

## **Nr. 1004**

### **Die Stufen der Erkenntnis**

Drei Rekruten auf Prüfpunkt 1 – im Psychotest

von KURT MAHR

Mehr als 400 Jahre sind seit dem Tage vergangen, da Perry Rhodan mit der BASIS von einem der schicksalsschwersten Unternehmen in den Weiten des Alls in die Heimatgalaxie zurückkehrte und auf der Erde landete. Durch seine Kontakte mit Beauftragten der Kosmokraten und mit ES, der Superintelligenz, hat der Terraner inzwischen tiefe Einblicke in die kosmische Bestimmung der Menschheit gewonnen und in die Dinge, die auf höherer Ebene, also auf der Ebene der Superintelligenzen, vor sich gehen. In folgerichtiger Anwendung seiner erworbenen Erkenntnisse gründete Perry Rhodan dann Anfang des Jahres 3588 eine mächtige Organisation, deren Einfluß sich weit in das bekannte Universum erstreckt und die mehr ist als eine reine Handelsorganisation. Diese Organisation ist die Kosmische Hanse! Doch später mehr zu diesem Thema! Gegenwärtig beschäftigen wir uns mit den Betschiden, einem kleinen Menschengeschlecht, dessen Mitglieder auf der Dschungelwelt Chircool leben und sehnsüchtig auf die Rückkehr des legendär gewordenen Raumschiffs ihrer Vorväter warten.

Doch nicht das Raumschiff der Ahnen erscheint, sondern eine Einheit des Herzogtums Krandhor. Das fremde Schiff nimmt drei Betschiden als Rekruten mit.

Auf sie warten mannigfaltige Prüfungen - und DIE STUFEN DER ERKENNTNIS ...

*Die Hauptpersonen des Romans:*

*Surfo Mallagan, Brether Faddon und Scoutie - Drei Rekruten im Psychotest.*

*Kullmytzer - Kommandant der SANTONMAR.*

*Glas - Ein freundlicher Warner.*

*1-Rot, 2-Herri und 4-Barra - Drei Aychartaner.*

1.

Glitzernd und schimmernd hing in der Schwärze des Alls die riesige Flottenbasis, das Nest der Achten Flotte der Herzöge von Krandhor, umschwärmt von den Lichtpunkten Dutzender von kleinen Raumfahrzeugen. Die Basis bot den Anblick einer Kugel, die in einem vierbeinigen, schüsselförmigen Untersatz ruhte. Sie war das größte künstliche Gebilde, das Surfo Mallagan je zu sehen bekommen hatte, und er empfand heute noch genauso viel Ehrfurcht vor der Leistung, die in diesem Koloß zum Ausdruck kam, wie vor Tagen, als er das Nest zum ersten Mal gesehen hatte.

Die Kugel und die Schüssel, in der sie imposant ruhte, schrumpften langsam. Surfo wußte, daß die SANTONMAR sich vom Nest entfernte; aber für das Auge sah es so aus, als sei das mächtige Gebilde ein Ballon, aus dem allmählich die Luft herausgelassen wurde.

„Faszinierend, nicht wahr?“ Surfo hatte nicht bemerkt, daß Brether Faddon neben ihn getreten war. „Ich möchte wissen, wie lange sie an dem Ding gebaut haben.“

Surfo musterte den Freund. Brether Faddon war um zwei Fingerbreit größer als er. Auf den ersten Blick hielt man ihn für einen Muskelprotz. Aber wer Brether näher kannte, der wußte, daß er außer Muskeln ein nicht unansehnliches Quantum Speck

1

mit sich herumtrug. Brether war 20 Chircool-Jahre alt und hatte ein klares, freundliches Gesicht. Die dunklen Augen verrieten Intelligenz. Das schwarze Haar trug er kurz geschoren, wie es unter den Jägern von Chircool Sitte war.

Surfo war nur ein Jahr älter als Brether und von mittlerer Größe. Er war stämmig

gebaut und besaß ein Paar Schultern von beeindruckender Breite. Surfo hatte braunes Haar, das er ebenfalls kurz geschnitten trug, und hellgraue Augen. Sein Gesicht war kantig und wirkte fast wie aus Holz geschnitzt. Auf der Stirn trug Surfo eine Buhrlo-Narbe, von der sich ein Ausläufer quer über den Schädel zog und eine von Haarwuchs freie Furche bildete.

Trotz des geringen Altersunterschieds wirkte Surfo eindeutig reifer als Brether. Unter den drei Betschiden, die auf so eigenartige Weise in die Flotte der Herzöge von Krandhor verschlagen worden waren, hatte es sich eingebürgert, Surfo Mallagan als den Anführer anzuerkennen.

Auf dem Bildschirm waren zehn Lichtpunkte zu sehen, die auf gleichem Kurs mit der SANTONMAR durchs All glitten. Surfo Mallagan hatte inzwischen begriffen, daß, was er sah, nicht wirklich die optischen Reflexe der Schiffshüllen waren. Die Lichtpunkte waren rechnergestützte Simulationen. Der Bordrechner plazierte sie auf den Bildschirm, und zwar ortsgerecht, anhand der Daten, die er bezüglich der Standorte der anderen Raumschiffe besaß. Auch das Bild des Nestes und die Reflexe der Fahrzeuge, die es umschwärmten, waren das Ergebnis einer Simulation gewesen. Der Raum jenseits der stählernen Hülle der SANTONMAR war schwarz und lichtlos. Es bedurfte der Hilfe eines Computers, um sich zu orientieren.

Die Flottile, zu der die SANTONMAR gehörte, bestand aus insgesamt achtzehn Einheiten. Zehn davon waren auf dem Bildschirm zu sehen. Einer der Leuchtpunkte, der größer und heller war als die übrigen, repräsentierte das Flaggschiff, die DARAKOR. Weiter reichten Surfos Informationen nicht. Über Ziel und Aufgabe des kleinen Verbands hatte er keine Ahnung.

„Wenn sie uns nur sagen wollten, worum es geht“, seufzte Brether Faddon, dem offenbar dieselben Gedanken durch den Sinn gingen.

„Ich habe mir darüber Gedanken gemacht“, sagte Surfo. „Es handelt sich um eine militärische Aktion. Und obwohl militärische Unternehmungen viel mit einer Jagd gemeinsam zu haben scheinen, so gibt es doch Unterschiede. Die Kranen kämpfen gegen Feinde, die ebenfalls intelligent sind. Wenn sie zuschlagen, müssen sie darauf achten, daß der Feind nicht vorzeitig von ihrem Vorhaben erfährt; sonst könnte er sich darauf vorbereiten, und das Unternehmen schließe wahrscheinlich fehl. Gesetzt den Fall, wir werden unterwegs vom Gegner abgefangen. Wenn wir alle wüßten, welches unser Ziel ist, dann brauchte er sich nur einen von uns zu greifen und könnte im Handumdrehen erfahren, was wir beabsichtigen. Wenn es aber nur der Kommandant weiß, dann ist das Geheimnis weitaus besser gewahrt.“

Brether verzog mürrisch das Gesicht.

„Du warst schon immer ein kluger Junge“, sagte er mit heller Stimme. „Sie einen Grund haben oder nicht, ich hatte es lieber, wenn ich wüßte, was auf mich wartet.“

„Vielleicht erfährt Scoutie etwas“, meinte Surfo. „Sie hat im Kommandostand Dienst.“

Scoutie war das dritte Mitglied der Gruppe, eine junge Frau. Als sie auf Chircool landeten, um Rekruten für die Herzöge von Krandhor zu konskribieren, fiel ihre Wahl auf zwei Männer und eine Frau. Scoutie tat denselben Dienst wie Surfo und Brether.

Die Tür öffnete sich zischend. Ein seltsames Wesen trat ein. Es sah aus wie ein aufrecht gehendes Eichhörnchen mit hellblauem Pelz. Seine Körpergröße betrug anderthalb Meter. Es bewegte sich hastig und mit allen äußeren Anzeichen der Aufregung. Mit schriller Stimme stieß es hervor:

2

„Ich weiß, was unser Ziel ist. Es geht gegen die Aychartan-Piraten!“

\*

Für kranische Begriffe war Kullmytzer eine ehrfurchtgebietende Gestalt. Er maß, aufrecht stehend, mehr als zwei Meter. Seine großen, braunen Augen blickten ernst und weise. Die Mähne, die seinen Schädel umgab und aus der die beiden Ohren spitz hervorragten, war von der Farbe dunklen Goldes. Er trug die schmutzigbraune Montur der Flotte der Herzöge von Krandhor, und auf den Armen blinkten die Emb-leme des Raumschiffskommandanten.

Kullmytzer saß nachdenklich vor seinem Pult und überflog in regelmäßigen Abständen die Anzeigen der Meßinstrumente. An Bord der SANTONMAR war alles in Ordnung. Wie hätte es auch anders sein können? Das Schiff war auf diesen Einsatz mit besonderer Sorgfalt vorbereitet worden. Von Zeit zu Zeit wanderte Kullmytzers Blick zu dem fremden Wesen, das zusammen mit anderen Besatzungsmitgliedern im Kommandostand Dienst tat. Vor wenigen Tagen war es zusammen mit zwei anderen Exemplaren seiner Art ins Nest der Achten Flotte gebracht worden. Sie nannten sich Betschiden und stammten von einer Welt, der sie den Namen Chircool gegeben hatten. Sie waren, wie man hörte, eigenartige Geschöpfe: Jäger fast ohne technische Zivilisation - jedoch mit einer legendenhaften Erinnerung an ein Zeitalter, da sie an Bord eines gigantischen Raumschiffs von Galaxis zu Galaxis gereist waren.

Was war an diesen Wesen Besonderes? Das Reich der Herzöge von Krandhor befand sich im Zustand der Expansion. Es schien in diesem Sektor des Alls keine Zivilisation zu geben, die den Herzögen ernsthaften Widerstand zu leisten vermochte - mit Ausnahme vielleicht der Aychartan-Piraten, die sich den Ansprüchen des Reiches erbittert widersetzen.

Die Politik der Herzöge hatte dazu übergehen müssen, dem Reich einverleibte Sternenvölker bei frühester Gelegenheit zu Bundesgenossen zu machen. Die Kranen selbst reservierten für sich die Führungsrollen; aber unter den Rekruten stellten seit einiger Zeit die Nicht-Kranen die Mehrheit. Vertreter von Dutzenden fremder Arten bevölkerten die kranischen Schiffe und die Nester der Kranen-Flotten. Die Landung auf Chircool, die Aushebung von drei Rekruten - mehr hatten nicht ausgehoben werden dürfen, weil die Gesamtbevölkerung von Chircool zahlenmäßig so gering war - das alles hätte nicht mehr als eine Routineaktion sein dürfen. Die Betschiden waren weiter nichts als eine von 59 verschiedenen Spezies, die die Expansion des Reiches der Herzöge bisher überrollt hatte. Sie hatten nichts an sich, was besondere Beachtung verdiente - außer vielleicht, daß sie schlaue Burschen waren, die sich selbst in der ungewohntesten Umgebung erstaunlich rasch zurechtfinden.

Und doch wurde ihnen von höchster Stelle besonderes Interesse entgegengebracht. Kullmytzer wußte nicht, von welcher Sprosse der kranischen Hierarchie das Interesse ausging; aber er hatte eine Ahnung, daß es aus der unmittelbaren Umgebung der Herzöge kam.

Sein Blick fiel auf die bunten Zeichen des Chronometers. Es blieb nicht mehr viel Zeit bis zum Eintritt in die Zeitbahn. Er versuchte sich vorzustellen, wie die Besatzung reagieren würde, wenn die SANTONMAR wieder im Normalraum materialisierte. Würde es zur Panik kommen? Wahrscheinlich nicht. Seine Mannschaft bestand aus erfahrenen Kämpfern. Die einzigen Neulinge waren die drei Betschiden.

Wie würden sie es aufnehmen, wenn sie erfuhren, daß ausgerechnet sie dazu ausersehen waren, den gefährlichen Vorstoß zu unternehmen?

\*

Er war 1-Rot, der Bordchef des Sektor-Erforschers STÄRKE-DURCH-GEHORSAM. Er saß in einer halbkugeligen Sitzschale hoch über dem Boden des kuppelförmigen Raums und musterte das Farbenspiel des Sensors, das ihn über die Stimmungen seiner Mannschaft informierte. Es war alles in Ordnung an Bord des Sektor-Erforschers. Die Gedanken der Kämpfer kreisten um vertraute Dinge: Tod, Gehor-sam, Unnachgiebigkeit, Rache ... Und ihre Empfindungen waren, wie es die Lehre vorschrieb.

1-Rot empfand Zufriedenheit. Für ihn als Bordchef waren die wahren Gedanken je-ne, die sich auf den Erfolg dieser Mission, auf die Stärkung des Gemeinwohls, auf den unerbittlichen Haß gegenüber dem Feind bezogen. Die Landung auf dem klei-nen, namenlosen Planeten war ohne Zwischenfall vonstatten gegangen. Der nächste Stützpunkt des Gegners befand sich nur wenige hundert Lichtjahre entfernt, aber die STÄRKE-DURCH-GEHORSAM hatte unbemerkt ihr Ziel erreicht und war mit der fremden Umwelt verschmolzen. Robotsonden hatten sich alsbald auf den Weg ge-macht, winzige Dinge, die von einem herkömmlichen Ortermechanismus höchstens durch Zufall entdeckt werden konnten, und spähten nach dem Feind aus.

Er beugte den Kopf ein wenig nach hinten und sah zu dem Befehlsspiegel auf, der sich glänzend und schimmernd wie poliertes Silber über ihm wölbte. Er sah seine Reflexion, den halbkugeligen, haarlosen Schädel, das pulsierende Nackengehirn, die gerundeten Schultern, die Ansätze der muskulösen Arme. 1-Rot war nackt. Er fühlte sich wohl in der heißen, feuchten Atmosphäre des Kuppelraums. Die braunen Schuppen, die seine Haut bedeckten, und Schwimmhäute zwischen Fingern und Ze-hen wiesen darauf hin, daß seine Vorfahren erst in einer späten Phase der Evolution dem Meer entstiegen waren.

Spielerisch bewegte er eine der beiden Tentakeln, die ihm aus dem Leib wuchsen, und betätigte mit ihrem spitzen, feinfühligem Ende einen Schalter auf einer konkaven Konsole, die in Augenhöhe vor ihm schwebte. Scheinbar aus dem Nichts materialisierte eine kleine Bildfläche, die von bunten, flimmernden Symbolen bedeckt war. 1-Rot musterte sie sorgfältig und nahm zur Kenntnis, daß 8-Pompa noch nichts zu melden hatte. Er war mit 28 Kämpfern ausgezogen, um einen Komplex von Struktu-ren zu untersuchen, der sich unweit des Landeorts der STÄRKE-DURCH-GEHORSAM befand und mit seiner Abscheu erregenden Symmetrie und Geradlinig-keit darauf hinwies, daß er von Wesen mit der Mentalität des Gegners errichtet wor-den war. Intelligentes Leben von organischer Form befand sich nicht in der Nähe, das hatten die Mentalspürer eindeutig festgestellt. Aber es war denkbar, daß der Feind Roboter innerhalb des Komplexes stationiert hatte. Darum war 8-Pompa mit genügender Begleitung ausgezogen. 1-Rot fragte sich, welche Bedeutung der Kom-plex haben mochte. Er war gespannt, was 8-Pompa ihm zu melden haben würde.

Mit leisem Zischen öffnete sich ein Loch in der Wand, schräg oberhalb der Sitzschale, in der sich 1-Rot befand. Ein stämmig gebauter Kämpfer kam zum Vorschein. Mit Hilfe seiner Tentakeln turnte er aus dem Loch herab bis auf das nächste Gehband und glitt auf 1-Rots Sitzschale zu. Das Nackengehirn pulsierte hektisch, und die Adern, die in die blasenartige Umhüllung eingelassen waren, leuchteten in hellem Blau. Die rippenförmigen Bauchwülste zuckten. Es gab keinen Zweifel: 2-Herri befand sich im Zustand höchster Aufregung.

1-Rot sah zu seinem Untergebenen auf.

„Du hast eine wichtige Beobachtung gemacht?“ fragte er mit Worten, Augen und Gesten zugleich.

„Eine entscheidende Beobachtung“, antwortete 2-Herri. Seine Sprache klang, wie die 1-Rots, guttural und gleichzeitig sprudelnd, als würden die Worte unter Wasser

hervorgestoßen. Auch 2-Herri gestikulierte mit Augen und Händen, um die Aussage der Worte zu unterstützen. „Der Feind hat einen kleinen Verband vom Nest der Ach-ten Flotte ausgesandt. Insgesamt achtzehn Einheiten. Sie sind vor kurzem aus dem Normalraum verschwunden und zu überlichtschneller Fahrt übergegangen.“

Das Wichtigste kam noch, entschied 1-Rot. Die bisherige Mitteilung hätte 2-Herri ihm auf dem üblichen Kommunikationsweg gemacht. Nur wenn eine Information von sensationellem Gehalt vorlag, überbrachte der Berichterstattende seine Mitteilung in eigener Person.

„Worauf kommt es an?“ fragte 1-Rot.

„Der Kurs des Verbandes zielt auf uns“, antwortete 2-Herri. „Siebzehn Schiffe werden unseren Standort in einer Entfernung von wenigen Lichtstunden passieren. Das achtzehnte kommt genau auf uns zu.“

Ein leuchtender Glanz trat in 1-Rots Augen. Das war die Gelegenheit, auf die er wartete.

2.

„Woher hast du das, Turphi?“ fragte Surfo Mallagan das blaue Eichhörnchen.

Die Augen des Prodheimer-Fenken blitzten spöttisch.

„Sag“ ich dir nicht. Du mußt es selber raten.“ Turphis Stimme war schrill und aufgeregt. Er sprach Krandhorjan mit einem lispelnden Akzent. „Ich kann nicht so ohne weiteres meine Informationsquellen preisgeben.“

„Mach keine Witze, Turphi“, mahnte ihn Surfo. „Mich interessiert nur, ob deine Information zuverlässig ist.“

„Und wie!“ prahlte der Prodheimer-Fenke.

Brether trat hinzu.

„Glaub ihm kein Wort, Surfo“, sagte er. „Von Turpsi weiß man, daß er minunter ganz gewaltig aufschneidet.“

Das Gesicht des Eichhörnchens verzerrte sich zu einer wütenden Grimasse. Auf dem verkümmerten Schwanz, der wie ein drittes Bein wirkte, stemmte das eigenartige Wesen sich ab und sprang auf Brether Faddon zu. Brether wich lachend zur Seite, aber aus dem Mund des Prodheimer-Fenken ergoß sich eine wüste Flut von Beschimpfungen über ihn.

„Das lügst du in deinen angefaulten Hals, du stinkender Fremder!“ war aus dem zischelnden Geschrei schließlich herauszuhören. „Turphi schneidet nicht auf. Turphi besitzt immer zuverlässige Informationen. Oder meinst du, der Dritte Kommandant brächte es fertig, Turphi anzulügen, während er unter dem Einfluß der Entspannungshypnose steht?“

Surfo und Brether warfen einander bedeutungsvolle Blicke zu. Wenn es der Dritte Kommandant gesagt hatte, dann durfte man es wohl glauben. Turphi war, wie die Mehrzahl seiner Artgenossen, in der medizinischen Abteilung beschäftigt. Entspannungshypnose war bei den Kranen eine beliebte Methode, Streßfolgen abzubauen.

Der Prodheimer-Fenke war inzwischen dicht vor Brether Faddon hingetreten.

„Entschuldige dich!“ verlangte er.

„Wofür?“ erkundigte sich Brether mit gespielter Ratlosigkeit.

„Du hast ihn Turpsi genannt“, leistete Surfo Hilfestellung.

„Na und? Ah, ich verstehe! Turphi ist der Name, nicht wahr?“

„Vergiß es nicht wieder!“ stieß das blaue Eichhörnchen lispelnd hervor.

Brether hatte es nie vergessen. Die Prodheimer-Fenken waren aufgedrehte, lustige

Gesellen mit einem angeborenen Spieltrieb, der gesetzteren Naturen mitunter auf die Nerven ging. Wer sie zur Vernunft bringen wollte, der mußte sie beleidigen. Das

5

brachte sie in Rage, und im Zorn plapperten sie aus, was sie sich eigentlich nur durch Raten hatten entlocken lassen wollen. Turpsi war im Prodheimischen ein Schimpfwort. Brether Faddon wußte das und hatte die Namensverwechslung schon mehrmals mit Erfolg angewandt.

„Was ist das hier für ein Lärm?“ meldete sich eine tiefe, brummende Stimme vom Eingang her.

Unter der Tür war eine Gestalt erschienen, die in der Form entfernt an einen Kraken erinnerte. Ein ovaler Körper ruhte auf vier beinähnlichen Auswüchsen. Vier Tentakeln waren lässig um die schwarzbepelzte Körperhülle geschlungen. Halbkugelförmige Organklumpen, die zwischen den Tentakeln auf der Körperoberfläche saßen, bildeten die Sinnesorgane des fremdartigen Wesens. Über eines von ihnen, das Atemorgan, war eine Maske gestülpt.

„Nichts Besonderes, Lysker“, antwortete Surfo Mallagan. „Unser Freund Turphi hat sich ein wenig aufgeregt. Ein Mißverständnis, weiter nichts.“

Das Krakenwesen stelte behäbig in den Aufenthaltsraum. Die Lysker bildeten ein starkes Fremdkontingent der kranischen Flotte. Mit ihrer schwarzen Körperbehauung wirkten sie düster. Sie waren nicht gesprächig und bewegten sich, wenn sie keinen Grund zur Eile sahen, mit einer Langsamkeit, die manchem anderen Wesen gegen den Strich ging. Der erste Eindruck war, daß Lysker ungern mit Mitgliedern anderer Spezies zu tun hatten. Im Grunde genommen waren sie jedoch recht gesellige Burschen, die nur aufgrund ihrer fremdartigen Verhaltensweise zurückgezogen wirkten. Lysker waren mutige und umsichtige Kämpfer - wenn man ihnen klarmachen konnte, daß ein Ziel des Kampfes wert war. Sie sprachen Krandhorjan mit tiefer, brummender Stimme und einem eigenartigen Akzent, der durch die Atemmaske noch verstärkt wurde. Ihre Eigennamen waren für andere Zungen unaussprechbar; deshalb nannte man sie gewöhnlich bei ihrer Artbezeichnung.

Der Lysker entfaltete seine Tentakeln und schwang sich auf eine der zahlreichen Sitzgelegenheiten, mit denen der Aufenthaltsraum ausgestattet war.

„Worüber hat sich Turphi aufgeregt?“ brummte es unter der Atemmaske hervor. „Hat er Angst vor den Aychartan-Piraten?“

„Du weißt es also auch schon?“ sagte Surfo verblüfft.

„Die Prodheimer-Fenken plappern es im ganzen Schiff herum“, antwortete der Lysker. „Angeblich haben sie einen der Kommandanten unter Hypnose ausgefragt.“

„Ich war das!“ erklärte Turphi stolz. „Und ich fürchte mich nicht vor den Aychartanern.“

„In diesem Fall scheint mir ein wenig Angst ganz angebracht“, sagte der Lysker. „Die Aufklärer haben angeblich einen aychartanischen Stützpunkt ausgemacht, über vierhundert Lichtjahre vom Nest der Achten Flotte entfernt. Daß die Kranen sich über die Stärke der Aychartaner nicht äußern, kann nichts Gutes bedeuten. Achtzehn Raumschiffe sind eine verdammt erbärmliche Streitmacht, um einen gut ausgerüsteten Stützpunkt anzugreifen.“

Surfo Mallagans Blick wanderte zu dem blauen Eichhörnchen.

„Das wußtest du alles?“ fragte er.

„Natürlich“, antwortete Turphi selbstbewußt.

„Warum hast du nichts davon gesagt?“

„Ihr habt mich nicht danach gefragt.“

Surfo sah zum Chronometer auf und studierte die kranischen Zeitzeichen, deren Verständnis ihm noch immer eine gewisse Schwierigkeit bereitete.

„Wie lange noch?“ wollte er wissen.

„Sobald wir in die Zeitbahn eingetreten sind, noch eine knappe Stunde“, sagte Turphi.

6  
\*

Surfo Mallagan hatte sich in seine Kabine zurückgezogen. Er brauchte Zeit zum Nachdenken. Das Gerede, Geschnatter und Gebrumme im Aufenthaltsraum, der unterschiedslos von den Mitgliedern sämtlicher an Bord vertretenen Arten benutzt wurde, war ihm zuviel.

Surfo hockte auf seiner Kojen und starrte auf die unbelebte Fläche des kleinen Bildschirms. Die SANTONMAR war auf der Zeitbahn. In diesem Raum zwischen den Universen versagten die Aufnahmegeräte. Draußen war nichts. Das Raumschiff war ein Kosmos in sich selbst, ein abgeschlossenes Minikontinuum. Surfo Mallagan hatte gelernt, daß nur auf diese Weise die Geschwindigkeit des Lichtes, die im Normalraum eine unüberwindbare Barriere darstellte, überschritten werden konnte. Er hatte noch mehr Dinge gelernt. Überhaupt war seine Karriere, seit er Chircool verlassen hatte, ein einziger Lernprozeß gewesen. Es waren ihm Kenntnisse vermittelt worden, die sich auf Dinge und Vorgänge bezogen, von denen er früher nicht einmal geahnt hatte, daß sie überhaupt existierten. Er nahm alles in sich auf, und wenn das Wissen sich in seinem Bewußtsein festgesetzt hatte, dann kam es ihm vor, als sei es immer dort gewesen. Er wußte, daß der seltsame Organismus damit zu tun hatte, den er unter der Schädelhaut trug.

Seine Gedanken wanderten zurück zu Chircool. Am Anfang hatte er es als Gunst des Schicksals empfunden, daß ausgerechnet er einer von den dreien sein durfte, die an Bord des kranischen Schiffes den Siedlerplaneten verließen. Die Kranen waren als Eroberer gekommen, daran bestand kein Zweifel. Sie machten deutlich, daß Chircool ab sofort zum Reich der Herzöge von Krandhor gehöre und die Kolonisten sich entsprechend zu verhalten hätten. Die erste Amtshandlung der neuen Herren war gewesen, sämtliche Bewohner von Chircool zusammenzutreiben und an ihnen eine Operation durchzuführen, bei der ein winziger Organismus, der Ähnlichkeit mit einem Insekt hatte, auf der Schädelplatte befestigt wurde. Die Betschiden hatten sich dagegen gewehrt, aber die Kranen hatten sich nicht erweichen lassen. Nach der Operation hatte es nicht an Versuchen gefehlt, die unwillkommenen Schmarotzer wieder zu beseitigen. Aber das war nicht so ohne weiteres möglich. Erstens fehlten den Betschiden die medizinischen Werkzeuge für eine Schädeloperation. Zweitens fühlte jeder, der sich seines Spoodies zu entledigen versuchte, einen unerträglichen Schmerz, und drittens merkten die Siedler von Chircool bald, daß die Spoodies keineswegs reine Parasiten waren, sondern eher Symbionten, die auf unerklärliche Weise ihre Sinne schärften.

Surfo Mallagan hatte sich mit dem fremden Bewohner seiner Schädelplatte inzwischen abgefunden. Das Haar war über die Operationsnarbe gewachsen, und die Narbe selbst war schon nach wenigen Tagen verschwunden.

Der Flug zum Nest der Achten Flotte war ereignisreich gewesen. Das kranische Schiff war von Roboteinheiten der Aychartan-Piraten angegriffen und in Bedrängnis gebracht worden. Surfo und seine beiden Begleiter, Scoutie und Brether, hatten sich wacker geschlagen und den Respekt der kranischen Kommandanten erworben.

Die Tage an Bord des Nestes waren ohne große Abwechslung verstrichen, und Surfo hatte begonnen, darüber nachzudenken, ob er sich wirklich glücklich preisen sollte, daß

man ihn zum Rekruten der kranischen Flotte gemacht hatte. Manchmal sehnte er sich nach Chircool.

Was hatte ihn, was hatte Brether und Scoutie mit soviel Begeisterung erfüllt, als sie erfuhren, daß sie die Auserwählten waren, die an Bord eines kranischen Raumschiffs ins Weltall vorstoßen durften? Das All war die Heimat der geheimnisvollen SOL, des

7

Raumgiganten, der die Urheimat der Betschiden gewesen war, vor vielen Generationen. Die SOL lebte in den Legenden von Chircool. Die Sage prophezeite, daß die SOL eines Tages wieder zurückkehren würde, um die Nachfahren ihrer Kinder an Bord zu nehmen.

Die Hoffnung, die SOL zu finden, war es, die die Begeisterung der drei Rekruten weckte. Sie zogen ins All hinaus, um das Schiff der Ahnen zu finden.

Inzwischen hatten sie erfahren, wie ungeheuer weit der Weltraum war und wie gering die Aussicht, inmitten dieser Unendlichkeit ein vergleichsweise so winziges Objekt wie die SOL zu finden. Hinzu kam, daß die Kranen es mit dem Rekrutendienst durchaus ernst meinten und wenig Verständnis dafür hatten, daß die drei Betschiden viel lieber ihre eigenen Wege gegangen wären. Sie waren ausgezogen, um die SOL zu suchen. Statt dessen kämpften sie gegen aychartanische Robot-Elemente und waren jetzt auf dem Weg zu einem Piraten-Stützpunkt, auf dem sie nach des Lyskers Ansicht noch blutigere Auseinandersetzungen erwarteten.

Wozu das alles? fragte sich Surfo. Er war verwirrt. Es drängte ihn nicht zum Kampf mit Wesen, denen er nichts vorzuwerfen hatte. Aber er wollte weiterlernen wie bisher, und die einzige Möglichkeit dazu bot sich ihm als Rekrut der kranischen Flotte. Wenn er sich aber fragte, aus welchem Grund er nach zusätzlichem Wissen begehre, dann kam es zum Schluß doch immer wieder auf dasselbe heraus: er wollte alles erfahren, was es über das Universum zu erfahren gab, damit es ihm leichter fiel, die SOL zu finden.

Der Traum war nicht vergangen, er hatte lediglich realistischere Formen angenommen.

Die Bildfläche begann zu flackern. Lichtpunkte tauchten auf. Ein dumpfer Gongschlag hallte durch den mächtigen Leib des Raumschiffs. Die SANTONMAR hatte die Zeitbahn verlassen und war in den Normalraum zurückgekehrt. Surfo Mallagan stand von seiner Liege auf. Die größere Bildfläche im Aufenthaltsraum würde ihm einen besseren Überblick vermitteln als der kleine Empfänger in seiner Kabine.

Er öffnete das Schott.

Das Kreischen der Alarmanlage prallte ihm entgegen.

\*

Kullmytzer war froh, als das Wesen von Chircool abgelöst wurde. Der Anblick der Betschidin hatte ihn jedes Mal an die unangenehme Aufgabe erinnert, die ihm bevorstand.

Der Flug entlang der Zeitbahn war fast vorüber. Noch eine Minute, und die SANTONMAR kehrte ins Normaluniversum zurück. Insgeheim wünschte Kullmytzer dem Rest der Flotille Glück bei der Suche nach dem Stützpunkt der Aychartan-Piraten und Erfolg, falls es zum Kampf kam. Er selbst würde sich nicht daran beteiligen. Für ihn hatte das Flottenkommando eine Aufgabe ausgesucht, bei der es kein Blutvergießen gab.

Kullmytzer war sich darüber im klaren, daß er Gönner in höchsten Rängen besaß. Seine Karriere hätte sonst nicht einen derart steilen Verlauf genommen. Seine Gönner wußten aber auch, daß er ein umsichtiger, geschickter Führer und Kämpfer war. Warum



also nahmen sie ihm die Gelegenheit, sich bei dem Angriff auf den aycharta-nischen Stützpunkt zu bewähren, und schickten ihn statt dessen zu dieser abgelegenen Welt, die nicht einmal einen ordentlichen Namen hatte, sondern schlechthin Prüfung 1 hieß?

Es konnte nur daran liegen, daß sein Auftrag wichtiger war als das Auffinden eines Piratennestes, und das wieder mußte damit zu tun haben, daß die drei Betschiden

8

von Chircool für die höhere Flottenleitung von ungewöhnlicher Bedeutung waren. Kullmytzer empfand mit einemmal Unbehagen. Er befand sich auf ungewohntem Gelände. Prüfung 1 war schon lange nicht mehr in Betrieb. Was geschah, wenn das Unternehmen fehlschlug? Würde man ihm die Schuld anlasten? Die Obersten der Flotte hatten ihre eigene Denkweise. Bei einem Mißerfolg suchten sie nicht lange nach Gründen. Sie machten den verantwortlich, der das Unternehmen leitete.

Die Meßgeräte vor ihm wurden lebendig. Ein weithin hallender Gongschlag tönte durch das Schiff. Auf dem großen Rundschirmschirm materialisierten Zehntausende von Sternen. Einer von ihnen stach aus der Lichtfülle hervor; der Bordrechner hatte ihn als Zielpunkt erkannt und verstärkte die Leuchtkraft des Bildes, das die Aufnahmegeräte erzeugten: eine gelbrote Sonne bescheidener Größe, wie es Millionen in dieser Galaxis gab.

Kullmytzer überprüfte die Anzeigen der Orte. Das Manöver war planmäßig vollzogen worden. In diesem Augenblick flogen Hunderte von Augen an Bord der SANTONMAR über große und kleine Bildschirme. Es konnte nur noch Sekunden dauern, da würden die Gewitzten erkennen, was geschehen war.

Kullmytzer löste den Alarm aus.

\*

Im Aufenthaltsraum herrschte aufgeregtes Durcheinander. Vor dem großen Bildschirm drängte sich eine Traube von Rekruten. Surfo erkannte Scoutie. Er faßte sie an der Schulter und drehte sie zu sich herum.

„Was ist los?“ wollte er wissen.

„Die anderen Schiffe sind verschwunden.“ Ihr hübsches Gesicht sah zu ihm auf. Ihre Augen standen ein wenig eng beisammen, und das Kinn war ziemlich spitz; aber Surfo Mallagan sah Schönheit in allem, was mit Scoutie zu tun hatte. „Vielleicht ein Navigationsfehler.“

Surfo drängte zwei hochgewachsene, kranische Rekruten beiseite und warf einen Blick auf den Bildschirm. Der gelbrote Lichtfleck eines nahen Sterns stach aus dem Gewimmel des Sternhimmels hervor. Das mußte das Ziel sein. Es war undenkbar, daß die SANTONMAR aus Zufall in der Nähe eines anderen Sterns die Zeitbahn verlassen hatte. Surfos Gedanken wirbelten. Also waren es die *anderen* Schiffe, die vom Kurs abgekommen waren. Siebzehn Einheiten hatten sich während des Fluges entlang der Zeitbahn verirrt. Nur die SANTONMAR hatte das Ziel erreicht.

Die Kranen kannten mehrere Arten von Alarm, und jede hatte ihr besonderes Signal. Surfo erinnerte sich, was er auf dem Weg hierher gehört hatte: auf- und abheulende Sirenen, dreimal kurz hintereinander, dreimal wiederholt. Kullmytzer schien die Lage nicht für besonders ernst zu halten. Das Signal bedeutete: unbedeutende Unregelmäßigkeit, Alarmstufe acht.

Surfo empfand die Ahnung einer unausgesprochenen Drohung, die in der Luft hing. Seine Hand lag immer noch auf Scouties Schulter.

„Wo ist Brether?“ fragte er.

„Ich hab' ihn noch vor kurzem gesehen. Dort irgendwo in der Menge.“ Sie sah die

Sorge in seiner Miene. „Was ist los? Weißt du etwas?“

„Nur, daß hier etwas nicht stimmt.“ Sein Blick ging in die Runde, suchte nach dem Gefährten, blieb an einem anderen Wesen hängen, das stumm abseits gestanden hatte. „Glas!“

Das Wesen kam auf ihn zu. Es war über zwei Meter groß. Es trug die übliche Montur der kranischen Flotte. Dort, wo die Haut zum Vorschein kam, sah man, daß sie aus einer gallertartigen, teilweise durchsichtigen Masse bestand. Hier und da ging

9

der Blick durch die Gallerte hindurch bis auf die Adern und Körperorgane des Fremden. Der Körper besaß humanoide Gliederung: zwei Beine, einen Rumpf, zwei Arme und einen Schädel, der zwischen den Schultern emporragte. Die Kopfhaut war dunkel. Eine breite Nase beherrschte das Gesicht; über der Nasenwurzel ragten zwei Augen an kurzen Stielen aus ihren Höhlen. Der Schädel wirkte an mehreren Stellen eingedrückt. Die beiden Einbuchtungen unterhalb der Schläfen stellten die Ohren des Fremden dar. Er hatte keinen Mund. Der untere Kiefer ragte merkwürdig weit über den oberen hervor. Wer das fremde Wesen beim Essen beobachtete, der erfuhr, daß der Unterkiefer eine Art Tasche bildete, die der Nahrungsaufnahme diente.

Die Ais besaßen keine hörbare Sprache. Sie verständigten sich untereinander durch Lichtsignale, die in den eingedrückten Stellen des Schädels aufblitzten. Sie verstanden Krandhorjan zur Not; aber um von sich aus mit anderen, auf akustische Kommunikation angewiesenen Geschöpfen Verbindung aufzunehmen, mußten sie einen zuvor definierten Morsekodex benutzen - oder einfach zum Schreibstift greifen.

Es gab vielerlei Merkmale, in denen sich ein Ai vom anderen unterschied. Surfo Mallagan kannte das Wesen, das vor ihm stand. Er hatte es im Nest der Achten Flotte kennengelernt und viele Unterhaltungen mit ihm geführt, ohne sich durch die Verständigungsschwierigkeiten abschrecken zu lassen. Da der Ai keinen aussprechbaren Namen besaß, hatte er ihn „Glas“ genannt - wegen seiner transparenten Haut.

Glas blinkte ihm aus mehreren Schädelnischen zu. Surfo konzentrierte sich auf das Muster.

„Es ist nicht alles so, wie es sein soll“, entzifferte er.

„Wie meinst du das?“ fragte Surfo.

„Ungute Schwingungen... Gefahr“, signalisierte der Ai.

Es ging das Gerücht, daß die Ais eine gewisse Affinität zu den Kräften der extrasensorischen Wahrnehmung besaßen. Die Flotte wollte offiziell davon nichts wissen, aber es stand fest, daß ein Ai es manchmal verstand, Zusammenhänge zu erkennen, die anderen verborgen blieben.

„Willst du dich darüber äußern?“ sagte Surfo.

Glas winkte ihm zu. Sie schritten zu einem Tisch. Der Ai zog ein Blatt Schreibmaterial heran, brachte einen Griffel zum Vorschein und begann zu schreiben.

„Wahrscheinlichkeit eines Navigationsfehlers vernachlässigbar gering“, las Surfo Mallagan. Scoutie stand neben ihm, „Vermute Beeinflussung von außen. Kullmytzer hat die Lage nicht richtig erkannt.“

Surfo nickte verbissen:

„Eine ähnliche Situation wie damals an Bord der ARSALOM“, murmelte Scoutie.

Aus einer der vielen Taschen in Surfos breitem Gürtel kam ein helles Piepsen. Das Signal währte eine Sekunde und wurde zweimal wiederholt. Der Erste Kommandant rief. Die drei Piepstöne befahlen Surfo in den Kommandostand.

Er wandte sich wortlos ab und schritt auf den Ausgang zu. Als er in den rollenden

Gang hinaustrat, sah er, daß Scoutie und Brether Faddon ihm folgten. Sie hatten dasselbe Signal erhalten.

Als 8-Pompas Gesicht auf der halbkugeligen Bildfläche erschien, wirkte es merkwürdig eingefallen.

\*

Die Schädelkuppe war ohne Glanz, und die Blase des Nackenhirns, von der nur der obere Teil zu sehen war, schien in sich zusammengesunken. Die Anzeige des Emotio-Sensors am unteren Bildrand blinkte türkis. Es ging 8-Pompa nicht gut.

10

Im Hintergrund sah 1-Rot verschwommene Einzelheiten einer fremdartigen Umgebung. Sie wirkten scharfkantig und geradlinig, auf abschreckende Weise symmetrisch. 8-Pompa war in die fremde Anlage eingedrungen.

„Du hättest dich melden sollen“, tadelte 1-Rot. „Ich sehe, daß du Not leidest.“

8-Pompa machte eine schlaffe Geste.

„Die Aura des Unnatürlichen umgibt uns“, sagte er. „Unser geistiges Gleichgewicht ist gestört. Es bleibt uns nichts anderes übrig, als zurückzukehren. Ohne zusätzlichen Schutz können wir diese Anlage nicht untersuchen.“

1-Rot musterte ihn nachdenklich. 8-Pompa untertrieb, wie es die guten Sitten geboten, die Gefahr, in der er sich befand. Die Aura des Unnatürlichen war ein deutlich wahrnehmbarer, aber nicht besonders gefährlicher Einfluß auf das Bewußtsein eines Kämpfers. Was 8-Pompa zu schaffen machte, war etwas Böses. Man sah es seinen Augen an, und der Emotio-Sensor blinkte immer hektischer, immer greller. 8-Pompa und seine Kämpfer wurden angegriffen. Die Wucht des Angriffs war derart, daß er nicht einmal mehr ein Notsignal hatte geben können.

„Kehr um“, befahl ihm 1-Rot. „Betrachte deinen Auftrag als erledigt.“

8-Pompas Augen belebten sich, die Blase des Nackengehirns gewann ihre übliche Form zurück, als die Zuversicht, die aus den Worten und Gesten des Bordchefs strahlte, sich in seinem Bewußtsein festsetzte. Er hatte sein Selbstvertrauen wieder-gewonnen. Der Befehl des Bordchefs gab ihm die Gewißheit, daß er dem fremden Einfluß entkommen könne.

„Ich zögere nicht“, sagte er. „Wir machen uns sofort auf den Rückweg.“

1-Rot wandte sich an 2-Herri.

„Überprüfe sämtliche Möglichkeiten“, befahl er ihm. „Wenn der Feind über dieser Welt auftaucht, müssen wir vorbereitet sein. Eine Möglichkeit wie diese bietet sich uns so bald nicht wieder. Wir werden von diesem Einsatz Gefangene mitbringen, und wenn wir ...“

Seine Gesten erschlafften, das Blitzen der Augen erlosch, die Worte verschwanden in der Weite des kuppelförmigen Raumes.

„Und wenn wir zum offenen Angriff übergehen müßten“, vollendete 2-Herri den Satz. Das Nackengehirn pulsierte heftig. Er machte eine Geste, mit der er seine Bereitschaft bedeutete, das Unvermeidliche entgegenzunehmen. „Das war dein Gedanke, nicht wahr?“

„Ja“, bestätigte 1-Rot.

3.

„Allein?“ fragte Surfo Mallagan. „Wir drei allein?“

Mitten im Halbdunkel des Kommandostands schwebte die dreidimensionale Abbildung eines Planeten, der sich gemächlich um die eigene Achse drehte. Land- und Wassermassen ließen sich leicht unterscheiden; ausgedehnte Wolkenfelder blockierten

hier und da den Blick auf die Oberfläche.

„Das Unternehmen erfordert Umsicht, birgt jedoch keine Gefahr“, antwortete Kullmytzer, dessen achtunggebietende Gestalt unmittelbar neben dem Hologramm aufragte.

„Wir sind sicher, daß diese Welt einen Stützpunkt der Aychartan-Piraten darstellt. Aber sie ist gegenwärtig unbewohnt. Die üblichen Signale intelligenten Lebens - or-ganisch oder nicht - sind abwesend.“

Surfo war nicht überzeugt. Brether und Scoutie standen neben ihm. Er erkannte ihr Unbehagen an dem hastigen, unregelmäßigen Rhythmus ihres Atems. Er wollte widersprechen. Er wollte klarmachen, daß für ein solches Vorhaben mehr und erfahre-

11

nere Leute gebraucht wurden. Aber wer war er, ein junger Rekrut, dem Ersten Kommandanten eines kranischen Raumschiffs die Stirn zu bieten?

Kullmytzers Augen glommen im Halbdunkel; seine Nase schimmerte. Neben ihm stand die Sechste Kommandantin Saschetz, ein wenig kleiner, ein bißchen zierlicher gebaut als ihr Vorgesetzter, aber in betschidischen Augen noch immer eine imposante Gestalt. Sie schien Surfos Vorbehalte zu ahnen.

„Deine Bedenken sind unbegründet“, sagte sie. „Wir befinden uns in einem namenlosen Sonnensystem, dessen Zentralgestirn von einem unbedeutenden, gelbroten Stern gebildet wird. In diesem System, das geht aus Sondenmessungen hervor, befindet sich ein Stützpunkt der Aychartan-Piraten. Er liegt auf dem mittleren der drei Planeten, die die gelbrote Sonne umkreisen. Du siehst sein Abbild vor dir.“

„Ich habe eine Frage“, erklärte Surfo, wie es das Reglement befahl.

„Frage!“

„Wenn der Planet unbewohnt ist, warum hat man dann eine Flottille von achtzehn Schiffen ausgesandt, um ihn zu untersuchen?“

„Die Sonden machten keine Aussagen darüber, ob sich Aychartaner auf dem Planeten befanden oder nicht. Erst wir haben es festgestellt.“

„Ich habe eine weitere Frage.“

„Ja?“

„Wohin sind die anderen siebzehn Schiffe verschwunden?“

„Über den Verbleib der übrigen Einheiten des Verbandes ist gegenwärtig nichts bekannt“, antwortete Kullmytzer. Seiner Stimme hörte man an, daß es ihn schmerzte, einen solch blamablen Sachverhalt zugeben zu müssen. „Wir beachten gegenwärtig Funkstille, also können wir keine Erkundigungen einziehen. Ich bin jedoch gewiß, daß dem Rest des Verbandes nichts Ernsthaftes zugestoßen ist. Vermutlich handelt es sich um einen Navigationsfehler.“

Surfo starrte auf die Oberfläche des Planetenbildes, das sich vor ihm drehte. Er erkannte ausgedehnte Waldflächen, sah die gewundenen Läufe von Flüssen und die Schneefelder hoher Bergketten. Eine paradiesische Welt, schöner noch als Chircool.

„Wenn wir drei den Vorstoß allein unternehmen“, sagte er, „dann muß es einen Ansatzpunkt geben. Man erwartet von drei Rekruten nicht, daß sie einen ganzen Planeten absuchen.“

„Die Taster registrieren einen umfangreichen Komplex nicht-natürlichen Ursprungs“, erklärte Saschetz. „Wahrscheinlich handelt es sich dabei um den aychartanischen Stützpunkt.“

„Ihr brecht in drei Stunden auf“, fügte Kullmytzer hinzu. „In zwei Stunden erhaltet ihr eine eingehende Suggestivschulung mit allen Informationen, die wir bis dorthin besit-

zen.“

„Wo liegt der Komplex?“ wollte Surfo wissen.

Ein Lichtfleck leuchtete auf, wanderte die Planetenoberfläche entlang und kam etwa zehn Grad nördlich des Äquators zum Stillstand.

Surfo sah eine ausgedehnte Grünfläche, die Läufe mehrerer großer Flüsse, die dem Äquatorialozean zuströmten, und weiter nördlich einen Bergzug, in dem einige Gipfel bis in die Regionen des ewigen Schnees aufragten.

„Dort“, sagte Saschetz. „Die Anlage ist eindeutig technischer Natur; aber sie strahlt keine Signale aus, die auf energetische Tätigkeit irgendwelcher Art hinweisen.“

\*

Kullmytzer fuhr sich mit der Hand über die Mähne und gab ein seufzendes Brummen von sich. Der erste Schritt war getan. Er hatte den drei Betschiden ihren Auftrag

12

erteilt. Er hatte gelogen. Er hatte nicht nur die Betschiden angelogen, sondern auch Saschetz, seine Sechste Kommandantin, und jedermann sonst, der sich gerade im Kommandostand befunden hatte. Denn was er über dieses Unternehmen wußte, das mußte er auf höchsten Befehl für sich behalten.

Seine Kabine war weitaus geräumiger und aufwendiger eingerichtet als die eines Rekruten. Eine Seitenwand wurde zur Hälfte von einer Bildfläche eingenommen, die den zweiten Planeten der namenlosen Sonne zeigte: Prüfpunkt 1, vor Jahren, als die herzogliche Flotte erstmals in diese Gefilde der Galaxis Vayquost vorstieß, zentraler Ort für die Auswertung der Mentalität und der geistigen Fähigkeiten fremder Sternenvölker. Zu Scharen waren die Mitglieder fremder Arten hier auf ihre Eignung für den Flottendienst getestet worden. Die unerwartet hohe Ausfallquote hatte die Xenopsychologen schon nach kurzer Zeit erschreckt. Die Testergebnisse schienen zu besagen, daß die Fremdintelligenzen in diesem Sektor der Galaxis Vayquost ohne Ausnahme über unzureichende intellektuelle Fähigkeiten verfügten, um die Eignungsprüfung für die kranische Flotte zu bestehen. Die Psychologen hatten daraufhin die Anlage auf Prüfpunkt 1 einer ins einzelne gehenden Untersuchung unterzogen. Dabei war festgestellt worden, daß die Mehrzahl der Aufgaben, die die Prüflinge zu lösen hatten, ihrer Mentalität so fremd waren, daß sie sie nicht verstanden.

Prüfpunkt 1 war daraufhin aufgegeben worden. Man hatte weder die Mittel, noch die Zeit, um die Testanlage zu überarbeiten und der Denkweise fremder Völker anzupassen. Die Personalnot drängte. Fremdintelligenzen wurden zu Hunderttausenden der kranischen Flotte einverleibt, ohne daß sie auch nur ein einziges Mal auf ihre Eignung geprüft worden waren. Wie es das Schicksal wollte, ergaben sich daraus keine nennenswerten Schwierigkeiten. Die Fremden lernten rasch. Sie schafften es zwar nicht, sich so anzupassen, daß sie zu Führungsrängen hätten aufsteigen können; aber das war den Kranen eher recht als ein Anlaß zur Verlegenheit.

Jetzt auf einmal kam die Teststation wieder zu Ehren. Drei Betschiden sollten der Prüfung unterzogen werden, an der alle anderen Fremdintelligenzen gescheitert waren. Erwartete das Hohe Kommando der Flotte allen Ernstes, daß sie bestanden? Was sah man höchsten Ortes in den drei Jägern von Chircool, das anderen Augen verborgen blieb? Die sechs Einzelprüfungen waren nicht ungefährlich. Von denen, die vor Jahren durch die Prüfstrecke geschleust worden waren, hatte mancher den Verstand verloren, mancher körperlichen Schaden davongetragen.

Wiederum fühlte Kullmytzer Unbehagen in sich aufsteigen. Was würde aus ihm, wenn seinen drei Schützlingen etwas zustieß?

Ein Gedanke beruhigte ihn: Auf Aychartan-Piraten würden sie dort unten nicht stoßen.

\*

„Informationen?“ lachte Brether Faddon spöttisch. „Die paar Daten hätte ich mir verschafft, indem ich einfach den Planeten anstarrte.“

Die Suggestivschulung hatte nur wenige Minuten beansprucht. Was die Meßgeräte der SANTONMAR über die fremde Welt in Erfahrung gebracht hatten, beschränkte sich auf die herkömmlichen Charakteristika: Rotation, Oberflächenschwerkraft, Klima, Magnetfeld, Bodenrelief in der Umgebung des Landepunkts, usw. Kein Wort wurde über Tier- und Pflanzenwelt ausgesagt. Einzelheiten dieser Art konnten die Instrumente nicht erfassen.

Surfo Mallagan hatte ein einigermaßen klares Bild des technischen Komplexes, den sie durchsuchen sollten. Mächtige Gebäude waren über einen Geländeabschnitt von mehr als 60.000 Quadratkilometern verstreut. Die Landschaft war halb Dschungel,

13

halb Savanne, das Klima in dieser Gegend warm und feucht. Zwei Haupt- und mehrere Nebenflüsse durchströmten das Gebiet in teilweise tief eingegrabenen Flußtälern. Das Gebirge mit den Schneegipfeln im Norden sandte mehrere scharfgratige Ausläufer in die Suchfläche. Alles in allem war das Gelände unübersichtlich.

Den drei Betschiden waren Raumanzüge ausgehändigt worden: dunkelbraune, reiß- und feuerfeste Monturen, die mit unzähligen Taschen ausgestattet waren. Den Leib umschloß ein breiter Gürtel, in dem sich wiederum Taschen und Halfter für die Handwaffen befanden. Die Fußbekleidung bestand aus Stiefeln, die aus leichter, leuchtend blauer Metallfolie gefertigt waren. Die Helme bestanden aus absolut transparentem Silikoplast und lagen dem Träger, solange sie nicht gebraucht wurden, wie eine Kapuze schlaff auf den Schultern. Der Helm begann sich zu versteifen, wenn man ihn über den Kopf zog, und wurde zu einem Gebilde von stählerner Zähigkeit, sobald er den Verschuß stülpen der Montur berührte. Lebenserhaltungsgeräte waren an verschiedenen Stellen des Raumanzugs angebracht.

Ein Beiboot der Klasse IV stand in einem Bug-Hangar der SANTONMAR für den Einsatz bereit. Es war ein kleines, unbewaffnetes Fahrzeug. Im Hangar hatten sich Scharen von Neugierigen eingefunden. Das widersprach der sonst geübten Praxis. Surfor Mallagan wunderte sich darüber, aber dann begriff er, worum es ging. Das Verschwinden der siebzehn Begleitschiffe hatte unter der Mannschaft Besorgnis ausgelöst. Man befürchtete einen Vorstoß der Aychartan-Piraten, die doch auf dem Planeten, um den die SANTONMAR kreiste, einen Stützpunkt haben sollten.

Kullmytzer hatte inzwischen bekanntmachen lassen, daß es zwar Anzeichen eines Stützpunkts, aber keine Spur von den Piraten gebe. Um die Gefahrlosigkeit der Lage zu unterstreichen, schickte er die drei jüngsten Rekruten mit dem kleinsten Beiboot-typ auf eine Erkundungsmission.

Surfo Mallagan trat auf das offene Einstiegsluk des Bootes zu. Eine Gestalt löste sich aus der Menge und kam auf ihn zu. Es war Glas.

„Ich wünsche euch Glück“, signalisierte er.

„Danke, Glas“, antwortete Surfo. „So schlimm wird es nicht werden.“

Glas zog ein kleines Schreibblatt aus einer Tasche seiner Montur und reichte es dem Betschiden. Surfo las:

„Bleibt Freunde. Alles hängt davon ab.“

\*

Im Glanz der fremden Sonne bot der mächtige Leib der SANTONMAR einen faszi-

nierenden Anblick. Die Konturen des Schiffes waren von fast aerodynamischem Schwung. Der Hauptteil des Rumpfes bestand aus einem mit symmetrischer Längsgliederung versehenen, sich bugwärts schwach verjüngenden Konus. Über die Spitze des Konus war der Bugsektor gestülpt, der das Aussehen einer gedrungenen, rumpflosen Flugmaschine hatte. Zwei Längsrippen verliefen entlang der Oberfläche des Bugteils, und seitwärts stachen zwei Tragflächenstummel hervor. Der Hauptteil des Rumpfes dagegen trug auf dem Rücken ein tellerförmiges Gebilde, in dem das Bordobservatorium untergebracht war.

Die Schiffe der kranischen Flotte trugen ohne Ausnahme einen aufgespritzten Metallüberzug, der alle Farben des sichtbaren Spektrums in gleichem Maße reflektierte und unter normalen Lichtverhältnissen weiß erschien. Im orangefarbenen Schein der fremden Sonne dagegen leuchtete das mächtige Schiff wie flüssiges Gold, ein Gigant von achthundert Metern Länge und vierhundert Metern Breite am Heck.

Surfo steuerte das Beiboot an der Heckflanke entlang, an der kratergroßen Triebwerksöffnung vorbei. Die rote Sonne verschwand hinter den Aufbauten der

14

SANTONMAR, und plötzlich war das riesige Raumschiff wie weggewischt. Nur eine düstere Silhouette, die den sternensäten Hintergrund ausblendete, deutete seinen Standort an.

Surfo hantierte mit jener schlafwandlerischen Sicherheit, die er sich während der Tage des Trainings im Nest der Achten Flotte angeeignet hatte. Er bediente die Kontrollen, als habe er zeit seines Lebens nichts anderes getan, als Beiboote und sonstige Raumfahrzeuge zu steuern.

Die SANTONMAR befand sich auf einem synchronen Orbit. Sie stand reglos über einem Punkt auf dem Äquator des Planeten, der auf demselben Meridian wie der vorgesehene Landeort des Beiboots lag. Kullmytzer hatte versprochen, er werde den kleinen Erkundungstrupp keine Sekunde aus den Augen lassen.

Surfo hatte Glas' Notiz in die Tasche geschoben, ohne sie den Freunden zu zeigen. Die wenigen Worte beunruhigten ihn. Sie schienen auf eine Gefahr hinzuweisen, die er jetzt noch nicht begriff. Bleibt Freunde! Mit wem? Und was hing davon ab? Er scheuchte die Gedanken beiseite. Das Boot näherte sich auf ständig enger werdender Flugbahn dem Planeten. Es würde die fremde Welt einmal umrunden, bevor es landete. Surfo musterte die Einzelheiten der Oberfläche. Sie entsprachen den Informationen, die er während der Suggestivschulung erhalten hatte.

„Wie nennen wir das Ding?“ fragte Scoutie plötzlich.

Surfo hatte sich darüber noch keine Gedanken gemacht.

„Laß dir was einfallen“, forderte Brether Scoutie auf.

„Ich hab' eine Idee“, erklärte Scoutie. „Ihr werdet vielleicht darüber lachen, aber...“

„Sag's schon“, fiel ihr Surfo ins Wort.

„Ich dachte an St. Vain.“

„Was?“

Der Protestschrei kam von Brether. Verständlich, dachte Surfo. Über den „Kapitän“ von eigenen Gnaden gab es nicht viel Angenehmes zu sagen. Trotzdem gefiel ihm die Idee. Claude St. Vain hatte nicht nur seine Untergebenen, sondern vor allem sich selbst gequält mit seinem halsstarrigen Glauben an die wortwörtliche Richtigkeit der Legenden und der sturen Überzeugung, daß die SOL bald zurückkehren und die Betschiden noch zu seinen Lebzeiten wieder in das Weltall hinaus vorstoßen würden. Claude St. Vain hatte sich dieses Denkmal verdient.

„Ich bin einverstanden“, sagte Surfo.

„Du spinnst“, protestierte Brether.

„Zwei zu eins“, erklärte Scoutie, „die Sache ist entschieden.“

Die Umrundung des Planeten nahm wenig mehr als eine Stunde in Anspruch. Dschungel und Savanne breiteten sich unter dem Beiboot aus, als es die Grenze des Zielquadranten überschritt. Aus dreihundert Metern Höhe suchte Surfo nach einem Landeplatz. Der Instinkt des Jägers sagte ihm, es sei vorteilhaft, einen Fluß in der Nähe zu haben. Nach halbstündigem Kreisen entdeckte er eine flache Kuppe, die sich rund zehn Meter über das umgebende Gelände erhob. Es gab dort dichten Graswuchs, aber keinen hindernden Busch- oder Baumwuchs. Westlich der Kuppe, nur wenige hundert Meter entfernt, glitten die trägen Fluten eines der beiden Hauptflüsse vorbei. Im Osten erstreckte sich undurchdringlicher Dschungel bis zum Horizont. Ein Bestandteil der Anlage, die sie zu untersuchen hatten, ein rechteckiges Gebäude von mehreren Hektar Grundriß, lag einen Kilometer stromaufwärts am Ostufer des Flusses, auf einer vom Tropenwald umschlossenen Lichtung.

Nachdem er das Boot gelandet hatte, gab Surfo eine kurze Meldung an die SANTONMAR ab. Inzwischen hatte Brether Faddon das Lastabteil des Fahrzeugs geöffnet und den Peilzeichengeber entladen, der zur Markierung des Landeplatzes auf der Kuppe installiert werden sollte. Surfo stieg aus, um ihm zu helfen.

15

Weiche, feuchtwarme Tropenluft schlug ihm entgegen. Ein Duft, gemischt aus Moder und den Parfüms von tausend Blüten, stieg ihm in die Nase. Aus dem Wald drang das Gekreisch fremder Tiere. Die Sonne stand dicht über dem westlichen Horizont. Sie überzog die breite Wasserfläche des Stromes mit einem tiefen, purpurroten Schimmer. Surfo blieb einen Augenblick stehen, um den unwirklichen Anblick in sich aufzunehmen.

Brether bedurfte seiner Hilfe kaum. Die Installation des Zeichengebers war einfach und bestand im großen und ganzen darin, das Gerät im Boden zu verankern. Brether wischte sich die Hände an der Montur ab und sagte:

„So - dieser Platz geht uns im Leben nicht mehr verloren.“

Er sah auf. Surfo bemerkte, wie seine Augen sich für den Bruchteil einer Sekunde weiteten. Der Ausdruck des Erstaunens erschien auf seinem Gesicht.

„Was ist los?“ fragte Surfo und wandte sich um.

Brether deutete nach Norden.

„Einen Augenblick lang kam es mir so vor, als hinge dort eine feurige Kugel über den Bäumen.“

Surfo sah ihn verblüfft an.

„Feurige Kugel?“

Brether winkte ab.

„Nichts. Wahrscheinlich nur ein Reflex.“

4.

Brether Faddon stocherte im Feuer, daß die Funken auf stoben.

„Das ist fast wie zu Hause“, sagte er.

Surfo hatte sich auf dem Boden ausgestreckt, die Hände unter dem Nacken gefaltet und starrte in den sternbesäten Nachthimmel hinauf. Wie oft hatte er so gelegen, unter anderen Sternen, am Abend eines arbeitsreichen Tages, neben sich eine Strecke eßbaren Wildes. Er war gewöhnlich müde gewesen von der Anstrengung der Jagd und hatte den Sternen nur ein paar kurze Blicke zuwerfen können, bevor der Schlaf ihn übermannte. Heute dagegen war ihm die Müdigkeit fern; er verspürte kein



Schlafbedürfnis. Eine innere Unruhe hielt ihn wach, und der Verstand beschäftigte sich mit vielerlei Gedanken.

Sie hatten die üblichen Meßserien hinter sich. Sie waren sicher, daß die Luft auch nicht eine Spur giftiger Beimengungen enthielt und daß es in diesem Land keine Mikroorganismen gab, die einem immunisierten Körper gefährlich werden konnten. Das bodennahe Magnetfeld war vermessen, der Kompaß kalibriert. Die ersten Stunden der Nacht waren ereignislos verlaufen.

Sie hätten bequem an Bord des Beiboots übernachten können. Eine heimwehtrachtige Laune hatte sie ins Freie getrieben. Wie in jenen Tagen, als sie in den Wäldern von Chircool jagten, hatten sie ein Feuer angezündet und sich darum gelagert. Die Konzentratnahrung, aus der sie sich eine Mahlzeit fertigten, brauchte nicht erwärmt zu werden, und das Getränk erhitze sich von selbst.

wenn man den Behälter öffnete. Das Feuer diente keinem anderen Zweck, als eine Stimmung zu befriedigen. Aus dem Dschungel drang das Summen der Insekten wie ein stetiges Rauschen. Die Nacht war friedlich, und der Friede hätte sich Surfo Mal-lagan mitteilen sollen. Aber Surfo war hellwach, und die Ungewißheit nagte an seinen Gedanken.

„Ob es hier eßbare Tiere gibt?“ sagte Scoutie. „Und Früchte? Ich hätte gerne wieder mal etwas Frisches zwischen den Zähnen.“

16

Surfo sah einen Stern verschwinden, dann noch einen. Er empfand es wie eine Bestätigung seiner Befürchtungen: der Himmel verdunkelte sich, die Sterne erloschen. Er fuhr in die Höhe und grinste verlegen, als ihm der triviale Sachverhalt aufging. Bewölkung zog auf.

„Was gibt's?“ fragte Scoutie, nicht übermäßig neugierig.

„Oh, nichts ...“

Über den Bäumen wurde es hell. Im Norden, dort, wo der Dschungel sich dem Flußlauf wieder näherte, schob sich der Rand einer rot leuchtenden Scheibe über die Wipfel. Ein Mond, schoß es Surfo durch den Sinn. In der Nähe begann es zu rauschen. Ein dicker Tropfen klatschte ihm auf die Stirn. St. Vain hatte keinen Mond. Er hätte der SANTONMAR unmöglich entgehen können. Außerdem stimmte die Perspektive nicht. Das Ding war nahe, zum Greifen nahe.

Ein fahler Schimmer huschte über die Kuppe; Donner folgte dichtauf. Das Rauschen wurde stärker. Es raschelte im Gras ringsum. Immer mehr Tropfen fielen auf Surfo.

„Wir gehen am besten ins Boot“, sagte Scoutie.

Er starrte noch immer die Scheibe an. Sie war eine Handbreit hinter der Wand des Dschungels hervorgekommen. Jetzt senkte sie sich wieder. Jemand packte ihn an der Schulter.

„Komm mit!“

Wie benommen stand er auf. Die rote Scheibe war verschwunden. Der Regenguß zog einen Vorhang über die Kulisse des Waldes; das fahle Zucken der Blitze über-tönte den Schimmer, der den Standort der Scheibe kennzeichnete. Surfo rann das Wasser übers Gesicht. Ohne zu wissen, was er tat, folgte er den Gefährten. Jemand griff nach ihm, als er sich zum Luk hinaufschwang. In der kleinen Schleusen-kammer hielt er automatisch an, wandte sich um und griff nach dem Schalter, mit dem das Luk geschlossen wurde.

Er legte die Taste um. Die Leuchtanzeige blieb aus, und das Luk rührte sich nicht.

\*

Sie hantierten im Finstern. Draußen rollte und krachte der Donner, und der Wider-

schein der Blitze zuckte gespenstisch durch das offene Luk. Mächtiger aber als alles war das brausende Dröhnen des Regens, der wie eine geschlossene Wassermasse vom Himmel stürzte.

Scoutie fand schließlich die Nische, in der die Zusatzgeräte aufbewahrt wurden. Sie zog eine Handlampe hervor. Surfo hörte den Schalter klicken.

„Verdammt“, knurrte Scoutie.

Die Lampe blieb dunkel.

„Wir brauchen Ordnung“, rief er über das unaufhörliche Dröhnen des Wolkenbruchs hinweg. „Brether, nimm den Sessel des Zweiten Piloten! Scoutie?“

„Hier!“

„Funkstation. Versuche, mit der SANTONMAR Kontakt aufzunehmen.“

Während er über unsichtbare Hindernisse hinweg zum Sitz des Piloten kletterte, wurde ihm klar, daß er den Befehl umsonst gegeben hatte. Es würde Scoutie nicht gelingen, das Mutterschiff zu erreichen. Die kritischen Bordsysteme des Beiboots - wie die aller kranischen Raumschiffe - existierten in mehrfacher Redundanz. Wenn die zentrale Energieversorgung ausfiel, trat automatisch ein Notaggregat in Tätigkeit, und wenn auch dieses versagte, ein zweites. Der gleichzeitige Ausfall aller drei Ag-gregate war so unwahrscheinlich, daß man das dazugehörige Risiko getrost in Kauf nehmen zu können glaubte.

17

Das war nicht alles. Die Taschenlampe hatte versagt. Sie wurde aus einer kleinen Kernzerfallsbatterie gespeist, die vom Energiesystem des Bootes unabhängig war. Ein äußerer Einfluß, vielleicht das Gewitter, hatte alle Energie aus dem Fahrzeug gesogen. Es war ein Phänomen, von dem Surfo noch nie gehört hatte; aber die Symptome waren unmißverständlich. Ein Schauer lief ihm über den Rücken, als er die Folgen bedachte. Keines ihrer Meßinstrumente funktionierte mehr. Die lebenserhaltenden Funktionen der Schutzanzüge waren ausgefallen. Selbst die Waffen hatten keinen Wert mehr.

Er schob sich in den Sessel des Piloten. Mit geübter Hand fand er die Schalter und Knöpfe des Bordkontrollsystems. Er betätigte sie einen nach dem ändern. Keine einzige Lampe leuchtete auf, kein einziger Laut drang aus den Aggregatekästen.

„Das Ding ist tot!“ rief Scoutie aus der Finsternis.

Donner rumpelte. Surfo horchte auf. Die Geräuschkulisse hatte sich verändert. Der Regen hatte aufgehört! So schnell, wie es gekommen war, hatte sich das Gewitter wieder verzogen.

Er drehte den Sessel seitwärts und starrte in die Richtung des Schleusengangs. Das Viereck des offenen Luks schälte sich aus der Dunkelheit. Es erschien wie ein scharf umrissener, mattgelber Lichtfleck inmitten der Finsternis. Die Helligkeit wurde allmählich intensiver. Einzelheiten in der Schleusenkommer wurden erkennbar.

Scoutie und Brether hatten sich ebenfalls umgedreht und beobachteten „fassungslos das unerklärliche Phänomen. Woher kam die Helligkeit? Surfo sprang auf. Das fremde Licht wies ihm den Weg. Er stürmte durch den Schleusenkorridor und hörte die Schritte der Freunde hinter sich.

Unter der Luköffnung blieb er stehen. Vor dem dunklen Hintergrund des Waldes schwebten zwei leuchtende Kugeln. Ihr gelblicher Schein erfüllte das Gelände vom Rand des Dschungels bis herauf zum höchsten Punkt der Kuppe.

Surfo schätzte den Durchmesser der Kugeln auf fünf Meter. Während er sie stau-nend beobachtete, setzten sie sich in Bewegung und kamen auf das Boot zu.

\*

Einen Atemzug lang fühlte er sich erbärmlich hilflos. Er spürte instinktiv die Gefahr, die von den Kugeln ausging, und wußte nicht, wie er sich dagegen wehren sollte. Er begriff, daß der Ausfall der Bordsysteme nicht durch das Gewitter verursacht worden war, sondern mit den Kugeln zusammenhing. Er beobachtete sie, wie sie gemächlich heranglitten, einen Meter über dem Boden. Gelegentlich kam ihnen ein vorwitziger Grashalm in den Weg. Er blitzte auf und verschwand. Die Berührung der Kugeln war tödlich.

Neben ihm kauerte Brether. Surfo sah den gedrungenen, gerippten Lauf des Strahlers in seiner Hand. Er wollte ihm erklären, daß die Waffe nichts mehr taugte; aber in diesem Augenblick drückte Brether ab.

Eine nadelscharfe Energiebahn stach knallend und fauchend aus der Mündung des Strahlers und fraß sich in die vorderste Kugel. Im Innern des fremdartigen Gebildes entstand ein verwirrendes Lichtspiel. Blitze in allen Farben zuckten auf, und tückisch glühender Nebel breitete sich entlang der Kugelwandung aus. Die Kugel blähte sich auf, während sie die von der Waffe abgegebene Energie absorbierte. Es gab einen scharfen, hellen Knall. Die Kugel zerbarst, und noch in derselben Sekunde entstanden zwei neue Leuchtgebilde.

„Zurück!“ stieß Surfo hervor. Er schob Scoutie und Brether vor sich her. „Bleibt vom Luk weg. Ich glaube nicht, daß sie hier herein können.“

18

Er drängte sich an Brether vorbei. In der Kabine las er auf, was ihm in die Hand kam: die Lampe, die Scoutie achtlos hatte fallen lassen, eine kleine Taurolle, eine Machete mit breiter Klinge. Er hatte nur eine vage Vorstellung von dem Experiment, das er anzustellen gedachte. Wie immer in Situationen, die er sich nicht erklären konnte, vertraute er sich seinem Instinkt an.

Wenige Meter vor dem Boot hatten die drei Kugeln angehalten. Sie hingen reglos in der Luft. Ihr Umriß war nicht scharf gezeichnet, sondern leicht verwaschen. Im Innern der hauchdünnen, verwaschenen Zone herrschte ein ständiges Funkeln. Die Kugeln ionisierten die Luftmoleküle, mit denen sie in Berührung kamen.

Surfo schleuderte die Lampe in Richtung der Kugel, die ihm am nächsten war. Es gab einen Blitz, und die Lampe war verschwunden. Ähnlich erging es der Taurolle. Die Kugeln vernichteten alle feste Substanz, mit der sie in Berührung kamen und wirkten somit nach demselben Prinzip wie die fortgeschrittenste Waffe im Arsenal der Kranen, der Desintegrator.

Mit Bedacht wog Surfo die Machete. Er zielte sorgfältig und warf. Kreiselnd schoß sie auf die Kugel zu. Im Augenblick der Berührung gab es einen lauten Knall. Die Kugel schien zu schwanken. Sie dehnte sich, zog sich in die Länge und schrumpfte wieder zusammen, als wäre sie mit einer trägen Flüssigkeit gefüllt. In ihrem Innern zuckten Blitze. Es roch nach Ozon. Das eigenartige Schauspiel dauerte fast eine Minute. Danach war alles wieder wie zuvor. Drei gelblich leuchtende Kugeln belagerten die Schleusenöffnung.

Aber es kam Surfo Mallagan so vor, als wäre die, die er mit der Machete getroffen hatte, ein wenig kleiner als die beiden anderen.

\*

„Ich nehme an, es handelt sich um eine Art Wachtposten, die die Aychartan-Piraten ausgestellt haben, damit sich niemand an ihrem Stützpunkt zu schaffen macht“, sagte Surfo. „Sobald wir das Boot verlassen, stürzen sie sich auf uns, und was dann geschieht, könnt ihr euch vorstellen.“

„Aber Metall können sie nicht vertragen“, bemerkte Scoutie.

„Es sieht so aus. Sie kommen nicht herein. Der Schleusengang ist zu eng für sie, und die Wände bestehen aus Stahl. Gegenstände aus Metall verursachen ihnen offensichtlich Verdauungsbeschwerden. Dafür haben sie eine andere unangenehme Fähigkeit: Sie benutzten absorbierte Energie, um sich zu vervielfältigen. Das hat Brethers Experiment bewiesen.“

„Mir ist immer noch unklar, wieso sein Strahler noch funktioniert. Ich dachte, alle Energie verbrauchenden Geräte wären nutzlos?“

Surfo hatte den Zusammenhang inzwischen verstanden. Die Strahler bezogen ihre Energie aus einem kleinen Hyperfeldgenerator, Dynotron genannt, der in den Kolben eingebaut war. Dynotrone waren von beschränkter Lebensdauer. Im Durchschnitt lieferten sie rund zweitausend Schüsse mit voller Leistung, dann mußten sie ersetzt werden. Der eigentliche Generator, ein Gerät von kaum mehr als mikroskopischer Größe, war in ein Schirmfeld eingebettet. Es mußte an diesem Schirmfeld liegen, daß der Einfluß der leuchtenden Kugeln dem Dynotron nichts hatte anhaben können.

„Und was wird jetzt?“ fragte Brether, nachdem Surfo seine Theorie erläutert hatte.

„Ich warte auf Vorschläge“, antwortete Surfo. „Hast du eine Idee?“

„Höchstens eine negative. Wir sollten nicht einfach untätig hier herumsitzen.“

„Vielleicht wird es den Kugeln mit der Zeit langweilig, wenn sie nicht an uns heran können, und sie ziehen ab.“ Der Spott in Scouties Stimme war unüberhörbar. „Dann könnten wir uns wenigstens die Beine vertreten.“

19

„Aber unser Energieproblem wäre immer noch nicht gelöst. Ich habe keine Ahnung, wann Kullmytzer uns Verstärkung schickt; aber falls die Kugeln abziehen, sollten wir versuchen, uns zu dem Gebäude durchzuschlagen, das wir weiter oben am Flußufer gesehen haben. Dort muß es Geräte geben, vielleicht sogar einen Sender, mit dem wir die SANTONMAR anfunken können.“

„Wenn sie nicht auch ausgefallen sind“, wandte Brether ein.

„Unsinn“, sagte Scoutie. „Das Gebäude und die Kugeln gehören demselben Verein. Sie werden nicht ihre eigene Technik außer Betrieb setzen.“

Surfo sah auf die Uhr und stellte bedauernd fest, daß sie ebenfalls den Dienst eingestellt hatte. Sie befanden sich nicht weit vom Äquator. Ein St.-Vain-Tag dauerte 20 Stunden. Die Nacht war vier Stunden alt, also blieben ihnen noch sechs bis zum Sonnenaufgang.

„Wir ruhen uns ein wenig aus“, schlug er vor. „Wenn die Kugeln bei Tagesanbruch noch nicht verschwunden sind, müssen wir uns ein paar neue Ideen einfallen las-sen.“

Er kehrte in die Kabine zurück und machte es sich in seinem Sessel bequem. Er brauchte sich keine Sorge darüber zu machen, daß er nicht rechtzeitig aufwachte, wenn etwas geschah. Er besaß den Instinkt des Jägers. Sein Schlaf würde nicht tief sein. Er sah Scoutie zu, wie sie in den Sitz des Kopiloten kletterte. Brether Faddon blieb draußen im Gang. Er traute dem Frieden nicht.

5.

Bis jetzt war Kullmytzer mit dem Ablauf der Prüfung zufrieden. Die drei Betschiden hatten den ersten Test erfolgreich abgeschlossen, die erste Stufe des Verstehens erreicht.

In jenen Tagen, als auf Prüfung 1 noch routinemäßige Prüfungen für nicht-kranische Rekruten stattfanden, waren die meisten Teilnehmer bereits an diesem ersten Schritt gescheitert. In der Gewißheit, daß irgendwo über ihnen ein mächtiges Raumschiff

schwebte, das sie nicht im Stich lassen würde, hatten sie sich einfach in ihr Fahrzeug oder ein anderes sicheres Behältnis zurückgezogen und untätig und ohne Initiative auf Hilfe von außen gewartet. Sie waren selbst dann nicht tätig geworden, als die leuchtenden Energiekugeln sich zurückzogen.

Anders die Betschiden. Sie hatten rasch gelernt, daß es nichts fruchtete, auf die Kugeln zu schießen; im Gegenteil, sie machten dadurch ihre Lage nur schlimmer. Die Kugeln absorbierten Energie und vermehrten sich dabei. Mallagan, Faddon und Scoutie hatten offenbar „richtig“ erkannt, daß es sich bei den Energiegebilden um eine Sicherheitsvorrichtung des Gegners handelte, die neutralisiert werden konnte, indem man sich ruhig verhielt, bis die Vorrichtung zu dem Schluß kam, es existierte keine Gefahr mehr.

Unmittelbar nach dem Abzug der Kugeln waren die drei Betschiden aufgebrochen. Kullmytzer verfolgte ihren Fortschritt anhand winziger Peilzeichengeber, die in ihre Schutzmonturen eingebaut waren und trotz des vermeintlichen Ausfalls alles technischen Geräts nach wie vor einwandfrei funktionierten. Mallagan und seine Gefährten waren auf dem Weg nach Norden, in Richtung des am weitesten vorgeschobenen Gebäudes der „feindlichen“ Anlage. Anstatt auf Hilfe von der SANTONMAR zu warten, hatten sie das Heft selbst in die Hand genommen.

Kullmytzer kannte die Gedanken nicht, die ihnen durch den Kopf gingen. Aber er war bereit, zu wetten, daß sie, sobald sie ihr Ziel erreicht hatten, vor allen Dingen nach zwei Dingen suchen würden: Waffen, mit denen sie sich die Kugeln vom Leib

20

halten konnten, und Kommunikationsgeräte, um Verbindung mit der SANTONMAR aufzunehmen.

Sie befanden sich, ohne es zu wissen, bereits mitten in der zweiten Prüfphase. Die dritte begann, wenn sie das Gebäude erreichten. Kullmytzer war zuversichtlich. Er hatte sich angewöhnt, die Betschiden als seine Schützlinge zu betrachten.

Wenn ihn nicht alles täuschte, würden sie sich in Kürze zur dritten Stufe des Verstehens aufschwingen.

\*

Ein Geräusch ließ Surfo Mallagan auffahren. Es war finster ringsum. Das Geräusch kam aus der Richtung des Korridors. Brether Faddon stieß gegen ein Hindernis und fluchte unterdrückt.

„Sind die Kugeln fort?“ fragte Surfo.

„Sang- und klanglos verschwunden“, kam Brethers Antwort aus der Dunkelheit. „Sie schwebten einfach davon. Über den Dschungel hinweg nach Norden.“

Surfo rieb sich die Müdigkeit aus den Augen.

„Wir machen uns sofort auf den Weg“, brummte er.

„Mir ist bei der Sache nicht ganz wohl“, sagte Scoutie, die inzwischen ebenfalls aufgewacht war. „Die erste Kugel, die Brether sah und die er für eine Sinnestäuschung hielt, befand sich nördlich von hier. Die zwei Kugeln, mit denen wir es zu tun hatten, kamen aus Nordosten. Und jetzt haben sie sich nach Norden verzogen. Im Norden liegt das Gebäude, das wir uns ansehen wollen. Wir laufen den Kugeln hinterher.“

Derselbe Gedanke war auch Surfo schon durch den Kopf gegangen. Aber an seinem Plan änderte sich deswegen nichts. Die Idee, sie könnten hier einfach warten, bis man ihnen von der SANTONMAR zu Hilfe kam, hatte er längst aufgegeben. Er wußte nicht, wann die Hilfe eintreffen würde, und in der Zwischenzeit mochten die Kugeln zur Großoffensive übergegangen sein. Er hatte keine Ahnung, was sie im Innern des

Gebäudes finden würden; aber selbst wenn es völlig leer war, waren sie nicht schlimmer dran als in der Kabine des energetisch lahmgelegten Beiboots.

Sie turnten hinaus. An Geräten nahmen sie mit, was die Taschen zu halten vermochten. Das meiste funktionierte nicht; aber das mochte sich ändern, wenn die Gefahr, die von den Kugeln ausging, erst einmal gebannt war. Surfo schlug die Richtung zum Fluß hinab ein. Die Wand des Dschungels verdeckte den Ausblick. Er legte Wert auf ein möglichst ausgedehntes Blickfeld, solange es das Gelände erlaubte.

Die Nacht war warm und von erdrückender Feuchtigkeit. Aus dem Wald drang das unablässige Sirren der Insekten. Als sie sich dem Ufer des Stromes näherten, hörten sie plätschernde Geräusche von Tieren, die sich an der Wasseroberfläche bewegten. Trotz der geringen Schwerkraft, die weniger als zwei Drittel der künstlichen Gravitation an Bord der SANTONMAR betrug, wurde ihnen der Marsch bald zur Qual. Die Schutzmonturen waren klimatisierbar, aber das Klimaaggregat funktionierte nicht mehr. Die Anstrengung trieb ihnen den Schweiß aus den Poren, und die Luft war zu feucht, als daß durch Verdunstung eine kühlende Wirkung hätte entstehen können. Immerhin legten sie die ersten zweihundert Meter ziemlich rasch zurück. Aber dann näherte sich von rechts her die Wand des Dschungels und rückte immer dichter ans Wasser heran. Surfo zog die Machete aus dem Gürtel und packte sie mit festem Griff, um sich einen Weg zu bahnen.

Hinter sich hörte er einen ärgerlichen Laut. Es platschte im Wasser. Scoutie lachte hell auf.

„Er muß beim Gehen wieder eingeschlafen sein“, sagte sie.

21

Brether Faddon hatte auf der niedrigen Uferböschung den Halt verloren und war ins Wasser hinunter gerutscht. Tiefend und prustend kam er in diesem Augenblick wieder auf die Beine. Im Schein der Sterne sah Surfo ihn grinsen.

„Das solltet ihr auch probieren. Das Wasser ist kühl und erfrischend - und ganz verdammt salzig.“

Surfo kletterte vorsichtig die Böschung hinunter. Er schritt ein paar Meter weit in den Fluß hinein, ohne daß ihm das Wasser bis über die Knie reichte. Es gab keine nennenswerte Strömung.

„Hier kommen wir besser vorwärts“, sagte er. „Das Wasser ...“

Er wurde durch Scouties gellenden Schrei unterbrochen.

„Dort...“, schrie sie.

Surfos Blick folgte ihrem ausgestreckten Arm. Am gegenüberliegenden Ufer des Flusses, klein und unscheinbar aus dieser Entfernung, schwebten zwei rötlich leuchtende Energiekugeln.

\*

„Ruhe! Keine Bewegung!“ zischte Surfo.

Die Kugeln würden sie, wenn sie sich ruhig verhielten, womöglich nicht bemerken. Das war seine Hoffnung. Sie zerschlug sich rasch. Die beiden Energiegebilde setzten sich in Bewegung und glitten in wenigen Metern Höhe über die Wasseroberfläche dahin. Über ihr Ziel konnte es keinen Zweifel geben: sie kamen geradewegs auf die drei Betschiden zu.

„Zurück ins Dickicht“, befahl Surfo. „Vorsichtig, ohne Hast. Noch haben wir Zeit!“

Mit rhythmischen, weit ausholenden Schlägen der Machete bahnte er eine schmale Gasse durch das Gestrüpp des Dschungels. Brether wollte ihm zu Hilfe kommen, aber Surfo wies ihn zurück.

„Der Durchgang soll so eng wie möglich sein“, sagte er. „Vielleicht werden die Kugeln

dadurch aufgehalten.“

Er bewegte sich nicht geradlinig vorwärts, sondern gab der Gasse einen zickzackförmigen Verlauf. Auch das, hoffte er, würde die energetischen Gebilde bei der Verfolgung behindern.

Hinter sich hörte er lautes Prasseln und Knallen. Gespenstischer Lichtschein huschte durchs Dickicht.

„Sie kommen hinter uns her!“ rief Scoutie.

Surfo bedeutete Brether, an seiner Stelle weiterzuarbeiten. Er drängte sich an Scoutie vorbei und lief die Gasse zurück, bis er die Kugeln zu sehen bekam. Sie hatten den Rand des Dschungels erreicht. Wie feurige Walzen schoben sie sich durch den dichten Pflanzenwuchs. Wo sie Äste und Stämme berührten, da flammte es auf, da verging Materie mit explosionsartigem Knallen. Die Kugeln schienen in ihrer Vorwärtsbewegung kaum beeinträchtigt. Surfo wurde klar, daß sie ihnen nur mit Hilfe der Macheten nicht entkommen konnten.

Er eilte nach vorne. „Strahler!“ schrie er. Er feuerte an Brether vorbei in die dampfende Wand der Vegetation. Brether und Scoutie begriffen. Mit drei scharf gebündelten Energiestrahlen schnitten sie das Dickicht vor sich nieder.

Sie kamen schneller voran als bisher, aber die zusätzliche Geschwindigkeit bot ihnen keinen Schutz vor den roten Kugeln. Das Knallen und Prasseln kam näher. Der Qualm, der vor ihnen aufstieg, mischte sich mit dem Rauch, den die unerbittliche Feuerwalze der beiden Energiegebilde verbreitete. Surfo sah sich um. Durch den Dunst hindurch sah er rote Glut, die hinter ihnen hereilte. Die Geräusche, mit denen die Kugeln die Pflanzen des Dschungels zerstörten, hatten sich zu einem ohrenbe-

22

täubenden Inferno verdichtet. Der Qualm teilte sich. Eine fünf Meter hohe Blase aus flimmernder Energie schob sich auf Surfo zu. Er hatte die Augen voller Tränen. Täuschte ihn die Perspektive, oder war das riesige Gebilde wirklich schon zum Greifen nahe?

Er warf sich herum. Scoutie schrie auf, als er sie packte. Er schlang ihr den Arm um die Hüfte und warf sich mit voller Wucht in das Dickicht, das ihnen den Weg versperrte. Ein hastiger Ruf forderte Brether auf, ihm zu folgen. Nur ein Gedanke beherrschte Surfo noch: wenn wir uns ins Unterholz verkriechen und ruhig verhalten, werden sie unsere Spur verlieren.

Neben ihm knallte es. Holzsplitter flogen ihm ins Gesicht. Über die Schulter sah er die rötlich schimmernde Hülle einer Kugel. Der Wald stand ringsum in Flammen. Er duckte sich, aber die Kugel senkte sich unerbittlich auf ihn herab. Er spürte, wie Scoutie zusammenzuckte, und hörte sie ein schmerzliches Stöhnen ausstoßen. Ein Prickeln wie von einem leichten elektrischen Schock lief ihm durch den Körper.

Er verlor den Boden unter den Füßen. Es platschte. Kühles, salziges Wasser spülte über ihn hinweg. Er tauchte unter und schwamm ein paar Stöße, einarmig, während er mit dem anderen Arm Scoutie festhielt. Der Fluß stieß an dieser Stelle mit einem Seitenarm in den Dschungel vor. Surfo durchbrach die Oberfläche und hielt Ausschau. Qualm hing dicht über dem Wasser. Er konnte nicht sehen, wie breit der Seitenarm war. Er blickte nach hinten und gewahrte eine der beiden Kugeln, die am Rand des Wassers haltgemacht hatte. Sie zitterte und vibrierte, als wisse sie nicht genau, ob sie die Verfolgung aufnehmen solle oder nicht. Dann trieb sie langsam davon, durch die qualmende Schneise, die sie selbst geschaffen hatte.

Wie ein Blitz fuhr es Surfo durch den Sinn: Salz, Elektrolyt, so gut wie Metall! Er hätte

früher daran denken sollen. Brether war verschwunden. Er rief seinen Namen; aber niemand antwortete. Surfo trat Wasser und bemerkte plötzlich, daß Scoutie in seinem Griff schlaff geworden war.

Erschreckt griff er ihr unters Kinn und drehte ihren Kopf, bis er das Gesicht zu sehen bekam. Aus den Mundwinkeln troff Wasser. Scoutie hatte das Bewußtsein verloren.

\*

Der Atem ging ihm stoßweise, und die Beine wollten ihn kaum mehr tragen, als er das gegenüberliegende Ufer erreichte. Er war so schnell geschwommen, wie es seine Beine zuließen. Mit den Schultern drängte er das Gestrüpp beiseite und schuf eine winzige Lichtung, auf der er Scoutie vorsichtig zu Boden legte. Mit geübten Griffen pumpte er ihr das Wasser aus dem Leib, nachdem er mit großer Erleichterung festgestellt hatte, daß Atmung und Pulsschlag vorhanden waren. Er löste den Ober- teil der Montur und entdeckte eine fingernagelgroße Brandwunde an der rechten Schulter. Die rote Kugel hatte Scoutie berührt und einen elektrischen Schlag erzeugt. Surfo kramte in den unzähligen Taschen seines Gürtels und fand unter den Medikamen- ten, die die Medikotechniker der Kranen eigens für betschidischen Gebrauch hergestellt hatten, eines, das der gegenwärtigen Lage angepaßt zu sein schien. Er verabreichte Scoutie die Injektion und stellte schon wenige Augenblicke später fest, daß Atemrhythmus und Pulsschlag sich merklich beschleunigt hatten.

Scoutie sich ein paar Minuten lang selbst zu überlassen, schien ihm nicht allzu ris- kant. Er marschierte im flachen Wasser am Ufer des Seitenarms entlang, hielt nach Brether Faddon Ausschau und rief seinen Namen. Aber Brether war verschwunden. Er antwortete nicht. Qualm lag dicht und übelriechend über der nächtlichen Szene. Von jenseits des Wassers kam das Knacken und Prasseln verbrannten Holzes.

23

Eine Zeitlang war Surfo unsicher. Sollte er zum Beiboot zurückkehren und warten, bis Kullmytzer ihm Hilfe sandte? Oder war es trotz Brethers Verschwenden noch im- mer besser, bis zu dem fremden Gebäude vorzustößen und dort Unterschlupf zu su- chen? Er entschied sich für das letztere. Sie hatten fast die Hälfte der Strecke zu- rückgelegt. Er wußte jetzt, wie sie den Energiekugeln entgehen konnten. Die Rück- kehr zum Boot brachte ihnen keinen zusätzlichen Vorteil ein.

Er hörte seinen Namen rufen. Scoutie war bei Bewußtsein.

„Was ist passiert?“ fragte sie mit matter Stimme.

Er berichtete. „Wir wissen jetzt, wie wir uns vor den Kugeln schützen“, fügte er hin- zu. „Das Wasser des Flusses ist salzhaltig. Den Grund kenne ich nicht - vielleicht liegt die Quelle inmitten von Salzablagerungen. Auf jeden Fall besitzt das Wasser eine hohe Leitfähigkeit. Für die Kugeln ist salzhaltiges Wasser so gefährlich wie Me- tall. Solange wir uns im Wasser aufhalten, können sie nicht an uns heran.“

„Aber was wird aus Brether?“ fragte Scoutie. „Wir können ihn doch nicht einfach ... aufgeben!“

Eine Falte entstand auf Surfos Stirn.

„Brether hat entweder seinen eigenen Ausweg gefunden, oder er ist mit einer der Kugeln zusammengeraut.“ Mit Schmerz erinnerte er sich daran, daß er nur eine Ku- gel am jenseitigen Ufer gesehen hatte, als er mit Scoutie quer über die Wasserfläche floh. War die andere hinter Brether her gewesen? „In keinem von beiden Fäll- en können wir etwas für ihn tun. Ich glaube nach wie vor daran, daß wir in dem Gebäude Geräte und Maschinen finden werden, die uns Sicherheit und eine größere Bewe- glichkeit geben.“

Ein paar Minuten später brachen sie auf. Solange keine Kugeln in Sicht waren, hat- ten



sie vor, im flachen Wasser zu gehen. Erst wenn die Energiegebilde auftauchten, würden sie tieferes Wasser aufsuchen und sich schwimmend weiterbewegen. Scoutie hielt sich tapfer, obwohl sie die Nachwirkung des Kontakts mit der Kugel noch lange nicht überstanden hatte. Nach kurzer Zeit erreichten sie die Stelle, an der der Seitenarm in den Fuß mündete. Sie wandten sich nach Norden und schritten schweigend unter den überhängenden Ästen und Zweigen des Dschungels dahin. Der Qualm war hinter ihnen zurückgeblieben. Die gefährlichen Kugeln ließen sich vorläufig nicht blicken.

Nach einer halben Stunde hielt Surfo an. Er mußte Scoutie eine Verschnaufpause gönnen. Er blickte die träge dahingleitende Oberfläche des Flusses entlang, so weit der Schimmer der Sterne reichte, und fragte sich, wie viele Stunden der Morgen noch entfernt war. Im Norden, wo der Strom eine breite Bresche in die Wand des Dschungels schlug, war ein Fleck Ungewisser, bleicher Helligkeit entstanden. Der erste Schimmer des neuen Tages? Surfo sah den Fleck sich ausbreiten und wieder schrumpfen. Nach wenigen Sekunden war er verschwunden. Und abermals eine Sekunde später dröhnte es wie ein dumpfer, weit entfernter Gongschlag durch die Nacht.

„Was war das?“ schrak Scoutie auf.

Surfo winkte ab. Er hatte unwillkürlich zu zählen begonnen. Nach einer halben Minute erschien der ungewisse Lichtschein von neuem, blähte sich auf und sank wieder in sich zusammen. Abermals war der dumpfe Gongschlag zu hören.

Surfo fröstelte. Die Ahnung drohender Gefahr war so intensiv, daß er sie körperlich zu spüren glaubte. Der Schein kam aus der Richtung des Gebäudes, das ihr Ziel war.

\*

24

Staunend beobachteten sie das unfaßbare Geschehen.

Sie standen unweit des Ufers in langsam dahinströmendem Wasser, das ihnen bis zur Hüfte reichte. Vor ihnen lag die weite Lichtung, auf der das fremde Gebäude stand, ein langgestrecktes, flaches, quaderförmiges Gebilde mit kahlen, fensterlosen Wänden. Über den Wipfeln des Dschungels im Osten hatte der Himmel sich zu verfärben begonnen; aber das konnte man nur sehen, wenn die eigenartige Vorrichtung am Südeinde des Gebäudes nicht in Tätigkeit war.

Unmittelbar vor der Südwand erhob sich ein Würfel von fünfzehn Metern Kantenlänge. Er bestand aus einem hellen Material und war trotz der Finsternis gut zu erkennen. Aus der Vorderseite des Würfels ragte, schräg nach oben gereckt, ein Trichter von zehn Metern Länge, mit einer Mündung von fünf Metern Durchmesser. Der Trichter strahlte in einem eigenartig irisierenden Licht. Surfo hatte ihn im Verdacht, er bestehe aus Energie.

Soeben brach aus der Öffnung des Trichters eine grelle Lichtflut. Sie erfüllte die Lichtung und einen Teil der Wasseroberfläche mit tagesgleicher Helligkeit. Während die Intensität des Lichtes zunahm, schob sich aus der Trichtermündung ein kugelförmiges Gebilde. Es schien eine Zeitlang an den Wänden des Trichters zu kleben und wand und drehte sich wie eine Seifenblase im Luftzug. Dann fand die Trennung statt. Die Kugel schoß aus der Trichtermündung hervor. Ein dröhnender Gongschlag ertönte. Die Kugel trieb davon, über die Lichtung hinweg, auf den Rand des Dschungels zu. Die Lichtflut sank in sich zusammen und erlosch.

Schon fünf solcher Kugeln hatten Surfo und Scoutie aus dem Trichter hervorkommen sehen. Sie folgten einander in Abständen von rund einer halben Minute. Binnen einer Stunde entstanden einhundertzwanzig, und niemand wußte, wie lange die Anlage schon in Tätigkeit war. Die Kugeln bewegten sich ausnahmslos in südlicher Richtung davon. Surfo nahm das als Hinweis, daß sie den Stützpunkt gegen die Fremden

verteidigen sollten, die mit dem Beiboot gelandet waren. Dort im Süden aber befand sich, wenn er noch lebte, Brether Faddon. Mit jeder weiteren Kugel, die aus dem Trichter hervorschoß, verringerten sich seine Überlebenschancen.

Surfo wußte, was er zu tun hatte.

„Komm“, sagte er zu Scoutie, breitete die Arme aus und schwamm mit kräftigen Stößen flußaufwärts.

Er hatte noch immer keine Ahnung, wie das Wahrnehmungsvermögen der Kugeln funktionierte - ob sie von sich aus optische, akustische oder schlechthin energetische Eindrücke verarbeiten konnten oder von irgendeinem zentralen Ort aus gesteuert wurden. Auf dem Weg hierher waren etliche Mal Kugeln an dem einen oder ändern Flußufer aufgetaucht. Sie hatten sich um die zwei Betschiden nicht gekümmert - entweder weil sie sie nicht wahrnahmen, oder weil sie erkannten, daß sie gegen ein von Wasser umgebenes Wesen nichts ausrichten konnten.

Surfo verließ sich darauf, daß das Glück ihm auch weiterhin zur Seite stehe. So schnell er konnte und ohne auf Deckung zu achten, kraulte er flußaufwärts. Erst als die mächtige Halle fünfzig Meter hinter ihm lag, hielt er auf das östliche Ufer zu. Er kletterte an Land, sah sich nach Scoutie um, die eine Strecke weit hinter ihn zurück-gefallen war, und entschied, daß sie sich nicht in Gefahr befand. Am Südrand des Gebäudes erhob sich ein Halbkreis gleißender Helligkeit über das flache Dach, und mit dröhnendem Gongschlag löste sich eine weitere Energiekugel aus dem Trichter.

Inzwischen machte das Licht des neuen Tages sich bemerkbar. Vor sich sah Surfo die kahle, helle Wand des fremden Bauwerks. Nahe der Westkante bemerkte er einen rechteckigen Umriß, eine Tür. Er hielt darauf zu. Inzwischen war auch Scoutie aus dem Wasser gestiegen und kam hinter ihm her. Die Tür, über drei Meter hoch und halb so breit, war mit einem primitiven Riegelmechanismus versehen, der Surfo

25

nicht lange Widerstand leistete. Er stemmte sich mit der Schulter gegen die schwere, stählerne Türfüllung. Die Tür gab nach. Schwerfällig und geräuschlos schwang sie nach innen. Im Innern herrschte Finsternis. Surfo stieß einen schrillen Pfiff aus. Das Echo hallte von den kahlen Wänden. Enttäuschung ergriff Surfo. Er wußte sich das Geräusch wohl zu deuten. Er stand am Rand einer riesigen Halle, die völlig leer war.

6.

1-Rot glaubte an die Weisheit, daß das Glück denjenigen begünstige, der nach den Geboten der Lehre lebte. Seinem festen Glauben an die Weisheit der Lehre verdankte er es auch, daß er Bordchef eines der größten Raumfahrzeuge seines Volkes war.

Das Glück lächelte ihm also nicht unverdient. Als das fremde Schiff in den Normalraum zurückkehrte, hatte er nur wenige Augenblicke gebraucht, um zu bestätigen, was er von 2-Herri schon wußte: daß es sich um ein Fahrzeug des Feindes, der verruchten Kranen handelte, das aus unerfindlichen Gründen ohne Geleitschutz in diesen Sektor der Galaxis Vayquost vorgestoßen war. Es fiel schwer, das Walten einer höheren Macht zu übersehen, die dem Kommandanten dieses Schiffes die Tollkühnheit eingegeben hatte, sich ohne Schutz hier herzuwagen. So betrachtete es wenigstens 1-Rot.

Aber damit nicht genug. Der Krane fand ausgerechnet den zweiten Planeten dieses Sonnensystems so interessant, daß er sein Fahrzeug auf einem Synchron-Orbit stationierte und ein Beiboot zur Erkundung ausschickte. Das Boot war von unbedeutender Größe und konnte nur ein paar Mann Besatzung an Bord haben. 1-Rot ließ das kleine Fahrzeug mit Hilfe der Taster verfolgen und erfuhr auf diese Weise, daß es unweit der Bergkette landete, in der die STÄRKE-DURCH-GEHORSAM versteckt lag.

Inzwischen war 8-Pompa mit seiner Truppe zurückgekehrt. Die Kämpfer litten an innerer Unausgeglichenheit, eine Folge des fremdartigen Einflusses, dem sie ausgesetzt gewesen waren und über dessen Natur bislang noch keine Klarheit bestand. 1-Rot war jedoch der Überzeugung, daß ein Trupp, der mit der entsprechenden Ausrüstung versehen war, in das gefährliche Gebiet würde vordringen können, ohne Schaden zu nehmen. Diese Überlegung stellte er nicht von ungefähr an. Es gab Anzeichen, daß der Gegner, der mit dem Beiboot gelandet war, sich vom Landeort aus in nördlicher Richtung bewegte. Er kam auf 1-Rots Raumschiff zu. 1-Rot hatte die Absicht, ihn unterwegs abzufangen. Ein Trupp von derselben Größe wie 8-Pompas Mannschaft würde ihm entgegengehen und sich an einer geeigneten Stelle auf die Lauer legen. Der Erfolg war ihm sicher. Die Kranen hatten offenbar keine Ahnung davon, daß sich außer ihnen noch jemand auf dem Planeten befand.

Dann allerdings liefen Daten ein, die 1-Rot ein wenig zu denken gaben. Aus dem Gebiet der Bergkette wurde intensive und erratische Aktivität energetischer Art gemeldet. Es schien dort ein Generator in Tätigkeit getreten zu sein, der stoßweise große Energiemengen von sich gab. 1-Rot konnte sich diesen Vorgang nicht erklären. Er ordnete eine eingehende Untersuchung an, die per Ferntastung durchgeführt werden sollte.

Inzwischen kümmerte er sich selbst um die Zusammenstellung des Trupps, der ihm die feindlichen Eindringlinge als Gefangene in die Hand liefern sollte.

\*

„Leer“, sagte Surfo. Seine Worte hallten hohl durch die Finsternis. „Absolut leer.“

26

Er zog die Handlampe aus dem Gürtel und drückte auf den Schalter. Nichts geschah. Die Lampe versagte noch immer den Dienst.

„Das ergibt keinen Sinn“, wandte Scoutie ein. „Die Halle hat irgend etwas mit den Kugeln zu tun, die aus dem Trichter hervorquellen. Irgendwo in diesem Gebäude muß es Kontroll- und Steuermechanismen geben.“

Ihre Schritte klangen hell auf dem glatten, harten Boden, als sie sich durch die Dunkelheit bewegten. Surfo hatte die Tür offengelassen. Der Lichtpunkt, der immer kleiner wurde, diente ihm zur Orientierung. Surfo zählte die Schritte und war bis dreihundertvierzig gekommen, als er am Echo der Geräusche erkannte, daß er sich einem Hindernis näherte. Er ging vorsichtig weiter und gelangte nach kurzer Zeit an eine glatte Wand.

Er schritt nach rechts und stellte fest, daß sich das Hindernis bis zur Außenwand des Gebäudes zog. Inzwischen hatte sich Scoutie nach links hin auf den Weg gemacht. Sie kehrte wenige Minuten später zurück und berichtete, daß auch auf dieser Seite die Wand bis zur äußeren Begrenzung der Halle reichte. Sie mußte mithin die Südmauer des Gebäudes sein.

Vom Fluß aus hatte Surfo die Länge der Halle auf dreihundert Meter geschätzt. Er kannte seine Schrittweise. Sie betrug einen Dreiviertelmeter und war, innerhalb bestimmter Grenzen, von der herrschenden Gravitation unabhängig. Er hatte wenig mehr als 340 Schritte getan, von der Tür in der Nordmauer bis zu dieser Wand. Die Entfernung, die er zurückgelegt hatte, konnte nicht mehr als 260 Meter betragen.

Draußen ertönte ein mächtiger Gongschlag, der die Geburt einer neuen Energiekugel ankündigte. Surfo hatte das Ohr an die Mauer gedrückt. Das Geräusch war laut und durchdringend; aber es wirkte nach wie vor so, als komme es aus beträchtlicher Entfernung. Der Würfel mit dem schräg nach oben ragenden Energietrichter befand sich

auf keinen Fall unmittelbar jenseits dieser Wand. Die Halle war hier noch nicht zu Ende. Der Teil, den sie bisher durchquert hatten, war leer. Das, wonach sie suchten, befand sich auf der anderen Seite der Mauer.

„Ich habe nirgendwo eine Tür bemerkt“, sagte Scoutie, nachdem er ihr seinen Verdacht erläutert hatte.

„Du hast auch nicht nach einer gesucht“, hielt Surfo ihr entgegen. „Los, wir machen denselben Gang noch einmal.“

Wie zuvor wandte er sich nach rechts. Die Tür, durch die sie in die Halle eingedrungen waren, befand sich nahe der westlichen Seitenwand des Gebäudes, auf die er sich jetzt zubewegte. Falls die Wand, an der er entlangschritt, einen Durchgang enthielt, dann befand er sich am wahrscheinlichsten dort, wo er von der Eingangstür aus am bequemsten zu erreichen war, d. h. ebenso weit von der Westmauer entfernt wie die Eingangstür selbst.

Seine Hypothese erwies sich als richtig. Fünfzehn Schritte von der westlichen Seitenwand des Gebäudes entfernt stießen seine tastenden Finger auf eine furchenförmige Vertiefung, die dicht über dem Boden begann und senkrecht nach oben durch die aus hartem Gußmaterial bestehende Mauer verlief. Am unteren Ende knickte die Furche rechtwinklig ab und erstreckte sich anderthalb Meter weit parallel zum Boden. Danach knickte sie abermals und stieg wieder in die Höhe. Das waren drei Seiten des Umrisses der Tür. Die obere Kante konnte Surfo nicht erreichen. Sie lag vermutlich, wie bei der Eingangstür, in drei Metern Höhe.

Er rief Scoutie zurück. Gemeinsam suchten sie nach einem Öffnungsmechanismus, während von draußen in halbminütigen Abständen die schweren Gongschläge erschollen, die die Entstehung immer neuer Energiekugeln ankündigten. Zehn Minuten intensiver Suche erbrachten kein greifbares Ergebnis, obwohl sich Scoutie auf Surfos

27

Schultern schwang und mit großer Sorgfalt auch das oberste Drittel des Türumrisses absuchte.

Surfo verlor schließlich die Geduld. „So kommen wir nicht weiter“, brummte er, nachdem er Scoutie wieder abgesetzt hatte, und zog den Strahler hervor.

Mit einem nadelscharfen Energiebündel bearbeitete er die Türfüllung am rechten Rand des Umrisses, etwa achtzig Zentimeter über dem Boden. An dieser Stelle hatte sich bei der Eingangstür der Riegel befunden. Es war plausibel, daß der verborgene Verschuß hier etwa am selben Ort angebracht war. Der sonnenheiße Energiestrahler trennte ein Stück von der doppelten Größe einer Handfläche aus der Türfüllung und dem angrenzenden Rahmen. Dann stemmte er sich gegen die Tür und spürte, wie sie unter seinem Druck willig nachgab.

Geräusche wurden hörbar: ein stetiges Summen, Klicken und Zirpen. Das grelle Energiebündel des Strahlers hatte die Augen geblendet. Surfo blickte in ein geheimnisvolles Halbdunkel, in dem es von huschenden, vielfarbigen Lichtblitzen wimmelte.

\*

Während sich ihre Augen an das Dämmerlicht gewöhnten, entstand eine technische Wunderlandschaft vor ihren Blicken. Die Abteilung, die sie betreten hatten, stellte nur einen Bruchteil der Gesamtfläche des Gebäudes dar, aber sie hatte immer noch den Umfang einer mächtigen Halle, die bis in den hintersten Winkel mit technischem Gerät vollgepfropft zu sein schien. Aggregate aller Formen und Größen standen säuberlich zu Reihen angeordnet. Sie befanden sich, soweit Surfo sehen konnte, ohne Ausnahme in Tätigkeit.

Bedächtig schritt er zwischen zwei Gerätereihen entlang. Er musterte die Aggregate und versuchte, zu erkennen, welchem Zweck sie dienten. Als er die Mitte der Halle erreichte, entdeckte er an der Südwand eine mächtige, hufeisenförmige Schaltanlage. Sie war mit fünf Sitzen ausgestattet, die für Liliputaner gemacht zu sein schienen. Die Aychartaner, soviel hatte Surfo inzwischen erfahren, waren in der Tat von zwergenhafter Gestalt. In der Winzigkeit der Sitzgelegenheiten sah er einen Beweis dafür, daß es sich bei dieser Anlage, wie die Kranen vermuteten, um eine Einrichtung der Piraten handelte. Über dem Hufeisen hingen Bildempfänger verschiedener Größen, insgesamt sechs. Nur einer davon war in Tätigkeit. Er zeigte eine Reihe fremder Symbole. Noch während Surfo sie nachdenklich musterte, ertönte draußen einer der Gongschläge. Surfo sah, daß das letzte Zeichen der Symbolkette sich im selben Augenblick änderte. Es kam ihm der Gedanke, daß der Bildschirm eine Art Zählgerät sei, das über die Zahl der erzeugten Energiekugeln Buch führe. In diesem Fall mußte die gesamte Hufeisenkonsole mit der Herstellung der Kugeln in Zusammenhang stehen.

Der Gedanke elektrisierte ihn. Er eilte auf die Konsole zu und zwängte sich mühsam in einen der Miniatursitze. Vor sich hatte er ein ausgedehntes Feld voller Schalter, Knöpfe und Kontrolleuchten, die zu Gruppen und Reihen angeordnet waren. Alle waren mit Symbolen versehen, von denen er kein einziges verstand. Seine Aufmerksamkeit richtete sich auf eine Leiste von Schaltern, an deren oberem Ende sich ein kleiner Hebel befand. Unmittelbar neben dem Hebel war eine Leuchte angebracht, die rhythmisch flackerte und dabei immer heller wurde. Oberhalb der Leuchte gab es eine kleine, quadratische Mattscheibe, die im Augenblick keinerlei Aktivität aufwies.

Die Intensität der rhythmischen Leuchte erreichte einen Höhepunkt. Im selben Augenblick glomm die Mattscheibe auf, und von draußen ertönte ein Gongschlag. Surfos Blick ging in die Höhe. Er kam gerade noch rechtzeitig, um zu sehen, wie das letzte Zeichen der Symbolkette auf dem Bildschirm sich änderte. Eine neue Energie-

28

kugel war entstanden. Der Teil der Konsole, vor dem er saß, hatte unmittelbar mit dem Entstehungsprozeß zu tun.

Er beobachtete die Leuchte, die noch immer im selben Rhythmus, aber mit drastisch verringerter Intensität aufflammte. Die nächste Kugel war im Entstehen. Er griff entschlossen nach dem kleinen Hebel und zog ihn zu sich heran, so weit es ging. Von irgendwoher ertönte ein aus zwei Tönen bestehender Akkord. Die Leuchte hörte auf zu flackern.

„Oh, sieh doch!“ rief Scoutie in diesem Augenblick.

Sie hatte sich neben Surfo niedergelassen und auf eigene Faust begonnen, Schalter und Knöpfe zu manipulieren. Die Schaltanordnung auf ihrem Teil der Konsole war deutlich anders als die, mit der Surfo sich beschäftigte. Sie diente anderen Zwecken. Ein zweiter Bildschirm war zum Leben erwacht. Er zeigte in eigenartigen Farben die Umgebung des Gebäudes, in dem sie sich befanden. Das Aufnahmegerät erfaßte einen Teil des leuchtenden Trichters, aus dem die Energiekugeln hervorkamen, und darüber hinaus den südlichen Abschnitt der Lichtung, bis hinüber zum Rand des Dschungels. Die eigenartige Farbgebung des Bildes führte Surfo darauf zurück, daß die Aychartaner ein anderes farbles Wahrnehmungsvermögen besaßen als Betriden und Kranen.

Er sah eine gelblich leuchtende Kugel gemächlich südwärts über die Lichtung gleiten. Dann spürte er Scouties Griff auf seinem Arm. Durch das Material der Montur hindurch krallten sich ihre Finger in seine Haut.

„Dort...“, stieß sie hervor. „Sieh doch...“

Sein Blick glitt am Rand des Dschungels entlang. Er sah, wie die Kugel die Richtung änderte, und extrapolierte ihren Kurs. Da sah er die winzige Gestalt, die aus dem Dickicht hervorkam und über die Lichtung zu rennen begann, Haken schlagend wie ein chircoolischer Präriehase. Die Kugel hatte ihr Opfer erkannt, aber dessen erratische Bewegungen machten ihr bei der Verfolgung zu schaffen. Die Gestalt kam auf das Gebäude zu.

„Brether ...“, stöhnte Surfo Mallagan.

\*

Seine Sorge war umsonst. Brether Faddon verstand, wie man mit den heimtückischen Kugeln umgehen mußte. Nur deswegen war er noch am Leben. Die Kugeln hatten eine begrenzte Beweglichkeit. Schnellen Kursänderungen ihres Opfers vermochten sie nicht zu folgen. Brether mußte diese Kenntnis irgendwo im Dschungel erworben haben, und hier verwendete er sie zu seinem Vorteil.

Er hatte den Verfolger jetzt so weit abgeschlagen, daß er es sich leisten konnte, eine Strecke von hundert Metern geradeaus zu laufen. Er verschwand von der Bildfläche. Surfo nahm an, daß er in der Deckung des Würfels untergetaucht war. Die Kugel schien nicht bereit, ihm dorthin zu folgen. Es widersprach offenbar ihrer Programmierung, an den Ort ihrer Entstehung zurückzukehren. Sie schwebte dicht über der Lichtung und harpte auf den Augenblick, da ihr Opfer sich wieder in Bewegung setzen würde. Brether Faddon war vorerst in Sicherheit.

Surfos Blick wanderte zum zweiten Bildschirm, dem Zählgerät. Er stutzte. Die Symbole entstammten einem Alphabet, das er nicht kannte, aber er hatte sich die Zeichenkette eingeprägt, als die letzte Kugel aus dem Trichter hervorkam. Die Kette hatte sich nicht geändert. Wie viel Zeit war seitdem verstrichen? Wie lange war es her, seit er den letzten Gongschlag gehört hatte? Er verstand jetzt, wozu die Schalter und Knöpfe da waren, mit denen er experimentiert hatte. Sie regulierten die Entstehungs-

29

rate der Kugeln. Durch die Betätigung des Hebels hatte er den Prozeß unterbunden. Es wurden keine zusätzlichen Kugeln mehr erzeugt.

Das Jagdfieber packte ihn. Er hatte der fremden Technik ein Schnippchen geschlagen, es mußte ihm auch noch ein zweiter Erfolg gelingen. Wie wurden die existierenden Kugeln deaktiviert? Es mußte ihrer inzwischen Hunderte geben, die auf der Suche nach dem vermeintlichen Angreifer die Dschungelfläche im Süden überflogen. Wie brachte man sie zurück?

Mit einem kräftigen Stoß trieb er seinen Zwergensessel ein wenig weiter nach rechts. Die Anordnung der Schalter und Knöpfe dort war einfacher, ihre Zahl geringer. Er studierte die Symbole. Wenn sie von einer Mentalität entworfen worden waren, die auch nur annähernd der seinigen glich, dann mußte er das eine oder andere entziffern können. Wenn er sich nur genug Mühe gab. Wenn er sich nur darauf konzentrierte!

Vier nebeneinander angebrachte Flächenschalter waren je mit einem Symbol versehen, das aus einer kurzen Schlangenlinie mit einem nach unten gerichteten Pfeil bestand. Pfeil nach unten - bedeutete das Ausschalten? Aber warum gab es vier Schalter? Einen für jeden Quadranten des ebenen Koordinatennetzes?

Surfo legte einen der Schalter um. Es gab einen leisen Knacks. Er beobachtete die Kugel draußen auf der Lichtung. Sie rührte sich nicht. Sie schwebte reglos über dem saftigen Gras und wartete darauf, daß Brether Faddon aus seinem Unterschlupf hervorkam. Surfos Blick flog über die Batterie der Kontrolleuchten, wanderte an der Reihe der Bildschirme entlang. Kein Anzeichen verriet, daß seine Schaltung irgend etwas

bewirkt hatte.

Er kippte die beiden nächsten Schalter gleichzeitig. Immer noch keine Reaktion. Dann den vierten. Die Kugel schwebte über der Lichtung. Ihre Leuchtkraft hatte abgenommen; aber das lag daran, daß die Sonne inzwischen über den Wipfeln des Dschungels emporgestiegen war. Surfo musterte Knöpfe und Schalter mit grimmi-gem Blick. Ihre Funktion war eine andere. Er mußte weiter suchen. Die Gefahr der Kugeln mußte beseitigt werden.

Ein scharfes Klingeln ertönte - zweimal, dreimal. Surfo sah überrascht auf. Scoutie stieß einen halb erstickten Schrei aus. Von irgendwoher kam ein matter Knall - blaff! - wie wenn ein kleiner Ballon zerplatzte. Ein Blitz zuckte auf. Surfos Blick schoß zu den Bildschirmen hinauf. Das erste, was er sah, war die Anzeige des Zählgeräts. Sie bestand nur noch aus einem einzigen Symbol. Die benachbarte Bildfläche zeigte die Lichtung, die vom schrägen Licht der aufgehenden Sonne beschienen wurde. Die Kugel war verschwunden. Der Knall und der Blitz sprachen ihre eigene Sprache. Das Energiegebilde war verpufft. Und mit ihm all die Hunderte, die bisher aus dem Trich-ter hervorgekommen waren. Der Trichter selbst war verschwunden! Das einzige noch verbleibende Symbol auf dem Zählgerät war die fremde Darstellung der Zahl 0. Das Problem der feindlichen Kugeln war gelöst.

Auf dem Bildschirm war zu sehen, wie Brether Faddon aus seiner Deckung hervor-kroch.

7.

Anhand der Daten, die ihm die auf dem Prüfgelände installierten Sensoren lieferten, verfolgte Kullmytzer den Fortgang des Tests, und mit jeder verstreichenden Stunde wuchs seine Überzeugung, daß die Prüfung nicht anders als mit einem vollen, durch-schlagenden Erfolg enden könne.

Das befriedigte ihn einerseits, denn ein erfolgreich abgeschlossener Test konnte sich in seiner Personalakte nur auf positive Weise niederschlagen. Andererseits wur-

30

de ihm manchmal unbehaglich zumute, wenn er sah, wie die drei Betschiden mit scheinbar spielerischer Leichtigkeit Schwierigkeiten meisterten, an denen Hunderte von Mitgliedern anderer Arten gescheitert waren. Er begann allmählich zu begreifen warum man sich höchsten Ortes so nachhaltig für die Primitiven von Chircool inte-ressierte. Wenn es mehr Betschiden gäbe, hätte man sich an der Spitze der krani-schen Hierarchie den Kopf darüber zerbrechen müssen, was geschehen würde, wenn den Wesen von Chircool jemals einfiel, den Führungsanspruch der Kranen in Frage zu stellen.

Einer der drei, Brether Faddon, war vom Rest der Gruppe abgesprengt worden. Kullmytzer hatte ihn schon als verloren aufgegeben. Aber Faddon hatte es offenbar verstanden, sich zunächst vor den Energiekugeln zu verstecken, wodurch er Gele-genheit erhielt, Kraft zu schöpfen und sich einen Plan zurechtzulegen. Durch reines Nachdenken war er darauf gekommen, daß die Kugeln nur über eine begrenzte Be-weglichkeit verfügten. Um seine Hypothese auf die Probe zu stellen, hatte er sich mitten auf eine große Lichtung gehockt und gewartet, bis er von einer Kugel gefun-den wurde. Dann hatte er sein neues Konzept ausprobiert. Er war der Kugel langsam ausgewichen und hatte, als sie ihm gefährlich nahe kam, einen scharfen Haken ge-schlagen. Als er sah, daß es der Kugel tatsächlich schwerfiel, seine ruckartigen Ma-növer nachzuvollziehen, hatte er dem Verfolger ein kurvenreiches Wettrennen gelie-fert, bis die Kugel schließlich aufgab. Die Kugeln waren darauf programmiert, ein Op-fer nur eine

bestimmte Zeitlang zu verfolgen. Es handelte sich um eine Prüfung; Verwundungen und Todesfälle waren nicht eingeplant - was nicht bedeutete, daß sie sich nicht doch mitunter ereigneten. Dank seiner neu entwickelten Technik war es Faddon gelungen, das Ziel, d. h. das am weitesten vorgeschobene Gebäude des vermeintlichen Aychartaner-Stützpunkts nur kurze Zeit nach seinen beiden Freunden zu erreichen.

Die drei Betschiden hatten somit die zweite Prüfung bestanden. Die dritte verlangte von ihnen, daß sie den verborgenen Hallenabschnitt am Süden des Gebäudes fanden und die dort installierte technische Maschinerie zu handhaben lernten, bis es ihnen schließlich gelang, die Bedrohung durch die Kugeln zu neutralisieren. Auch diesen Test hatten sie binnen kürzester Zeit bestanden, wobei diesmal das Hauptverdienst Surfo Mallagan zufiel.

Die Prüflinge hatten somit die Dritte Stufe der Erkenntnis erreicht. Die verbleibenden drei Prüfungen waren gänzlich anderer Art und, nach Kullmytzers Ansicht, schwieriger als die bisherigen. Er zweifelte jedoch nicht daran, daß die Betschiden sich auch weiterhin bewähren würden, und rechnete damit, daß er dem Hohen Kommando die erfolgreiche Durchführung seines Auftrags in spätestens zwei Standardtagen werde melden können.

Der Ball war bereits im Rollen. Einer der Betschiden hatte das Diagramm entdeckt, und ein anderer war im Hintergrund des südlichen Hallenabschnitts auf die dort abgestellten Fahrzeuge gestoßen.

\*

In seiner Unterkunft rechnete Glas, der Ai, sich aus, daß Surfo, Scoutie und Brether inzwischen den Abschnitt der Prüfstrecke erreicht haben müßten, an dem er selbst vor Jahren so kläglich gescheitert war. Er hatte den Planeten nämlich erkannt, auf dem ihm damals um ein Haar die Unfähigkeit zum Flottendienst bescheinigt worden wäre. Er wußte, daß Prüfpunkt 1 kein Stützpunkt der Aychartan-Piraten war und daß Kullmytzer den Betschiden etwas vorgemacht hatte, als er sie angeblich auf Erkundung schickte.

31

Er hätte Surfo und seine Gefährten darüber aufklären können. Er hatte es nicht getan. Nicht nur das Reglement der Flotte, auch die eigene Philosophie verboten ihm, die Absicht eines Vorgesetzten zu hintertreiben.

Nur eine Warnung hatte er den Betschiden mitgegeben.

\*

Brether Faddon strahlte übers ganze Gesicht. Surfo Mallagan, der mit Anerkennungen gewöhnlich geizig war, hatte ihm ein Lob ausgesprochen. Brethers Leistung war beeindruckend.

„Also gut“, sagte Scoutie, nachdem Brether seinen Bericht beendet hatte, „wir haben uns bisher ziemlich tapfer gehalten. Wie geht's weiter? Untersuchen wir den Rest des Stützpunkts?“

Surfo zog die Lampe hervor und schnipste sie an. Sie funktionierte. Der Lichtstrahl zeichnete einen hellen Kringel auf die Decke. Er war nicht überrascht. Der energieabsorbierende Effekt war mit den Kugeln verschwunden.

„Ich nehme an, daß das Beiboot einsatzfähig ist“, sagte er, nachdem er die Lampe in den Gürtel zurückgeschoben hatte. „Wir sehen uns hier um, machen ein paar Aufzeichnungen und kehren dann zum Landeplatz zurück. Von dort setzen wir uns mit der SANTONMAR in Verbindung und erfahren, was man weiter von uns erwartet.“

Ihn selbst faszinierte die hufeisenförmige Konsole, deren Funktionen er noch längst nicht alle erkannt hatte. Er suchte sich einen anderen Schaltplatz und begann, die



Schaltmöglichkeiten zu inspizieren. Indessen interessierte sich Scoutie für die Aggregate, die sich in langen Reihen quer durch die Halle zogen. Brether war in den dunklen Hintergrund des weiten Raumes eingedrungen und sah sich dort um. Sein Standort wurde durch das ständige Aufblitzen seiner Handlampe markiert.

Surfo ging behutsam zu Werke. Obwohl er inzwischen wußte, wie die Energiekugeln zu neutralisieren waren, legte er dennoch keinen Wert darauf, die Herstellung der gefährlichen Gebilde durch eine unbedachte Schaltung wieder in Gang zu setzen. Er fand eine Leiste von Schaltknöpfen, die mit fremdartigen, geographisch wirkenden Symbolen beschriftet waren. Einer der Knöpfe zeichnete sich durch seine besondere Größe und eine grelle, ins Auge stechende Farbgebung aus. Surfo drückte ihn nach unten. Im selben Augenblick nahm über ihm ein weiteres Bildgerät die Tätigkeit auf.

Er hatte sich nicht getäuscht. Das Bild zeigte eine Landkarte. Die Darstellung war fremdartig, die Einzelheiten waren nicht auf Anhieb deutbar. Aber Surfo erkannte deutlich den ausgedehnten Gebirgszug im Norden, den Fluß und die Position des Gebäudes, in dem sie sich befanden. Sie war durch einen rot leuchtenden Punkt markiert. Das Kartenbild enthielt mehrere Details, die nicht-natürliche Gegebenheiten repräsentierten: gerade Linien in verschiedenen Farben, die bunte Punkte miteinander verbanden.

Der Dschungel war als braungrüne Flächenfärbung dargestellt. Nördlich des Gebäudes machte Surfo einen Geländefleck aus, der mitten in das Braungrün des Waldes eingebettet, jedoch von graubrauner Farbe war. Es mußte sich um ein Gebiet von bedeutender Ausdehnung handeln. Surfo war verwirrt. Weder der Ausblick von der SANTONMAR, noch das Bild, das beim Landeanflug des Beiboots aufgezeichnet worden war, hatte in dieser Gegend etwas anderes als undurchdringlichen Dschungel gezeigt.

Scoutie hatte den Bildschirm aufleuchten sehen und kam herbei. Inzwischen hatte Surfo begonnen, sich für die bunten Leuchtpunkte zu interessieren. Da einer von ihnen dieses Gebäude bezeichnete, nahm er an, daß die anderen ebenfalls die Positi-

32

on von Bestandteilen der aychartanischen Anlage markierten. Es gab insgesamt fünf. Der am weitesten nach Norden vorgeschobene Punkt war am größten und besaß die stärkste Leuchtkraft. Er war außerdem dadurch ausgezeichnet, daß in ihm mehr der bunten, geraden Linien endeten als in den anderen Punkten.

„Das muß der Kernpunkt der Anlage sein“, sagte Scoutie, nachdem Surfo sie darauf aufmerksam gemacht hatte. „Dort müssen wir hin.“

Ihr Eifer amüsierte Surfo. Aber er wurde abgelenkt. Aus dem Hintergrund der Halle drang ein tiefes Summen. Es war so intensiv, daß es den Boden zum Zittern brachte. Das Blitzen der Lampe, die Brether bei sich trug, war verschwunden. Aus dem Dunkel schob sich ein schüsselförmiger Umriß. Er schwebte mehrere Meter hoch über dem Boden und hatte einen Durchmesser von wenigstens sechs Metern. Bunte Lichter spielten im gewölbten Metallboden der Schüssel.

Ein Lichtstrahl stach in die Höhe. Über den Rand der Schüssel schob sich ein Kopf. Brether Faddon grinste herab.

„Ich habe meinen eigenen Fuhrpark gegründet“, rief er über das dröhnende Summen hinweg.

\*

Fünf dieser schüsselförmigen Fahrzeuge standen im finsternen Hintergrund der Halle. Die Schüsseln waren nicht völlig gewölbt, sondern hatten unten eine flache Platte,

auf der sie stabil zu ruhen vermochten. Die Handhabung war einfach zu erlernen. Es gab eine begrenzte Anzahl von Kontrollen, die mit leicht verständlichen Symbolen markiert waren. Surfo brachte eines der Fahrzeuge auf Anhieb in Gang, hob es vom Boden ab und steuerte es in behutsamer Fahrt durch die Halle. Der Antrieb funktionierte ohne Zweifel mit Hilfe künstlicher Schwerefelder. Das dröhnende Summen kam aus einem Gravitron, das im platten Boden der Schüssel untergebracht war.

„Das heißt“, sagte Surfo, nachdem er seinen Probeflug beendet hatte, „daß wir nicht zum Boot zurückzukehren brauchen. Und daß wir uns, wenn es die Lage zuläßt, trennen und die Untersuchung schneller zum Abschluß bringen können. Jeder erhält sein eigenes Fahrzeug.“

„Immer unter der Voraussetzung“, hielt ihm Brether entgegen, „daß wir hier irgendwo einen Ausgang finden.“

„Du meinst, sie hätten zuerst die Fahrzeuge hier hergestellt und dann die Halle darum herum gebaut?“ Surfos Blick brachte zum Ausdruck, was er von Brethers Einwand hielt, und seine Buhrlo-Narbe zuckte. „Natürlich gibt es Ausgänge. Wahrscheinlich entlang der Wand, vor der die Schüsseln stehen.“

Er behielt recht. Sie fanden ein Tor, das breit genug war, um zwei Schüsseln nebeneinander passieren zu lassen. Surfo fertigte eine rohe Skizze des Kartenbilds an, das noch immer auf dem Bildschirm leuchtete. Er zeichnete sie auf die Rückseite der Notiz, die er von Glas, dem Ai, erhalten hatte. Bevor sie aufbrachen, aktivierte er den kleinen Empfänger, den er am Gürtel trug, und vergewisserte sich, daß auch der Peilzeichengeber am Standort des Beiboots inzwischen seine Tätigkeit aufgenommen hatte. Er empfing die Impulse klar und deutlich. Es würde ihnen nicht schwerfallen, zu ihrem Fahrzeug zurückzufinden, wenn ihr Auftrag abgeschlossen war.

Surfo steuerte seine Schüssel als erster durch das offene Tor. Scoutie folgte ihm, und Brether machte den Abschluß. Surfo schlug einen nordöstlichen Kurs ein. In dieser Richtung lag der Komplex, in dem er das Kernstück der Anlage vermutete. Die Lichtung fiel hinter ihnen zurück. Als Surfo sich umwandte, sah er, daß das Tor in der östlichen Hallenwand sich wieder geschlossen hatte.

33

Die Schüsseln gehorchten dem Steuer mit großer Feinfühligkeit. Surfo setzte eine Flughöhe von achtzig Metern an. Das war hoch genug, um auch den höchsten Wipfeln des Dschungels auszuweichen, und ließ dennoch für den Fall einer Gefahr die Möglichkeit offen, blitzschnell im Dickicht des Waldes zu verschwinden. Surfo rechnete vorerst nicht mit nennenswerten Schwierigkeiten. Sie hatten die äußere Verteidigungslinie der Anlage durchbrochen und lahmgelegt. Zusätzliche Aktionen der Verteidiger waren erst in unmittelbarer Nähe des Ziels zu erwarten.

Das Geräusch der Gravitrone war im Freien weitaus weniger durchdringend als in der Halle. Die drei Betschiden, die sich in dicht geschlossener Formation bewegten, konnten sich untereinander durch Zurufe verständigen, solange sich ihre Flugeschwindigkeit in Grenzen hielt. Außerdem besaßen sie miniaturisierte Radiogeräte, die jetzt wieder einwandfrei funktionierten und die Kommunikation über größere Entfernung ermöglichten.

Surfo Mallagan hielt nach dem Geländeabschnitt Ausschau, der auf der Karte in der Halle als graubrauner Fleck eingetragen war. Aber so weit das Auge reichte, breitete sich nur grüner Dschungel unter und vor ihm aus. Die einzige Abwechslung in der Eintönigkeit des tropischen Waldes bot der Flußlauf, der inzwischen schmaler geworden war und sich in zahlreichen Windungen durch die Landschaft schlängelte. Kurze

Zeit später tauchten aus dem Dunst im Norden die Umrisse der Bergkette auf. Einer der Gipfel zeichnete sich vor den anderen durch besondere Höhe und eine geometrisch exakte Kegelform aus. Schnee bedeckte die Spitze des Konus. Surfo verglich die Lage des Gipfels mit der Nordostrichtung, die sein Kompaß anzeigte, und kam zu dem Schluß, daß das Ziel am Fuß des Berges liegen müsse.

Eine ruckartige Bewegung seines Fahrzeugs brachte ihn aus dem Gleichgewicht. Er fiel vornüber und klammerte sich an den Rand der Schüssel. Dünne Wolkenfetzen waren scheinbar aus dem Nichts, in geringer Höhe über dem Dschungel aufgetaucht. Der Kurs der drei Fahrzeuge führte mitten durch das Wolkenfeld. Surfo sah sich um und erkannte, daß Scoutie und Brether ebenfalls mit ihren bockenden Schüsseln kämpften. Er wies mit dem Arm nach rechts. Scoutie folgte seinem Hinweis sofort. Brether dagegen war so mit seinen Kontrollen beschäftigt, daß er den Wink nicht sah. Surfo neigte die Steuersäule ein wenig. Die Schüssel ging in eine leichte Kurve.

Eine Wolke tauchte vor ihm auf. Surfo hatte sie zuvor nicht gesehen. Er konnte sich nicht erklären, woher sie gekommen war. Sie war von schwefelgelber Farbe und hatte etwas Heimtückisches an sich. Es war zu spät, um die Schüssel noch herumzureißen. Sie schoß mit voller Fahrt in die wirbelnden, schwefeligen Dämpfe hinein. Surfo wurde rückwärts geschleudert, als heftige Turbulenz den vorderen Rand der Schüssel steil nach oben kippte. Die Luft, die er atmete, brannte ihm in Nase und Lungen. Er suchte krampfhaft nach einem zuverlässigen Halt, während das Fahrzeug sich schlingern und rollend durch das milchig-trübe Halbdunkel bewegte. Er hielt nach den Gefährten Ausschau, aber Brether und Scoutie waren irgendwo hinter den quirlenden, gelben Massen giftigen Dampfes verschwunden. Am Rand der Schüssel entlang hangelte er sich nach vorne zu den Kontrollen. Die Augen tränten, ein teuflisches Würgen und Kratzen schnürte ihm den Hals ein. Entsetzt sah er, daß die Steuersäule weit nach vorne geneigt war. Er packte sie und riß sie zu sich heran.

Ein knirschender Krach. Erdreich spritzte auf wie eine Fontäne. Surfo wurde über den Rand des Fahrzeugs hinweggerissen. Er prallte gegen etwas Hartes und verlor augenblicklich das Bewußtsein.

\*

34

Ein „Geräusch wie Donner weckte ihn. Er hatte den Hall noch in den Ohren, als sein Verstand die Tätigkeit wieder aufnahm; aber er konnte nicht entscheiden, woher der Donner kam. Er lag am Fuß eines Haufens aus Sand und Erdreich, den er selbst geschaffen hatte, als er aufprallte und den lockeren Boden vor sich her schob. Trübes Halbdunkel umgab ihn. Er konnte nur ein paar Schritte weit sehen. Der Wind pfiff durch das gelbliche Dämmerlicht und trieb Vorhänge aus Staub und Sand vor sich her.

Surfo stand auf und ging ein paar Schritte. Er hatte ein paar Prellungen davongetragen, aber keine Brüche, soweit er erkennen konnte. Er erinnerte sich an die Wucht des Aufpralls und war geneigt, das geringe Maß seiner Verletzungen für ein Wunder zu halten. Der Schädel brummte ein wenig, aber das würde sich geben. Die reißfeste Montur war unversehrt. Er zog den Kompaß hervor und versuchte sich zu orientieren; aber die Lichtnadel pendelte hilflos hin und her von Nord nach Süd, von West nach Ost. Das Gerät war unbrauchbar.

Bei seinem Sturz hatte er eine flache Furche in den Sand gegraben. Er verfolgte sie rückwärts und stieß schließlich auf die Schüssel. Ein Blick belehrte ihn, daß sie ihren letzten Flug getan hatte. Die Metallhülle war vielfach zerbeult und zerrissen. Die Wucht des Absturzes hatte die Steuersäule aus ihrer Halterung gerissen und davon-

geschleudert. Surfo fand sie abseits, in einem trockenen, dornigen Gebüsch. Sie war geknickt und nicht mehr reparierbar.

Er rief die Namen der Freunde, aber seine Stimme ertrank im Wind. Das Radio knatterte und knisterte, als befände er sich mitten in einem heftigen Gewitter. Nach mehreren Minuten gab er den Versuch auf. Scoutie und Brether waren von hier aus nicht zu erreichen. Er aktivierte das Gravitron, das in die Rückenpartie seines Schutzanzugs eingearbeitet war, und spürte, wie er leichter wurde. Er hob vom Boden ab und ließ sich vom Wind ein paar Meter weit davontreiben - nur nicht zu weit, denn der Sandhaufen, an dessen Fuß er zu sich gekommen war, bildete den einzigen Bezugspunkt in dieser fremden Umgebung; er wollte ihn nicht verlieren.

Während er darüber nachdachte, wie er in diese seltsame Umwelt geraten sein mochte, ertönte das Donnern von neuem. Es klang gefährlich nahe. Surfo strengte die Augen an, aber der treibende Sand versperrte ihm den Ausblick. Die Luft enthielt eine ätzende, übelriechende Beimengung, die die Tränendrüsen reizte und das Atmen schmerzhaft machte. Ein Ruck lief durch den Boden, noch einer und noch einer ... Ein rhythmisches Knirschen und Krachen drang aus dem Halbdunkel, als bewege ein Riese sich mit kräftigen Schritten auf ihn zu.

Surfo schaltete das Gravitron von neuem ein. Er schoß in die Höhe und regelte die Leistung des Aggregats auf 80 Prozent des Höchstwerts. Das künstliche Schwerfeld war jetzt kräftig genug, um dem Wind standzuhalten. Surfo flog einen Kreis, dessen Mittelpunkt das Wrack der Scheibe bildete. Es kam etwas auf ihn zu, etwas Mächtiges und Gefährliches. Er wollte nicht fliehen. Er wollte wissen, was es war. Aber er brauchte Deckung, und sei es auch nur einen Erdhaufen, hinter dem er sich verstecken konnte.

Ein Fels, den der stetig blasende Wind zu grotesken Formen gestaltet hatte, tauchte aus dem wehenden Sand vor ihm auf. Er steuerte darauf zu und landete auf einer kleinen, ebenen Fläche, von der aus er über die Kuppe des Felsens hinwegblicken konnte. Er befand sich zehn Meter über dem Boden. Der Wind wehte hier noch heftiger als drunten. Surfo drückte sich, so gut es ging, in eine schmale Felsnische, die ihm Halt bot. Der Strahler war ihm wie von selbst in die Hand geglitten. Das rhythmische Knirschen und Krachen war jetzt ganz nah. Es hatte sich verlangsamt, als sei das unbekannte, unsichtbare Wesen unschlüssig, wohin es sich jetzt wenden solle.

35

Ein dunkler Umriß tauchte vor Surfo auf, ein mächtiger Schädel mit drei glotzenden Augen, jedes so groß wie zwei Männerhände. Über den Augen wölbte sich eine flache, schuppige Stirn. Ein dicker, muskulöser Hals wölbte sich zum Boden hinab. Der Rest des Tierkörpers verschwand in den Staubwolken, die der Sturm vor sich hertrieb.

Die schlitzförmigen Pupillen der Augen wurden starr, als Surfo in ihrem Blickfeld erschien. Der Schädel ruckte vorwärts. Zwei Nüstern blähten sich und wurden zu riesigen, finsternen Löchern, aus denen mit ohrenbetäubendem Zischen Fontänen aus gelblich-grünem Dampf hervorschossen. Bestialischer Gestank hüllte Surfo ein und raubte ihm fast die Sinne. Er taumelte aus der Nische hervor und wäre um ein Haar in die Tiefe geblasen worden. Er fing sich im letzten Augenblick. Der widerliche Schädel befand sich jetzt unmittelbar über ihm. Grüner Dampf wallte herab. Surfo schoß.

8.

Für 1-Rot wurde das Bild allmählich klarer. Es enthielt zwar noch einige Stellen, über deren Bedeutung er sich nicht schlüssig war. Aber was er wußte, reichte aus, um einen Vorgehensplan zu entwickeln.

So war ihm zum Beispiel seit jüngstem bekannt, daß die Besatzung des Beiboots, das

südlich des Bergzuges gelandet war, nur aus drei Wesen bestand. Sie hatten ihr Fahrzeug zurückgelassen und bewegten sich seit kurzer Zeit in nordöstlicher Richtung. 1-Rot glaubte, ihr Ziel zu kennen. Es war eines jener häßlichen Gebäude, aus denen die feindliche Anlage bestand. Die drei Eindringlinge hatten sich eine Zeitlang sehr langsam, wahrscheinlich zu Fuß, bewegt, waren jetzt aber offenbar wieder im Besitz von Fahrzeugen, die ihnen ein rascheres Vorwärtskommen ermöglichten.

Da 1-Rot ihr Ziel kannte, war es ihm ein leichtes, die Vorbereitungen zu treffen, die ihn in den Besitz von drei wertvollen Gefangenen setzen würde. Er hatte die Zusammenstellung und Ausrüstung des Stoßtrupps selbst überwacht und beauftragte nun 2-Herri damit, die Kämpfer zu jenem Gebäude zu führen, auf das die drei Eindringlinge zustrebten. 2-Herri hatte sich mit der Einrichtung des Bauwerks vertraut zu machen und dem Gegner eine Falle zu stellen. Die Falle mußte so funktionieren, daß die Eindringlinge möglichst kampfflos gefangen genommen werden konnten. Wie 2-Herri sich seiner Aufgabe entledigte, das blieb ihm selbst überlassen. Er war 1-Rots Stellvertreter, besaß die Qualifikation eines Bordchefs und verfügte über genügend Vorstellungskraft, daß man ihm einen solchen Auftrag überlassen konnte, ohne sich um dessen Ausführung Sorge machen zu müssen.

Ungeklärt war bisher die Bedeutung der energetischen Eruptionen, die bis vor kurzem am Südrand der feindlichen Anlage stattgefunden hatten. Sie mußten mit der Landung des Bootes in engem Zusammenhang stehen; denn sie hatten unmittelbar nach der Landung begonnen und erst vor kurzer Zeit wieder aufgehört. Da sie im Augenblick jedoch keine Rolle spielten, maß 1-Rot ihnen nur untergeordnete Bedeutung zu und störte sich nicht daran, daß er sie sich nicht erklären konnte.

Seit 2-Herris Aufbruch war etwa eine Stunde vergangen, als neue Informationen eintrafen, die 1-Rot an der Richtigkeit seiner Planung irre werden ließen. Die drei Eindringlinge, jeder offenbar mit seinem eigenen Fahrzeug ausgestattet, hatten sich voneinander getrennt. In einer Gegend, die unweit des Flusses lag, der vom Gebirge aus in südlicher Richtung dem Äquatorialozean zuströmte, führten sie erratische Bewegungen aus, die logisch nicht zu deuten waren. So unverständlich war ihr Verhalten, daß 1-Rot die Möglichkeit in Erwägung zog, sie hätten den Verstand verloren.

36

War das tatsächlich der Fall, dann hatte er 2-Herri und seine Kämpfer umsonst ausgesandt. Die Eindringlinge würden das Gebäude am Fuß des Schneebergs nie erreichen. Er hatte eine rasche Entscheidung zu treffen. Er entschloß sich dazu, einen zweiten Trupp von Kämpfern auszusenden, der versuchen sollte, den in Verwirrung geratenen Gegner gefangenzunehmen. Den Befehl über diesen Trupp übergab er 4-Barra und trug diesem auf, sich der größtmöglichen Eile zu befleißigen.

\*

Der erste Schuß erschreckte die Bestie. Das Knallen und Fauchen jagte ihr Angst ein. Der Schädel ruckte zurück. Surfo gewann das seelische Gleichgewicht wieder. Die Reaktion des Tieres zeigte ihm, daß er eine Überlebenschance besaß. Er war dem Ungeheuer nicht wehrlos ausgeliefert.

Er blickte über die Kuppe des Felsens hinweg. Eine Sekunde lang entstand ein Riß in der ewig gleichen Wand dahintreibenden Sandes. Er sah den Tierkörper, lang ausgestreckt wie den Leib einer Schlange, seitwärts mit unzähligen, fadenähnlichen Tentakeln ausgestattet, die sich in den Boden krallten. In diesem Augenblick richtete sich der Vorderkörper zu einem mächtigen Bogen auf; der Hinterkörper wurde herangezogen, und der Bogen sank wieder in sich zusammen. Als die gewaltigen Fleisch-

und Muskelmassen auf den Boden prallten, entstand das knirschende und krachende Geräusch, das Surfo zuvor gehört hatte.

Die Bewegung hatte den Schädel der Riesenschlange um fünfzehn Meter vorwärts-schießen lassen. Der biegsame Hals wand sich um den Felsen herum. Die Bestie griff von neuem an - diesmal von der Seite, auf der Surfo wenig Deckung besaß. Er war vorbereitet. Es gab an dem gigantischen Körper, dessen Länge er auf weit über 100 Meter schätzte, nur wenige verwundbare Stellen: die Augen. Er mußte sich auf die Augen konzentrieren. Gelang es ihm, das Tier zu blenden, dann hatte er gesiegt.

Er drückte sich tief in die Nische, die seinen einzigen Schutz bildete. Noch hatte er an dem Ungeheuer weder ein Maul, noch sonst ein Organ entdeckt, mit dem es ihn hätte greifen können. Als der riesige Schädel auf ihn zuschwang, zielte er sorgfältig auf das mittlere Auge, das eine Handbreit oberhalb der beiden anderen Sehorgane saß. Aus zehn Metern Entfernung gab er Feuer.

Die Wirkung war unglaublich. Der Strahler entlud sich knallend. Das scharfe Energiebündel stieß in das große Schlangenaugen und verdampfte die darin enthaltene Flüssigkeit. So schnell erfolgte die Verdampfung, daß es zu einer Explosion kam. Mit donnerndem Knall entstand ein gezacktes Loch in der flachen Stirn des Ungeheuers. Dampf und hoch erhitzte Flüssigkeit spritzten nach allen Seiten. Ein heißer Regen ergoß sich über Surfo, und Flocken der zähen, klebrigen Substanz blieben an seiner Montur hängen.

Der Schädel ruckte nach hinten. Das Tier stieß einen wimmernden Klagelaut aus. Der Hals wurde eingezogen. Der Schädel sank zu Boden und blieb reglos im Sand liegen. Surfo war überrascht. Hatte die Zerstörung eines der drei Augen ausgereicht, das Ungeheuer zu töten? Er blickte den vier Meter dicken, muskulösen Körper entlang, soweit der Treibsand es zuließ. Er sah, wie die Fadententakeln sich bewegten. Reflex oder ein Zeichen verbleibenden Lebens?

Minuten vergingen, während deren Surfo sich kaum zu rühren wagte. Der Tierschädel lag mit der Stirn von ihm abgewandt. Er konnte die Wunde nicht sehen, die sein Treffer gerissen hatte. Plötzlich begann der mächtige Körper sich zu bewegen. Langsam, als bereite es ihm Mühe, straffte sich der Hals und hob den Kopf aus dem Sand. Der Hinterkörper krümmte sich und sank wieder zu Boden. Mit einer einzigen Bewegung hatte sich die Riesenschlange um mehr als zehn Meter zurückgezogen.

37

Der Schädel verschwand auf der Vorderseite des Felsens aus Surfos Blickfeld. Augenblicke voll unerträglicher Spannung verstrichen. Dann kam hinter der Felskuppe die Schädeldecke mit der flachen Stirn zum Vorschein. Der Vorgang war so langsam, daß Surfo zunächst glaubte, das Tier raffe sich zu einer letzten Anstrengung auf, bevor es endgültig zusammenbrach. Aber der Schädel fuhr fort zu wachsen. Das zerstörte Auge kam in Sicht. Surfo schrie auf.

Über die Wunde hatte sich frische Haut geschlossen. Die Augenhöhle war verschwunden. Das neue Gewebe verdichtete sich zusehends, während er hinsah, überzog sich mit Schuppen und wurde binnen weniger Augenblicke zum integralen Bestandteil der Kopfhaut. Wer das Tier so sah, wäre nie auf den Gedanken gekommen, daß es ursprünglich drei Augen besessen hatte.

Der ganze Schädel hatte sich jetzt über die Felskuppe erhoben. Die beiden gesunden Augen waren auf Surfo gerichtet, die Schlitzpupillen weit geöffnet, was ihnen einen seltsam nachdenklichen, fast traurigen Ausdruck verlieh. Der Kopf begann zu schwanken, hin und her, her und hin.

Ein unwirklicher Gedanke schlich sich in sein Bewußtsein. Das Tier war nicht mehr sein Feind. Der Tanz, den es ausführte, war eine Geste der Versöhnung. Unsinn, sagte ihm der logische Verstand, ein Tier versteht den Begriff der Versöhnung nicht. Aber die Logik spielte in diesen magischen Sekunden keine Rolle. Fasziniert beo-bachtete Surfo den schwankenden Riesenschädel. Eine Eingebung bewog ihn dazu, den Arm in die Höhe zu recken und den Strahler so in der Hand zu drehen, daß er den Lauf statt des Kolbens zu fassen bekam. Langsam ließ er den Arm wieder sin-ken. Das Tier sollte sehen, wie er die gefährliche Waffe in den Gürtel schob - zum Zeichen, daß er sie nicht mehr zu benützen gedachte.

Der Schädel kam langsam auf ihn zu. Die Pupillen der nachdenklichen Augen wa-ren noch größer geworden. Der Verstand signalisierte Gefahr; aber der Instinkt des Jägers empfand keine Drohung. Ein unterdrückter, zärtlicher Laut drang aus dem Hals der Riesenschlange, fast wie der Lockruf der Steinkatze, mit der sie ihre Jungen zu sich holt. Der mächtige Kopf schob sich über die Kuppe des Felsens herüber. Jetzt bekam Surfo das Maul des Tieres zu sehen, eine Öffnung im oberen Teil des Halses, aus der sich taschenförmig ein großer Hautlappen faltete. Der Lappen „streif-te Surfos Montur. Es gab ein leises, kratzendes Geräusch. Surfo rührte sich nicht. Das Tier empfand dies als Zustimmung. Langsam begann der Hautlappen, sich um Surfos Hüfte zu schlingen. Die Tasche, die das Maul darstellte, nahm ihn auf.

Panik überkam ihn, als der logisch denkende Verstand für eine Sekunde die Ober-hand gewann. Du wirst gefressen! Surfo fühlte sich emporgehoben, sanft, ohne Ruck. Er schwebte über den Felsen hinweg. Der lange Hals krümmte sich. Der Kopf wandte sich nach hinten und senkte sich. Surfo spürte, wie der Griff um seine Hüfte sich lockerte. Der riesige, geschuppte Leib kam auf ihn zu. Der Hautlappen öffnete sich. Surfo spreizte die Beine und kam rittlings auf den Rücken des Tieres zu sitzen, in einer geschuppten Körperfalte, die ihm Halt bot.

Die traurigen Augen blickten auf ihn herab, als wollten sie fragen, ob er mit der ver-änderten Lage einverstanden sei. Surfo hatte die vergangenen Augenblicke im Zu-stand ungläubigen Staunens, wie in Trance, verbracht. Erst jetzt wurde ihm klar, daß er all dies wirklich erlebte, daß er nicht unter dem Einfluß eines Traumes stand. Die aufgestaute Spannung machte sich in einem lauten Lachen Luft. Er warf den Kopf in den Nacken und rief fröhlich: „Also dann, Drache - vorwärts!“

\*

38

Rhythmisch hob und senkte sich der gewaltige Körper des Tieres, und mit jedem krachenden, knirschenden Ruck legte es fünfzehn Meter zurück. Surfo kauerte in der Hautfalte am Halsansatz, etliche Meter von den Muskeln entfernt, die die Krümmung des Leibes bewirkten. Für ihn war die Fortbewegung nahezu erschütterungsfrei.

Die unwirkliche Landschaft glitt an ihm vorbei: Sand, treibender Staub, zu unglaublichen Formen zerfressene Felsen, hier und da ein trockenes Dornengestrüpp. Es war ein Land aus einem Alptraum. Die Luft war stickig heiß, und übelriechende Gase brannten in den Lungen. Surfo überließ es dem Tier, den Weg zu wählen. Er war zu-frieden, daß es sich geradlinig bewegte - soweit er das beurteilen konnte. Er wußte, daß der Flecken Ödland von unbedeutender Ausdehnung sein mußte. Man hätte ihn sonst von der SANTONMAR aus oder beim Anflug bemerkt. Jede Bewegung in ge-rader Linie mußte zur Grenze des verwüsteten Landstrichs führen. Jedes Mal, wenn der Treibsand ein wenig lockerer wurde, glaubte Surfo, vor sich das saftige Grün des Dschungels zu sehen. Hin und wieder versuchte er, Scoutie oder Brether per Funk zu erreichen. Er

hatte keinen Erfolg. Er empfing nach wie vor die Radioimpulse, die der Peilzeichengeber am Landeplatz des Beiboots ausstrahlte. Aber so oft er die eingebaute Mikroantenne drehte, die Zeichen kamen mit gleicher Intensität aus allen Himmelsrichtungen. Auch der Kompaß weigerte sich noch immer, eine eindeutige Anzeige zu liefern.

Surfo gestand sich ein, daß seine Erlebnisse seit dem Absturz der Schüssel mindestens ebenso unwirklich waren wie die Landschaft, durch die er auf dem Rücken des Drachen reiste. Er hatte das Tier „Drache“ genannt, weil es ihn an Wesen aus der Sage erinnerte, aus einer Sage, die noch viel älter sein mußte als die Legende von der SOL, und die an einem geheimnisvollen Ort namens Terra spielte. Es gab so viele Dinge, die er sich nicht erklären konnte, daß selbst der an undurchsichtige La-gen gewöhnte Instinkt ihn im Stich ließ. Er verhielt sich passiv. Er ließ sich tragen und unternahm keinen Versuch, den Kurs des Drachen zu beeinflussen. Es war oh-nehin fraglich, ob er das hätte bewerkstelligen können. Das Stampfen und Krachen des gewaltigen Schlangenkörpers, kontrastiert mit der erschütterungsfreien, gleiten-den Vorwärtsbewegung, schuf eine hypnotisch-suggestive Atmosphäre, der Surfo widerstandslos anheimfiel.

Dann spürte er, wie der Drache unruhig wurde. Die rhythmischen Zuckungen des Schlangenkörpers wurden hastiger; die staubverhangene Umwelt schwebte rascher und jetzt auf einmal ruckartig an Surfo vorbei. Seitwärts sah er ein merkwürdiges Gebilde aus der trüben Dämmerung auftauchen: es sah aus wie ein kleines, fisch-ähnliches Wesen, das auf einen flachen, kreisrunden Untersatz montiert war. Surfo nahm die Erscheinung zunächst nur am Rande zur Kenntnis. Sie war so unreal wie alles andere, was er in diesen Minuten erlebte. Dann aber sah er, wie das fremde Geschöpf auf seinem Untersatz eine enge Kurve beschrieb und mit hoher Geschwindigkeit von der Seite her auf den Drachen zuschoß. Unwillkürlich stemmte er sich auf den Armen in die Höhe. Das Wesen war winzig im Vergleich zu seiner Riesenschlange. Aber der Aufprall mochte den Drachen zu einer unbedachten Bewegung veranlassen.

Staunend sah er, wie das Fischgeschöpf mitsamt seinem tellerförmigen Fahrzeug im Leib der Schlange verschwand. Es gab keinen Aufprall, keinen Ruck. Das fremde Wesen war einfach verschwunden. Es war, als existierten beide, die Schlange und das Fischwesen, in zwei getrennten Universen, die der Reiter auf dem Rücken der Schlange dank einer Laune des Zufalls gleichzeitig überblicken konnte. Das fremde Geschöpf hatte die Schlange nicht gesehen, und die Schlange hatte das fremde Wesen nicht wahrgenommen.

39

Auf einmal war ein ganzer Schwarm der Fischgeschöpfe zu sehen. Sie alle standen mit unglaublich sicheren Füßen auf der Oberfläche ihrer kleinen, tellerförmigen Fluggeräte. Sie hatten halbkugelige, glatte Schädel, große Augen und trugen um den unsichtbaren Hals eine kranzförmige Wucherung, aus der im Nacken eine große, geäderte Blase ragte. Sie hielten die Arme vor dem gerippten Leib verschränkt. Surfo beobachtete, daß sie noch ein zweites Armpaar besaßen, das in der Höhe der schwach ausgeprägten Hüfte aus dem Körper wuchs. Die Sekundärarme waren handlose Tentakeln. Wenn die Tellerfahrzeuge eine plötzliche Wendung beschrieb, setzten die fremden Geschöpfe zusätzlich zu den Füßen die Tentakelarme ein, um den Halt zu wahren.

Erinnerungen fluteten durch Surfos Bewußtsein: eine Erinnerung an Bilder, die er gesehen, und eine zweite an den Auftrag, den er übernommen hatte. Die Kahlköpfigen mit der Nackenblase - das waren Aychartan-Piraten! Er hatte Abbildungen von



Aychartanern zum ersten Mal im Nest der Achten Flotte gesehen. Also hatte Kullmyt-zer doch recht! Dieser Planet war ein Stützpunkt der Piraten. Und seine Aufgabe war es, den Stützpunkt auszukundschaften.

Er beobachtete die Manöver der Fischwesen. Sie ergaben nicht viel Sinn. Die Tellerfahrzeuge schossen hin und her; manchmal wurde eine Kollision nur um Bruchteile eines Meters vermieden. Ein unvoreingenommener Surfo hätte die Aychartaner ohne Zögern für verrückt gehalten. Der in die Grundzüge der Xenologie eingeweihte Surfo jedoch wußte, daß es unzulässig war, das Verhalten von Fremdwesen nach dem eigenen Verhaltensmuster zu bemessen, und enthielt sich des Urteils.

Der Spuk verschwand schließlich - so rasch, wie er erschienen war. Die Piraten mit ihren Tellergleitern verschwanden im Dunst. Der Schritt des Drachen beruhigte sich wieder. Surfo sank in das bequeme Polster der Hautfalte zurück und ging mit sich zu Rate, ob er die Beobachtungen der vergangenen Minuten in der Erinnerung behalten oder als halluzinatorischen Ballast über Bord werfen solle.

Ein Blitz stach durch das Halbdunkel. Surfo hörte das fauchende Knallen eines Strahlers. Der Drache gab ein zorniges Gebrüll von sich. Gleichzeitig reckte sich der mächtige Schädel auf dem muskulösen Hals in die Höhe. Das gab einen Ruck, der Surfo unwillkürlich aus dem Gleichgewicht brachte, zumal die Schlange gleichzeitig die Vorwärtsbewegung einstellte. Surfo glitt an der Seite des Schlangenkörpers her-ab. Er tauchte unter dem steil aufgerichteten Hals hindurch und näherte sich mit weiten Sprüngen einer Anhöhe, die am Rande seines Blickfelds aufragte. Von dort war der Schuß gekommen, eine energetische Entladung aus einem Strahler. Die einzigen Waffen dieser Art, die es außer der seinen in dieser Gegend gab, gehörten Brether und Scoutie.

„Scoutie! Brether!“ schrie er. „Aufhören! Feuer einstellen! Ich bin's, Surfo.“

Er erreichte den Fuß der Anhöhe und geriet auf trügerischen Boden, der ihm immer wieder unter den Füßen fortrutschte. Er warf sich vornüber und kletterte auf allen vier weiter. Später erreichte er eine schräge Felsplatte, von der der Wind den Sand gefegt hatte. Dort kam er schneller vorwärts. Er sah die Kuppe der Anhöhe wenige Meter vor sich, da fuhr neben ihm ein knallender Blitz in den Fels und versprühte scharfe, glühende Steinsplitter, die ihm ins Gesicht schnitten.

„Keinen Schritt weiter!“ sagte eine scharfe Stimme.

Surfo sah auf. Vor ihm, auf der Kuppe, stand Brether Faddon. Er hielt den Strahler schußbereit in der Hand, die Mündung war auf Surfos Brust gerichtet, und in Brethers Augen glomm ein düsteres, drohendes Feuer.

\*

40

Starr vor ungläubigem Staunen sah Surfo zu dem Gefährten auf. Er stemmte sich langsam in die Höhe.

„Keine falsche Bewegung!“ drohte Brether. „Streck die Arme zur Seite aus.“

Ärger und Zorn drängten sich in Surfos Bewußtsein.

„Was soll der Unsinn?“ knurrte er. „Hast du den Verstand verloren?“

Brether machte eine wegwerfende Geste. Der Sturm heulte über die felsige Kuppe des Hügels. Ein stetiges Geprassel von Sandkörnern traf Surfo in den Nacken.

„Schnall den Gürtel ab und wirf ihn zu mir her!“ verlangte Brether.

„Wozu?“

„Ich hab' Hunger und Durst. Mir ist der Proviant ausgegangen.“

„Ich brauche die Tabletten genauso nötig wie du“, protestierte Surfo.

Die Mündung des Strahlers wackelte drohend.

„Widerspruch nicht. Her mit dem Gürtel!“

Zorn beherrschte Surfos Gedanken; aber er behielt die Übersicht. Mit vorsichtigen Fingern, so daß Brether jede Bewegung sehen konnte, löste er den Verschuß des Gürtels. Er vermied es, mit der Hand in die Nähe des Strahlers zu kommen. Behutsam streifte er den Gürtel von der Hüfte. Er war schwer. Surfo spannte die Armmuskeln. Seine Bewegung durfte auch nicht um den Bruchteil einer Sekunde zu früh kommen, sonst starb er im energetischen Feuer.

Die pendelnde Bewegung des Arms wirkte vollkommen natürlich; der Wurf schien auf einen Punkt vor Brethers Füßen gezielt. Im letzten Augenblick erst kippte das Handgelenk nach oben. Der schwere Gürtel schoß davon. Brether stieß einen wütenden Schrei aus. Er feuerte, aber der Strahl stach weit am Ziel vorbei. Der Gürtel traf ihn am Schädel. Brether taumelte, verlor das Gleichgewicht. Surfo hechtete auf ihn zu. Er kannte das Gelände jenseits der Kuppe nicht. Als er Brether die Arme um den Leib schlang und sich gegen ihn stemmte, um ihn endgültig zu Fall zu bringen, sah er, daß die Felswand auf der anderen Seite nahezu senkrecht in die Tiefe stürzte. Er hatte keine Zeit mehr, seinen Schwung zu bremsen. Brether schrie ein zweites Mal auf, als er den Boden unter den Füßen verlor. Die beiden Männer stürzten vier Meter in die Tiefe. Der Aufprall trieb Surfo die Luft aus den Lungen und machte ihn ein paar Sekunden lang benommen. Schwankend und keuchend kam er auf die Beine. Der Sturz hätte üble Folgen haben können, wenn Brether, der unter ihn zu liegen kam, den Aufprall nicht gemildert hätte.

Brether lag reglos. Er hatte die Augen geschlossen. Noch immer war Surfo so voller Zorn, daß es ihm nahezu gleichgültig war, ob Brether den Sturz überlebt hatte oder nicht. Widerstrebend beugte er sich zu ihm hinab. Der Atem ging flach, aber regelmäßig, und der Puls war kräftig.

Surfo sah sich um. Was auch immer er im Augenblick empfand, er war verpflichtet, Brether in Sicherheit zu bringen. Er mochte innere Verletzungen erlitten haben. Im Eifer des Geschehens hatte Surfo den Drachen, auf dessen Rücken er hierher geritten war, fast vergessen. Er nahm Brether vorsichtig auf und schritt an der steilen Felswand entlang in Richtung eines schmalen Einschnitts, der quer durch die Erhebung zu führen schien. Auf der anderen Seite wartete die Riesenschlange. Ein Reiter mehr würde ihr nichts ausmachen.

Er war noch keine vier Schritte weit gekommen, da hörte er hinter sich eine Stimme.

„So ist's recht. Jetzt habe ich euch beide!“

\*

Es gibt Situationen, in denen das menschliche Bewußtsein sein Verhalten nicht an Erfahrungswerten oder eingespielten Mustern orientiert, sondern spontan einen zu-

41

vor nie begangenen Kurs einschlägt, Hindernisse überspringt, Hemmungen einreißt... in einem Ausmaß und mit einer Wucht, daß der Reagierende sich selbst wie ein Fremder vorkommt.

Surfo Mallagan löste den Griff, mit dem er den Bewußtlosen auf der Schulter hielt. Brether Faddons regloser Körper sank schlaff zu Boden. Surfo drehte sich um. Er wußte instinktiv, welcher Anblick ihn erwartete.

Scoutie stand acht Meter von ihm entfernt, den Strahler schußbereit in der Hand. In ihren Augen glomm dasselbe böse Feuer, das er zuvor an Brether Faddon beobachtet hatte. Von einem Augenblick zum ändern entstand in Surfos Bewußtsein die Ü-

berzeugung, daß alle Welt - außer ihm - den Verstand verloren habe. Das fachte seinen Zorn an, verwandelte ihn in hell lodernde Wut. Sein Gürtel war mitsamt dem schlaffen Körper des Bewußtlosen zu Boden gesunken. Er besaß keine Waffe, und er sah Scoutie an, daß sie gnadenlos schießen würde, sobald sie sich nur im geringsten von ihm bedroht fühlte. Aber das ging ihn plötzlich nichts mehr an. Er war es satt, sich von Irren herumkommandieren zu lassen. Er mußte diesem Wahnsinn ein Ende machen - so oder so.

„Ich nehme an, dir ist auch der Proviant ausgegangen“, knurrte er und trat zwei Schritte auf Scoutie zu.

„Bleib stehen, wo du bist!“ schrie sie ihn an. „Ich brauche eure gesamte Ausrüstung.“

Er mißachtete ihren Befehl. Mit schweren Schritten stampfte er auf Scoutie zu. Er ging vornüber gebeugt, die Schultern nach vorne gereckt, den Schädel eingezogen. Die Buhrlo-Narbe zuckte. Über ihm heulte der staub- und sandgesättigte Wind über die Kante des Felsens. Zur linken Hand zog sich ein blattloses Dorngebüsch, das sich unter der Wucht des Sturmes duckte. Er hatte es zuvor nicht bemerkt. Dort mußte Scoutie sich verborgen haben. Welches Spiel des Zufalls hatte sie und Brether an denselben Ort gebracht? Und wo waren ihre Schüsseln geblieben?

Ein Blitz schlug knallend vor ihm in den Boden.

„Bleib stehen!“ Scouties hysterische Stimme überschlug sich. „Verdammt ... keinen Schritt weiter!“

Er tat, als höre er sie nicht. Einen Schritt, und noch einen ... Die flimmernde Mündung des Strahlers ruckte in die Höhe. Ein gewaltiger Laut, ein dröhnendes Brüllen brandete durch das Heulen des Sturmes und brachte die Erde zum Zittern. Guter Drache! Scoutie fuhr unwillkürlich herum. Surfo sprang. Der Schwung trug ihn nicht ganz bis ans Ziel. Scoutie sah ihn kommen; aber sie war verwirrt und ihres Zieles nicht mehr sicher. Ihr Schuß fuhr ihm über die Schulter hinweg; er spürte die sengende Hitze auf der Wange.

Beim zweiten Satz prallte er gegen sie. Er rannte sie einfach zu Boden. Sie stürzte mit gellendem Schrei, Todesangst in den weit aufgerissenen Augen. Der Strahler war ihr aus der Hand geprellt worden. Sie versuchte davonzukriechen, aber Surfo packte sie mit hartem Griff und stellte sie wieder auf die Beine. Seine kräftigen Hände schlossen sich um Scouties Kehle.

Da traf ihn ihr Blick. Er sah in zwei große Augen voller Angst, Flehen, Entsetzen, Scham. Eine Erinnerung wurde in ihm wach und pochte hartnäckig, bis sie sich über den blindwütenden Zorn hinweg Gehör verschaffte. Scoutie, die Gefährtin: Begleiterin auf der Jagd, Mitstreiterin gegen St. Vain, Rekrutin der kranischen Flotte. Es durchfuhr ihn wie ein elektrischer Schlag. War er wirklich im Begriff gewesen, Scoutie zu töten?

Der Griff lockerte sich. Scoutie versagten die Beine. Haltlos sank sie in den Sand. Die Schultern, der ganze Körper begannen, konvulsivisch zu zucken. Trockenes Schluchzen rüttelte die zierliche Gestalt.

42

Vor Surfos geistigem Auge erstand eine zweite Erinnerung. Wie von selbst glitt seine Hand in eine der vielen Taschen seiner Montur und bekam das Stück Folie zu fassen, auf das er die Kartenskizze gezeichnet hatte. Er erinnerte sich der Worte, die auf der anderen Seite standen, von Glas, dem Ai, mit großen Buchstaben geschrieben:

„Bleibt Freunde. Alles hängt davon ab.“

Er hörte ein fernes Rauschen. Der Wind verstummte; aber das Rauschen wurde immer stärker, bis es sein ganzes Bewußtsein einhüllte. Die fremde, düstere Welt verschwamm vor seinen Blicken...

9.

Kullmytzers Triumph war vollkommen bis auf einen kleinen Dämpfer, dem er jedoch im Augenblick noch keine Beachtung schenkte.

Seine drei Schützlinge hatten die Prüfung bestanden: sie hatten die sechste Stufe des Verstehens erreicht. Sie hatten den Absturz in der Pseudolandschaft überlebt, sich mit der feindlichen Umwelt zurechtgefunden und der Versuchung widerstanden, einander umzubringen.

Die letzten drei Testphasen waren in dem Fall, in dem es sich um eine zusammengehörige Gruppe von Prüflingen handelte, in erster Linie auf den Anführer zugeschnitten. Hier hatte sich in erster Linie Surfo Mallagan bewähren müssen, während Scoutie und Brether Faddon fast nur noch als Statisten dienten, die die Situation herbeizuführen hatten, die Surfo meistern sollte. Durch seine Leistung hatte er die Gefährten mit sich auf die höchste Stufe des Verstehens gehoben.

Was noch blieb, war eine Formalität. Kullmytzer zweifelte nicht, daß die drei Betrachter das Gebäude aufsuchen würden, das ursprünglich ihr Ziel gewesen war. Dort würde ihnen bescheinigt werden, daß sie eine Prüfung abgelegt hatten. Danach stand ihrer Rückkehr nichts mehr im Weg. Kullmytzer sah mit Stolz und Erwartung dem Augenblick entgegen, da er dem Hohen Flottenkommando Mitteilung von der erfolgreichen Durchführung seines Auftrags machen konnte.

Der kleine Dämpfer, der seinem Triumph aufgesetzt wurde, rührte von einer Serie rätselhafter Daten her, die darauf hinzuweisen schienen, daß während der letzten drei Prüfungsphasen ein äußerer Einfluß aufgetreten war, der den Ablauf des Tests geringfügig verändert hatte. Die Daten wurden gegenwärtig ausgewertet. Kullmytzer rechnete nicht mit Überraschungen. Immerhin war Prüfpunkt 1 seit Jahren nicht mehr benutzt worden. Irgendeine Kleinigkeit, ein technisches Element minderer Bedeutung, hatte eine Fehlfunktion entwickelt.

Es konnte nichts anderes sein.

1-Rot erregte sich nicht, als er von dem Fehlschlag erfuhr. Für den Fall eines Mißerfolgs gebot die Lehre stoische Ruhe, Rückbesinnung auf die Entscheidungen, die zuvor getroffen worden waren, und Selbstbezichtigung, falls an ihnen ein Fehler gefunden wurde, auf den sich der Mißerfolg zurückführen ließ. 1-Rot hatte diesen Prozeß vollzogen. Seine Entscheidungen waren einwandfrei gewesen. Der Fehlschlag war durch eine unbekannte Kraft verursacht worden, von deren Existenz niemand hatte ahnen können.

4-Barra und sein Trupp kehrten im Zustand verminderter Organisation zurück - das heißt, sie waren vom Schauplatz des Geschehens geflohen, als säßen ihnen alle Teufel des Universums im Nacken. Die seelische Rekonstitution der Kämpfer war im Gange. In ein paar Stunden würden sie sich von ihrem Schock erholt haben und wieder einsatzbereit sein. Auf Fragen der Seelenheiler hatte 4-Barra geantwortet, er sei mit seiner Gruppe in eine unwirkliche Welt geraten, die von tobenden Ungeheu-

43

ern und giftigen Gasen erfüllt war. Anstatt 4-Barra für den Mißerfolg zu tadeln, mußte man ihm anrechnen, daß er ungeachtet seines Zustands noch die Kraft gefunden hatte, seine Kämpfer und sich selbst in Sicherheit zu bringen.

1-Rot empfand Genugtuung bei dem Gedanken, daß er rechtzeitig vorgesorgt hatte, so daß 4-Barras Fehlschlag den endgültigen Ausgang des Unternehmens nicht zu beeinflussen brauchte. 2-Herri hatte sein Ziel inzwischen längst erreicht. Er meldete keine ungewöhnlichen Vorkommnisse und war bereits damit beschäftigt, Vorkehrungen

zu treffen, die die drei Eindringlinge unweigerlich dem Bordchef in die Hände spielen mußten.

Was die drei Eindringlinge selbst betraf, so lagen 1-Rot Daten vor, die bewiesen, daß der Zustand ihrer Verwirrung nur ein vorübergehender gewesen war. Nach einer Phase unerklärlicher und erratischer Bewegungen waren sie plötzlich zur Ruhe gekommen. Dieser Zustand hatte etwa eine Stunde gedauert. Seit kurzem waren sie wieder unterwegs. Sie verfolgten denselben Kurs wie zuvor, auf das Gebäude zu, in dem 2-Herri soeben seine Vorbereitungen abschloß.

1-Rot blendete ein anderes Bild auf den gewölbten Empfänger. Es stellte den südlichen Hang des Gebirgszugs dar, in dem die STÄRKE-DURCH-GEHORSAM versteckt lag. Durch Augenbefehle dirigierte der Bordchef das Aufnahmegerät, so daß es den Weg zeigte, den die Eindringlinge einschlagen würden, nachdem sie 2-Herris Köder geschluckt hatten. Ein steiler Felspfad, tief zwischen den angrenzenden Bergwänden eingeschnitten, führte zu einem Plateau, in dessen Hintergrund der Gipfel des Schneebergs aufragte. Am Fuß des Plateaus befand sich ein mächtiger Fels, dem nur der sorgfältige Beobachter ansah, daß er eigentlich nicht hierher gehörte. Die Bergwildnis war aus festem, schwerem Urgestein aufgebaut. Der Fels dagegen war grobporiges Material, Bimsstein, wie man es in der Umgebung von Vulkanen findet.

Der Fels war von unregelmäßiger Gestalt und von zahllosen Löchern durchdrungen, als hätten einst Riesenwespen versucht, sich hier ein Nest zu bauen.

1-Rot betrachtete das Bild liebevoll. Denn der Fels war sein Raumschiff, die STÄRKE-DURCH-GEHORSAM. Obwohl es aus einer Substanz bestand, die dem Gebirge fremd war, paßte es sich doch so vorzüglich in die Umgebung ein, daß der Feind keinen Verdacht schöpfen würde.

Nicht mit einer Mentalität, die so sehr auf das Regelmäßige, Symmetrische ausgerichtet war wie die seine.

\*

Verwundert sah Surfo Mallagan sich um. Er hockte auf einer Lichtung, die ringsum vom Dschungel eingeschlossen war. Der Himmel über ihm war wolkenlos. Die Sonne stand schräg hinter ihm in einer Richtung, die der Kompaß als Südost auswies.

Am Rand der Lichtung standen die drei Schüsseln - so unversehrt, wie sie sie in dem Gebäude am Fluß gefunden hatten. Scoutie und Brether saßen unweit von ihm, und in ihren Blicken spiegelte sich dieselbe Ratlosigkeit, die auch er empfand.

Er ließ den Gedanken Zeit, sich zu ordnen. Der Drache war verschwunden. Verschwunden waren auch die zerfressenen Felsen, der Dornbusch, der stete Sturm, der heulend und pfeifend den Sand zu Wolken vor sich hertrieb. Verschwunden waren nicht zuletzt die Dellen und Risse in der Wandung der Schüssel. Sie war abgestürzt, erinnerte er sich, er selbst herausgeschleudert worden. Er stand auf und ging zu den drei Fahrzeugen hinüber. Scouties Blick folgte ihm; Brether starrte vor sich hin zu Boden. Die drei Schüsseln unterschieden sich nicht voneinander. Surfo wußte

44

nicht, welches die seine war. Aber es fehlte nirgendwo eine Steuersäule. Alle drei Fahrzeuge waren intakt.

Er sah an sich hinab. Seine Montur hatte Spuren des Aufpralls gezeigt und vor allen Dingen Flecken der klebrigen Substanz, die sich über ihn ergoß, als er das Stirnauge des Drachen zerstörte. Nichts davon war mehr zu sehen. Der breite Gürtel lag ihm fest um die Hüfte, wie er es gewohnt war. Das letzte Mal, als er ihn sah, hatte er neben Brether Faddons reglosem Körper im Staub gelegen.

Was war es also? Nichts weiter als eine Halluzination? Gab es eine andere Erklärung? Er hatte einige Stunden in einem Land zugebracht, das es nicht gab. War das stechende Gas daran schuld gewesen, das er zum ersten Mal roch, als er mit der Schlüssel unversehens in die schwefelgelbe Wolke hineinflog? Er glaubte es nicht. Er hatte von der Psychotechnik gehört, den Methoden, die sie verwendete, und den Wirkungen, die sie erzielte. Es gab Meister der Psychotechnik, die einem Menschen alles und jedes vorgaukeln konnten - so täuschend echt, daß er es wirklich zu sehen, tatsächlich zu erleben glaubte.

Wenn die Kranen die Psychotechnik beherrschten, warum dann nicht auch die Aychartan-Piraten? Die Energiekugeln waren ihre vorgeschobene Verteidigungslinie gewesen. Wer den Kugeln entging, der geriet in das Phantasieland, das ihn um den Verstand brachte. Nur der Zufall hatte sie davor bewahrt, einander umzubringen. Der Zufall und ein unscheinbarer Zettel, auf den ein Wesen namens Glas geheimnisvolle Worte geschrieben hatte.

Er kehrte zu den Freunden zurück.

„Ich weiß, was euch drückt“, sagte er. „Wir alle haben Unglaubliches erlebt. Es gibt eine natürliche Erklärung dafür. Wir haben eine intensive Halluzination durchgemacht. Nichts von dem, was wir zu erleben glaubten, ist wirklich geschehen.“ Er sah sich um und entdeckte Spuren im Gras. „In Wirklichkeit, nehme ich an, sind wir hier gelandet und ein wenig ziellos in der Gegend umhergeirrt, während wir meinten, wir schlügen uns mit Drachen, dem Sturm und einer giftigen Atmosphäre herum.“

Scoutie sah zu ihm auf. Mit gequälter Stimme fragte sie:

„Surfo, was wäre geschehen, wenn ich wirklich auf dich geschossen hätte?“

„Ich weiß es nicht“, antwortete er ernst. „Ich bin froh, daß wir es nicht haben herausfinden müssen.“

Sein Blick wanderte von Scoutie zu Brether. Was war aus ihnen geworden? Aus Brether, dem stets zum Lachen aufgelegten, gutmütigen Jungen, und aus Scoutie, die genau wußte, daß beide Männer ihr insgeheim zugetan waren? Er fühlte sich für ihr seelisches Wohl ebenso verantwortlich wie für das leibliche. Er mußte sie aus dem Zustand der Niedergeschlagenheit herausreißen.

„Wir rühren uns nicht vom Fleck, ehe nicht jeder seine Geschichte erzählt hat“, entschied er. „Jeder berichtet, was er in der vergangenen Stunde erlebt hat - oder erlebt zu haben glaubt. Los, wer macht den Anfang?“

Weder Scoutie, noch Brether war dazu bereit; also erstattete er selbst als erster Bericht. Er schilderte seine Begegnung mit dem Drachen auf humorvolle Weise und stellte sich als einfältigen Narren dar, der schon in jenem Augenblick hätte erkennen müssen, daß er an Halluzinationen leide. Das wirkte. Brether lachte hin und wieder auf, und Scoutie zeigte ein Schmunzeln. Als er geendet hatte, zögerten sie nicht mehr, auch ihre Geschichte zu erzählen.

Auch sie waren abgestürzt und dem Aufprall mit einigermaßen heilen Gliedern entkommen. Ihre Erlebnisse waren ebenso haarsträubend wie Surfos. Scoutie hatte Aychartaner gesehen, Brether jedoch nicht. Beide waren zu Fuß zu der Anhöhe gelangt, an der der letzte Akt des Schauspiels stattgefunden hatte. Beide waren überzeugt gewesen, daß sie ihre Lage nur Surfo zu verdanken hatten und daß nur eine

Hoffnung auf Rettung bestand, wenn es ihnen gelang, Surfo auszuschalten. Scoutie hatte zugesehen, wie Brether versuchte, Surfo zu überwältigen. Das war schiefgegangen. Danach war sie an der Reihe gewesen. Sie hatte, bekannte sie, allen Ernstes

die Absicht gehabt, Surfo zu erschießen.

Surfo kauerte neben ihr nieder und legte ihr den Arm um die Schulter.

„Denk nicht mehr darüber nach, Scoutie“, sagte er sanft. „Was wir empfanden, war ebenso wenig wirklich wie die Dinge, die wir sahen.“

Die Aussprache war nützlich gewesen. Sie hatte die Seelen erleichtert. Die Gedanken begannen, sich mit anderen Dingen zu beschäftigen.

„Was hast du vor?“ fragte Scoutie. „Willst du immer noch den Gebäudekomplex im Norden untersuchen?“

Surfo nickte. „Wenn wir davon ausgehen, daß die Halluzinationen weiter nichts waren als die Wirkung eines psychotechnischen Verteidigungsmechanismus, den die Aychartaner hier irgendwo installiert haben, dann bleibt uns gar nichts anderes übrig. Umzukehren hieße, uns geschlagen zu geben. Diesen Triumph gönne ich den Piraten nicht.“

„Wenn die Anlage im Norden wirklich das Zentrum ihres Stützpunkts ist“, sagte Brether, „dann ist alles, was wir bisher durchgemacht haben, ein Kinderspiel gegen das, was uns dort droben erwartet.“

„Das ist möglich“, bestätigte Surfo. „Aber wir lassen uns von jetzt an in keine Abenteuer mehr ein. Sobald wir auf Abwehr stoßen, kehren wir um. Dann wird Kullmytzer einen besser ausgerüsteten Trupp herschicken müssen.“

\*

Surfo wäre lieber mit einer einzigen Schüssel weiter geflogen. Die jüngsten Erlebnisse waren ihm noch zu deutlich in Erinnerung; er fragte sich, wie das Abenteuer im Phantasieland ausgegangen wäre, wenn sie einander nicht verloren hätten. Aber die Fahrzeuge waren zu klein. Mehr als zwei Personen fanden darin nicht Platz. Also behielten sie die bisherige Anordnung bei.

Während die drei Schüsseln in geringer Höhe über den Dschungel dahinstrichen, beschäftigte sich Surfo mit Gedanken, denen er bislang wenig Aufmerksamkeit hatte schenken können. Es waren ihm ein paar Ungereimtheiten auf gestoßen, die ihn daran zweifeln ließen, daß er wirklich verstand, was auf dieser geheimnisvollen Welt namens St. Vain zuging. Da war zunächst etwas scheinbar Belangloses, Banales: die Sitze an der hufeisenförmigen Konsole in dem Gebäude drunten am Fluß waren winzig gewesen, wie für Zwerge gemacht. Er hatte das als selbstverständlich empfunden; denn die Aychartaner waren von kleiner Gestalt. Warum waren aber dann die Schalter und Kontrolltasten von normaler Größe - manche sogar größer, als er sie von der SANTONMAR in Erinnerung hatte? Die Aychartaner hatten Hände und Finger, die ihren geringen Körpermaßen entsprachen. Warum hatten sie die Konsole mit so klobigen Schaltern ausgestattet?

Als er auf dem Drachen durch die Pseudolandschaft ritt, hatte er eine Schar von Aychartan-Piraten gesehen. Sie war ihm hilflos und verwirrt vorgekommen. Was hatten sie inmitten der Halluzination zu suchen? Wenn wirklich die Aychartaner selbst den psychotechnischen Zaubermechanismus als Sicherheitsvorkehrung installiert hatten, würden sie dann nicht Wert darauf legen, selbst nicht in Erscheinung zu treten? Und überhaupt: kannten die Piraten die Mentalität ihrer Feinde genau genug, um eine Anlage zu errichten, die Halluzinationen von der gewünschten Wirksamkeit erzielte?

46

Am meisten aber beschäftigte Surfo der Gedanke an Glas, den Ai. Woher hatte er gewußt, daß sie Gefahr laufen würden, sich zu entzweien? Wie hatte er wissen können, was auf sie zukam? Es ging zwar das Gerücht, daß die Ais vieles sahen, was anderen

Augen verborgen blieb, aber die Warnung, die Glas auf das kleine Stück Folie geschrieben hatte, deutete an, daß er die Gabe der Weissagung besaß; und an Weissagung glaubte Surfo Mallagan nicht.

Er war sich darüber im klaren, daß er auf diese Fragen so rasch keine Antwort finden würde. Aber sie blieben ihm im Gedächtnis, und sein Mißtrauen war geweckt.

Eine Stunde verging. Die Berge reckten sich mit jeder Minute höher. Sie stiegen nahezu unvermittelt aus der dschungelbedeckten Ebene und wirkten wie ein riesiger Wall, der das Tiefland längs des Äquatorialozeans vom Rest des Kontinents trennte. Die Schneekappen glitzerten golden im Schein der rotgelben Sonne.

Scoutie, die voranflog, ließ ihr schüsselförmiges Fahrzeug in die Höhe steigen und verlor dabei an Geschwindigkeit. Surfo witterte Gefahr; aber als er Scoutie anrief, winkte sie beruhigend mit dem Arm. Sie zeigte nach vorne. Surfo ließ sein Fahrzeug ebenfalls steigen. Aus einhundert Metern Höhe sah er eine kleine Lichtung, die weniger als einen Kilometer entfernt vor ihnen lag. Auf der Lichtung erhob sich ein unscheinbares, würfelförmiges Bauwerk, nicht mehr als fünf oder sechs Meter hoch.

Er verglich die Lage der Lichtung mit dem Verlauf der Bergwand, die wenige Kilometer dahinter steil in die Höhe ragte. Er zog auch den Zettel hervor und inspizierte die Kartenskizze, die er gezeichnet hatte. Staunen und Verwunderung ergriffen ihn.

Scoutie bemerkte es. Ihre Schüsseln schwebten dicht nebeneinander reglos in der Luft.

„Du hast dir mehr vorgestellt, wie?“ fragte sie spöttisch.

Brether glitt mit seinem Fahrzeug heran.

„Das soll es sein?“ fragte er ungläubig.

Surfo nickte entschlossen und schob den Zettel wieder in die Tasche.

„Das ist es“, sagte er. „Das Zentrum des feindlichen Stützpunkts.“

10.

Kullmytzer begriff sofort, daß etwas schiefgegangen war. Die Anzeigen, die er aus der letzten Station der Prüfstrecke erhielt, entsprachen nicht den Nennwerten. In diesem Augenblick hätten Surfo Mallagan und seine Gefährten vor dem großen Bildgerät stehen und die Nachricht lesen sollen, die ihnen verkündete, daß sie eine schwierige Prüfung absolviert und damit ihre Eignung für den Dienst in der Flotte der Herzöge von Krandhor unter Beweis gestellt hätten. Kullmytzer kannte den Wortlaut noch aus den Tagen, als täglich neue Trupps von Kandidaten auf Prüfpunkt 1 eingetroffen waren.

WOHL EUCH, IHR HABT DIE SECHSTE STUFE DES VERSTEHENS ERRUNGEN: DIE TÜR STEHT EUCH OFFEN ZUM DIENST AM REICH UND DEN MÄCHTIGEN HERZÖGEN.

An diesem Punkt hätten die drei Betschiden erkennen müssen, daß der Auftrag, den angeblich aychartanischen Stützpunkt zu erkunden, nur ein Vorwand gewesen war. Sie hätten sich unverzüglich auf den Rückweg machen sollen. Was aber geschah statt dessen?

Surfo und seine Begleiter hatten sich, wie erwartet, nur kurze Zeit in dem kleinen Gebäude aufgehalten. Als sie aber aufbrachen, wandten sie sich nicht nach Südwesten, um zu ihrem Beiboot zurückzukehren, sondern sie verfolgten einen nördlichen Kurs, der in die Berge hineinführte. Kullmytzer hatte bisher Funkstille gewahrt, wie es die Testprozedur erforderte. Jetzt aber blieb ihm nichts anderes übrig, als mit den

47

Prüflingen Verbindung aufzunehmen. Die Ahnung drohender Gefahr wurde noch drängender, als er feststellte, daß das nicht möglich war. Die Empfänger der Bet-



schiden reagierten nicht auf seine Funkbotschaft.

Auf Kullmytzers Befehl wurde ein mit drei Beibooten ausgestattetes Einsatzkommando zusammengestellt. Es hatte die Betschiden zu verfolgen und an Bord zu nehmen, notfalls mit Gewalt. Gleichzeitig sollte es den Testkomplex überprüfen und ermitteln, auf welche Ursachen die Unregelmäßigkeiten im Prüfprozeß zurückzuführen waren.

Die eigenartige Störung während des Aufenthalts der Prüflinge in der Pseudoland-schaft war noch immer nicht geklärt. Kullmytzers Techniker und Wissenschaftler rät-selten an den Daten herum. Inzwischen liefen weitere Informationen ein, die von den automatisch arbeitenden Sensoren der Prüfstrecke geliefert wurden. Ein Bündel von Daten beschrieb die Funktion des Mechanismus, der die große Bildfläche aufleuch-ten ließ, nachdem die Prüflinge sich Zutritt zum Innern des Gebäudes verschafft hat-ten. Darin enthalten war der hexadezimal kodierte Text, den die Betschiden auf dem Bildschirm zu lesen bekamen. Kullmytzer ließ ihn vom Rechner entschlüsseln, mehr einer Ahnung folgend. Er hatte die Befehlstaste kaum gedrückt, da erschien der ent-schlüsselte Wortlaut auf der Bildscheibe seines Sichtgeräts. Staunend las Kullmytzer:

WOHL EUCH, VOR EUCH LIEGT DIE SIEBTE STUFE DES VERSTEHENS ...

\*

Sie parkten ihre Schüsseln am Rand der Lichtung und näherten sich dem würfel-förmigen Bauwerk mit der Vorsicht, die ihnen die bisherigen Ereignisse geboten. Sur-fo Mallagan war mißtrauisch. Wenn der Würfel wirklich das Kernstück der feindlichen Anlage war, warum gab es dann hier keine Abwehrvorrichtungen? Er hatte den Geg-ner im Verdacht, er wolle sie in Sicherheit wiegen. Dann, wenn sich ihr Mißtrauen zerstreut hatte, würde er zuschlagen.

Die einzige Tür des Gebäudes setzte ihnen keinen nennenswerten Widerstand ent-gegen. Das Innere des Gebäudes bestand aus einem einzigen Raum. Er war kahl bis auf ein mächtiges Bildgerät, das der Tür gegenüber stand. Surfo schrak unwillkür-lich zusammen, als die große Bildfläche aufleuchtete. In den vertrauten Symbolen des Krandhorjan-Alphabets erschien die Botschaft:

WOHL EUCH, VOR EUCH LIEGT DIE SIEBTE STUFE DES VERSTEHENS.

FOLGT DEM ZEICHEN UND SCHAUT DIE HERRLICHKEIT DES UNIVERSUMS!

Surfo las die Nachricht zweimal. Er sah den Unglauben auf den Gesichtern der Ge-fährten. Ärgerlich lachte er auf.

„Siebte Stufe des Verstehens! Bei allem Respekt, wir werden ein ernstes Wort mit Kullmytzer sprechen müssen, wenn wir zur SANTONMAR zurückkehren.“

„Was heißt das alles?“ fragte Scoutie ratlos.

„Siehst du die Nachricht dort? Würden die Aychartaner uns eine Botschaft in Krandhorjan zukommen lassen? Nein, der vermeintliche Stützpunkt ist in Wirklichkeit eine kranische Anlage. Ich weiß nicht, was wir hier sollen; aber wenn ich Worte wie ‚Stufen des Verstehens‘ höre, kommt mir der Verdacht, daß man uns ohne unser Wissen einer Prüfung unterzogen hat.“

„Folgen wir dem Zeichen?“ wollte Brether Faddon wissen.

„Ja. Aber erst will ich mit Kullmytzer sprechen.“

Sie verließen das Gebäude. Draußen nahm Surfo das kleine Funkgerät in Betrieb. Aber schon als er den Rufcode der SANTONMAR einzutasten versuchte, bemerkte er, daß der Sender nicht funktionierte. Ein rotes Kontrolllicht zeigte an, daß der Ener-giespeicher leer war. Surfo hatte keine Möglichkeit, zu entscheiden, ob die Anzeige echt war. Er hatte Kullmytzer im Verdacht, daß er keine Verbindung zustande kom-

men lassen wollte, solange sie das Ende der Strecke, die „siebente Stufe“, nicht erreicht hatten. Mißmutig schob er das Gerät wieder in den Gürtel.

Ein eigenartiges Brummen ließ ihn aufhorchen. Brether stieß einen Laut der Überraschung aus.

„Seht doch, dort!“ rief er.

Hoch über der Felswand, die im Norden aufragte, war ein leuchtendes Gebilde entstanden - nicht eine Energiekugel, wie sie sie in der vergangenen Nacht gesehen hatten, sondern eher ein Stern, der genug Leuchtkraft besaß, um die gelbrote Sonne selbst zur Mittagszeit mühelos zu überstrahlen.

Der Stern stand über einem schmalen Felseinschnitt, hinter dem sich eine Felsleiste erkennen ließ, die steil in die Höhe führte.

Das Zeichen war gegeben.

\*

Nachdenklich sah Surfo zu dem goldenen Stern auf, der ihnen beharrlich folgte, während sie ihre Schüsselfahrzeuge vorsichtig durch die Felswildnis manövierten. Manchmal traten die steil aufstrebenden Felswände so eng zusammen, daß es unmöglich schien, eine Schüssel zwischen ihnen hindurchzubugsieren. Es gab Einschnürungen, in denen ihnen ein Spielraum von nur wenigen Zentimetern blieb. Surfo überlegte, ob sie besser dran wären, wenn sie bis über das Felsmassiv hinaus aufstiegen. Aber aus der Höhe war es leicht, den Überblick zu verlieren. Der Spalt dagegen schrieb ihnen einen Weg vor, auf dem sie sich nicht verirren konnten.

Hatte er schon die Worte von der siebten Stufe des Verstehens und der Herrlichkeit des Universums als pompös und bombastisch empfunden, so kam ihm der goldene Stern noch lächerlicher vor. Wenn Kullmytzer sie irgendwo hinschicken wollte, dann hätte er ihnen das Ziel auf andere Weise verdeutlichen können. Dieser Firlefanz mochte einen primitiven Außenweltler beeindrucken ... Ein ärgerlicher Gedanke ging Surfo durch den Kopf: war das womöglich, wofür Kullmytzer ihn hielt? Er war verwirrt.

Nach einer halben Stunde, in der sie eine Höhendifferenz von wenigstens sechshundert Metern überwunden hatten, öffnete sich der Spalt auf eine kahle, bewuchs-lose Hochebene. Im Hintergrund ragte der kegelförmige Gipfel des Schneebergs zu schwindelnder Höhe auf.

Der Stern wanderte jetzt rascher durch den tiefblauen Himmel. Er überquerte die Hochebene und begann zu sinken, bevor er die aufstrebende Wand des Gipfels erreichte. Am Fuß des Kegels ruhte ein unregelmäßig geformter Felsblock, mehrere hundert Meter in der Länge und an die zweihundert Meter hoch. Er war vielfach durchlöchert und sah aus, als sei er vor Zeiten von den Höhen des Gipfelkegels herabgestürzt. Über diesem Felsklotz hielt der Stern an. Ein paar Sekunden lang war sein Leuchten intensiver als je zuvor. Dann erlosch er plötzlich. Das Signal war unmißverständlich: der Felsblock war das Ziel.

Langsam trieben die drei Schüsseln auf das mächtige Felsgebilde zu. Surfo erkannte, daß der Fels aus einem grobporigen, halb porösen Material bestand, das sonst nirgendwo in der Umgebung vorkam. Die vielen Löcher gaben ihm zu denken. Waren sie natürlich entstanden? Dienten sie einem bestimmten Zweck?

Fünzig Meter vor dem Fuß des Felsblockes landeten sie. Sie legten den Kopf in den Nacken und starrten an der Felsmasse in die Höhe.

„Ich sehe die siebte Stufe nicht“, spottete Brether Faddon.

Surfo ging auf die poröse Felswand zu. Unmittelbar vor ihm befand sich eines der

Löcher. Es war unregelmäßig geformt, drei Meter hoch und annähernd zwei Meter weit. Er blickte hinein. Die Wände des Loches bestanden zunächst aus grobporigem

49

Fels. Weiter hinten jedoch schienen sie von einer glatten, metallisch schimmernden Masse überzogen. Ganz im Hintergrund schien es irgendwo eine Lichtquelle zu geben.

Er schrak auf, als er über sich ein scharfes Geräusch hörte. Es klang, als hätte jemand eine Flasche entkorkt. Das Geräusch wiederholte sich, immer rascher, und wurde zum lauten Geknatter. Er hörte Brether etwas schreien, verstand jedoch seine Worte nicht. Hastig wandte er sich um und verließ das Loch. Sein Blick ging in die Höhe.

Kleine, scheibenförmige Gebilde schossen aus den Öffnungen, die die Oberfläche des Felsens durchlöcherten. Sie flogen auf die Hochebene hinaus, beschrieben enge Kurven und kamen mit teuflischer Geschwindigkeit wieder zurück. Auf den glitzernen Oberflächen standen kleine, kahlköpfige Wesen mit großen Fischaugen und zwei Paar Armen. Ein Flimmern ging von den Scheiben aus, das in den Augen schmerzte und den Verstand verwirrte.

In den letzten Augenblicken, in denen er des klaren Denkens noch fähig war, erkannte Surfo Mallagan die groteske Ironie seiner Lage. Sie waren ausgezogen, um einen aychartanischen Stützpunkt zu erkunden. Dieses Ziel hatte sich als eine Finte erwiesen. In Wirklichkeit sollten sie sich einer Prüfung unterziehen - auf einer Welt, auf der sie von den Aychartan-Piraten nicht behelligt werden würden. So wenigstens mußte es Kullmytzer gesehen haben.

Er hatte die Rechnung ohne die Piraten gemacht. Wer mochte wissen, wie lange sie hier schon auf der Lauer lagen. Sie mußten sich vor Vergnügen die Hände gerieben haben - wenn das ihre Art war -, als das Beiboot landete und drei betschidische Rekruten auf die Hindernisstrecke des Prüfkomplexes losgelassen wurden. Ihre Absicht war unverkennbar. Sie wollten nicht töten. Sie wollten Gefangene machen. Fast hätte Surfo heil aufgelacht, als er sich ausmalte, wie Kullmytzer reagieren würde, wenn er erfuhr, welch ein Streich ihm hier gespielt worden war.

Er riß den Strahler hervor. Brether und Scoutie hatten hinter Felsstücken Deckung gesucht. Ihre Bewegungen waren langsam und unkoordiniert. Das Flimmern, das von den Scheiben ausging, verwirrte sie. Er sah Scoutie ihre Waffe abfeuern. Aber anstatt des scharfgebündelten Energiestrahls entstand über der Mündung nur ein helles Wabern, das kaum zwei Meter reichte und alsbald wieder erlosch. Die Aychartaner kannten Methoden, einen kranischen Strahler zu neutralisieren!

Die Luft war voller kreischender, knackender, heulender Geräusche. Die Piraten waren überall, Hunderte von ihnen. Von überall her drang das gedankenverwirrende Flimmern auf Surfo ein. Er feuerte wahllos, aber keiner seiner Schüsse richtete Schaden an. Scoutie und Brether waren verschwunden. Die Heerschar der Piraten wandte sich in seine Richtung. Surfo hörte ein stetig lauter werdendes Dröhnen, das aus den Tiefen seines Bewußtseins zu kommen schien. Die Umrisse seiner Umgebung wurden unscharf. Ein milchiger Nebel legte sich über das Gelände.

Eine der Scheiben schoß auf ihn zu. Surfo riß die Arme in die Höhe und schrie auf.

Im nächsten Augenblick war nichts mehr...

Es fiel Kullmytzer schwer, die Beherrschung zu wahren. Mit brennenden Augen starrte er auf das Bild, das eines der Beiboote soeben übermittelt hatte. Die Aychartan-Piraten bauten ihre Raumschiffe nicht in einer bestimmten Form; es gab keine zwei Fahrzeuge in ihrer Flotte, die einander ähnlich sahen. Gemeinsam war ihnen allen aber das Material, aus dem sie gefertigt wurden, eine gesteinsartige Substanz, die wie grober

Bimsstein wirkte und der die aychartanische Technik Festigkeit und Beständigkeit verlieh, so daß sie hinter bestem kranischem Stahl nicht zurückstand.

Welch tragische Ironie! Gerade auf Prüfpunkt 1 hatte er sich vor dem Gegner sicher gewähnt - so sicher, daß er auf die üblichen Vorsichtsmaßnahmen beim Anfliegen

50

eines unbewohnten Planeten verzichtet hatte. Im Geist hörte er das Gelächter, das in den Gängen und Hallen des Flottenests erschallen würde, wenn bekannt wurde, wie er sich von den Aychartanern hatte hereinlegen lassen.

Er fürchtete nicht um das Leben der drei Betschiden - wenigstens jetzt noch nicht. Jedermann wußte, daß es den Piraten in erster Linie darauf ankam, Gefangene zu machen. Sie brauchten Informationen. Sie würden die Gefangenen gut behandeln, um möglichst viel von ihnen zu erfahren. Gefahr entstand für die drei Betschiden erst, wenn die Aychartaner feststellten, daß sie so gut wie nichts wußten.

Aber die Blamage durfte nicht tatenlos hingenommen werden. Die kranische Flotte konnte es sich vor allem im vorgeschobenen Grenzgebiet nicht leisten, von den Aychartan-Piraten an der Nase herumgeführt zu werden. Die Expansion des Herzogtums war nur dann gewährleistet, wenn die Flotte der Kranen in den Augen fremder Sternenvölker als unüberwindlich galt.

Kullmytzer beorderte die drei Boote zurück. Sie nahmen das Fahrzeug der Betschiden in Schlepp und nahmen Kurs auf die SANTONMAR. Als sie die obersten Schichten der planetarischen Atmosphäre verlassen hatten, gab Kullmytzer Alarm.

Die SANTONMAR rüstete sich zum entscheidenden Schlag gegen das Raumschiff der Aychartan-Piraten.

ENDE

51