

Perry Rhodan

Nr. 1015

Das Schiff der Ahnen

von MARIANNE SYDOW

Mehr als 400 Jahre sind seit dem Tag vergangen, da Perry Rhodan durch seine Expedition mit der BASIS tiefe Einblicke in die kosmische Bestimmung der Menschheit gewann 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 Anfang des Jahres 3588, das gleichzeitig zum Jahr 1 der Neuen Galaktischen Zeitrechnung (NGZ) wurde, die Kosmische Hanse, eine mächtige Organisation, deren Einfluß inzwischen weit in das bekannte Universum hineinreicht.

Dennoch ist der Hanse selbst im Jahre 424 NGZ nichts über das Herzogtum von Krandschor bekannt und auch nichts über die Betschiden, die ihre Herkunft von dem legendär gewordenen Generationenschiff SOL ableiten.

Um drei dieser Betschiden geht es nun! Sie sind Rekruten der Flotte von Krandschor, und sie scheinen dazu bestimmt zu sein, ein Leben voller Gefahren zu führen und viele Abenteuer zu bestehen.

Das müssen die drei ehemaligen Jäger von Chircool auch auf dem Planeten Kranenfalle tun, den sie erreichen, nachdem sie der Spoodie-Seuche im Nest der 17. Flotte entgangen sind. Dort, auf Kranenfalle, entdecken sie DAS SCHIFF DER AHNEN...

Die Hauptpersonen des Romans:

Surfo Mallagan - Anführer der drei Betschiden.

Brether Faddon - Er gerät als erster in einen seltsamen Bann.

Scoutie - Das Mädchen macht eine schockierende Entdeckung.

1.

Das gigantische, halb vom Sand zugewehrte Raumschiff erhob sich wie ein seltsamer runder Berg vor ihnen, als sie die Ebene erreichten. Wo die Hülle nicht von Sand bedeckt war, schimmerte sie in hellem Rot. Für die drei Betschiden, die erst vor relativ kurzer Zeit das allererste Raumschiff in ihrem Leben gesehen hatten und gerade dabei gewesen waren, sich an das Leben an Bord der schneeweißen kranischen Raumfahrzeuge zu gewöhnen, ehe es sie auf diesen Planeten verschlagen hatte, war ein hellrotes Raumschiff, noch dazu von dieser Größe, ein denkwürdiger Anblick.

Für einen Augenblick verharrten sie zwischen den letzten Felsen.

Vor ihnen lag eine ungeheuer weite, ebene Sandfläche, deren grandiose Eintönigkeit nur durch den hellroten Raumschiffberg und die um das Wrack herum entstandenen Sandverwehungen gemildert wurde. In weiter Ferne, von Nebel fast verborgen, erhoben sich gewaltige Dünen. Nach Osten und Westen erstreckte sich das Gebirge, das sie gerade überquert hatten.

Der leere Raum zwischen den Sternen konnte nicht bedruckender und lebloser wirken als diese Szenerie.

Und doch ging von dem Wrack etwas aus, das sie minutenlang auf die Stelle bannte. Regungslos standen sie da, starrten auf das Schiff und nahmen kaum wahr, was sich jenseits davon befand.

Dann warf Brether Faddon die Arme hoch und rannte schreiend durch den aufstäubenden Sand auf das Schiff zu.

Es war wie ein Signal. Surfo Mallagan und Scoutie vergaßen jede Vorsicht, die in einem derart wilden und unerforschten Gelände sicher angebracht gewesen wäre. Sie hielten es auch nicht mehr für notwendig, sich über ihr weiteres Vorgehen zu verständigen. Sie rannten einfach hinter Brether Faddon her.

Die Spannung der letzten Tage, mühsam zurückgedrängt, da sie es sich nicht hatten leisten können, ihren Gefühlen nachzugeben, fand in diesen Augenblicken endlich ein Ventil. Sie hatten sich - soweit es ihnen möglich gewesen war - vernünftig verhalten, um zu überleben. Jetzt schüttelten sie Vernunft und Selbstbeherrschung ab, schrieen wie die Wahnsinnigen und führten sich haargenau so auf, als wollten sie eventuell vorhandene Gegner und beutegieriges Raubzeug mit Gewalt auf sich aufmerksam machen. Sie waren unterwegs zum *Schiff!*

An nichts anderes konnten sie mehr denken.

Bis sie eine unsichtbare Grenze überschritten.

Mallagan sah Brether Faddon stolpern und fallen. Er dachte sich nichts dabei. Er sah nur eine Gelegenheit, den anderen zu überholen, und setzte zum Spurt an. Brether kam wieder auf die Füße, tat taumelnd zwei oder drei Schritte, brach dann in die Knie und wälzte sich schreiend im Sand. Surfo Mallagan kam nicht auf die Idee, daß sein Freund sich möglicherweise gar nicht freiwillig derart närrisch aufführte. Er vergaß den Plan, Brether zu überholen und zu übertrumpfen, indem er als erster das Schiff erreichte, denn er hielt das, was der andere Betschide jetzt tat, für eine großartige Idee. Er ließ sich im vollen Lauf fallen, kullerte durch den Sand und schlug mit den Armen um sich, um die Staubwolke noch zu vergrößern.

Für einen Augenblick brach die Sonne durch den Hochnebel, der den Himmel verhüllte. Surfo sah die Staubwolken um sich herum aufleuchten. Die Staubpartikel verwandelten sich in Myriaden von goldenen Sternen. Er lachte und wirbelte sie immer heftiger durcheinander.

Irgendwann, als er versuchte, die tanzenden Funken mit den Händen einzufangen, hörte er Scouties Stimme.

„Hilf uns, Surfo! Hole uns hier heraus!“

Es dauerte Sekunden, bis er den Sinn der Worte verstand.

Erschrocken richtete er sich auf. Die Staubkörner tanzten immer noch blitzend und funkelnd in der Luft, aber er beachtete sie nicht mehr. Ihm wurde plötzlich bewußt, wo sie sich befanden und wie absonderlich sie sich benommen hatten.

Eine Falle! dachte er. *Etwas, das im Sand sitzt und seine Opfer zu sich lockt.*

Die Instinkte des Jägers erwachten in ihm.

Seine Waffen!

Sie hatten ihre Ausrüstung verloren, aber sie hätten in keinen Spiegel mehr sehen können, wäre es ihnen nicht gelungen, sich aus dem, was der Planet ihnen zu liefern vermochte, das anzufertigen, was sie zum Jagen und zu ihrer Verteidigung brauchten.

Surfo Mallagan stellte fest, daß er alles von sich geschleudert hatte, bevor

er sich in den Sand warf. Den Bogen und den Köcher mit den Pfeilen mochte er schon während des Laufes über die Ebene verloren haben, der Speer und die Axt aber waren noch da. Er hob sie hastig auf.

Vorsichtig schritt er zur Seite, bis er klare Sicht hatte. Dabei stellte er überrascht fest, daß der Boden gar nicht so weich war, wie er vorher geglaubt hatte. Der Sand war an der Oberfläche zu einer dünnen Kruste verdichtet.

Er spähte nach Brether und Scoutie aus und sah sie auch sofort.

Sie lagen nur wenige Meter voneinander entfernt. Um sie herum war der Boden zerwühlt, aber der Staub hatte sich bereits verzogen. Von einem Ungeheuer, das die beiden mit seinen Klauen umfassen hielt, war weit und breit nichts zu sehen.

Dennoch wanden sich die beiden Betschiden im Griff von etwas Unheimlichem, das sie gepackt hielt.

Brether Faddon hatte beide Arme um den Leib geschlungen und wand sich, als wäre er vergiftet. Scoutie dagegen zerrte mit einer Hand an ihrem rechten Fuß. Mit der anderen versuchte sie, irgend etwas von ihrem Rücken zu entfernen.

Es hat sie von unten gepackt, dachte Surfo Mallagan und sah unwillkürlich an sich hinab.

Im Sand unter seinen Füßen rührte sich nichts. Brether und Scoutie hatten aufgehört zu schreien, und es wurde unheimlich still.

Er ging auf seine Freunde zu. Dabei achtete er vor allem auf den Boden vor seinen Füßen. Er war darauf gefaßt, daß die dünne Kruste plötzlich aufbrach und Fangarme ausspie, die sich um ihn schlangen. Er hatte keine Ahnung, was er dann tun sollte. Er hielt die steinerne Axt kampfbereit in der Hand, aber er zweifelte daran, daß er mit ihrer Hilfe etwas gegen den unheimlichen Gegner ausrichten konnte. Er sah nämlich recht deutlich, daß Scoutie ihre Axt noch immer am Gürtel trug.

Scoutie blickte Surfo Mallagan an, schien aber nicht imstande zu sein, in irgendeiner Weise auf seine Annäherung zu reagieren. Brether Faddon lag mit geschlossenen Augen auf der Seite und rührte sich nicht.

Als Surfo Mallagan seinen Freunden so nahe war, daß er sie mit dem Speer hätte berühren können; war er immer noch so schlau wie zuvor. Er sah und hörte nichts von einem Angreifer und wußte nicht, worauf er seine Aufmerksamkeit richten sollte.

Schließlich kam ihm ein Gedanke.

Auf Chircool gab es Tiere, die viel zu klein waren, als daß sie mit einer Beute von der Größe eines Betschiden etwas hätten anfangen können.

Dennoch waren mitunter Jäger diesen Wesen zum Opfer gefallen. Vielleicht handelte es sich hier um einen ähnlichen Fall. Der Gegner saß immer noch im Sand und versuchte womöglich verzweifelt, unter den beiden riesigen Körpern zu fliehen, nachdem er ihnen giftige Bisse beigebracht hatte.

Surfo Mallagan fand, daß dies die plausibelste Erklärung für das Verhalten seiner Freunde war. Je länger er hinsah, desto klarer glaubte er die Symptome einer Vergiftung erkennen zu können. Er mußte Brether und Scoutie schleunigst aus der Reichweite des unbekannten Gegners entfernen und sie an einen Ort schaffen, an dem er sich um sie kümmern konnte.

Kurz entschlossen tat er jene zwei langen Schritte, die ihn noch von Scoutie

trennten - und schrie unwillkürlich auf, als er den Schmerz spürte. Im gleichen Augenblick wurde ihm klar, daß es gar keinen Gegner im Sand gab. Die Falle, in die er sich hineinbegeben hatte, war viel unheimlicher und heimtückischer als alles, was irgendein giftsprühendes Ungeheuer sich hätte ausdenken können.

Surfo Mallagan spürte einen brennenden Schmerz auf seinem Schädel, über dem Herzen und auf dem rechten Oberschenkel und brachte den Vorfall zum erstenmal mit den Buhrlo-Narben in Verbindung. Jetzt fiel ihm auch etwas ein, woran er vorher nicht gedacht hatte: Brether Faddon hatte zwei dieser Narben links und rechts vom Bauchnabel, bei Scoutie dagegen saßen die glasartigen Hautverdickungen am rechten Fuß, am Rücken und am Hals. Unter diesen Umständen wunderte es ihn nicht mehr, daß Scoutie keinen Laut von sich gab.

Seine Gedanken kreisten hektisch um die Frage, ob der unerklärliche Anfall, dem sie alle drei in gleicher Entfernung zu dem hellroten Wrack erlagen, etwas mit dem Schiff zu tun haben konnte. Vielleicht, so spekulierte er, während er gegen den Schmerz ankämpfte, gab es dort eine Waffe, die ungebetene Gäste fernhalten sollte. Damit erhob sich die Frage, ob die unbekannte Waffe rein zufällig gerade die Buhrlo-Narben in Mitleidenschaft zog, oder ob es mit dieser Wirkung noch eine ganz andere Bewandnis hatte. Surfo Mallagan vergaß das Brennen in den Narben, als ihm der Gedanke kam, die ursprünglichen Bewohner des Wracks hätten diese Waffe nur aus dem Grunde gebaut, weil sie den Solanern begegnet waren und speziell sie von sich fernhalten wollten. Das aber hieße, daß es im Innern des Wracks möglicherweise noch immer Informationen über die SOL gab.

Surfo Mallagan stemmte sich hoch. Überrascht spürte er, daß der Schmerz ihm kaum noch zu schaffen machte. Das Brennen war immer noch da, aber er konnte es aushalten.

Die Gedanken des Jägers klärten sich allmählich.

Er begriff, daß Brether und Scoutie stärker unter dem Brennen zu leiden hatten, weil ihnen keine Zeit geblieben war, sich auf die Gefahr einzustellen. Die beiden standen unter Schock. Wenn es ihm gelang, sie aus diesem Zustand herauszureißen, würden auch sie bald zu dem Schluß kommen, daß das Brennen nur halb so schlimm war.

Er hob Scoutie auf und trug sie ein Stück auf das Wrack zu. Dann kehrte er um und holte Brether Faddon. Da er sich in diesen Minuten nicht unbedingt auf dem Höhepunkt seiner Kräfte fühlte, beschränkte er sich darauf, den schwergewichtigen Jäger unter den Achseln zu packen und durch den Sand zu schleifen.

Es zeigte sich, daß Surfo Mallagan damit durch Zufall die richtige Therapie getroffen hatte. Brether Faddon wehrte sich schon nach wenigen Schritten gegen diese unrühmliche Form des Krankentransports.

„Laß mich los!“ krächzte er. „Ich kann...“

Er brach ab, als Mallagan seinem Verlangen auf der Stelle nachgab - so plötzlich, daß Faddon schwer in den Sand zurückplumpste. Es staubte, als der Betschide sich wütend umdrehte und auf die Füße sprang.

„Geht man so mit einem schwerkranken Freund um?“ schrie er wild.

Surfo Mallagan lachte und wischte sich den Sand aus den Augen.

„Mir scheint, du befindest dich bereits auf dem Wege der Besserung“, bemerkte er spöttisch. „Spürst du noch etwas?“

„Ja“, knurrte Brether. „Und es ist nicht gerade angenehm.“

„Es ist aber auch nicht so schlimm, daß du deswegen den Sterbenden spielen müßtest. Komm, Scoutie liegt da hinten.“

Er wandte sich um und ging voran. Brether Faddon stapfte schweigend hinter ihm her.

Scoutie blinzelte, als Mallagan sich über sie beugte.

„Reiß dich zusammen“, befahl er. „Es ist nicht so schlimm, wie du glaubst. Du hast einen Schock bekommen, aber der wird vergehen.“

„Du bist mir vielleicht ein verständnisvoller Arzt!“ knurrte Brether Faddon ärgerlich. „Gegen dich war selbst Doc Ming ein Muster an Rücksichtnahme.“ Surfo Mallagan zuckte die Schultern. Das Schiff zog ihn förmlich an, wie ein riesiger Magnet. Unruhe befiel ihn, wenn er daran dachte, wie viel Zeit sie verloren.

„Geh zurück und sammle alles auf, was wir verloren haben“, befahl er Brether.

Der Betschide setzte zu einem geharnischten Protest an. Ein Blick in Mallagans graue Augen brachte ihn zum Schweigen. Unsicher sah er zu dem Wrack hinüber und drehte sich dann zögernd um, als müsse er sich gewaltsam dazu zwingen, dem riesigen Schiff den Rücken zu kehren.

Surfo Mallagan wartete, bis Brether Faddon ein gutes Stück entfernt war.

„Tut mir leid“, sagte er zu Scoutie, „aber ich muß dich auf die Beine bringen, ehe es zu spät ist.“

Er hob das Mädchen auf und stellte es auf die Füße.

„Geh!“ befahl er scharf.

Scoutie schwankte und fiel. Surfo Mallagan fing sie auf und stellte sie hin.

Beim dritten Versuch dieser Art wurde ihm klar, daß er es auf diese Weise nicht schaffen würde.

Er hatte auf Chircool reiche Erfahrung mit unter einem Schock stehenden Betschiden sammeln können. So sehr es ihm widerstrebte, die bei den Jägern übliche Behandlungsmethode auf Scoutie anzuwenden - er sah keinen anderen Ausweg.

Er gab dem Mädchen eine Ohrfeige, dann noch eine.

„Beweg dich!“ schrie er sie an.

„Los!“

Sie tat ein paar Schritte, dann fuhr sie plötzlich herum und sprang ihn an. Er wich ein wenig zurück, um dem Angriff etwas von seiner Wucht zu nehmen.

Als Scoutie ihn erreichte, ließ er sich in den Sand fallen und riß sie mit sich.

Sie rangen miteinander, wobei Scoutie mit vollem Ernst bei der Sache war.

Scoutie war alles andere als schwach und hilflos. Auch wenn sie im

Vergleich zu Surfo Mallagan schmal und zierlich wirkte, brachte sie genug Kraft und Wendigkeit ins Spiel, um den Jäger in Atem zu halten. Wenn Surfo Mallagan bei der sich entwickelnden Rauferei lediglich mit ein paar blauen Flecken davonkam, dann hatte er dies allein der Tatsache zu verdanken, daß Scoutie im Augenblick nicht auch noch ihren Verstand gebrauchte.

Als er meinte, daß sie sich nun weit genug von der vorherigen Starre entfernt hatte, ließ er es zu, daß sie die Oberhand gewann. Er wußte, daß sie

nicht mehr imstande sein würde, ihn ernstlich zu verwunden. Als sie mit sprühenden Augen auf seinen Armen kniete, drehte er den Kopf zur Seite, um ihr zu bedeuten, daß er sich geschlagen gab.

„Das machst du nicht noch einmal mit mir!“ zischte sie.

„Natürlich nicht“, beteuerte er erleichtert. „Es sei denn, du versteifst dich wieder darauf, dich wegen einer Kleinigkeit totzustellen.“

Scoutie stutzte. Er sah aus den Augenwinkeln heraus ihr Gesicht, das rot anlief.

„Es tut mir leid“, murmelte sie und stand verlegen auf.

„Du verdrehst die Tatsachen“, erwiderte er nüchtern und klopfte den Sand aus seiner arg ramponierten Kleidung. „Wenn es hier jemanden gibt, dem etwas leid zu tun hat, dann bin ich das. Ich wollte, wir hätten noch etwas von diesen fabelhaften Medikamenten, die die Kranen in die Taschen dieser Anzüge tun, ehe sie sie an Rekruten wie uns austeilen. Leider ist alles verbraucht. Die Methoden, deren wir uns auf Chircool bedient haben, erscheinen mir heute als sehr primitiv.“

„Immerhin sind sie wirkungsvoll!“ stellte Scoutie fest.

Sie sahen sich an - und begannen plötzlich zu lachen.

Brether Faddon, der ausgerechnet in diesem Augenblick zurückkehrte, beobachtete sie argwöhnisch.

„Ihr scheint euch heute besser denn je zu verstehen“, bemerkte er bitter.

„Ist das der Weg, auf dem man dich für sich gewinnt, Scoutie? Muß ich auch erst eine Prügelei mit dir anfangen?“

„Hör auf zu brummen, Dummkopf!“ versetzte die Betschidin vorwurfsvoll.

„Ich mag euch beide.“

„Das ist ja das Problem“, murmelte Faddon mißmutig.

Scoutie lenkte hastig ab, indem sie auf das Wrack deutete.

„Ich will endlich hinüber“, erklärte sie. „Was für ein Schiff mag das sein? Es sieht aus, als würde es schon seit langer Zeit hier liegen.“ Ihr kamen nun Zweifel, daß es die SOL war, die sie zu finden gehofft hatte.

„Vielleicht ist es die SOL!“ flüsterte Brether Faddon ehrfurchtsvoll.

„Das glaube ich kaum“, sagte Surfo Mallagan leise. „Unsere Buhrlo-Narben haben nicht ohne Grund zu brennen begonnen. Dieses Schiff mag in irgendeiner Beziehung zur SOL stehen, aber wenn es so ist, dann waren die Besitzer dieses Wracks und die Solaner Feinde.“

„Hm“, machte Brether Faddon. „Es kann sich um einen Zufall handeln.“

„Warten wir es ab“, meinte Mallagan nüchtern. „Kommt endlich. Irgend etwas sagt mir, daß wir uns da drinnen umsehen sollten.“

„Mir geht es genauso“, flüsterte Scoutie. „Wie ist es mit dir, Brether?“

„Ich fühle mich wie ein Eisenspan, der von einem Magneten angezogen wird“, erklärte der Betschide. „Wobei der Magnet mit diesem Wrack gleichzusetzen ist.“

Surfo Mallagan zuckte leicht zusammen. Genau dieser Vergleich hatte sich ihm kurze Zeit vorher aufgedrängt.

Wir sollten mißtrauischer sein! dachte er. Es kann sich auch um eine Falle handeln. Vielleicht sitzt da drin eine andere Form der Königsblüten, und die Biester warten nur darauf, daß ihnen ein paar kräftige Gärtner auf den Leim gehen.

Aber der bloße Gedanke, sie sollten dieses Wrack besser umgehen, verursachte ihm geradezu körperliches Unbehagen.

Scoutie und Brether setzten sich in Bewegung und schritten auf die riesige, runde Erhebung zu. Surfo Mallagan nahm seine bescheidenen Waffen an sich, die Brether ihm stumm im Vorbeigehen hinhielt.

Sie waren nicht ganz wehrlos. Wer immer in dem Wrack auf sie lauerte - er sollte sich vorsehen. Die Waffen der Betschiden mochten denen, die ein so gigantisches Schiff gebaut hatten, wie Spielzeuge erscheinen. Aber die primitiven Pfeile, Speere und Äxte konnten genauso endgültig ein Wesen vom Leben zum Tode befördern, wie es bei einer hochgezüchteten Strahlwaffe der Fall war.

Intensiver als je zuvor fühlte er sich wieder als Jäger. Er erinnerte sich an zahllose Gelegenheiten, bei denen er Waffen wie diese getragen hatte. Der raue Stiel der Axt, das Gewicht des Köchers auf seinem Rücken, der Speer in seiner Hand - das alles drängte die Erinnerung an die Erlebnisse bei den Kranen in den Hintergrund.

Für einen Augenblick sah er glasklar, daß es so und nicht anders sein mußte. Er durfte das, was er wirklich war, niemals ganz verlieren.

Er war ein Betschide, und er war stolz darauf. Er hatte gelernt, Raumschiffe zu lenken und komplizierte Geräte zu bedienen, und er verdankte diese Fähigkeiten den Kranen, vor allem aber seinem Spoodie. Dieser kleine Symbiont förderte seine besonderen Begabungen, ohne seine Persönlichkeit zu ersticken. Genau so, dachte Surfo Mallagan, soll es nach dem Willen des Orakels von Krandhor wohl auch sein. Wenn alles stimmte, was er gehört hatte, dann war dieses Orakel weise und gütig. Es wollte nicht, daß die Kranen im Rahmen ihrer Expansionspolitik fremde Völker versklavten und unterdrückten, und es schien fast, als hätte das Orakel Mittel und Wege gefunden, solche Auswüchse wirksam zu bekämpfen.

Regungslos stand er da und glaubte zu spüren, wie die letzten Reste dessen, was die kranische Zivilisation ihm gegeben hatte, von ihm abbröckelte.

Als er seinen Freunden folgte, war er nur noch der Jäger, zu dem sein Heimatplanet ihn geformt hatte. Er sah die winzigen Spuren im Sand, die kaum wahrnehmbaren Unterbrechungen, die fast verwehte Fährten in den Rippelmarken hinterlassen hatten, und er sog die Luft ein und vernahm plötzlich Geräusche, die ihm vorher entgangen waren - das Singen des Sandes, das trockene Rascheln von schuppiger Haut auf rauem Untergrund - und spürte seltsame Gerüche auf.

Er sah auch, daß Brether Faddon plötzlich vorausging, und daß Scoutie Pfeil und Bogen schußbereit hielt und nach allen Seiten sicherte.

Er lächelte. Die anderen reagierten also genauso wie er.

Ihm war nicht länger bange vor dem, was sie in dem Wrack erwartete. Was es auch sein mochte - sie würden damit fertig werden.

2.

Surfo Mallagans Euphorie verflog, als sie dem Wrack immer näher kamen. Die Buhrlo-Narben machten ihm zu schaffen, und er ahnte, daß es seinen Freunden nicht anders erging.

Der Schmerz an sich war bereits schlimm genug, und hätte er nicht die

gewaltige Wölbung des hellroten Schiffes vor sich gesehen, so wäre er wimmernd dahin zurück gekrochen, wo er sich vor solchen Qualen sicher wußte. Aber es kamen andere Phänomene hinzu. Im einen Augenblick hämmerte sein Herz schmerzhaft gegen die Rippen, und der Schweiß brach ihm aus allen Poren - dann wieder ging sein Atem geradezu unnatürlich ruhig. Er spürte, wie sich die Haut über den Buhrlo-Narben dehnte. Als er nach seiner Stirn faßte, fühlte er eine Beule, die jedoch nicht schmerzte. Einige Male hatte er für mehrere Minuten gar kein Bedürfnis danach, Luft zu holen, und er merkte es nicht einmal sofort. Erst als ihm Funken vor den Augen erschienen, wurde er darauf aufmerksam. Es bedurfte nur einer geringen Willensanstrengung, um den Gewohnten Atemrhythmus wieder in Gang zu setzen, aber der bloße Gedanke, daß er buchstäblich zu atmen vergessen könnte, entsetzte ihn.

Dabei funktionierte sein Gehirn mit der gewohnten Präzision. Auch sein Körper blieb leistungsfähig. Mallagan bewegte und verhielt sich immer noch wie ein Jäger von Chircool. Er sah die Realität - und doch war es ihm manchmal, als hielte ein Traum ihn gefangen. Er spürte, daß er nicht an diesen Ort gehörte, daß dieser Planet nicht seine Heimat war.

Dieser Planet?

Kein Planet!

Er starrte mit brennenden Augen auf das schimmernde Wrack, während er über die langen, geschwungenen Flanken von Sandverwehungen stapfte, und irgend etwas in einer entfernten Ecke seines Gehirns war bereits an Bord und schwang sich den Sternen entgegen. Sekundenlang empfand er ein ausgeprägtes Gefühl des Ekels gegenüber dem Boden unter seinen Füßen, der geringen Schwerkraft, die ihn an diese Welt fesselte, der Luft, die ihm plötzlich schwer und stickig erschien.

Er sperrte sich gegen diese Luft, und er tat das solange, bis er sich plötzlich im Sand wiederfand.

„Laß mich das erledigen“, hörte er Scoutie grimmig sagen. „Ich habe noch eine Rechnung mit ihm zu begleichen.“

„Laß es gut sein“, murmelte er und richtete sich mühsam auf. „Mir ist nicht nach einer Prügelei zumute.“

„Das machst du aus Gemeinheit“, behauptete Scoutie. Aber der verzweifelte Ausdruck in ihren Augen sagte ihm genug.

„Wie sieht es bei euch aus?“ erkundigte er sich.

„Nicht besser als bei dir“, erwiderte Scoutie kurz.

Surfo Mallagan richtete sich endgültig auf und holte tief Luft. Nachdenklich musterte er den schimmernden Berg, als den das Schiff sich ihm aus seiner derzeitigen Perspektive darbot.

Er stellte überrascht fest, daß sie ihrem Ziel schon ganz nahe waren. Der Wind wehte von Norden her über die Ebene. Der Sand hatte sich in langen, fächerförmig angeordneten Dünen an der Südseite abgelagert. Diese Dünen überschnitten einander zum Teil, und sie wurden in unmittelbarer Nähe der Hülle immer höher. Der letzte, steile Hang lag vor ihnen. Deutlich war zu erkennen, daß die Hülle sich ab dem Punkt, an dem sie auf die scharfe Kante der Düne stieß, nach außen wölbte. Mallagan hatte einerseits das unangenehme Gefühl, im nächsten Augenblick unter dieser gewaltigen Kugel

begraben zu werden, andererseits schien es ihm, als brauche er nur die Arme auszustrecken, um zu jener düsteren Öffnung aufsteigen zu können, die er deutlich über sich sah.

Schaudernd wandte er den Blick und konzentrierte sich auf Scoutie, die neben ihm im Sand kniete.

„Wir müssen es schaffen“, sagte sie leise. „Ich habe das ungute Gefühl, daß es uns sehr leicht umbringen kann, aber wir müssen endlich erfahren, was dieses Wrack in sich birgt.“

Surfo Mallagan nickte nur. Wieder spähte er nach oben - und seine Augen wurden ganz weit.

„Gefahr!“ brachte er mühsam hervor. „In Deckung, schnell!“

Das war leicht gesagt - aber wo sollten sie sich verbergen?

Zum Glück hielten Brether und Scoutie sich nicht damit auf, ebenfalls in die Höhe zu blicken und Erklärungen zu verlangen. Sie hasteten über die Flanke der Düne, einem Punkt entgegen, an dem Finsternis herrschte. Vielleicht erwartete sie dort nichts anderes als ein besonders tiefer Einschnitt zwischen zwei Dünen - auch das wäre besser gewesen als gar nichts.

Surfo Mallagan eilte hinter ihnen her. Anfangs fühlte er sich noch etwas benommen und unsicher auf den Beinen, aber das gab sich schnell. Er dachte an die Bewegung, die er in der Öffnung gesehen hatte, und die Angst verlieh ihm Flügel.

Endlich erreichten sie die Finsternis. Sand rieselte über eine seltsam scharf aussehende Kante. Brether Faddon fuhr mit der Hand darüber hin und löste einen halben Erdrutsch aus.

„Laß den Blödsinn!“ fauchte Scoutie ihn an und tauchte in die Finsternis unter der Kante hinab. „Was, beim Geist der SOL, ist eigentlich los?“

Brether Faddon sah fragend zu Surfo Mallagan, der eben die merkwürdige Höhle mitten im Sand erreichte.

Mallagan drehte sich um und spähte nach oben, zuckte zusammen und duckte sich. Die anderen brauchten keine Erklärungen mehr - sie sahen es selbst.

Es ließ sich schwer schätzen, wie weit die Öffnung von ihnen entfernt war. Unmittelbar darüber wölbte sich die Wand noch stärker nach außen und bildete, wie sie von weitem hatten erkennen können, einen Wulst, der die ganze Kugel umschloß - wenigstens nahmen sie das an. Auf jeden Fall lag die Öffnung sehr hoch über ihnen. Winzige schwarze Punkte kamen daraus hervor, fielen wie Steine, und es dauerte scheinbar eine Ewigkeit, bis sie dem Sand so nahe waren, daß sie sich gezwungen sahen, ihren Sturz abzubremsen. Sie entfalteten riesige, schwarze Schwingen und segelten elegant dahin.

„Sie haben es nicht auf uns abgesehen“, flüsterte Scoutie erleichtert.

„Wahrscheinlich schlafen und brüten sie dort oben. Jetzt sind sie auf dem Weg nach Süden, um zu jagen.“

Sie hatte kaum ausgesprochen, da ließ einer der Vögel sich über die linke Schwinge abkippen und raste auf das Versteck zu. Ein paar andere folgten ihm.

Obwohl Scoutie eben noch behauptet hatte, daß ihnen von den Vögeln keine Gefahr drohte, hatte sie ihren Bogen nicht sinken lassen. Ein Pfeil

schoß dem Vogel entgegen, traf ihn und ließ ihn tot in den Sand stürzen. Brether Faddon und Surfo Mallagan schossen ebenfalls ihre Pfeile ab - aber offenbar stellte der Tod ihrer Artgenossen für die übrigen Mitglieder des Schwarms ein besonderes Signal dar.

Es mußte Hunderte von diesen Vögeln im Wrack geben, und sie alle hatten nichts Eiligeres zu tun, als sich auf den unheimlichen Gegner zu konzentrieren, der in der Dunkelheit hockte und den Tod mit Hilfe langer Pfeile auf die Reise schickte.

„Das geht schief!“ stieß Brether hervor und schoß einen Pfeil nach dem anderen ab. „Wir haben nicht genug Pfeile, um sie alle zu erlegen.“

Surfo Mallagan sah einen schwarzen Schatten über sich auftauchen und warf sich zur Seite. Der Vogel, der sich von hinten den drei Betschiden genähert hatte, vollführte eine blitzschnelle Wendung. Mallagan sah messerscharfe Krallen von der Länge menschlicher Finger, starre, gelbe Augen und einen blitzenden, silberfarbenen Schnabel. Dann schlug ihm das Tier die harten Schwingen um die Ohren, und die Krallen berührten die kranische Uniform, die dem Betschiden ohnehin fast schon in Fetzen vom Leibe hing. Er schwang die Steinaxt und tötete das Tier, aber fast gleichzeitig tauchte ein zweites direkt über dem Jäger auf. Die Luft war erfüllt vom Schwirren der Flügel und den rauen, krächzenden Schreien, die die Vögel in ihrer Erregung ausstießen.

„Zurück!“ schrie er seinen Gefährten an. „Unter die Kante. Beeilt euch.“

Sie verschossen die wertvollen Pfeile, während sie sich tiefer in die Höhlung hineinschoben. Surfo Mallagan wartete, bis sie sich in Sicherheit befanden.

Dann sprang er vor und schlug die Axt gegen die Kante.

Es dröhnte, und fast gleichzeitig vernahm der Betschide ein unheildrohendes Rauschen. Ein Vogel, der eben die Krallen nach ihm ausstreckte, wich von selbst zurück und bemühte sich mit heftigen Flügelschlägen, schnell Höhe zu gewinnen. Der Betschide ließ sich fallen und tauchte durch Schwaden von herabprasselndem Sand in den Hohlraum hinein.

Binnen Sekunden war es stockfinster um sie herum. Die Luft war von Staub gesättigt. Sie husteten sich fast die Lunge aus dem Leibe.

„Das war ein übler Streich, den du uns da gespielt hast“, behauptete Brether schließlich keuchend. „Jetzt sind wir gefangen. Aus dieser Falle kommen wir niemals heraus.“

„Unsinn!“ gab Surfo Mallagan zurück, und er bemühte sich, seine Stimme zuversichtlich klingen zu lassen. „Wir haben noch für Stunden genug Luft zum Atmen. Die Vögel werden nicht genug Geduld aufbringen, darauf zu warten, daß wir wieder hervorkommen.“

„Aha. Und woher willst du das wissen?“

„Es ist logisch“, behauptete Mallagan ruhig. „Es sind große Tiere. Sie hausen in diesem Wrack, um sie herum gibt es nur Wüste. Sie sind darauf angewiesen, sich ihre Nahrung in den Bergen zu verschaffen. Ich bin sicher, daß Scoutie in diesem Punkt recht hatte. Einige von den Vögeln sahen in uns eine bequem erreichbare Beute. Wenn es ihnen gelungen wäre, uns umzubringen, hätten sich die anderen wahrscheinlich gar nicht darum gekümmert. Sie sind hungrig. Sobald sie feststellen, daß sie mit der Jagd auf

uns nur Zeit verschwenden, werden sie sich wieder ihrem ursprünglichen Ziel zuwenden.“

„Hoffen wir, daß du recht behältst“, murmelte Brether. „Bleibt immer noch das Problem, wie wir feststellen, daß draußen die Luft rein ist - und wie wir uns aus dem Sand herausarbeiten.“

„Wenn man mich ernsthaft vor die Wahl stellt, ziehe ich es vor, zu ersticken, anstatt mich von diesen Biestern bei lebendigem Leibe zerreißen zu lassen“, antwortete Surfo Mallagan grimmig.

„So ist das also! Und nur, weil du den langsamen Tod vorziehst, sollen wir anderen auch auf diese Weise verrecken!“ stieß Brether wütend hervor.

„Euch beiden mögen Unterhaltungen dieser Art Spaß machen“, bemerkte Scoutie spöttisch. „Mir geht ihr damit ehrlich gesagt auf die Nerven. Surfo, was ist das hier für eine Höhle?“

„Ich bin mir nicht sicher ...“

„Hört an!“ giftete Brether Faddon.

„Ach, sei endlich still!“ schimpfte Scoutie. „Sprich weiter, Surfo, und mach es nicht so spannend.“

„Ich glaube, es handelt sich um einen kranischen Schweber.“

Für einen Augenblick war es still.

„Wie soll der hier hergekommen sein?“ fragte Brether.

„Ich weiß es nicht. Ich habe bestimmte Strukturen gesehen, als der erste Vogel mich angriff.“

„Strukturen!“

„Beruhige dich, Brether!“ bat Scoutie.

„Ich habe nicht die Absicht!“ schrie der Betschide wütend. „Er hat das so geplant. Es ist ihm nicht gelungen, meinen Spoodie zu bekommen, und darum hat er durchgedreht. Er will sich und uns umbringen, begreifst du das nicht?“

„Wenn hier einer durchdreht, dann bist du das!“ gab die Betschidin scharf zurück. „Reiß dich doch endlich zusammen, verdammt!“

„Laß ihn, Scoutie“, murmelte Surfo Mallagan deprimiert. „Wir sind nervös und gereizt...“

„Das mag auf dich zutreffen“, fiel Brether ihm ins Wort. „Ich bin ganz ruhig.“

„Das merkt man“, versetzte Scoutie bissig.

„Hört endlich auf damit!“ sagte Surfo Mallagan, und seine Stimme war kalt wie Eis. „Brether, ich schwöre dir, daß ich es niemals absichtlich auf deinen Spoodie abgesehen hatte. Ich fürchte mich mindestens genauso stark wie du davor, daß wir uns mit der Spoodie-Seuche infiziert haben. Ich habe eine Todesangst davor, in geistiger Umnachtung zu enden. Aber das hat nichts damit zu tun, daß wir uns jetzt an diesem Ort befinden. Die Vögel hätten uns alle drei erwischt, wenn ich den Sand nicht zum Fließen gebracht hätte. Es wäre unser sicheres Ende gewesen. Ich habe einen dieser Vögel aus der Nähe gesehen. Gegen diese Biester hatten wir keine Chance. Begreifst du das?“

„Ja“, murmelte Brether Faddon nach einigen Sekunden. „Du hast recht. Wie geht es weiter?“

„Vorerst müssen wir warten und uns still verhalten“, erklärte Mallagan. „Wir wissen so gut wie nichts über diese Tiere. Vielleicht können sie uns hören

und kreisen solange da oben, bis wir still sind und dadurch ihr Jagdinstinkt erlischt.“

„Und dann?“

„Dann werden wir uns freigraben.“

„Mit unseren bloßen Händen? Durch eine Sandschicht, von der wir nicht einmal ahnen, wie dick sie ist?“

„Ich hoffe, daß wir nur eine sehr dünne Schicht zu beseitigen haben. Weißt du noch, wie groß diese Schweber sind?“

„Das ist verschieden“, antwortete Brether Faddon zögernd.

„Aber du weißt sicher noch, wie hoch sich der Sand ungefähr über dieser Höhlung aufgetürmt hat.“

„Nicht mehr als zehn Meter.“

„Das stimmt mit meiner Schätzung überein. Das, was den Sand von uns fernhält, hat sich in einem ziemlich flachen Winkel in den Hang der Düne hineingebohrt. Durch das Hindernis bildete sich ein Nebengipfel innerhalb der Verwehung. Der meiste Sand ruht auf der nach hinten geneigten Fläche und wird nur teilweise herabrutschen. Der Rest hat zwar ausgereicht, um uns von der Außenwelt abzuschließen, aber er kann keine unüberwindliche Mauer bilden.“

„Wie lange wird die Luft zum Atmen reichen?“ fragte Scoutie.

„Das ist der Unsicherheitsfaktor“, gab Surfo Mallagan zu. „Wir sollten uns zumindest still verhalten, um unseren Verbrauch nicht noch zu steigern.“

Es schien, als hätte wieder einmal die Vernunft gesiegt. Brether Faddon stellte keine Fragen mehr.

Surfo Mallagan lag regungslos in der Finsternis auf dem Rücken und atmete flach und regelmäßig. Er machte sich nichts vor. Nicht nur Brether war nervös - auch er selbst und Scoutie waren fast am Ende ihrer psychischen Reserven angelangt.

Immerhin, dachte Mallagan mit Galgenhumor. Durch den Angriff der Vögel sind wir von unseren Problemen abgelenkt worden. Seit etlichen Minuten hat keiner von uns das Atmen vergessen.

Wie auf ein geheimes Kommando hin begann die Buhrlo-Narbe auf seiner Stirn zu brennen. Er glaubte, ein Krabbeln oben unter der Kopfhaut zu spüren, und die nackte Angst griff nach ihm.

Er erinnerte sich daran, den Wunsch verspürt zu haben, zwei Spoodies zusammenzufügen. Er konnte sich zwar nicht vorstellen, wie das vonstatten gehen sollte, aber der Wunsch allein hatte ausgereicht, um Brether Faddon aus einer ganz neuen Perspektive zu betrachten - nicht mehr als einen Freund, sondern als potentiellen Lieferanten für diesen zweiten Spoodie.

Ging die Seuche von den Symbionten selbst aus? Ergriff das Wesen unter seiner Kopfhaut jetzt die Initiative? Er versuchte, sich in den kleinen Symbionten hineinzusetzen, aber es gelang ihm nicht recht. Er hatte keine Verbindung zu dem Spoodie, und alle Informationen, die er bislang erhalten hatte, sprachen dafür, daß diese insektenhaften Kreaturen nicht über die leiseste Spur von eigener Intelligenz verfügten.

Das vermochte ihn jedoch kaum zu beruhigen. Er hatte auf Chircool genug Tiere kennen gelernt, die nicht im menschlichen Sinne denken konnten, sondern nur dem folgten, was man Instinkt nannte. Und er hatte erfahren

müssen, daß diese Instinkte den Tieren oft zum Erfolg verhelfen, wo ein normales Maß an Intelligenz eine Art nie und nimmer vor dem Aussterben bewahrt hätte.

In diesen endlosen Minuten, eingeschlossen von einer stählernen Platte und Mauern aus Sand, wuchs in Surfo Mallagan die Angst davor, daß der Spoodie, getrieben von seinen Instinkten, die Sache selbst in die Hand nahm und ihn verließ, um sich mit Brether Faddons Symbionten zu vereinigen. Die Vorstellung war um so schrecklicher, als es auf Kranenfalle kaum eine Möglichkeit gab, zu einem neuen Spoodie zu gelangen.

Er ahnte nicht, daß sowohl Brether Faddon als auch Scoutie von haargenau denselben Ängsten gepeinigt wurden.

3.

Es war ihnen unmöglich abzuschätzen, wie viel Zeit vergangen war, seit Mallagan den Sand zum Fließen gebracht hatte. Sie besaßen keine Uhren mehr. Anfangs hatten sie alle drei im stillen ihre Herzschläge gezählt, um wenigstens eine grobe Schätzung anstellen zu können. Aber all die Ängste und Emotionen, denen sie in der Finsternis und der erzwungenen Untätigkeit hilflos ausgesetzt waren, hatten es ihnen unmöglich gemacht, dieses Vorhaben durchzuführen.

Sie hielten durch, solange es noch möglich war. Erst als sie spürten, daß das Atmen ihnen schwerer fiel, drehte Surfo Mallagan sich vorsichtig um.

„Wir müssen es jetzt versuchen“, stellte er nüchtern fest. „Oder wir werden keine Kraft mehr dazu haben.“

Niemand antwortete ihm. Zu sprechen hieß, noch mehr Luft zu verbrauchen und ihre Überlebenschance zu verringern. Aber Surfo Mallagan vernahm schwache Laute, die ihm verrieten, daß seine beiden Gefährten sich dorthin bewegten, wo auch er als erstes eine Chance sah, dem seltsamen Gefängnis zu entinnen.

„Nacheinander!“ bestimmte Surfo Mallagan knapp. „Haltet euch hinter mir.“

Er stieß fast mit dem Kopf gegen die Wand aus herabgefallenem Sand.

Brether Faddon berührte seinen linken Fuß und gab ihm zu verstehen, daß auch Scoutie bereit war. Surfo Mallagan holte noch einmal tief Luft. Dann bohrte er die Hände in den Sand.

Er spürte, wie das Zeug nachgab und unter ihn floß. Es verhielt sich wie ein dünner Brei. Hob er seinen Körper ein wenig an, dann drang der Sand in den Hohlraum und hob ihn praktisch zentimeterweise empor. Er verließ sich getrost darauf, daß Brether Faddon und Scoutie genauso arbeiteten und buddelte weiter. Seine Fingerspitzen wurden wund, und der Sand brannte ihm unter den Nägeln, die Muskeln in den Armen begannen zu schmerzen, und seine Schultern waren schon fast gefühllos, als er zum erstenmal ein leises Rauschen hörte.

Er hielt den Atem an.

Das Rauschen konnte nur eines bedeuten: Sie waren dem Ziel schon sehr nahe. Aber sie hatten es noch längst nicht geschafft.

Mallagan erinnerte sich sehr deutlich an die Struktur der Düne. Sie reichte bis an die Wand des Wracks heran. Sie war, wie alle Sandverwehungen auf dieser Seite des Schiffes, alles andere als regelmäßig geformt. Der Wind blies nicht immer aus derselben Richtung und mit gleicher Stärke - die

Dünen, die von Westen und Osten um das Wrack herumreichten, kreuzten sich des öfteren, und darüber hinaus besaßen sie eigene Ausläufer, die fächerförmig von dem runden Schiffskörper wegzielten.

Jener Berg von Sand, in dem sie steckten, hatte auf den ersten Blick wie einer dieser Ausläufer ausgesehen. Inzwischen war der Betschide davon überzeugt, daß dieses Sandgebilde nur dadurch entstanden war, daß der Schweber, der hier eine Bruchlandung gemacht hatte, sich den herabrieselnden Körnern entgegengestellt hatte. Es kam alles darauf an, daß die metallene Platte tief genug im Hang der eigentlichen Düne steckte, um auch einem recht beträchtlichen Gewicht standhalten zu können, und daß sich andererseits nicht soviel Sand über ihr angehäuft hatte, daß Teile der Dünenmasse mitgerissen wurden.

Das Rauschen schwand, und Surfo Mallagan grub sich behutsam weiter. Er sah vor sich einen Lichtpunkt, der ihm nach der langen Zeit der Lichtabgeschlossenheit als unerträglich grell erschien. Für einen Augenblick spürte er einen Hauch von frischer Luft. Dann war der Fleck wieder verschwunden.

Er hielt still und tastete nach einer kurzen Pause nach beiden Seiten. Er lag auf einem nach beiden Seiten sanft abfallenden Sandhügel, der jetzt einen beträchtlichen Teil der Höhlung ausfüllen mußte. Vorsichtig drehte er sich auf die Seite und streckte den rechten Arm aus.

Seine Fingerspitzen berührten kühles Metall.

„Ihr müßt euch jetzt ebenfalls vorarbeiten“, flüsterte er. „Brether - du gehst nach rechts.“

Er spürte an den Bewegungen, die der Sand vollführte, daß sie seine Anweisung befolgten. Er bemühte sich, den Sand, der von links und rechts auf ihn zufloß, nach hinten abzuleiten, ohne daß dabei der Neigungswinkel des Hügel, auf dem er lag, verändert wurde. Von links hörte er ein leises Seufzen.

„Luft“, flüsterte Scoutie. „Vor mir ist ein Loch.“

„Kannst du etwas erkennen?“ fragte Mallagan leise.

„Nur Sand“, erwiderte Scoutie ruhig. „Er rieselt direkt an meiner Nase vorbei. Wenn ich den Kopf hebe, spüre ich die Kante über mir.“

Surfo Mallagan streckte beide Hände aus und fühlte Scoutie und Brether dicht neben sich.

„Wir versuchen es!“ bestimmte er. „Wir sollten die letzte Schicht schnell durchbrechen - und dann nichts wie weg. Alles klar?“

„Scoutie soll zuerst gehen!“ verlangte Brether heftig.

„Nein!“ antwortete die Betschidin wütend. „Entweder kommen wir alle drei hier heraus ...“

„Hör auf, solchen Unsinn zu reden!“ befahl Mallagan scharf. „Ich zähle jetzt. Bei drei graben wir alle los, was das Zeug hält. Eins, zwei, drei...“

Und sie gruben wie die blinden Tunnelbewohner, die den Humusboden der chircoolschen Dschungel in ein System von Gängen und Höhlen verwandelten.

Surfo Mallagan spürte über seinem Kopf die unnachgiebig harte Kante des Schwebers. Unter ihm bewegte sich der Sand, und Panik befiel ihn.

Was, wenn er hier hängenblieb, gefangen von der Platte und dem Sand,

der bei aller Neigung, dahin zu fließen, wo sich ihm ein Hohlraum bot, ein nicht weniger erbarmungsloses Hindernis darstellte?

Er verdoppelte seine Anstrengungen und bekam den Kopf frei. Das war die Hauptsache. Den Rest würde er auch noch schaffen, dachte er, und drehte und wand seine breiten Schultern und seinen langen Körper.

Von oben strömte Sand herab. Er fiel gleichmäßig, die erwartete Sturzflut blieb aus. Aber als er sich einmal, in dem Bemühen, aus dem engen Gefängnis zu entkommen, fast auf den Rücken drehte, sah er über sich die gigantische Flanke der Hauptdüne, und grelle Panik ergriff ihn. Er sah Scoutie, die ins Freie gelangte und aufsprang, und als er sich weiterdrehte, erblickte er auch Brether Faddon, der sich anschickte, den Hang hinunterzurennen.

„Nicht dorthin!“ schrie er entsetzt und schoß förmlich aus der Umklammerung hervor. „Zur Seite - zum Schiff!“

Scoutie hatte von sich aus den richtigen Weg gewählt. Brether jagte in langen Sprüngen hinter ihr her, und Surfo Mallagan sah zu, daß er schleunigst von dem alten Schweber wegkam. Er hörte es hinter sich rauschen und sah sich kurz um.

Sie hatten das Gleichgewicht in diesem Teil der Düne zerstört. Die metallene Platte kippte langsam nach hinten, und Unmengen von Sand ergossen sich über sie und rissen sie in die Tiefe. Die Bewegung griff um sich, und Surfo Mallagan hatte Mühe, sein Gleichgewicht zu behalten. Es war, als würde er auf einer hohen Welle zu reiten versuchen. Er rannte und sprang und kam dabei keinen Meter von der Stelle - er mußte schon froh sein, wenn es ihm gelang, oben zu bleiben, nicht vom Sand begraben zu werden.

Endlich aber wurde es etwas ruhiger unter seinen Füßen, und er begab sich zielsicher in jene Richtung, in die Scoutie und Brether gelaufen waren.

Für einen schrecklichen Augenblick dachte er, daß sie es nicht geschafft hatten, dann aber entdeckte er sie dicht neben einem schwarzen Loch, das in der roten Hülle gähnte. Dieser Anblick erinnerte den Betschiden an die Vögel, denen sie das ganze Unglück zu verdanken hatten.

Er spähte nach oben - von den Tieren war nichts zu sehen.

Aufatmend rannte er zu seinen Freunden hinüber.

Sie hatten fast alle ihre Waffen verloren. Scoutie hatte ihre Steinaxt gerettet, Brether einen Speer. Alles andere war im Sand verschwunden.

„Macht nichts“, behauptete Scoutie strahlend. „Wir haben das Schiff erreicht - wir brauchen keine Waffen mehr.“

„Da bin ich mir nicht so sicher“, murmelte Surfo und spähte mißtrauisch in die Öffnung hinein. „Auf diesem Weg dürften wir es kaum schaffen. Da hinten sehe ich eine Wand.“

„Es wird ein Schott sein“, meinte Scoutie. „Wir werden es schon öffnen können.“

Surfo Mallagan fragte sich, woher sie ihren Optimismus nahm. Fast gleichzeitig flammte das Brennen in seinen Buhrlo-Narben wieder auf. Besonders die auf dem Kopf machte ihm zu schaffen. Sie drückte wie eine glühende Klammer auf seinen Schädel, und er glaubte zu spüren, wie der Spoodie sich darunter bewegte, als wollte er versuchen, dem Druck

auszuweichen.

Er ballte die Hände zu Fäusten und blieb wie erstarrt stehen. Die Angst griff nach ihm.

Es ist nicht die Spoodie-Seuche! dachte er immer wieder. *Es ist nur diese verdammte Narbe. Gleich wird es wieder vorbei sein.*

„Diese Öffnung sieht merkwürdig aus“, bemerkte Brether Faddon. Surfo Mallagan konzentrierte sich dankbar auf die Stimme des Freundes - das lenkte ihn ab und verschaffte ihm Erleichterung. „Seht euch das an. Das war keine Schleuse. Man hat ein Stück von der Hülle entfernt.“

„Unsinn“, behauptete Scoutie. „Wer würde so etwas tun? Vielleicht setzt sich der Rumpf des Schiffes aus solchen Platten zusammen, und eine davon ist beim Absturz abgesprungen.“

„Nein“, erwiderte Brether entschieden. „Das dort sind Schweißnähte. Die Hülle ist nicht so dick, wie es an dieser Stelle aussieht. Sie besteht sicher aus mehreren Schichten. Die Zwischenräume sind abgedichtet worden.“

„Man könnte das auch nach dem Absturz getan haben.“

„Wozu? Denk doch mal nach! Wenn die Bewohner des Schiffes diese Öffnung erst nach dem Absturz geschaffen hätten, wäre es überflüssig gewesen, die Zwischenräume zu beseitigen - die Luft ist atembar.“

„Und wenn sie starten wollten? Wir wissen nicht, wie schwer die Schäden sind.“

„Sie müßten Narren gewesen sein, hätten sie dann nur die Lücken ausgefüllt, anstatt gleich dieses Loch zu verschließen.“

„Es kann tausend Gründe für die Fremden gegeben haben“, sagte Scoutie ärgerlich. „Vielleicht war die Luft von Kranenfälle für sie nicht so bekömmlich wie für uns. Ja, ich weiß, dann hätten sie eine der Schleusen benutzt. An einem so riesigen Schiff muß es genug davon geben. Aber etwas könnte sie dazu gezwungen haben, genau an dieser Stelle das Schiff zu verlassen - es muß so gewesen sein. Niemand schneidet freiwillig solche Löcher in ein Raumschiff.“

Surfo Mallagan spürte, wie der Schmerz von ihm wich. Er öffnete die Augen - und blickte auf einen halb vom Sand begrabenen Gegenstand, der kaum drei Meter von ihm entfernt im Innern der Öffnung stand. Die Umrisse kamen ihm bekannt vor.

Er hörte Brether und Scoutie weiter miteinander diskutieren, kümmerte sich aber nicht darum. Wie in Trance schritt er in den seltsamen Raum hinein. Er hatte nach wie vor Sand unter den Füßen, der durch die Öffnung gerieselt war, aber er spürte jenseits dieser Schicht unnachgiebiges Metall, und das verlieh ihm ein Gefühl der Sicherheit. Er erreichte den Gegenstand und schob den Sand mit den Händen zur Seite.

„Was immer diese Öffnung zu bedeuten hat“, sagte er, und Scoutie und Brether verstummten, „es hat sich nicht um einen hastig geschaffenen Fluchtweg gehandelt. Wer läßt im Notfall einen Stuhl mitten im Weg stehen?“ Er sah zu seinen Freunden hin, und sie starrten abwechselnd auf ihn und das Ding, das er aus dem Sand gegraben hatte.

Es war tatsächlich ein Stuhl. Surfo Mallagan setzte sich darauf. Der Stuhl schien extra für ein Wesen seiner Größe gemacht zu sein. Auch war er nicht darauf eingerichtet, eine vielbeinige oder mehrarmige Kreatur aufzunehmen.

Die Lehne paßte sich Surfos Schultern an, und die gerade vordere Kante wäre jedem Vielfüßler äußerst unbequem gewesen.

„Er ist für Menschen bestimmt“, stellte Surfo fest. Er blickte an den Stuhlbeinen hinab.

„Festgeschraubt“, fügte er hinzu. „Man hat ihn also nicht etwa versehentlich stehengelassen.“

„Man konnte ihn aber auch nicht einfach zur Seite schleudern“, bemerkte Brether Faddon. „Ich fürchte, wir werden das Rätsel nicht so leicht lösen können.“

„Du willst nur nicht zugeben, daß du dich geirrt hast“, versetzte Scoutie ärgerlich. „Ich bin sicher, daß es ein Fluchtweg war.“

Surfo Mallagan stand auf und ging auf die Wand zu, die er von draußen undeutlich hatte erkennen können. Im Hintergrund des sehr großen Hohlraums war es fast dunkel. Das Licht reichte gerade noch aus, um ihn die rechteckige, aufrechtstehende Platte erkennen zu lassen, die in die ansonsten einförmige Wand eingelassen war. Neben der Platte fand er Schalter, die ihm fremdartig und doch vertraut vorkamen. Unter den Schaltern waren Symbole aufgemalt, und sie hatten sich tadellos erhalten.

„Das gibt es nicht!“ entfuhr es dem Betschiden. „Das ist einfach unmöglich.“

Er hörte Scoutie und Brether hastig herbeilaufen.

„Es sind unsere Symbole“, flüsterte Scoutie, als sie nach etlichen Sekunden den Anblick dieser Zeichen an diesem ungewöhnlichen Ort verdaut hatte.

„Es sind Zeichen, wie Menschen sie benutzen“, wehrte Brether Faddon ab, und es klang beinahe hysterisch. „Vielleicht haben die Kranen schon früher Betschiden entführt.“

Damit gab er immerhin zu, daß auch er eine Verbindung zwischen den Symbolen und den Betschiden akzeptierte.

Surfo Mallagan konnte den Blick nicht von den Zeichen wenden.

Er hatte sie oft genug gesehen - neben den Türen, die in die Hütten der „Schiffsbewohner“ führten. Viele Betschiden konnten sich nicht damit abfinden, daß sie wirklich zu einem Leben auf der Oberfläche eines Planeten verurteilt waren. Weil sie unfähig waren, die Wahrheit zu akzeptieren, redeten sie sich ein, immer noch in einem Schiff zu hausen. Dementsprechend bezeichneten sie ihre Häuser als „Kabinen“ und die Türen als „Schleusen“, und sie malten Ornamente neben die Eingänge, deren Sinn sie kaum noch verstanden. Jetzt erst, nachdem er genügend Erfahrung mit der Realität der Raumfahrt gesammelt hatte und sich mit den Zeichen konfrontiert fand, begriff Surfo Mallagan den Sinn der Ornamente - vorher hatte er sich niemals Gedanken darüber gemacht.

Neben den Türen der Betschiden waren runde „Schalter“ aufgezeichnet, und unter den „Schaltern“ saßen diese Symbole - das aufrecht stehende Oval, der nach links gekrümmte Bogen und andere, die hier - in nur leicht verfremdeter Form - wiederkehrten.

„Vielleicht haben wir doch die SOL gefunden“, sagte er leise.

Eine seltsame Stille breitete sich aus.

„Nein“, widersprach Scoutie energisch, aber sie brauchte ungewöhnlich lange, um sich zu diesem Protest aufzuraffen. „Das glaube ich nicht. Es ist

ein kranisches Schiff.“

„Die sind normalerweise anders geformt“, gab Brether Faddon zu bedenken. „Außerdem sprach Victor von einem nichtkranischen Schiff.“

„Das weiß ich“, sagte Scoutie ärgerlich. „Aber woher nimmst du die Gewißheit, daß es nicht doch Ausnahmen gegeben hat? Wir wissen nicht, wie viele Völker und Planeten zum Herzogtum von Krandhor gehören. Warum sollen nicht auch Wesen darunter sein, die uns ähnlich sehen und wie wir denken.“

„Ja“, sagte Surfo Mallagan beinahe erleichtert. „Warum nicht? Das wäre die Lösung.“

„Du glaubst nicht daran!“ warf Brether Faddon ihm vor.

„Unsinn. Das hat mit glauben nichts zu tun. Ich versuche, eine vernünftige Erklärung zu finden.“

Brether Faddon trat so schnell an die Wand heran, daß Surfo ihn nicht mehr zurückhalten konnte. Bevor irgend jemand ihn daran zu hindern vermochte, hatte Brether die Hand bereits auf den mit dem aufrechten Oval gekennzeichneten Schalter gedrückt.

*

Sekundenlang herrschte absolute Stille. Dann atmete Scoutie tief ein.

„Es funktioniert nicht“, stellte sie fest.

„Warum freust du dich darüber?“ fragte Brether Faddon ärgerlich. „Du willst doch auch hinein.“

Scoutie nickte zögernd.

„Ich will hinein“, bestätigte sie leise. „Aber nicht an dieser Stelle. Wir sollten uns eine richtige Schleuse suchen.“

Brether lachte gezwungen, verstummte aber abrupt, als ein seltsames Schleifen hörbar wurde.

„Es geht auf!“ stieß Scoutie hervor. Von einem Augenblick zum anderen verlor sich ihre Angst. Mallagan, der sie beobachtete, fand, daß diese schnellen, extremen Wechsel für ihn und die beiden anderen zur Zeit charakteristisch waren. Sie schwankten haltlos zwischen unbegründeter Freude und hysterischer Angst hin und her.

Wahrscheinlich lag es an den seltsamen Reaktionen der Buhrlo-Narben. Mallagan spürte am eigenen Leibe, welchen Einfluß das unverständliche Brennen auf ihn hatte. Gerade in diesem Augenblick fühlte er es erneut aufflammen, und er zog sich instinktiv von dem Schleusenschott zurück. Aus den Augenwinkeln heraus sah er etwas auf dem Boden liegen. Er bückte sich hastig und hob es auf - es war ein langes Stück Metall, schwer genug, um jemandem den Schädel damit einzuschlagen. Kampfbereit wog er seine Waffe in der Hand.

Das Schleifen war verstummt. Sekundenlang war es ganz still. Dann bewegte sich das Rechteck der Schleusentür.

Hinter dem sich bildenden Spalt war es finster. Vergeblich versuchten die drei Betschiden, die Dunkelheit mit ihren Blicken zu durchdringen. Als das Schott sich fast völlig geöffnet hatte, wußten sie immer noch nicht, was aus dem Innern des Schiffes auf sie zukam - aber sie ahnten, daß da etwas war. Vielleicht nahmen ihre Ohren Geräusche wahr, die gar nicht bis in ihr Bewußtsein vordrangen.

Sie fürchteten sich. Gleichzeitig sehnten sie sich danach, einen Kontakt mit dem herzustellen, was sich in dem Schiff befand, gleichgültig, worum es sich dabei handeln mochte.

„Wer ist da?“ fragte Surfo Mallagan schließlich und trat einen Schritt vor.

Die metallene Stange hielt er abwehrbereit in der Hand.

Anstelle einer Antwort zuckte ihm ein bläulicher Energiestrahл entgegen und verfehlte ihn nur knapp.

Surfo Mallagan ließ sich einfach fallen. Er rollte unter dem Strahl hinweg und stellte dabei fest, daß der Schütze, der im Innern der Schleuse lauerte, ihn nicht mehr erreichen konnte, sobald er einen bestimmten Winkel zu den Rändern der Öffnung überschritten hatte. Derjenige, der den Schuß abgab, war offensichtlich auch nicht imstande, seinem Ziel mit normaler Geschwindigkeit zu folgen.

Scoutie und Brether hatten sich sofort zur Flucht gewandt. Instinktiv wichen sie zuerst zur Seite hin aus, dann rannten sie zum Ausgang. Surfo folgte ihnen. Hinter sich vernahm er ein merkwürdiges Rasseln, dann ein Quietschen, aber er nahm sich keine Zeit, nach der Quelle dieser Geräusche Ausschau zu halten.

Er erreichte die Öffnung und sprang in den Sand hinab.

„Weg hier!“ keuchte er, als er die beiden anderen Betschiden entdeckte, die ratlos um sich blickten. „Beeilt euch!“

Sie hasteten an der Wandung des Schiffes entlang. Hinter dem nächsten Dünenkamm warfen sie sich in Deckung. Vorsichtig spähten sie zu der Öffnung hinüber.

Ein Ding kam aus dem Schiff hervor, metallisch schimmernd, geformt wie ein großes Ei, mit Armen und Beinen, die seltsam steif nach allen Seiten abstanden und in unnatürlich großer Zahl vorhanden waren.

„Ein Roboter“, flüsterte Brether Faddon. „Er bewacht das Schiff.“

„Er bewacht diesen Eingang“, korrigierte Surfo beinahe mechanisch. „Wir wissen nicht, wie es an anderen Stellen aussieht.“

„Es wird dort kaum leichter sein, hineinzukommen“, antwortete Brether deprimiert.

Mallagan antwortete nicht.

Er beobachtete den Roboter. Er verhieß vor der Öffnung. Seine vielen Arme und Beine bewegten sich schwerfällig. Es war offensichtlich, daß diese Maschine nicht mehr so funktionierte, wie es einst geplant gewesen war. Sie konnten von Glück sagen - ein intakter Roboter dieser Art hätte ihrem Versuch, dieses riesige Wrack zu erforschen, wahrscheinlich sehr schnell ein Ende gesetzt.

Aber das war es nicht, was den Betschiden so sehr beeindruckte.

Er sah den eiförmigen Metallkörper und die vielen Gliedmaßen, und unwillkürlich verglich er diese Maschine mit einem Apparat, den er kennen gelernt hatte, als er von der Existenz der Kranen und ihrer Zivilisation noch nichts ahnte.

Es gab auch bei den Kranen Roboter, die diesem Monstrum glichen. Weder die Form des Körpers noch das Vorhandensein der Arme mochten ein typisches Merkmal sein. Kranen und Menschen unterschieden sich in ihrer Art zu denken, nicht so stark, daß es keine Berührungspunkte zwischen

ihnen mehr gegeben hätte, ganz im Gegenteil.

Trotzdem erinnerte ihn die Maschine in frappierender Weise an den Roboter, den Doc Ming auf dem Planeten Chircool in Verwahrung hatte. Es war eine nutzlose Maschine, ein toter Apparat, der sich nicht mehr von der Stelle zu rühren vermochte, ein Relikt aus einer Zeit, die nur noch Legende war.

Bevor Surfo Mallagan, Brether Faddon und Scoutie zu den Kranen kamen, hatten sie nur diesen einen Roboter gekannt. Auch wenn es sich dabei um einen besseren Schrotthaufen handelte, war diese Maschine für sie zum Inbegriff dessen geworden, was Menschen erreichen konnten.

Der Schrotthaufen von Chircool und das gestörte Exemplar vor der gigantischen Hülle des Wracks ähnelten einander nicht nur vom Aussehen her. Beide bewiesen, daß auch Roboter zu den vergänglichen Dingen gehörten. Sie traten diesen Beweis auf ganz eigentümliche Weise an. Sie waren nicht einfach zerstört worden - sondern sie waren gealtert.

Surfo Mallagan sagte sich, daß seine Erfahrungen mit kranischen Robotern noch längst nicht ausreichend waren, als daß er diesen Aspekt hätte beurteilen können. Die Betschiden befanden sich noch immer an der Peripherie des Herzogtums von Krandhor. Vielleicht gab es weiter innen auch Stützpunkte, in denen man solche gealterten Roboter antreffen konnte. Surfo Mallagan war sich jedoch in diesem Augenblick sicher, daß das hier nicht der Fall war. Dieser Roboter war anders. Er war nicht nur alt, er war uralte.

Mit brennenden Augen beobachtete er, wie die Maschine sich drehte und wendete. Wie durch ein Fernglas sah er das Flimmern vor den Waffenmündungen. Er wußte, daß er nur aufzuspringen brauchte, um den Roboter zu einer Reaktion zu zwingen.

Er tat es nicht, aber er ertappte sich dabei, daß er Mitleid mit dieser vom Alter zerfressenen Maschine hatte.

Schaudernd sah er nach oben.

Die Wand des Wracks ragte wie ein gewaltiger Berg über ihm auf, schimmernd im Licht der tiefstehenden Sonne. Der Nebel hatte sich gesenkt. Er verhüllte selbst das nahe Gebirge so vollständig, daß man es kaum noch zu errahnen vermochte.

4.

Als die Sonne den Horizont berührte, zog der Roboter sich zurück. Die Betschiden waren jedoch zum Glück nicht naiv genug, um zu glauben, daß sie nun freie Bahn hatten. Sie schrieben den von der Maschine bewachten Eingang ab und machten sich wieder auf den Weg - irgendwo mußten sie einen Zugang zum Schiff finden, der weniger gefahrlos war.

Bei Sonnenuntergang kehrten die Vögel zurück. Sie erschienen wie Rußflocken über den Bergen und schlossen sich in der Nähe des Schiffes zu einem dichten Schwärm zusammen. Einige der Tiere zogen dicht über die Betschiden hinweg. Sie flogen sehr tief, und sie hatten Mühe, ihre schwere Beute zu transportieren. Die Jäger, geübt in der Beobachtung wildlebender Kreaturen, ahnten, daß sie gefahrlos eines der Tiere hätten schießen können. Sie hätten die Beute und den Vogel bekommen, und die anderen hätten sich wahrscheinlich gar nicht um sie gekümmert. Sie waren jetzt nicht hungrig, und sie sehnten sich danach, zu ihrer Brut zu kommen.

Aber so schwer die Vögel auch zu tragen hatten - sie blieben außerhalb der Reichweite einer primitiven Steinaxt und eines klobigen Speeres.

Notgedrungen ließen die Jäger die Tiere ziehen, obwohl sie geradezu gierig auf frisches Fleisch waren.

Sie hatten Hunger und Durst. Die Hitze und der Wind, der über die Dünen wehte, dörreten ihre Körper aus. Hinzu kamen die seltsamen Anfälle, die einerseits von den Buhrlo-Narben auszugehen schienen, andererseits in den Betschiden die Erinnerung an die Spoodie-Seuche weckten und ihnen Angst einflößten. Die Anfälle an sich waren schlimm genug - die damit verbundenen Schweißausbrüche konnten ein Todesurteil bedeuten.

„Wir haben keine andere Wahl“, sagte Scoutie leise. Sie blickte zu dem Wrack hin. „Wir müssen hinein.“

„Drüben in den Bergen gibt es Quellen und jagdbares Wild“, wandte Surfo Mallagan unbehaglich ein.

Scoutie sah ihn mit großen Augen an.

„Willst du wirklich dorthin zurück?“ fragte sie ungläubig.

Natürlich wollte er es nicht. Jeder Schritt, der ihn aus der Nähe dieses Schiffes brachte, bereitete ihm Schmerzen, sowohl körperlich, als auch seelisch.

Es ist eine Falle, dachte er, aber er war nicht imstande, diese Gedanken laut zu formulieren. Etwas hält uns fest. Wir sind nicht mehr imstande, aus der Nähe dieses Wracks zu fliehen. Aber wenn wir bleiben, sind wir zum Tode verurteilt.

Die letzten Sonnenstrahlen trafen hoch über ihm auf die Hülle des Wracks. Der obere Teil des Schiffes leuchtete auf, als wäre er aus rotem Kristall geschliffen. Über diesem roten Schimmer lag ein seltsames, blaues Leuchten. Die Farben vermischten sich nicht. Minutenlang war das Wrack von einer blauen Aura umflossen.

Das blaurote Zwielflicht machte ihnen zu schaffen. Ihre Buhrlo-Narben brannten. Sie verloren zeitweise völlig die Orientierung.

Endlich wurde es dunkel. Die Sonne versank hinter dem Horizont. Die Nebel glühten noch einmal auf, dann kam die Dämmerung. Die blaue Aura erlosch, das rote Leuchten verschwand. Wenig später ragte das Wrack als eine gewaltige, dunkle Masse vor ihnen auf.

Weit voraus aber sahen sie ein Licht.

Es leuchtete ruhig und stetig in die Dunkelheit hinaus - ein helles, etwas bläuliches Licht, das direkt aus dem gewaltigen Schiff zu kommen schien.

„Ein Teil der Falle“, flüsterte Surfo Mallagan schauernd.

Das Licht übte eine fast hypnotische Wirkung auf ihn aus.

„Mag sein“, antwortete Scoutie leise. „Aber wir haben ja gar keine andere Wahl, als dorthin zu gehen.“

„Ja“, murmelte Brether Faddon. „Zu einer Falle gehört ein Köder. Ich hoffe, daß er aus Wasser und Nahrung besteht. Danach können meinetwegen die Fallensteller in Scharen anrücken.“

Surfo Mallagan lachte.

„Vielleicht erwischen wir sie schon vorher“, bemerkte er. „Wir sollten vorsichtig sein. Was meint ihr dazu?“

„Du hast recht“, murmelte Brether Faddon. „Gehen wir nach bewährtem

Muster vor. Wir sind schon mit ganz anderen Situationen fertig geworden, nicht wahr?“

„Vielleicht“, meinte Scoutie aufatmend, „hat der Hunger auch seine guten Seiten. Er bringt uns wieder zu Verstand.“

An der Gefahr ändert sich leider nichts, dachte Surfo Mallagan bedrückt. Wenn sie wenigstens gewußt hätten, wie die Spoodie-Seuche sich entwickelte und wie die Symptome aussahen! Wahrscheinlich bewerteten sie harmlose Erscheinungen völlig falsch und übersahen das, was wirklich wichtig war. Vor allem aber steigerten sie sich infolge ihrer Unwissenheit immer häufiger in blinde Panik hinein.

Sie wußten alle drei, wie gefährlich das war. Aber sie sprachen nicht darüber, selbst jetzt nicht, als sich zum erstenmal seit ihrer Ankunft auf dieser Seite des Gebirges die gewohnte Harmonie zwischen ihnen wieder zeigte. Schweigend schlichen sie auf den Lichtfleck zu.

Schon bald erkannten sie, daß der Lichtschein nicht wirklich aus dem Wrack kam, sondern von einer aus der Hülle herausragenden Platte, die von Flugsand bedeckt war, aber nicht bis auf den Boden herabreichte. Oben auf der Platte entdeckten sie eine primitive Hütte. Davor brannte ein winziges Feuer, und an einer geknickten Stäbe, die die Plattform mit der Schiffshülle verband, hing eine Lampe, die den hellen blauen Lichtschein verbreitete. Von einem benachbarten Dünenkamm aus konnten sie die Plattform gut überblicken. Der leichte Wind trug den Duft nach gebratenem Fleisch zu ihnen herüber. Ihnen lief das Wasser im Munde zusammen.

„Einer von den Schiffbrüchigen?“ fragte Scoutie leise.

„Meinst du die Besitzer des Schiffes? Ich glaube nicht, daß von denen noch einer am Leben ist.“

Scoutie sah Surfo Mallagan verwundert an.

„Warum nicht?“ fragte sie herausfordernd. „Der Roboter hat ja auch noch funktioniert, und die Schleuse hat sich geöffnet. Es gibt also da drin noch Energie, und wo die vorhanden ist, kann man sich auch am Leben halten.“ Surfo Mallagan setzte zu einer Antwort an, da sah er eine Bewegung auf der Plattform.

Eine Gestalt löste sich aus dem Schatten neben der Hütte und ging auf das winzige Feuer zu.

„Ein Krane!“ flüsterte Brether Faddon verblüfft. „Wie kommt der hierher?“ Surfo Mallagan beobachtete den Krane schweigend.

Der Fremde bückte sich und stocherte in der Glut herum. Dann richtete er sich auf und sah sich suchend um. Schließlich ging er zum Rand der Plattform und spähte nach unten.

„Kommt nur her!“ rief er laut. „Ihr habt doch sicher Hunger, nicht wahr? Kommt her, damit ich euch bewirten kann!“

„Meint der uns?“ erkundigte Scoutie sich verdattert.

„Das ist kaum anzunehmen“, meinte Surfo flüsternd. „Er kann uns gar nicht bemerkt haben.“

„Wo bleibt ihr denn?“ rief der Krane ungeduldig. „Kommt endlich her, meine Freunde. Wollt ihr mich in dieser Nacht im Stich lassen? Auf euch ist doch sonst immer Verlaß! Seht, was ich für euch habe!“

Und er nahm einen Behälter, der neben ihm stand, und goß ihn über dem

Rand der Plattform aus. Es plätscherte.

„Wenn das Wasser ist...“ stöhnte Brether Faddon.

„Ja, Wasser!“ schrie der Krane wie zur Antwort. „Mehr Wasser, als ihr in dieser Wüste jemals finden werdet. Ihr braucht euch nur zu bedienen!“

Der Krane lachte schrill.

Über das Gelächter hinweg hörten die Betschiden ein scharfes Schnappen aus der Tiefe. Etwas winselte, dann ertönte ein halblautes Knurren, und im nächsten Augenblick tauchten im schwachen Dämmerlicht unter der Plattform ein paar dunkle Schatten auf. Sie sprangen hin und her. Surfo Mallagan glaubte erkennen zu können, daß einige der Tiere den nassen Sand hinunterschlangen. Andere sprangen in die Luft, als wollten sie die letzten Tropfen erhaschen, die aus dem Behälter fielen.

Der Krane stellte das Behältnis ab und warf kleine Gegenstände zu den Tieren hinunter. Das Krachen und Schmatzen verriet den Betschiden, worum es sich handelte.

„Er füttert sie“, stellte Brether Faddon fest.

„Ja“, murmelte Surfo nachdenklich. „Aber nur mit dem, was er selbst nicht verzehren kann. Ahnt ihr etwas?“

„Und ob!“ flüsterte Scoutie.

Die Tiere unter der Plattform stürzten sich wie von Sinnen auf die Knochen. In ihrer Gier vergaßen sie den letzten Rest von Mißtrauen. Sie nahmen sich nicht die Zeit, ihre Beute an einen sicheren Ort zu schleppen, sondern legten sich an Ort und Stelle nieder, um zu fressen. Der Krane kicherte und hob die Hand. Ein schwerer Metallbrocken fiel in die Tiefe und zerschmetterte einem der Tiere den Schädel.

Die fremde Kreatur starb schweigend, und seine Artgenossen schienen gar nicht zu bemerken, daß unversehens der Tod an ihrer Festtafel teilnahm.

Der Krane hatte große Übung im Werfen von Metallbrocken erworben. Er erlegte weitere Tiere, insgesamt fünf oder sechs, ehe er eines nicht auf Anhieb tödlich traf. Die Schmerzensschreie des Wesens gellten wie ein Alarmsignal durch die Nacht. Die anderen Tiere sprangen entsetzt auf und rasten davon.

„Eine seltsame Art der Jagd“, murmelte Scoutie verächtlich.

„Immerhin hat der Bursche damit Erfolg“, gab Surfo Mallagan zu bedenken.

Der Krane ließ eine Strickleiter herab und kletterte behände nach unten. Die Tiere waren etwa einen dreiviertel Meter groß. Er band sie zu einem Bündel zusammen und begab sich an den Aufstieg.

Er hatte gerade den Fuß auf die unterste Sprosse gesetzt, da erklang ein drohendes Grunzen, und ein gut zwei Meter hohes, einem langbeinigen Schwein ähnlich sehendes Wesen stürmte auf den Krane zu. Der bemerkte die Gefahr und bemühte sich verzweifelt, schneller voranzukommen. Aber entweder war das Gewicht der Beute zu schwer für ihn, oder die Angst ließ ihm die Muskeln erstarren - er hing noch immer am unteren Ende der Leiter, als das Schwein den Kopf senkte.

„Los!“ schrie Surfo Mallagan und sprang über den Kamm der Düne hinweg. Seine Freunde folgten ihm ohne Zögern. In Situationen wie dieser kannten sie sich aus.

Sie schrieen aus Leibeskräften, während sie auf das Schwein zurannten.

Scoutie schwang ihre Steinaxt, Brether seinen Speer, und Surfo Mallagan dachte verzweifelt, daß sie mit diesen Waffen kaum eine Chance gegen einen solchen Gegner hatten. Aber sie konnten nicht einfach zusehen, wie der Krane von dieser Bestie zerrissen wurde - mit den Schweinen hatten sie selbst bereits unerfreuliche Erfahrungen gemacht.

Zum Glück schien es sich hier um einen Einzelgänger zu handeln. Es war ein mächtiger Bursche mit gewaltigen Hauern und einer Mähne, die sich wie ein riesiger Besen ausnahm. Das Tier hörte das Geschrei, wandte den Kopf und stieß ein wütendes Grunzen hervor. Für einen Augenblick achtete es nicht auf den Kranen, der die günstige Gelegenheit zu nutzen verstand und sich aus der unmittelbaren Nähe der Hauer brachte. Sofort drehte das Schwein sich wieder um und hakte seine Zähne in die Sprossen der Strickleiter.

Der Krane schrie in höchster Todesangst, als er samt der Leiter durchgeschüttelt wurde.

Scoutie war dem Tier am nächsten. Für einen Augenblick fürchtete Surfo Mallagan, sie würde im Eifer des Gefechts die wertvolle Steinaxt schleudern - der bloße Gedanke, daß diese primitive und doch so kostbare Waffe verloren gehen könnte, jagte ihm einen Schauer über den Rücken.

Sekundenbruchteile später wünschte er sich, daß Scoutie diese Gefahr nicht ebenfalls erkannt hätte.

Die Betschidin sprang das Tier förmlich an. Sie schlug ihm die Waffe in die Weichen, tauchte blitzschnell unter dem riesigen Körper hindurch und brachte offenbar auch von der anderen Seite her noch einen Schlag an, denn das Schwein gab ein dumpfes Grunzen von sich und gab die Leiter frei. Es drehte sich erstaunlich flink herum und sah sich Brether Faddon gegenüber, der ihm kampfbereit seinen Speer entgegenstreckte.

Unterdessen hatte der Krane nichts Besseres zu tun, als wie erstarrt an der Leiter zu hängen und den Kampf zu beobachten.

„Wirf die Beute ab!“ schrie Surfo Mallagan ihm zu. „Mach, daß du nach oben kommst, dann können wir ihn erledigen.“

Der Krane schien ihn nicht zu hören.

Mallagan fluchte lautlos vor sich hin. Hastig begutachtete er die Ränder der Plattform - sie waren überall mindestens vier Meter vom Boden entfernt, zu hoch, um einfach hinaufzuspringen, zumal er oben auf dem glatten Metall keinen Halt finden würde. Die Strickleiter bildete den einzigen Zugang.

Brether Faddon versetzte dem Schwein einen wuchtigen Stoß in den Hals, mußte dann aber schleunigst Reißaus nehmen. Scoutie kam ihm zu Hilfe und lenkte das wütende Tier von ihm ab.

Es war eine Methode, die sie oft genug benutzt hatten. Zwei geschickte Jäger konnten ein Tier dieser Größe durchaus in Schach halten, bis der dritte im Team den tödlichen Treffer anbrachte. Aber Surfo Mallagan besaß seine Waffen nicht mehr, und selbst wenn er sie gehabt hätte - mit dem, was sie sich in aller Eile zusammengebastelt hatten, wäre er dem Schwein nicht beigekommen. Scouties Axt hatte keine sichtbare Spur am Körper des Tieres hinterlassen, und Brether war es lediglich gelungen, eine Schramme in die dicke Haut zu reißen.

„Ich gehe nach oben!“ rief Mallagan seinen Freunden zu.

Sie reagierten sofort und lockten das Tier vom Ende der Strickleiter weg. Surfo enterte die Leiter und erreichte den Kranen. Der Bursche reagierte auf nichts. Mallagan erkannte sehr schnell, daß der arme Kerl vor Angst wie gelähmt war.

Der Krane war viel zu groß und zu schwer, als daß er ihn nach oben hafte schieben können. Er schwang sich auf die andere Seite der Strickleiter und hangelte sich mühsam an dem Fremden vorbei. Sekunden später zog er sich auf die Plattform hinauf.

Er lief in die Hütte, stellte jedoch enttäuscht fest, daß sie leer war. Er sah weder Waffen noch sonst etwas darin. Dafür fand er neben dem Feuer ein Messer. Es war lang und schmal und aus hellem Stahl geschmiedet - eine hervorragende Waffe. Nur zum Werfen eignete es sich nicht, wie Surfo sofort spürte, als er es in der Hand wog.

Er kehrte hastig zum Rand der Plattform zurück.

Unter ihm hatte sich nichts verändert. Scoutie und Brether hielten das Tier immer noch in Schach, und sie konnten dieses Spiel zweifellos noch für einige Stunden durchhalten. Dann allerdings wurde es kritisch. Das Schwein besaß zweifellos die größeren Kraftreserven. Wenn die Betschiden ermüdeten, würde es den Kampf sehr bald auf seine Weise beenden.

„Treibt es unter die Kante!“ rief Surfo Mallagan.

Brether Faddon sah kurz zu ihm hinauf und entdeckte das Messer in Mallagans Hand. Er winkte und rief Scoutie etwas zu. Gemeinsam dirigierten die beiden Betschiden das riesige Tier in eine günstige Position. Es sah beinahe mühelos aus, fast wie ein Spiel, aber es konnte schon in der nächsten Sekunde in tödlichen Ernst umschlagen. Das schien endlich auch der Krane einzusehen, denn er zog sich mühsam nach oben und blieb keuchend am Rand der Plattform liegen.

Während Surfo Mallagan auf den günstigsten Augenblick wartete, hatte er Gelegenheit, die Beute des Kranen etwas genauer anzusehen. Er stellte fest, daß die kaninchenähnlichen Tiere zwar nicht gerade fett waren, aber doch mehr als genug Fleisch zu bieten hatten. Er dachte an die Hitze, die tagsüber herrschte und daran, welche Wirkung der leiseste Hauch von Verwesungsgeruch in einer Umgebung wie dieser auslösen mußte, und er beschloß, dem riesigen Schwein das Leben zu schenken - vorausgesetzt, das Tier machte ihm keinen Strich durch die Rechnung und zwang ihn durch sein Verhalten, es zu töten.

Das Schwein befand sich mittlerweile unter ihm. Es startete noch immer kurze Ausfälle, wurde jedoch jedes Mal durch einen Stich oder einen Hieb in die entgegengesetzte Richtung gelenkt. Es war sichtlich verwirrt und ratlos. Zweifellos war es nicht daran gewöhnt, auf ernstzunehmenden Widerstand zu treffen. Normalerweise löste es seine Jagdprobleme mit sturer Gewalt und verließ sich auf die Stärke seiner Muskeln. Jetzt sah es sich mit Wesen konfrontiert, die heimtückisch davontanzten, sobald es sie in den Boden zu rammen versuchte, ihm Schmerzen zufügten und nicht greifbar waren. Irgendwann würde seine Verwirrung das gerade noch tragbare Maß übersteigen. Dann mußte es die Geduld verlieren und sich ohne Rücksicht auf den stets in seinem Rücken lauenden Gegner auf den stürzen, den es gerade vor seiner Nase sah.

Surfo Mallagan sah das Tier in einer günstigen Position und sprang. Er landete auf einem Rücken, der ausschließlich aus stahlharten Muskeln zu bestehen schien.

Das Schwein warf den Kopf herum. Surfo Mallagan sah die scharfen Hauer auf sich zukommen und wußte im selben Augenblick, daß all seine guten Vorsätze sinnlos waren. Von dieser Sekunde an achtete das Tier nicht mehr auf seine beiden anderen Gegner. Es kannte nur noch ein Ziel: Es wollte den Mann töten, der auf seinem Rücken saß, und der Betschide konnte ihm nur zuvorkommen, indem er selbst seinen Gegner umbrachte.

Er hatte keine Ahnung, wo bei dieser Kreatur das Herz saß. In dieser Beziehung hatte er auf Chircool die tollsten Überraschungen erlebt. Er hatte andererseits genug zu tun, sich auf dem tobenden Körper zu halten und dabei nicht das Messer zu verlieren. Damit entfiel die Möglichkeit, nach Adern zu suchen, die dicht unter der Haut lagen.

Das Schwein entfernte sich von der Plattform. Es drehte sich um seine Längsachse, schnappte nach seinem Gegner und krümmte den Rücken.

Surfo Mallagan rutschte immer näher an den Kopf heran, ohne etwas dagegen unternehmen zu können. Er wußte nur eines: Er durfte nicht loslassen, denn dann war er auf jeden Fall verloren.

Es widerstrebte ihm, wahllos auf das Tier einzustechen. Er klammerte sich an die harten, kantigen Borsten der Mähne, und plötzlich fühlte er unter der linken Hand weiche, dünne Haut - der Hals des Tieres. Er griff nach dem Messer, das er sich vorübergehend zwischen die Zähne geklemmt hatte, um die Hände freizubekommen.

Er empfand Mitleid mit seinem Gegner, als er zustieß. Zum Ehrenkodex der Jäger von Chircool gehörte es, ein Tier schnell und möglichst schmerzlos zu töten. Er konnte sich nicht entsinnen, je zuvor derart lange mit einer einzelnen Kreatur gekämpft zu haben.

Als das Schwein unter ihm zusammenbrach, fühlte er sich wie zerschlagen. Er stieß sich ab und rollte durch den Sand, fort von dem schweren Körper, der sich im Todeskrampf wand. Die erstaunlich schlanken Läufe wirbelten Sand und Staub auf. Eine undurchdringliche Wolke entzog den Körper den Blicken des Betschiden.

Surfo Mallagan richtete sich schweratmend auf. Er hielt das Messer immer noch in der Hand. Gedankenverloren steckte er es in den Gürtel. Er wartete, bis das Schwein wieder sichtbar wurde.

Es war tot. Er war froh, daß er es trotz allem im ersten Anlauf hatte töten können.

Er blickte zur Plattform zurück.

Er war etwa zweihundert Meter von dem seltsamen Quartier des Kranen entfernt. Er lauschte - noch war es still. Aber er zweifelte nicht daran, daß schon bald die Luft vom Knurren und Heulen all jener Kreaturen erfüllt sein würde, die die Absicht hatten, auf ihre Weise die Rolle von Totengräbern zu übernehmen.

Mit großer Mühe brach er den Körper des Schweines auf. Er trennte ein Stück der weichen Bauchhaut ab und breitete sie auf dem Rücken des Tieres aus. Auf die Haut tat er das Herz und die Leber und wickelte alles mit geübten Griffen zu einem glatten Paket zusammen. Als er mit dieser Arbeit

fertig war, waren auch Scoutie und Brether zur Stelle. Sie schnitten große Stücke Fleisch zurecht und begaben sich schwerbeladen auf den Ruckweg. Als sie die Plattform erreichten, stellten sie fest, daß der Krane die Strickleiter eingezogen hatte.

5.

„Was jetzt?“ fragte Brether Faddon ratlos.

Surfo Mallagan zuckte die Schultern.

„Wir suchen uns ein passendes Quartier“, erklärte er. „Und dann werden wir sehen, wie es weitergeht.“

Von oben klang ein leises Kichern zu ihnen herab.

„Der Kerl scheint das auch noch amüsant zu finden“, knurrte Scoutie.

„Weg von hier“, stieß Mallagan hervor. „Wenn der Bursche uns mit seinen Metallbrocken bewirft, wird es kritisch.“

Die beiden anderen Betschiden hatten es bereits begriffen. Sie rannten den nächsten Hang hinauf. Ehe sie jedoch den Kamm der Düne erreichten, zischte es vernehmlich. Sekundenlang war es taghell um sie herum. Über ihnen schmolz der Sand zu einer glasigen Masse zusammen.

„Kommt nur her!“ rief der Krane. „Kommt, meine kleinen Freunde, wir wollen miteinander speisen!“

Und dann kam wieder dieses Kichern. Den Betschiden trieb es eine Gänsehaut über den Rücken.

„Der Kerl ist verrückt!“ stieß Brether Faddon hervor.

„Ich fürchte, du hast recht“, flüsterte Scoutie.

Ein zweiter Schuß ging so haarscharf über sie hinweg, das sie keine andere Möglichkeit sahen, als zur Plattform hin zurückzuweichen.

„So ist es gut“, lobte der Krane. „Kommt näher, meine Lieben. Es wird ein Festmahl werden, verlaßt euch darauf.“

„Warum geht er nicht hin und holt sich selbst ein Stück Fleisch?“

beschwerte sich Brether Faddon. „Ist er zu faul, die paar Meter zu laufen?“

„Ich fürchte, er hat es auf eine ganz andere Beute abgesehen“, keuchte Surfo Mallagan, während sie dem nächsten Schuß auswichen und abermals der Plattform näher kamen.

Brether Faddon hielt überrascht inne.

„Bewege dich!“ schrie der Krane prompt und feuerte. „Oder ich röste dich bei lebendigem Leibe. Du gibst in diesem Zustand sicher einen prächtigen Braten für die Colnys ab - mir reichen die beiden anderen!“

Faddon spürte den Gluthauch des energetischen Strahles und rutschte hastig den Gang hinab.

„Der will uns braten!“ schrie er empört.

„Hast du es endlich begriffen?“ fragte Scoutie spöttisch. „Für ihn sind wir eine Abwechslung auf seinem Küchenzettel, ein unbekanntes Wild.“

Wahrscheinlich fängt er sonst nur diese kleinen Aasfresser.“

„Was sollen wir tun?“ fragte Brether ratlos. „Surfo - du bist doch sonst so schlau! Fällt dir diesmal gar nichts ein?“

„Wenn du endlich den Mund halten wolltest, könnte ich es dir sagen“, knurrte Mallagan ungehalten. „Paßt auf - wir lassen uns von ihm zur Plattform treiben. Es darf nicht zu schnell gehen, sonst schöpft er Verdacht, aber auch nicht zu langsam, denn dann verliert er womöglich die Geduld.“

„Und dann?“ fragte Brether Faddon skeptisch.

„Unter die Plattform“, erwiderte Mallagan trocken. „Was sonst? Dort kann er uns schlecht erreichen. Wenn er an uns heran will, muß er die Strickleiter benutzen, und auf der erwischen wir ihn.“

„Hast du das Messer noch?“ fragte Scoutie.

„Ja. Aber wir werden ihn nicht töten. Ich vermute, daß er seinen Spoodie verloren hat. Ich erinnere mich nicht gerne daran, aber wir haben damals, unter ähnlichen Umständen, ebenfalls auf haarsträubende Weise versagt. Er kann nichts dafür. Er ist nicht böartig, sondern krank.“

„Aber er ist auch gefährlich!“ gab Brether zu bedenken.

„Das dürfen wir niemals vergessen“, nickte Surfo Mallagan ernst.

„Weiter!“ schrie der Krane und gab einen weiteren Schuß ab. „Kommt schon her zu mir, ihr Festtagsbraten!“

Und sie rannten und rutschten den Hang der Düne hinab, versäumten es jedoch nicht, immer dann innezuhalten, wenn der Krane seine Waffe nicht gebrauchte.

Sie waren bis auf etwa dreißig Meter an die Plattform heran, als Surfo ihnen das verabredete Zeichen gab. Sie warfen ihre Lasten von sich und rannten, als wäre der Teufel hinter ihnen her.

Der Krane stieß einen empörten Schrei aus. Ein Metallbrocken piffte durch die Luft, verfehlte jedoch sein Ziel. Dann waren sie unter der Plattform und warfen sich keuchend zu Boden. Surfo wälzte sich herum und legte die Hand auf den Griff des Messers. Aber der Krane zeigte sich nicht - noch nicht. Er konnte warten. Er besaß Wasser und Nahrung, die Betschiden dagegen besaßen nichts.

*

Extreme Temperaturunterschiede gehören zu den Charakteristika aller Wüsten, egal auf welchem Planeten sie sich befinden mögen - soviel hatten sie bereits herausgefunden. Diese bestimmte Wüste auf dem Planeten Kranenfall machte keine Ausnahme. Es wurde empfindlich kalt. Sie hockten zitternd und zähneklappernd unter der Plattform. Hier gab es nichts, womit sie Feuer machen konnten, und der Sand fühlte sich wie flüssiges Eis an. Surfo Mallagan hatte das Paket mit den Innereien bei sich behalten. Sie öffneten es, schnitten das Herz des riesigen Schweines in Streifen und schlangen es roh hinunter. Das völlig ungewürzte Fleisch verursachte ihnen Übelkeit, solange sie es im Mund hatten. War es erst einmal im Magen angelangt, so schickte es ein wohliges Gefühl von Wärme in ihre Körper, das leider nicht lange anhielt.

Der Krane hatte die blaue Lampe an einen anderen Ort gehängt. Das Licht fiel auf allen Seiten über die Ränder der Plattform. Eine Zone von Helligkeit entstand, die sich nicht so leicht überwinden ließ, zumal der Gegner über eine hochmoderne Waffe verfügte.

Ihre einzige Hoffnung bestand darin, daß der Krane irgendwann schlafen mußte. Unter anderen Umständen hätten sie die Zeit genutzt, um sich zu erholen. Wenn einer von ihnen Wache hielt, dann reichte das schließlich. Aber es wurde so kalt, daß sie gar nicht zu schlafen wagten. Zu allem Überfluß sorgte ein eindeutiger Geruch nach Verwesung und das Vorhandensein unzähliger Knochen dafür, daß ihnen eines bewußt blieb: Sie

saßen am denkbar ungünstigsten Ort fest. Die Wesen in der Umgebung der Plattform waren mehr oder weniger daran gewöhnt, unter dem metallischen Auswuchs des großen Schiffes Nahrung zu finden. Wenn eines von ihnen in dieser Nacht Hunger verspürte, würde es zu allererst versuchen, sich an den drei Betschiden schadlos zu halten.

Sie blieben in Bewegung, um sich warm zu halten. Der Krane schien ähnliche Motive zu haben: Er wanderte mit nervtötender Ausdauer auf und ab. Die Plattform mußte recht dünn sein - die hallenden Schritte jedenfalls vernahm man sehr deutlich.

Alles zusammengenommen wäre es trotzdem nichts anderes als eine Geduldsprobe gewesen - und daß sie dabei den längeren Arm besaßen, hatten die Betschiden sich und anderen oft genug bewiesen. Aber es kam etwas hinzu, woran sie nicht gewöhnt waren, und was ihnen darum schwer zu schaffen machte: Sie verzehrten sich fast vor Sehnsucht nach dem Schiff, Diese Sehnsucht machte sie ungeduldig, nervös und reizbar.

Sie verloren aus nichtigen Gründen die Kontrolle über sich. Als Scoutie vor einem plötzlichen Knurren, das von weither kam, erschrak und Brether auf die Zehen trat, fauchte der Betschide das Mädchen an, wie er es nie zuvor getan hatte. Und als Brether in der Dunkelheit versehentlich Surfo Mallagan anrampelte, hätten die beiden Männer sich fast gegenseitig den Hals umgedreht.

Wenn es etwas gab, das sie dazu zwang, vernünftig zu bleiben, dann waren es die pochenden Schritte des Kranen über ihnen.

Die Nacht schien eine Ewigkeit zu dauern. Als endlich eine winzige Spur von Helligkeit unter die Plattform vordrang, tauchten Scharen von winzigen, insektenähnlichen Wesen auf, die sich auf die Knochen stürzten. Es schien ihnen gar nichts auszumachen, daß kein Fleisch mehr daran war und sie dieselben Knochen wahrscheinlich schon seit Tagen benagten. Sie hatten allerdings auch nichts dagegen einzuwenden, wenn ihnen eine saftigere Beute zwischen die Kieferzangen geriet - wie zum Beispiel die Beine der Betschiden.

Die Nachkommen der legendären Solaner vollführten verzweifelte Luftsprünge. Je heller es wurde, desto weiter zogen sie sich in Richtung auf die Schiffshülle zurück.

Die Plattform ragte wie eine lange, schmale Halbinsel aus dem runden Schiffskörper hervor. Es war rätselhaft, wie dieses Gebilde entstanden war. Hatte es schon vor der Bruchlandung existiert? Welchem Zweck hatte es gedient? Sie fanden nicht die Spur einer Antwort darauf. Aber sie fanden etwas anderes: Eine Reihe von Unebenheiten an jener Stelle, an der die Plattform auf die Schiffshülle stieß.

Sie kletterten hinauf und fanden sich plötzlich in einem Raum, der jenem glich, den sie bereits untersucht hatten.

Auch hier war der Boden von Flugsand bedeckt. Er lag weniger dicht als in dem anderen Hohlraum. Die Betschiden entdeckten Nischen in den seitlichen Wänden, denen sie jedoch vorerst keine besondere Aufmerksamkeit zollten. Etwas anderes erregte ihr Interesse: Ein Schott, das die uralten, überlieferten Symbole trug.

„Ein Schott!“ flüsterte Scoutie. „Wenn wir es öffnen können ...“

„Es ist durchaus möglich, daß ein Roboter dahinter auf uns wartet“, unterbrach Mallagan sie nüchtern.

„Aber es muß nicht so sein.“

„Seid doch mal still!“ fauchte Brether Faddon ungeduldig. „Hört ihr das denn nicht? Da rauscht doch etwas!“

Sie lauschten und hörten es ebenfalls.

„Wasser!“ stieß Surfo Mallagan hervor.

Vorsichtig schlichen sie durch die Halle, bis sie die Stelle erreichten, an der das Wasser aus der Wand sprudelte. Es ließ sich nicht auf den ersten Blick sagen, ob das Leck auf natürliche Weise entstanden war, oder ob jemand nachgeholfen hatte. Es war ihnen in diesem Augenblick auch absolut gleichgültig. Sie steckten die Köpfe in das sprudelnde Naß.

Surfo Mallagan ermannte sich zu der Warnung:

„Langsam trinken. Ihr dürft euch nicht vollpumpen.“

Er war nicht sicher, ob er selbst dieser Warnung folgen würde.

Das Wasser wirkte Wunder. Dabei schmeckte es nicht einmal besonders gut. Genauer gesagt: Zu jedem anderen Zeitpunkt hätten sie es für ungenießbar erklärt. Aber jetzt erschien ihnen dieses Leck wie die Quelle des Lebens selbst.

„Es kommt aus dem Schiff“, keuchte Scoutie schließlich. „Da drin gibt es mehr davon. Wenn wir drinnen sind, haben wir keine Sorgen mehr.“

Brether Faddon tastete unwillkürlich nach dem Spoodie, der unter seiner Kopfhaut saß. Er spürte ihn nicht, aber er wußte, daß er da war. Unsicher sah er zu Surfo Mallagan hinüber. Er ertappte den Freund bei genau derselben Geste. Sie sahen sich an und brachen in scheinbar unmotiviertes Gelächter aus.

„Ich glaube, wir haben es überwunden“, sagte Surfo lächelnd. „Ich weiß nicht, woran es liegt - vielleicht sind wir widerstandsfähiger als die Kranen. Aber ich bin mir jetzt sicher, daß wir der Spoodie-Seuche nicht erliegen werden.“

Brether Faddon nickte.

„Kümmern wir uns um den Kranen“, schlug er vor. „Was machen wir mit ihm?“

„Wir kommen nicht an ihn heran, solange er die Waffe hat“, bemerkte Scoutie. „Unsere Hoffnung liegt dort“, und sie deutete auf das Schott.

„Und wenn wirklich ein Roboter dahinter ist?“ fragte Surfo Mallagan.

„Dann haben wir Pech gehabt. Immerhin sind wir der einen Maschine entkommen.“

Surfo sah sich um. Er entdeckte eine der seltsamen Nischen ganz in ihrer Nähe. Das Schott war nur wenige Schritte weit entfernt.

„Dort können wir uns verstecken“, stellte er fest.

„Die Nischen erinnern mich an Kojen“, murmelte Scoutie. „Ich möchte wetten, daß es Schlafplätze waren.“

„Unsinn“, widersprach Mallagan heftig. „Dieses Schiff ist riesengroß. Die Mannschaftsquartiere lagen mit Sicherheit viel weiter innen.“

„Die Außenwände sind mit geschweißten Platten abgedichtet“, bemerkte Brether Faddon. „Genau wie bei dem anderen Raum.“

Surfo Mallagan stutzte, fing sich aber schnell wieder.

„Wer „weiß, was das zu bedeuten hat“, sagte er. „Die Wasserversorgung funktioniert offenbar noch. Vielleicht gibt es weiter drinnen Überlebende. Ebenso gut ist es möglich, daß sie von den Königsblüten mit Beschlag belegt wurden. Aber ich glaube, daß sie die Landung überlebt haben. Sie haben sich hier eingerichtet.“

„Dort oben?“ fragte Brether Faddon.

Surfo Mallagan folgte seinen Blicken und erstarrte - hoch über ihnen hingen Gebilde von der Decke. Sie waren perspektivisch verfremdet, aber eindeutig in ihren Formen, deutlicher erkennbar als die, die auf dem Boden der Halle standen.

Dort oben gab es Möbel - Tische, Stühle, seltsam geformte Sessel, wie die Jäger sie aus St. Vains „Kommandozentrale“ kannten.

„Und dort waren auch welche“, sagte Brether Faddon und deutete auf die Stirnwand, in der sich das Schott befand. „Man sieht die Stellen, an denen sie befestigt waren.“

„Ihre Überreste müßten am Fuß der Wand liegen.“

„Hm“, machte Brether. „Die Roboter könnten aufgeräumt haben.“

„Bist du dir bewußt, was das zu bedeuten hätte?“ fragte Surfo Mallagan skeptisch.

„Ich glaube schon. Diejenigen, die in diesem Schiff gewohnt haben, hatten keine Angst vor dem Vakuum. Sie haben sich nicht vor dem luftleeren Raum verschlossen, sondern ihr Schiff dem ganzen Kosmos geöffnet. Sie haben den offenen Weltraum als angenehm empfunden.“

„Genau wie wir“, flüsterte Scoutie schauernd.

„Wir können nicht im Vakuum leben!“ sagte Surfo Mallagan scharf.

„Ich weiß“, murmelte Scoutie nüchtern. „Aber wir haben oft genug beobachten können, daß andere Wesen sich vor der Unendlichkeit fürchten. Wenn sie einen lächerlichen Sprung von einem Schiff zum anderen vollführen sollen, brauchen sie Gravitrone, Sicherheitsleinen - wer weiß, was noch. Wir benötigen das nicht. Ich glaube, die, die hier gelebt haben, brauchten es auch nicht.“

Surfo Mallagan spürte, wie ein Schauer ihm über den Rücken lief.

Als sie das Wrack zum erstenmal gesehen hatten, da hätten sie es gespürt: Das war das Schiff. Die ungewöhnliche Farbe der Hülle, die gewaltige Größe...

„Es ist nicht die SOL!“ sagte er ärgerlich. „Die SOL ist kein Wrack. Sie liegt nicht auf irgendeinem namenlosen Planeten herum, auf dem sich niemand um sie und ihre Bewohner kümmert.“

Die anderen schwiegen. Auch sie konnten und wollten sich die SOL nicht als Wrack vorstellen. Um sich von allen unangenehmen Gedanken in diesem Zusammenhang abzulenken, konzentrierten sie sich wieder auf den Kranen, der draußen auf der Plattform sein Unwesen trieb.

„Ich versuche es“, verkündete Surfo Mallagan entschlossen. „Versteckt euch in der Nische.“

Während Brether und Scoutie sich in Sicherheit brachten, befaßte Mallagan sich mit der Schleuse. Zu seiner Überraschung öffnete das Schott sich sehr schnell. Er sprang entsetzt zurück und hechtete in die nächstbeste Deckung. Sekundenlang blieb alles ruhig. Dann schoß mit unwahrscheinlicher

Geschwindigkeit ein Roboter aus der Öffnung hervor, bremste abrupt und drehte sich langsam im Kreis.

Die drei Betschiden wurden von nackter Angst gepackt. Sie wußten, daß Roboter mitunter die Mittel hatten, lebende Wesen auch in den verborgensten Winkeln aufzuspüren, und sie fürchteten bereits, von der Maschine entdeckt worden zu sein.

Da kam ihnen der Zufall zu Hilfe.

Der Krane verlor die Geduld. Draußen war es schon fast hell - vielleicht hatte er auch unter die Plattform gesehen und festgestellt, daß seine vermeintliche Beute sich aus dem Staub gemacht hatte.

Jedenfalls begann er wüst zu schreien und um sich zu schießen.

Falls der Roboter vorher Verdacht geschöpft hatte, so wurde er nun hinreichend abgelenkt. Er raste durch die Halle auf die Plattform hinaus.

Surfo Mallagan sprang auf. Er brauchte seinen Freunden nicht zu erklären, was er plante. Sie waren dicht hinter ihm, als er das Schott erreichte.

Sie hörten hinter sich eine Waffe fauchen. Es klang lauter und bedrohlicher als jenes Geräusch, das der Strahler des Kranen verursachte.

Erst da wurde ihnen in voller Konsequenz bewußt, was sie angerichtet hatten.

Der Roboter bewachte diesen Eingang, und er schien von seinen Erbauern eindeutige Befehle erhalten zu haben, was den Umgang mit ungebetenen Gästen betraf. Ob er den Kranen tötete oder nur betäubte, das machte in dieser Umgebung kaum einen Unterschied - vor allem aber würde er seine Aufgabe sehr schnell gelöst haben und zurückkehren.

Die Betschiden sahen vor sich ein zweites Schott, das jedoch zur Hälfte offenstand. Sie schlüpfen hindurch und rannten in das Schiff hinein.

6.

Die Angst trieb sie vorwärts, und sie rannten, bis die totale Erschöpfung sie zu Boden zwang. Zu diesem Zeitpunkt hatten sie bereits eine solche Vielfalt von Gängen und Räumen aller Art hinter sich gelassen, daß sie nur mit großer Mühe imstande gewesen wären, den Rückweg zu finden.

Keuchend verkrochen sie sich unter einem Berg von Gerumpel, der sich in einer Ecke auftürmte. Dann warteten sie, aber der Roboter ließ sich nicht blicken.

„Er hat unsere Spur verloren“, stellte Surfo Mallagan erleichtert fest, als er wieder bei Atem war. Er stand vorsichtig auf und spähte in den nächsten Gang hinein. „Wir sollten versuchen, die Zentrale dieses Schiffes zu finden.“

„Das wird nicht leicht sein“, vermutete Scoutie.

„Das Schiff ist kugelförmig“, überlegte Brether Faddon. „Die Zentrale dürfte sich im Mittelpunkt befinden, oder doch mindestens in dessen Nähe.“

„Klingt logisch“, meinte Mallagan. „Aber genauso gut können die Erbauer dieses Schiffes eine ganz andere Meinung vertreten haben. Ich schlage vor, daß wir zuerst im Zentrum nachsehen. Finden wir dort nichts, können wir immer noch nach einer anderen Lösung suchen.“

„Falls wir dann noch dazu in der Lage sind“, gab Scoutie zu bedenken. „Wir brauchen Wasser und Proviant.“

Surfo nickte nur. Er deutete in den Gang hinein.

„Kommt“, sagte er. „Hier gibt es Unmengen von Türen. Irgendwo werden wir

schon etwas für uns finden.“

Es war sehr still in dem riesigen Wrack. Obwohl sie sich bemühten, ganz leise aufzutreten - und das wollte bei ihnen etwas heißen, waren sie doch daran gewöhnt, selbst das scheueste Wild von Chircool anzuschleichen - kam es ihnen vor, als müßte man das Geräusch ihrer Schritte bis auf die Plattform hinaus hören. Sie zogen die weichen Stiefel aus und gingen barfuß, aber selbst dann hielten sie alle paar Meter inne, um zu lauschen.

Aber allmählich gewöhnten sie sich an ihre neue Umgebung. Es fiel ihnen um so leichter, weil sie sich der Tatsache bewußt waren, daß sie sich in einem Raumfahrzeug aufhielten. Aus irgendeinem Grund fühlten sie sich zwischen den metallenen Wänden entschieden wohler als draußen, unter dem unendlich weiten Himmel des fremden Planeten. Hier drinnen reichte der Blick niemals bis zum Horizont, traf immer wieder auf Wände - aber das beruhigte sie.

Schon nach wenigen Minuten waren sie mutig genug, um sich der Türen anzunehmen. Als sie die erste öffneten, sahen sie in einen kleinen, freundlich gestalteten Raum hinein. Sie entdeckten eine Koje, einen kleinen Tisch, einen Sessel. An den Wänden waren große Bilder befestigt. Sie zeigten ausnahmslos kosmische Objekte - Sterne, Meteore, Galaxien. Sie waren ein wenig verblaßt, und auf den Möbeln lag Staub, aber auf eine undefinierbare Weise erweckte der Raum dennoch den Eindruck, daß sein Bewohner schon in der nächsten Sekunde zurückkehren konnte.

Sie sahen in vier weitere Räume dieser Art hinein, ehe sie sich dazu aufraffen konnten, eines der Zimmer genauer zu untersuchen. Bei näherem Hinsehen erwiesen sich die Wände nicht als so glatt und einförmig, wie es auf den ersten Blick hatte scheinen wollen. Die Betschiden entdeckten Wandschränke. Die Kleidungsstücke, die in einem davon hingen, schienen geradezu für einen von ihnen gemacht zu sein, und Brether Faddon paßte am besten hinein. Er versuchte es und stand dann, angetan mit einer silbrigen Hose und einem schwarzen Hemd, vor ihnen - er wirkte so fremd und seltsam in dieser Aufmachung, daß Scoutie erschrocken die Hände vor den Mund legte. Hastig entledigte er sich der fremden Kleidung. Sie fühlte sich zwar gut auf der Haut an, aber sie war ihm viel zu unheimlich, als daß er sie länger zu tragen gewagt hätte.

In einem anderen Schrank fanden sie riesige Mengen von kristallinen Würfeln. Die Würfel schienen zu nichts nütze zu sein. Sie rührten sie nicht an und schlossen behutsam die Tür.

Eine der nützlichsten Entdeckungen machte Scoutie. Sie öffnete eine der kaum sichtbaren Türen und sah dahinter eine Einrichtung, die eine gewisse Ähnlichkeit mit den kranischen Naßzellen aufwies. Als sie an den Wänden herumtastete, prasselte plötzlich eiskaltes Wasser auf sie herab. Auf diese Weise bekamen die Betschiden erneut Gelegenheit, ihren Durst zu stillen. Fast im gleichen Augenblick lehnte Surfo Mallagan sich versehentlich gegen einen der Kontakte, durch die die Türen geöffnet wurden, und ein Fach sprang aus der Wand, das zur Hälfte mit kleinen, flachen, in durchsichtigen Hüllen steckenden Stäben gefüllt war. Die Ähnlichkeit mit den Konzentraten, die sie gelegentlich an Bord kranischer Schiffe zu sich genommen hatten, war so groß, daß der ewig hungrige Brether Paddon spontan zugriff und einen der

Riegel probierte.

Das Zeug erwies sich tatsächlich als eßbar und sättigend. Sie versuchten, ein Stück aus der auf dem Bett liegenden Decke herauszutrennen, aber sie scheiterten kläglich an dem ebenso leichten wie zähen Material. Da sie auch ihre Gürtel verloren hatten und ihre Kleidung fast nur noch aus Fetzen bestand, blieb ihnen schließlich nichts anderes übrig, als die gefundenen Vorräte auf die Decke zu häufen und ein viel zu großes Bündel daraus zu machen.

Sie untersuchten noch weitere Kabinen, die alle auf die gleiche Weise eingerichtet waren. In einigen fanden sie auch weitere Vorräte. Sie packten gewissenhaft alles ein, denn sie konnten sich nicht vorstellen, daß es überall in diesem Wrack so sein sollte.

Tatsächlich waren die Fächer in den hinteren Kabinen leer. Alles deutete darauf hin, daß die Räume regelrecht geplündert worden waren. Es ließ sich nicht feststellen, wann und durch wen das geschehen war.

Als sie die letzten Kabinen auf diesem Gang erreichten, waren sie rechtschaffen müde. Sie spähten kurz in einen breiten Korridor hinein, der im Gegensatz zu den Räumen, die sie bisher gesehen hatten, nicht beleuchtet war, und beschlossen, sich die Erkundung dieses Terrains für den nächsten Tag aufzuheben - wobei ihnen nicht ganz klar war, wie sie an Bord des Wracks feststellen sollten, wann draußen über der Wüste ein neuer Tag anbrach.

Schon vorher war ihnen aufgefallen, daß es Verbindungstüren zwischen den Kabinen gab. Sie fanden drei nebeneinanderliegende Räume, bei denen diese Türen nicht verschlossen waren.

Die drei Betschiden trugen die Decken und Kissen in den Gang hinaus, schüttelten den Staub ab und kehrten dann in die Kabinen zurück, um sich in den fremden und doch so vertraut wirkenden Betten zur Ruhe zu begeben.

*

Mehrere Stunden Schlaf und eine ausgiebige Mahlzeit - das reichte, um sie wieder auf die Beine zu bringen. Sie fühlten sich frischer und unternehmungslustiger als je zuvor. In den Naßzellen hatten sie den Staub von ihren Körpern gewaschen. Dabei hatte eine der Zellen sich plötzlich geweigert, das zu tun, wozu sie geschaffen war. Aber das beunruhigte sie nicht weiter. Es gab genug andere Kabinen, und das Schiff war so unendlich groß ...

Erst als sie vor dem dunklen Korridor standen, wurde ihnen etwas beklommen zumute.

Der neue Gang führte in eine scheinbar unendliche Finsternis hinein.

Nirgends war auch nur der kleinste Lichtschimmer zu entdecken. Instinktiv scheuten sie vor dieser Dunkelheit zurück.

„Vielleicht sollten wir es doch lieber an einer anderen Stelle versuchen“, flüsterte Faddon. „Wenn da drin etwas auf uns lauert, nützt es uns nichts, daß wir gute Jäger sind.“

„Was sollte schon auf uns lauern?“ fragte Surfo Mallagan spöttisch, obwohl auch er sich alles andere als wohl in seiner Haut fühlte. „Wir sind hier nicht im Dschungel, sondern in einem Raumschiff!“

„Schön und gut, aber in was für einem Raumschiff? Wer hat es gebaut? Wo

sind die Bewohner geblieben?“

„Man wird sie abgeholt haben. Es muß ein kranisches Schiff sein. Es deutet doch genug darauf hin. Die Konzentratnahrung, die wir gefunden haben, die Konstruktion der Naßzellen...“

„Die Ähnlichkeiten sind vielleicht rein zufällig. Nichts von dem, was wir bis jetzt gesehen haben, war für Kranen bestimmt. Die Kabinen, die Möbel, die Betten - alles ist viel zu klein. Es ist für Menschen gemacht, Surfo! Warum willst du das nicht einsehen?“

„Weil es nicht so sicher ist, wie du denkst. Ich gebe zu, daß die Räume, in denen wir die Nacht verbracht haben, für Kranen zu klein sind, aber das heißt doch noch nicht, daß es kein kranisches Schiff ist! Du weißt, wie viele Völker zum Herzogtum von Krandhor gehören. Warum sollte nicht eines darunter sein, dessen Mitglieder uns ähnlich sehen und ähnliche Bedürfnisse haben. Vielleicht irrte Yistor, als er von einem nichtkranischen Schiff sprach.“

„Manchmal bist du sturer als St. Vain!“ warf Brether Faddon ihm vor. Mallagan seufzte.

„Alles, was wir bis jetzt haben, sind Vermutungen, aber keine Beweise“, sagte er. „Und jetzt laßt uns gehen. In diesem Korridor lauern bestimmt keine Ungeheuer auf uns.“

Brether sah hilfesuchend zu Scoutie hinüber, aber sie lächelte nur und zog die Augenbrauen hoch.

Trotzig faßte er seinen Speer fester und folgte Mallagan in die Finsternis hinein.

Anfangs kamen sie flott voran. Aus dem Gang, den sie verlassen hatten, fiel etwas Licht in den Korridor. Es wurde schnell schwächer, aber ihre Augen paßten sich der Dämmerung an. Bis es schließlich nichts mehr gab, woran menschliche Augen sich anzupassen vermochten.

Warum in dem einen Gang Licht brannte, in dem anderen dagegen nicht, das wußten sie nicht. Sie führten es darauf zurück, daß sie sich eben in einem Wrack befanden, in dem vieles zerstört sein mochte. Damit mußten sie sich abfinden, und sie taten es auch, denn sie waren Jäger und verfügten darum über einen schwachen, in gewissen Situationen sehr nützlichen Hang zum Fatalismus. Als es so dunkel wurde, daß sie nicht mehr sahen, wo sich die Wände befanden, nahmen sie ihre Hände zu Hilfe und tasteten sich behutsam voran. Sie fanden auf diese Weise zwei Seitengänge, die jedoch ebenfalls finster waren, und eine Reihe von Vertiefungen, in denen undefinierbare Gegenstände standen.

Erst als Surfo Mallagan versehentlich einen Kontakt in einer der Nischen schloß und eine schwache, rötliche Lampe aufglomm, erkannten die Betschiden, was in diesen Vertiefungen verborgen war.

In namenlosem Entsetzen starrten sie auf den Roboter, der starr vor ihnen stand. Dann wandten sie sich zur Flucht. Sie vergaßen die Dunkelheit und stürmten blindlings los. Daß sich keiner von ihnen bei dieser Gelegenheit den Schädel einrannte, war nur ein glücklicher Zufall.

Erst nach geraumer Zeit wurde ihnen bewußt, daß der Roboter sich nicht von der Stelle gerührt hatte. Sie hielten inne und blickten zurück. Die Nische war wieder dunkel. Und in dem Korridor war es so still wie zuvor, wenn man die keuchenden Atemzüge der drei Jäger außer acht ließ.

Noch etwas fiel ihnen auf.

„Seine Augen haben nicht geglüht“, flüsterte Scoutie. „Das Ding funktioniert überhaupt nicht mehr!“

Sie begannen zu lachen. Ihre Spannung löste sich. Sie faßten sich bei den Händen, kehrten zur Wand zurück und setzten ihren Weg fort. Wenig später flammte Licht auf. Wieder erschrakten sie, aber diesmal dauerte es nur Sekunden, bis sie sich gefangen hatten.

„Es ist nur die Notbefeuchtung“, stellte Surfo Mallagan erleichtert fest. „Wir haben nichts zu befürch...“

Das Wort blieb ihm im Halse stecken, als er sah, was vor ihnen lag.

*

Etwas füllte den Korridor aus. Es war groß, aber gleichzeitig zierlich. Unzählige feine Äste streckten sich nach allen Seiten, drängten sich stellenweise eng zusammen und verflochten sich miteinander zu schenkeldicken Strängen. Es ließ sich nicht genau sagen, welche Farbe das Ding hatte, denn in dem rötlichen Licht erschien es einfach nur schwarz. Auf jeden Fall war es lebendig. Es bewegte sich schwach, und ab und zu vernahmen die drei Betschiden ein feines Rascheln.

„Es könnte eine Pflanze sein“, meinte Brether Faddon unsicher.

„Mitten in diesem Schiff?“ fragte Surfo Mallagan zweifelnd. „Woher bezieht sie ihre Nahrung?“

„Das ist mir egal“, knurrte Scoutie. „Sie soll nur nicht versuchen, einen von uns zu verdauen.“

„Sie sieht nicht sehr mordlüstern aus“, bemerkte Mallagan nüchtern.

Er entdeckte einen Haufen Gerumpel neben sich und zog eine lange Metallstange daraus hervor. Prüfend wog er sie in der Hand und ging dann langsam auf das Etwas zu.

Er neigte keineswegs dazu, Pflanzen zu unterschätzen. Auf Chircool gab es etliche Arten, die sich vorzugsweise von Fleisch ernährten und dabei keinen Unterschied zwischen den einheimischen Tieren und den von den Sternen herabgestiegenen Betschiden machten. Er wußte, daß Pflanzen mitunter heimtückischere Fallen zu stellen vermochten, als selbst die gerissensten Tiere es fertigbrachten. Daß es auch Pflanzen gab, die aktiv ihren Opfern nachstellten und sich dabei durchaus zielsicher von der Stelle bewegten, hatte er erstmals auf dem Planeten Cratcan erfahren müssen. Er rechnete jedoch nicht damit, hier, in diesem faszinierenden Schiff, auf eine solche Ausnahmeerscheinung zu treffen.

Um so überraschter war er, als aus dem Geflecht der Äste ein dünner Auswuchs hervorkam und auf ihn zuschnellte. Seine Überraschung hinderte ihn nicht daran, so zu reagieren, wie seine Reflexe es ihm befahlen.

Er sprang zur Seite und sah mit Genugtuung, daß der Ausläufer an ihm vorbeizuckte und hart auf den Boden prallte. Scoutie war blitzschnell zur Stelle und schwang ihre Steinaxt. Irgendwo aus dem Dickicht kam ein dumpfes Stöhnen. Der Ausläufer fiel leblos zu Boden, und die ganze Pflanzenmasse zuckte ein Stück zurück.

„Das kann keine Pflanze sein!“ schrie Brether aus dem Hintergrund. „Habt ihr das Stöhnen gehört? Eine Pflanze tut so etwas doch nicht.“

„Da bin ich mir nicht so sicher“, versetzte Mallagan grimmig.

Er wich vorsichtig einem Ast aus, der sich vorwitzig auf ihn zubewegte. Er betrachtete das Gebilde so genau, wie es ihm bei der mangelhaften Beleuchtung möglich war. Deutlich sah er blattähnliche Auswüchse an einem dünnen Stängel.

„Was es auch sein mag“, murmelte er, „wir kommen nicht an ihm vorbei. Es wäre sinnlos, sich mit diesem Gebilde anzulegen. Wir müssen es auf einem anderen Weg versuchen.“

„Also zurück?“ fragte Scoutie betroffen. „Den langen Weg noch einmal?“

„Weißt du eine bessere Lösung?“ fragte er gereizt.

„Aber dieser Korridor führt zur Mittelachse. Ich fühle das.“

„Ich auch. Was hilft es uns, Scoutie? Wir können es mit diesem Ungeheuer nicht aufnehmen - nicht mit den Waffen, die uns zur Verfügung stehen!“

„Du hast ja recht“, sagte Scoutie entmutigt. „Aber ich hatte so sehr gehofft, daß wir unser Ziel endlich erreichen.“

Sie tat ihm leid. Er tat sich auch leid. Die Buhrlo-Narben begannen wieder zu brennen. Er spürte den Schmerz, und die wunderbare, ruhige Nacht schien in unendlicher Ferne hinter ihm zu liegen. Er war erschöpft und fühlte sich wie zerschlagen.

„Hätten wir nur dieses Wrack niemals gefunden!“ flüsterte er und starrte voller Haß auf die Pflanze, die sich ihnen in den Weg stellte.

Er kam erst wieder zur Besinnung, als erneut ein Ausläufer auf ihn zukam. Beinahe mechanisch wich er aus. Er sah Scoutie mit dem Steinbeil, und ihm war klar, daß sie andere Waffen brauchten.

Sie befanden sich noch immer in den Außenbezirken des Schiffes. Er wußte es. Er brauchte keinen Bauplan zu sehen. Es war ein Wissen, das aus seinen Instinkten resultierte. Wenn sie aber schon hier draußen auf derartige Gefahren trafen - wie mochte es dann erst weiter drinnen aussehen?

„Wir gehen zurück!“ entschied er. „Nicht den ganzen Weg, aber einen Teil. Wir müssen uns Waffen beschaffen.“

Er zögerte und erschrak vor seinen „eigenen Gedanken. Es dauerte Sekunden, bis er es auszusprechen vermochte.

„Wir werden einen der Roboter auseinandernehmen!“

7.

Sie wußten, daß die Spoodies ihnen dabei halfen, und sie waren ihnen dankbar dafür, obwohl die kleinen Symbionten mit der Dankbarkeit der Betschiden nicht das geringste anzufangen wußten. Sie besaßen keine eigene Intelligenz. Sie beschränkten sich darauf, die Körpersäfte ihrer Wirte aufzusaugen. Als Gegenleistung gaben sie den Betschiden etwas, was deren Intelligenz erhöhte. Ohne diese von den Spoodies hervorgerufene Steigerung ihres Auffassungs- und Kombinationsvermögens wären sie unweigerlich gescheitert.

So aber meisterten sie die selbstgestellte Aufgabe. Es dauerte nur wenige Stunden, dann besaßen sie die Waffen, die sie zu brauchen glaubten.

Zu ihrem Leidwesen erwischten sie einen Roboter, der gewiß alles andere als ein Kämpfer gewesen war. Verglichen mit jenen Maschinen jedenfalls, die die Aychartaner einzusetzen pflegten, war der Roboter aus dem Wrack ein Waisenknabe, und selbst gegen einen kranischen Artgenossen hätte er keine Chance gehabt.

Nach der Demontage verfügten sie über einen schwachen Desintegrator, einen Paralsator und eine tödliche Strahlwaffe, deren Reichweite allerdings arg begrenzt war. Die Reste des Roboters wollten sie zuerst einfach liegen lassen. Mallagan entschloß sich im letzten Augenblick, wenigstens Teile der Hülle zu verwenden. Mit dem Desintegrator schnitten sie sich schmale Metallstreifen zurecht, die als Schwerter dienen konnten. Der Versuch, aus den übrigen Resten zumindest für einen von ihnen eine Art Rüstung zu formen, erwies sich als nutzlos.

Immerhin waren sie nun nicht mehr wehrlos - Surfo Mallagan schwang unternehmungslustig sein „Schwert“ und sah sich nach der Pflanze um. Sie war näher gerückt. Vielleicht war sie neugierig, vielleicht wurde sie aber auch nur von der lohnenden Beute angezogen.

Wie dem auch sein mochte: Er spürte einen unbändigen Zorn auf dieses Gewächs. Die Pflanze hinderte ihn daran, seinen Weg zu gehen. Das war etwas, was er nicht hinnehmen konnte. Bei aller Achtung, die er sonst vor jeder Art von Leben zu haben pflegte - dieses Gewächs erschien ihm als unnatürlich. Es hatte an Bord dieses Schiffes nichts zu suchen.

„Nimm dich in acht“, sagte er zu dem Gewirr von Zweigen und Ästen. „Du wirst uns nicht daran hindern, unseren Weg zu nehmen. Wir werden dich vernichten.“

Er hörte Scouties Stimme hinter sich.

„Er ist übergeschnappt!“ schrie sie. „Wir müssen ihn aufhalten!“

Es interessierte ihn nicht. Er packte den Desintegrator und das „Schwert“ und marschierte vorwärts.

Es war, als würde die Zeit um ihn herum langsamer ablaufen, als es sonst der Fall war. Er wußte, wie schnell die Ausläufer der Pflanze sich sonst zu bewegen vermochten - jetzt krochen sie wie in einer Zeitlupenaufnahme dahin. Er schlug zu, schoß, wandte und drehte sich. Hinter ihm entstand ein Kanal, ein freier Gang. Der Boden war mit Staub und toten Pflanzenteilen bedeckt.

„Kommt endlich!“ schrie er. „Mir nach!“

Er sah, wie die Zweige die Lücke schlossen, und er fluchte wild. Er schoß nach rückwärts - aber damit gab er der Pflanze Gelegenheit, ihn von vorne anzugreifen. Wenn er nach vorne hin den Weg frei räumte, schloß sich die seltsame Wand hinter ihm um so dichter.

Als er die Gefahr endlich erkannte, steckte er bereits mitten in einem unentwirrbaren Dickicht. Plötzlich wurde ihm klar, wie es um seine Zukunft stand. Die Panik packte ihn, und er kämpfte verzweifelt um sein Leben.

Er hätte es ohne die Hilfe seiner Freunde vermutlich nicht geschafft. Brether und Scoutie kamen ihm entgegen und hielten die Pflanze in Schach, bis er bei ihnen war. Dann packten sie ihn und schleppten ihn zurück.

Verlegen strich er sich mit der Hand über die Buhrlo-Narbe auf seinem Kopf.

„Ich habe einen großen Fehler gemacht“, murmelte er.

Brether Faddon sah ihn an und begann plötzlich zu lachen. Sein Gelächter wirkte ansteckend. Zuerst stimmte Scoutie mit ein, dann konnte auch Surfo Mallagan nicht länger an sich halten.

„Wir werden einen anderen Weg finden“, sagte er schließlich lächelnd.

„Diese verdammte Pflanze kann ja schließlich nicht das ganze Schiff beherrschen.“

*

Es gab im Innern des Schiffes keine Möglichkeit, die Zeit zu messen. Sie erreichten Gebiete, in denen Licht herrschte, aber es brannte anscheinend immer mit derselben Intensität. Sie fanden auch wieder Kabinen, in denen früher die Besatzungsmitglieder dieses erstaunlichen Schiffes gehaust haben mochten. In einigen Kabinen gab es Wasser, manchmal auch ein wenig Proviant - letzterer wurde immer seltener, so daß sie schließlich heilfroh waren, daß sie über einen gewissen Vorrat an Konzentraten verfügten. Sie spürten, daß sie sich dem Zentrum des Schiffes näherten. Darüber hinaus gab es konkrete Anzeichen dafür, daß sie sich nicht irrten. Die Korridore waren teilweise gekrümmt, der „Horizont“ war weniger weit von ihnen entfernt.

Und sie trafen immer massiver auf den Widerstand der rätselhaften Pflanze.

Vielleicht hatte sie sich zum Wächter des Schiffes aufgeschwungen.

Vielleicht verfolgte sie aber auch nur ihre potentiellen Opfer und saß den Betschiden deshalb so dicht auf den Fersen. Oft genug kam sie ihnen auch zuvor und versperrte ihnen den Weg.

Sie kämpften und gewannen an Boden. Und dann wieder verloren sie eines dieser unheimlichen Gefechte und mußten sich zurückziehen.

Als sie auf diese Weise das Zentrum mehr als eineinhalbmal umrundet hatten - vorausgesetzt, daß ihr Orientierungsvermögen sie noch nicht ganz und gar im Stich gelassen hatte - verloren sie die Geduld.

„Bevor wir in den Kern des Schiffes vordringen“, sagte Surfo Mallagan während einer Rast, „müssen wir den Kern der Pflanze finden. Wir müssen sie töten.“

Brether Faddon sah ihn erschrocken an.

„Sie ist so groß!“ flüsterte er. „Und sie ist mehr als irgendeine Pflanze. Sie ist vielleicht sogar intelligent. Wenn ich es mir recht überlege, spricht alles dafür, daß sie es ist. Wir können sie nicht einfach umbringen!“

„Wir werden es auch kaum schaffen“, meinte Mallagan nüchtern. „Aber wenn sich uns eine Chance bietet, müssen wir zuschlagen. Es bleibt uns gar nichts anderes übrig. Wenn wir es nicht tun, werden wir das Zentrum niemals erreichen - und es dürfte mittlerweile wohl auch bei euch keine Zweifel mehr darüber geben, daß wir nur dort erfahren können, was es mit diesem Schiff auf sich hat.“

„Es muß die SOL sein“, murmelte Scoutie. „Alles spricht dafür.“

„Vielleicht finden wir schon bald Hinweise, die uns Gewißheit geben“, tröstete Faddon.

„Aber zuerst befassen wir uns mit der Pflanze!“ sagte Mallagan energisch und stand auf.

Fast gleichzeitig ertönte ein lautes Stampfen, dann ein Knirschen und Quietschen.

Sie sahen sich an.

„Die Roboter“, flüsterte Scoutie. „Sie haben herausgefunden, daß wir uns im Schiff aufhalten!“

Sie packten ihre Habseligkeiten und eilten davon.

Schon bald fand ihre Flucht ein jähes Ende, als sie sich unversehens wieder der Pflanze gegenüber sahen. Das Gewächs ringelte erwartungsvoll seine äußersten Zweige zusammen und schien nur darauf zu warten, daß ihm die drei Eindringlinge von den Robotern in die Arme getrieben wurden. Was sie dann erwartete, bekamen die Betschiden diesmal sehr deutlich demonstriert: Nicht nur die Betschiden ergriffen vor den heranstampfenden Maschinen die Flucht.

Sie hatten ab und zu schwache Spuren gefunden und daraus geschlossen, daß sie und die Pflanze nicht die einzigen Lebensformen an Bord waren. Irgendwann in der Vergangenheit mochten Tiere in das Wrack eingedrungen sein. Wie es ihnen gelungen war, in dieser für sie feindlichen Umgebung zu überleben, würde auf ewig ihr Geheimnis bleiben. Sie hatten einen hohen Preis für das Überleben bezahlt, denn der Aufenthalt im Schiff hatte sie und ihre Nachkommen verändert.

Einige solche Kreaturen hatten sie für Augenblicke aus der Ferne gesehen. Sie waren jedoch alle schleunigst in finstere Gänge geflüchtet, und die Betschiden waren zu sehr mit der seltsamen Pflanze beschäftigt gewesen, als daß sie sich die Zeit hätten nehmen mögen, diesen scheuen Schiffsbewohnern nachzuspüren. Seit Tagen suchten sie nach einem Weg, der an dem Gewächs vorbeiführte, aber erst jetzt erkannten sie, wovon die Pflanze sich normalerweise ernährte.

Eine kleine Schar von plumpen, schwarzen Wesen näherte sich in seltsamen Sprüngen. Die Betschiden wichen hastig zur Seite, drückten sich gegen die Wand und sahen zu ihrem Entsetzen, daß die Schwarzen Kreaturen direkt auf die Pflanze zuliefen. Instinktiv sprangen sie vor und versuchten die Tiere aufzuhalten. Aber die dicklichen, schwarzen Wesen entfalteten plötzlich kurze, verkümmert wirkende Schwingen und setzten unbeholfen, aber zielstrebig über die drei Betschiden hinweg. Die Pflanze nahm sie in Empfang, und sie verschwanden kreischend und krächzend im Gewirr der Zweige. Nach einigen Sekunden wurde es still. Und dann ertönte aus dem Dickicht ein leises, dumpfes Knacken.

Die drei warfen sich entsetzte Blicke zu - dieses Geräusch kannten sie.

„Sie bricht ihnen die Knochen“, flüsterte Mallagan.

Ihnen blieb nicht viel Zeit, ihr Entsetzen zu pflegen. Die Roboter kamen unaufhaltsam näher. Noch waren sie nicht zu sehen - aber wenn es erst einmal soweit war, hatten die Betschiden keine Chance mehr.

Verzweifelt sahen sie sich um.

Ausgerechnet jetzt war weit und breit kein Seiteneingang zu sehen. Nur ein paar große Löcher in den Wänden boten eventuell Deckung. Sie hatten vorher flüchtige Blicke in die dahinterliegenden Räume geworfen und nichts als Gerumpel und die Spuren der Zerstörung entdecken können. Angesichts der Tatsache, daß die schwarzen Kreaturen aus einem dieser Löcher hervorgehüpft waren, verspürten sie wenig Lust, in diesen verwahrlosten Räumen herumzuirren. Aber die Gefahr, von den Robotern niedergeschossen zu werden, war noch viel größer - entschlossen sprang Mallagan voran, und die beiden anderen folgten ihm auf dem Fuß.

Es mußte an Bord des Wracks noch immer Energiereserven geben. An

vielen Stellen brannte Licht - die Betschiden hatten sich nicht weiter den Kopf darüber zerbrochen, sondern es dankbar hingenommen. In diesem Augenblick wären sie allerdings über ein dunkles Versteck recht froh gewesen. Statt dessen herrschte hinter der abenteuerlich gezackten Öffnung ein schwacher Dämmerchein, in dem sie für die Roboter sicher leicht zu sehen waren.

Hastig verbargen sie sich abseits von der Öffnung hinter verbogenen Metallplatten, zeretzten Plastikmatten und ähnlichem Abfall. Sie hörten die Roboter heranstampfen. Eine der Maschinen blieb vor der Öffnung stehen, und die drei Betschiden hielten den Atem an und wünschten sich, sie hätten auch noch das Klopfen ihrer Herzen dämpfen können.

Als sie das Fauchen von Waffen hörten, glaubten sie, ihr Schicksal wäre besiegelt. Aber der Angriff galt der Pflanze. Sie lauschten dem Knacken und Schaben, mit dem das unheimliche Gewächs sich von den gefährlichen Maschinen entfernte, und Mallagan dachte voller Hoffnung, daß die Roboter möglicherweise, wenn auch unfreiwillig, dieses Problem für sie lösen würden. Tatsächlich zogen sich die Maschinen, nachdem sie noch mehrmals geschossen hatten, wieder zurück.

Sie warteten geraume Zeit, ehe sie es wagten, sich draußen umzusehen. Die Roboter hatten Teile der Pflanze verbrannt. Dürre Äste ragten empor. Einige hielten selbst jetzt noch ihre Beute fest. Die Betschiden sahen einige der schwarzen Kreaturen in spiralig gewundenen Ästen hängen. Das Federkleid der Tiere war verbrannt, und nun sah man deutlich die langen, scharfen Schnäbel und die spitzen Krallen - diese Tiere mochten von den Vögeln abstammen, die die Betschiden bereits kennen gelernt hatten. Aber auch schlangenähnliche Wesen waren der Pflanze zum Opfer gefallen sowie die degenerierten, zwergenhaften Nachkommen von „Schweinen“, die irgendwann in dem gewaltigen Wrack Zuflucht gesucht haben mochten. Andere Überreste von Tieren waren kaum noch zu erkennen, so sehr waren sie bereits von den Säften der Pflanze zersetzt worden.

Noch während die Betschiden diese toten Teile ihres Gegners musterten, schoben sich knackend und knisternd neue Ausläufer der Pflanze heran. Das Gewächs hatte es eilig, das verlorene Gebiet zurückzuerobern.

„Das ist sinnlos“, stellte Surfo Mallagan deprimiert fest. „Wenn nicht einmal die Roboter mit ihren Waffen es schaffen, werden wir erst recht nicht durchkommen - nicht an dieser Stelle.“

„Wir könnten durch die Hallen ausweichen“, meinte Scoutie. „Oder habt ihr dort drinnen etwas von diesem Ungeheuer gesehen?“

„Das könnte daran liegen, daß es in den Hallen Wesen gibt, vor denen sogar die Pflanze Respekt hatte“, murmelte Faddon skeptisch.

„Wir probieren es aus“, entschied Surfo Mallagan und ging voran.

Seine Buhrlo-Narben brannten, und er fühlte sich elend. Trotzdem befahl ihn immer wieder völlig unmotiviert ein Gefühl heißer Freude. Er spürte den harten Boden unter seinen Füßen, sah die Wände, die den Blick versperrten, und fühlte sich trotz der Pflanze, den Robotern und anderen Gefahren auf eine geradezu unvernünftige Weise heimisch in diesem Wrack.

Erst als sie bereits tief in den Komplex von Hallen eingedrungen waren, der sich an die Öffnung anschloß, erlosch dieses Gefühl in ihm, und er blickte

ernüchtert auf das Gewirr von Pflanzen, das vor ihnen lag.

„Wenn die alle aggressiv sind, können wir es ebenso gut gleich bleiben lassen“, meinte Brether Faddon.

„Sie sehen friedlich aus“, stellte Scoutie fest.

Die Pflanzen bildeten mannshohe Gruppen. Es war nicht recht zu erkennen, worin sie wurzelten. Der Boden war zwar mit Humus bedeckt, aber die Schicht war nur dünn - sie reichte nicht aus, um die Vielzahl von Gewächsen zu ernähren. Einigen war auch deutlich anzusehen, daß sie Mangel litten. Andere aber standen in Blüte oder trugen sogar Früchte. Allen war gemeinsam, daß sie zarte, sehr dunkle Blätter hatten, die Luft war feucht, und es gab in diesem Sektor mehr Lampen, als die Betschiden je zuvor in diesem Schiff gesehen hatten. Allerdings waren nicht alle diese Lampen in Betrieb - wenigstens schien es so. Erst als den Betschiden auffiel, daß mitunter Pflanzen, die direkt unter dunklen Leuchtkörpern standen, besonders reich blühten und Früchte trugen, kamen sie darauf, daß hier mit besonders raffinierten Methoden gearbeitet worden war. Die dunklen „Leuchtkörper“ sandten Strahlen aus, auf die die Pflanzen positiv reagierten. Sie versuchten einige von den Früchten und fanden sie schmackhaft. Sie bekamen ihnen auch glänzend. Darüber hinaus erwiesen sich Blätter, Stängel und Blüten als eßbar. Die Mehrzahl der Pflanzen war so beschaffen, daß man sie mit Stumpf und Stiel verzehren konnte.

„Das ist unnatürlich“, sagte Scoutie leise. „Solche Pflanzen mag es geben - aber nicht in derartiger Häufung. Und seht euch die Dinger doch an. Sie sind so verschieden gebaut, daß sie unmöglich alle dieselben Eigenschaften aufweisen können. Hier hat man nachgeholfen, und das ziemlich massiv.“

„Das ist nur ein Faktor“, murmelte Mallagan. „Wenn es diese Pflanzen noch gibt und genug Wasser vorhanden ist, um sie zu versorgen, Energie, um ihnen die Assimilation zu ermöglichen - warum werden sie dann nicht mehr abgeerntet? Wo stecken die Wesen, die solche Plantagen angelegt haben?“

Niemand antwortete ihm. Sie gingen langsam zwischen den Pflanzengruppen hindurch. Es gab schmale Wege, von vermoderten Pflanzenteilen und teilweise auch von kleineren Pflanzen bedeckt. Am Ende eines solchen Weges entdeckten sie eine winzige Hütte aus zusammengeschweißten Plastikteilen. Sie war gerade groß genug, daß die drei Betschiden darin Platz fanden.

Da sie müde waren, ergriffen sie die Gelegenheit und legten eine Rast ein.

Surfo Mallagan hatte die erste Wache. Als Scoutie ihn ablöste, regnete es.

„Regen in einem Raumschiff!“ flüsterte Mallagan schaudernd. „Was hatten die Leute hier eigentlich nicht?“

Als sie später weitermarschierten, gerieten sie in eine angrenzende Halle, in der früher ähnliche Verhältnisse geherrscht haben mochten. Es gab auch noch ein paar Leuchtkörper, die eine trübe Dämmerung verbreiteten, aber es existierte keine einzige lebende Pflanze mehr. Der Grund dafür ließ sich leicht herausfinden: Es gab in dieser Halle kein Wasser mehr.

Sie eilten weiter und gelangten wieder einmal in einen Trakt mit Kabinen, in denen früher Wesen gehaust hatten, die den Betschiden in vielen Punkten ähnlich gewesen sein mußten - nicht nur, was die Größe und ungefähre Form der Körper betraf.

Diese Kabinen wiesen jedoch einen wesentlichen Unterschied zu denen auf, die sie vorher gefunden hatten: Man hatte sie bis auf die nackten Wände leergeräumt. Die Wandschränke waren aufgebrochen, die Kojen zertrümmert. Sie fanden zahlreiche Hinweise darauf, daß hier gekämpft worden war. Es gab nirgends Wasser, und die Suche nach Proviant war illusorisch.

Sie waren auf ihre Vorräte angewiesen, und die waren bereits arg zusammengeschmolzen.

„Notfalls gehen wir zurück“, meinte Surfo Mallagan.

Von irgendwoher drang das Geräusch einer Detonation an ihre Ohren. Eine kaum merkbare Erschütterung ging durch das Schiff.

„Ich fürchte, wir werden nicht umkehren können“, sprach Scoutie das aus, was sie alle dachten. „Die Roboter wissen, daß jemand im Schiff ist, und sie sind entschlossen, uns auszuräuchern.“

8.

Sie wußten, daß sie dem Zentrum sehr nahe waren. Die Gänge waren noch deutlicher gekrümmt. Sie fanden Räume, in denen es technische Einrichtungen gab, die besser als in den äußeren Sektoren erhalten waren. Aber die Geräte waren tot und ohne Energie. Dabei funktionierte noch immer fast überall die Beleuchtung. Sie fanden sogar einen Antigravschacht, der zum nächsthöheren Deck hinaufführte, und das Feld trug sie zuverlässig nach oben.

Von der Pflanze sahen und hörten sie nichts mehr, und das beruhigte sie. Sie nahmen sich ein wenig Zeit, um verschiedene Räume genauer zu untersuchen. Bei dieser Gelegenheit stießen sie auf eine Reihe von Behältern, die ihnen nur allzu gut bekannt waren.

„Spoodies!“ stieß Scoutie hervor. „Das Schiff hat Spoodies transportiert.“

„Ja, das stimmt“, sagte Surfo Mallagan ruhig.

Scoutie fuhr herum.

„Begreifst du denn nicht, was das heißt?“ schrie sie. „Das hier ist nicht die SOL!“

Mallagan lachte gezwungen.

„Es ist nicht die SOL“, wiederholte er und atmete tief durch. „Du solltest dich mit mir über diesen Fund freuen. Er beweist zumindest eines: Die SOL ist nicht auf diesem Planeten gestrandet. Sie kann noch immer irgendwo im Weltraum existieren - als ein Schiff voller Leben.“

Scoutie ließ sich auf einen der Behälter sinken.

„Ein kranisches Schiff!“ sagte sie bitter. „Und ich hatte mir eingebildet, hier etwas zu finden ... Ich weiß nicht was. Seht mich nicht so an, euch ist es doch auch so gegangen. Ich habe mich gegen den Gedanken gewehrt, weil ich Angst vor der Enttäuschung hatte, aber ich habe trotzdem gehofft, daß das hier die SOL ist. Wozu haben wir uns so viel Mühe gegeben, das Zentrum zu erreichen?“

„Weil wir gewisse Gefühle haben“, erklärte Mallagan nüchtern. „Und daran hat sich leider nichts geändert. Dieser Fund beweist, daß wir uns irren. Trotzdem müssen wir ins Zentrum.“

„Um eine noch größere Enttäuschung zu erleben?“ fragte Scoutie bitter.

„Vielleicht ist das hier wieder nur ein verrückter Test, den die Kranen mit uns

anstellen. Wenn wir die Zentrale erreichen, finden wir eine Botschaft vor: Ihr habt die Prüfung bestanden, man wird euch im Triumphzug zum Orakel geleiten!“

„Es hat keinen Sinn, jetzt die Nerven zu verlieren“, stellte Mallagan gelassen fest. „Komm weiter. Du erreichst nichts, indem du auf den Kisten sitzen bleibst.“

„Dir macht das alles nichts aus, wie?“ fragte Brether Faddon wütend und legte schützend den Arm um Scouties Schultern. „Wenn du jetzt kühl und nüchtern reagierst, wirst du bei den Kranen Pluspunkte scheffeln, nicht wahr?“

Surfo Mallagan wandte sich ab.

„Laß den Unsinn!“ sagte er schroff.

„Wir müssen weiter. Wir haben nur noch wenig Wasser.“

„Wir gehen nicht weiter!“ sagte Brether Faddon entschieden. „Wir kehren um.“

„Dann müßt ihr ohne mich gehen.“

„Nein!“ stieß Scoutie hervor und sprang auf. „Wir gehen zusammen.“

„Scoutie!“ rief Brether enttäuscht.

„Wenn du es nicht selbst spürst“, sagte sie, ohne sich umzudrehen, „dann kann ich dir auch nicht helfen. Mir jedenfalls bleibt gar keine andere Wahl. Ich muß in die Zentrale. Es würde mir für den Rest meines Lebens keine Ruhe mehr lassen, wenn ich es nicht wenigstens versucht hätte.“

Surfo Mallagan nickte ihr zu, und Brether Faddon empfand für einige Sekunden einen so wilden Zorn auf ihn, daß er nahe daran war, ihn zu einem Kampf herauszufordern.

Dann spürte er das seltsame Brennen in seinen Buhrlo-Narben. Er eilte hinter Scoutie und Mallagan her.

Sie verloren kein Wort darüber, daß er sich ihnen nun doch wieder anschloß.

Etwas später, als sie das letzte bißchen Wasser tranken, das sie in provisorisch hergestellten Behältern mitgeschleppt hatten, sagte Brether Faddon plötzlich:

„Wir werden weitersuchen!“

Sie nickten ihm zu.

„Eines Tages werden wir erfahren, was aus der SOL geworden ist“, murmelte Mallagan nachdenklich. „Und wir werden auch herausfinden, was es mit den Buhrlo-Narben auf sich hat.“

Diesen Augenblick suchte sich das unheimliche Pflanzenwesen aus, um einen neuen Angriff auf die drei Betschiden zu starten.

*

Sie waren jetzt beinahe sicher, daß dieses Monstrum zumindest eine Spur von Intelligenz besaß.

Das Gewächs war mit großem Geschick zu Werke gegangen. Lautlos hatte es sich an die Betschiden herangepircht, dann einen Durchgang zu einer Halle gefunden und dort in der Wand eine brüchige Stelle ausfindig gemacht. Diese Stelle war nur wenige Meter vom Rastplatz der Betschiden entfernt. Die tentakelartigen Äste hatten es nicht vermocht, auf mehr oder weniger lautlose Weise ein passendes Stück aus der Wand herauszulösen. Die

Pflanze war darauf angewiesen, Gewalt anzuwenden - und diesem Umstand verdankten die Betschiden ihr Leben.

Sie hörten es knirschen und krachen und rannten davon, als gerade die ersten Metallplatten zur Seite kippten und die Äste der Pflanze hervorschossen.

Surfo Mallagan hörte hinter sich einen Schrei. Er fuhr herum und sah, daß einer der Äste sich um Brether Faddon ringelte. Mit einem Wutgebrüll stürzte er sich auf die Pflanze. Er trug den Paralysator bei sich. Aber die Waffe versagte schon, als er den zweiten Schuß abgeben wollte. Er schleuderte sie von sich und zog das provisorische „Schwert“. Es gelang ihm, den Ast abzuhacken. Brether Faddon glitt halb besinnungslos aus der Umklammerung der Pflanze. Mallagan riß ihn mit sich, fort von diesem grauenhaften Gewächs. Als er sich umsah, erblickte er die vordersten Äste knapp hinter sich.

„Diesmal meint sie es ernst!“ schrie er. „Sie hat die Jagd auf uns endgültig eröffnet!“

„Mit etwas Glück wird sie uns auch erwischen“, antwortete Scoutie keuchend. Sie wartete an der Mündung zu einem Seitengang auf Brether und Mallagan, und als die beiden heran waren, packte sie Faddon von der anderen Seite.

„Bist du verletzt?“ fragte sie ihn.

„Das Biest hat mir die Luft aus der Lunge gedrückt“, erwiderte Brether mühsam. „Möglicherweise hat es mir auch ein oder zwei Rippen geknickt.“

Surfo Mallagan beobachtete die Pflanze und hielt gleichzeitig Ausschau nach einem Versteck. Als er seine Gefährten auf eine strahlend hell erleuchtete Öffnung zuzog, dachten die beiden anderen, er hätte den Verstand verloren. Sie sträubten sich gegen seine Absicht, gerade durch diese Öffnung zu laufen, aber Surfo Mallagan entwickelte in diesen Augenblicken ungeahnte Kräfte. Er zog Brether Faddon mit sich, und so blieb auch Scoutie nichts anderes übrig, als ihm zu folgen.

„Ich habe es satt!“ stieß Mallagan hervor, als sie drinnen waren. „Dieses Gewächs muß endlich verschwinden. Schlagt die Äste ab, wenn sie hier hereinkommt - ich bin gleich zurück!“

„Verstehst du, was er vorhat?“ fragte Brether Faddon verblüfft.

Scoutie schüttelte den Kopf. Sie starrte auf die Öffnung. Sie war regelmäßig geformt. Die verdorrten Überreste von Pflanzen rankten sich um sie herum, und unter einer trockenen Ranke sahen matt leuchtende Linien hervor.

Sie rannte hinüber. Neben ihr schossen zwei pflanzliche Tentakel vorbei.

Sie hörte Brether wütend knurren und verließ sich darauf, daß er auch jetzt noch fähig war, ihrer beider Leben zu verteidigen.

Sie konzentrierte sich auf die Linien, verfolgte sie mit den Augen und zerrte die Ranke an der richtigen Stelle zur Seite.

Da war er, der halbe Bogen, den die Betschiden seit eh und je unter die Schaltersymbole neben ihren Türen malten. Sie suchte nach dem Kontakt.

Eine Sekunde später schloß sich das Schott.

Die Pflanze büßte ein paar Äste ein, was ihr nicht viel ausmachen würde.

Zweifelloos befand sie sich schon jetzt auf der Suche nach einem anderen Weg, auf dem sie ihre Opfer erreichen würde.

„Was, zum Teufel, hat Surfo eigentlich vor?“ fragte Brether Faddon schwer atmend.

„Ich weiß es nicht“, murmelte Scoutie. „Er ist drüben. Sollen wir nachsehen?“

Hinter dem Schott schabte und kratzte es. Die Pflanze suchte nach einem Durchgang. Die beiden Betschiden zogen sich vorsichtig zurück und steuerten Surfo Mallagan an, der verbissen einen Haufen Abfall zur Seite wühlte.

„Was tust du da?“ fragte Scoutie verwundert.

Mallagan deutete nach oben.

„Hier verläuft ein dickes Kabel“, erklärte er, ohne in seiner Arbeit innezuhalten. „Von dort kommt noch eines. Irgendwo hier unten dürften die beiden zusammentreffen. Diesmal werden wir es sein, die dem Biest eine Falle stellen!“

Scoutie legte schweigend ihr „Schwert“ zur Seite und half ihm. Auch Brether wollte sich an der Arbeit beteiligen, aber sie verboten es ihm. Es war ihm deutlich anzusehen, daß er Schmerzen hatte. Er fügte sich widerstrebend, während sie nach einer Stelle suchten, an der sie die Kabel durchtrennen konnten.

Nach kurzer Zeit schon sahen sie die Linien im Boden unter dem Abfall. Sie räumten weg, was ihnen im Wege war, und fanden ein Luk. Es ließ sich leicht öffnen. Unter ihnen flammte Licht auf.

„Was ist das?“ flüsterte Scoutie. „Maschinen?“

„Es sieht zumindest so aus. Da drüben sind unsere Kabel. Es scheint, als würden sie in das Gerät dort laufen.“ Surfo Mallagan holte tief Luft. „Es kann nicht mehr sein als ein Notstromaggregat. Aber wenn es nur halb so gut ist, wie ich es mir erhoffe, dann werden wir bald vor unserem seltsamen Freund Ruhe haben. Paß du hier oben auf. Brether sieht so aus, als wollte er jeden Augenblick umfallen.“

Scoutie sah mit gemischten Gefühlen zu, wie Mallagan sich durch die Öffnung schob. Die Geräte dort unten waren ihr nicht geheuer. Sie hatten verzweifelt wenig Ähnlichkeit mit dem, was sie von den kranischen Raumschiffen her kannten. Mallagan lächelte ihr aufmunternd zu.

Mechanisch lächelte sie zurück und wandte dann ihre Aufmerksamkeit jener Stelle zu, an der am ehesten ein Durchbruch der Pflanze zu erwarten war. Sie fragte sich, ob es überhaupt immer dasselbe Gewächs war, auf das sie in diesem Schiff trafen. Konnte es nicht mehrere Exemplare davon geben? Wenn sie dieses eine Pflanzenwesen besiegten - würden dann andere auftauchen, um es zu rächen?

Sie rief sich selbst zur Ordnung. Sie war dabei, dieser Pflanze Fähigkeiten anzudichten, die sie gar nicht besaß. Sie wußte, daß das gefährlich war. Wenn sie so weitermachte, dann mystifizierte sie das Gewächs und war am Ende gar nicht mehr fähig, ihm Widerstand zu leisten, weil sie von ihrer eigenen Unterlegenheit überzeugt war.

Unterdessen durchsuchte Surfo Mallagan den kleinen Raum mit den fremdartigen Maschinen. Er war an die Technik der Kranen gerade erst halbwegs gewöhnt - das, was er jetzt fand, versetzte ihn in Erstaunen, auch ein wenig in Furcht. Immer wieder sagte er sich, daß an Bord dieses Schiffes

- zumindest überwiegend - Wesen gehaust hatten, die den Betschiden ähnlich waren, ähnlich in so vielen Dingen, daß er bei ihnen voraussetzte, daß sie auch einer ähnlichen Logik folgten.

Das Ding, aus dem die Kabel kamen, war ein glatter Block. Er besaß mehrere freie Buchsen. In einer Ecke des Raumes hingen Rollen mit Kabeln an der Wand. Er prüfte sie - sie waren allem Anschein nach noch zu gebrauchen. Er nahm zwei solche Rollen und verließ sich darauf, daß der Spoodie ihm die nötigen Fähigkeiten verlieh. Auf geheimnisvolle Weise verhalf ihm dieser Symbiont zu höherer Intelligenz und befähigte ihn, Zusammenhänge zu durchschauen, die er sonst nicht einmal ansatzweise erkannt hätte.

Die Hypnoschulung, die er bei den Kranen genossen hatte, umfaßte auch die allgegenwärtige Technik - aber nur deren kranische Variante. Niemand hatte ihn jemals gelehrt, mit einer fremdartigen Technik umzugehen. Er konnte es trotzdem.

Es gelang ihm, zwei Kabel so anzuschließen, wie es ihm vorschwebte. Er war sich, nicht sicher, ob es funktionieren würde, aber er erkannte, daß derartige Zweifel im Augenblick nur gefährlich waren.

Mit den Kabeln in der Hand kehrte er in die Halle zurück. Er achtete sorgfältig darauf, daß die Enden sich nicht berührten und auch nicht mit der Umgebung in Kontakt kamen. Als er oben angelangt war, barst rechts von ihm die Wand. Der Durchbruch war noch ein gutes Stück entfernt, aber die Pflanze streckte lange Äste aus, die suchend umhertasteten. Er ahnte, worauf sie ansprachen.

„Zurück!“ rief er Scoutie und Brether zu. „Willst du dem Ding in den Rachen laufen?“

„Ich werde ihm den Appetit auf uns verderben“, versprach Surfo Mallagan.

„Aber ich kann nicht arbeiten, wenn ihr mir im Wege steht.“

Brether sah die Kabel in Surfos Händen und wußte schlagartig, was der andere vorhatte.

„Du mußt einen Hauptast erwischen!“ stellte er fest. „Wir werden dir dabei helfen.“

„Du wirst die Finger davon lassen!“

Brether Faddon lachte.

„Nein!“ sagte er beinahe übermütig. „Wir werden es schaffen - aber nur, wenn wir zusammenarbeiten. Da kommen die ersten Zweige auf uns zu. Wir werden sie abwehren, und wir werden bis zu einer Stelle vorstoßen, an der es sich lohnt, diese Kabel einzusetzen. Ich rate dir nur eines: Sei schnell, wenn es soweit ist. Ich weiß nämlich nicht, ob wir dich da heraushauen können, wenn es schief geht!“

„Es wird nicht schief gehen!“

„Um so besser. Los jetzt!“

Die Pflanze tastete immer noch. Scoutie und Brether sprangen vor und schlugen auf die Äste ein. Sofort kam ein System in die Bewegungen der übrigen Teile der Pflanze. Plötzlich strebten sie alle einem einzigen Punkt entgegen.

Die beiden Betschiden setzten sich mit dem Mut der Verzweiflung zur Wehr. Ob dieses Gewächs nun intelligent war oder nicht - es hinderte sie seit

Tagen daran, ihr Ziel zu erreichen. Sie würden an dieser Stelle sterben, wenn sie sich nicht doch noch als die klügeren, geschickteren erwiesen.

Surfo Mallagan kämpfte nicht. Er bewies aber nicht weniger Mut als seine Gefährten. Vorbei an peitschenden Ästen schob er sich vorwärts.

Schritt für Schritt, bis er einen Körper vor sich sah, aus dem all die Äste hervorstachen.

Ihm stockte der Atem.

Der Körper gehörte nicht zu einer Pflanze. Er sah eher wie der einer Schlange aus. Er wand und krümmte sich, und aus seinem Vorderende ragte dieses Gestrüpp, Fangarmen gleich, die zunächst symmetrisch nach allen Seiten ausstrahlten und sich dann verästelten.

Surfo Mallagan hatte bereits Tiere gesehen, die ähnlich gebaut waren. Sie waren allerdings meistens recht klein und lebten im Wasser. Dort bargen sie ihre Wurmkörper in Röhren, die sie in den Schlamm wühlten, und das Geäst ihrer Arme diente ihnen als Falle, in der alles hängen blieb, was die Fluten ihnen zutrug. Sie gingen nicht auf die Jagd, wie dieses - Ding es tat.

Der gewaltige Körper streckte sich und rückte wieder um viele Meter näher an die Halle heran. Für einen Augenblick sah Surfo Mallagan hinter der durchscheinenden Haut deutlich einen pulsierenden Knoten.

„Das Herz!“ flüsterte er und packte die Kabel fester.

Er wagte nicht, daran zu denken, was geschah, wenn er sich irrte. Er rannte auf den Körper zu, bemühte sich, den Knoten im Auge zu behalten. Das Ding krümmte sich, und er verlor die pulsierende Stelle aus den Augen. Als er sie wiederfand, war sie schon etliche Meter von ihm entfernt. Er sprang vorwärts und hörte gleichzeitig einen Schrei. Die Wut verlieh ihm zusätzliche Kräfte. Schon wenige Sekunden später hätte er nicht mehr erklären können, wie er es fertiggebracht hatte.

Er fand sich plötzlich hoch oben auf dem durchscheinenden Körper wieder und drückte die Kabel in die durchsichtige Haut hinein. Er wußte, daß sein Vorhaben reiner Selbstmord war. Ein Kribbeln ging durch seinen Körper, dann ein Schmerz, der ihn in panischer Furcht schreien ließ. Aber er stieß die Kabel tiefer, ehe er losließ und schwer zu Boden fiel.

Surfo Mallagan wußte, daß er zeitweise ohne Besinnung gewesen war. Er erwachte nur langsam. Sein Körper schmerzte und war gleichzeitig wie taub. Für einen Moment sah er Scouties bekümmertes Gesicht über sich.

„Sie ist tot!“ sagte eine Stimme, die Brether Faddon gehören mußte und dennoch fremd und seltsam in seinen Ohren klang. „Wir haben diese Pseudopflanze besiegt - du hast sie besiegt!“

Er sank in die Dunkelheit zurück.

Als er wieder zu sich kam, fühlte er sich zwar nicht wesentlich besser, aber er begriff immerhin, daß er mit dem Leben davongekommen war. Sein Körper fühlte sich noch immer seltsam an - vor allem in seinen Händen war ein ganz merkwürdiges Gefühl. Er hob sie vor seine Augen und rieb Daumen und Zeigefinger aneinander. Er sah, daß die Finger sich berührten, aber er hatte immer noch das Gefühl, Handschuhe zu tragen, die den unmittelbaren Reiz dämpften.

Es geht jetzt nicht um meine Hände, dachte er träge, sondern darum, ob wir unser Ziel erreichen oder nicht.

Er konzentrierte sich gewaltsam auf seine Umgebung und stellte fest, daß er nicht mehr neben der „Pflanze“ lag. Er war froh darüber, denn er ahnte, daß er sonderbarer Reaktionen fähig gewesen wäre, hätten seine Freunde ihn nicht davongeschleppt. Er sah aber auch, daß sie ihn nicht dahin getragen hatten, wohin der „Kopf“ der ungeheuerlichen Kreatur gedeutet hatte.

„Wir sind an ihm vorbei“, sagte Brether Faddon leise.

Sie hatten das Zentrum des Schiffes erreicht. Vor ihnen lag ein deutlich gekrümmter Korridor, und auf der anderen Seite gab es keine weiteren Gänge mehr.

Nach längerem Suchen entdeckten sie ein Schott, das sich öffnen ließ. Sie fieberten vor Aufregung. Was sie sich von den nächsten Sekunden erwarteten, hätten sie selbst nicht sagen können. Sie wußten nur, daß es etwas Großes, Weltbewegendes sein mußte.

Und das war es in der Tat.

Voller Entsetzen starrten sie auf Hunderte von menschlichen Skeletten.

9.

Zur selben Zeit hatte man im Nest der 17. Flotte den vordringlichen Teil der Ermittlungen abgeschlossen. Verstärkung in Form weiterer herzoglicher Schiffe traf ein, und man fand Zeit, sich auf etwas zu konzentrieren, was man bisher notgedrungen vernachlässigt hatte: Von einer namenlosen Welt, einhundertundsieben Lichtjahre vom Nest der 17. Flotte, kamen Impulse, mit denen man zunächst nichts anzufangen wußte.

Unwissenheit in bezug auf das, was in ihrem Herrschaftsbereich vorging, war den Kranen stets ein Dorn im Auge, und man setzte alles daran, den rätselhaften Impulsen auf die Schliche zu kommen. Es dauerte auch gar nicht lange, da kannte man die Gefahr, die allen Raumschiffen von dieser unbewohnten Welt her drohte.

Die Tatsache, daß etwas, das solche Impulse auszusenden verstand, sich unbemerkt im Lquo-Sektor, noch dazu in unmittelbarer kosmischer Nachbarschaft zum Nest der 17. Flotte, hatte ansiedeln können, rief beträchtliche Aufregung hervor, vor allem aber den dringenden Wunsch, schleunigst dorthin zu fliegen und nach dem Rechten zu sehen.

Die Kranen besaßen reichhaltige Erfahrungen im Umgang mit allen möglichen Gefahren, die ihnen bei der Eroberung fremder Welten begegnen mochten. Mentale Beeinflussung, die Manipulation intelligenter Wesen mittels gewisser Impulse - ihnen war das nicht fremd. Es kostete sie nicht mehr als ein wenig Zeit, jene Abwehrmöglichkeiten zu ermitteln, die in diesem Fall am erfolgversprechendsten waren.

Binnen kurzer Zeit war auch dieses Problem gelöst, und einige Schiffe brachen auf, um die Sache genauer zu untersuchen. Sie hüllten sich, als sie sich dem Planeten näherten, in speziell geschaltete Schutzschirme, die ihnen die gefährlichen Impulse vom Leibe hielten.

Natürlich entdeckte man sehr schnell das riesige Wrack. Der Verdacht lag nahe, daß dieses Schiff etwas mit den rätselhaften Impulsen zu tun hatte, und so schickte man unverzüglich ein Enterkommando auf die Reise, das die Rolle, die das Wrack in dieser undurchsichtigen Angelegenheit spielte, genauestens untersuchen sollte. Damit auch die Mitglieder dieses

Kommandos vor den Impulsen verschont blieben, wenn sie die Beiboote verließen, rüstete man sie mit Absorberhelmen aus.

Die Beiboote landeten unbehelligt in der Nähe des Wracks. Die Mannschaften schwärmten aus und trafen unverzüglich Anstalten, in das fremde Schiff einzudringen.

Sie begegneten keinem nennenswerten Widerstand, wenn man von jenen beiden beinahe schrottreifen Robotern absah, die sich mit geradezu selbstmörderischer Verbissenheit gegen die Eindringlinge wandten. Natürlich hatten die Roboter keine Chance, der Invasion Einhalt zu gebieten. Leider gelang es jedoch andererseits auch nicht, die wildgewordenen Maschinen auf schonende Art und Weise auszuschalten. Die Roboter schossen, solange auch nur ein Hauch positronischen Lebens in ihnen war.

Es blieb nichts anderes übrig, als sie zu zerstören. Das war bedauerlich. Nicht nur, weil man nun keine Informationen von diesen beiden Maschinen mehr bekommen würde, sondern auch, weil man nicht wußte, wem man mit der Vernichtung der Roboter eventuell auf die Zehen trat. Es handelte sich um ein sehr großes Wrack - die Erbauer mochten entsprechend mächtig sein. Die Kranen legten keinen Wert darauf, sinnlose Kriege zu provozieren. Sie waren hinreichend damit beschäftigt, die Expansion des Herzogtums voranzutreiben, und sie taten das auf so friedliche Weise, wie es unter den gegebenen Umständen überhaupt nur möglich war. Das Orakel wollte es so, und die Kranen beugten sich diesem Wunsch sogar gerne, denn sie waren im Grunde ihres Herzens friedliche Leute.

Aus dem Verhalten der beiden Roboter schlossen sie, daß es mit der Friedlichkeit bei den Besitzern dieses Wracks nicht weit her sein konnte. Angesichts dieser Tatsache war es kein Wunder, daß die Kranen sich selbst wie auch den an dem Unternehmen beteiligten Angehörigen anderer Völker ausnahmsweise die Erlaubnis erteilten, auf die leiseste Andeutung von Widerstand mit Waffengewalt zu antworten.

*

Es waren wirklich menschliche Skelette. Sie hätten ebenso gut von Betschiden stammen können. Und sie lagen nicht einfach wahllos in der Gegend herum, sondern waren auf engstem Raum zusammengeballt. Die drei Betschiden fühlten sich unwillkürlich an die Vorgänge im Nest der 17. Flotte erinnert, an jene bedauernswerten Wesen, die sich unter dem Einfluß der Spoodie-Seuche zusammengedrängt hatten. Das erinnerte sie gleichzeitig an ihre Befürchtungen, sich im Nest infiziert zu haben, aber ihre Spoodies regten sich nicht, und selbst die Buhrlo-Narben machten ihnen kaum noch zu schaffen. Sie brannten zwar noch ab und zu, aber die Betschiden hatten sich daran gewöhnt und spürten es kaum noch. Surfo Mallagan ertappte sich dabei, wie er sich mit der Hand über den Schädel fuhr, und als er sich umsah, ließen Brether und Scoutie gerade verlegen die Hände sinken.

„Es scheint, als wären wir noch einmal davongekommen“, meinte Brether Faddon heiser. „Aber was ist hier vorgegangen? Was waren das für Leute? Betschiden?“

„Das ganz sicher nicht“, murmelte Surfo Mallagan. „Wenn früher schon kranische Schiffe auf Chircool gelandet wären, dann wüßten wir das doch!“

„So viele Übereinstimmungen können nicht durch Zufall entstehen“, sagte Scoutie leise und deutete schauernd auf die Skelette. „Das waren keine Fremdlinge, die uns zufällig ein bißchen ähnlich sahen - das waren Menschen wie wir.“

Die beiden Männer schwiegen. Sie wußten, daß Scoutie recht hatte und daß es nur eine logische Schlußfolgerung gab. Aber sie wagten es nicht, sie auszusprechen.

Sie fühlten sich so unsicher wie selten zuvor in ihrem Leben. Vorsichtig schlichen sie weiter, schlugen einen großen Bogen um die Skelette und spähten ängstlich um sich.

Die Zentrale des Wracks war riesig. Sie war in mehrere Ebenen unterteilt, die alle durch Antigravlifts miteinander verbunden waren. Die meisten Schächte funktionierten längst nicht mehr, aber an vielen Stellen gab es immer noch genug Licht, daß sie die fremden Geräte zu erkennen vermochten. Auch fanden sie genug Leitern, die sicher nur für besondere Notfälle gedacht waren, es ihnen jedoch nun erlaubten, auch den letzten Winkel zu durchstöbern.

Je länger sie sich in dieser Umgebung aufhielten, desto vertrauter kamen ihnen die Geräte und Kontrollpulte vor. Das lag sicher zu einem großen Teil daran, daß sie ähnliche Einrichtungen an Bord der Kranenschiffe gesehen hatten - manchmal gab es geradezu frappierende Parallelen. Andererseits machte sich aber auch der Einfluß der Spoodies bemerkbar.

Sie fanden keine weiteren Skelette, nicht einmal einzelne Knochen. Die, die hier gestorben waren, hatten sich aus unerfindlichen Gründen an einem bestimmten Fleck zusammengefunden, um dort den Tod zu finden. Dieser Gedanke war nicht sehr beruhigend, aber andererseits verloren die Betschiden allmählich ihre Scheu, als sie auf keine weiteren schrecklichen Funde stießen.

Surfo Mallagan war der erste, der sich an die Geräte heranwagte. Er versprach sich nicht viel davon. Irgendwo gab es Notaggregate, die für Licht sorgten und die Klimaanlage in Gang hielten. Diese Aggregate arbeiteten vermutlich schon seit sehr langer Zeit, und sie würden ihren Dienst nach und nach einstellen. Schon jetzt konnten sie kaum noch genug Energie liefern. Es gab genug Stellen, an denen die Leuchtkörper bereits erloschen waren, und die Luft roch muffig. Aber den Betschiden reizten die vielen Schalter, und er konnte der Versuchung nicht widerstehen, an einigen dieser alten Geräte herumzuspielen.

Um so überraschter war er, als plötzlich eine Reaktion erfolgte. Er hielt den Atem an. Ein Bildschirm wurde hell, flackerte, zeigte für die Dauer eines Lidschlags ein klares Bild. Dann war es vorüber, und bevor Mallagan einen zweiten Versuch unternehmen konnte, stieß Scoutie, die irgendwo hinter ihm einen durch gläserne Wände abgeteilten Raum durchsuchte, einen gellenden Schrei aus.

Surfo Mallagan vergaß den Bildschirm und das, was ihn gerade noch so fasziniert hatte. Er rannte in größter Hast los und stieß in der schmalen Tür, die in den abgetrennten Raum hineinführte, mit Brether Faddon zusammen. Ein kurzer Blick reichte ihnen, um sich zu verständigen. Sie wußten eines sehr genau: Scoutie schrie nicht grundlos bei jeder beliebigen Gelegenheit.

Die Möglichkeit, daß es sich um einen Jagdschrei gehandelt hatte, schied von vornherein aus, denn die Jäger von Chircool jagten schweigend. Also mußte die Betschidin auf etwas gestoßen sein, was entweder so bedrohlich oder so unheimlich war, daß sie die Gesetze der Jäger vergaß. Und das sagte einiges über das Ausmaß der Schrecken aus, auf die die Betschiden sich gefaßt machen mußten.

In jähem Schrecken kam ihnen zu Bewußtsein, daß sie so gut wie unbewaffnet waren. Auch die letzte der Waffen, die sie diesem riesigen Wrack abgetrotzt hatten, war längst ohne Energie. Der Kampf gegen das unheimliche Wesen, das halb Pflanze, halb Tier zu sein schien, hatte die letzten Energiereserven verbraucht. Brether Faddons Speer lag zerbrochen irgendwo in der Tiefe des Schiffes. Ihnen waren nur die primitiven „Schwerter“ geblieben, die sie aus der Hülle des Roboters gefertigt hatten.

Sie paßten sich den Verhältnissen an. Brether Faddon warf sich seitlich von der Öffnung in Deckung, während Surfo Mallagan, das reichlich nutzlose „Schwert“ in der Hand, nach einem Gegner Ausschau hielt, den es nicht gab. Der Raum war fast leer. Nur vor der Tür standen ein paar fahrbare Geräte, und ganz hinten, an der gegenüberliegenden Wand, stand eine seltsame Truhe mit gläsernem Deckel zwischen niedrigen Pulten. Vor dieser Truhe kauerte Scoutie auf dem Boden, die Hände vor das Gesicht geschlagen, fast regungslos vor Entsetzen. Von einer unmittelbaren Gefahr war nichts zu sehen.

Brether Faddon rannte eilig zu Scoutie und zog sie sanft in die Höhe. Sie drehte den Kopf zur Seite, um die Truhe nicht ansehen zu müssen.

„Da drin!“ flüsterte sie. „Es ist so furchtbar.“

Surfo Mallagan wurde allmählich neugierig auf den Inhalt des mysteriösen Behälters. Scoutie war sonst nicht so leicht aus der Fassung zu bringen - selbst der Anblick der vielen Skelette hatte ihr nicht so zugesetzt. Aber bei aller Neugierde verlor Mallagan nichts von seiner Vorsicht. Ehe er sich der Truhe widmete, musterte er noch einmal sorgfältig die Umgebung.

Dabei fiel ihm auf, daß es in diesem Raum viel sauberer als in der übrigen Zentrale war. Hier drinnen lag nur eine hauchdünne Staubschicht auf dem Boden und den Geräten.

Er sah zu der Truhe hin. Von weitem konnte er nur erkennen, daß etwas Helles darin lag. Die Scheiben des Deckels waren schmutzig. Scoutie hatte eine Stelle mit der Hand saubergerieben, um hineinsehen zu können.

Er trat näher heran - und starrte in ein Gesicht.

Unwillkürlich fuhr er mit der Hand über die Buhrlo-Narbe auf seinem Kopf. Sie bedeckte seine Stirn und reichte bis auf den Schädel hinauf, eine haarlose, glasartige, verdickte Fläche.

Als er noch ein Kind gewesen war, hatte es im „Schiff“ auf Chircool einen alten Mann gegeben, dessen eine Buhrlo-Narbe das ganze Gesicht bedeckte. Der Mann hatte unheimlich ausgesehen. Surfo erinnerte sich noch sehr deutlich daran, daß er und andere Kinder sich stets ein wenig vor diesem Betschiden gefürchtet hatten. Besonders der Blick der Augen, die tief zwischen glasigen Wülsten lagen, ließ ihnen eine Gänsehaut über den Rücken laufen.

Aber die glasige Schicht war bei diesem Betschiden unterhalb des Kinns,

kurz vor den Ohren und am Haaransatz in normale Haut übergegangen. Was Surfo Mallagan indessen jetzt vor sich sah, das war ein ganz und gar von der Buhrlo-Haut umschlossener Kopf.

Ein menschlicher Kopf - so viel ließ sich trotz des entstellenden Überzugs sagen.

Brether war immer noch damit beschäftigt, Scoutie zu trösten und zu beruhigen. Surfo Mallagan stellte mit einem Anflug von Ärger fest, daß Scoutie ihn gewähren ließ, obwohl sie längst über den ärgsten Schock hinweg sein mußte.

Surfo Mallagan vergaß seine Eifersucht jedoch sofort wieder und konzentrierte sich auf die Truhe. Der Deckel war wirklich sehr schmutzig. Surfo strengte seine Augen an, konnte aber kaum die Andeutungen eines Körpers erkennen. Von der Seite her war es etwas besser, aber da sah er den Fremden nur als eine weißliche Hülle, weil sich das Licht in der gläsernen Haut fing.

Der Betschide stutzte, denn der weiße Schimmer erstreckte sich allem Anschein nach auf den ganzen Körper.

Er riß ein Stück von seinem ohnehin zerfetzten Overall ab und rieb damit auf dem Deckel herum. Stück für Stück erkannte er den Körper, der darunter lag.

Es handelte sich um einen noch recht jungen Mann, soweit Mallagan das beurteilen konnte. Der Fremde war sehr groß - mindestens zwei Meter - und sehr schlank. Ohne die verdickte Haut hätte er geradezu dürr gewirkt. Trotz seiner Größe wirkte der Fremde zierlich. Er war schmal gebaut, seine Glieder waren lang und schlank. Als Surfo Mallagan sich halbwegs an den Anblick gewöhnt hatte, stellte er fest, daß sich unter der Buhrlo-Haut ein schmales, hübsches Gesicht verbarg. Die Augen waren groß, der Mund ausdrucksvoll - die sanft geschwungenen Lippen schienen zu lächeln.

Wie lange lag der Mann schon in diesem Kasten? Wie war er an diesen Platz gekommen, wie hieß er, welche Bedeutung hatte es, daß sie ihn jetzt in diesem Zustand fanden?

Es gab auf keine dieser Fragen eine Antwort.

Nur zweierlei ließ sich feststellen: Der Fremde war tatsächlich von Kopf bis Fuß mit der glasigen Haut bedeckt, und er war unzweifelhaft tot. Das Ding, in dem er lag, mochte als Lebenserhaltungssystem gedacht gewesen sein. Es bekam jedoch längst keine Energie mehr. Dennoch wirkte immer noch etwas konservierend auf den darin aufgebahrten Körper. Surfo Mallagan verspürte instinktiv das Verlangen, den Deckel zu öffnen und den Fremden zu schütteln, damit er zu sich kam und ihm sagen konnte, in was für ein Wrack sie geraten waren und was sich hier zugetragen hatte.

Er stand lange Zeit regungslos vor der Truhe. Dann traten Brether Faddon und Scoutie neben ihn. Die Betschidin hatte sich wieder völlig in der Gewalt. Sie betrachtete aufmerksam den Mann in dem Behälter.

„Es ist ein Solaner, nicht wahr?“ fragte sie schließlich sehr leise.

„Ja“, antwortete Surfo Mallagan.

Das Gerät, an dem er herumgespielt hatte, fiel ihm wieder ein. Er drehte sich abrupt um und ging davon. Brether Faddon und Scoutie folgten ihm, ratlos und verwirrt, denn sie wußten nicht, was plötzlich in ihn gefahren war.

Mallagan nahm genau dieselben Schaltungen vor, die kurz vorher zum Erfolg geführt hatten. Bange Sekunden lang fürchtete er, bei seinem ersten Versuch den letzten Rest von Energie verbraucht zu haben. Dann wurde der Bildschirm hell.

Sie starrten wie gebannt auf verschwommene Schemen, die sich durch eine lichtdurchflutete Umgebung bewegten. Allmählich wurde das Bild deutlicher, und die Schemen wurden zu Menschen. Einige dieser Menschen waren bekleidet, hatten eine samtbraune Haut und meist dunkles Haar. Andere trugen nur die glasartige verdickte Haut oder hatten sich bestenfalls einen bunten Tuchstreifen um den Körper gewunden. Sie wirkten sehr ruhig und gelassen, während die mit der normalen Haut aufgereggt gestikulierten. Plötzlich aber erschien ein Mann in der Runde derer, die auf dem Schirm zu sehen waren, wie die Betschiden ihn noch nie gesehen hatten. Er war vollkommen menschlich, ein schlanker, hochgewachsener Mann, der auf den ersten Blick jung wirkte und doch etwas an sich hatte, was sich schwer definieren ließ. Dieser Mann hatte silberhelles Haar und rötliche Augen. Er wurde von den anderen mit offensichtlichem Respekt behandelt, aber es war kein Respekt, wie er aus Angst entsteht. Dieser Mann war beliebt, und er wurde geachtet.

Für mehrere Minuten war diese Gruppe zu sehen. Die Gesten der Menschen auf dem Bildschirm lieferten keinen Hinweis darauf, worüber sie diskutierten. Die Blicke der Betschiden irrten ab und konzentrierten sich auf Dinge, die sie bis dahin für unwesentlich gehalten hatten.

Sie erkannten, daß die Szene, die über den Bildschirm flimmerte, sich in jener Zentrale abgespielt hatte, in der sie sich aufhielten. Es handelte sich um eine Aufzeichnung aus jenen Tagen, in denen das gigantische Schiff noch kein Wrack gewesen war. Im Hintergrund sah man einen riesigen Bildschirm. Der Weltraum war darauf zu sehen, ein unermeßlich tiefer, lichtloser Abgrund, in dem ein linsenförmiges Gebilde hing, das sich aus unzähligen winzigen, kaum erkennbaren Punkten zusammensetzte.

Keiner der Betschiden hatte das je zuvor mit eigenen Augen aus dieser Perspektive gesehen, aber die drei Jäger wußten, was das Bild darstellte: Das riesige Schiff mit seinen unterschiedlichen Bewohnern stand außerhalb einer Galaxis, so weit von den Grenzen der Sterneninsel entfernt, daß sie von der Optik in ihrem ganzen, gewaltigen Umfang erfaßt wurde.

Sie erschrakten, als sie plötzlich ein dumpfes Geräusch hörten. Es änderte sich schnell und wurde zu einer menschlichen Stimme. Der Tonfall kam ihnen seltsam vor, und die einzelnen Wörter klangen fremd in ihren Ohren.

Trotzdem verstanden sie jedes Wort, denn die Menschen auf dem Schirm bedienten sich einer uralten Form jener Sprache, die die Betschiden auf Chircool noch immer gebrauchten.

„... werden wir frische Vorräte an Bord nehmen“, sagte der Hellhaarige.
„Findet euch damit ab. Ihr könnt nicht ohne jeden Kontakt zur Außenwelt überleben.“

Ein Mann tauchte am Rand der Bildfläche auf und ging auf den Hellhaarigen zu. Er hatte hellbraune Haut und rotbraunes Haar.

Der Hellhaarige sah den Mann aufmerksam an.

„Ist alles in Ordnung?“ fragte er. „Oder bestehen berechnigte Bedenken, was

die technische Seite des Unternehmens betrifft?“

„Nein, Atlan“, sagte der Rotbraune lächelnd. „Die SOL ist in einwandfreiem Zustand. Wir können den Flug fortsetzen.“

Der Mann namens Atlan nickte - und dann brach die Aufzeichnung ab. SOL!

Die drei Betschiden waren wie betäubt.

Als die Kranen auf Chircool erschienen waren, die Betschiden mit Spoodies versehen hatten und sich schließlich dazu entschlossen, Surfo Mallagan, Brether Faddon und Scoutie als Rekruten in ihrem großen, weißen Raumschiff mitzunehmen, da hatten diese drei spontan den Plan gefaßt, die Gelegenheit beim Schöpf zu packen und nach der SOL zu suchen, dem Schiff, aus dem man ihre Ahnen aus unbekannten Gründen verstoßen hatte.

Nun hatten sie ihr Ziel erreicht - und es gleichzeitig auf immer verloren.

Die SOL war ein Wrack, ein Totenschiff. Es würde sich nie wieder von diesem Planeten erheben. Die Solaner waren schon vor langer Zeit gestorben, nur ihre Nachkommen auf dem wilden Planeten Chircqol hatten überlebt, aber über der Notwendigkeit, sich in einer feindlichen Umgebung zu behaupten, hatten die Betschiden längst vergessen, wie man ein solches Schiff beherrscht - sie würden den Platz der Solaner niemals einnehmen können.

Sie lebten noch immer dort, im „Schiff“, das nur eine erbärmliche Ansammlung von primitiven Hütten war, und hofften darauf, daß die SOL kommen und sie erlösen würde. Sie glaubten nach wie vor daran, daß dieser Tag kommen würde. Die SOL mußte kommen, denn die Solaner hatten es versprochen. Wenn sie aber kam, dann würden die Betschiden an Bord gehen und für immer frei und glücklich zwischen den Sternen leben.

Die Betschiden glaubten daran. Surfo, Brether und Scoutie wünschten sich, ebenfalls unwissend geblieben zu sein, niemals erfahren zu haben, daß die Solaner ihr Versprechen gar nicht halten konnten.

Der Traum war zerbrochen. Die SOL, auf die die Betschiden ihre Hoffnung setzten, existierte nicht mehr. Sie war nur noch ein nutzloser Haufen Metall, der in einer lebensfeindlichen Wüste lag und einem Haufen Ungeziefer Unterschlupf bot.

Sie vergruben sich in ihren Kummer. Geradezu besessen von ihrer eigenen Hoffnungslosigkeit, sahen sie sich die Aufzeichnung immer und immer wieder an und lauschten den Stimmen, bis sie jede Geste, jeden Laut hätten wiederholen können.

Sie kamen erst wieder halbwegs zu sich, als ganz in der Nähe ein Schott gewaltsam geöffnet wurde und eine ganze Horde von bewaffneten, mit überdimensionalen Helmen ausgestatteten Wesen in die Zentrale der SOL eindrang.

Das Herzogtum von Krandhor war groß, und viele Völker gehörten ihm an. Es war reines Pech für die Betschiden, daß sie denen, die ihnen so plötzlich gegenüberstanden, nicht schon vorher an Bord eines kranischen Raumschiffs begegnet waren. Aber selbst wenn das der Fall gewesen wäre, hätten sie in ihrer derzeitigen Verfassung vermutlich nicht die richtigen Schlüsse gezogen. Sie sahen einen Haufen bewaffneter Wesen vor sich, und spontan entstand ein Gedanke - gewissermaßen synchron - in ihren Hirnen: Das waren die

Schuldigen. Jemand hatte die SOL zerstört, hatte das Schiff der Ahnen auf diesem unwirtlichen Planeten stranden lassen. Es mußte einen Schuldigen geben, irgendeinen, und die Fremden kamen den Betschiden gerade im rechten Augenblick in die Quere.

Sie verschwendeten keinen einzigen Gedanken an die Tatsache, daß ihre Gegner weit in der Überzahl und darüber hinaus viel besser bewaffnet waren. Sie sahen nur die fremden, grimmigen Gesichter unter den ausladenden Helmen.

Todesmutig warfen sie sich dem Gegner entgegen. Vage war ihnen bewußt, daß sie den Kampf nicht überleben würden. Es würde ihnen nicht einmal gelingen, sich für den Tod der Solaner zu rächen. Wenn sie viel Glück hatten, konnten sie ein paar von den Fremden mitnehmen - aber sie würden wenigstens an Bord der SOL sterben.

Als Surfo Mallagan mit seinem seltsamen „Schwert“ auf die Fremden losging, da ahnte er zwar, daß er sich unvernünftig benahm und daß alles nur ein Irrtum war, aber er konnte nichts ändern - die Situation war seinem Einfluß entglitten. Er sah sich selbst, wie er sich auf die Fremden stürzte, sah seine Motive und trägen Gedanken und fand sich lächerlich und dumm. Aber während er das fühlte, schwang ein Arm, der ihm scheinbar gar nicht gehörte, das „Schwert“, und Stimmbänder, die überhaupt nicht mit seinem Gehirn in Verbindung standen, stießen einen schrillen Kriegsschrei aus.

Die Angehörigen des kranischen Enterkommandos waren zunächst starr vor Staunen. Drei abgerissene Gestalten stürzten sich auf sie und schwenkten Waffen, die vom nächstbesten Abfallhaufen zu stammen schienen. Auch wenn man ihnen die Anweisung gegeben hatte, jeder Form von Widerstand mit aller Härte zu begegnen, waren die Raumfahrer zunächst gar nicht fähig, diesen Angriff ernst zu nehmen. Ein paar Mitglieder der Gruppe lachten sogar und steckten ihre Waffen weg, bereit, eine kräftige Prügelei mit diesen übergeschnappten Wesen zu beginnen.

Die Eindringlinge erkannten ihren Irrtum erst in dem Augenblick, in dem die drei Betschiden bei ihnen waren. Diese drei meinten es tödlich ernst. Ihre improvisierten Waffen trafen. Es gab keine Toten, wohl aber böse, blutende Wunden.

Den kranischen Rekruten kam der gewohnte Humor abhanden. Sie sahen ihre Freunde getroffen zu Boden sinken, während schwärzliches Blut den Boden färbte, und sie wurden zornig. Einer zog seinen Strahler und schoß. Der Schuß ging daneben, und irgendwo in der Tiefe des Raumes zerbarst ein Gerät unter der Wucht der auf es eindringenden Energien.

Im nächsten Augenblick war der Teufel los. Die Strahler fauchten und röhren, die Fremden schrieten, und die Betschiden schrieten ebenfalls, allerdings nicht vor Schmerz und Wut, sondern aus wildem Triumph. Sie waren nicht Herr ihrer Sinne, aber trotzdem - oder gerade darum - reagierten sie unmenschlich schnell, und der Einfluß, den die Spoodies auf ihren Verstand ausübten, half ihnen noch. Sie waren noch immer unverletzt, während der Gegner - wie es schien - binnen kurzem die Flucht würde ergreifen müssen.

Die kranischen Rekruten verloren die Übersicht. Sie schossen, aber sie trafen niemals die Betschiden, sondern nur allerlei Geräte. Andere warfen

ihre Waffen weg und versuchten sich im Kampf Mann gegen Mann. Die Betschiden aber kannten in ihrer derzeitigen Verfassung keinen sportlichen Ehrgeiz und keine Fairneß, mißachteten jede gängige Regel.

Schließlich aber verlagerte sich das Gleichgewicht zugunsten der Eindringlinge. Die Betschiden gerieten mehr und mehr in Bedrängnis. Sie spürten, daß sie sich dem Ende des Weges näherten und verdoppelten ihre Anstrengungen. Aber das nützte ihnen nichts, denn ihre Gegner hatten sich nun vollends gefangen und waren entschlossen, die Wunden ihrer Freunde zu rächen.

Die kranischen Rekruten ließen sich Zeit. Sie waren weit genug zurückgewichen, um vor den Betschiden sicher zu sein. Die ersten hoben ihre Waffen und zielten. Sie würden die Betschiden nicht töten - wenigstens nicht mit dem ersten Schuß, denn dazu hatten diese drei Wilden zu viel Unheil angerichtet. Sie schossen, und die Angst und der Schmerz der dicht vorbeistreichenden Strahlen lehrte die Betschiden, zu tanzen und zu springen. In diesem Augenblick erreichte endlich ein zweiter Trupp des Enterkommandos die Zentrale, noch dazu ein Schott, das ganz in der Nähe des Kampfplatzes war. Der Anführer der neuen Gruppe, ein hochgewachsener, massiver Tart, sah die Szene, die sich seinen Augen bot, und zischte zornig. Die drei Fremden waren klar im Nachteil - der Gerechtigkeitssinn des Tarts rebellierte gegen eine solche Verteilung der Chancen.

Gerade wollte er seinem Trupp den Befehl geben, sich in das Getümmel zu stürzen, da sah er etwas, was ihn fast an seinem Verstand zweifeln ließ.

Die Kleidung der drei Fremden bestand nur noch aus undefinierbaren Fetzen, aber die Stiefel - die waren einwandfrei kranischen Ursprungs.

Die zischende Stimme des Echsenwesens brachte die Rekruten zur Besinnung. Sie stellten den Beschuß ein, wichen aber vorsichtig nach allen Seiten zurück, ehe die drei Fremden erneut auf sie eindringen konnten.

Der Tart ging kein Risiko ein. Er schickte sechs seiner Leute los, für jeden der Fremden zwei. Augenblicke später waren die Betschiden entwaffnet. Man stellte sie vor den Tart hin, und er musterte sie düster.

„Wie heißt euer Volk?“ fragte er zischend.

„Wir sind Betschiden“, antwortete Surfo Mallagan benommen.

Da wußte der Tart, daß die Gefangenen Krandhorjan sprachen. Seine Ahnungen hatten ihn nicht getäuscht.

Er gab seinen Leuten einen Wink, und sie führten die drei Betschiden weg.

Man würde sie an Bord eines der Raumschiffe bringen und dort verhören.

Der Tart meldete den Vorfall und erfuhr, daß man andere, vielversprechendere Spuren gefunden hatte, was die Herkunft der Impulse betraf. Eine weitere Untersuchung des großen Wracks war nicht mehr nötig. Der Tart zog sich mit seinen Leuten zurück, aber ehe er ging, ließ er seine Blicke durch den großen Raum wandern, in dem er die drei Gefangenen gefunden hatte.

Er zerbrach sich den Kopf darüber, welche Verbindung wohl zwischen den drei Betschiden und dem Wrack bestehen mochte und woher das gewaltige Schiff stammte. Er ging von einem Raum zum anderen, drang auf andere Ebenen vor und sah die Skelette. Die Lösung des Rätsels fand er nicht.

Er verließ die SOL als letzter. Er stand bereits im Sand der Wüste, da kehrte er noch einmal um. Sorgfältig schloß er das Schott, durch das er gekommen war.

Es war nur eine symbolische Tat. Unzählige andere Öffnungen blieben, und die robotischen Wächter waren zerstört. Der Sand und die Tiere der Wüste konnten sich endlich des Wracks bemächtigen.

ENDE