

Nr. 1017

Auf den Spuren der Bruderschaft

von KURT MAHR

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 Krandhor 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 Krandhor, und sie scheinen dazu bestimmt zu sein, ein Leben voller Gefahren zu führen und viele Abenteuer zu bestehen. So ergeht es den ehemaligen Jägern von Chircool auch, als sie den Planeten Karselpun verlassen.. Sie setzen sich ein neues Ziel und bewegen sich AUF DEN SPUREN DER BRUDERSCHAFT ...

Die Hauptpersonen des Romans:

Surfo Mallagan, Brether Faddon und Scoutie - Die drei Betschiden auf dem Planeten Keryan.

Killsoffer - Ein Verräter.

Kerlighan - 1 Kommandant der TRISTOM.

Clazzence - Ein Fluchthelfer.

Neriduur - Ein Maskenbildner.

1.

Als er das zirpende Geräusch hörte, wußte er, daß seine Geduld sich gelohnt hatte. Das Zirpen kam von dem positronischen Schloß, das nur mit einem komplizierten Schlüssel geöffnet werden konnte. Der unbekannte Eindringling verstand sein Geschäft. Es vergingen nur ein paar Sekunden, da sah Surfo Mallagan aus seinem Versteck hervor den hohen, schmalen Umriß der offenen Tür, die sich in Ungewissem Grau gegen die vollkommene Finsternis des Gepäckraums abzeichnete.

Die Silhouette eines Kranen erschien, über drei Meter hoch. Die Tür schloß sich wieder. Licht flammte auf. Surfo blinzelte, als ihm Tränen in die ans Dunkel gewöhnten Augen schlossen. Der Krane sah sich um und fand, was er suchte. Ohne viel Umstände riß er einen kistenförmigen Behälter aus einem Stapel. Der Stapel stürzte in sich zusammen. Draußen würde man das Gepolter nicht hören. Die Tür war schalldicht.

Der Krane schob den Behälter auf einen Tisch. Er untersuchte den Verschluß. Surfo beobachtete ihn. Die Art, wie er zu Werke ging, verriet, daß er sich in solchen Dingen auskannte. Surfo wunderte sich. Ein professioneller Einbrecher und Dieb als Soldat der kraniischen Flotte? Es dauerte nur kurze Zeit, bis der Deckel des Behälters in die Höhe

schnappte. Der Krane griff hinein. Das erste, was er zum Vorschein brachte, war ein rechteckiges Stück schwarzen Gewebes, auf dem mit Stickerei und bunten Federn der Sonnenvogel der Wälder von Chircool dargestellt war. Es war ein Geschenk, das Surfo von Ysabel, der Gefährtin Doc Mings, erhalten hatte, bevor sie an Bord der ARSALOM gingen.

Es war Zeit einzuschreiten. „Mach es zu und bring alles wieder in Ordnung“, sagte Surfo.

Der Krane erstarrte. Er wußte, daß sich in Gefahr begab, wer sich zu hastig bewegte. Der mattblaue Lauf des Schockers zeigte auf seinen Rücken.

„Wer bist du?“ stieß er hervor.

„Einer von denen, die du bestehlen willst“, antwortete Surfo. „Also mach schon!“

„Ich wollte nicht stehlen ...“ Der Auslöser knackte. Der Krane geriet plötzlich in Bewegung. Der Deckel des Behälters schloß sich. Mit kräftigen Armen richtete der Eindringling den Stapel wieder auf, den er zum Einsturz gebracht hatte. Schließlich wandte er sich der Tür zu und stand da, mit hängenden Schultern. „Was jetzt?“ fragte er matt.

„Wie heißt du?“ wollte Surfo Mallagan wissen. „Killsoffer.“

„Also gut, Killsoffer. Da du dich so sehr für mich interessierst, weißt du, wo meine Unterkunft liegt. Dorthin gehen wir jetzt.“

*

Vor zwei Tagen hatte das Versorgungsschiff TRISTOM die Welt Karselpun verlassen. An Bord befanden sich drei Passagiere, drei Betschiden, von denen niemand so genau wußte, was er von ihnen zu halten hatte, obwohl sie vom Status her Rekruten waren. Sie waren Kerlighan, dem Ersten Kommandanten der TRISTOM, vom Befehlshaber des Stützpunkts Karselpun anvertraut worden. Niemand an Bord wußte, was Kerlighan zu hören bekommen hatte. Aber die Art, wie er mit den Betschiden umging, verriet, daß ihnen eine Bedeutung weit über ihren geringen Rang hinaus zukam.

Der Anführer der Gruppe war ein stämmiger junger Mann namens Surfo Mallagan. Seine Gefährten, ein Mann mit dem Namen Brether Faddon und eine Frau namens Scoutie, waren ebenfalls jung - viel zu jung jedenfalls nach der Ansicht einiger altgedienter Kranen, als daß man ihretwegen soviel Aufhebens hätte machen dürfen. Es ließ sich allerdings nicht verleugnen, daß Surfo Mallagan eine Autorität ausstrahlte, der sich so einfach niemand entziehen konnte.

Mit Hilfe dieser Autorität hatte Mallagan versucht, den Ersten Kommandanten dazu zu bestimmen, daß er den Kurs der TRISTOM auf das nächste in Richtung Kran gelegene Nest der kranischen Raumflotte lenkte. Kerlighan hatte sich mit diesem Ansinnen zwar einverstanden erklärt, jedoch gab er an, er müsse zunächst noch zwei vorgeschoßene Stützpunktwelten anfliegen und dort Versorgungsgüter entladen, bevor er den Wunsch des Betschiden berücksichtigen könne.

Man wußte nicht, ob Surfo Mallagan sich mit dem halbherzigen Entgegenkommen des Ersten Kommandanten zufriedengab. Es mochte sein, daß er nur auf eine günstige Gelegenheit wartete, sein Anliegen mit noch drängenderen Argumenten zu wiederholen. Auf jeden Fall herrschte im Augenblick Verhandlungspause.

Die Wahrheit war, daß Surfo eine Beobachtung gemacht hatte, die ihn veranlaßte, seine Aufmerksamkeit vorübergehend anderswohin zu richten. Er fühlte sich beobachtet und beschnüffelt. Indem er sich behutsam umsah und umhorchte, erfuhr er bald, daß es ein junger kranischer Rekrut war, der ihm heimlich sein Interesse schenkte. Surfo hatte seine Falle gestellt. In scheinbar belanglosen Unterhaltungen war wie beiläufig die Rede darauf gekommen, daß er in seinem Gepäck wichtige Unterlagen mit sich führe. Als das Gerücht nachhaltig genug ausgestreut war, hatte er sich im Gepäckraum versteckt, in dem unter anderem seine, Brethers und Scouties privaten Habseligkeiten aufbewahrt wurden.

Seine Geduld war nicht lange auf die Probe gestellt worden.

*

„Setz dich.“

Gehorsam ließ Killsoffer sich auf die Hacken nieder. Selbst in hockender Haltung war er noch um ein paar Fingerbreit größer als Surfo Mallagan. Er trug die dunkelbraune Montur der kranischen Flotte. Die goldene Färbung der buschigen Mähne verriet seine Jugend.

Scoutie und Brether Faddon kauerten im Hintergrund des rechteckigen Raums auf einer Art Couch, die sie sich aus kranischen Sitzmatten provisorisch zusammengebastelt hatten. Sie musterten den eintretenden Kranen neugierig, aber ohne Überraschung. Surfo hatte sie in sein Vorhaben eingeweiht.

Surfo schob den Schocker in den breiten Gürtel, der zu seiner Uniform gehörte. Er berührte den Kranen leicht an der Schulter. „Niemand will dir an den Kragen“, sagte er. Und als Killsoffer erschrocken zusammenzuckte, fügte er hinzu: „Wovor hast du Angst?“

„Vor der Strafe der Bruderschaft“, antwortete der Krane.

„Was ist das, die Bruderschaft?“

Der Blick des Kranen verdunkelte sich, ein Zeichen der Verwirrung. „Du willst mich auf die Probe stellen“, sagte er furchtsam. „Es gibt keinen wie dich, der nicht von der Bruderschaft weiß.“

Surfo Mallagan sah ihn an. Sein Verstand suchte fieberhaft nach einer Erklärung des Unverständlichen. Bruderschaft... keinen wie dich ... Da war irgendwo ein logischer Zusammenhang. Cersonur. Das Experiment mit dem zweiten Spoodie, der ihm unter die Kopfhaut drang und sich mit dem ersten vereinigte. Die seltsame Macht, die er seitdem auf andere Wesen ausübte.

Das war die Lösung!

Seine Augen wanderten unwillkürlich zu Scoutie. Sie hatte den rechten Arm erhoben und drückte sich die Hand vorsichtig gegen den Kopf. Er nickte ihr zu. Sie hatten beide dieselbe Idee.

„Nicht jeder Doppelträger ist ein Mitglied der Bruderschaft“, sagte er.

Es blitzte in den Augen des Kranen. „Du weißt also von ihr?“

„Ich weiß nichts“, antwortete Surfo. „Ich erwarte von dir, daß du mir erklärst, warum du hinter mir herspionierst. Ich will außerdem wissen, was es mit der Bruderschaft auf sich hat.“

Killsoffer sah vor sich hin. Surfo verstand plötzlich, was in seinen Gedanken vor sich ging.

„Wir sind Fremde“, sagte er. „Man hat uns nicht gefragt, als man uns zu Soldaten der Herzöge von Krandhor machte. Wir verfolgen unsere eigenen Ziele. Du kannst offen zu uns sprechen. Was in diesem Raum gesagt wird, bleibt unter uns.“

Mit beiden Händen machte er die Geste, die soviel wie eine ehrenwörtliche Bekräftigung bedeutete. Der Krane straffte sich. Er hatte einen Entschluß gefaßt.

„Gut, ich will dir vertrauen“, sagte er. „Ihr seid Betschiden von der Welt Chircool. Chircool wurde erst vor kurzem dem Reich der Herzöge einverleibt. Man hat euch gesagt, daß die Herzöge die einzige Macht in diesem Reich darstellen, unterstützt von dem unfehlbaren Orakel. Aber das ist nicht wahr. Es gibt eine zweite Macht, die mit den Zielen der Herzöge nicht einverstanden ist und ihre Politik bekämpft. Diese Macht nennt sich die Bruderschaft. Mitglied der Bruderschaft wird nur, wer wenigstens zwei Spoodies unter der Kopfhaut trägt...“ Eine Art Schauder befiel ihn. Die Vorstellung, daß jemand mehr als eines der insektenähnlichen Gebilde im Schädel tragen könnte, schien ihm unheimlich.

„Was bedeutet die Bruderschaft dir?“ fragte Surfo.

Killsoffer war verwirrt.

„Ich ... mir... ich interessiere mich für ihre Ziele. Ich glaube nicht an die Allweisheit der Herzöge und ihres Orakels. Ich will wissen, ob das kranische Volk wirklich nur die eine Wahl hat, sich durch das ganze Weltall auszubreiten und ein riesiges Sternenreich zu errichten.“

Surfo musterte den Kranen aufmerksam.

„Du willst dich der Bruderschaft anschließen?“

„Wenn das möglich ist, ja.“

Die Antwort kam Surfo zu schnell. „Dann mußt du wissen, wie man mit der Bruderschaft in Verbindung tritt“, sagte er.

Killsoffer machte eine bejahende Geste. „Man sagt, daß es auf Keryan eine Niederlassung gibt...“

„Keryan?“

„Eine Handelswelt, die nicht allzu weit vom Kurs der TRISTOM abliegt. Vor ein paar Jahren noch war Keryan ein Vorposten. Aber da sich die Grenze des Reiches immer weiter nach draußen schiebt...“

„Erzähl' uns mehr über Keryan“, forderte Surfo Mallagan den Kranen auf.

*

Während Killsoffer berichtete, hing Surfo Mallagan seinen eigenen Gedanken nach. Er war überrascht, wie leicht ihm das fiel. Er hörte jedes Wort, das der Krane sagte; aber gleichzeitig spann sein Verstand an neuen Plänen, neuen Absichten. War auch dafür der zweite Spoodie verantwortlich, den Cersonur ihm unter die Kopfhaut gesetzt hatte?

Spoodies - das Symbol der Herzöge von Krandhor. Als ihr weißes Raumschiff, das die Siedler für die zurückkehrende SOL hielten, auf Chircool landete, da war es ihr erstes Anliegen gewesen, jedem einzelnen Siedler einen Spoodie in den Schädel zu setzen. Spoodies waren insektenähnliche, silbrig schimmernde Gebilde von der Länge ungefähr eines Daumennagels, schlank, nicht mehr als 5 Millimeter breit. Die Kranen transportierten sie in sorgfältig verschlossenen Behältern; aber ihr bevorzugter Aufenthaltsort war in unmittelbarer Nähe des Gehirns eines intelligenten Wesens. Niemand, selbst die kranischen Kommandanten nicht, wußten, was es mit den Spoodies auf sich hatte. Sie lebten in Symbiose mit ihrem Träger und lieferten im Austausch für Nähräfte Stimuli für die Denktätigkeit sowie ein gesteigertes Selbstbewußtsein.

Anhand der Ereignisse im Nest der Siebzehnten Kranischen Flotte war zum erstenmal offenbar geworden, daß die Spoodies eine - im Normalzustand latente - Tendenz besaßen, sich miteinander zu vereinigen. Diesem Drang, der sich zur sogenannten Spoodie-Seuche verdichtete, wäre um ein Haar die gesamte Besatzung des Nests der Siebzehnten Flotte zum Opfer gefallen.

Cersonur, der geheimnisvolle Alte auf der Stützpunktewelt Karselpun, hatte Mallagan auf den Gedanken gebracht, daß der latente Drang der Spoodies sich zum Vorteil ihrer Träger ausbeuten ließe, wenn man ihn nur unter Kontrolle hielt. Nach langem Zögern hatte er Cersonur erlaubt, ihm einen zweiten Spoodie unter die Kopfhaut zu setzen. Er hatte den Entschluß seither nicht bereut. Der Spielraum seiner Gedanken hatte sich sprungartig erweitert. Er sah Dinge, die andere sich erst mühsam erarbeiten mußten. Er hätte Killsoffer und seine heimliche Neugierde nicht bemerkt, und es wäre ihm nicht gelungen, den Kranen zu überlisten, wenn er nicht die zusätzliche Kraft des zweiten Spoodies besessen hätte.

Was schuldete er den Herzögen von Krandhor? Sie hatten ihn aus seiner Heimat geholt und zum Dienst in der Flotte gepreßt. Damals hatte er sich nicht dagegen gesträubt. Sein Volk kam aus dem Weltall, und ins Weltall strebte es zurück. Die Betschiden waren Nachkommen derer, die an.

Bord des Riesenschiffs SOL das Universum durchkreuzten. Indem er in den Dienst der Herzöge von Krandhor trat, hatte Surfo Mallagan geglaubt, es öffne sich ihm eine Tür ins All und er werde seine Kraft darauf konzentrieren können, nach dem legendären Schiff der Ahnen zu suchen. Dieselben Gedanken hatten Brether und Scoutie bewegt.

Was aber war daraus geworden? Ihr Leben richtete sich nach der Laune kranischer Kommandanten, die nichts anderes im Sinn zu haben schienen, als die betschidischen Rekruten dorthin zu schicken, wo die Lage am brenzligsten war.

Surfo wiederholte die Frage: Was schulde ich den Herzögen von Krandhor? Die Antwort war noch klarer als zuvor: nichts. Er hörte Killsoffer sprechen: von dem Riesenplaneten Keryan, von der Stadt Gruda, die am Rand der Berge lag, von dem Tal, das sich bis hin zur Hafenstadt Unadern zog. Er hörte von dem Gouverneur Breborn, der über die kranische Kolonie herrschte, und von Lyrst, dem Obersten der Ordnungsbehörde, der der eigentliche Machthaber war, weil den alten Breborn das Phlegma überwältigt hatte. Killsoffer sprach von der jungen Kranin Carderhör, die sich auf Keryan ein Vermögen erworben hatte, und schließlich von Barkhaden, dem gefürchteten Jäger der Herzöge, der hinter Trägern von Mehrfachspoodies her war wie der Teufel hinter der armen Seele.

Und während er dies alles hörte, formte sich in seinem Gehirn ein Plan.

2.

Kerlighan hatte sich zu seiner vollen Größe aufgerichtet. Auf den Betschiden hinabzublicken gab ihm ein gewisses Gefühl der Überlegenheit.

„Dieser Wunsch widerspricht allen bisherigen Plänen, die du mir gegenüber geäußert hast“, erklärte er.

„Das weiß ich“, antwortete der Betschide ungerührt. „Es ergibt sich aber manchmal die Notwendigkeit, Pläne zu ändern.“

Der Erste Kommandant der TRISTOM spürte, wie sich Hilflosigkeit seiner bemächtigte. Er versuchte, ihr mit Farschheit zu begegnen.

„Ich bin nach wie vor bereit, auf deine Wünsche einzugehen“, sagte er. „Wenn nicht das Nest der Neunten Flotte, dann eben Keryan. Aber zuerst muß ich meine Ladung absetzen.“

Surfos Blick war steinern. „Das kommt nicht in Frage“, erklärte er. „Mein Auftrag duldet keinen Aufschub.“

Kerlighan antwortete nicht sofort. Surfo wußte, was in seinem Kopf vorging. Warum werfe ich diesen Zerg nicht einfach hinaus? fragte er sich. Weil der Kommandant auf Kar-selpun geheimnisvolle Andeutungen über weitreichende Beziehungen gemacht hat. Und weil der Zerg so aussieht wie die Wesen, die angeblich als Diener des Orakels beschäftigt sind.

Surfo beschloß, dem Kranen die Entscheidung zu erleichtern. „Ich kann über die Angelegenheit nicht offen sprechen“, sagte er. „Aber es geht um die Bruderschaft.“

In Kerlighans dunklen Augen leuchtete es auf. Das Stichwort hatte gewirkt. Aber noch waren die Bedenken des Kommandanten nicht vollends zerstreut.

„Du kennst die Vorschriften der Flotte“, sagte er. „Wenn ich meinen Flugplan ändere, nur weil ein unbekannter Rekrut mich darum bittet, riskiere ich eine empfindliche Maßregelung.“

„Für dich mag ich ein unbekannter Rekrut sein“, antwortete Surfo. „Für andere bin ich mehr als das. Und um eine Bitte handelt es sich keineswegs. Ich fordere, daß du mich und meine Begleiter so rasch wie möglich auf Keryan absetzt. Weigerst du dich, dann muß ich einen förmlichen Befehl erwirken. Dabei läßt sich nicht vermeiden, daß andere Mitglieder der Besatzung von der Sache erfahren, zum Beispiel der Funker, der den Befehl aus dem Hauptquartier empfängt. Du weißt, wie gefährlich die Bruderschaft ist. Ich

lege Wert darauf, daß dieses Gespräch unter uns bleibt. Barkhaden wird es zu schätzen wissen, wenn du dich in diesem Fall nicht engherzig an die Vorschriften hältst.“

„Barkhaden ...“, hauchte der Krane.

„Der Jäger“, bestätigte Surfo.

Kerlighan straffte sich. „Dein Wunsch wird erfüllt“, erklärte er.

„Gut“, sagte Surfo herablassend. „Ich danke dir. Wann etwa werden wir auf Keryan landen?“

Der Krane warf einen Blick auf die Uhr. „Ich kenne unseren gegenwärtigen Standort nur ungefähr. Zwei Zeitbahnmanöver, eine Strecke von ...“ Er murmelte etwas Unverständliches. „Nicht mehr als zwölf Stunden“, schloß er.

*

„Was soll ich sagen, wenn Kerlighan nach dir verlangt?“ fragte Brether Faddon. Sein jungenhaftes, fröhliches Gesicht wirkte verwirrt. In letzter Zeit fiel es ihm immer schwerer, Surfos Gedankengängen zu folgen. Das hing damit zusammen, daß der Doppelspoode Surfos Denkvermögen beschleunigte.

Surfos Stirn krauste sich. Mitten auf der Stirn trug er eine Buhrl-Narbe, eine glasartige, kreisrunde Verdeckung der Haut, von der ein schmaler Ausläufer quer über den Schädel strich. Buhrl-Narben waren Spuren einer evolutionären Variation, die sich an den Raumfahrern der SOL vollzogen hatte.

„Laß dir etwas möglichst Lächerliches einfallen“, sagte Surfo. „Sag, ich hätte Leibscherzen.“

„Das durchschaut er doch sofort.“

„Soll er auch. Er soll merken, daß es ein Vorwand ist. Dann denkt er, ich wäre mit geheimen Vorbereitungen beschäftigt.“

Er hockte sich auf die provisorische Couch. Der Erste Kommandant der TRISTOM hatte sich Mühe gegeben, seine geheimnisvollen Gäste standesgemäß unterzubringen. Die rechteckige Kabine diente ihnen als gemeinschaftlicher Aufenthaltsraum. An ihn grenzten vier kleinere Gelasse, von denen die drei Betschiden sich je eines als Privatunterkunft ausgesucht hatten.

Scoutie trat durch eine der schmalen, fast vier Meter hohen Türen. Surfo sah zu ihr auf. Sie wirkte nachdenklich.

„Du hast Angst, daß Kerlighan dir auf die Schliche kommt?“ fragte sie.

Surfo nickte. „Killsoffer kam auf den Gedanken, daß ich einen Doppelspoode mit mir herumfrage. Warum nicht auch Kerlighan? Wir wissen von Killsoffer, daß das Tragen von mehr als einem Spoodie gegen das Gesetz verstößt und daß, wer das Gesetz übertritt, automatisch als Mitglied der Bruderschaft betrachtet wird. Wozu also ein unnötiges Risiko eingehen? Wir sind nur noch ein paar Stunden von Keryan entfernt. Es darf jetzt nichts mehr schief gehen.“

Sie setzte sich neben ihn. Sie war achtzehn Chircool-Jahre alt, die Jüngste unter den dreien, zierlich gebaut und wohlproportioniert. Surfo hatte sich schon immer zu Scoutie hingezogen gefühlt; aber die langen Wochen der Enthaltsamkeit hatten in die leise zündenden Flammen der Zuneigung geblasen und ein knisterndes Feuer des Verlangens daraus gemacht. Es gab Stunden, da sonderte sich Surfo bewußt von den Freunden ab, um die Qual der Askese leichter ertragen zu können. Er wußte, daß Brether Faddon Scoutie gegenüber ebenso empfand wie er.

„Du bleibst einer von uns, nicht wahr?“ fragte Scoutie mit sanfter Stimme.

Sie saß dicht neben ihm. Er atmete den eigenartigen Duft ihrer Haare, der von einer kranischen Reinigungslauge herrührte, die nach feuchter Erde und Küchenkräutern roch. Am liebsten hätte er sie in die Arme genommen und ihr versichert, daß er immer an ihrer

Seite bleiben werde, und selbst wenn sie ihm noch zwei Spoodies unter die Kopfhaut operierten. Aber drüben am Ausgang stand Brether und beobachtete ihn mit argwöhnischem Blick.

„Auf jeden Fall“, sagte er daher burschikos. „Mich werdet ihr so schnell nicht los.“

*

Eine der charakteristischsten Größen für die Oberflächenbeschaffenheit einer Sauerstoffwelt, nämlich das Verhältnis von Festland zu Wasser, ließ sich für Keryan nur innerhalb schwankender Grenzen angeben. Landmassen von nennenswerter Größe gab es kaum, statt dessen Tausende von Inseln, Landzungen, Festlandstrichen und Bergrücken, wobei tiefer gelegenes Gelände im Wechsel der Gezeiten periodisch unter der Wasseroberfläche verschwand. Für die Verteilung der Meere galt Ähnliches: Es gab keine einzige Wasserfläche, die vom Umfang her den Namen Ozean verdient hätte. Unzählige Lachen, Tümpel, Kanäle, Buchten, Seen und Lagunen drängten sich durch das fadenähnliche Gewirr der Miniaturlandmassen, und selbst das Ahyr-Meer, an dessen nördlichem Ufer die Hafenstadt Unadern lag, besaß eine größte Ausdehnung von nicht mehr als vierhundert Kilometern.

Der Durchmesser des Planeten betrug rund 25.000 Kilometer, seine Oberflächenschwerkraft maß 1,85 Gravos. Im Bereich der einzigen Siedlung, des Raumhafens mit den daran angeschlossenen Städten, hatten die Kranen ein kuppelförmiges, künstliches Schwerefeld angelegt, das die Gravitation auf einen Wert von 1,2 Gravos reduzierte. Die eigenartige Oberflächenbeschaffenheit von Keryan wurde, so hatte Killsoffer erklärt, auf das Auseinanderbrechen des Mondes zurückgeführt. Rasch wechselnde Gezeitenkräfte hatten das glutflüssige Innere des Planeten aufgewühlt und eine apokalyptische Katastrophe hervorgerufen, der der unübersichtliche Wasser-und-Land-Wirrwarr seine Entstehung verdankte. Die beiden Bruchstücke des geborstenen Mondes hatten sich schließlich stabilisiert. Seitdem besaß Keryan zwei natürliche Satelliten, die in geringem Abstand voneinander um einen gemeinsamen Schwerpunkt rotierten.

Nachdem die TRISTOM den Orbit verlassen hatte, kam das Gelände des Raumhafens in Sicht. Der Hafen war eine unregelmäßig geformte Fläche von mehreren hundert Quadratkilometern. Er lag auf einem von Nordost nach Südwest verlaufenden Landstreifen. Südlich des Raumhafens befand sich die Stadt Gruda, die das eigentliche Verwaltungszentrum der Kolonialwelt darstellte. Gruda wurde im Halbkreis von Bergen umgeben. Durch das Berggelände zog sich, wiederum in südwestlicher Richtung, ein breites Tal, das nach sechzig Kilometern das Ende des Landstreifens erreichte. An diesem Ende, auf drei Seiten von Wasser umspült, lag die Hafenstadt Unadern.

Während die TRISTOM sich auf die weite Landefläche hinabsenkte, wurden grellweiße, schimmernde Gebilde sichtbar, die in beträchtlichen Abständen über das Feld des Raumhafens verteilt waren. Surfo zählte insgesamt achtzehn - eine beachtliche Anzahl von Großraumschiffen auf einem Planeten, dessen Siedlerbevölkerung kaum mehr als eine Million zählte.

Surfo wandte sich vom Bildschirm ab. Es war ihm ein Gedanke gekommen.

„Brether, sieh zu, ob du Killsoffer herbeischaffen kannst“, sagte er.

Brether Faddon drehte sich um und sah ihn erstaunt an. „Was willst du von ihm?“ fragte er.

„Ihn fragen, ob er mit uns kommen will.“ Das war eine Lüge, aber es hätte zuviel Zeit erfordert, Brether seinen Verdacht zu erklären. „Beeil dich. Wir haben höchstens noch zwanzig Minuten Zeit.“

Brether ging hinaus. Die TRISTOM besaß ein ausgefeiltes Interkomsystem. Empfänger waren in nahezu allen Räumen untergebracht. Sprechanschlüsse gab es zu Dutzenden

entlang der Decksgänge, auf der Brücke und in allen Befehlszentren. Nach zwei Minuten kehrte Brether zurück und erklärte: „Killsoffer befindet sich weder an seinem Arbeitsplatz noch in seiner Unterkunft.“

„Weiß jemand, wo er steckt?“ fragte Surfo.

Brether schüttelte den Kopf. „Nein. Ich habe mich auch nicht besonders eindringlich danach erkundigt. Ich meine, was ist schon, wenn ...“

Scoutie fiel ihm ins Wort. „Du hast Bedenken, Surfo?“

„Ja. Killsoffer hat uns alles gesagt, was er weiß. Warum? Weil er mit der Bruderschaft sympathisiert? Vielleicht zum Teil. In der Hauptsache aber, weil er Angst hatte. Er fühlte sich von mir bedroht. Wir haben ihn seitdem nicht mehr gesehen. Was, wenn er es sich inzwischen anders überlegt hat und uns verrät?“

„Warum hätte er das nicht schon längst getan?“ fragte Brether.

„Er brauchte Zeit zum Nachdenken. Wenn er uns verraten will, geht er hier auf Keryan das geringste Risiko ein. Während des Fluges hätten wir eine Chance gehabt, uns zu wehren. Hier steht ihm die gesamte Ordnungsbehörde des Planeten zur Verfügung.“

Seine Hand fuhr zum Gürtel und tastete über die Kolben der Waffen. Scoutie deutete die Geste richtig.

„Wir machen uns sofort auf den Weg?“

„Ja.“

Brether hatte eine Frage auf der Zunge, behielt sie aber für sich, als er Surfo die Tür öffnen sah. Sie mußten ihre Habseligkeiten zurücklassen.

*

„Wer ist es und was will er?“ fragte Kerlighan ungeduldig.

„Ein Rekrut namens Killsoffer“, meldete der Achte Kommandant.

„Sagt, er hätte eine wichtige Aussage zu machen.“

„Soll warten“, brummte Kerlighan. „Die Landung ist ein komplizierter Vorgang. Ich habe jetzt keine Zeit, mich mit Aussagen zu befassen.“

Während er sprach, wandte er den Blick nicht von den Instrumenten. Aber aus den Augenwinkeln sah er, daß der Achte Kommandant keine Anstalten machte, sich zu entfernen.

„Nun, was ist es?“ wollte er wissen.

„Der Rekrut wirkt verstört und eingeschüchtert. Er behauptet, seine Meldung sei von höchster Wichtigkeit. Es geht um die drei Betschiden.“

Kerlighan fuhr auf.

„Laß den Rekruten hereinkommen“, sagte er zum Achten Kommandanten.

3.

Von der Sohle des Antigravschachts führte ein schmaler Korridor zur Heckschleuse. Es war still in diesem Teil des Schiffes. Die TRISTOM war zur Ruhe gekommen. Surfo sah auf die Uhr an seinem Handgelenk. Sie waren seit achtzehn Minuten unterwegs. Bis jetzt hatte es keinen Zwischenfall gegeben. Das gefürchtete Heulen der Alarmsirenen war ausgeblieben.

Das innere Schleusenschott ließ sich mühelos öffnen. Die Kammer maß vier mal fünf Meter im Grundriß. Sie war für Personal und kleine Lasten gedacht. Ein rechteckiger Umriss im Boden bezeichnete das Außenschott. In der Nähe des Eingangs war ein Bildgerät in die Wand eingelassen. Surfo schaltete es ein.

Die untergehende Sonne schien schräg auf das weite Landefeld, das zehn Meter unter ihnen lag. Die TRISTOM schwieg in der Hülle eines künstlichen Gravitationsfelds, das

den Sog der natürlichen Schwerkraft des Planeten neutralisierte und das Gewicht des mächtigen Schiffes aufhob.

Neben dem Bildschirm befand sich eine Schalttafel. Surfo studierte die in kryptischem Krandhorjan abgefaßten Aufschriften. Eine Serie von Schaltern diente zur Errichtung und Steuerung eines schlauchförmigen Schwerefelds, das vom äußeren Schleusenschott in die Tiefe führte. Die notwendigen Schaltungen waren vor dem Öffnen des Schottes vorzunehmen; das Feld aktivierte sich von selbst, wenn das Schott auffuhr.

„Wohin, wenn wir draußen sind?“ fragte Scoutie.

Am Rand der Bildfläche war ein scharf begrenzter Schatten entstanden, der sich langsam in Richtung der Bildmitte schob. Sekunden später kam das in Sicht, was den Schatten verursachte: der breite Energiesteg, der von der Hauptschleuse der TRISTOM herab auf die Oberfläche des Landefelds zuglitt. Das vordere Ende des Steges zielte auf eine Markierung in der Form einer hellrot schimmernden Säule. Unmittelbar neben der Säule senkte sich der Boden über eine Breite von mehr als zwanzig Metern und führte als Rampe zu den unterirdischen Verkehrswegen des Raumhafens hinab.

Surfo deutete auf die Säule. Dann glitt die Hand nach links und zeigte auf eine ähnliche, jedoch kleinere Markierung, die sich an der Vorderkante einer Rampe von nur drei Metern Breite erhob. „Dorthin“, sagte er.

„Das sind fast hundert Meter“, protestierte Brether. „Die breite Rampe ist nur halb so weit entfernt.“

„Die breite Rampe ist außerdem in spätestens drei Minuten an den Energiesteg der TRISTOM angeschlossen“, sagte Surfo. „Wir hätten Kerlighans Truppen sofort auf den Fersen.“

Er hatte Stärke, Richtung und Länge des künstlichen Schwerefelds inzwischen eingetastet. Das Schott im Boden der Schleusenkammer glitt beiseite. Zehn Meter unter ihnen erschien, im Schatten des Schiffes liegend, der glatte Boden des Landefelds.

Surfo sprang als erster. Die verbleibende Schwerkraft betrug 0,2 Gravos. Der Fall dauerte drei Sekunden. Surfo sprang federnd zur Seite und wartete. Außerhalb des schlauchförmigen Querschnitts des künstlichen Schwerefelds zerrte die modifizierte Keryan-Gravitation mit einem Wert von 1,2 Gravos an ihm.

Scoutie und Brether landeten neben ihm. Surfo blickte in die Höhe. Das Schott hatte sich wieder geschlossen. Er nickte in Richtung der schmalen Rampe. Das Landefeld in der Umgebung der TRISTOM war leer und verlassen. Zur rechten Hand hatte der Energiesteg den Boden fast schon erreicht.

Sie traten aus dem Schatten des Schiffes hervor und gingen auf die Rampe zu. Surfo spürte ein Prickeln im Nacken, als trafen ihn dort die Blicke derer, die ihn jetzt auf den Bildschirmen der Brücke über das Landefeld gehen sahen. Die Rampe kam auf ihn zu, unerträglich langsam; er unterdrückte mit Mühe den Impuls, zu rennen, was die Beine hergaben. Im Spaziergängertempo erreichten sie schließlich die säulenförmige Markierung.

Ihre Schritte wurden rascher, während sie die Rampe hinabeilten. Surfo Mallagan atmete auf. Der erste Teil der Flucht war gelungen.

*

Sie glitten auf einem Rollband eine breite, unterirdische Straße entlang. Die TRISTOM lag schon mehr als einen Kilometer hinter ihnen. Um sie herum drängten sich Wesen, die von ihren Arbeitsplätzen kamen oder zu diesen fuhren, in der Mehrzahl Kranen, aber auch Lysker, Prodheimer-Fenken, Tarts, Ai und andere Geschöpfe, wie sie sie noch nie zu Gesicht bekommen hatten.

Die Wesen, die in ihrer Nähe auf demselben Band standen oder auf anderen Bändern an ihnen vorbeiglitten, waren bunt und unterschiedlich gekleidet, wie es für Zivilisten charakteristisch war. Nur hier und da tauchte die dunkelbraune Uniform eines Mitglieds der kranischen Flotte auf, und hin und wieder sah man einen Kranen in einem metallisch schimmernden blauen Gewand, zu dem gewöhnlich ein breiter Gürtel gehörte, in dem Waffen staken. Die Blaugekleideten hielt Surfo Mallagan für Angehörige der örtlichen Ordnungsmacht, für Keryan-Polizisten. Auf sie würde er in erster Linie zu achten haben, wenn der Zauber losging.

Die unterirdischen Anlagen des Raumhafens waren verwirrend in ihrer Fülle und Verzweigung. Die schmalen Rampen führten von individuellen Schiffslandeplätzen in das Straßengewirr hinab. Daneben gab es aber auch breite Rampen wie diejenige, der sich der Energiesteg der TRISTOM genähert hatte, und die Schächte von Lastenaufzügen, die von der Oberfläche des Landefelds bis tief ins Planeteninnere hinabführten.

Im Durcheinander der Kreuz- und Querstraßen, der Über- und Unterführungen, Rampen, Schächte und Abzweigungen hatte Surfo sich bemüht, eine allgemein südliche Richtung einzuhalten. Im Süden lag die Stadt Gruda. Es gab keinen Grund, anzunehmen, daß sich die Bruderschaft im Gelände des Raumhafens selbst eingenistet hatte. Die Welt der unterirdischen Straßen war verwirrend in ihrer scheinbaren Unordnung. Aber Rollbahnen konnten stillgelegt, Straßenzüge mit lähmendem Gas geflutet werden. Kein Umstürzler, der etwas auf sich hielt, würde sich sein Versteck in diesem Gelände suchen. Die Bruderschaft hatte ihren geheimen Sitz entweder in Gruda oder in Unadern oder in dem langgestreckten Tal, das die beiden Städte miteinander verband.

Bei der Art, wie sich die Straßen wanden und schlängelten, war es nicht einfach, einen geraden Kurs einzuhalten. Manchmal glaubte Surfo, er hätte die Orientierung verloren. Aber allmählich tauchten an den Rändern der Rollsteige Ladengeschäfte auf, hinzu kamen später Restaurants und Vergnügungsstätten. Die Feierabendmenge wurde dichter. Von hier und da klang Musik. Unter der hohen Straßendecke waren Bildschirme angebracht, auf denen Nachrichtentexte in Krandhorjan blinkten. Die unterirdische Welt nahm ein eindeutig städtisches Gepräge an, was nach Surfos Ansicht bedeutete, daß sie sich jetzt unterhalb der Stadt Gruda befanden.

Von einer Verfolgung war bis jetzt noch nichts zu merken. Surfos Blick glitt in regelmäßigen Abständen zu den Bildschirmen hinauf; aber die Texte, die dort abgespielt wurden, erwähnten nichts von drei flüchtigen Betschiden.

Surfo schwang sich auf ein langsameres Band, das achtzig Meter weiter schräg in eine Seitenstraße davonführte. Die Straße stieg in sanftem Winkel in die Höhe. Er sah sich nach Brether und Scoutie um. Sie waren ihm gefolgt. Sie wirkten gelassen und ein wenig gelangweilt wie Leute, die tagtäglich hier zu tun hatten und sich nichts sehnlicher wünschten, als daß sie schon zu Hause wären. Nur Surfo erkannte, daß der äußere Schein trog. Scoutie hatte die Zähne zusammengebissen, daß die Wangenknochen hervortraten, und Brethers sonst so fröhliches Jungengesicht wirkte unnatürlich steinern. Sie haben Angst, ging es ihm durch den Sinn, genau wie ich.

Ein weithin hallender Gongschlag ließ ihn aufhorchen. Unwillkürlich sah er nach oben. Die sanft dahingleitenden Nachrichtentexte waren von den Bildschirmen verschwunden. Statt dessen war der Oberkörper eines gewichtigen Kranen zu sehen, der die blaue Uniform des Ordnungsdiensts trug. Jedermann in der Menge blickte jetzt in die Höhe. Der Krane begann zu sprechen.

„Von dem soeben auf Keryan gelandeten Versorgungsschiff TRISTOM haben sich drei Besatzungsmitglieder abgesetzt, die im Verdacht stehen, der verbotenen Bruderschaft anzugehören...“

*

Die Seitenstraße trug Surfo Mallagan und seine Begleiter davon. Die Decke war hier niedrig, die Wände bestanden aus glattem Gußmaterial. Die dröhrende Stimme aus den Nachrichtenempfängern blieb hinter ihnen zurück, nur um wenige Augenblicke später vor ihnen wieder hörbar zu werden. Die Nebenstraße schwang sich in sanftem Bogen in die Höhe. Weit voraus sah Surfo die Lichter und den dichtgedrängten Verkehr einer weiteren Hauptstraße. Die Nebenstraße bestand aus nur zwei Rollsteigen, die sich mit verschiedenen Geschwindigkeiten in derselben Richtung bewegten. Beide Steige waren fast leer.

„Wir bleiben in der Menge, solange es geht“, sagte Surfo. Er bediente sich der Sprache von Chircool. „Haltet Ausschau nach Schächten, die in die Höhe führen. Wenn wir einen von dieser Sorte finden, dann nichts wie nach oben!“

Die Seitenstraße mündete in den Kanal der großen Hauptverkehrsader. Aus den Empfängern drang nach wie vor die Stimme des kranischen Polizisten. Er gab eine Beschreibung der drei Flüchtigen. Surfo spürte ein nervöses Kribbeln auf der Haut. Er sah sich um und versuchte zu erkennen, wie viele Gesichter in der Menge sie anstarnten. Jeden Augenblick erwartete er den Aufschrei: Da sind sie! Herrgott, sie waren die einzigen ihrer Art auf ganz Keryan! Wie viel Sekunden würde es noch dauern, bis die Wesen ringsum erkannten, daß sie diejenigen waren, auf die die Beschreibung paßte?

Aber die Aussagekraft einer verbalen Beschreibung ist gering. Die Kranen und Prodheimer-Fenken, Lysker und Tarts konnten mit Angaben wie „... der Gestalt eines Ai ähnlich, jedoch ohne Augenstiele, mit herkömmlichem Mund anstatt stulpbarer Kinntasche und ohne verfärbbare Hautteile der Schädelsenken ...“ wenig anfangen. Erleichtert nahm Surfo wahr, daß sich noch immer kaum jemand um sie kümmerte.

Weiter vorne führte eine Brücke über die Straße, einer der Querwege, die die Hauptverkehrsadern untereinander verbanden. Von rechts her bewegte sich ein Trupp Blauuniformierter. Sie postierten sich entlang des Brückengeländers und beobachteten den Verkehr, der unter ihnen dahinrollte.

Der Krane auf dem Bildempfänger sagte: „Es liegen uns jetzt einige Videoaufzeichnungen vor, die die flüchtigen Betschiden zeigen. Seht euch die Bilder an, und prägt sie euch ein.“

Der Bildschirm flackerte, als der Krane verschwand. Sekunden später erschien eine Aufzeichnung, die auf Karselpun kurz vor dem Start der TRISTOM gemacht worden war. Sie zeigte die drei Betschiden, wie sie den Energiesteg des Schiffes empor stiegen. Die Kamera war in der Hauptschleuse montiert; die Aufnahme war automatisch, ohne Veränderung der Brennweite. Zuerst sah man drei winzige Gestalten, an denen wenig Einzelheiten zu erkennen waren. Aber je näher die Fremden der Schleuse kamen, desto deutlicher wurde das Bild.

Das geht schief, dachte Surfo ...

Sie waren noch zehn Meter von der Brücke entfernt. Von den sechs Polizisten hatten sich vier abgewandt und starnten zum nächsten Nachrichtengerät in die Höhe. Zwei aber lehnten nach wie vor an der Brüstung und sahen in die Tiefe.

Surfo bemerkte, wie einer der beiden zusammenzuckte. Im selben Augenblick glitt der Rand der Brücke über ihn hinweg.

„Sie sind unter uns!“ gellte ein Schrei.

*

Surfo reagierte instinktiv. Er befand sich auf einem der schnellsten Bänder. Mit einem mächtigen Satz schnellte er sich über zwei angrenzende Rollsteige hinweg auf ein langsameres Band, das weiter zur Straßenmitte hin verlief. Um Scoutie und Brether konnte er sich nicht kümmern. Sie mußten selbst dafür sorgen, daß sie den Anschluß nicht verloren.

Er bewegte sich rückwärts, der Laufrichtung der Bänder auf dieser Straßenseite entgegengesetzt. Er hatte die Brücke über sich. Die Polizisten würden erwarten, daß er auf der anderen Seite wieder zum Vorschein käme. Er stürzte, als er das nahe der Straßenmitte verlaufende Band erreichte, und riß eine Gruppe aufgeregt schnatternder Prodheimer-Fenken mit sich zu Boden. Er rollte sich zur Seite und geriet auf den schmalen Streifen festen Bodens, der die Mitte der Straße markierte und die in entgegengesetzten Richtungen verlaufenden Rollsteigabschnitte voneinander trennte.

Der Sturz hatte ihn ein paar Meter gekostet; aber die Brücke war noch immer über ihm. Eine kräftige Hand packte ihn an der Schulter und riß ihn auf die Beine. Er sah auf und blickte in Brethers grinsendes Gesicht.

„Nur jetzt nicht schlappmachen!“ lachte er.

Sie rannten davon, zurück in die Richtung, aus der sie gekommen waren. Scoutie an der Spitze. Die Menge hatte inzwischen begriffen, worum es ging. Wildes Geschrei erfüllte die Luft. Surfo warf einen Blick über die Schulter. Sein Trick hatte gewirkt. Die sechs Polizisten kehrten erst jetzt ans diesseitige Geländer der Brücke zurück. Wenigstens ein paar Sekunden waren gewonnen. Die Blauuniformierten gaben sich allerdings Mühe, ihren Verlust so rasch wie möglich wieder wettzumachen.

Sie turnten über die Brüstung und sprangen in die Tiefe. „Auf die Bänder!“ rief Surfo. Scoutie bog nach rechts ab und setzte über die Rollsteige hinweg, bis sie den schnellsten erreicht hatte. Surfo riß den Strahler aus dem Gürtel und feuerte eine Serie Schüsse in die Luft. Die Menge ringsum geriet in Panik. Wer sich in der Nähe der drei Flüchtlinge befand, der warf sich zu Boden. Die Betschiden setzten über die angstvoll verkrümmten Körper hinweg. Surfo sah sich um. Die Uniformierten kamen den Mittelstreifen entlang. Dort waren ihnen keine Hindernisse im Weg. Mit ihren langen, muskulösen Beinen machten sie Sprünge von vier und fünf Metern Länge. Sie waren schneller als selbst der rascheste Rollsteig.

Im Rennen musterte Surfo die Straßenfront zur Rechten. Sie mußten irgendwo untertauchen. Hier, auf der offenen Straße, waren sie unweigerlich verloren. Er schnellte sich vorwärts und faßte Scoutie bei der Schulter. Er riß sie nach rechts herum und dirigierte sie in Richtung des breiten, festen Gehsteigs, der neben der Straße herlief. Mit kurzem Blick überzeugte er sich, daß Brether ihm folgte.

Ein Geschäft, das modische Gewänder für allerlei Geschmäcker und Gestalten verkaufte, kam in Sicht. Surfo richtete den Strahler auf einen der großen Nachrichtenempfänger, die hoch über der Straße hingen, und drückte ab. Das Gerät zersplitterte in einer donnernden Explosion. Die Menge wurde wild. Jeder hatte nur noch das Verlangen, möglichst schnell aus der Gefahrenzone zu entkommen.

Surfo stürmte durch den Haupteingang des Geschäfts. Die wenigen Kunden schrieen auf und gingen zu Boden, ohne zu wissen, was vorging. Im Laufen schoß Surfo auf die Deckenlampen. Ein Regen von Glassplittern prasselte herab. Irgendwo funkte und zischte es, und plötzlich lag das ganze Ladeninnere im Dunkeln.

Im Hintergrund kam ein silbern geschuppter Tart zum Vorschein, eine Gestalt wie eine aufrecht gehende, schwanzlose Echse. Die starren Augen musterten verständnislos das Durcheinander. Surfo tauchte neben ihm auf und rammte ihm den Lauf des Schockers in den Leib.

„Wo ist dein Lieferzugang?“ fuhr er ihn an.

Der Tart war bei der unsanften Berührung zusammengezuckt. „Ich... du... was geht hier vor?“ stammelte er.

„Der Lieferstollen!“ zischte Surfo. „Rasch, oder du liegst flach auf dem Kreuz!“

Der Tart begriff, daß die Lage gefährlich war. Mit einem ängstlichen Blick auf Surfos Waffe sagte er: „Folgt mir, ich zeige ihn euch.“

Er schritt durch eine hohe Tür. Sie gelangten in einen mäßig hell erleuchteten, würfelförmigen Raum, der bis auf ein paar Warenbehälter völlig kahl war. Im Hintergrund zeichnete sich der Umriß einer Antigravschachtöffnung ab.

„Ich erhalte meine Lieferungen von dort“, sagte der Tart und deutete auf den Schacht. „Sie kommen über das Verladenetz, das mehrere Ebenen unter uns liegt.“

Surfo nickte.

„Verstanden“, sagte er. „Schließe die Tür dort.“

Der Tart schloß die Tür, durch die sie den Raum betreten hatten. Surfos Schocker gab ein häßliches Geräusch von sich wie das Summen einer zornigen Hornisse. Der Tart ächzte und sank in sich zusammen.

„Ich bedaure das, mein Freund“, sagte Surfo. Dann wandte er sich an Scoutie. „Los, den Schacht hinab!“

*

Sie sanken mit beträchtlicher Geschwindigkeit. Manchmal glitten Schachtöffnungen an ihnen vorbei, einige hell erleuchtet, andere dunkel. Sie schenkten ihnen keine Beachtung. Ihr Ziel lag auf der Sohle des Schachtes.

Der bewußtlose Tart würde ihnen ein bis zwei Minuten zusätzlichen Vorsprung verschaffen. Wenn die Ordnungshüter in den Laden eindrangen und den Inhaber nicht fanden, würden sie annehmen, daß die Flüchtlinge ihn als Geisel genommen hatten. Erst wenn sich hinter der verschlossenen Tür nach mehreren Aufforderungen niemand meldete, würden sie es wagen, gewaltsam dort einzudringen.

Dann begann die Jagd von neuem.

Surfo wußte nicht, wie viel hundert Meter sie gesunken waren, als der Schacht endete. Er spähte durch die Öffnung und sah vor sich einen kahlen, dürtig beleuchteten Korridor, der sich schon in geringer Entfernung mehrfach verzweigte. Das Verladenetz konnte nichts anderes als ein nach dem Prinzip der maximalen Zweckmäßigkeit angelegter Wirrwarr von Gängen und Schächten sein, in dem nur die Verladecomputer sich auskannten. Surfo hatte keine Ahnung, in welche Richtung er sich wenden sollte. Er hatte die Wahl, aber eine Entscheidung war soviel wert wie die andere.

Aufs Geratewohl setzten sie sich in Bewegung. Es dauerte nur kurze Zeit, da hörten sie aus dem Gang, der vor ihnen lag, und aus den Korridoren, die ihn in unablässiger Folge kreuzten, Geräusche, die immer näher kamen. Manchmal waren es Schritte, dann wieder Stimmen und Zum dritten Laute, die von Maschinen zu kommen schienen. Ein Netz zog sich um sie zusammen. Surfo hatte die Schwierigkeit des Untertauchens auf Keryan unterschätzt. Sie würden die Bruderschaft nie zu sehen bekommen. Es war nur noch eine Frage von Minuten, bis die kranische Ordnungsmacht sie eingefangen hatte.

Ein Schatten tauchte vor ihnen auf. Surfo hatte den Schocker im Anschlag. Eine zitternde Stimme wisperete auf krandhorjan: „Nicht schießen!“

An der Mündung eines Seitenganges stand ein Prodheimer-Fenke mit lichtblauem Fell. Die halbkugeligen Augen waren dunkel vor Angst. „Biegt nach rechts ab“, wisperete die Stimme. „Geht immer geradeaus. Weicht nicht vom Weg ab!“

„Und was dann?“ fragte Surfo.

Irgendwo im Gewirr der Gänge gab es einen lauten Krach. Der Prodheimer-Fenke zuckte zusammen, dann warf er sich herum und stob davon. Surfo hätte ihn niederschießen können. Aber wozu? Sollte er dem hastig gegebenen Rat folgen? Warum nicht? Eine Richtung war so gut wie die andere. Sie hatten kaum mehr etwas zu verlieren.

Sie wandten sich nach rechts. Die Luft wurde allmählich muffig, aber die Geräusche deuteten an, daß sich das Netz nach wie vor immer enger um sie zusammenzog. Surfo, der an der Spitze ging, stolperte über eine Unebenheit des Bodens, blieb stehen und sah

sich um. Risse zogen sich durch den gegossenen Verputz der Wände. Der Boden war aufgebrochen und ließ nacktes Felsgestein sehen.

„Mein Gott“, stieß Scoutie hervor, „dieser Gang ist seit hundert Jahren nicht mehr benutzt worden.“

„Hundert Jahre“, knurrte Brether, „so lange sind die Kranen noch gar nicht hier.“

Surfo ging weiter. Die Zeichen des Verfalls wurden immer deutlicher. Eine letzte Lampe blakte zitternd in der Decke. Dahinter war Dunkelheit. Surfos Fuß stieß gegen aufgeschüttetes Geröll, das den Gang versperrte.

„Wie lange, seit wir am letzten Seitengang vorbeikamen?“ fragte er.

„Vier, fünf Minuten“, schätzte Scoutie.

Surfo lauschte. Die Geräusche waren deutlich. Laute Stimmen waren zu hören. Er verstand Wortfetzen. „.... weiter rechts ...“ - „.... deutlicheres Signal...“ - „Vorsicht... bewaffnet.“

Sie benutzten organische Sensoren. Sie wußten genau, wo sie die drei Flüchtlinge zu suchen hatten. Sie standen mit den Computern in Verbindung, die das Verladenetz kontrollierten.

Im Schein der trüben, flackernden Lampe sah er Scouties bleiches Gesicht. Ihr Blick war auf ihn gerichtet. „Was jetzt?“ Er las es ihr von den Lippen ab; ihre Stimme war über dem Lärm der Verfolger kaum hörbar.

Er ließ die Schultern sinken. Er empfand Hilflosigkeit und Scham. Sie hatten sich auf ihn verlassen, auf den Doppelträger. Was immer er entschied, war gut. Er würde sie aus allen Schwierigkeiten führen.

Er hatte jedoch versagt.

Das Geräusch kam aus der unmittelbaren Umgebung. Surfo fuhr herum. In der von vielfältigen Rissen durchzogenen Wand des Ganges war eine dunkle Öffnung entstanden. Der Umriß eines Kranen zeichnete sich gegen die Finsternis ab.

„Ihr seid Sucher der Bruderschaft?“ fragte eine tiefe Stimme.

„Wir sind Sucher“, antwortete Surfo. Die Worte waren ihm einfach so auf die Zunge gesprungen. Er hatte nicht darüber nachzudenken brauchen.

„Dann kommt“, sagte die Stimme.

Surfo trat auf die Öffnung zu. Weit im Hintergrund sah er ein mattes Licht schimmern. Der Gang zog sich ziemlich steil in die Höhe. Den Boden bedeckte Staub, in dem die Fußspuren eines Kranen zu sehen waren. Surfo trat ein. Scoutie und Brether folgten ihm auf dem Fuß. Hinter ihnen schloß sich die Geheimtür mit einem schmatzenden Geräusch. Surfo musterte die Wand. Sie war fugenlos. Er hätte stundenlang hier stehen können, ohne zu ahnen, daß es da eine Tür gab.

Der Kran entblößte das Gebiß zu einem freundlichen Grinsen.

„Jetzt können sie euch nichts mehr anhaben“, sagte er. „Ich bin Clazzence. Auf mich könnt ihr euch verlassen.“

4.

Der Aufstieg ging ohne Zwischenfall vonstatten. Das Gewirr der Gänge, durch die sie sich bewegten, mußte einstmals ein Teil des großen Verladenetzes gewesen sein. Aus welchem Grund es aufgegeben worden war, ließ sich nicht erkennen; aber die Spuren des Zerfalls waren allgegenwärtig. Clazzence ließ durchblicken, daß er vorderhand nicht mit Fragen belästigt werden wolle, und bewegte sich mit derart weitgreifenden Schritten, daß die Betschiden Mühe hatten, mitzukommen.

Mit Hilfe eines halbwegs ramponierten, aber einwandfrei funktionierenden Antigravschachts drangen sie etwa einhundert Meter nach oben vor. Wiederum befanden sie sich in einem Labyrinth, durch das sie der Kran mit niemals fehlender Ortskenntnis leitete. Ein

zweiter Schacht brachte sie schließlich zur Oberfläche. Der Schachtmund war mit einer ringsum verlaufenden Leiste versehen, auf der sie Fuß faßten, während Clazzence die Abdeckung des Schachts nach draußen schob. Wärme, feuchte Nachtluft drang herein. Clazzence schwang sich nach oben und verschwand in der Dunkelheit; seine drei Schützlinge folgten.

Surfo sah die Umrisse hochgewachsener Pflanzen vor dem Hintergrund einer Ungewissen Heftigkeit, die aus der Tiefe zu kommen schien. Er richtete sich auf und stellte dabei fest, daß er sich auf einem recht steil abfallenden Hang befand. Er ging ein paar Schritte, bis er zwischen zwei buschartigen Gewächsen hindurchsehen konnte. Der Anblick, der sich ihm bot, war unbeschreiblich.

Unter ihm lag ein Meer von Tausenden von Lichtern, die in allen Farben schimmerten. Das Weißblau gewöhnlicher Lumineszenzlampen herrschte vor, aber dazwischen funkelten und glitzerten Lichtpunkte in allen Farben des Spektrums. Viele Lichter bewegten sich, da sie offenbar an Fahrzeugen befestigt waren. Es war ein von buntem, strahlendem Leben erfülltes Durcheinander, wie Surfo Mallagan es noch nie zuvor erblickt hatte.

Es wurde ihm klar, daß er die Stadt Gruda sah, die sich unter ihm am Fuß der Berge entlangzog. Sein Blick wanderte nach links, wo verstreute Lichtpunkte die Peripherie des Raumhafens markierten, und wieder nach rechts, wo sich die Stadt in das Tal hinein fortsetzte, das nach Unadern und zum Ahyr-Meer führte.

Scoutie und Brether traten zu ihm und bewunderten die atemberaubende Aussicht. Es war das erste Mal in ihrem Leben, daß sie eine Stadt dieser Größe zu sehen bekamen.

Hinter ihnen polterte und rumorte es. Clazzence war dabei, die Abdeckung wieder auf den Mund des Schachtes zu schichten. Surfo trat hinzu, um ihm zu helfen. Da gewahrte er eine dünne Kette abwechselnd roter und weißer Lichter, die sich über ihm die Berglehne entlangzogen.

Clazzence lehnte das Hilfsangebot ab. „Laß nur“, sagte er. „Wir wollen lieber zusehen, daß wir euch in eine sichere Unterkunft bringen.“

Surfo wies den Hang hinauf. „Was sind das dort für Lichter?“ fragte er.

„Die Grenze des modifizierten Schwerefelds“, antwortete der Krane. „Jenseits der Lichter wirkt die volle Schwerkraft von Keryan.“

Er ging voran den Hang hinab.

*

Wer das Haus gebaut hatte, das wußte Clazzence angeblich nicht. Er ließ sich auch nicht darüber aus, ob es ihm gehörte oder nur von ihm benutzt wurde. Es war einstöckig, hatte die Form eines regelmäßigen Sechsecks und lag inmitten eines halbverwilderten Gartens mit riesigen Pflanzen an einer Seitenstraße, die wenige hundert Meter weiter südwestlich an der steil aufstrebenden Wand des Berges endete. Es verfügte über eine große Anzahl zumeist zierlicher Räume und über ein Mobiliar, das zwar fremdartig, aber der Körpergröße der Betschiden angemessen war. Es gab keinen Hinweis, wer die letzten Bewohner des Hauses gewesen waren.

„Ich hoffe, ihr werdet es hier bequem finden“, sagte Clazzence. „Euer Aufenthalt wird nicht von langer Dauer sein; aber selbst für nur ein paar Tage schade es nichts, angenehm unterzukommen.“

Surfo musterte den Krane aufmerksam. „Wer bist du?“ fragte er.

„Clazzence, euer Helfer. Sagte ich es nicht schon?“

„Warum hilfst du uns?“

Der Krane lachte und schüttelte die graue Mähne. „Mein eigentliches Motiv wirst du bei Zeiten erkennen“, antwortete er. „Fürs erste laß uns einfach sagen, daß ich die Bruderschaft, wenn ich auch nicht unbedingt mit ihr sympathisiere, für ein legitimes Unterneh-

men halte. Es wird Zeit, daß man im Herzogtum von Krandhor etwas anderes zu hören bekommt als nur die vom Orakel erleuchtete Meinung der Herzöge.“

„Du wist uns mit der Bruderschaft in Verbindung bringen?“

„Ich werde euch helfen, mit ihr in Verbindung zu treten“, schwächte der Krane ab. „Ich bin Geschäftsmann. Ich will helfen, wo es geht; aber mich dabei auf unvorsichtige Weise hervortun, das darf ich nicht.“ Er blinzelte; sein Gesicht nahm einen schlauen Ausdruck an. „Ihr seid alle drei Doppelträger?“

„Nur ich“, antwortete Surfo.

„Dann wird dir der schwierigste Teil der Aufgabe zufallen“, sagte Clazzence.

„Wo hat die Bruderschaft ihren Sitz?“ wollte Surfo wissen.

„Das weiß niemand. Die Bruderschaft ist eine verbotene Organisation. Sie läßt die Öffentlichkeit nicht wissen, wo sie sich versteckt hält.“

„Wie sollen wir dann mit ihr in Kontakt treten?“

„Das ergibt sich von selbst. Die Bruderschaft ist ständig auf der Suche nach qualifizierten Mitgliedern, Doppelträgern wie dir. Sobald sie erkennt, daß du die Verfolger abgeschüttelt hast, wird sie von sich aus auf dich zukommen.“

„Auf mich und meine Freunde.“

Clazzence spreizte die Hände. „Das mußt du mit der Bruderschaft selbst ausmachen“, sagte er. „Ich habe noch von keinem Einfachträger gehört, der Mitglied geworden wäre.“

Scoutie und Brether wechselten unbehagliche Blicke. Surfo sah es, verzichtete aber, darauf einzugehen. „Was hat als nächstes zu geschehen?“ fragte er den Kranen.

„Wenn du in den Spiegel siehst, kannst du die Frage selbst beantworten“, sagte Clazzence mit gutmütigem Spott. „Wesen wie euch hat man auf dieser Welt noch nie gesehen. Nachdem die Nachrichtendienste eure Bilder ausgestrahlt haben, wird euch jeder auf Anhieb erkennen. Wenn ihr mit der Bruderschaft in Verbindung treten wollt, müßt ihr euch in der Öffentlichkeit bewegen können. Ihr braucht also Masken.“

„Masken? Wie müßte eine Maske beschaffen sein, hinter der wir uns verbergen können?“ fragte Surfo überrascht.

„Es gibt Maskenbildner, die dir diese Frage beantworten können“, sagte Clazzence. „Künstler auf ihrem Gebiet. Bei erster Gelegenheit werde ich dich mit einigen von ihnen zusammenbringen.“

„Künstler arbeiten nicht umsonst“, bemerkte Surfo. „Wir sind mittellos.“

„Auch da kann ich dir behilflich sein“, sagte der Krane.

„Du willst mir Geld leihen?“

Clazzence lächelte über die Naivität seines Gastes.

„Das wäre kein gutes Geschäft“, meinte er. „Woher nähme ich die Sicherheit, daß du mir das Geliehene zurückzahlst? Nein, ich helfe dir, indem ich dir Gelegenheiten beschreibe, wie du zu Geld kommen kannst.“

„Du zeigst mir die Bank, die ich überfallen muß!“ platzte Surfo hervor.

Clazzence nahm die Idee offenbar völlig ernst.

„Kein sehr brauchbarer Gedanke“, antwortete er. „Die Banken sind das erste, was jedem Flüchtlings einfällt. Dementsprechend sind die Sicherheitsvorkehrungen. Auf jeden gelückten Bankraub kommen zwanzig mißlungene.“

„Wir haben Kreditkarten“, versuchte Surfo das Gespräch auf ein weniger abenteuerliches Thema zu bringen.

Der Krane war sichtlich interessiert. „Ausgestellt von wem?“ wollte er wissen.

„Dem Hauptquartier der Achten Flotte.“

Clazzence machte eine wegwerfende Handbewegung. „Das Nest der Achten Flotte ist viele Hunderte von Lichtjahren von hier entfernt. Die Achte Flotte operiert im Sektor Juumarq, über zwei Sektorgrenzen von hier entfernt. Wenn ihr eure Karten benutztet, hätte man euch sofort am Kragen.“

„Niemand an Bord der TRISTOM weiß, daß wir ursprünglich von der Achten Flotte kamen“, widersprach Surfo. „Die Kreditkarten verraten uns nicht.“

Clazzence stand auf. „Ich werde darüber nachdenken“, versprach er. „Inzwischen gönnst euch ein paar Stunden Ruhe. Morgen wird es viel zu tun geben. In diesem Haus findet ihr alles, was ihr braucht. Es ist unnötig, euch darauf aufmerksam zu machen, daß ihr das Haus nicht verlassen dürft. Wartet, bis ich wiederkomme. Ich wünsche euch eine wohlende Nachtruhe.“

Der Krane schritt zur Vordertür hinaus und verschwand in der Nacht. Von fern her drangen die Geräusche der Stadt die einsame Straße entlang, und der Himmel war von einem eigenartigen, hellgrauen Schleier überzogen, dem Widerschein der tausend Lichter.

Surfo, der den Kranen zur Tür begleitet hatte, kehrte in den zentral gelegenen Wohnraum zurück. Scoutie und Brether kauerten auf seltsam geformten Sitzkissen und blickten ihm entgegen.

„Was hältst du von ihm?“ fragte Brether in der Chircool-Sprache.

„Er ist Geschäftsmann, das hat er selbst gesagt“, antwortete Surfo. „Sein Geschäft ist, Flüchtlingen zu helfen. Er besitzt eine weitverzweigte Organisation - das merkt man daran, wie leicht es ihm fiel? Verbindung mit uns aufzunehmen. Starke Organisation, großes Risiko, das bedeutet hohen Preis. Es wird nicht billig sein, sich von Clazzence helfen zu lassen.“

„Geld“, sagte Scoutie enttäuscht. „Ist das das eigentliche Motiv, von dem er sprach?“

„Wahrscheinlich. Aber ich bin nicht sicher. Auf keinen Fall dürfen wir zulassen, daß wir von ihm abhängig werden. Wir müssen unseren eigenen Weg finden. Wenn Clazzence uns ein wenig dabei hilft, um so besser. Aber in eine Lage zu geraten, in der er uns erpressen kann, wäre tödlich.“

„Du hörst dich an, als hättest du schon einen ganzen Sack voller Ideen“, spottete Brether.

„Sprich mich in ein bis zwei Stunden noch einmal darauf an“, sagte Surfo leichthin und wandte sich zum Ausgang.

Scoutie sprang auf. „Wohin willst du?“

„Mich umsehen“, lautete die Antwort.

Er öffnete die Tür und schritt hinaus in die Dunkelheit.

*

Die Nacht war sein einziger Verbündeter. In der Finsternis war er nur eine von zahllosen Gestalten, deren Züge man nicht so genau erkennen konnte. Die grellen Lampen in der Nähe des Stadtzentrums mußte er meiden. Aber es mußte Seitenstraßen geben, in denen die Beleuchtung schwach war. Dorthin würde er sich wenden.

An einsam gelegenen Häusern vorbei gelangte er zu einer Straße, die in südnördlicher Richtung verlief und offenbar die Verbindung zwischen Gruda und dem Raumhafen herstellte. Sie besaß mehrere funkgesteuerte Fahrbahnen, auf denen reger Fahrzeugverkehr in beide Richtungen glitt. Der am häufigsten vorkommende Fahrzeugtyp war ein kantig gebauter Gleiter, in dem nach Surfos Schätzung fünf bis sechs erwachsene Kranen Platz fanden.

Er überquerte die Straße auf einer kleinen Fußgängerbrücke. Sie war mit Lampen ausgestattet. Jedes Mal, bevor er sich in den Lichtkreis einer Lampe wagte, vergewisserte er sich, daß ihm niemand entgegenkam. Im Halbdunkel zwischen jeweils zwei Lampen begegnete er ein paar nächtlichen Fußgängern, zumeist Kranen. Sie nahmen keine Notiz von ihm.

Während er sich weiter in Richtung Stadtmitte vorarbeitete, prägte er sich Einzelheiten der Umgebung ein, an denen er sich auf dem Rückweg orientieren konnte. Er war er-

staunt, wie leicht ihm das fiel. Der Doppelspoode stärkte nicht nur sein Denkvermögen, sondern auch sein Gedächtnis.

Er gelangte schließlich in eine Gegend, in der die Straßen eng und schmutzig waren. Wesen aller Arten bewegten sich hier im flackernden Licht grellbunter Leuchtzeichen, die an den Häuserwänden hingen und Dienstleistungen aller Art anboten. Ein unbeschreiblicher Geruch lag in der Luft. Surfo stieß auf einen mit brackig-öligem Wasser gefüllten Kanal. Er erinnerte sich an Killsoffers Beschreibung. Ungeachtet der Berge im Süden lag die Stadt Gruda nur wenige Meter über dem Meeresspiegel. Ein gut Teil des Bodens war sumpfig. Ein Fluß, der Torstyl, bahnte sich seinen Weg mitten durch die Stadt und strömte durch das langgestreckte Gruda-Tal dem Meer zu. Killsoffer hatte davon gesprochen, daß es in Gruda eine große Zahl von Kanälen gebe, deren Funktion darin bestand, überflüssiges Grundwasser aufzunehmen. Sie standen mit dem Fluß in Verbindung und bildeten somit zusätzliche Transportstraßen, auf denen sich ein beachtlicher Bootsverkehr abwickelte.

Am Ufer des Kanals lag ein Stapel langgestreckter Plastikrohre. In seinem Schatten ließ Surfo sich nieder und beobachtete das Treiben, das sich vor ihm abspielte. Die unebene, schmutzige Straße zwischen dem Kanal und den buntbeleuchteten Fassaden war zwölf Meter breit. Es gab hier keine Fahrzeuge, nur Fußgängerverkehr. Aus offenen Fenstern und Türen plärrte Musik, eine schrille Kakophonie von kranischen, prodheimischen und tartischen Weisen, von denen die eine die andere an Lautstärke zu überbieten trachtete. Ein Wirrwarr von Gestalten ging, stolzierte, wankte, torkelte im Glanz der leuchtenden, flackernden Reklamen. Ein betrunkener Prodheimer-Fenke taumelte durch den bogenförmigen Eingang eines Bordells, an dessen Fassade ein grellbuntes Leuchtbild zum Ausdruck brachte, daß man hier in der Hauptsache auf kranische Sehnsüchte eingestellt war. Ein paar Sekunden später kam der Betrunkene wieder zum Vorschein, wie vorn Katapult geschnellt. Wenige Meter von Surfo entfernt stürzte er zu Boden. Zehn Sekunden lang blieb er benommen liegen. Dann raffte er sich auf, schüttelte den Kopf und trollte sich davon.

Eine verummigte Gestalt erregte Surfos Aufmerksamkeit. Sie war etwa von seiner Größe und in einen dunklen Umhang gehüllt, der keine Einzelheiten des Körperbaus erkennen ließ. Den Schädel des Fremden bedeckte eine Kapuze, die weit nach vorne gezogen war, so daß das Gesicht völlig im Dunkeln lag. Surfo beobachtete, wie die Gestalt hin und wieder stehenblieb und auf einen Passanten einsprach. Die Reaktionen waren verschieden. Einer der Angesprochenen, ein Krane, hob wütend den Arm und machte Anstalten, auf den Vermummten einzudreschen. Dieser wich behände aus und verlor sich in der Menge. Andere reagierten überhaupt nicht, und wiederum andere blieben stehen, um dem Fremden zu antworten. Manchmal gaben sie ihm etwas, wahrscheinlich Geld.

Es gab mehrere solcher Gestalten. Surfo hielt sie für Bettler. Die Vermummung war offenbar ein Zunftgewand. Ein solches Gewand hätte ihm die Möglichkeit gegeben, sich unauffällig in der Menge zu bewegen. Aber wie sollte er es sich beschaffen? Es gab nur einen Weg, und der behagte ihm nicht. Ein paar Minuten lang rang er mit seinem Gewissen, dann war ihm klar, daß er die Wahl hatte, entweder erfolgreich zu sein oder seine moralische Unbeflecktheit zu wahren. Beides zugleich ließ sich nicht erreichen.

Zur rechten Hand wurde die Häuserwand durch eine Seitenstraße unterbrochen, die den hauptsächlichen Zugang zu dieser Kante des Vergnügungsviertels zu bilden schien. Jenseits der Seitenstraße war die Kanalfront still und finster, von ein paar weit auseinanderstehenden Lampen abgesehen. Surfo verfolgte einen der Vermummten mit den Augen und sah ihn an der Mündung der Seitenstraße vorbeigehen. Sekunden später ließ sich Surfo ins Wasser gleiten und schwamm mit weit ausholenden Stößen dicht an der gemauerten Böschung des Kanals entlang. Als er glaubte, den Vermummten überholt zu haben, zog er sich an der Mauer in die Höhe und sah sich um. Er war weit über sein Ziel

hinausgeschossen. Der Bettler kauerte vor einem dunklen Gebäude, das Surfo für eine Lagerhalle hielt. Er konnte nicht sehen, was der Vermummte tat. Vielleicht ruhte er sich aus, vielleicht zählte er Geld. Surfo kletterte vorsichtig aus dem schmutzigen Wasser des Kanals. Das Geräusch der Kneipen und Freudenhäuser war jetzt weit entfernt. Er mußte sich behutsam bewegen, wenn er den Bettler nicht vorzeitig auf sich aufmerksam machen wollte.

Er huschte in den Schatten der Lagerhäuser. Als er sich dem Vermummten bis auf fünf Meter genähert hatte, sah dieser plötzlich auf. Er bemerkte die finstere Gestalt und schien zu erschrecken.

„Bedarfst du der Dienste eines Bußbruders?“ klang es dumpf in akzentbehaftetem Krandhorjan unter der Kapuze hervor.

Mit häßlichem Summen entlud sich Surfos Schocker. Der Bettler gab ein halblautes Geräusch von sich und fiel zur Seite.

*

Surfo pfiff vor Überraschung durch die Zähne, als er den dunklen Umhang beiseite schlug und darunter den Körper eines Ai entdeckte. Die Ai waren annähernd humanoide Geschöpfe, im Durchschnitt etwas über zwei Meter groß und besaßen eine gallertartige, teilweise durchsichtige Haut, die ihnen den Spitznamen „die Gläsernen“ eingetragen hatte. Ein Ai besaß keinen Mund, sondern eine aufstülpbare Kinntasche, die nur der Nahrungsaufnahme diente. Die Ai besaßen weder Sprache noch Sprachwerkzeuge und verständigten sich untereinander mit Hilfe einer Art optischen Morsealphabets, indem sie gewisse Stellen der Kopfhaut in bestimmtem Rhythmus verfärbten.

Als des Rätsels Lösung entpuppte sich ein kleines Gerät, das der Ai im Nacken trug und das durch eine dünne Leitung mit einem Stimmengenerator verbunden war, der ihm dicht unter dem Halsansatz auf der Brust hing. Surfo inspizierte beide Instrumente, ohne sie jedoch zu entfernen. Das kleine, flache Kästchen im Nacken spürte offenbar die Nervenströme, die das Gehirn des Ai erzeugte, wenn er etwas sagen wollte. Die entsprechenden Impulse wurden an den Generator weitergeleitet, der sie zu hörbaren Worten umformte. In den beiden Geräten stak eine Menge komplizierter Technik. Wie kam ein Bettler zu solch teuren Dingen? Und warum war der Generator mit schlechtem Krandhorjan programmiert? Warum beherrschte er die Sprache der Kranen nicht akzentfrei?

Zuviel Fragen, entschied Surfo. Er durchsuchte die Taschen des Umhangs und förderte eine Handvoll Münzen sowie ein Identifizierungsplättchen zutage. Das Plättchen und die Hälfte der Münzen nahm er an sich; den Rest schob er wieder in die Taschen zurück. Der Ai sollte, wenn er wieder zu sich kam, nicht mittellos sein. Und mit Hilfe des Plättchens würde er ihm zu gegebener Zeit wieder zukommen lassen, was er ihm abgenommen hatte.

Die Vermummung erwies sich als unbequem füllig. Der Ai war eben doch um mehr als eine Kopflänge größer als ein durchschnittlich gewachsener Betschide. Der Saum des kaftanähnlichen Gewands schleifte hinter Surfo her auf dem Boden. Der schwere Stoff heizte ihm ein und trieb ihm den Schweiß aus den Poren. Der Körpergeruch des Ai, der dem Umhang anhaftete, machte ihm das Leben nicht eben leichter. Aber es mußte gehen.

Nachdem er den Bewußtlosen so bequem wie möglich gebettet hatte, im tiefen Schatten zwischen zwei Lagerhäusern, machte er sich auf den Weg. Auf der anderen Seite, bei den Kneipen und Animierlokalen, ging es womöglich noch turbulenter zu als vorher. Die Nacht war noch jung. Keryan brauchte für eine Umdrehung um die eigene Achse 32 Stunden. Sechzehn Stunden Dunkelheit gaben den Nachbummlern ausreichend Zeit für ihre Tätigkeit. Surfo machte sich an einen nicht mehr ganz nüchternen Kranen heran, streckte den

Arm aus, wobei er darauf achtete, daß die Hand unter dem weiten Ärmel verborgen blieb, und murmelte: „Eine kleine Spende, bitte, mein Freund.“

Der Krane fuhr herum und starre ihn an. Surfo merkte, daß er einen Fehler gemacht hatte. „Was - und nicht einmal beten willst du dafür mehr?“ donnerte die Stimme des Angehiererten. „Ihr Gelichter werdet immer unverschämter. Paß auf, hier hast du, was dir gehört!“

Er drang auf Surfo ein. Surfo erinnerte sich an die Szene, die er vor einer halben Stunde beobachtet hatte. Das Dasein eines Bettlers war nicht immer ohne Gefahr. Er nahm Reißaus. Der Krane setzte hinter ihm her, aber schon nach ein paar Schritten machte ihm die Sache keinen Spaß mehr.

Surfo entfernte sich ein paar Dutzend Schritte weit von der Szene seines ersten, fehlgeschlagenen Versuchs. Er rief sich ins Gedächtnis zurück, wie der Ai ihn angesprochen hatte. „Bedarfst du der Dienste eines Bußbruders?“ Der erzürnte Krane hatte vom Beten gesprochen. Das Gewerbe der Schwarzvermummten war offenbar ein ganz anderes, als er bisher angenommen hatte. Er mußte noch eine Menge lernen, bevor er die Rolle des Ai spielen konnte.

Er kam an einer Kneipe vorbei, die nach außen offen war. Zwischen Säulen hindurch sah er Reihen von Sitzmatten und niedrige Tische. Die Kundschaft bestand zum größten Teil aus Prodheimer-Fenken. Surfo suchte sich einen unbesetzten Tisch und ließ sich daran nieder. Niemand schien ihn zu beachten. Er studierte den kleinen Wählautomaten, traf seine Wahl und schob eine der erbeuteten Münzen in den Schlitz. Wenige Minuten später eilte ein diensteifriger Prodheimer-Fenke herbei, ein Wesen mit hellblauem Pelz und der Gestalt eines zu groß gewachsenen Eichhörnchens, und stellte wortlos einen Becher vor ihn hin. Während Surfo an seinem Getränk nippte, spürte er neben sich Bewegung. Er sah auf und bemerkte, daß ein Gast sich neben ihm niedergelassen hatte, ebenfalls ein Prodheimer-Fenke. Er wirkte bekümmerte und musterte den Vermummten aufmerksam, aber nicht unfreundlich.

„Ein hartes Leben für Bußbrüder, wenn ihr euch jetzt schon in den Kneipen umsehen müßt“, sagte er.

Surfo wiegte den Kopf.

„Die Götter geben, und die Götter nehmen“, antwortete er und versuchte dabei, den Akzent des Ai nachzuahmen. „Wir aber leben und beklagen uns nicht.“

„Ich bewundere deinen Gleichmut“, sagte der Prodheimer-Fenke. Er klang, als meine er es ehrlich. Er wählte ein Getränk. Der Blaupelz, der ihn bediente, musterte ihn mit eigenständlichem Blick. „Ich bin Virlirey“, sagte er, nachdem er einen kräftigen Schluck getrunken hatte. „Willst du meine Sünde auf dich nehmen?“

Surfo wurde allmählich warm unter dem Skalp. Anderer Wesen Sünden auf sich zu nehmen war offenbar etwas, was Bußbrüder von Berufs wegen taten. Aber wie wurde die Verhandlung abgewickelt? Wie kam ein Übereinkommen zwischen dem Bußbedürftigen und dem Bußbruder zustande? Surfo war nicht prüde; aber es widerstrebt ihm, das religiöse Empfinden eines anderen für seine Zwecke zu mißbrauchen - wie immer seine Religion auch beschaffen sein möchte.

„Dazu bin ich hier“, murmelte er voller Unbehagen.

„Du verrichtest die vorgeschriebene Zahl von Waschungen?“

„Wie sie der Schwere deiner Sünde entsprechen“, antwortete Surfo, ohne zu wissen, was er sagte.

„Ja, ja, das ist natürlich richtig. Hier, nimm das.“

Der Prodheimer-Fenke schob ihm einen kleinen Stapel Münzen hin. Sie bestanden aus dünnen, kreisförmigen Kristallscheiben von verschiedenen Farben. Surfo kannte ihren Wert nicht, aber von solchen, wie sie jetzt vor ihm lagen, hatte er in den Taschen des Ai keine einzige gefunden.

„Du mußt sehr bedrückt sein“, sagte er vorsichtig.

„Geld spielt keine Rolle“, antwortete Virlirey. „Obwohl gerade die Habsucht mein Vergehen ist.“

Surfo wischte die Münzen in den weiten Ärmel und ließ sie in einer Tasche verschwinden. Virlirey sah ihn aufmerksam an. Er erwartet etwas von mir, ging es Surfo durch den Kopf. Aber was?

„Willst du nicht hören, was mein Gewissen bedrückt?“ fragte der Prodheimer-Fenke erstaunt.

„Ich warte, daß du mit dem Bericht beginnst“, antwortete Surfo würdevoll.

Virlirey nahm einen Schluck aus seinem Becher. „Ich bin reich“, sagte er mit gequälter Stimme. „Aber nicht so reich, daß ich nicht noch immer mehr Geld an mich reißen möchte. Als ich hierher kam, hörte ich von Carderhör und ihren seltsamen Zeitvertreibern ...“

5.

Surfo kehrte erst nach Mitternacht zurück. Scoutie und Brether hatten sich um ihn gesorgt. Er schilderte ihnen seine nächtlichen Erlebnisse. Er zeigte ihnen die Münzen, die er von Virlirey erhalten hatte. Inzwischen wußte er, daß sie ein kleines Vermögen darstellten.

„Ob das für die Masken ausreicht?“ fragte Scoutie.

„Ich weiß es nicht“, sagte Surfo. Insgeheim bezweifelte er es. Er hatte einen Plan, wie er zu mehr Geld kommen konnte. Der Plan beruhte auf Einzelheiten, die er von Virlirey erfahren hatte. Den Gefährten gegenüber erwähnte er nichts davon. Er wollte sie nicht beunruhigen. Im übrigen war die Sache anrüchig.

Sie verbrachten eine ruhige Nacht. Das Gewand des Bußbruders und die Münzen hatte Surfo versteckt, wo kein Unbefugter sie finden konnte. Am nächsten Morgen erschien Clazzence, um die weiteren Einzelheiten des Unternehmens mit ihnen zu besprechen. Von seinem nächtlichen Erlebnis erwähnte Surfo dem Kranen gegenüber kein Wort.

Clazzence hatte ein paar Fotografien bei sich, die er den Betschieden zeigte. Sie stellten ein Wesen dar, das einem Ai ähnelte, jedoch kleiner war (wie sich an einer Längenreferenz erkennen ließ) und eine graubraune, undurchsichtige Haut besaß. Die Augenstiele waren so schwach ausgebildet, daß man sie kaum bemerkte.

„Was ist das?“ fragte Surfo.

„Die Idee meines genialsten Maskenbildners“, antwortete der Krane. „In dieser Verkleidung, ausgestattet mit der dazugehörigen Identifizierungsmarke, hättest ihr keine Schwierigkeiten.“

„Solche Wesen gibt es überhaupt nicht“, hielt ihm Scoutie entgegen.

„O doch, es gibt sie. Nicht oft, aber man sieht sie hin und wieder. Es sind Ai-Mutationen, Ai-Siedler von Forgan VI, der Nachbarwelt ihres Heimatplaneten Forgan VII. Die Ai haben sich dort vor wenigen Generationen angesiedelt. Die Mutation verlief äußerst schnell und ohne nachteilige Folgen.“

„Wenn du es sagst, muß es so sein“, murmelte Surfo. „Wann sind die Masken fertig, und wie viel will dein Spezialist dafür haben?“

„Die Anfertigung dauert etwa einen Tag“, antwortete Clazzence. „Wenn wir zu einer Einigung kommen, kann Neriduur sofort mit der Arbeit beginnen; dann sind die Masken fertig, sobald ihr das Geld beschafft habt. Er verlangt zweitausend Tali pro Maske.“

Scoutie und Brether sahen ihn verständnislos an. Surfos Gesicht war undurchdringlich. Er wußte als einziger, wie viel sechstausend Tali waren. Die Herzöge von Krandhor hatten der Kolonie Keryan das Münzrecht zugestanden. Die Währung des Planeten unterschied sich von der Einheitswährung der kranischen Flotte, obwohl natürlich von der einen in die andere umgerechnet werden konnte. Die Summe, die Surfo in der vergangenen Nacht

von Virlirey erhalten hatte, belief sich auf fünfhundert Tali. Zusammen mit den kleinen Münzen, die er dem Ai abgenommen hatte, besaß er 530 Tali.

„Das ist ein stolzer Preis“, sagte er.

„Nicht zu hoch für die Sicherheit, die er euch verschafft“, entgegnete Clazzence. „Nun laß uns darüber sprechen, wie ihr euch das Geld besorgt.“

Er entwickelte eine Anzahl von Plänen. Sie gehörten nach Surfos Ansicht zu einem Satz von Standardplänen, die er jedem Flüchtling, der bei ihm Unterschlupf suchte, vorlegte. Ein paar davon enthielten eindeutige Gesetzesverstöße wie Diebstahl, Einbruch, Piraterie. Andere beruhten auf der Erbringung von hochbezahlten, dafür jedoch riskanten Dienstleistungen. Clazzences Unterstützung beschränkte sich darauf, die Einzelheiten des ausgewählten Plans auszukundschaften und seinen „Kunden“ ein Zeichen zu geben, sobald es Zeit war, zuzuschlagen bzw. mit dem Einsatz zu beginnen. Aus den Angaben, die der Krane am Rande machte, ging hervor, daß er hoffte, die drei Betschiden in spätestens fünf Tagen wieder los zu sein.

„Laßt euch durch die gegenwärtige Ruhe nicht täuschen“, warnte er Surfo. „Die Schutzgarde weiß, daß ihr irgendwo Unterschlupf gefunden habt. Es ist ihr klar, daß sie euch nicht in der Öffentlichkeit aufstöbern wird, wenigstens nicht in eurer bisherigen Gestalt. Daher hat sie aufgehört, die Bevölkerung um Mithilfe zu bitten, und es könnte bei solchen, die sich hier nicht auskennen, der Eindruck entstehen, die Suche sei ganz und gar aufgegeben worden. Das ist aber nicht der Fall, das versichere ich euch.“

„Die Schutzgarde - das sind die Blauuniformierten?“ erkundigte sich Surfo.

„Ja. Ich habe es aus sicherer Quelle, daß der Kommandant der TRISTOM einen Tobsuchtsanfall bekam, als er das Geständnis des Rekruten Killsoffer hörte. Killsoffer selbst wird vor Gericht gestellt werden, und Kerlighan hat geschworen, Keryan erst wieder zu verlassen, nachdem man euch eingefangen hat.“

Surfo lächelte. „Ich hoffe, die Zeit wird ihm nicht lang“, sagte er.

Clazzence sah ihn mißbilligend an.

„Es scheint mir, daß du die Lage viel zu leicht nimmst. Ich warne dich. Ich sagte dir schon, ich bin Geschäftsmann. Ich kann es mir nicht leisten, mein Unternehmen durch Leichtfertigkeit in Gefahr bringen zu lassen. Es wird am besten sein, wenn wir unser Vorhaben so rasch wie möglich abwickeln. Für welchen Plan hast du dich entschieden?“

„Für noch gar keinen“, antwortete Surfo schroff. „Ich brauche ein paar Stunden Bedenkzeit und will mich mit meinen Freunden besprechen. Außerdem bitte ich dich, mir zu sagen, was du über die Zunft der Bußbrüder weißt.“

*

Clazzence war so überrascht, daß er einen Augenblick lang schielelte, die typische Reaktion eines Kranen, den die Verblüffung aus dem Gleichgewicht brachte.

„Das ist eine ganz schlechte Idee!“ sprudelte er hervor. „Du willst doch nicht etwa als Bußbruder ...“

„Ich sagte dir schon, ich weiß noch nicht, was ich will“, fiel ihm Surfo ins Wort. „Vorderhand wäre ich dir dankbar, wenn du mir ein wenig über die Bußbrüder erzählen wolltest.“

Der Krane entspannte sich ein wenig. „Ich dachte schon, dir wäre da ein ganz und gar verrückter Gedanke gekommen“, seufzte er. „In der vergangenen Nacht hat man einen Bußbruder überfallen und beraubt. Der Räuber hat das Gewand und die Identifizierungsplakette des Bußbruders an sich genommen. Seitdem ist die Schutzgarde besonders hinter den Bußbrüdern her. Das Verbrechen ist abscheulich und verwerflich. An einem Büßer vergreift man sich nicht.“

Die Zunft der Bußbrüder, erzählte er, war vor wenigen Jahren entstanden. Die Ai, die sich auf Keryan niederließen, brachten ihre Religion mit sich, eine Mischung aus Animis-

mus und Götterglaube. Entsprechend ausgebildete Ai wurden von den Behörden vorzugsweise als Psychologen eingesetzt. Sie hatten eine besondere Weise, Wesen mit seelischen Problemen zu helfen. Ihre Gabe rührte nicht von der Ausbildung her, sondern war ihnen angeboren. Als der Rest der Ai-Gemeinde dies erkannte, gingen auch unausgebildete Ai als sogenannte Wanderpsychologen auf den Straßen hausieren. Sie hatten ebensoviel Erfolg wie ihre geschulten Artgenossen. Allmählich legte sich das seltsame Handwerk eine religiöse Verbrämung zu, und es entstand der Orden der Bußbrüder mit seiner charakteristischen Kleidung. Die Kranen besaßen ihre eigene Religion, die sich von der der Ai unterschied. Aber die Wanderpsychologen, und später die Bußbrüder, waren ohne Zweifel wirksam. Also ließen die Kranen sie gewähren, denn zu den Geboten ihrer Religion gehörte auch das der Toleranz.

Surfo wurde bei Clazzences Worten nicht wohler zumute, denn es ging daraus hervor, daß er in der vergangenen Nacht eine Tat begangen hatte, die von jedermann auf diesem Planeten als verabscheuungswürdig betrachtet wurde. Noch einmal nahm er sich vor, dem ausgeraubten Bußbruder seinen Schaden in vollem Umfang zu ersetzen und ihm obendrein noch ein Schmerzensgeld zu zahlen.

Fürs erste allerdings kam es darauf an, dem Kranen auszureden, daß er sich als Bußbruder betätigen wollte. Die Vorstellung schien Clazzence erhebliches Unbehagen zu bereiten. Surfo unterhielt sich eine Zeitlang mit ihm und zerstreute seine Bedenken. Im Verlauf der Unterhaltung erhielt er nebenbei noch einige wichtige Informationen, die er für sein Vorhaben brauchte.

Es wurde vereinbart, daß Clazzence spät am Abend wieder zurückkehren und sich die Entscheidung der drei Betschiden abholen solle.

*

„Ich sehe nicht ein, warum wir uns auf solch waghalsige Dinge einlassen sollen“, schimpfte Brether Faddon. „Warum verkaufen wir nicht einfach unsere Waffen?“

„Wie viel würden wir dafür bekommen?“ hielt Surfo ihm entgegen. „Außerdem können wir sie nicht alle hergeben, sonst sind wir schutzlos. Vier- bis fünfhundert Tali vielleicht. Das bringt uns nicht weiter.“

Scoutie lächelte. „Ich bin froh, daß noch keiner von euch auf den Gedanken gekommen ist, Clazzence als Geisel zu nehmen. Das wäre das Ende aller Probleme, nicht wahr?“

„Oh, der Gedanke ist mir wohl schon gekommen“, spottete Brether.

„Aber...?“

„Aber erstens ist der Krane in gewissem Sinn unser Wohltäter, auch wenn er an uns eine schöne Stange Geld verdient. Und zweitens bin ich nicht sicher, ob er uns nicht doch letzten Endes hereinlegen würde. Der Kerl kennt sich aus, verlaß dich drauf.“

Surfo nickte. „Ganz meine Gedanken“, pflichtete er bei. „Du siehst, Scoutie, „deine hohe Meinung von unserer Rechtschaffenheit ist nur zum Teil gerechtfertigt.“

Sie sah ihn an. „Du hast einen Plan.“ Es war keine Frage. Sie wußte es genau. Es war schwer, vor Scoutie Geheimnisse zu haben. „Aber du willst nicht darüber sprechen?“

„Nein“, sagte Surfo. „Es wäre nutzlos, obendrein ein zusätzliches Risiko. Niemand weiß, wie lange wir unentdeckt bleiben. Falls man euch erwischt, möchte ich nicht, daß ihr der Schutzgarde verraten könnt, wo ich zu finden bin.“

Surfo verließ das Haus gegen Mittag. Am Morgen hatte es geregnet; ein tropischer Wolkenbruch hatte sich über der Stadt entladen. Jetzt aber schien die grelle Sonne vom wolkenlosen Himmel und brachte die durchgeweichten Straßen zum Dampfen. Die Temperatur lag bei 35 Grad, die Luft war mit Feuchtigkeit gesättigt. Es war die Stunde des Pan. Wer nicht unbedingt draußen zu tun hatte, der hielt sich im klimatisierten Innern der Gebäude oder der Fahrzeuge auf.

Surfo, schweißgebadet unter der schweren Robe des Bußbruders, bahnte sich einen Weg durch die Gärten, die sich hinter den Häusern an der Seitenstraße entlangzogen. Als er den Rand der nächsten Hauptverkehrsader erreichte, hätte niemand sagen können, woher er gekommen war.

*

Der Brunnen der Waschungen lag im südwestlichen Stadtviertel, wo die Straßen eng und winklig waren und die Berge allmählich näher zusammenrückten, um zwischen sich das Gruda-Tal zu formen, durch das der Torstyl träge dem Meer entgegenglitt. Der Brunnen, ein einfaches, rundes Becken mit einer in der Mitte aufsteigenden Fontäne, war vom Gründer der Kolonie Keryan als Zeichen seiner Dankbarkeit für den Erfolg seines Unternehmens errichtet worden. In den vergangenen Jahren hatten ihn jedoch die Bußbrüder mit Beschlag gelegt. Sie tilgten die „Sünden“ ihrer Kunden mit rituellen Waschungen. Zu jeder Tages- und Nachtzeit waren wenigstens ein halbes Dutzend Vermummter am Brunnen zu finden.

Surfo führte das Ritual getreulich aus. Soviel schuldete er Virlirey. Er sollte sein Geld nicht umsonst ausgegeben haben. Der Platz lag im Sonnenglast und war, von der Gruppe Schwarzvermummter abgesehen, wie ausgestorben. Am Nordrand erhob sich unter einer Reihe älterer Gebäude eines, das sechs Stockwerke weit in die Höhe ragte und über dem Haupteingang ein Leuchtschild trug, auf dem stand: INTERSTELLARES HANDELSKONTOR - WARENVERMITTLUNG. Auf dieses Haus ging Surfo zu, nachdem er das Ritual der Waschungen beendet hatte.

Hinter der großen Eingangstür lag ein behaglich eingerichteter Empfangsraum, in dem ein älterer Krane Dienst tat. Die Klimaanlage blies aus voller Kraft; aber der Tag war ungewöhnlich heiß, und jedes Mal, wenn die Tür aufging, kam ein Schwall überhitzter, feuchtigkeitsgesättigter Luft mit herein. Dem Alten machte die Hitze zu schaffen.

„Wir brauchen hier keinen Bußbruder“, knurrte er, als Surfo eintrat und in demütiger Haltung vor seinem Schreibtisch stehenblieb. „Wir sind alle guten Mutes und haben uns nichts zuschulden kommen lassen.“

„Sprich für dich selbst“, drang es unter der Kapuze des Vermummten hervor. „Ich bin hier, um Menthelep zu sehen.“

„Menthelep, den Vorsteher?“ erkundigte sich der Alte mißtrauisch. „Hat er dich bestellt?“

„Nein.“

„Dann scher dich zu allen achthundert Teufeln!“ schrie der Alte und sprang dabei auf. „Menthelep befindet sich bei ebenso guter geistiger Gesundheit wie ...“

Eine Tür im Hintergrund öffnete sich. Ein hochgewachsener, reichgekleideter Krane erschien.

„Was geht hier vor? Was soll der Lärm?“

Der Alte wies mit anklagender Geste auf den verummmten Bußbruder. „Er will dich sehen“, stieß er hervor. „Ohne Anmeldung. Er meint wohl...“

Der Reichgekleidete richtete den Blick auf die verummmte Gestalt.

„Du hast hier nichts verloren“, sagte er. „Ich habe keine Sünden auf mich geladen, deinetwegen ich deiner Dienste bedürfte.“

„Sich einen leichten Gewinn von dreißigtausend Tali entgehen zu lassen, ist das nicht eine Art Sünde?“ antwortete die dumpfe, akzentbehaftete Stimme.

Der Blick des Kranen wurde stechend. Er musterte den Bußbruder eindringlich, als wolle er mit dem Blick den schweren Umhang durchdringen. Nach einer halben Minute war sein Entschluß gefaßt. „Komm mit“, forderte er den Vermummten auf.

Durch einen kurzen, hell erleuchteten Gang gelangten sie in ein großes, fensterloses Zimmer. Es war, für kranische Begriffe, mit erlesinem Geschmack, und zwar gewollt alt-

modisch, ausgestattet. Für die Beleuchtung sorgte ein riesiger Lüster, der aus bunten Kristallen zusammengesetzt war.

„Ich bin Menthelep“, sagte der Krane. „Was willst du?“

Er hockte sich auf ein reichverziertes Sitzkissen.

„Dir ein Geschäft anbieten“, antwortete Surfo. „Du stehst im Dienst der reichen Carderhör, nicht wahr?“

„Sie ist die Eigentümerin des Unternehmens“, bestätigte Menthelep.

„Sie ist eine junge und nach kranischen Maßstäben ungemein bezaubernde Frau“, sagte Surfo. „Es ist, wenn du mich fragst, so bedauernswert, daß sie mitunter Gelüste entwickelt, die den Baum des rechten Lebenswandels so betrüben, daß er traurig die Blätter hängen läßt.“

Menthelep fletschte die Zähne. „Wenn du gekommen bist, um mir Waschungen für Carderhörs Sünden anzubieten, dann...“

„O nein!“ antwortete es unter der Kapuze hervor. „Die Reichen dieser Welt haben ihre eigenen Geschmäcker, und wenn die Blätter am Baum auch herabhängen, sie ändern sie deswegen nicht. Ich bin vielmehr hier, um dir etwas anzubieten, wofür Carderhör bereitwillig ein halbes Vermögen zahlen wird. Denn sie hat ein solches Wesen noch nie zu Gesicht bekommen. Stell dir nur vor, wie viel Kurzweil sie mit ihm haben könnte!“

„Wovon sprichst du?“ fragte Menthelep barsch. „Was für ein Wesen soll das sein?“

„Ein Betschide“, antwortete Surfo.

Menthelep schoß in die Höhe. „Du könntest Carderhör einen Betschiden beschaffen? Auf dieser Welt gibt es keine ...“ Er unterbrach sich mitten im Satz und wandte sich um, damit der Vermummte nicht sah, wie es in seinem Gesicht arbeitete. Das wäre wirklich ein Geschäft! Als er sich dem Bußbruder wieder zudrehte, wirkte er äußerlich ruhig. „Es gibt auf dieser Welt nur drei Betschiden, und die werden von der Schutzgarde gesucht. Es ist eine Belohnung ausgesetzt.“

„Eintausend Tali pro Kopf“, sagte Surfo geringschätzig. „Carderhör ist an solchen Almosen nicht interessiert. Und auch du bekämst von ihr weit mehr, als die Garde dir für meinen - Schützling zahlen würde.“

Die Falle war zugeschnappt; Menthelep saß fest. Das sah Surfo an seinem Gesicht. Die großen Augen leuchteten in dunklem Feuer. „Du behauptest also, du könntest Carderhör einen Betschiden zuführen“, sagte er.

„Ja, das behauptete ich. Ich verlange dreißigtausend Tali für diesen Dienst und die Zuschüherung, daß ich den Betschiden zurückerhalte, wenn Carderhör seiner müde wird. Auf keinen Fall darf er der Schutzgarde ausgeliefert werden.“

„Dreißigtausend ist zuviel!“ stieß Menthelep hervor.

„Mach mir nichts weis. Ich bin überzeugt, daß Carderhör bereit ist, das Doppelte zu zahlen. Mich stört nicht, wie viel du dir davon nimmst, solange ich nur meine dreißigtausend bekomme.“

Menthelep ruckte unruhig hin und her.

„Und wer gibt mir die Gewißheit, daß du liefern kannst?“ fragte er schließlich.

„Ich selbst“, sagte der Vermummte. „Sieh her!“

Surfo packte die Kapuze und riß sie sich vom Kopf.

6.

Es dauerte fünf Sekunden, bis Menthelep seine Augen wieder unter Kontrolle hatte. Dann bewegte er sich langsam auf den Arbeitstisch zu, der im Hintergrund des Raumes stand. Surfo schüttelte den Kopf.

„Ich an deiner Stelle wäre vorsichtig“, mahnte er. „Du kannst dir denken, daß ich nicht hier hergekommen bin, ohne Sicherheitsmaßnahmen zu treffen. Wenn ich dieses Haus

nicht binnen fünfzehn Minuten als freier Mann verlasse, wird die Schutzgarde informiert, daß entweder Carderhör selbst oder einer ihrer Untergebenen einen flüchtigen Betschiden bei sich beherbergt. Du kennst die Schutzgarde. Sie läßt sich von Carderhörs Reichtum nicht einschüchtern. Also sei friedlich. Gib dich mit der Hälfte des Gewinns zufrieden und laß uns wie Geschäftsleute verhandeln.“

Menthelep ging mit sich zu Rate. „Also gut“, sagte er schließlich, als habe er sich entschlossen, Surfos Rat zu folgen. „Nenne deine Bedingungen.“

„Die wichtigste kennst du schon. Dreißigtausend. Keinen Talo weniger. In Kristallmünzen zu zehn, fünfundzwanzig und fünfzig Tali. Zu liefern an einen meiner Vertrauten, damit ich sicher bin, daß das Geld noch da ist, wenn Carderhör mich wieder aus ihren Diensten entläßt.“

„Wird sich einrichten lassen“, antwortete Menthelep. „Es muß dafür gesorgt sein, daß du bei der Geldlieferung zugegen bist, damit man dich gleich zu Carderhör bringen kann.“

„Ich habe einen Plan entwickelt“, sagte Surfo. „Ich will ihn dir erläutern. Hör gut zu und unterbrich mich nicht mit Fragen; denn du weißt, in zehn Minuten muß ich wieder draußen sein.“

Er trug vor, was er sich während des Morgens ausgedacht hatte. Menthelep fand nichts daran auszusetzen. Zwei Minuten bevor die Frist abgelaufen war, verabschiedete er sich von Surfo, wobei er ihn - zur Verblüffung des alten Kranen im Vorzimmer - persönlich zur Tür begleitete. Sie schieden wie Freunde voneinander, obwohl Surfo so gut wie sicher war, daß Menthelep im Hintergrund seines Bewußtseins düstere Gedanken wälzte.

*

Durch leere, hitzelimmernde Straßen bewegte Surfo sich vorsichtig heimwärts. Niemand schenkte dem einsamen Bußbruder Beachtung. Dafür waren Surfos Augen ständig in Bewegung. Er mußte damit rechnen, daß Menthelep ihn verfolgen ließ. Er wußte zweierlei über Carderhör: daß sie eine treue Untertanin der Herzöge von Krandhor war und daß sie ausgefallenen Zeitvertreibern huldigte. Sein Plan fußte darauf, daß die junge, reiche Kranin der Lust am Vergnügen den Vorzug vor der Loyalität gegenüber den Herzögen gab. Schließlich brachte sie ja niemand in Gefahr. Im Gegenteil, wenn sie des Betschiden überdrüssig würde, konnte sie ihn der Schutzgarde übergeben. Das Übereinkommen war schließlich mit Menthelep, nicht mit ihr selbst abgeschlossen worden.

Was aber, wenn er sich täuschte? Wenn Carderhör die Treue über alles ging? Jedes Mal, wenn er einen einsamen Straßenzug hinter sich gelassen hatte, drückte Surfo sich in eine Deckung und spähte den Weg zurück, den er gekommen war. Kein Verfolger ließ sich sehen.

Es war schon etliche Stunden nach Mittag, als er sich schließlich der Gegend näherte, in der das kleine, sechseckige Haus lag. Er war inzwischen sicher, daß Menthelep ihn nicht verfolgte. Als die Sonne zu sinken begann, wagten sich die Bewohner der Stadt wieder aus ihren Häusern. Die Straßen begannen sich zu füllen. Surfo beschleunigte seine Schritte. Clazzences Warnung lag ihm im Sinn: Die Schutzgarde suchte nach dem Räuber, der in der vergangenen Nacht einen Bußbruder überfallen hatte. Wenn man ihn anhielt, würde er entweder die Identifizierungsmarke des Überfallenen vorzeigen oder zugeben müssen, daß er keine Marke besaß. In beiden Fällen erging es ihm schlecht.

Warum tat er das alles? Warum waren sie nicht an Bord der TRISTOM geblieben und hatten sich von Kerlighan an einen Ort seiner Wahl bringen lassen? Warum verließ ihr Leben seit jüngstem so, als legten sie es darauf an, bei jeder Gelegenheit mit dem kranischen Gesetz in Konflikt zu geraten? War es wirklich die selbstgerechte Entrüstung darüber, daß man sie gegen ihren Willen zum Dienst in der kranischen Flotte gezwungen hatte, die ihre Handlungen bestimmte?

Nein, der Grund war ein anderer. Sie waren Fremde in diesem Universum der Kranen. Sie fühlten sich nicht zugehörig. Ob die Kranen sie nun zum Dienst in der Flotte gepreßt hatten oder nicht - Surfo selbst hätte diesen Vorwurf nur zögernd erhoben; denn er erinnerte sich der Begeisterung, mit der er selbst, Scoutie und Brether die Gelegenheit ergriffen hatten, nach dem sagenhaften Schiff der Ahnen zu suchen - sie fühlten keine Verpflichtung, den Herzögen zu dienen. Sie waren die einzigen Betschiden in einem Reich voller fremder Wesen. Ihre Suche hatte dem Geisterschiff gegolten und seitdem sie dessen Wrack gefunden hatten, dem geheimnisvollen Orakel der Herzöge von Krandhor. Sie verfolgten ihre eigenen Ziele, und wo diese sich nicht mit den Absichten der kranischen Flotte deckten, da mußten sie ihren eigenen Weg gehen.

Das war der Grund, warum er sich in einem drückend schweren, schwarzen Gewand durch die kochendheißen Straßen von Gruda schleppete, die Augen unter der Kapuze in unablässiger Bewegung, ob nicht irgendwo ein blauuniformierter Schutzgardist sich ihm näherte. Das war der Grund, warum er vorgab, er wolle sich an die reiche Kranin Carderhör vermieten, damit sie ihre perversen Spiele mit ihm treiben könne.

Er redete sich ein, es sei alles nicht seine Schuld. Er versuchte nur, aus einer verfahrenen Lage das Beste zu machen. Darum hatte er einen ahnungslosen Bußbruder überfallen, einen bußbedürftigen Prodheimer-Fenken übers Ohr gehauen und dem Geschäftsführer Menthelep eine Rolle vorgespielt, die ihm Übelkeit verursachte, wenn er daran dachte.

Er wehrte sich gegen die Bürden, die das Schicksal ihm aufladen wollte. War das verwerflich?

Er wußte es nicht.

*

Clazzence hatte noch nichts wieder von sich hören lassen. Er hielt sich an die Übereinkunft. Schweren Herzens begann Surfo, den Gefährten seinen Plan zu erläutern. Er sprach soweit wie möglich über den Hintergrund seines Vorhabens. Brether gegenüber hätte er damit womöglich keine Schwierigkeit gehabt, aber vor Scoutie konnte er nichts verbergen.

Sie sagte: „Selbst für den Fall, daß dieser Menthelep damit rechnet, das ganze Geld in die eigene Tasche zu stecken, kann ich nicht verstehen, warum er sich auf ein solches Angebot auch nur zum Schein eingelassen hat.“

„Es ist ein Trick“, antwortete Surfo. „Ich habe ihm vorgemacht, daß er etwas Kostbares geliefert bekommt.“

„Was?“

Surfos Blick brannte sich in dem ihren fest. „Mich“, sagte er müde.

Er erzählte, was er in der vergangenen Nacht von Virlirey über Carderhör und ihre Spielgefährten erfahren hatte. Virlirey hatte selbst versucht, seinen Reichtum zu vermehren, indem er sich der Kranin anbot. Aber er war abgeblitzt, und die erlittene Schmach hatte ihn dazu veranlaßt, in sich zu gehen und seine Sünden zu bereuen.

Als er geendet hatte, starre Scoutie ihn ungläubig an. „Und darauf willst du dich einlassen?“ fragte sie.

Surfo schüttelte den Kopf. „Nein, das war nie geplant.“

„Was aber, wenn Menthelep ehrliches Spiel spielt? Wenn er nicht versucht, dich um deinen Gewinn zu bringen? Bist du dann nicht ebenfalls zu Ehrlichkeit verpflichtet?“

„Dann bin ich verpflichtet.“ Surfos Grinsen war bitter. „Aber ich mache lieber den Wortbrüchigen als den Tanzbären für eine Kranin mit ausgefallenen Gelüsten.“

Scoutie war ernst. Er wußte, was sie bedrückte. Auf Chircool hatten sie nach Regeln und Vorschriften gelebt, von denen Claude St. Vain behauptete, sie stammten aus dem

Gesetzbuch der SOL. Es waren gute Regeln gewesen. Sie hatten jedem seinen Platz zugewiesen und die Unehrllichkeit verbannt. Es schien, daß sie, je weiter sie sich von Chircool entfernten, um so öfter gegen die alten Vorschriften verstießen. Das konnte ihnen auf die Dauer kein Glück bringen, auch wenn sie sich in einer Umwelt befanden, für die die alten SOL-Gesetze nicht gemacht waren.

Er ließ die Schultern sinken. Was hätte er sagen sollen? Daß sie so etwas zum letzten Mal taten? Daß sie von jetzt an nach den Regeln leben würden - nach denen von Chircool und denen der Kranen? Es hatte keinen Sinn, sich etwas vorzumachen. Ihr Ziel war gesteckt. Jedes Mal, wenn ihnen etwas in den Weg kam, würden sie die eine oder andere Vorschrift mißachten. Das war ihr Schicksal. Sie konnten nichts daran ändern.

Scoutie sah, was in ihm vorging. Sie trat auf ihn zu und strich ihm mit der Hand über den Arm. „Es wird sich letzten Endes doch zum Guten wenden“, sagte sie.

*

Das Haus war öde und verlassen. Lustlos verzehrte Surfo Mallagan eine spärliche Mahlzeit, die aus trockenen Brotfladen und konserviertem Fleisch bestand. Die Dunkelheit war vor einer Stunde eingebrochen. Wenn er sich nicht bald auf den Weg mache, würde er Clazzence in die Quere kommen, der jetzt jeden Augenblick auftauchen mußte.

Die Vorstellung, wie der Krane sich ereifern würde, wenn er das Haus leer fand, erheiterte ihn ein wenig. Clazzence, der Geschäftsmann! Er mußte glauben, der erwartete Profit sei ihm durch die Lappen gegangen. Aber war der Profit wirklich sein einziges Motiv? Surfo wußte die Antwort noch immer nicht. Er hegte gegen den Kranen keinen Groll. Selbst wenn er ihnen nur des Gewinnes wegen geholfen hatte, so war er doch ein beachtliches Risiko eingegangen. Er hoffte, Clazzence würde nicht in Panik geraten, wenn er sah, daß seine Schützlinge das Haus verlassen hatten. Sie brauchten ihn noch. Aber da bestand wenig Gefahr. Ein Unternehmer seines Kalibers ließ sich so rasch nicht ins Bockshorn jagen. Surfo wünschte sich, er hätte ihm eine Nachricht hinterlassen können. Aber das verbot sich aus Gründen, die auf der Hand lagen.

Er machte sich auf den Weg. In der Maske des Bußbruders schlug er sich durch die Gärten. Er bewegte sich auf die Bergwand zu und gelangte schließlich auf eine Straße, die wie die, an der das sechseckige Haus lag, in sanfter Neigung zum Berg hinführte. Er kam an einsam stehenden Häusern vorbei, in denen Licht brannte. Er fragte sich, wer dort wohnte. Dieser Abschnitt der Stadt machte den Eindruck einer gutschwitzten Wohngegend, in der Wesen sich wohl fühlten, die gerne allein waren.

Surfo schob die nutzlosen Gedanken beiseite. Er hatte eine Aufgabe, auf die er sich konzentrieren mußte. Die Straße endete in einem Gewirr von Felsblöcken, manche davon mehr als mannsgroß. Ersah sich um, blickte zur Berglehne hinauf und fand alles in Ordnung. Soweit er erkennen konnte, hatte Menthelep nirgendwo in der Umgebung eine Vorabteilung postiert. Vorläufig sah alles noch so aus, als ob er es ehrlich meine.

Er erinnerte sich an die Unterhaltung im Interstellaren Handelskontor. In den langen Wochen des Umgangs mit Kranen hatte er gelernt, deren Physiognomie zu lesen und die Regungen zu erkennen, die sich in ihrem Gesicht ausdrückten. Er war überzeugt davon, daß Menthelep Betrug im Sinn hatte. Er würde das Geld bringen, ohne Zweifel. Aber wenn er den Betschiden sicher hatte, würde er ihm den vereinbarten Preis vorenthalten und ihn in die eigene Tasche stecken. Warum sollte er auch nur einen Talo verschwenden?

Wohin hätte der Betrogene sich wenden sollen, sich über den Betrug zu beschweren?

Ein dumpfes Summen kam die Straße herauf. Die Positionslichter eines Gleiters erschienen. Surfo ging zur Seite und lehnte sich mit dem Rücken gegen einen der Felsblö-

cke. Er trug den Umhang der Bußbrüder, hatte die Kapuze weit nach vorn über den Kopf gezogen und gab sich den Anschein eines Meditierenden.

*

Menthelep stieg aus dem Fahrzeug und kam auf ihn zu.

„Du bist hier“, bemerkte er einfältig.

„Ja, ich bin hier“, antwortete Surfo. „Aber wo ist der vereinbarte Lohn?“

„Im Gleiter. Ich weiß, du willst ihn irgendwohin bringen. Wäre es nicht einfacher, wenn wir mit dem Fahrzeug führen?“

„Beantworte dir die Frage selbst“, knurrte Surfo. „Einmal an Bord deines Gleiters, bin ich dir und deinen Leuten ausgeliefert. Nein. Ich lege Wert darauf, daß das Geld sicher in die Hände meines Gewährsmanns gelangt.“

Menthelep machte eine ungeduldige Geste. „Na gut, wie du willst. Ich halte dein Mißtrauen für übertrieben, zumal ich nur einen einzigen Helfer bei mir habe. Aber ich bin bereit, mich bis zum letzten Buchstaben an unsere Abmachung zu halten.“

Sie gingen auf den Gleiter zu. Menthelep winkte. Im Ausstieg des Fahrzeugs erschien der Umriß eines zweiten Kranen. Er trug einen kleinen Behälter. Surfo blieb stehen. „Du hast nichts zu befürchten“, sagte Menthelep. „Es ist nur mein Helfer, der dir das Geld zeigen will.“

Surfo gab sich beruhigt; aber die Wahl der Worte fiel ihm auf. Sollte er das Geld nur gezeigt bekommen? Der Krane mit dem Behälter näherte sich. Der Behälter war ein kleiner Kasten mit federndem Deckel. Der Deckel wurde aufgeklappt, und im Schein einer fernen Lampe sah Surfo eine Fülle von Kristallmünzen glitzern. Er blickte das Saphierblau der Fünfzig-, das Goldgelb der Fünfundzwanzig- und das giftige Grün der Zehn-Tali-Scheiben. „Ich möchte sie natürlich zählen“, sagte er und beobachtete Menthelep dabei scharf.

„Gewiß, wenn du uns so wenig traust“, antwortete der Krane ungeduldig.

Surfo zählte bis zehntausend, dann schätzte er den Rest der Münzen überschlägig ab und kam zu dem Schluß, daß der Kasten in der Tat dreißigtausend Tali enthielt. „Ich bin zufriedengestellt“, erklärte er. „Jetzt wollen wir zu meinem Gewährsmann gehen.“

Menthelep machte die Geste der Zustimmung, aber die Bewegung seiner Hand hatte etwas Ungeduldiges an sich. Surfo sah auf und bemerkte, daß der Krane sich unruhig umblickte. Äußerlich ruhig sagte er: „Gut. Zeig uns den Weg.“

Surfo, wies nach Nordwesten. Es lag ihm daran, keinen Hinweis zu liefern, der etwaige Sucher in die Nähe des sechseckigen Hauses brachte.

„Das ist unwegsames Gelände“, beschwerte sich Menthelep. „Bist du sicher, daß wir nicht lieber das Fahrzeug nehmen sollen?“

Dessen war Surfo völlig sicher; um so Ungewisser war ihm jedoch in anderer Beziehung zumute. Wollte Menthelep wirklich von hier aufbrechen? Was wurde dann aus seinem Plan? Er hatte erwartet, daß der Krane ihn greifen würde, sobald er erkannte, daß es dabei kein Risiko gab. Statt dessen war er mit nur einem recht harmlos wirkenden Begleiter erschienen. Hatte er sich wirklich so sehr in Menthelep getäuscht?

„Also gehen wir“, schlug er vor und setzte sich zögernd in Bewegung.

Er beobachtete Menthelep aus den Augenwinkeln und sah, wie ein Ausdruck der Befriedigung über die Miene des Kranen huschte. Im selben Augenblick hörte er Schritte. Eine kräftige Stimme ertönte:

„Halt! Niemand bewegt sich! Hier spricht die Schutzgarde.“

Ein grettes Licht fiel auf den einsamen Platz am Ende der Straße. Aus dem Gestrüpp am Fuß des Berges tauchten drei stämmige Kranen auf, die die blaue Uniform der Schutzgarde trugen. Sie hielten Waffen im Anschlag. Im ersten Augenblick war Surfo verwirrt. Hatte er sich in Menthelep getäuscht? War der Krane so loyal, daß er auf den Gewinn

verzichtet und statt dessen die Ordnungsbehörde benachrichtigt hatte? Es ergab keinen Sinn. Wozu hätte er dann das Geld mitbringen sollen? Warum hatte er dann die Angelegenheit nicht voll und ganz der Schutzgarde überlassen, ohne selbst noch einmal in Erscheinung zu treten?

Die drei Gardisten waren entweder verkleidet oder bestochen. Menthelep ersparte sich die Vorwürfe des Betrogenen, indem er der Sache den Anschein gab, sie werde durch höhere Gewalt entschieden.

Surfo wandte sich den drei Uniformierten zu. „Seit wann wagt es die Garde, die Immunität der Bußbrüder zu verletzen?“

Einer der drei Kranen gab ein höhnisches Keckern von sich. „Man wird schon sehen, was für ein eigenartiger Bußbruder du bist“, rief er.

Er stolperte und fiel vornüber. Der Vorgang war so unerwartet und so abrupt, daß niemand außer Surfo auf das helle, zornige Summen achtete, das aus der Höhe drang. Ein zweiter Gardist warf die Arme in die Höhe und sank mit einem ächzenden Seufzer in sich zusammen. Da begriff der dritte endlich, was die Stunde geschlagen hatte. Mit einem Satz wollte er sich im Dickicht in Sicherheit bringen. Aber der unsichtbare Schütze war schneller. Der letzte Gardist wurde getroffen, bevor er noch den Straßenrand erreichte.

Menthelep und sein Begleiter waren starr vor Entsetzen. „Verrat!“ gurgelte Menthelep. Er geriet in Bewegung und sprang in Richtung des Gleiters.

Da trat Surfo in Aktion. Er schlug den Umhang beiseite und feuerte. Menthelep stürzte und zwei Sekunden später sein Helfer. Surfo schob die Waffe in den Gürtel zurück und richtete seine Maskierung wieder her.

„Alles in Ordnung“, sagte er laut in der Sprache seiner Heimat.

Oben am Berghang raschelte es. Inzwischen hatte Surfo die Lampe an sich genommen, die die drei Gardisten auf einem Felsblock aufgestellt hatten, um die Szene zu beleuchten. Als Scoutie und Brether ins Freie traten, war es wieder dunkel am Ende der einsamen Straße.

„Das war knapp“, stieß Scoutie atemlos hervor. „Wir hatten es uns gerade bequem gemacht, da kamen die drei Schutzgardisten. Sie hatten dieselbe Absicht wie wir, und wir wären fast mit ihnen zusammengeraten.“

„Wir dachten, Menthelep hätte dich verraten“, fügte Brether hinzu. „Ich wollte dir heimlich entgegengehen und dich warnen, aber Scoutie war dagegen.“ Sein Blick glitt über die reglosen Gestalten, die in der Dunkelheit wie ungefüge Schatten wirkten. „Jetzt verstehe ich überhaupt nichts mehr. Wozu die drei Gardisten?“

„Als Verbrämung. Sie hätten mich mitgenommen und über kurz oder lang an Carderhör ausgeliefert. Und Menthelep hätte das Geld behalten.“ Er suchte nach dem kleinen Kasten und fand ihn neben Mentheleps bewußtlosem Begleiter. Der Deckel hatte sich nicht geöffnet. Er schob das Behältnis in eine Tasche seines Umhangs. Dann stieg er in den Gleiter. „Mal sehen, ob uns Menthelep weiter nichts mitgebracht hat“, hörten Scoutie und Brether ihn sagen.

Seine Suche hatte binnen weniger Minuten Erfolg. Menthelep hatte von Carderhör einen weitaus höheren Preis gefordert, als zwischen ihm und Surfo vereinbart war. Die Differenz wäre sein ehrlicher Gewinn gewesen. Allerdings hatte er auch das Geld, das vereinbarungsgemäß Surfo gehörte, noch an sich bringen wollen. In einem Fach unter den Instrumenten der Fahrtkontrolle fand Surfo einen kleinen Beutel aus Kunststoff, der zwanzig rubinrote Tausend-Tali-Scheiben enthielt. Er nahm ihn an sich.

„He, dieser hier ist noch bei Bewußtsein!“ rief Scoutie vom Rand der Straße, als Surfo aus dem Gleiter stieg.

Es war der dritte Gardist, der sich mit einem verzweifelten Sprung hatte in Sicherheit bringen wollen. Der Schockstrahl hatte ihn nur gestreift. Er war gelähmt, hatte jedoch die

Augen offen und sah und hörte, was um ihn herum vorging. Surfo beugte sich zu ihm nieder.

„Ich weiß nicht, mein Freund“, sagte er, „ob du dir nur zum Schein die blaue Uniform angezogen hast oder ob du wirklich zur Schutzgarde gehörst. Falls du wirklich ein Gardist bist, habe ich eine Botschaft für deine Vorgesetzten, die du ihnen ausrichten kannst. Sag ihnen, die drei Betschiden haben keine Absicht, sich politisch zu betätigen. Sie sind nicht die Gegner der drei Herzöge, nicht die Feinde der Kranen oder irgendeines anderen Volks im Herzogtum. Wir verfolgen unsere eigenen Ziele und wollen niemand übel.“

Der Gardist verstand ihn, das las er ihm an den Augen ab. Aber er gab mit keiner Geste zu verstehen, ob er die Botschaft auszurichten gedachte. Surfo bezweifelte es. Wenn er wirklich zur Garde gehörte, dann war er von Menthelep bestochen worden und würde sich hüten, zu irgend jemand über den nächtlichen Vorfall zu sprechen.

Surfo sah sich um. „Wir machen uns am besten auf den Weg“, sagte er. „In vierzig bis fünfzig Minuten kommen sie wieder zu sich. Bis dahin müssen wir so weit weg wie möglich sein.“

Er hatte mit Absicht krandhorjan gesprochen. Sie machten sich auf den Weg - nach Nordosten, entgegengesetzt der Richtung, in der Clazzences sechseckiges Haus lag.

7.

Infolge des Umwegs dauerte es fast eine Stunde, bis sie das Haus erreichten. Unterwegs entledigte sich Surfo Mallagan seiner Verkleidung. Sie war ihm jetzt zu nichts mehr nütze, und Clazzence hätte ihr Anblick höchstens noch erzürnt, da er Surfo eindringlich davor gewarnt hatte, sich der Maske eines Bußbruders zu bedienen.

Das Haus war leer. Falls Clazzence inzwischen hier gewesen war, dann hatte er dafür gesorgt, daß keine Spur seines Besuchs hinterblieb. Sie sortierten die erbeuteten Münzen. Scoutie und Brether erhielten je fünfzehntausend Tali, die verbleibenden zwanzigtausend nahm Surfo an sich. Brether grinste zufrieden. „Das ist ein einträgliches Geschäft“, lachte er vergnügt. „Auf die Weise läßt sich's leben.“

Er sah auf, bemerkte Surfos steinernen Gesichtsausdruck und erkannte, daß seine Worte nicht gerade das gefunden hatten, was man ein freundliches Gehör nannte. „O ja“, sagte er verlegen, „und noch etwas. Der Erfolg macht hungrig. Ich glaube, ich habe mir eine Mahlzeit verdient.“

Er wollte sich davonmachen, aber in diesem Augenblick ging die Tür auf, und Clazzence trat ein. Er hatte sich zu seiner vollen Größe aufgerichtet, und der Boden vibrierte unter der Wucht seiner Schritte. Zorn funkelte in den großen dunklen Augen.

„Verräter!“ grollte er. „Ich habe euch geholfen; ihr aber hintergeht mich.“

Surfo musterte ihn mit kühlem Blick. „Erregung trübt den Verstand“, sagte er. „Wir haben dich nicht verraten. Wären wir sonst hier?“

„Ich habe keine Zeit für lange Reden“, dröhnte Clazzences tiefe Stimme. „Ihr habt das Haus verlassen, obwohl ich euch aufforderte, stets hier zubleiben. Ich kann nicht länger mehr mit euch zu tun haben. Macht euch sofort auf den Weg und kommt mir nie wieder unter die Augen!“

Surfo hörte den Unterton der Angst, der in der Stimme des Kranen schwang, und wunderte sich. Was war geschehen? Wovor fürchtete sich Clazzence?

„Du hast uns nicht um unserer schönen Augen willen geholfen“, sagte Surfo. „Du wolltest einen Gewinn dabei erzielen. Den willst du dir jetzt auf einmal entgehen lassen? Nur weil man dir einen kleinen Schreck eingejagt hat?“

Clazzence ging ihm auf den Leim. „Kleinen Schreck nennst du das? Unser Gewerbe ist ein gefährliches. Es erfordert Nerven und Entschlußkraft. Es gibt keine Schwächlinge in

unserem Beruf. Aber wenn dieses Wort fällt, dieser Name, dann ist keiner, der nicht zittert.“

„Welches Wort?“ fragte Surfo. „Welcher Name?“

„Barkhaden, der Jäger“, sagte Clazzence.

*

Einen Augenblick war es still. Dann sagte Scoutie: „Barkhaden ist auf Keryan?“.

„Heute gelandet“, antwortete Clazzence hastig. „Es heißt, die Bruderschaft sei zum wichtigsten Staatsfeind erklärt worden. Man sagt, die Niederlassung der Bruderschaft auf Keryan sei die stärkste und mächtigste. Barkhaden soll auf Keryan aufräumen, sagt man. Er hat ohne Zweifel von eurem Fall gehört. Er wird nicht ruhen, bis er euch gefaßt hat.“ Er machte eine verzweifelte Geste. „Ich kann euch nicht weiter helfen.“

Surfo stand auf.

„Es bleibt dir nichts anderes übrig“, sagte er hart. „Du wirst uns helfen. Du wirst deinen Gewinn erzielen, vielleicht sogar noch etwas mehr, und alles wird so schnell gehen, daß Barkhaden keine Zeit findet, dir auf die Spur zu kommen.“

„Du drohst mir?“ fragte Clazzence mit dröhnender Stimme.

„Nein. Ich weigere mich nur, dich aus unserer Abmachung zu entlassen. Du erinnerst dich, daß wir uns bereit erklärt haben, Geld zu beschaffen, und du würdest uns dafür Masken besorgen.“

„Dazu ist es jetzt zu spät!“ stieß der Krane hervor. „Wir haben keine Zeit mehr, unsere Pläne ...“

„Vergiß deine Pläne“, fiel ihm Surfo ins Wort. „Ich hatte meinen eigenen. Er war erfolgreich. Das Geld ist da. Es dreht sich nur noch darum, ob Neriduur die Masken fertig hat.“

„Er hat sie“, beteuerte Clazzence eifrig. „Aber wie... Ich meine, woher ...“

Surfo winkte ab. „Das Wie und Woher spielt keine Rolle. Je weniger du weißt, desto weniger kann man von dir erfahren. Ist dein Maskenmacher auf unseren Besuch vorbereitet? Können wir zu ihm gehen?“

Allmählich gewann Clazzence sein Gleichgewicht wieder.

„Das läßt sich rasch feststellen“, antwortete er. „Aber du mußt bedenken, daß ich nicht so ohne weiteres ...“

Surfo griff in die Tasche. „Hier“, sagte er und ließ sechs blutrote Eintausend-Tali-Münzen auf den niedrigen Tisch klingeln.

Der Krane schielte ein wenig, hatte sich jedoch sofort wieder in der Gewalt. „Tatsächlich“, staunte er. „Du hast das Geld.“

„Wie steht's mit Neriduur?“ fragte Surfo. „Wenn Barkhaden wirklich Gefahr bedeutet, dann gehen wir um so weniger Risiko ein, je rascher wir handeln.“

„Einverstanden“, erklärte Clazzence. „Neriduur empfängt uns jederzeit.“

*

Der Gleiter des Kranen stand in der Nähe geparkt. Clazzence steuerte das Fahrzeug zunächst in Richtung Stadtmitte. Später jedoch wich er nach Süden aus und folgte einer wenig befahrenen Straße, die schließlich an einem breiten Kanal endete.

„Neriduur wohnt nicht gerade in der besten Gegend“, erklärte er gutgelaunt. „Um genau zu sein, er hätte sich kaum einen anrüchigeren Platz aussuchen können.“

Am Rand des Kanals lag ein Boot vertäut. Es war von hydrodynamisch reiner und dennoch ein wenig plumper Konstruktion. Wie alle kranischen Wasserfahrzeuge hatte es ein gewölbtes Deck, das in Wirklichkeit ein Dach war. Unter dem Dach befand sich ein großer, für kranische Begriffe behaglich ausgestatteter Raum, in dessen Vorderteil der Sitz

des Piloten mitsamt den dazugehörigen Kontrollmechanismen installiert war. Ringsum gab es Fenster, die geöffnet werden konnten.

Clazzence nahm an der Pilotenkonsole eine Reihe von Schaltungen vor. Das Boot setzte sich gemächlich in Bewegung. Der Krane kehrte zu seinen Fahrgästen zurück, die es sich in der Mitte der Kajüte bequem gemacht hatten. Die Steuerung des Fahrzeugs hatte der Autopilot übernommen.

Während das schmutzige Wasser des Kanals träge die Bordwand entlangrauschte, fragte Surfo: „Wer ist dieser Neriduur? Wovon ernährt er sich?“

„Ein alter Prodheimer-Fenke“, antwortete Clazzence. „Niemand weiß, wie lange er schon hier lebt. Er behauptet, er sei mit der ersten Siedlerwelle gekommen; aber soweit ich mich erinnere, gehörten die Blaupelze damals noch gar nicht zum Herzogtum. Er ist Bildhauer. Man nennt ihn einen Künstler ersten Ranges. Ich verstehe allerdings nichts davon. Ich weiß nur, daß seine Masken gut sind.“

Surfo blickte gedankenverloren auf das finstere Wasser hinaus. Hier und da schimmerte ein Licht. Sie näherten sich dichter bewohnten Gegenden. Aus einem Seitenkanal kam ein Boot zum Vorschein. Seine Positionslichter blinkten grün und orange. In der Ferne zuckte ein fahler, wabernder Schein über den Nachthimmel und kündete ein nahendes Gewitter an.

„Wenn dieser Barkhaden wirklich ein so geschickter Jäger ist“, sagte Surfo, „dann wird er sofort auf die Idee kommen, daß Flüchtlinge wie wir unbedingt Masken brauchen. Und er kann sich natürlich auch ausrechnen, daß ein guter Bildhauer wahrscheinlich auch ein guter Maskenbildner ist. Das heißt, es besteht die Möglichkeit, daß man sich bei Neriduur schon umgesehen hat oder daß er unter Beobachtung steht.“

„Das ist richtig“, antwortete Clazzence. „Die Schutzgarde ist nicht auf den Kopf gefallen, und Jäger wie Barkhaden sind es erst recht nicht. Gewiß gehört Neriduur zu den Verdächtigen; auch ich zähle zu diesem Kreis. Es kommt nur darauf an, daß man uns nie etwas nachweisen kann. Neriduur hätte mich benachrichtigt, wenn er eine Gefahr witterte. Und hin und wieder zerstreuen wir das Mißtrauen der Behörde, indem wir ihr einen Flüchtigen ausliefern.“

„Das kommt vor?“

„Öfter, als es uns eigentlich lieb ist.“ Clazzences große Augen hatten einen traurigen Schimmer angenommen. „Du glaubst kaum, wie viel Undankbare es gibt, die unseren Preis für zu hoch halten und uns darum prellen möchten. Wenn wir sehen, daß wir betrogen werden sollen, wehren wir uns. Von denen, die uns den verdienten Lohn vorenthalten wollen, sind nicht viele davongekommen.“

Surfo verstand die Warnung, die in diesen Worten lag. Sei ehrlich, gab ihm der Krane zu verstehen, oder es geht euch schlecht.

Der Regen kam ohne Warnung. Wie eine geschlossene Wand stürzte er herab, trommelte auf dem Dach des Bootes und verwandelte die ruhige Oberfläche des Kanals in schäumende Gischt. Ein Blitz zuckte durch die milchige Finsternis, und Donner rollte über das Dröhnen des Regens hinweg. Surfo spürte, wie das Boot die Fahrt verlangsamte. Der Autopilot richtete sich auf die gestörte Sicht ein.

„Wir sind bald da“, sagte der Krane. „Neriduur wohnt auf einer Insel mitten im Kanal. Es steht nur ein Haus darauf. Im Obergeschoß hat Neriduur seine Wohnung und Werkstatt, und zu ebener Erde hat sich eine wüste Kneipe angesiedelt. Wenn der Regen nicht wäre, könnetet ihr den Lärm jetzt schon hören.“

Surfo dachte noch über seine vorherigen Worte nach. Lieferten Clazzence und Neriduur manchmal auch solche Flüchtlinge der Schutzgarde aus, die ihre Schuld ehrlich beglichen hatten? Nein, das war unwahrscheinlich. Geschäfte unter Gesetzesbrechern erforderten Vertrauen. Wenn bekannt würde, daß Clazzence erst kassierte und dann verriet, hätte er seinen letzten Kunden gesehen. Und wenn sich herumspräche, daß man ihn ungestraft

übers Ohr hauen könnte, dann hätte er es bald nur noch mit solchen zu tun, die ihn um seinen Gewinn betrügen wollten. Es war ein Kodex der Zweckmäßigkeit. Nur wenn beide Geschäftspartner aufrichtig waren, ließ sich für beide der gewünschte Erfolg erzielen.

Gedämpfte, verschwommene Geräusche drangen durch das Geprassel des Regens. Vorab wurden ein paar Lichter sichtbar. Sie sahen aus, als schwämmen sie im Wasser. Eine flackernde Lampe, weiter drüben auf dem Kanal, zog Surfos Aufmerksamkeit an. Der Regen ließ nach. Grün und orange, grün und orange...

Er versuchte, die Entfernung abzuschätzen. Sie war geringer geworden, seitdem er das andere Boot vor Beginn des Wolkenbruchs zum letzten Mal gesehen hatte. Es wurde von Hand gesteuert; der Autopilot war abgeschaltet - sonst hätte es während des Regens nicht näher kommen können.

„Ich glaube“, sagte Surfo, „es ist einer hinter uns her.“

*

Das fremde Boot sah aus wie jedes andere. In der Dunkelheit war nur der Umriß zu sehen; Einzelheiten, mit deren Hilfe man es hätte identifizieren können, blieben verborgen. Vorab lag greller, bunter Lichtschein auf dem Wasser. Er drang aus den Fenstern der Kneipe, über der Neriduur seine Werkstatt hatte.

„Wir fahren vorbei“, entschied Clazzence.

„Falsch“, widersprach Surfo. „Wenn es ein Fahrzeug der Schutzgarde ist, werden sie dich anhalten und uns an Bord finden. Wir müssen verschwinden. Kannst du die Insel zwischen uns und das andere Boot bringen?“

Der Krane schätzte die Entfernung. „Das geht, wenn er nicht darauf besteht, mir dicht auf den Fersen zu bleiben.“ Er musterte Surfo mit mißtrauischem Blick. „Wohin wollt ihr?“

„Zu Neriduur. Er hat die Masken.“

Clazzence hockte sich vor der Konsole nieder. „Du hast meine Warnung verstanden?“ fragte er, während er ein paar Schalter betätigte.

„Klar und deutlich“, antwortete Surfo. „Ich habe nicht die Absicht, euch zu betrügen. Ich überrede Neriduur, daß er uns mitsamt den Masken begleitet. Wir treffen mit dir zusammen - an einem Ort, den du benennst. Dort wickeln wir den Rest unseres Geschäfts ab.“

Der Krane nahm sich ein paar Sekunden Zeit zum Nachdenken. Dann machte er die Geste der Zustimmung. „Neriduur wird wissen, wo er mich finden kann. Sage ihm, was wir ausgemacht haben. Aber nimm dich vor ihm in acht! Solange er nicht glaubt, daß dies alles wirklich mit meinem Einverständnis geschieht, bist du in Gefahr.“

Surfo nickte. Auf seinen Wink hin schob Brether Faddon vorsichtig eines der Steuerbordfenster auf. Es war dunkel im Innern des Bootes; aber die hell erleuchtete Insel näherte sich rasch. Sie mußten über Bord sein, bevor sie in den Bannkreis der Lichter gerieten. Die dunklen Silhouetten vieler Boote schaukelten am Westrand der Insel auf dem sanft bewegten Wasser.

Surfos Blick suchte den Verfolger. Er war ein wenig zurückgefallen und hielt auf die südliche Passage zu, während Clazzences Boot nördlich an der Insel vorbeizog.

Scoutie stieg als erste über Bord. Sie ließ sich vorsichtig hinab, so daß kein Geräusch entstand. Brether und Surfo folgten ihr. Sie tauchten in das brackige, warme Wasser hinab und brachen erst wieder durch die Oberfläche, als sie die Ansammlung von Booten am Westufer der Insel unmittelbar vor sich hatten.

Surfo sah sich um. Clazzences Fahrzeug, mit blauen und gelben Positionslichtern, hatte sich inzwischen zweihundert Meter kanalabwärts bewegt. Der Verfolger hielt um die Insel herum und hatte einen Kurs eingeschlagen, der ihn in Clazzences Kielwasser bringen würde, sobald er die Insel hinter sich hatte. Es war alles in Ordnung. Selbst wenn man den Kranen anhielt, drohte ihm keine Gefahr.

Er richtete seine Aufmerksamkeit auf das Haus, das vor ihnen aufragte. Sie waren inzwischen durch das Gewirr der Boote hindurch an Land gewatet. Das Gebäude besaß einen rechteckigen Grundriß und war beeindruckend groß. Eine von hölzernen Säulen getragene Veranda lief rings um das Obergeschoß. In der Arkade unter den Säulen waren Bänke, Tische und Sitzmatten aufgestellt und ausgebreitet worden. Dort, ebenso wie im Innern des Erdgeschosses, hielten sich die Kunden der Kneipe auf. Im Augenblick gab es jedoch in der Arkade wenig Betrieb. Der Regenguß hatte die Zecher verscheucht. Laute, mißtönende Musik aus mindestens drei verschiedenen Quellen drang durch die offenen Fenster. Drinnen sah man eine buntgemischte Menge sich bewegen. Sämtliche Völker des Herzogtums von Krandhor schienen hier vertreten.

Für Surfos Vorhaben hätten die Gegebenheiten nicht günstiger sein können. Zwar gab es keinen Aufstieg, der von außen her zum Obergeschoß hinaufführte, dafür boten aber die Säulen eine ausgezeichnete Kletterhilfe. Um Geräusche, die er bei der Kletterei verursachte, brauchte er sich nicht zu sorgen. Der Lärm, der aus der Kneipe drang, war ohrenbetäubend.

Sie gingen zum südlichen Ufer der Insel. Dort war der Boden sandig und senkte sich mit sanfter Neigung ins Wasser hinab. Das Gelände war ungünstig für das Verankern von Booten. Die Gefahr einer Entdeckung war hier geringer als am Westufer. Scoutie und Brether verkrochen sich in einem Gebüsch. Surfo trug ihnen auf, sich auf keinen Fall von der Stelle zu rühren - es sei denn, er rief nach ihnen oder es gab eindeutige Anzeichen dafür, daß er sich in Gefahr befand.

Dann machte er sich an den Aufstieg.

8.

Bis auf die Veranda hinauf drangen die Lichter der Kneipe nicht. Es war finster dort drinnen, und bis Surfos Augen sich wieder an die Dunkelheit gewöhnt hatten, fiel es ihm sogar schwer, Fenster und Türen von der verwitterten, alten Holzwand des Obergeschosses zu unterscheiden. Der Gestank, der aus dem Kanal aufstieg, schien sich unter dem weit nach vorne springenden Dach zu konzentrieren. Die Luft war unerträglich schwül.

Surfo betastete den Rahmen eines Fensters und fand, daß es nur durch einen Vorhang verschlossen war. Er schob den schweren Stoff beiseite in der Hoffnung, drinnen irgendwo Licht zu sehen. Aber die Finsternis war allgegenwärtig. Was, wenn Neriduur nicht zu Hause war?

Er kletterte über den niedrigen Fenstersims. Als er den Vorhang hinter sich fallen ließ, war der Lärm, der von unten herauf drang, nur noch gedämpft zu hören. Er wünschte sich, er hätte eine Lampe mitgebracht.

„Neriduur“, sagte er laut, „ich komme im Auftrag eines Freundes.“

Aber die Finsternis antwortete ihm nicht. Er strengte das Gehör an, um irgendein Geräusch zu entdecken, das nicht von unten aus der Kneipe kam. Aber vor ihm war nur Stille. Stille und Dunkelheit. Er tat ein paar vorsichtige Schritte, stieß gegen etwas, identifizierte es als einen niedrigen Tisch, wich zur Seite hin aus und drang weiter vor. Er hatte inzwischen den Schocker aus dem Gürtel gezogen und entsichert.

Dann kam er an eine Stelle, an der er auf beiden Seiten Wand berührte, wenn er die Arme ausstreckte. Er befand sich in einem Korridor. Behutsam tastete er sich weiter. In regelmäßigen Abständen wiederholte er die Worte: „Neriduur, ich komme im Auftrag eines Freundes.“ Sie klangen wie ein abgeleiertes Gebet.

Die Wand zu seiner Linken wichen zur Seite. Von irgendwoher kam ein verirrter Lichtstrahl und umhüllte die Umrisse einer mächtigen Gestalt. Ein verzerrtes, zyklopenhaftes Auge glitzerte tückisch. Surfo fuhr zurück. Der Schwung trug ihn gegen die andere Wand. Es dröhnte laut, als er aufprallte.

Aus den Tiefen des Hauses kam ein keckerndes, seniles Kichern. Helligkeit flammte auf, Surfo, den Rücken gegen die Wand gepreßt, starre in eine Nische auf der anderen Seite des Korridors, in der eine Statue stand, die eine Mißgeburt von einem Kranen darstellte: verwachsene Schultern, grotesk verkrümmte Arme, ein zahnloses Maul mit schlaff herabhängendem Unterkiefer und ein riesiges, triefendes Auge mitten auf der Stirn. Das Standbild war auf atemberaubende Weise lebensecht. Aber wie mochte es in der Phantasie des Künstlers aussehen, der es geschaffen hatte?

Das gespenstische Kichern kam näher. Am Ende des Gangs erschien eine zwergenhafte Gestalt, nicht einmal einen Meter groß, mit einem schmutziggrauen Pelz, aus dem büschelweise die Haare ausgefallen waren, so daß die nackte Haut wie große Schwärzen zutage trat. Das Wesen hatte einen scharfen, stechenden Blick. Ein verwachsener, gelblicher Nagezahn hatte die Unterlippe durchbohrt. Die Finger an den winzigen Händen endeten in Krallen, die schon seit Jahren die Schere nicht mehr gesehen hatten.

„Hat Zapelrow dich erschreckt?“ fragte der alte Prodheimer-Fenke mit schriller, spöttischer Stimme.

Surfo musterte das Standbild und konnte sich eines Schauders nicht erwehren. „Zapelrow?“ fragte er. „Du meinst, diese Statue stellt einen der Herzöge von Krandhor dar?“

Die Unterhaltung schien den Alten köstlich zu amüsieren. „Ich weiß es wirklich nicht - was die reine Optik angeht“, antwortete er. „Ich habe nie das Vergnügen gehabt, einen der Herzöge zu sehen. Aber nach seinen Taten und Ansichten zu urteilen, müßte Zapelrow etwa so aussehen.“

Es lag auf der Hand, daß Neriduur für die derzeitigen Machthaber von Krandhor keine übergroße Sympathie empfand. Surfo dagegen spürte wenig Neigung, sich auf politische Debatten einzulassen. „Ich bewundere deine Kunst“, sagte er aufrichtig. „Aber dieses Ungeheuer flößt selbst dem Furchtlosesten Entsetzen ein, wenn es ihm in der Dunkelheit begegnet.“

Der Prodheimer-Fenke wurde plötzlich ernst.

„Du bist Surfo Mallagan, nicht wahr, der Betschide?“

„Ja. Clazzence hat mich hier hergebracht.“

Neriduur wiegte den Kopf. Surfo hatte noch nie zuvor einen Prodheimer-Fenken mit einer Halbglatze gesehen. „Hier hergebracht würde ich das nicht nennen“, sagte er spöttisch. „Eher abgeladen.“

„Du hast uns beobachtet?“

„Ja, und ich bin beeindruckt. Der Gardist hat euch nicht aussteigen sehen. Er wird Clazzence irgendwo weiter unten am Kanal aus irgendeinem Vorwand anhalten und feststellen, daß er sich auf der falschen Spur befindet.“

„Es beunruhigt dich nicht, daß Clazzence verfolgt wird?“ fragte Surfo.

Der Prodheimer-Fenke machte eine Ungewisse Geste. „Unruhe ist ein Bestandteil unseres Berufs. Und wenn ein Jäger wie Barkhaden im Lande ist, dann muß man froh sein, wenn man außer der Verfolgung weiter nichts zu erdulden hat. Oder wußtest du nicht, daß die Jäger mit Vollmachten ausgestattet sind, die ihnen erlauben, sich über die üblichen Prozeduren des Gesetzesvollzugs hinwegzusetzen?“

„Nein, das wußte ich nicht.“ Surfo wunderte sich über Neriduurs Gelassenheit. Gleichzeitig aber wuchs seine innere Unruhe. „Ich habe mit Clazzence vereinbart, daß wir mit ihm zusammentreffen - du, meine Freunde, ich und die Masken.“

Neriduur kicherte. „Der vorsichtige Clazzence. Immerfort in Angst, daß ihn jemand übers Ohr haut. Ja, ich weiß, wo wir ihn treffen können.“

Die Masken! Willst du sie nicht zuerst sehen?“

„Wenn du sie bereitliegen hast, warum nicht?“ erklärte Surfo sich einverstanden. In Wirklichkeit wäre ihm viel lieber gewesen, wenn sie sich so rasch wie möglich auf den Weg gemacht hätten.

Neriduur deutete auf eine Tür am Ende des Gangs. „Sie sind dort“, sagte er. Er kam den Korridor entlang. Vor der Statue, die er Zapelrow nannte, blieb er eine Sekunde stehen. Mit fast zärtlicher Hand strich er über die steinernen Falten des Gewands, in das der Unhold gekleidet war. Dazu sagte er: „Es tut mir leid, mein Freund. Aber ich verspreche dir, daß dein Nachfolger ebenso herrlich sein wird wie du.“

Der Sinn dieser Worte wurde Surfo erst eine halbe Stunde später klar.

*

Der Raum war klein und mit einer Unzahl geheimnisvoller Utensilien gefüllt. Ein undefinierbarer Geruch hing in der Luft. Neriduur griff in das Gewirr hinein und brachte ein farbloses, schlaffes Gebilde zum Vorschein, das aussah wie ein Sack aus Gummiplastik.

„Das ist die Maske“, sagte er.

Verblüfft sah Surfo den unscheinbaren Gegenstand an. „Du machst dich über mich lustig“, beschwerte er sich.

Aber Neriduur war todernst. „O nein! Ich bin nur vorsichtig und arbeite mit den fortgeschrittensten Mitteln, die es auf meinem Fachgebiet gibt. Was meinst du, wie viele Besucher ich jeden Tag habe, die hierher kommen, um meine Kunstwerke zu bestaunen? Wie aber soll ich wissen, ob sie wirklich Kunstbeflissene sind oder in Wirklichkeit Schutzgardisten, die hier herumschnüffeln, um zu erfahren, ob ich wieder für einen Flüchtling eine Maske angefertigt habe? Dessen verdächtigen sie mich nämlich, weißt du? Sie haben mir zwar nie etwas nachweisen können, aber ihr Mißtrauen ist ungebrochen.“

Er reichte Surfo das Ding, das er als Maske bezeichnete. „Wenn sie das hier sehen, können sie sich zwar denken, daß es eine Maske ist - das heißt, wenn sie schlau genug sind und sich in ihrem Fach auskennen - aber wie die Maske aussehen wird, sobald sie ihre Wirkung entfaltet, das sehen sie nicht.“

„Wirkung entfaltet?“ wiederholte Surfo verständnislos.

„Ich nenne das Material Memosimil. Es ist meine eigene Entwicklung.“ Der Stolz in Neriduurs Stimme war unüberhörbar. „Es besitzt ein Gedächtnis. Ich bearbeite es bei einer bestimmten Temperatur und verleihe ihm die gewünschte Form. Kühle ich es danach ab, verliert es diese Form wieder und wird zu einem ganz und gar nichtssagenden Ding, wie du es vor dir siehst. Später dann erhitzt ich es wieder auf dieselbe Temperatur, bei der ich es bearbeitet habe - und siehe da, es nimmt die bearbeitete Form wieder an!“ Er grinste. Dabei hob sich der verwitterte Nagezahn zur Hälfte aus dem Loch, das er in die Unterlippe gegraben hatte. „Weißt du, wie warm die Oberfläche deines Körpers ist?“

„Ungefähr sechszehn Grad“, antwortete Surfo.

„Das paßt. Ich habe diese Maske im Temperaturbereich vierunddreißig bis dreiundvierzig Grad bearbeitet. Manchmal, besonders in der Sonne, wird es nämlich recht heiß. Zeig her.“

Er nahm Surfo die Maske aus der Hand und breitete sie aus. Dort, wo Surfo sie berührte hatte, war eine Unebenheit entstanden. Fassungslos erkannte Surfo den Umriß eines Auges; das sich an einem dünnen, kurzen Stiel aus der glatten Oberfläche des Plastikmaterials hervorschob.

Neriduur hielt die Maske am ausgestreckten Arm in die Höhe. Nach wenigen Sekunden war das Auge wieder verschwunden.

*

Neriduur brachte fünf weitere der schlaffen, formlosen Gebilde zum Vorschein. Er musterte sie eines nach dem anderen, dann warf er drei davon achtlos zu Boden.

„Normalerweise ist solcher Aufwand nicht nötig“, sagte er. „Aber wenn Barkhaden in der Gegend ist, dann lohnt es sich, besonders vorsichtig zu sein.“

„Du hast sechs Masken gemacht anstatt drei?“ fragte Surfo.

„O nein, nur drei. Wer hätte mich für sechs bezahlen wollen?“ Der Prodheimer-Fenke kicherte belustigt. „Die dort auf dem Boden sind nur Rohmaterial. Aber falls ein verkleideter Gardist die echten Masken gesehen hat und später auf die Überreste der drei unechten stößt, dann wird er zu dem Schluß kommen, daß ich die Masken nicht mehr an den Mann habe bringen können.“

Eine unangenehme Ahnung begann in Surfos Bewußtsein zu dämmern.

„Warte einen Augenblick“, forderte Neriduur ihn auf. Er verschwand und kehrte eine Minute später wieder zurück. In den Armen trug er ein Sammelsurium von Gegenständen, die aussahen, als hätte er sie aus dem Müll geholt. Surfo sah ein Stück Fell, ein paar alte Knochen, Fetzen eines verschlissenen Gewands. „Wer würde glauben“, sagte er, „daß dieses Zeug genauso viel wiegt wie ich und daß es in seiner Gesamtheit aus denselben Stoffen zusammengesetzt ist wie mein Körper?“ Er ließ das Bündel auf den Boden fallen, nicht weit von den drei Masken entfernt. „Wer das begreift, der beginnt, die Nichtigkeit allen Lebens zu verstehen.“

„Du willst das hier alles aufgeben?“ fragte Surfo staunend.

„Ich muß“, antwortete Neriduur ernst. „Es gibt eine alte Regel in unserer Zunft: Zweimal darfst du Barkhaden begegnen; beim drittenmal könnte es dich das Fell kosten. Meine zwei Male sind schon um. Für mich wird es Zeit, daß ich mich aus dem Staub mache.“

Surfo bedachte die Implikationen, die sich daraus ergaben. „Ich fürchte, ich kann dich nur für die drei Masken bezahlen. Größere Ausgaben erlaubt mein Geldbeutel nicht.“

Neriduur kicherte laut und herausfordernd. „Nicht zu sorgen, mein Freund, nicht zu sorgen. Meine Preise enthalten Zuschläge für Geschäftsrisiken wie dieses. Was ich tue, war von Anfang an eingeplant. Ich bin dem Schicksal dankbar, daß es mich so lange an diesem Ort hat verweilen lassen.“

„Was wird aus den Besuchern der Kneipe?“ fragte Surfo.

„Es ist für alles gesorgt“, beruhigte ihn der Prodheimer-Fenke. „Ich mag dir als der gewissenloseste aller Schurken erscheinen, aber ich habe hohen Respekt für das Leben intelligenter Wesen - ungeachtet der Bemerkung, die ich zuvor machte.“

Surfo war unbehaglich zumute. „Ich halte dich nicht für... für...“ Er wollte die Worte nicht wiederholen. „Im Gegenteil, ich würde es mir zu schätzen wissen, wenn ich mich mit dir eine Zeitlang in Ruhe unterhalten könnte.“

Neriduur blinzelte ihn listig an.

„Worüber? Über den tieferen Sinn allen Seins?“

Surfo überhörte den bissigen Spott. „Nein. Über die Herzöge von Krandhor. Über Zapelrow und warum du meinst, daß er so dargestellt werden müßte, wie du ihn dargestellt hast. Und über das Orakel.“

Der Alte schloß seine Vorbereitungen ab. „Wer weiß, vielleicht ergibt sich eine Gelegenheit dazu. Du bist ein schlaues Geschöpf. Es würde mir Spaß machen, deine Fragen zu beantworten.“ Er schoß einen fragenden Blick in Surfos Richtung ab. „Doppelträger, nicht wahr?“

„Ja.“

„Und auf der Suche nach der Bruderschaft. Weißt du überhaupt, wohin du dich zu wenden hast?“

„Nein. Clazzence hat kein Wort darüber verloren.“

„Weil er nichts Genaues weiß.“ Neriduur hob die zwergenhafte Hand zu einer beschwichtigenden Geste. „Ziehe keine falschen Schlüsse. Auch mein Wissen ist beschränkt. Aber ich weiß, daß die Bruderschaft ihr Quartier in Unadern hat. Dorthin wirst du dich wenden müssen.“

„Mit meinen Freunden.“

„Sind sie auch Doppelträger?“

„Nein.“

Neriduur machte ein bedenkliches Gesicht. „Ich weiß nicht, wie die Bruderschaft sie aufnehmen wird. Sie hat da so ihre eigenen Vorstellungen.“ Er überflog das Durcheinander in seiner Werkstatt mit prüfendem Blick. „Auf jeden Fall wünsche ich dir, daß du findest, wonach du suchst.“

Der ominöse Unterton in seiner Stimme entging Surfo nicht. „Was meinst du damit?“ wollte er wissen.

Der Prodheimer-Fenke wies auf die offene Tür.

„Wozu, meinst du, sind wir hier?“ fragte er. „Zum Unterhalten und Diskutieren? Es gibt Arbeit zu tun, und die Zeit drängt.“

*

Surfo erkannte den Raum wieder: Es war der, in den er durch das Fenster gestiegen war. Er sah den Tisch, an dem er sich gestoßen hatte. Jetzt brannte eine matte, rötliche Lampe. Ihr Schein drang nicht durch die dichten Vorhänge, die die Fenster bedeckten.

Neriduur machte sich an einer kleinen Armaturentafel zu schaffen, die in einer Ecke an der Wand angebracht war.

„Wir können natürlich nicht den regulären Ausgang nehmen“, sagte er. „Wir machen uns auf demselben Weg davon, auf dem du gekommen bist. Hast du die Masken?“

Surfo klopfte bestätigend auf die Taschen seiner Montur, in denen er die drei Masken untergebracht hatte. Die innere Lage des Anzugmaterials schützte sie gegen seine Körperwärme.

„Nimm auch das Paket dort“, forderte Neriduur ihn auf und deutete auf ein umfangreiches Bündel, das in der Nähe eines der Fenster auf dem Boden lag.

„Was ist drinnen?“ wollte Surfo wissen.

Er bekam keine Antwort mehr. Ein gellender Pfeifton drang aus der Kneipe herauf. Das Gedröhnen der Stimmen verstummte eine Sekunde, dann setzte es mit vermehrter Lautstärke wieder ein. Wildes Geschrei brandete auf, die grollenden Stimmen der Kranen vermischt mit den schrillen, aufgeregten der Prodheimer-Fenken und dem nervösen Gecker der Tarts. Hastige Schritte waren zu hören. Es platschte im Wasser.

Surfo roch Qualm.

„Der Kneipenwirt hat einen schadhaften Brater“, sagte Neriduur. „Ich habe ihn schon oft auf die Gefahr aufmerksam gemacht, aber er schlug meine Warnung in den Wind.“

Unter ihnen war eine regelrechte Panik im Gang. Neriduur hatte das Licht ausgeschaltet. Surfo schlug den Vorhang beiseite und sah das flackernde Rot der Flammen sich in den bunten Schein der Lampen mischen. Der Brand tobte hauptsächlich im nach Westen gelegenen Teil des Gebäudes. Hier auf der Südseite lag die Fassade noch im Dunkeln.

„Am besten machen wir uns auf den Weg“, begann Neriduur von neuem. „Es tut mir leid um den Wirt. Glücklicherweise verliert er nur ein paar Utensilien. Der größte Teil der Einrichtung und das Gebäude gehören mir. Die Versicherung wird sich ins Fäustchen lachen. Wenn sie sich daranmacht, für den Schaden zu zahlen, wird der Geschädigte nirgendwo mehr zu finden sein.“

Surfo wußte nicht, was ihn mehr bedrückte: die Sorge um die Gefährten oder die langatmige Geschwätzigkeit des alten Prodheimer-Fenken. Er riß sich das Paket unter den Arm und stieg durchs Fenster hinaus auf die Veranda. Wenn jemand diese Seite des Hauses vom Kanal aus beobachtete, dann mußten die Flammen ihn blenden. Surfo ließ das Paket in die Tiefe fallen und turnte hinter ihm her. Dort, wo die Boote lagen, herrschte quirlender, schreiender Tumult. Die Gäste versuchten, sich so rasch wie möglich in Si-

cherheit zu bringen. Einigen saß die Panik derart im Nacken, daß sie ins Wasser sprangen, anstatt sich auf ihrem Boot in Sicherheit zu bringen. Surfo glitt auf das Gebüsch zu, in dem Scoutie und Brether versteckt lagen. Neriduur war unmittelbar hinter ihm.

„Dem Himmel sei Dank ...“, fuhr Scoutie auf, als sie Surfo erblickte, und verstummte sofort wieder, als der Prodheimer-Fenke sich hinter ihm aus dem Schatten schälte.

„Wartet hier!“ zischte Neriduur. „Ich habe mein eigenes Boot dort vorne liegen. Im Durcheinander bemerkst mich niemand.“

Inzwischen griff das Feuer auf die weiter östlich liegenden Teile des Gebäudes über. Die Vorhänge, die an den Fenstern des Obergeschosses hingen, gerieten in Bewegung. Rauch quoll aus den Fensterhöhlen. Die Luft erhitzte sich rasch. Den drei Betschiden wurde es in ihrem Versteck allmählich unbehaglich.

Da schob sich ein langgestrecktes Boot behutsam am Ufer der Insel entlang. Ein schmäler Landesteg erschien von irgendwoher und fand im Sand Halt. Scoutie eilte in geduckter Haltung hinüber: Ihr folgte Brether, und den Abschluß machte Surfo, der das Paket schleppete.

Der Steg wurde sofort eingezogen. In der geräumigen Kajüte unter dem gewölbten Deck des Boots fanden sie Neriduur, der an den Kontrollen saß und das Fahrzeug nach Westen steuerte, mitten in das Gewühl der Fliehenden hinein. Das Feuer warf seinen Schein weit hin über das Wasser. Von fern her drang das Geräusch von Sirenen. Es waren Löschboote unterwegs. Sie würden zu spät kommen. Die hölzerne Struktur brannte lichterloh. Im Wasser tauchten hin und wieder die Köpfe von Fliehenden auf. Neriduur wich ihnen aus. Es drohte ihnen keine Gefahr. Das Ufer des Kanals war nahe.

Auf das Ufer hielt auch Neriduurs Boot zu. Der Alte ließ es ein paar hundert Meter nach Westen streichen, dann steuerte er es in die Mündung eines Seitenkanals, beschrieb eine Wendung um 180 Grad und hielt das Fahrzeug mit schwach laufendem Triebwerk gegen die Strömung an Ort und Stelle.

Es war dunkel im Innern der Kajüte; nur in der Nähe der Kontrollen brannte eine kleine Hilfslampe. Neriduur trat ans Fenster. Stumm blickte er hinaus übers Wasser. Ein paar Löschboote waren inzwischen am Brandort eingetroffen. Es gab für sie kaum mehr etwas zu tun. Das große, hölzerne Haus war in sich zusammengesunken. Funkenströme stoben in die Höhe. Wuchtige Gebläse heulten auf, daß man es weithin hörte, und tränkten die Glut mit unterkühltem, halbfüssigem Stickstoff.

Dann tauchten zwei weitere Boote auf: groß, schlank, schnittig. Sie näherten sich der Szene, als wären sie von Neugierigen bemannt, die zufällig in der Nähe vorbeikamen. Der Schein trog. Hätte es sich nur um Schaulustige gehandelt, dann wären sie von der Löschbrigade verjagt worden. Surfo bemerkte, daß eines der großen, schlanken Boote an der Insel anlegte, während das zweite auf dem Kanal kreuzte.

„Da sind sie, die Schnüffler“, sagte Neriduur ohne Bitterkeit. „Ich wette, Barkhaden war der erste, der an Land ging.“

Er kehrte zum Schaltpult zurück. Niemand schenkte dem Fahrzeug Beachtung, als es der Insel gegenüber am südlichen Kanalufer langsam in Richtung Stadtmitte glitt. Die Glut war fast erloschen. Nur noch ein winziger orangeroter Hauch hing in der Luft.

„Das Ende einer Ära“, sagte Neriduur traurig.

9.

Träge schob sich der Torstyl durch das hohe Tor der Berge, die zu beiden Seiten aufragten. Der Morgen näherte sich. Im Osten zeigte sich der erste ferne Abglanz des neuen Tages. Zur Rechten dagegen kreisten noch immer die beiden Monde, Herkeys und Andor, um einen gemeinsamen Schwerpunkt.

Die Stadt lag hinter dem langgestreckten Boot. Ihr Glanz erlosch allmählich. Am linken, östlichen Ufer des mächtigen Flusses ragte eine Erhebung auf. Durch tropische Vegetation schimmerten Lichter und die Umrisse eines Gebäudes, das mehr ein Schloß als ein Haus sein mußte. Ein Kanal stieß nach Osten hin durch die Böschung, die das Ufer des Torstyl bildete. Neriduur lenkte das Boot dort hinein.

Mauern ragten zu beiden Seiten auf. Sie schlossen sich über dem Boot. Ein Tunnel hatte das Fahrzeug aufgenommen. Der alte Prodheimer-Fenke drosselte das Triebwerk. Am Ende des Kanals kam das Boot zur Ruhe. Eine hell erleuchtete, aus Konkret gegossene Rampe führte in sanfter Neigung nach oben. Sie stiegen aus, gingen unter Neriduurs Führung die Rampe hinauf. Ein Antigravschacht führte ins Gebäude hinauf. Neriduur brachte seine Begleiter in einen luxuriös eingerichteten, großen Raum. Er wurde von exotisch geformten Leuchtern erhellt. Es gab nur ein einziges, schmales Fenster. An der Rundung eines der Schloßtürme vorbei blickte es auf den Fluß hinaus.

„Ich bin sicher, daß Clazzence jeden Augenblick hier eintreffen wird“, erklärte der Prodheimer-Fenke. „Dann können wir unser Geschäft zu Ende abwickeln.“

Surfo deutete auf das Paket, das er auf den Boden gelegt hatte. „Was ist da drinnen?“ fragte er zum zweitenmal.

„Warum öffnest du es nicht und siehst nach?“

Das Paket bestand aus zwei ungleichen Päckchen. Surfo öffnete das leichtere und fand drei leichte, mantelähnliche Kleidungsstücke sowie drei Paar Sandalen, die durch Schnüre zu befestigen waren.

„Die Ai von Forgan VI haben ihre eigene Weise, sich zu kleiden“, erläuterte Neriduur. „Diese Mäntel und Sandalen sind einigermaßen authentisch. Ich würde euch empfehlen, die blauen Stiefel der Flotte abzulegen. Je weiter man nach Süden kommt und sich vom Raumhafen entfernt, desto seltener sind Mitglieder der Flotte zu sehen.“

Surfo nickte und machte sich daran, das zweite Päckchen zu öffnen. Er staunte, als daraus drei schwere Umhänge, wie sie die Bußbrüder trugen, zum Vorschein kamen.

„Das Kleid eines Bußbruders ist immer eine brauchbare Maske“, antwortete der Prodheimer-Fenke auf Surfos fragenden Blick. „Diese Feststellung hätte bis gestern uneingeschränkt gegolten. Allerdings ist in der gestrigen Nacht etwas geschehen, wodurch sich die Lage ein wenig ändert. Ihr wißt nicht etwa davon, rein zufällig, meine ich?“

Surfo antwortete nicht. Er griff in die Tasche und zog ein kleines Identifizierungsplättchen sowie mehrere Münzen hervor. „Ich bitte dich um zwei Gefallen, die du mir sicher gerne erfüllen wirst“, sagte er ernst.

„Sprich“, forderte Neriduur ihn auf.

Surfo reichte ihm das Plättchen und zwei saphirblaue Fünfzig-Tali-Stücke. „Das Geld ist für den, auf dessen Namen das Plättchen lautet. Zusammen mit der Versicherung meines Bedauerns.“

Neriduur stieß einen anerkennenden Pfiff aus. „Einhundert Tali hat der arme Bußbruder in der Tasche gehabt?“

„Nein, es war weniger. Der Rest ist Schmerzensgeld.“

Der Prodheimer-Fenke schob die Gegenstände in die Tasche. „Wird besorgt“, erklärte er. „Welches ist dein zweites Anliegen?“

„Kennst du einen aus deinem Volk mit dem Namen Virlirey?“

„O ja, ich habe von ihm gehört. Ein schlauer Kaufmann. Allerdings sagt man, daß er die Vorschriften des Handelsgesetzes manchmal recht weitherzig interpretiert.“

„Das kann ich nicht gegen ihn halten“, erklärte Surfo. „Ich kenne eure Gesetze nicht. Virlirey schulde ich dies hier.“

Er gab Neriduur zehn Fünfzig-Tali-Münzen. Der Alte sah ihn verwirrt an. „Du vertraust mir fünfhundert Tali an und verläßt dich darauf, daß ich sie einem Kerl aushändige, den ich für einen Schurken halte?“

„Ich vertraue dir und bitte dich darum“, antwortete Surfo.

Da trat ein seltsames Leuchten in Neriduurs Augen. Er streckte die Hand aus, als wolle er den Betschiden berühren. Im letzten Augenblick jedoch besann er sich eines Besseren. Er schob die zehn Münzen dorthin, wo er auch das Hab und Gut des Bußbruders aufbewahrte. „Ich danke dir, mein Freund“, sagte er mit bewegter Stimme. „In meinem Gewerbe geschieht es nicht oft, daß mir so rückhaltloses Vertrauen begegnet.“

Das dünne Geräusch einer Klingel war zu hören.

„Das muß Clazzence sein“, sagte Neriduur. „Bin gespannt, was er zu berichten hat.“

*

„Die Nachrichtendienste melden den Tod des allseits bekannten Bildhauers Neriduur“, sagte Clazzence. „Er starb, als sein Haus niederbrannte. Das Feuer brach in einer Kneipe aus, die unter der Wohnung und Werkstatt des Künstlers lag.“

Neriduurs Augen leuchteten. „Ja, so muß es sein“, antwortete er. „Ohne Zweifel haben sie nicht an Bemerkungen darüber gespart, was für ein sonderbarer Kauz dieser Neriduur gewesen sein muß, daß er sich über einem der verrufensten Wirtshäuser niederließ.“

„Man hat sich in der Tat darüber geäußert“, bestätigte Clazzence.

„Gut. Das ist die Version, die die Informationsdienste verbreiten. Die Frage ist, wieviel die Schutzgarde davon glaubt. Und vor allen Dingen Barkhaden. Wenn der Jäger sich hat täuschen lassen, haben wir gewonnenes Spiel. Wenn nicht...“ Er beendete den Satz mit einer Ungewissen Geste.

„Dich wird es nicht mehr kümmern“, sagte der Krane. „Bis dahin bist du schon weit weg.“

Neriduur lächelte auf eigenartige Weise. „Auch du brauchst dir keine Sorgen zu machen, mein Freund Clazzence. Dir kann niemand etwas nachweisen. Du hast von uns allen die sauberste Weste. Im übrigen habe ich es mit dem Abschied von Keryan nicht besonders eilig. Zuerst muß ich noch zwei Botengänge erledigen. Dann allerdings brennt mir der Boden unter den Füßen.“

„Zwei Botengänge?“ erkundigte sich der Krane.

Neriduur winkte ab und beantwortete die Frage nicht. „Wir wollen lieber unser Geschäft zu Ende abwickeln“, schlug er vor.

„Ja, das ist eine gute Idee“, reagierte Clazzence, der auf Surfo einen etwas unruhigen, nervösen Eindruck machte. „Ihr habt die Masken erhalten? Sie stellen euch zufrieden?“

Die Frage war an Surfo gerichtet. „Wir haben die Masken. Wir haben sie noch nicht ausprobiert, aber ich vertraue Neriduurs Kunst.“

„Gut denn. Du schuldest uns sechstausend Tali.“

Surfo zählte die Münzen auf den Tisch. „Wie schön sie sind“, sagte Neriduur andächtig und steckte drei der blutroten Eintausend-Tali-Scheiben in die Tasche. Clazzence ließ seinen Teil des Lohns ebenfalls verschwinden.

„Ich mache mich jetzt auf den Weg“, sagte er. „Der Tag wird anstrengend werden. Es hält sich in gewissen Kreisen das hartnäckige Gerücht, daß die reiche Carderhör in der vergangenen Nacht um eine erkleckliche Summe erleichtert wurde.“ Er streifte Surfo Mal-lagan mit einem mißtrautischen Blick. „Ausgerechnet Carderhör. Kaum zu glauben. Kann ich dir in irgendeiner Weise behilflich sein?“

Neriduur verneinte. „Ich habe noch ein paar Minuten mit unseren Freunden zu reden; dann verschwinde ich ebenfalls.“

Clazzences Ungeduld war unverkennbar. „Ich wünsche euch allen Glück“, stieß er hastig hervor. „Dir, Neriduur, und euch, ihr drei. Möget ihr die Bruderschaft finden, und möge sie halten, was ihr euch von ihr versprecht.“

Die zweite Warnung, dachte Surfo betroffen. Sie helfen den Flüchtlingen, aber ihr Vertrauen in die Bruderschaft ist begrenzt. Er erhielt keine Gelegenheit, Clazzence eine Frage zu stellen. Der Krane war verschwunden.

„Von jetzt an“, sagte Neriduur, „seid ihr auf euch selbst gestellt. Bleibt den Tag über in diesem Haus. Es gehört, soweit ich weiß, niemand. Und niemand hat Anlaß, euch hier zu vermuten. In den angrenzenden Räumen gibt es Nachrichtengeräte. Haltet euch auf dem laufenden und versucht von den Bibliotheksdiensten soviel Informationen wie möglich über Forgan VI zu erhalten. Ihr werdet sie brauchen, wenn ihr euch als mutierte Ai ausgeben wollt.“

Er hielt eine Weile inne, als müsse er nachdenken. „Euer Ziel liegt im Süden“, fuhr er schließlich fort. „Wenn ich an eurer Stelle wäre, würde ich mich nicht direkt dorthin auf den Weg machen. Versetzt euch in Barkhadens Lage. Der Krane ist schlau. Wenn mein Trick wirkt, wird er meinen, ihr hättet keine Masken beschaffen können. Ohne Masken habt ihr keine Hoffnung, Unadern zu erreichen. Welche Auswege bleiben euch? Nun, ihr könntet euch irgendwo in Gruda verstecken - oder versuchen, als blinde Passagiere an Bord eines Raumschiffs zu gehen und Keryan ganz zu verlassen. Barkhadens wird alle Möglichkeiten in Betracht ziehen. Wenn ihr ihm vormachen könnt, daß ihr nach Norden unterwegs seid, gewinnt ihr ein paar Tage Spielraum.“

Surfo betrachtete die zwei Päckchen, die auf dem Boden lagen. Er wußte plötzlich, wozu das schwerere der beiden gut war.

„Wenn wir ein Transportmittel hätten, wäre die Sache einfach“, sagte er. „Ich kenne eine Gegend im nördlichen Teil der Innenstadt, in der man den Gardisten eine Nase drehen könnte ...“

Neriduurs Gesicht war fröhlich. „Wo man mitunter einen Bußbruder zwischen zwei Lagerhäusern findet, nicht wahr?“

„Ja, aber...“

„Ich vergaß zu sagen“, fiel ihm der Alte ins Wort, „das Boot, mit dem wir gekommen sind, gehört euch.“

Surfo starnte ihn verblüfft an. „Das Boot? Du willst uns das Boot überlassen? Ich kann... Das ist unmöglich ... Es muß mindestens ...“

Neriduur winkte ab. „Mache dir darüber keine Sorgen, mein Freund. Das Boot hat mich keinen Talo gekostet. Ich habe es von einem, den die Garde einkassierte, weil er Clazzence und mich betrügen wollte. Wir durchschauten ihn von Anfang an. Ich habe an den Schurken keine Sekunde meiner kostbaren Arbeitszeit verschwendet. Das Boot ist unmarkiert, nicht registriert, und niemand weiß, woher es kommt.“

„Ich danke dir“, sagte Surfo aus vollem Herzen.

„Und jetzt ist es Zeit für den Abschied“, erklärte der Prodheimer-Fenke. „Nein, ohne Rührung, ohne Haareraufen. Ich wünsche euch Glück. Wir werden uns niemals wiedersehen; denn dorthin, wohin ich gehe, folgt mir niemand. Die wenigen Stunden, die wir zusammen waren, bedeuteten mir ein Vergnügen.“

Er winkte ihnen zu und schritt davon. Surfo hörte ihn kichern.

„Ausgerechnet von Carderhör...“

10.

Die Augen waren an den kurzen Stielen beweglich. Die Bewegung wurde durch die Stirnmuskeln bewirkt und durch organomotorische Mechanismen, die im Innern der Maske verborgen waren, an die Augen weitergeleitet. Der Schädel besaß die üblichen Unebenheiten eines Ai-Kopfes. Vertiefungen in der Schädeloberfläche waren vielfarbig verfärbbar. Die Ai, auch die mutierten Ai von Forgan VI, verständigten sich untereinander,

indem sie diese Vertiefungen in gewissen Rhythmen aufleuchten ließen und wieder verdunkelten. Das Aische „Morsealpahabet“ war sehr schwer zu lernen.

Unter den Augen verzierte eine flache, plattgedrückte Nase das eigenartig geformte Gesicht. Darunter wiederum hing die Kinntasche, die zur Nahrungsaufnahme beutelförmig nach oben gestülpt werden konnte. Die Ai besaßen keine Stimmwerkzeuge. Aber diejenigen unter ihnen, die auf von Kranen bewohnten Welten angesiedelt worden waren, hatten gelernt, mit den Hautfalten der Kinntasche Laute hervorzubringen und Worte in Krandhorjan zu formulieren. Es war eine umständliche, langwierige Art der Verständigung, dabei aber ein Fortschritt gegenüber der Blink-Kommunikation, die kaum ein Krane verstand.

Surfo fuhr sich mit den Fingerspitzen über sein künstliches Gesicht. Die synthetische Haut war glatt und zumeist dunkel. Auch am Hals zeigte sie keine Tendenz, durchsichtig zu werden. Durch die undurchsichtige Haut unterschieden sich die Original-Ai von Forgan VII von ihren mutierten Vettern.

Er aktivierte die Kinntasche und sprach ein paar kranische Worte. Dabei bediente er sich seiner naturgegebenen Sprachwerkzeuge, deren Laute durch die Maske so verzerrt wurden, daß sie sich wie Hautfaltengeräusche anhörten. Es gab keinen Zweifel daran, daß das, was Surfo im Spiegel vor sich sah, ein unüberbietbares Meisterwerk der Maskenbildnerei war. Trotzdem würde es Schwierigkeiten geben. Trotzdem würde er einen Großteil seiner Aufmerksamkeit dafür reservieren müssen, daß er sich nicht verriet.

Sein Atemrhythmus zum Beispiel. Er war wesentlich rascher als der der phlegmatischen, kaltblütigen Ai. Oder die Kaubewegungen beim Essen. Die Ai kauten nicht, sie schlängen. Und am schlimmsten von allem: die Hände. Die Hände der Ai waren achtfingerig. Die Maske reichte nur ein paar Zentimeter über den Halsansatz herab. Das Aussehen der fünffingrigen betschidischen Hände versuchte sie nicht zu verändern.

In den Mantel gehüllt und stets auf der Hut, würde er sich durchschlagen können. In der Nähe anderer Wesen mußte er die Hände in den Mantelärmeln verstecken und beim Atmen des öfteren die Luft anhalten. Niemals durfte er sich beim Essen zusehen lassen. Niemand durfte ihn je dazu verleiten, daß er nach etwas griff. Den Ai von Forgan VI, die auf Keryan lebten, mußte er in weitem Bogen aus dem Weg gehen. Wenn er mit einem von ihnen zusammentraf, war er verloren. Glücklicherweise lebten auf dem ganzen Planeten, so sagte wenigstens der Bibliotheksdienst, nicht mehr als zweihundert Ai von Forgan VI. Es war nicht so, daß man auf Schritt und Tritt einer Begegnung gewärtig sein mußte.

Surfo warf seinem Spiegelbild einen letzten Blick zu; dann wandte er sich ab. Was sie vorhatten, war kein leichtes Unternehmen. Aber es ließ sich bewältigen.

*

„Hier verläuft der Kanal, dort stößt die Seitenstraße auf ihn, und zwar von Norden her.“ Surfo legte ein paar Sitzmatten auf dem Boden zurecht, um die Topographie des Geländes zu verdeutlichen. „Westlich der Seitenstraße befindet sich das Amüsierviertel mit einer unglaublichen Menge von Betrunkenen, Glücksrittern, Liebeskranken und was weiß ich noch allem. Das ist unser Fluchtweg. Niemand wird das Feuer eröffnen, wenn wir im Gedränge verschwinden.“

„Sie werden das Viertel von allen Seiten abriegeln“, gab Scoutie zu bedenken.

„Nicht rasch genug, um uns zu fangen“, widersprach Surfo. „Sobald wir die Verfolger nur ein paar Schritte weit abgeschlagen haben, legen wir die Masken an. Die Masken bieten uns keine völlige Sicherheit; wir müssen uns weiterhin so rasch wie möglich bewegen. Aber wenigstens zeigen die, denen wir unterwegs begegnen, nicht mehr mit den Fingern auf uns. Wir trennen uns vorläufig und treffen an einem sicheren Ort wieder zusammen.“

„Und welches ist der sichere Ort?“ fragte Scoutie.

„Clazzences Haus. Es liegt eine Strecke westlich vom Ende des Kanals. Hier verläuft eine Hauptverkehrsader ...“, er rückte die Matten zurecht, „.... über die eine Brücke führt. Vom Ende der Brücke aus sind es nur noch ein paar hundert Schritte.“ Er lächelte. „Ich nehme an, daß Clazzence dort nicht schon die nächste Generation von Flüchtlingen einquartiert hat. Das Haus steht leer, und wir sind dort für ein paar Stunden sicher.“

Er sah sie nacheinander an, erst Brether, der übers ganze breite Gesicht strahlte, als freue er sich auf ein phantastisches Abenteuer, von dem er später seinen Kindern und Enkeln erzählen würde. Er ahnte wenig von der Größe der Gefahr, der sie entgegengingen. Surfo fragte sich, ob er ihn warnen solle. Aber Worte der Warnung schienen in der Stimmung des Augenblicks wenig am Platz. Außerdem würde Scoutie dafür sorgen, daß Brether keine Kapriolen schlug.

Scoutie ... Sein Blick wanderte zu ihr. Er liebte sie, das wußte er in diesem Augenblick deutlicher als je zuvor. Die Sonne ging unter. Er würde noch ein paar Stunden lang mit ihr Zusammensein.

Und dann? Würden sie einander je wiedersehen?

Scoutie erwiderte seinen Blick, sah die Traurigkeit in seinen Augen und zog fragend die Brauen in die Höhe. Surfo schüttelte den Kopf. Nein, nur nicht jetzt schon darüber sprechen müssen!

*

Surfo hatte sich zwei Stunden lang in der Handhabung des Bootes geübt. Er beherrschte sie, als habe er das Fahrzeug sein ganzes Leben lang bedient.

Das träge Wasser des Torstyl gurgelte an der Bordwand entlang. Die Fenster standen offen und ließen die warme, feuchte Nachluft herein. Sie trug den Duft von Blüten, der von den Berghängen herabwehte; aber als kurze Zeit später der Wind wechselte, brachte er den Geruch der Stadt mit sich: Brackwasser, Abfälle, Unrat und einen unbeschreiblichen Dunst, der sich aus den Aromen Tausender von Speisen zusammensetzte, die in dieser zweiten Nachtstunde für Hunderte verschiedener Geschmäcker bereitet wurden.

Eine Karte der Stadt Gruda leuchtete düster über dem Armaturenbrett. Surfo hatte den Autopiloten eingeschaltet und zählte die Kanalmündungen, an denen sie vorbeikamen. Brether und Scoutie kauerten in seiner Nähe. Das Paket lag auf dem Boden. Ihre aus metallischer Substanz bestehenden Uniformstiefel hatten sie mit Sand gefüllt und im Fluß versenkt. Sie trugen Schnürsandalen zur dunkelbraunen Montur der kranischen Flotte. Den Mantel hatten sie um die Masken gewickelt und hinter den Gürtel geschoben. Er gab dort ein recht unauffälliges Päckchen ab, das hoffentlich niemand bemerken würde.

Surfo trat zu der leuchtenden Karte und fuhr mit den Fingern den Weg entlang, den sie einschlagen würden, wenn sie sich von den Verfolgern absetzten. Scoutie und Brether folgten seinen Bewegungen aufmerksam, wenn nicht sogar andächtig. Sie hatten diese Übung schon ein Dutzend Mal durchexerziert. Das Muster der Straßen begann sich dem Bewußtsein einzuprägen.

Die Nacht war dreieinhalb Stunden alt, als Surfo das Boot in einen breiten Kanal steuerte, der vom Torstyl hinweg nach Nordwesten führte. Auf dem Kanal herrschte dichter Bootsverkehr. Positionslichter in allen Farben flackerten und spiegelten sich im Wasser. Der Autopilot verringerte die Geschwindigkeit und führte hin und wieder ruckartige Manöver aus, wenn es galt, den Zusammenstoß mit einem anderen Fahrzeug zu vermeiden.

Eine halbe Stunde später tauchte die Mündung des Seitenkanals auf, der Surfos Ziel war. Das Boot bewegte sich auf der rechten Seite des Hauptkanals; um den Eingang des Seitenkanals zu erreichen, mußte es den in entgegengesetzter Richtung fließenden Verkehr durchqueren. Der Autopilot wartete und ließ einen Richtungsanzeiger blinken.

Surfo ließ die Szene keine Sekunde aus den Augen. Der Augenblick der Entscheidung war nahe. Der Seitenkanal führte vierhundert Meter weit bis dorthin, wo er den Brüder überfallen hatte und wo das Vergnügungsviertel begann, eine Strecke, die das Boot mit seinem starken Triebwerk in einer halben Minute zurücklegen konnte. Auf dem Seitenkanal herrschte nur schwacher Verkehr. Um den Zwischenfall herbeizuführen, den er für sein Vorhaben brauchte, war dies hier der geeignete Ort.

Er sah einen Pulk kleiner Boote den Hauptkanal herabkommen. Sie bewegten sich verkehrswidrig, zu einer Gruppe zusammengedrängt. Entweder waren sie nicht mit Autopiloten ausgestattet, oder sie hatten die Geräte ausgeschaltet. Surfo drückte auf eine breite, rote Taste. Sie leistete ihm beträchtlichen Widerstand, und ein piepsendes Alarmsignal ertönte. Aber Surfo drückte, bis die Taste in der Aus-Stellung eingerastet war. Der Autopilot hatte jetzt nichts mehr zu sagen. Er brachte das Boot in Fahrt. Der Pulk kleiner Fahrzeuge kam näher. Es dauerte eine Weile, bis man drüben auf die nahende Gefahr aufmerksam wurde. Im Licht der Positionslampen erblickte Surfo die silbrig schimmernde Gestalt eines Tarts am Backbordfenster eines der kleinen Boote. Er wedelte mit den Armen und wollte Surfo ein Signal geben.

Surfo reagierte nicht darauf. Der Pulk befand sich jetzt unmittelbar vor der Mündung des Seitenkanals. Das Boot, das Neriduur gehört hatte, hielt geradewegs darauf zu. Schreie gellten übers Wasser und übertönten das dumpfe Dröhnen der Triebwerke. Surfos Blick fraß sich am Bug seines Fahrzeugs fest. Er wollte niemand verletzen, niemand in ernsthafte Gefahr bringen. Aber er brauchte einen Unfall, der die Schutzgarde auf die Szene brachte.

Knirschend und krachend stieß Bord auf Bord. Das Boot ruckte. Es platschte im Wasser, als drüben ein paar in Panik geratene Passagiere durch die offenen Fenster sprangen. Ein protestierender Chor von Tart-Stimmen erhob sich. Surfo trat bis dicht ans Fenster heran, so daß er weithin gehört werden konnte, und schrie: „Fahrt nach Vorschrift, dann passiert so etwas nicht!“

Ein paar Boote, die an dem Unfall nicht beteiligt waren, preschten mit hoher Fahrt davon. Surfo besah sich den Schaden. Das Fahrzeug, das er gerammt hatte, lag mit Schlagseite im Wasser und sank langsam. Die Fahrgäste machten sich über die Bordwand davon. Niemand war verwundet worden.

In der Ferne heulten Sirenen auf. Sie kamen rasch näher. Zeugen des Unfalls hatten die Schutzgarde alarmiert. Zwei Scheinwerfer schossen ihre grellen Lichtkegel über das Wasser. Eines der beiden Polizeiboote hielt oberhalb der Unfallszene; das andere kam mit rauschender Bugwelle heran und beschrieb einen kühn geschwungenen Bogen. Es schob sich zwischen das angeschlagene Fahrzeug und Surfos Boot.

„Was geht hier vor?“ dröhnte die Stimme eines Kranen über den Kanal.

Ein halbes Dutzend Tarts antworteten gleichzeitig. Auf der Backbordseite des Polizeiboots erschienen zwei Kranen in blauen Uniformen und lugten zu Surfos Boot herüber.

„He, seid ihr diejenigen, die den Unfall verursacht haben?“ rief einer von ihnen.

„Sie sind nicht nach Vorschrift gefahren“, antwortete Surfo.

„Das ist kein Grund, ein Boot zu rammen! Halte still, ich komme an Bord.“

Das Polizeiboot schwenkte seitwärts. Einer der beiden Kranen schickte sich an, herüberzuspringen. Surfo stand noch am Fenster. Als der Krane auf dem breiten Rand der Bordwand aufsetzte, beugte er sich nach draußen und rammte ihm die Faust in den Leib. Der Gardist gab einen überraschten Laut von sich und stürzte rückwärts ins Wasser. Aber er hatte gesehen, was Surfo ihn hatte sehen lassen wollen.

„Hierher! Das sind sie!“ schrie er mit überschnappender Stimme. „Die Betschiden sind hier.“

Surfo drückte den Fahrthebel voll nach vorne. Das Boot richtete sich auf, schien aus dem Wasser springen zu wollen und schoß vorwärts. Sein wallendes Kielwasser brachte

das Polizeiboot zum Schaukeln. Surfo steuerte haarscharf zwischen zwei Fahrzeugen hindurch, die aus dem Seitenkanal auf ihn zukamen. Die Gardisten reagierten mit beeindruckender Schnelligkeit. Sie setzten ihr Boot ebenfalls in Fahrt, und das zweite kam mit aufgeblendetem Scheinwerfer hinter dem ersten her. Aber die beiden Fahrzeuge, die Surfo soeben durch sein waghalsiges Manöver in Verwirrung gebracht hatte, waren im Weg. Sie mußten sie umrunden, und Surfo gewann dadurch mehrere Sekunden.

Das waren die kritischen Augenblicke des Unternehmens. Der Verkehr auf dem Seitenkanal war geringfügig. Wenn die Gardisten sich entschlossen, das Feuer auf das fliehende Boot zu eröffnen, dann war er mit seinen Freunden verloren.

„Seid bereit!“ schrie er in der Sprache von Chircool, als er voraus den Lichterglanz des Vergnügungsviertels auftauchen sah. Zur Rechten zogen sich die düsteren Schatten der Lagerhäuser. Dort vorne war die Seitenstraße, die in einer Rampe zum Kanal herabführte. „Noch zehn Sekunden!“

Er holte nach links aus. Er verlor fünfzig oder sechzig Meter Vorsprung durch dieses Manöver, aber er brauchte es. Die Rampe war jetzt geradewegs vor ihm. Droben am Ufer waren die Kneipengänger aufmerksam geworden. Sie wedelten mit den Armen und schrien. Ein paar besonders Gewitzte zogen sich hastig aus der Nähe der Rampe zurück.

Es knatterte und dröhnte, als der Kiel festen Boden zu fassen bekam. Das Boot neigte sich zur Seite. Funken sprühten. Brether und Scoutie hatten sich am Sims eines Fensters festgekrallt, um nicht den Halt zu verlieren.

Das Boot wurde langsamer. Ringsum herrschte Panik. Die Menge stob davon. „Raus!“ schrie Surfo. Er sah Brether und Scoutie durch das offene Fenster verschwinden und sandte ein Stoßgebet hinter ihnen her. Das Boot hatte sich dreißig Meter weit aufs Kanalufer hinauf geschoben. Irgendwo qualmte es. Surfo versetzte dem Paket einen kräftigen Fußtritt. Es öffnete sich, und zum Vorschein kam der schwere, dunkle Stoff eines Bußbruder-Gewands.

Surfo setzte im Hechtsprung durch eines der offenen Fenster, rundete die Schulter und rollte ab. Blitzschnell war er wieder auf den Beinen. Er hielt auf die Seitenstraße zu, in die ein Teil der Menge geflüchtet war; aber kurz bevor er die Front der Lagerhäuser erreichte, bog er scharf nach rechts ab. Vor den Lagerhallen war es dunkel. Hier konnte ihn keiner sehen, der noch vor Sekunden in die grellen Lichter der Kneipen und Bordelle geblickt hatte. Er warf einen raschen Blick zurück. Ein weiterer Glücksfall kam ihm zu Hilfe: Neri-duurs Boot hatte zu brennen begonnen. Die Reibungshitze hatte entflammables Material in Brand gesetzt. Eine Gruppe von Schutzgardisten war herbeigeeilt und versuchte, aus dem brennenden Fahrzeug zu retten, was noch zu retten war. Die drei Umhänge der Bußbrüder würden ihnen als erstes in die Hände fallen.

Surfo zwängte sich in den schmalen Gang zwischen zwei Lagerhäusern, in dem er vor einigen Nächten den bewußtlosen Bußbruder seiner Robe entledigt hatte. In aller Eile zog er die Maske über, wartete, bis sie sich geformt hatte, und zog den Mantel an. Dann kehrte er ans Kanalufer zurück. Das brennende Boot hatte eine Menge Neugieriger angezogen. Die Gardisten hatten alle Hände voll zu tun, die Schaulustigen zurückzudrängen. Surfo schob sich an den Fassaden der hell erleuchteten Gebäude entlang. Niemand achtete auf ihn. Von irgendwoher drang das Geräusch hastiger Schritte. Laute Stimmen gaben Befehle. Die Garde war dabei, das Vergnügungsviertel abzuriegeln.

Sie kam zu spät. Als Surfo die Fußgängerbrücke erreichte, war der Lärm der turbulenten Szene hinter ihm nur noch wie ein schwaches Gemurmel. Auf der Brücke begegnete ihm niemand. Er überquerte die breite Verkehrsader, auf der die Fahrzeuge unermüdlich dahinglitten, und setzte drüben seinen Weg in Richtung des sechseckigen Hauses fort.

*

Es überraschte ihn nicht, daß Scoutie und Brether schon zugegen waren. Er hatte den längsten Weg gewählt. Es war zu keinem Zwischenfall gekommen.

Sie betraten das Haus nicht. Ihre Beratung fand auf der Türschwelle statt. „Sie haben die drei Roben gefunden“, sagte Surfo. „Sie müssen annehmen, daß wir sie als Verkleidung benützen wollten. Sie stellten uns im nördlichen Teil der Stadt; also werden sie glauben, daß wir uns zum Raumhafen durchzuschlagen gedenken.“ Er sah auf. „Mehr können wir nicht tun. Wenn jetzt noch etwas schief geht, ist es nicht unsere Schuld.“

Eine Zeitlang herrschte Schweigen. Scoutie blickte zu den Sternen empor. Der Nachthimmel war klar. In einer Stunde würden die Zwillingsmonde aufgehen. Plötzlich sagte Brether: „Wie geht es jetzt weiter?“

Surfo hatte die Frage von Scoutie erwartet. Daß Brether sie stellte, machte ihm die Sache leichter. „Wir trennen uns“, antwortete er.

„Trennen?“ fuhr Brether auf. Scoutie rührte sich nicht. Ihr Blick war noch immer nach oben gerichtet. Surfo verstand, warum sie die Frage nicht gestellt hatte: Sie hatte gewußt, daß sie sich trennen mußten.

„So gut unsere Vorbereitungen auch sein mögen“, sagte er, „wir fallen trotzdem auf, wenn wir zu dritt sind. Es gibt hier nicht viele Ai von Forgan VI, und sie tauchen nicht in Gruppen auf. Außerdem kann der Jäger, vor dem sie sich alle fürchten, einen Computer auf uns angesetzt haben, der nur Gestalten und Körpergröße registriert. Wenn er drei von uns auf einem Haufen findet, wird er sich durch die Masken nicht lange täuschen lassen.“ Er schüttelte den Kopf. „Es ist besser, wenn wir getrennte Wege gehen: ihr zwei zusammen und ich.“

Scoutie stand auf. „Laßt es uns kurz und schmerzlos machen“, sagte sie. „Wo treffen wir uns?“

„Irgendwo in Unadern“, antwortete Surfo. „Ihr habt Geld. Versucht, euch ein Fahrzeug zu mieten oder von einem Boot mitgenommen zu werden. Ich rechne damit, daß die Bruderschaft von unserer Anwesenheit weiß. Sie wird sich bemühen, uns zu finden.“

Sie reichten einander die Hände.

„Nimm dich in acht“, sagte Scoutie sanft.

Er hätte sie gern in die Arme genommen; aber es war nicht der richtige Augenblick. Später, in Unadern, sagte er zu sich.

Nachdem Brether und Scoutie gegangen waren, saß er noch eine Zeitlang stumm auf der Schwelle des Hauses, das sie zwei Tage lang beherbergt hatte. Belustigt fragte er sich, was Clazzence wohl dazu sagen würde, wenn er wüßte, daß er hier saß. Er war zum Schluß ziemlich unruhig gewesen. Er traute den Flüchtlingen nicht, die schlauer waren als er selbst.

Surfo stand auf und sah zur Bergwand hinüber. Dort würde er die Nacht über ungestört wandern und den kommenden Tag verschlafen können. Er hatte keine Eile. Nur noch eines war wichtig.

Das Ziel zu erreichen...

ENDE