, begann er mit der Öffnung des Türschlosses.

Er schaltete den Mikro-Deflektor ein und trat auf den Gang hinaus.

Nachdem er sich noch einmal davon überzeugt hatte, daß niemand in der Nähe war, verschloß er sorgfältig wieder die Tür und rannte blitzschnell zum nächsten Anti gravschacht. Je schneller er das Schiff verlassen konnte, desto geringer war, die Gefahr einer zufälligen Entdeckung.

Diesmal brauchte er keine Rücksicht auf den Jungen zu nehmen. Er würde schneller vorankommen, weil er allein war.

Kennon vorließ die MARCONO durch eine offene Ladeschleuse.

\*

Sie standen im Schatten eines Gebäudes am Rande des Raumhafens und beobachteten die beleuchtete Landefläche. Außer der MARCONO waren noch sieben andere Schiffe dort gelandet. Vier davon waren Walzenschiffe der Galaktischen Händler. Die Springer waren die wichtigsten Handelspartner aller Völker, die zur Tarey-Bruderschaft gehörten. Etwas abseits standen zwei Kriegsschiffe des Admo-Chans. Das siebte Schiff war ein Passagierraumer einer unabhängigen Reisegesellschaft.

Ach sehe keine Zelte! - rief Bessmann. "Wo sind unsere Zelte?"

Schlappohr fuhr herum.

"Er muß ruhig sein, sonst wird man schnell auf uns aufmerksam werden."

Lady Carr sprach beruhigend auf Bessmann ein.

"Du wartest hier auf mich-, entschied der Fallensteller. "Ich werde mir die Schiffe

ansehen und ein geeignetes aussuchen."

Die Nomadin sah ihn an.

"Dazu bist du noch zu klein."

Der Fallensteller lachte nur und ging davon. Sie sah ihn zwischen zwei Verwaltungsgebäuden verschwinden. Bessmann begann leise zu fluchen. Lady Carr hoffte, daß er nicht wieder verrückt zu spielen begann.

"Wer ist dieses Kind?" fragte Bessmann. "Es gehört nicht zu unserem Volk."

Er hatte schon wiederholt nach dem Fallensteller gefragt, schien aber alle Erklärungen der Nomadin schnell wieder zu vergessen.

"Ein Freund", sagte das Mädchen. "Er hat mich aus dem Palast des AdmoChans befreit."

Bessmann, der mit dem Rücken an der Gebäudewand lehnte, stieß sich mit den Händen ab. machte eine paar Schritte auf die Straße entlang des Landefelds hinaus und geriet in den Lichtkreis eines Scheinwerfers. Lady Carr empfand Bedauern, als sie diese abgerissene Gestalt sah und an den Bessmann früherer Tage dachte.

"Komm zurück in den Schatten!" rief sie ihm zu. "Niemand darf dich sehen, Bessmann."

Er drehte sich zu ihr um und griff sie mit beiden Händen an den Kopf.

"Es dreht sich alles um mich", sagte er leise. "Was ist überhaupt geschehen?"

Schon einmal, kurz vor ihrer Ankunft am Raumhafen, hatte er ein paar vernünftig klingende Fragen gestellt Lady Carr hoffte, daß er sich eines Tages von seinem Schock erholen würde. Die Voraussetzung dafür war jedoch eine gelungene Flucht.

"Sind ... sind alle tot?" brachte Bessmann hervor.

Sein Gesicht war seltsam starr, im grellen Licht der Scheinwerfer sah es unheimlich aus. Nur die Augen schienen darin zu leben.

"Bessmann!" sagte Lady Carr. "Erinnere dich, was in der Wüste geschehen ist."

Er gab einen merkwürdigen Laut von sich.

Das Mädchen trat auf die Straße hinaus, ergriff Bessmann an der Hand und zog ihn zurück in das Halbdunkel.

Die Positionsscheinwerfer eines großen Transportgleiters tauchten hinter den Nomaden auf. Das Fahrzeug kam lautlos heran und verschwand dann mit zunehmender Geschwindigkeit in Richtung der Stadt.

"Wir müssen aufpassen!" sagte Lady Carr. "Die Schiffe werden auch nachts entladen."

Bessmann stöhnte.

"Wir werden es schaffen", versuchte das Mädchen ihn zu trösten. "Sobald wir Biracy-Chan verlassen haben, sind wir in Sicherheit."

'Er richtete sich auf. Plötzlich war er wieder der alte Bessmann, dem es jahrelang gelungen war, ein Volk vor dem endgültigen Untergang zu bewahren. Bessmann war schlauer gewesen als die Tiere der Wüste und hatte die Troyma-Nomaden immer wieder aus den Fällen der Banden gerettet. Wahrscheinlich war er sich während all dieser Jahren bewußt gewesen, daß es keine Rettung geben konnte.

"Ich werde diese Welt nicht verlassen", hörte sie ihn sagen. "Sie ist längst zu unserer Heimat geworden. Ich werde weiter auf Biracy-Chan leben und die Mörder meines Volkes jagen."

“Der Gedanke an Rache ist absurd!” protestierte das Mädchen. “Du bist allein viel zu schwach, um irgend etwas erreichen zu können. Man wird dich töten. Du hast keine Chance, Bessmann.”

Er antwortete nicht, aber sein Entschluß schien festzustehen.

“Wir können später nach BirachyChan zurückkehren”, sagte sie verzweifelt. “Auf einem anderen Planeten können wir eine Guerillatruppe aufbauen, mit der wir den Kampf aufnehmen.”

Bessmann entspannte sich.

“Würdest du mitmachen?”

“Ja”, sagte sie einfach.

“Du warst immer sehr stolz und hast dich von allen Männern ferngehalten”, erinnerte er sich.

Sie erwiderte nichts darauf. Sie sah, daß Bessmann nachdachte. Vielleicht überlegte er, wie gering die Chancen für eine Rückkehr waren.

“Der Junge wird uns begleiten”, sagte sie hastig. “Er ist ein Mutant und würde eine wertvolle Verstärkung- für, uns sein.”

“Ich kämpfe nicht mit Kindern”, sagte Bessmann.

“Du weißt nicht, was du redest!”

Im Grunde genommen war das Mädchen erleichtert, daß sie mit Bessmann über diese Dinge streiten konnte. Allmählich schien sich der ehemalige Anführer der Troymanomaden mit den Tatsachen abzufinden.

“Laß uns über alles reden, wenn der Junge zurück ist”, schlug sie vor.

Er überlegte einen Augenblick.

“Gut”, stimmte er dann zu. Ach werde mich inzwischen ausruhen.”

Als wäre sein Körper plötzlich ohne jede Kraft, ließ Bessmann sich an der Wand hinabgleiten und legte sich quer davor auf den Boden.

\*

Während Sinclair M. Kennon mit Höchstgeschwindigkeit auf die Stadt Puyk zuraste, überlegte er, wie er ein zweites Mal unbemerkt in den Palast des Admo-Chan eindringen konnte. Zweifellos waren die Sicherheitsmaßnahmen inzwischen verstärkt worden.

Die Aufmerksamkeit aller Wachen würde sich auf die Festung konzentrieren.

Das brachte den Kriminalisten auf eine Idee.

Er mußte ein Ablenkungsmanöver inszenieren. Der Admo-Chan und seine Leibwache mußten glauben, daß die unbekannten Befreier der Nomadin an anderer Stelle zuschlagen wollten.

Kennon war sicher, daß irgendwo in Puyk Wachstationen existierten. Eine solche Station wollte er zunächst überfallen. Der Admo-Chan mußte zwangsläufig an die Tätigkeit einer GuerillaTruppe glauben.

Kennons Vorteil war seine ungeheure Geschwindigkeit. Sie und seine unvorstellbare Kraft machten ihn seinen Gegnern überlegen.

Diesmal riskierte er sogar eine Ortung und flog über die Dächer von Puyk hinweg. Alle Straßen und Gebäude waren hell beleuchtet. Auf den Straßen wimmelte es

von Menschen. Der Admo-Chan hatte trotz des Zwischenfalls keinen Ausnahmezustand verhängt. Dazu hatte ihm wahrscheinlich Bennary geraten. Der Chef der Cardmanosch wollte vermeiden, daß die Bevölkerung von Birachy-Chan beunruhigt wurde. Die Verhängung des Ausnahmezustands hätte die Stellung des AdmoChans geschwächt. Gerade das mußte nach Bennarys Ansicht unter allen Umständen vermieden werden.

Über all diesen Überlegungen durfte Kennon nicht sein eigentliches Ziel vergessen: Er mußte Tekener finden.

Er glaubte nicht mehr, daß sein Partner tot war. Die Rebellen brauchten den echten Tekener, denn sie mußten Informationen für das Double haben.

Jetzt begriff Kennon endlich, warum "Tekener" so viele Fehler begangen hatte. Tekener hatte seine Gegner absichtlich falsch informiert und auf diese Weise eine Spur gelegt.

Warum, so fragte Kennon sich ärgerlich, war er nicht früher darauf aufmerksam geworden?

Der richtige Tekener hatte geradezu genial gehandelt.

Ohne den Verdacht Bennarys auf sich zu lenken, hatte er falsche Informationen für das Double weitergegeben.

Dieser alte Halunke! dachte Kennon bewundernd.

In der Straße, die Kennon gerade überflog, patrouillierte eine Polizeistreife. Sechs bewaffnete Männer gingen drei und drei hintereinander mitten auf der Straße. Sie wurden von den Passanten kaum beachtet, so daß Kennon vermutete, daß es sich um eine Routinestreife handelte. Der Admo-Chan hatte also tatsächlich auf alle ungewöhnlichen Maßnahmen verzichtet.

Kennon erreichte einen freien Platz. Endlich entdeckte er eine Wachstation. Sie lag an der Ecke einer Hauptstraße und war mit besonderen Leuchtkörpern markiert. Auf dem Dach des Gebäudes standen zwei startbereite Gleiter. Die Piloten saßen in ihren Sesseln und warteten auf Einsatzbefehle. Weitere Fahrzeuge standen auf der Straße. Es gab nur einen Eingang.

Davor standen zwei bewaffnete Männer.

Vor dem Gebäude gab es eine Art Niemandsland, das offenbar von keinem Bürger betreten werden durfte. Dieses Gebiet wurde mit Lichtbarrieren sichtbar gemacht.

Kennon kreiste ein paar Minuten über dem flachen Dach der Station und überlegte, wie er vorgehen sollte.

Es wäre sicher falsch gewesen, sofort in das Gebäude einzudringen, denn dann wären die Maschinen auf dem Dach sofort gestartet.

Kennon entschied sich zu einer Landung auf dem Dach. Ein paar Meter neben einem Gleiter setzte er auf. Die Piloten beachteten ihn nicht. Kennon beobachtete sie. Einer der beiden Männer las ein Bilderheft, der andere säuberte seine Fingernägel. Beide machten keinen besonders wachsamen Eindruck.

Kennon trat lautlos an den Gleiter heran. Die Kanzel war geöffnet. Kennon stemmte sich hoch und packte den Piloten am Schulterstück der Uniformjacke. Blitzschnell zog er den Mann heraus und machte ihn mit einem gezielten Schlag kampfunfähig. Dann ließ er ihn behutsam zu Boden gleiten.

Alles war ohne das geringste Geräusch geschehen.

Als der USO-Spezialist aufblickte, sah er, daß der Pilot im zweiten Gleiter zur ersten Maschine herüberstarre. Der Mann konnte sich das plötzliche Verschwinden seines Kameraden nicht erklären.

Kennon beobachtete, wie der zweite Pilot aus seinem Flugzeug kletterte und langsam herankam.

“Breton!” rief er leise.

Der Mann mit dem Robotkörper bewegte sich nicht.

“Verdammmt!” rief der zweite Pilot. “Was soll dieser Unsinn? Willst du eine Verwarnung?”

“Hier bin ich!” rief Kennon gedämpft.

Der Pilot kam um den Gleiter herum. Er sah seinen Kameraden am Boden liegen.

“Was ...?” begann er.

Kennon war schon bei ihm und schlug ihn nieder. Er wußte genau, wie man einen Mann treffen konnte, um ihn stundenlang bewußtlos zu machen. Nachdem er sicher war, daß er die beiden Männer ausgeschaltet hatte, zerstörte Kennon die Kontrollen der beiden Maschinen.

Die ganze Aktion hatte nur drei Minuten gedauert.

Kennon hatte den Eingang zum Gebäude längst entdeckt. Er wollte jetzt vom Dach aus nach unten gehen und die gesamte Besatzung überwältigen.

Einen der Soldaten würde er schonen, denn er mußte schließlich jemand da sein, der Alarm schlug.

\*

Schlappohr war sich darüber im klaren, daß es nicht einfach sein würde, Bessmann und das Mädchen heimlich an Bord eines Schiffes zu schmuggeln. Gerade Bessmann bedeutete ein großes Problem. In seiner Verrücktheit würde der Nomade sie noch verraten.

Der Fallensteller sah keinen Sinn darin, mit einem Schiffskommandanten zu sprechen. Sie würden ihn alle an den Admo-Chan verraten. Was der Chan wußte, würde früher oder später Bennary erfahren.

Der Junge hatte deshalb vor, eines der Walzenschiffe der Galaktischen Händler auszuwählen. An Bord eines Handelsschiffs gab es immer zahlreiche Verstecke. Es war auch sicher nicht so schwer, während des Be- oder Entlandens an Bord zu gelangen. Wichtig war nur, daß er schnell herausfand, welches Schiff zuerst von Birachy-Chan starten würde. Je schneller er und die beiden Nomaden von diesem Planeten fliehen konnten, desto größer war die Aussicht auf einen Erfolg.

Schlappohr dachte an den Mann, der von sich behauptete, sein Vater zu sein.

Eigentlich hatten Bennary und er noch nie ein herzliches Verhältnis gehabt.

Gewiß, Bennary war immer anständig zu ihm gewesen, aber Schlappohr hatte immer den Eindruck gehabt, daß Bennary sich nur aus Berechnung so verhalten hatte.

Bennary war schwer einzuschätzen. Der Fallensteller spürte seinen Vater nur schwer. Er hatte auch eine gewisse Scheu davor, tiefer in diesen Mann einzudringen.

Der Kind-Mutant konzentrierte sich wieder auf seine Umgebung. Er kam nur

langsam voran, denn er wollte auf keinen Fall entdeckt werden. Auf dem Raumhafen wurde die ganze Nacht gearbeitet. Außerdem patrouillierten ständig Soldaten des Chans auf dem Landefeld.

Jetzt kam dem Fallensteller seine geringe körperliche Größe zugute. Er hielt sich stets im Schatten von Gebäuden, Fahrzeugen und Raumschiffen. So arbeitete er sich langsam an das erste Springerschiff heran. Die Verladeschleusen waren geschlossen. Wahrscheinlich würde das Schiff bald starten. Es konnte aber auch sein, daß Reparaturen bevorstanden.

Schlappohr erreichte die vordere Landestütze des Walzenschiffs.

Die Gangway des Schiffes war noch ausgefahren. Das bedeutete, daß ein Teil der Besatzung nicht an Bord war oder bald an Land gehen würde.

Der Fallensteller rannte bis zur Gangway. Dort wurden normalerweise Tafein aufgestellt, auf denen man den Namen und den nächsten Bestimmungsort ebenso wie den Starttermin des Schiffes ablesen konnte. Doch die Leuchtbuchstaben waren diesmal nicht eingeschaltet. Der Junge verwünschte sein Pech. Er trat dicht an die Tafel heran. Er richtete sich auf und versuchte, die Buchstaben mit den Fingern zu ertasten. Seine Hände reichten jedoch nicht bis nach oben.

Er sah sich nach einem Gegenstand um, auf den er klettern konnte. Der Platz um ihn herum war jedoch wie leergefegt. Er mußte versuchen, am Seitengeländer der Gangway hochzuklettern und sich bis zur Tafel rutschen zu lassen.

Als er damit begann, spürte er plötzlich die Nähe eines denkenden Wesens. Es war schon die ganze Zeit, da gewesen, doch Bennarys Sohn hatte sich so auf seine Absichten konzentriert, daß er die Impulse nur unterschwellig registriert hatte.

Seine Hände ließen das blanke Metall los.

Er drehte sich um.

Vor ihm stand ein Springer. Es war ein Überschwerer, nur eineinhalb Meter groß, aber fast genauso breit. Der Raumfahrer trug eine einfache Kombination mit dem Emblem seiner Sippe auf dem Brustteil. Der Mann hatte lindgrüne Haut. Er hatte die Arme in die Seite gestützt und sah den Fallensteller nachdenklich an.

Der Fallensteller schluckte. Er bekämpfte seine Nervosität. Auf keinen Fall durfte der so überraschend aufgetauchte Überschwere merken, daß ihm ein ungewöhnliches Kind gegenüberstand.

“Warum treibst du dich herum?” fuhr der Mann ihn an. Seine Stimme klang dumpf und drohend.

Es fiel dem Jungen nicht schwer, zusammenzuzucken. Tränen schossen ihm in die Augen.

Als er sprach, klang seine Stimme zittrig.

“Ich ... ich bin Tarcho!”

Der Raumfahrer musterte ihn mißtrauisch.

“Tarcho? Woher kommst du?”

“Meine ... meine Eltern wohnen im ... im Verwaltungsgebäude. Sie sind ...” Heftiges Schluchzen machte die nächsten Worte unverständlich.

Der Überschwere streckte einen Arm aus und hob den Jungen mühelos hoch.

“Du lügst mir etwas vor. Was suchst du hier?”

“Ich schreibe mir die Daten aller Schiffe auf”, sagte der Fallensteller schnell. “Ich

sammle diese Daten. Aber mein Vater will nicht, daß ich das tue. Er glaubt, daß das zu gefährlich ist. Deshalb mache ich es heimlich. Du mußt mir versprechen, daß du mich nicht verrätst."

Die Worte sprudelten jetzt mühelos aus seinem Mund.

"Hm!" machte das Muskelbündel.

Schlappohr Bennary, der gehofft hatte, jetzt wieder auf den Boden gesetzt zu werden, schwebte weiterhin einen Meter über dem Boden. Der Griff des Springer war hart.

Der Kind-Mutant überlegte, was er von dem Überschweren wußte. Sie beschäftigten sich weniger mit Handel als die Galaktischen Händler. Sie galten als gute Krieger. Oft ließen sie sich als Söldner anwerben. Ihre Schiffe gaben den Händlern oft Geleitschutz, wenn diese ihre Geschäfte in gefährlichen Gebieten ausübten.

"Ich werde dich zu deinem Vater bringen!" entschied der Raumfahrer.

"Nein!" schrie Schlappohr. "Er wird mich verprügeln. Ich wollte doch nur erfahren, wann dieses Schiff startet."

Mit einem Ruck stellte ihn der Mann wieder auf die Beine.

"Du bist ziemlich schlau für dein Alter", sagte er. Plötzlich begann er zu lachen. Sein ganzer Körper wurde geschüttelt ... Ich mag Jungen wie dich. Komm, ich werde dir das Schiff zeigen."

Der unverhoffte Stimmungswechsel verschlug Schlappohr die Sprache. Er hätte erleichtert sein sollen, doch jetzt bestand die Gefahr, daß dieser Springer ihn stundenlang im Schiff herumschleppte. Was würde inzwischen mit Lady Carr und Bessmann geschehen? Schlappohr machte sich große Sorgen um die beiden.

"Komm!" forderte der Überschwere ihn noch einmal auf.

Als der Fallensteller immer noch zögerte, wurde er abermals gepackt und hochgehoben. Der Springer setzte ihn rittlings auf seine Schulter.

"Ich bin Cartalsos", stellte er sich vor. "Du brauchst dich nicht vor mir zu fürchten, Tarcho."

Er stieg die Gangway hinauf. Der junge Bennary warf einen sehnüchigen Blick zurück. Es blieb ihm nichts anderes übrig, als den Wünschen dieses Mannes zu entsprechen.

\*

"Er kommt nicht wieder!" stellte Bessmann entschieden fest. "Ich wußte, daß wir uns nicht auf ihn verlassen können. Kehren wir zurück in die Wüste, solange wir noch Gelegenheit dazu haben."

Lady Carr hatte damit gerechnet, daß Bessmanns Ungeduld in Mißtrauen umschlagen würde. Sie begann sich ebenfalls Sorgen zu machen. Es war sicher bereits Mitternacht, und der Fallensteller war noch immer nicht zurück.

Das Mädchen glaubte nicht, daß der Junge sie verraten würde, aber er befand sich offenbar in Schwierigkeiten. Wenn man ihn verhöre, würde er früher oder später gestehen, wer ihn zum Raumhafen begleitet hatte.

Lady Carr war unschlüssig, was sie tun sollte. Wenn sie zusammen mit Bessmann das derzeitige Versteck verließ, blieb nur eine Flucht in die Wüste. Dort

hatten sie zu zweit keine Überlebenschancen.

“Wir müssen warten!” sagte sie.

Bessmann stieß eine Verwünschung aus.

“Sollen wir warten, bis Soldaten aufrauchen und uns töten oder gefangennehmen, was fast noch schlimmer wäre?”

“Wir müssen dem Jungen noch eine Chance geben!” beharrte sie.

“Ein Kind!” stieß der Nomade hervor. “Er ist ein Kind. Warum begreifst du das nicht endlich. Mag er meinetwegen ein Mutant sein, deshalb bleibt er doch immer noch ein Kind.”

Sie schwieg. Alles, was sie jetzt sagte, würde Bessmanns Zorn nur noch steigern. Sie war froh, daß der ehemalige Nomadenführer wieder bei Sinnen war. Das war mehr, als sie gehofft hatte.

Immer wieder blickte sie zum Landefeld hinüber, wo sie jeden Augenblick mit dem Auftauchen einer schmächtigen Gestalt rechnete. Doch der Fallensteller kam nicht.

Vielleicht war ihre Flucht sinnlos gewesen. Sie dachte an diesen ungewöhnlichen Mann, der sie befreit hatte. Wo war dieser Mann jetzt? Warum kam er nicht mehr, um ihr zu helfen?

“Ich halte diese Ungewißheit nicht länger, aus!” rief Bessmann. “Wir müssen irgend etwas tun, Lady Carr.”

Sie sah ihn an.

“Meinetwegen kannst du gehen. Bessmann”, sagte sie. “Ich werde in jedem Fall noch einige Zeit warten,

Endlich sah er ein, daß er sie nicht zu einer Flucht in die Wüste überreden konnte.

Er grollte, aber er ließ sie nicht allein.

## 7.

Das Gebäude, das die Soldaten des Admo-Chans als Wachstation benutzten, gehörte zu den ältesten in ganz Puyk. Trotzdem war Kennon erstaunt, daß kein Antigravlift vom Dach aus in die unteren Räumeführte.

Er schloß leise die Tür und blickte die steile Treppe hinab, über die man die Wachstuben erreichen konnte. Von unten drang Stimmengewirr zu Kennon herauf. Er hörte ein paar Männer lachen, die sich mit einem Spiel zu vergnügen schienen.

Niemand schien besondere Wachsamkeit für angebracht zu halten. Kennon nahm an, daß es schon lange nicht mehr zu Zwischenfällen gekommen war. Der Diktator von Birachy-Chan war unumschränkter Herrscher.

Trotz seines hohen Körpergewichts bereitete es Kennon keine Mühe, lautlos die Treppe hinabzuschleichen. Auf den unteren Stufen konnte er einen Blick in die große Wachstube werfen. Im Gegensatz zum Gebäude war die Einrichtung hochmodern. Kennon sah eine kombinierte Funkanlage für Normal- und Hyperfunk. Über eine Reihe von Monitoren konnten verschiedene Bezirke der Stadt beobachtet werden. In einer Nische standen zwei Kampfroboter. Daneben befand sich ein Waffenschrank, der einer USO-Abteilung zur Ehre gereicht hätte. Kennon vermutete, daß diese Waffen von der

Tarey-Bruderschaft geliefert wurden. Ob die Regierung des Sternenreichs überhaupt ahnte, daß sie damit Rebellen unterstützte?

Der Kriminalist hatte die unterste Stufe erreicht.

In der Wachstube hielten sich sieben Männer und eine Frau auf. Die Frau war mit Schreibarbeiten beschäftigt, aber in ihrem Gürtel hing ein Desintegrator.

Kennon durfte die beiden Männer auf der Straße nicht vergessen, die sofort hereinkommen würden, wenn sie Kampflärm hörten.

Und dieser Lärm ließ sich nicht vermeiden!

Kennon studierte den Wachraum. Er durfte bei einer Vielzahl bewaffneter Gegner keinen Fehlerbegehen.

Er hatte es insgesamt mit zehn Gegnern zu tun.

Entschlossen schlich er sich in den Raum. Vor dem Tisch, an dem vier Männer, saßen und sich mit einem Figurenspiel vergnügten, blieb er stehen.

Einer der Spieler sah auf.

Kennon las Mißtrauen im Gesicht des Mannes und handelte sofort. Er versetzte dem Tisch einen Tritt, daß er gegen die Funkanlage geschleudert wurde. Gleichzeitig packte er zwei der Spieler und stieß sie mit den Köpfen zusammen. Sie sackten zu Boden. Die beiden anderen starnten fassungslos ins Leere. Bevor sie sich besonnen hatten, schlug Kennon sie nieder.

Die beiden Posten kamen mit vorgehaltener Waffe hereingestürmt, die drei anderen Männer sprangen von ihren Plätzen auf. Nur die Frau blieb sitzen. Sie hatte die Arme angewinkelt. In ihrem Gesicht zeichneten sich Überraschung und Furcht ab.

Kennon entschloß sich, diese Frau zu schonen. Sie würde (Kennons Willen entsprechend) den Palastwachen einen Bericht geben.

Gedankenschnell huschte Kennon auf die andere Seite des Raumes. Er warf die drei Männer auf den Boden und rannte auf den Eingang zu.

In diesem Augenblick kamen die beiden Kampfroboter aus der Nische geglitten. Kennon wußte, daß ihm diesmal sein Deflektor wenig nutzte, denn diese Roboter besaßen Peil- und Ortungsinstrumente, mit deren Hilfe sie ihn sofort ausmachen konnten.

Kennon kümmerte sich nicht mehr um die beiden Männer im Eingang. Sie waren bedeutungslose Gegner. Mit einem mächtigen Satz landete er vor den Kampfmaschinen und griff sie an. Aus dem Waffenarm eines Roboters zischte ein Schuß. Kennon wurde nur knapp verfehlt. Es gab ein knirschendes Geräusch, als der erste der beiden Roboter in der Mitte auseinanderbrach. Kennon hörte die Frau aufzschreien. Sie konnte wahrscheinlich nicht begreifen, was sie mit eigenen Augen sah.

Kennons alter Haß gegen Roboter erwachte. Er zerstükelte den zweiten Roboter, bevor dieser einen Schuß abgeben konnte. Dann wandte er sich ab und raste zur Treppe zurück. Bevor er nach oben stürmte, blickte er noch einmal in die Wachstube. Die beiden Wächter, die von draußen gekommen waren, kümmerten sich um ihre am Boden liegenden Kameraden.

Die Frau beugte sich gerade über die Funkanlage. In wenigen Sekunden würde ihre Alarmbotschaft den Palast erreichen und den Admo-Chan aus seiner Ruhe reißen.

Kurz darauf wollte Kennon den Palast erreicht haben. Die Aufmerksamkeit der Palastbewohner würde sich auf die überfallene Wachstation richten. Der Chan würde

Verstärkungen zu allen anderen Stationen schicken. Die allgemeine Verwirrung hoffte der USOSpezialist für seine Zwecke ausnutzen zu können.

Er erreichte das Dach. Die Piloten waren noch bewußtlos.

Von nun an" darüber war Kennon sich im klaren, war die Fortbewegung in der Luft zu riskant, denn alle Ortungsgeräte der Festung würden sich auf den Luftraum über Puyk konzentrieren.

Der Mann mit dem Robotkörper ließ sich deshalb auf die Straße hinabsinken und rannte in Richtung des Palastes davon. In dieser Nacht mußte er 'Tekener finden, denn ein drittes Mal würde er die MARCONO nicht verlassen können, ohne entdeckt zu werden.

\*

"Wir starten morgen früh", erklärte Cartalsos, als er zusammen mit dem Fallensteller die Zentrale des großen Walzenschiffes betrat. "Vorher kommen noch ein paar Container an Bord. Doch darum habe ich mich nicht zu kümmern."

Er lachte dröhnend.

"Ich bin sozusagen der Sicherheitsoffizier an Bord. Die Händler befürchten Schwierigkeiten auf dieser Welt. Es gehen Gerüchte um von einer Rebellion. Deshalb bin ich dabei. Aber das interessiert dich sicher weniger."

Schlappohr konnte seine Ungeduld kaum noch unterdrücken. Seit länger als zwei Stunden führte ihn der Überschwere nun durch das Schiff. Er schien nicht müde zu werden. Manchmal berauschte er sich an seinen eigenen Worten. Ab und zu erhielt der kleine Bennarv einen ermunternden Schlag auf den Hücken.

Von der Besatzung war nicht viel zu sehen. Nur in der Zentrale hielten sich ein paar Händler auf. Der Sippenpatriarch war nicht dabei.

"Das ist ein junger Freund", stellte Cartalsos seinen Begleiter überall vor. "Er interessiert sich für das Schiff."

Der Überschwere wurde nicht müde, dem Jungen alles zu erklären. Er führte ihn an den Kontrollen vorbei und zeigte ihm jedes einzelne Instrument. Doch Schlappohr dachte fast nur an Lady Carr und Bessmann, die sicher bereits glaubten, daß ihm etwas zugestoßen war.

"Jetzt sind die Maschinenräume an der Reihe", verkündete der Raumfahrer, als sie die Zentrale verließen.

Der Fallensteller gähnte.

Cartalsos blieb stehen.

"Ho, ho!" lachte er. "Ich vergesse, daß du noch ein Kind bist. Es wird Zeit für dich. Du mußt ins Bett. Ich werde dich zu deinem Haus bringen und dich bei deinen Eltern entschuldigen."

"Das kann ich allein", versetzte der Kind-Mutant hastig. "Ich habe einen geheimen Eingang in unserem Haus, da werde ich bestimmt nicht entdeckt."

Er erhielt einen derben, aber freundschaftlich gemeinten Schlag auf den Rücken.

"Du bist in Ordnung", meinte Cartalsos. "Trotzdem bringe ich dich bis zur Gangway hinab."

Sie betraten einen Antigravschacht und standen wenig später im Korridor. der

zur offenen Schleuse führte. Schlappohr begann bereits zu überlegen, wie er Bessmann und Lady Carr an Bord schmuggeln konnte. Worin das Walzenschiff sich erst einmal im Weltraum befand, war es nicht mehr schlimm, wenn die Händler die blinden Passagiere entdeckten. denn sie würden sich kaum die Mühe machen und noch einmal nach Biracy-Chan zurückfliegen.

“Du bist plötzlich so nachdenklich”, erkannte Cartolsos. “Anscheinend hast du doch Angst vor deinem Vater.”

“Ich bin nur müde”, sagte Schlappohr gleichmütig. Er mußte aufpassen, daß er im letzten Augenblick nicht alles verdarb.

Sie erreichten die Schleuse und traten hinaus auf die Gangway.

Als sie hinabschritten, sah der Fallensteller unten auf dem Landefeld einen Mann stehen, der zu ihnen heraufsah.

Das Herz des Jungen machte einen Satz, als er den Mann erkannte.

Es war Bennary!

\*

Auf dem Ring vor dem Palast wimmelte es von bewaffneten Soldaten. Nuru Chure, der Admo-Chan, war also keineswegs so unklug gewesen, alle Wächter in die Stadt zu schicken. Kennon stellte schnell fest, daß höchste Alarmbereitschaft herrschte. Die Soldaten waren aufgeregt, aber aus Gesprächsfetzen, die er hörte, konnte Kennon entnehmen, daß niemand den Grund für den Alarm kannte.

Kennon blickte zur Festung empor. über dem wuchtigen Gebäude kreisten ‘jetzt ein paar Dutzend schwere Gleiter, deren Bordkanonen drohend nach unten zeigten.

Die Energiesperre rund um den Hügel war eingeschaltet. Kampfroboter bildeten eine zusätzliche Absperrung.

Kennon überquerte die breite Ringstraße.

Vor den Hobotern blieb er stehen. Um ihn herum wimmelte es von Soldaten, deshalb brauchte er nicht zu befürchten, von den Kampfmaschinen geortet zu werden. Kennon rannte an der dichten Absperrkette der Roboter entlang, bis er eine Stelle fand, wo die Soldaten passierten, wenn sie das Palastgebiet betreten oder verlassen wollten. Dort wartete er, bis zwei Männer auftauchten, die einen Schirmfeldprojektor auf die Straße schleppten. Kennon schloß daraus, daß zusätzliche Energiesperren errichtet werden sollten. Er schlüpfte durch die Lücke und überwand die Energiesperre mit einem kurzen Flug.

Er landete sicher auf den harten Felsen auf der anderen Seite des Energiezauns. Bewegungslos blieb er stehen und lauschte. Nichts deutete darauf hin, daß man ihn entdeckt hatte. Er blickte zur Festung hinauf. Es sah so aus, als könnte er sein Ziel auch diesmal erreichen.

Mit der Gewandtheit einer Katze kletterte er den Steilfelsen hinauf. Vor dem stählernen Wall hielt er an, um sich erneut zu orientieren. Von diesem Platz aus sahen die Soldaten auf der Straße wie winzige Spielzeugfiguren aus. Die ganze Szene war unwirklich.

Kennon schwang sich über die stählerne Mauer hinweg und landete im Innenhof des Palasts. Hier war nicht viel von der Aufregung zu spüren. Kennon sah jedoch, daß

alle Eingänge doppelt besetzt waren. Der Chan hielt also einen zweiten Angriff auf seine Festung für möglich.

Der USO-Spezialist wußte, daß er jetzt nichts überstürzen durfte. Ein noch so unbedeutender Fehler konnte seine Pläne zunichte machen. Kennon bewegte sich am Hauptgebäude entlang, bis er eine kleine Tür fand. Sie war nicht bewacht, aber abgeschlossen. Der Mann mit dem Robotkörper setzte seine körpereigenen Instrumente ein. Der Verschlußmechanismus bedeutete kein Hindernis für ihn. Erstellte jedoch fest, daß die Tür an ein Alarmsystem angeschlossen war, das sofort in Funktion treten würde, wenn jemand sich gewaltsam Zutritt verschaffte.

Kennon ließ sich mit der Untersuchung der Alarmanlage Zeit. Das System war nicht besonders kompliziert, aber es war so angebracht, daß man von außen nur schwer herankommen konnte. Kennon öffnete seine Brustplatte und nahm einen kleinen Desintegrator heraus. Er stellte ihn auf den feinsten Strahl ein.

Die dicht gebündelte Energie schnitt in das Metall. Behutsam trennte Kennon ein Stück von doppelter Handbreite heraus. Nun konnte er mit einer Hand nach den Instrumenten auf der anderen Seite der Tür greifen. In wenigen Minuten hatte er die Kontakte der Alarmanlage ausgeschaltet. Der Rest war einfach. Kennon drückte die Tür auf und kroch in einen dunklen Korridor. Dann schloß er die Tür und setzte die herausgetrennte Metallscheibe wieder in die Offnung. Er verschweißte sie mit seinem Thermostrahler. Danach schaltete er die Alarmanlage wieder ein. Wenn jemand zufällig vorbeikam, mußte alles unverändert aussehen.

Kennon blickte sich um. Da er infrarotsichtig war, störte ihn die Dunkelheit wenig. Er befand sich im unteren Teil des Palasts. Hier waren die Vorratslager, die Küchen und die Räume der Bediensteten. Die prunkvollen Wohnräume des Chans lagen weiter oben.

Kennon gelangte an eine unverschlossene Tür. Er ortete und stellte fest, daß sich niemand in dem dahinter liegenden Raum aufhielt. Inzwischen war Mitternacht längst vorüber. Kennon schätzte, daß ihm noch knapp fünf Stunden Zeit blieben, um seine Mission zu erfüllen.

Er öffnete die Tür.

Der Raum, den er betrat, war beleuchtet.

Kennon sah, daß er sich in einem Gewächshaus befand. Hier wurden erlesene Früchte gezüchtet. Kennons Gehirn registrierte Wärme und betäubenden Duft. Er ignorierte beides und begab sich zur nächsten Tür. Seine Ortungsinstrumente suchten die Umgebung ab. Er entdeckte eine breite Treppe, die von einem Korridor aus tiefer in den Palast führte.

Zum erstenmal, seit er die Festung betreten hatte, traf er mit einem menschlichen Wesen zusammen. Es war ein alter Mann, der mit einem Sack auf der Schulter über den Gang gehumpelt kam. Kennon ließ ihn passieren und ging dann zur Treppe.

Unter ihm lagen zahlreiche Räume, das ortete er ganz deutlich.

Er entdeckte einen Soldaten. Der Mann saß auf der Treppe und döste. Ein Strahlenkarabiner lag quer über seinen Beinen. Kennon schlich sich an dem Mann vorbei.

Er erreichte das Ende der Treppe. Vor ihm lag ein schmaler Gang. Auf beiden

Seiten standen kafigähnliche Gebilde. Die meisten davon waren leer, aber in den sechs letzten Käfigen auf der rechten Seite wurden Menschen gefangengehalten. Kennon sah sofort, daß Tekener nicht dabei war.

Wenn der USO-Spezialist hier im Palast gefangengehalten wurde, hatte man ihn wahrscheinlich in einen abgelegenen Raum eingesperrt.

Kennon ging bis zum letzten Käfig.

Ein zerlumpt aussehender Mann stand am Gitter. Er klammerte sich mit beiden Händen an den Stangen fest. Sein Kopf bewegte sich langsam hin und her. Dies und der Gesichtsausdruck des Mannes bewiesen Kennon, daß der Gefangene schon lange Zeit hier festgehalten wurde.

Dieser Mann wußte sicher viel über den Palast und seine Gefängnisse.

Kennon trat dicht an den Käfig heran. Noch einmal blickte er in den Gang. Vorn an der Treppe blieb alles ruhig. Kennon schaltete den Mikro-Deflektor aus und wurde sichtbar.

Die Kopfbewegung des Gefangenen erstarben. Der Mann starnte Kennon an wie eine Erscheinung.

Kennon legte einen Finger an die Lippen.

“Ich gehöre nicht zu den Soldaten des Chans”, sagte er leise, denn er wollte die anderen Gefangenen nicht auf sich aufmerksam machen. “Ich bin gekommen, um einen alten Freund zu besuchen.”

Der Gefangene sah ihn mißtrauisch an.

“Das ist kein Trick!” versicherte Kennon. “Vielleicht kannst du mir helfen.”

Der Mann verhielt sich abwartend. Er sagte kein Wort.

“Ich glaube, daß es hier noch mehr Gefängnisse gibt”, fuhr Kennon fort. “Kannst du mir sagen, wo die wichtigen Gefangenfestgehalten werden?”

Schweigen.

Kennon zwang sich zur Geduld.

“Du bist sicher kein Freund des AdmoChans°, vermutete er.

Die Augen des Mannes weiteten sich angstvoll. Seine Lippen begannen zu zucken.

“Es kann sein”, sagte Kennon, “daß du und alle anderen von uns befreit werden.”

Wieder keine Antwort. Dieses Geschöpf war völlig verängstigt, dachte Kennon. Der Gefangene besaß keinerlei Selbstbewußtsein mehr. Man hatte es ausgelöscht.

“Sage mir, wo die anderen Gefangenfestgehalten werden”, drängte Kennon.

“Überall!” kam es stockend.

“Und die wichtigen? Die persönlichen Feinde des Chans?”

“Im Turm!”

“Im Turm!” wiederholte Kennon erleichtert. “In welchem Turm?”

Der Mann dachte nach. Er hatte offenbar vergessen, wie man die einzelnen Türme auseinanderhielt. Inzwischen waren die anderen Gefangenen auf Kennon aufmerksam geworden. Schweigend standen sie an den Gittern und blickten zu ihm herüber. Sie machten einen so lethargischen Eindruck, daß er kaum befürchten mußte, von ihnen verraten zu werden. Sie würden sich wieder auf den Boden legen, sobald er verschwunden war.

“Denk nach!” fuhr er den Mann an. “In welchem Turm?”

*“Was machen Sie da?” rief eine scharfe Stimme.*

Kennon fuhr herum. Am anderen Ende des Ganges stand der Wächter, der auf der Treppe gesessen hatte. Er war jetzt hellwach. Die Mündung seines Strahlenkarabiners war genau auf Kennons Kopf gerichtet.

\*

Die Gangway des Walzenschiffs schien endlos lang zu sein, aber als er Bennary ansah, hatte der Fallensteller das Gefühl, daß sie sich dicht gegenüberstanden. Bennary blickte so starr, als wollte er den Jungen hypnotisieren. In seinen Blicken lagen Zorn, aber auch eine unaussprechliche Drohung. Die Blicke des Fallenstellers dagegen waren prüfend und fragend.

Dies, so ahnte Schlappohr, war eine entscheidende Begegnung.

Die Entfernung kam wieder in den richtigen Maßstab und beide, Bennary und der Junge, rührten sich.

Bennary rief: “Komm sofort herunter!”

Der Junge ergriff die Hand des Überschweren.

“Dein Vater?” fragte Cartolsos.

“Ja.”

Der Springer lachte verlegen.

“Ich dachte mir, daß du von Bord der MARCONO kommst. Deshalb ließ ich eine Funknachricht an das Schiff geben.” Er sah auf den Fallensteller hinab. “Wird er sehr böse sein?”

“Ich weißes nicht.”

“Komm!” sagte Cartolsos. Seine große Hand schloß sich zart um die des Kindes, dann führte er den Kind-Mutanten die Gangway hinab. Bennary sah ihnen gespannt entgegen. Er schien nicht genau zu wissen, wie er sich verhalten sollte. Für Bennary war Cartolsos eine unbekannte Größe. Bennary würde sich kaum mit den Galaktischen Händlern überwerfen, dazu war seine Organisation nicht stark genug. Nicht einmal die gesamte Tarey-Bruderschaft hätte eine Auseinandersetzung mit den Springern riskieren können. Trotz der terranischen Vorherrschaft auf dem Handelssektor stellten die Galaktischen Händler in der Galaxis einen bedeutenden wirtschaftlichen Machtfaktor dar.

Schlappohr überlegte blitzschnell, wie er diese Tatsachen für sich ausnutzen konnte. Im Augenblick sah es so aus, als wäre er in die Enge getrieben. Bennary konnte sehr unnachsichtig sein. Er würde bohrende Fragen stellen und nicht eher nachgeben, bis er die Wahrheit herausgefunden hatte.

Ich muß vorsichtig sein! dachte der Junge.

Er war entschlossen, alles geheimzuhalten. Er würde weder Lady Carr und Bessmann noch den USO-Spezialisten Kennon verraten.

“Deine Hand zittert”, stellte Cartolsos fest. “Du hast Angst vor ihm.”

“Ja”, gab Schlappohr zu.

“Verprügelt er dich?”

“Häufig”, behauptete der Junge, der plötzlich eine Chance für sich sah. “Ich habe schon oft versucht, von Bord seines Schiffes zu fliehen. Ich will nicht mehr bei ihm

bleiben. Diesmal bringt er mich bestimmt um."

Cartolsos war stehengeblieben. Schlappohr schielte nach unten. Bennarys Nervosität war offensichtlich. Sicher hätte er gern erfahren, worüber der Überschwere und der Fallensteller sprachen.

"Kommen Sie endlich!" rief er dem Springer zu. "Das ist mein Kind."

Schlappohr triumphierte. In seiner Nervosität beging Bennary einen Fehler.

"Bring mich nicht zu ihm!" flehte der Junge. "Ich will nicht zurück."

"Das geht nicht!" sagte Cartolsos. "Es würde wie eine Entführung aussehen und könnte zu schweren Verwicklungen führen. Die Handelsbeziehungen meiner Sippe könnten dadurch gefährdet werden."

Schlappohr konnte spüren, daß der kräftige Mann sich einen Ruck gab. Sie gingen die Gangway hinab. Vor Bennary blieben sie stehen.

"Das war sehr unklug von dir", sagte Bennary kalt. "Du weißt, daß du tun kannst, was du möchtest. Aber du solltest mich vorher immer informieren."

Der Junge senkte den Kopf.

"Prügeln Sie ihn?" erkundigte sich Cartolsos.

"Hat er das behauptet?"

Der Springer bejahte.

"Warum.?" fragte Bennary den Jungen.

Der Fallensteller gab keine Antwort. Er fühlte sich einer Auseinandersetzung mit seinem angeblichen Vater gewachsen, aber dann hätte er dem Springer seine wahren Fähigkeiten offenbaren müssen. Für Cartolsos mußte er jedoch das harmlose Kind bleiben, wenn er Erfolg haben wollte. Rennar y hatte dieses Problem natürlich klar erkannt und handelte entsprechend.

"Manchmal", sagte Bennary, "geht die Phantasie mit ihm durch. Man merkt, daß er keine Mutter hat."

"Seien Sie nett zu ihm", sagte der Überschwere,

Er ließ die Hand des Jungen los. Schlappohr fühlte sich plötzlich einsam und verlassen.

"Komm!" sagte Bennary und streckte eine Hand aus.

Der Junge schüttelte den Kopf.

Plötzlich griff Cartolsos nach ihm und hob ihn hoch.

"Vielleicht ist es besser", sagte der Springer, "wenn Ihr Sohn diese Nacht noch an Bord unseres Schiffes bleibt. Morgen hat er sich sicher beruhigt."

Ohne Bennary noch eines Blickes zu würdigen, drehte der Überschwere sich herum und stieg mit Schlappohr auf den Armen die Gangway hinauf.

## 8.

Sinclair M. Kennon schätzte die Entfernung ab, die ihn von dem Soldaten trennte. Auch wenn er sich sehr schnell bewegte, mußte er damit rechnen, daß der Gegner instinktiv noch schneller handelte und einen gezielten Schuß abgab. Die Entfernung war einfach zu groß.

Kennon öffnete seine Brust und feuerte den darin verborgenen Desintegrator ab.

Er brauchte dabei seine Arme nicht zu bewegen, so daß der Schuß für den Soldaten völlig überraschend kam. Der Mann brach zusammen, seine Waffe polterte auf den Boden.

“Wann wird er abgelöst?” fragte Kennon schnell.

Der Mann hinter den Gittern sah ihn an wie eine Erscheinung.

“Nicht vor morgen früh.”

“Gut”, sagte der USO-Spezialist. “Dann kann er dort liegenbleiben.”

Er wandte sich wieder an den Gefangenen.

“Jetzt möchte ich wissen, in welchem der Türme sich die anderen Gefangenen befinden.”

“Der Turm liegt auf dieser Seite des Palastes”, erwiderte der Mann teilnahmslos. “Links vom Haupteingang.”

“Man wird euch morgen früh verhören”, sagte Kennon. “Aber in diesem undeutlichen Licht habt ihr mich kaum sehen können. Ihr, wißt nur, daß ein großer Mann mit blonden Haaren und einem Schnurrbart plötzlich auf der Treppe auftauchte und auf den Posten schoß. Das ist alles. Macht keinen Fehler, dann können wir euch vielleicht befreien.”

Der Gefangene deutete auf das Schloß seines Käfigs.

“Warum lassen Sie uns jetzt nicht heraus?”

“Das wäre sinnlos! Überall im Palast wimmelt es von Wachen, und ich bin mit meinen beiden Freunden allein.” Er log bewußt, denn er mußte damit rechnen, daß die Gefangenen brutal verhört wurden. Dann sollten sie dem Admo-Chan falsche Informationen geben.

Das Interesse der Gefangenen erlosch wieder. Sie hatten sich längst mit dem Schicksal abgefunden. So verhielten sich Menschen, die auf den sicheren Tod warteten. Kennon nahm an, daß es sich um politische Gefangene handelte.

Wenn er dazu noch Gelegenheit haben sollte, würde er der USO einen Hinweis geben. Sobald Tekener befreit war, mußte sich die USO um die Gefangenen des Chans kümmern.

Es geschah in der Galaxis immer wieder, daß gewissenlose Diktatoren politisch Andersdenkende ermorden ließen oder hinter Schloß und Riegel brachten. Die USO versuchte in solchen Fällen zu vermitteln. Meistens jedoch half nur der aktive Einsatz geschulter Spezialisten. Undemokratisches Verhalten war vor allem bei neugegründeten Sternenreichen zu beobachten. Aus einem gewissen Minderwertigkeitsgefühl heraus versuchten sich die Regierungen solcher Völker oft mit aller Gewalt von den anderen Sternenreichen abzugrenzen. Das Selbstverständnis der Kolonialvölker war oft gestört, das Streben nach Autarkie führte oft in falsche Bahnen.

Kennon warf einen letzten Blick auf die Käfige, dann rannte er zur Treppe. Oben war alles still. Kennon schätzte, daß der Turm etwa vierhundert Meter von seinem jetzigen Standort entfernt war. Er mußte sich beeilen. Der Zwischenfall bei den Käfigen hatte ihn wieder Zeit gekostet.

Er dachte flüchtig an Bennary. Vielleicht hatte der Rebellenführer das Fehlen des angeblichen Goss Repalio bereits entdeckt. Dann war alles verloren. Der Anführer der Cardmanosch würde aus den Zwischenfällen in der Stadt und im Palast die richtigen Schlüsse ziehen.

Kennon erreichte den Korridor in der nächsthöheren Etage. Hier unten war nicht viel vom Prunk der oberen Räume zu sehen. Wände und Decken waren mit Kunststoffplatten verkleidet, der Boden bestand aus einer harten Masse.

Vor Kennon tauchte eine Patrouille auf. Die sechs Männer bewegten sich mit entsicherten Strahlenwaffen durch den Gang. Kennon preßte sich gegen die Wand und ließ die Gruppe passieren. Dann rannte er weiter. Er kam jetzt durch mehrere Vorratslager, in denen sich niemand aufhielt.

Dann erreichte er einen torbogenförmigen Durchgang. Die Energietaster seines körpereigenen Instrumentariums sprachen an. Er strengte seine Augen an und bemerkte ein schwaches Flimmern.

Der Durchgang wurde durch eine Energiesperre abgesichert.

Nun war Kennon sicher, daß er direkt vor dem Turm stand.

Aber wie sollte er diese Sperre durchbrechen?

Er konnte seinen IV-Schirm einschalten und durch die Energiemauer gehen. Dabei würde er jedoch mit Sicherheit einen Alarm auslösen. Das würde auch geschehen, wenn die Sperre abschaltete.

Der USO-Spezialist vermutete, daß alle Eingänge zum Turm in ähnlicher Form gesichert wurden.

Kennon zog sich zurück und öffnete die Tür zu einem Seitenraum. Wieder blickte er in ein Vorratslager. Er ging bis zur Wand, die auf gleicher Höhe mit der Energiesperre lang. Ein kurzer Echoimpuls bewies ihm, daß diese Wand fast einen halben Meter dick war. Unter der Kunststoffverkleidung befand sich harter Stahl.

Mühelos schob Kennon eines der schweren Regale zur Seite. Dann riß er ein paar Kunststoffplatten von der Wand. Nackter Stahl wurde sichtbar.

Es wäre für Kennon einfach gewesen, ein Loch in die Wand zu brennen, das groß genug war, um ihn auf die andere Seite gelangen zu lassen. Die Gefahr, daß der Energieausbruch geortet wurde, war jedoch zu groß. Er hätte die volle Energie seiner Waffen einsetzen müssen.

Der Mann mit dem Robotkörper kletterte an einem Regal hinauf und überprüfte die Decke. Sie bestand aus Kunststoff. Kennon ortete und stellte fest, daß sich niemand im Raum über ihm aufhielt. Er drückte den Oberkörper gegen die Decke und brach sie auf. Dann streckte er den Kopf durch die gewaltsam geschaffene Öffnung. Er befand sich im Seitenteil eines kleinen Schwimmbads. Ein paar Meter weiter, und er hätte den Boden des Beckens durchstoßen.

Der Baderaum war verlassen. Kennon vergrößerte die Öffnung. Später würden die Palastbewohner rätseln, welches Ungeheuer sich auf diese Weise Zutritt verschafft hatte.

Kennon zeigte eine sehr menschliche Regung. Er grinste. Das geschah jetzt öfter unbewußt, ein sicheres Zeichen, daß das Gehirn immer besser verstand, den Robotkörper wie einen echten Organismus- zu nutzen.

Der Spezialist zog sich in den Baderaum. Er vergeudete keine Zeit. Diesmal kannte er die Richtung, die er einschlagen mußte. Er fand einen zweiten Zugang zum Turm. Aber auch dieser war mit einer Energiesperre geschützt.

Kennon stieß eine Verwünschung aus. Er, hatte kein Glück. Die Zeit verging, ohne daß er einen Fortschritt erzielte. Ein zweites Mal überprüfte Kennon die Wand. Sie

bestand auch hier aus Stahl.

Der falsche Goss Repalio dachte nach. Der Weg in den Turm schien überall versperrt zu sein. Wenn er sich gewaltsam Zutritt verschaffte, würde er die Aufmerksamkeit der Palastbewohner auf sich lenken.

Jetzt gab es nur noch eine Möglichkeit.

Kennon mußte versuchen, von oben an den Turm heranzukommen und in ihn einzudringen.

\*

Der kleine Bennary fühlte sich eher beunruhigt als erleichtert. Cartolsos führte ihn wieder in das Schiff und brachte ihn in eine verlassene Kabine.

“Du bist sicher sehr müde”, stellte er fest.

“Ja”, sagte der Junge. “Ich freue mich, daß du mir geholfen hast.”

“Der Bursche dort unten an der Gangway war mir wenig sympathisch”, verkündete der Überschwere impulsiv. “Aber du wirst morgen früh zu ihm zurückkehren müssen. Ich kann keine Schwierigkeiten riskieren.”

Schlappohr machte ein niedergeschlagenes Gesicht.

Der Springer deutete auf die kleine Kühlbox neben dem Tisch.

“Da findest du etwas zu essen und zu trinken, Tarcho.”

Der Fallensteller ließ sich auf das Bett fallen. Er war tatsächlich erschöpft, hatte jedoch nicht die Absicht zu schlafen.

“Du siehst müde aus”, sagte Cartolsos mit seiner grollenden Stimme. “Ich lasse dich jetzt allein.”

Er zog die Decke über das Kind und ging hinaus. Schlappohr konnte ihn spüren. Er stand draußen vor der Tür und lauschte. Der Junge lächelte. Nach ein paar Minuten öffnete der Springer leise die Tür und kam noch einmal herein. Schlappohr stellte sich schlafend. Er hörte den Raumfahrer zufrieden brummen, dann fiel die Tür leise ins Schloß. Das Kind spürte, daß Cartolsos sich diesmal entfernte. Niemand war jetzt noch in der Nähe.

Der Fallensteller schlug die Decke zurück und sprang aus dem Bett.

Jetzt hatte er ein Schiff für sich und die beiden Nomaden!

Wenn es ihm gelang, Lady Carr und Bessmann noch in dieser Nacht an Bord zu bringen, waren sie gerettet. Auch er, wollte sich irgendwo im Schiff verstecken, denn er dachte nicht mehr daran, zu Bennary zurückzukehren. Keiner der Händler würde wegen eines verschwundenen Jungen den Start verzögern.

Der Kind-Mutant fühlte noch einmal auf den Gang hinaus. Da war niemand. Schlappohr ging hinaus und rannte so schnell er konnte bis zur Schleuse. Im Schiff war es immer noch ruhig. Auch Cartolsos hatte sich wahrscheinlich in seine Kabine zurückgezogen.

Die Schleuse stand offen.

Der junge Bennary stürmte die Gangway hinab. Fast hätte er das Gleichgewicht verloren und wäre gefallen. Er hatte nicht mehr viel Zeit.

Er rannte quer über das Landefeld. So gut es ging, hielt er sich im Schatten.

Als er den Platz erreichte, wo er Lady Carr und Bessmann zurückgelassen hatte,

erlebte er eine unangenehme Überraschung.  
Die beiden Nomaden waren verschwunden!

## 9.

Kennon mußte eine weitere Wand durchbrechen, um endlich auf das Dach des Hauptgebäudes zu gelangen. Ein paar Meter von ihm entfernt ragte der Turm in den Nachthimmel. Kennon trat bis dicht an die Außenmauer heran und flog dann an ihr entlang nach oben. Er hoffte, daß er sich nicht im Bereich der Ortungsgeräte befand. In wenigen Augenblicken hatte er, die Turmspitze erreicht.

Er landete auf einer Art Plattform. Hier hatte man meteorologische Kontrollinstrumente und Antennen montiert. Kennon mußte die Tür zum'urminnern aufbrechen, aber hier oben gab es keine Energiesperre. Im Innenraum arbeiteten drei Männer. Sie hörten den Lärm und kamen zur Tür gerannt, aber sie konnten Kennon nicht sehen,

Verwirrt starrten sie auf die offene Tür. Bevor sie sich von ihrem Schrecken erholen konnten, hatte Kennon zwei von ihnen niedergeschlagen.

Den dritten packte er am Jackenaufschlag und zog ihn zu sich heran.

Der Mann wehrte sich verzweifelt, doch er konnte dem Griff des Robotkörpers nicht entkommen.

Wo sind die Gefangenen?" rief Kennon,

Die Augen des Mannes weiteten sich. Er schüttelte den Kopf. Kennon verstärkte den Zugriff und schnürte dem Mann langsam die Luft ab.

"Unten!" stieß der Mann hervor. "Unten werden zwei Männer und eine Frau gefangen gehalten."

Kennon ließ sein Opfer los und machte es mit einem Schlag gegen die Schläfe bewußtlos.

Hier im Turm gab es einen Antigravlift, aber Kennon benutzte die steile Wendeltreppe. Er ortete jetzt pausenlos, Die Treppe war verlassen, um den Lift brauchte er sich vorläufig nicht zu kümmern.

Zu seiner Überraschung waren die Räume weiter unten verlassen. Der Admo-Chan schien die Sicherheitsmaßnahmen, die er getroffen hatte, für ausreichend zu halten. Bennary hätte sicher einen Tobsuchtsanfall erlitten, wenn er von dieser Nachlässigkeit erfahren hätte.

Doch Bennary befand sich an Bord der MARCONO und nicht im Palast.

Kennon fand den Zugang zum Verlies, Eine schmale Treppe führte in das Gewölbe des Turmes hinab. Auf halbem Weg hörte Kennon Stimmen. Er ging trotzdem weiter.

Plötzlich hörte er die Stimme von Nuru-Chure.

"Das genügt, Penetschky. Nehmen Sie den Aktivator wieder an sich."

Kennon stürmte die letzten Stufen nach unten. Er stand vor dem Gewölbe. Im Hintergrund standen der Chan, Tekeners Double und zwei bewaffnete Männer vor einer offenen Tür. Kennon konnte nicht sehen, wer sich im dahinter liegenden Raum aufhielt, aber er ahntees.

Der Mann mit dem Robotkörper beobachtete, wie sich der falsche Tekener, der offenbar Penetschky hieß, einen Zellaktivator um den Hals hängte.

Nuru-Chure gab einem der Bewaffneten einen Wink.

Die Tür wurde verschlossen.

Der Admo-Chan lachte gehässig.

“Bald können wir uns diese Auffrischungsaktionen ersparen. Wenn wir Tekener nicht mehr brauchen, bekommt er den Aktivator nicht mehr zurück. Er wird dann sehr schnell sterben.”

Kennon, der sich in einer Wandvertiefung versteckt hatte, mußte sich zur Ruhe zwingen.

“Hoffentlich gewöhne ich mich nicht zu sehr an den Aktivator, so daß es mir dann ergeht wie dem Gefangenen”, sagte der falsche Tekener.

Wieder lachte der Admo-Chan.

“Darüber brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen. Die Gewöhnung tritt erst nach ein paar Wochen ein. Sie können den Aktivator jederzeit wieder ablegen.”

“Wer wird ihn bekommen, wenn Tekener ... ihn nicht mehr braucht?” erkundigte sich das Double.

Der Admo-Chan überlegte.

“Der neue Herrscher im Sternenreich der Tarey-Bruderschaft!”

Kennon war von dieser Antwort betroffen, denn sie war doppeldeutig. Sie bedeutete, daß Nuru-Chure sich ausrechnete, daß er dieser Herrscher sein würde. Noch arbeitete er mit Bennary zusammen. Er wartete jedoch bereits auf seine Chance. Die Revolte—sollte sie jemals stattfinden—trug bereits den Keim eines neuen Umsturzes in sich.

Penetschky sagte trotzig: “Ich hätte den Aktivator verdient. Immerhin trage ich das Risiko.”

“Dafür werden Sie bezahlt”, erinnerte ihn Nuru-Chure. “Vergessen Sie den schönen Traum, er könnte gefährlich für Sie werden.”

Der Admo-Chan nickte den drei anderen Männern zu.

“Kommen Sie jetzt!” befahl er. “Es gibt noch andere Dinge zu tun.

Ich nehme an, daß man inzwischen die für den Überfall auf die Wachstation in Puyk Verantwortlichen gefaßt hat.”

Da hofft der Chan vergebens! dachte Kennon zufrieden. Er wartete, bis die Männer die Treppe hinaufgegangen waren. Der Lärm verstummte. Wahrscheinlich kam das Double regelmäßig hier herunter, um Tekener für eine bestimmte Zeit den Aktivator auszuhändigen. Noch wurde Tek gebraucht, deshalb durfte er seine Kräfte immer wieder auffrischen.

Kennon trat an die schwere Tür, hinter der er seinen Partner vermutete. Wenn nichts Unvorhergesehenes geschah, würde er seinem Freund in wenigen Augenblicken gegenüberstehen.

\*

Ronald Tekener begann sein Zeitgefühl zu verlieren. Seit man ihn in diesem kleinen Raum eingesperrt hatte, waren seine Entführer in unregelmäßigen Abständen

immer wieder erschienen, um ihn auszufragen oder um ihm für ein paar Stunden den Zellaktivator zur Verfügung zu stellen.

Schließlich würden die Verbrecher, keine andere Wahl haben, als ihn zu töten. Darüber war der Spieler sich im klaren. Tekener wußte fast alles über die Organisation. Er hatte jedoch die Hoffnung noch nicht aufgegeben. Er hatte eine Spur, quer durch die Galaxis gelegt. Es war eine eigenartige Spur, denn sie bestand nicht in sichtbaren Dingen, sondern in der Verhaltensweise seines Doubles.

Wahrscheinlich war die USO bereits aufmerksam geworden. Die Frage war nur, ob die Verantwortlichen die richtigen Schlüsse gezogen hatten.

Tekener vertraute vor allem seinem Partner. Kennon kannte ihn genau. Er würde schnell mißtrauisch werden. Aber das genügte nicht. Viel wichtiger, war, daß man der Spur folgte.

Lediglich aus den Fragen seiner Gegner konnte Tekener in Erfahrung bringen, wie sich die Situation innerhalb der Galaxis entwickelte. Das war nicht immer einfach, so daß der Smiler sich auch nicht darüber, im klaren war, ob er alles wußte. Vor allem die politische Entwicklung war schwer zu übersehen. Eine Revolution innerhalb der TareyBruderschaft schien jedoch unmittelbar bevorzustehen. Mit Hilfe des falschen Tekener versuchten die Rebellen ein Eingreifen der USO zu erreichen. Eine Flotte der USO sollte die Militärmacht der derzeitigen Regierung der Bruderschaft zerschlagen. Dann wäre der Weg frei für Corco Bennary.

Tekener bezweifelte, daß Atlan sich an einem solchen Spiel beteiligen würde. Auch unter den gegebenen Umständen konnte der Arkonide sich nicht darauf einlassen. Außerdem würde sich Perrv Rhodan einschalten.

Tekener kannte Rhodans konsequente Haltung. Der Großadministrator lehnte es grundsätzlich ab, sich in die Angelegenheiten autarker Sternenreiche einzumischen. Rhodan hatte schon oft genug den Einsatz von USOSpezialisten mißbilligt, obwohl Atlan den Befehl dazu gegeben hatte.

Tekener erinnerte sich, daß es schon oft zu Differenzen zwischen den beiden Männern gekommen war.

In einer solchen Situation hätte der Spieler gern in der USO-Zentrale gesessen, um die Schachzüge der einzelnen Gruppen genau beobachten und auswerten zu können.

Diesmal sah es ganz so aus, als wäre die USO gezwungen, sich völlig auf die Züge des Gegners einzustellen. Den Spezialisten blieb immer nur der zweite Zug.

Obwohl Ronald Tekener schon an Flucht gedacht hatte, wußte er, daß sie ihm nicht gelingen würde. Man hatte ihn gründlich untersucht. Er besaß nichts außer seinen Kleidern. In der Zelle standen ein schmales Bett, ein Tischchen und ein Stuhl. Seine Nahrung erhielt Tekener in Form von Konzentraten.

Er hatte die Tür, genau untersucht. Sie ließ sich von innen nicht öffnen. Aber auch wenn ihm das gelungen wäre: Wohin hätte er sich wenden können? Wahrscheinlich wäre er noch keine hundert Meter weit gekommen.

Nein—die Hilfe konnte nur von draußen kommen.

Im Augenblick fühlte Tekener sich gekräftigt, denn er hatte für einige Zeit seinen Aktivator tragen dürfen. Bald würde jedoch der physische Verfall Wiedereinsetzen.

Eines Tages, dachte der Spezialist, würde man ihm den Zellaktivator nicht mehr

bringen.

Tekener hatte dem Tod schon oft gegenübergestanden, aber er hätte ein Ende während eines Kampfes vorgezogen. Im Augenblick sah es jedoch so aus, als sollte er auf schreckliche Art und Weise sterben.

Er saß quer auf dem Bett und hatte die Beine ausgestreckt. Seit er hier war, hatte er sich die Zeit nur mit Nachdenken vertreiben können. Er erhielt weder Bücher noch Schreibmaterial.

Er hörte ein Geräusch an der Tür.

Warum kamen seine Entführer schon zurück?

Hatten sie etwas vergessen?

Tekener richtete sich auf.

Warum dauerte es so lange, bis die Tür geöffnet wurde?

Der USO-Spezialist wartete gespannt

Die Tür schwang auf.

Tekener sah einen großen schwarzhaarigen Mann im Gewölbe stehen. seine Augen verengten sich. Dieser Mann kam ihm bekannt vor. Er war einmal mit ihm zusammengetroffen.

“Repalio?” fragte er zögernd. “Goss Repalio? Aber das kann nicht sein!”

“Respekt vor deinem Gedächtnis, Tek”, sagte der Mann. “Aber du solltest dich nicht vom Aussehen trügen lassen. Das ist schließlich einer der obersten Grundsätze für USO-Spezialisten im Einsatz.”

Die Stimme! dachte Tekener, elektrisiert.

Diese Stimme?

Auf seinem Rücken begann es zu prickeln. Er machte ein paar Schritte zurück und sank aufs Bett.

“Ken!” stieß er hervor.

Der Mann grinste und zog die Tür hinter sich zu.

\*

Eine Zeitlang herrschte in der kleinen Zelle Stille. Kennon ließ seinem Freund Zeit. Er sah, wie erschüttert Tekener war. Der galaktische Spieler hatte nicht mehr damit gerechnet, daß ihn jemand von der USO finden würde.

Endlich brach der Mann mit dem Robotkörper das Schweigen.

“Wann kommen sie wieder?”

Ronald Tekener verstand sofort.

“Normalerweise nicht vor dreißig Stunden. Sie kommen nur, wenn sie Informationen brauchen und mir den Zellaktivator umhängen.”

Kennon überprüfte seine Uhr.

“Ich habe noch eine knappe Stunde Zeit, dann muß ich zur MARCONO zurück. Immerhin weiß ich jetzt, wo du bist. Ich werde die USO benachrichtigen. Wir holen dich hier heraus. Wenn ich dich jetzt befreie, ist das Risiko zu groß. Ich würde mich verraten, und dir wäre nicht geholfen.”

Tekener nickte. Seine Spannung entlud sich in einem Seufzer.

“Ich hatte gehofft, daß du mich finden würdest.”

“Ich habe einen schweren Fehler gemacht”, gab der Kriminalist zu. “Deine Spuren waren unübersehbar, aber wir haben sie falsch gedeutet.”

Tekener runzelte die Stirn.

“Wir glaubten, daß du psychische Schwierigkeiten hättest”, fuhr Kennon fort. “Niemand kam auf die Idee, daß du das alles absichtlich gemacht haben könntest.”

“Ich verstehe!” Tekener entspannte sich. “Immerhin habt ihr mich gefunden.

“Noch bin ich das einzige USO-Mitglied, das deinen genauen Aufenthaltsort kennt”, versetzte Kennon. “Und ich bin in der Höhle des Löwen. Es kann sein, daß sie mich erwischen, denn ich bin ein großes Risiko eingegangen.”

“Laß uns keine Zeit verlieren”, schlug Tekener vor. “Ich werde dir alles berichten, was ich weiß.”

Er gab Kennon einen kurzen, aber umfassenden Bericht. Kennon erkannte schnell, daß der geradezu dilettantische Anschlag einer kleinen Gruppe von Kriminellen schließlich dazu geführt hatte, daß die gesamte USO in Gefahr geraten war. Die Verantwortlichen hatten die Sachlage von Anfang an falsch eingeschätzt.

“Das ist alles”, sagte Tekener schließlich. “Du siehst, daß wir uns mehr oder weniger wie Anfänger verhalten haben.”

Kennon nickte. Er unterrichtete Tekener von seinen Maßnahmen und vom Stand der Verhandlungen zwischen den Rebellen und der USO.

Tekener stieß einen Fluch aus.

“Mit Hilfe meines Doubles zwingen sie Atlan zum Eingreifen! Die USO würde überall in der Galaxis an Glaubwürdigkeit verlieren, wenn wir uns mit in diese Sache hineinziehen lassen.”

“Darüber können wir später nachdenken”, sagte Kennon. Er überprüfte erneut die Zeit. Länger konnte er nicht mehr bleiben.

“Ich kehre jetzt zurück”, entschied er. “Im Palast wird bald die Hölle los sein. Zu diesem Zeitpunkt muß ich bereits in meiner Kabine an Bord der MARCONO sein. Vermutlich wird man dich zu einem anderen Stützpunkt bringen. Das kann nur mit der MARCONO geschehen. Ich werde mich an Bord dieses Schiffes befinden.”

Die beiden Freunde verabschiedeten sich.

“Vergiß nicht, die Tür wieder gut zu verschließen”, sagte Tekener ironisch. “Ich möchte nicht in Versuchung geraten und draußen herumspazieren.”

Kennon lächelte und glitt in das Gewölbe hinaus. Er war eine halbe Stunde länger geblieben, als er ursprünglich beabsichtigt hatte. Hoffentlich kam er noch rechtzeitig zum Schiff zurück.

Er rannte die Treppe hinauf. Jetzt brauchte er nicht mehr so vorsichtig zu sein, denn er hatte sein Ziel erreicht. Wenige Augenblicke später hatte er das Gewölbe verlassen. Von oben hörte er erregte Rufe.

Offenbar waren die bewußtlosen Männer in der Kontrollstation gerade gefunden worden.

In wenigen Augenblicken würde es hier von Soldaten des Admo-Chans wimmeln.

Sie konnten dem USO-Spezialisten nicht mehr gefährlich werden.

\*

Der Himmel färbte sich grauschwarz. Das Land unter Kennon sah aus wie die erstarre Oberfläche eines gewaltigen Ozeans. Der Mann mit dem Robotkörper flog in einhundert Meter Höhe. In der Ferne sah er bereits die Lichter des Raumhafens.

Plötzlich verlangsamte er seinen Flug.

Unter sich sah er zwei Gestalten. Sie kamen aus der Richtung des Raumhafens. Sie schienen es eilig zu haben.

Da erkannte Kennon die Frau.

Es war Lady Carr!

Obwohl er keine Zeit mehr zu verlieren hatte, ließ Kennon sich ins Gras hinabsinken. Er landete ein paar Meter vor den beiden Nomaden entfernt.

Sie blieben wie angewurzelt stehen.

“Keine Angst!” sagte Kennon schnell. “Ich bin der Mann, der zusammen mit dem Jungen Lady Carr befreit hat.”

Das Mädchen kicherte hysterisch. Lange genug hatte sie starke Nerven bewiesen, aber die ständigen physischen und psychischen Strapazen hatten sie zermürbt. Kennon erkannte, daß sie kurz vor einem Zusammenbruch stand.

“Können wir dem Kerl trauen?” fragte ihr Begleiter.

“Ja”, antwortete Kennon anstelle des Mädchens. “Wo ist der Fallensteller?”

“Er wollte ein Schiff suchen, mit dem wir Biracy-Chan verlassen können”, erklärte Bessmann. “Als er jedoch nicht wieder zum vereinbarten Treffpunkt kam, beschlossen wir, in die Wüste zu fliehen.”

Kennon überlegte. Er gefährdete nicht nur sich, sondern auch Tekener, wenn er nicht so schnell wie möglich in seine Kabine an Bord der MARCONO zurückkehrte. Andererseits widerstrebt es ihm, die beiden hilflosen Nomaden hierzurückzulassen.

“Ich bringe Sie zurück zum Raumhafen”, entschied er. “Dort werden wir nach einem geeigneten Schiff Ausschau halten. Hier können Sie nicht bleiben.”

Er trat auf die beiden zu. Der Mann sträubte sich, als Kennon ihn umschlang.

“Was soll das?” fuhr Kennon ihn an. “Wenn ich Ihnen helfe, müssen Sie tun, was ich von Ihnen verlange. Ich habe keine Zeit mehr, mit Ihnen zu diskutieren.”

Das wirkte.

Kennon umschlang Bessmann mit einem Arm an der Hüfte und hob ihn hoch. Dann griff er nach Lady Carr. Er hob vom Boden ab und flog los.

Der Nomade stieß einen überraschten Pfiff aus.

“Wer sind Sie?” schrie er gegen den Wind.

Kennon lächelte nur grimmig.

“Es ist mir gleichgültig, wer Sie sindbekannte Bessmann nach einer Weile. Wichtig ist allein, daß ein Kerl wie Sie auf unserer Seite ist. Wollen Sie uns nicht helfen, unser Volk zu rächen?”

“Nein”, sagte Kennon. “Ich halte nicht viel von Racheakten. Sie werden ohne Überlegung ausgeführt und können nichts ungeschehen machen.”

Er spürte, daß der Mann in seinem Arm sich versteifte.

“Sie haben unser Volk niedergemetzelt!” schrie Bessmann außer sich. “Dafür werden sie eines Tages bezahlt, so wahr ich Bessmann heiße.”

Er erhielt keine Antwort. Kennon wußte genau, daß es sinnlos war, mit einem

Mann zu argumentieren, der sich in einer derartigen seelischen Verfassung befand.

Sie erreichten den Raumhafen.

“Zeigen Sie mir den Platz, an dem Sie sich mit dem Fallensteller treffen wollten!” forderte Kennon das Mädchen auf.

“Sehen Sie das lange Verwaltungsgebäude neben dem zweiten Kontrollturm? Dort ist es!”

Kennon änderte die Richtung.

“Dort drüben ist der Jungel!” rief er plötzlich.

10.

Bei Tagesanbruch traf ein Funkspruch aus Puyk in der MARCONO ein. Der Inhalt veranlaßte Corco Bennary, sich sofort mit dem Admo-Chan in Verbindung zu setzen. Er wartete ungeduldig, bis das breite Gesicht Nuru-Chures auf dem Bildschirm erschien.

“Was hat das alles zu bedeuten?” fuhr er den Chan an. “Sind Sie nicht in der Lage, mit diesen Attentätern fertig zu werden?”

Die Augen des Chans funkelten. Es war ihm anzumerken, daß er sich nur mühevoll beherrschte. In diesem Augenblick erkannte Bennary, daß der andere ihn hatte. Sofort stellte Bennary sich auf diese Stimmung ein.

“Ich verlasse mich auf meine Verbündeten—and sie können sich auf mich verlassen. Sie haben mein Vertrauen verloren. Admo-Chan.”

“Sie sollten froh sein, daß wir Tekener noch haben. Ich bin sicher, daß das Ganze ein Versuch war, den USO-Spezialisten zu befreien.”

Bennarys Gesicht verfinsterte sich.

“Glauben Sie, daß die USO ein doppeltes Spiel treibt?”

“Ich weiß es nicht!” Nuru-Chure spie die Worte förmlich heraus. “Es sind Ihre Freunde, nicht meine.”

Bennary lehnte sich nachdenklich in seinem Sitz zurück. Er glaubte einfach nicht, daß die USO so plumpe Methoden anwenden würde. Wenn Atlan die Rebellen hintergehen wollte, gab es bestimmt andere Methoden.

Aber wer waren die geheimnisvollen Angreifer?

Warum konnte Nuru-Chure sie nicht fassen?

Ein bestimmter Verdacht stieg in Bennary auf. Vielleicht wollte der Admo-Chan diese Vorfälle nicht aufklären. Es war möglich, daß der Herrscher von Birachy-Chan selbst hinter dieser ganzen Sache steckte. Bennarys Augen verengten sich.

“Immerhin ist es merkwürdig, daß jemand ungehindert in Ihrem Palast herumläuft, ohne daß Sie ihn festnehmen können.

“Was wollen Sie damit sagen?” brüllte der Admo-Chan.

Seine Empörung schien echt zu sein. aber als Politiker hatte er bestimmt gelernt, ein guter Schauspieler zu sein.

Im Grunde genommen hatte Bennary keine Erklärung. Gab es eine dritte Macht, die in diesem Spiel mitmischte?

Wer konnte es sein?

Sollte die Regierung der Tarey-Bruderschaft ihre Agenten bereits nach Birachy-Chan entsandt haben? Ausgeschlossen war das nicht. Bennary hatte plötzlich das Gefühl, auf schwanken(lern Boden zustehen. Er mußte die Entwicklung der Ereignisse beschleunigen. Je schneller die Revolution stattfand, desto größer war die Aussicht auf Erfolg.

“So kommen wir nicht weiter”, sagte er etwas versöhnlicher zu dem Chan. “Stellen Sie weitere Nachforschungen an. Ich überlege inzwischen, was wir tun müssen, damit unsere Pläne nicht scheitern.”

Er schaltete ab. Er brauchte jetzt ein paar Minuten völlig Ruhe. Dann wollte er mit Goss Repalio sprechen. Er wurde den USO-Mann bluffen und auf diese Weise etwas zu erfahren versuchen. Wenn die USO hinter den Überfällen steckte, mußte Repalio etwas davon wissen. Auf jeden Fall mußte Atlan unterrichtet werden. Bennary war auf die Reaktion des Lordadmirals gespannt.

Er wehrte sich gegen ein Gefühl der Hilflosigkeit. Das Eingeständnis, daß er sich mit Mächten eingelassen hatte, dir, zu stark für ihn waren, fiel ihm schwer.

Er stand auf und zog sich in seine Kabine zurück.

\*

Als Bennary seine Kabine wieder verließ, dachte er an den Fallensteller. Durch die unerwarteten Zwischenfälle in Puyk hatte er den Jungen völlig vergessen.

Der Cardmanosch-Chef begab sich in die Zentrale der MARCONO und ließ eine Funkverbindung zum Springerschiff herstellen. Es dauerte einige Zeit, bis das harte Gesicht des Überschweren auf dem Bildschirm erschien.

“Was wollen Sie?” fragte Cartolsos. “Ihr Junge ist längst von Bord gegangen.”

Bennary glaubte nicht, daß der Springerlog.

“Aber er ist nicht zu mir gekommen”, wandte er ein,

“Das ist Ihr Problem”, meinte der Überschwere lakonisch. “Wir haben die Kabine des Kindes untersucht und sind zu dem Schluß gekommen, daß er sie bereits am frühen Morgen verlassen hat. Die Schleuse des Schiffes stand offen, so daß er ohne Schwierigkeiten von Bord gehen konnte. Wahrscheinlich hat er Angst vor Ihnen. Ich nehme an, daß er sich irgendwo versteckt hält.”

Dumpfer Zorn stieg in Bennary auf. Er hätte fast die Fassung verloren. Doch mit dem Überschweren konnte er nicht reden wie mit einem seiner Untergebenen.

“Sie müssen Ihr Schiff durchsuchen!” verlangte er kategorisch.

Cartolsos sah ihn ungläubig an.

“Hören Sie” Bennary! Wir starten in einer halben Stunde. Der Patriarch wird wegen dieser Geschichte den Start nicht verzögern. Wir haben schließlich Termine zu erfüllen. Unser Volk kämpft hart gegen die terranische Konkurrenz. Worin wir nicht zuverlässig sind, verlieren wir Aufträge. Sie können nicht erwarten, daß wir das Schiff durchsuchen. Das würde einen halben Tag oder noch länger in Anspruch nehmen, Finden würden wir den Jungen doch nicht.”

In Bennary wuchs das Gefühl, daß er im Begriff war, seine zweite Niederlage in kurzer Zeit hinzunehmen.

Und er konnte *nichts* tun!

“Dieser Junge ist wichtig!” versuchte er es noch einmal. “Stellen Sie sich einmal vor, es wäre *Ihr* Kind.”

“Das fällt mir leicht!” gab der Springer zurück. “Ich habe drei Söhne. Sie haben keine Angst vor mir.”

Bennary schluckte.

“Ich bitte Sie, mir zu helfen,”

Der Überschwere wurde schwankend.

“Ich glaube nicht, daß ich viel für Sie tun kann, aber ich werde während der halben Stunde, die uns noch bleibt, nach dem Kind suchen.”

Bennary seufzte erleichtert, obwohl ihm sein Verstand sagte, daß man in einer halben Stunde nur einen Bruchteil aller Räume des riesigen Schiffes durchsuchen konnte.

Die Verbindung zu Cartolsos wurde unterbrochen.

Bennary gab dem Funker, der MARCONO den Befehl, alle Verwaltungsgebäude des Raumhafens zu alarmieren. Die Suche nach dem Fallensteller mußte auf den gesamten Raumhafen ausgedehnt werden. Der Junge hatte Bennary schon oft in schwierigen Situationen geholfen. Er war zuverlässiger als die beste Verhöranlage.

Der Anführer der Cardmanosch blickte auf die Uhr.

Er mußte endlich mit Repalio Sprechen.

Als er die Kabine des USO-Spezialisten betrat, fand er Repalio schlafend im Bett liegen.

“Repalio!” rief Bennary,

Der Mann drehte sich langsam herum und blinzelte.

“Bennary!” sagte er schlaftrig. “Haben Sie endlich einen Entschluß gefaßt?”

\*

Die Tatsache, daß Corco Bennary erst jetzt in seine Kabine kam, war für Kennon kein Grund zur Erleichterung. Ei, brauchte Bennary nur anzusehen, um festzustellen, daß der Mann innerlich aufgewühlt war. Wahrscheinlich war Bennary längst über die Vorfälle von Puyk informiert worden. Das machte ihn unsicher und gereizt. In diesem Zustand war Bennary unberechenbar.

Bennary drückte die Tür mit dem Rücken zu und lehnte sich dagegen. Dann betrachtete er intensiv seine Fingernägel.

Vielleicht hofft er, daß ich dieses Schweigen breche, dachte Kennon amüsiert. Doch diesen Gefallen würde er seinem Gegenspieler nicht tun.

“Ich habe eine unangenehme Nachricht für Sie!” sagte Bennary endlich. “Die USO treibt doppeltes Spiel. Spezialisten haben den Palast des AdmoChans in Puyk überfallen und Tekener zu befreien versucht.”

Ein Bluff! dachte Kennon. In Wirklichkeit konnte Bennary nicht wissen, wer die Überfälle ausgeführt hatte. Trotzdem ging Kennon auf das Spiel des Rebellen ein.

“Das kann ich mir nicht vorstellen”, sagte er. “Ich müßte davon wissen.”

“Atlan hat Sie vorgeschnickt, damit er hinter meinem Rücken leichtes Spiel hat!” Bennarys Stimme wurde lauter.

Kennon winkte ab.

“Sie unterschätzen den Lordadmiral. Wenn er Sie loswerden will, wird er andere Mittel einsetzen.”

“Unter normalen Umständen würde ich Ihnen recht geben. Aber die Dinge liegen anders. Wir haben Tekener! Das zwingt den Arkoniden zu einem Doppelspiel.” Bennary schlug mit einer Hand triumphierend auf seine Schenkel. “Er ging zum Schein auf unsere Forderungen ein, versucht aber gleichzeitig, Ronald Tekener zu befreien.”

“Es ist möglich, daß Sie recht haben”, sagte Kennon gleichmütig. “Ich kann es mir jedoch nicht vorstellen, daß Atlan so handeln würde. Außerdem weiß ich nichts von dieser Sache.”

Bennary nagte an seiner Unterlippe.

“Das glaube ich Ihnen sogar. Atlan würde nicht so dumm sein und ausgerechnet Sie über seine wahren Absichten unterrichten.”

“Ich habe den Eindruck, daß Sie die ganze Sache komplizieren.”

Bennary lächelte plötzlich.

“Ich lasse mich nicht so schnell überrumpeln. Noch haben wir Tekener. Er ist der Garant für eine erfolgreiche Revolution. Deshalb werden wir ihn von hier wegbringen.”

Damit hatte Kennon gerechnet. Er sah Bennary abwartend an. Er wußte genau, was jetzt kommen würde.

“Wir werden Tekener an Bord der MARCONO bringen und BiracyChan verlassen”, verkündete Bennary. “Auf einem anderen Stützpunkt ist er besser untergebracht.”

Welcher Tekener würde an Bord kommen? überlegte Kennon.

Der falsche Tekener—oder der richtige?

Oder beide?

Kennon entschied sich für die letzte Möglichkeit. Bennary brauchte das Original ebenso wie das Double, schon wegen des Zellaktivators, der in regelmäßigen Abständen den Träger wechseln mußte. Außerdem benötigte Bennary nach wie vor Informationen vom echten Tekener.

Kennon war zufrieden.

Wenn Tek an Bord der MARCONO erschien, hatte der Mann mit dem Robotkörper viel Arbeit gespart. Er brauchte die Befreiung des Freundes aus dem Turm nicht in die Wege zu leiten.

“Worüber denken Sie nach?” fragte Bennarydrängend.

“Über meine persönliche Sicherheit”, sagte Kennon. Er wollte mit dieser scheinbaren Offenheit den anderen verblüffen. ‘Wenn Atlan Sie hintergehen will, sind meine Überlebenschancen gering.’

Bennary nickte bedeutsam.

“Sie sagen es.”

Sie sahen sich abschätzend an. Bennary schien zu glauben, daß er vom angeblichen Goss Repalio nicht mehr erfahren konnte.

Ein leises Dröhnen wurde hörbar.

Bennary hob den Kopf.

“Da startet ein Schiff”, sagte er gepreßt.

“Ja”, bestätigte Kennon.

“Ein Springerschiff”, fügte Bennary grimmig hinzu.

Kennon sah ihn erstaunt an.

“Wie können Sie so sicher sein? Haben Sie alle Starttermine im Kopf?”

“Nur diesen einen”, erwiderte der Anführer der Revolutionsbewegung.

“Und weshalb?”

“Ich befürchte”, sagte Bennary müde, “daß sich jemand an Bord befindet, der sehr wertvoll für mich war.”

Kennon verstand.

Aber das konnte er Corco Bennary nicht sagen ...

## 11.

Sie lagen eng nebeneinander auf dem kalten Boden der großen Halle und bewegten sich nicht. Zu beiden Seiten ragten große Container auf. Seit drei Stunden warteten sie schon. Die Zeit verging langsam.

Der Fallensteller konnte dem wachsenden Druck in seiner Blase nicht mehr widerstehen und machte sich die (lose naß. Er wagte nicht, das Versteck jetzt schon zu verlassen, denn das konnte zu einer vorzeitigen Entdeckung führen.

Einmal hörten sie das große Schott aufgleiten. Die drei Flüchtlinge wagten kaum noch zu atmen, als schwere Schritte hörbar wurden. Jemand ging dicht an ihrem Versteck vorbei. Dann wurden die Schritte wieder leiser. Die blinden Passagiere konnten aufatmen.

“Das halte ich nicht mehr aus!” rief Bessmann schließlich. “Wie lange wollen wir hier, noch liegen und warten? Wahrscheinlich haben sie schon mit der Durchsuchung des Schiffes begonnen. Sie werden erst starten, wenn sie uns gefunden haben. Lieber zeigen wir uns und kämpfen.”

Er wollte aufstehen, doch die Händchen des Fallenstellers krallten sich in seinen zerrissenen Kleidern fest.

“Liegenbleiben!” flehte der Junge. “Es wird alles gutgehen.”

Bessmann versetzte ihm einen Schlag ins Gesicht.

“Ich mache, was ich will!”

“Laß den Jungen in Ruhe!” fuhr Lady Carr ihn an. “Wenn du ihn noch einmal schlägst, verlasse ich dich, Bessmann. Ich will dann nichts mehr mit dir zu tun haben, auch wenn du der letzte lebende Mann unseres Volkes bist.”

Das brachte Bessmann wieder zur Besinnung.

Tränen liefen dem Fallensteller über das Gesicht. Die Aufregungen und Strapazen waren zu viel für ihn gewesen. Immer wieder spürte er die Umgebung ab, aber es kam niemand.

Vielleicht hatten sie Glück.

Nach einer langen Zeit des Schweigens sagte Lady Carr: “Sie müßten doch schon längst gestartet sein!”

“Still!” zischte Bessmann. “Ich werde verrückt, wenn ich noch einen Ton davon höre.”

Beide Erwachsenen standen am Rande des Zusammenbruchs. Schlappohr konnte das deutlich spüren, aber er konnte ihnen nicht helfen. Er konnte nur hoffen, daß

das Walzenschiff der Galaktischen Händler endlich startete. Es mußte im Weltraum sein, bevor sich die unglaubliche Nervenanspannung der beiden Nomaden entlud.

Es trat wieder Stille ein.

Aus den Tiefen des Schiffes drangen ab und zu unerklärliche Geräusche an die Ohren der blinden Passagiere. Sie gaben keinen Aufschluß darüber, wie weit die Startvorbereitungen gediehen waren.

Schlappohr begann zu frieren. Trotzdem wagte er nicht sich zu röhren, denn er befürchtete, daß die geringste Bewegung eine unkontrollierbare Reaktion der beiden Nomaden auslösen könnte.

So verging die vierte Stunde.

Der Fallensteller wäre vor Erschöpfung fast eingeschlafen, doch er hielt gewaltsam die Augen offen.

Dann begann er vor Kälte zu zittern.

Lady Carr strich ihm über den Kopf.

“Armer Burschel!” sagte sie. “Es wird bald vorüber sein-so oder so.”

Ruhe!” befahl Bessmann.

Von irgendwoher kamen Stimmen. Männer gingen vorbei. Aber der Lärm verstummte schnell wieder.

Der Fallensteller fror.

Dann bewegte sich das Schiff!

Es erzitterte kaum spürbar, wie ein dürres Blatt im leichten Abendwind.

Aber die Bewegung war unverkennbar.

Das Zittern wurde stärker. Die Triebwerke begannen zu dröhnen.

Bessmann hob den Kopf.

“Wir starten!” sagte er beinahe andächtig. “Wir starten wirklich.”

Die drei Flüchtlinge standen langsam auf. Sie blickten staunend auf die kahlen Wände der Halle, als würden sie Zeugen eines ungewöhnlichen, wunderbaren Naturereignisses.

So standen sie da, als könnten sie nicht begreifen, was in diesen Augenblicken geschah. Lady Carr bewegte sich zuerst wieder. Sie trat zu dem Fallensteller und küßte ihn auf den Kopf.

“Spürt ihr, wie es fliegt?” schrie Bessmann mit sich überschlagender Stimme. “Spürt ihr es? Es fliegt”

Sie begannen alle drei vor Begeisterung sinnloses Zeug zu rufen.

Und während das Walzenschiff mit zunehmender Geschwindigkeit in den Weltraum hinausraste, umarmten sie sich: Bessmann, Lady Carr und der kleine Fallensteller.

ENDE

*Lesen Sie in 14 Tagen ATLAN Nr. 78 mit dem Titel:*

## **Die Revolte des Chanbruders**

von H. G. Francis

*Ein Revolutionär hofft auf die USO—*

Der Robotmensch und der Mutant	M	Atlan
--------------------------------	---	-------

*und Kennon spielt ein verwegenes Spiel*