

Perry Rhodan Nr. 2010

Morkheros Prophet

Auf der Erde und den Tausenden von Planeten in der Milchstraße, auf denen Menschen leben, schreibt man das Jahr 1303 Neuer Galaktischer Zeitrechnung - das entspricht dem Jahr 4890 alter Zeit. In jüngster Zeit haben die Spannungen zugenommen, vor allem, seit das aggressiv auftretende Kristallimperium massiv Front gegen die Liga Freier Terraner macht.

Einige zehntausend Kampfraumschiffe besetzten das kleine Sternenreich der Topsider und gliederten es ins Imperium ein. Als eine starke arkonidische Raumflotte allerdings Olymp angreifen will, wird sie zum Opfer der neuesten Geheimwaffe der Terraner: Die Aagenfels-Barriere hilft dabei, den Arkoniden eine vernichtende Niederlage beizufügen. Gleichzeitig kommt es an verschiedenen Stellen auf der Erde zu Einsätzen des arkonidischen Geheimdienstes.

Perry Rhodan muß allerdings noch an einer ganz anderen Front aktiv werden. Gegen die mysteriöse Geistesmacht Morkhero Seelenquell nämlich, über deren Absichten man bislang noch nichts weiß. Da es jetzt endlich eine konkrete Spur gibt, fliegt die LEIF ERIKSSON, Rhodans Flaggschiff, in die Eastside der Milchstraße.

Ziel ist der Planet Morbienne III - und dort residiert MORKHEROS PROPHET ...

Prolog: Aufbruch

Die LEIF ERIKSSON startete in den Abendstunden des 25. Mai 1303 NGZ von Terra aus in Richtung Eastside der Galaxis, mitten ins Gebiet der Gataser. Ziel von Perry Rhodans Flaggschiff war das Morbienne-System, 64.048 Lichtjahre von Sol entfernt. Diese Entfernung konnte der 1.800 Meter durchmessende Kugelraumer theoretisch in sechs Stunden und 35 Minuten überbrücken - bei Ausschöpfung des Überlichtfaktors von 85 Millionen und vorausgesetzt, daß es zu keinen Zwischenfällen kam.

Neben dem Terranischen Residenten Perry Rhodan selbst reisten außer der Kosmopsychologin Bré Tsinga auch der Mausbiber Gucky, die beiden Monochrom-Mutanten Startac Schroeder und Trim Marath sowie der weiße Haluter Blo Rakane mit.

Anlaß für diese Reise war, daß die einzige Spur der bedrohlichen Psi-Macht Morkhero Seelenquell nach Morbienne III führte. Dieser geheimnisvolle Morkhero Seelenquell war schon mehrfach mit gezielten mörderischen Aktionen gegen die Liga Freier Terraner in Erscheinung getreten, Und der Jungmutant Trim Marath war der einzige, der in Kontakt zu Morkhero Seelenquell stand, Seiner Aussage zufolge war Morkhero noch ein kindliches Wesen, das jedoch rasch lernte und dessen Potential von Stunde zu Stunde stärker wurde. Eines Tages könnte es übermäßig werden, Perry Rhodan nahm Trim Maraths Warnungen sehr ernst. Als er den Hinweis bekam, daß Morkhero Seelenquell sich auf Morbienne III befinden könnte, zögerte er nicht, mit der LEIF ERIKSSON dorthin aufzubrechen.

1.

Kellmi sieht ein Licht

Die Jäger vom Stamm der Ruy hatten einen schlechten Tag hinter sich, Entsprechend gedrückt war die Stimmung.

Die zehnköpfige Gruppe und ihre Kravve Mosho-sika waren an diesem Morgen mit den größten Erwartungen in Richtung der Sümpfe von Morrwo-Morrwo aufgebrochen. Nun war es Abend, das blaue Yuna-Cum versank als violette Scheibe hinter den Wäldern, und sie hatten bis auf einen Brenner noch keine Beute gemacht. Entsprechend unruhig war die Kravve und klagte der hereinbrechenden Dämmerung ihren Hunger mit kehligen Grunzlauten.

Loscho, ihr Kravventreiber, hatte alle Mühe, das Weibchen zu beruhigen. Ihm blieb schließlich nichts anderes übrig, als ihm in den Schnabel zu greifen und seinen Rachen zu massieren. Moshosika gab danach schmatzende Laute von sich, dumm genug zu glauben, daß sie fraß, ohne Nahrung zu schlucken. Aber wenigstens verstummte sie und lockte so keine Nachräuber mehr an.

Sie hatten den Tag über genug damit zu tun gehabt, sich ihrer Feinde zu erwehren, anstatt selbst zu jagen.

Als sie am Morgen mit drei anderen Jagdtrupps aus der Stadt auszogen, jeder in eine andere Richtung, waren sie noch guter Dinge gewesen. Hochschamake Tenniki und seine sechs Schamaken hatten ihnen bis hinter den Stadtwall das Geleit und die besten Wünsche auf reiche Beute mit auf den Weg gegeben. Eine große Menge Schaulustiger jubelte ihnen zu, bis sie ihrer Sicht entschwanden.

Ewoschno, ihr Jagdführer, hatte noch großsprecherisch verkündet: „Wir werden es den anderen Jägern zeigen. Auf reiche Beute!“

„Auf reiche Beute!“ stimmten die anderen in den Jagdruf ein.

Nur Kellmi nicht. Zwischen dem jungen Jäger und Ewoschno schwelte eine an Haß grenzende Rivalität. Diese kam daher, daß Kellmi ein erfolgreicherer Jäger war als der Jagdführer. Ewoschno sah sich zudem wegen mancher Fehlentscheidung Kellmis Kritik ausgesetzt. Kellmi hielt Ewoschno als Anführer für unfähig und verhehlte seine Meinung nicht. Ewoschno wiederum sah durch diese seiner Meinung nach ungerechtfertigte Kritik seine Autorität untergraben und zahlte das Kellmi heim, wann immer sich die Gelegenheit bot.

Einmal hatte Ewoschno sogar schon versucht, Kellmi hinterrücks zu erschlagen, es dann aber, als er sich von Kellmi ertappt sah, so hinzudrehen versucht, als richte sich seine Attacke gegen einen Brenner, den Kellmi übersehen hatte. Nur war weit und breit keiner der gefährlichen Hüpfer zu entdecken gewesen.

Kellmi verschwieg damals den Vorfall, weil er nichts beweisen konnte und Ewoschnos Wort gegen das seine gestanden hätte. Und einem Jagdführer glaubte man mehr als einem einfachen Jäger. Aber das änderte nichts an Kellmis Meinung, daß Ewoschno nicht die Befähigung für einen Anführer hatte.

Er machte ihn auch für die schlimme Lage verantwortlich, in der sie sich befanden. Er bekam von den anderen Jägern jedoch keine Unterstützung, weil sie Ewoschno fürchteten. Ewoschno war größer und stärker als jeder von ihnen - und heimtückischer und gemeiner.

Als die Stadt, die wunderbare Olmo Hirkulum, ihren Blicken entschwand, vom dichten Grün des Dschungels, verschlucht wurde, schickte Ewoschno Rimuli als Kundschafter voraus. Rimuli kam bald darauf zu ihrer Gruppe zurück und berichtete aufgeregt, daß er an einer Wasserstelle die Fährte einiger roter Kersher entdeckt habe. Die Spuren seien noch ziemlich frisch und stammten wahrscheinlich von der Morgentränke der Herde.

Als die Jäger die Wasserstelle erreichten, sahen sie Rimulis Angaben bestätigt. Die Spuren stammten von etwa zwanzig Tieren, drei davon Junge.

„Wenn wir uns beeilen, können wir die Herde noch vor Mittag einholen“, sagte Ewoschno. „Dann machen wir reiche Beute und können mit einer satten Kravve vorzeitig nach Olmo Hirkulum zurückkehren. Das wird ein Fest!“

Die Jäger jubelten und nahmen die Fährte auf. Kellmi schloß sich ihnen ohne Begeisterung an. Er wußte, ebenso wie alle Jäger, daß rote Kersher keine so leichte Beute waren, wie Ewoschno tat.

Kersher waren zwar behäbige, kravvenschwere Tiere, die sich unter normalen Umständen an Land nur langsam fortbewegen konnten. Dagegen waren sie ausgezeichnete Schwimmer, und wenn sie einmal ein tieferes Gewässer erreichten, waren sie nicht mehr zu erwischen.

Sie waren ohnehin nicht leicht zu erlegen, denn sie hatten stachelige Rückenpanzer, die mit keiner Waffe zu knacken waren. Es mußte einem schon gelingen, sie auf den Rücken zu drehen, dann waren sie hilflos und verwundbar, konnten mühelos erschlagen und ausgeweidet werden,

Es gab verschiedene Tricks, um dies bewerkstelligen zu können. Es kam jedoch auf die jeweilige Situation an, welcher von ihnen angewendet werden konnte.

In jedem Fall mußt du dich aber nahe genug an die roten Kersher heranpirschen, ohne daß sie deine Witterung wahrnehmen können. Denn in Momenten größter Bedrohung können die roten Kersher unglaubliche Kräfte frei machen - und dann erheben sie sich in die Lüfte und fliegen dir einfach davon.

Sie können nicht wirklich fliegen wie Vögel, aber das Fluut gibt ihnen für kurze Zeit die Fähigkeit, sich so leicht zu machen, daß sie vom Boden abheben und davonschweben können. Weit genug jedenfalls, um außer Reichweite ihrer Jäger zu gelangen.

Jungtiere besitzen diese Gabe des Schwebens jedoch nicht, können aber von ihren Elterntieren gepackt und mitgetragen werden. Und als Jäger hast du dann das Nachsehen.

Na ja, so leicht, wie der angeberische Ewoschno es darstellen wollte, ist es nicht, eine Herde roter Kersher zu überraschen.

Es war lange vor Mittag, als die Jäger auf eine Lichtung kamen, auf der die Spuren der roten Kersher plötzlich in alle Richtungen führten. Fast alle der Spuren endeten im Nichts, was bedeutete, daß die Kersher auf dem Luftweg geflohen waren. Ewoschno fluchte blätterwelkend.

Es war Kellmi, der die entscheidende Frage stellte: „Was mag die Kersher-Herde gesprengt haben?“

Sie suchten das umliegende Dickicht ab, und es war Ronso, der Schlächter, der den leeren, in zwei Hälften gebrochenen Stachelpanzer eines Kershers fand.

„Das kann nur das Werk von Tivern gewesen sein“, stellte Rimuli betroffen fest und blickte sich ängstlich um. Er fand tatsächlich eine einzelne Spur, die eindeutig von einem Kriechtier mit langgestrecktem Körper stammte.

„Wo ein Tiver ist, müssen weitere sein“, stellte Ewoschno fest.

„Laß uns besser verschwinden!“ schlug Rimuli vor.

„Damit wir den Tivern geradewegs in die Rachen laufen?“ herrschte Ewoschno ihn an. „Sucht das Gelände nach weiteren Tiver-Spuren ab! Tiver sind keine Einzelgänger. Wir müssen herausfinden, wohin sie sich gewandt haben, damit wir eine andere Richtung einschlagen.“

Kellmi mußte Ewoschno in diesem Fall recht geben. Man machte um Tiver besser einen großen Bogen. Denn wenn man ihnen zu nahe kam, war man verloren,

Da sie immer in Herden auftreten und sie eine ganze Jagdgruppe umzingeln können, gibt es kaum ein Entrinnen, wenn sie dich erst einmal wahrgenommen haben. Denn sie können dich mit ihren Blicken bannen, dich völlig wehrlos machen und dich förmlich lähmten. Jedes Tier, jeder Jäger ist ihnen hilflos ausgeliefert, wenn der unsichtbare Schwall aus einschläfernden Gedanken sie erst einmal erreicht hat.

Es war Kellmi, der die Spur der Herde fand. Das Dickicht war über eine große Fläche förmlich niedergewalzt, der Boden aufgewühlt, und überall lagen die zerbrochenen, leeren Stachelpanzer von Kershern herum. Die Tiver hatten ein bestialisches Schlachtmahl gehalten. Insgesamt sieben Kersher waren ihnen zum Opfer gefallen, aber es war kein Jungtier darunter.

Die Spur der Tiver-Herde führte von diesem Schlachtplatz nach Westen in, das hügelige, felsige Gelände von Awor-Wasor. Offenbar waren diese Tiver nicht ortskundig, sondern von einem fernen Revier hier eingewandert, sonst hätten sie sich nicht nach Westen gewandt. Tiver liebten feuchte und schattige Dschungel, weil sie aus dem Schutz des Dickichts erfolgreicher jagten. Karges, felsiges Gelände wie Awor-Wasor dagegen mieden sie, weil sie dort hungrig mußten. Das wiederum bedeutete, daß die Tiver-Herde bald kehrtmachen und aus der eingeschlagenen Richtung in dieses Gebiet zurückkehren würde.

„Besser, wir kehren nach Olmo Hirkulum zurück“, meinte Kellmi. „Hier wird es für uns zu gefährlich.“

„Hört, hört, unser Schlaurüssel hat gesprochen“, verkündete Ewoschno spöttisch. „Oder sollte ich nicht besser Angstrüssel sagen?“

„So unrecht hat Kellmi nicht“, wagte der Spurenleser Rimuli einzuwenden, der selbst nicht mit zuviel Mut geschlagen war.

„Du machst dich besser daran, die Spur der Jung-Kersher zu finden!“ herrschte Ewoschno ihn an, und Rimuli beeilte sich daraufhin, diesem Befehl nachzukommen.

Es stellte sich heraus, daß die Spuren aller drei Jungtiere, zusammen mit denen von fünf ausgewachsenen Kershern, im Nichts endeten. Das konnte nur bedeuten, daß die drei Jungen von den Alttieren auf ihre Reise durch die Lüfte mitgenommen worden waren. Und die Spuren, die so abrupt endeten, wiesen nach Süden.

„Das ist die Richtung, die wir nehmen“, beschloß Ewoschno. „Kersher können sich höchstens zweitausend Körperlängen in der Luft halten. Mit dem zusätzlichen Gewicht der Jungen noch weniger. Wir schnappen sie uns, wenn sie ermattet und geschwächt sind und keine Fluutkraft zum Fliegen mehr haben.“

Es wurde so gemacht, wie Ewoschno es als Jagdführer befahl. Später am Nachmittag stieß die Jagdgruppe wieder auf die Spur der verfolgten Kersher. Einige der Tiere hatten gleich nach der Landung ihre Därme entleert. Loscho fütterte seine hungrige Kravve mit den wenig schmackhaften Kersher-Haufen wegen der darin enthaltenen Fluutspuren.

Danach setzten sie ihren Weg fort, der deutlichen Fährte der fünf großen Kersher und ihrer Jungen folgend.

Ewoschno hatte das Jagdfieber gepackt.

Rimuli versicherte, daß die Fährte sehr frisch sei und bald, je schneller sie vorankamen, nur noch wenige Augenblicke alt sein würde. Das bewies, wie ermattet die Kersher waren. Sie schleppten sich nur noch mit letzter Kraft voran und würden eine leichte Beute abgeben.

So äußerte sich Ewoschno. Der Jagdführer war in Erwartung des bevorstehenden Schlachtfestes förmlich im Fluutrausch.

Kellmi hatte auf seinen Befehl die Spitze übernommen und fand mit sicherem Tritt die besten Pfade durch den unwegsamen Dschungel. Plötzlich hielt er seinen Schritt an.

„Weiter! Weiter, du Angstrüssel!“ schrie Ewoschno ihm hinterher.

Aber Kellmi rührte sich nicht von der Stelle, starre nur bewegungslos geradeaus.

Als die anderen zu ihm stießen, sahen sie den Grund seines wie versteinerten Verharrens. Vor Kellmi breitete sich die glitzernde, fast glatte Fläche eines Sees aus. Nur zwei Steinwürfe vom Ufer entfernt kräuselte sich die Wasseroberfläche durch acht schwimmende Körper, die sich mit großer Geschwindigkeit in Richtung gegenüberliegendes Ufer entfernten.

Ewoschno stürzte sich in aufwallender Wut auf Kellmi, warf ihn um und trat mit den Vorderbeinen ungestüm auf ihn ein, sprang dann auf ihn und trampelte förmlich auf ihm herum.

„Du warst nicht schnell genug! Du hättest mehr Tempo machen müssen, Kellmi!“ schrie er dabei wie von Sinnen. „Du warst viel zu langsam, darum sind uns die Kersher entwischt.“

Kellmi wehrte sich nicht, versuchte sich nur zu schützen, so gut es ging. Dabei starre er Ewoschno aus nur einem seiner großen Augen an, das andere richtete er irgendwohin. Er tat dies, um seine ganze Verachtung auszudrücken, bis Ewoschnos Wutausbruch verraucht war und er schuldbewußt von Kellmi abließ.

Eines schönen Tages werden wir es zu Ende führen, dachte Kellmi, während er sich wieder auf alle viere erhob.

Laut sagte er „Vielleicht wäre es nun doch an der Zeit umzukehren.“

Ewoschno sagte darauf: „Wir müssen auf dem Heimweg Beute machen.“

Aber sie kamen nicht weit. Rimuli, der wieder als Kundschafter vorausgeschickt worden war, kam bald zurück und meldete aufgeregt, daß ihnen von Nordwesten in breiter Front eine Herde Tiver entgegenkam und ihnen den Rückweg nach Olmo Hirkulum, der Wunderbaren, abschnitt. Vermutlich war es dieselbe Herde, die Awor-Wasor zugestrebt war und nun in die ertragreicheren Jagdgebiete zurückkehrte.

Da ihnen im Rücken der See den Weg versperrte, konnten sie nur nach Osten ausweichen. Kellmi merkte Ewoschno an, daß der Jagdführer immer verzweifelter wurde, je weiter sie von den Tivern abgedrängt wurden. Als dann der Zwischenfall mit Gonde passierte, war er einer Panik nahe.

Kellmi sah den Brenner, als Gonde gerade einen Schritt auf ihn zumachte. Bevor er ihn jedoch warnen konnte, spuckte der Brenner bereits Feuer und verbrannte Gondes linkes Vorderbein. Alles, was Kellmi danach tun konnte, war, den Brenner mit einem Pfeil abzuschießen, als er durch einen Luftsprung fliehen wollte.

Der Brenner sollte bis zu diesem Abend ihre letzte Beute sein.

Gondes Schmerzensschrei mußte von den Tivern vernommen worden sein, denn man hörte gleich darauf an den näher kommenden Geräuschen, wie sie aufgeschreckt durch das Unterholz brachen.

„Nichts wie weg von hier!“ befahl Ewoschno und rannte sofort los, so schnell ihn seine Beine tragen konnten.

Die Kravve Mosho-sika hatte trotz ihres doppelten Körpergewichts keine Mühe, mit den Jägern mitzuhalten. Doch Gonde humpelte auf drei Beinen hoffnungslos hinterdrein; Ewoschno dachte nicht daran, auf ihn Rücksicht zu nehmen.

Nur Kellmi wartete auf den Verletzten und stützte ihn, so daß er rascher weiterkam.

Doch jedesmal, wenn Gonde verkohlter Beinstumpf gegen ein Hindernis traf, schrie er vor Schmerz auf. Blut tropfte aus der Wunde, bot so den Tivern eine deutliche Witterung. Der Blutgeruch und Gondes verheißungsvolle Schmerzenslaute mußten sie rasend machen.

Kellmi hatte mit dem verletzten

Gonde keine Chance, der rasenden Tiver-Meute zu entkommen. Aber er wollte den Kameraden auch nicht im Stich lassen, das hätte ihn mit Ewoschno gleichgestellt.

Kellmi hielt an. Er bedeutete dem Verletzten, daß er ihm beide Rüssel abbinden müsse, damit er nicht mehr schreien konnte. Gonde richtete das eine vor Schmerz getrübte Auge auf Kellmi, während er mit dem anderen in die Richtung blickte, aus der sich die mörderischen Tiver näherten.

„Mach schon, Kellmi!“ verlangte er.

Kellmi schnürte ihm mit einer Liane beide Rüssel zusammen, dann urinierte er über die Beinwunde, um die Blutung zu stoppen. Das tat weh, Kellmi wußte das, und Gonde machte es mit um sich schlagenden Rüsseln deutlich, wie sehr weh es tat. Aber es half. Das Bluten hörte auf.

Dann erst setzte Kellmi mit dem humpelnden Gonde die Flucht fort, immer auf der Suche nach einem geeigneten Versteck. Als er schließlich ein Erdloch entdeckte, erwählte er dieses als Unterschlupf. Er schnupperte erst einmal. Da er keinen frischen Tiergeruch wittern konnte, schob er Gonde wortlos in das Loch,

Kellmi sammelte einige große, übelriechende Schirmblätter der Rilstaude, folgte Gonde ins Versteck und bedeckte sich mit den Rilblättern. Gleich darauf vernahm er um sich das typische Fortbewegungsgeräusch der Tiver: das rasch aufeinanderfolgende Tapsen ihrer Krallenbeine und das raschelnde Gleiten ihrer schlängelnden Körper durch das Unterholz. Er zählte fünfzehn Tiver, aber es konnten auch mehr sein.

Als die Horde verschwunden war, spürte er eine ganze Weile nur das von Schmerzen getriebene Beben von Gondes Körper unter sich, aber er wollte das Versteck nicht so rasch verlassen, sondern einige Zeit abwarten, um ganz sicherzugehen.

Und tatsächlich! Nicht viel später kamen die Tiver zurück und durchforschten schnüffelnd die Gegend nach der verlorenen Beute. Kellmi glaubte sein Ende gekommen, als ein Tiver geradewegs über ihm auf tauchte. Die Bestie war ihm so nahe, daß er ihren stinkenden Atem riechen konnte. Aber die Rilblätter schreckten den Tiver ab, und er suchte das Weite.

Kellmi kannte die Wirkung des Ril, er verspürte es am eigenen Leibe. Die Blätter sonderten eine stinkende Flüssigkeit ab, die ihm bis unter die Körperschuppen drang und einen schmerzhaften Juckreiz verursachte. Dennoch harrte er aus, bis er ganz sicher sein konnte, daß die Tiver außer Reichweite waren.

Dann erst kroch er aus dem Versteck, holte Gonde heraus und befreite ihn von den Fesseln. Gonde, der bis zu diesem Moment nur durch die Gehöröffnungen hatte atmen können, sog nun die Luft gierig durch beide Rüssel ein.

„Danke, Kellmi“, sagte er dann unter röchelnden Atemgeräuschen. „Du hast mir das Leben gerettet.“

„Es ist noch nicht überstanden“, sagte Kellmi barsch; er konnte Rührseligkeit nicht ausstehen. Gonde stützend, wandte er sich in die Richtung, die die anderen Jäger eingeschlagen hatten. Sie erreichten sie ohne weitere Zwischenfälle, als sich Yuna-Curn bereits violett zu verfärbten begann und das Dach des Dschungels zu berühren schien.

Als Ewoschno Kellmi erblickte, stürzte er auf ihn zu und herrschte ihn an. „Du hättest uns mit deinem Leichtsinn alle ins Verderben stürzen können!“

Kellmi hätte am liebsten einen Knoten in Ewoschnos Rüssel gemacht, um ihn zum Schweigen zu bringen, Aber er blieb ganz ruhig.

„Ich habe mich um Gonde gekümmert“, sagte er. „Einer mußte es ja tun. Und so ganz nebenbei habe ich die Tiver von eurer Fährte abgelenkt.“

Das sahen auch die anderen Jäger so, und das brachte Ewoschno zum Verstummen.

Ewoschno dankte Kellmi seine Aufopferung, indem er ihn für die erste Nachtwache einteilte. Kellmi nahm es ohne Groll hin, denn er war ohnehin viel zu aufgewühlt, um Schlaf finden zu können. Er dachte zuviel, und das war nicht gut für einen Jäger. Wahrscheinlich stellte sich Ewoschno nur deswegen gegen ihn, weil er sich zu klug gab.

Doch Kellmi konnte nicht anders. Hätte er sich dumm stellen sollen? Das lag nicht in seiner Natur. Er dachte viel, und so redete er auch. Er war ein denkendes Wesen, und er mußte seine Gedanken aussprechen. Nicht alle, das hätte seine Jagdkameraden wohl überfordert. Kellmi behielt ohnehin das meiste für sich, was ihm durch den Kopf ging. Aber ganz stumm konnte er nun mal nicht bleiben, sonst wäre er daran erstickt.

Kellmi setzte sich auf die Hinterbeine, die Vorderbeine leicht gespreizt, und blickte zum glitzernden Nachthimmel empor. Er fragte sich, was die Sterne wohl waren. Wegweiser der Götter, um den Jägern den richtigen Pfad zu leuchten?

Mosho-sika gab im Schlaf ein Magenknurren von sich und riß Kellmi damit aus seiner Betrachtung des Nachthimmels. Das Geräusch erinnerte ihn daran, daß bald wieder Shrumm war. Er blickte zur Kravve hinüber und sah, wie Loscho sich an sie kuschelte und mit den Rüsseln ihre fast leere und darum faltige Wamme massierte.

Loscho war ein guter Kravventreiber, er hätte sein Leben für Mosho-sika gegeben. Noch war sie nur Nährmutter, die die Jäger fütterte. Aber bald würde sie die Mutter ihrer Kinder werden. Zu Shrumm, wenn der neue Lebenszyklus begann.

Das war auch so ein Gedanke, der Kellmi bewegte und sonst wohl kaum einen Kraverker: Was hatte Loscho und jeder andere Kravventreiber, das er nicht hatte? Er konnte zu diesem Zeitpunkt an Shrumm denken, und nichts regte sich bei ihm. Er dachte an die Kravve, und er hatte dabei kein anderes Bedürfnis als Hunger.

Loscho dagegen sah Mosho-sika mit ganz anderen Augen. Er empfand ganz anders für sie, zu jeder Jahreszeit; ob nun Shrumm war oder nicht, er liebte Mosho-sika auch außerhalb der Paarungszeit. Für diese Gabe, jemanden um seiner selbst willen lieben zu können, beneidete Kellmi Loscho. Er würde die Kravve erst begehrten, wenn er sie im Rausch des Fluut begattete. Aber dann mit voller Hingabe. Und danach wieder nicht mehr. Und auch jetzt dachte er nur bedauernd daran, daß ihre beiden Zitzen vertrocknet waren und er deswegen seinen Hunger nicht stillen konnte.

Die Kravve war für ihn in diesen Zeiten nichts anderes als der Futterplatz. Wenn er eine Beute erlegte, fütterte er die Kravve damit in Gedanken daran, daß sie das erlegte Wild in ihrem Magen in saugbaren Nährsud verwandelte. Und er dann die Kravve melken und sich satt saugen konnte.

Aber er dachte auch: Warum kann ein roter Kersher einfach eine Beute reißen und verschlingen und verdauen, ohne daß diese bei einem Weibchen Zwischenstation machen muß? Weil Kellmi dachte, hatte er darauf auch eine Antwort gefunden. Es war eigentlich, wenn man den Verstand gebrauchte, ganz einfach: Eben weil der rote Kersher und jedes beliebige andere Tier wie auch der Tiver - den Prozeß der Verdauung durchmachen mußte, hatte er keine Zeit zum Denken, war er so mit all dem anderen Kram beschäftigt, daß er keine Zeit dafür hatte, Vernunft zu entwickeln.

Den Kraverker dagegen zeichnete aus, daß er ein Weib hatte, das ihm Nahrung, Kinder und das nötige Fluut schenkte, um wiederum Nachkommen zeugen zu können. Eine so einfache Regel war das. Oder so eine komplizierte. Ein denkendes Wesen zu sein war eben nicht einfach.

Ja, Kellmi war unglaublich stolz über solche Erkenntnisse. Er sah wieder zu den Sternen hinauf und fragte sie herausfordernd. „Was könnt ihr mir noch sagen, das ich nicht ohnehin schon weiß? Ich bin nämlich bei Sternfall geboren!“

Einer seiner Väter hatte ihm vor seinem Tode verraten, daß es zu seiner Geburtsstunde Sterne geregnet habe. Klar war ein ganzer Wurf von diesem Ereignis betroffen gewesen: neun Kraverker und eine Kravve.

Die Kravve war damals nach der Geburt sofort verstorben, was von ganz Olmo Hirkulum betrauert worden war. Aber von dem Wunder, daß die neun Kraverker bei Sternfall geboren worden waren, sprach man noch lange.

Das hieß, nicht auf alle damals geborenen Kraverker hatte es Sterne geregnet. Die Kravvenmutter hatte eine an sich leichte Geburt gehabt. Nur ihr letztes Kind wollte und wollte ihren Körper nicht verlassen, nachdem sie das tote Kravvenlein geboren hatte. Den neunten Kraverker preßte sie nämlich qualvoll aus sich heraus - aber erst nachdem der Sternfall aufgehört hatte!

Damals nannte man das ein böses Omen, und Kellmi konnte das nachträglich nur bestätigen. Denn dieser ohne Stern geborene Kraverker war Ewoschno. Es war also vorgegeben, daß Ewoschno und Kellmi Feinde sein mußten.

Solchen Gedanken hing Kellmi der Jäger nach, während er Nachtwache hielt.

Und da passierte das Wunder. Über ihm am Himmel glühte ein neuer Stern auf. Es war, als hätte Kellmi ihn mittels seiner Gedanken - Fluut-Gedanken - herbeigezaubert. Der Stern wurde rasch größer. Er wurde so groß, wie Kellmi noch nie zuvor einen fallenden Stern gesehen hatte. Moshosika erwachte, schüttelte Loscho ab und kam auf die Beine. Und dann heulte sie den fallenden Stern mit klagenden Lauten an.

Der Stern war nun schort größer als Yuna-Curn am Abend und tauchte das Lager in ein gespenstisches Licht, Kellmi war sicher, daß er ihm geradewegs auf den Kopf fallen würde. Aber dann verschwand er hinter den Bäumen und schlug irgendwo im Süden ein.

Der ferne Aufprall war so gewaltig, daß der Boden wie von einem schweren Beben erschüttert wurde, so stark, daß die Jäger geweckt wurden. Die Kravve begann noch kläglicher zu heulen. Loscho eilte sofort zu ihr, aber Mosho-sika gebärdete sich wie verrückt und war einfach nicht zu beruhigen.

„Was ist passiert?“ wollte Ewoschno wissen.

„Ein großer Stern ist vom Himmel gefallen“, berichtete Kellmi. „Er muß in die Sümpfe von Morrwo-Morrwo gestürzt sein.“

Ewoschno blickte in die angegebene Richtung, aber von dem Stern war nichts mehr zu sehen. „Du hast geträumt“, behauptete er. „Bist einfach eingeschlafen, anstatt Wache zu halten.“

„Und das Beben, das euch geweckt hat?“ hielt Kellmi dem, Jagdführer entgegen. „Und warum gebärdet sich Mosho-sika so wild?“

„Ist doch klar“, sagte Ewoschno spöttisch. „Die Kravve hat einen gewaltigen Furz aussetzen lassen, weil du irgend etwas mit ihr angestellt hast. Das erklärt alles.“

Diese verächtliche Bemerkung machte Kellmi so wütend, daß er sich am liebsten auf Ewoschno gestürzt hätte. Aber er überlegte es sich dann doch anders.

„Ich werde es beweisen“, sagte Kellmi zornig. „Ich werde in die Sümpfe

gehen und den Stern finden. Morgen früh bin ich zur Jagdzeit zurück.“

„Nur ein Verrückter würde sich in der Nacht allein auf den Weg durch den Dschungel machen“, sagte Ewoschno.

Aber Kellmi hatte sich entschieden. Er packte seine Ausrüstung zusammen, den Speer, das Beil, die Pfeile und die Schleuder und den Beutel mit seiner Ration Nährsud. Dann verließ er mit zornigem Stampfen den Lagerplatz in südlicher Richtung.

„Geh nur in dein Verderben, Kellmi!“ rief Ewoschno ihm nach. „Aber wagt nicht, mit leeren Händen zurückzukommen!“

2.

Ankunft

Für Trim Marath stellte es kein besonderes Handicap dar, daß er keine Farben sehen konnte. Er war mit diesem Makel geboren worden und hatte die Pracht der Farben nie kennengelernt. Und es würde bis zu seinem Tod so bleiben, denn es gab keinerlei medizinische Möglichkeit, ihm zu einem farblichen Sehen zu verhelfen.

Er war ein Achromat, und das würde es für immer bleiben.

Aber das war nicht sein Handicap, denn er hatte gelernt, den verschiedenen Grautönen seiner Schwarzweiß-Welt die richtigen Farben zuzuordnen. Seine Mutter hatte das seit frühester Kindheit mit ihm trainiert, denn sie war sehr darauf bedacht gewesen, daß ihn niemand als Achromaten erkannte. Sie hatte nicht gewollt, daß andere erfuhren, was er in Wirklichkeit war: ein Monochrom-Mutant.

Doch alle ihre Tricks, Ablenkungsmanöver und Vertuschungsversuche hatten nichts gefruchtet. Ihre eigene Abstammung hatte ihn verraten. Moharion Mawrey brauchte nur herauszufinden, daß einer ihrer Vorfahren von Horrikos stammte. Denn alle etwa 50.000 Monochrom-Mutanten stammten von Horrikos ab. Sie waren die Spätfolge eines genetischen Zuchtprogramms des Monos, der einst über die isolierte Milchstraße geherrscht hatte.

Arme Elara, du hast alles versucht, mich nicht zu verlieren, dachte der junge Mutant, während er rücklings in der Koje seiner Kabine lag und die Decke, betrachtete.

Dorthin wurden die Bilder aus seiner Erinnerung projiziert. Er sah seine Mutter ihm mit ratlosem Blick nachsehen, während er mit Moharion Mawrey und Orfan Riltau den Gleiter bestieg. Es war ein Abschied für immer von Yorname und seinem Elternhaus. Inzwischen wußte er, daß seine Mutter erleichtert über seinen Abschied war, aber er hatte sie nie wiedergesehen.

Trim Marath hatte es nie bereut, daß er sich von Moharion Mawrey dazu hatte überreden lassen, in die Mutantenschule Fellmer Lloyd von Terrania einzutreten. Er hatte zwar Anfangsschwierigkeiten gehabt, von seinesgleichen akzeptiert zu werden, weil er kein erkennbares nützliches Talent besaß. Er konnte weder teleportieren noch Gedanken lesen oder auch nur kleine Gegenstände kraft seiner Gedanken bewegen - und sei es nur über die Distanz von Millimetern hinweg,

Trim Marath schien keinerlei anwendbare parapsychische Fähigkeiten zu besitzen. In ihm schlummerten lediglich starke anmeßbare Psi-Kräfte, die er nicht nutzen zu können schien.

Doch mit dem Erwachen einer starken destruktiven Geistesmacht irgendwo in der Milchstraße bekam Trim Maraths scheinbar nutzloses Psi-Potential einen neuen Stellenwert. Denn auf eine unergründliche Weise hatte er eine starke Affinität zu dieser Macht namens Morkhero Seelenquell. Er, Trim Marath, war es, der diesen Namen erst bekanntmachte. Nicht etwa, daß er diese Geistesmacht so getauft hatte, nein, er erfuhr diesen Na

men von ihr selbst: Morkhero Seelenquell. Erst durch ihn wurde dieser Name zu einem Synonym für das Böse, das abgrundtief Schlechte, für eine schreckliche Gefahr.

Seine seltsame Verbindung zu Morkhero war so stark, daß er stets wußte, wann Morkhero mit seinem Geist nach Terra griff und Menschen in seine Gewalt brachte. Er konnte Morkheros geistige Anwesenheit stets deutlich spüren, so daß er dessen bevorstehende Machenschaften rechtzeitig bemerken konnte.

Doch war diese Verbindung nicht einseitig: Auch Morkhero erkannte sehr wohl, daß da jemand war, mit dem es eine Verbindung gab, die er nicht steuern und in keiner Weise beeinflussen konnte. Darum versuchte Morkhero, diesen Mitwisser zu vernichten, der für ihn ein überaus lästiges Anhängsel sein mußte, wenn nicht gar ein gefährlicher Feind.

Er holte Trim Marath ins Land Dommrath. Dies war ein unbeschreiblicher, unheimlicher Bereich, vielleicht eine andere Dimension, jedenfalls ein Ort, an dem Naturgesetze keine Gültigkeit hatten. Das Land Dommrath war Morkheros ureigenste Domäne, sein Herrschaftsbereich, möglicherweise der Ort seiner Entstehung.

Und damals, als dies mit Trim Marath geschah und er von Morkhero vereinnahmt zu werden drohte, da erfuhr er, daß er, der sich selbst für einen unbedeutenden Niemand gehalten hatte, viele Freunde hatte. Unter Startac Schroeders Initiative kamen Trim Marath sämtliche Mutanten der Fellmer-Lloyd-Schule zu Hilfe und holten ihn mit vereinten Geisteskräften aus dem Land Dommrath in die reale Welt zurück.

Unter ihnen hatte sich auch die Zündermutantin Nomi Seville befunden. Sie hatte auf tragische Weise den Tod gefunden und vor einer Woche ein Ehrenbegräbnis unter der persönlichen Anteilnahme des Residenten Perry Rhodan erhalten. Ihr Tod stand Jedo.ch nicht mit Morkhero Seelenquell in Zusammenhang, sie hatte sterben müssen, weil sie bei der Entführung durch den arkonidischen Geheimdienst ein lebensnotwendiges Medikament nicht bekommen hatte.

Aber während dieser Trauerfeierlichkeiten war Morkhero Seelenquell neuerlich und zum bisher letzten Mal aktiv geworden. Morkhero wollte diese Gelegenheit nutzen, sich Trim Maraths zu bemächtigen. Und das wäre ihm beinahe gelungen. Trim Marath befand sich bereits in Morkheros Gewalt und hatte für einen Moment sogar durch dessen Augen gesehen - oder welcher Wahrnehmungsorgane sich diese dunkle Geistesmacht auch immer bediente.

Und diese kurze Momentaufnahme, die Trim Marath von Morkheros Umgebung bekommen hatte, war zum Schlüssel für diese Aktion geworden, den Flug ins Morbienne-System.

Denn diesmal hatte Morkhero ihn nicht ins Land Dommrath zu holen versucht, sondern zt4 sich in einen Lebensbereich der realen Welt. Trim Marath hatte aus Morkheros Sicht für eine Sekunde lang ein kalbgroßes, blaugeschupptes Wesen mit zweigeteiltem Rüssel in nicht genau erkennbarer Umgebung gesehen. Dieses Rüsselwesen konnte Trim schließlich dank Blo Rakanes Unterstützung als einen Kraverker vom Planeten Morbienne III identifizieren.

Ob dieses Wesen tatsächlich von blauer Farbe war, war zuerst gar nicht so sicher gewesen. Denn Trim ordnete ihm diese Farbe bloß durch seine Interpretation seines Grautones zu. Es konnte durchaus sein, daß dieser durch Morkheros Wahrnehmungsorgane verfälscht wurde. Klarheit erbrachte erst die von Blo Rakane vorgelegte holographische Aufnahme, auf der Trim Marath, das durch Morkheros Augen gesichtete Wesen identifizierte: einen blaugeschuppten Kraverker von Morbienne III.

Trim Marath merkte auf einmal, daß jemand versuchte, auf geistiger Ebene mit ihm Kontakt aufzunehmen. Da es sich eindeutig nicht um Morkhero Seelenquell handelte, öffnete er seinen Geist.

He, Trim, meldete sich daraufhin der Mausbiber Gucky telepathisch. Was dagegen, wenn ich dich aus deinem Schneckenhaus hervorhole? Blo Rakane will eine Erklärung über die Herkunft des Datenmaterials über Morbienne III abgeben. Und Perry Rhodan möchte, daß du dabei bist.

Ich würde mich über deinen Besuch freuen, Gucky, dachte Trim.

Gleich darauf materialisierte Gucky in der Kabine, nahm Trim an der Hand und teleportierte mit ihm in einen Konferenzraum der LEIF ERIKSSON.

Der Flug der LEIF ERIKSSON über die rund 64.000 Lichtjahre zum Morbienne-System war reine Routineangelegenheit. Dennoch war die Kommandozentrale mit 25 Personen voll besetzt, alle waren auf ihren Posten. Für Perry Rhodan gab es dabei rein gar nichts zu tun, er hatte bloß

Anwesenheitsdienst. Doch er nutzte die Gelegenheit, sich mit den Führungskräften seines Flaggschiffes näher bekannt zu machen.

Er hatte sie zwar alle kennengelernt, kannte ihre Fähigkeiten aus der Dienstbeschreibung, konnte die Namen den Personen zuordnen. Aber er wußte zuwenig über ihre Charaktere und Eigenheiten. Die Möglichkeit dazu wollte er nun nützen, wenngleich dieser Einsatz nicht unbedingt die besten Voraussetzungen dafür bot. Aber einiges über die zwischenmenschlichen Beziehungen hatte er bereits erfahren. Was er bisher mitbekommen hatte, gefiel ihm und hatte ihn davon überzeugt, daß er eine gute Mannschaft hatte.

Rhodan hatte an Bord erst eine einzige Entscheidung zu treffen brauchen. Das war, als die Kommandantin Pearl TenWafer - eine Epsalerin von 55 Jahren, lediglich 1,55 Meter groß und in den Schultern fast ebenso breit - von ihm wissen wollte, ob sie das Zielgebiet im Nonstopflug anfliegen oder Zwischenetappen einlegen sollten.

Rhodan entschied sich für drei Zwischenetappen, eine nach 30.000 Lichtjahren im galaktischen Zentrumsgebiet und eine nach 50.000 Lichtjahren bei Erreichen der Eastside. Der letzte Zwischenstopp sollte erst 20 Jahre von Morbienne entfernt stattfinden, innerhalb des Fernortungsbereiches und zur Sondierung der Situation im Zielgebiet.

Obwohl Rhodan also frei über seine Zeit verfügen konnte, ergab es sich erst bei der zweiten Überlichtetappe, daß er mit Blo Rakane ins Gespräch kam.

Blo Rakane unterschied sich von seinen Artgenossen nicht nur durch seine geringere Größe, sondern auch durch seine helle, fast weiße Haut. Er war unter den dunkelhäutigen Halutern gewissermaßen ein Albino - und der einzige seiner Art. Selbst sein Artgenosse Icho Tolot hatte ihn als den größten lebenden halutischen Wissenschaftler bezeichnet. Und wie um sich noch deutlicher von seinen Artgenossen abzuheben, trug er statt eines bei Halutern üblichen roten Raumanzuges einen von dunkelblauer Farbe.

Der weiße Haluter kam gerade von einer Exkursion durch den 1.800-Meter-Kugelraumer zurück, die der stellvertretende Leiter der Abteilung Triebwerke und Bordmaschinen Szam-Soon für ihn veranstaltet hatte. Szam-Soon war ein mit nur 30 Zentimeter kleiner Swoon, Terraner verglichen das Aussehen seines Volkes gelegentlich mit einer Salatgurke.

Als der weiße Haluter in die Kommandozentrale kam, saß Szam-Soon immer noch auf seiner linken Schulter. Der Swoon verabschiedete sich gerade von dem vierarmigen Riesen und schickte sich an, seinen Platz per Antigrav zu verlassen. Blo Rakane bedankte sich daraufhin im Flüsterton herzlich für die „überaus interessante Führung“.

Zu Rhodan sagte er: „Ich bin von der technischen Beschaffenheit dieses Raumschiffes der ENTDECKER-Klasse ehrlich beeindruckt. Damit haben die Terraner den Arkoniden ein überlegenes Machtinstrument entgegenzusetzen. Ich muß Ihnen zu Ihrem Flaggschiff gratulieren, Resident Perry Rhodan. Sie sollten diesen Schiffstyp, angesichts der angespannten Situation, in größerer Stückzahl produzieren.“

Wie alle Haluter bediente sich auch Blo Rakane der veralteten förmlichen Anrede, Rhodan achtete dies und bedankte sich für das Kompliment aus berufenem Mund auf die gleiche Weise.

Dann fügte er hinzu: „Sie haben uns noch nicht verraten, wie Sie an die Daten über Morbienne III gelangt sind, Blo Rakane.“

„Ich habe sie aus einem streng geheimen Sternkatalog der Blues“, antwortete der weiße Haluter und lachte kurz und grollend.

„Direkt aus dem Katalog des Geheimdienstes?“

„Exakt. Es handelt sich um den Katalog des Blocks der neunzehnten Vorsicht.“

„Wie sind Sie an diesen gekommen, Blo Rakane?“ staunte Rhodan. „Dem TLD ist dies trotz größter Bemühungen nicht gelungen.“

Blo Rakane lachte verhalten, um die Trommelfelle Rhodans und seiner Crew zu schonen.

„Ihr Terranischer Liga-Dienst würde mit diesen Unterlagen nur wenig Freude haben“, sagte er dann amüsiert. „Ich verrate Ihnen gerne, woher sie stammen. Das ist kein Geheimnis.“

Perry Rhodan bat den Haluter in einen an die Kommandozentrale grenzenden Konferenzraum, in dem sich eine den körperlichen Bedürfnissen des Haluters angepaßte Sitzgelegenheit aus Formenergie einrichten ließ.

„He, was habt ihr beiden da zu mauscheln?“ erklang da die piepsende Stimme eines Ilts. Sie gehörte Gucky, der unvermittelt in der Kommandozentrale aufgetaucht war. „Das möchte ich hören.“

„Kein Problem“, meinte Rhodan, der nichts dagegen hatte, die Neugierde des Mausbibers zu stillen. „Aber schaff auch die beiden Monochrom-Mutanten herbei! Das könnte für Schroeder und Marath interessant sein.“

Beim Verlassen der Kommandozentrale begegnete ihnen die Kosmopsychologin Bré Tsinga, und Rhodan lud auch sie ein, sich Blo Rakanes Geschichte anzuhören.

Kurz nachdem sie den Konferenzraum betrat, materialisierte Gucky zuerst mit dem großgewachsenen, schlaksigen Startac Schroeder und gleich darauf mit dem viel jüngeren und kleingewachsenen Trim Marath.

Ach fürchte, ich werde Sie mit dem, was ich zu erzählen habe, enttäuschen“, begann Blo Rakane, als er mit seinen vier Augen in die Runde blickte und nur erwartungsvoll angespannte Gesichter

Tru Dexner war ein halutischer Forscher und Biologe aus Leidenschaft. Er wurde nicht müde, immer neue fremde Lebensformen zu erforschen, die Ergebnisse seiner Datensammlung zuzuführen und diese seinem Volk zugänglich zu machen. Auf diese Weise entstand ein gewaltiger Fundus von Informationen über exotische Lebensformen aus der ganzen Galaxis.

Tru Dexners Arbeit brachte es mit sich, daß er unzählige Kontakte zu verschiedenen Völkern der Milchstraße

knüpfte, Damit schlug er völlig aus der Art, denn er war alles andere als ein Haluter, der ein zurückgezogenes Leben führte. Er war überaus umgänglich und hatte auch für die Sorgen und Nöte der von ihm kontaktierten Intelligenzwesen stets ein offenes Ohr. Und wo es möglich war, griff er sogar helfend ein.

Dies brachte ihm in der Eastside, wo er zuletzt seine Forschungen betrieb, den Ruf eines uneigennützigen, selbstaufopfernden Helfers ein. Er hatte den Blues, egal ob es sich um Tentras, Apasos oder Gataser handelte, schon viel Gutes getan, und dies nicht nur als Gegenleistung für ihr Entgegenkommen.

Eines Tages kam er ins Lhütinnen-System, auf dessen viertem Planeten Haelsüm er eine hybride Lebensform namens Yuulom untersuchen wollte, die sowohl Merkmale von tierischem wie auch pflanzlichem Leben aufwies.

Als er sein Ziel erreichte, mußte er jedoch feststellen, daß die Gataser das gesamte Sonnensystem unter Quarantäne gestellt hatten. Tru Dexner erfuhr von den Blues, daß auf dem vierten Planeten Haelsüm eine Seuche ausgebrochen war, die bereits Hunderte von Kolonisten dahingerafft hatte. Die gesamte Kolonie mit rund 10.000 Gatasern war vom Tode bedroht, denn es gab kein Mittel, um dieser Seuche Herr zu werden. Wissenschaftler, die nach Haelsüm geschickt worden waren, wurden ebenfalls, trotz aller erdenklichen Sicherheitsvorkehrungen, Opfer dieser Seuche.

Darum hatte man als letzten Ausweg die Quarantäne über Haelsüm verhängt, aus Angst davor, daß diese absolut tödliche Seuche sich über die gesamte Eastside ausbreiten und alle Blues ausrotten könnte.

Tru Dexner entschloß sich, ohne lange zu zögern, Haelsüm aufzusuchen und die Ursachen für diese Seuche zu untersuchen. Er ignorierte alle Warnungen der Blues, daß er Haelsüm nicht wieder verlassen dürfe, solange die Seuche auf dieser Welt tobte.

Der halutische Wissenschaftler landete auf der Kolonialwelt und sah sich mit einer Situation konfrontiert, wie sie schauriger und phantastischer nicht hätte sein können. Überall traf er auf Blues, aus deren Körper Blüten sprossen. In diesem Stadium der Seuche waren die Blues noch Herr ihrer Sinne. Sie konnten Tru Dexner berichten, daß sie von den Sporen der Hybride Yuulom

befallen worden seien und diese nun ihre Körper als Nährboden benutzten und sie, durch ihr parasitäres Dasein förmlich auffraßen.

Im Endstadium dieses Vorganges wurden die Körper der Blues zu vertrockneten Mumien, aber auch die prachtvoll blühenden Parasiten welkten mit ihren Wirtskörpern dahin und starben ab.

Die Kolonie, so erfuhr Tru Dexner, bestand schon seit vierhundert Jahren, aber nie hatte es irgendwelche Probleme mit der exotischen Flora und Fauna oder mit den Hybriden gegeben. Und plötzlich, praktisch über Nacht, seien die Yuulom-Sporen zur tödlichen Gefahr geworden. Wer sie einatmete, wurde zum Nährboden für die parasitäre Blütenpracht.

Auffällig war, daß die heimische Tierwelt nicht betroffen war. Ausschließlich die intelligenten Blues wurden von den Yuulom-Sporen befallen.

Tru Dexner stellte daraufhin durch abgesicherte Selbstexperimente fest, daß auch er gegen diese offenbar mutierte Art der Yuulom-Sporen immun war. Danach forschte er nach den Ursachen, die diese tödliche „Blütezeit“ ausgelöst haben konnten. Ihm war klar, daß dies nicht auf natürliche Weise geschehen sein konnte. Es mußte gezielte Manipulation vorliegen, durch die in den natürlichen Kreislauf des hybriden Lebens von Haelsüm eingegriffen worden war.

Tru Dexner fand schließlich heraus,

daß die „Seuche“ im Bereich einer vormals geheimen gataschen Forschungsstation erstmals aufgetreten war. Er ging die Forschungsberichte der an diesem Ort tätigen Wissenschaftler gewissenhaft durch und kam dahinter, daß hier verbotene genetische Experimente betrieben worden waren. Diese liefen darauf hinaus, gatasches Erbgut mit dem der Yuulom-Hybride zu kreuzen und so eine intelligente Abart einer Hybride zu erschaffen.

Es fanden sich keinerlei Unterlagen über die Auftraggeber für dieses Forschungsprojekt. Aber Tru Dexner konnte sich vorstellen, daß eine solche intelligente Hybride dem gataschen Geheimdienst überaus gelegen gekommen wäre, um sie als Agenten gegen andere Blues-Völker einzusetzen.

Doch das Projekt war außer Kontrolle geraten. Anstatt Hybriden mit der Intelligenz von Blues zu erschaffen, suchten die mutierten Sporen Blues als Wirtskörper heim und nährten sich von ihren Lebensäpfen.

Es handelte sich gewissermaßen um Vampir-Hybriden.

Tru Dexner fand schließlich einen unter Verschluß gehaltenen Stamm mutierter Sporen, die als Anti-Körper für die Vampir-Hybriden gezüchtet worden waren. Sie waren quasi als Sicherheitsvorkehrung gedacht, um einer Katastrophe vorzubeugen, wie sie letztlich eingetreten war. Vermutlich war die Situation so explosionsartig eskaliert, daß die Wissenschaftler selbst nicht mehr dazu gekommen waren, das Gegenmittel einzusetzen.

Tru Dexner ging in der Folge daran, den Befallenen die Anti-Körper zu injizieren. Der Erfolg war verblüffend: Schon nach kurzer Zeit stellte sich eine Wirkung ein, und die Killer-Hybriden begannen auf den Körpern ihrer Wirte zu welken und abzusterben. Jene Blues, deren Organe von den Parasiten noch nicht zu sehr angegriffen worden waren, überlebten diese Prozedur. Andere, deren Körper bereits zu sehr in Mitleidenschaft gezogen worden waren, starben mit ihren Parasiten. Die Überlebenden wurden zu Helfern Tru Dexners. Sie konnten nun ihren befallenen Artgenossen die Anti-Körper injizieren, während der halutische Xenobiologe daran gehen konnte, weitere Stämme von Anti-Körpern zu züchten.

Obwohl Tru Dexner sein möglichstes tat, um die Kolonie zu retten, fanden insgesamt 1.933 Kolonisten den Tod. Dennoch war die Rettungsaktion ein voller Erfolg, da es gelang, die Killer-Sporen völlig auszurotten. Nachdem alle Kolonisten mit dem Serum geimpft worden waren, wurden die mutierten Sporen quasi ausgehungert, weil sie keine geeigneten Wirtskörper mehr fanden.

Die Geschehnisse von Haelsüm gelangten nie an die breite Öffentlichkeit. Es war jedoch ein verstecktes Eingeständnis der Schuld, daß die gatasche Regierung Tru Dexners Wunsch nach einem umfassenden Sternenkatalog kommentarlos erfüllte.

„So geschehen im Jahre 3120 alter terranischer Zeitrechnung“, fügte Blo Rakane an seine Erzählung an. „Jetzt werden Sie meine Bemerkung, daß der TLD mit einem so uralten Sternenkatalog keine wahre Freude hätte, verstehen, Perry Rhodan.“

Für Tru Dexner war dieser Katalog jedoch ein unbezahlbarer Wissensschatz. Er konnte sich von nun an viel Forschungsarbeit ersparen und brauchte nur den Sternenkatalog zu Rate zu ziehen, um Planeten zu finden, auf denen es sich lohnte, nach exotischen Lebensformen zu forschen.

Bei Durchsicht des Katalogs stieß Tru Dexner auch auf den Planeten Morbienne III. Allerdings fanden sich in dem ansonsten ausführlichen und mit reichen Details ausgestatteten Katalog nur wenige Unterlagen über diese Welt. Es hieß lediglich, daß es die Heimat eines primitiven Volkes sei, das man als

Kraverker bezeichne. Und daß diese Kraverker kaum Chancen auf eine normale Evolutionskurve hätten, da sie unter lebensfeindlichen Bedingungen einer grausamen Dschungelwelt lebten.

Ansonsten gab es nur widersprüchliche Daten zu Morbienne III, die alles in Frage stellten und dennoch der Phantasie eines Interpreten jeden Spielraum ließen. Demnach war auf Morbienne III alles Erdenkliche möglich, aber selbst alles nicht Erdenkliche konnte man auf dieser geheimnisvollen Welt vorfinden.

Tru Dexner interpretierte diese Widersprüchlichkeiten nicht als bewußte Irreführung, sondern als die Aussage, daß auf Morbienne III alle Unmöglichkeiten möglich und dort Dinge vorzufinden waren, die es auf anderen Planeten nicht geben konnte.

Die ursprünglichen Daten über Morbienne III stammten von einem gatasischen Erkundungsraumer, der diesen Planeten schon einige tausend Jahre vor Tru Dexners Zeit aufgesucht hatte. Über aktuelleres Material verfügten die Gatasen nicht, denn seit damals galt Morbienne III für gatasische Flotten wegen seiner Unberechenbarkeit und Gefährlichkeit als Zerhüünen - als eine verbotene Welt. Danach waren alle gatasischen Raumschiffe dem Morbienne-System ferngeblieben.

Für Tru Dexner galt dieses Verbot jedoch nicht. Es war gerade diese Widersprüchlichkeit dieser Welt, die ihn reizte. Er nahm sich immer wieder vor, Morbienne III einen Besuch abzustatten, doch andere Aufgaben hielten ihn stets davon ab. Während er diesen dringlicheren Aufgaben nachging, blieb Morbienne III seine heimliche Sehnsucht.

Nun war Tru Dexner schon lange tot, gestorben während den Haluter-Exodus nach Andromeda vor einigen Jahrhunderten. Wie es schien, war er verschieden, ohne seine Sehnsucht je gestillt zu haben.

„Die Aufnahme eines Kraverkers, den Trim Marath durch die Augen von Morkhero Seelenquell gesehen hat, ist das einzige Originaldokument von Morbienne III“, beendete Blo Rakane seine Geschichte über den halutischen Forscher und Abenteurer Tru Dexner.

Der weiße Haluter hatte kaum zu Ende gesprochen, als sich Pearl TenWafer aus der Kommandozentrale meldete.

„Wir haben das Zielgebiet erreicht und zwanzig Lichtjahre vom Morbienne-System entfernt Position bezogen“, meldete sie mit gedämpfster Stimme, wie es ihre Art war. „Ich fürchte aber, es gibt ernste Probleme, die es unmöglich machen, dieses Sonnensystem anzufliegen.“

Dr. Tsinga bedeutete Startac Schroeder und Trim Marath, daß sie im Konferenzraum zurückbleiben sollten, während der weiße Haluter Blo Rakane, der Mausbiber Gucky und der Resident Perry Rhodan in die Kommandozentrale zurückkehrten.

„Wir werden nichts versäumen“, sagte die Kosmopsychologin und stellte eine holographische Verbindung zur Kommandozentrale her.

Auf diese Weise erfuhren sie, was Pearl TenWafer mit „ernste Probleme“ gemeint hatte: In einem benachbarten Sonnensystem, nur zwei Lichtjahre von Morbienne entfernt, war ein 200 Einheiten starker Verband von gatasischen Diskusraumern geortet worden. Aus den Raumschiffsbewegungen war zu schließen, daß die Blues offenbar raumstrategische Manöver abhielten.

Die gewaltige LEIF ERIKSSON besaß als Schiff der ENTDECKER-Klasse zwar so gute Abschirmmeinrichtungen, daß man ihren Austritt aus dem Hyperraum normalerweise nicht so schnell orten konnte. Theoretisch konnten sie in das Morbienne-System fliegen, ohne daß die Gatasen das bemerkten. Wobei

keiner wußte, ob die Goldene Technik neue Fortschritte etwa bei den Ortungseinrichtungen der Bluesschiffe mit sich brachte ... Rhodan wollte aber auch eine zufällige Entdeckung durch die Blues verhindern

„Was sollen wir tun?“ fragte Pearl TenWafer. „Einfach offiziell um Einflugelaubnis ansuchen? Oder besser das Ende der Manöver abwarten?“

Perry Rhodan schüttelte den Kopf. „Wir dürfen auf keinen Fall entdeckt werden“, sagte er.

Die Blues hätten kein Verständnis dafür gezeigt, wenn sie ohne vorherige Ankündigung mit einem Großraumschiff der LFT konfrontiert werden würden. Der Terranische Resident hätte schon vor Antritt seines Fluges die Gatasen um Einflugelaubnis in ihr Hoheitsgebiet ersuchen müssen.

Aber das hatte er absichtlich vermieden, um diesem Unternehmen keinen offiziellen Charakter zu geben. Wer konnte schon sagen, wie die Gatasen reagiert hätten? Zudem hätten sie der LEIF ERIKSSON ganz sicher nicht erlaubt, ohne Aufsicht im Morbienne-System zu operieren.

Nachträglich war schon gar nichts zu machen. Nach den Schwierigkeiten, die die LFT mit dem Kristallimperium hatte, konnte Perry Rhodan nicht auch noch Reibereien mit dem Forum Raglund riskieren.

Was hätte er für einen Grund angeben sollen? Daß er im Morbienne-System eine Geistesmacht vermutete, die sich zu einer Bedrohung für die Galaxis entwickeln konnte, wenn man sie nicht rechtzeitig stoppte? Selbst wenn ihm die Gatasen dies glaubten, was sehr unwahrscheinlich war, hätten sie Morbienne III vielleicht selbst untersucht, obwohl der Planet Zerhüünen war, und Morkhero Seelenquell damit wahrscheinlich verscheucht.

„Wir warten ab!“ entschied Perry Rhodan.

„Wie geht es dir, Trim?“ erkundigte sich Bré Tsinga gerade. „Ich meine, wenn du Morkhero Seelenquell vermutlich so nahe bist.“

Trim Marath schüttelte nachdenklich den Kopf.

„Es macht keinen Unterschied, wie nahe oder fern ich Morkhero bin“, sagte er. „Ich nehme ihn deshalb nicht schwächer oder stärker wahr. Ich bin mir nur permanent und mit gleichbleibender Intensität seiner Existenz bewußt. Das ist jetzt nicht anders als auf Terra.“

„Demnach kannst du auch nicht definitiv aussagen, ob sich Morkhero tatsächlich auf Morbienne III befindet oder überhaupt im Morbienne-System?“ fragte Bré Tsinga weiter.

„Das ein e resultiert doch aus dem anderen“, mischte sich da Startac Schroeder ein. „Trim hat gerade eben deutlich gemacht, daß er Morkhero nicht orten kann. Worauf willst du denn dann hinaus?“

Bré Tsinga warf Startac Schroeder einen bösen Blick zu und sah dann Trim Marath in die Augen.

„Ich möchte herausfinden, ob Blo Rakanes Erzählung irgendwelche Assoziationen in dir geweckt hat, Trim“, sagte sie eindringlich. „Es könnte sein, daß das, was du durch Morkheros Augen gesehen hast, dir nun viel klarer erscheint. Mit mehr Details. Mit scheinbar unbedeutenden Kleinigkeiten, die für das Gesamtbild jedoch von Bedeutung sein könnten.“

Trim Marath nickte wissend. Ihm war durchaus klar, warum der Resident ihn dabeihaben wollte, als Blo Rakane seine Geschichte erzählte. Aber Perry Rhodan hatte sich von dem weißen Haluter wohl bedeutendere Enthüllungen erwartet. Trim übrigens auch. Tatsächlich war aber nichts Neues dabei herausgekommen.

„Da ist nichts, worüber ich nicht schon berichtet habe“, sagte Trim Marath, „Ich habe einfach nur das Bild eines Kraverters im Kopf, ohne weiterführende Details. Es könnte höchstens sein ... „, Er verstummte und schüttelte den Kopf, so als wolle er ein Trugbild verscheuchen.

„Was, Trim?“ hakte Bré Tsinga sofort nach, „Sprich es ruhig aus, wie unwichtig es dir auch erscheinen mag! „,

„Nein, es ist Unsinn“, widersprach Trim. „Es ist nichts, was ich wirklich gesehen habe. Ich bilde es mir nur ein. Besser gesagt, ich interpretiere irgend etwas Haarsträubendes in diese Szene, weil du es hören willst.“

„Verstehe“, sagte Bré Tsinga. „Ich möchte deine Interpretation dennoch hören. Nur so ..“

Trim Marath seufzte. „Ich wollte die Möglichkeit andeuten, daß die Haltung des Kraverkers, den ich durch Morkheros Augen gesehen habe, Unterwürfigkeit ausgedrückt haben könnte.“

„Aber - das könnte von Bedeutung sein“, meinte Bré Tsinga, doch Trim Marath winkte ab.

Und Startac Schroeder sagte an seiner Statt, was sein Freund unausgesprochen ließ: „Nicht, wenn sich Trim das nur aus den Fingern gesogen hat. Er hat keinerlei Ahnung, welche Haltung ein vierbeiniger Kraverker einnimmt, um Unterwürfigkeit auszudrücken, noch kennt er dessen Physiognomie, um sie wirklich deuten zu können. Es ist so, wie Trim sagt, nämlich daß er irgend etwas interpretiert, um deine Erwartungen nicht zu enttäuschen.“

„Das mag durchaus sein“, stimmte Bré Tsinga zu. „Aber ich bin dennoch überzeugt, daß Details in Trims Geist verschüttet sind, die für uns bedeutungsvoll sein könnten.“

„Wenn dem so ist, wird es auch so bleiben“, sagte Startac Schroeder entschieden.

„Ich weiß, was passierte, als Trim zuletzt in Kunsthypnose versetzt werden sollte“, sagte Bre Tsinga. „Darum könnte ich es mit einer sanfteren Art von Hypnose versuchen. Ich verstehe mich schließlich darauf ...“

„Nein!“ fiel ihr Trim Marath heftig ins Wort „Ich will nicht auch dich zur Explosion bringen.“

Es war sein letztes Wort. Er verließ den Konferenzraum, und Startac Schroeder folgte ihm, wobei er Bré Tsinga im Vorbeigehen einen vernichtenden Blick zuwarf,

Die Kosmopsychologin begab sich in die Kommandozentrale und berichtete Perry Rhodan von ihrem Fehlschlag,

„Trim Marath fürchtet sich vor möglichen Folgen, wenn ich zu seinem Unterbewußtsein vordringe“, sagte sie. „Ich muß gestehen, mir wäre auch bange vor einer Hypnosesitzung mit ihm.“ Sie merkte, daß ihr der Resident nur mit halbem Ohr zuhörte. Im Moment beschäftigten ihn ganz andere Dinge, wie etwa die 200 blueschen Diskusraumer, die in Nachbarschaft der blauen Sonne Morbienne ihre Manöver abhielten.

Als die Blues auch nach Stunden keine Anstalten trafen, ihre 200 Einheiten abzuziehen, fällte Perry Rhodan eine Entscheidung.

„Wir schleusen drei CERES-Kreuzer aus und lassen sie ein Ablenkungsmanöver starten“, befahl er.

„Vielleicht können wir damit die lästigen Blues weglocken.“

3.

Das Licht, das Kellmi fallen sah

Kellmi hatte kein gutes Gefühl, als er allein in die Nacht eintauchte. Aber er mußte zu seinem Wort stehen und konnte gegenüber Ewoschno keinen Rückzieher machen,

Ein Problem war es nicht, sich in finsterer Nacht zurechtzufinden. Denn es öffneten sich immer wieder Lücken im dichten Blätterdach des Dschungels, die ihm den Blick auf den Sternenhimmel freigaben. Und an den Sternen konnte er sich leicht orientieren.

Der krumme Stab der Kissa war ihm ein deutlicher Wegweiser, denn er zeigte geradewegs zu den Sümpfen von Morrwo-Morrwo. Und dorthin mußte er, um den Stern zu suchen, der vom Himmel gefallen war.

Er hatte nichts so sehr zu fürchten wie die Nachträuber. Etwa die flinken Zither, die wie viele morsche Äste aussahen, sich nicht rührten, sich aber urplötzlich im Rudel auf ihre Opfer stürzten, wenn diese in ihre Mitte gerieten,

Oder den faulen Traufer, der sich wie ein großes exotisches Blatt zwischen Äste spannte. Wenn eine Beute unter ihn geriet, ließ sich der Traufer einfach fallen, hüllte das Opfer mit seinen Häuten ein, bis es erstickte, und gab es nicht mehr frei, bis er es völlig verdaut hatte.

Es war auch gefährlich, Tiere aufzuscheuchen, die keine Nachträuber waren; wenn man deren Schlaf störte, konnten sie besonders wild werden.

Aber die Pflanzenwelt bot ebenso viele nächtliche Gefahren. Manche Pflanzen, die im Tageslicht harmlos und unscheinbar aussahen, entwickelten sich in der Dunkelheit zu tödlichen Fallen. Es gab unzählige pflanzliche Fleischfresser, die ihre Fangarme in weitem Umkreis auslegten, Diese Fangarme werden bei leisester Berührung zu mörderischen Fesseln, die dich unerbittlich zum Blütenmaul des Fleischfressers zerren, um dich mit klebrigem Blattwerk und Nesselgift zu lähmen und dich bei lebendigem Leib langsam zu zersetzen.

Kellmi mußte alle seine Sinne einsetzen, um diese Gefahren zu erkennen und ihnen frühzeitig auszuweichen. Er stieß mit dem Speer in die vor ihm liegende Dunkelheit, um dort mögliche lauernde Räuber aufzuscheuchen. Er richtete den Speer aber auch immer wieder nach oben, damit sich ein herabsegelnder fauler Traufer daran auf spießen würde. Mit dem anderen Rüssel hielt er die Schleuder schußbereit, um blitzschnell seine Pfeile abschießen zu können.

Der Jäger setzte seinen Geruchssinn verstärkt ein, während er durch die Nacht lief, Er ließ seine beiden Rüssel ständig pendeln, um die Gerücht der Nacht aufzunehmen, während er gleichzeitig seine Waffen mit ihnen einsatzbereit hielt. Manche Tiere konnte er auf diese Weise wahrnehmen, bevor er sie sah.

Aber er wußte auch, daß alle seine tierischen Feinde ihm in all diesen Belangen überlegen waren. Sie besaßen viel schärfere Sinne als jeder Kraverker, und fast alle von ihnen besaßen darüber hinaus noch besondere Sinne, die ihnen die Einnahme von Fluut bescherte. Dem hatte er nur seine Intelligenz entgegenzusetzen, die ihn klüger machte als jedes Tier.

Das war eine Waffe, die stärker war als alle übernatürlichen, magischen Gaben.

Der Tiver kann dich allein durch lautlose, unsichtbare Impulse kampfunfähig und willenlos machen und dich dann in aller Ruhe reißen.

Der rote Kersher kann sich in die Lüfte erheben und dir so entkommen. obwohl er keine Flügel besitzt und sein Körper viel zu schwer zum Fliegen ist.

Der Brenner schickt ein unsichtbares Feuer, das seine Beute innerlich verbrennen läßt oder, wie du an Gonde gesehen hast, einem Kraverker ein Bein absterben lassen kann.

Oder nimm den Yoll-Baum, der fest im Boden verwurzelt ist, der dich aber, wenn du ihm zu nahe kommst, mit der Kraft, die ihm das Fluut verleiht, über ganze Tagesmärsche weit schleudern kann.

Dem Kraverker aber hat Fluut nichts anderes vermittelt als überragende Denkfähigkeit und die Gabe der Sprache.

Denn Fluut war die Kraft, die das Leben auf dieser Welt Yuna antrieb. Fluut war der Lebensquell, der auch für die Fruchtbarkeit der Kravven sorgte. Ohne ausreichend Fluut hätten die Kravven nur Kraverker ohne Verstand gebären können.

Fluut war ...

Kellmi spürte unter seinem linken Hinterbein eine Bewegung wie von einer Schlange. Er war nur einen Moment unachtsam gewesen, seine Gedanken hatten ihn abgelenkt. Und schon hatte der starke Arm einer Civa-Fleischfresserpflanze sein Bein gepackt und riß ihn um.

Kellmi vertauschte die Schleuder gegen die Axt und hieb nach dem Schlingarm. Erst mit dem vierten Hieb konnte er ihn durchtrennen. Aber da waren schon weitere Schlingarme heran, wickelten sich um seine Beine, seinen Rumpf und seinen Fluutrüssel. Nur den stärkeren Sudrüssel, der das Beil schwang, hatte er noch frei.

Und da sah er schon den mörderischen Blütenkelch der Civa in der Dunkelheit vor sich aufleuchten, Er war so groß, daß selbst eine ausgewachsene Kravve in ihm Platz gehabt hätte. Kellmi, der nur halb so groß war, würde darin völlig verschwinden.

Während die Fangarme Kellmi dem verführerisch leuchtenden Blütenschlund näher brachten und die Nessel das Gift in ihn spritzten, wandelte sich das Aussehen des Kelches. Er bekam die verführerische Form des Geschlechtsorgans einer Kravve. Und obwohl noch nicht Paarungszeit war, wallten seltsame Gefühle in Kellmi auf.

Obwohl er wußte, daß es die Civa war, die ihn täuschte und ihm ein falsches Bild vorgaukelte, verlangte alles in ihm danach, in diese wundervolle, verheißungsvolle Geschlechtsblume einzudringen.

Das war alles, was Kellmi wollte, in diese Grotte eintauchen und dann vergehen.

Die Civa registrierte seine Bereitschaft, mit ihr im Tode zu verschmelzen, mit ihren Instinkten, und sie öffnete sich vollends für ihn.

Da schleuderte Kellmi die Wurfaxt mit voller Wucht ins Zentrum des Blütenkelches. Etwas platzte, und eine klebrige Flüssigkeit quoll heraus. Die Verzauberung fiel von Kellmi ab, die Civa war für ihn nun wieder nichts als eine gefährliche Fleischfresserin.

„Eindringen will ich in dich!“ schrie Kellmi in wilder Wut. „Aber mit meinem Speer!“

Er hatte den Speer längst aus dem Rückenschaft gezogen und stieß damit immer wieder in die Wunde der Civa, die die Axt geschlagen hatte. Die Blätter des Kelches verloren ihre leuchtende Farbe und auch ihre Lebenskraft. Sie fielen wie welk in sich zusammen, und auch der Würgegriff der Schlingarme lockerte sich.

Kellmi konnte sich nach einem Kampf daraus befreien und suchte schleunigst das Weite. Denn der Todesduft der Civa würde andere Nachräuber und Aasfresser anlocken. Seine Axt mußte er bei seiner überstürzten Flucht im Herzen der Civa zurücklassen.

Kellmi kam nun bereits in sumpfigeres Gelände. Von ferne drangen Geräusche zu ihm, die nicht zur Nacht gehörten, und über den Bäumen hatte sich der Himmel rötlich verfärbt.

Das Nesselgift der Civa war immer noch in seinem Körper. Es war ihm zu Kopf gestiegen und gaukelte ihm seltsame Bilder vor, die ihn erregten und zugleich erschreckten. Er mußte sich immer wieder vorsagen, daß lange noch nicht Shruum war. Alles andere als das!

Die Geräusche, die nicht zur Nacht gehörten, wurden lauter. Aus dem undefinierbaren Einerlei drangen deutlich zu unterscheidende Schreie von Tieren hindurch. Dazwischen Kampfgeräusche, und über allem lag ein an- und abschwellendes Pfeifen und ein Brodeln, als sei irgend etwas am Kochen.

Was für eine unheimliche Geräuschkulisse! Auch das flackernde Leuchten wurde stärker.

Doch die Furcht vor dem Unbekannten klärte immerhin Kellmis Sinne. Die

Trugbilder aus seinem Kopf waren verschwunden, er konnte die Wirklichkeit wieder deutlich sehen.

Und er erkannte die tödliche Falle. Das ferne Leuchten warf einen unwirklich fahlen Schein auf seine Umgebung, der alles auf eine nicht zu beschreibende Art verfremdete. Aber manches enthüllte er auch. Vor Kellmi erstreckte sich eine Lichtung mit sumpfigem Boden, aus der sich schlammige Inseln mit den morschen Stümpfen abgestorbener Stauden erhoben,

Doch das unwirkliche Licht enthüllte, daß es sich nicht um tote Pflanzenstümpfe handelte, die da aus den Schlamminseln ragten, sondern um flinke Zither, die reglos verharren.

Wenn du genau hinsiehst, kannst du ihre kleinen gierigen Augen funkeln sehen.

Kellmi wich dieser Gefahr in großem Bogen aus. Das war sein Glück, denn nun brach die wilde Horde über diesen Landstrich herein. Aus Richtung Morrwo-Morrwo kamen zuerst ein paar vereinzelte Tiere herangeprescht. Aber das Beben des Bodens kündigte eine weit größere Herde an, Und dann tauchte die gemischte Horde auch schon auf und walzte alles nieder, was ihr unter die stampfenden Beine kam., Die lauernden Zither waren nicht flink genug, diesem Ereignis zu entkommen, das mit elementarer Wucht über sie hinwegfegte.

Es handelte sich um Sumpfbewohner aller erdenklichen Gattungen, die in wilder Panik Morrwo-Morrwo entflohen. Und mitten unter ihnen Tiver, die mit leidenschaftlicher Freßlust in der Herde der Sumpfbewohner wüteten. Aber die Tiver kamen gar nicht zum Fressen. Sie rissen die Tiere einfach wahllos, die in wilder Flucht vor ihnen davonstoben.

Kellmi konnte sich glücklich schätzen, daß er vor den Zithern in unwegsameres Gelände ausgewichen war, denn so ging die Stampede der Sumpfbewohner an ihm vorbei. Er erreichte

unbeschadet die Sumpflandschaft von Morrwo-Morrwo. Dort sah er nun den herabgefallenen Stern und was er alles angerichtet hatte.

Der Sumpf kochte, und alles, was sich nicht rechtzeitig aus der brodelnden Brühe in Sicherheit bringen konnte, wurde gesotten. Eine wirbelnde Dampfwolke lag über der feuchten Oberfläche und verbreitete einen rötlichen Schein. Kellmi sah Wasserfontänen aufspritzen und wieder in sich zusammenfallen. Schlamm wurde hochgewirbelt und spritzte nach allen Seiten.

Aus dem nebeligen Rot schälten sich vier riesige Körper. Es waren Parlefanten, die größten Tiere, die Yuna je hervorgebracht hatte. Sie schleppten ihre mächtigen Körper träge durch den Sumpf, um dem heißen Brodem zu entkommen. Drei der Tiere schafften es nicht mehr, trockenen Boden zu erreichen. Sie fielen immer mehr zurück; dann hatte der kochende Sumpf sie eingeholt, und ihre aufgeblähten Körper wurden zum Spielball des sie umspülten den sumpfigen Dreies.

Das vierte Tier erreichte zwar den festen Boden noch, brach dort aber kraftlos zusammen. Sofort waren drei, vier Tiver zur Stelle, die sich auf die leichte Beute stürzten.

Da fegte, von Norden eine heftige Bö heran und riß die Nebelwand über dem Sumpf auseinander, Und auf einmal konnte Kellmi den Stern sehen, der vom Himmel herabgefallen war und sich nun weit draußen aus dem Sumpf erhob.

Dieser mächtige, glühende Körper, war es, von dem das rote Leuchten ausging. Und dieser Körper strahlte auch die Hitze au“, die den Sumpf zum Kochen und zum Dampfen brachte,

Der Stern war riesig. Kellmi erblickte eine rot leuchtende Wölbung von gut dreißig Kravvenlängen Ausdehnung und einer Höhe von zehn Kravvenlängen. Aber der Stern mußte noch viel, viel größer sein, denn er war größtenteils bereits im Sumpf versunken. Und er sank weiter, immer tiefer, und er würde sinken, so tief der Sumpf an dieser Stelle war.

Die Bö verebbte, dann wurden die Dämpfe wieder dichter und verschlossen Kellmi die Sicht auf den Stern. So fasziniert der kraverkische Jäger von dem kurzen Anblick des Sterns auch war, so fühlte er doch Verzweiflung in sich aufsteigen,

Er hatte Ewoschno versprochen, ihm einen Beweis dafür mitzubringen, daß er einen Sternenfall beobachtet hatte. Dabei hatte er an ein Bruchstück gedacht, wie man sie manchmal an Stellen fand, wo Sternchen eingeschlagen hatten, Aber wie sollte er sein Versprechen einhalten, wie beweisen, daß er sich nicht geirrt hatte?

Nicht nur daß der gefallene Stern so gewaltig war, daß man ihn nicht packen oder ein Stück aus ihm herausbrechen hätte können, er erhitzte er dazu noch ganz Morrwo-Morrwo derart, daß jedes Lebewesen, das nicht mehr aus dem Sumpf fliehen konnte, getötet wurde.

Es würde sogar nach seiner Rückkehr sein Wort gegen das Ewoschnos stehen, und der Jagdführer würde ihm ganz sicher weiterhin widersprechen. Kellmi fühlte hilflose Wut in sich aufsteigen. Er würde unverrichteter Dinge ins Lager zurückkehren müssen.

Aber er wollte es wenigstens nicht mit leeren Händen tun. Wenn er schon sein Recht nicht würde einfordern können, so wollte er Ewoschno wenigstens beschämen, indem er mit einem Beutetier zurückkehrte.

Noch immer flohen Sumpfwesen aus ihrem Element, in dem es ihnen durch die steigende und sich ausbreitende Hitze zu ungemütlich geworden war. Die Sümpfe wurden hauptsächlich von Tieren bewohnt, die sowohl im Wasser als auch an Land leben konnten, Allerdings fühlten sie sich auf dem Trockenen nicht in ihrem Element und waren hier unbeweglicher. Kellmi sah darum gute Chancen, eines der größeren Sumpftiere zu erlegen, wenn es an Land auf tauchte.

Er ließ einige Exemplare kleinerer Arten achtlos an sich vorbei, bis er den Lemmu aus dem Wasserdampf auftauchen sah. Lemmus waren Pflanzenfresser ohne Reißzähne mit platten flachgedrückten Körpern und Schwimmhäuten an allen vier Beinen. Das hintere Beinpaar war verkümmert und ähnelte mehr Schwimmflossen. An Land wirkten Lemmus sehr unbeholfen, konnten sich aber durch Blitzschläge ihrer Feinde erwehren.

Dieser Lemmu, der geradewegs auf Kellmi zustrebte, war aber wohl viel zu geschwächt, um sich auf seine spezielle Weise gegen ihn wehren zu können. Dennoch wollte Kellmi seine Widerstandskraft ausforschen. Er suchte sich einen Baumstumpf und versteckte sich hinter einem Strauch, der in der erhitzen Luft die meisten seiner Blätter verloren hatte.

Als der Lemmu nahe genug war, schleuderte Kellmi ihm den Baumstumpf entgegen. Obwohl der Lemmu das Geschoß sehen mußte, sandte er ihm keinen Blitzschlag entgegen. Er versuchte dem Holzstück lediglich auszuweichen, war aber dafür nicht mehr wendig genug. Der Lemmu wurde getroffen und war so benommen, daß er kaum weiterschwimmen konnte.

Kellmi mußte ins heiße Wasser steigen, um den Lemmu aus dem Wasser zu ziehen. Er mußte beide Rüssel einsetzen und seine ganze Kraft aufwenden, um den Pflanzenfresser an Land zu bekommen, so schwer war das Tier.

Was für eine fette Beute! Kellmi würde schwer zu schleppen haben. Aber er traute es sich zu, mit seiner Beute bis zum Morgengrauen ins Lager

zurückzukommen. Die Kravve würde am Lemmu genug zu fressen haben, um ausreichend Nährsud produzieren zu können, um sie alle satt zu machen und nebenbei auch einiges Fluut abzusondern, Kellmi gab dem Tier den Todesstoß und band es sich auf seine Rückentrage, die genau diesem Verwendungszweck diente. Dann machte er sich auf den Weg.

Er hätte den Yoll-Baum beinahe nicht bemerkt, denn der Lemmu überdeckte mit seiner Ausdünstung den unverkennbaren Geruch nach Yoll. Aber der Yoll-Baum mit seinen überaus duftenden und schmackhaften Früchten warnte ihn durch Aneinanderschaben seines Nadelwerks, das er statt Blättern trug. Kellmi konnte dem Yoll-Baum rechtzeitig ausweichen und so verhindern, daß er von ihm irgendwohin geschleudert wurde.

Er war bereits außer dessen Reichweite, als plötzlich ein Tiver vor ihm auftauchte. Das Scheusal mußte Kellmis Beutetier gewittert haben und mochte nun darüber erfreut sein, daß es auf doppelte, Beute stieß.

Doch dachte Kellmi nicht daran, sich und den Lemmu dem Tiver zu überlassen. Nicht einmal den Lemmu allein! Es hätte ihm im übrigen gar nichts genützt, seine Beute als Köder für den Tiver zu verwenden, denn diese Ungeheuer reagierten auf Bewegung.

Und sie gaben sich erst zufrieden, wenn sie alles in ihrem Sichtbereich getötet hatten.

Kellmi überlegte fieberhaft und kam zu dem Schluß, daß er auch ohne die Last des Lemmus keine Aussicht hatte, dem Tiver lebend zu entkommen. Er hatte nur eine Möglichkeit zu überleben: Er mußte rechtzeitig, bevor ihn der Tiver zu fassen bekam, den Yoll-Baum erreichen und dessen Schutzfunktion aktivieren.

Kellmi machte kehrt und lief auf den Yoll-Baum zu - der Tiver mit grollenden Geräuschen hinter ihm drein. Kellmi spürte bereits den stinkenden Atem des Tivers und wußte, daß dieser im nächsten Moment zuschlagen würde.

Der Jäger schnellte sich mit einem Satz vom Boden und flog auf den Yoll-Baum zu. Er hörte das warnende Schaben der Yoll-Nadeln.

„Mach schon, verdammter Yoll!“ schrie er herausfordernd. „Wehr mich endlich ab!“

Kellmi dachte schon, daß er gegen die Äste prallen würde, als er plötzlich einen Schlag in seinem Kopf verspürte. Und im nächsten Moment war der Yoll verschwunden. Es gab weit und breit keinen Tiver. Keinen Sumpf und überhaupt keine Bäume. Nur Felsen.

Kellmi hatte keine Ahnung, wohin genau ihn der Yoll-Baum befördert hatte. Aber es war sehr, sehr weit von der wunderbaren Olmo Hirkulum und dem Lagerplatz seiner Jagdkameraden entfernt.

Eine gebirgige Landschaft wie diejenige, in der er sich nun befand, war von Olmo Hirkulum aus nicht einmal zu sehen. Es gab überhaupt nur ein Gebirge, das er namentlich kannte - und das bloß aus Legenden. Das waren die Dämonenberge von Zirahm. Und diese erhoben sich über zehn Tagesmärsche von Olmo Hirkulum, der Wunderbaren, entfernt.

Dem Jäger wurde mit einem Schlag bewußt, daß er die Stadt, in der er geboren worden und aufgewachsen war, nie mehr wiedersehen würde. Wie sollte er je dorthin gelangen? Er hatte zwar

ein großes Beutetier bei sich, aber keine Kravve, die es fressen und die Beute für ihn zu lebensnotwendigem Nährsud verarbeiten konnte, Er würde jämmerlich verhungern, während der nahrhafte Lemmu auf seinem Rücken verweste.

Der Gedanke machte ihn seltsamerweise hungrig, Er griff nach seinem Vorratsbeutel, um wenigstens seinen ärgsten Hunger zu stillen. Da mußte er feststellen, daß er diesen in der Hitze des Gefechts verloren hatte.

Jetzt wird dein Ende noch viel rasch kommen, Kellmi!

Für Kellmi hätte es nicht schlimmer kommen können.

Das erkannte er in der Morgendämmerung, als er sich auf allen Seiten von nacktem Fels umgeben sah. Nirgendwo sproß eine Pflanze, kein Tier ließ sich blicken, und sei es noch so klein. Die Luft war schneidend kalt - und dünn.

Im Osten fiel eine fast senkrechte Felswand in die Tiefe. Im Süden reihte sich ein Felsgipfel an den anderen, und einer schien höher als der andere. Nur im Westen und Norden konnte er in der klaren Luft des Morgens ferne sattgrüne Niederungen erkennen.

Noch bevor die Sonne ihre ersten Strahlen über die östlichen Berggipfel schickte, begann er mit dem Abstieg. Ein Kraverker ist alles andere als ein Berg-Toegi, darum tat er sich entsprechend schwer mit dem Hinabsteigen. Er rutschte immer wieder aus und konnte einmal nur einem Absturz entgehen, indem er sich mit den Rüssel an einen Felsvorsprung klammerte. Dabei verletzte er sich den Fluutrüssel, was ihn im Moment jedoch nicht weiter bekümmerte.

Der tote Lemmu auf seinem Rücken erschwerte ihm den Abstieg zusätzlich, aber er dachte nicht daran, sich seiner Beute zu entledigen. Irgendwie hoffte er doch noch, zu Artgenossen zu gelangen, die über Kravven verfügten, um ihnen seine Beute im Austausch gegen Nährsud zu überlassen. Das war seine einzige Überlebenschance.

So kalt die Nächte gewesen war, so heiß brannte Yuna-Cum mit steigender Bahn. Und nirgendwo ein Fleckchen Schatten, an dem er hätte rasten und sich vor den sengenden Sonnenstrahlen hätte schützen können.

Plötzlich fiel ein Schatten auf ihn, hatte sich aber sofort wieder aufgelöst. Kellmi blickte zum Himmel auf der Suche nach der vermeintlichen Wolke. Aber der Himmel war völlig blank, ohne den geringsten Nebelschleier. Und dann erblickte er den Verursacher des Schattens.

Es war ein großer Vogel, gut mit einer Flügelspannweite von drei Kravvenlängen, der über ihm seine Kreise zog. Er besaß einen langen, breiten Schnabel, in dem Reihen langer, spitzer Zähne blitzten, Sein Schwanz war ein langer Stachel, den er im Flug immer wieder krümmte.

Kellmi sah sich vergeblich nach einer Felsspalte oder einer Höhle um, in die er vor dem fliegenden Untier hätte Schutz suchen können. Er bezweifelte nicht, daß dieser Vogel so gefährlich war, wie er aussah.

Auf Yuna gab es überhaupt keine Tiere, die harmlos waren. Aber es gab auch keine Tiere, die sich leichtfertig auf Beute, stürzten, die ihnen gleichwertig oder übermächtig erschien. Und daran lag es vermutlich, daß der Vogel noch abwägte, ob und wie er angreifen sollte.

Kellmi hoffte, daß er sich etwas Zeit ließ, bis er in das unter ihm liegende, weniger steile Gelände gelangte. Im Augenblick mußte er sich noch abstützen und hatte keinen Rüssel frei, um die Pfeilschleuder oder den Speer einsetzen zu können.

Da fiel wieder der Schatten des Riesenvogels auf ihn. Ein rauer Schrei gellte auf und schwoll zu erschreckender Lautstärke an, als der Angreifer im Sturzflug auf ihn herabgeschossen kam.

Kellmi klammerte sich mit beiden Rüsseln fest, so erwartete er den Angriff. Es folgte ein heftiger Stoß, der ihn fast von den Beinen riß, gleich darauf verspürte er einen starken Zug, als der Vogel mit seinen Krallen am Lemmu zerrte. Der Wind der heftigen Flügelschläge umfächelte ihn eine ganze

Weile, das Kräftemessen wogte hin und her, während dessen der Vogel auf seinen lemmubeladenen Rücken mit dem Schnabel einhieb und gleichzeitig mit den Krallen daran zerrte,

Dann entschied Kellmi das Kräftemessen für sich, der Vogel ließ von ihm ab. Aber er würde wiederkommen, weil er dachte, daß er seine Beute ordentlich verletzt hatte und nun zum finalen tödlichen Angriff übergehen konnte.

„Dummer Vogel!“ rief Kellmi ihm zu. „Du weißt nicht, daß du auf den toten Lemmu einhackst!“ Kellmi nutzte die Angriffspause, um das ebenere Gelände zu erreichen. Nun hatte er seine Rüssel frei, um die Pfeilschleuder zu gebrauchen. Er legte einen Pfeil ein, spannte die Schleuder und hielt, am Körper des erlegten Lemmu vorbei, nach dem Riesen vogel Ausschau.

Und da kam er auch schon mit angelegten Schwingen auf ihn herabgestürzt. Kellmi schoß seinen Pfeil ab, hatte aber keine Gelegenheit mehr, einen zweiten einzulegen, als der Angreifer ihn auch schon erreicht hatte. Wütender als zuvor hieb er mit dem Schnabel auf den Lemmu ein und zerrte mit den Krallen daran.

Kellmi wurde auf diese Weise hin- und hergebeutelt. Er ergriff die Lanze und stieß damit blind über sich. Einige Male stieß er auf Widerstand und war sicher, den Vogel getroffen zu haben. Doch das machte diesen nur noch gefährlicher, und Kellmi vermutete, daß in seinem Leib bereits der Pfeil steckte,

Der Vogel machte in seiner weidwunden, Angriffswut unglaubliche Kräfte frei. Einmal hob er Kellmi mitsamt seiner schweren Beute hoch und flog einige Körperlängen weit mit ihm. Aber zum Glück für Kellmi verließen ihn rasch wieder die Kräfte, so daß der Jäger nicht sehr tief fiel, als der Vogel ihn wieder losließ.

Der Jäger konnte es nicht glauben, als er den Vogel danach davonfliegen sah. Er hatte den Kampf unbeschadet überstanden - und gewonnen.

Er setzte seinen Abstieg mit dem nun arg mitgenommenen Lemmu auf dem Rücken fort.

Bald erreichte er eine Region, in der erste karge Pflanzen sprossen. Kurz darauf vernahm er das Summen von Insekten über sich, die sich am Kadaver des Lemmus gütlich taten,

Kellmi schlepppte sich unermüdlich weiter. Er gönnte sich keine Rast. Er mußte die grünen Regionen erreichen und darauf hoffen, dort auf Kraverker zu treffen.

Gegen Mittag verdunkelte sich der Himmel, und aufkommende Winde umwehten ihn. Die Abkühlung, die ihm zuerst als Labsal erschien, wurde ihm bald zur Qual. Denn nun zerrte ein heftiger Sturm an ihm, und Regen peitschte auf ihn herunter.

Irgendwie schaffte er es, zu einem Baum zu gelangen, der plötzlich vor ihm auftauchte und ihm wie eine rettende Oase erschien. Aber ein Baum ist keine Kravve, und er war so hungrig und entkräftet, daß er keinen Schritt mehr tun konnte. Er schaffte es gerade noch, sich des Lemmus zu entledigen, aber er konnte sich auch ohne diese Last nicht mehr auf die Beine erheben.

Kellmi war am Ende.

Er drehte sich auf den Rücken und ließ den Regen auf sich einwirken. Er spürte, wie ihm das Naß zwischen die Körperschuppen floß, und meinte, es würde seinen Körper aufweichen und ihm bis in die Knochen dringen.

Um noch einmal soviel wie möglich von seiner Welt zu sehen, ließ er den Blick seiner Augen getrennt voneinander über den Himmel, über den Baum, der glücklicherweise kein Yoll war, und von Horizont zu Horizont wandern.

Und während er so dalag und Teil um Teil um langsam Hungers starb, dachte er: Denken ist nicht gut. *Lieber Tier ohne Verstand sein und nicht über den Tod nachdenken müssen. Was hilft dir dein Verstand nun, du ach so kluger Kellmi! Ein toter Schlaurüssel ist um nichts anders als jeder andere Kadaver.*

Als sein linkes Auge wieder in Richtung Horizont wanderte, während das rechte Auge den Wolkenhimmel auf der anderen Seite betrachtete, da sah er seltsame Schatten auf sich zuwandern. Entweder war die Nacht bereits sehr weit fortgeschritten, oder sein Augenlicht hatte nachgelassen. Er konnte jedenfalls keine Einzelheiten mehr wahrnehmen. Selbst als die Schatten ihn erreichten, erkannte er nicht, mit wem er es zu tun hatte.

Erst als er eine Stimme zu hören vermeinte: Was hast du durchmachen müssen, verirrter Wanderer, da glomm die Hoffnung auf Rettung in ihm auf.

„Den Lemmu ... gegen Nährsud“, konnte er noch sagen, dann schwanden ihm die Sinne.

4. Vorstoß

Common Spiker war der Kommandant des CERES-Kreuzers LE-KR-7 mit dem Eigennamen SEPTADIM. Ezmer Paravaun war Kommandant des CERES-Kreuzers 8, Eigenname OKTOPUS. Beiden wurde von ihrem Chef Rudo K'Renzer befohlen, ihre Kreuzer in Alarmbereitschaft zu versetzen, auszuschleusen und ihm mit seiner DON REDHORSE auf eine kurze Überlichtetappe zu folgen. Den Zweck dieses Unternehmens erfuhren sie vorerst nicht.

Fünf Lichtjahre von der Position der LEIF ERIKSSON entfernt, aber in gleichbleibenden Abstand zu den Manöverschiffen der Blues, trafen sich die drei CERES-Kreuzer im Leerraum. Rudo K'Renzer ging in Konferenzschaltung mit den beiden anderen Kreuzerkommandanten.

„Wir haben vom Residenten Perry Rhodan den Auftrag bekommen, die

Aufmerksamkeit der 200 Blues-Raumschiffe auf uns zu lenken und sie so weit wie möglich vom Morbienne-System wegzulocken, damit die LEIF ERIKSSON Morbienne III unbemerkt ansteuern kann“, eröffnete er ihnen. „Wie wir das anstellen, ist unsere Sache. Der Resident hat diesbezüglich keinerlei Auf lagen gemacht, außer der, daß wir uns nicht erwischen lassen dürfen und unser Inkognito bewahren müssen. Ansonsten haben wir völlig freie Hand.“

Rudo K'Renzer war ein athletisch gebauter Terraner von 61 Jahren. Er war 1,84 Meter groß, hatte ein schmales, adlerhaftes Gesicht und langes, bis auf den Rücken fallendes, tiefschwarzes Haar, das im Nacken durch eine Spange zusammengehalten wurde. Seine Mannschaft hatte seinen Kommandokreuzer nicht zufällig auf den Namen DON REDHORSE getauft, und es kam auch nicht von ungefähr, daß er den Sitznamen „Don“ trug. Es hieß nämlich, daß er dem legendären Terraner dieses Namens aus der Zeit des Solaren Imperiums sehr ähnlich sah.

Common Spiker und Ezmer Paravaun konnten das nicht beurteilen. Aber wenn Don Redhorse so sympathisch gewesen war wie Rudo K'Renzer, solche Ruhe und Souveränität ausgestrahlt und gleichzeitig dieselbe Entschlußkraft und Einsatzfreude besessen hatte, war er zu Recht zur Legende geworden. Und nicht zu vergessen den Mutterwitz, den „Don“ in allen Lebenslagen bewies, egal wie heikel eine Situation auch war.

Spiker und Paravaun waren jedenfalls stolz, unter Rudo K'Renzer dienen zu dürfen. Nichts gegen seine Stellvertreterin, die Ertruserin Reca Baretus, aber „Don“ war ihnen lieber; er lag auf ihrer Wellenlänge.

„Wie sollen wir, drei vergleichsweise mickrige Kreuzer, zweihundert Diskusraumer anlocken, ohne selbst entdeckt zu werden?“ erkundigte sich Common Spiker.

„Das Wort mickrig im Zusammenhang mit einem CERES-Kreuzer will ich überhört haben“, sagte Rudo K'Renzer in gespielter Strenge. „Wir haben die Möglichkeit, ein Feuerwerk zu entfachen, das noch in Hunderten Lichtjahren Entfernung zu orten sein wird. Und genau das werden wir tun, nämlich eine Raumschlacht simulieren, die es in sich hat. Die Blues werden ein solches Ereignis nicht einfach ignorieren können. Ich habe mir die Sache folgendermaßen gedacht.“

Rudo K'Renzer erklärte ihnen seinen bis ins letzte ausgetüftelten Plan in allen Einzelheiten. Der Beibootkommandant hatte an alles gedacht, sogar daran, für jedes Ereignis, das sie inszenieren würden, ein Kodewort in der Sprache der Blues festzulegen. Dies für den Fall, daß ihre Funkkommandos abgehört wurden.

Abschließend sagte Rudo K'Renzer: „Wir sind während der gesamten Operation Zerhüüynen völlig auf uns gestellt. Wir dürfen keinen Kontakt zur LEIF ERIKSSON aufnehmen. Wenn einer unserer Kreuzer von Blues in die Enge getrieben werden sollte, dann gibt es nur eines: raschste Flucht, Die beiden anderen werden die Operation weiterführen. Es geht einzig darum, die Blues so lange wie irgend möglich zu beschäftigen.“

„Das wird ein Spaß“, sagte Ezmer Paravaun in Vorfreude auf die bevorstehende Aktion, in der sie die Blues narren würden, bis diese selbst nicht mehr wußten, ob sie Eierleger oder Säuger waren, „Wann geht es los?“

„Jetzt!“ gab Rudo K'Renzer das Kommando.

Die drei Kreuzer beschleunigten und kamen nach einer kurzen Überlichtetappe nahe einem unbewohnten Sonnensystem heraus, das 25 Lichtjahre vom Manövergebiet der Diskusraumer entfernt war. Jeder der drei Kreuzer flog einen genau vorgegebenen Kurs, den Rudo K'Renzer programmiert und an ihre Bordsyntroniken übermittelt hatte.

Die drei Kreuzer begannen gleich nach Ankunft im Zielgebiet mit ihren scheinbar sinnlosen Flugmanövern, die sie den Weltraum kreuz und quer durchfliegen ließen. Sie simulierten auf diese Weise Ausweichmanöver, Angriffsflüge, wiederum Ausweichmanöver und weitere Attacken.

Solche Einzelheiten konnten die Blues aus der Entfernung natürlich nicht orten. Aber Rudo K'Renzer hoffte, sie mit dem gleichzeitig stattfindenden Feuerzauber anlocken zu können, Gleich nach Beginn der widersinnigen Flugmanöver gab Rudo K'Renzer den Befehl für den Beginn der Show: Zhükoba-Kütja!

Daraufhin wurden die Virtuelliibildner aktiviert, so daß jeder Kreuzer ein imaginäres Abbild von sich in den Weltraum projizierte. Und diese nahmen die drei Kreuzer unter Beschuß. Sie kämpfen gewissermaßen gegen ihre eigenen Spiegelbilder. Sie begannen fast gleichzeitig aus allen Rohren zu feuern. Jeweils sechzehn Desintegratorgeschütze schossen ihre mörderischen Energiestrahlen pausenlos auf imaginäre Ziele. Gleichzeitig entluden die 14 Transformkanonen eines jeden Kreuzers ihre Bomben mit ihrer elementaren Vernichtungskraft von bis zu 3000 Gigatonnen.

Der besondere Reiz an der Sache war, daß die Virtuelliibildner mit einem Zufallsgenerator arbeiteten und die Geschütze manuell von den Kanonieren betätigt wurden. Die Kanoniere hatten keine Ahnung, welche Manöver ihre virtuellen Gegner fliegen würden, Und das war das Tüpfelchen auf dem I, das die gesamte Show so realitätsnah erscheinen ließ - und die Sache auch für die Kanoniere interessant machte,

Rudo K'Renzer ließ zwischendurch immer wieder Kampfpausen einlegen, in denen lediglich die beiden Kombinationsgeschütze gelegentlich tätig wurden oder mal eine Transformbombe explodierte. Der einleuchtende Grund dafür war der, daß Rudo K'Renzer es sich nicht leisten konnte, seine Munition zu vergeuden.

Zuerst einmal war wichtig, die Blues-Flotte anzulocken. Und wenn dies gelang, sollte diese möglichst lange gebunden werden. Der Beibootkommandant mußte damit rechnen, daß er seine Show mehrere Tage lang abziehen mußte. Darum mußte er die Kräfte seiner drei Kreuzer sorgsam rationieren und durfte nicht sein Pulver zu rasch verschießen.

Aus diesem Grund gab er die Parole Zhükoba-Jischkak - Feuer einstellen aus oder ordnete Reutüüjo an, was soviel bedeutete wie „auf Sparflamme kochen“.

Die drei Kreuzer brauchten nur zwei Höhepunkte bei ihrer inszenierten Raumschlacht zu setzen und aus allen Rohren zu feuern, als die Orter die Ankunft eines Pulks von 50 Diskusschiffen meldeten.

„Wir haben die Blues am Haken! „, rief Common Spiker.

„Jetzt lassen wir sie nicht mehr los“, schloß sich Rudo K'Renzer zuversichtlich an.

Der Beibootkommandant wartete nicht erst die Ankunft der gesamten Manöverflotte ab. Er befahl: „Vajhattüüsh!“

Und die drei Kreuzer gingen gemeinsam auf eine Überlichtetappe, die sie in weitere sieben Lichtjahre Entfernung vom Morbienne-System brachte, Dort setzten sie die Inszenierung einer Raumschlacht fort.

Nach der nächsten Etappe wollte der schlaue Beibootkommandant auf Zeitgewinn arbeiten und für seine drei Kreuzer Ortungsschutz anordnen - und mit den Blues-Einheiten ein Katz-und-Maus-Spiel veranstalten.

Er hatte noch jede Menge solcher ausgefallenen Ideen in seiner Trickkiste, um die Manöverflotte der Blues zu binden.

In seiner eigenen Art von Humor meinte Rudo K'Renzer dazu: „Eigentlich tun wir hier ein gutes Werk für die Blues. Man kann sagen, was man will, aber es ist Tatsache, daß wir ihnen helfen, ihre Manöver abwechslungsreicher zu gestalten. Sie müssen diese ja wirklich nicht ausgerechnet in der Nähe des Morbienne-Systems abhalten.“

Die LEIF ERIKSSON befand sich noch immer auf ihrer Position, 20 Lichtjahre vom Morbienne-System entfernt. Die Ortungsdämpfer waren weiterhin aktiviert, sämtliche Maschinen auf Minimalleistung gedrosselt. Nur die Fernortung lief auf Hochtouren.

An den Ortungsergebnissen hatte sich auch bis zum frühen Morgen des 26. Mai nichts geändert. Die 200 Blues-Raumer tobten sich weiterhin in der Nachbarschaft der blauen Sonne Morbienne bei ihren Raummanövern aus.

Die Diskusschiffe waren nunmehr in vier Pulks zu jeweils fünfzig Einheiten aufgesplittert und bildeten vier Parteien, die untereinander offenbar als verfeindet gelten sollten. Während zwei Pulks gegeneinander vorgetäuschte Attacken und die dazupassenden Ausweichmanöver flogen, verhielt sich der dritte Pulk abwartend und schien die „Kämpfenden“ zu beobachten.

Der vierte Pulk aber nahm einen Kurs, der ihn in das Sonnensystem führen würde, in dessen Peripherie die Manöver abgehalten wurden.

Lauter Broch, der plophosische Ortungschef der LEIF ERIKSSON, meldete diese Neuentwicklung Perry Rhodan mit den Worten: „Es scheint, daß die Blues nun zu Landemanövern auf einem der Planeten des Nachbarsystems übergehen wollen.“

„Nein, nicht auch das noch“, stöhnte Perry Rhodan. „Wenn die sich erst auf einer Welt festgesetzt haben, kann das noch Tage dauern. Was ist mit den drei Kreuzern?“

Die drei CERES-Kreuzer unter Rudo K'Renzers Kommando hatten sich bereits vor einer Viertelstunde von der LEIF ERIKSSON abgesetzt und in fünf Lichtjahren Entfernung zum Flaggschiff des Residenten Zwischenstopp gemacht.

„Von denen kommt noch keine Reaktion“, antwortete Lauter Broch. Gleich darauf fügte er jedoch hinzu: „Die Kreuzer haben ihre Zwischenposition verlassen, Jetzt muß es bald losgehen.“

Inzwischen war der Pulk aus fünfzig Diskusschiffen im Anflug auf den siebten und äußersten Planeten. Wenn die Landemanöver erst im Gange waren, würden die Blues diese Einheiten vermutlich nicht mehr von hier abziehen, was immer auch andernorts passieren würde.

„Die CERES-Kreuzer haben ihre neue Position erreicht“, meldete Lauter Broch. Und dann rief er: „Bingo! Starke Hyperemissionen wie von einer Raumschlacht im Bereich der CERES-Kreuzer! Rudo veranstaltet ein Spektakel. Der macht wirklich keine halben Sachen.“

„Und was tut sich bei den Blues?“ wollte Rhodan wissen.

„Noch nichts“, sagte der Plophosier. „Die machen weiter, als sei nichts passiert.“

„Das kann doch nicht wahr sein!“ erregte sich der Erste Pilot Claudio Rminios, der seinen Namen zwar so schrieb, aber Wert darauf legte, daß man ihn als Raminios aussprach. „Was ist los mit den Blues? Schlafen die? Die müssen doch ihre Ortungsgeräte im Auge behalten.“

„Gib ihnen etwas Zeit!“ sagte die Kommandantin Pearl TenWafer beruhigend. „Sie können nicht gleich bei der ersten Transformsalve lospreschen. Sie nehmen lediglich ihr angeborenes Beharrungsvermögen in Anspruch.“

„Der vierte Blues-Pulk schwenkt von seinem Kurs ab“, meldete da Lauter Broch. „Und Vorbeiflug am siebten Planeten!“

„Das ist doch was“, sagte Perry Rhodan erleichtert.

In der Folge wurde es ziemlich still in der Kommandozentrale. Lauter Broch spielte ein Holorama ein, das in einer schematischen Darstellung die Veränderungen bei der Manöverflotte zeigte. Zuerst sammelten sich die drei Pulks, die zuvor noch Weltraumkrieg gespielt hatten, und gingen in einen Beschleunigungsflug, dessen Vektor in Richtung der Position der drei CERES-Kreuzer wies. Und

auch der vierte Pulk, der Landemanöver auf Planet sieben hätte proben sollen, beschleunigte in diese Richtung.

Bald darauf erloschen die Darstellungen der drei Pulks, kurz danach passierte mit dem vierten Pulk dasselbe. In der Kommandozentrale brach Jubel aus.

„Jetzt wollen wir aber keine Zeit verlieren“, verkündete Perry Rhodan und gab Pearl TenWafer den Befehl, die LEIF ERIKSSON in einer einzigen Überlichtetappe nach Morbienne zu bringen.

Die Epsalerin kam dem Befehl sofort nach und ließ die LEIF ERIKSSON mit Höchstwerten beschleunigen. Und das waren immerhin beachtliche 880 Kilometer pro Sekundenquadrat!

„Ich verlange, daß alle Besatzungsmitglieder PsIso-Netze tragen“, verkündete Perry Rhodan über die Rundrufanlage. „Morbienne III ist für die Blues immerhin ein >verbotener Planet<. Wir wissen zwar nichts über die Gefahren dieser Welt, aber wir sollten auf alles vorbereitet sein. Außerdem besteht der dringende Verdacht, daß sich auf dieser Weit die starke Psi-Macht namens Morkhero Seelenquell befindet. Und PsIso-Netze bieten als einzige Schutz gegen dessen Beeinflussung.“

Perry Rhodan ging mit gutem Beispiel voran, indem er sich noch während der Übertragung seines Aufrufes ein PsIso-Netz aufsetzte.

Bald nachdem die LEIF ERIKSSON in den Überlichtflug gegangen war, der insgesamt nicht einmal eine halbe Stunde dauern würde, waren alle 4000 Besatzungsmitglieder mit diesen Schutznetzen ausgerüstet, die vor parapsychischer Beeinflussung bewahrten.

„He, und was ist mit uns?“ meldete sich da der Mausbiber Gucky aus dem Hintergrund, der mit den beiden Monochrom-Mutanten in der Kommandozentrale auftauchte,

„Du weißt sehr wohl, Kleiner, daß PsIso-Netze für euch Mutanten unverträglich sind“, sagte Perry Rhodan bedauernd. „Ihr könnt euch nur selbst schützen.“

„So war das auch gar nicht gemeint“, piepste Gucky „Natürlich können wir wegen unserer Para-Sinne keine PsIso-Netze tragen. Wir brauchen solche auch nicht, denn wir sind hart im Nehmen. Nicht wahr, Jungs?“

Mit diesen Worten blickte er nacheinander zu seinen Begleitern und zwinkerte Trim Marath aufmunternd zu, der überaus angespannt wirkte. Perry Rhodan konnte das sehr gut verstehen: Der junge Monochrom-Mutant ohne definierbare Para-Gabe stand in einer seltsam engen Beziehung zu Morkhero Seelenquell. Und nun würde er in dessen ureigensten Machtbereich vordringen.

Gucky's Stimme riß Perry Rhodan aus seinen Gedanken, als er sagte: „Was ich gemeint habe, ist, daß wir drei die eigentlichen Stars bei diesem Unternehmen sind. Ohne uns wird wohl nichts laufen. Aber ich muß feststellen, daß man uns bisher nicht die zustehende Beachtung geschenkt hat.“

„Das wird sich bald ändern, Kleiner“, versicherte Perry Rhodan dem Mausbiber schmunzelnd.

Er durchschaute ihn. Sein großsprecherisches Auftreten diente diesmal nur dem Zweck, den Jungmutanten das Lampenfieber vor dem bevorstehenden Einsatz zu nehmen. Der Ilt sprach damit wohl speziell Trim Marath an.

Rhodan wurde sofort ernst, „Ich kann keinem von euch Verhaltensmaßregeln geben. Ihr werdet für euch selbst entscheiden müssen. Aber ich erwarte von euch - und das gilt auch für dich, Gucky -, daß ihr kein unnötiges Risiko auf euch nehmt. Was auch passieren mag, ihr müßt in erster Linie zuerst auf eure Sicherheit bedacht sein.“

Startac Schroeder und Trim Marath nickten beipflichtend. Nur Gucky sah schmollend an Rhodan vorbei, um zu zeigen, wie verletzend er seine Maßregelung empfand.

„Und eines ist von besonderer Wichtigkeit“, fuhr Perry Rhodan eindringlich fort, „Wenn wir Morbienne III anfliegen, dann müßt ihr alle eure Empfindungen und Wahrnehmungen an uns weiterleiten, damit wir sie auswerten und eventuell darauf reagieren können.“

Er sah Trim Marath fest in die Augen, als er hinzufügte: „Ich denke dabei speziell an dich, Trim, und deine Affinität zu Morkhero. Du wirst ihm sehr nahe kommen, und es ist nicht abzusehen, wie sich das auswirkt. Sei also bitte auf der Hut!“

„Ich weiß, worauf es ankommt, Resident“, sagte Trim Marath mit überraschend fester Stimme.

Rhodan nickte ihm zu und klopfte ihm abschließend auf die Schulter. Dann entspannte er sich und sagte gutgelaunt: „Habe ich den Stars dieses Unternehmens nun genügend Aufmerksamkeit geschenkt, Gucky?“

„Ja und nein“, sagte der Mausbiber. „Ich finde nämlich, daß der Retter des Universums wie stets zu kurz gekommen ist.“

„Noch drei Minuten bis zum Wiedereintauchpunkt!“ verkündete der Syntron.

Rhodan war überrascht, wie schnell die Zeit vergangen war. Und auch der Countdown für die verbleiben den drei Minuten verrann wie im Flug,

Und dann war es auf einmal soweit. Der Syntron verkündete mit „Zero“ den Rücksturz aus dem Hyperraum ins Standarduniversum ...

In diesem Moment geschah das Schreckliche.

Es war im ersten Moment nicht abzusehen, welche Ausmaße das Unheil hatte. Ob es nur vorübergehende geistige Beeinträchtigung, dauerhafte psychische Schäden oder gar Tod anrichtete. Es war jedoch schlagartig klar, daß Morbienne III seinem Status als Zerhüünen vollauf gerecht wurde.

5.

Kellmi unter Nomaden

Kellmi nahm benommen wahr, wie sein Sudrüssel an etwas Weiches, wohlig Warmes herangeführt wurde. Sofort klammerte sich der Rüssel daran fest und begann zu saugen. Zuerst bekam Kellmi nur Luft ab, doch dann spürte er, wie ein Tropfen eines Breies seinen Schlund hinunterwanderte. Dem ersten Tropfen folgten weitere, und auf einmal begann der Nährsud zu fließen und wurde zu einem steten Gerinnsel.

Kellmi hing an der Zitze einer Kravve und wurde gesäugt! Sofort tastete sein Fluutrüssel nach der zweiten Zitze in dem Bestreben, sich auch etwas von der wunderbaren Lebensenergie zuzuführen. Aber irgend jemand drückte seinen Fluutrüssel immer wieder beiseite.

„Nicht so gierig“, sagte eine weiche Stimme in besänftigendem Singsang. „Du tust Mirka-kva weh.“

Erst als Kellmi nicht mehr so hastig trank, spürte er, wie sein zweiter Rüssel der Fluutzitze der Kravve zugeführt wurde. Sofort saugte er sich daran fest,

„Ganz ruhig“, sagte die Stimme von vorhin. „Auch wenn du noch so wild ziehst, kann Mirka-kva dir nicht mehr Fluut spenden, als dir zusteht. Du bereitest ihr nur Unbehagen.“

Die Kravve, an der Kellmi hing, hieß also Mirka-kva. Kellmi ließ die Augen wandern und erblickte einen Kraverker, der links von der Kravve kauerte und ihn beobachtete. Er hatte ein schäbiges Fell über den Rücken geworfen, das von einem Gürtel aus Tierhaaren zusammengehalten wurde. In dem Gürtel steckten mehrere Wurfsteine von verschiedener Form und Länge. Er stützte sich auf einen Speer mit dickem Schaft.

„Ich bin Mesoph, der Anführer“, sagte er. „Unsere Jagdgruppe gehört zu den Tarimaru, wir sind Nomaden. Du hattest Glück, daß wir zwei von uns verloren haben, so daß Platz für dich wurde. Außerdem hast du dich mit dem Lemmu eingekauft. Du ernährst dich gerade von ihm. Und wer bist du?“

Kellmi wollte seinen Namen nennen, ohne den Rüssel von der Zitze zu nehmen, aber das ging nicht. Er brachte nur ein unverständliches Geräusch zustande. Der Nährsud aus der Zitze war am Versiegen, und er wollte keinen Tropfen vergeuden.

„Laß nur“, sagte Mesoph verständnisvoll, „Du hast später noch Zeit, uns deine Geschichte zu erzählen. Wenn du für uns jagst, kannst du bleiben, solange es dir gefällt.“

Mesoph zog sich zurück, und Kellmi sah ihn zwischen anderen Gestalten verschwinden, die auf ihn einen nicht minder verwahrlosten Eindruck machten wie ihr Anführer. Er sah eine Reihe von Laternen, die im Kreise auf Pfählen aufgepflanzt waren und den Lagerplatz abgrenzten.

Als die Kravve schließlich keinen Nährsud mehr spendete und Kellmi sich auch durch die Zufuhr von etwas Fluut gestärkt fühlte, ließ er von Mirka-kva ab und begab sich zu den anderen.

„Ich bin Kellmi, gehöre zu den Ruy und stamme aus der Stadt Olmo Hirkulum, der Wunderbaren“, stellte er sich vor und erzählte seine Geschichte.

Die acht Nomaden hörten ihm aufmerksam zu. Als er von dem riesigen Stern erzählte, der in die Sümpfe von Morrwo-Morrwo gefallen war und diese zum Verdampfen brachte, da zeigten sie für ihn Bewunderung. Sie bestätigten Kellmi, daß auch sie den Sternfall miterlebt hatten und zuerst gedacht hatten, daß die Dämonen der Berge damit das Ende der Welt einläuteten würden,

„Wie fühlst du dich?“ erkundigte sich Mesoph, nachdem Kellmi seine Geschichte mit dem Kampf gegen den Riesenvogel beendet hatte.

„Müde, aber sonst ganz gut“, antwortete Kellmi, schränkte aber sofort ein: „Bis auf Schmerzen im Kopf, die stärker werden, je kräftiger ich mich fühle.“

Die Jäger warfen einander bezeichnende Blicke zu, aber Mesoph sagte zuversichtlich: „Das wird sich schon legen. Jetzt solltest du dich aber ausruhen, Kellmi, damit du bis zum Aufbruch im Morgengrauen zu Kräften gekommen bist. Wir haben einen weiten Weg vor uns.“

Kellmi bekam die ungegerbte, noch feuchte Haut des von ihm erlegten Lemmus als Decke und legte sich hin. Er schließt sofort ein, und als er am Morgen aufwachte, befanden sich die Nomaden bereits in Aufbruchstimmung,

Kellmi fühlte sich gut bei Kräften und ausgeruht, aber die Kopfschmerzen waren stärker geworden als am Abend zuvor. Er klagte aber nicht darüber, sondern schloß sich den Nomaden wortlos an, als diese ihre Wanderung begannen.

Sie wirkten im Licht von Yuna-Cum weniger verwahrlost als in der Nacht, aber man merkte ihnen an, daß sie viel darben mußten. Ihre Körper wirkten ausgemergelt; die Felle und Häute, die sie zum Schutz gegen die Nachkälte trugen, waren zerschlissen und mehrfach geflickt. Das lag daran, erläuterte Mesoph, daß es in der Hochebene, auf der sie lebten, nur kleineres Wild zu ja gen gab, das keine Felle lieferte,

„Warum zieht ihr nicht einfach in die ertragreicherden Niederungen?“ wollte Kellmi wissen.

Aber Mesoph winkte mit beiden Rüsseln ab. „Wir gehören hierher. Das Leben im Dschungel ist nichts für uns. Wir wären dort entwurzelt und könnten nicht überleben, Wir führen zwar ein karges Dasein, aber es mangelt uns an nichts, was ein Kraverker zum Leben braucht.“

Mesoph begann, ihm von den Wanderungen der Nomaden zu erzählen, die sie schier von einem Ende der Welt zum anderen führten. Die einzelnen Jagdtrupps waren oft lange Zeit auf sich allein gestellt. Nahe aber die Zeit der Fruchtbarkeit, fanden sie stets den Weg zu den Ritualplätzen.

Dann lebt das Gefühl der Zusammengehörigkeit wieder auf, du weißt dann auf einmal wieder, was es bedeutet, ein Tarimaru zu sein.

Die Tarimaru hatten nie Fluut im Überfluß, aber die Vorräte, die die Kravven in sich trugen, reichten stets aus, die Nachkommenschaft zu sichern. Und wenn es Kravven gab, die zuwenig Fluut in ihren Tonnenkörpern angereichert hatten, wurde die Lebenskraft von anderen Kravven, die reichlicher davon hatten, abgesaugt und den unterbemittelten zugeführt.

„Wir müssen nie Not leiden“, sagte Mesoph stolz.

Kellmi betrachtete die Wurfsteine in seinem Leibgürtel und entdeckte darunter keinen, der ein Feuerstein hätte sein können.

„Wie macht ihr Feuer?“ wollte Kellmi wissen, während er sich mit den Rüsseln beständig den Kopf massierte, um die lästigen Schmerzen hinter seiner Stirn zu verscheuchen zu versuchen, Aber es half nichts, der dumpfe Druck auf seinen Geist, der ihm das Denken erschwerte, wurde dadurch nur noch heftiger.

„Kann man Feuer machen?“ wunderte sich Mesoph. „Wir fangen es ein und hüten es. Skosch ist unser Feuerträger. Bei ihm können wir jederzeit unsere Lagerfeuer entzünden.“

Er deutete auf einen der Kraverker, der eine Lanze trug, die statt einer Spitze ein kleines Häuschen hatte, in dem ein Licht glomm.

Kellmi erkannte, daß er von den Tarimaru noch viel lernen konnte, aber er war sicher, daß er auch ihnen einiges würde beibringen können. Wenn er irgendwo Feuersteine fand, würde er ihnen zeigen, wie man mit diesen Zunder zum Glosen bringen und ein Feuer entfachen konnte.

„Wohin gehen wir?“ fragte Kellmi, dem auf einmal bewußt wurde, daß er noch nichts über das Ziel der Nomaden wußte.

„Zu den Ritualplätzen tief im Süden, viele Tagesmärsche von hier“, antwortete Mesoph.

„Aber das ist die entgegengesetzte Richtung zu Olmo Hirkulum!“ rief Kellmi entsetzt aus.

„Du kannst jederzeit umkehren, Kellmi“, sagte Mesoph mit seiner melodiösen Stimme. „Aber wir würden uns auch freuen, einen so jungen und kräftigen Jäger wie dich unter uns zu haben.“

Die Tarimaru waren alle fast so alt wie Mesoph, und ihre Zeugungskraft war vermutlich bereits geschwächt. Nur zwei, die Refu und Leppo hießen, waren etwa in Kellmis Alter, aber lange nicht so kräftig gebaut wie er.

Kellmi dachte kurz nach, entschloß sich dann aber, noch ein paar Tage bei den Nomaden zu bleiben.

„Erzähl mir von Olmo Hirkulum, Kellmi!“ forderte Mesoph ihn auf. „Wie ist es, in einer Stadt zu leben?“

„Das bringt viele Vorteile mit sich“, antwortete Kellmi, der froh war, sich auf diese Weise die Wunderbare in Erinnerung rufen zu können. „Eine Stadt ist eine Festung. Wälle schützen vor den Angriffen gefährlicher Tiere und kriegerischer Kraverkerstämme. Und alle helfen gegen den gemeinsamen Feind zusammen. In der Stadt gibt es Häuser, Bauwerke aus Stein und Lehm oder Holz, die dich vor Regen und Kälte schützen. Und als der Platz in der wunderbaren Olmo Hirkulum knapp zu werden begann, baute man die Häuser sogar übereinander. In der Stadt bist du nie der Willkür von Göttern und Dämonen ausgesetzt. Und du brauchst nie Hunger zu leiden, denn es ist immer genug Nahrung vorhanden. Die Kravven gedeihen prächtig und liefern Nährsud im Überfluß. Auch in schlechten Zeiten wirst du immer satt, denn in einer Stadt kannst du Vorräte anlegen. Selbst an Fluut herrscht nie Mangel. Wenn es Überfluß an Fluut gibt, wird es getrocknet, zu Broten geformt und in Vorratskammern für die Zeit der Fruchtbarkeit großzügig aufbewahrt werden.“

Kellmi schwärzte in dieser Tonart weiter, und Mesoph hörte aufmerksam zu. Aber er mußte Kellmi gestehen, daß er sich nicht vorstellen konnte, ständig auf engstem Raum mit so vielen Kraverkern zusammenzuleben und ein künstliches Dach über sich zu haben, anstatt die grenzenlose Weite des Himmels mit seinen weichen Wolken oder dem Teppich aus funkelnden Sternen über sich zu spüren.

„Und macht es so wohlbehütete Kraverker nicht sorglos und schwach?“ gab Mesoph zu bedenken.

„Manch einen Bewohner der Stadt gewiß“, gestand Kellmi daraufhin ein. „Aber keineswegs die Jäger wie mich, die zu den Behütern und nicht zu den sorglosen Nutznießern gehören. Für dich, Mesoph, der du die freie Natur liebst, wäre das Leben in der Stadt wohl nichts.“

An diesem Tag erlegten sie ein paar Kleintiere. Kellmi konnte mit Staunen beobachten, wie geschickt Mesoph und die anderen mit ihren Wurfsteinen umgehen konnten. Sie warfen sie mit unglaublicher Treffsicherheit. Freilich waren Wurfsteine zum Erlegen größeren Wildes ungeeignet, da hatte Kellmi mit seiner Pfeilschleuder Vorteile. An diesem Tag ging er jedoch leer aus.

In den nächsten Tagen gab es kaum Veränderungen an dieser Situation oder der Landschaft. Sie bewegten sich zumeist am Rande der Wälder über kargen Boden. Kellmi entdeckte, daß die Tarimaru stets die Nähe einer unscheinbaren Strauchart namens Trose suchten. Am vierten Tag, als die Späher Refu und Leppo meldeten, daß in dem abschüssigen Gelände vor ihnen keine Trosen wuchsen, machte die Gruppe einen weiten Umweg über die Hügelkämme, um weiterhin in der Nähe dieser Sträucher zu bleiben.

„Was hat es mit der Trose auf sich?“ wollte Kellmi von Mesoph wissen.

„Sie ist der Grund für dein Alpdrücken, Kellmi“, sagte Mesoph daraufhin. „Die Trose hat eine so starke Aura, daß sie damit Raubtiere abschreckt. Wir merken nichts mehr davon, weil wir uns

längst daran gewöhnt haben. Dir bereitet diese Aura jedoch Kopfschmerzen, Komm mit, ich werde es dir vorführen.“

Mesoph führte Kellmi nahe zu einer der langgestreckten, blütenlosen Buschreihen, so nahe, wie Kellmi dieser Pflanze vorher noch nie gekommen war. Und mit jedem Schritt, mit dem sich Kellmi der Trose näherte, verstärkte sich der Druck in seinem Kopf. Kellmi wollte zurückweichen, doch Mesoph zwang ihn näher an die Trose, bis er sie mit den Rüsseln berühren konnte.

Und auf einmal war der Druck in seinem Schädel wie weggeblasen. Kellmi verspürte nur noch ein nicht unangenehmes Kribbeln im Kopf. Es verursachte ihm einen seltsamen Juckreiz im ganzen Körper, der ihn dazu veranlaßte, mit dem Rüssel schwenkende Bewegungen zu machen und seltsame Laute auszustoßen. Und das ducken zwang ihn, mit den Beinen eigenartige, rhythmische Bewegungen auszuführen,

Kellmi merkte, wie er zu tanzen begann. Und dazu sang er. Rasch fiel Mesoph in seinen Gesang ein, und er versuchte, seine Bewegungen denen Kellmis anzupassen. Nun stimmten auch die anderen Jäger in den Gesang ein, und auch sie kamen, um sich an dem seltsamen Tanz zu beteiligen, den Kellmi vorgab, der ihm jedoch von der Trose diktiert wurde.

Kellmi verspürte kein Alpdrücken mehr, statt dessen durchflutete ihn ein bisher unbekanntes Wonnegefühl.

Und dann sangen- und tanzten sie alle, bis Kellmis Schritte ihn aus dem Bannkreis der Trose führten und er auf einmal wieder den unangenehmen Druck in seinem Kopf verspürte.

„Was ist mit mir geschehen?“ fragte sich Kellmi bange.

„Du hast dich bloß für einige Augenblicke der Trose hingegeben.“ antwortete ihm Mesoph, nachdem die Nomaden wieder zur Ruhe gekommen waren. „Jetzt, da du dich gegen ihren Einfluß sträubst, wird dir ihre Aura unangenehm. Aber mit der Zeit wirst du dich daran gewöhnen. Und die Kraft der Trose wird dich stärken wie uns auch.“

Tags darauf mußten sie tiefer gelegenes Gelände aufsuchen und einen Dschungelstreifen durchqueren. Kellmi merkte es an seinem wie befreiten Geist, daß es hier weit und breit keine Trosen gab. Aber seine Erleichterung währte nur kurz, denn da tauchte plötzlich ein Tiver auf, der sich aus irgendwelchen Gründen in die Hochebene verirrt hatte,

Der Tiver kam blitzschnell zwischen den Bäumen hervorgehuscht und verstellte den Nomaden den Weg, er hob sich auf seine Hinterbeine und bäumte sich zu dreifacher Kraverkerlänge auf.

Für einen Moment. waren die Tarimaru-Nomaden wie versteinert, starr und sprachlos vor Schreck. Der Tiver, der es liebte, bewegte Beute zu jagen, fauchte sie an, um sie loszuscheuchen. Gleichzeitig schickte er ihnen unsichtbare Wellen einer Kraft entgegen, die ihren Widerstand brechen sollte. Die Beute sollte aufgeschreckt werden und kopflos umherirren, ohne sich wirklich zur Wehr setzen zu können.

Kellmi kannte das, er hatte die Macht des Tivers schon mehrfach zu spüren bekommen. Und er spürte auch jetzt, wie sie nach ihm griff und ihn antrieb, sich sinnlos im Kreise zu bewegen. Es war so ähnlich wie der Tanz, in den ihn die Trose getrieben hatte. Nur daß der Tanz diesmal mit dem Tode enden würde.

Aber die Nomaden ließen sich vom Tiver weder einschüchtern noch aufscheuchen. Sie blieben von ihm völlig unbeeinflußt. Auf Mesophs Kommando schwärmt sie auseinander, um den Tiver zu umzingeln.

Kellmi irrte als einziger hilflos umher. Als der Tiver sich auf ihn stürzen wollte, gab Mesoph das Zeichen zum Angriff. Gleich darauf wurden aus mehreren Rüsselpaaren gleichzeitig Geschosse gegen den Tiver geschleudert, Wurfsteine und Äxte.

Einige Steine bohrten sich mit den Spitzen in den Körper des Tivers, andere prallten wirkungslos ab. Zwei Äxte bohrten sich in die Brust des Untieres und ließen es zusammensinken. Der Tiver schnellte seinen langgestreckten Körper vor Wut und Schmerz vom Boden hoch, peitschte mit ihm förmlich durch die Luft. Als er wieder auf die Beine kam, regnete es neuerlich Wurfsteine auf ihn.

Einer der spitzen Steine bohrte sich dem Tiver in die Stirn, aber er war nicht von solchem Kaliber, daß er ihn fällen könnten.

Der Tiver wandte sich hierhin und dorthin, um einen seiner Widersacher zu fassen zu kriegen. Aber jedesmal, wenn er sich einem Ziel zuwandte, lenkte ein anderer Nomade die Aufmerksamkeit auf sich. Das verwirrte den Tiver, denn er war es nicht gewohnt, daß ihm seine angepeilte Beute Widerstand auf diese Weise entgegenbrachte.

Nun, da des Tivers Kräfte nachließen, gewann Kellmi seine Sinne wieder zurück. Der Tiver wandte ihm die Seite zu. Kellmi legte einen Pfeil in die Schleuder ein und schoß ihn dem Tiver in die Weichteile. Als das Untier sich darauf hin Kellmi zuwandte, schoß er einen zweiten Pfeil ab und traf eines seiner Augen. Im selben Moment wurde der Tiver von Mesophs Wurfaxt mit solcher Wucht am Schädel getroffen, daß sie seine Stirn spaltete.

Das fällte das Untier. Als es strampelnd und sich verzweifelt windend auf dem Rücken lag, sprang ihm Kellmi auf die Brust und stach so lange mit dem Speer auf es ein, bis es sich nicht mehr rührte, Danach kehrte eine unheimliche Stille auf den Kampfplatz ein. Kellmi betrachtete die Nomaden auf einmal mit ganz anderen Augen, seine Hochachtung vor ihnen stieg.

„Wie kommt es, daß ihr euch der tödlichen Ausstrahlung des Tivers widersetzen konntet?“ wunderte er sich.

„Der Umgang mit der Trose hat uns gegen solche Kräfte gefeit“, antwortete Mesoph schlicht. „Aber jetzt läßt uns die Beute zerteilen und die Kravve füttern. Vom Rest nehmen wir mit, was wir verwerten können, bevor es zu Aas wird.“

„Warum machen wir nicht für ein paar Tage hier Rast und feiern diesen ungewöhnlichen Sieg ausgiebig?“

„Weil wir in Eile sind. Wir dürfen nicht zu spät zum Paarungsritual kommen. Aber du kannst deiner eigenen Wege gehen, Kellmi. Wir würden dir ausreichend Nährsud mitgeben, damit er bis Olmo Hirkulum reicht.“

Kellmi wollte aus verschiedenen Gründen noch bei den Nomaden bleiben. Er verspürte im Moment kein Heimweh nach Olmo Hirkulum. Das ungebundene Leben der Nomaden behagte ihm. Und es gab einen entscheidenden Grund, warum ihm bislang nicht nach Abschied war: Er wollte auch von der Trose lernen, sich kraft seines Geistes der Magie eines Tivers zu widersetzen.

Kellmi setzte sich immer wieder neue Ziele, nach deren Erreichen er sich von Mesoph und seinen Jägern verabschieden wollte. Zuerst war es die „Versöhnung mit der Trose“, wie Mesoph es nannte. Dieser Prozeß dauerte viele Tage, und ihre Gruppe drang in dieser Zeit tief nach Süden vor, wo die Trose bis in die Täler wuchs und fast die Größe von Bäumen erreichte.

Und hier war es, als Kellmi eines Tages feststellte, daß sein Alpdrücken endgültig vorbei war und er die Ausstrahlung der Trose auf einmal förmlich genoß. Es wäre ein günstiger Zeitpunkt gewesen, nach Olmo Hirkulum zurückzukehren. Aber da der Sammelplatz, an dem sich die Tarimaru-Nomaden zum Zeugungsritual treffen wollten, nicht mehr weit war, entschied sich Kellmi, Mesophs Gruppe noch so weit zu begleiten. Dann war ohnehin Endstation für ihn, denn ein Shruum der Nomaden war nicht seines.

Sie erreichten nach vielen weiteren Tagen den Ritualplatz von Khaum-Kaun. Es war ein wunderschöner Ort, den die Trosen prägten. Hier zeigte sich diese Pflanze in ihrer wahren Pracht, die sie im hohen Norden nicht annähernd erreichte. Sie entwickelte prächtige Blüten, die einen so betörenden Duft verbreiteten, daß Kellmi am liebsten durchgetanzt hätte.

Aber er besann sich, daß dies eine Kultstätte der Tarimaru-Nomaden war, und erinnerte sich seines Vorsatzes. Er suchte Mesoph auf, um sich von ihm endgültig zu verabschieden.

Doch der greise Jagdführer sagte: „Warum bleibst du nicht und beteiligst dich an unserem Fest? Mirka-kva ist inzwischen längst auch zu deiner Kravve geworden. Sie hat dich wie einen von uns gesäugt und dich liebgewonnen.“

Das bestätigte der Kravventreiber Ebas. Und der fügte hinzu: „Außerdem könnten wir frisches Blut brauchen. Du würdest für eine prächtige Nachkommenschaft sorgen.“

„Und wenn ich versage?“

„Dann kannst du dich immer noch heimlich, still und leise davonmachen“, sagte Mesoph in einem Ton, als schließe er eine solche Möglichkeit sowieso völlig aus.

Kellmi verspürte zu diesem Zeitpunkt noch keinerlei Gefühle, und das war der Grund, warum er seine Bedenken äußerte. Nach wie vor fühlte er sich unter den Nomaden als Fremdkörper, so freundlich sie ihn auch in ihre Reihen auf genommen hatten, Er sah dem Zeitpunkt einer möglichen Vereinigung mit Mirka-kva mit Bangen entgegen. Seine Angst davor stieg von Tag zu Tag, je mehr Nomadengruppen eintrafen, anstatt daß er sie abbauen konnte. Darunter litt auch seine Beziehung zur Trose, und ihre Aura verschaffte ihm wieder Alpdrücken

Doch alle diese, quälenden Begleiterscheinungen verschwanden an dem Tage wie von selbst, als alle dreiunddreißig Jagdgruppen der Tarimaru-Nomaden am Ritualplatz eingetroffen waren, Es war der Beginn des Festes, bei dem zuerst Flut zwischen den Kravven ausgetauscht wurde, damit kein Weibchen an Mangel leiden mußte. Dazu tanzten die Nomaden unter dem Einfluß der Trose. Sie wurden dazu angetrieben, Lieder zu singen, die schöner waren als alles, was Kellmi je zuvor in seinem Leben zu hören bekommen hatte.

Er schloß sich wie selbstverständlich dem Reigen der Tanzenden an, obwohl das dem Pochen in seinem Kopf nicht zuträglich sein konnte. Doch je länger der Tanz dauerte, desto freier wurde Kellmi im Geist. Nun stimmte er auch in die Gesänge ein, daß seine Rüssel bebten. Er bewegte sich wie im Rausch.

Die Rhythmen griffen auch auf die Kravven über, und sie bewegten ihre Körper wie nach den Gesängen. Sie fanden zwar keinen Takt, und ihre Tänze waren alles andere als graziös, aber sie trugen insgesamt dazu bei, die Stimmung zu heben und die Kraverker zur Ekstase zu treiben.

Kellmi hatte immer noch keine anderen Gefühle als die Lust an der Bewegung und den Drang, diese Lust voller Inbrunst in die Nacht zu trompeten. Auch als die Kravventreiber das Shrum eröffneten und es die Nomaden zu ihren Weibchen drängte, um von ihren Zitzen den wunderbaren Lebenssaft Flut zu trinken, vermochte Kellmi nicht wirklich aus sich herauszugehen. Er trug seine Furcht vor dem Versagen im Kopf, und er konnte sich nicht vorstellen, sich dazu zu überwinden und sich mit Mirka-kva zu vereinen.

Aber als dann die Reihe an ihn kam und er sich von Mirka-kva das Flut spenden ließ, da war es, als explodiere etwas in ihm und reiße alle Schranken und Hemmungen in ihm nieder. Jetzt erst erfuhr Kellmi, was wahrer Sinnenrausch war. Er verspürte Gefühle in sich hochwallen, die ihm bisher völlig fremd gewesen waren, die ihm aber dennoch so vertraut erschienen, als trüge er sie schon seit der Geburt der Welt in sich.

Das Ritual erschien ihm im Augenblick des Erlebens als einmaliges, unvergängliches Ereignis. Er dachte, er würde für sein weiteres Leben in diesem Rausch verbleiben und könnte nicht aufhören, sich seiner ungezügelten Leidenschaft zu überlassen.

Aber dann erlosch dieses Feuer wie von selbst.

Die Kravve war nicht mehr Objekt seiner Begierde, sie war die Trägerin des Lebens, das er und andere gesät hatten. Die Mutter ihrer Kinder. Und so sagte sich Kellmi, daß er noch so lange bei den Tarimaru bleiben sollte, bis Mirka-kva warf und er das Ergebnis dessen sehen konnte, was sie in dieser Nacht gezeugt hatten.

Die Tarimaru-Nomaden blieben so lange im Trosenhain von Khaum-Kaun, bis die Zeit des Gebärens kam. Mirka-kva warf acht prächtige Jungen und eine niedliche Kravve. Jeder der Väter gab einem Sproß einen Namen, und Kellmi nannte sein Patenkind nach sich selbst, weil er an Abschied dachte und sich auf diese Weise den Nomaden in Erinnerung halten wollte. Ebas bedachte die neugeborene Kravve mit dem Namen Kanika-kva.

Dann aber kam die Zeit des Abschieds.

Mesoph blieb mit einigen anderen Alten im Trosenhain von Khaum-Kaun, um den Nachwuchs zu Jägern auszubilden. Er wollte Kellmi die Führung seines Jagdtrupps übertragen, doch der lehnte ab und schlug statt dessen Leppo vor. Mesoph nahm den Vorschlag an.

Leppo heuerte einige junge Jäger als Ersatz für die ausgeschiedenen Alten an, war aber nicht sehr glücklich, daß er mit diesen Frischlingen ins feindliche Leben würde ziehen müssen.

„Schließt du dich mir an, Kellmi?“ erkundigte sich Leppo.

„Das kommt darauf an, wohin du ziehen willst“, antwortete Kellmi.

„Ich kenne nur den Norden, dort fühle ich mich wohl.“

„Dann bin ich dein Mann, Leppo.“

Bevor sie aufbrachen, suchte Kellmi noch einmal den greisen Mesoph auf, der, seit er seine Jagdausrüstung abgelegt hatte, stark gealtert schien.

„Ich möchte dir noch einmal danken, daß du mir einst das Leben gerettet hast, Mesoph“, sagte er gerührt.

„Soll das ein Abschied für immer sein?“ trompetete ihn der alte Jäger an.

„Ich weiß nicht, ob deine alten Knochen die Last des Lebens noch so lange tragen können, falls ich zum nächsten Shrum zurückkehre“, wich Kellmi aus. „Aber ich gehe nicht nach Norden, um dort zu bleiben, wenn du das meinst. Die einst so wunderbare Olmo Hirkulum stellt keinerlei Verlockung mehr für mich dar.“

„Dann werden wir uns wiedersehen“, sagte Mesoph gerührt und preßte Kellmis Rüssel, so fest er konnte.

Inzwischen lag der Trosenhain von Khaum-Kaun weit zurück, und dem Shrum waren unzählige erlebnisreiche Tage gefolgt. Kellmi hatte mit Leppo und den anderen Jägern jenes Gebiet im Norden erreicht, in dem er einst von den Tarimaru halbtot aufgelesen worden war.

Bis zu diesem Zeitpunkt hatte Kellmi keinen Gedanken an Olmo Hirkulum verschwendet. Doch nun, an diesem Ort der entscheidenden Wende, überkam ihn die Erinnerung an sein früheres Leben. Längst verloren geglaubte Bilder tauchten in seinem Kopf auf.

Auf einmal wurde Olmo Hirkulum wieder zu jener wunderbaren Stadt von früher, der seine ganze Sehnsucht gehörte.

„Ich glaube, ich habe Heimweh“, gestand Kellmi dem Jagdführer.

Die beiden Jäger umrüsselten einander zum Abschied. Leppo gab dem Jagdkameraden vieler Tage einen Beutel mit ausreichend Nährsud mit auf den Weg. Damit machte sich Kellmi an den Abstieg in die nördlichen Dschungelniederungen.

6.

Blackout

Die LEIF ERIKSSON tauchte außerhalb des 24. Planeten aus dem Hyperraum auf. Im selben Moment, als das Flaggschiff des Residenten ins Standarduniversum zurückstürzte, gellte ein mehrstimmiger Schrei durch die Kommandozentrale.

Blo Rakane, der weiße Haluter, sah, wie es den Mausbiber Gucky in die Höhe riß. Er schwebte dort sekundenlang mit gespreizten, zuckenden Gliedern, während sich seiner Kehle ein schrecklicher Schrei entrang.

Startac Schroeder begann ebenfalls wie unter unsäglichen Schmerzen zu schreien. Es war ein unmenschlicher, langgezogener, klagender Laut, den er ausstieß. Sein Körper wurde halbstofflich, als sei er mitten in der Teleportation von einer unheimlichen Macht getroffen und an die Stelle gebannt worden.

Trim Maraths kleiner Körper wurde dagegen zu Boden geschleudert und wieder emporgehoben. Dabei schrie er, daß es unheimlich durch die Kommandozentrale gellte,

Auf einmal verklang das Schreien der drei Mutanten. Sie verharren einen Moment reglos und fielen dann - wie vom Blitz gefällt - zu Boden. Keiner der drei gab einen Laut von sich. Sie rührten sich nicht.

„Paratrons aktivieren!“ befahl Rhodan mit sich überschlagender Stimme.

„Ist bereits geschehen“, meldete Pearl TenWafer mit krächzender Stimme und ausdruckslosem Gesicht.

Doch diese schnelle Reaktion half den Mutanten nicht. Sie blieben wie leblos liegen, wo sie zu Boden gesunken waren.

Blo Rakane war als erster bei ihnen. Der Haluter untersuchte zuerst Gucky, wurde jedoch von Perry Rhodan verdrängt, der den Mausbiber aufzurichten versuchte, als könne er ihn auf diese Weise reanimieren.

„Sie atmen alle drei“, sagte Blo Rakane, nachdem er auch Schroeder und Marath einer ersten Untersuchung unterzogen hatte. „Aber sie stehen unter Schock.“

„Wo bleiben die Medo-Robots?“ rief Rhodan verzweifelt.

Da tauchten auch schon drei der Medos in der Kommandozentrale auf. Sie aktivierten Antigravtragen undbetteten jeden der drei reglosen Körper darauf, schlossen sie an Diagnosegeräte und andere medizinische Geräte an. Dann verschwanden sie mit ihnen aus der Kommandozentrale. Das alles passierte innerhalb weniger Sekunden.

„Ich hätte wissen sollen, daß Morkhero Seelenquell unbarmherzig zuschlägt, wenn wir ihm zu nahe kommen“, machte sich Perry Rhodan Selbstvorwürfe. „Er muß die ganze Zeit über gespürt haben, daß Trim Marath ihm sehr nahe gekommen ist. Und als er ihn dann in seinem unmittelbaren Einflußbereich wahrnahm, hat er zugeschlagen.“

„Dafür muß nicht unbedingt Morkhero Seelenquell verantwortlich sein“, meinte Blo Rakane. „Die Blues werden Morbienne III nicht von ungefähr zur verbotenen Welt erklärt haben. Es kann ebensogut möglich sein, daß von dort generell parapsychische Kräfte wirksam werden.“

„Soll das ein Trost sein?“ fragte Rhodan.

„Ich wollte nur die Möglichkeit erwägen, daß nicht für alles dieser Morkhero verantwortlich sein muß“, meinte der weiße Haluter.

„Wir empfangen starke psionische Impulse“, meldete Tete Kramanlocky, der Chef für die Schiffsverteidigung. „Der Paratronschild richtet dagegen nichts aus, die Psi-Wellen durchdringen ihn mühelos.“

„Woher kommen die psionischen Wellen?“ wollte Rhodan wissen.

Für ihn stand fest, daß es sich bei der Psi-Quelle nur um Morkhero Seelenquell handeln konnte, und das war auch die Antwort, die er hören wollte. Aber die Antwort fiel anders aus.

Lauter Broch meldete aus der Ortungszentrale: „Im Moment scheint es, als würde die psionische Strahlung von überall aus dem Morbienne-System kommen. Das mag aber auch am Paratron liegen. Wir müßten tiefer ins System einfliegen, um spezielle Psi-Quellen orten zu können.“

„Sollen wir das wirklich?“ fragte Pearl TenWafer.

Im Moment flog die LEIF ERIKSSON mit der Austrittsgeschwindigkeit von 75 Prozent Licht im freien Fall ins Sonnensystem ein, mit der sie aus dem Hyperraum ausgetreten war.

Bevor Perry Rhodan eine Entscheidung traf, rief er in der Medizinischen Abteilung an und erkundigte sich nach dem Zustand der drei Mutanten.

„Ihr Zustand ist stabil“, meldete der Ara Prak-Noy, der Chefmediker der LEIF ERIKSSON. „Aber sie befinden sich in tiefein Schockzustand. Wir arbeiten daran, sie zu wecken. Mehr kann ich noch nicht sagen.“

„Besteht für sie eine gesteigerte Belastung oder Gefährdung, wenn wir tiefer ins Morbienne-System vordringen?“ erkundigte sich Rhodan.

„Über gesteigerte Gefahren kann ich nichts sagen“, antwortete Prak-Noy. „Ich weiß ja nichts über die Verhältnisse in diesem Sonnensystem. Im Moment sind sie jedoch keinerlei psionischer Belastung ausgesetzt. Der Zustand, in dem sie sich befinden, wurde durch ein einziges Ereignis beim Wiedereintritt in den Normalraum ausgelöst.“

„Ich melde mich wieder“, versicherte Rhodan. Der Besatzung der Kommandozentrale verkündete er: „Wir bleiben auf Kurs und steuern weiterhin Morbienne III an. Ich erwarte raschest möglich Ergebnisse über die Quellen psionischer Strahlung.“

Rhodan glaubte, mit ruhigem Gewissen so handeln zu können. Er wollte die drei Mutanten nicht unnötig gefährden. Aber da sie keinen weiteren parapsychischen Attacken ausgesetzt waren, bestand für sie keine unmittelbare Gefahr,

Man mußte herausfinden, ob sie das Unheil, das über die Mutanten gekommen war, tatsächlich Morkhero zu verdanken hatten. Rhodan hoffte auch, daß die Mutanten bald wieder zu sich kamen und ihnen verraten konnten, was mit ihnen passiert war.

Welche Psi-Macht auch immer dafür verantwortlich war, ob Morkhero Seelenquell oder etwas anderes: Die drei Mutanten Gucky, Startac Schroeder und Trim Marath, die Opfer dieser Macht geworden waren, waren zugleich ihre stärkste Waffe zu deren Bekämpfung.

Perry Rhodan mußte dieses Risiko eingehen und tiefer in das Morbienne-System vordringen. Denn dies war ihre einzige Chance, Morkhero Seelenquell zu schlagen, bevor er zu mächtig wurde.

Rhodan wußte, daß Gucky seiner Handlungsweise zustimmen würde, wenn er sich dazu äußern könnte. Hoffentlich erwachen der Kleine und die beiden Jungmutanten bald aus dem Psi-Koma, dachte er nervös.

7.

Flut, der Lebensquell

Kellmi war viele Tage unermüdlich unterwegs. Er war gut genährt und zehrte von seinem Körperspeck, so daß er mit dem Nährsud, den Leppo ihm mit auf den Weg gegeben hatte, sparsam umgehen konnte. Aber er hatte noch nicht einmal vertrautes Gebiet erreicht, als seine Vorräte aufgebraucht waren. Bald stellte sich das längst vergessene Gefühl von nagendem Hunger ein.

Als zwei Trupps barbarisch anmutender Kraverker-Jäger seinen Weg kreuzten, konnte er nur schwer dein Drang widerstehen, sie um Nahrung zu bitten, Doch er mußte an sich halten. Diese Jäger sahen nicht so aus, als seien sie mildtätig. Sie gingen selbst unter sich sehr rüde miteinander um und würden einen Fremden gewiß davonjagen oder töten.

Kellmi hatte keine andere Wahl, als den Jägern zu folgen und die Dunkelheit abzuwarten. Als die Jäger ihr Nachtlager aufschlugen, harrte Kellmi aus, bis alle schliefen bis auf einen Wachtposten. Dann schlich er sich zu einer der beiden Kravven. Diese lag friedlich schlummernd auf der Seite, ihr pralles Euter war zu sehen. Von ihrer Sudzitze fiel ein Topfen des von ihm begehrten Nährbreies und versickerte im Gras.

Da konnte Kellmi nicht mehr an sich halten. Er schlich sich an den Treiber heran, der sich an den warmen Leib der Kravve kuschelte, und betäubte ihn mit einem Schlag der stumpfen Seite seines Beils. Nun konnte er an der Zitze saugen, bis diese in sich zusammenfiel wie ein leerer Sack, und sich danach unbemerkt davonmachen,

Er verbrachte die Nacht in der Nähe der wilden Jäger und folgte ihrer Fährte auch am nächsten Tag. Aus sicherer Entfernung beobachtete er sie. Kellmi merkte, daß sie über irgend etwas in Streit geraten waren.

Einer der Jäger geriet sogar so in Zorn, daß er gegen den Kravventreiber handgreiflich wurde. Das amüsierte Kellmi, denn ihm war klar, wofür der Kravventreiber Prügel bezog.

Als die Jäger in der nächsten Nacht wieder Rast machten, schlich sich Kellmi erneut in ihr Lager, um diesmal an der anderen Kravve zu saugen. An verschiedenen Anzeichen merkte er jedoch, daß die Jäger wachsamer geworden waren.

Der Wachtposten suchte auf seiner Runde immer wieder die beiden Kravven auf. Jedesmal schreckten die Kravventreiber hoch und tasteten nach den Eutern der Weibchen, die prall gefüllt waren.

Die Jäger bescherten Kellmi durch ihre Wachsamkeit eine unruhige Nacht. Er mußte bis zum Morgengrauen auf seine Chance warten, als der Treiber der von ihm ausgewählten Kravve sich

erhob und sich ins Gebüsch zurückzog, um dort seine Notdurft zu verrichten. Dabei behielt er seine Kravve im Auge.

Doch da er sich in ihrem Rücken befand, konnte Kellmi im toten Winkel an die Kravve heranschleichen und sich an ihren Zitzen bedienen. Diesmal begnügte er sich jedoch nicht mit Nährsud allein, sondern erleichterte sie auch um etwas Fluut. Das bescherte ihm ein wonniges Gefühl. Sofort spürte er, wie neue Lebenskraft ihn durchflutete,

Plötzlich ertönte ein Schrei über ihm. Als Kellmi hochschreckte, sah er den Kravventreiber über sich, wie er gerade mit einer Keule zum tödlichen Schlag ausholte.

Kellmi konnte sich gerade noch zur Seite rollen, als die Keule bereits wuchtig auf ihn herabkrachte. Sie traf statt ihn den Bauch der Kravve. Diese schrie vor Schmerz wild auf, sprang auf die Beine und trampelte um sich.

Diese Gelegenheit nutzte Kellmi zur Flucht. Die Jäger hatten ihn jedoch entdeckt und nahmen nun mit wütendem Gebrüll seine Verfolgung auf, Die Verfolger hinter sich, erreichte Kellmi eine Lichtung, die mit morschem Geäst übersät war. Das Dämmerlicht des beginnenden Morgens entlarvte das vermeintliche Bruchholz jedoch als flinke Zither.

Kellmi handelte rasch. Er schleuderte eine Reihe von Wurfgeschossen Steine und abgestorbene Äste und was er sonst in die Rüssel bekam, gegen die erstarrte Zitherkolonie, so daß sie aufgeschreckt wurde. Dann schlug er sich seitlich in die Büsche. Als die Verfolger diese Stelle erreichten, sahen sie sich unzähligen aufgescheuchten Zithern gegenüber, die ihre Beine mit messerscharfen Zähnen traktierten, an ihnen hochsprangen, sich auch in ihre Rüssel verbissen und nach ihren Augen hackten.

Kellmi hatte keine Zeit, dieses Schauspiel zu beobachten. Er mußte sehen, daß er wegkam, bevor sich die Jäger gefaßt hatten und die Verfolgung fortsetzen konnten.

An diesem und am nächsten Tag legte Kellmi eine große Strecke zurück, bis er schließlich in vertrautes Gebiet kam. Er hatte vor Jahren schon einmal hier gejagt, bevor Ewoschno sein Jagdführer geworden war. Er erkannte das Land wieder an der seltenen Croja, der hängenden Laternenblume, die hier prächtig gedieh.

Die Croja sonderte einen Stoff ab, der dem Nährsud sehr ähnlich war, Aber Kellmi ließ sich trotz großen Hungers nicht dazu verleiten, von diesem Saft zu kosten.

Der Crojasud ist nämlich das reinste Gift, so köstlich er auch mundet. Nachdem du ihn geschluckt hast, verklebt er dir nämlich die Innereien und die Rüssel und läßt dich elend zugrunde gehen.

Kellmi konnte dieser Versuchung leicht widerstehen. Er ging der Croja in dem Bewußtsein aus dem Weg, daß er nur noch vier Tagesmärsche von Olmo Hirkulum, der Wunderbaren, entfernt war.

Aber das letzte Stück seiner Wanderung wurde das schwerste. Der Hunger hatte ihn bald so sehr geschwächt, daß er sich nur noch mühsam vorwärts schleppen konnte. Sein einziges Glück war, daß nahe der Stadt das Land fast frei von gefährlichen Tieren war.

Die einstigen Jagdreviere waren zu Weidegründen für die Kravven der Schamaken geworden, die hier reichlich nahrhaftes Grünfutter vorfanden und von den heimkehrenden Jägern mit Beutetieren gefüttert wurden. Kellmis einzige Hoffnung war, daß er auf eine solche Herde traf und von den Kravventreibern einen Gnadensud bekam!

Seine Hoffnung schien sich zu erfüllen, als er aus dem Dschungel trat und einige Steinwürfe von sich entfernt eine grasende Kravve entdeckte. Und dann noch eine und eine weitere... vier Kravven insgesamt, die hier friedlich weideten.

Kellmi schleppte sich mit letzte Kraft hin, hatte das Euter mit den Zitzen schon zum Saugen nahe vor sich, als mehrere Schatten auf ihn fielen. Es waren Kraverker, die als Jäger ausgedient hatten und sich nun ihren Lebensabend mit dem Hüten der Kravvenherde verdingen.

„Verschwinde, Fremder!“ sagte einer von ihnen und schwang den Speer in einem seltsam verdrehten Rüssel.

Die Verunstaltung mochte von einer Verletzung stammen, die er sich einst als Jäger zugezogen hatte. Jeder dieser Kravvenhüter wies einen Makel auf oder war vom Alter gezeichnet. Aber sie alle

waren rüstig genug, ihre Waffen zu handhaben und einen geschwächten Wanderer wie ihn davonjagen oder töten zu können.

„Hier wirst du nicht wildern“, sagte ein anderer.

Und ein dritter drohte: „Entweder du verschwindest, oder wir erschlagen dich.“

„Ich bin doch einer von euch“, brachte Kellmi mit schwacher Stimme bettelnd hervor. „Ich bin Kellmi, der Jäger.“

„Ha“, machte einer der Hüter abfällig. „Du trägst doch Nomadenkleidung. Meinst du, das erkennen wir nicht? Verschwinde also zu deinesgleichen!“

Sie piesackten Kellmi mit ihren Speeren und Stöcken, so daß er zurückweichen mußte, zu schwach, den Alten und Gebrechlichen Widerstand zu leisten.

So hatte sich Kellmi seine Heimkehr nicht vorgestellt. Wie es aussah, würde er vor den Toren der wunderbaren Olmo Hirkulum verhungern müssen.

Er hatte sich bereits ein ganzes Stück von der Herde weggeschleppt, als ihm ein dreibeiniger Hüter mit einer Kravve nachkam.

„He!“ rief er ihn an. „Wer, sagst du, bist du?“

„Kellmi, der Jäger“, antwortete Kellmi schwach. Als der Dreibeinige über ihm war, da glaubte er, ihn zu erkennen. Er fragte ungläubig: „Gonde, bist du nicht Gonde?“

„Kellmi, du bist es wahrhaftig!“ rief Gonde, dem einst ein Brenner das linke Vorderbein verkohlt und dem Kellmi das Leben gerettet hatte, „Was ist nur aus dir geworden?“

„Ein Hungernder, dem das Leben entweicht“, hauchte Kellmi

Gonde führte daraufhin wortlos Kellmis Rüssel den Zitzen der Kravve zu, „Aber nimm nicht zuviel vom Fluut“, beschwore er Kellmi, als dieser gierig zu trinken begann. „Das Fluut ist nämlich der Tribut, den Gott Morkhero von uns fordert.“

Kellmi hörte nicht hin. Er saugte sich an der Kravve so lange voll, bis Gunde ihn schließlich gewaltsam unterband.

„Danke, Gonde“, sagte Kellmi in wohliger Ermattung. „Du hast mir das Leben gerettet.“

„Dann sind wir quitt“, erwiderte Gonde, der plötzlich wieder unnahbar wirkte. „Ich bin dir nichts mehr schuldig.“

„Aber gewiß“, meinte Kellmi irritiert. In Erinnerung an Gondes Worte, die er ihm während des Mahles gesagt hatte, fragte er: „Was hat es mit diesem Gott Morkhero denn auf sich?“

„Geh nach Olmo Hirkulum und sieh selbst!“ sagte Gonde abweisend und trieb die Kravve davon.

„Nur noch eines, Gonde“, rief Kellmi ihm nach. „Was ist aus dem Feigling Ewoschno geworden?“

„Er ist nun Hochschamake von Olmo Hirkulum, die längst nicht mehr die Wunderbare ist“, antwortete Gonde, ohne sich nach ihm umzusehen.

Kellmi hatte sich seiner Nomadensachen entledigt, um nicht aufzufallen. So betrat er die Stadt. Er hatte den Dialekt, den man in der Stadt sprach, nicht verlernt, und deshalb ließen ihn die Torposten passieren. Aber er mußte alle seine Waffen abgeben und bekam dafür einen gekennzeichneten Stein, mit dem er seine Ausrüstung beim Verlassen der Stadt auslösen konnte.

So wachsam sich die Wachen gaben, Kellmi bemerkte, daß es ihnen an irgend etwas mangelte. Sie wirkten abwesend, so als beschäftige sich ihr Denken mit anderen Dingen als ihrer Wachtätigkeit.

Ähnliche Anzeichen beobachtete Kellmi auch bei anderen Bewohnern der Stadt, denen er begegnete. Sie wiesen alle gedrückte Stimmung auf, sahen aneinander vorbei oder durch ihn hindurch; keiner zeigte so etwas wie Heiterkeit oder gar Anzeichen von Lebenslust. Sie wandelten mit offenen Augen wie im Schlaf.

Es war ein sonnenheller Tag, aber die Stadt wirkte so düster, als schwebte eine dunkle Wolke über ihr. Nein, Olmo Hirkulum hatte nicht mehr das Wunderbare vergangener Tage an sich. Die Häuser wirkten ungepflegt, die Bewohner schienen sie dem Verfall preisgegeben zu haben. Die Straßen waren verschmutzt, in den Winkeln häufte sich Unrat.

Kellmi wanderte eine Weile durch die Straßen, um die Bilder einzufangen, nahm alles in sich auf, ohne selbst von irgend jemand beachtet zu werden.

Schließlich kam er auf den Platz mit dem Ratshaus im Zentrum der Stadt. Früher war der weite Platz um das große Rundhaus aus Steinaltbaum sauber und gepflegt gewesen. Jetzt lag überall Abfall herum. Kellmi mußte aufpassen, nicht in einen der von Insekten umschwärmt Haufen zu treten, die die Kravven im Gehen verloren.

Was war mit den Olmonern nur passiert, daß sie ihren Sinn für Reinlichkeit verloren hatten? Erinnerten sie sich nicht mehr daran, daß die Götter sie früher mit Krankheiten bestraft hatten, als sie ihre Stadt im Dreck ersticken ließen?

Und daß Olmo erst zur Hirkulum, zur wunderbaren Stadt, geworden war, als sie allen Schmutz und Kehricht nach außerhalb der Schutzwälle verbannt hatten?

Während Kellmi unschlüssig und nachdenklich dastand, merkte er, wie sich der Platz allmählich zu beleben begann. Aus allen Richtungen kamen Kraverker herbeigeströmt und strebten dem Ratshaus zu.

Kellmi wandte sich an einen jungen Kraverker, der müde wie ein alter Mann im Sog der anderen auf das Ratshaus zuhielt. Kellmi sprach ihn an, aber der Bursche reagierte erst auf den dritten Anruf.

„Was willst du?“ fragte er verdrießlich und wollte weitereilen, aber Kellmi hielt ihn am Rüssel zurück.

„Ich war lange weg aus Olmo Hirkulum“, sagte Kellmi. „Ich erkenne nun meine Stadt nicht wieder, die mir einst so wunderbar erschien.“

„Das mag schon sein“, sagte der junge Olmoner und wollte sich loszerren. „Es hat viele Veränderungen gegeben. Manches, was früher wichtig war, ist nun bedeutungslos geworden.“

„Was hat sich verändert?“

„Gott Morkhero ist zu uns herabgestiegen und hat uns die Augen für die wahren Werte des Lebens geöffnet.“ Er entzog sich Kellmis Griff und entschwand in Richtung der Platzmitte.

Kellmi stellte sich einem Kraverker, der etwa in seinem Alter sein möchte, in den Weg. Er wäre beinahe gegen Kellmi aufgelaufen und beschimpfte ihn deswegen. Aber Kellmi fiel ihm einfach ins Wort.

„Warum strebt alles dem Ratshaus zu?“ wollte er von ihm wissen.

„Das weißt du nicht?“ sagte er ungehalten. „Hochschamake Ewoschno hat eine Sitzung einberufen.“ Mit diesen Worten wich er Kellmi aus und eilte weiter, dem Rundhaus in der Mitte des Platzes zu.

Auf ihrem Gang zum Ratshaus schienen die Kraverker ihre Umgebung nicht wahrzunehmen. Sie sahen und hörten nicht, was um sie vorging. Kellmi wurde etliche Male angerempelt, ohne daß sich einer der früher so höflichen Olmoner dafür entschuldigte.

Dann hielt ein betagter Kraverker mit bedächtigem Schritt auf ihn zu. Kellmi rührte sich nicht von der Stelle. Erst als der Alte fast gegen ihn stieß, richteten sich dessen Augen auf ihn. Er machte „Oh!“ und wollte Kellmi ausweichen. Der Alte erschien Kellmi weniger abwesend als die anderen, darum wollte er ihn zur Rede stellen.

„Halt, Altvater!“ herrschte er ihn an, und der Angesprochene zuckte zusammen. „Was soll im Ratshaus vor sich gehen, daß alle dorthin streben?“

„Hochschamake Ewoschno hat im Namen Morkheros eine wichtige Verkündung zu machen“, antwortete der Alte eingeschüchtert. „Diese darf niemand versäumen.“

„Weiß man, worum es dabei geht?“

„Um Fluut, was denn sonst“, sagte der Alte mürrisch. „Wann immer Morkhero auftritt, fordert er von uns Untertanen seinen Tribut. Und er will nichts anderes als Fluut.“

„Willst du damit sagen, daß Morkhero persönlich auftreten wird?“

„So hat es Hochschamake Ewoschno angekündigt“, bestätigte der Alte, „Läßt du mich jetzt vorbei?“

„Ist Ewoschno ein Diener des Gottes Morkhero?“

„Sind wir das nicht alle?“ meinte der Alte und blickte Kellmi mit wachen Augen an. Er schien zu merken, daß auch sein Gegenüber nicht in einem solchen Dämmerzustand war wie alle anderen. Er sagte aber nur: „Wenn du deine Neugier stillen möchtest, solltest du diese Sitzung nicht versäumen.“

Kellmi machte ihm Platz, damit er seinen Weg fortsetzen konnte, und folgte ihm an seiner Seite. „Mir ist aufgefallen, daß du Morkhero nicht als deinen Gott bezeichnet hast“, sagte Kellmi im Gehen. „Verehrst du ihn denn nicht?“

„Wie kann ich jemanden verehren, der mir das Leben stiehlt, indem er mich des Fluuts beraubt!“

„Fürchtest du Morkhero denn nicht, daß du deine Meinung so offen äußerst?“

„Alle fürchten ihn, aber sie sind nicht frei. Sie können nicht kundtun, was sie in ihrem Innersten empfinden.“

„Woran, glaubst du, liegt es, Altvater, daß du frei im Denken bist?“

„Vielleicht am Alten Vielleicht liegt es aber auch daran, daß ich früher viel herumgekommen bin und einiges erlebt habe. Das mag mich geprägt haben.“ Der Alte machte eine Pause und sah Kellmi forschend an. „Und woran liegt es, daß du nicht Morkhero verfallen bist?“

„Ich bin neu in Olmo Hirkulum“, behauptete Kellmi einigermaßen wahrheitsgetreu. „Gerade erst angekommen. Ich habe keine Ahnung über die Vorgänge der letzten Jahre.“

„Dann mach, daß du schnellstens wieder fortkommst!“ warnte ihn der Alte und schlug seine faltigen Rüssel gegen ihn. „Verschwinde, bevor Morkhero sich in deinen Kopf einnistet und seine Gedanken in dich pflanzt!“

„Ich bin mit ganzem Herzen Olmoner“, sagte Kellmi fest. „Ich muß wissen, was in meiner Stadt vor sich geht.“

„Ich habe dich gewarnt“, sagte der Alte und wurde von der Menge hinweggeschwemmt.

Auch Kellmi ließ sich einfach treiben. Am Eingang gab es einen Stau, weil die Kraverker von allen Seiten herandrängten und in das Ratshaus wollten. Aber schließlich gelangte Kellmi ins Innere, Seine Augen gewöhnten sich schnell an das Dämmerlicht, das von den Fackeln an den Wänden und den Öllaternen, die von der Decke hingen, verbreitet wurde. Nur an den Gestank, den Hunderte von dichtgedrängten, ungewaschenen Leibern verursachten, vermochte er sich nicht so rasch gewöhnen. Der große runde Saal, dessen hochgewölbtes Dach von vielen steinernen Säulen gestützt wurde, war zum Bersten gefüllt. Immer noch drängten weitere Kraverker herein. Nur an der rückwärtigen Wand wurde ein kleines Halbrund für die Stadtväter freigehalten. Eine steinerne Abgrenzung verhinderte, daß die drängende Menge dorthin kam.

Es herrschte eine seltsame, unnatürliche Ruhe, eine Stille, die man einer solch gewaltigen Menge durch keinerlei Androhungen hätte aufzwingen können. Nur jene verhaltenen Geräusche waren zu hören, die durch ständige Bewegungen verursacht wurden, aber gesprochen wurde kein Wort.

Kellmi empfand dieses Verhalten als angespannte Erwartung. Als würden alle Olmoner eines Ereignisses harren, dem ihre ganze Aufmerksamkeit zu gelten hatte.

Plötzlich ertönte vom Eingang her ein dreimaliges Klopfen, das von mehreren Schlagstöcken herrührte. Die Kraverker wichen zurück, drängten sich geradezu ängstlich noch mehr zusammen, so daß sich vorn Eingang bis zum Sitz der Schamaken eine Gasse bildete. Wieder ertönte das Klopfen dreimal kurz hintereinander, und dann beschritten sieben Gestalten die Gasse, die die Olmoner gebildet hatten.

Jede der Gestalten hielt einen dicken langen Stab mit beiden Rüsseln. Sie machten drei abgehackte Schritte nach vorne und einen zurück, dann schlugen sie mit der Unterseite ihrer Stöcke dreimal auf den Boden, so daß dieses dumpf hallende, bedrohlich klingende Geräusch entstand. Während der nächsten drei Vorwärtsschritte wirbelten sie ihre Stöcke einmal seitwärts herum, so daß für einen Moment das verdickte, mit einer Membran aus 7Y1 verhaut versehene untere Ende zu sehen war, mit dem sie das Klopfen verursachten.

Wer den Gestalten zu nahe stand, wurde von dem dicken, schweren Ende schmerhaft getroffen und wich schnell zurück, was wohl auch Zweck dieser Übung war.

Bei diesen sieben Gestalten handelte es sich um die sieben Schamaken, darunter dem Hochschamaken, die über die Stadt herrschten. Es waren alles neue, Kellmi unbekannte Gesichter. Nur den Kraverker an der Spitze, den Hochschamaken, kannte er. Es handelte sich tatsächlich um seinen alten Widersacher Ewoschno. Er erkannte ihn sofort wieder, obwohl auch er um einige Jahre gealtert war - und so ohne Leben wirkte, als hätte man ihn ausgestopft.

Du traust deinen Augen nicht, aber es ist wahrhaftig Ewoschno!

Er führte seine Schamaken zeremoniellen Schrittes an und gab den Takt für das dreifache Trommelschlagen an, bis sie das freie Halbrund erreicht hatten. Dort nahmen sie in einer Reihe Aufstellung, drehten sich mit den Hinterteilen zur Menge, knickten die Vorderbeine ab und legten die Köpfe auf den Boden.

Dies war ein uraltes Zeichen der Unterwerfung, das aus einer Zeit stammte, in der Anführer noch durch Zweikämpfe bestimmt wurden und der Unterlegene sich dem Sieger auf diese Weise auslieferte. Auch die Rüssel, die noch immer die Trommelstöcke umklammert hielten, waren ausgestreckt.

Die Spannung im Ratssaal erreichte ihren Höhepunkt. Die versammelten Kraverker wagten kaum zu atmen, auch Kellmi hielt unwillkürlich den Atem an.

Er spürte plötzlich einen steigenden Druck im Schädel. Es war ein Alpdücken ähnlich dem, wie es ihm die Trose für einige Zeit verursacht hatte. Nur war dieser Druck viel stärker und geradezu schmerhaft. Kellmi konnte sich nicht dagegen wehren, merkte jedoch, daß es keinem Kraverker in seiner Nähe so erging wie ihm.

Wie auf ein unhörbares Kommando begannen Ewoschno und seine Schamaken mit ihren Trommelstöcken in rascher Folge auf den Boden zu schlagen, daß die Wände des Ratshauses unter dem Widerhall des Wirbels erbebten. Ein Geräusch, das Kellmi bis tief unter die Schuppen ging. Und dazu drückte die fremdartige, unglaublich starke Aura besitzergreifend auf seinen Geist.

Es war für Kellmi wie eine Erlösung, als sich die Wand hinter dem Schamakensitz wie durch Geisterhand bewegt auftat und sich durch diese Öffnung ein riesiger Ball aus gleißendem Licht in den Saal ergoß.

Gleichzeitig wurde der Druck auf Kellmis Geist übermächtig, so stark, daß er meinte, die Besinnung zu verlieren. Mit unglaublicher Willensanstrengung gelang es ihm jedoch, bei Bewußtsein zu bleiben.

Der Jäger wollte unbedingt erleben, was dieser Ball aus blendend grellem Licht aus sich gebar.

Und als das Licht langsam verglomm, bekam er eine Erscheinung zu sehen, die so unheimlich und erschreckend für ihn war, daß er sie am liebsten nicht zu sehen bekommen hätte. Eine Ohnmacht wäre ihm nun lieber gewesen, um nicht sehen zu müssen, was sich seinen Augen darbot.

Das Licht erlosch nicht ganz, es wurde nur auf ein dem Auge erträgliches gelbes Leuchten gedämpft und zog sich zu einer eiförmigen Blase von vierfacher Kraverkerhöhe zusammen. Die Blase schwuppte über dem Boden, und darin war diese fürchterliche Gestalt. Es waren eigentlich zwei Gestalten, eine schrecklicher als die andere.

Als die Olmoner ihrer ansichtig wurden, riefen sie verzückt: „Morkhero! Morkhero!“

Das war also der Gott, der nunmehr über Olmo Hirkulum herrschte. Und Kellmi war der einzige, der sich vor ihm ekelte.

Da war zum einen ein gedrungenes Geschöpf, das aufrecht auf zwei Beinen ging. Es besaß noch ein zweites Beinpaar, das jedoch kürzer und dicker als die Beine waren, die es trugen. Die kurzen Oberbeine endeten zudem in Greifwerkzeugen wie ein Rüssel. Das Monstrum hatte eine silberne Haut, die Füße steckten dagegen in einer schwarzen Schutzhülle.

Der Silberne war kopflos! Wo der Kopf hätte sein müssen, war ein Gestell angebracht. Dieses erinnerte Kellmi an ein Geschirr, in welches man früher die Kravven gespannt hatte, damit sie schwere Lasten ziehen konnten.

Und in diesem Gestell, auf den kopflosen Schultern des Silbernen, thronte ein zweites Geschöpf, das kleiner war als sein Träger, aber viel schrecklicher anzusehen und auch furchteinflößender war.

Die obere Hälfte Morkheros war nicht einmal rüssellang und wirkte überaus zerbrechlich. An ihr war deutlich zu erkennen, daß sie lediglich zwei dünne Beine hatte, während sie anstatt der oberen Beine zwei seitlich aus den Schultern ragende Rüssel aufwies, die jedoch Gelenke besaßen. Und die beiden Greifwerkzeuge am Ende dieser Gelenkrüssel besaßen jedes neun Fortsätze, wogegen selbst der Fluutrüssel eines Kraverkers nur deren vier besaß. Waren diese Greif er beim Hantieren einander nicht im Wege? Kellmi jedenfalls konnte sich nicht vorstellen, wozu so viele Lappen dienlich waren.

Dieser Kleine ritt also den Silbernen. Kellmi war sich nun sicher, daß es so sein mußte. Es mußte sich um ursprünglich zwei Wesen handeln, die möglicherweise zusammengewachsen waren. Der Reiter hatte wenigstens einen Kopf. Das machte ihn jedoch noch erschreckender, denn dieser Kopf verlieh dem Kleinen einen Hauch des Unwirklichen. Der Kopf ragte nämlich an drei Schläuchen aus dem Rumpf und war eiförmig wie die große durchsichtige Leuchthülle, in der Reiter und Träger schwebten. An der einen Seite dieses Eikopf es wölbte sich ein muschelartiges Gebilde heraus, während die andere Seite nur eine Klappe aufwies, die dieselbe Silberfarbe hatte wie die Haut des Trägers.

Und vorne unten in diesem Kopf ... Ist dieses Ei überhaupt mit einem Kopf zu vergleichen? fragte sich Kellmi entsetzt. Er blieb jedoch bei seiner einmal gefaßten Meinung, diesen Aufsatz als Kopf zu bezeichnen, weil er sich nicht vorstellen konnte, was es sonst hätte sein können. Vorne unten war eine Öffnung, wie ein Rüssel sie auch besaß, nur war sie nicht ausladend und ohne jegliche Greiftappen. Diese Öffnung war von einer weißlichen Verdickung umrahmt, hinter der zwei Reihen goldfarbener, feiner, dünner Spitzen zu sehen waren, die Kellmi der Einfachheit halber als Zähne bezeichnete.

Es mußte sich demnach um das Maul dieses Ungeheuers handeln, das legte Kellmi für sich fest. Auf der hohen, glatten Stirn fanden sich zwei weitere Öffnungen. Sie waren senkrecht und schlitzartig, und in ihnen glomm ein rötliches Glühen, das Kellmi am meisten von allem erschreckte. Denn dieses lodernde Feuer erkannte er als die Quelle der Kraft, die diesem dämonischen Wesen seine Macht gab.

Mit diesem Feuer beherrschte es alle Kraverker im Ratssaal - und ganz Olmo Hirkulum, selbst wenn es der Stadt fern war.

Kellmi war so sehr in die Betrachtung der schauerlichen Details vertieft gewesen, daß ihm erst jetzt bewußt wurde, daß die Haut des Dämons überaus faltig, ja geradezu schrumpelig war und von hellbrauner Farbe, heller als feuchter Lehm. Teile seines Körpers wurden von einem lose fallenden Gewand verdeckt, dessen Farbe etwas dunkler als die Haut Morkheros war.

Morkhero! Wie konnten die Olmoner nur ein solches Scheusal als Gott verehren, ihm zu Willen sein! Weil dies nicht ihr Wille war und sie nur den zwingenden Befehlen dieses abstoßenden Monstrums gehorchen mußten, gab sich Kellmi selbst die Antwort. So mußte es sein und nicht anders.

Und weil die Olmoner von ihrem Hochschamaken, von Ewoschno, diesem Schuft, verraten und verkauft worden waren!

Unbändiger Zorn stieg in Kellmi auf doch er sah keine Möglichkeit, diesem Zorn Luft zu machen. Abgesehen davon, daß er zwischen den Kraverkerkörpern eingezwängt war, hätten ihn seine Artgenossen vermutlich in Stücke gerissen, wenn er versucht hätte, sich gegen Morkhero zu wenden.

So konnte er dem, was da kommen mochte, nur ohnmächtig zusehen.

Es war noch nicht viel Zeit vergangen, seit dieser Dämon Morkhero in Erscheinung getreten war. Jetzt erhob er die Stimme, deren gewaltige Lautstärke Kellmi erschreckte.

In der Sprache der Kraverker - im reinsten Dialekt der Olmoner - forderte Morkhero: „Leistet mir meinen Tribut!“

Kellmi erschien das Geschehen so unwirklich, als träume er. Da war dieses abscheuliche, absolut fremdartige Wesen, das aus zweien bestand: aus Träger und Reiter. Kellmi konnte nicht glauben, daß die Kraverker einem solchen Scheusal huldigten.

Dazu kam der Druck von etwas Unsichtbarem, nicht Greifbarem, das seinen Schädel zu sprengen drohte. Er kämpfte dagegen an, um nicht seinen Willen zu verlieren. Doch je mehr er sich dagegen wehrte, desto stärker wurde die Belastung für ihn.

Er sah alles wie durch einen Schleier - eben wie im Traum.

Nachdem das Scheusal seinen Tribut gefordert hatte, betraten zwei Kraverker den freien Gang, den die Schamaken sich mit ihren Trommelstöcken gebahnt hatten. Auch sie bedienten sich der eigenartigen Schrittfolge wie die Schamaken - drei nach vorne, einen zurück -, die zum Zeremoniell für Morkhero geworden zu sein schien, Und dazu schlugen die Schamaken mit ihren Trommelstöcken den Takt.

Sie trugen einen prall gefüllten, großen Korb zwischen sich, der so groß war wie einer von ihnen. Kellmi reckte den Kopf, um über die Umstehenden hinwegsehen und erkennen zu können, was der Inhalt des Korbes war.

Der Jäger traute seinen Augen nicht. Der Korb war bis oben hin mit kleinen Laibchen Brot gefüllt. Doch handelte es sich nicht um herkömmliche Brötchen aus getrocknetem Nährsud, wie man ihn auf längere Reisen ohne Begleitung eines Kravven mitnahm. Nein, das hier war Brot, das aus getrocknetem Fluut gemacht war.

Fluut-Brot!

Wie es in den Vorratskammern von Olmo Hirkulum für die Paarungszeit aufbewahrt wird. Wie du es beim Zeugungsritual zu dir nimmst, um dich mit reiner Lebenskraft aufzuladen und dafür stark zu sein, neues Leben zu zeugen. Fluut-Brot in solcher Menge, wie du es noch nie gesehen hast. Bei diesem Anblick schwindelt dich.

Das war so viel Fluut-Brot, daß es für ein ganzes Shruum gereicht hätte. Kellmi schätzte, daß es sich um ein Viertel der gesamten Vorräte der Stadt handelte.

Und dieser kostbare Schatz wurde von den beiden Trägern in einer für Kellmi quälenden Langsamkeit zum Sitz der Schamaken und ihres Gottes gebracht. Und kein einziger war da, der aufstand, um ihnen Einhalt zu gebieten.

Kellmi ahnte, was das zu bedeuten hatte. Aber er redete sich ein, daß das, was er ahnte, eigentlich nicht geschehen konnte. Es durfte nicht wahr sein. Es mußte sich um einen bösen Wahn handeln, um einen Traum, aus dem er jeden Moment zitternd aufwachen mußte.

„Laß es nicht wahr sein!“ sagte er laut, aber keiner der Umstehenden hörte ihn. Sie hatten jeder ein Auge auf die Gestalt des Gottes Morkhero gerichtet, das andere folgte dem Korb mit der Unmenge von Fluut-Brot.

Die Träger hatten die Steinmauer erreicht, die den Ratssitz von den Zuschauern abgrenzte, setzten ohne Eile darüber hinweg und hielten weiter auf Morkhero zu. Als sie nun vor ihm standen, verstummte das Trommeln der Schamaken.

Und dann passierte das Unglaubliche, genau das, was Kellmi die ganze Zeit über geahnt hatte, von dem er aber nicht glauben wollte, daß es wirklich werden konnte.

Die Träger stemmten den prall gefüllten Korb mit ihren Rüsseln hoch, so daß er in Höhe des silbernen Unterkörper von Morkhero gelangte. Der Silberne griff zu und nahm den Korb an sich. Die beiden Träger warfen sich daraufhin zu Boden.

Morkhero erhob seine mächtige Stimme noch einmal. „Ich komme wieder, um mir zu holen, was mein ist!“ verkündete er und schwebte in seiner leuchten Sphäre rückwärts.

Gleich darauf war er verschwunden. Nur noch die nackte, massive Wand des Rundhauses war zu sehen.

Die Versammlung löste sich schweigend auf. Die Kraverker strebten ohne Hast den Ausgängen zu.

Nachdem das Alpdrücken von Kellmi gewichen war, steigerte sich sein Zorn über das eben Erlebte ins Unermeßliche. Am liebsten wäre er zum Ratssitz gestürmt und hätte Ewoschno zur Rede gestellt. Aber er besann sich darauf, daß eine solche Handlungsweise nicht klug gewesen wäre.

Statt dessen ließ er sich von der Menge durch einen der Ausgänge ins Freie schwemmen. Im Licht des Tages fühlte er sich noch elendiglicher, wie auf den Rüssel getreten. Erließ sich einfach nieder, unfähig, irgend etwas zu tun oder auch nur klar zu denken.

Plötzlich stand der Alte von vorhin vor ihm. „Ich bin Rogha“, sagte er. „Wie war noch dein Name?“

„Ich heiße Kellmi.“

„Du bist also Kellmi, der Verbannte. Ich habe es geahnt.“

„Bin ich das - verbannt?“

„Ewoschno hat den Bann über dich gesprochen, als er vor Jahren ohne dich von der Jagd zurückkehrte“, sagte Rogha. „Du solltest ihm besser nicht begegnen.“

Kellmi wiegte den Kopf, wie um sich zu beruhigen, und schwenkte dazu die Rüssel,

„All das viele Fluut, vergeudet an ein Scheusal, das sich als Gott auf spielt“, sagte er verständnislos.

„Und was bekommen die Kraverker dafür?“

„Nichts als Entbehrungen“, antwortete ihm Rogha. „Die Kravven geben uns weniger von der Lebenskraft ab, um das Fluut für Morkhero aufzusparen. Du wirst bemerkt haben, wie hinfällig alle Olmoner wirken.“

„Das ist doch gewiß nicht zum erstenmal passiert, daß Morkhero einen Tribut einforderte“, meinte Kellmi.

„Nein, er war schon einige Male hier und wird immer wieder kommen, bis er uns alles Fluut abgenommen hat.“

„Wir dürfen uns das nicht gefallen lassen“, sagte Kellmi entschlossen. „Beim nächstenmal müssen wir ...“

„Was werden soll, überlegst du dir besser andernorts“, sagte Rogha, „Komm mit mir! Ich bringe dich in Sicherheit. Dann können wir uns gemeinsam überlegen, wie es weitergehen soll.“

Kellmi konnte sich nicht vorstellen, was er zusammen mit diesem Alten gegen eine ganze Stadt mit 1.850 Bewohnern ausrichten sollte. Aber er folgte ihm, denn er war dankbar dafür, daß er ihm eine Bleibe versprach, wo er sich ausruhen und nachdenken konnte.

8.

Hoffnungslos

„Wir haben eine präzisere Ortung“, meldete Lauter Broch, während die LEIF ERIKSSON die Umlaufbahn des zehnten Planeten kreuzte. Morbienne III war nicht einmal mehr eine Milliarde Kilometer entfernt.

„Und wie sieht die aus?“ wollte Rhodan wissen.

„Morbienne III ist eine unglaublich starke Psi-Quelle, das steht fest“, erläuterte Lauter Broch. „Es gibt im ganzen Universum vermutlich keine zweite bewohnbare Sauerstoffwelt, die eine solche Konzentration an ultrahochfrequenter Hyperenergie aufweist.“

„Läßt sich die Konzentration von psionischer Energie vielleicht genauer lokalisieren?“ erkundigte sich Rhodan,

„Ich weiß, worauf du hinauswillst, Resident“, sagte Lauter Broch. „Du denkst daß jemand oder etwas wie Morkhero Seelenquell ein solcher ortsgebundener Sender sein könnte. Aber das schlag dir lieber aus dem Kopf. Der gesamte Planet ist nämlich ein Strahler solch ultrahochfrequenter Hyperenergie. Er ist gewissermaßen in psionische Energie eingehüllt oder gar von dieser durchsetzt. Ich habe das noch nie erlebt. Auch die blaue Sonne Morbienne hat sich als ein superstarker Strahler im psionisch-paranormalen Spektralbereich erwiesen. Sie strahlt im UHF-Bereich mit einer Stärke von einem Petakalup, plus oder minus einiger hundert Megakalups. So genau kann ich das nicht erfassen, da brauchte ich präzisere Instrumente.“

„Diese Präzision ist ausreichend“, sagte Rhodan. Er sah zu Blo Rakane hinauf und meinte: „Damit scheint klar, warum Morkhero Seelenquell sich die Heimat der Rüssel-Kraverker als Sitz ausgesucht hat.“

„Natürlich“, stimmte der weiße Haluter zu. „Hier kann Morkhero aus dem vollen schöpfen. Er kann förmlich in psionischer Energie baden und sich aus einer unermeßlichen Energiequelle beständig auftanken.“

„Immer vorausgesetzt, daß sich Morkhero tatsächlich auf Morbienne III befindet“, gab Rhodan zu bedenken.

Doch nach allen Fakten, die sie besaßen, war Morkhero mit ziemlicher Sicherheit auf Morbienne III untergeschlüpft. Trim Marath war sich schließlich sicher, einen Kraverker durch Morkheros Augen gesehen zu haben.

„Ich möchte nach den Mutanten sehen“, entschloß sich Perry Rhodan. „Begleiten Sie mich, Blo Rakane?“

Alle an Bord trugen ihre PsIso-Netze, so daß sie gegen alle parapsychischen Einflüsse geschützt waren. Keiner von ihnen kam auf diese Weise in die Lage, einem paramentalen Druck irgendwelcher Art ausgesetzt zu sein. Darum merkten sie auch nichts von den ultrahochfrequenten psionischen Schauern, mit denen die LEIF ERIKSSON permanent überschüttet wurde.

Nur die drei Mutanten Gucky, Startac Schroeder und Trim Marath konnten solche PsIso-Netze nicht tragen. Und das war ihnen prompt zum Verhängnis geworden.

Als der Riese von einem Haluter mit dem vergleichsweise winzigen Terraner in die Medo-Abteilung kam, befand sich gerade Bré Tsinga dort, die Trim Marath betreute.

Die drei Mutanten lagen in der Intensivstation, jeder von ihnen in einer Diagnoseröhre, die mit umfangreichen Überlebenshilfen ausgestattet war. Zudem waren sie durch Energievorhänge voneinander getrennt, die durch Anti-Esper-Schirme verstärkt werden konnten. Auf diese Weise konnte man sie völlig voneinander isolieren.

„Die Medos haben alles versucht, die Mutanten aus ihrem komatösen Zustand wach zu kriegen“, berichtete die Kosmopsychologin. „Aber bisher waren diese Versuche erfolglos. An ihrem Zustand hat sich nichts verändert. Wenn man daraus etwas Positives ableiten will, kann man sagen, daß sich ihr Zustand auch nicht verschlechtert hat.“

„Keine Schwankungen, keine Anzeichen dafür, daß sie erwachen könnten?“ fragte Rhodan niedergeschlagen.

„Nicht die geringsten“, antwortete Bré Tsinga. „Sie befinden sich in einem unglaublich schweren Schockzustand.“

„Aber daran kann doch nicht die psionische Ausstrahlung von Morbienne III oder der blauen Sonne allein schuld sein“, meinte Rhodan.

„Natürlich nicht“, bestätigte Bré Tsinga. „Es muß beim Rücksturz in den Normalraum zu einer heftigen parapsychischen Attacke gegen sie gekommen sein. Und zwar zu einem gezielten Überfall mit unglaublichen paramentalen Kräften. Dieser Angriff hätte sie vernichten sollen.“

„Es könnte sich jederzeit wiederholen“, stellte Blo Rakane fest.

„Nicht, solange die Mutanten im Psi-Koma liegen“, sagte Bré Tsinga überzeugt. „Sie bieten im Moment einem Angreifer kein Ziel. Sie sind für ihren Gegner paramental tot und darum nicht erfaßbar.“

„Es wäre vielleicht dennoch klüger, mit ihnen aus dem Morbienne-System zu fliegen“, meinte Blo Rakane. „Ich würde mich dafür gerne mit meiner ZHAURITTER zur Verfügung stellen. Wenn die Mutanten zu sich kommen, könnten sie uns möglicherweise wertvolle Hinweise geben.“

„Ich würde Ihren Vorschlag annehmen, Bio Rakane, wenn es nur um die Sicherheit der Mutanten ginge“, sagte Rhodan nach kurzem Nachdenken. „Aber hier geht es um weit mehr. Nämlich um das Wohl von Milliarden Menschen. Um die Sicherheit der LFT.“

„Wie sollen Ihnen die Mutanten in ihrem Zustand da viel helfen, Resident?“ hielt der weiße Haluter ihm vor.

„Ich hoffe trotz allem, daß sie von alleine aus ihrem Schockzustand erwachen“, sagte Perry Rhodan und strich nachdenklich über die kleine Narbe an seinem Nasenflügel.

9.

Der Fall des falschen Propheten

„Es ist schon Jahre her und geschah bald, nachdem Ewoschno ohne dich, Kellmi, von der Jagd nach Olmo Hirkulum zurückkam und behauptete, daß du dich feige davongestohlen hättest“, erzählte Rogha.

Zu jener Zeit schien es ein Tag wie jeder andere zu sein, als die Späher von den Wachtürmen von einem Lauffeuer berichteten, das aus südlicher Richtung auf die Stadt zukam. Bald konnten es alle sehen: ein grettes Licht wie ein laufender Blitz, der auf seinem Weg übers Land alles im Wege Stehende niederbrannte. Das rasende Feuer hinterließ eine breite Schneise aus Rauch und Asche und fegte geradewegs auf die Stadt zu.

Damals bangten alle um ihr Leben und verkrochen sich in ihre Häuser oder hinter Mauern aus Stein. Nur der Hochschamake Tenniki zeigte keine Angst. Wenn er solche verspürte, so zeigte er sie zumindest nicht. Er wollte seine Schamaken zusammenrufen und sich mit ihnen auf dem Stadtwall dem Feuer entgegenstellen.

Aber nur Rogha, der damals das Amt eines von sieben Schamaken bekleidete, folgte seinem Ruf und begab sich an seine Seite. So blickten sie dem sicheren Tod entgegen, wie alle anderen meinten.

Der rasende Blitz hielt vor dem Stadtwall an, als hielte Tenniki ihm einen undurchdringlichen Schild entgegen. Das gleißende Licht erlosch und verlor seine sengende Kraft. Darunter kam das durchsichtige, eiförmige Gebilde aus gelbem Licht zum Vorschein, in dem das mächtige Silberwesen mit seinem zerbrechlich wirkenden, aber abscheulich anzusehenden Reiter schwebte.

Der gelbe Schein, der diese Erscheinung einhüllte, hatte immer noch genügend Feuer, um alles Leben zu versengen, wo es darauf traf. Das mußte auch eine Kravve zu spüren bekommen, die, aufgescheucht und verwirrt, dagegen rannte. Sie verkohlte auf der Stelle zur Hälfte und fiel tot um.

„Wer bist du, und was führt, dich zu uns?“ erkundigte sich Tenniki tapfer, während Rogha an seiner Seite vor Todesangst schlotterte.

Der Fremde antwortete auf eine Weise, daß es alle hören konnten, ohne daß er mit einer Stimme sprach. Er sprach auf eindringliche Weise, wobei die senkrechten Augenschlitze in seinem Kopf in stärkerem Rot zu glühen begannen.

Ich bin Gott Morkhero, von nun an Schutzherr und Herrscher von Olmo Hirkulum. Ihr habt mir zu dienen. Zum Zeichen eurer Unterwerfung erwarte ich, daß ihr mir Fluut darbringt. Wenn Yuna-Cum zum drittenmal aufgeht, werde ich wiederkommen und meinen Tribut einfordern.

„Wir ... wir kennen keinen Gott Morkhero“, stammelte Tenniki. „Warum sollten wir dir dienen?“

Weil ...

Aus dem silbernen Unterkörper des furchtbaren Geschöpfes schoß ein Blitzstrahl und äscherte den Stadtwall binnen eines Atemzuges auf einer Breite von zehn Kravvenlängen ein.

Der Wachposten eines Stadtturmes rief: „Morkhero! Morkhero!“ und stürzte sich in die Tiefe.

Einige Schaulustige, die sich herangewagt hatten, begannen wie in verrücktem Tanz herumzuspringen und riefen ebenfalls verzückt Morkheros Namen. Und einen von ihnen trieb die Verzückung dazu, sich selbst den Speer in den Körper zu rammen und sich auf diese Weise zu töten.

... ich Macht über euch habe, vollendete der Schreckliche den unvollendeten Satz und verschwand als rasender Blitz in die Richtung, aus der er gekommen war.

Tenniki beriet sich mit Rogha und seinen anderen Schamaken. Alle waren der Meinung, daß man Morkhero das geforderte Fluut opfern solle, um ihr aller Leben zu schützen.

Doch Tenniki entgegnete: „Wenn wir Morkhero das geforderte Fluut überlassen, machen wir ihn noch stärker. Aber wollen wir das? Nein, wir wollen ihn stürzen, bevor er durch das Fluut übermächtig wird.“

Rogha stimmte als einziger dem Hochschamaken zu. Die anderen willigten erst ein, als Tenniki ihnen erklärte, auf welche Weise er Morkhero zu überlisten gedachte. Er ließ aus unverdaulichem Tierkot Brote backen, die aussahen wie Fluut-Brot, aber ohne jegliche Lebenskraft waren. Einen ganzen Korb davon.

Und diesen stellte Tenniki bereit, als Morkhero nach drei Sonnenaufgängen wiederkam. Der selbsternannte Gott forderte seinen Tribut, und ihm wurde der Korb übergeben. Tenniki tat es in der Hoffnung, daß Morkhero erst hinterher merkte, was ihm überreicht wurde. Doch Morkhero durchschaute die Hinterlist auf der Stelle.

In seinem unbändigen Zorn ließ er Tenniki hoch in die Luft emporschweben. Dort zerriß er ihn mittels seiner Magie förmlich in Stücke und ließ ihn in vielmals hundert Teilen herabregnen. Und danach forderte er Fluut in derselben Menge, wie man ihm Unrat angeboten hatte.

Die Olmoner waren danach so eingeschüchtert, daß sie ein Viertel ihrer gesamten Fluut-Vorräte heranschleppten und an Morkhero übergaben.

„Ich komme wieder“, drohte Morkhero an, diesmal in reinstem Olmoner Dialekt, und verschwand mit seiner Beute als rasender Blitz, der eine Spur aus Feuer und Asche durch die Landschaft zog.

Man wollte Rogha als Nachfolger von Tenniki zum Hochschamaken machen. Doch dieser lehnte mit der Begründung ab, daß er nicht Anführer eines so f egen Haufens von Kraverkern werden wollte, wie die Olmoner vom Stamm der Ruy einer waren. Daraufhin wurde Xiloko Hochschamake, und die Olmoner hatten mit ihm keine schlechte Wahl getroffen.

Es kam die Zeit, da Shrum kurz bevorstand. Xiloko hatte in weiser Voraussicht dafür gesorgt, daß die Kravven besonders gut versorgt wurden, daß sie mehr Fluut in sich anreichern und abgeben konnten, um so den Verlust durch Morkhero auszugleichen. Darum versprach es doch ein fruchtbare Ritual zu werden.

Es strebte alles dem Höhepunkt zu. Die Kravven zeigten ihre Bereitschaft durch Brunftlaute an, und Xiloko gab das Zeichen, die Fluut-Brote aus den Vorratskammern an die Olmoner zu verteilen, damit sie die erforderliche Lebenskraft für die Paarung in sich aufnehmen konnten.

Der Hochschamake war einer der ersten, der seinen Körper mit Fluut vollpumpte und in Sinnesrausch verfiel. Auch Rogha hatte sich in fiebrige Sinneslust gesteigert, denn er ahnte, daß dies sein letztes Shrum sein würde. Beim nächsten Mal würde er zu alt sein, um seinem Körper noch derartige Gelüste abringen zu können. Darum gebärdete er sich hemmungsloser und leidenschaftlicher denn je.

Xiloko eröffnete das Shrum, indem er sich mit einer Kravve vereinigte.

In diesem Moment ertönte die gefürchtete Stimme Morkheros. Er war wie ein Geist inmitten des Ritualplatzes vor dem Ratshaus aufgetaucht und forderte mit donnernder Stimme: „Gebt mir meinen Tribut!“

„Komm morgen wieder, Morkhero!“ widersetzte sich Xiloko in unbeherrschter Ekstase. Es war das letzte, was er zu sagen vermochte.

„Seht, was ich mit Frevlern mache!“ rief Morkhero zornig.

Und alle sahen, wie Xiloko und die Kravve während der Vereinigung mittels Morkheros Magie durchscheinend wurden. Man konnte in ihr Innerstes sehen und beobachten, wie ihre überanstrengten Organe arbeiteten, das Blut durch ihre Körper gepumpt wurde und sie mit silbrig fließendem Fluut durchfluteten.

Doch noch während die Betrachter dieses Wunder bestaunten, wurde das Blut der beiden zu glosender Lava, und aus dem Lebensquell wurde eine Feuerflut, die beide von innen her verbrannte. Äußerlich schienen die beiden zu vertrockneten Mumien erstarrten Körper unverletzt. Doch alle sahen, daß kein Leben mehr in ihnen war. Sie wurden zum Mahnmal von Morkheros Macht, und man beließ sie an dieser Stelle, bis sie irgendwann zu Staub zerfielen.

„Und nun - zollt mir Tribut!“ verlangte Morkhero mit einer Stimme, die die Stadt erbeben ließ, Das Shrum wurde zu Ende geführt, obwohl Morkhero wiederum ein Viertel des so lebensnotwendigen Flufts für sich genommen hatte. Aber den Kindern, die dabei gezeugt wurden, fehlte es an Lebenskraft und Einfallsreichtum; aus ihnen würden nie gute Jäger werden, Niemandem war aufgefallen, daß sich Ewoschno von diesem Shrum ferngehalten hatte. Er kehrte irgendwann nach diesem Ereignis nach Olmo Hirkulum zurück.

„Ich bin von Gott Morkhero zu seinem Propheten auserkoren worden“, verkündete er dann. „Morkhero hat seine Macht auf mich übertragen. Ich werde euch auf den rechten Weg führen.“ Und Ewoschno zeigte den Olmonern seine Macht. Er hatte einen Speer ohne Spitze bei sich. Er richtete dessen Ende auf eine Steinsäule in dreißig Schritt Entfernung. Gleich darauf zuckte ein Blitz aus dem Speer, der in Wirklichkeit ein Zauberstab war, und machte die Steinsäule zu Asche.

Kein Olmoner widersetzte sich, als Ewoschno sich zum Hochschamaken ausrief und solche Olmoner zu seinen Schamaken ernannte, die ihm als willfährige Diener erschienen. Unter Ewoschnos Herrschaft erschien Morkhero noch dreimal, um sich sein Viertel an Fluut abzuholen. Solche Zwischenfälle wie in der Vergangenheit gab es nicht mehr, denn Ewoschno war Morkhero treu ergeben und erhob die Prozedur der Fluut-Übergabe zu einem feierlichen Ritual.

Aus dem Zauberstab in Ewoschnos Besitz wurde der Trommelstock, mit dem er bei Zeremonien den Takt schlug. Und manchmal gefiel er sich auch darin, mit dem Zauberstab Laternen und Fackeln zu entzünden.

Die Olmoner lebten fortan in Frieden mit Morkhero, aber sie siechten mehr dahin, als sie lebten.

„Das ist die traurige Geschichte von Olmo Hirkulum, die seit langer Zeit alles andere als die Wunderbare ist“, beendete Rogha seine Erzählung.

„Ich kann das nicht mit ansehen“, sagte Kellmi entschlossen, „Ich habe mit Ewoschno ohnehin eine Rechnung offen.“

Aber es verging noch viel Zeit, bis Kellmi diese Rechnung begleichen konnte. Denn Rogha ermahnte ihn zur Vorsicht und warnte ihn vor unüberlegten Schritten. Der Alte, der sich wie Kellmi dem Einfluß Morkheros widersetzen konnte, riet ihm, zuerst Verbündete zu suchen. Er sollte sich Ewoschno erst stellen, wenn er stark genug war, sich mit dem Hochschamaken zu messen.

Alle Olmoner litten unter dem Diktat Morkheros, aber es fanden sich nur wenige, die den Willen und den Mut auf brachten, sich zu widersetzen, Insgesamt waren es kaum zwanzig Kraverker, die Kellmi um sich scharen konnte. Das wären genug gewesen, um Ewoschno zu stürzen, aber viel zu wenige, um diesen Sieg auch gegen dessen Getreue zu verteidigen,

Andererseits war Kellmi sicher, daß sich viele Olmoner auf seine Seite schlagen würden, wenn er seinen Sieg über Ewoschno eindrucksvoll gestalten konnte. Er mußte nur den richtigen Zeitpunkt wählen.

Dieser schien gekommen, als der Hochschamake Ewoschno wieder einmal eine dringliche Sitzung einberief und alle Olmoner dazu einlud, um ihnen eine wichtige Entscheidung zu verkünden. Kellmi ahnte den Grund für diese Zusammenkunft und hielt sich mit seinen Leuten bereit. Sie alle versicherten ihm ihre Entschlossenheit, diesem untragbaren Zustand endlich ein Ende zu machen.

Es war zum erstenmal, daß Kellmi in der Öffentlichkeit auftrat, denn bisher hatte er sich bei Rogha versteckt. Und auch jetzt, als er sich im großen Rund des Ratssaales mit seinen Freunden unter die Zuschauer mischte, hielt er sich zuerst hinter deren Rücken verborgen.

Hochschamake Ewoschno leitete die Sitzung mit seinem Zaubertrick ein. Mit Blitzstrahlen entzündete er über die Rücken der sich ängstlich duckenden Olmoner hinweg die Fackeln an den Wänden. Damit hatte er sie eingeschüchtert, Nach einem einleitenden Trommelwirbel seiner Schamaken begann er mit seiner Verkündung.

„Es ist wieder die Zeit gekommen, daß Gott Morkhero uns die Ehre geben wird, uns in höchstgeheiligter Gestalt aufzusuchen!“ rief er. „Das hat mich unser aller Gott Morkhero auf seine

unergründliche Weise wissen lassen. Wir wollen ihm das danken und ihm zeigen, wie sehr wir ihn verehren und fürchten, Wir wissen, wie wir ihm unsere Verehrung am besten zeigen können. Wir tun es, indem wir ihn beschenken - indem wir ihm unser kostbarstes Gut spenden: Fluut.“

„Das werden wir nicht tun!“ rief da einer von Kellmis Freunden aus dem Schutz der Menge.

Ewoschno schreckte hoch und hob drohend seinen magischen Trommelstock.

„Welcher Freyler hat es gewagt, so zu sprechen?“ fragte er ins Ungewisse hinein.

„Wir werden das Fluut, das uns am Leben erhält, nicht einem Dämon wie Morkhero überlassen!“ rief ein weiterer Freund Kellmis aus einer anderen Richtung.

Ewoschno ruckte erbost herum und blickte mit vor Wut zitterndem Rüssel in die Richtung, aus der der neuerliche Zwischenruf gekommen war. Als er seinen Zauberstab in Anschlag brachte, gingen alle Olmoner ängstlich in Deckung, nur der Rufer nicht. Es war Rogha.

„Du wagst es, deinen Gott Morkhero zu schmähen?“ rief Ewoschno außer sich vor Zorn.

„Morkhero ist nicht mein Gott!“ sagte Rogha standhaft. „Er ist unser aller größter Feind.“

Rings um Rogha wurde ängstliches Gemurmel laut, aber keiner der geduckten Kraverker wagte es, den Kopf zu heben.

„Rogha, du!“ schrie Ewoschno nun, als er den Alten erkannte. „Ich werde dich für diesen Frevel auf der Stelle ...“

„Laß deinen Zorn doch besser an mir aus, Ewoschno“, sagte da Kellmi, der sich in der Zwischenzeit in die erste Reihe der Versammelten gedrängt hatte, im Sprechen über die niedrige Abgrenzung sprang und nun vor dem Hochschamaken stand.

„Kellmi!“ rief Ewoschno überrascht aus, als er sein Gegenüber erkannte. „Mein Feind aus vergangenen Tagen, Kellmi, ist also am Leben. Es wundert mich nicht, daß du der Unruhestifter bist. Aber das wirst du büßen. Morkhero wird dich für diese Schandtat furchtbar bestrafen. Oder besser noch, ich werde ...“

Kellmi hatte Ewoschnos Absicht längst vorausgeahnt. Als dieser den magischen Trommelstock in Anschlag brachte, um Kellmi mit einem Blitz zu töten, da packte der Jäger zu. Er entwand seinem ehemaligen Jagdführer den Zauberstab mit einem einzigen kräftigen Ruck und schmetterte ihn dann wuchtig auf seinen Kopf.

Der Stock brach in zwei Teile, dabei entlud sich ein letzter Blitz und brannte ein schwarzes Loch in den Boden. Aus den geborstenen Enden ragten seltsame Fäden und andere feinst gewobene Teile, die weder aus Stein noch Holz, noch aus einem anderen Material bestanden, das Kellmi bekannt war.

Kellmi ließ die beiden Bruchstücke des magischen Stockes angewidert zu Boden fallen und baute sich vor dem benommen daliegenden Ewoschno zu voller Größe auf.

„Gib auf, Ewoschno!“ forderte er seinen Widersacher auf. „Die Olmoner wollen nicht länger mehr die Sklaven Morkheros sein und ihr Leben für ihn opfern. Sie werden kein einziges Stück Fluut-Brot mehr an Morkhero verschenken. Und du solltest einsehen, daß du der Prophet eines Dämons warst. Ich gebe dir die Gelegenheit, dies zu bekennen, Ewoschno.“

Der gestürzte Hochschamake hob langsam den Kopf. Als er von unten Kellmi mit beiden Augen gleichzeitig ansah, da erkannte Kellmi, daß Ewoschno nicht mehr er selbst war. Aus seinen Blicken glühte ihm Morkheros Macht entgegen.

Plötzlich sprang Ewoschno mit einem tierischen Aufschrei auf die Beine, stürzte sich mit mörderischer Wut auf Kellmi, Aber der Körper Ewoschnos war so sehr geschwächt, daß auch Morkheros Wille ihm nicht die Kraft geben konnte, gegen Kellmi bestehen zu können. Kellmi wehrte den Angriff mit den Vorderbeinen ab und brachte Ewoschno zu Fall.

Doch dieser kam erneut auf die Beine und stürzte sich auf den Gegner. Kellmi wich diesem Angriff aus, packte Ewoschno Rüssel und schleuderte ihn gegen die Wand, daß, seine Gelenke krachten.

Jeder andere Kraverker hätte eingesehen, daß er seinem Gegner nicht gewachsen war. Nicht jedoch Ewoschno, denn dieser war nicht bei Sinnen, er wurde von dem Dämon Morkhero angetrieben. Ewoschno raffte sich erneut auf, taumelte gebrochenen Blicks auf Kellmi zu. Er klammerte sich

verzweifelt mit beiden Rüsseln an ihn und versuchte den Gegner damit zu würgen. Es kostete Kellmi jedoch keinerlei Mühe, ihn von sich zu stoßen.

Ewoschno taumelte unter heftigen Zuckungen seines Körpers rückwärts, dann fiel er leblos zu Boden und war tot.

„Nicht ich habe Ewoschno getötet“ rief Kellmi den Versammelten mit zum Zeichen seiner Unschuld erhobenen Rüsseln zu. „Sonst Morkhero selbst hat seinen treuesten Diener aus der Ferne gemordet.“

Die Olmoner nahmen seine Worte mit ängstlichem Staunen auf, und Kellmi wußte, was in ihren Köpfen vor sich ging: Sie wurden von der Furcht vor Morkheros Rache gegeißelt.

Darum sagte er: „Wir haben nur eine Möglichkeit, uns Morkheros Willkür zu entziehen und wieder ein freies Leben zu führen. Wir müssen Olmo Hirkulum verlassen und uns woanders ansiedeln. Nur so können wir unseren Fortbestand sichern.“

Viele Kraverker verdammten Kellmi dafür, daß er den Zorn des Gottes Morkhero auf sie gelenkt hatte, weil sie in dessen Bann standen. Aber daß es überhaupt so weit kommen konnte, daß Morkhero sie so leicht beherrschte, lag an ihrem Mangel an Fluut, dessen war sich Kellmi ganz sicher. Und das versuchte er ihnen begreiflich zu machen.

Die Mehrheit der Kraverker stand ohnehin sofort zu Kellmi und wählte ihn zum neuen Hochschamaken. Auch wenn Morkhero Einfluß auf sie hatte, waren sie so klar bei Verstand, um zu erkennen, daß sie nur überleben konnten, wenn sie ihr Fluut für sich selbst verwendeten.

Und so stimmten sie Kellmis Plan zu, Olmo Hirkulum den Rücken zu kehren. Die einen aus Einsicht, die anderen, um ihr Volk nicht zu verlieren - und natürlich aus Furcht vor Morkheros Zorn.

So begann die gewaltigste Auswanderung, die Yuna je erlebt hätte. 1.850 Kraverker mitsamt einer großen Herde von Kravven verließen ihre Stadt, die ihnen bis zuletzt Schutz geboten hatte und für sie die Perle dieser Welt gewesen war. Und sie zogen praktisch mit leeren Rüsseln aus.

Sie konnten nur das Nötigste von ihrem Hab und Gut mitnehmen: ihre Waffen, Werkzeuge für das Formen von Waffen, ihren Schmuck, Gebrauchsgegenstände zum Nähen und Verarbeiten von Pflanzenfasern und dergleichen mehr. Was sie nicht selbst tragen konnten, luden sie auf ihre Kravven, sofern diese nicht dazu bestimmt waren, die Packen von Fluut-Brot zu tragen.

Viel dieses Lebensstoff es gab es nicht mehr, den ihnen Morkhero gelassen hatte, aber es reichte zum Überleben. Und was das wichtigste war: Diese bescheidene Lebensgrundlage konnte ihnen der Dämon nicht mehr nehmen, weil sie ihn rechtzeitig flohen.

Kellmi stand mit Rogha am Stadttor und sah die Karawane voller Stolz an sich vorüberziehen. Es war nicht Eitelkeit, die ihn bewegte, sondern die Tatsache, daß sie ihr Schicksal selbst in die Hand nahmen und einer neuen Zukunft entgegenstrebten, wie ungewiß diese auch sein mochte.

„Ob den Olmonern klar ist, was für eine harte Zeit sie vor sich haben?“ meinte Rogha versonnen, „Sie wissen zumindest, daß es kein Fluutschlürfen sein wird“, entgegnete Kellmi. „Und wenn sie erst einmal Morkhero vergessen haben, werden sie auch die Kraft schöpfen, ein neues Olmo Hirkulum aufzubauen.“

Kellmi wußte schon, wo das sein würde. Tief im Süden, in dem Land, wo die Trose so prächtig gedieh und sogar Blüten trieb. Dort konnten die Olmoner jene Kräfte schöpfen, die sie gegen die Bannkräfte von Tivern und Dämonen wie Morkhero unempfindlich machten. In dieses Gelobte Land wollte Kellmi sein Volk führen.

Aber es würde ein weiter, beschwerlicher und überaus gefährlicher Weg bis dorthin sein.

Kellmi hatte Späher in den Dschungel geschickt. Als Yuna-Cum sich auf ihrer Wanderschaft dem grünen Dach der Bäume zuneigte, kamen die Späher zurück und meldeten, daß sie kein einziges Mal auf gefährliche Raubtiere gestoßen waren.

Das war äußerst ungewöhnlich, doch schöpfte Kellmi keinerlei Verdacht. Er schrieb dies dem Umstand zu, daß die Götter ihnen wohlgesinnt waren und ihnen au' ihrer Wanderung alle Gefahren aus dem Wege räumten.

An diesem ersten Tag hatte Kellmi keine Jagdtrupps ausgeschickt, darum störte ihn das Fehlen von Großwild nicht. Aber er hoffte doch, daß sich das in den nächsten Tagen ändern würde und die Kravven nicht unter mangelnder Beute leiden mußten.

Als sie zu einer geeigneten Stelle mit einer Wasserstelle kamen, ließ Kellmi das Lager aufschlagen. Alles schien ruhig und friedlich. Doch kaum war Yuna-Cum endgültig gesunken, als sich die Nacht überfallsartig über das Land senkte, da brach das Verhängnis über das Volk der Olmoner herein, Plötzlich wurde die Nacht von einem mächtigen Stern erhellt, der über dem Lagerplatz erglühte. Aus diesem Glutball sprühten Blitze ohne Zahl. Sie schlugen wahllos überall ein. Sie brachten ganze Bäume zum Verglühen, erhitzten die Wasserstelle zum Kochen und ließen sie verdampfen. Und die Blitze töteten Kraverker und Kravven ohne Zahl. Sie töteten sie im Schlaf, fuhren in sie, wenn sie in Panik zu fliehen versuchten, und verwandelten sie in Asche.

Kellmi war im ersten Moment so verwirrt, daß ihn ebenfalls Panik ergreifen wollte. Aber als er sah, was um ihn geschah, wie der gleißende Tod reiche Ernte hielt, da wurde ihm allmählich klar, was hier wirklich passierte.

„Sucht Deckung!“ rief er seinen Leuten zu. „Versteckt euch schnell! Bringt die Kravven mit dem Fluut in Sicherheit.“

Der grelle Lichthall über dem Lager war kein Stern. Es war Morkhero, der gekommen war, um furchtbare Rache

zu nehmen für die Verweigerung der Olmoner, die er als furchtbare Schmach empfinden mußte. Aber nicht nur Rache mochte ihn getrieben haben. Er würde sich holen wollen, was er als seinen Tribut betrachtete: das Fluut, das ihm die Olmoner vorenthielten.

Wenn Kellmi sich die Augen mit dem Rüssel gegen den Lichtball abdeckte, konnte er durch den blendenden Schein die Gestalt des grausamen, unerbittlichen Dämons erkennen. Und noch mehr.

Morkhero war nicht allein. Er wurde umschwärmt von zehn oder mehr Helfern, die ebenfalls Blitze gegen die hilflosen Olmoner schleuderten, aber gar keine Ähnlichkeit mit ihm hatten. Es handelte sich um silbern funkelnende Pfähle ohne erkennbare Eigenheiten. Auch diese Helfer konnten fliegen, ohne Flügel zu haben; sie bewegten sich, als hätte die Luft für sie Balken. Und sie säten Tod und Verderben auf die gleiche Weise wie Morkhero selbst.

Morkhero war in seinem Zorn gnadenloß. Er schickte die tödlichen Blitze ohne Unterlaß, bis das gesamte Lager in Schutt und Asche gelegt war, kein einziger Baum mehr in weitem Umkreis stand und unzählige Kravven und Kraverker als verkohlte Klumpen dalagen.

Und dennoch hatte Morkhero, bei aller scheinbar sinnlosen Zerstörungswut, mit Bedacht gehandelt. Das erkannte Kellmi erst jetzt, als Morkheros Helfer herabsanken auf jene Kravven, die die Ballen aus Fluut getragen hatten. Kein einziger dieser Ballen war zerstört oder auch nur versengt - sie waren alle unversehrt geblieben. Nur manche der Tiere, die das Fluut getragen hatten, waren im Feuergewitter ums Leben gekommen.

Die Helfer des Morkhero nahmen alle Fluut-Ballen an sich, erhoben sich mit ihnen in die Lüfte und zogen sie hinter sich her, als gingen sie an unsichtbaren Schnüren. Als die Diener alles Fluut geborgen und in Sicherheit gebracht hatten, schickte Morkhero einen letzten Feuersturm auf die Olmoner herab, der weitere von ihnen tötete.

Dann löste sich der Lichtball vor Kellmis Augen in nichts auf, als wäre er nur ein Trugbild gewesen.

Wie dumm war Kellmi nur gewesen, daß er geglaubt hatte, sein Volk durch Flucht Morkheros Zugriff entziehen zu können! Wo er doch gewußt hatte, daß Morkhero sich in Ewoschno eingenistet hatte und durch seine Augen sehen konnte. Und wenn er das mit Ewoschno anstellen konnte, bestimmt auch mit jedem anderen beliebigen Olmoner.

Auf diese Weise war Morkhero so gut wie allwissend.

Es war zwecklos, zu fliehen und nach einem Gelobten Land zu suchen. Morkhero würde sie überall finden.

Da war es noch das kleinere Übel, wieder nach Olmo Hirkulum zurückzukehren.

Kellmi ließ die Toten zählen. 34 Kravven waren Morkhero und seinen Helfern zum Opfer gefallen. Und 148 Kraverker hatten ihr Leben verloren. Zu diesen gehörte auch der tapfere alte Rogha.

„Laßt uns heimkehren nach Olmo Hirkulum und von neuem beginnen“, sagte Kellmi niedergeschlagen,

Aber welche Hoffnung hatten sie jetzt? Diese verzweifelte Frage ließ Kellmi jedoch unausgesprochen. Jeder Olmoner mochte sich dazu seine eigenen Gedanken machen.

Der Zug der verhinderten Auswanderer befand sich gerade auf dem Rückweg zur Stadt, einem geschlagenen Heerzug gleich, als etwas am Sternenhimmel aufblitzte.

Kellmi blickte hoch. Der Stern wurde größer und größer und zog seine Bahn hoch am Himmel über der Karawane.

Kellmi erinnerte sich des Sternfalls, den er damals über den Sümpfen von Morrwo-Morrwo beobachtet hatte. Das Ereignis von damals war für ihn schicksalhaft gewesen.

Der Stern, der über Morrwo-Morrwo niedergegangen war, war riesig gewesen. Kellmi hatte das unbestimmte Gefühl, daß dieser Stern hier noch viel gewaltiger war. Was mochte sein Erscheinen bedeuten?

Kellmi und seine Olmoner schleppten sich unbeeindruckt weiter. Am Horizont graute bereits der Morgen. Kellmi war gespannt, ob der neue Stern zurückkehren - und ebenfalls herabstürzen würde.

Epilog: Landung

Die LEIF ERIKSSON kreuzte wenige Minuten vor Mitternacht die Umlaufbahn des vierten Planeten. Am Zustand der drei Mutanten hatte sich noch immer nichts geändert.

Der Terranische Resident hatte sich selbst eine Frist gesetzt. Wenn die Situation bei weiterer Annäherung an Morbienne III bis Mitternacht stabil blieb, wollte er eine Entscheidung treffen.

Als die Borduhren den 27. Mai und exakt null Uhr anzeigen, beschloß Perry Rhodan: „Wir landen auf Morbienne III!“

ENDE

Was sich auf der Oberfläche des Planeten Morbienne III unter der Herrschaft Morkheros abspielte, können die Terraner unter Perry Rhodans Kommando noch nicht wissen. Sie ahnen jedoch, daß der Planet noch einige Überraschungen für sie bereithält.

Wie es auf der geheimnisvollen Welt weitergeht, erzählt der PERRY RHODAN-Roman: DAS FLUUT VON YUNA