

Nr. 627

Volk in Fesseln

von Peter Terrid

Die Verwirklichung von Atlans Ziel, in den Sektor Varnhagher-Ghynnstzu gelangen, um dort den Auftrag der Kosmokraten zu erfüllen, scheint nun außerhalb der Möglichkeiten des Arkoniden zu liegen. Denn beim entscheidenden Kampf gegen Hidden-X wurde Atlan die Grundlage zur Erfüllung seines Auftrags entzogen: das Wissen um die Koordinaten von Varnhagher-Ghynnst.

Doch Atlan gibt nicht auf! Im Bewußtsein, sich die verlorenen Koordinaten wieder besorgen zu müssen, folgt der Arkonide einer vagen Spur, die in die Galaxis Xiinx-Markant führt, wo die SOL in erbitterte Kämpfe verwickelt wird. Schließlich, gegen Ende des Jahres 3807 Terrazeit, eskaliert die Auseinandersetzung zwischen Anti-ES und Anti-Homunk auf der einen und Atlan und den Solanern auf der anderen Seite in einem solchen Maß, daß für die Kontrahenten die alles entscheidenden Stunden des Kampfes nahen. In höchster Not vollzieht die SOL den Sturz ins Nichts, der das Generationenschiff schließlich nach Bars-2-Bars führt, die aus zwei ineinander verschmolzenen Galaxien bestehende Sterneninsel. Die politischen Verhältnisse dort sind äußerst prekär. Das zeigt sich besonders deutlich am Beispiel der Anterferranter - sie sind ein VOLK IN FESSELN ...

Die Hauptpersonen des Romans:

Grymph - Ein unfreiwilliger Held.

Ashda - Eine junge Anterferranterin.

Der Dunkle - Ein politischer Verführer.

Narrm - Chef der Raumfahrt von Anterf.

Nykh - Ein seltsamer Raumkapitän.

1.

Grymph fröstelte. Der Sprühregen näßte ihm das Fell und ließ die Haare zusammenkleben. Die Kälte sickerte langsam durch auf die Haut und legte sich wie ein langsam fester werdender Panzer um den ganzen Leib. Es war später Nachmittag, und Grymph wußte mit sich nichts Rechtes anzufangen. Vor zwei Wochen war seine Schule zerstört worden, die letzte, die es in dieser Region von Anterf noch gab. Wirrköpfige Schüler hatten das

Gebäude in Flammen aufgehen lassen -samt allen Unterlagen und Hilfsmitteln. Die Mehrzahl der Lehrer hatte sich schon vor Monaten abgesetzt, die Gewalttätigkeit der Schüler in den Klassen war ihnen zuviel geworden, nachdem einer der Lehrer in einer monddunklen Nacht von mehreren Unbekannten derart zusammengeschlagen worden war, daß er seinen Verletzungen erlegen war.

Grymph schlenderte langsam durch die regenfeuchten Straßen. Ein paar Laternen gaben noch spärliches Licht, das in den Pfützen funkelte und sprühte, ab und an zischte ein Reiter vorbei, ohne von dem einsamen Spaziergänger Notiz zu nehmen.

Grymph betrachtete die alte Schule. Hohe Mauern, aus hellen und dunkleren Ziegeln gemauert, ein paar altmodische Fenster zu den Straßen hinaus, die an dem Gebäude vorbeiführten. Im Innern gab es einen betonierten Hof, auf dem die Schüler in den wenigen Pausen hatten Spazierengehen dürfen. Nun lag der Platz voll Schutt, das unappetitliche Gelb des Mauerwerks war schwarz überrußt, die Fenster in der Hitze geborsten, das Dach eingestürzt. "Was hast du hier zu suchen?" erklang eine rauhe Stimme. Grymph wandte den Blick. Kirran, früher Lehrer für planetarische Geschichte, sah Grymph mißtrauisch an. Der junge Anterfer-ranter begegnete dem forschenden Blick mit offener Ruhe.

"Ich habe den Kasten nicht in Brand gesteckt", sagte Grymph mürrisch.
"Ich habe es auch nicht vermutet", gab Kirran zurück. Auch er machte einen verdrießlichen Eindruck, und das lag sicherlich nicht allein an dem miserablen Wetter. Die planetarische Wettersteuerung war ebenfalls zusammengebrochen.

Grymph war in Kirrangs Sektion ein recht guter¹ Schüler gewesen. Er hatte sich aufrichtig für Geschichte interessiert - damit stellte er unter den Schülern fast schon ein Unikum dar, und es war Grymph auch schlecht bekommen, daß er mit dem Vergangenen geliebäugelt hatte.

In diesen Tagen beschäftigte sich niemand auf Anterf gern mit den Ereignissen, die zum Teil erst wenige Jahre zurücklagen - jedenfalls nicht auf wissenschaftlich exakte Art und Weise. Es gab viele, die der Vergangenheit nachträumten und apathisch

darauf warteten, daß die goldenen Zeiten aus eigener Kraft zurückkehrten.

Zu dieser Gruppe von Anterfer-rantern konnten Kirran und Grymph nicht gerechnet werden. Der Lehrer und der Schüler waren klarblickend genug, die verheerenden Zustände auf Anterf zu sehen und richtig zu deuten.

Die Zivilisation der Anterferran-ter verfiel - und dieser Prozeß vollzog sich mit immer größer werdender Geschwindigkeit.

In den letzten zwei Jahren war aus dem schleichenden Verfall ein offener Zusammenbruch geworden, von dem vornehmlich die staatliche Ordnung betroffen war.

Energie war knapp geworden, das Wasser wurde zusehends schlechter. Die Versorgung mit Lebenswichtigem brach immer wieder zusammen. Früher

einmal hätte man das staatliche Leben der Anterferranter mit einem hochkomplizierten Mechanismus vergleichen können, in dem Tausende von Hebeln und Rädern zusammenwirkten, fast so komplex und vielgestaltig wie die biochemischen Abläufe in einem lebenden Körper. In einem Punkt war die Analogie von schmerzlicher Eindeutigkeit - so wie ein lebender Körper auf Dauer allein durch einen kaum meßbaren Mangel oder Überfluß an Mineralstoffen oder Vitaminen zugrunde gehen konnte, ebenso leicht konnte das multifunktionale Wechselwirkungsgeflecht einer Zivilisation durch auf den ersten Blick harmlose Eingriffe gelähmt, vielleicht sogar völlig zerstört werden.

Alle Anzeichen deuteten darauf hin, daß die einstens hochstehende Kultur der Anterferranter vor ihrem Ende stand.

Lärmend zog eine Gruppe religiöser Fanatiker durch die Straßen. Die Zahl derer, die sich esoterischen Zirkeln, religiösen Scharlatanen und mystizistischen Heilslehren ergaben, wurde immer größer; gleichzeitig sprossen kriminelle Banden wie Sommersaaten gleichsam aus dem Boden der immer unwirtlicher werdenden Städte.

"Vergangenheit", murmelte Kirran. Er deutete auf das herabgebrannte Gemäuer.

"Erhebt euch zur Lobpreisung des Unüberwindlichen!" las Grynph auf einem der Transparente. Die junge Frau, die am Rand des Zuges marschierte, sah Grynph durchdringend an. Sie hatte ihr Fell vollständig schwarz eingefärbt und sich ein biz-zares Zickzackmuster darauf gemalt.

"Zukunft", erwiderte Grynph und wies auf die Demonstranten. Aus dem Hintergrund schob sich eine andere Gruppe heran, die Pelze gelb gefärbt mit blauen Ringen um den Leib und Transparenten, die Friedfertigkeit und Rechtschaffenheit forderten. Es ließ sich absehen, daß die beiden Gruppen bei ihrem Aufeinandertreffen im Handumdrehen in eine Keilerei verwickelt sein würden -und es gab keine Ordnungsmacht mehr, die diesem Treiben hätte Einhalt gebieten können.

"Was hast du vor?" fragte Kirran.

Grynph zuckte die mageren Schultern.

Er wollte am Leben bleiben, mehr nicht. Seine Eltern waren vor Jahren gestorben, und seither war Grynph auf sich allein gestellt gewesen. Das Heim, in dem er eine Zeitlang gelebt hatte, war randalierenden Jugendlichen zum Opfer gefallen. Die Schule war Gynphs letzter Kontakt mit einem ordentlichen Leben gewesen -und dieser Kontakt lag nun buchstäblich in Schutt und Asche.

Grynph stieß einen schwarzgebrannten Ziegel von sich.

"Ich werde mich irgendeiner Gruppe anschließen", sagte er halblaut.

"Welcher? Es gibt viele!"

"Irgendeiner", antwortete Grynph. "Ich will etwas zu essen haben, ein Dach über dem Kopf, und ich will nicht verprügelt werden."

"Hast du keinerlei Ehrgeiz mehr?"

Die Blicke der beiden trafen sich. Sie hatten sich einmal sehr gut verstanden - jetzt gab es praktisch keinen Kontakt mehr. Das Leben, an dem Kirran gehangen hatte und für das er Grynph hatte vorbereiten wollen, gab es nicht mehr.

Und Grynph spürte in sich darüber eine leise Trauer aufsteigen, daß die Zeit des alten Lehrers abgelaufen war. Entweder würde er verhungern, oder aber, wenn es ihm gelang, genügend Nahrungsmittel für sich und sein Weib zu beschaffen, würde man ihm eines Tages deswegen höchstwahrscheinlich einen harten Gegenstand über den Schädel schlagen.

"Nein", sagte Grynph. "Es gibt nichts mehr, was man anstreben könnte."

Ein Mann, dessen Vergangenheit jäh zu Schrott geworden war, ein Junge, der sich in Gedanken auf ein Leben im Menschenschungel vorbereitete und wußte, daß er dafür nicht geschaffen war ... zwei Verlorene einer verlorenen Zivilisation.

Kirran ging langsam durch den feinsickernden Regen davon. Grynph sah ihm noch eine Zeitlang nach, dann wandte er sich zum Gehen. Die Hände waren kalt und klamm geworden. Grynph steckte sie in die Taschen, fand ein Stück altbackenen Brotes, das vorher nicht dort gewesen war, und zog es hervor. Kirran mußte es ihm unbemerkt in die Tasche geschmuggelt haben.

"Narr", sagte Grynph, während er langsam aß und Tränen über sein Gesicht liefen. "Alter, verdammter Narr."

Unter einem Dach hätte Grynph das Trom'meln des Regens angenehm gefunden. So aber hörte er den Aufprall eines jeden Tropfens mit Verdrossenheit. Die Pappe war bei ihrer Herstellung einmal wasserfest gewesen, aber natürlich hatte der Hersteller nicht daran gedacht, daß man sein Verpackungsmaterial einmal als Dach einer Erdhöhle benutzen würde. Es roch muffig und modrig in dem Erdloch. Das Haus, zu dem der halb eingestürzte Keller einmal gehört' hatte, war nach seinem Einsturz teilweise abgeräumt worden. Grynph hatte das Loch vor drei Tagen entdeckt und sich des Nachts zum Schlafen dorthin verzogen. Licht gab es nicht, eine Heizung fehlte ebenso, und das Weichste, was Grynph als Unterlage zum Schlafen hatte finden können, waren ein paar alte Socken gewesen, deren Stoff auf der Haut kratzte und scheuerte, wenn man sich im Schlaf bewegte.

"Hast du noch Platz?"

Grynph schrak zusammen. Er sah auf. Vom Eingang herab sah ihn ein feuchtes Mädchengesicht an. Höchstens zwanzig, schätzte Grynph, hübsch und sehr mager, dazu verängstigt.

"Komm herein", sagte er und rutschte ein wenig zur Seite. "Wenn der Regen aufgehört hat, werde ich dich davonschicken - der Platz reicht auf die Dauer nicht für zwei.".

"Ich will nur trocken werden", sagte das Mädchen. Ihr Pelz war völlig verklebt. Sie könnte sich seit Tagen nicht mehr gewaschen haben. Ihre Zähne waren nahe dem Zahnfleisch schwarz, vermutlich seit etlichen Wochen nicht mehr geputzt worden.

Verwahrlost, stellte Grynph in Gedanken fest.

Ab und zu blitzte der Mond durch das regenpralle Gewölk. In diesem Licht betrachtete Grynph seinen unverhofften Gast genauer.

Die Kleine wäre unter normalen Umständen wirklich hübsch gewesen, großäugig und sanft, schlank bis zur Magerkeit, aber ohne deswegen dürr auszusehen. Ein scheues Wesen und vermutlich zäher und härter, als man vermuten sollte.

"Wie heißt du?"

"Ashda", stellte sich das Mädchen vor. "Ich bin meinen Eltern weggelaufen."

"Muß schon einige Zeit hersein", stellte Grynph fest.

"Pah, selber schmuddelig", sagte Ashda patzig. "Hast du etwas zu essen da?"

Grynph zögerte einen Augenblick lang. Ein Rest von dem harten Brot war übriggeblieben, Vorrat für morgen.

"Wenn es dir nicht zu hart ist", sagte Grynph und drückte ihr den Rest in die Hände. Sie hatte die Nägel eingefärbt, und jetzt fiel Grynph ein Armband auf, das recht kostbar aussah - allerdings verstand Grynph nichts davon.

Er deutete auf das Schmuckstück.

"Von deinen Eltern?" fragte er. Ashda schüttelte den Kopf.

"Geklaut", sagte sie mit vollem Mund. "Der Kerl dachte, er könnte zudringlich werden, nur weil er mir zu essen gegeben hat. Und ein Bad, aber das ist lange her."

"Ich kann es riechen", wollte Grynph sagen, aber er unterdrückte den Einfall. Er selber roch auch nicht gerade nach täglichem Gebrauch von Wasser und Seife. Es war jetzt angenehm warm geworden. Ashda kannte keine Zimperlichkeiten, kuschelte sich an Grynph und holte sich an Wärme, was zu bekommen war.

"Ist das hier dein Zuhause?"

"Vorübergehend", antwortete Grynph. Er schämte sich plötzlich sehr. Der Zusammenbruch lag erst ein paar Jahre zurück, das war das Schlimme. Wäre er in dieses Elend hineingeboren worden, hätte er nichts anderes gekannt als Hunger, Nässe und Kälte - es wäre leichter zu ertragen gewesen. So aber konnte sich Grynph anderer Zeiten sehr wohl erinnern, und in den Büchern und Lehrfilmen hatte er sehr aufmerksam verfolgt, wie frühere Generationen von Anterferrantern gelebt hatten.

Nichts davon, so sah es aus, konnte gerettet werden. Die Zivilisation der Anterferranter bröckelte einfach auseinander. Wie ätzende Säure fraß sich ein ganz bestimmter Gedanke in die Köpfe der Anterferranter - sieh zu, wo du bleibst, kümmere dich nicht um andere.

"Ach, übrigens, danke."

"Ha?"

"Für das Brot", sagte Ashda. "Ich habe seit zwei Tagen nichts mehr gegessen."

"Mehr habe ich nicht", sagte Grynph.

Ashda rückte von ihm ab, zog die Beine dicht an den Leib und sah ihn an. Im Schein des Mondes sah Grynph, daß sie sehr schöne Augen hatte, deren Ausdruck Traurigkeit war.

"Was willst du machen?" fragte Ashda.

"Mich irgendeiner Gruppe anschließen", erklärte Grynph. "Wenn mich eine haben will."

"Hast du schon eine bestimmte Gruppe im Auge?"

Grynph nickte.

"Ich kenne jemanden, der gehört zu den Erkennern des Wahren. Da will ich hingehen."

"Kenne ich nicht. Was sind das für Leute?"

"Ganz tolle Sache", berichtete Grynph. "Sie arbeiten im Untergrund, weißt du, alles unheimlich geheim, mit Eiden und Blutsbrüderschaften."

"Aha", murmelte Ashda. Die Zweifel, die sie mit diesem knappen Laut ausdrückte, ärgerten Grynph.

"Viele gehören schon zu den Erkennern der Wahrheit", berichtete er weiter.

"Aber sie geben sich nicht zu . erkennen, obwohl sie sehr stark sind. Ich weiß, daß viele vor ihnen Angst haben."

"Ist es das, was dich dorthin zieht?"

"Daß man Angst vor ihnen hat? Ich glaube schon, aber was ist dagegen einzuwenden. Bei diesen Zeiten, wo man auf den Straßen nicht mehr sicher ist, ist es doch gut, wenn man Freunde hat, die einen beschützen können." Ashda hatte den Kopf auf die Knie gelegt.

"Sprich weiter, ich höre dir zu."

Grynph berichtete alles, was er über die Gruppe der Erkenner des Wahren wußte. Daß noch lange nicht jeder aufgenommen wurde, der sich darum bewarb, daß man Proben zu bestehen hatte, um aufgenommen zu werden, daß man Dwin unbedingten Gehorsam zu schwören hatte, auf Leben und Tod .

"Wer ist dieser Dwin?"

"Niemand kennt ihn, aber es muß ein ganz besonderer Anterferranter sein. Niemand hat ihn jemals gesehen, aber alle müssen ihm gehorchen. Er wird auch Bote des Wahren genannt."

"Aber er ist nicht das Wahre selbst?"

Die Frage war zu groß für Grynph, er beantwortete sie daher gar nicht erst.

"Dwin hat schon halb Terf um sich geschart", sagte er weiter. "Und ich glaube, es ist wirklich an der Zeit, sich ihm anzuschließen. Wer es nicht tut, wird möglicherweise irgendwann automatisch damit sein Feind, und das ist sehr gefährlich. Dwins Leute sind unheimlich hart."

"Unheimlich scheint mir genau der richtige Ausdruck zu sein für diese ganz Bande", sagte Ashda. "Es hört nicht auf zu regnen, und ich habe keine Lust, noch einmal naß zu werden. Jetzt bin ich müde."

Ganz offenkundig hatte sie vor, zusammen mit Grynph in dieser Höhle zu übernachten, und das ließ Grynph sich sehr unwohl in seiner Haut fühlen.

Er hatte, jung wie er war, immer einen weiten Bogen um Frauen und Mädchen gemacht. Irgendwie erschien ihm das alles...
Ashda löste das Problem auf ihre Weise, sie rollte sich zusammen und schlief einfach ein. Irgendwann gelang es auch Grynph einzuschlafen.

2.

"Komme in einer Stunde wieder", sagte der Dunkle.

"Hier an diesen Platz?"

"Genau hier. Und sei allein. Andernfalls wird nichts aus der Sache."

Grynph nickte eifrig.

Er hatte Kontakt aufgenommen, und der Dunkle - er hielt sich stets im Schatten und sorgte dafür, daß man ihn nicht richtig erkennen konnte -hatte Grynph erklärt, daß es vielleicht für ihn eine Chance gäbe, bei den Erkennern des Wahren mitzumachen, vorausgesetzt, Grynph war bereit, bei einer sehr gefährlichen Sache mitzumachen. Sollte er sich weigern mitzumachen, dann konnte ihm allerdings schon das bloße Wissen um diese Vorgänge zum Verhängnis werden - der Dunkle hatte sich sehr eindeutig ausgedrückt. Es gab für Grynph keine andere Wahl mehr - er steckte bereits bis zum Hals in der Sache, von der er nicht wußte, wie sie aussah.

Immerhin hatte der Kontaktmann Grynph etwas zu essen mitgebracht - kein hartes Brot mit viel eingebak-kener Kleie darin, sondern richtig weißes Brot.

Grynph hatte keine Lust, sich mit dieser Köstlichkeit auf der Straße sehen zu lassen. Er suchte sein Versteck auf.

Sie war schon wieder da.

Ashda war bereits fort gewesen, als Grynph erwacht war, und jetzt saß sie in der Höhle und lachte ihm entgegen.

"Du willst dich wohl bei mir einquartieren", sagte Grynph. Zum einen fand er es unheimlich toll, daß eine Frau mit ihm zusammenleben wollte, auf der anderen Seite war ihm die Sache doch recht unheimlich. Dementsprechend verwirrt setzte er sich auf ein Mauerbruchstück in der Nähe und sah Ashda zu, die damit beschäftigt war, die Wohnung von all dem Gerumpel zu befreien, das Grynph darin vorgefunden hatte. Vor allem hatte sie von irgendwoher ein Stück frische Pappe besorgt und damit das Loch abgedeckt, durch das es in die Höhle hineingetropft hatte.

"Es ist genügend Platz für uns beide da", sagte Ashda. Ihre Augen zeigten ein unternehmungslustiges Funkeln, das Grynph gar nicht gefallen wollte - Ashda schien über außerordentliches Durchsetzungsvermögen •zu verfügen. Als könne er sich seine Behausung damit freikaufen, hielt Grynph ihr von dem kostbaren Brot hin.

Mißtrauen spiegelte sich in Ashdas Gesicht.

"Das esse ich erst, wenn ich weiß woher es stammt."

"Ich habe dir doch gesagt, daß ich in Kontakt mit den Erkennern des Wahren stehe. Daher habe ich das Brot."

"Einmal davon abgesehen, daß es nichts taugt", erklärte Ashda. "Diese Art Brot gibt es heutzutage nur noch in Krankenhäusern. Leute mit Löchern im Magen essen so etwas, Kranke, Genesende - wenn du das von deinem sogenannten Freund hast, dann hat er es in einem Versorgungsdepot oder sonstwo gestohlen." • "Und du?"

Grynpf deutete auf das Armband.

Ashda zuckte mit den Schultern. Sie warf Grynpf das Brot zurück.

"Ich will nichts davon", sagte sie und wandte sich wieder ihrer Arbeit zu. Grynpf spürte Wut in sich aufsteigen. Er hatte sich riesig gefreut und bekam nun für seine Großherzigkeit diese Abfuhr. Am liebsten hätte er sie kurzerhand davongejagt, auf der anderen Seite war es aber sehr angenehm gewesen, im Schlaf die Wärme ihres Körpers zu spüren ...

Ashda sah auf.

"Du siehst aus, als wärst du böse auf mich."

Sie sagte es so ruhig und freundlich, daß Grynpf nicht anders konnte.

"Bin ich nicht", log er und fühlte sich schlecht dabei.

Ashda sah ihn ein paar Augenblick-ke nachdenklich an.

"Schade", sagte sie halblaut. "Du hast Mut - aber leider an der falschen Stelle."

Diese Analyse ärgerte Grynpf noch mehr. Er verzog sich ein paar Schritte, und aus Trotz aß er das ganze Brot allein und zwar so schnell, daß Ashda gar keine Chance mehr hatte, noch etwas abzubekommen.

Hinterher tat ihm natürlich der Magen weh, was ihn wieder ärgerte. Mit steigender Verbitterung sah er zu, wie Ashda den halb eingestürzten Keller freiräumte. Zu Grynphs Verdruß tat sie das so geschickt, daß niemand etwas von den Veränderungen merken konnte, so sorgfältig verteilte sie den anfallenden Schutt in der Umgebung. Und den Pappdeckel im Dach hatte sie so geschickt mit Sand bestreut, daß man ihn von der Umgebung kaum unterscheiden konnte.

Grynpf sah ein, daß Ashda aus seiner Wohnhöhle eine Art Zuhause gemacht haben würde, wenn er von seinem gefährlichen Unterfangen zurückkehrte. Ein Blick in die Höhe -es wurde Zeit, an den vereinbarten Treffpunkt zurückzukehren.

Seine Laune war miserabel, als er langsam durch die verlassenen Straßen von Terf schritt. In dieser Region der großen Stadt wagte sich des Mittags niemand ins Freie, und wenn, dann nur schwer bewaffnet. Waffen aber gab es auf dem grauen und dem schwarzen Markt nicht allzu viele. Mochte die Regierungsmacht auch darniederliegen, trotz des Zusammenbruchs der Infrastruktur war es nicht dazu gekommen, daß die Waffendepots der früheren Ordnungskräfte geplündert worden waren. Die meisten waren mit positronischen und anderen Sperren gegen unbefugtes Eindringen mehrfach gesichert.

Aber für einen handfesten Knüppel reichte es allemal, und niemand hatte Lust, damit Bekanntschaft zu machen.

Der Dunkle kam auf die Minute pünktlich, jedenfalls sagte er das. Der Abgesandte des Boten des Wahren trug an seinem rechten Handgelenk eine Uhr moderner Fertigung -der Himmel mochte wissen, woher der Mann in diesen Unruhezeiten die nötigen Mikrobatterien für den Betrieb der Uhr fand. "Da bist du ja", stellte der Dunkle fest. "Es scheint dir tatsächlich ernst zu sein mit deinem Wunsch."

"Ich möchte ein Erkenner des Wahren werden", stieß Grynph hervor.

Der Dunkle trug eine Maske über dem Gesicht. Er sah dramatisch aus und überaus gefährlich. Seine Augen schienen Grynph zu durchbohren.

"Und was versprichst du dir davon?"

Auf diese Frage hätte Grynph gern selbst eine Antwort gewußt. Ihm fiel ein, was Ashda über die Erkenner des Wahren gesagt hatte.

"Ich will beherrschen", sagte er, und er sagte es heftig. "Macht ausüben. Ich will, daß alle, die mich schief ansehen, vor mir kuschen."

Aus und vorbei, schoß es durch seine Gedanken. Er war empfindsam und gewissensühlend genug, sich einzugesten, daß diese Motive niederträchtig und schändlich waren.

Der Dunkle lachte.

"Solche Leute können wir brauchen", sagte er. "Du machst dir wenigstens keine Illusionen."

Über dieses erschreckende Lob war Grynph sehr verwundert. Er begann zu ahnen, daß die Erkenner des Wahren ein Haufen waren, der keineswegs so edle Ziele verfolgte, wie die Anhänger in der Regel vorgaben. "Der Auftrag kann gefährlich werden", sagte der Dunkle. "Bist du bereit, für die Sache zu sterben?"

Grynph beschloß, auf dem Weg des lebensverachtenden Zynismus weiterzumachen.

"Ehrlich gesagt, sterben sollen lieber andere. Ich will gewinnen, egal wie."

Wieder sah ihn der Dunkle aufmerksam an, wieder schien er zu lächeln.

"Wir werden sehen", sagte er. "Komm mit."

Er führte Grynph durch Straßenzüge, die er nie zuvor gesehen hatte. Frühere Nobelviertel, in denen die Prominenz gewohnt hatte - oder wenigstens solche, die sich dafür gehalten hatten. Die Villefc waren geplündert, zum Teil heruntergebrannt worden.

"In ein paar Jahren werden wir dort wohnen", sagte der Dunkle. "Wenn unsere Sache siegt - und sie muß siegen -, dann wird eine herrliche Zeit für uns anbrechen. Jeder wird ein eigenes prachtvolles Haus haben und viele Dienstboten und Knechte." "Jeder von uns?"

"Jeder, der sich uns anschließt und uns hilft."

"Wenn wir mehr als die Hälfte der Bevölkerung hinter uns haben, wird das schon rein mathematisch nicht ganz aufgehen." Der Dunkle lachte laut. "Für die* Dummköpfe nicht, aber für uns. Du wirst es erleben."

Zweierlei wurde Grynph in diesen Augenblicken bewußt. Zum einen die gefährlich lockende Glätte dieses Planes, zum anderen eine immer stärker werdende Sicherheit, daß Dwin und seine Gefolgsleute höchstwahrscheinlich siegen würden - und wer sich diesem Haufen nicht frühzeitig anschloß, dem war später die Rolle eines Sklaven sicher. In der Praxis kam es der Aufforderung gleich, an einem Verbrechen teilzunehmen - wahlweise als Opfer oder als Täter. Eine neutrale Haltung da- zu war ausgeschlossen - und Grynph spürte mit Entsetzen seine Schwäche und Feigheit, die ihn dazu verführte, sich vorsichtshalber auf die Seite der Täter zu schlagen.

Der Dunkle hatte eine ehemalige Schule erreicht. Zum ersten Mal fiel Grynph auf, wie säuberlich hier die Bevölkerung bereits architektonisch voneinander geschieden worden war. Auf der rechten Seite der Straße waren Häuser für Familien zu sehen, mit Gärten dahinter und Abstellplätzen für die Gleiter. Dann kam das Schulgebäude, und rechts davon klotzten die Unterkünfte für die Ärmeren in die Höhe, mit ein bißchen Grün dazwischen und einigen wenigen Anschlüssen für die stets überfüllten öffentlichen Verkehrsmittel, die es jetzt nicht mehr gab.

Der Dunkle schien sich in diesem Bezirk auszukennen. Zielstrebig suchte er die Sporthalle der Schule auf.

Grynph spürte, wie ein Frösteln über seinen Körper lief. Warum ausgerechnet irf einer ehemaligen Schule? Gab es nicht andere Versammlungsorte? In der Halle rosteten die Geräte; in der Decke klaffte ein Loch, durch das der Regen eingedrungen war. Längst war die Wetterkontrolle außer Funktion, und auf dem holzgetäfelten Boden standen große Pfützen.

Der Dunkle schritt weiter. Er marschierte an den Hygienezellen vorbei in den Geräteraum. Er war geleert, worden. Mehr als zwei Dutzend An-* terferranter warteten dort auf das Erscheinen des Dunklen.

Rasch sortierte Grynph die Gesichter, die er zu sehen bekam. Er zählte zweiundzwanzig Leute, alles Männer. Von ihnen gehörten sieben zu den Erkennern des Wahren, erkennbar an der straffen Disziplin, den harten Gesichtern - von zwei Jünglingen abgesehen, deren weichflaumige Knabengesichter mit größter Mühe auf heroische Härte verzogen waren. Drei der Anwesenden vermochte Grynph nicht einzuordnen. Die kalte Undurchdringlichkeit der Mienen brachte ihn dazu, sie für erprobte Kämpfer der Erkenner des Wahren zu halten. Während die Knaben und ihre ein wenig älteren Gefährten wie einstweilen noch harmlose Idealisten aussahen, machten diese drei den Eindruck, sehr genau zu wissen, was gespielt wurde. Der Rest der Versammlung bestand aus Neulingen wie Grynph. Ein wenig verlegen, alle sehr aufgeregt, darauf bedacht, dem Dunklen zu gefallen und vor allem den Knaben. Es war ein erschreckender Anblick, erwachsene Anterferranter vor diesen aufgeplusterten Milch-bären zucken zu sehen.

Grymph wußte in diesem Augenblick, daß er niemals zu diesem Haufen gehören würde - und daß er zu feige war, sich davonzumachen. Es war zu spät zur Flucht.

Am liebsten wäre er jetzt bei Ash-da gewesen, hätte sich an sie geschmiegt und erst einmal sein Entsetzen und seinen Schmerz herausgeheult. In diesem Augenblick wußte er, daß er sich bei diesem Mädchen nichts vergab, wenn er seine Schwäche offen zeigte.

"Kampfgefährten!"

Das Wort allein ließ Grymph zusammenschrecken. Der Dunkle hielt eine kurze Ansprache, in der es von Begriffen wie Ehre, Anstand, Tapferkeit, Heldentum, Bewährung und Überlebenswille wimmelte. Wenn Grymph den melodramatischen Schwulst richtig verstand, wurde an diesem Tag von dieser Gruppe eine Schlacht geschlagen, die in ihrer Fernwirkung dafür sorgen würde, daß das Urproblem der Anterferranter endlich gelöst - daß also Farynt davongetrieben würde, samt seinen widerwärtigen Bewohnern. Das Krebsgeschwür Bars-2-Bars-müsste endlich durch eine zwar schmerzhafte, aber sehr notwendige Operation entfernt werden. Daß es dabei zu Blutvergießen kommen würde, sei leider unvermeidlich, aber ein gesundes Volk ...

Grymph hörte gar nicht hin. Stimmlage und Tonfall des Dunklen verrieten überdeutlich, daß der Dunkle von dem Unfug, den er da erzählte, kein Wort selbst glaubte. Den Mienen der jungen Kämpfer für das Wahre aber war zu entnehmen, daß sie von diesem gemeingefährlichen Schwachsinn nicht genug hören konnten.

Es schmerzte, aber es ließ sich nicht ändern - offenbar gab es Anterferranter, die allen Ernstes glaubten, daß man die vielfältigen Wirkungszusammenhänge einer galaxisweiten Zivilisation mit all ihren Wechselwirkungen und Verbindungen in ein paar läppischen Faustformeln zusammenfassen konnte, die jeder bessere Sprechvog¹ in einer Woche auswendig lernen konnte. Und doch war es so - der Dunkle tat in seiner Ansprache so, als gebe es für ihn keine Frage, auf die er nicht binnen weniger Augenblicke eine Antwort wisse, und seine Zuhörer glaubten ihm. Grymph jedenfalls spürte immer deutlicher, daß er hier sehr fehl am Platze war; er brachte aber nicht den Mut auf, sich zu entfernen - er fürchtete, von den, kaltherzigen Fanatikern getötet zu werden.

"Heute nacht, in wenigen Minuten", verkündete der Dunkle, "wer-' den wir einen Schlag führen, der uns endgültig die Macht in dieser Stadt verschaffen wird. Und sobald wir mit unseren Gegnern in Terf abgerechnet haben..."

Beifälliges Gemurmel begleitete diesen Halbsatz; offenbar hatten etliche in der Runde ein paar Streiche im Kopf, die sie auszuführen trachteten. Grymph ahnte, daß es sich dabei um private Racheakte handeln würde.

"... werden wir uns mit unserem Hauptfeind beschäftigen. Wir werden ihn vernichten."

Die Leichtigkeit, mit der dem Dunklen solche Worte über die Lippen gingen, die Gelassenheit, mit der die Zuhörer sie anhörten, beides machte Grynph erschrecken.

"Und jetzt zu unserem Einsatz. Freunde von uns, andere Kampfgruppen sind in diesen Minuten dabei, einen entscheidenden Schlag zu führen. Wir werden diese Aktion beenden. Folgt mir!"

Die Gruppe verließ den Unterschlupf.

Unter der Führung des Dunklen trabte die Gruppe durch das nächtliche Terf. Es regnete leicht, der Wind war kühl. Wäre dies alles nicht buchstäblich von tödlicher Ernsthaftigkeit gewesen, hätte Grynph romantische Abenteueranwandlungen gehabt. So aber lag Gewalt in der Luft.

"Langsamer, wir sind bald am Ziel."

Jetzt wußte Grynph, welchen Schlag die Erkenner des Wahren zu führen gedachten. Nur ein paar Häuserblocks weiter gab es ein offizielles Waffenlager der früheren Polizeistreitkräfte. Tausende von Hochenergiewaffen mußten dort lagern, Handwurfgeschosse, Sprengmaterial und vieles mehr, was sich im Kampf verwenden ließ.

Aber ganz selbstverständlich war dieses Waffendepot versiegelt und ohne besondere Legitimation nicht zu öffnen. Einbrechen war ebenfalls nicht möglich - meterdicke Panzerplastwände stellten jedem noch so gut gerüsteten Angriff einen nahezu unüberwindlichen Widerstand entgegen. Die Gruppe bewegte sich schleichend weiter, bis sie das Tor zum Depot erreicht hatte.

Grynph verstand nicht, was der Dunkle im Sinn hatte.

In das Depot hineinzukommen war unmöglich. Nur wer es mit gewaltigem Material- und Zeitaufwand versuchte", hatte Aussicht auf Erfolg - aber dann bekam man es mit den positronisch gesteuerten Wachrobots zu tun, die automatisch alarmiert wurden und einen zusätzlichen Schutz darstellten. Diese Notstandsmaßnahmen waren kurz vor dem Zusammenbruch der letzten organisierten Regierungsmacht getroffen worden, um randalierende Pöbelhaufen daran zu hindern, sich in den Besitz modernster Waffen zu setzen.

Und selbst wenn es einem gelang, sich in das Gebäude hineinzuschlei-chen, hatte er es noch lange nicht geschafft. Es gab im Innern Wachautomaten, die mit Energiewaffen bestückt waren und alles unter Feuer nahmen, was sich regte.

"Noch drei Minuten", sagte der Dunkle.

Grynph spürte sein Herz schnell klopfen, und in seiner Magengrube setzte sich ein kalter Klumpen ge-v ronnener Angst fest, der immer größer wurde.

"Bereit, Leute?"

Die Rückmeldung kam rasch. Die Gruppe brannte auf ihren Einsatz.

"Ihr geht hinein und schnappt euch sofort Waffen, am besten Zwei-Mann-Maschinenwaffen mit positronischer Zielerfassung - für die Wachrobots, wenn sie kommen."

Grymph schluckte.

Dann war es soweit. Grymph war fassungslos, traute seinen Augen kaum, aber im Licht einer Gruppe von rasch eingeschalteten Handscheinwerfern sah er, wie sich die Flügel der Eingangstür bewegten. Aus dem Innern stieß eine dicke Qualmwolke heraus, dann taumelte eine Gestalt nach vorn.

"Schafft ihn zur Seite!" stieß der Dunkle hervor. "Und dann hinein!"

Grymph rannte mit den anderen los. Zwei seiner Gefährten schafften den Verletzten in Sicherheit, der Rest stieß in die qualmumwölkte Öffnung vor. Aus dem Innern waren Schreie zu hören. Verwundete riefen nach Me-dorobots und Sanitätern.

Grymph brauchte nicht lange, um das entsetzliche Ausmaß zu erkennen, das dieser Handstreich angenommen hatte. Irgendwie war es zwei oder drei oder gar noch mehr Gruppen von Erkennern des Wahren gelungen, sich ins Depot zu schleichen. Die Vielzahl der gleichzeitig' auftauchenden Ziele hatte die automatisch schießenden Wacheinrichtungen so verwirrt, daß die Überlebenden ihrerseits die Robotautomaten hatten unter Feuer nehmen können.

Hunderte von Anterferrantern mußten diesen Wahnsinn mit dem Tod gebüßt haben, das war Grymph nach wenigen Schritten klar. Überall lagen Opfer herum.

"Beeilt euch, die Roboter kommen bald."

Ohne sich um die Toten und Verwundeten zu kümmern, machten sich die Überlebenden daran, das Waffendepot zu plündern. In fiebernder Eile schleppten sie heraus, was sie für ihre Pläne brauchten - und Grymph konnte erkennen, daß diese ganze Aktion genau geplant worden war. Die Anführer der einzelnen Gruppen hatten genaue Anweisungen, welche Regale und Nischen zuerst geplündert werden mußten.

Draußen vor dem Tor waren Lastengleiter aufgefahren, die rasch beladen wurden. Andere Anterfer-ranter waren gleichzeitig damit beschäftigt, die halbautomatischen Energiekanonen aufzustellen, mit denen die Roboter niedergekämpft werden sollten.

Die ersten Gleiter rasten davon, weit über das erlaubte Limit beladen und bepackt, und immer noch wurden Kisten und Waffenbündel aus dem Depot geschleppt - Handwaffen, Wurfgranaten, Spezialsprengstoffe, Farbmarkierer, Leuchtgeschosse, ferngesteuerte Landminen, Erdbodentorpedos, die sich selbstdämmig durch den Boden fraßen. Kurzum, das gesamte Arsenal an technischen Scheußlichkeiten wurde ausgeräumt. Was im Depot verblieb, war das Instrumentarium für Straßensperrungen, Notfalleinsätze, zur Lebensrettung und zum Katastrophenschutz. Deutlicher konnten die Erkenner des Wahren kaum klarstellen, was ihre wirklichen Ziele waren.

Die Energiekanonen eröffneten das Feuer. In grellen Detonationen flogen die vordersten Wachroboten in die Luft.

"Rückzug", ordnete eine befehlsgewohnte Stimme an.

"Wird sofort gemacht", sagte der Dunkle hastig, und damit wußte Grynph, daß er einen Vorgesetzten des Dunklen kennengelernt hatte -einen graupelzigen Anterferranter, der sich auffallend geradehielt, sich mit steifen Bewegungen aus der Masse deutlich abhob und einen erheblich gepflegteren Eindruck machte als die recht nachlässigen Erkenner des Wahren.

Die Erkenner des Wahren setzten sich ab. Sie zerstörten bei ihrem Rückzug noch eine Reihe von Robotpatrouillen, während das Depot in Flammen aufging.

Der ganze Überfall hatte nicht länger als eine halbe Stunde in Anspruch genommen. Am Ende der Aktion fand sich Grynph im Versteck seiner Gruppe wieder, zitternd vor Aufregung und Kälte.

In seinen Händen lag eine Hochenergiewaffe - und in Grynphs angstgeplagtem Hirn wurde die Gewißheit immer stärker, daß er diese Waffe eines Tages auch einsetzen würde.

3.

"Sie bereiten etwas vor", sagte Narrm ruhig. "Wir haben drei Tage lang keinerlei Aktivitäten feststellen können, also holen sie zum Schlag aus."

"Mit modernen Energiewaffen", stellte Shorrn fest; er war Sicherheitschef von Karn-Ant.

Ztyrrh, früher einmal Leiter der planetaren Verteidigung, stieß einen lauten Seufzer aus.

"Wäre es nicht möglich gewesen, sie daran zu hindern, sich modern zu bewaffnen?" fragte er. Es war eine Bitte um Information, kein Vorwurf, und die Frage wurde von Shorrn auch so verstanden.

"Hat man dir berichtet, wie es die Erkenner des Wahren geschafft haben, ein Depot in ihre Gewalt zu bringen?"

"Ich hörte davon munkeln - Ag-mehn-dju."

Shorrn nickte.

"Sie haben innerhalb weniger Minuten fast einhundert Anterferranter in das Depot befördert, und dieser Übermacht ist es gelungen, die internen Sicherheitseinrichtungen auszuschalten. Von diesen einhundert Leuten ist nur eine Handvoll lebend davongekommen."

Narrm stieß einen heiseren Laut der Verbitterung aus. 'Vor dem Zusammenbruch der staatlichen Ordnung Chef der Raumfahrt, hätte es der noch recht junge Anterferranter jetzt nicht leicht. Dank seiner Intelligenz und Organisationsgabe war er der heimliche Regierungschef von Karn-Ant - aber ein Chef, der nur wenig Handlungsmöglichkeiten hatte.'

Natürlich wußte er sehr genau, was sich hinter Shorrns knappen Worten verbarg. Das Ag-mehn-dju, eine Art Psi-Fähigkeit, machte es möglich, Lebewesen und Materialien teleportationsgleich zu befördern, zeitverlustfrei und über eine Entfernung von bis zu 100 000 Kilometern hinweg.

Voraussetzung war allerdings, daß sich mindestens zweiund-zwanzig Anterferranter zu einem psionischen Willensblock zusammenfanden. Der gleichzeitige Einsatz von einhundert Kämpfern, die per Ag-mehn-dju in das Depot tele-portiert worden waren, ließ den Rückschluß zu, daß die Erkenner des Wahren über mindestens 2200 Mitglieder verfügten, wahrscheinlich sogar erheblich mehr.

Das Ag-mehn-dju war recht früh in der Entwicklungsgeschichte der Anterferranter entdeckt worden, und ebenfalls sehr früh hatten sich die Bewohner der Planeten davon überzeugt, daß eine freizügige Anwendung dieser ParaTechnik den Untergang des Privatlebens bedeutete - kein Ort, wo man vor Schnüfflern, Dieben und anderen Eindringlingen sicher gewesen wäre. Infolgedessen war das Thema schon vor Jahrtausenden grundsätzlich tabuisiert worden - die sogenannte Indirekt-Teleportation galt als extrem unanständig, verworfen und hinterhältig. Nur in äußersten Notfällen wurde davon Gebrauch gemacht - aber diese Vorschriften, an die sich in früheren Zeiten selbst Diktatoren und Verbrecher gehalten hatten, waren ebenso zusammengebrochen wie die Infrastruktur, jedenfalls bei den Erkennern des Wahren und einigen marodierenden Banden geringerer Bedeutung. Es verstand sich von selbst, daß die Aktiven - so nannte sich die Gruppe um Narrm, Shorrn und Myrrhn - das Ag-mehn-dju niemals einsetzten.

Um so hemmungsloser trieben es die Erkenner des Wahren. Da Shorrn davon ausging, daß längst nicht jedes Mitglied dieser Organisation so verdorben war, sich für ein Ag-mehn-dju "zur Verfügung zu stellen, ließ sich eine Kopfstärke der Erkenner von mindestens zehntausend Anter-ferrantern ausrechnen.

"Und wir wissen auch, wie sie hier auftauchen werden - auf dem gleichen Weg", setzte Shorrn seine Erklärung fort.

Wenn sich tatsächlich einhundert Freiwillige - oder Ahnungslose - gefunden hatten, die sich per Ag-mehn-dju hatten ins Depot versetzen lassen, um so der Qualität der Internbewaffnung des Depots mit der Quantität der tollkühnen Kämpfer zu begegnen, ließ sich vorhersagen, daß solche Selbstmordkommandos in Karn-Ant noch leichter einzusetzen waren.

"Was sollen wir gegen diese Leute unternehmen?" fragte Myrrhn, Chefwissenschaftler in Karn-Ant.

"Wir könnten dieses elende Nest vom Weltraum aus angreifen", sagte Ztyrrh.
"Wir haben die Raumschiffe dazu und die Waffen."

"Aber nicht das Recht", wehrte Narrm ab. "Wir werden uns nicht auf das gleiche Niveau wie diese Verbrecherbanden begeben. Der größte Teil der Erkenner des Wahren besteht aus Unglücklichen, Zu-kurz-Ge-kommenen, verblendeten Narren und wirren Sektierern. Die eigentlichen Drahtzieher um Dwin dagegen sind eiskalte, hartgesottene Banditen. Sie wissen genau, was sie tun - und wie sie ihre Gefährten ausbeuten und benutzen können. Gälte es, nur diese Anführer auszuschalten, würde ich nicht zögern - aber für jeden wirklichen Erkenner, den wir treffen, töten wir dann auch hundert mehr oder

minder Unschuldige. Nein, dieses Verfahren verbietet sich aus Gründen der Gerechtigkeit von selbst."

"Es wäre wichtig zu wissen, wer diesen Leuten die Tips gibt", warf Myrrhn ein.

Narrm seufzte.

Der Wissenschaftler sprach ein Problem an, das Narrm und der restlichen Leitung von Karn-Ant schwer auf der Seele lag. Irgendein Spion hatte es offenbar fertiggebracht, sich in die Reihen der Aktiven einzuschleichen und gab nun so erstklassige Informationen an Dwin weiter, daß fast alle Gegenoperationen der Aktiven im Sand verlaufen waren. Narrm und seine Männer kamen einfach nicht an Dwin heran, sie verloren nur einen tapferen Kameraden nach dem anderen.

Niemand wußte oder ahnte, wer dieser Verräter war. Er konnte sich in Gestalt eines winzigen Robots eingeschlichen haben, der allen noch so gründlichen Untersuchungen entgangen war. Es war denkbar, daß ein lebender Spion per Ag-mehn-dju eingesetzt worden war. Da mittels dieser Technik auch zur Psi-Gruppe zurückteleportiert werden konnte, war es sehr wohl möglich, daß der Spion sich solcherart auch wieder abgesetzt hatte. Auf der anderen Seite erforderte ein Ag-mehn-dju-Ver-bund eine gewisse Konzentration, und die ließ sich schwerlich in Sekundenschnelle herstellen. Dieser Fluchtweg war für einen Spion daher mit einem Risiko verbunden. Es gab des weiteren noch die - allerdings unwahrscheinliche - Möglichkeit, daß es in den Reihen der Führungsgruppe der Aktiven einen Verräter gab. Den meisten erschien dieser Gedanke absurd, daher wurde hauptsächlich nach Mini-Spionen gefahndet - bislang leider ohne Ergebnis.

"Vielleicht bekommen wir es heraus", sagte Narrm betrübt. "Vielleicht auch nicht. In jedem Fall müssen wir aufpassen - diese Narren können allerhand Schaden anrichten."

Die Gruppe um Narrm hatte die Stadt Karn-Ant unter Kontrolle, desgleichen den Raumhafen und die dort einsatzklaren Raumschiffe. Zum Einflußbereich der Aktiven gehörte auch der Mond, der Anterf umkreiste. Doch die Anlagen auf Sele-terf waren weitgehend von der positronischen Steuerung des Mammutehirns im Innern des Mondes abhängig. Diese Riesenpositronik aber hatte sich längst deaktiviert - möglicherweise aufgrund verworrener Befehle der letzten regelrechten Regierung, die dem Zusammenbruch vorangegangen war. Bis jetzt war es nicht gelungen, die Positronik wieder in Gang zu bringen - nicht einmal eine Kommunikation war möglich. Dementsprechend gering waren die Möglichkeiten, die technisch-industriellen Komplexe des Mondes Seleterf für die Zwecke der Aktiven zu nutzen.

Die Gruppe um Myrrhn, die auf dem Mond lebte, brauchte nahezu die gesamte verbliebene Kapazität, um das Projekt TEUCER weiterzutreiben - und nun war auch dieses Projekt gefährdet. TEUCER war, wie der Name schon sagte, die letzte Hoffnung der Aktiven, den völligen Verfall und

Niedergang der Anterferranter zu verhindern. Auf den drei Welten des Barsanter-Systems -Anterf, Gaturf und Zumptorf -, die bewohnbar waren oder dazu gemacht worden waren, lebten insgesamt fast zwei Milliarden Individuen. Ihren immer noch recht hohen Lebensstandard verdankten sie einer hochentwickelten Technologie - und der Tatsache, daß diese Technologie noch funktionierte.

Die einzelnen Bereiche der technisch-industriellen Zivilisation waren wechselseitig voneinander abhängig, und dies in einem erheblich höheren Maß, als es sich der normale Anterferranter träumen ließ. In der Praxis bedeutete diese Abhängigkeit, daß ab einem gewissen Punkt des Rückschritts die Kultur auf den drei Planeten binnen weniger Monate völlig zusammenbrechen würde. Bildlich gesprochen, lief das Problem auf die Sorgen eines hungrigen An-terferranters hinaus, der unbedingt einen elektrisch betriebenen Dosenöffner brauchte, um die Benzindose öffnen zu können, mit deren Hilfe dann der Generator betrieben wurde, der den Strom für den Dosenöffner lieferte.

Natürlich kannten die Verantwortlichen auf Anterf ein Mittel gegen diese leise herandrängende, fürchterliche Gefahr.

Die Wissende mußte herbeigeschafft werden.

Der Problemkreis der Wissenden betraf sowohl religiöse wie wissenschaftliche Bereiche. In weiten Kreisen der aktiven Bevölkerung von Karn-Ant galt die Wissende als eine Art Gottheit, die alles zum Guten wenden würde, wenn sie nur erst erschien.

Wissenschaftler reduzierten das Problem auf das Auffinden gewisser energetischer Partikel, gleichsam der paraphysiaklischen oder geistigen Bausteine der Wissenden. Das Geschöpf - es wurde stets und grundsätzlich als weiblich dargestellt - würde sich ganz von selbst körperlich ausprägen, wenn es gelang, die verstreuten Partikel zu finden und energetisch zu verdichten.

Dieser Ansatz war vielen zu kalt und wissenschaftlich, während die Wissenschaftler den religiösen Aspekt als romantische Verstiegenheit abtaten.

Einig waren sich beide Gruppen in ihrem Bestreben, so rasch wie möglich die Wissende herbeizuschaffen. Ihre Person hatte etwas mit der Vergangenheit der Anterferranter zu tun, ebenso gab es vielfältige Verbindungen zum Problem des Gebildes Bars-2-Bars. Von der Wissenden versprach man sich auch, daß es mit ihrer Hilfe möglich sein würde, die vagabundierende Galaxis Farynt samt ihren nicht minder unerfreulichen Bewohnern dahin zurückzujagen, woher sie gekommen waren -in die Weiten des Weltraums.

Der Schlüssel zur Lösung all dieser Probleme hieß TEUCER. An Bord des Forschungsschiffs war das Beste verwendet worden, was die Technologie der Anterferranter noch aufzubieten vermochte.

"Wehe uns, wenn sie TEUCER finden", murmelte Myrrhn gedankenverloren.

Ersatz für das Forschungsschiff konnte nicht mehr beschafft werden, weder technisch noch personell. TEUCER war ein 716 Meter hoher technologischer Kraftakt, der letzte, zu dem die Anterferranter noch fähig waren.

"Vom Herumsitzen allein wird die Lage nicht besser", sagte Narrm schließlich. "Wir müssen etwas unternehmen."

"Das sagt sich einfach", bemerkte Shorrn. Sein Kommentar wurde unterbrochen vom Aufheulen der Alarmsirenen. Die Aktiven sprangen auf. Narrm stieß eine Verwünschung hervor.

"Jetzt ist es soweit - sie greifen an", stieß er hervor.

Das Feuer wies ihnen den Weg. Es brannte lichterloh. Offenbar war es einem Stoßtrupp des Gegners gelungen, einen der großen Tanks zu sprengen. Einige hunderttausend Liter Treibstoff hatten sich über die Fläche des Raumhafens ergossen und fackelten nun mit himmelhoher Lohe ab.

"Die Flammen dürfen die Raumschiffe nicht erreichen!" schrie Narrm, der sofort erkannte, welche Gefahr sich da blakend heranwälzte.

Die Schiffe stellten die einzige Verbindung zum Mond Seleterf dar -und dort wurde TEUCER gebaut.

Narrm rannte los.

Nach wenigen Sätzen hatte er die nächste Gleiterstation erreicht. Er sprang in die offene Schale, einen Augenblick später landete Shorrn auf dem Sitz des Beifahrers, dann jagte das Gefährt los.

Eine neuerliche Explosion erschütterte die Luft. Wieder stieß eine Feuersäule in den nächtlichen Himmel.

"Sie machen gründliche Arbeit, das muß man ihnen lassen", stieß Shorrn hervor.

Der Gleiter raste durch die Straßen in der Nähe des Raumhafens.

Löschfahrzeuge hatten bereits die Zufahrt zum Hafen erreicht, die Tore standen offen. Ohne Kontrollen konnte der Gleiter mit den beiden Männern auf das Raumhafenfeld vordringen. Shorrn registrierte, daß in Zukunft auch solche Fahrzeuge zu kontrollieren waren - mit dem Ag-mehn-dju war es schließlich auch möglich, einen so schweren Körper wie einen Gleiter mit zwei Personen darin zu transportieren.

Eine ungeheure Hitzewelle schlug den beiden Tollköhnen entgegen. Der Brand strahlte ungeheure Hitzemengen aus, gleichzeitig sog er allen verfügbaren Sauerstoff heran. Es bestand die Gefahr, daß aus dem Brand ein regelrechter Feuersturm wurde, ein riesiger glutender Feuerwirbel, der wie eine Windhose alles Material im Umkreis aufsog und verschlang.

Narrm deutete mit der Hand nach vorn.

Auf dem Raumhafen standen insgesamt siebzehn Schiffe, von denen vier noch einsatzbereit waren. Bei den anderen waren Wartungs- und Reparaturarbeiten nicht ausgeführt worden, sie waren nicht zu benutzen.

Der Brand hatte bereits drei dieser Schiffe erreicht - und er drängte auch an die einsatzklaren Einheiten heran. Erreichte er sie, war alles verloren - die

Schiffe wurden für den Pendelverkehr zwischen Anterf und Seleterf unbedingt gebraucht.

"Ich nehme das rechte, du das linke!" schrie Narrm.

Wenigstens zwei der unersetzblichen Schiffe wollte er retten, indem er die Schirmfelder aktivierte, die den Rumpf vor dem Feuer sicher abschirmten. Das Feuer hatte eines der kleineren Schiffe erreicht und verschlang es. Der Körper war druckfest - aber diese Festigkeit war berechnet worden nach den Bedingungen des freien Raumes. Der Unterschied zwischen drinnen und draußen betrug im Vakuum eine Atmosphäre. Jetzt wurde dieser dichte Behälter von außen erhitzt, die Gase im Innern dehnten sich aus und setzten dabei die Wände unter immer stärker werdenden Druck.

Die Wirkung ließ nicht lange auf sich warten. Mit einem deutlich hörbaren Krachen platzte die Hülle eines der Schiffe auf, die lodernden Flammen züngelten hinein und fanden im Nu brennbare Substanzen. Es gab kleinere Explosionen im Innern des Schiffes denen eine gewaltige Detonation folgte. Narrm bekam davon nur die Hälfte mit. Er ließ den Gleiter langsamer werden, setzte Shorr ab und fegte dann weiter zum nächsten Schiff.

Auf dem Landefeld herrschte ein unbeschreibliches Durcheinander. Im Flackerschein der Flammen sah

Narrm zahlreiche Löschfahrzeuge ziemlich hilflos durcheinanderkurven, dazu kamen die Gleiter von Zuschauern und anderen, die sich nur gegenseitig behinderten. An und ab zuckte durch das Gelbrot des Flam-menmeers die Entladung einer Waffe - augenscheinlich wurde auch gekämpft.

Narrm hielt den Gleiter für einen Augenblick an, dann ließ er ihn führerlos davonrasen - er wollte vermeiden, daß das Fahrzeug in unmittelbarer Nähe des Schiffes von den Flammen erfaßt und zur Explosion gebracht werden konnte. Lieber den Gleiter verlieren als eines der unersetzblichen Raumschiffe.

Die kleine Personenluke, zu der Narrm den Schlüssel besaß, schwang auf. Narrm stieg in das Innere des Schiffes.

Sofort erwachte sein Mißtrauen.

Obwohl er keinen Schalter betätigt hatte, brannte die Beleuchtung.

Dafür gab es nur eine Erklärung - jemand hatte sich an Bord geschlichen.

"Raffiniert", flüsterte Narrm.

Er hatte den Gegner unterschätzt. Die Erkenner des Wahren um ihren Anführer Dwin hatten nicht nur die Treibstoffdepots in die Luft gesprengt. Sie hatten auch die Verwirrung dieses Überfalls dazu benutzt, per Ag-mehn-dju einen Stoßtrupp an Bord eines der flugtauglichen Raumschiffe zu schleusen. Die Macht, die Dwin und sein geheimnisvoller Anführer damit bekamen, ließ sich kaum ermessen - vor allem hatte die mörderische Bande dann eine Möglichkeit, selbst den Mond Seleterf zum Schauplatz ihrer Überfälle und Verbrechen zu machen.

TEUCER, schoß es Narrm durch den Kopf. Um keinen Preis durfte das unersetzbliche Schiff gefährdet werden.

Narm griff zur Waffe, die er am Gürtel trug. Dann drang er vorsichtig ins Innere des Schiffes vor.

4.

Gräßlich war das einzig passende Wort, das Grynph einfiel, um seine Gemütsverfassung zu beschreiben. Er hatte Angst. Sie saß als kalter Klotz im Magen, zog ihm die Eingeweide zusammen. Drei Tage waren seit dem Überfall auf das Waffendepot vergangen, und er war nicht eine Minute lang frei von Angst gewesen. Manchmal fragte er sich, ob er nicht schon dabei war, regelrecht verrückt zu werden.

Die Anterferranter, mit denen er zusammenlebte, waren in dieser Lage nicht die richtigen Gesprächspartner, das hatte Grynph sehr schnell bemerkt. Sie ergingen sich in wechselseitigem Beweihräuchern und spielten sich groß auf - diesen Rabauken etwas von Ängsten zu erzählen wäre über Grynphs Kräfte gegangen. Im Gegenteil, die zumindest sprachlich zur Schau gestellte Härte und Rohheit heizte seine Furcht nur noch an.

In einer Stunde lief der nächste Einsatz an.

Grynph hatte einen Winkel in der Unterkunft gefunden, in dem er allein war. Er saß auf dem Boden, hatte die Arme um den Leib geschlungen, und wäre die Angst nicht gewesen, hätte er geschluchzt. So dachte er an Ashda, preßte die Knie fest an den Oberkörper und versuchte so, die aufsteigende Traurigkeit im Körper einzusperren.

Vielleicht war in einer Stunde schon alles vorbei - es ging in den Kampf, und niemand konnte wissen, ob Grynph nicht schon in den ersten Augenblicken des Gefechts das Leben verlor. Die Art und Weise, in der der Dunkle mit dem Leben seiner Gefolgsleute umging, hatte Grynph im Depot studieren können. Er sah auf die Uhr.

Seltsam der Gedanke - vielleicht würde er den Stundenwechsel der Digitalanzeige niemals sehen können. Grynph fürchtete sich, wie er in diesem Augenblick begriff, nicht vor dem Tod, nur vor dem Sterben, und mit der Betrachtung der Frage, wo da der Unterschied war, verbrachte er die nächsten zwanzig Minuten. Dann halfen diese Gedankenspielereien nichts mehr gegen die Empfindungen, und er mußte buchstäblich alle Kraft aufwenden, um seiner Trauer und Furcht Herr zu werden.

Er schaffte es, diese Stunde hinter sich zu bringen. Als er draußen auf dem Gang die Tritte der Kameraden hörte, stand er auf. Ihm war so übel, daß er sich fast übergeben hätte, aber er riß sich zusammen.

Der Dunkle hielt Lagebesprechung ab. Er trug eine Waffe am Gürtel und machte einen sehr energischen Eindruck.

"Ich werde die zweite Gruppe führen", verkündete der Dunkle. Sie umfaßte dreißig Mann, und Grynph gehörte dazu. Da er den Dunklen für vorsichtig hielt, folgerte er aus dieser Wahl, daß er eine Chance hatte, den Einsatz zu überleben.

Die erste Gruppe, auch sie umfaßte mehr als zwanzig Mann, hatte den klar definierten Auftrag, die Vorräte der Aktiven an Brenn- und Heizmaterial zu vernichten. Dazu sollte sich der Trupp mit Gleitern dicht an den Raumhafen von Karn-Ant heranschleichen, dann per Ag-mehn-dju die Tanks sprengen und nach der Explosion der Treibstoffe das Weite suchen.

Der Dunkle und seine Männer hatten einen anderen Auftrag, der nicht genau erläutert wurde.

Für Grynph begann damit wieder das Warten.

In einem recht kleinen Raum saßen die Kämpfer der zweiten Gruppe eng beisammen und warteten. Über ein kleines Funkgerät stand der Dunkle mit den Männern der ersten Gruppe in Kontakt.

Der Angriff fand im Dunkeln statt und war erfolgreich. Grynph könnte zwar nicht hören, was der Anführer der ersten Gruppe zu melden hatte, aber das boshaft-zufriedene Gesicht des Dunklen verriet, daß der Anschlag geglückt war.

"Macht euch fertig. Aufrecht hinstellen und so dicht wie möglich aneinanderrücken !"

Jetzt begriff Grynph.

Die gesamte Gruppe sollte der indirekten Teleportation unterzogen werden. Irgendwo, wahrscheinlich in der Nähe, saßen ein paar Hundertschaften beisammen und richteten ihre Aufmerksamkeit auf den Raum und die Anteferranter darin. Durch den gemeinsamen psionischen Willensblock konnte der gesamte Trupp auf einen Schlag ans Ziel befördert werden.

Grynpfs Angst steigerte sich zur Panik. Er hatte selbst nie das Ag-mehn-dju praktiziert, nur davon munkeln hören. Und es hieß, es habe immer wieder Unfälle gegeben, vor allem beim Transport von Lebewesen. Sie seien völlig deformiert am Ziel angekommen, weil im entscheidenden Augenblick der eine oder andere Transporteur mit den Gedanken abgeschweift war. In anderen Fällen sei der Transportierte als sein eigenes Spiegelbild wieder aufgetaucht und jämmerlich zugrunde gegangen - weil er mit seinem biophysikalisch gespiegelten Metabolismus die ihm angebotene Nahrung nicht verwerten konnte.

Er spürte, daß er vor Schrecken das Bewußtsein verlor - und im nächsten Augenblick spürte er kalten Stahl unter den Füßen, der Druck auf seinen Leib ließ nach, und im Nacken spürte er ein unangenehmes Stechen.

"Am Ziel, verteilt euch", sagte der Dunkle. Er deutete auf Grynph. "Du bleibst in meiner Nähe, zusammen mit den anderen."

Technische Geräte waren zu sehen, Instrumente, Skalen, Monitoren, Hebel und Schalter. Alles war sehr verwirrend für Grynph, der nervös an seiner Waffe spielte.

"Haltet euch genau an den Plan", sagte der Dunkle.

"Ich weiß von keinem Plan", sagte Grynph halblaut.

Zum ersten Mal sah der Dunkle Grynph mit voller Aufmerksamkeit an.

"Du brauchst nichts zu wissen", sagte er und wandte sich ab. "Sieh du nur zu, daß du in meiner Nähe bleibst."

Jetzt verstand Grynph, zu welchem Zweck man einen so verschreckten und unerfahrenen Kämpfer wie ihn mitgenommen hatte - er sollte nur dazu dienen, im Notfall einen Block mit anderen Anter-ferrantern zu bilden. Sie sollten für den Dunklen eine Fluchtmöglichkeit schaffen - was dann aus ihnen wurde, war dem Dunklen offenbar völlig gleichgültig.

Soviel offenkundige Verachtung des Lebens verschlug Grynph fürs erste die Sprache. Er folgte dem Dunklen, der sich im Innern des Raumschiffs erstaunlich gut auszu-kennen schien.

Die Erkenner bewegten sich leise und vorsichtig. Es schien, als erwarteten sie eine Gefahr.

Eine Detonation irgendwo draußen erschütterte den Boden und damit auch das Raumschiff. Grynph spürte den Boden unter sich zittern. Irgendwo klimpte Glas.

"Ruhe", gebot der Dunkle. "Sie müssen bald kommen."

Er hatte mit seiner Gruppe die Zentrale des Schiffes erreicht. Auf einem der zahlreichen Instrumentenpaneelen leuchtete plötzlich eine kleine Lampe auf. "Mannschleuse", meldete jemand. "Es steigt einer ein."

"Ruhig verhalten", gebot der Dunkle scharf. "Er darf uns erst sehen, wenn es für Gegenwehr zu spät ist. Auf keinen Fall darf ihr auf ihn schießen."

Die Erkenner verteilten sich in den Winkeln der Zentrale. Mit angehaltenem Atem spähte Grynph umher.

Zu sehen bekam er nicht viel. Es war dunkel im Raum, nur ein paar kleine Notlampen brannten. Auf einigen Instrumenten flackerten Lampen und erloschen wieder. Was das alles zu bedeuten hatte, blieb für Grynph ein unlösbares Geheimnis.

"Er kommt."

Grynph merkte, daß seine Hände feucht waren. Er rieb sie trocken und griff dann wieder nach der Waffe. Ob es zum Kampf kommen würde?

Im Eingang zur Zentrale erschien eine Gestalt, wenig später flammte die Hauptbeleuchtung auf. Das war das vereinbarte Zeichen.

Die Erkenner sprangen auf, und sie richteten ihre Waffen auf den Ankömmling, bevor er auch nur dazu kam zu blinzeln.

"Keine Bewegung", sagte der Dunkle. "Du weißt, wir zögern nicht zu töten."

"Ich habe es gemerkt", sagte der Aktive.

"Narrm", stieß einer der Erkenner hervor. "Der Chef der Raumfahrt."

"Ein kostbarer Fang", sagte der Dunkle. "Einen besseren konnten wir nicht machen. Du bist sicher in der Lage, dieses Schiff zu fliegen."

"Ich bin in der Lage - aber ganz gewiß nicht willens", erklärte Narrm. Er kreuzte die Arme vor der Brust.

Grynph schluckte. War Narrm verrückt? Der Dunkle würde keinen Augenblick zögern und ihn töten lassen, wenn er nicht gehorchte.

"Wir können dich zwingen", sagte der Dunkle dringend.

Narrm machte eine Geste der Verneinung.

"Mich zwingt niemand", erklärte er entschieden. "Ihr habt schon so viel Unheil angerichtet, daß es auf einen Toten mehr nicht ankommt - auch wenn ich dieser Tote sein sollte. In keinem Fall werde ich euch helfen, weitere Verbrechen zu begehen."

Der Dunkle stieß einen Fluch aus.

Grymph war aufgeweckt genug, die Zwickmühle zu begreifen, in der der Dunkle steckte - sein Auftrag lautete ganz offensichtlich, eines der Raumschiffe zu erbeuten. Wenn er bei dieser Gelegenheit auch noch ein paar führende Männer der Aktiven erwischte, um so besser.

Daß ausgerechnet Narrm dem Dunklen in die Falle gegangen war, paßte dem nicht ins Konzept. Tötete er Narrm, bekam er das Schiff nicht, denn es war kein anderer Pilot zur Stelle. Ließ er hingegen Narrm am Leben, bekam er das Schiff auch nicht - denn Narrm zeigte sich fest entschlossen, sich keinem noch so gewaltigen Druck zu beugen.

So oder so - der Dunkle saß fest. Er konnte Dwin, seinem geheimnisvollen Auftraggeber, nur einen Mißerfolg melden - falls er zurückkam von diesem Ausflug ins Ungewisse.

Um nicht nur sich selbst, sondern auch seine Mannschaft zurückzubringen, brauchte der Dunkle das Schiff und Narrm - anderenfalls war Flucht nur für einen aus der Gruppe möglich. Der Rest mußte zurückbleiben - eine sichere Beute für die Kämpfer der Aktiven, die in diesen Minuten sicher schon alarmiert waren und heranrückten.

Grymph hatte einen aberwitzigen Einfall. Er richtete sich auf.

"Vorsicht!" brüllte er mit höchster Stimmkraft. Er riß die Waffe in die Höhe und nahm irgendeine Stelle an der Wand unter Feuer, wo wenig Schaden angerichtet werden konnte.

Sein verrückter Einfall ging auf.

Der Dunkle, der den Wert seines eigenen Lebens sehr wohl zu schätzen wußte, bekam nur mit, daß geschossen wurde und wohl Gefahr drohte. Er nahm sich nicht die Zeit, Art und Ausmaß dieser Gefahr zu ermitteln.

"Block bilden!" schrie er heftig.

Seine Gefährten reagierten so, wie es ihnen mit allen Mitteln eingebaut war. In Bruchteilen von Sekunden bildeten sie eine Ag-mehn-dju-Ein-heit, und einen Herzschlag danach war der Dunkle verschwunden.

"Laßt die Waffen fallen!" rief Grymph.

Auch Narrm hatte die Sekunden der Verwirrung genutzt und seine Waffe zur Hand genommen.

Die Erkenner wollten sich in einer ersten Regung zur Wehr setzen, aber zwei sorgfältig gezielte Schüsse von Narrm brachten sie zur Besinnung. Die Waffen polterten auf den Boden. Die schmähliche Flucht ihres Anführers hatte die Gruppe völlig verwirrt.

"Nehmt die beiden Verwundeten auf und schafft sie fort", bestimmte Narrm. Er hielt seine Waffe auf die Gefangenen gerichtet, als er sich langsam auf Grynph zubewegte.

"Du hast mir sehr geholfen", sagte Narrm anerkennend. Er lächelte Grynph an.

Dem wurde allerdings in dtesem Augenblick klar, auf was er sich da in den letzten Minuten eingelassen hatte - möglich, daß er sich eine kleine Heldentat hatte zuschulden kommen lassen; beabsichtigt hatte er das nicht, und wie wenig er zur Tapferkeit taugte, bewies er eine Sekunde danach, als er ohnmächtig zusammensank.

"Wir haben sehr viel Glück gehabt", stellte Shorrn fest.

"Wie sehen die Schadensmeldungen aus?" wollte Narrm wissen.

"Der Sachschaden ist beträchtlich", gab Myrrhn bekannt. "Wir haben große Mengen an flüssigem Brennstoff eingebüßt. Zwei der einsatzfähigen Raumschiffe sind leicht beschädigt, sie können in den nächsten Wochen instand gesetzt werden, vorausgesetzt, der Gegner läßt uns die Zeit und die Muße dazu."

"Das wird er schwerlich tun", warf Ztyrrh ein. "Nicht jetzt, da die Erkenner so moderne Waffen haben."

"Für sie war die Aktion ein glatter Fehlschlag", gab Narrm zu bedenken. "Sie wollten eines unserer Raumschiffe kapern, und das ist ihnen nicht gelungen. Der Dunkle, offenbar einer der Hauptgefolgsleute von Dwin, mußte die Flucht antreten. Das haben wir unserem jungen Freund hier zu verdanken."

Grynph wäre am liebsten in dem Sessel verschwunden. In der Rolle eines Helden fühlte er sich überhaupt nicht wohl. Von den Männern, die ihn mit beifälligem Lächeln bedachten, schien keiner zu ahnen, wieviel Angst Grynph in diesen Sekunden ausgestanden hatte.

Im stillen wunderte sich Grynph darüber, daß er bei dieser Besprechung überhaupt anwesend sein durfte - im Grunde war er ja nicht mehr als ein jugendlicher Streuner aus den Ruinen von Terf, ohne Ausbildung, ohne Zukunft, ohne Hoffnung. Für ein paar Herzschläge tauchte in Gynphs Gedanken das Bild von Ashda auf, dann verschwand es wieder und hinterließ ein Gefühl der Traurigkeit.

"Der nächste Schlag von Dwins Leuten wird nicht lange auf sich warten lassen", sagte Shorrn mißmutig. "Und seine Leute sind nicht dumm, sie lernen aus jedem Fehler, den sie machen - ihr nächster Angriff kann uns zwar nicht vernichtend treffen, wohl aber so zurückwerfen, daß wir unsere weitgespannten Pläne ein für alle mal vergessen können."

"Der Kern des ganzen Problems ist, den Informanten zu finden, dem Dwin seine Kenntnisse verdankt", sagte Ztyrrh grimmig.

"Das versuchen wir seit Wochen -völlig ohne Ergebnis", sagte Narrm niedergeschlagen. "Ich weiß nicht, was wir sonst noch unternehmen könnten."

"Selbst einen Spion ansetzen", murmelte Grynph.

Es wurde plötzlich still in der Runde. Dann ergriff Narrm als erster das Wort.
"Du meinst, wir sollten einen Spion losschicken?"

"Wenn er jemanden hat, der alles über euch weiß, dann könntet ihr
jemanden losschicken, der in Dwins Organisation aufgenommen wird und
euch vielleicht sagen kann, woher Dwin seine Informationen bezieht."
Narrm nickte gedankenverloren.

"Kostet zuviel Zeit", versetzte Shorrn. "Langfristig sicherlich ein guter Plan,
aber kurzfristig nicht realisierbar. Unser Spion müßte ziemlich bald an den
inneren Führungskreis der Erkenner herankommen. Ich wüßte nicht, wie man
das machen könnte - jedenfalls nicht innerhalb von ein paar Tagen. Dwin und
seine Unterführer sind sehr mißtrauisch."

"Das habe ich gemerkt", stimmte Narrm zu. "Und sehr ängstlich - der Dunkle
hat sich abgesetzt, ohne auch nur nachzusehen, was die Aktion von Grynph
zu bedeuten hatte."

"Bist du absolut sicher, daß der Dunkle nicht weiß, warum der Junge gerufen
und seine Waffe betätigter hat?"

"Dazu hatte er keine Zeit mehr", erklärte Narrm auf die Frage des
Sicherheitschefs. "Er hörte Rufen, sah Schießen - und verschwunden war er.
Die anderen haben natürlich längst begriffen, daß sie hereingelegt worden
sind. In ihren Augen ist Grynph ein Verräter."

"Und der Dunkle hält ihn vermutlich für seinen Retter", ergänzte der
Wissenschaftler Myrrhn. "Sei's drum, es hilft uns nicht weiter."

"Im Gegenteil", rief Narrm. "Grynph ist die einzige Person, die in kurzer Zeit
dicht an den Dunklen herankommen könnte - und damit früher oder später
auch an Dwin."

"Daran ist etwas Wahres", überlegte Ztyrrh laut. "Er wäre geradezu ideal als
Spion für uns. Der Dunkle wird sich erinnern, daß Grynph ihm Leben und
Freiheit gerettet hat, und wenn er sonst auch mißtrauisch ist, so wird er
seinem Lebensretter doch wohl ein wenig Vertrauen entgegenbringen
müssen."

Grynph spürte, wie sich seine Nak-kenhaare aufrichteten. Er erkannte, daß
diese Diskussion über seinen Kopf hinweg geführt wurde. Mehr noch: In
diesem Fall ging es buchstäblich um Hals und Haut - die Sache war extrem
lebensgefährlich.

Sie konnte ihn vermutlich den Kopf kosten - was die Runde der Aktiven nicht
sonderlich zu interessieren schien. Auf ihre Art sprangen sie ähnlich
kaltblütig mit dem Leben ihrer Gefolgsleute um wie die Erkenner - allerdings
unter anderen Voraussetzungen. Grynph war sich sicher, daß Narrm keinen
Augenblick gezögert hätte, die Rolle des Spions und Schnüfflers zu
übernehmen, wenn auch nur die geringste Aussicht auf Erfolg bestanden
hätte. Der Raumfahrtchef kalkulierte mit Grynphs möglichem Tod ebenso
gelassen wie mit dem eigenen Ende.

Er konnte nicht wissen, daß er keinen Helden vor sich hatte, der sein Leben
für eine gute Sache gern und willig wagte. Grynph hatte Angst, er wollte

leben, und es war ihm in diesem Augenblick ziemlich gleichgültig, unter welchen Bedingungen er lebte.

"Was hast du dir eigentlich bei deiner Aktion gedacht?" wollte Narrm wissen. Grynph dachte an seine Angst und zeigte ein verwaschenes Lächeln. "Nicht sehr viel", log er. Er hatte Angst, seine Angst hier zuzugeben -in Gegenwart von soviel Tapferkeit.

"Traust du dir zu, die Aufgabe übernehmen zu können, die wir gerade besprechen?"

Grynph schüttelte den Kopf. Narrm sah ihn einige sehr lange Sekunden an, dann lächelte er verstehend.

"Wir werden eine andere Lösung finden", erklärte der Raumfahrtchef. "Ich kann dich sehr gut verstehen, Grynph. Du brauchst dir keine Vorwürfe zu machen!"

Grynph erwiderte das Lächeln, es fiel einigermaßen kläglich aus. Er stand auf und verließ mit einer Ausrede den Raum. Draußen suchte er sofort einen Automaten für Erfrischungsgetränke auf. Er nahm sich einen Fruchtsaft und steuerte damit nach draußen.

Die Sonne schien, es war angenehm warm in ihren Strahlen. Es gab keine Wachen, keine Bewaffneten. Narrm und seine Gefährten brauchten sich vor der Bevölkerung von Karn-Ant nicht zu fürchten.

Für kurze Zeit fühlte sich Grynph in die Zeit versetzt, die gar nicht einmal so lange zurücklag - die Ära vor dem Zusammenbruch. Grynph konnte sich nicht mehr genau daran erinnern, er war damals zu jung gewesen, um den Dingen um ihn herum die gebührende Aufmerksamkeit zu schenken. Aber er entsann sich noch des allgemeinen Lebensgefühls, das es damals gegeben hatte - und ein wenig von diesem Optimismus war bei den Bewohnern von Karn-Ant zu spüren.

In Terf hingegen herrschten Kälte und Verzagtheit, dort lächelte kaum noch jemand; es gab keine Gründe dafür.

Es war durchaus möglich, daß binnen kurzer Frist auch die Bewohner von Karn-Ant mit gesenkten Köpfen und mürrischen Gesichtern herumliefen.

Dwins Machtzuwachs schien unaufhaltsam.

Es gab eine kleine Möglichkeit, ihn zu stoppen - wenn man herausbekam, woher Dwin seine entsetzlich zuverlässigen Informationen bezog.

Die Last dieser ungeheuren Verantwortung lag auf Grynphs mageren Schultern. Er wußte, daß man ihm deswegen keinen Vorwurf machte - das Unternehmen war ein reines Selbstmordkommando, und kein vernünftiger Anterferranter konnte von einem anderen erwarten, vorsätzlich in den Tod zu gehen.

Es gab aber Anterferranter, die im Zweifelsfall sich selbst dazu bestimmt hätten. Narrm war sicherlich ein solcher Anterferranter.

Grynph war es augenscheinlich nicht - und das schmerzte ihn sehr.

5.

Sie hatte den Eingang so perfekt getarnt, daß Grynph ihn beim ersten Versuch gar nicht wiederfand.

Ashda hatte sich in Grynths ehemaliger Behausung eingenistet und allerhand getan, um sie behaglich zu machen. Aus Ruinen und Trümmerhalden hatte sie Einrichtungsgegenstände herbeigeschafft. Staunend sah sich Grynph in seiner Unterkunft um.

Angesichts der Arbeit, die sich Ashda gemacht hatte, war es nun wohl mehr ihr Zuhause als seines. Grynph sah den Dreck auf seinem Körper, die Spuren eines Marsches von fast vierhundert Kilometern. Er war ungeheuer müde, der Hunger wühlte in seinen Eingeweiden, und seine Muskeln schmerzten, daß er am liebsten zusammengebrochen wäre.

Er wagte es nicht, sich in die frisch aufgeschüttete Bettstatt zu legen, und die Nahrungsmittel, die er fand, rührte er ebenfalls nicht an. Er hockte sich in der Nähe auf den Boden.

Er hatte sieben Tage gebraucht, um die Strecke zwischen Karn-Ant und Terf zurückzulegen.

Der Landstrich zwischen den beiden größten Städten des Kontinents Palland war recht fruchtbar. Da auch die Landwirtschaft teilweise darniederlag, hatte es an den Bäumen und auf den Feldern genug Nahrungsmittel für Grynph gegeben. Trotzdem war der Marsch zu einer kraftzehrenden Strapaze geworden. Vor allem der innere Kampf gegen die mitunter fast übermächtige Versuchung aufzugeben hatte Grynph viel Kraft gekostet.

Selbst jetzt, am Ziel seiner ermüdenden Reise war er sich noch nicht darüber klar, was er wirklich unternehmen wollte. Er hatte sich auch keine Geschichte zusammengereimt, die er dem Dunklen im Fall einer Begegnung hätte erzählen können.

Es dämmerte bereits, als Ashda erschien. Leise huschte sie auf ihre Behausung zu, und sie zuckte nicht zusammen, als Grynph sie beim Namen rief.

"Ach, du", lautete ihre Begrüßung. Grynph stand auf und kam langsam näher.

"Du hast viel aus meiner Höhle gemacht", sagte er und lächelte.

Ashda musterte ihn mit skeptischen Blicken.

"Du bist unterwegs gewesen", stellte sie fest. "Hat es Spaß gemacht, mit den Erkennern des Wahren zusammenzuarbeiten? Hat es sich gelohnt?"

"Nein", sagte Grynph halblaut. "Du brauchst mir keine Vorwürfe zu machen. Die mache ich mir schon selbst genug. Es sind Verbrecher, einer wie der andere, zumindest die, die das Sagen haben. Ansonsten findet man dort nur Narren."

"Komm herein, iß erst einmal", sagte Ashda. "Dort drüben gibt es Wasser, du kannst dich waschen."

Kommentarlos gehorchte Grynph.

Es war erstaunlich, was Ashda in den wenigen Tagen von Grynphs Abwesenheit hatte organisieren können. Sogar eine wirklich schmackhafte Mahlzeit brachte sie zustande. Da sie sich in der letzten Zeit auch des öfteren gewaschen hatte, wirkte sie nun auch erheblich gepflegter als beim ersten Zusammentreffen der beiden.

Nach dem Essen berichtete Grynph von den Erfahrungen, die er gemacht hatte. Ashda hörte ihm aufmerksam zu. Ab und zu sträubte sich ihr Pelz, ein deutliches Zeichen dafür, daß sie lebhaft Anteil nahm -was Grynph sehr seltsam berührte. Er hatte nicht die leiseste Ahnung, wie es nun mit ihm weitergehen sollte - und mit Ashda. Ein wenig verblüfft stellte Grynph fest, daß er das Mädchen insgeheim schon in seine Zukunftsplanung einbezog, ohne sie gefragt zu haben.

Wenig später kam die Frage, auf die Grynph gewartet hatte, die er seit Tagen fürchtete, weil er immer noch keine Antwort darauf wußte.

"Was hast du jetzt vor?"

Hilflos zuckte er mit den Schultern.

Ashda faßte die Sache auf ihre Art an, klardenkend und energisch.

"Wenn du hierbleibst und dich nicht bei dem Dunklen oder einem anderen Erkenner des Wahren meldest, wirst du großen Ärger bekommen, wenn sie dich erwischen - und das werden sie früher oder später tun."

Grynph stieß einen Seufzer aus. Bis dahin war er mit seinen Überlegungen auch gekommen.

"In Terf kannst du folglich nicht bleiben - es sei denn, du willst dich wieder bedingungslos dem Dunklen und seinen Freunden anschließen."

"Das werde ich keinesfalls tun", begehrte Grynph auf.

"Nach Karn-Ant wirst du nicht zurückkehren wollen, weil man dich dort für einen Feigling halten wird -zumindest wirst du dir das einreden. So oder so, du kannst es nur falsch machen. Was du auch tust, es wird aus der einen oder anderen Betrachtung heraus ein Fehler sein."

Grynph nickte. Klar und unmißverständlich hatte Ashda das Dilemma umschrieben, in dem Grynph steckte. Ein Gefühl völliger Hilflosigkeit beschlich ihn, und er mußte sich anstrengen, diese Ratlosigkeit nicht offen zu zeigen.

"Hast du einen Vorschlag?" fragte er ein wenig zaghaft.

Ashda sah ihn von der Seite her an.

"Soll ich die Verantwortung für dich übernehmen?" fragte sie zurück.

Darauf lief es wohl hinaus, und Grynph spürte das auch deutlich.

Augenscheinlich war Ashda nicht gewillt, sich die Verantwortung für Grynphs Zukunft aufzubürden.

"Ich werde es mir überlegen", sagte Grynph. "Ich werde einen Spaziergang machen - vielleicht fällt mir dabei ein Ausweg ein."

Er war aufgestanden. Mit sichtlichem Zweifel sah ihn Ashda von unten an.

"Suchst du einen Weg oder einen Ausweg?"

Grymph mußte sich eingestehen, daß er tatsächlich nach einem Ausweg suchte, nach einem Schlupfloch, das ihn von allen Unannehmlichkeiten befreite. Auf der anderen Seite wußte er sehr genau, daß er in diesem Fall Ashda nicht wiedersehen würde - und wie stark ihm daran gelegen war, merkte er, als er diesem Gedanken nachhing.

"Auch noch verliebt, zu allem Überfluß", murmelte er grimmig.

Seleterf stand am Himmel und schien auf Terf herab. Irgendwo in der Ferne war wieder ein Gebäude in Brand geraten und färbte den Nachthimmel mit seinen lohenden Glüten.

Unruhig marschierte Grymph weiter. Er mußte eine Entscheidung treffen, und nichts paßte ihm weniger in den Kram als dieser Zwang. Er fühlte sich wie eingesponnen in ein unsichtbares Netz von Forderungen, Befehlen, Wünschen und Hoffnungen - ein Netz, das ihm praktisch keinerlei Bewegungsmöglichkeiten mehr ließ.

Als er in die Höhle zurückkehrte, machte er ein entschlossenes Gesicht.

"Wie hast du dich entschieden?"

"Ich möchte versuchen, den Plan von Narrm durchzuführen - mich in die Organisation der Erkenner ein-schleichen und versuchen herauszufinden, woher die Erkenner ihre präzisen Informationen über die Aktiven bekommen."

Ashda nickte nur. Grymph hatte auf ein Lob oder gar einen überschwenglichen Freudenausbruch gehofft, jetzt wurde er schon wieder enttäuscht. Ihm wurde klar, daß er den heroischen Entschluß weniger um seinetwillen gefaßt hatte, sondern vielmehr aus dem Wunsch heraus, Ashdas Zustimmung und Zuneigung zu bekommen.

Schon wieder gescheitert, dachte er. Was er auch anzufassen schien, es brachte ihm zumindest nicht das, was er haben wollte.

"Kannst du Verbindung mit Karn-Ant aufnehmen?"

"Ich soll den Verbindungsman spielen?"

"So habe ich es mir vorgestellt. Du mußt nicht, du weißt ja, wie gefährlich die Sache ist"

"Was willst du? Mich warnen oder dich loben?"

"Giftziege", sagte Grymph spontan; zum ersten Mal erntete er ein Lachen bei Ashda.

"Ich bin einverstanden. Wann willst du gehen?"

Grymph sah Ashda an. Er selbst fand seinen mutmaßlichen Gesichtsausdruck reichlich blöde, aber Ashda schien ihn offenbar gut verstehen zu können.

"Es genügt, wenn du morgen früh gehst", sagte sie lächelnd.

"Wie hast du es geschafft, den Aktiven zu entkommen?"

Schweiß lief über Grynths Gesicht. Seit drei Stunden wurde er von den Erkennern des Wahren immer wieder vernommen, und immer wieder stellten sie die gleichen Fragen, die Grymph schon ein dutzendmal beantwortet hatte.

"Ich bin ihnen nicht entkommen", sagte er und blickte erneut auf den Boden. "Sie haben mich einfach nicht für voll genommen und mich weggeschickt." Die Besämung, die er zeigte, entsprach seinem augenblicklichen Zustand. Was er nicht zeigte, war die Wut, die in ihm brodelte. Der Wechsel von der Nacht in den Tag war so kraß ausgefallen, wie das nur irgend möglich war. Vor wenigen Stunden noch hatte er in Ashdas sanften Armen gelegen, geträumt, und jetzt hockte er auf einem harten Betonklotz, eine große Lampe strahlte ihm grell ins Gesicht, und die Luft war erfüllt von den Gerüchen der Zelle -Muff und Moder, darüber ein Geruch, den Grynph als die Ausdünistung von Angstschweiß interpretierte. Wie viele mochten vor ihm hier vernommen worden sein, dachte er, wie viele davon lebten jetzt noch. Die Feindseligkeit der Anterfer-ranter in seiner Nähe erfüllte ihn mit Angst und Wut zugleich.

"Hört sich glaubhaft an", sagte der Dunkle. Er lachte boshaft. Grynphs Besämung wurde noch deutlicher sichtbar, und die Umstehenden lachten. Das Verhör war eine grausame Tortur - obwohl man ihn nicht ein einziges Mal geschlagen hatte.

"Was ist mit den anderen?"

"Die wurden festgesetzt, ich weiß nicht wo", wiederholte Grynph.

"Und warum hast du in dem Raumschiff geschossen?"

"Ich habe etwas gesehen", wiederholte Grynph. "In der Wand ist eine Klappe aufgegangen, und irgend etwas hat sich nach vorn geschoben. Da habe ich die Nerven verloren. Ich bin zum Kämpfen nicht geboren."

"Das merken wir", sagte der Dunkle spöttisch. "Und was ist das deiner Meinung nach gewesen?"

"Eine Waffe - so habe ich es min gedacht. Ich wollte wirklich niemanden verwirren oder unsicher machen."

Einer der Umstehenden warf kalt ein:

"Ich kenne diesen Typ Raumschiff. Da gibt es in der Zentrale keine eingebauten Waffensysteme, die automatisch aktiviert werden."

Noch gab es sie nicht. Grynph wußte das. Für den Fall, daß er sich mit Narrms Plan einverstanden erklären sollte, war der Einbau solcher Waffensysteme geplant - schon um Grynphs Geschichte glaubhaft zu machen. Da Grynph allerdings ohne weiteren Kommentar aus Karn-Ant verschwunden war, konnte er nicht wissen, ob diese Maßnahme tatsächlich durchgeführt werden würde.

"Ich weiß nicht, was es gewesen ist", sagte Grynph heftig. "Ich habe das Ding zerschossen, und die Aktiven haben mir nicht gesagt, was sie da eingebaut hatten."

"Sie können natürlich solche Sicherungsmaßnahmen gegen uns ergriffen haben", sagte einer der Verhörenden. Er stand unmittelbar hinter Grynph und hatte dem jungen Anterferranter eine Hand auf die Schulter gelegt.

"Mit so vagen Aussagen können wir nichts anfangen", sagte der Dunkle.

"Mehr weiß ich nicht", sagte Grynph und ließ den Kopf sinken. "Kann ich jetzt gehen?"

"Wohin?" fragte der Dunkle sofort.

Grynph sah auf, zuckte mit den Schultern.

"Ich weiß es nicht", gab er zu. "Euch kann ich nicht mehr nutzen, ich bin nun einmal keine Kämpfernatur, und ich habe in Karn-Ant nichts in Erfahrung bringen können, was euch nützen könnte."

"Du kannst bei uns bleiben", sagte der Dunkle. Der Blick, mit dem er Grynph fixierte, hatte etwas Drohendes. "Du hast gute Reflexe."

"Noch einmal eine Waffe!" jammerte Grynph. "Niemals wieder, das ist mir zu gefährlich. Ich bin ein Feigling und werde einer bleiben."

"Das weiß ich", sagte der Dunkle. "Aus ebendiesem Grunde werde ich dich bei mir behalten - als Alarmgeber, falls etwas passiert."

Grynph sank in sich zusammen. Das bedeutete wohl, daß er bei den nächsten Kommandounternehmungen der Erkenner wieder würde teilnehmen müssen.

"Kann das nicht jemand anders machen?"

Grynpfs Zaudern und Jammern verfehlte seine Wirkung nicht -schließlich war es in diesem Augenblick sogar echt. Der Dunkle lächelte boshaf.

"Nein", sagte er. "Du bleibst an meiner Seite, und wehe dir, du versuchst wegzulaufen. Im übrigen wird es dir nicht gelingen - der nächste Einsatz beginnt in wenigen Minuten."

Grynph spürte, wie sich blitzartig in seiner Magengrube die Furcht ausbreitete. Er hatte gehofft, sich ein paar Tage lang ausruhen zu können.

"Und wohin geht es? Wieder nach Karn-Ant?"

Der Dunkle deutete auf Grynph.

"Du hast keine Fragen zu stellen, nur zu gehorchen. Wenn ich sage: Spring, dann springst du; in der Luft kannst du immer noch fragen: Wie hoch?"

Grynph nickte und fügte sich in sein Schicksal.

Endlich erlosch das grelle Licht vor seinem Gesicht. Grynph stand auf, und er knickte sofort wieder ein.

"Knieweich", höhnte einer der Umstehenden.

"Laßt nur, ich weiß, wozu ich ihn brauchen kann", sagte der Dunkle. "Macht euch auf den Weg."

Ich werde es euch zeigen, dachte Grynph in immer stärker werdender Wut und Erbitterung. Ihr werdet mich nicht kleinkriegen. Mag kommen, was will, ich werde es durchstehen. Ich werde all dies überleben, irgendwie werde ich es schaffen. Ich werde euch diesen Triumph über mich nicht gönnen.

Er spürte auch Angst, als er das dachte, und als er wenige Augenblik-ke später über einen freien Platz geführt wurde - es war längst wieder dunkel geworden -, hörte er hinter einer Mauer einen Jungen ein altes Kinderlied singen. Die Stimme klang so, wie sich Grynpfs Stimme in diesem Alter angehört hatte, und Grynph spürte, wie sehr ihn die unausweichliche Erkenntnis schmerzte, daß diese Phase seines Lebens ein für allemal

abgeschlossen war. Mochte er auch noch sehr jung sein - seine Jugend war mit diesen Tagen und ihren Ereignissen unwiderruflich beendet. Sie würde ,nicht mehr zurückkommen.

Die Erkenner hatten sich auf dem freien Platz versammelt. Grynph schätzte die Streitmacht auf achtzig bis einhundert Männer, dazu kam ein Dutzend bewaffneter Roboter.

In Metallschalen in der Nähe prasselte ein großes Feuer. Der Dunkle hatte, wie es schien, eine Ader für melodramatische Effekte. Er hielt eine flammende Ansprache, forderte seine Männer zu lebensverachtender Tapferkeit auf, und was seine Rede nicht bewirkte, das erreichte die Beleuchtung. Das Flackerlicht der Flammen ließ selbst Jünglingsgesichter zu harten männlichen Zügen erstarren. Vor allem der Dunkle sah sehr eindrucksvoll aus.

Grynph hielt sich unauffällig an der Seite des Dunklen. Er kam sich vor wie eine Art Haustier zur jederzeitigen Verfügung. Es war eine demütigende Rolle, das ließ sich den verächtlichen Blicken der Kämpfer entnehmen. Grynph dachte an Ash-da und versuchte mit dieser Erinnerung die Gegenwart zu verdrängen. Es gelang ihm nicht.

Der Abmarsch der schwer bewaffneten Truppe ließ nicht lange auf sich warten. Der straffen Disziplin, die deutlich zu sehen war, entnahm Grynph, daß diese Anterferranter entweder zu früheren Polizei- oder Militäreinheiten gehört hatten oder aber von den Erkennern des Wahren schon seit geraumer Zeit militärisch gedrillt worden waren.

Folgsam trottete Grynph hinter dem Dunklen her. Die Truppe wurde auf eine bereitstehende Schar von Gleitern verladen, dann setzte sich der Konvoi in Bewegung.

Die offene Dreistigkeit, mit der die Bande durch das nächtliche Terf fuhr, beeindruckte Grynph; sie zeigte ihm deutlich, daß es wenigstens im Bereich Terf niemanden mehr gab, der es wagte, den Erkennern und ihren Straßenbanden zu widersprechen.

So war es nicht verwunderlich, daß sich auf den Straßen Terfs niemand zeigte. Leer, verlassen und regenglänzend lagen die Boulevards vor den Scheinwerfern; vor wenigen Jahren noch waren sie selbst an regnerischen Abenden von Anterfer-rantern angefüllt gewesen. Es war üblich gewesen, abends zu flanieren, sich Geschäfte anzusehen, Konzerte und Ausstellungen zu besuchen. Auch Sportwettkämpfe hatten zahlreiche Zuschauer angelockt. Nichts davon war geblieben. Ein großer Teil der früheren Prachthäuser war eingestürzt, heruntergebrannt. Andere waren verrammelt worden, was aber gegen die Plünderer in den Reihen der Erkenner des Wahren wenig helfen würde.

Grynph versuchte sich notdürftig zu orientieren. Er kannte sich in dieser Region der Stadt recht gut aus, und er bemerkte bald, daß der Konvoi offenbar das flache Land gewinnen wollte.

Seine Vermutung bestätigte sich, als der Konvoi wenig später von der Hauptstraße abbog und sich seinen Weg querfeldein suchte.

Grymph spürte sein Herz schnell und kräftig schlagen. Es roch nach Kampf, und diesmal hatte er keine Waffe zur Verfügung, um sich seiner Haut zu wehren.

Und dann tauchte plötzlich das Ziel der nächtlichen Fahrt im Scheinwerferlicht auf.

Grymphs Unterkiefer klappte herunter. .

Was dort auf dem Sandboden stand, war unzweifelhaft ein Raumschiff - und es schien startklar zu sein.

6.

Grymph kannte den Typ; ein kleiner Transporter, der zwischen An-terf und Seleterf hin und her pendelte, dickleibig, nur dazu gedacht, schwere Lasten geringen Umfangs zu transportieren. Die Konstruktion verriet keine Zweckmäßigkeit, keinerlei Zugeständnisse an gutes Aussehen waren gemacht worden.

"Absitzen!"

Unwillkürlich blickte Grymph in die Höhe, wo sich Seleterf als breite Sichel abzeichnete. Ob der Mond das Ziel dieses Fluges sein würde?

"An Bord!" lautete das nächste Kommando. Die Maschinen des Schiffes liefen bereits.

Niemand, am wenigstens Grymph, konnte sich vorstellen, wie die Erkenner des Wahrs in den Besitz des Schiffes gekommen waren. Wahrscheinlich hatten sie es in einem handstreichartigen Überfall gestohlen.

Gern hätte Grymph gewußt, welches Ziel sich der Dunkle für seinen neuen Angriff ausgesucht hatte - es mußte entweder ein Ort auf Anterf sein, der aus dem Raum angegriffen werden sollte, oder aber die Siedlungen auf dem Mond Seleterf. In beiden Fällen konnte dieser Angriff die Aktiven fürchterlich treffen - Dwins Informanten schienen wieder einmal hervorragende Arbeit geleistet zu haben.

Das Innere des Schiffes verriet,

daß der Raumer bereits einige derttausend Lichtstunden auf dem Buckel hatte. Die Kabel lagen teilweise offen herum, waren verdreckt und an vielen Stellen geflickt. Der Boden starrte vor Dreck, zudem herrschte im Innern ein Geruch, als sei Großvieh in diesen Räumen transportiert worden.

"Verteilt euch gleichmäßig", bestimmte der Dunkle.

Der Transporter war nicht für die Beförderung so vieler Anterferranter gedacht und gebaut worden; die Lagerhalle war zwar hoch, aber der Durchmesser war nicht sehr groß. Die Kämpfer des Einsatzkommandos standen dicht gedrängt. Die meisten Männer in Grymphs Nähe machten grimmige, harte Gesichter, die keinerlei Gefühl zum Ausdruck brachten.

Grynpf war heilfroh, daß er dem Dunklen zugeteilt worden war - so entkam er der eingekeilten Enge des Lagerraums und durfte die Zentrale des Transporters aufsuchen.

Der Dunkle sah sich kurz um.

"Wo soll diese geheimnisvolle Apparatur sitzen, die du entdeckt hast?"

Grynpf deutete wahllos auf eine der zahlreichen Flächen der Zentrale. Der Dunkle ging eilig hinüber, und Grynpf traute seinen Augen kaum, als er sah, wie der Dunkle eine Klappe beseitigte und sich das Loch in der Wand besah. "Eine Feuerlöscheinrichtung", stellte der Dunkle fest und setzte die Abdeckplatte zurück. "Du hast offenbar sehr scharfe Augen."

Das Getöse der Maschinen wurde lauter. Grynpf, der die Einzelheiten der technischen Einrichtungen nicht verstand, begriff immerhin, daß jetzt die Außenhülle des Schiffes luftdicht verschlossen war. Der Start stand unmittelbar bevor.

Als Kind schon hatte sich Grynpf gewünscht, Raumfahrer zu werden. Aber er hatte von chromblitzenden Armaturen geträumt, vom leisen Summen der Antriebsmaschinen, eleganten Uniformen. Von Schmutz und Gestank, von Prasseln und Krachen war in diesen Träumen sowenig die Rede gewesen wie vom Alkoholgestank der Piloten und den wüsten Flüchen der Offiziere. Immerhin, der seltsame Haufen brachte das Schiff in die Höhe. Die Andruckabsorber arbeiteten unregelmäßig; mal schien der Magen Grynpf in die Füße sacken zu wollen, mal stieg er ihm von unten an den Hals. Nur mit Mühe wurde Grynpf der Übelkeit Herr.

"Steigt auf, so schnell ihr könnt", befahl der Dunkle. "Wir müssen den Feuerbereich der Geschütze von Karn-Ant rasch durchfliegen."

Bei dem Gedanken an die Energiekanonen in Karn-Ant wurde Grynpfs Übelkeit noch stärker. Wieder hatte ihn die Angst in ihrem festen Griff. Der Transporter hatte, wenn überhaupt, nur ein sehr schwaches Schirmfeld aufzuweisen, gerade stark genug, um kleinere Meteoriten abzuweisen, gewiß aber nicht die Treffer von Energiekanonen. Der geringste Treffer mußte für den Seelenverkäufer das Ende bedeuten.

Recht zügig gewann das Schiff an Höhe.

Von Anterf war nicht viel zu sehen - eine hellerleuchtete Sichel am Rand des Gesichtskreises zeigte jenes Gebiet, das zur Zeit von der Sonne beschienen wurde. Der Rest der Fläche lag in Dunkelheit - ein Anblick, der jeden erschrecken mußte, der das Lichtgefunkel früherer Tage im Gedächtnis hatte, die Millionen kleiner und großer Leuchtkörper in den Städten, die grellen Gespinste von schillernden Reklameschriften, die Glanzkaskaden der Feuerwerke, mit denen sich die Reichen Anterfs die Abendstunden verschönerten. Jetzt war nur eine trostlose schwarze Fläche zu erkennen, ab und zu waren ein paar kümmerliche Lichter sichtbar.

Ein Piepsen wurde hörbar, immer lauter und blieb schließlich konstant in einer nervtötenden Tonhöhe und Lautstärke.

"Wir sitzen in ihrem Peilstrahl", verriet der Kommandant. Seine Haare waren entweder altersgrau oder gefärbt. In einem modernen Schiff hätte er wildverwegen gewirkt, so machte er einen heruntergekommenen, abgewirtschafteten Eindruck. Sein Erster Offizier sah einem Gespenst ähnlich, so hager und knochig war der Anteferranter ausgefallen. "Gleich werden sie uns angreifen."

"Haltet euch bereit", sagte der Dunkle.

Der Befehl galt den Begleitern, die seine Ag-mehn-dju-Sicherung bildeten. Die Männer konzentrierten sich auf einen Willensblock, der in jedem gewünschten Augenblick einsatzbereit sein konnte.

Die nächsten Ereignisse folgten so rasch aufeinander, daß Grynph die richtige Abfolge nicht mehr erkennen konnte.

Es gab einen heftigen Schlag, die Hauptbeleuchtung erlosch sofort und machte einer fahlroten Notbeleuchtung Platz. Männer schrien auf, von irgendwoher erklang ein markenschüttender Bersten und Krachen.

"Block!" gellte die Stimme des Dunklen.

"Festhalten!" schrillte der Kommandant dazwischen. Grynph versuchte sich am nächstbesten festen Gegenstand anzuklammern. Er bekam eine Strebe zu fassen, umklammerte sie und schwor sich selbst, diesen Halt nie wieder loszulassen.

"Vakuumseinbruch in Sektion drei", lautete eine Meldung, die in dem allgemeinen Chaos bemerkenswert ruhig und sachlich klang.

"Ruhe im Raumschiff!" schrie der Pilot. "Ich kann die Meldungen sonst nicht verstehen."

"Ein Stabilisator ist ausgefallen. Zwei Sauerstofftanks defekt, elektrische Versorgung der Wasserumwälzung zusammengebrochen!"

"Treffer in der Landesektion."

"Ruhe bewahren", bestimmte der Kommandant. Im fahlen Rotlicht sah Grynph, wie der Dunkle auf den Kommandanten zutaumelte.

"Block!" gellte die Stimme des Dunklen. "Schließt euch zusammen!"

"Sei still", gab der Pilot zurück, und als der Dunkle weiter nach dem rettenden Ag-mehn-dju-Block schrie, schlug ihn der Pilot mit einem Kampf hieb nieder.

"Wir verlieren unseren Kurs."

"Alle Energie auf den Antrieb", befahl der Kommandant.

"Das halten die Maschinen nicht durch!" quäkte es aus dem Lautsprecher.

"Das andere halten wir nicht durch. Allen Saft, der verfügbar ist -sofort!"

Das altersschwache Transportschiff machte einen förmlichen Satz. Wieder versagten die Andruckabsorber. Grynph ging in die Knie. Die scharfe Kante der Strebe, die er nicht hatte festhalten können, schrammte ihm die Innenhandflächen auf - es war eine jener Verletzungen, die eigentlich überaus geringfügig waren, aber eine ungeheure Behinderung darstellten und zudem völlig unangemessen schmerzten. Mit Mühe unterdrückte Grynph einen Aufschrei.

Durch die Zentrale fegte eine knisternde Entladung.

Rauch wallte auf, aus einem Schaltkasten sprühten kleine Blitze.

"Streifschuß", stellte der Pilot fest. "Noch ein paar Augenblicke, und wir sind außer Gefahr."

Grymph, der flach auf dem Boden lag, spürte den nächsten Treffer wie einen Tritt in den Magen. Der Boden wölbte sich unter seinem Körper hoch, Grymphs Kopf flog in die Höhe und prallte einen Augenblick später schmerzlich hart auf das angerostete Metall des Bodens zurück. Wieder gellten Schreie durch den Transportraumer. Die eng zusammengepferchten Kämpfer im Laderaum mußten die Dunkelheit und die heftigen Erschütterungen des Schiffsrummps noch deutlicher spüren als die Anterf erranter in der Zenrale.

"Antrieb vollständig ausgefallen", -lautete die nächste Meldung.

"Vakuumeinbruch in die Hauptsektion."

"Vier Mann in Raumanzüge, sofort abdichten", bestimmte der Pilot. "Der Rest verhält sich ruhig. Krakeelen kostet Luft, also haltet die Mäuler!"

Ein automatischer Feuerlöscher schickte eine Ladung Löschschaum in ein Instrumentenpult, aus dem es heftig hervorqualmte. Ein Teil des ätzenden Schaums blieb an Grymphs Körper hängen, aber er achtete nicht darauf. Nun begann sogar das Rotlicht zu flackern. Grymph ahnte, was das bedeutete - der völlige Zusammenbruch der gesamten Stromversorgung des Schiffs stand bevor. Wenig später war es soweit.

Mit einem Schlag wurde es still an Bord. Keine einzige Anzeige funktionierte mehr. Selbst das kaum hörbare Summen der Luftumwälzung war verstummt, und vor Grymphs geistigen Augen schoben sich die Schreckensbilder des Erstickungstods.

"Außer Reichweite", klang die Stimme des Piloten durch die Finsternis. Sie klang seltsam zufrieden. "Sehen wir uns die Bescherung an."

Handscheinwerfer flammten auf und schossen ihre enggebündelten Strahlen durch die Dunkelheit. Qualm und aufgewirbelte[^] Staub stiegen auf und ließen wirre Schemen in den Lichtstrahlen tanzen.

Der Pilot leuchtete kurz den Männern in der Zentrale in die Gesichter. Bei dem Dunklen blieb er ein wenig länger als bei den übrigen. Noch immer war der Leiter des Stoßtruppunternehmens bewußtlos.

"Memme", murmelte der Pilot.

Wie beschwörend starnte Grymph, auf dem Boden liegend und aus einer Stirnwunde blutend, auf das Gesicht, das sich über ihn beugte. Wenn irgend jemand es schaffte, die unausweichlich scheinende Katastrophe zu verhindern, dann dieser grauelliige Mann, der den Eindruck machte, als habe er in seinem Leben als Pilot mehr Alkohol als Treibstoff verbraucht.

"Laß deine Verletzung versorgen", bestimmte der Pilot, von dem Grymph nicht einmal den Namen wußte. Er sah, wie sich der Lichtstrahl des Handscheinwerfers entfernte. Die Begleiter des Dunklen begannen sich derweil um ihren Anführer zu kümmern.

Grymph rappelte sich auf und versuchte dem Piloten zu folgen. Er hatte keine Lust, den ersten Zornesaus-bruch des Dunklen abzuwarten.

Im großen Laderaum wurde gemurmelt und leise geflucht. Ein Teil der Männer war leicht verletzt worden, anderen setzte die Dunkelheit zu. Aus den Tiefen des Schiffsrumpfs drang Zischen und Blubbern, dazu ein feines Knistern. Alles zusammen hörte sich äußerst bedrohlich an.

Der Lichtschein voraus wies Grymph den Weg. Er schlich hinter dem Piloten und seinen beiden Begleitern her. Vermutlich waren es die technischen Offiziere des brüchigen alten Schiffes.

"Wir haben nur ein paar Stunden Zeit", konnte Grymph den Piloten sagen hören. "Als erstes muß die Luftumwälzung wieder in Gang gebracht werden, sonst gehen wir an unserer eigenen Abluft zugrunde. Wie sieht es sonst aus?"

"Trostlos, aber nicht verzweifelt", antwortete eine mürrische Stimme. Grymph schlich näher heran. "Wir haben genügend Sauerstoff für die nächsten Tage, außerdem genug Wasser. Ob wir jemals wieder den Antrieb einsetzen können, ist eine andere Frage - der letzte Treffer hat allerhand zerstört. Ich fürchte, unser Schiff ist am Ende."

Währenddessen hatten der Erste Offizier auf einer batteriegetriebenen Positronik herumgerechnet. Seine Miene verdüsterte sich.

"Wir haben genau drei Tage Zeit", gab er bekannt. "Wir sind nämlich trotz der Treffer auf Kurs geblieben."

"Bekommen wir bis dahin den Antrieb wieder klar? Ich habe keine Lust, auf der Oberfläche von Seleterf zu zerschellen."

Die Antwort ließ lange auf sich warten.

"Höchstwahrscheinlich nicht."

Das Schweigen, das diesen Worten folgte, hinterließ in Grymph eine seltsame Kälte des Gefühls. Keine Angst, keine Aufregung, nur stumpfe Gleichgültigkeit. Das also war es, wovor er sich gefürchtet hatte - das Ende stand fest und würde sich nicht ändern lassen.

"Wie viele Raumanzüge haben wir an Bord?"

"Für ein Dutzend Leute, höchstens. Niemals genug, um alle von den Leuten des Dunklen in Sicherheit zu bringen."

Grymph schluckte. Vor seinem geistigen Auge spielten sich Schreckenszenen ab - Männer, die wie besessen um die wenigen rettenden Anzüge kämpften. Seltsamerweise berührten ihn diese Bilder nicht mehr - wahrscheinlich, weil er sich eine solche Situation nicht wirklich echt vorzustellen vermochte.

"Macht euch an die Arbeit, Leute", sagte der Kommandant. "Es wird viel zu tun geben."

"Wozu sollen wir uns denn noch abplagen - es ist aus mit uns."

Der Kommandant stieß ein hartes Lachen aus.

"Ich gebe erst auf, wenn dieses Schiff die Oberfläche von Seleterf berührt, keinen Augenblick eher. Es gibt immer und überall einen Ausweg."

Hoffentlich hat er recht, dachte Grynph.

Er hatte genug gehört und schlich sich in die Zentrale zurück. Er war kaum dort angekommen, als die Notbeleuchtung wieder ansprang. Das gleiche rötliche Licht, das ihm vor kurzer Zeit noch als bedrohlich erschienen war, strahlte jetzt lebenverheißende Wärme und Behaglichkeit aus - leider nur für ein paar Augenblicke, dann erinnerte sich Grynph wieder an das Gespräch der Raumschiffsbesatzung.

Der Dunkle war wieder zu sich gekommen, er war außerordentlich still. Er verzichtete darauf, seine Untergebenen zu schelten.

Wenig später kehrte der Kommandant in die Zentrale zurück. Sofort sprach ihn der Dunkle an.

"Haben wir noch eine Chance?" fragte er ohne Umschweife.

Der Gesichtsausdruck des Kommandanten verriet viel Verachtung. Trotzdem klang seine Stimme freundlich.

"Es gibt immer Möglichkeiten. Wir werden sehen und entscheiden, was zu tun ist." "Wohin fliegen wir?" "Nach Seleterf. Der Kurs stimmt." Über das Gesicht des Dunklen flog ein zufriedenes Grinsen. Grynph ahnte, was in dem Erkenner vorging - er rechnete damit, mitsamt einem Raumanzug per Agmehn-dju nach Seleterf gelangen zu können. Was aus seinen Leuten wurde, war ihm augenscheinlich gleichgültig.

Der Kommandant schien die Gedankengänge des Dunklen genau zu begreifen.

"Was immer wir zu unserer Rettung tun", sagte er beiläufig, "die Offiziere werden als letzte davon Gebrauch machen."

"Ich lasse mir keine Vorschriften machen", begehrte der Dunkle auf. Kalt erwiderte der Pilot: "An Bord während eines Fluges gibt es nur einen, der Befehlsgewalt hat. Das ist der Kommandant. Ich entscheide - und du wirst dich fügen."

Der Dunkle kniff die Augen zusammen.

"Das wirst du bereuen", zischte er. Der Pilot machte eine wegwerfende Geste.

"Höchstwahrscheinlich nicht", sagte er ruhig. Er wandte sich ab und überließ es dem Dunklen, den Sinn' dieser kryptischen Antwort zu enträtselfn. Grynph spürte, wie leise Schauer über seinen Rücken krochen. Er suchte sich einen Winkel in der Zentrale und setzte sich hin. Helfen konnte er nicht, höchstens die Arbeiten behindern.

Das Warten war das Schlimmste. Die Untätigkeit gab Zeit für Gedanken, und nichts war leichter, als sich selbst mit Gedanken die Ruhe und den Gleichmut zu nehmen.

Stunden vergingen, in denen nichts geschah. Ab und zu kam einer von der Besatzung in die Zentrale geklettert und erbat neue Anweisungen, verschwand wieder und ließ die Wartenden allein mit ihren Sorgen.

Nach sechs Stunden schalteten sich die Luftumwälzpumpen wieder ein. Der stickige Morderdumpf, den die Eingeschlossenen zu diesem Zeitpunkt hatten atmen müssen, machte einer etwas besseren Luftversorgung Platz.

Es gab genügend Energie für die künstliche Schwerkraft, für die Luftumwälzung und für eine Notbeleuchtung - mehr nicht.

Es lag auf der Hand, daß die Projektoren des künstlichen Schwerefelds eine unglaubliche Menge Energie benötigten - schließlich mußte für diesen Zweck in fünfdimensionale Belange hineingearbeitet werden. Sehr lange konnten die Vorräte der Speicherzellen nicht reichen.

Sollte die künstliche Schwerkraft ausfallen, würden die Besatzungsmitglieder gezwungen sein, die Reparaturarbeiten in der Schwerelosigkeit des freien Fluges durchzuführen. Ob das überhaupt möglich war, war nicht gewiß - es würde in jedem Fall zu einem waghalsigen Unterfangen werden. In der achten Stunde nach dem letzten Treffer war es dann soweit. Grynph spürte, wie er allmählich leichter und leichter wurde, dann war die künstliche Schwerkraft gänzlich verschwunden.

Die Eingeschlossenen im Laderaum fanden das herrlich - nun konnten sie wenigstens die ganze Weite dieses Raumes nutzen und waren nicht mehr gezwungen, eng beieinanderzusitzen.

Eine halbe Stunde "danach setzte die Luftumwälzung wieder aus - Energiemangel.

Grynph spürte, wie ihm der Mund trocken wurde.

Nur das düsterrote Licht der Notbeleuchtung brannte noch - und es schien mit jeder Minute dunkler zu werden.

Irgendwo tief unten im Leib des Schiffes kam alles darauf an, die Energieversorgung zu stabilisieren. Erst wenn es genügend Energie gab, ließ sich das Leben an Bord wieder normalisieren.

Es konnte eine Sache werden, bei der wenige Minuten entschieden.

"Gebt Schlafpräparate aus!" bestimmte nun der Kommandant. "Schläfer brauchen weniger Sauerstoff."

Jeder an Bord wußte, was das hieß - schlug der Reparaturversuch fehl, würden die Männer im Schlaf ersticken. Kein schöner Tod, aber leichter als derjenige der Techniker, die bis zum letzten Augenblick daran arbeiteten, die Überlebenssysteme des Schiffes wieder in Gang zu bringen.

Die Dosis, die jedem einzelnen verabreicht wurde, reichte aus, um eine ganze Gruppe zu narkotisieren - der Pilot rechnete wohl mit ein, daß die Wirkung zum Teil von der fiebrigen Angst der Eingeschlossenen aufgehoben wurde. Auch Grynph konnte spüren, daß er sich gegen den heraufdrängenden Schlaf zu stemmen versuchte.

Er hatte furchtbare Angst vor diesem Schlaf, aus dem es vielleicht kein Erwachen mehr gab, und irgendwann war dann das Medikament stärker als er.

7.

Das erste, was er beim Erwachen spürte, war reine Luft. Tief sog Grynph den Sauerstoff ein. Er brauchte einige Minuten, bis er sich an das Licht gewöhnt hatte - die Rotbeleuchtung brannte noch, ab und zu schaltete sich das Normallicht dazu und erlosch wieder.

In der Zentrale des Transportschiffs saß der Dunkle auf dem Sessel des Piloten. Er schlief noch. Die erschlafften Gesichtszüge zeigten jetzt nichts mehr von der unerbittlichen Härte, die er sonst ausstrahlte.

Die Begleiter des Dunklen lagen auf dem Boden, und Grynph bemerkte verwundert, daß sie nicht mehr bewaffnet waren. Vermutlich hatte die Besatzung ihnen die Kriegswerkzeuge weggenommen.

Bei dem Versuch, sich aufzurichten, konnte Grynph die Schwere seiner Glieder spüren. Das Betäubungsmittel war noch nicht völlig vom Körper abgebaut worden.

Dennoch schaffte es Grynph, sich hinzustellen, auch wenn er sich überall festhalten mußte. Aus dem Laderaum drangen Schnarchgeräusche. Auch die Truppe lag noch im Betäubungsschlaf.

Mit wackligen Beinen schleppte sich Grynph weiter. Er fand einen Wasserhahn, trank und wusch sich schnell - und grinste dazu, weil er kurz an Ashda denken mußte.

Die künstliche Schwerkraft an Bord hatte nicht den üblichen Wert, Grynph besaß keinerlei Erfahrung auf diesem Gebiet. Er schätzte, daß er um etwa ein Drittel leichter war als üblich. Das half ihm dabei, nicht umzufallen, als er das Schiff langsam zu durchstöbern begann.

Wie er nicht anders erwartet hatte, fand er die Besatzung in den hinteren Räumen, nahe den Triebwerken, Reaktoren und Versorgungssystemen. Ein Teil der Leute schlief tief und fest, und ihre Gesichter zeugten von den Strapazen, die sie überstanden hatten.

Den Piloten fand Grynph in der Maschinenzentrale, damit beschäftigt, eine halbgeleerte Flasche zu leeren. Der Geruch verriet, daß es sich um recht hochprozentigen Alkohol handelte. Die anderen Männer im Raum machten ebenfalls einen angetrunkenen Eindruck. Mochten sie, Grynph gönnte ihnen das Vergnügen gern - schließlich hatten sie die An-terferranter an Bord durch ihren mutigen Einsatz gerettet.

Der Pilot wandte sich um, sah Grynph und rülpste laut. Grynph mußte lachen.

"Sieht es so gut aus?" fragte Grynph. "Prächtig", antwortete der Pilot und nahm einen neuen Schluck. Das Zeug hätte Grynph vermutlich die Kehle verätzgt, daher lehnte er dankend ab, als der Pilot ihm von dem Schnaps anbot. Das Fehlen eines Markenetiketts ließ vermuten, daß es sich um Selbstgebranntes handelte.

"Können wir auf Seleterf landen?" fragte Grynph. Er hockte sich neben dem Piloten auf eine fleckige Kiste mit Werkzeug.

"Kommt darauf an", sagte der Kommandant. Sein Atem verschlug Grynph fast die Sprache. "Wir werden in wenigen Stunden das gravitio-nelle Niemandsland zwischen An-terf und Seleterf durchfliegen."

"Das was?"

"Die Zone, in der die Massenanziehung des Mondes und die des Planeten ungefähr gleich stark sind. Danach werden wir langsam auf Sele-terf hinabstürzen - und weil die Triebweke völlig schrottet sind, werden wir dagegen nicht viel unternehmen können."

Der Pilot erleichterte sich durch einen Rülpser, der in dem Raum sogar ein Echo fand. Zudem nahm er einen kräftigen Bissen einer Gewürzswiebel.

"Können wir die Wirkung nicht neutralisieren?" fragte Grynph, der mühsam alles zusammenklaubte, was er an Raumfahrtwissen besaß. "Wir könnten doch die Einwirkung der Massenanziehung von Seleterf durch unsere künstliche Gravitation ausgleichen."

"Können wir, Junge, können wir. Aber dann brauchen wir zwei Wochen, bis wir die Oberfläche erreichen - und so lange reicht unsere Luft nicht aus."

Jäh wurde Grynph wieder hinabgestürzt in die Schwärze der Verzweiflung. War die ganze Mühe nur dazu nütze gewesen, den Todeskampf zu verlängern?

"Und man kann gar nichts machen?"

"Im Augenblick nicht. Aber wir werden sehen. Es wird uns etwas einfallen, schließlich sind wir gerissene Burschen, nicht wahr, Jungs?"

Die seltsame Mannschaft dieses nicht minder absonderlichen Raumschiffs lachte laut und ließ die Flaschen kreisen. Dieser Haufen Anter-ferranter besaß die beneidenswerte Fähigkeit, sich auf das zu konzentrieren, was in der Gegenwart stattfand und sich nicht die Köpfe über mögliche Katastrophen der Zukunft zu zerbrechen.

"Komm, nimm einen Schluck", sagte der Pilot.

"Ich habe noch nichts gegessen", wehrte Grynph ab. Wortlos hielt ihm einer der Männer eine Gewürzswiebel unter die Nase. Grynph hatte die Ahnung, daß er die Freundschaft dieser Männer würde brauchen können, also griff er zu. Zu seiner Überraschung schmeckte ihm diese eigentümliche Kombination von Speise und Trank sogar. Außerdem half ihm der Alkohol, einen Teil seiner Unruhe zu verlieren.

In Gedanken ging er die Problematik dieses Falles durch, versuchte er, einen Weg der Rettung zu finden. Schließlich hatte er eine Idee.

"Wieviel Zeit haben wir noch, wenn wir einhunderttausend Kilometer von Seleterf entfernt sind? Wie lange wird es bis zum Aufprall noch dauern?"

Der Kommandant rechnete die Sache im Kopf durch.

"Bei höchster Geschwindigkeit? Etwas mehr als zwei Stunden. Warum fragst du?"

"Wenn wir nahe genug heran sind, können wir einen Teil der Leute an Bord nach Seleterf befördern -Ag-mehn-dju!" Die Männer sahen sich an. "Das ist

eine Möglichkeit", sagte der Pilot gedehnt. "Ein solcher Notfall rechtfertigt wohl solch eine Maßnahme."

"Wenn wir die Mehrzahl der Männer nach Seleterf gebracht haben, dann können sie von dort aus den Rest der Leute nachholen - auf dem gleichen Weg. So können wir alle sicher den Mond erreichen."

"Wir müßten dazu allerdings einen Platz finden, an dem es Luft für uns gibt", wandte einer der Offiziere ein. Die wichtigsten Leute dieser Besatzung waren schwer zu erkennen, da ihre Rangabzeichen völlig verdreckt waren.

"Der Dunkle müßte einen solchen Ort kennen", sagte Grynph schnell. "In manchen Bereichen der Mondanlagen müßte die Belüftung noch funktionieren, dort wären wir sicher."

Der Pilot schlug Grynph auf die Schulter.

"Prächtig, Junge, dieser Einf all ist prächtig. Damit können wir es schaffen. Kommt, wir wollen uns einmal mit dem Anführer dieser Bande unterhalten."

Die Erkenner des Wahren eine Bande zu nennen entsprach zwar den Tatsachen, erforderte aber eine gehörige Portion Mut angesichts der Tatsache, daß mehr als einhundert dieser Banditen sich an Bord befanden. Der Kommandant des Transporters schien ein Mann zu sein, dem Furcht fremd war.

Die Gruppe bahnte sich durch die Menschenknäuel im Laderaum den Weg zurück in die Zentrale. Dort war der Dunkle inzwischen erwacht. Er war ärgerlich.

"Wo sind unsere Waffen?" fragte er sofort. "Ich verlange, daß man uns sofort unsere Waffen zurückgibt."

"Später", entgegnete der Kommandant. "Es kann hier jederzeit zu kritischen Situationen kommen, und ich habe keine Lust zu erleben, daß jemand in Panik mit seiner Waffe hantiert."

"Ich verlange ..."

"An Bord habe ich zu befehlen", gab der Pilot gelassen zurück.

"Ich werde dich erschießen lassen", drohte der Dunkle. Daß ihm in Gegenwart seiner Gefolgsleute offen getrotzt wurde, erregte ihn sehr.

"Später gern, jetzt nicht."

Auch diese knappe Antwort war wenig dazu angetan, die Laune des Dunklen zu heben.

"Wo genau sollten wir euch absetzen?" fragte der Kommandant. Zielsicher blies er dem Dunklen seinen geruchsstarken Atem ins Gesicht.

Zähneknirschend ertrug der Erkenner diese Herausforderung.

"Auf der Rückseite des Mondes", antwortete er, undeutlich vor Wut.

"Können wir nicht mehr anfliegen. Kennst du einen Landeplatz auf der uns zugewandten Seite?"

"Nein", stieß der Dunkle hervor.

"Dann überleg noch einmal - es gibt eine Möglichkeit, die gesamte Besatzung zu retten. Das Schiff werden wir natürlich verlieren, aber dafür werde ich von euch Erkennern Ersatz bekommen."

"Du wagst es, das Wahre mit Forderungen zu behelligen?"

"Ich wage alles, wenn es nötig ist", lautete die kühle Antwort. Der Pilot trug den Plan vor, den Grynph ausgebrütet hatte. Anständigerweise erwähnte er ganz besonders Grynphs Rolle.

Der Dunkle sah Grynph giftig an. Der hatte große Mühe, dem Blick standzuhalten, aber er schaffte es.

"Im Finden von Ausflüchten und Tricks scheinst du sehr gut zu sein", bemerkte der Dunkle, als der Pilot geendet hatte.

"Ich würde gern weiterleben", sagte Grynph. "Mir fehlt jede Befähigung zum Heldentod."

Der Dunkle lächelte böse.

"Laßt mir Zeit zum Nachdenken", sagte er und wandte sich ab. "Ich werde einen Weg finden."

Auf dem Tisch lag die Metallkapsel, die die Botschaft des Dunklen enthielt. Unwillkürlich sah Grynph alle paar Augenblicke nach dem Behälter. Wie die Botschaft lautete, wußte er nicht - aber etwas anderes war dabei herausgekommen.

Der Informant, dem Dwin und seine Erkenner ihre präzisen Informationen verdankten, saß auf dem Mond Seleterf. Die Botschaft war für den Spion bestimmt.

Grynph wußte, wie waghalsig das Unternehmen war, das in diesen Augenblicken eingeleitet wurde.

Per Ag-mehn-dju sollte die Kapsel dem Verräter in den Reihen der Aktiven zugespielt werden. Das war natürlich erst möglich, wenn sich das Transportschiff in immer schneller werdendem Fall auf Seleterf dem Mond auf 100 000 Kilometer genähert hatte.

Danach blieben nach den Berechnungen der tragbaren Positronik genau zwei Stunden und neunund-zwanzig Minuten. In dieser Zeit mußte der Verräter einen geeigneten Raum finden, ihn mit Sauerstoff fluten und - ebenfalls per Ag-mehn-dju - dem Dunklen die Koordinaten dieser Räumlichkeiten zukommen lassen.

Was es bedeutete, einen so vergleichsweise winzigen Metallbehälter über mehrere zehntausend Kilometer anzupeilen und herzuschaffen, vermochte sich Grynph nur andeutungsweise vorzustellen.

War die Nachricht angekommen, konnte das Fluchtmanöver eingeleitet werden. Der Dunkle hatte seine Leute in Gruppen eingeteilt. Die Reihenfolge, in der jeder einzelne in Sicherheit gebracht werden sollte, war genau ausgeklügelt worden.

"Noch drei Sekunden!"

Der Dunkle hatte darauf bestanden, daß seine Kämpfer ihre Waffen mitnahmen. Das erschwerte die Aufgabe, schließlich mußte auch das nicht gerade geringe Gewicht dieser Waffen durch geistige Kräfte über eine gewaltige Distanz bewegt werden. Es würde auf einen paramentalen Kraftakt

hinauslaufen, der jederzeit in eine Katastrophe mit tödlichem Ausgang umschlagen konnte.

"Zwei Sekunden!"

Grymph schluckte. Der Pilot und die anderen Besatzungsmitglieder hatten erklärt, daß sie das Schiff als letzte verlassen würden. Grymph hatte sich ihnen angeschlossen, wenn auch zitternd. Der Blick, mit dem der Dunkle seine Entscheidung begleitet hatte, war in seinem Gedächtnis festgebrannt - es war die Verkündigung eines Todesurteils.

"Noch eine Sekunde!"

Sie schien sich so endlos zu dehnen wie der Weltraum. Eine Ewigkeit schien verstrichen zu sein, als Grymph das Kommando hörte:

"Jetzt!"

Im nächsten Augenblick war die Metallkapsel verschwunden. Jetzt begann die Zeit des Wartens.

Eines war jedem der Männer an Bord klar:

Erreichte diese Botschaft den Empfänger nicht, dann war die Mehrzahl der Anteferranter an Bord verloren. Nur für einige wenige gab es die Möglichkeit, sich mitsamt einem raumtüchtigen Anzug nach Seleterf versetzen zu lassen. Der Rest hatte keine Hoffnung mehr.

Grymph hielt sich im Hintergrund. Er beobachtete die anderen. Der Dunkle zeigte eine gezwungene Gelassenheit, seine unmittelbaren Begleiter waren sichtlich aufgeregt. Der größte Teil der Kämpfer hingegen war ruhig. Einige der Männer spielten, andere schliefen sogar.

Unerschütterlich zeigte sich der Kommandant des Schiffes, das immer schneller auf den Mond hinabstürzte. Er schien nur mit seiner Schnapsflasche beschäftigt zu sein und sich ansonsten um nichts zu kümmern. Nur Grymph bemerkte, daß der Raumfahrer immer wieder mit schnellen Augenbewegungen, hellwach und konzentriert, die anderen an Bord musterte.

Minuten vergingen in quälender Langsamkeit.

"Bildet einen Block", forderte der Dunkle seine Männer auf. "Holt den Behälter zurück!"

Grymph konnte sehen, wie sich die Männer anstrengten, um diesen Wunsch erfüllen zu können.

Gedämpfter Jubel brach aus, als wenige Minuten nach diesem Befehl der Behälter aus dem Nichts wieder auftauchte. Scheinbar unversehrt und ungeöffnet lag er auf dem Tisch, an der gleichen Stelle, an der er zuvor gelegen hatte.

Der Dunkle stürzte nach vorn und öffnete die Nachrichtenkapsel - sie war leer, die Nachricht hatte einen Empfänger erreicht.

Die Seufzer der Erleichterung waren laut. Der erste Teil des wahnwitzigen Unterfangens war geglückt.

Grymph warf einen Blick auf die Uhr. Seit dem Beginn der Aktion waren zweiunddreißig Minuten vergangen. Es blieben noch fast zwei Stunden.

Grymph versuchte sich vorzustellen, was sich jetzt auf beziehungsweise unter dem Mond abspielte. Der Verräter mußte sich entfernen und einen bisher nicht benutzten Raum mit Sauerstoff fluten. Dann mußte er die genauen Koordinaten des Raumes feststellen und in eine zweite Nachrichtendose stecken. Sie sollte auf dem gleichen Weg wie die erste Kapsel den Dunklen erreichen. Erst wenn dieser Teil abgeschlossen war, konnte die Flucht beginnen.

Wieder verging eine Viertelstunde.

Der Dunkle befahl die Kontaktaufnahme, aber es gab keine Nachrichtenkapsel, die man hätte heraufholen können. Grymph spürte, wie sich unter den Erkennern des Wahren wieder Nervosität zu verbreiten begann. Er selbst war erstaunlich ruhig.

Nach weiteren fünfzehn Minuten ließ der Dunkle einen neuen Block bilden. Das Raumschiff war in dieser Zeit immer schneller geworden, und dieser Effekt machte sich beim Ag-mehn-dju bemerkbar. Die Männer mußten sich mehr konzentrieren, zumal ihr Zielgebiet nicht größer als eine Handspanne war.

Schreie klangen durch die Zentrale. Eine Briefbox war aufgetaucht. Hastig entfernte der Dunkle den Deckel. Über sein Gesicht flog ein Lächeln des Triumphs.

"Hier, das sind die Koordinaten", sagte er. Er zeigte den Zettel herum. Grymph erlebte einen Augenblick seltsamer geistiger Klarheit - er interessierte sich überhaupt nicht für die Koordinaten. Er versuchte vielmehr auf der dünnen, zerknitterten Folie den Namen des Schreibers herauszufinden. Eine Unterschrift fehlte, statt dessen war ein Zeichen zu sehen, ein seltsam geformtes Amulett, von dem sich Grymph die Konturen einprägen konnte, dann hatte er den optischen Kontakt zu der Nachricht verloren.

"An die Arbeit", bestimmte der Dunkle. "Wer ist der erste?"

Der betreffende Anterferranter schwitzte vor Angst, obwohl er einen Raumanzug trug. Die Scheibe des Helmes war von innen beschlagen.

"Schafft ihn von Bord!"

Grymph hörte noch den gedämpften Schreckensschrei, den der Mann ausstieß, dann war er verschwunden.

"Laßt ihm Zeit, sich umzusehen", bestimmte der Dunkle.

"Wenn wir ihn sofort zurückholen ..."

Der Dunkle wischte den Einwand mit einer herrischen Geste weg. Er ließ fünf endlos lange Minuten verstreichen, bis er den Befehl gab, den Mann an Bord des Raumschiffes zurückzuholen.

Der Mann war unversehrt, und er hatte den Raumanzug geöffnet. Es gab Luft am Zielort.

"Dann an die Arbeit", bestimmte der Dunkle. "Einer nach dem anderen." Grymph, an eine Strebe gelehnt, sah zu, wie die Invasion Seleterfs vollzogen wurde. Einer der Kämpfer nach dem anderen verschwand von Bord des

Raumschiffes und kam irgendwo unter der Oberfläche von Seleterf heraus. Sobald die Kopfstärke des Landungstrupps ausreichte, griffen sie von unten her in das Geschehen ein und holten Besatzungsmitglieder zu sich. Immerhin nahm der Vorgang Zeit in Anspruch. Keiner der Männer war ein Spezialist in der Kunst der indirekten Teleportation. Immer wieder mußten die Gruppen kleine Pausen einlegen, um Kräfte zu sammeln und sich zu erholen.

Dennoch ging der Abtransport zügig vonstatten. Gegenüber dem errechneten Zeitplan hatten die Erkenner bald einen kleinen Vorsprung herausgeholt.

Schließlich war nur noch der Dunkle übrig - und die gesamte Stammbesatzung des Transportschiffs, das seinem Ende entgegenstürzte. "Jetzt du", sagte der Pilot. Er schwankte leicht.

Er hatte die beiden Worte noch nicht ausgesprochen, als der Dunkle auch schon verschwunden war. Blitzartig wechselte der Kommandant die Rolle. Die Flasche fiel ihm aus der Hand, seine Bewegungen wurden schnell und zielsicher, die Sprache klang befehlsgewohnt und energisch.

"Holt die Anzüge heraus und beeilt euch, wir haben nicht viel Zeit."

Es war nun leicht für den Dunklen, die Restbesatzung dem Tod zu überantworten - er brauchte seinen Männern nur zu befehlen, die Transportaktion abzubrechen. Dann mußten die Opfer zusammen mit dem Schiff auf der Oberfläche von Seleterf zerschellen.

"Und was wird nun aus uns?"

Der Pilot grinste, während er mit raschen, geschmeidigen Bewegungen den Anzug überstreifte. Trotz der Eile nahm er die Kontrolleri mit großer Sorgfalt vor.

"Ich rechne mit der Bosheit dieses Verbrechers und mit seiner Vorsicht. Natürlich will er uns töten. Und er weiß auch, daß ich seine Absicht durchschaut habe. Wenn ich mich trotzdem darauf eingelassen habe, daß wir als letzte von Bord gehen, dann wird er annehmen müssen, ich hätte noch einen geheimen Trumpf in der Hinterhand. Folglich muß er etwas unternehmen, damit wir das Schiff nicht landen können."

"Und was wird er tun?"

"Ich nehme an, er wird uns - wie versprochen - von seinen Leuten aus dem Schiff holen lassen. Ich nehme allerdings auch an, daß der Raum, in dem wir herauskommen werden, kalt und leer sein wird wie der Weltraum selbst."

Die Verschlüsse rasteten ein. Jetzt kam die Stimme des Kommandanten aus den winzigen Helmlautsprechern.

"Ein gefährliches Spiel, das du da spielst."

"Ich werde es gewinnen", versprach der Pilot. Einen Herzschlag später war er verschwunden.

8.

Die Handscheinwerfer flammten auf. In ihrem kräftigen Licht sah Grynph als erstes auf das Kombiinstrument am Handgelenk seines Raumanzugs. Es war so, wie der Pilot es vorhergesagt hatte - die Umgebung war luftleer, dazu weltraumkalt.

Grynph ließ den Strahl des Scheinwerfers wandern. Der Lichtfleck auf dem Boden wanderte über eine von kleinen Kratern durchsetzte Staubfläche, tastete sich an einem knapp fünfzig Schritte hohen Ringwall in die Höhe und verlor sich dann in der Dunkelheit.

Es war klar, wo die Gruppe herausgekommen war - irgendwo auf der Oberfläche des Mondes.

Grynph sah, wie sich die Arme des Kommandanten bewegten. Nicht reden, besagte die Geste. Grynph vermutete, daß die Helmfrequenzen abgehört wurden - möglicherweise von dem geheimnisvollen Informanten auf Seleterf. Eine rasche Überprüfung ergab, daß die Männer des Dunklen ihre Opfer eng beieinander in diesem Ringwall abgesetzt hatten. Niemand fehlte.

Der Kommandant forderte seine Leute auf, sich dicht aneinanderzu-drängen. Als Schallkontakt mußten die Hohlkörper der Helme dienen. Die Verständigung war schlecht, aber verständlich.

"Benutzt die Funkgeräte nur im äußersten Notfall", hörte Grynph den Kommandanten sagen.

In dieser Notlage tat es gut zu wissen, einen so erprobten Weltraumkämpfer wie diesen altgedienten Raumfahrer bei sich zu haben, der nie die Nerven verlor.

"Wo mögen wir sein?" fragte einer. Auf diese Frage hätte auch Grynph gern eine Antwort gehabt.

"An dem Punkt der Oberfläche, der möglichst weit von allen Stationen entfernt ist. Der Dunkle will verhindern, daß man unsere Leichen findet. Und dafür gibt es nicht viele Flecken auf der Oberfläche. Folgt mir, Männer."

Der alte Raumfahrer ging voran. Die niedrige Massenanziehung des Mondes machte weite Sätze möglich, wie sie auf Anterf selbst von Hochleistungsathleten nicht fertiggebracht worden wären. Grynph hatte einige Schwierigkeiten, sich mit die-, sen Verhältnissen anzufreunden, aber schließlich schaffte er es.

Unterwegs sah er zum erstenmal seinen Heimatplaneten aus dem Weltraum, und im gleichen Augenblick wurde er sich darüber klar, was astronomische Angaben wirklich bedeuteten.

Was er sah, war eine halb erleuchtete Scheibe, eine Fläche aus Braun und Grün und Blau, von grellweißen Schlieren überzogen. Er konnte sie mit der Fläche einer ausgestreckten Hand bedecken.

Hinter dem Handschuh verschwanden einige Kontinente, von denen jeder mehrere Landstriche aufwies mit großen, weit voneinander entfernten Städten. Jede dieser Städte hatte Bezirke, Wohnblocks und Häuser - und

irgendwo saß jetzt möglicherweise Ashda in einer Erdhöhle und bangte um Grynph.

Seltsamer Gedanke, überfiel es Grynph. Etwas so wenig Greifbares wie ein Gefühl, eine Erinnerung, ist in der Lage, solch gewaltige Distanzen zu überbrücken.

In der körperlichen Welt war Grynph weit weniger behende. Der Gedanke an Ashda störte seine Konzentration und prompt verfehlte er den Aufsprung, schlug der Länge nach auf den Boden und überschlug sich mehrmals. Dabei kollerte er über den Rand eines tiefen Grabens und stürzte in die Tiefe.

Grynph stieß einen Schrei aus. Er spannte die Muskeln an und versuchte mit beiden Füßen nach unten zu treten. Irgend etwas bekam er tatsächlich unter die Füße, und mit Aufbietung aller Kraft schnellte er sich nach oben und bekam im Aufschwung die Kante des Grabens zu fassen. Danach dauerte es nicht mehr lange, bis er wieder einigermaßen sicher auf dem Boden von Seleterf stand, etwas außer Atem, mit allen Zeichen des ausgestandenen Schreck-kens im Gesicht.

Der Kommandant verzichtete darauf, Grynph zu schelten - wahrscheinlich hatte er dem Gesicht des jungen Anterferranters angesehen, daß der Schreck Tadel genug gewesen war.

Weiter ging der Marsch, der eher einer Mischung aus Sportveranstaltung und Flug glich.

Es war Grynph ein Rätsel, woher sich der Raumfahrer so gut auskannte - er schien jedenfalls sehr genau zu wissen, wohin er sich zu wenden hatte, und das in einer Landschaft, in der es eine erschreck-kende Mischung aus verwirrender Vielfalt und lähmender Einöde gab. In der stetigen, unaufhörlichen Abfolge von kleinen und großen Kratern, tiefen Rissen, staubgefüllten Gräben, Bruchkanten und Aufwerfungen verlor man sehr bald die Übersicht, aller Gestaltvielfalt zum Trotz.

Grynph konnte nur hoffen, daß der alte Raumfahrer nicht einfach aufs Geratewohl seinen Weg nahm. Zu vielen Überlegungen dieser Art fand Grynph allerdings wenig Zeit. Er mußte aufpassen, daß er mit den anderen Schritt hielt, deren Erfahrung im Umgang mit fehlender oder geringer Massenanziehung recht groß zu sein schien.

Endlich gab der Pilot das Zeichen zum Halt, und Grynph war sehr erleichtert darüber. Er schwitzte stark, und sein Atem ging schnell und stoßweise. Ein Blick auf das Kombiinstrument zeigte, daß die Atemluft noch für geraume Zeit ausreichen mußte.

Der Pilot deutete auf den Boden, wo nichts zu erkennen war, was einen Aufenthalt gerechtfertigt hätte. Einen kurzen Augenblick amüsierte: sich Grynph über die Tatsache, daß er von diesem Mann, der die Verantwortung für das Leben der ganzen Gruppe übernommen hatte, noch nicht einmal den Namen kannte.

Die Raumfahrer knieten nieder. Mit den behandschuhten Händen wischten sie über den Boden, der an dieser Stelle erstaunlich eben wirkte. Der Grund

dafür war ein stählernes Schott, das offenbar seit geraumer Zeit nicht mehr benutzt worden war, wie die dicke Schicht von Gesteinsstaub und Geröll bewies, die sich auf der Einstiegsfläche angesammelt hatte. Vielleicht war das allerdings auch nur zur Tarnung so angelegt worden.

Mitten auf dem Oval des Schotts war eine Zehnertastatur zu erkennen. Ohne zu zögern, tippte der Pilot eine Zahlenkombination ein - und zu Grynphs Erstaunen stieg die schwere Metallplatte einen halben Schritt in die Höhe und schwang dann zur Seite. Eine dunkle Öffnung wurde sichtbar, im Licht der Scheinwerfer tauchten dann Stufen auf.

Nacheinander stiegen die Männer in den Schacht hinab. Grynph sah zu, daß er in der Nähe des Anführers blieb, der sich bewegte, als sei er in dieser geheimnisvollen Anlage groß geworden.

Nach knapp einhundert Stufen endete die Wendeltreppe in einem völlig leeren Raum. An der Wand war ein Schaltkasten zu sehen, auch er mit einem Zehnertastfeld verschlossen. Auch hier zögerte der Pilot nicht lange. Der Verschluß öffnete sich bald und ließ eine Reihe von Schaltern sehen. Mit einem der Kipphebel ließ der Kommandant das Schott wieder zufahren, mit einem anderen sorgte er dafür, daß Atemluft in den Raum geblasen wurde. Als die Kombiinstrumente vom roten in den grünen Bereich wechselten, gab er das Zeichen, daß die Helme geöffnet werden konnten. Die Luft, die Grynph entgegenschlug, war kühler als die aus den Tanks, außerdem machte sie einen muffigen Eindruck. Diese Örtlichkeiten schienen lange Zeit keinen Besucher mehr gehabt zu haben.

"Wo sind wir überhaupt?" fragte Grynph, der seine Neugierde nicht zu bezähmen vermochte.

"Geheimstation Gorrn", sagte der Pilot ruhig. "Ihr könnt die Anzüge ablegen, wir werden sie nicht mehr brauchen."

Er achtete aber darauf, daß die Monturen in Halterungen aufgehängt wurden. Robotautomaten übernahmen die Aufgabe, in den nächsten Stunden die Tanks mit Luft zu füllen und die Energiezellen bis zur Höchstleistung aufzuladen. Wer als nächster diesen Raum aufsuchte, konnte auf einsatzklare Raumanzüge zurückgreifen. Alles sprach dafür, daß diese Anlage schon vor langer Zeit sorgsam geplant und eingerichtet worden war. Inzwischen hatte sich auch die Beleuchtung eingeschaltet. Eine der Röhren war defekt - Grynph, der die Lebensdauer dieser Leuchtkörper kannte, überschlug, daß die Station fast ein Jahrhundert alt sein mußte.

Der Raum erwies sich nach und nach als eine wahre Schatzkammer. Mit Handgriffen und Schaltungen, die langjährige Übung verrieten, öffnete der Pilot Nebenkammern - einen Raum, in dem Nahrungsmittel* und Frischwasser zu finden waren, eine großzügig eingerichtete Hygienezelle, die wegen Zeitmangels nicht benutzt werden konnte, und zuletzt eine gutgefüllte Waffenkammer.

Grynph wagte eine Vorhersage.

"Du bist kein normaler Raumfahrer", sagte er dem Piloten ins Gesicht.

"Möglicherweise", lautete die Antwort, die Grynph keinen Schritt weiterbrachte. Er erkannte allerdings, daß er aus dem energischen Mann keine weiteren Erkenntnisse herausholen würde, daher verlegte er sich aufs Beobachten.

In einem weiteren Nebenraum befand sich der Eingang zu einem schmalen Antigravschacht, der allerdings außer Betrieb war. Statt dessen gab es eine aus der Wandung herausgeklappte Serie von dicken Sprossen. Grynph war dankbar, daß der Schacht nicht ausgeleuchtet war - er hätte schwerlich den Mut aufgebracht, Hunderte von Sprossen in eine gefährlich gähnende Tiefe zu klettern. •

Der Schacht war so eng, daß jeweils nur ein Mann ihn benutzen konnte. Nacheinander stiegen die Raumfahrer hinab, ein Schalter sorgte dafür, daß die Einstiegskammer wieder verschlossen wurde.

Die Handscheinwerfer, die an den Gürteln baumelten, leuchteten den Abstieg aus. In den hin und her schwingenden Lichtstrahlen war es nicht einfach, die Sprossen zu sehen. Grynph verließ sich daher nach kurzer Zeit auf sein Gefühl und versuchte, einen gleichmäßigen Rhythmus in seine Bewegungen zu bringen.

Schweigend kletterte die Gruppe in die Tiefe. Wieviel Mondgestein sie dabei senkrecht durchquerten, konnte Grynph nicht einmal abschätzen, er spürte nur, daß die Kletterei eine Ewigkeit zu dauern schien.

Am Ende des Schachtes wartete die nächste Überraschung - eine Röhrenbahn.

Genauer gesagt war es eine Transporteinrichtung, die wohl eher für Güter als für Menschen gedacht war. Raketenähnliche Behälter, die gerade groß genug waren, einen Mann aufzunehmen, wurden durch Magnetfelder beschleunigt und bewegt.

Grynph fiel auf, daß sämtliche Einrichtungen dieser Station auf sehr veralteten technischen Grundlagen beruhten. Nirgendwo gab es Gerätschaften, deren Funktionsprinzip in irgendeiner Form höher-dimensionale Mathematik in Anspruch nahm. Es sah danach aus, als sollten diese Einrichtungen nicht ortbar für irgendwelche Feinde sein.

Gern hätte Grynph gefragt, aber er ahnte, daß er keine Antwort bekommen würde.

"Einer nach dem anderen", bestimmte der Raumfahrer, den Grynph inzwischen in Verdacht hatte, eine Art Geheimpolizist zu sein. "Ich nehme die erste Reise, ihr anderen folgt mir nach."

Grynph spürte, wie sich sein Magen verknotete angesichts der Vorstellung, flach auf dem Rücken liegend durch eine endlos lange Röhre katapultiert zu werden. Wenn die Technik dieses Transportsystems versagte, hing er irgendwo in einem Schacht fest, der so eng war, daß es keinerlei Fluchtmöglichkeit gab.

Die anderen schienen solche Angst nicht zu kennen. Der Pilot stieg ein, legte sich auf den Rücken und klappte den Deckel des Transportbehälters über

sich zu. Einen Augenblick später hatte ihn das magnetische Beschleunigungsfeld erfaßt und in den dunklen Schacht gestoßen, der seitlich aus dem Raum herausführte.

"Jetzt du!"

Grymph wollte protestieren, aber bevor er dazu kam, lag er schon auf dem Rücken, der Deckel klappte zu, und es wurde dunkel um Grymph. Er spürte den kurzen Schub der Beschleunigung, danach war es entsetzlich still um ihn. Nur seine Atemgeräusche konnte er hören.

Er hörte, daß er immer schneller atmete, bekam Angst zu erstickten und schnappte gierig nach Luft. Gerade noch rechtzeitig kam ihm zum Bewußtsein, daß er sich so in eine regelrechte Panik hineinsteigerte. Er nahm allen Mut zusammen, konzentrierte sich und kämpfte seine Furcht nieder.

Der Behälter war so eng, daß Grymph nicht die Hand vor Augen führen und auf die Uhr sehen konnte. Er konnte praktisch kein Glied rühren, und er begann stark zu schwitzen.

Irgendwo auf einer freien Fläche hätte er eine Stunde in exakt der gleichen Lage ruhig verbringen können, aber hier, wo er gezwungen war, mit an den Leib gepreßten Armen zu liegen, überfiel ihn ein ungeheuerer Bewegungsdrang. Es war eine Tortur, in dieser Dunkelheit und Stille bewegungslos dazuliegen. Am schlimmsten war das Gefühl, ausgeliefert zu sein, nicht das geringste zur eigenen Rettung tun zu können, falls es einen Unfall gab.

Als der Deckel endlich aufklappte, Licht und Luft ins Innere strömten, da war Grynphs Pelz völlig durchnäßt. Er stieß einen lauten Seufzer aus, und so schnell wie noch nie in seinem Leben kam er auf die Beine. Der Kommandant, der die gleiche Reise vor ihm gemacht hatte, war völlig trocken, und Grymph schämte sich ein wenig für seine Angst.

"Gut gemacht, Junge", lobte der Pilot und sah Grymph lächelnd an. "Nicht jeder übersteht die erste Fahrt so gut wie du. Ich habe Männer gesehen, die unterwegs ohnmächtig geworden sind, und einer ist sogar vor Angst gestorben,"

"Das kann ich mir vorstellen", murmelte Grymph kaum hörbar.

Als die ganze Gruppe versammelt war, führte der Kommandant sie zu einer Schautafel. Dort waren große Gebiete des Mondes Seleterf schematisch dargestellt, hauptsächlich jene Regionen, die von den Anterfer-rantern technisch genutzt wurden. Weitere Bereiche waren dunkel, nur einige wenige Stellen waren erleuchtet.

"Dies sind die Regionen, die uns im Augenblick zur Verfügung stehen", erklärte der Kommandant. Grymph fand die Wandlung dieses Anterfer-ranters erstaunlich; von dem Gehabe eines trunksüchtigen Kommandanten eines Seelenverkäufers von Raumschiff war nichts mehr zu erkennen - so wie er sich jetzt betrug, erinnerte er Grymph unwillkürlich, an Narrm.

"Die dunklen Felder werden von der Positronik beeinflußt und stehen uns nicht zur Verfügung. Diese hellen Flächen können wir bewirtschaften. In dieser Sektion" - er deutete mit der Hand auf eine größere Fläche - "wird TEUCER gebaut. Hier stehen wir, und dort hat sich der Dunkle samt seinen Kämpfern absetzen lassen. Ihr könnt sehen, daß wir ihnen sehr nahe auf den Pelz gerückt sind."

"Können wir die anderen nicht warnen?" fragte Grynph.

"Der Informant ist darunter", sagte der Anführer. "Da wir nicht wissen, wer diese Person ist, dürfen wir keinesfalls das Risiko eingehen, unsere Freunde in der TEUCER-Sek-tion zu warnen - diese Warnung kann auch den Verräter erreichen, der dann wieder den Dunklen informiert. Unsere Aufgabe besteht darin, auf Schleichwegen die Gruppe des Dunklen zu erreichen, sie zu stoppen, einzukreisen und gefangenzunehmen."

Grynph stieß heftig die Luft aus. Die Truppe des Dunklen war den hier versammelten Kämpfern mehr als fünfmal überlegen, aber das schien den Kommandanten nicht zu kümmern.

"Wir werden diesen Weg nehmen. Ich vermute, daß der Dunkle langsamer als wir vorgehen wird. Sein Ziel ist, nicht nur TEUCER zu erobern, sondern auch die Techniker und Wissenschaftler gefangenzunehmen. Er wird versuchen, keinen entkommen zu lassen. Das kostet Zeit, die wir nutzen werden. Seid ihr klar?"

Ein kurzes Murmeln der Männer bewies, daß sie bereit waren.

"Du bleibst besser hier zurück. Wir holen dich später ab", sagte der Kommandant und sah Grynph freundlich an.

"Ich will mitkommen", hörte sich Grynph sagen. "Es wird zu Kämpfen kommen",

gab der Kommandant zu bedenken.

Wieder glaubte Grynph seine eigene Stimme als ein Fremder zu hören.

"Ich möchte trotzdem mitkommen."

"Du bist alt genug, zu wissen, was du tust. Dann los, Männer. Haltet die Waffen klar."

Die nächsten Minuten verbrachte Grynph wie in einem Traum. Er hastete mit den anderen durch Räume und Flure, durchquerte unbeleuchtete Hallen, hörte, wie Schritte hinter ihm leise schlössen. Ab und zu war ein Kommando zu hören, sonst nur das leise Geräusch der Schritte.

Grynph war wie berauscht von seinem eigenen Mut.' Daß er sich gegen seine ungeheure Angst dafür entschieden hatte, diese lebensgefährliche Tour mitzumachen, versetzte ihn in ein überschwengliches Stimmungshoch, in dem er nur wenig von dem mitbekam, was in seiner Nähe vonstatten ging. Statt dessen spürte er etwas von der Macht, die ihm die Waffe in seiner Hand verlieh, über Leben und Tod zu entscheiden.

Vielleicht war' er es, der den Dunklen zur Strecke brachte - er, Grynph. Vorher verängstigt und verschüchtert, von allen herumgeschubst und gestoßen, er wollte den Erzschorken zur Strecke bringen ...

Ein Rippenstoß brachte Grynph in die Wirklichkeit zurück. Er prallte heftig gegen seinen Vordermann.

"Paß besser auf", sagte der Kommandant, und dieser ruhige Tadel brachte Grynph ein wenig auf den Boden der Tatsachen zurück.

"Verteilt euch. Du bleibst in meiner Nähe."

Die Männer schwärmt aus. Jeder einzelne schien genau zu wissen, welche Aufgabe er zu erfüllen hatte.

"Geschossen wird erst, wenn ich

den Befehl dazu gebe. Und selbstverständlich nur im äußersten Notfall mit tödlicher Wirkung - es sind tapfere Männer, die wir vor uns haben.

Verbrecher sind ihre Anführer, die sie belügen und betrügen."

Ein kurzer Rundblick. Grynph spürte sein Herz klopfen.

"Angriff!"

9.

Die Schulter brannte wie Feuer. Der Schmerz pulsierte heftig, jagte den Rücken hinunter und bohrte sich in den Leib. Grynph war nur leicht getroffen worden, aber das nahm dem Schmerz nichts von seiner Heftigkeit.

Über ihm zuckte das Gespinst der Waffenstrahlen.

Das Gefecht war anders verlaufen, als es sich der Kommandant wohl vorgestellt hatte. Die Überraschung beim Eindringen in den Raum war nur von kurzer Dauer gewesen, dann hatten sich die hervorragenden Kämpfer des Dunklen gefaßt und das Feuer erwidert. Anders als die Männer der Raumschiffsbesatzung verwendeten sie Schußwaffen mit tödlicher Wirkung. Mit fliegenden Händen wechselte Grynph das Magazin aus.

Er lag in Deckung hinter einem Stück herabgebrochener Decke. Eine Wurfgranate hatte einen Teil des Raumes zusammenstürzen lassen. Grynphs Pelz war verdreckt. Der herunterrieselnde Staub wurde vom Schweiß in die feinen Haare geklebt.

Es klackte leise, als das Magazin einrastete. Der Kampf konnte weitergehen. Längst hatte Grynph die Übersicht

verloren. Er wußte nur noch, daß neben ihm seine Kameraden kämpften, daß voraus sich die Männer des Dunklen verschanzt hatten und dank ihrer Übermacht wenig zu befürchten hatten.

Wieder kam eine Wurfgranate herangeflogen. Grynph riß die Waffe hoch und feuerte. Er traf das Geschoß mitten im Flug. Wie alle seine Gefährten hatte auch Grynph seine Waffe so eingestellt, daß sie Schockwirkung erzielte - zum einen eine rein physische Gewalt, die den Getroffenen einfach umwarf, zum anderen eine blitzartige Lähmung des betroffenen Nervensystems zur Folge hatte. Nerven besaß die Granate nicht, wohl aber einen Körper, der unter der Wucht des Treffers nicht nur seinen Flug stoppte, sondern sogar ein beträchtliches Stück zurückgetrieben wurde. Noch in der Luft detonierte der Sprengkörper. Schreie wurden laut. Wieder brach ein Stück aus der

Decke. Grynph warf sich ohne nachzudenken zur Seite, und wieder einmal hatte er Glück. Nach dem letzten Treffer noch zur Hälfte im Gestein verankert, löste sich nun das Dek-kenstück. vollständig und krachte mit großem Getöse auf den Boden, genau dort, wo Grynph gerade noch, gelegen hatte. Staub wirbelte auf. Für einige Sekunden war allen Beteiligten die Sicht genommen. Die Erkenner hinderte das nicht daran, ziellos mit ihren automatischen Waffen Feuerstöße in die Richtung der vermuteten Gegner abzugeben.

Grynph robbte vorwärts. Er wollte sich eine neue Deckung suchen. Dann stieß er auf einen seiner Kameraden, der schwer getroffen reglos auf dem Boden lag. Grynph nahm eine Hand von der Waffe, fühlte nach dem Puls und stellte fest, daß der Mann noch lebte.

Mit allen Kräften schob Grynph den Körper vor sich her. Aufzurichten wagte er sich nicht - knapp eine Handbreit über seinem Kopf und dem des Verletzten zuckten die Blitze der gegnerischen Waffen. Zum Glück verwendeten die meisten Laserwaffen, die in diesen Staubschwaden naturgemäß keine sehr große Wirkung erzielen konnten, da der weitaus größte Teil der eingesetzten, dichtgebündelten Wärmeenergie dazu verwendet werden mußte, die im Weg liegenden Staubpartikel zu verdampfen. Seinen i Treffer hatte Grynph in einem ähnlichen Augenblick abbekommen, und er wußte daher aus eigener Erfahrung, daß mit den Lasern auch dann nicht zu spaßen war.

Zu allem Überfluß setzte jetzt auch noch die automatische Berieselungsanlage ein. Die Feuermelder hatten das Gefecht nun als Brand eingestuft und ergriffen Gegenmaßnahmen.

Gräßlich kaltes Wasser übersprühte Grynph, und vor Schmerz in der Schulter hätte er fast die Beherrschung verloren und wäre aufgesprungen und weggerannt. Mit aller Kraft, die er besaß, zwang er sich selbst, am Boden liegenzubleiben und stillzuhalten.

Das Sprühwasser hatte den unangenehmen Effekt, den feinen Staub aus der Luft zu waschen. Die Luft wurde wieder klarer und war ein ideales Medium für die Laserstrahlen, die ihre roten Bahnen durch den Raum spannen. Ab und zu war ein Schrei zu hören, manchmal ein dumpfes Stöhnen - für Grynph reduzierte sich der Kampf auf akustische Effekte und die Schmerzen in der Schulter.

Der kalte Guß hatte den Verletzten aus seiner Ohnmacht geweckt. Flak-kernden Auges sah er Grynph an.

"Bring dich in Sicherheit, Kleiner", ätzte der Mann.

"Schweig!" schnauzte Grynph ihn an. Er schob den Körper wieder vor sich her. Ihn mochte dieser Kraftakt in den Muskeln schmerzen, der Verletzte stand wahrscheinlich furchtbare Qualen aus.

Endlich war der Trümmerhaufen erreicht, der einmal eine Tür gewesen war. Eine Sprengladung hatte das stählerne Schott zerbeult und aus den Angeln

gerissen, ein großer Teil des umgebenden Mauerwerks lag in Stücke gehauen daneben.

"Wir müssen über die Tür hinweg", sagte Grynph. Er brauchte die Stimme nicht sonderlich zu heben, das erbitterte Gefecht war auf seltsame, erschreckende Art geräuscharm.

"Gib es auf, du schaffst es nicht."

Wenn Grynph etwas hören wollen, dann solch einen Satz, der seinen Ehrgeiz nur anstacheln konnte. Allerdings war ihm sehr bald klar, daß er sich auf eine gefährliche Sache eingelassen hatte.

Ihm standen zwei Wege offen -einmal über den Schutthaufen, den die Sprengung hinterlassen hatte. Ein kurzer Blick in die Runde, an die Wände - dabei wären die beiden voll in den Schußbereich der Laser geraten, mit denen die Erkenner feuerten. Und Grynph kannte diese Männer inzwischen gut genug, um zu wissen, daß sie ihn und den Verletzten kurzerhand töten würden, wenn sie ihnen vor die Laserläufe gerieten.

Der andere Weg führte über eine flachere Stelle des Schutthaufens, niedriger gelegen als der Rest - aber dazu hätte Grynph über die stählerne Tür hinwegsetzen müssen. Eine Ecke des Schottes, hochgebogen und im Schußfeld liegend, hatte einige Treffer abbekommen. Sie glühte dunkelrot. Bekanntlich leitete Metall Hitze außerordentlich gut - es stand also zu befürchten, daß sich Grynph und der Verletzte Verbrennungen an allen bloßliegenden Körperteilen einhandelten, wenn sie das Wagnis eingingen. "Ich will es versuchen", sagte Grynph. Er legte die Waffe weg, sie half ihm jetzt nicht mehr. "Bist du bereit?"

"Es ist Wahnsinn", ätzte der Verwundete. Er blutete stark. Es wurde höchste Zeit, ihn zu verbinden.

Grynph packte zu. Er schob und drückte den schlaffen Körper des Verwundeten vor sich her, bis er den Rand der Metallplatte erreicht hatte. Ein vorsichtiger Griff nach dem Metall ... es war heiß, aber man konnte es aushalten. Es war wie Sand am Meerstrand bei sehr großer Hitze.

"Es kann unangenehm werden", informierte Grynph den Verwundeten, dann beförderte er den Körper mit einem kräftigen Stoß auf die Platte. Der Verletzte stöhnte auf.

Es war mühselig, und es dauerte lange. Grynph merkte, daß seine Kräfte nachließen. Seine eigene Verletzung machte ihm zu schaffen.

Dann schien der Gegner die beiden bemerkt zu haben, ein Laserschuß ging eine Handbreit über Grynths Kopf hinweg, schlug in der Wand ein und brannte ein faustgroßes Loch hinein.

"Ganz flach bleiben", stieß Grynph hervor. Er selbst machte sich so niedrig wie möglich, während er den Verwundeten wieder ein Stück weiter bewegte. Inzwischen hatte der Gegner einen Weg gefunden, seine Opfer zu stellen. Mit Entsetzen sah Grynph, daß offenbar drei Schützen gleichzeitig ein Ziel unter Feuer nahmen - jene Ecke der verbogenen Türplatte, die in die Höhe

ragte und von den letzten Treffern noch dunkelrot glühte. Die ersten Schüsse erreichten ihr Ziel, verflüssigtes Metall spritzte hoch.

Grymph wußte, daß er jetzt noch ein paar Sekunden Zeit hatte. Die Hitze, die an dieser Ecke entstand, mußte sich in dem Metall ausbreiten, und wenn die Temperatur unter ihm zu groß wurde, dann mußte er sich einfach aufrichten - mitten hinein in das gnadenlose Feuer des Gegners.

Mit aller Kraft stemmte sich Grymph gegen den Leib seines Begleiters. Der Mann stöhnte noch einmal auf und fiel dann zurück, besinnungslos. Der Körper rollte einen halben Meter weit, blieb dann liegen. Grymph robbte auf ihn zu, stemmte sich gegen den Riegel, den er an den Füßen spürte und stieß sich nach vorn.

Ein aberwitziger Schmerz jagte von seiner Schulter durch den ganzen Körper. In der Aufregung hatte Grymph nicht mehr an seine Wunde gedacht und sich mit der verletzten Schulter gegen den reglosen Körper des Schwerverletzten geworfen. Jetzt wurde Grymph selbst fast besinnungslos vor Schmerz.

Der Boden unter seinen Füßen wurde rasend schnell heißer. Von der Ecke unter Beschüß rann glutflüssiges Metall herab, einstweilen noch sehr langsam.

Noch einmal stemmte sich Grymph gegen den Leib seines Begleiters, dann kollerte der Körper von der Platte herab und landete in der Sicherheit des benachbarten Ganges.

Grymph zögerte keinen Augenblick mehr und schnellte sich nach vorn. Er überschlug sich beim Aufprall, schrammte wieder über die verletzte Schulter, und als er endlich zur Ruhe kam, weinte Grymph vor Schmerz. Mit tränenblinden Augen wandte er sich zurück und sah Rauch von der Türplatte aufkräuseln. Die Hitze war so groß geworden, daß der Lack zu verbrennen begann. In buchstäblich letzter Sekunde hatte sich Grymph gerettet.

Er handelte wie im Traum. Mit einem Schlag schien alle Müdigkeit von ihm abzufallen, allerdings hatte er das Gefühl, sich durch einen unsichtbaren Leim zu bewegen, der jede Regung des Körpers unglaublich langsam ausfallen ließ. Er packte den Verletzten und schleppte ihn fort. Er fand einen Medokasten, öffnete ihn und verband die Wunde des Verletzten. Neben dem reglosen Körper ließ er eine automatische Sonde zurück, die selbsttätig die Medoro-bots der Station alarmierte und an den Einsatzort führte.

Dann kam er wieder auf die Füße.

Er wußte, daß es nur noch ein Gedanke war, der ihn auf den Beinen hielt. Es war Rache, der zwingende Wunsch, den Dunklen für die Schmerzen und die Angst zu bestrafen, die er Grymph zugefügt hatte, noch mehr aber für die Augenblicke der Hilflosigkeit und Demütigung.

Wo er die Waffe gefunden hatte, er wußte es nicht mehr. Er schritt ziellos und doch sicher durch die Gänge. Mit automatenhaften Bewegungen schaltete er die Beleuchtung ein, durchwanderte Räume, die er nie zuvor

gesehen hatte und die er in dem Augenblick wieder vergaß, in dem er sie verließ. Von ferne hörte er die Geräusche des Kampfes.

Ein neues Schott stellte sich in den Weg. Ein Schalter ließ die Panzerplatte zur Seite gleiten, automatisch ging die Beleuchtung an. Eine weiträumige Halle wurde sichtbar. Zur rechten Hand war eine Öffnung zu sehen, hell erleuchtet.

Grymph kam etwas zur Ruhe. Er handelte immer noch wie aufgezogen, und seine Gedanken schweiften immer wieder ins Leere ab, während sich seine Glieder bewegten. Es war, als habe eine fremde Macht ihn übernommen und lenke seine Bewegungen.

Grymph schob sich an die Tür heran. Auf der anderen Seite war es laut Als Grymph um die Ecke lugte, sah er einige der Erkenner des Wahren - eine Gruppe von fast vierzig Kämpfern.

Und er sah auch, was die Männer in diesen Raum geführt hatte. Sie hatten einen Gefangenen gemacht -den Piloten des Transportraumschiffs.

An Händen und Füßen gefesselt lag er auf dem Boden. Neben ihm reckte sich der Dunkle in die Höhe.

"Jetzt wirst du uns die Wahrheit sagen", erklärte der Dunkle gerade. Er starre höhnisch auf den Wehrlosen herab. "Glaube nicht, daß du uns deine Geschichten noch einmal erzählen kannst. Du bist weder trunksüchtig, noch werde ich dir glauben, daß du immer Kommandant dieses Schrotthaufens gewesen bist."

"Ich werde schweigen", stieß der Pilot hervor. Grymph sah, wie er probeweise die Muskeln spannte. Es half nichts, die Fesseln bestanden aus widerstandsfähigem Material.

Der Dunkle stieß ein höhnisches Lachen aus.

Er hielt einen sehr kleinen Gegenstand in die Höhe.

"Weißt du, was dies ist? Ich werde es dir sagen, ein Wahrheitsserum, eines, das unfehlbar wirkt. Leider ist es nicht ganz frei von Nebenwirkungen. Zum einen wird es dir ungeheure Schmerzen bereiten, zum anderen wirst du daran sterben. Wir werden dir diese Kapsel mitten ins Herz setzen. Ich brauche meinen Freunden nur den Befehl zu geben. Du hast noch eine kurze Spanne Zeit - also entscheide dich bald."

Grymph spürte, wie seine Beine nachzugeben begannen. Er mußte sich gegen die Wand lehnen, um nicht-umzufallen. Er wußte, daß er noch eine halbe Minute Zeit hatte, etwas zu unternehmen, dann würde er das Bewußtsein verlieren.

Grymph holte tief Luft. Er hatte einen Zustand erreicht, in dem er erfüllt war von einer sanften Mattigkeit, einer unnatürlichen Ruhe, von der er zu wissen glaubte, daß sie dem Tod voranginge. Es war ihm gleichgültig, was aus ihm wurde, er wollte noch eine Handlung ausführen, danach mochte ihm widerfahren, was wollte.

"Ich gebe dir ..."

Eine schrille, sich überschlagende Stimme gellte durch den Raum.

"Block!"

Grymph bewegte langsam den Lauf seiner Waffe in die Höhe. Die Sekunden schienen unendlich langsam zu fließen.

Er sah, wie der Dunkle herumfuhr, den Mund zu einem Schrei öffnete, der "Nein!" bedeuten mochte. Er sah, wie die Begleiter des Dunklen zusammenfuhren. Sie reagierten, wie sie es tausendmal geübt hatten, ohne nachzudenken. Sie bildeten den Para-block des Ag-mehn-dju, und sie richteten ihn auf den Dunklen.

Der bedingungslose Gehorsam, der aus denkenden, fühlenden Wesen lebende Maschinen machte, der erbarmungslose Drill, der jeden Gedanken an sich selbst ausgemerzt hatte und die Kämpfer zu Automaten, zu willenlosen Werkzeugen des Dunklen gemacht hatte - dieses Verbrechen an der Freiheit des Geistes rächte sich nun an seinem Urheber.

Der Dunkle hatte den Mund noch nicht ganz geöffnet, als sein Körper sich auflöste und verschwand; die Wahrscheinlichkeit, daß er an einem Ort mit Atemluft herauskam, war gleich Null.

Grymph spürte, wie sich sein Finger krümmte.

Wilder Zorn erfüllte ihn, als er die Waffe los hämmern ließ in die Reihen der Erkenner, bis auch die letzte der Gestalten reglos auf dem Boden lag.

Dann brach Grymph zusammen.

Die letzte Empfindung, deren er noch fähig war, umfaßte ein ungeheures Entsetzen angesichts seiner Tat der letzten Augenblicke.

Kalte Wände, Stille, der Geruch von irgendwelchen Chemikalien.

Verschwommenes Licht, dann ein Gesicht, das auftauchte, herab lächelte.

Grymph begriff, daß er noch lebte. Er lag in einem Bett in der Medostation. Offenbar war er gerade wieder zu sich gekommen. Das Gesicht, das sich über ihn beugte, war das des Piloten.

"Du kamst im letzten Augenblick, Kleiner", sagte der Geheimnisvolle. Seine Stimme klang sanft und freundlich. "Ich danke dir dafür."

Grymph spürte, wie ihn eine wohlige Traurigkeit überschwemmte. In der Stimme des Mannes lag eine Geborgenheit, die Grymph seit langem vermißt hatte, ohne den Schmerz dieses Verlustes jemals gespürt zu haben.

"Ich werde nie wieder eine Waffe anfassen", sagte er stockend. "Ich werde das kein zweites Mal tun."

Einen schrecklichen Augenblick lang tauchte die Szene wieder in ihm auf. Die zuckenden Entladungen seiner Waffe, die entsetzten Bewegungen der Männer, auf die er geschossen hatte, die zusammenbrechenden Körper, die Stille danach.

"Du hast niemanden getötet", sagte der Pilot. "Deine Waffe hat betäubt."

"Es war Zufall", sagte Grymph. Er vermied es, sein Gegenüber anzusehen.

"Wenn sie anders geladen gewesen wäre, hätte ich getötet - und es wäre Mord gewesen."

"Du brauchst keine Waffe mehr anzufassen", sagte der Pilot. "Und du brauchst dich dafür nicht zu schämen. Du hast sehr viel Mut, und du bist sehr ehrlich. Unser Volk kann Anterferranter wie dich brauchen."

Grymph mußte lachen.

"Ich will dir nicht schmeicheln, ich meine es ehrlich. Es ist von ungeheurer Bedeutung für unser Volk, daß es Männer und Frauen hat, die erfahren haben, wie es ist zu kämpfen, was es heißt zu töten und getötet zu werden." Für einen Augenblick löste sich der Augenkontakt. Der Pilot blickte an Grymph vorbei ins Leere.

"Ich habe gekämpft, seit ich denken kann. In unterschiedlichen Rollen, an vielen Orten, zu jeder Zeit. Ich bin abgestumpft in diesen langen Jahren des Kämpfens, mein Gewissen ist abgeschliffen."

Er sah Grymph in die Augen.

"Ich glaube, daß du eines Tages zu denen gehören wirst, die die Geschicke unseres Volkes leiten. Sollte ich dann noch leben und im Dienst sein, werde ich gerne deine Befehle befolgen - ich weiß dann, daß du das Gewissen hast und die Tiefe des Gefühls, die ich nicht mehr habe."

Grymph war sehr verlegen, als er das hörte. Er mußte an Ashda denken. Auch ihr hatte er am besten gefallen, als er aufgehört hatte, Stärke zeigen zu wollen, wo er in Wirklichkeit schwach war.

"Wie heißt du?"

"Geboren wurde ich mit einem Namen, den ich vergessen habe. Nenne mich wie alle anderen Nykh. Und weil du jung bist und ich alt, kannst du mich auch Alter nennen - wenn du willst."

Die Tür zum Krankenzimmer ging auf. Es war - Grymph stellte es mit Verwunderung fest - Narrm, der hereintrat.

"Ich stelle fest, daß ich mich in dir nicht getäuscht habe", sagte der Raumfahrtchef lächelnd. "Es freut mich, daß du dieses Abenteuer lebend überstanden hast. Und ich möchte mich entschuldigen - daß dieses Unternehmen wesentlich gefährlicher geworden ist, als ich gedacht habe."

"Ich habe es überlebt", erwiederte Grymph. Er wußte plötzlich, daß er immer schon eitel gewesen war - und daß er eine Szene wie diese niemals für möglich gehalten hätte.

"Können wir irgend etwas für dich tun?"

Grymph überprüfte vorsichtig die Beweglichkeit seiner Arme. Offenbar war er etliche Stunden besinnungslos gewesen; die Heilung seiner Schulterverletzung hatte inzwischen große Fortschritte gemacht, so daß er den Arm fast ohne Schmerzen bewegen konnte.

"Ja", sagte Grymph. "Ihr könnt etwas tun - laßt mich hier heraus!"

10.

Es war das schönste technische Gebilde, das Grynph jemals gesehen hatte. Eine Meisterleistung der Werft, ein Raumschiff, das bei aller technischen Perfektion auch wirklich schön war.

TEUCER erinnerte in der äußereren Gestalt an einen Dreikantdolch - eine schlanke Konstruktion aus Heft und Griff mit einer deutlichen Einkerbung dazwischen.

Auf weitgespreizten Landestützen stehend, maß das Forschungsraumschiff 736 Darn, davon entfielen auf den unteren Teil knapp zweihundert Darn. Der größte Durchmesser belief sich auf 200 Darn. Grynph hatte sich die technischen Angaben recht genau gemerkt - die Beschleunigung lag bei mehr als 1000 Kildarn pro Quadratsekunde, die Reichweite wurde auf fast fünfeinhalb Millionen Lichtjahre geschätzt. Es gab an Bord drei Rettungsraumschiffe, drei Diskusschiffe für besondere Verwendung, drei Aufklärer und sechs kleine Raum Jäger. Insgesamt stellte die TEUCER das Beste und Leistungsfähigste dar, was die darniederliegende Technik der Anteferranter aufbieten konnte.

"Wenn uns damit nicht der Durchbruch gelingt, haben wir keine Chance mehr", sagte Narrm nachdenklich.

Die gesamte Führungsmannschaft der Aktiven hatte sich auf dem Mond Seleterf eingefunden. Wenn Grynph das Mienenspiel richtig deutete, schwankte die Stimmung zwischen Hoffnung und Verzweiflung, zwei sehr gegensätzlichen Polen.

"Habt ihr den Verräter ausfindig machen können?" wollte Grynph wissen. Der Sicherheitschef schüttelte unwillig den Kopf.

"Es sieht so aus, als wüßten nur zwei Personen über die Identität dieses Informanten Bescheid - der Dunkle und unser Hauptfeind Dwin selbst. Der Dunkle ist tot, und Dwin brütet irgendwo auf Anterf Pläne gegen uns aus. Aber wir werden ihn zu fassen bekommen - irgendwann."

"Hoffentlich ist es dann nicht schon zu spät", überlegte Myrrhn. Er machte in der Runde noch den fröhlichsten Eindruck. Vermutlich lag es daran, daß seine Lebensgefährtin Cynnth zur Stammbesatzung der Mondstation gehörte und er froh war, sie wiederzusehen. Die junge Frau hielt sich im Hintergrund. "Wann soll TEUCER starten?" fragte Grynph. Er hoffte sehr, daß man ihn einladen würde, den Flug mitzumachen. TEUCER brauchte eine Besatzung von 184 Mann, und Fachleute waren knapp. Irgendeine Verwendung für Grynph würde es doch wohl geben.

"Nach unseren Plänen in einigen Monaten", erklärte Narrm. "Aber das wird sich wohl nicht durchführen lassen."

Grynph sah seine Hoffnungen zer-bröseln. Gewiß würde man ihn nicht monatelang durchfüttern, nur damit er den Erstflug von TEUCER miterleben durfte. Er hatte auf einen Start in den nächsten Tagen gerechnet.

"Es sieht so aus, als müßten wir bereits sehr bald starten. Kommt, ich werde euch die Sache zeigen."

Myrrhn führte die Gruppe in einen benachbarten Raum. Grynph fühlte sich auch eingeladen und ging mit. An einer Wand gab es eine brillante optische Darstellung von Bars-2-Bars. Grynph ging es wie jedem anderen im Raum - er empfand diese Konstellation zweier Galaxien krankhaft, und er wußte auch, daß diese Krankheit von der gegnerischen Galaxis ausging.

"Hier, das haben wir gestern angepeilt. Ein Energieecho."

Myrrhn deutete auf einen flak-kernden Punkt der astronomischen Darstellung.

"Wie weit entfernt?" fragte Narrm knapp.

"Fünfundvierzig Lichtjahre, ungefähr."

"Das ist sehr nahe", erklärte

Shorrn. "Zu nahe, als daß wir die Sache vernachlässigen dürften."

"TEUCER ist noch nicht völlig startklar", machte sich Cynnth bemerkbar.

"Wichtige Test- und Meßverfahren sind nicht abgeschlossen."

"Laufen die Anlagen?" fragte Narrm.

"Natürlich funktionieren die Aggregate, aber sie sind noch nicht bis zur letzten Meßstelle durchgeprüft. Und vorher sollten wir keinesfalls einen echten Start wagen. Vergeßt nicht, was der Name des Schiffes bedeutet - es ist buchstäblich unsere letzte Hoffnung."

Narrm hatte eine Frage.

"Ist dieses Energieecho ausgemessen worden?"

Myrrhn schob ihm ein Bündel Datenkarten hinüber.

"Hier findest du alles, was du brauchst. Die Sache ist überaus geheimnisvoll. Wir haben nicht die geringste Vorstellung davon, worum es sich bei diesem Echo handelt. Es könnte eine energetische Turbulenz sein, aber dazu sind die Werte zu niedrig. Möglich wäre auch ein Raumschiff - aber dafür wieder sind die Meßwerte zu hoch. Wir haben eine ganz andere Befürchtung."

"Laß hören!"

Myrrhn schwieg einige Augenblik-ke lang, bevor er langsam sagte:

"Es ist denkbar, daß sich dort ein Energielebewesen gebildet hat. Wie das dimensionsmathematisch und energetisch funktionieren soll, ist uns rätselhaft, aber es gibt entsprechende Anhaltspunkte. Gibt es dort ein Energiewesen, dann wird es wie jede nur denkbare Lebensform höchstwahrscheinlich das Bedürfnis haben, zu wachsen und sich zu bewegen. Ist dem so, dann stellt es in dieser Nähe zu Anterf eine furchtbare Bedrohung dar, der wir uns sofort annehmen müssen."

"Ein Lebewesen aus Energie?"

Narrms Zweifel waren der Frage leicht anzuhören. Myrrhn machte eine Geste der Ratlosigkeit.

"Wir haben nur Beweise dafür, daß es dieses Energieecho gibt - um was es sich handelt, werden wir nur an Ort und Stelle erfahren können. Es gibt drei Möglichkeiten: Was es auch ist, es kann uns schaden, nützen oder gleichgültig sein. Welche dieser Varianten zutrifft, können wir von hier aus nicht beurteilen. Und angesichts der verzweifelten Lage unseres Volkes

dürfen wir die eins zu zwei Wahrscheinlichkeit, daß uns diese Sache nichts angeht, nicht ignorieren. Das ist mein Standpunkt."

"Ich verstehe dich, Myrrhn", erklärte Cynnths. Sie kam ein wenig näher an die anderen heran. "Das Energieecho wird uns nicht weglauen. Wir haben also Zeit. TEUCER sollte erst eingesetzt werden, wenn alle Zweifel an seiner Funktionstüchtigkeit so weitgehend beseitigt sind, wie dies moderne Technik nur bewerkstelligen kann. Ich jedenfalls werde die Verantwortung für ein so voreiliges, leichtfertiges Unternehmen nicht auf mich nehmen. Ich rate ab." "Die Entscheidung wird bei dir liegen, Narrm", ließ sich Shorrn vernehmen. Der Raumfahrtchef zögerte lange. Grynph konnte ihm ansehen, daß er sich die Entscheidung nicht leichtmachte.

"Wir starten", sagte er schließlich mit fester Stimme. "Und zwar so schnell wie möglich."

"Einverstanden", sagte Myrrhn. "Ich werde das Unternehmen leiten. Cynnths, willst du mich begleiten?"

Die junge Wissenschaftlerin nickte. Grynph hatte den Eindruck, als sei ihr diese Entscheidung ganz und gar nicht recht. Er vergaß die Sache, als Myrrhn auch ihn fragte - selbstverständlich stimmte Grynph sofort zu. Narrm und die anderen wollten zurückkehren nach Anterf, um dort den Kampf gegen die Erkenner des Wahren - die Aktiven bezeichneten sie spöttisch als die Erschlafften - weiterzutreiben.

Kommandant der Expedition war ein schweigsamer Anterferranter, der auf den Namen Trappezaaz hörte und einen besonnenen, zuverlässigen Eindruck machte.

Die Entscheidung war gefallen, die Startvorbereitungen nahmen ihren Lauf. Grynph packte ein paar Ausrüstungsgegenstände zusammen und suchte sich ein Quartier an Bord der TEUCER. Die Wohnräume des Schiffes lagen dicht unter der Spitze, oberhalb der Kommandozentrale. Auch hier war an nichts gespart worden. Grynph hatte niemals zuvor so wohnliche Räume gesehen. Wie es auf Anterf üblich war, hatten die Wohnräume einen höhlenhaften Charakter. An Bord der TEUCER waren sie mit kostbaren dunklen Stoffen ausgeschlagen, die sich herrlich weich und bequem anfühlten.

Sobald er sich eingerichtet hatte, machte sich Grynph daran, das Schiff zu durchstöbern.

In der Kommandozentrale stieß er nach Stunden eifriger Umschau wieder auf Myrrhn und die anderen. Cynths Gesicht verriet Mißmut, während Myrrhn einen sehr konzentrierten Eindruck machte.

Weniger als drei Stunden nach der Entscheidung war die TEUCER startklar. Myrrhn steuerte das Schiff selbst; er war maßgeblich am Entwurf und am Bau des Schiffes beteiligt gewesen, kannte es wahrscheinlich besser als jeder andere an Bord.

Langsam glitt das Schiff aus dem großen Schacht, in dem es erbaut worden war. Die Andruckabsorber arbeiteten perfekt, nichts war von diesem Start zu spüren.

Dann ließ Myrrhn das Schiff beschleunigen, zunächst langsam, dann mit immer höheren Werten.

Keine der zahlreichen Anzeigen auf den Instrumentenpaneelen flackerte, es waren keine Arbeitsgeräusche hörbar - das ganze Schiff funktionierte mit einer Perfektion, wie sie für Grynph fast unvorstellbar war.

Um die Maschinen warmlaufen zu lassen, leitete Myrrhn nur einen sehr kurzen Flug durch den Hyperraum ein. Für ein paar Augenblicke verschwanden die Sterne von den Bildschirmen, und als sie wieder auftauchten, hatten sich die Konstellationen in der Nähe beachtlich verändert.

Grynph wurde fast schwindlig dabei. Er hatte gut aufgepaßt im Unterricht, er kannte sich in Größenverhältnissen aus. Und ihm steckte noch ein wenig der Marsch von Karn-Ant nach Terf in den Knochen. Was war diese Entfernung im Vergleich zu den Lichtjahren, die gerade in wenigen Sekunden übersprungen worden waren.

Seine Freude währte nicht lange. Durch sämtliche Räume der TEUCER gellte das Kreischen der Alarmanlagen, Anzeigen begannen heftig zu flackern, Sicherheitssysteme sprangen an. Grynph wurde vom Rettungsservice seines Sessels an den Stuhl gebunden, das Licht stellte sich auf Notbeleuchtung um.

Myrrhn stieß einen Fluch aus. Grynph, dessen Blick ziellos durch die Zentrale wanderte, fing einen flüchtigen Gesichtsausdruck von Cynnth auf - es hatte den Anschein, als freue sie sich über diese Katastrophe.

"Defekt im Hauptantriebssystem!" lautete die Diagnose der Bordpositronik.
"Keine Gefahr für Schiff und Mannschaft."

Grynph löste wie die anderen die Gurte.

"Das werde ich mir ansehen", stieß Myrrhn hervor. Er eilte durch die Zentrale.

Grynph, neugierig wie stets, schloß sich ihm an. Cynnth und einige andere folgten. Trappezaar übernahm die Steuerung des Schiffes.

Myrrhn schimpfte laut, während er durch den Antigravschacht in die Triebwerkssektion hinabschwwebte.

"Ausgeschlossen", stieß er immer wieder hervor. "Es ist alles durchgeprüft, immer wieder. Es kann kleinere Ausfälle geben, aber mit Sicherheit keinen ernsthaften Schaden am Hauptantrieb. Ausgeschlossen, völlig ausgeschlossen."

Seine Prognose war falsch. Qualm schlug den Anterferrantern entgegen, als sie sich den fraglichen Räumen näherten. Robots waren damit beschäftigt, einen Brand niederzukämpfen.

Vorsichtig näherte sich die Gruppe der Schadensstelle. Sie mußten aufpassen, daß sie nicht auf dem Löschschaum ausglitten, der den Boden bedeckte.

Fassungslos stand Myrrhn schließlich vor dem Trümmerhaufen, der einmal zum Antrieb gehört hatte.

"Ich verstehe das nicht", murmelte er niedergeschlagen. "Ausgerechnet hier?"

Grynh verstand von Antriebstechnik nichts. Er sah nur einen Haufen ausgeglühten Metalls, dick überzogen mit verkohlten Resten von Löschschaum. Und er sah die Verzweiflung in Myrrhns Miene.

"Haben wir Ersatz dafür an Bord?" fragte er den Wissenschaftler.

"Was? Ach ja, natürlich haben wir Ersatz. Dieses Aggregat ist in vierfacher Ausfertigung vorhanden, eben weil es so wichtig ist. Aber es hätte nicht ausfallen dürfen."

"Sabotage?"

Die Frage kam Grynh unwillkürlich über die Lippen.

"Hier an Bord? Ausgeschlossen, das kann ich einfach nicht glauben. Wer sollte so etwas tun?"

Einer der Robots kam herangeglitten und hielt Myrrhn etwas vors Gesicht.

"Was ist das?" fragte der Wissenschaftler.

"Ein Bauteil der Anlage, das mit den in uns gespeicherten Angaben nicht übereinstimmt. Der Gegenstand ist in keinem Plan enthalten."

Myrrhn ließ den Körper in der Hand des Robots. Er qualmte noch, war also sehr heiß.

Myrrhn zögerte einen Augenblick.

"Ich glaube es nicht", murmelte er. Er machte den Eindruck eines Mannes, dem man den Boden unter den Füßen weggezogen hatte.

Myrrhn drehte sich um.

"Ein Brandsatz", sagte er tonlos. "Ich kenne den Geruch, es ist ein chemischer Brandsatz höchster Intensität. Wird nur als Waffe verwendet."

"Also doch Sabotage", stellte Grynh fest. "Sind die Ersatzaggregate untersucht worden?"

"Das werde ich jetzt tun", versprach Myrrhn. Seine Bewegungen waren langsam und schleppend geworden.

Aus sicherheitstechnischen Gründen waren die Ersatzmaschinen in anderen Räumen untergebracht. Eine kurze Untersuchung genügte - jede der Maschinen war mit einem solchen Brandsatz versehen. Die Programmierung des Zünders sorgte dafür, daß die Sabotage nach Abschluß eines Hyperraummanövers wirksam wurde. Spätestens nach dem dritten Ausfall hätte die TEU-CER den Heimflug antreten müssen - und auch können.

"Jemand will die TEUCER sabotieren", murmelte Myrrhn deprimiert. "Die letzte Hoffnung unseres Volkes. Wer bringt so etwas fertig?"

"Vor allem - wann und wo?" fragte Nykh. "Sind diese Brandsätze noch in der Werft angebracht worden - oder erst nach Beginn des Unternehmens?"

"Nach Beginn des Fluges", sagte Grynph. Er spürte, wie er ganz klar wurde. Wut erfüllte ihn.

"Woher willst du das wissen?" fragte Nykh.

"Ich weiß, wer der Saboteur ist -und wer Dwin die vorzüglichen Informationen über alle Unternehmungen der Aktiven zugeleitet hat."

"Mach es nicht so spannend, Junge."

"Erinnerst du dich an die Botschaft, die der Informant dem Dunklen zukommen ließ? Sie war nicht unterschrieben, aber der Verräter hatte ein Zeichen darauf gemalt. Ich habe dieses Zeichen an Bord gesehen."

"Wo?"

Die nächsten Ereignisse vollzogen sich in einer Geschwindigkeit, die jedes Nachdenken unmöglich machte.

Grynph sah, wie Cynnth an den Gürtel griff. Dort steckte ihre Waffe. Er sah den haßerfüllten Ausdruck im Gesicht der jungen Frau. Dann spürte er einen harten Schlag gegen seinen Brustkorb, der ihn zur Seite warf. Im Fallen drehte sich sein Körper, er schlug mit dem Gesicht auf dem Boden auf. In den jäh aufzuckenden Schmerz ertönte der Schrei einer Frau.

Als Grynph sich wieder aufrichtete, war der Kampf entschieden. Myrrhn lehnte an der Wand. In der schlaff herunterhängenden Hand schwang die Waffe, mit der er Cynnth getötet hatte.

"Woher wußtest du ...?" fragte Nykh.

Grynph kam auf die Beine und ging zu dem reglosen Körper der Verräterin hinüber. Er hob den linken Arm ein wenig in die Höhe. An einem feinen Kettchen baumelte ein kleiner Anhänger. Es war das Zeichen, das Grynph auf der Botschaft an den Dunklen gesehen hatte.

"Kein Wunder, daß Dwin immer so gut informiert war", murmelte Nykh.

"Cynnth saß tatsächlich an der Quelle. Wie konnte sie das nur tun?"

"Verblendung", murmelte Myrrhn. "Ich weiß es nicht - so gut habe ich sie nicht gekannt."

Die Waffe glitt ihm aus der Hand, polterte auf den Boden. Medorobots erschienen und schafften den Leichnam aus dem Raum.

Nykh und Grynph versuchten gar nicht erst, Myrrhn zu trösten. Es war zu sehen, daß Myrrhn den Schmerz in seiner Brust begrub. Vielleicht fand er später Zeit, ihn auszuleben -im Augenblick stellte er ihn hinter die Pflicht seiner Aufgabe zurück.

"Beseitigt die Brandsätze", bestimmte Myrrhn. "Sobald ihr fertig damit seid, gebt ihr mir Bescheid."

Noch ein paar Augenblicke, dann war das Hyperraummanöver beendet. Die TEUCER funktionierte wieder einwandfrei. Wer Myrrhn ansah, bemerkte nichts von Erschütterung. Mit ruhigem Gleichmut führte er das Schiff.

Diese Kaltblütigkeit war bitter nötig gewesen. Unterwegs waren die Anteferranter einigen Schiffsgruppen ihrer Feinde begegnet. Überall in Bars-2-Bars trieben sie sich herum, die verhaßten Raumfahrer der Galaxis Farynt.

Cynnths Körper war dem Weltraum übergeben worden. Myrrhn hatte sich sechs Stunden lang in seiner Kabine eingeschlossen, als er wieder zum Vorschein gekommen war, hatten seine Gesichtszüge versteinert gewirkt.

"Noch sieben Sekunden!"

Grymph spürte wieder, wie sich sein Herzschlag beschleunigte. Es stand zu befürchten, daß auch der Feind Notiz von dem Energieecho genommen hatte - dann lauerte dort möglicherweise eine feindliche Flotte. Aber die TEUCER verfügte über die beste Defensiv- und Offensivbewaffnung, die Anterf zu bieten hatte. Sie brauchte einen Kampf nicht zu fürchten.

"Fünf Sekunden!"

Die Spannung stieg - unter anderem auch die leise Furcht vor einer Enttäuschung, der nämlich, daß sich der ganze Aufwand als Schlag ins Leere entpuppte. Es wäre schade gewesen, die ganze Sorge nur für ein paar Energiewirbel ausgestanden zu haben.

"Drei Sekunden!"

Grymph leckte sich die Lippen. Einen flüchtigen Augenblick lang dachte er an Ashda.

"Kontakt!"

Die TEUCER tauchte in den Normalraum zurück. Sofort richteten sich alle Augen auf die Bildschirme.

Zu sehen war nur ein energetisches Wabern, aber dann begann sich aus diesen Energiefluten ein Körper herauszuschälen.

"Ein Schiff!"

Es war ein Raumschiff, daran konnte kein Zweifel bestehen. Aber was für ein Schiff - ein Koloß, der mit unglaublicher Fahrt durch den Weltraum raste.

Dieser Riese hätte die TEUCER als Beiboot an Bord

nehmen können, so gigantisch war er. "Unglaublich", murmelte Myrrhn.

Er war fasziniert von dem Raumschiff, das sich seitlich von der TEUCER entfernte.

Dann klang die Stimme von Trappezaaz durch die Zentrale.

"Wir greifen an!"

ENDE

Der Sturz ins Nichts hat die SOL nach Bars-2-Bars geführt, in die Doppelgalaxis der einander befehdenden Völker. Der Triebwerksschaden, verursacht durch die besonderen kosmischen Verhältnisse, macht eine Landung auf dem Planeten Anterf erforderlich. Und hier, auf Anterf, betätigt sich Tyari als DIE RETTERIN...

DIE RETTERIN - das ist auch der Titel des nächsten Atlan-Bandes. Der Roman wurde ebenfalls von Peter Terrid geschrieben.