

Festung in der Tiefe

H.G. Ewers

*Das Große Imperium der Arkoniden kämpft um seine nackte Existenz, denn es muß sich sowohl äußerer als auch innerer Feinde erwehren. Die äußeren Feinde sind die Maahks, deren Raumflotten den Streitkräften des Imperiums schwer zu schaffen machen. Die inneren Feinde Arkons sind die Herrschenden selbst, deren Habgier und Korruption praktisch keine Grenzen kennen. Gegen diese inneren Feinde ist Kristallprinz Atlan, der rechtmäßige Thronerbe von Arkon, mit seinen rund 12 000 Helfern bereits mehrmals erfolgreich vorgegangen. Seine geheime Zentrale, von der die meisten Aktionen gegen Orbanaschol ihren Anfang nehmen, ist Kraumon. Auch auf diesem abgelegenen Planeten ist inzwischen längst bekannt, daß es mit Orbanaschol nicht mehr zum Besten steht. Daher rechnet sich Atlan eine reelle Chance aus; den Usurpator zu stürzen. Um dieses Zieles willen hat Atlan ein Spiel mit höchstem Einsatz begonnen. Der Sieg in den Amnestie-KAYMUURTES soll ihm den Weg nach Arkon ebnen. Während der Kristallprinz diesen gefährlichen Weg beschreitet, verfolgt Algonkin-Yatta, ein kosmischer Kundschafter von Ruoryc, längst Atlans Spuren. Algonkin sucht den Arkonidenprinzen, da er dessen gute Sache unterstützen will. Doch die beiden kommen vorerst nicht zusammen statt dessen begegnet der Kundschafter dem Goldenen. Schauplatz dieses dramatischen Treffens ist die **FESTUNG IN DER TIEFE**...*

Die Hauptpersonen des Romans:

Algonkin-Yatta - Der Kosmische Kundschafter auf der Suche nach Atlan.

Anlythe , - **Algonkin-Yattas** exotische Begleiterin.

Khoruna Skapron - Ein zweifacher Sonnenträger.

Kuan - Anführer der Vlaaghs.

Der Goldene - Ein Wesen, das ebenfalls auf der Suche ist.

PROLOG

Die APTRUN rematerialisierte in einem randnahen Sektor des Kugelsternhaufens, in dessen Mittelpunkt sich das Arkon-System befand. Als der Entzerrungsschmerz abklang, konnte ich mich auf die Anzeigender Ortungssysteme konzentrieren. Ich war schon oft hier gewesen, deshalb konnte ich auf Anhieb mehrere Sternkonstellationen identifizieren und wußte, daß uns die letzte Transition in die Nähe jenes Transitionsknotenpunkts gebracht hatte, in dem wir unsere Mission erfüllen sollten.

Es handelte sich um eine geheime Mission, und die Anweisung zu ihrer Durchführung war von Orbanaschol IH. persönlich erteilt worden.

Angeblich hatte jemand den Imperator informiert, Kristallprinz Atlan befände sich an Bord eines automatisch gesteuerten Raumschiffs auf dem Weg zum Arkon-System. Da Orbanaschol sichergehen wollte, den verhassten Konkurrenten zu fassen, verließ er sich nicht darauf, daß Atlan tatsächlich bis ins Arkon-System kam. Er schickte mich, den Zweifachen Sonnenträger Khoruna Skapron, dessen Flottenverband gerade umgerüstet wurde, mit dem Schweren Kreuzer APTRUN zu einem Transitionsknotenpunkt, an dem Atlans Raumschiff mit großer Wahrscheinlichkeit zu einem Orientierungsmanöver auftauchen würde.

Mein Befehl lautete, Atlans Schiff vorerst aus ortonungssicherer Entfernung zu beobachten. Setzte es zu einem weiteren Sprung durch den Hyperraum an, sollte ich es unbehelligt lassen, aber seinen Transitionsschock anmessen und ihm folgen. Flog es dagegen mit Unterlichtgeschwindigkeit weiter, sollte ich es abfangen und aufbringen.

Ich hatte die Anzeigen der Ortungssysteme noch nicht ausgewertet, als mein Ortungsoffizier rief:

„Die Strukturtaster haben unmittelbar nach der Wiederverstofflichung die Strukturerschütterung eines anderen Raumschiffs angemessen, Zweifacher Sonnenträger! Es ist offenbar näher am Transitionsknotenpunkt rematerialisiert als wir.“

Ich war nicht sonderlich beunruhigt darüber. Die Transitionsknotenpunkte innerhalb des Kugelsternhaufens waren ziemlich stark frequentiert, denn ständig flogen Frachtschiffe, Nachschubtransporter und Kampfschiffe ein und aus. Was mich störte, war die Aussage meines Ortungsoffiziers, daß das andere Raumschiff näher am Transitionsknotenpunkt rematerialisiert war. Da der Mann sich stets korrekt auszudrücken pflegte, mußte ich seiner Meldung entnehmen, daß das andere Raumschiff nicht im Knotenpunkt wiederverstofflicht war. Das aber war ungewöhnlich. Raumschiffe, die einen Transitionsknotenpunkt benutzten, rematerialisierten möglichst in seinem Zentrum.

„Versuchen Sie eine Identifizierung anhand des Energiemusters!“ befahl ich.

„Vielleicht handelt es sich um Atlans Raumschiff.“

„Vorgang läuft!“ gab der Ortungsoffizier zurück.

Kurz darauf stand das Ergebnis fest.

„Es handelt sich um ein Großkampfschiff des Imperiums. Die Energieortung weist Werte aus, die auf eine Ausstattung mit den neuesten Entwicklungen des Triebwerksbaues schließen lassen.“

Ich ließ mir meine Verblüffung nicht anmerken.

„Mit den neuesten Triebwerken des Typs Oghulta wurden bisher nur wenige Großkampfschiffe der Achthundert-Meter-Klasse ausgerüstet“, erklärte ich sachlich.

„Ich halte es für wahrscheinlich, daß Atlan eines dieser Schiffe in seine Gewalt gebracht hat. Stellen Sie fest, ob sich weitere Raumschiffe in diesem Sektor aufhalten!“

Was ich nicht aussprach, war die Frage, ob Orbanaschol III. ein zweites Raumschiff zu diesem Transitionsknotenpunkt geschickt hatte, um Atlan aufzulauern. Das war eine Frage, die eine weitere Frage aufwarf, und zwar keine angenehme. Traute der Imperator mir trotz meiner Verdienste in zahlreichen Kämpfen gegen die Maahks so wenig, daß er mir einen Kontrolleur nachgeschickt hatte?

Ich unterdrückte die Erbitterung, die mich befiel. Es hatte wenig Sinn, sich in Groll gegen Orbanaschol zu ergehen. Der Imperator war allgemein als mißtrauisch bekannt. Ich tat besser daran, mich nicht an der Anwesenheit eines zweiten Arkon-schiffs zu stören, sondern nur meiner Pflicht nachzukommen.

„Schwacher Tasterreflex aus Richtung Zentrum des Knotenpunkts!“ meldete der Ortungsoffizier. „Er muß von einem Raumschiff geringen Durchmessers her-vorgerufen werden.“

„Achtung, Funkspruch aus dem Zentrum des Knotenpunkts!“ rief der Funkoffizier erregt. „Jemand sendet auf allen im Großen Imperium gebräuchlichen Wellenbereichen und Frequenzen!“
Überspielen!“ befahl ich.

Es knackte einmal in dem Funkgerät meines Kommandopults, dann hörte ich:
„...Offizier des havarierten Handelsschiffs VRANTUR, Karsitch. Ich rufe das Raumschiff, das sich unserer Position nähert. Achtung! Wir sind manövrierunfähig. Das Schiff, in dem wir uns befinden, wurde von uns auf einem unbekannten Planeten erbeutet. Ein Eingriff hätte zur Explosion des Beuteschiffs geführt. Wir bitten um Hilfe.“

Verärgert blickte ich auf den Bildschirm des Funkgeräts. Obwohl der Text klar verständlich ankam, zeichneten sich auf dem Schirm nur verwaschene Schlieren ab. Manchmal schien es, als wollten sich erkennbare Konturen zeigen, doch das kam über erste Ansätze nicht hinaus.

Ich wandte mich erneut an den Ortungsoffizier.

„Stimmt es, daß das Großkampfschiff sich dem kleinen Schiff nähert?“

„Es hat Fahrt aufgenommen und hält Kurs auf das Kleinraumschiff, Zweifacher Sonnenträger“, kam die Antwort.

„Was antwortet das Großkampfschiff?“ fragte ich den Funker. „Antwort nicht erfaßbar“, erklärte er. „Wir messen zwar eine Aktivität des Hyperfunkgeräts an, können aber keine Impulse auffangen. Offenbar wird ein scharf gebündelter Richtstrahl verwendet.“

Die Angelegenheit wurde immer mysteriöser. Warum ließ der Kommandant eines arkonidischen Großkampfschiffs innerhalb des unangefochtenen Herrschaftsgebiets des Großen Imperiums einen Hyperfunkrichtstrahl verwenden, um einem Havaristen zu 'antworten? War es etwa seine Absicht, uns etwas zu verheimlichen? Wenn ja, benahm er sich äußerst verdächtig, denn wenn er uns geortet hatte, wußte er auch, daß es sich bei unserem Schiff um einen Schwere Kreuzer des Imperiums handelte. Ich wandte mich an den Kommandanten der APTRUN und befahl: „Nehmen Sie Fahrt auf und gehen Sie näher an das Kleinraumschiff heran! Alarmstufe zwei!“

Während das Großkampfschiff und wir uns dem Kleinraumschiff näherten, verließ mein Funkoffizier seinen Platz und kam zu mir. Das war so ungewöhnlich für die Verhältnisse in der Flotte des Großen Imperiums, daß ich den Mann bereits zurechtweisen wollte. Doch als ich seine Miene sah, hielt ich mich zurück.

„Was wollen Sie?“ fragte ich. Der Mann nahm Haltung an. „Zweifacher Sonnenträger, ich bitte um Nachsicht, daß ich entgegen des Reglements meinen Platz verlassen habe, aber die Information, die ich für Sie habe, ist sehr wichtig und vertraulich. Darf ich sprechen?“

„Sie sprechen bereits“, erwiderte ich. „Welche Information haben Sie.“ Ich muß nochmals um Nachsicht ersuchen, Zweifacher Sonnenträger“, sagte mein Funkoffizier leise. „Ich habe mir nämlich erlaubt, während meiner letzten Freiwachen ein Zusatzgerät für die Funkanlage zu konstruieren. Leider konnte ich es noch nicht ausprobieren, aber mit seiner Hilfe müßte es möglich sein, einen Abtaststrahl auf andere Raumschiffe oder Stützpunkte zu richten, der uns das Abhören des Interkomverkehrs erlaubt.“

Ich begriff sofort, welche Möglichkeit sich uns damit bot. Wenn es uns gelang, den Interkomverkehr des Großkampfschiffs abzuhören, erfuhren wir vielleicht, welche Absichten es verfolgte.

„Wo haben Sie das Gerät?“ fragte ich.

Der Funker lächelte.

„Es ist bereits angeschlossen und braucht nur noch aktiviert und justiert zu werden, Zweifacher Sonnenträger“, antwortete er.

„Aktivieren Sie es und spielen Sie alles, was aufgenommen wird, auf mein Funkgerät!“ ordnete ich an.

Der Mann stürzte sich förmlich an seine Apparaturen zurück. Er nahm einige Schaltungen vor, und kurz darauf konnte ich den internen Funkverkehr des Großkampfschiffs mithören. Leider hörte ich nichts Außergewöhnliches. Es handelte sich bei den Sprüchen nur um routinemäßige Durchsagen von Werten und Daten der verschiedenen Sektionen.

Auch von dem Kleinraumschiff fingen wir nur relativ bedeutungslose Funksprüche auf, die offenbar Anfragen des Großkampfschiffskommandanten beantworteten, aber nur geringen Informationswert für mich besaßen.

Als unsere Ortung feststellte, daß das Großkampfschiff ein Beiboot ausschleuste, mußte ich mich zurückhalten, denn eigentlich wäre es jetzt an der Zeit gewesen, Funkverbindung mit dem Großkampfschiff aufzunehmen und Aufklärung zu verlangen. Ich hielt es jedoch für angemessener, vorerst nur den Beobachter zu spielen. Wenn ich zu früh eingriff, verdarb ich womöglich alles. Erst mußte ich wissen, was hier vorging.

Plötzlich schrien einige der Offiziere, die sich in der Hauptzentrale aufhielten, überrascht auf. Ich selbst mußte eine impulsive Äußerung unterdrücken, denn für einen Zweifachen Sonnenträger ziemte es sich nicht, derartige Regungen zu zeigen.

Das Phänomen, das meinen Offizieren die Überraschungsschreie entlockt hatte, war etwas, das ich weder aus eigener Erfahrung noch aus Berichten anderer Raumfahrer kannte. Es bestand aus einer seltsamen Lichterscheinung, die von dem Kleinraumschiff ausging und sich an einem Punkt des Weltraums zu etwas Glitzerndem zusammenballte, das sich rasch vergrößerte.

„Ortungstaster auf das Objekt!“ befahl ich meinem Ortungsoffizier. „Identifizierung!“ Ich erwartete nicht ernstlich eine Identifizierung, denn das Glitzernde sah nicht nach einem Raumschiff aus. Je länger ich hinsah und je mehr es anschwell, um so stärker wurde der optische Eindruck eines gigantischen Kristalls. Zeitweilig sah der Kristall so ähnlich aus wie eines der ebenso bizarren wie düsteren Bergschlösser, die von arkonidischen Kolonisten der präimperialen Zeit auf dem Planeten Dhuurak bewohnt worden waren.

Als das Glitzern des „Kristallschlosses“ beinahe unerträglich geworden war, schoß ein blendend heller Lichtstrahl von dem Kleinraumschiff zu ihm hinüber, stand einen Augenblick gleich-einer Brücke aus reiner Energie zwischen Schiff und Kristall und erlosch wieder. Gleich danach schrumpfte das „Kristallschloß“ zusammen und verschwand nach einem letzten grellen Glitzern.

„Was haben Sie festgestellt?“ erkundigte ich mich bei dem Ortungsoffizier.

„Ortungseinstufung unmöglich, Zweifacher Sonnenträger“, antwortete der Mann. „Es scheint, als hätte das Phänomen nicht unserem Universum angehört.“

Plötzlich hörte ich wieder einen Funkspruch aus dem Kleinraumschiff, der offenkundig eine Frage des Großkampfschiffs beantwortete.

„Was es war, kann ich nicht sagen“, erklärte die sympathisch wirkende Stimme eines Arkoniden. Leider

kam wieder kein Schirmbild zustande. „Wir vermuten, daß es sich um eine unbekannte intelligente Lebensform handelte, die versuchte, Kontakt mit uns aufzunehmen.“

Nach einer Pause, in der sicherlich der Kommandant des Großkampfschiffs eine weitere Frage stellte, hörte ich:

„Ein unmittelbarer Kontakt war nicht möglich, da zwischen der fremden Lebensform und uns offenbar große Unterschiede bestehen. Wir nehmen allerdings an, daß es der fremden Lebensform gelang, unsere Mentalität zu analysieren.“

Wieder folgte eine Pause und danach abermals eine Antwort auf eine Frage, die wir nicht mitgehört hatten.

„Das bleibt Ihnen überlassen. Da Sie die kristalline Lichterscheinung ebenfalls beobachteten, werden Sie aber wenigstens glauben, daß wir es mit einer unvorstellbar fremdartigen Lebensform zu tun hatten.“

Die Art, wie der Besitzer der sympathischen Stimme antwortete und das Phänomen analysierte, ließ nicht nur auf eine reichliche Portion Stolz, sondern auch auf ein fundiertes Wissen und reiche Erfahrungen schließen. In mir wuchs die Überzeugung, daß diese Stimme nicht einem Havaristen, sondern Atlan gehörte. Aber wenn ich schon darauf gekommen war, dann mußte der Kommandant des Großkampfschiffs, der das Hyperkombild sicher klar empfing, den Gesuchten erst recht erkannt haben. Es war mir unverständlich, warum er dann nicht anders reagierte, als würde er einen normalen Havaristen bergen.

Plötzlich kam ein Interkomgespräch von Bord des Großkampfschiffs herein, das endlich verwertbare Informationen versprach, denn es wurde zwischen dem Kommandanten und dem Schaltmeister der Bordpositronik geführt. Ich schaltete das Aufzeichnungsgerät ein. Der Kommandant des Großraumschiffs, so erfuhr ich erst jetzt, hieß Mexon - und sein Schiff trug den Namen SKONTAN. Mexon ließ sich vom Schaltmeister die Kodenummer und die Raumkoordinaten eines Himmelskörpers nennen und befahl anschließend, beides aus den Speichern der Bordpositronik zu löschen.

Jetzt war ich sicher, daß dieser Mexon im Trüben fischte. Wahrscheinlich wickelte er auf seinen Routineflügen nebenbei illegale Geschäfte ab.

Ich befahl dem Kommandanten meines Schiffes, die Fahrt zu erhöhen. Außerdem ließ ich Alarmstufe drei ausrufen. Meine Absicht war, die SKONTAN aufzuhalten. Setzte sie sich zur Wehr, würde ich über Hyperkom Verstärkung anfordern und mich an die SKONTAN hängen.

Aber alles kam anders, als ich es mir vorgestellt hatte. Das Bergungskommando, das von der SKONTAN auf das Kleinraumschiff überstieg, kehrte kurz darauf mit den Havaristen auf die SKONTAN zurück, die das kleine Schiff inzwischen mit Traktorstrahlen eingefangen hatte.

Bevor wir uns weit genug genähert hatten, um eingreifen zu können, beschleunigte die SKONTAN mit Höchstwerten und zog das Kleinraumschiff mit sich. Da sie über die modernsten Triebwerke der Imperiumsflotte verfügte, beschleunigte sie weitaus stärker als wir.

Das störte mich jedoch nicht weiter, denn sobald wir die Strukturerschütterung, die bei der Transition der SKONTAN erfolgte, angemessen und ausgewertet hatten, würden wir wissen, wohin sie sich gewandt hatte.

Wir befanden uns ebenfalls im Anlauf zu einer Transition, als die SKONTAN aus dem vierdimensionalen Raum-Zeit-Kontinuum verschwand. Im nächsten Augenblick stieß mein Ortungsoffizier eine Verwünschung aus, die ihm unter anderen Umständen einen scharfen Verweis von mir eingebracht hätte. So aber war ich viel zu erregt, um daran überhaupt zu denken.

„Die Koordinaten des Rematerialisationspunkts!“ befahl ich.

„Wir müssen unter dreiundzwanzig Koordinaten wählen“, antwortete der Mann deprimiert. „So viele Raumschiffe sind nämlich zum gleichen Zeitpunkt wie die SKONTAN rematerialisiert.“

Das war fatal. Solche Sprungüberlagerungen kamen sehr selten vor, aber hin und wieder erfolgten sie eben. Wenn man nicht wußte, welche Entfernung das Schiff zurückgelegt hatte, das man suchte, konnte man nur raten. Bei dreiundzwanzig Koordinaten, die alle in Frage kamen, war das ein aussichtsloses Unterfangen. Deshalb verzichtete ich darauf. Doch einen Anhaltspunkt gab es noch für mich: die Kodenummer und die Raumkoordinaten des Himmelskörpers, die sich der Kommandant der SKONTAN hatte nennen und anschließend löschen lassen. Dabei handelte es sich entweder um das Ziel, das die SKONTAN ansteuerte, oder um einen Sektor, aus dem sie gerade erst gekommen war. Auf jeden Fall aber bewies der Befehl zur Löschung der Daten, daß dieser Mexon etwas verbergen wollte. „Wie groß ist die Entfernung zwischen unserem Standort und dem bewußten Koordinatenpunkt?“ wandte ich mich an meinen Astrogator. „Neunhundertsiebenundvierzig Lichtjahre“, antwortete er. „Wir fliegen dorthin!“ entschied ich. „Mit drei Transitionen!“

*

Unsere Strecke führte durch einen relativ sternearmen und strategisch unbedeutenden Raumsektor, so daß wir auf die Überraschung, die uns nach der zweiten Transition erwartete, nicht gefaßt waren.

Es konnte nur purer Zufall sein, daß sich am Punkt unserer Wiederverstofflichung gerade zwei Großkampfschiffe der Maahks aufhielten. Wahrscheinlich hatten sie vor der Transition zu einem Zielgebiet ein Orientierungsmanöver eingelegt - so wie wir auch. Jedenfalls reagierten ihre Kommandanten und Besatzungen so schnell und kompromißlos, wie es von Maahks nicht anders zu erwarten gewesen war. Bevor wir die Benommenheit, die durch den Entzerrungsschmerz nach einer Rematerialisierung zwangsläufig auftrat, abgeschüttelt hatten und auf das Heulen des Ortungsalarms reagieren konnten, waren die schwarzen Walzenschiffe bereits herumgeschwenkt, so daß sie uns ihre Breitseiten zeigten. Anders ließ es sich jedenfalls nicht erklären, daß wir im Augenblick des Erkennens der Gefahr von zwei verheerenden Treffsalven eingedeckt wurden.

Ich vermochte in dem grauenhaften Lärm der bordinternen Explosionen, der Alarmklingeln und der zuknallenden Sicherheitsschotte nicht einmal mehr den Befehl zur Feuerwiderung zu schreien. Aber ich hatte schon zweimal den Untergang eines Raumschiffs miterlebt und reagierte deshalb wahrscheinlich als einziger Arkonide an Bord der APTRUN folgerichtig.

Kaum hatte ich meinen Raumanzug und den Druckhelm geschlossen, barsten die extra stark gepanzerten Wände der mittschiffs gelegenen Kommandozentrale. Ich sah grelle Glut, umherwirbelnde Raumfahrer und Gegenstände, spürte einen harten Schlag in meinem Rücken, der mir die Luft aus den Lungen trieb - und dann nichts mehr.

Als ich zu mir kam, bemerkte ich

als erstes zahlreiche Lichtpunkte, die um mich kreisten. Anfangs wußte ich nichts damit anzufangen, bis mir die Erinnerung an die schreckliche Katastrophe kam. Da wurde mir klar, daß die Lichtpunkte Sterne waren und daß sie nur scheinbar um mich kreisten, weil ich im freien Raum trieb und mich dabei langsam überschlug.

Ich hatte die Katastrophe also überlebt. Doch in die Erleichterung des ersten Augenblicks mischte sich die bittere Erkenntnis, daß ich dadurch mein Leben nicht

gerettet, sondern mein Sterben nur verlängert hatte. Das Orientierungsmanöver, das der APTRUN zum Verhängnis geworden war, war in einem Raumsektor erfolgt, der so gut wie nie von Raumschiffen des Großen Imperiums angefliegen wurde. Ich würde also nur noch so lange leben, wie die Atemluft in dem Überlebensaggregat meines Raumanzugs reichte.

Es war ein Schluß, der mich zu meinem Erstaunen nicht einmal erregte.

Wahrscheinlich, weil wir Raumfahrer des Großen Imperiums in den Generationen, durch die der so genannte Methankrieg seine blutige Spur gezogen hatte, den Tod im Weltraum fast als Selbstverständlichkeit anzusehen gelernt hatten. Außerdem mußte ich nicht, krampfhaft nach Atem ringend, elendiglich ersticken. Ich konnte die Anlage zur Luftregenerierung abschalten. Dadurch würde sich der Kohlendioxidgehalt meiner Atemluft mehr und mehr anreichern, wodurch ich schläfrig und allmählich aus dem Leben dämmern würde.

Aber das war eine Möglichkeit, die ich mir noch einige Zeit aufheben konnte. Wie gesagt, hatte ich schon zweimal den Untergang eines Raumschiffs miterlebt und war beide Male gerettet worden, als ich schon nicht mehr an Rettung glaubte. Deshalb wollte ich auch diesmal nicht sofort aufgeben.

Als ich mich zu bewegen versuchte, um die Kontrollen für mein Überlebensaggregat einzuschalten, merkte ich, daß ich gelähmt war. Zuerst konnte ich mir das nicht erklären - bis ich mich an den harten Schlag erinnerte, der mich im Rücken getroffen hatte, bevor ich bewußtlos wurde. Diesmal verlor ich die Ruhe. Die Aussicht, im Fall einer Rettung den Rest meines Lebens als Gelähmter verbringen zu müssen, erschreckte mich.

Lange Zeit trieb ich dahin, ohne einen klaren Gedanken fassen zu können. Ich haderte mit meinem Schicksal und wünschte mir, ich hätte meinen Raumanzug nicht geschlossen. Dann wäre ich tot wie wahrscheinlich alle anderen Arkoniden, die sich an Bord der APTRUN befunden hatten.

Als unverhofft das flache Ende einer Magnettrosse gegen das Brustteil meines Raumanzugs schlug, schrie ich, man sollte mich meinem Schicksal überlassen. Natürlich konnte mich niemand hören, da mein Helmsender nicht eingeschaltet war und ich keinen Finger rühren konnte, um ihn zu aktivieren.

Dann tauchte der Raumflugkörper auf, der die Magnettrosse zu mir herübergeschossen hatte - und ich erkannte in ihm sofort eines der kleinen Beiboote, wie die Raumschiffe der Maahks sie mit sich führten.

Zu meiner Verzweiflung gesellte sich Panik. Abermals versuchte ich, mich zu bewegen. Ich wollte nicht in die Gefangenschaft der Maahks gehen, sondern lieber sofort sterben. Dazu aber hätte ich meinen Druckhelm öffnen müssen, und das war mir infolge meiner Lähmung unmöglich.

Zutiefst deprimiert mußte ich mir gefallen lassen, daß die Maahks mich in ihr Beiboot zogen und zu ihrem Mutterschiff brachten. Dort steckten sie mich in eine Zelle, in der eine für Arkoniden atembare Atmosphäre herrschte. Ein Roboter zog mir den Raumanzug aus.

Einige Zeit blieb ich mir selbst überlassen. Ich beschloß, die Annahme von Nahrung zu verweigern und so mein Ende herbeizuführen. Aber als ich dann spürte, daß ich die Herrschaft über meinen Körper langsam zurückgewann, wirkte das wie ein Schock. Deshalb fand ich nicht mehr die Kraft, mich gegen die Nahrungsaufnahme zu wehren.

Der Roboter, der mir den Raumanzug ausgezogen hatte, fütterte mich. Später wurde ich verhört. Selbstvers ständig verriet ich nichts außer meinem Namen und meinem Rang, und die Maahks schienen das zu respektieren. Nach einem Flug, die meinem

Gefühl nach ungefähr achtzehn Tage Arkonzeit dauerte, landete das Maahkraumschiff, und ich wurde in das Gefangenenlager auf Chanetra gebracht.

1.

Khoruna Skapron hatte mit gesenktem Kopf gesprochen. Nunmehr hob er den Schädel und blickte den Kundschafter an.

„Damit riß meine Beziehung zu den Vorgängen innerhalb der Galaxis und zu den Informationen über Atlan ab“, erklärte er. „Im Lager selbst konnte ich nichts Neues erfahren, denn die übrigen Gefangenen waren ausnahmslos vor mir eingeliefert worden, so daß ihre Informationen noch älter waren als meine.“

Algonkin-Yatta hatte reglos in seinem Sessel gehockt und dem Bericht des Arkoniden zugehört. Nur das Funkeln seiner stahlblauen Augen hatte verraten, wie sehr ihn alles interessierte, was Khoruna Skapron sagte.'

Er warf einen Seitenblick auf Anyltha, die mit hochgezogenen Knien auf der Lehne seines Sessels saß, dann sagte er:

„Dieser Atlan fasziniert mich immer stärker, Skapron - und ich scheine nicht der einzige zu sein. Die Wesenheiten in dem Kristallgebilde müssen ebenfalls von Atlans Persönlichkeit fasziniert gewesen sein, sonst hätten sie sich nicht ausgerechnet ihn ausgesucht, um einen ersten Kontakt mit Ihrem Volk aufzunehmen.“

„Ich nehme eher an, sie haben Atlan erst durch die Kontaktaufnahme kennen gelernt“, erwiderte der Arkonide. „Das ging jedenfalls aus den Funksprüchen hervor.“ Algonkin-Yatta hob die Hand.

„Sie übersehen den Symbolismus, der bei den Fremden offenkundig eine sehr bedeutende Rolle spielt, Skapron. Sie benutzten die Erscheinungsform eines gigantischen Kristalls, als sie Kontakt mit dem Kristallprinzen aufnahmen. Das könnte ein Indiz dafür sein, daß sie genau wußten, welchen Rang Atlan bekleidet.“

„Atlan ist kein Kristallprinz mehr, Algonkin-Yatta“, wandte Khoruna Skapron ein. „Er verlor diesen Titel, als Orbanaschol III. Imperator des Großen Imperiums wurde.“

„Sie drücken sich falsch aus“, warf Anyltha ein. „Nach allem, was mir Algonkin von Atlan erzählte, wurde Atlan der Titel Kristallprinz` von Orbanaschol willkürlich abgesprochen. Das bedeutet, er steht ihm weiterhin zu.“

Khoruna Skapron blickte Anyltha prüfend an. Dieses weibliche Lebewesen war zweifellos intelligent und besaß, wie er auf dem Mond Chanetra bei der Befreiung der Gefangenen erlebt hatte, außergewöhnliche Fähigkeiten. Ansonsten aber war sie für den Zweifachen Sonnenträger eine undurchsichtige Person, die er als verspielt und wirklichkeitsfremd einstufte.

„In der großen Politik gelten besondere Spielregeln“, belehrte er sie. „Da wird nicht von Diebstahl gesprochen, wenn jemandem etwas weggenommen wird. Einzig und allein der Erfolg und die Fähigkeit, die Frucht des Erfolgs zu verteidigen, zählen. In diesem Sinn ist Orbanaschol III. der Regent des Großen Imperiums, denn er hat die Macht und die Mittel, sie zu verteidigen. Deshalb kann Atlan nicht Kristallprinz sein.“

„Ich verstehe, daß Sie so sprechen, Skapron“, erklärte der Kundschafter. „Der Besitz der Macht schließt das Recht ein, sie zu gebrauchen. Ist es so?“

„Das stimmt“, antwortete der Arkonide.

Algonkin-Yatta lächelte. „Allmählich begreife ich, wie Ihre politischen Spielregeln aussehen. Wenn Atlan um seinen Titel kämpft, darf er ihn nach diesen Spielregeln also auch benutzen, denn sein Kampf führt zwangsläufig dazu, daß Orbanaschol III. wieder entmachtet wird.“

„Noch ist er nicht entmachtet“, wandte Khoruna Skapron ein.

„Nein, aber er hat den Kampf bisher nicht für sich entscheiden können“, entgegnete der Kundschafter. „Ich werde jedenfalls alles tun, um Atlan zu helfen, seinen Titel zurückzugewinnen.“

„Aber vielleicht befindet sich Atlan inzwischen schon in der Gewalt Orbanaschols“, sagte der Arkonide.

Der Kundschafter erhob sich. „Dann befreie ich ihn wieder!“ erklärte er entschlossen.

„Wir haben immerhin eine Spur, der wir folgen können: die Koordinaten, von denen Sie sprachen, Skapron.“

„Ich weiß nicht, ob es die Koordinaten eines Himmelskörpers sind, zu dem Atlan gebracht werden sollte oder die Koordinaten des Punktes, von dem die SKONTAN kam, um Atlans Schiff aufzulauern“, wandte Khoruna Skapron ein.

„Eine Spur ist eine Spur“, erwiderte Algonkin-Yatta. „Egal, ob die SKONTAN von dort kam oder dorthin unterwegs war, es muß an dem Koordinatenpunkt Informationen geben, die uns weiterhelfen können. Wissen Sie die Koordinaten auswendig?“

„Ich habe sie mir eingeprägt“, antwortete der Arkonide.

„Dann geben Sie sie mir!“ forderte der Kundschafter. „Wir fliegen unverzüglich hin.“

*

Während das Kundschafterschiff auf verschlungenen Kraftfeldlinien dimensional übergeordneter Kontinua dahinjagte, überdachte Algonkin-Yatta seine Lage. Nach der Planung von MYOTEX, wie sich die uralten psiotronisch gesteuerten Komplexe auf Ruoryc nannten, sollte er mit seinem Kundschafterschiff in einem völlig anderen Sektor des Weltalls sein. Aber er war aus dem vorprogrammierten Kundschafterkurs ausgebrochen, nachdem zwei Ereignisse besonderer Art in sein Dasein getreten waren.

Das erste Ereignis war die Entdeckung eines havarierten Kleinraumschiffs gewesen, in dessen Innern Algonkin-Yatta die bewußtlose Anlytha gefunden hatte. Er rettete sie, weil sein stark ausgeprägter Beschützerinstinkt es ihm vorschrieb und weil er einen unbezähmbaren Drang nach Kontaktaufnahme mit anderen Lebewesen hatte. Leider erfuhr er von Anlytha anfangs nicht mehr als ihren Namen. Die Gehirnerschütterung bei der Havarie ihres Raumschiffs hatte sie ihre Herkunft und Vergangenheit vergessen lassen. Aber er verstand sich ansonsten recht gut mit ihr, und Anlytha lernte auch ziemlich schnell seine Sprache, das Mathona.

Das zweite Ereignis war schwererwiegend gewesen. Sein Kundschafterschiff hatte Notsignale von einem Planeten aufgefangen. Nach routinemäßigen Ortungen war Algonkin-Yatta auf diesem Planeten gelandet und hatte festgestellt, daß in einem Stützpunkt Lebewesen in großer Gefahr schwebten.

Der Kundschafter hatte Anlytha in seinem Schiff zurückgelassen und war mit einem mobilen Medosystem zu den gefährdeten Lebewesen geeilt. Leider war keine Heilung mehr möglich gewesen, sondern nur noch eine Erleichterung des Sterbens. Aber von einem der Sterbenden, dem Goltein-Heiler Scoopar, erfuhr Algonkin-Yatta, was sich ereignet hatte.

Eine Zeitkapsel war mitten im Stützpunkt materialisiert. Die auf dem Planeten Perpandron lebenden und praktizierenden Goltein-Heiler versuchten, in sie einzudringen und sie zu untersuchen. Eine von der Zeitkapsel ausgehende unbekannte Strahlung verseuchte sie und verwandelte ihre Station in ein Sterbehaus. Die Zeitkapsel aber verschwand wieder.

Doch Scoopar hatte nicht nur von der Zeitkapsel berichtet, sondern auch vom Großen Imperium der Arkoniden, dem Kampf gegen die Maahks - und vom

Kristallprinz Atlan, der gegen den Diktator und Mörder Orbanaschol III. sowie für Freiheit und Gerechtigkeit kämpfte.

Seine Schilderung hatte den Arkoniden Atlan in Algonkin-Yattas Augen zu einer so faszinierenden Persönlichkeit werden lassen, daß der Kundschafter von dem unwiderstehlichen Drang ergriffen wurde, Atlan persönlich kennen zu lernen. Dem stand die Schwierigkeit entgegen, daß Atlan auf Orbanaschols Veranlassung hin ein Gejagter war, der sich nie sehr lange in ein- und demselben Raumsektor aufhalten konnte. Doch davon ließ sich Algonkin-Yatta nicht beeindrucken. Nach dem Tod der Goltein-Heiler verließ er den vorgeschriebenen Erkundungskurs und begab sich auf die Suche nach Atlan.

Von Scoopar hatte er Koordinaten erhalten, an denen er hoffte, den Kristallprinzen zu finden. Aber als das Kundschafterschiff die entsprechende Position erreichte, stieß der Kundschafter nicht auf Atlan, sondern auf ein von Maahks beherrschtes Sonnensystem, in dem sich unter anderem ein Ausbildungszentrum für maahksche Raumkadetten befand.

In seiner Ahnungs- und Arglosigkeit erkundigte sich Algonkin-Yatta bei dem Kommandanten eines maahkschen Abfangraumschiffs, ob Kristallprinz Atlan zugegen sei. Das verblüffte die Maahks dermaßen und machte den Kundschafter gleichzeitig zu einer für so wichtigen Figur, daß sie ihn sozusagen mit Samthandschuhen anfaßten, anstatt ihn sofort festzusetzen und sein Schiff zu beschlagnahmen.

Erst allmählich kam Algonkin-Yatta dahinter, daß ihm die Maahks nur Theater vorspielten. Im Gespräch mit dem Grek 1 des UrpraSystems siegte Algonkin-Yattas Ausfragekunst über die Verhörtaktik des Maahks. Der Kundschafter erfuhr, daß sich auf dem sechsten Mond des Riesenplaneten Xymoch, Chanetra, einige tausend gefangene Arkoniden befanden und daß von Zeit zu Zeit kampffähige Männer mit leichter Bewaffnung auf Chanetra gegen schwerbewaffnete maahksche Raumkadetten antreten mußten, um den Maahks eine optimale Ausbildung ihrer zukünftigen Kämpfer zu ermöglichen.

Wieder einmal erwachte Algonkin-Yattas Beschützerinstinkt. Gemeinsam mit Anyltha, die inzwischen schon einige Kostproben ihrer außergewöhnlichen Fähigkeiten präsentiert hatte, schmiedete er einen Befreiungsplan. Mit Hilfe der Psiotronik seines Kundschafterschiffs und Anylthas Fähigkeiten, anderen Lebewesen etwas vorzugaukeln, brachte er die Besatzung des Raumschiffs, das die maahksehen Kadetten nach Chanetra gebracht hatte, dazu, mit den Kadetten ins Gefangenenlager zu marschieren.

Algonkin-Yatta und Anyltha führten mit Khoruna Skaprons Hilfe die Gefangenen in den Maahkraumer, nachdem der Kundschafter sein Schiff mit dem verlassenen Schiff der Maahks gekoppelt und die Wasserstoff-Methan-Ammoniak-Atmosphäre gegen eine Sauerstoffatmosphäre ausgetauscht hatte. Danach startete der Kundschafter und nahm dabei das Beuteschiff mit.

Die Flucht der Gefangenen wurde bemerkt. Maahkraumschiffe starteten von Xymoch, um die Flüchtlinge abzuschießen. Nur dank Algonkin-Yattas unkonventioneller Taktik gelang es dem Kundschafter, mit seinem Schiff und dem Beuteraumer zu entkommen.

In der ersten Etappe des Interdimensionsflugs hatte Khoruna Skapron auf Algonkin-Yattas Bitte angefangen, alles zu sagen, was er über den möglichen Verbleib Atlans wußte. Er hatte seinen Bericht nach der ersten Interdimensionsflugetappe abgeschlossen.

Und nun befand sich das Kundschafterschiff auf einem Kurs, an dessen Ziel Algonkin-Yatta sich neue Informationen über Kristallprinz Atlan erhoffte ...

*

Als die beiden zusammengekoppelten Schiffe in den normalen Weltraum zurückkehrten, leuchtete voraus eine große gelbe Sonne.

Algonkin-Yatta schaltete die AM-Triebwerke für den Unterlichtflug noch nicht ein, so daß die beiden Raumschiffe relativ zur gelben Sonne fahrtlos im Raum hingen. Der Kundschafter hatte aus den schlechten Erfahrungen gelernt, die er im Urptra-System mit den Maahks gemacht hatte. Er war vorsichtiger geworden.

Nachdem er der Psiotronik seines Schiffes den Auftrag erteilt hatte, die Umgebung der gelben Sonne nach Planeten und nach allen denkbaren Anzeichen einer technischen Zivilisation abzusuchen, wandte er sich an seine Begleiterin und den Arkoniden.

„Ich denke, es ist Zeit, daß wir uns um die Lebewesen Ihres Volkes kümmern, die sich im Maahkraumschiff befinden, Skapron“, erklärte er. „Die Psiotronik meines Schiffes hat sie zwar mit allem Nötigen versorgt, aber es gibt Bedürfnisse, die sich nicht durch materielle Versorgung befriedigen lassen.“

„Ich stimme Ihnen zu“, erwiderte der Zweifache Sonnenträger. „Sie werden sich vor allem fragen, was man mit ihnen vorhat - und, ehrlich gesagt, das frage ich mich auch.“

Algonkin-Yatta blickte den Arkoniden verständnislos an.

„Was ich mit ihnen vorhabe, dürfte Ihnen doch klar sein. Ich habe sie befreit mit Anlythas Hilfe und fühle mich für ihre Sicherheit verantwortlich. Sobald sie in der Lage sind, sich selbst weiterzuhelfen, werde ich mich von ihnen verabschieden und ihnen Glück wünschen.“

„Wollen Sie sie auf einem Planeten absetzen, Algonkin-Yatta?“

„Nur, wenn sie das wünschen“, erwiderte der Kundschafter. „Aber ich hoffe doch, daß sie gelehrt genug sind, um sich mit der Steuerung des maahkschen Raumschiffs vertraut zu machen, so daß sie in ihre Heimat zurückkehren können.“

„Wie?“ fragte Khoruna Skapron verblüfft. „Sie beanspruchen das Schiff, das Sie erbeutet haben, nicht für sich?“

Der Kundschafter zuckte die Schultern.

„Ich habe schon ein Raumschiff. Was sollte ich mit einem zweiten Schiff anfangen, Skapron? Es gehört Ihren Leuten, denn sie brauchen es.“

„Sie werden sich darüber freuen“, sagte der Arkonide. „Ich danke Ihnen für Ihre Großzügigkeit. Ich für meine Person hatte allerdings gehofft, Ihre Gastfreundschaft noch einige Zeit genießen zu dürfen.“

Algonkin-Yatta lächelte erfreut und machte eine alles umfassende Geste.

„Dieses Schiff hat Platz für zwei Lebewesen. Es hat auch Platz für drei oder mehr Lebewesen. Sie sind mein Gast, solange es Ihnen bei mir gefällt, Skapron.“

Er schaute nach Anlytha. „Kommst du mit?“

Anlytha rutschte von der Lehne ihres Sessels und trippelte auf den Kundschafter zu. Ihr weißer Federkamm wippte dabei auf und ab.

„Selbstverständlich komme ich mit, Algonkin. Ich hatte noch nie Gelegenheit, ein Raumschiff der Maahks von innen zu inspizieren. Bestimmt lassen sich darin einige ausgefallene Dinge finden, die ich meiner Sammlung hinzufügen kann.“

„Es ist eigentlich meine Sammlung“, erwiderte der Kundschafter. „Aber da du ihr auf Perpandron eine nicht unbeträchtliche Anzahl neuer Stücke hinzugefügt hast - und auch später-, will ich nicht kleinlich sein.“

Er wandte sich dem Schott der Steuerzentrale zu. Wieder einmal setzte er sich über die winzige Kommandoschaltung, die sich oberhalb seiner Hirnanhangdrüse befand, mit der Psiotronik seines Raumschiffs in Verbindung. Er wählte diese Methode nicht, weil niemand mithören sollte, was er der Psiotronik mitzuteilen hatte, sondern, weil sie ihm in diesem Fall zweckmäßiger erschien als eine akustische Verbindung über sein Kommandoarmband oder die identischen Schaltungen der Steuerzentrale.

Ich benötige einen Drucktunnel zum Maahkraumschiff! dachte er. Der Drucktunnel wird sofort hergestellt, Kundschafter! gab die Psiotronik zurück.

Es bedurfte für Algonkin-Yatta keiner weiteren Kommunikation, denn die Psiotronik war ein auf logischer Basis funktionierendes künstliches Gebilde und für den Kundschafter der dienstbare Geist schlechthin. Nur einmal hatte die Psiotronik den Kundschafter überrascht und irritiert; das war, als sie über Anlythas Aktivitäten auf Chanetra Belustigung gezeigt hatte - und eine Psiotronik konnte nach dem Wissen Algonkin-Yattas eigentlich keine Emotionen haben. Da er daran gewohnt war, Tatsachen hinzunehmen, war er allerdings nicht sehr beunruhigt darüber gewesen. Als die drei Personen die Heckschleuse des Kundschafterschiffs erreichten, fing Algonkin-Yattas empfindliche Nase das Geruchssignal auf, das die Vollendung der Drucktunnelverbindung mit dem Beuteschiff meldete.

Er öffnete die Schleusenschotte und führte seine Begleiterin in den durchgehenden Mittelgang des Walzenraumschiffs. Einige Arkoniden kamen ihnen entgegen. Sie freuten sich, als sie ihre Befreier erkannten, blickten allerdings ein wenig scheu auf Anlytha, die sich trotz ihrer verwandten Körperformen und Proportionen durch ihre absolut glatte fliederfarbene Haut, ihre kleine zierliche Figur und den weißen Federkamm auf ihrem Kopf eben doch er

heblich von Arkoniden unterschied. „Wer führt das Kommando?“ fragte Khoruna Skapron.

Einer der Arkoniden salutierte, als er die befehlsgewohnte Stimme hörte.

„Dreifacher Planetenträger Achthorna“, antwortete er. „Er hält sich in der Steuerzentrale auf.“

Khoruna Skapron dankte knapp und übernahm von da an die Führung. Als hoher Flottenoffizier des Großen Imperiums waren ihm selbstverständlich genaueste Informationen über alle Konstruktionsdetails von Maahkraumschiffen zugänglich gewesen, so daß er sich problemlos auf dem erbeuteten Schiff zurecht fand.

Der Dreifache Planetenträger Achthorna zeigte sich über den Besuch Skaprons erfreut. Er vergaß auch nicht, sich bei dem Kundschafter und Anlytha für die Befreiung zu bedanken.

„Es war mir eine Freude, Ihnen helfen zu dürfen“, erklärte Algonkin-Yatta bescheiden. „Wir befinden uns zur Zeit vor einem Sonnensystem, in dem ich wichtige Hinweise darauf zu finden hoffe, wo sich Kristallprinz Atlan aufhält.“

Achthorna schluckte.

„Atlan?“ fragte er. „Wollen Sie sich an der Jagd auf Atlan beteiligen?“ „Ich suche ihn, weil ich mit ihm reden möchte“, erwiderte der Kundschafter. „Deshalb bin ich aber nicht zu Ihnen gekommen. Mich interessiert, wie weit Sie in der Lage sind, das erbeutete Maahkraumschiff zu beherrschen.“

„Wir kommen schon recht gut mit den Kontrollen zurecht“, antwortete der Dreifache Planetenträger.

„Dann werden wir uns bald trennen können“, sagte Algonkin-Yatta. „Mein Schiff wird Ihnen ausreichend Nahrungsmittel und Trinkwasser liefern, damit Sie mit dem Beuteschiff zu Ihrer Heimat oder zu einem Planeten Ihres Imperiums kommen. Vorerst aber bleiben die beiden Raumschiffe gekoppelt, denn ich weiß noch nicht, ob in dem

Sonnensystem, das gerade untersucht wird, Gefahren lauern, mit denen Sie allein vielleicht nicht fertig würden."

Er sah aus den Augenwinkeln, daß Anlytha verstoßen die Steuerzentrale verließ. Offenbar wollte sie auf die Suche nach Souvenirs gehen. „Anlytha!" rief er.

Seine Begleiterin blieb vor dem geöffneten Schott stehen.

„Ja, Algonkin?"

„Das Eigentum der Arkoniden ist tabu für uns!" erklärte der Kundschafter. „Vergiß das bitte nicht - und halte dich nicht zu lange hier auf!"

Anlytha verzog ihr Gesicht.

„Du gönnst mir aber auch keinen Spaß, Algonkin. Na, schön, ich werde mich daran halten. Schließlich müssen die Maahks genügend Dinge zurückgelassen haben, die ebenfalls interessant sind."

Algonkin-Yatta blickte ihr nachdenklich hinterher, dann wandte er sich wieder an Achthorna.

„Skapron und ich gehen jetzt wieder auf mein Schiff. Ich setze mich mit Ihnen in Verbindung, sobald feststeht, daß Sie von hier aus gefahrlos aufbrechen können."

2.

„Große gelbe Sonne mit zwölf Planeten, sechzehn Monden und einem Riesenkometen, der das System gerade durchquert", meldete die Psiotronik des Kundschafterschiffs, nachdem Algonkin-Yatta und seine Begleiter zurückgekehrt waren. Da der Kundschafter ständig seinen aktivierten Translator bei sich trug, konnte auch Khoruna Skapron verstehen, was die Psiotronik berichtete.

„Gibt es Anzeichen technisch orientierter Zivilisationen, von Raumschiffen oder planetaren Stützpunkten fremder raumfahrender Zivilisationen in diesem Sonnensystem?" erkundigte sich Algonkin-Yatta.

„Bisher konnte nichts dergleichen ermittelt werden, Kundschafter", antwortete die Psiotronik. „Wir sind allerdings noch zu weit außerhalb des Systems, um die Anwesenheit technischer Einrichtungen mit Sicherheit ausschließen zu können. Ich schlage vor, den vierten Planeten anzufliegen. Es ist die einzige Welt innerhalb dieses namenlosen Systems, bei der die Vorbedingungen für eine Existenz von tierischem und pflanzlichen Leben in ausreichendem Maß gegeben sind."

„Übermittle die Daten!" befahl der Kundschafter. „Außerdem hat das System ab sofort einen Namen. Ich nenne es Tamman-System - und den vierten Planeten nenne ich Kaeflivar."

Auf einem Datenscreen erschienen in einer Mischung von Wort und Zahl die von der Psiotronik mittels der Ortungssysteme ermittelten Werte. Algonkin-Yatta sprach die Angaben in seinen Translator, der sie ins Arkonidische übersetzte.

„Kaeflivar hat große Ähnlichkeit mit den Arkonwelten, was Radius, Masse, Dichte sowie Zusammensetzung der Atmosphäre und Klima betrifft!" rief Khoruna Skapron. Er blickte auf die letzten Texte und Zahlenkolonnen, die auf dem Datenscreen standen. „Übrigens haben Ihre Schriftzeichen und Ziffern eine gewisse Ähnlichkeit mit unseren, Algonkin-Yatta, aber es tauchen auch einige Schriftzeichen auf, die sich grundlegend von den arkonidischen unterscheiden."

Der Kundschafter setzte sich und sagte leise:

„Vielleicht hatten unsere Völker in

ferner Vergangenheit engen Kontakt, Skapron. Die geschichtliche Überlieferung meines Volkes besagt, daß unsere Vorfahren vor sehr langer Zeit ein großes galaktisches Staatswesen besaßen. Es wurde von mächtigen Angreifern

zerschlagen, die sich Haluter nannten. Haben Sie diesen Namen irgendwann gehört?"

„Noch nie“, erwiderte der Arkonide. „Ich habe auch noch nie den Namen Ihres Volkes gehört oder von Lebewesen erfahren, die so aussahen wie Sie.“

„Das besagt gar nichts“, meinte Algonkin-Yatta. „Mein Volk auf Ruoryc nennt sich nach dem Namen des Schiffes, mit dem sich unsere Ahnen nach Ruoryc flüchteten. Wie sich das Volk meinen Ahnen nannte, ist in Vergessenheit geraten. MOYTEX sagt, die Flüchtlinge der MATHON hätten sich standhaft geweigert, den Namen ihres Volkes und ihres Heimatplaneten zu nennen. Sie sagten allerdings auch nichts von Arkoniden. Dennoch kann es sein, daß Ihre und meine Ahnen sich früher gut kannten und daß durch einen intensiven Informationsaustausch auch Informationselemente ausgetauscht und übernommen wurden.“

Er legte die Hände auf sein Kontrollpult und nahm einige Schaltungen vor. Das Kundschafterschiff setzte sich in Bewegung und nahm Kurs auf das Tamman-System, das Beuteraumschiff mit den befreiten Arkoniden mit sich schleppend. Als es die Bahn des zwölften Planeten kreuzte - der Planet selbst befand sich zur Zeit in Opposition -, blendeten die Elektronenteleskope die ersten Planetenbilder auf die Schirme der Zentrale.

„Es ist kein einziger Großplanet dabei!“ sagte Algonkin-Yatta. „Das hat man bei Sonnen dieses Typs selten.“

„Sie sind offenbar sehr weit herumgekommen auf Ihren Kundschafterflügen“, meinte Khoruna Skapron achtungsvoll.

„Oh, ja!“ erwiderte Algonkin-Yatta. „Ich habe schon viele Sonnensysteme, Planeten und Kulturen kennengelernt, wenn auch nicht unmittelbar.“

„Was heißt nicht unmittelbar?“ warf Anyltha ein, die in diesem Augenblick zurückkehrte, eine schwere Plastikkiste hinter sich herschleifend.

Der Kundschafter wandte sich zu ihr um und sagte

„Es gehörte zu meiner Ausbildung, Erfahrungen mit den Bedingungen des Weltraums und mit Kontakten zu möglichst vielen anderen Lebewesen zu sammeln, damit ich meine Aufgabe nicht unvorbereitet antreten mußte. Selbstverständlich erfolgte diese Ausbildung durch simulierte Raumflüge und Kontakte.“

Anyltha ließ das Seil los, mit dem sie die Kiste hinter sich hergezogen hatte.

„Wie? Du hast noch gar keine echten Kontakte zu anderen Lebewesen gehabt? Algonkin? Warum hast du dann immer davon gesprochen? Und woher kommen die vielen Andenken in deinem Schiff?“

„Simulierte Kontakte sind für die Ausbildung ebenso nützlich wie echte Kontakte“, antwortete der Kundschafter. „Und die Andenken sind naturgetreue Kopien echter Andenken, die von meinen Vorgängern gesammelt wurden.“

„Du hast also gelogen!“ stellte Anyltha empört fest. Sie gab einige zwitschernde Laute von sich. „Sogar als du behauptetest, du könntest nicht lügen, hast du gelogen!“

Algonkin-Yatta schüttelte den Kopf.

„Ich habe niemals wissentlich die Unwahrheit gesagt und das ist es doch, was du unter Lüge verstehst, Anyltha. Woher sollte ich wissen, daß du einen Unterschied zwischen direkten Raumflügen und Kontakten und solchen machst, die simuliert werden. Für mich waren sie so gut wie echt.“

Der Arkonide starrte den kleinen Kundschafter verblüfft an.

„Wollen Sie damit sagen, daß das Ihr erster Kundschafterflug ist, Algon in-Yatta?“

„Das ergibt sich aus dem, was ich erklärte“, gab Algonkin-Yatta zurück.

Khoruna Skapron ließ sich in einen Sessel fallen und lachte, bis er nach Luft schnappen mußte.

„Ein Neuling!“ stieß er atemlos hervor. „Ein unbeschriebenes Blatt! Und so etwas kreuzt dreist in einem von Maahks besetzten Sonnensystem auf, befreit sozusagen mit der linken Hand einige tausend Kriegsgefangene, erbeutet ein maahksches Raumschiff, läßt einen ganzen Flottenverband von Verfolgern ins Leere laufen und zerstört so nebenbei ein paar Raumabwehrforts! Außerdem hat es sich in den Kopf gesetzt, den am meisten gejagten Mann dieser Galaxis zu finden und ihn zu sprechen.“

Der Arkonide lachte erneut, dann brach er abrupt ab und sagte ernüchtert:

„Aber das alles ist Wirklichkeit. Ich glaube fast, wenn es einem Mann gelingt, Atlan auszuspüren, daß dieser Mann Algonkin-Yatta heißt. Was sagen Sie dazu, Anlytha?“ Diesmal stieß Anlytha ein ausgesprochen fröhliches Zwitschern aus. „Sie haben mich davon überzeugt, daß Algonkin mich nicht angelogen hat, Skapron. Und was Atlan betrifft, so zweifle ich nicht daran, daß er ihn findet.“

„Das ist doch selbstverständlich“, meinte der Kundschafter.

*

Die beiden zusammengekoppelten Raumschiffe gingen in einen weiten Orbit um den vierten Planeten der großen gelben Sonne. Auf den Bildschirmen tauchten gestochen scharfe Bilder der Oberflächenformationen auf.

„Sieben Kontinente, hohe Gebirge, dichter Dschungel, Wüsten und Steppen“, sagte Khoruna Skapron. „Eine unkultivierte Welt, auf der bestenfalls primitive Barbarenstämme leben werden. Ich hatte mehr erwartet, nachdem der Kommandant der SKONTAN die Koordinaten dieses Systems so geheimnisvoll behandelte.“

Algonkin-Yatta drückte eine Taste.

„Ich habe elf Sonden ausgeschickt, die die übrigen Planeten erkunden“, teilte er seinen Gefährten mit. „Wenn nicht auf Kaeflivar, dann gibt es auf einem der anderen Planeten etwas, das uns Informationen über Atlans Weg zwischen den Sternen liefert.“

„Atlans Weg zwischen den Sternen!“ rief Anlytha ironisch. „Du sprichst von diesem Arkoniden wie von einer Sagengestalt, Algonkin!“

„Möglich, daß er für spätere Generationen zu einer Sagengestalt wird“, erwiderte der Kundschafter. „Das ist übrigens ein guter Einfall von dir, Anlytha. Ich werde alles über Atlans

Erlebnisse speichern und zu einem Epos verarbeiten, das das Bild seiner Persönlichkeit sowie seine Taten der Nachwelt überliefern soll.“

Um Khoruna Skaprons Lippen zuckte es, aber der Arkonide sagte diesmal nichts, sondern musterte nur die Bildschirme, auf denen sich die Bilder der Planetenoberfläche abwechselten. Plötzlich fuhr er hoch und deutete mit ausgestrecktem Arm auf einen der Bildschirme.

„Da! Eine Stadt - oder das, was von einer großen Stadt übriggeblieben ist.“

Algonkin-Yatta schaltete eine Verbindung zur Psiotronik und befahl:

„Die Ruinen im Bild halten! Ich benötige eine möglichst genaue Analyse, was für Baumaterial für diese ehemalige Stadt verwendet wurde und wie alt es ist!“

„Die Untersuchungen laufen an, Kundschafter“, teilte die Psiotronik mit. „Die Ruinen werden im Bild festgehalten. Ich stoße zu diesem Zweck eine Beobachtungsboje aus, die über den Ruinen gravitatorisch verankert wird.“

Der Kundschafter erwiderte nichts darauf. Aufmerksam und gespannt blickte er auf den Bildschirm, der die Ruinen zeigte. Sie befanden sich auf einem Hochplateau,

dessen Flanken von dichtem Dschungel überwuchert waren. Deutlich war zu erkennen, daß die halbzerfallenen Bauten in konzentrischen Kreisen angeordnet worden waren.

Die Psiotronik meldete sich und sagte:

„Erste Analyse beendet. Bei dem Baumaterial, das für die ehemalige Stadt verwendet wurde, handelt es sich um Naturgestein mit einem hohen Quarzanteil. Die Schattenanalysen relativ gut erhaltener Überreste erwiesen, daß die Bearbeitungsqualität des Baumaterials die Güteklasse Alpha verdient.“

„Alpha?“ fragte Khoruna Skapron. „Was bedeutet das?“

„Es ist eine Bearbeitungsqualität, die nur mit Hilfe energetischer Werkzeuge und vollautomatischer, programmierter Formgebung erzielt werden kann“, antwortete der Kundschafter.

„Aber wer energetische Werkzeuge besitzt und über eine entsprechende Technologie verfügt, der baut doch seine Häuser nicht aus Naturstein!“ protestierte der Arkonide.

„Dieser Schluß ist unlogisch, da er auf Erfahrungen basiert, die keine Vollständigkeit beanspruchen können“, entgegnete Algonkin-Yatta sachlich. „Auf Kaeflivar ist dieser Tatbestand jedenfalls gegeben.“

Die Ruinenstadt blieb hinter der Krümmung des Horizonts zurück, da das Kundschafterschiff seine Umkreisung des Planeten fortsetzte. Aber die stationär „aufgehängte“ Beobachtungsboje sendete unablässig das Bild der Ruinenansammlung.

Auf den anderen Bildschirmen tauchten abwechselnd öde Wasserflächen, Wüsten, Gebirge und Ebenen auf. Mäandrierende Flüsse erschienen, wurden von Seen und dampfendem Dschungel abgelöst - und plötzlich zeigte ein Schirm eine weitere Ansammlung von Ruinen.

„Ebenfalls festhalten!“ befahl Algonkin-Yatta der Psiotronik. Er wandte sich an den Arkoniden. „Diese ehemalige Stadt befindet sich auf einem anderen Kontinent als die erste; dennoch ist die Architektur unverkennbar die gleiche. Ich schließe daraus, daß die früheren Bewohner Kaeflivars eine einheitliche Kultur entwickelt hatten. Das kann im Verlauf eines langsamen historischen Entwicklungsprozesses geschehen sein, aber auch infolge Besiedlung des Planeten durch fremde raumfahrende Lebewesen.“ Anlytha ließ ein sehnsüchtiges Zwitschern hören.

„Was für Schätze müssen dort zwischen oder unter den Ruinen liegen! Algonkin, laß uns landen!“

„Was interessieren mich irgendwelche Schätze, wenn ich auf der Suche nach Kristallprinz Atlan bin!“ entgegnete der Kundschafter. „Aber landen werde ich auf jeden Fall. Nur muß ich erst mehr über diese Welt wissen.“

Das Kundschafterschiff vollendete seine Umkreisung und entdeckte dabei vier weitere Ruinenstädte. Eine von ihnen lag auf einem Felskegel, der sich kahl aus einer sumpfigen Urwaldlandschaft erhob. Sie war die kleinste der bisher entdeckten Ruinenstädte, aber ihre Bauten waren besser erhalten als die der übrigen ehemaligen Ansiedlungen. Nicht weit von ihr endete der Dschungel an der Küste eines Meeres.

„Hier werde ich mich umsehen!“ entschied Algonkin-Yatta. „Aber ich kann dort unten wegen Platzmangel nicht mit dem Schiff landen, es sei denn, ich setze es in den Sumpfwald. Deswegen werde ich die Pfadfinderkapsel nehmen!“

„Aber ich gehe mit!“ erklärte Anlytha.

Der Kundschafter schüttelte den Kopf.

„Einen fremden Planeten zu erkunden, ist meine Aufgabe, Anlytha. Ich darf dich nicht mitnehmen, bevor ich nicht sicher bin, daß du dort unten nicht gefährdet bist. Wenn

du mir dennoch helfen möchtest, dann kontrolliere bitte den Raum in unserer Nähe. Damit könntest du mir die Verantwortung für die Sicherheit der Arkoniden im Beuteschiff abnehmen."

Anlytha zwitscherte enttäuscht. „Was kann ich schon tun, was deine Psiotronik nicht allein könnte!" „Vieles, Anlytha", erwiderte Algonkin-Yatta. „Falls Sie mich begleiten wollen, Skapron, habe ich allerdings nichts dagegen, denn Ihnen verdanke ich schließlich die Koordinaten des Tamman-Systems." „Ich begleite Sie sehr gern, Algonkin-Yatta", sagte der Arkonide.

*

Als sich das Schott hinter dem Arkoniden und dem Kundschafter schloß, musterte Khoruna Skapron skeptisch das offene ovale Fahrzeug, das dicht über einer rechteckigen silberfarbenen Markierung des Bodens schwebte.

„Ist das etwa die Pfadfinderkapsel?" fragte er.

Algonkin-Yatta nickte.

Der Arkonide kannte inzwischen die gebräuchlichsten fremdartigen Gesten, deren der Kundschafter sich bediente, deshalb wußte er, daß das leichte Vor- und Zurückbeugen des Kopfes Bejahung bedeutete. Seine Miene wurde noch skeptischer.

„Aber für meine Begriffe ist das ein offener Gleiter, mit dem man nicht einmal in die höheren Schichten einer Atmosphäre vordringen kann", wandte er ein. „Und wir befinden uns im Weltraum. Ich besitze nicht einmal einen Raumanzug. Wie soll ich da ... ?"

Algonkin-Yatta machte eine knappe Handbewegung.

„Wenn Sie mitkommen, brauchen Sie keinen Raumanzug. Die Pfadfinderkapsel hüllt sich in eine Energieblase, bevor sie das Schiff verläßt. In der Energieblase wird ständig eine atembare Sauerstoffatmosphäre aufrechterhalten."

„Das ist etwas anderes", erwiderte der Arkonide. „Selbstverständlich komme ich mit."

Als er sich in der Pfadfinderkapsel niederließ, erkannte er einige der Unterschiede, die zwischen ihr und einem arkonidischen Gleiter bestanden. Die zahlreichen Kontrollen und Monitoren verrieten, daß die Kapsel nicht nur mit allen denkbaren Ortungsgeräten ausgerüstet war, sondern auch über mehrere Waffensysteme verfügte. Das zylinderisch geformte, rosa schimmernde Gebilde, das im Hintergrund der Steuerkabine lag, gab ihm allerdings ein Rätsel auf. Er kannte so etwas nicht.

„Es handelt sich um ein mobiles Medosystem", erklärte Algonkin-Yatta, der den grübelnden Blick des Arkoniden bemerkt hatte. „Jeder Kundschafter muß in der Lage sein, hilfsbedürftigen Lebewesen optimale Hilfe zu leisten."

Erlegte die Hände auf die Steuertastatur und bewegte ganz leicht die Finger. Ein leichtes Flimmern legte sich kurz gleich einem durchsichtigen Schleier um die Kapsel, dann erlosch es wieder. Bald darauf öffnete sich das Außenschott des Schleusenhangars. In der Öffnung wurde die samtartige Schwärze des Weltraums und darin eine helle gekrümmte Linie sichtbar, dann glitt das Fahrzeug auf die Öffnung zu und tauchte in die Schwärze ein.

Unwillkürlich hielt Khoruna Skapron den Atem an, als das offene Fahrzeug ohne jeden erkennbaren Schutz ins Vakuum schwebte. Aber dann schalt er sich einen Narren. Schließlich hatte Algonkin-Yatta oft genug bewiesen, daß man ihm vertrauen konnte - und er seinerseits vertraute offenbar jedem anderen Lebewesen, solange es nicht durch sein Verhalten bewies, daß man ihm nicht vertrauen durfte. Die Zivilisation, der der Kundschafter angehörte, mußte ganz anders sein als jene, denen Arkoniden bisher begegnet waren.

Ohne die geringste Unsicherheit steuerte Algonkin-Yatta die Pfadfinderkapsel aus dem Orbit und in die Atmosphäre des Planeten Kaeflivar. Über einem Ozean vollführte sie eine Schwenkung und flog in zirka fünfhundert Metern Höhe auf das Ufer

zu. Voraus war deutlich die Ruinenstadt auf dem Bergkegel zu erkennen.

Algonkin-Yatta beobachtete laufend die Anzeigen der Ortungsgeräte.

„Keine energetischen Aktivitäten, die auf Erzeugnisse einer technisch orientierten Zivilisation schließen lassen“, erklärte er seinem Begleiter. „Ich schalte die Zellschwingungstaster ein.“

„Zellschwingungstaster?“ wiederholte Khoruna Skapron. „Was ist das?“

„Ein Gerät, das auf die Zellauren lebender Wesen anspricht“, erläuterte der Kundschafter. „Zur Zeit ist es auf die Erfassung hochorganisierter Zellverbände mit hochentwickelten Zentralnervensystemen eingestellt.“

„Das ist phantastisch!“ entfuhr es dem Arkoniden. „Sie können mit dem Gerät also feststellen, ob sich in unserer Nähe intelligentes Leben befindet?“

„Leben auf einer der unseren vergleichbaren Intelligenzstufe“, korrigierte der Kundschafter.

„Das meinte ich ja“, erwiderte Khoruna Skapron.

Alonkin-Yatta lächelte.

„Alles Leben ist intelligent - und nicht nur das organische Leben. Deshalb war Ihre Frage nicht konkret genug. Aber hier scheint es keine Lebensformen mit einem dem unseren vergleichbaren Intelligenzstand zu geben. Allerdings erfaßt der Zellschwingungstaster die Lebensformen, auf die er eingestellt ist, nur im Umkreis von höchstens viertausend Metern.“

Inzwischen hatte sich die Pfadfinderkapsel dem Kegelberg bis auf rund zweitausend Meter genähert. Algonkin-Yatta zog ihn hoch und musterte mit funkelnden Augen die Ruinen. Auch sie waren zu konzentrischen Kreisen geordnet. Der äußere Kreis wurde von Bauwerken

mit hohen senkrechten Wänden gebildet, die keine Zwischenräume aufwiesen. Unten befanden sich schlitzförmige Öffnungen; weiter oben waren Reihen von rechteckigen Öffnungen zu sehen. Die Decken der Bauwerke waren teilweise eingebrochen. Zwischen den Gebäuden der inneren Kreise befanden sich Zwischenräume, die einmal als Straßen gedient haben mochten, die vom Zentrum der Stadt zu den Randbezirken führten. Die Trümmer eingestürzter Wände hatten sie blockiert; auf ihnen grünte spärlicher Pflanzenwuchs. Kleine echsenartige Tiere sonnten sich auf Mauern und Trümmersteinen. Die größten von ihnen waren nicht länger als ein arkonidischer Unterarm.

Algonkin-Yatta steuerte die Pfadfinderkapsel zum Zentrum der Anlage. Hier mündeten alle ehemaligen Straßen auf einem großen, exakt kreisrunden Platz, in dessen Mitte sich auf einem mehrfach terrassierten Sockel aus rötlichen Steinen ein niedriger, aber wuchtiger Turm erhob, der von einer halbrunden Steinkuppel gekrönt war. Außer einer Türöffnung am Fuß des Turmes gab es nur in dieser Steinkuppel mehrere Öffnungen.

„Das ist interessant“, meinte Khoruna Skapron. „So ähnlich bauten vergessene und später wiederentdeckte arkonidische Kolonisten auf mehreren Welten ihre Observatorien.“

„Zu welchem Zweck?“ fragte der Kundschafter.

„Um bestimmte Sterne zu beobachten“, antwortete der Arkonide. „Wir verwenden heute selbstverständlich modernere Einrichtungen dazu. Wie ist es denn auf Ihrer Heimatwelt?“

„Von Ruorycs Oberfläche aus kann man keine Sterne sehen“, erklärte Algonkin-Yatta. „Deshalb brauchen wir solche Einrichtungen nicht. Ich werde neben diesem Observatorium landen. Vielleicht finden wir darin Hinweise auf die Lebewesen, die es erbauten.“

Der Arkonide blickte den Kundschafter verwundert an.

„Ich dachte, Sie suchen nach einem Anhaltspunkt, wo Atlan sich befinden könnte.“

„Das natürlich auch“, gab Algonkin-Yatta zurück. „Aber wenn ich dabei auf andere interessante Dinge stoße, dann muß ich mich auch darum kümmern.“

Er setzte die Pfadfinderkapsel auf der oberen Terrasse des rechteckigen Sockels auf, stieg aus und bedeutete Khoruna Skapron, ihm zu folgen. Anschließend sicherte er die Kapsel mit Hilfe seines Kommando Armbands gegen unerwünschte äußere Einflüsse ab.

Bevor der Arkonide etwas sagen konnte, war Algonkin-Yatta bereits durch die Türöffnung im Turm verschwunden. Seufzend ging Khoruna Skapron ihm nach.

3.

Der Turm unterhalb der Kuppel war ein Hohlzylinder aus Steinen, dessen Bodenfläche teilweise mit braunem Staub bedeckt war. In der zirka acht Meter hohen Decke befand sich eine rechteckige Öffnung. Sie sah aus, als wäre sie der Durchgang für eine Holzterasse gewesen, die einst vom Boden des Turms aus in die Kuppel geführt hatte und längst verrottet war.

Khoruna Skapron sah gerade noch, wie Algonkin-Yatta durch die Deckenöffnung schwebte. Er benutzte dazu das kompakte Flugaggregat, das zu seinem Rückentornister gehörte.

„Ich kann nicht fliegen!“ rief der Arkonide verärgert. „Wie soll ich dort hinaufkommen?“ Algonkin-Yattas blauschwarz schimmerndes Gesicht tauchte in der Öffnung auf.

„Ich werfe Ihnen ein Seil hinunter! Halten Sie sich gutfest, Skapron!“ Gleich darauf flog ein dünnes, rosafarbenes Seil herab. Als der Arkonide danach griff, stellte er fest, daß es nicht glatt war, obwohl es so aussah. Seine Oberfläche haftete leicht an seinen Händen.

Kaum hatte er es ergriffen, als er mit unerwarteter Schnelligkeit nach oben gezogen wurde. Wieder einmal staunte er über die physische Kraft des körperlich erheblich kleineren Kundschafters. Kurz darauf packte Algonkin-Yatta mit der freien Hand zu und stellte ihn auf dem festen Boden des Kuppelraums ab.

„Sehen Sie sich das an, Skapron!“ forderte der Kundschafter ihn auf und deutete auf eine runde Steinscheibe, die auf einem niedrigen Steinsockel lag und in deren Oberfläche ein Relief aus Gesichtern, Pfeilen und Kreisen eingemeißelt war.

In der Kuppel herrschte Halbdunkel, aber der Kundschafter konnte hier anscheinend genauso gut sehen wie bei hellem Tageslicht. Khoruna Skapron besaß diese Fähigkeit nicht; er schaltete die kleine Lampe an, die in einer Beintasche seiner Kombination steckte.

Mit dem Lichtkegel zielte er auf die Mitte der Steinscheibe, und die Helligkeit enthüllte die Darstellung eines Kopfes, der von einem Strahlenkranz umgeben war. Der Kopf war von einem geschlossenen Ring von siebenundzwanzig gleich großen Feldern umgeben, die wiederum Symbole umschlossen.

„Was kann das sein?“ fragte der Kundschafter.

Khoruna Skapron, der während seines Studiums an der Raumakademie als Nebenfach Alte Geschichte

Arkons belegt hatte, fühlte sich in seinem Element.

„Das ist zweifellos ein Kalender - mythologisch verbrämt, wie es für Angehörige einer primitiven Zivilisation die Regel ist. Wahrscheinlich soll jeder der konzentrischen

Symbolringe ein anderes Zeitalter darstellen. Aber natürlich ist das alles Humbug. Die Angehörigen primitiver Zivilisation haben stets eine überschäumende Phantasie und versuchen, ihre Herkunft von irgendwelchen Göttern abzuleiten und ihre Gesetze als etwas auszugeben, das ihnen von Göttern gegeben wurde. `

Algonkin-Yatta warf dem Arkoniden einen nachdenklichen Blick zu, dann trat er zu einer der Öffnungen

und versuchte, hinauszusehen. Als er nur den hellen Himmel erblickte, wurde ihm klar, daß eine Beobachtung der Sterne von diesem Observatorium aus nur nachts erfolgen konnte.

Sein Blick kehrte zu dem Steinkalender zurück. Die, die ihn geschaffen hatten, lebten längst nicht mehr, und auch ihre Zivilisation war gestorben. Damit gehörten ihre Hinterlassenschaften demjenigen, der sie fand.

Der Kundschafter beschloß den Kalender in seine Sammlung aufzunehmen. Da er ihn jedoch nicht die ganze Zeit übertragen wollte und auch noch nicht an Bord des Kundschafterschiffs zurückzukehren gedachte, heftete er eine Signalkapsel an die Steinscheibe.

Khoruna Skapron musterte die Kapsel, die nicht größer als ein Daumennagel war und auch nicht viel dicker.

„Was ist das?“ fragte er. Anscheinend hat die arkonidische Technik noch lange nicht den Stand erreicht wie unsere! überlegte der Kundschafter.

„Die Kapsel sendet ein Signal aus, mit dessen Hilfe sie später vom Kundschafterschiff angepeilt werden kann. Es ist erforderlich, die Koordinaten des Kalenders genau zu Festimmen, wenn ich ihn mit einem Transmitterstrahl an Bord haben will.“

Khoruna Skaprons Augen füllten sich mit wäßrigem Sekret. Wie der Kundschafter inzwischen aus Erfahrung wußte, reagierten alle Arkoniden so, wenn sie erregt waren.

„Sie können Gegenstände mit einem Transmitter holen, ohne daß diese Gegenstände durch einen auf Sendung geschaltetem Transmitter gehen müßten?“ fragte er, um sich zu vergewissern. Insgeheim beschloß er schon jetzt, sich nicht eher wieder von dem Kundschafter zu trennen, als bis er hinter dessen technische Geheimnisse gekommen war. Sie konnten dem Großen Imperium den Vorsprung vor den Maahks verschaffen, der kriegsentscheidend werden würde.

„Sofern ich die Koordinaten kenne, ja bestätigte Algonkin-Yatta. „Hier oben gibt es nicht mehr zu entdecken. Wollen Sie mich in die Ruinenstadt begleiten, Skapron?“

Der Arkonide bejahte. Algonkin-Yatta verzichtete diesmal auf die Benutzung des Seiles, das längst wieder zusammengerollt an seinem Gürtel hing. Er packte Khoruna Skapron einfach am Waffengurt, schaltete sein Flugaggregat ein und schwebte

mit ihm durch die Öffnung zum Boden des Turmes.

*

Algonkin-Yatta trat vorsichtig in einen relativ gut erhaltenen Raum, der sich im untersten Stockwerk einer Ruine befand.

Durch zwei leere Fensterhöhlen fiel mehr Licht herein, als der Kundschafter brauchte. Khoruna Skapron, der nach ihm den Raum betrat, schaltete allerdings wieder seine Lampe ein. Offenbar waren Arkoniden ausgesprochene Tagseher, woraus sich ableiten ließ, daß ihr Ursprungsplanet nur von einer dünnen und gut durchsichtigen Atmosphäre bedeckt war.

„Leer!“ stellte der Arkonide fest. „Es war auch nicht zu erwarten gewesen, daß die Einrichtung die Jahrtausende überdauert hat.“

„Nicht ganz leer“, widersprach Algonkin-Yatta.

Er ging zu einer flachen Wandnische, weil er dort einen runden Gegenstand gesehen hatte, der hochkant an der Wand lehnte und dessen Oberfläche das Licht reflektierte. Sekunden später hielt er eine bläulich schimmernde, etwa dreißig Zentimeter durchmessende Scheibe in den Händen. Sie zeigte innerhalb von vier Ornamentringen ein Lebewesen, das mit untergeschlagenen Beinen im Innern einer Kugel hockte und die beiden Hände nach zwei Gegenständen ausstreckte, die stilisierte Hebel sein mochten.

„Eine Kultscheibe“, sagte Khoruna Skapron über die Schulter des Kundschafters.

„Das Material scheint kristallwasserhaltiges Magnesiumsilikat zu sein. An den Rändern ist die blätterige Struktur deutlich zu erkennen. Es läßt sich relativ leicht bearbeiten, ist also kein Beweis für eine hochstehende Zivilisation.“

„Die Gestalt im Innern der Kugel könnte einen Raumfahrer darstellen“, erwiderte der Kundschafter.

„Hier gab es niemals eine raumfahrttreibende Zivilisation“, widersprach Khoruna Skapron geringschätzig. „Sie brauchen sich nur das primitive Observatorium anzusehen, um das zu erkennen, Algonkin-Yatta.“

„Ich habe nicht behauptet, daß die Bewohner dieser Stadt selbst Raumfahrt trieben“, erklärte der Kundschafter. „Zweifellos hätten sie in dem Fall keine Kultscheibe mit der Abbildung eines Raumfahrers versehen, denn Alltägliches verewigt man nicht. Ich denke vielmehr, daß die Stadtbewohner, bevor sie ihre Städte auf Kaeflivar errichteten, Besuch von fremden Raumfahrern erhielten. Diese Besucher kamen ihnen wahrscheinlich wie Götter vor - und wahrscheinlich halfen sie ihnen, ihre Städte zu bauen, die Sterne zu beobachten und einen Kalender anzufertigen.“

„Das sind doch haltlose Phantastereien!“ entgegnete der Arkonide schroff.

Algonkin-Yatta lächelte.

„Ich halte Ihr Gegenargument für sehr schwach, Skapron.“

Khoruna Skapron wandte sich ab. „Bitte, entschuldigen Sie“, sagte er leise. „Aber im Grunde genommen ist es für uns kaum sinnvoll, uns Gedanken darüber zu machen, ob die Angehörigen einer längst verfallenen Zivilisation Besuch aus dem Weltall bekamen oder nicht.“

„Für mich ist es sinnvoll“, erklärte der Kundschafter.

Er zog eine vielfach gefaltete Folie aus einer Tasche, faltete sie auseinander und erhielt dadurch einen Beutel von etwa zwei Kubikmetern Volumen. Der Beutel bestand aus hauchdünn wirkendem Kunststoffmaterial, schien aber sehr belastbar zu sein, denn er riß nicht, als Algonkin-Yatta die Kultscheibe hineinwarf.

Nach einem letzten Rundblick durch den Raum ging er hinaus. Ein Stück weiter erhoben sich neun abgebrochene Steinsäulen auf einem Sockel aus sorgfältig bearbeiteten Steinquadern. Algonkin-Yatta zog seinen Detektor aus einer Gürteltasche, schaltete ihn ein und richtete den Abtastkopf auf die Steine.

„Typisches Tiefengestein!“ sagte er. „Aus in großer Tiefe unter hohem Druck bei langsamer Abkühlung erstarrtem Schmelzfluß entstanden. Sehr hart für eine Bearbeitung mit primitiven Werkzeugen. Dennoch stehen alle Flächen absolut im rechten Winkel zueinander. Das ist nur mit thermischen Werkzeugen und unter maschineller Kontrolle zu erzielen.“

Als niemand antwortete, wandte er sich um. Von Khoruna Skapron war nichts zu sehen. Anscheinend hielt er sich noch in dem Raum auf, in dem sie die Kultscheibe gefunden hatten oder er hatte sich in eine andere Richtung gewandt.

Der Kundschafter zuckte die Schultern und ging weiter. Ihm war es egal, ob der Arkonide sich in seiner Nähe hielt oder nicht. Vorerst wollte er die Ruinenstadt ohnehin nicht verlassen.

Plötzlich stutzte er und bückte sich. Zwischen zwei herabgestürzten Steinquadern war etwas Glitzerndes. Als er es aufhob, hielt er eine kleine Kristalllinse zwischen den Fingern. Er fuhr mit den Fingern an ihrem Rand entlang und über ihre beiden Flächen. Zweifellos, das war eine maschinell geschliffene Linse.

Algonkin hob die Linse vor sein rechtes Auge und kniff das linke zu. Als er hindurchsah, holte er unwillkürlich tief Luft.

Er sah nicht das, was er eigentlich hätte sehen müssen, nämlich einen Ausschnitt aus der Ruinenstadt

sondern er sah wie neu schimmernde, makellos saubere Gebäude, vor denen sich aufrecht gehende Lebewesen bewegten. Die Wesen sahen so ähnlich aus wie Arkoniden, waren etwas kleiner und hatten eine gelbbraune Hautfarbe. Ihre Körperformen verrieten, daß es sich um männliche und weibliche Lebewesen handelte - und um Kinder. Die Haartracht war unterschiedlich, und die Kleidung bestand aus gewebten Stoffen, Ledersandalen und bunt gefärbten Lederriemen.

Der Kundschafter ließ die Linse sinken und erblickte wieder nur die öde, ausgestorben wirkende Ruinenlandschaft.

Entzückt musterte er die Linse. Das war ein Fund, wie er bestimmt nur alle paar tausend Jahre einmal gemacht wurde! Eine Kristalllinse, die das, was man durch sie betrachtete, so zeigte, wie es vor vielleicht vielen tausend Jahren ausgesehen hatte. Eine Linse, durch die man in die Vergangenheit sehen konnte: ein Zeitauge!

Algonkin-Yatta merkte, daß seine Hände vor Aufregung zitterten. Er schob die Linse in eine verborgene Tasche seines linken Stiefels, dann richtete er sich auf und musterte mit glitzernden Augen die Umgebung.

Wo es einen Schatz wie dieses Zeitauge gab, da gab es sicher noch zahlreiche andere wertvolle Schätze. Sie warteten nur darauf, von ihm gefunden und geborgen zu werden.

*

Algonkin-Yatta blickte hoch, als ein kühler Windstoß durch die Ruinen wehte. Er sah, daß sich ringsum am Horizont dunkle Wolkentürme aufgebaut hatten. Auf Ruoryc gab es gänzlich andere meteorologische Erscheinungen, aber die Hypnoschulungen, die der Vorbereitung auf die

Kundschaftermission dienten, hatten Algonkin-Yatta gelehrt, daß auf bestimmten Planettypen Unwetter vorkamen, die man Gewitter nannte und die sich durch das Entstehen solcher hoher Wolkenformationen ankündigten.

Der Kundschafter rief alle Erinnerungen darüber aus seinem Gedächtnis ab und kam zu dem Schluß, daß Unwetter dieser Art einem Mathoner nicht gefährlich werden konnten. Es bestand also kein Grund, die Suche zu unterbrechen. Und Khoruna Skapron konnte vor den elektrischen Entladungen und den Regengüssen in einer Ruine Zuflucht suchen.

Er warf einen Blick in seinen Plastikbeutel und bewunderte die Schätze, die er in der letzten Stunde gesammelt hatte: das goldene Modell einer Maschine, deren aerodynamische Formgebung verriet, daß das Original sich mit sehr hoher Geschwindigkeit in der Atmosphäre eines Planeten vom Kaeflivar-Typ bewegt haben mußte. Seiner Erinnerung zufolge gab es zur Zeit auf mehreren zivilisierten Planeten solche Geräte; sie wurden Flugapparate beziehungsweise Düsenflugzeuge genannt

und erreichten ein Mehrfaches der in ihren Atmosphären gültigen Schallgeschwindigkeit.

Unter dem Flugzeugmodell lag eine Goldfigur, die ein sitzendes Lebewesen darstellte. Seine Körperform hatte große Ähnlichkeit mit den Körperformen jener Lebewesen, die der Kundschafter durch das Zeitauge betrachtet hatte. Der Kopf allerdings war schmaler und höher und wurde von einem Helm bedeckt, aus dem zwei kurze Stäbe ragten. Algonkin-Yatta konnte sich unter dieser Kopfbedeckung sehr gut einen Funkhelm vorstellen, wie ihn Raumfahrer auf Erkundungsgängen in der atembaren Atmosphäre eines fremden Planeten trugen.

Stellte demnach die Goldfigur einen der Raumfahrer dar, die nach Algonkin-Yattas Beurteilung vor langer Zeit nach Kaeflivar gekommen waren?

Als eine schwarze Wolke sich vor die Sonne schob, vergrößerten sich Algonkin-Yattas Pupillen. Langsam schlenderte er weiter, bis er an die Rückseite des Observatoriums gelangte. Dort war das Mauerwerk von einer zirka vier mal fünf Meter großen Steinplatte unterbrochen. Ein kunstvoll herausgearbeitetes Relief stellte ein Lebewesen dar, das vornüber geneigt in einer Umgebung saß, die den Kundschafter sogleich an die technische Einrichtung eines Kleinraumschiffs erinnerte.

Aufmerksam musterte Algonkin-Yatta das Lebewesen, das in diesem technischen Rahmen saß. Es trug eine Art Helm, von dem Schläuche zu einem kompakten Gerät verliefen, die das Wesen auf dem Rücken trug. Mit den Händen manipulierte das Lebewesen eindeutig an Kontrollen. Bein- und Armabschlüsse der eng am Körper liegenden Bekleidung endeten in Stulpen, wie sie für Raumanzüge charakteristisch waren.

Das war für den Kundschafter der endgültige Beweis, daß Kaeflivar vor langer Zeit Besuch von fremden Raumfahrern erhalten hatte. Wahrscheinlich waren diese Raumfahrer wegen ihrer „unheimlich“ anmutenden technischen Ausrüstung und ihrem hoch überlegenen Wissen von den Einheimischen als Götter verehrt worden. Den ersten Kundschaftern von Ruoryc war es auf verschiedenen Planeten ähnlich ergangen, bevor MYOTEX eine andere Taktik der Kontaktaufnahme mit zivilisierten Lebewesen ausgearbeitet hatte.

Rechts neben der Reliefplatte entdeckte Algonkin-Yatta eine zirka zwei Meter hohe, schmale Öffnung im Mauerwerk. Neugierig zwängte er sich hindurch. Dahinter war es

fast völlig dunkel, aber seine Augen stellten sich schnell darauf ein.

Im nächsten Augenblick stieß der Kundschafter einen Jubelschrei aus. Hinter der Öffnung befand sich eine etwa fünfzehn Meter lange und zehn Meter breite Halle und in den zahlreichen Wandnischen standen mindestens hundert Gegenstände, die Algonkin-Yatta in helles Entzücken versetzten.

Er ließ seinen Beutel fallen und eilte von einer Nische zur anderen, um die Gegenstände zu bewundern und um sie zusammenzuraffen ...

4.

Kuan beobachtete den seltsam gekleideten Fremden, wie er im Tempel der Götterzeugnisse verschwand. Er war ihm schon längere Zeit nachgeschlichen und hatte gesehen, was der Fremde tat.

Als der Fremde nicht wieder hervorkam, winkelte Kuan seinen linken Arm an. Dicht über dem Handgelenk trug er ein breites ledernes Armband, das mit roten, grünen und blauen Punkten und Strichen verziert war. Bedächtig tippte Kuan mit den

Fingerspitzen drei rote und zwei blaue Punkte an, während seine Lippen sich lautlos bewegten.

Nachdem er die Zeremonie des Tlekms beendet hatte, wandte er sich um und ahmte dreimal den Schrei des Skolok-Vogels nach. Aus dem Schatten einer zirka hundert Schritt entfernten Ruine huschten fünf Gestalten auf Kuan zu.

Sie sahen genauso aus wie er selbst: etwa 1,70 Meter groß, breit und muskulös, mit gelbbrauner Haut und sparsamer Lederbekleidung. Sie waren völlig kahl, was aber nicht auf fehlenden Haarwuchs zurückzuführen war. Im Gegenteil, der Haarwuchs war sehr stark, aber sie alle schoren sich täglich sorgfältig kahl.

Die fünf Männer blieben vor Kuan stehen und blickten ihren K'deur fragend und unsicher an. Sie waren bewaffnet. Ihre Schilde hingen auf den Rücken; in den Händen trugen sie Speere und hinter den Ledergürteln lange Rohre mit je einem Lederbeutel an einem Ende. Im Kampf gegen die Bestien des Dschungels hatten sie alle sich schon mehrfach bewährt, aber dieser Fremde mit der blauschwarzen Haut und den ungewöhnlich großen, enganliegenden Ohren kam ihnen unheimlich vor. Sie hatten so etwas noch nie in ihrem Leben gesehen.

„Der Fremde entehrt unser Heiligtum!“ sagte Kuan in der gutturalen Sprache der Vlaaghs. „Wir müssen ihn einfangen und den Geistern der Götter opfern, damit kein schreckliches Unheil über uns kommt.“

„Er sah sehr kräftig aus“, wandte Behker ein.

„Und er muß sehr mutig sein, wenn er sich ganz allein in die Stadt der Götter wagt, ergänzte Fliss.“

„Er mag mutig und stark sein, aber er ist allein - und wir sind sechs Männer“, entgegnete Kuan. „Wir dürfen nicht zulassen, daß er das Eigentum der Götter stiehlt, denn wenn sie zurückkehren, wie die Überlieferungen verkünden, werden sie Rechenschaft von uns fordern. Und wehe uns, wenn wir dann zugeben müssen, daß wir den Diebstahl ihres Eigentums nicht verhindert haben. Lieber kämpfe ich gegen zehn Ungeheuer, bevor ich die Strafe der Götter auf uns beschwöre.“

Ein blauweißer Blitz fuhr grell vom Himmel und schlug in die Kuppel des Observatoriums ein. Als es krachte, duckten sich die Vlaaghs.

„Die Geister, die die Götter zurückließen, haben gesprochen!“ sagte Kuan. „Wie die Götter selbst vermögen sie Blitze zu schleudern. Sie haben uns ermahnt, den Frevler zu bestrafen.“

„Aber wenn die Geister der Götter sprechen, dürfen wir nicht kämpfen“, erklärte Matem. „So will es das Gesetz.“

„Wir warten, bis die Geister der Götter schweigen“, erwiderte Kuan. „Solange sie sprechen, kann der Fremde uns nicht entkommen.“

Wieder blitzte und donnerte es, und bald folgten sich die Blitze so schnell, daß sie nicht mehr voneinander zu unterscheiden waren. Die sechs Einheimischen zogen sich in den Schutz einer Ruine zurück. Sie vollführten dabei seltsame Bewegungen, die aber für sie ihren Sinn besaßen.

Als ein wolkenbruchartiger Regen herabstürzte, schufen die prasselnden Wassermassen einen akustischen Vorhang, der die Einheimischen gegen ihre Umwelt isolierte. Sie störten sich jedoch nicht daran, denn sie glaubten, daß der Fremde genau wie sie an seinem Platz blieb, solange die Geister der Götter sprachen.

Nach einiger Zeit hörte das Gewitter auf. Totenstille herrschte, als die sechs Männer aus ihrem Versteck krochen und zu dem Himmel sahen, der wieder hell geworden war. Überall standen große Pfützen, aber es kam kein Regen mehr herab.

Die Einheimischen wollten sich zum Tempel der Götterzeugnisse wenden, als sie etwas sahen, das sie erstarren ließ.

Der Fremde mit der blauschwarzen Haut hatte den Tempel während des Gewitters verlassen und schritt gerade um eine Ecke des Observatoriums. Demnach hatte ihn die Stimme der Göttergeister nicht an seinen Platz gebannt.

„Seht den prallen Beutel, den er trägt“ flüsterte Kuan. „Er ist voll von den Schätzen der Götter. Wir müssen ihm nach, damit er uns nicht entkommt!“

Er lief los, und nach einigem Zögern folgten ihm seine Gefährten.

Als sie die Ecke erreichten, um die der Fremde verschwunden war, blieben sie stehen. Kuan spähte vorsichtig herum und fuhr erschrocken zurück.

„Es sind zwei!“ sagte er. „Zwei Fremde, und sie stehen vor einem Götterwagen, den sie irgendwo gestohlen haben. Behker, Wuur und Glooch, ihr lauft dort herum und kommt von der anderen Seite. Matem, Fliss und ich warten hier, bis wir euch sehen. Dann setzen wir den Traumstaub ein!“ Er schlug leicht gegen das Rohr, das auch er hinter seinem Ledergürtel trug.

*

Als Algonkin-Yattas Beutel gefüllt war, beschloß der Kundschafter, zur Pfadfinderkapsel zurückzukehren und ihn zu leeren. Danach wollte er die Schatzkammer erneut aufsuchen, denn noch lagen zahlreiche wertvolle Gegenstände dort.

Er störte sich nicht im geringsten an den ringsum einschlagenden Blitzen und den niederstürzenden Wassermassen. Auf Ruoryc gab es auch Unwetter, nur waren sie anders - und viel heftiger. Es kam auch zu elektrischen Entladungen, gegen die die Blitze auf Kaeflivar wie müde zuckende Flämmchen wirkten. Zwar war der Kundschafter - wie die anderen Mathoner - nur teilweise an die Umweltbedingungen auf Ruoryc angepaßt und hätte dort nicht ständig im Freien' leben können, aber gegen die Blitze dort war er immun. Weshalb hätte er dann die viel schwächeren Entladungen hier fürchten sollen.

Einmal wurde er tatsächlich von einem Blitz getroffen und in eine feurige Aureole gehüllt. Aber das Feuer erreichte ihn nicht. Dafür sorgte in erster Linie die unfassbar schnelle Reaktion seiner organischen Energieerzeuger, die die Haut aufluden und jede Fremdenergie abstießen. Algonkin-Yatta blieb nicht einmal stehen. Er war noch nicht weit gekommen, als das Gewitter schlagartig aufhörte. Es wurde still, denn auch der Regen hatte aufgehört. Die Sonne kam hinter den Wolken hervor und verwandelte die Nässe des Bodens und der Ruinen in golden und silbern glänzende Flächen.

Der Kundschafter bewunderte die Schönheit dieses Phänomens, setzte aber seinen Weg fort. Als er um eine Ecke des Observatoriums bog, sah er, wie sich die Gestalt des Arkoniden gerade aus dem Schatten einer Maueröffnung schob.

Khoruna Skapron entdeckte ihn

wenig später. Er schien erleichtert zu sein und winkte heftig.

„Ich fürchtete schon, Ihnen wäre etwas zugestoßen, Algonkin-Yatta“, sagte er.

„Was sollte mir schon zustoßen?“ erwiderte der Kundschafter. Er blieb dicht vor dem Arkoniden stehen und setzte seinen Beutel ab. Ich habe zahllose Schätze entdeckt, Skapron!“ sagte er begeistert. „Diese Ruinenstadt ist eine wahre Fundgrube. Ich werde sie nicht eher verlassen, als bis ich alle ihre Schönheiten gesehen und bewundert habe.“

Halb ärgerlich, halb amüsiert, blickte Khoruna Skapron auf den Kundschafter herab. Und Sie haben sich überhaupt nicht gefragt, wo ich geblieben war?“ erkundigte er sich. „Ich hätte doch in irgendein Loch stürzen und mir die Beine brechen können.“ Der Kundschafter blickte ihn lächelnd an.

Sie sind ein umsichtiger Mann, Skapron. Deshalb brauchte ich mir keine Sorgen um Sie zu machen."

Er hatte noch mehr sagen wollen, aber da entdeckte er jenseits der Pfadfinder kapsel Bewegungen. Drei fremdartige und dennoch körperlich verwandt erscheinende Lebewesen tauchten hinter einer Ecke des Sockels auf, auf dem das Observatorium stand.

Freudige Erregung durchpulste den Kundschafter.

Die fremden Lebewesen verfügten zweifellos über eine Intelligenz, die nicht wesentlich geringer sein konnte als seine eigene. Davon zeugten der aufrechte Gang, die Kleidung aus bearbeiteten Tierfellen und die Gegenstände, die sie in den Händen hielten. Diese Gegenstände konnten nur mit Hilfe von Werkzeugen hergestellt worden sein. Das aber erforderte planvolles, auf den späteren Gebrauch gerichtetes und damit schon in gewissem Maße abstraktes Denken. Es spielte nur eine untergeordnete Rolle, daß diese Lebewesen offenkundig keine hoch entwickelte Zivilisation besaßen. Die geistigen Grundvoraussetzungen dafür mußten jedenfalls schon gegeben sein.

Algonkin-Yatta winkte, um einen Kontakt einzuleiten, der ihm sicherlich viele wertvolle Informationen bringen würde.

Erst dadurch wurde Khoruna Skapron darauf aufmerksam, daß sich hinter seinem Rücken, wenn auch noch zirka fünfzig Meter entfernt, etwas tat. Er fuhr herum. Gleichzeitig senkte sich seine Hand auf das Griffstück der erbeuteten maahkschen Energiewaffe, die er im Gürtelhalfter trug. Sie war schwerer als arkonidische Energiewaffen und hatte ihn in seinen Bewegungen von Anfang an behindert. Dennoch wäre er niemals bereit gewesen, auf das Tragen einer Waffe zu verzichten.

Keine Gewaltanwendung! dachte Algonkin-Yatta. Er hatte es eigentlich laut aussprechen wollen, aber aus einem Grund, den er nicht begriff, war ihm das nicht möglich gewesen - und im nächsten Moment war es ihm gleichgültig.

Er staunte, wollte nachdenken und kam über den Ansatz nicht hinaus. Kurze Zeit später akzeptierte er es als Tatsache, daß er in der ThalamonSenke stand obwohl die ThalamonSenke sich auf Ruoryc befand.

Das dunkelblaue Glühen der Atmosphäre kam von der Lichtfülle der blauen Riesensonne Yrgarh, die vom Grund des dichten Gasozeans, der Ruoryc umgab, niemals selbst gesehen werden konnte. AlgonkinYatta hatte die grell brennende Riesenkugel zum erstenmal erblickt, als er mit seinem Kundschafterschiff gestartet war und die Atmosphäre durchstieß.

Das Prickeln auf der Haut, das sich seinem Gehirn mitteilte, war eine Folge besonderer Nervenendungen, die mit der Teilanpassung entwickelt worden waren und auf die starke radioaktive Eigenstrahlung der Planetenkruste reagierten. Das Prickeln warnte nur, aber wenn es zum heißen Brennen wurde, dann gab es Alarm, denn dann befand man sich in einer Zone, die zu „heiß" auch für einen teillagepaßten Mathoner war.

Algonkin-Yatta beobachtete die Ränder der Senke. Über sie ergoß sich von oben ein stetiger Strom heißer Gasmassen, die kondensierten, wenn sie über tiefere, im Schatten

liegende Felswände flossen. Sie färbten sich dann schmutziggelb und senkten sich zähflüssig bis auf den Grund der Senke, wo sie sich in flachen Felsbetten sammelten. Mehrere Bäche bildeten sich, aber sie waren nur kurz, denn sobald die Flüssigkeit wieder in den Wirkungsbereich des heißen Streulichts geriet, verdampfte sie wieder und stieg rasch nach oben. Nur in wenigen kleinen Becken, die unterhalb

von Felsvorsprüngen lagen und deshalb nie vom Licht erreicht wurden, hielt die Flüssigkeit sich.

Algonkin-Yatta stapfte hinüber zu einem dieser Becken. Sein Gang war schwerfällig, denn er war trotz seiner Teilanpassung keine ständige Schwerkraftbelastung von 4,52 Gravos gewohnt. In den Kuppeln von MYOTEX, in denen die Mathoner sich größtenteils aufhielten, wirkte nur 3,0 Gravos auf sie ein. Außerdem waren dort der atmosphärische Druck und die Temperatur geringer als im Freien.

Am Rand des Beckens blieb Algonkin-Yatta stehen. Er musterte die Gebilde, die sich aus der Flüssigkeit herauskristallisiert hatten und den Beckenrand mit bunten, blumenartigen Ornamenten schmückten. Als er sich über sie beugte, wölbte sich die Oberfläche des Tümpels kaum merklich auf. Die Kristallgebilde wechselten ihre Farben.

Algonkin-Yatta wußte, daß er es mit einer einheimischen Lebensform zu tun hatte. Sie existierte auf Ruoryc wie die Mathoner und war doch etwas völlig anderes, denn sie hätte sich hier entwickelt, während Algonkin-Yattas Vorfahren mit einem Raumschiff von einem anderen Planeten gekommen waren und ohne Hilfe von MYOTEX niemals überlebt hätten. Dennoch hoffte Algonkin-Yatta, daß es ihm eines Tages gelingen würde, in einen fruchtbringenden Kontakt mit einer der Lebensformen von Ruoryc zu treten. Während er noch darüber nachgrübelte, auf welche Weise er zu einem Informationsaustausch mit den Ruorycs kommen könnte, hörte er plötzlich seltsame, unbekannte Geräusche. Gleichzeitig fühlte er sich in seiner Bewegungsfreiheit eingeengt. Er widerstand dem emotionalen Impuls, sich zu befreien, denn schließlich konnte es sich um eine neue Form der Kontaktaufnahme handeln, und in diesem Fall hätte jede abrupte Reaktion vielleicht alles verdorben. Er widerstand dem Impuls auch dann, als sich seine Umgebung in eine Art' weißem Nebel aufzulösen schien. Wenig später schälten sich aus dem Nebel andere Konturen heraus und mit einemmal wußte Algonkin-Yatta, daß sein „Besuch“ auf Ruoryc nicht wirklich, sondern eine Halluzination gewesen war.

*

Die Halluzination war erloschen. Jedenfalls nahm Algonkin-Yatta an, daß das, was er sah, hörte und fühlte. Wahrnehmungen der Realität waren.

Er sah zahlreiche Lebewesen. Sie sahen genau so oder doch so ähnlich aus wie die drei Lebewesen, denen er beim Observatorium begegnet war - und sie erinnerten ihn, was Gestalt und Hautfarbe betraf, an die Lebewesen, die er durch das Zeitauge erblickt hatte.

Die Fremden standen und saßen in seiner Nähe an niedrigen Feuern. Einige kamen und gingen. Aber alle sahen immer wieder zu ihm hin. Dabei stießen sie gutturale Laute aus, die wahrscheinlich der akustischen Verständigung dienten. Es roch nach Rauch, Blättern, Fellen, Leder, Schweiß und Erregung. Der Kundschafter nahm auch noch andere Gerüche wahr, die er aber nicht zuordnen konnte.

Er merkte auch, daß er mit Stricken an einen dicken Holzpfahl gebunden worden war und nahm an, daß das den Zweck gehabt hatte, ihn am Umfallen zu hindern, während er von einer Halluzination genarrt worden war. Es interessierte ihn, die Ursache der Halluzination zu erfahren. Als er an sich herabsah, stellte er fest, daß die Fremden ihm seinen Translator gelassen hatten. Das Gerät sumnte leise. Offenbar versuchte es, da es eingeschaltet war, die Laute der fremden Sprache zu analysieren. Das war aber so nicht möglich. Dazu bedurfte es der Herstellung von Bezügen zu Dingen und Ereignissen, was wiederum nur durch Algonkin-Yatta erfolgen konnte.

Ein Windstoß wehte von rechts heran und trug einen vertrauten Geruch in Algonkin-Yattas Nase. Er wandte den Kopf und sah den Arkoniden. Khoruna Skapron war wie er an einen Pfahl gebunden, der etwa drei Meter neben dem seinen stand.

„Skapron!“ rief der Kundschafter. Khoruna Skaprons Kopf ruckte herum. In die Augen des Zweifachen Sonnenträgers trat das Erkennen. „Algonkin-Yatta! Ich es war verwirrend. Ich glaubte mich auf meiner Heimatwelt, aber Sie waren nicht bei mir. Es muß sich um eine Halluzination gehandelt haben und da ich jetzt Sie sehe, bin ich wohl in die Wirklichkeit zurückgekehrt. Diese schmutzigen Wilden haben uns gefesselt. Dafür werden sie büßen.“

„Keine voreiligen Schlüsse, bitte!“ mahnte der Kundschafter. „Wir müssen zuerst die Voraussetzungen für eine Kommunikation herstellen, dann können wir die Lage beurteilen und klären.“

„Ich weiß nicht, was es da noch zu klären gäbe!“ erwiderte Khoruna Skapron zornig. „Diese Wilden haben uns überwältigt. Vielleicht sehen Sie darin keine Zumutung, aber für mich, einen hohen Offizier der Raumflotte des Großen Imperiums, ist allein schon der Gedanke daran unerträglich, daß weit unter mir stehende Halbintelligenzen mich berührt haben.“

Die Gespräche der Einheimischen waren verstummt. Langsam rückten die Lebewesen auf die beiden Gefangenen zu, bildeten einen Kreis um sie und blickten sie feindselig an.

Algonkin-Yatta verzichtete weiterhin darauf, sich von den Stricken, die er mühelos hätte zerreißen können, zu befreien. Er ahnte, daß ihre Fesselung aus einem Mißverständnis heraus entstanden war, und wollte weitere Mißverständnisse vermeiden:

Er lächelte freundlich und sagte: „Ich bin Algonkin-Yatta Und freue mich, Sie kennenzulernen. Wenn Sie sprechen, werde ich in der Lage sein, Ihre Sprache analysieren zu lassen, so daß wir zu einer sinnvollen Kommunikation kommen.“ Selbstverständlich wußte er, daß die Einheimischen ihn nicht verstanden. Er redete nur zu ihnen, damit sie sein Beispiel nachahmten. Aus den Gesten, die mit ihrer Sprache verbunden waren, konnte er dann schließen, worauf sich einzelne Begriffe bezogen, und sobald er seinem Translator eine bestimmte Anzahl Erklärungen gegeben hatte, würde das Gerät in der Lage sein, die weitere Analysierung der fremden Sprache allein zu vollenden.

Da die Fremden auf einem niedrigen zivilisatorischen Niveau standen, rechnete er allerdings damit, daß die Analysierung ihrer Sprache längere Zeit beanspruchen würde als beispielsweise die stark mathematisierten Sprachen der Maahks und Arkoniden.

Deshalb war er überrascht, als sein Translator schon vor Ablauf eines Drittels der berechneten Zeitspanne bereit zur Übersetzung war. Das ließ eigentlich nur den Schluß zu, daß die

Sprache der Fremden Elemente enthielt, die mit Elementen seiner eigenen Sprache verwandt waren. Vielleicht waren die Raumfahrer, die in ferner Vergangenheit Kaeflivar besuchten, vom gleichen Volk gewesen wie die, die sich mit der MATHON nach Ruoryc gerettet hatten. Diese Aussicht faszinierte den Kundschafter.

Die Kommunikation wurde auf Seiten der Einheimischen fast ausschließlich von einem kräftig gebauten Mann bestritten, der sich mit Kuan vorstellte, von seinen Leuten aber mit K'deur angesprochen wurde. Wahrscheinlich handelte es sich um seine Amtsbezeichnung, denn er schien das Oberhaupt des kleinen Stammes zu sein.

Von Kuan erfuhr Algonkin-Yatta, daß die Einheimischen sich Vlaaghs nannten und daß sie die Besucher an einer Zeremonie beteiligen wollten, die der Versöhnung mit

ihren Göttern galt. Diese Götter wären angeblich erzürnt darüber, daß die Besucher ihr Eigentum an sich genommen hatten.

Der Kundschafter wußte aus den Hypnoschulungen, daß es Planetenbewohner gab, die fest an die Existenz von allmächtigen Göttern glaubten und alle möglichen Zeremonien und Riten absolvierten; um sich die Gunst der eingebildeten Götter zu erhalten. Deshalb hatte er Verständnis für die Handlungsweise der Eingeborenen.

Khoruna Skapron aber war völlig anderer Ansicht.

Begreifen Sie denn nicht, daß die Wilden uns nicht als Gäste, sondern als Opfer an ihrer Zeremonie beteiligen wollen, Algonkin-Yatta!" schrie er. „Unternehmen Sie etwas, bevor man uns umbringt!"

Die Einheimischen hatten, da der Translator unverändert eingeschaltet war, die Worte des Arkoniden verstanden. Sie hoben ihre Speere und richteten die Metallspitzen

gegen die Gefangenen.

Es ist der Wille der Götter, daß Sie als Versöhnungsoffer dargebracht werden sollen", erklärte Kuan. „Aber Sie werden keine Schmerzen spüren, denn wir' geben Ihnen vorher Traumstaub."

„Traumstaub?" fragte Algonkin Yatta interessiert. „War es vielleicht auch Traumstaub, der unsere Halluzination hervorrief?"

„Es sollte unter Ihrer Würde sein, mit diesen Barbaren zu reden, Algonkin-Yatta!" schimpfte der Arkonide. „Handeln Sie lieber! Rufen Sie Ihr Schiff, wenn Sie können, damit diese anmaßenden Wilden in ihre Schranken gewiesen werden. Indem sie mich, einen Zweifachen Sonnenträger des Großen Imperiums, angriffen, haben sie sich eines schweren Verbrechens schuldig gemacht."

„Bitte, Skäpron!" erwiderte der Kundschafter. „Wie soll ich die Vlaaghs umstimmen, wenn Sie ihnen ständig drohen!" Er wandte sich wieder an Kuan. „Würden Sie meine Frage beantworten, was den Traumstaub angeht, K'deur?"

Kuan tippte mit den Fingerspitzen auf verschiedene Farbpunkte seines Lederarmbands, dann sagte er:

„Danke, Algonkin-Yatta, daß Sie mich mit meinem Titel angesprochen haben. Sie sind bestimmt ein ehrenhafter Mann, im Gegensatz zu dem, der sich Khoruna Skapron nennt. Ich bedaure, daß ich Sie nicht von der Opferzeremonie ausschließen darf, aber der Wille der Götter ist uns heilig. Um Ihre Frage zu beantworten: Wir gewinnen den Traumstaub aus den Blüten der Traumpflanze. Er war es, der Sie in Träume versetzte und Ihnen die Orientierung raubte, und er wird Ihr Sterben zu einem faszinierenden Erlebnis für Sie werden lassen."

Der Kundschafter lächelte.

„Sie sind sehr freundlich, K'deur."

Ich weiß das zu schätzen und werde verhindern, daß Sie für einen Versuch bestraft werden, der zu meinem Bedauern nicht gelingen kann. Wann fängt die Zeremonie an?"

„Sobald sich die ersten Sterne am Himmel zeigen", antwortete Kuan. „Das wäre in ungefähr zwei Stunden", bemerkte der Arkonide. Leise fügte er hinzu: „Sie haben Ihr Schiff alarmiert, nicht wahr?" Algonkin-Yatta schüttelte den Kopf.

„Das wäre ein zu großer Aufwand, Skapron. Noch weiß ich nicht, was ich tun werde, aber mir wird schon noch etwas einfallen, bis es dunkel wird."

5.

Als es übergangslos dunkel wurde, warfen die Einheimischen mehr Holz in ihre Feuer, so daß sie hell aufloderten.

„Ist Ihnen etwas eingefallen, Algonkin-Yatta?“ flüsterte Khoruna Skapron drängend.
„Wir haben keine Zeit mehr zu verlieren.“

„Ich habe mit der Psiotronik meines Schiffes vereinbart, daß sie uns mit einem Transmitterstrahl an Bord holt, sobald ich das Zeichen dazu gebe“, antwortete der Kundschafter leise. „Aber diese Lösung des Problems widerstrebt mir, denn erstens würde dadurch der vielversprechende Kontakt zu den Vlaaghs abgebrochen, und zweitens müßte ich meine Fundstücke bis auf den Kalender zurücklassen.“

„Mir widerstrebt diese Lösung auch“, gab Khoruna Skapron grimmig zurück. „Es kränkt meinen Stolz, daß ich mich feige vor einer Bedrohung zurückziehen soll, anstatt die Verbrecher mit harter Hand zu züchtigen. Aber ich werde hierher zurückkehren.“

Algonkin-Yatta erwiderte nichts

darauf. Er war über die Denkweise des Arkoniden betrübt und fragte sich, im stillen, ob etwa alle Arkoniden so dachten und handelten - und demnach auch Kristallprinz Atlan.

Nein! sagte er sich. Atlan würde nicht nach Rache dürsten, sondern ebenfalls Verständnis für die Vlaaghs aufbringen. Es wird höchste Zeit, daß ich seine Spur wieder aufnehme, damit ich ihn bald kennen lerne.

Er beobachtete, wie die Frauen der Vlaaghs die Kinder fortbrachten. Wohin, konnte er nicht sehen, aber wahrscheinlich gab es in der Nähe Behausungen, in denen die Einheimischen lebten. Unterdessen formierten sich die Männer zu einem großen Kreis. Sie hatten ihre Gesichter mit Farben bemalt und vollführten Bewegungen, die denen ähnelten, mit denen Raumanzüge geschlossen und auf ihre Funktionen geprüft wurden. Der Eindruck, den die früheren Besucher aus dem All auf die Vorfahren der Vlaaghs gemacht hatten, mußten sehr stark gewesen sein, wenn sie nach so langer Zeit noch deren Bewegungen nachahmten.

Algonkin-Yatta beschloß, so lange wie möglich zu warten, bevor er der Psiotronik seines Schiffes das vereinbarte Zeichen gab. Er wollte soviel wie möglich von den zeremoniellen Handlungen der Einheimischen in seine Erinnerung aufnehmen, denn wenn er nach Ruoryc zurückkehrte, sollte das mit möglichst vielen wertvollen Informationen geschehen.

Als Kuan in den Kreis trat und einen scharfen Befehl rief, blieben die Krieger stehen. Sie legten die Köpfe in die Nacken und schauten nach oben, als erwarteten sie etwas von dort. Algonkin-Yatta blickte ebenfalls hoch, sah aber nichts als die am Firmament strahlenden Sterne.

Die Krieger legten sich wie auf Kommando die Hände auf die Ohren. Langsam senkten sie die Köpfe, bis ihre Augen auf einen Punkt im Kreis blickten, dann nahmen sie die Hände wieder von ihren Ohren. Sie ließen sich auf die Knie sinken, berührten mit den Stirnen flüchtig den Boden und standen wieder auf.

Sie haben mit ihren Bewegungen die Ankunft eines kleinen Raumschiffs gespielt! dachte der Kundschafter.

Die Einheimischen blickten wieder in den Kreis, schlangen ihre Oberkörper rhythmisch vor und zurück und stimmten einen kraftvollen Gesang an.

„Gleich bringen sie uns um!“ rief Khoruna Skapron.

Aber Algonkin-Yatta hörte ihn gar nicht. Der Kundschafter lauschte verzückt dem rauhen Gesang. Er hatte so etwas noch nie erlebt. Zwar kannte er Musik, aber auch die nur von seinen Speicherspulen. Die unmittelbare Konfrontation mit dem Gesang der Krieger erschien ihm wie eine Offenbarung uralter Kräfte.

Er konnte plötzlich nicht mehr an sich halten und stimmte mit seiner ungemein kräftigen Stimme in den Gesang ein. Bald übertönte er mit seinem inbrünstigen

Gesang die Stimmen der Einheimischen. Khoruna Skapron schaute seinen Gefährten verblüfft nach. Er zweifelte an seinem Verstand.

Doch auch die Eingeborenen waren überrascht und verblüfft. Nach und nach stellten sie Gesang und Tanz ein. Algonkin-Yatta hatte sich inzwischen so sehr in Begeisterung gesungen, daß er es gar nicht merkte. Schließlich dröhnte nur noch seine Stimme über den Opferplatz.

Die Vlaaghs standen wie versteinert. Der Arkonide zerrte verzweifelt an seinen Fesseln, weil er glaubte, die Einheimischen würden ihnen früher als beabsichtigt den Garaus machen. Doch die Krieger rührten sich nicht.

Plötzlich schlug Kuan die Hände vors Gesicht, dann sank er langsam in die Knie., Sein Körper wurde von lautlosem Schluchzen geschüttelt.

Nach einer Weile richtete er sich wieder auf, drehte sich zu seinen Leuten um und rief ihnen etwas zu. Daraufhin sanken die Krieger ebenfalls auf die Knie.

Zögernd näherte sich Kuan dem Kundschafter, fiel vor ihm abermals auf die Knie und umklammerte dessen Fußgelenke.

Erst durch die Berührung wurde Algonkin-Yatta aus seinem tranceähnlichen Zustand gerissen. Sein Gesang brach ab. Verwundert sah er sich um, entdeckte die knienden Einheimischen und schließlich auch den K'deur, der seine Fußgelenke umklammerte. Als der Kundschafter schwieg, wagte Kuan es, den Kopf zu heben. „Verzeih mir, Algonkin-Yatta, daß ich deine Göttlichkeit nicht sofort sah!“ rief er flehend. „Erst deine allgewaltige Stimme hat mir die Augen geöffnet. Willkommen bei deinen Dienern, Große Gottheit!“

„Aber ich bin keine Gottheit- und besonders groß bin ich auch nicht“, sagte Algonkin-Yata verlegen. Er hörte den Arkoniden stöhnen und blickte irritiert zu ihm.

Kuan erhob sich.

„Du mußt der Höchste sein, denn nur der Höchste wird sich weigern, sich als Gottheit ansprechen zu lassen!“ rief er verzückt. „Großer Algonkin-Yatta, ich bitte dich, strafe uns nicht für unser Vergehen. Ich werde mich töten und bitte dich, dieses Opfer anzunehmen und dich damit zufriedenzugeben.“

„Was soll der Unsinn!“ erwiderte der Kundschafter und befreite sich mit einem Ruck von seinen Stricken. Er legte dem K'deur die Hände auf die Schultern. „Es wäre bedauerlich, wenn du dich wegen eines Mißverständnisses töten würdest, denn dann könnten wir nicht miteinander reden und ich habe viel mit dir und deinen Leuten zu bereden, Kuan.“

„Ich danke dir, Großer AlgonkinYatta!“ flüsterte Kuan gerührt. Er gab einem seiner Männer ein Zeichen. Der Einheimische zückte sein Messer, eilte zu Khoruna Skapron und zerschnitt dessen Fesseln.

Der Arkonide massierte seine schmerzenden Handgelenke und murmelte etwas, das wie „mehr Glück als Verstand“ klang.

*

Die Feuer brannten noch immer, aber über ihnen drehten sich Spieße mit Wildbret, von denen sich die Männer große Stücke abschnitten und zu denen sie ein berauschendes Getränk tranken, das in Krügen aus gebranntem Ton gereicht wurde. Algonkin-Yatta plauderte angeregt mit den Einheimischen, nachdem sie ihre Scheu vor „der Gottheit“ weitgehend abgelegt hatten. Es war ihm gelungen, die Atmosphäre aufzulockern, indem er immer wieder zum Singen aufforderte und kräftig mithielt. Das alkoholische Getränk, Mathba genannt, hatte ein übriges getan.

Nur Khoruna Skapron beteiligte sich nicht an dem Gelage. Er hielt es für unter seiner Würde, von den Speisen und Getränken der Einheimischen zu nehmen und kaute lustlos an einem Konzentratriegel.

„Was wißt ihr noch über die fremden Raumfahrer, die euch in ferner Vergangenheit besuchten?“ fragte Algonkin-Yatta den K'deur.

„Du meinst die Götter, die uns zeugten, uns die Städte bauten?“ erkundigte sich Kuan.

„Ihr nennt sie Götter“, erwiderte der Kundschafter. „Aber da es keine Götter gibt, können sie nur Raumfahrer von einer anderen Welt gewesen sein.“

Kuan lachte und stieß Algonkin Yatta mit dem Ellbogen an. Er war schon angetrunken, sonst hätte er sich gegenüber dem „Großen Algonkin-Yatta“ wohl kaum so respektlos benommen.

„Warum streitest du deine eigene Existenz ab, Großer Algonkin-Yatta?“ meinte er, stieß auf und nahm einen weiteren kräftigen Schluck Mathba. Er schaute zu den Sternen. „Die Götter kamen mit feuerspeienden Himmelsschiffen von dort. Sie führten Gefäße mit sich, in denen sich das befand, aus dem sie uns schließlich zeugten. Sie bauten viele große Städte, in denen unsere Vorfahren lebten. Aber irgendwann verstießen die Vorfahren gegen die Gesetze der Götter - und die Geister der Götter, die nach dem Weggang der Götter unsichtbar über uns wachten, vertrieben sie aus den Städten.“

Algonkin-Yatta wandte sich an den Arkoniden und sagte:

„Was meinen Sie zu dieser Geschichte, Skapron?“

Der Zweifache Sonnenträger blickte hochmütig über die Einheimischen hinweg und erwiderte:

„Ich denke, daß die fremden Raumfahrer genetische Manipulationen an einer Tierart vornahmen, um denkende Lebewesen zu erzeugen. Sie versuchten anschließend, ihnen Kultur beizubringen und errichteten zu diesem Zweck die Städte. Aber das Experiment mißlang. Die Halbtiere blieben primitiv, ließen die Städte verfallen und kehrten in die Wildnis zurück, aus der ihre Vorfahren gelockt worden waren. Ich begreife nicht, daß Sie Ihre Zeit mit diesen Primitivlingen vergeuden, Algonkin-Yatta.“ Kuan senkte den Kopf.

„Khoruna Skapron ist ein harter Gott. Großer Algonkin-Yatta, wie können wir seine Vergebung erreichen?“

„Hört nicht auf ihn“, antwortete der Kundschafter. „Er ist ungerecht, und er ist genauso wenig ein Gott wie ich.“

„Ich habe nur meinen Stolz“, erklärte Khoruna Skapron. „Wann werden Sie einsehen, daß Sie von diesen Wilden nichts über Atlan erfahren können? Sie wissen nichts.“

„Wissen Sie tatsächlich nichts von Kristallprinz Atlan, Kuan?“ fragte der Kundschafter den K'deur.

„Wir haben den Namen nie gehört“, sagte Kuan betrübt. „Wirst du unsere Gastfreundschaft dennoch weiterhin annehmen, Großer Algonkin Yatta?“

Khoruna Skapron schnaufte verächtlich, aber der Kundschafter erklärte:

„Wir werden bis zum nächsten Tag bei euch bleiben, Kuan. Danach brechen wir auf. Vielleicht finden wir woanders jemanden, der uns etwas über Kristallprinz Atlan sagen kann.“

Die Feier dauerte bis Mitternacht. Algonkin-Yatta sprach dem Mathba nur sparsam zu, aber er beteiligte sich an den Gesängen und sogar an den Tänzen der Einheimischen. Khoruna Skapron schaute dem ausgelassenen Treiben mit undurchdringlicher Miene zu, enthielt sich wenigstens aber jeder weiteren abfälligen Bemerkung.

Als das Fest zu Ende ging, lud Kuan die beiden „Götter“ ein, in einer Hütte seines Dorfes zu übernachten. Der Arkonide wehrte entsetzt ab. Er wollte, wenn sie schon die Nacht auf Kaeflivar verbringen würden, in der Pfadfinderkapsel schlafen. Es gelang dem Kundschafter jedoch, ihn zu überreden.

Das Dorf der Vlaaghs befand sich zu Algonkin-Yattas Überraschung nicht im Dschungel, sondern in einer großen Felshöhle im Innern des Bergkegels, der die Ruinenstadt trug. Die Höhle war rechteckig geformt. Das und die Ebenmäßigkeit ihrer Wände verrieten dem Kundschafter, daß sie nicht natürlichen Ursprungs war, sondern wahrscheinlich mit Hitzestrahlern festgeklebt waren. In der trüben Helligkeit, die sie verbreiteten, waren rund dreißig kegelförmige Hütten zu sehen. Ihre Wände bestanden aus Lederbahnen, die an Stangen befestigt waren und von dünnen Stäben gespannt und geformt wurden. Kuan deutete auf die größte Hütte, die in der Mitte der Höhle stand. „Sie gehört euch, solange ihr bei uns seid“, erklärte er. „Ich hoffe, ihr fühlt euch wohl.“

„Danke, Kuan“, erwiderte der Kundschafter.

Als er gemeinsam mit Khoruna Skapron die Hütte betrat, erblickte er im Schein von fünf Öllampen einen zirka sechs Meter durchmessenden Raum, an dessen Wänden weiche Felle lagen. In der Mitte stand ein niedriger Tisch aus schwarzem Holz und auf dem Tisch stand ein mit Wasser gefüllter Krug.

„Wenigstens scheinen die Felle sauber zu sein“, meinte der Arkonide und befühlte eines der Felle.

Algonkin-Yatta ging nicht auf darauf ein. Nachdenklich schaute er auf den Wasserkrug, dann streckte er die Hand aus und berührte ihn.

„Das ist kein gebrannter Ton“, stellte er fest.

„Vielleicht ist es Hartholz“, bemerkte Khoruna Skapron gleichgültig.

Der Kundschafter schüttelte den Kopf, zog seinen Detektor hervor und richtete den Abtastkopf auf den Krug.

„Es ist Metallplastik“, sagte er. „Unverdichtet.“

Khoruna Skapron, der sich schon ausgestreckt hatte, fuhr hoch. „Unverdichtetes Metallplastik?“ Er hockte sich vor den Tisch und umfaßte den Krug mit beiden Händen.

„Aber es fühlt sich an wie neu. Dabei müßte unverdichtetes Metallplastik nach spätestens hundert Jahren Arkonzeit zerfallen. Wo haben die Wilden diesen Krug her, wenn die Zivilisation ihrer Vorfahren seit Jahrtausenden nicht mehr besteht?“

„Von jemandem, der nicht von dieser Welt stammt“, erwiderte Algonkin-Yatta mit leuchtenden Augen. „Vielleicht war Atlan doch auf Kaeflivar, und einer seiner Freunde hat den Vlaaghs diesen Krug gegeben. Gleich morgen werde ich mit Kuan darüber sprechen.“

„Warum nicht sofort?“ fragte der Arkonide.

„Weil, das unhöflich wäre“, erwiderte Algonkin-Yatta. „Und ein Kundschafter soll niemals unhöflich sein, wenn er die Gastfreundschaft anderer Lebewesen genießt.“

*

Als Algonkin-Yatta erwachte, war es dunkel. Er nahm an, daß die Öllampen leergebrannt waren. Aus der Nähe ertönten ruhige, gleichmäßige Atemzüge. Der Geruchssinn sagte dem Kundschafter, daß sie von Khoruna Skapron kamen. Da von außen kein Lichtstrahl in die Hütte fiel, brauchte Algonkin-Yatta etwas länger als sonst, bis seine Augen sich umgestellt hatten. Allerdings erkannte er auch danach nur Umrisse. Leise, um seinen Gefährten nicht zu wecken, richtete er sich

auf und ging zum Eingang. Er schob die schwarz gefärbte Haut beiseite, die den Eingang verdeckte, und spähte hinaus.

In der Höhle brannten nur noch drei Öllampen. Es war still. Nirgends gab es Bewegung. Dort, wo die Höhle sich zu dem schmalen Gang verengte, der ins Freie führte, sah der Kundschafter einen hellen Lichtkreis: die Öffnung. Nach einer Weile bewegte sich eine Gestalt vor dem

Lichtkreis. Das mußte ein Wächter sein, den die Vlaaghs zum Schutz ihrer Nachtruhe aufgestellt hatten.

„Algonkin-Yatta?“ rief es aus dem Hintergrund der Hütte.

„Ja, ich bin es“, antwortete der Kundschafter. „Draußen ist Tag, aber unsere Gastgeber scheinen noch fest zu schlafen.“

Plötzlich gab es Bewegung bei den anderen Hütten. Vlaaghs mit Öllampen in den Händen erschienen, und in der Höhle wurde es heller. An der Spitze einiger anderer Vlaaghs näherte sich Kuan seinen Gästen. Seine Begleiter trugen den schweren Plastikbeutel, in dem Algonkin-Yatta seine Fundstücke gesammelt hatte.

Vor dem Kundschafter blieb Kuan stehen.

„Entschuldige, daß ich nicht schon gestern daran dachte, dir dein Eigentum zurückzugeben, Großer Algonkin-Yatta.“

„Ihr hängt daran, also behaltet es“, erwiderte der Kundschafter.

„Nein“, erklärte Kuan. „Es ist das Eigentum der Götter, und da du der Höchste bist, gehört alles dir. Wir werden dir noch mehr bringen, wenn du es wünschst.“

„Nein, das hier genügt“, sagte Algonkin-Yatta. „Warte bitte!“

Er kehrte in die Hütte zurück und holte den Wasserkrug.

„Ihr habt diesen Krug nicht selbst angefertigt, Kuan - und er gehört, auch nicht zur Hinterlassenschaft der Raumfahrer, die ihr Götter nennt. Woher habt ihr ihn?“

„Er ist das Geschenk eines Goldenen Wesens, das in den Tiefen der Welt herrscht“, antwortete der Vlaagh ohne jedes Zögern.

Algonkin-Yatta warf Khoruna Skapron einen triumphierenden Blick zu.

„Also doch!“ sagte er. „Das ist die Spur, nach der ich gesucht habe.“ Er wandte sich wieder an Kuan. „Wie nehmt ihr Kontakt zu dem Goldenen Wesen auf?“

„Ich weiß nicht“, antwortete Kuan ratlos.

„Er kommt demnach zu euch?“ fragte der Kundschafter weiter. „Nein, Großer Algonkin-Yatta“, sagte Kuan. „Wir trafen das Goldene Wesen im OKULJA.“

„Was soll das eigentlich heißen: ein Goldenes Wesen?“ warf Khoruna Skapron ein.

„Wie sieht dieses Wesen aus?“

„Golden“, antwortete Kuan - und strahlte übers ganze Gesicht, weil offenbar der zweite dieser beiden Götter seinen Groll gegen ihn vergessen hatte.

„Ich meinte nicht nur die Farbe, sondern auch die Gestalt“, erklärte der Arkonide.

„Sah es aus wie Algonkin-Yatta, wie ich oder wie einer von euch?“

„Nein“, sagte Kuan zögernd. „Es sah eigentlich überhaupt nicht aus. Wir konnten nur einen goldenen Schimmer sehen.“

„Deflektorschirm mit einem besonderen Effekt, der anscheinend nur dazu dient, primitive Gemüter zu beeindrucken“, meinte Khoruna Skapron. „Es dürfte sich demnach nicht um einen Roboter, sondern um ein organisch lebendes Wesen handeln. Zumindest von sich aus spielen Roboter nämlich nicht mit Effekten, die emotionale Regungen hervorrufen.“

„Wichtig ist nur, daß wir einen Gesprächspartner gefunden haben, der etwas mit dem Geheimnis der SKONTAN und damit mit Kristallprinz Atlan zu tun hat!“ rief Algonkin-Yatta in freudiger Erregung. „Kuan, wie kommen wir in dieses OKULJA und was ist es?“

Die Männer hinter dem K'deur blickten den Kundschafter erschrocken an, und auch Kuan schien von der Frage aus dem Gleichgewicht gebracht zu werden.

Er faßte sich jedoch schnell wieder und erklärte:

„Das OKULJA ist ein uraltes Heiligtum unter dem Meeresboden, das nur durch einen Felsstollen erreicht werden kann. Wir suchen es einmal im Jahr auf. In der übrigen Zeit ist es verboten, dorthin zugehen. Zwei unserer besten Jäger riskierten es dennoch zur Unzeit, weil sie hofften, das Goldene Wesen dort beobachten zu können. Sie kehrten nicht zurück.“

„Wann darf das OKULJA wieder aufgesucht werden?“ fragte der Kundschafter.

„In einem Jahr weniger zweimal zehn Tagen“, antwortete Kuan. „Solange können wir nicht warten“, erwiderte Algonkin-Yatta. „Sonst wird die Spur, die vielleicht zu Atlan führt, kalt. Willst du uns hinführen, Kuan?“

Der Vlaagh wich entsetzt zurück und streckte abwehrend die Hände aus.

„Großer Algonkin, es ist der Wille der Götter, das OKULJA nicht zur Unzeit aufzusuchen!“ stammelte er.

Khoruna Skapron lachte verächtlich.

„Das sagst du ausgerechnet dem, den du als den Höchsten bezeichnest!“

Kuan fiel auf die Knie.

„Verzeiht, Großer Algonkin-Yatta. Ich weiß, daß dir das Finstere, das in der Tiefe lauert, nichts anhaben kann, aber ich Unwürdiger könnte der Strafe gewiß nicht entgehen. Wenn du willst, zeige ich euch den Weg in die Tiefe, aber mitgehen darf ich nicht.“

„Ich bin zufrieden, wenn du mir den Weg in die Tiefe zeigst, Kuan“, sagte Algonkin-Yatta. „Sie kommen doch mit, Skapron?“

Der Arkonide schlug leicht gegen das Griffstück seiner schweren Energiewaffe.

„Ein Offizier des Großen Imperiums fürchtet sich nicht vor Mächten, die sich in der Tiefe verkriechen, Algonkin-Yatta. Von mir aus können wir sofort aufbrechen.“

Der Kundschafter nickte zufrieden.

„Wenn du auch bereit bist, gehen wir, Kuan. Ich kann es kaum noch erwarten, das Goldene Wesen kennenzulernen.“

Kuan stand auf.

„Ich bin bereit, Großer Algonkin-Yatta!“

Kuan führte den Kundschafter und den Arkoniden aus der Höhle und wieder in die Ruinenstadt. Unterwegs nahm Algonkin-Yatta Funkverbindung mit Anlytha auf, berichtete über seine bisherigen Erlebnisse und teilte ihr mit, daß er mit Khoruna Skapron aufgebrochen war, um ein Goldenes Wesen zu besuchen.

„Außerdem haben die Einheimischen mir viele kostbare Gegenstände geschenkt“, ergänzte er.

„Du hast dich also an dem Anblick von Schätzen berauscht, während ich vor Angst um dich gezittert habe“, erwiderte Anlytha entrüstet. „Kann ich nicht wenigstens jetzt herunterkommen? Vielleicht schenken mir die Einheimischen auch etwas.“

„Oder sie opfern dich ihren Göttern, wie sie es eigentlich auch mit Skapron und mir vorhatten“, sagte der Kundschafter.

Anlytha gab ein belustigtes Zwitschern von sich.

„Ich würde ihnen sehr schnell klarmachen, daß sie eine Göttin mit Respekt zu behandeln haben. Vielleicht würden sie mich dann Große Anlytha` nennen, so, wie sie dich, Großer Algonkin-Yatta` nennen. Und ich dachte immer, du könntest nicht lügen.“

„Ich habe die Vlaaghs nicht belogen!" protestierte der Kundschafter. „Im Gegenteil, ich habe bestritten, eine Gottheit zu sein. Aber das hat nichts genützt; ich wurde dadurch in ihren Augen sogar der Höchste."

„Raffiniert!" meinte Anlytha bewundernd. „Indem du ihnen die Wahrheit sagtest, hast du deine Lüge glaubhaft gemacht. Vielleicht versuche ich es mit der gleichen Taktik."

„Du darfst nicht herunterkommen!" erklärte Algonkin-Yatta. „Die Arkoniden in dem Beuteschiff müssen wissen, daß noch jemand im Kundschafterschiff ist, der sich um sie kümmert. Melde dich über Funk bei dem Dreifachen Planetenträger Achthorna und frage ihn, ob er Probleme hat."

Anlytha zwischerte enttäuscht. „Was soll er schon für Probleme haben! Ich wäre lieber bei dir, aber du beanspruchst das Beste immer für dich allein."

„Ich bin der Kundschafter", gab Algonkin-Yatta zurück. „Bald komme ich wieder an Bord, und ich schenke dir auch die Hälfte meiner Schätze."

Anlythas nächstes Zwischern verriet, daß sie wieder versöhnt war. „Sonst wäre ich dir auch sehr böse", sagte sie. „Beeile dich, Algonkin und paß auf, daß dir nichts Schlimmes zustößt!"

„Ich handle stets überlegt", gab Algonkin-Yatta zurück. „Nur ein einziges Mal habe ich die Folgen einer Handlung nicht bedacht - und dafür muß ich heute noch büßen."

„Wann war das?" erkundigte sich Anlytha.

„Als ich dich aus dem Schiffswrack rettete", antwortete der Kundschafter.

Ein empörter Wortschwall drang aus seinem Kommunikator. Er lachte und schaltete ab. Anschließend brachte er den Plastikbeutel mit den Fundstücken zur Pfadfinderkapsel und verstaute ihn darin.

„Gehen wir weiter!" sagte er danach gutgelaunt zu Kuan.

Der Vlaagh führte die beiden Männer zur gegenüberliegenden Seite des Observatoriums und in den

Raum hinein, in dem Algonkin-Yatta die besten Gegenstände gefunden hatte. Im Hintergrund dieses Raumes stemmte er sich gegen die Wand - und plötzlich gab ein rechteckiges Stück der Mauer nach, schwang 'dumpf rollend nach innen und enthüllte das obere Ende einer Steintreppe.

„Diese Treppe führt tief nach unten", erklärte der K'deur. „Wo sie endet, fängt der Stollen an, durch den ihr zum OKULJA gelangt."

„Danke, Kuan!" sagte der Kundschafter. „Ich freue mich sehr, deine Bekanntschaft gemacht zu haben. Wenn wir zurückkehren, werden wir euch noch einmal besuchen, um uns zu verabschieden."

„Ich wünsche euch viel Glück!" sagte Kuan.

Algonkin-Yatta winkte ihm grüßend zu, dann trat er durch die Öffnung. Feuchte, kühle Luft schlug ihm entgegen. Der Arkonide, der ihm folgte, schaltete seine Handlampe ein.

Als Algonkin-Yatta sich noch einmal umdrehte, war der Vlaagh verschwunden.

„Die Einheimischen scheinen eine große Scheu davor zu haben, diese Treppe zur Unzeit zu betreten", meinte er.

„Typische Primitivlinge!" erwiderte Khoruna Skapron. „Sie sehen überall Götter, Geister und Dämonen." Seine Miene wurde nachdenklich. „Dieses Goldene Wesen beunruhigt mich allerdings. Ich habe noch nie von einem Deflektorschirm gehört, der einen goldenen Schimmer ausstrahlt, wenn er eingeschaltet ist und seinen Träger unsichtbar macht. Demnach muß der Unbekannte einem Volk angehören, das wir Arkoniden noch nicht kennen. Ich frage mich, was die Besatzung der SKONTAN mit einem solchen Wesen zu schaffen hatte und ob es nicht eine Bedrohung für das Große Imperium darstellt."

Algonkin-Yatta seufzte, während er die Stufen hinabstieg:

„Ihr Arkoniden scheint einen Komplex entwickelt zu haben, der euch in jedem anderen Lebewesen zuerst einen Feind sehen läßt, Skapron. Es würde mich nicht wundern, wenn dieser Komplex mitverantwortlich für den Krieg zwischen den Maahks und euch wäre.“

„Das ist nicht wahr!“ gab Khoruna Skapron entrüstet zurück. „Die Maahks haben diesen Krieg angefangen!“

„Möglicherweise sehen es die Maahks umgekehrt, Skapron. Hat denn noch niemand versucht, mit den Maahks über die Beendigung des Krieges zu reden?“

„Mit den Maahks reden!“ schrie der Arkonide. „Mit diesen mordgierigen Bestien kann man nicht reden; man kann sie nur vernichten! Sie haben doch auf Chanetra selbst erlebt, wie grausam und kalt die Maahks sind.“

„Das war eine Einzelstation, die nicht typisch für das Verhalten der Maahks als Volk sein muß. Gewiß ich wurde mit Gewalt und Grausamkeit konfrontiert - und ich habe den Bedrängten geholfen. Aber ein Krieg bringt wahrscheinlich viele Grausamkeiten hervor, die sich ohne den Krieg nicht ereignen würden. Deshalb halte ich den Krieg für den wirklichen Feind aller Völker.“

„Die Maahks sind unsere Feinde“, entgegnete Khoruna Skapron. Aber dem Kundschafter entging nicht, daß er nachdenklich geworden war.

*

Sie waren vier Stunden lang durch einen schnurgeraden, allmählich abfallenden Gang marschiert, nachdem sie über die Treppe zirka dreihundert Meter hinabgestiegen waren.

Algonkin-Yatta hatte die Sorgfalt bewundert, mit der der Gang angelegt worden war. Er zweifelte nicht daran, daß es sich um die Arbeit von atomaren Hitzebomben handelte, die nur so exakt gearbeitet haben konnten, weil sie von hochwertigen Computerelementen gesteuert wurden. Anschließend mußte eine selbstleuchtende Schicht auf die Decke gesprüht worden sein. Diese Schicht hatte wahrscheinlich auf Kohlenwasserstoffen basiert, denn sie war zum größten Teil zerfallen, und die erhaltenen Teile wurden von Bakterienrasen überwuchert.

Aber auch der Gang hatte die Jahrtausende, die er wahrscheinlich schon bestand, nicht unbeschadet überdauert. Algonkin-Yatta erkannte es, als er vor sich den Spalt entdeckte, der sich handbreit durch Boden, Seitenwände und Decke zog. Dahinter war der Gang um einen Viertelmeter abgesunken.

Algonkin-Yatta blieb stehen -und wartete, bis der Arkonide ihn eingeholt hatte.

„Tektonische Krustenbewegungen“, stellte er lapidar fest. „Irgendwann wird die Verbindung zum OKULJA ganz abbrechen. Ich bin froh, daß wir noch rechtzeitig hierher gekommen sind.“

Khoruna Skapron schnaufte.

„Und ich werde froh sein, wenn wir diesen Gang zum zweitenmal bewältigt haben. Sie legen ein Tempo vor wie ein Roboter. Warum schnaufen Sie nicht auch, Algonkin-Yatta?“

„Warum sollte ich schnaufen, wenn es nicht notwendig ist?“ gab der Kundschafter zurück.

Khoruna Skapron seufzte. Er ließ den Lichtkegel seiner Handlampe über den Spalt wandern und trat noch näher. Plötzlich wurde er blaß und sah den Kundschafter bedeutungsvoll an.

„Haben Sie schon gemerkt, daß dem Spalt heiße Luft entströmt?“ „Sie riecht außerdem nach Schwefel“, erwiderte Algonkin-Yatta gleichmütig. Als ein dumpfes

Grollen aus der Tiefe klang, lächelte er. „Da hören Sie gleich die Ursache, Skapron. Eigentlich hatte ich nichts anderes erwartet.“ Er richtete den Abtastkopf seines Detektors in den Spalt. „Es besteht kein Grund zu ernster Besorgnis für uns, aber wenn Sie lieber umkehren wollen, ist es mir auch recht.“

„Ich habe keine Angst!“ gab Khoruna Skapron scharf zurück und sprang über den Spalt.

Algonkin-Yatta folgte ihm und überholte ihn bald wieder. Seine Neugier trieb ihn vorwärts und ließ ihn vergessen, daß der Arkonide ihm infolge seiner viel schwächeren Konstitution nicht im gleichen Tempo folgen konnte.

Nach etwa einer halben Stunde roch Algonkin-Yatta die charakteristischen Geruchspartikel von verdichtetem Metallplastik. Er ahnte, daß das sogenannte Heiligtum der Vlaaghs unmittelbar vor ihm lag und daß es ebenfalls aus der Zeit stammte, in der fremde Raumfahrer diesen Planeten besucht hatten.

Er ging schneller, und kurz darauf betrat er eine runde, zylinderisch geformte Halle, deren Wandung und Boden ebenfalls aus Naturgestein gebrannt worden waren. Der Geruch von Metallplastik kam von der Decke. Algonkin-Yatta schaute hinauf und sah, daß die kreisrunde Decke aus einer massiv wirkenden Metallplastikplatte bestand, in der haarfeine Fugen verliefen.

Hinter ihm stolperte Khoruna Skapron in die Halle. Er schien erschöpft zu sein. Dennoch reagierte der Arkonide sehr lebhaft, als der Lichtkegel seiner Lampe einen hellen Kreis an die Decke zeichnete.

„Verdichtetes Metallplastik!“ stieß er atemlos hervor. „Und die Fugen! Wissen Sie, was das einmal war,

Kundschafter: der Starthangar eines Fluchtraumschiffs! über dem Lamellenverschluß aus Metallplastik sind bestimmt Desintegrationsbomben installiert, die im Notfall das darüber liegende Gestein auflösen und damit einen Startschacht freilegen sollten.“

„Und wie brachte man das Schiff durch massives Gestein herein?“ erkundigte sich Algonkin-Yatta.

„Kein Problem“, antwortete Khoruna Skapron. „Zuerst wird ein Schacht durch den Fels gebrannt, und wenn das Schiff hier unten ist, schüttet man Felsbrocken in den Schacht und erhitzt sie so lange, bis sie miteinander verschmelzen. Allerdings sieht es aus, als hätte hier unten niemals ein Schiff gestanden, denn wenn es den Hangar im Alarmstart verlassen hätte, wäre hier alles verbrannt und zerschmolzen.“

„Also eine Absicherung für den Notfall, die niemals gebraucht wurde“, stellte Algonkin-Yatta fest.

„So sieht es aus, Großer AglonkinYatta“, erwiderte der Arkonide ironisch. „Aber obwohl die Halle recht groß ist, kann ich mir doch nicht erklären, warum die Eingeborenen sie als ihr Heiligtum betrachten. Hier gibt es nichts, was Primitiven heilig erscheinen könnte.“

„Ich halte die Vlaaghs nicht für primitiv“, sagte Algokin-Yatta ruhig. „Es muß einen schwerwiegenden Grund geben, der ihre Vorfahren zwang, die Städte aufzugeben, in denen sie sich bestimmt wohler fühlten als in der Wildnis.“ Aus einem Grund, der ihm selbst nicht klar war, zögerte er noch, über das Zeitauge zu sprechen, das er in der Ruinenstadt gefunden hatte und mit dessen Hilfe deutlich zu sehen gewesen war, wie die Vorfahren der Vlaaghs in der intakten Stadt gelebt hatten. „Wahrscheinlich sorgten sie durch ein Gesetz dafür, daß ihre Nachfahren sich nie wieder in den Städten ansiedelten.“

„Ach, das mag ja alles richtig sein!“ gab Khoruna Skapron verärgert zurück. „Aber es erklärt immer noch nicht, warum die Vlaaghs eine leere Halle als Heiligtum verehren und sich davor fürchten, sie öfter als einmal im Jahr aufzusuchen.“

„Auch dafür wird es einen Grund oder mehrere Gründe geben“, erklärte der Kundschafter. „Wir haben ja gerade erst einen Schritt in die Halle getan.“ Unbekümmert ging er weiter. Plötzlich flammte grelles Licht auf und überflutete die Halle mit schattenloser Helligkeit. Khoruna Skapron stieß einen Warnruf aus und zog seine Energiewaffe.

Algonkin-Yatta blieb einfach stehen und blickte sich mit zusammengekniffenen Augen aufmerksam um. Er sah, daß das Licht aus der Metallplastikplatte kam, die den Hangar nach oben hin abschloß.

„Das ist zumindest ein Grund, weswegen die Vlaaghs von dieser Halle beeindruckt waren“, meinte er. „Aber das kann noch nicht alles sein.“ Er nahm seinen Detektor und richtete den Abtastkopf gegen die Wände des Hangars. „Wie ich vermutet hatte“, erklärte er. „An drei Stellen befinden sich elektronische Kleinelemente hinter der Wand, wahrscheinlich Türautomaten. Ich nehme an, sie öffnen sich bei Annäherung selbsttätig.“

Entschlossen ging er auf eine der Stellen zu, die sein Detektor ausgemacht hatte.

*

Hinter sich hörte er schnelle Schritte, dann holte Khoruna-Skapron ihn ein.

Der Arkonide hielt seine Energiewaffe auf die Wand gerichtet und er klärte grimmig:

„Sie sind sehr unvorsichtig, Algonkin-Yatta. Wenn Ihre Vermutung stimmt, daß die Türautomaten nach so langer Zeit noch funktionieren, dann gibt es vielleicht auch Sicherheitseinrichtungen, die noch arbeiten, beispielsweise Roboter.“

„Gehen Sie zur Seite, Skapron!“ sagte der Kundschafter. „Wenn es hinter der Tür Roboter gibt, werden sie durch Ihre schußbereite Waffe nur provoziert.“

„Wer zuerst schießt, ist immer im Vorteil“, gab Khoruna Skapron unwillig zurück.

Dennoch trat er weit genug zur Seite, daß er nicht im Blickfeld organischer oder robotischer Sehwerkzeuge lag, die sich eventuell hinter der Tür befanden.

Algonkin-Yatta war auf drei Schritte an die Tür herangekommen, als sich in der Wand ein Schlitz bildete, der sich schnell verbreiterte und zu einer Öffnung wurde, die groß genug war, um zwei Arkoniden nebeneinander durchzulassen. Dahinter erblickte der Kundschafter einen hell ausgeleuchteten Korridor, der nach zirka zwölf Metern an einer geschlossenen Tür endete.

„Bitte, warten Sie noch!“ rief Algonkin-Yatta dem Arkoniden zu. Rasch trat er in den Korridor. Gleichzeitig aktivierte er die winzige Kommandoschaltung oberhalb seiner Hirnanhangdrüse und trat damit mit der Psitronik seines Raumschiffs in Verbindung.

Transmitterstrahl auf mich ausrichten und festhalten! befahl er. Sobald ich einen Notimpuls gebe, aktivieren! Das gleiche gilt für meinen Begleiter!

Verstanden und ausgeführt, Kundschafter! gab die Psitronik zurück. Es war Algonkin-Yatta klar, daß der Transmitterstrahl keine absolute Lebensversicherung für ihn und den Arkoniden war. Zwischen dem Senden des Notsignals und der Aktivierung des Transmitterstrahls verging ungefähr eine Sekunde - und das mochte eine Sekunde zuviel sein. Aber ein Kundschafter mußte Risiken eingehen, wenn er seine Mission erfüllen wollte.

Als er den Korridor zur Hälfte durchschritten hatte, wandte er sich um und rief:

„Sie können kommen, Skapron!“ Khoruna Skapron tauchte in der Öffnung auf. Sein Gesicht drückte einen heftigen Gefühlsaufruhr aus. Er kam sich anscheinend frustriert vor, weil er sich hatte bewegen lassen, nicht auf seine Art vorzugehen.

Seine Energiewaffe steckte wieder im Gürtelhalter. Schweigend folgte er dem Kundschafter.

Die Tür am Ende des Korridors öffnete sich genau wie die erste. Als Algonkin-Yatta durch die Öffnung sah, wußte er, daß erst dahinter das eigentliche Heiligtum der Vlaaghs lag. Er blickte auf den Ausschnitt einer Kontrollwand, die allen Anschein nach zu einem Großcomputer gehörte.

Als er die Öffnung erreichte, wurde seine Annahme bestätigt. Vor ihm lag eine nur schwach beleuchtete Halle von quadratischem Grundriß. Die ihm gegenüberliegende Wand wurde vollständig von den Kontrollen einer Computerwand eingenommen.

Neben Algonkin-Yatta holte der Arkonide tief Luft, dann lachte er leise.

„So ist das also! Die Eingeborenen kommen einmal im Jahr hierher um die zahlreichen blitzenden Kontrolllampen zu bewundern.“

„Vielleicht gibt ihnen der Computer sogar Ratschläge“, meinte der Kundschafter. „Ich kann mir gut vorstellen, daß alles, was er ihnen sagt, für sie Gesetzeskraft hat.“

„Da bin ich doch einmal gespannt, was dieser Computer mir zu sagen hat“, erklärte Khoruna Skapron.

Er wollte an dem Kundschafter vorbei, aber der hielt ihn am Ärmel fest.

„Jetzt sind Sie aber unvorsichtig, Skapron. Wissen Sie, was mit Ihnen passiert wäre, wenn Sie weiter in die Halle eingedrungen wären?“ Er deutete auf das erleuchtete Anzeigefeld seines Detektors. „Sehen Sie sich das an!“

„Lassen Sie mich los!“ sagte Khoruna Skapron unwillig. „Und Ihre Detektoranzeigen sagen mir überhaupt nichts, weil ich die fremdartigen Symbole nicht verstehe. Was wäre passiert? Ich sehe nichts, was mir hätte gefährlich werden können.“

„Einen Energieschirm kann man normalerweise auch nicht sehen“, erwiderte Algonkin-Yatta. „Und schon gar nicht, wenn das leichte Flimmern, das beim ständigen Zusammenstoß mit den Luftmolekülen entsteht, vor dem blinkenden Hintergrund einer Computer-Kontrollwand verschwindet.“

„Bei den alten Göttern Arkons!“ entfuhr es Skapron. Als ihm bewußt wurde, was er gesagt hatte, senkte er verlegen den Blick. „Ich weiß natürlich, daß es keine Götter gibt, auch keine Götter Arkons, Algonkin-Yatta. Das ist nur eine Redensart und stellt mich noch lange nicht auf eine Stufe mit den Vlaaghs. Was ist das für ein Energieschirm?“

Algonkin-Yatta ließ den Arkoniden los.

„Es handelt sich um fünfdimensionale Energie mit einer schwachen Ausbreitung in den normalenergetischen Bereich. Allerdings ist der Energieschirm sehr schwach. Er hat zweifellos nicht die Aufgabe, Eindringlinge zu vernichten.“

„Dann kann er uns ja nichts anhaben“, sagte Khoruna Skapron. „Ich verstehe gar nicht, warum Sie dann so viel Wirbel darum gemacht haben, Algonkin-Yatta.“

„Weil ich als sicher annehme, daß der Energieschirm eine Kontroll- und Auslösefunktion hat“, sagte der Kundschafter. „Ich lasse von meiner Psiotronik gerade Berechnungen anstellen, aber ich nehme schon jetzt an, daß das, was der Energieschirm bei Berührung auslöst, gefährlich sein kann.“

„Sie denken an die beiden Vlaaghs, die das OKULJA zur Unzeit aufsuchten und nicht zurückgekehrt sind?“

Algonkin-Yatta nickte.

„Richtig. Und es stimmt mich nachdenklich, daß wir weder auf sie noch auf ihre Überreste gestoßen sind. Ah, da kommt das Ergebnis von der Psiotronik! Sie meint, daß die Möglichkeit mit der größten Wahrscheinlichkeit darin besteht, daß der Energieschirm bei Berührung einen Transmitter aktiviert, der das Opfer an einem unbekannten Ort rematerialisieren läßt - oder überhaupt nicht.“

Khoruna Skapron stieß eine Verwünschung aus.

„Dann kommen wir nicht weiter, Algonkin-Yatta. Das Risiko ist zu groß.“

Der Kundschafter lächelte erwartungsvoll.

„Ich bin davon überzeugt, daß ich irgendwo rematerialisiert werde, Skapron.“ Seine Augen funkelten. „Und ich werde dort gewiß Dinge sehen, die noch kein Kundschafter vor mir sah. Dafür gehe ich ein Risiko ein.“

6.

Der Goldene war zufrieden mit sich. Er hätte den ersten Teil seiner Mission erfüllt, nämlich eine Spur zu finden, die zu Nevis-Lathan führte, Allerdings mußte er erst noch herausbekommen, welche Ziele der Faktor V der Meister der Insel in der Ursprungsgalaxis der Menschheit und in der Interessensphäre der Arkoniden vorhatte. Die übrigen sechs Meister der Sterninsel Andromeda hatten schon vor längerer Zeit Wind davon bekommen, daß Nevis-Lathan außerhalb von Andromeda eigene Ziele verfolgte. Im Interesse ihrer eigenen Sicherheit durften sie keine Alleingänge dulden, aber bevor sie sie unterbanden, mußten sie erst einmal wissen, worin sie bestanden.

Um das herauszufinden, war der Goldene in die Ursprungsgalaxis der Menschheit gekommen. Nach langer Suche hatte er auf einem Planeten den uralten Stützpunkt des Volkes gefunden, von dem die Meister der Insel abstammten. Und in diesem Stützpunkt hatte er Spuren entdeckt, die bewiesen, daß jemand, der sich mit der technischen Einrichtung auskannte, Manipulationen vorgenommen hatte. Es gab aber nur wenige Personen, die sich mit diesen uralten technischen Einrichtungen auskannten, das waren die Meister der Insel selbst und die Goldenen, ihre physisch und psychisch konditionierten Sonderagenten, denen sie uneingeschränkt vertrauten.

Da der Goldene wußte, daß sich in diesem Raumsektor kein anderer Sonderagent der Mdl aufhielt, konnten die Manipulationen nur von Nevis-Lathan vorgenommen worden sein.

Der Goldene schaltete behutsam an der Hauptpositronik des Stützpunkts. Das gigantische künstliche Gehirn war von Nevis-Lathan zu den Manipulationen benutzt worden. Selbstverständlich hatte der Mdl dafür gesorgt, daß alle von ihm eingegebenen Daten nach Gebrauch wieder gelöscht wurden. Aber er war nicht so stark auf den Umgang mit Positroniken spezialisiert wie der Goldene. Deshalb würde er kaum daran gedacht haben, auch die Löschbefehle eliminieren zu lassen.

Der Goldene lächelte triumphierend, als er - nach langen geduldigen Bemühungen durch schrittweises Ausschließen eines der Gebiete ermittelte, in denen ein Löschbefehl gewirkt hatte. Sein Erfolg war durch die gewaltige Kapazität und die dadurch bedingte Zuteilung von Rechner- und Speichersektoren zu bestimmten Fach- und Sachgebieten erleichtert worden.

Das erste ermittelte Fachgebiet, in das Daten eingegeben worden waren, die nach ihrer Verwertung wieder gelöscht wurden, erwies sich gleich als Volltreffer. Es handelte sich nämlich um den Speicher, der alle Informationen über die Multiduplikatoren enthielt, die schon von dem Alten entwickelt worden waren. Nevis-Lathan hatte also etwas über Multiduplikatoren wissen wollen, folglich beabsichtigte er, zumindest einen Multiduplikator einzusetzen.

Der Goldene hoffte, daß er aus anderen Speicher- und Rechnersektoren, an die ebenfalls Löschbefehle ergangen sein mußten, genug Informationen zusammenbekam, um sich auszurechnen, wo, wann, wie und zu welchem Zweck Nevis-Lathan einen Multiduplikator einsetzen wollte.

Das konnte noch viele Tage dauern. Aber einen, wenn auch vagen, Hinweis hatte der Goldene vor einiger Zeit schon bekommen. Die Eingeborenen des Planeten, die er anfangs überhaupt nicht beachtet hatte, waren unverhofft in einem uralten

Rechensektor aufgetaucht, der zwar noch arbeitete, aber wegen seiner technischen Überalterung auch von den Alten nicht mehr benutzt worden war.

Der Goldene hatte es nur zufällig bemerkt. Der Transmitterschirm, der den uralten Rechensektor nach außen abschirmte, hatte sich nämlich abgeschaltet. Als der Goldene sich daraufhin an Ort und Stelle begab, um die Ursache zu ergründen, war er auf eine Gruppe von Eingeborenen gestoßen.

Mit Hilfe eines Translators hatte er eine Kommunikation zustande bringen können und erfahren, daß die Primitiven vor kurzer Zeit einen „sich schnell bewegenden Stern“ am Himmel gesichtet hatten. Sie waren nicht auf den Gedanken gekommen, daß es sich um ein Raumschiff handeln könnte, obwohl in ihren Überlieferungen verbrämt von Raumschiffen und Raumfahrern die Rede war, aber der Goldene hatte nicht daran gezweifelt. Die Manipulation lag also noch nicht lange zurück. Er hatte die Eingeborenen mit einigen Gegenständen aus Metallplastik beschenkt, die er zu diesem Zweck von dem Fabrikationssektor der Hauptpositronik herstellen ließ.

Als er in die Zentrale des Stützpunkts zurückgekehrt war, forschte er nach, wie es zu dem Ausfall des Transmitterschirms gekommen war. Es stellte sich heraus, daß sich der Schirm jeweils nach einem planetarischen Jahr ausschaltete, so daß die Eingeborenen zu dieser Zeit gefahrlos zu dem uralten Rechner gehen konnten, den sie als Heiligtum verehrten.

Der Goldene hatte die Schaltung nicht geändert, denn sie bedrohte den Stützpunkt nicht. Als jedoch vor kurzer Zeit zwei neugierige Eingeborene in den aktivierten Transmitterschirm gerieten und in der Todeskammer rematerialisierten, hatte er in einem Anflug von Mitleid die tödlichen Mechanismen der Kammer ausgeschaltet. Sie funktionierte zwar weiterhin als Falle, ließ ihm aber die Möglichkeit, selbst über das Schicksal derer zu entscheiden, die sich darin fingen.

Er lehnte sich in dem Sessel zurück, in dem er saß und schaltete weiter. Plötzlich zuckte er zusammen.

Es hatte geklingelt!

Als er sich erinnerte, daß die Todeskammer mit diesem Klingeln auf die Rematerialisierung eines Eindringlings zu reagieren pflegte, sprang der Goldene auf: Er wunderte sich darüber, daß so kurz nach dem Verschwinden der beiden Neugierigen schon wieder Eingeborene eingedrungen waren.

Er beschloß, die Neuankömmlinge mit einigen Tricks einzuschüchtern und dann nach Hause zu schicken. Das würde andere Eingeborene sicher davon abhalten, ihre Nasen in Dinge zu stecken, die sie nichts angingen.

*

„Am besten wird es sein, Sie warten hier, bis ich zurückkehre!“ rief Algonkin-Yatta dem Arkoniden zu, bevor er in den Energieschirm trat.

Die erste Empfindung danach war der ziehende Schmerz, der jeder Rematerialisierung folgte. Algonkin-Yatta beachtete ihn nicht weiter, sprang mit einem Satz zur Seite und blickte sich aufmerksam um, während er seinen Detektor einschaltete.

Als erstes bemerkte er, daß er sich in einer würfelförmigen, völlig leeren Kammer befand. Die nächste Entdeckung waren die Abstrahlmündungen von Energiewaffen, die in die Wände eingelassen waren und alle zusammen jeden Punkt in der Kammer beschießen konnten. Allerdings hatten sie bis jetzt nicht geschossen, woraus der Kundschafter schloß, daß sie deaktiviert waren.

Er blickte auf das Anzeigefeld des Detektors und lächelte amüsiert, als er feststellte, daß sich in den Wänden verschiedene Arten von Projektoren verbargen. Die Erbauer

der Materialisierungskammer hatten offenbar dafür gesorgt, daß sie Ankömmlinge, sofern sie nicht als gefährlich eingestuft und vernichtet wurden, mit einigen technischen Spielereien verwirren konnten.

Psiotronik, kannst du mich empfangen? dachte er, nachdem er die Kommandoschaltung wieder aktiviert hatte.

Einigermaßen! gab die Psiotronik undeutlich zurück. Dort, wo du dich jetzt befindest, gibt es Überlagerungsfelder, die Sendung und Empfang stören.

Ich habe mich von einem Transmitter versetzen lassen und wurde in einer Kammer rematerialisiert, die offenkundig als Falle dient. Ich denke jedoch, daß ich der Falle entkommen kann, und ich werde mich draußen umsehen. Ist es dir möglich, mich im Notfall per Transmitter zurück zuholen?

Das ist möglich, Kundschafter, aber die Störungen werden deine entstofflichte Struktur so verändern, daß du dich nicht wieder erkennen würdest.

Dann müssen wir auf diese Möglichkeit verzichten. Ich melde mich wieder, : sobald ich die Falle verlassen habe.

Er unterbrach die Verbindung. Im nächsten Augenblick mußte er die Augen zusammenkneifen, denn die Wände der Kammer glühten plötzlich grell auf. Flammen züngelten an ihnen empor, schoben sich allmählich von allen Seiten an den Kundschafter heran.

„Eine Projektion“, stellte Algonkin-Yatta gelassen fest, nachdem er vergeblich versucht hatte, das Feuer zu riechen.

Ungerührt suchte er mit dem Detektor nach einer verborgenen Öffnung. Was er fand, war ein elektronisches Element, das mit einem bestimmten Kode aktiviert werden konnte und in diesem Fall ein Aufklappen der Wände bewirkte.

Der Detektor ermittelte durch behutsames Abtasten den Kode und zeigte ihn auf dem Anzeigefeld an. Algonkin-Yatta schaltete an seinem Kommandoarmband, tippte den Kode ein und ließ ihn abstrahlen. Im nächsten Moment klappten die Wände der Falle nach außen. Der Kundschafter rettete sich mit einem riesigen Satz vor der herabstürzenden Decke, rollte sich ab und stand wieder auf den Füßen.

Dort, wo eben noch, die Kammer gewesen war, lagen nach außen gekippte Stahlplastikwände - und in ihrer Mitte lag die herabgestürzte Decke. Eine der Wände hatte im Sturz ein schmales Schaltpult gestreift und dessen Seite aufgerissen. Aus dem Riß zuckten immer wieder Blitze, während es bedrohlich krachte und knisterte. Algonkin-Yatta nahm an, daß jemand von diesem Schaltpult aus die Flammenprojektion aktiviert hatte, die ihn einschüchtern sollte. Da niemand zu sehen war, mußte der Betreffende wohl vor Schreck geflohen sein, als die Wände nach außen stürzten.

Der Kundschafter nahm sich die Zeit, sich gründlich umzusehen. Er befand sich in einem halbrunden Saal, an dessen Wänden irgendwelche Aggregate standen. Von der Decke fiel gelbes Licht auf einen Mosaikboden, dessen Muster wohl Symbole darstellten.

Betrübt überlegte Algonkin-Yatta, ob die Flammenprojektion die einzige Spielerei gewesen war, die der Unbekannte wahrscheinlich das Goldene Wesen - auf Lager gehabt hatte oder ob er durch die Aktivierung des elektronischen Elements alles verdorben hatte.

Als sein Detektor zwischen zwei Aggregaten eine Tür in der Wand aufspürte, ging Algonkin-Yatta darauf zu. Er war neugierig darauf, zu erfahren, was es hinter dieser Tür zu sehen gab, und er hoffte insgeheim, daß es doch noch eine Fortsetzung des amüsanten Spiels geben würde.

Fünf Schritte trennten ihn noch von der Tür, als er hinter sich ein Geräusch hörte. Er wirbelte herum und sah gerade noch, wie eine golden

schimmernde Gestalt durch eine Tür auf der anderen Seite des Saales verschwand.
Das Goldene Wesen!

Aber es war nicht unsichtbar gewesen und nur von einem goldenen Schein umgeben, wie die Eingeborenen berichtet hatten. Algonkin-Yatta hatte deutlich erkannt, daß der goldene Schimmer von der Oberfläche einer Gestalt ausging, deren Körperbau dem seinen und dem eines Arkoniden weitgehend glich.

Der Kundschafter kam zu dem Schluß, daß das Goldene Wesen von der Wand getroffen und bewußtlos geschlagen worden war, die auch das Schaltpult getroffen hatte. Es hatte demnach so hinter dem Pult gelegen, daß es seinen Blicken entzogen war.

„Tut mir leid!“ flüsterte Algonkin-Yatta. „Ich wollte dich nicht verletzen. Dafür muß ich mich entschuldigen.“

Er setzte sich in Bewegung und stürmte mit der Geschwindigkeit eines schnellen Reittiers durch den Saal. Da er erwartet hatte, daß sich die Tür, durch die das Goldene Wesen geflohen war, auch vor ihm automatisch öffnen würde, bremste er seinen Schwung nicht ab.

Im nächsten Augenblick prallte er gegen die geschlossene Tür, hörte ein Bersten und Splittern und fand sich zwischen den Trümmern der Tür auf dem Boden eines Korridors wieder.

Langsam stand er auf und rieb sich die schmerzende Stirn. Er war ärgerlich auf sich selbst, denn mit etwas mehr Überlegung hätte er eine Sachbeschädigung vermeiden können.

„Nur gut, daß es niemand gesehen hat“, sagte er zu sich selbst.

Daß niemand was gesehen hat? klang es in seinem Kopf auf. Psiotronik? dachte Algonkin-Yatta zurück. Ich hatte die Verbindung doch unterbrochen.

Sie ist jetzt jedenfalls aktiviert! gab die Psiotronik zurück.

Wahrscheinlich durch die Erschütterung meines Gehirns, die durch den Aufprall bewirkt wurde! erwiderte Algonkin-Yatta. Ich habe versehentlich eine Tür eingerannt. Wie komisch!

Ich habe schon auf Chanetra gemerkt, daß mit dir etwas nicht stimmt. Eine Psiotronik dürfte gar nicht in der Lage sein, etwas komisch oder lustig zu finden.

Was ist schon dabei!

Auch das dürfte eine Psiotronik nicht denken. Ich werde dich gründlich überprüfen müssen, bevor ich meine Suche nach Kristallprinz Atlan fortsetze.

Er unterbrach die Verbindung und sah sich den Korridor an, in dem er gelandet war.

Es gab keine Türen in den Wänden, folglich konnte das Goldene Wesen nur geradeaus gegangen sein. Er ging ebenfalls den Korridor entlang, wobei er abwechselnd nach vorn und auf das Anzeigefeld seines Detektors sah. Deshalb erkannte er die Wand aus Energie, die nach etwa dreißig Metern den Korridor versperrte, rechtzeitig.

Es handelte sich, wie der Detektor feststellte, um eine Energieart, die alle Moleküle, die mit ihr in Berührung kamen, zu rasend schneller Bewegung anregte. Da Molekularbewegung und Temperatur in Wechselbeziehung stehen, war es klar, daß die Hitze, die bei der rasenden Bewegung der Moleküle entstand, jeden festen Körper verbrennen würde.

Mit Hilfe des Detektors ermittelte er die Position der beiden Energieprojektoren und gab sie an die Psiotronik durch mit der Weisung, die Geräte mit einem Transmitterstrahl an Bord zu holen und gleich wieder ins Nichts abzustrahlen.

Sekunden später passierte er die Stelle, die zuvor eine tödliche Falle gewesen war. Dennoch hielt er den Aufbau der Energiewand nicht für einen feindseligen Akt des Goldenen

Wesens, denn er nahm an, daß das Goldene Wesen vorausgesetzt hatte; daß er die Falle rechtzeitig erkannte und unschädlich machte. Wahrscheinlich wollte es die technischen Hilfsmittel testen, die ihm zur Verfügung standen.

„Irgendwann wirst du einsehen, daß du nicht darum herum kommst, mit mir zu reden, Fremder!“ sagte er zuversichtlich.

*

Der Goldene schleppte sich in einen Kontrollraum, nachdem er seinen Fluchtweg mit Hilfe eines Anregungsfeldes unpassierbar gemacht zu haben glaubte. Er nahm an, daß der Eindringling die Gefahr erkennen und umkehren würde.

Das würde ihm Zeit genug geben, in die Medostation des Stützpunkts zugehen und sein gebrochenes linkes Schlüsselbein behandeln zu lassen. Sein äußerst widerstandsfähiger Einsatzanzug vermochte zwar der Klinge eines Vibrationsmessers und auch einem schwachen Energieschuß standzuhalten, doch die Auftreffwucht eines massereichen Objekts, wie die Wand es war, hatte er an den Körper weitergeleitet.

Der Goldene stöhnte unterdrückt, während er eine Batterie Monitoren einschaltete, um den Eindringling optisch zu kontrollieren. Nachdenklich blickte er auf das blauschwarz schimmernde Gesicht mit der breitrückigen Nase, das ihm von einem Bildschirm entgegensah. Der ovale Schädel war völlig kahl, mit zwei großen enganliegenden Ohren. Der Goldene konnte dieses Wesen nirgends einordnen. Weder er noch die anderen Goldenen und wahrscheinlich auch die Meister der Insel hatten jemals von Wesen gehört, die so aussahen.

Der Eindringling hielt ein flaches Gerät in der Hand, offenbar einen Detektor, mit dem er seine Umgebung überprüfte. Ungefähr zehn Meter vor der Energiewand blieb er stehen. Er hatte sie also geortet. Der Goldene wartete darauf, daß der Eindringling umkehrte. Statt dessen blickte er weiter auf seinen Detektor - und plötzlich ging er weiter.

Der Goldene war verwirrt. Für einen Moment erwog er sogar, den Fremden zu warnen. Er unterließ es, weil er selbst gesehen hatte, daß der Eindringling die Energiewand bemerkte. Als der Fremde die Stelle im Korridor passierte, an der der Goldene das Anregungsfeld geschaltet hatte, schloß der Goldene für einen Moment die Augen. Er bedauerte, daß der Fremde so töricht gewesen war, sehenden Auges in die tödliche Falle zu laufen.

Doch als er die Augen wieder öffnete, lag die bewußte Stelle schon einige Schritte hinter dem Eindringling. Dem Fremden war offensichtlich nichts zugestoßen. Der Goldene begriff das nicht, denn er hatte keine Anzeichen an dem Fremden bemerkt, die darauf hindeuteten, daß er sich mit einem Energieschild schützte. Deshalb war das, was geschehen war, praktisch unmöglich: Der Goldene bedauerte, daß es in dem Kontrollraum keine Möglichkeit gab, energetische Messungen vorzunehmen. Das war nur von der Hauptzentrale aus möglich. Er beschloß, die Hauptzentrale des Stützpunkts aufzusuchen und von dort aus festzustellen, warum das Anregungsfeld nicht gewirkt hatte. Außerdem konnte er die weiteren Bewegungen des Eindringlings von da aus besser überwachen und vor allem jederzeit aktiv eingreifen.

Er verließ den Kontrollraum wieder, konnte aber nicht gleich zur Hauptzentrale gehen, weil der Fremde sich in der gleichen Richtung bewegte. Deshalb schlich er in angemessener Entfernung und Deckung hinter ihm her, hoffend, daß der Fremde bald von der Richtung zur Hauptzentrale abweichen würde.

Er war erleichtert, als der Eindringling, endlich die Richtung änderte. Rasch eilte er in die Hauptzentrale und schaltete sämtliche Intern-Kontrollen ein. Frohlockend stellte er fest, daß der Eindringling sich in Richtung der riesigen Videospielhalle gewandt hatte, in der die Alten wirklichkeitstreue Projektionen abgespielt hatten, die sie an ihren Ursprungsplaneten erinnerten. Es gab eine sehr große Anzahl gespeicherter Projektionsspiele. Der Goldene wählte eines aus, von dem er annahm, daß es den Eindringling am meisten verwirren würde. Sobald er hilflos war, wollte der Goldene ihn einfangen und verhören.

Als der Eindringling die Videospielhalle erreichte und vor der absolut lebendig wirkenden Projektion einer gewaltigen subplanetaren Verteilerhalle für Transportfahrzeuge stehen blieb, triumphierte der Goldene. In dieser für ihn sicherlich völlig fremdartigen Umgebung würde der Eindringling sich hoffnungslos verirren.

In diesem Augenblick schrillte erneut die Klingel, die die Rematerialisierung eines Eindringlings meldete. Beunruhigt schaltete der Goldene einen Teil der Bilderfassung auf den halbrunden Saal mit der zerstörten Todeskammer.

Ein zweiter Eindringling war dort rmaterialisiert worden, aber er war weder ein Eingeborener noch ein Angehöriger der gleichen Art wie der erste Eindringling. Er war höher gewachsen als der Blauschwarze, wirkte aber weniger kräftig. Seine Haut war hell, mit einer leichten Bräunung, das Haar silberfarben und schulterlang. Und im Unterschied zu dem Blauschwarzen hielt der Hellhäutige eine schwere Energiewaffe in den Händen!

Die Irritation des Goldenen hielt nicht lange an. Seine Suche nach Nevis-Lathan hatte ihn gezwungen, sich genau über die Vorgänge in dem betreffenden Raumsektor zu informieren - und über die Völker, die an diesen Vorgängen beteiligt waren.

Der Hellhäutige war zweifellos ein Arkonide - und seine stolze Haltung verriet, daß er zur Oberschicht des Großen Imperiums gehörte. Und die Art, wie er sich bewegte und wie er sich umsah, verriet den erfahrenen Kämpfer.

Nur mit der Energiewaffe in seinen Händen stimmte etwas nicht. Ihre Bauweise wich von der aller arkonidischen Modelle ab. Außerdem war sie zu groß und zu schwer für eine arkonidische Handfeuerwaffe - und für ein Strahlgewehr war sie zu klein. Im nächsten Augenblick erkannte der Goldene in der Waffe einen maahkschen Handstrahler. Der Arkonide mußte sie erbeutet haben, was darauf hinwies, daß er hart, schnell und kompromißlos zu reagieren pflegte.

Der Goldene warf einen Blick auf die anderen Bildschirme, um festzustellen, ob der erste Eindringling sich noch in der Videospielhalle befand und wie er auf die Projektion reagierte. Doch er war nirgends zu sehen, und auch auf den anderen Bildschirmen war er nicht.

Was bedeutete das?

Plötzlich blitzte es auf dem Bildschirm, der den halbrunden Saal zeigte, grell auf. Der Goldene wandte ihm seine Aufmerksamkeit zu und sah, daß der Arkonide mit seinem Beutestrahler ein Loch in die Wand gebrannt hatte und sich anschickte, durch die Öffnung in die übrigen Anlagen des Stützpunkts einzudringen.

Der Goldene entschloß sich, den ersten Eindringling vorläufig zu ignorieren, Er schien relativ harmlos zu sein. Aber der Arkonide stellte mit seinem rücksichtslosen Vorgehen eine Gefahr für den Stützpunkt dar. Er mußte ausgeschaltet werden.

Der Goldene aktivierte zwei Leichte Kampfroboter und befahl ihnen, den Arkoniden zu stellen und mit Lähmwaffen auszuschalten. Er war sicher, daß die Maschinen es schaffen würden - und wenn nicht, könnte er immer noch die internen Abwehrsysteme einschalten.

Algonkin-Yatta schaute in die Halle, in der auf zahlreichen Ebenen schlanke Fahrzeuge über schmale Schienen jagten. Er erkannte sofort, daß es sich bei den Schienen um Kraftfeldleiter handelte, die die Fahrzeuge sowohl auf einer gewissen Distanz zu sich selbst hielten als auch Beschleunigung und Verzögerung bewirkten. Die einzelnen Ebenen waren durch Antigravschächte verbunden, und neben den Schienen bewegten sich bandförmige Transportfelder. Zahlreiche Lebewesen, die annähernd Arkoniden glichen, schwebten in den Antigravröhren nach oben und unten, ließen sich von den Transportfeldern fortbewegen und bestiegen beziehungsweise verließen die schlanken Schienenfahrzeuge.

Es waren die vielen Personen, die den Kundschafter zuerst auf den Gedanken brachten, daß der Inhalt der Halle nicht real war, sondern aus Projektionen bestand. Er bewunderte die technische Perfektion, die sich in den Projektionen offenbarte, fragte sich aber zugleich, welchen Sinn das Ganze haben sollte.

Als er auf den Gedanken kam, das Goldene Wesen könnte die Projektionen nur aktiviert haben, um ihn

abzulenken, schaltete er sein Flugaggregat ein und flog mitten durch die Projektionen hindurch. Auf halbem Weg entdeckte er hoch über sich in der Hallendecke eine kreisrunde Öffnung. Er änderte seine Flugrichtung und steuerte die Öffnung an.

Kaum hatte er, sie durchflogen, wurde er von einem Kraftfeld erfaßt und mit hoher Geschwindigkeit in eine großkalibrige Röhre gezogen. Seine erste Reaktion war, gegenzusteuern, aber dann sagte er sich, daß das vielleicht von ihm erwartet würde. Deshalb schaltete er sein Flugaggregat auf geringste Leistung und ließ sich von dem Kraftfeld mitziehen.

Die Röhre beschrieb zahlreiche Windungen: Sie war teilweise transparent, so daß der Kundschafter immer wieder Ausblick auf verschiedene Einrichtungen des Stützpunkts erhielt. Einmal sah er einen lang gestreckten Saal, in dem zirka tausend deaktivierte Kampfroborer standen, dann erhaschte er einen Blick auf Gestelle mit ordentlich aufgehängten Raumanzügen und Energiewaffen. Der Stützpunkt schien von seinen Erbauern und Ausstattern ursprünglich für eine starke Besatzung vorgesehen gewesen zu sein, hatte diesen Zweck aber offenbar niemals erfüllt.

Als Algonkin-Yatta wieder einmal durch einen transparenten Sektor der Röhre raste, gewahrte er tief unter sich etwas, das ihn an den Anfang seiner Hypnoschulung erinnerte. Es war ein großes linsenförmiges Gebilde mit hell strahlendem Zentrum, mehreren spiraligen Armen aus nebelhaft leuchtender Substanz und zahlreichen dunklen Zonen darin.

Eine dreidimensionale Projektion der Galaxis, zu der auch der Planet Ruoryc gehörte!

Abermals wurde Algonkin-Yattas

Neugier angeheizt. Er sagte sich, daß eine Projektion der Galaxis nur dann sinnvoll war, wenn bestimmte Punkte darin markiert waren - beispielsweise der Standort von Kaeflivar oder andere interessante Welten und Sternkonstellationen.

Er schaltete sein Flugaggregat hoch und bremste damit ab. Die Röhre, durch die er flog, wies zahlreiche ovale Öffnungen auf. Durch eine der nächsten Öffnungen steuerte der Kundschafter, dann kehrte er um und flog in die Richtung, in der er die Projektion der Galaxis gesehen hatte.

Sie war ihrer Größe und der Durchsichtigkeit der Kuppel wegen, in der sie schwebte, leicht wieder zu finden. Algonkin-Yatta bedachte dabei auch, daß das Goldene

Wesen es vielleicht nicht gern sah, wenn er die Projektion untersuchte. Deshalb spürte er mit seinem Detektor die überall verborgenen Beobachtungssysteme auf und ließ sie von der Psiotronik seines Schiffes forttransmittieren. Es spielte keine Rolle, daß die Struktur der Geräte während des Hyperraumtransports durch die Überlagerungsfelder des Stützpunkts verzerrt wurde; er wollte sie ja nicht benutzen, sondern nur loswerden.

Der einzige Zugang zur Halle war durch eine automatisch ansprechende Vernichtungsschaltung gesichert. Algonkin-Yatta ließ sie ebenfalls forttransmittieren. Kurz darauf schwebte er über der gigantischen Projektion der Galaxis. Er war beeindruckt von der Perfektion, die den Eindruck vermittelte, als schwebte er in großer Entfernung über der realen Galaxis. Sogar die Drehung der Materie um das Zentrum wurde wirklichkeitsgetreu simuliert, desgleichen die vielfältigen unterschiedlichen Bewegungen, die von Sternen und Gaswolken vollführt wurden. Und über sowie unter der galaktischen Ebene wölbten sich im Halo die schimmernden Juwelen der großen und kleinen Kugelsternhaufen! Es war ein faszinierendes Bild!

Der Kundschafter hatte den Standort des Planeten Kaeflivar rasch ermittelt. Er wurde durch einen in kurzen Intervallen zuckenden Lichtpunkt markiert. Andere Markierungen bestanden aus farbig leuchtenden hauchdünnen Linien, sich ineinander und umeinander drehenden leuchtenden Ringen und aus Symbolen neben Sternen und Sternkonstellationen.

Algonkin-Yatta seufzte. Diese Vielfalt von Markierungen war einfach zuviel, um alles geistig zu verarbeiten, zu analysieren und außerdem herauszufinden, was für ihn bedeutsam war - für ihn und für seine Suche nach Kristallprinz Atlan.

Nachdenklich ließ er sich durch den Rand der Projektion absinken, um die galaktische Linse von „unten“ zu betrachten. Er gestand sich ein, daß nur ein glücklicher Zufall ihm helfen konnte - oder das Goldene Wesen, das aber an einer Kommunikation nicht interessiert zu sein schien.

Als er unter der Linse angekommen war, entdeckte der Kundschafter einen riesigen Bildschirm, der schräg unter ihm in die Wand der Halle eingelassen war. Der Bildschirm schien zu einem Computer zu gehören, der allerdings nicht hier installiert war, sondern lediglich Daten auf diesen Schirm blenden konnte. Jedenfalls dann, wenn jemand Daten anforderte.

Oder auch dann, wenn jemand bestimmte Daten gar nicht auf dem Schirm sehen, sondern vom Computer ausgedruckt haben wollte?

Es schien jedenfalls so, als hätte der Computer sozusagen als Nebenprodukt die Daten zusätzlich auf den Schirm geblendet und als hätte

derjenige, der sie anforderte, nichts davon gewußt. Sonst wären die Daten sicher gelöscht worden, denn das war üblich bei Daten, die man nicht mehr benötigte.

Algonkin-Yatta schwebte näher an den Schirm heran und musterte die Daten. Es handelte sich um Symbol- und Zahlengruppen - und wenn der Kundschafter nicht alles täuschte, gebrauchten die Arkoniden solche Symbole und Zahlen. Er hatte zwar noch nie mit ihnen gearbeitet, aber die Koordinaten, die Khoruna Skapron ihm von Kaeflivar gegeben hatte, waren in den gleichen Symbolen und Zahlen gehalten gewesen.

„Also Koordinaten, die jemand aus dem Computer abrief, der irgendwann diesen Stützpunkt aufsuchte?“ sagte der Kundschafter zu sich selbst. Über den Koordinaten befand sich eine Gruppe von Schriftzeichen. Algonkin-Yatta prägte sie sich ein. Khoruna Skapron konnte ihm bestimmt sagen, was sie bedeuteten.

Diese Überlegung erinnerte ihn daran, daß er den Arkoniden vor dem Transmitter-Auslösungsschirm zurückgelassen hatte. Wie er Khoruna Skapron einschätzte,

würde er längst ungeduldig geworden sein. Möglicherweise war er ihm gefolgt, ohne das damit verbundene Risiko zu bedenken.

Der Kundschafter beschloß, auf eine Kommunikation mit dem Goldenen Wesen zu verzichten. Er wollte umkehren und den Arkoniden vor unbedachten Handlungen zurückhalten. Wie er zurückkehren sollte, darüber machte er sich noch keine Gedanken. Das konnte warten, bis er dort stand, wo er rematerialisiert worden war. Irgendwie würde sich der Transmitter bestimmt umpolen lassen.

Er beschleunigte und verließ die Halle auf dem gleichen Weg, auf dem er gekommen war.

Plötzlich war die Luft von einem ohrenbetäubenden Heulen erfüllt, das von überall zugleich zu kommen schien. Irritiert flog der Kundschafter weiter, und diesmal achtete er nicht auf seinen Detektor.

So wurde er von dem Transmitterfeld, das ihn einfing und entstofflichte, vollkommen überrascht - aber da war er natürlich schon wieder rematerialisiert.

Er blickte sich um und erkannte, daß er in eine Falle geraten war; und er schloß daraus, daß das Heulen ein Signal gewesen sein mußte, das die internen Abwehrsysteme des Stützpunkts aktiviert hatte.

*

Er stand auf einer schwarzen Reliefplatte aus undefinierbarem Material, die in einer dunkelrot glühenden Hohlkugel schwebte.

Plötzlich schoß aus dem Glühen etwas wie ein silbrig blinkender, sich schlangenhaft wellender Draht, raste auf den Kundschafter zu und drohte ihn zu umschlingen.

Algonkin-Yatta wich ihm geschmeidig aus, nur um einen zweiten Draht auf sich zuschnellen zu sehen. Diesmal entging er ihm nur mit Mühe und Not, und er spürte sengende Hitze, als der Draht ihn um einige Zentimeter verfehlte.

Er aktivierte die Kommandoschaltung in seinem Gehirn. Kundschafter an Psiotronik! Ich bin in Schwierigkeiten. Melde dich! Er bekam keine Antwort. Wahrscheinlich hatte der Alarm ein starkes Störfeld aktiviert, das den Stützpunkt in einen für jede Art von Funkimpulsen undurchdringlichen. Schirm hüllte.

Das ist kein Spaß mehr!" schimpfte Algonkin-Yatta ärgerlich.

Er aktivierte seinen Schutzschirm, zog den Destruktionsstrahler und feuerte damit auf das dunkelrote Glühen, aus dem diesmal fünf Drahtschlingen gleichzeitig auf ihn zuschossen. Als die Schlingen den Schutzschirm berührten, schnellten sie zurück, bäumten sich auf und verwandelten sich in glühende Asche.

Dort, wo der Destruktionsstrahl das dunkelrote Glühen traf, brodelte und wallte es. Blauweiße Blitze zuckten hin und her, dann dehnte sich die Hohlkugel aus, verblaßte und verschwand.

Algonkin-Yatta lachte leise und beschleunigte wieder. Aber diesmal achtete er unablässig auf seinen Detektor. Deshalb erkannte er die nächste, Gefahr sofort. Sie erwuchs ihm in Form von zahllosen unterschiedlich strukturierten Energiewänden, die sich rings um ihn aufbauten. Er definierte die Energiewände als Bestandteile eines Labyrinths, das man nur dann lebend wieder verlassen konnte, wenn man keinen einzigen Fehler beging.

Der Kundschafter fragte sich, ob er sich auf das riskante Spiel einlassen sollte oder ob es besser wäre, das Labyrinth durch eine hineingeschossene Überladungsbombe zu zerstören. Dabei würden aber zweifellos die hochwertigen Projektoren zerstört, die das Labyrinth aufbauten. Das wollte Algonkin-Yatta nicht. Deshalb steuerte er in das Labyrinth hinein.

Er vollführte eine Anzahl Flugmanöver, die nur den Zweck hatten, die Wirkungsweise des Labyrinths klar zu erkennen. Der Kundschafter stellte fest, daß nach einem bestimmten System harmlose Energiewände mit solchen wechselten, die eindringende Objekte in rasend schnelle Rotation versetzten, die sie zerreißen mußte, sie mit der Hitze einer Nova bombardierte, ihre molekulare Bindungskräfte neutralisierte und was der Dinge mehr waren. Dazu gesellten sich optische Verzerrungen und akustische Wellenfronten, die Desorientierung erzeugen sollten.

Als Algonkin-Yatta das System durchschaut hatte, nach dem das Todeslabyrinth arbeitete; bereitete es ihm Vergnügen, die optischen Verzerrungen so rechtzeitig zu erkennen, daß er die gefährlichen Energiewände in blitzschnellen Kurswechseln ausmanövrieren konnte. Die akustischen Wellenfronten vermochten ihn ohnehin nicht zu stören, denn er schaltete seinen Schutzschirm so, daß er keine Schallwellen hindurchließ.

Als er das Labyrinth überwunden hatte, gestattete er sich einen emotionalen Ausbruch, indem er einen triumphierenden Schrei ausstieß.

Aber sein Übermut kühlte sehr schnell ab, als er in zirka hundert Metern Entfernung fünf Roboter sah, die gegen Khoruna Skapron vorgingen. Die Roboter feuerten aus Energiestrahlern. Der Arkonide war bisher nur dank seiner großen Kampferfahrung und Reaktionsschnelligkeit mit dem Leben davon gekommen. Früher oder später mußte er jedoch der Übermacht erliegen.

Algonkin-Yatta sah, wie der Arkonide die Deckung wechselte und dabei einen der Roboter abschoß. Er wunderte sich darüber, daß die übrigen vier Roboter in der Zeit, in der er für sie sichtbar gewesen war, nicht geschossen hatten. Normalerweise reagierten Roboter erheblich schneller als organische Lebewesen. Der Bruchteil einer Sekunde hätte ihnen gereicht, ein Ziel zu erfassen und zu treffen.

Wenig später erkannte der Kundschafter den Grund für das Verhalten der Roboter. Sie trieben den Arkoniden langsam, aber unaufhaltsam zurück - und rund zwanzig Meter hinter ihm öffnete sich ein breiter Spalt im Boden, aus dem eine bläuliche Strahlung schoß. Die Strahlung war sicher tödlich für organische Lebewesen, und die Roboter beabsichtigten, Khoruna Skapron hineinzutreiben.

Abermals stieß der Kundschafter einen Schrei aus, nur war es diesmal kein Schrei freudigen Triumphs, sondern ein Kampfschrei.

Er schaltete an seinem Flugaggregat - und stieß blitzschnell auf die Roboter hinab. Sein Destruktionsstrahler verwandelte die Kampfmaschinen innerhalb weniger Sekunden in expandierende Gaswolken, aus denen glühende Splitter zu Boden regneten.

Im nächsten Moment wurde sein Schutzschirm von einem Strahlschuß getroffen, der ihm allerdings nichts anhaben konnte. Ungläubig blickte Algonkin-Yatta auf den Arkoniden, der auf ihn geschossen hatte und danach in weiten Sätzen floh.

Er schrie eine Warnung, dann fiel ihm ein, daß Khoruna Skapron ihn wegen des schallhemmenden Schutzschirms nicht hörte. Der Arkonide schien nicht bemerkt zu haben, daß er genau in Richtung einer tödlichen Falle floh.

Erneut beschleunigte der Kundschafter, wich einem weiteren Strahlschuß aus und landete nach einem Schwenkmanöver unmittelbar vordem strahlenden Spalt.

Khoruna Skapron tauchte neben einem beschädigten Aggregat auf und zielte erneut auf den Kundschafter. Aber diesmal erkannte er ihn und ließ die Waffe wieder sinken. Erleichterung und Freude malten sich auf seinem Gesicht.

Algonkin-Yatta schaltete seinen Schutzschirm auf Schalldurchlässigkeit und sagte: „Schießen Sie immer erst, bevor Sie genau hinsehen, Skapron?“ Er lächelte, winkte ab und fuhr fort: „Ich bin sehr froh, daß Sie noch leben. Die Roboter wollten Sie in diesen Spalt treiben.“ Er drehte sich halb um und zeigte auf die Falle.

Khoruna Skapron wischte sich mit dem Ärmel über sein verschwitztes, schmutziges Gesicht.

„Vielen Dank, Algonkin-Yatta. Ich glaubte an einen Trick des Gegners, als die Roboter vernichtet wurden. Bitte, entschuldigen Sie. Ich fürchte nur, daß wir letzten Endes doch auf der Strecke bleiben. Es geht schon wieder los!“ Er deutete an dem Kundschafter vorbei.

Algonkin-Yatta fuhr herum und sah zwei schillernde Energieblasen, die lautlos auf ihn und den Arkoniden zuschwebten. Er feuerte mit dem Destruktionsstrahler auf sie, und als das keine Wirkung zeigte, schoß er zwei daumengroße Überladungsbomben ab. Dann bedeutete er Khoruna Skapron, sich auf den Boden zu werfen.

Die Energieblasen dehnten sich aus und strahlten dabei unerträglich grelles Licht aus, dann platzten sie und erzeugten dabei glühheiße Druckwellen, die Aggregate umrissen und einen Schwarm Kampfrobooter, der von der anderen Seite anflieg, durcheinander wirbelten. Rings um den Arkoniden brodelte der Boden blasenwerfend. Khoruna Skapron kam nur mit dem Leben davon, weil er im Druckwellen- und Hitzeschatten lag, den der Schutzschirm des Kundschafters warf. Dennoch blieb er betäubt liegen.

Als er den Kopf hob, hatte Algonkin-Yatta die taumelnden Roboter bereits abgeschossen. Die Augen des Kundschafters glitzerten vor Zorn.

„Das ist zuviel!“ stieß er hervor. „Gegen ein paar Spiele hatte ich nichts einzuwenden, aber wenn das Goldene Wesen glaubt, es könnte uns töten, wird es sein blaues Wunder erleben.“

Er richtete den Destruktionsstrahler gegen die Aggregate und die Wände der Halle und schuf systematisch ein Chaos aus Explosionen, Flammenwänden, Druckwellen und umherwirbelnden Trümmern. Als die Hallenwände durchlöchert waren, schoß der Kundschafter Überladungsbomben durch die Öffnungen.

„Das wird genügen“, meinte er und stellte das Feuer ein. „Ich hoffe, dem Goldenen Wesen damit eine Lehre erteilt zu haben.“

Er schaltete seinen Schutzschirm aus, stellte sich dicht neben den Arkoniden und schaltete den Schirm wieder an. Damit war auch Khoruna Skapron geschützt.

Anschließend flog er durch die Schneisen und Gassen, die er mit seinem Feuer geschaffen hatte.

Als die beiden Männer einen Sektor des Stützpunkts erreichten, in dem keine Verwüstungen herrschten, trat ihnen unverhofft eine Gestalt in enganliegender goldfarbener Kleidung und mit einer Goldfolienmaske vor dem Gesicht entgegen.

Die Gestalt schwenkte beide Arme und rief auf Arkonidisch:

„Bis hierher seid ihr gekommen, ihr Vermessenen! Aber das ist das Ende eures Weges - und eures Lebens!“

Algonkin-Yattas Translator war eingeschaltet und übersetzte das Arkonidische einwandfrei, da er schon darauf eingestellt war. Als der Goldene die Hände öffnete, tauchten darin zwei schwarze, ballähnliche Gebilde auf.

Der Kundschafter kannte diese Waffen. Es waren „Blumen des Wahnsinns“, obwohl es genau genommen keine Pflanzen waren, sondern die Stoffwechselprodukte hyperenergetischer Lebewesen. Ein anderer Kundschafter war dem Angriff einer „Blume des Wahnsinns“ knapp entgangen und hatte MYOTEX darüber berichten können. Daraufhin entwickelte MYOTEX eine Abwehrwaffe, mit der es danach sämtliche Kundschafter ausrüstete.

Algonkin-Yatta aktivierte den „Wahnsinns-Materialisator“ durch einen Gedankenimpuls. Im nächsten Augenblick wimmelte es rings um den Goldenen von den abscheulichsten Alptraumgebilden. Sie waren jedoch keine

Traumgestalten, sondern materiell stabil und damit fähig, Tod und Verwüstung zu verbreiten.

Der Goldene schrie auf, als er den materialisierten Wahnsinn bemerkte. Er schaltete einen Schutzschirm ein, gerade noch rechtzeitig, um nicht zerrissen zu werden.

Dafür tobten sich die Schreckensgestalten an den umstehenden Aggregaten aus.

Der Goldene aber wandte sich zur Flucht. Algonkin-Yatta und der Arkonide konnten ihm nicht folgen, da zwischen ihm und ihnen die Schreckensgestalten tobten. Sie sahen, wie der Goldene an einem Armbandgerät schaltete. Daraufhin baute sich um ihn ein strahlender Ring auf.

Der Goldene verschwand spurlos - und links und rechts von seinem letzten Standort explodierten zwei Aggregate.

„Er ist durch einen Transmitter entkommen“, stellte Algonkin-Yatta fest.

„Anschließend haben sich die Transmitterprojektoren vernichtet.“

„Wir sollten auch flüchten, bevor die Bestien uns erreichen“, erwiderte Khoruna Skapron. „Nur haben wir leider keinen Transmitter.“

„Doch!“ sagte Algonkin-Yatta. „Den, durch den wir kamen. Wir müssen ihn nur wieder finden.“

Als der Kundschafter die Pfadfinder kapsel in den Hangar des Raumschiffs steuerte, meinte Khoruna Skapron:

„Ich hatte nicht gedacht, daß wir es schaffen würden, Algonkin-Yatta. Das war sehr hart, und Sie besitzen einige erstaunliche Waffen.“

Der Kundschafter lächelte und stieg aus.

„Wichtiger als meine Waffen dürfte die Information sein, die ich im Stützpunkt gewonnen habe.“ Er zückte eine Schreibfolie und notierte darauf die Koordinaten, die er sich gemerkt hatte. Darüber zeichnete er die Schriftzeichen.

„Das ist sicher Arkonidisch, nicht wahr?“

„Ja, und es heißt SKONTAN!“ rief Khoruna Skapron.

Algonkin-Yatta lachte. „Wundervoll! Dann wissen wir also jetzt, wohin die SKONTAN von Kaeflivar aus flog und wo wir Atlan treffen können. Wir brechen sofort auf, sobald wir uns von Ihren Leuten und dem Maahkraumschiff getrennt haben.“

Sie betraten die Steuerzentrale und wurden von einer nervösen Anlytha erwartet.

„Ich fürchtete schon, du wärest tot,

Algonkin, sagte sie. „Die Verbindung brach plötzlich ab.“ Algonkin-Yatta strich ihr über den Federkamm.

„Ein Kundschafter stirbt nicht so schnell, Anlytha“, versicherte er. „Wir haben ein kleines Abenteuer überstanden und eine wertvolle Information gewonnen. Beeilen wir uns, damit wir Kristallprinz Atlan noch bei den Koordinaten antreffen, die ich mitgebracht habe!“

„Und wenn wir ihn dort nicht mehr finden?“ erkundigte sich Anlytha. „Dann suchen wir weiter“, erklärte der Kundschafter.

„Bis wir ihn gefunden haben“, ergänzte Khoruna Skapron. Ein seltsames Funkeln trat in seine Augen, und er wandte sich schnell ab, damit Algonkin-Yatta und Anlytha es nicht bemerkten.

Lesen Sie nächste Woche

ATLAN Nr. 277.

Arena des Todes

von Hans Kneifel

Sie sind elf Kämpfer - nur einer von ihnen darf überleben