

Nr.0801 Sirenen des Alls

*Terraner auf Drackrioch - sie folgen dem Lockruf der Kelsiren
von WILLIAM VOLTZ*

Anfang April des Jahres 3583 ist es soweit! Perry Rhodans SOL, das bisher größte Fernraumschiff der Menschheit, hat eine markante Wegstation seiner langen kosmischen Odyssee erreicht.

Die SOL ist in Nypasar-Xon angelangt. Es ist die Galaxis, in der sich das Zentralsystem der Kaiserin von Therm befindet - jener Superintelligenz, deren Entstehung auf ein wahrhaftes "Jahrmillionenereignis" zurückzuführen war.

Von Schiffen der Leibwächter eskortiert, nähert sich die SOL dem dritten Planeten der blauen Sonne Yoxa-Sant. Dieser Planet heißt Drackrioch - und auf ihm, so hofft Rhodan, wird er endlich die genauen Positionsdaten der verschwundenen Erde erfahren, die ihm die Kaiserin so lange vorenthalten hat.

Doch die Superintelligenz, die sich den Menschen in Form eines planetenumhüllenden Kristallgespinnsts von bizarrer, furchterregender Schönheit präsentiert, scheint noch etwas mit den Terranern vorzuhaben, bevor sie Perry Rhodans Wunsch zu erfüllen gewillt ist. Darauf deuten jedenfalls die Lockrufe

der Kelsiren hin - die Lockrufe der SIRENEN DES ALLS...

Die Hauptpersonen des Romans:

Perry Rhodan - Der Terraner betritt den Planeten der Sirenen.

Die Kaiserin von Therm - Die Super-intelligenz hält ihr Versprechen.

Dobrak - Der Kelosker verläßt mit seinen Gefährten die SOL

Bio Breiskoll - Ein neuer Mutant an Bord der SOL.

Joscan Hellmut - Sprecher der Solgeborenen.

Ouoytra - Gralsmutter der Kelsiren.

Bjo Breiskoll verließ den Aufenthaltsraum von C-Deck und ging lautlos bis zum Ende des Ganges. Er wußte, daß Corn Ressacker und die drei anderen dort auf ihn warteten, aber er war zu stolz, um jetzt noch umzukehren.

Die Art, wie Bjo sich bewegte, hätte seine Gegner warnen müssen, aber ihr Haß hatte sie blind gemacht.

Ressacker trat von links aus einer Nische und blieb breitbeinig im Korridor stehen.

Die drei anderen tauchten hinter Bjo auf, geräuschlos, wie sie glaubten, aber für die geschärften Sinne des Katzers unüberhörbar.

Ressacker wippte auf den Stiefelspitzen. Er ließ den Gummiknüppel in der rechten Hand kreisen.

Bjo spürte den Schwall feindseliger Gedanken, und er kapselte sich dagegen ab.

"Wir sind auf Katzenjagd", sagte Ressacker.

Seine innere Erregung war unverkennbar und ließ seine Stimme schrill klingen.

Bjo seufzte.

"Das ist Unsinn", sagte er geduldig. "Ich bin ein Mensch wie ihr auch. Laßt mich in Ruhe weitergehen, dann wird niemand von dieser Dummheit erfahren."

Ressacker machte den drei hinter Bjo stehenden Männern ein Zeichen. Sie warfen sich auf den rotbraunefleckten Katzer und wollten ihn festhalten.

Bjo sprang aus dem Stand bis unter die Decke und ließ sich auf Ressacker fallen.

Der untersetzte Techniker gab einen überraschten Laut von sich, Bjo lähmte ihn mit einem Schlag, dann fuhr er herum und machte einen Satz über die drei vor ihm stehenden Angreifer.

Sie starrten ihn mit aufgerissenen Augen an.

Bjo maunzte drohend. "Man sollte eine Katze nicht gegen ihren Willen festhalten", sagte er gelassen.

"Sie kommt und geht, wann sie will,"

"Es ... es war ein dummer Spaß", stotterte einer der Männer. "Ressacker hat uns dazu verleitet."

"Ich werde Joscan Hellmut davon berichten", kündigte der junge

Breiskoll an. "Wir sind alle Solgeborene und sollten zusammenhalten." Sie gingen mit hängenden Köpfen zu Ressacker, hoben ihn auf und schlepten ihn davon.

Der Katzer sah ihnen nach, bis sie verschwunden waren, dann drehte er sich um.

Seine telepathischen Sinne espterten nach Lareena Breiskoll, seiner Mutter.

Er mußte mit ihr über diesen Vorfall reden.

Natürlich war er anders als seine Altersgenossen. Seine Katzenaugen und die an verschiedenen

Stellen seines Körpers wachsenden Fellbüschel machten ihn zu einem Außenseiter. Aber nicht nur äußerlich unterschied er sich von einem normalen

Menschen. Bjo war Telepath und besaß ungewöhnliche körperliche Fähigkeiten.

Viele Solgeborene gingen ihm deshalb aus dem Weg. Ein paar haßten ihn.

Bjo wußte, daß es eine typisch. menschliche Eigenschaft war, Minderheiten und Andersartige zu verfolgen, aber er hätte niemals geglaubt, daß seine Gegner mit Gewalt gegen ihn vorgehen könnten.

Plötzlich blieb er wie angewurzelt stehen.

Seine paranormalen Sinne, die eben noch versucht hatten, die mentalen Impulse Lareenas unter denen der vielen anderen Besatzungsmitglieder herauszufinden, empfingen Signale von außerhalb des Schiffes.

Zunächst war es nur ein angenehmes Wispern, aber es steigerte sich schnell zu einer Art telepathischem Sing-Sang. Bjo warf den Kopf zurück. Sein Körper spannte sich.

Die fremdartigen Impulse waren verlockend, so daß der Katzer unwillkürlich den Wunsch verspürte, in die Nähe jener zu gelangen, die sie erzeugten.

Bjo erwachte aus seiner Starre und raste mit mächtigen Sätzen durch den Gang bis zum nächsten Interkomanschluß. Er schaltete das Gerät ein und stellte eine Verbindung zur Zentrale her.

"Hier spricht Bjo Breiskoll!" rief er. "Ich empfangen telepathische Lockrufe aus dem Weltraum."

Der zu dem Gerät gehörende Bildschirm erhellte sich. Das ernste Gesicht von Fellmer Lloyd wurde darauf sichtbar.

"Bjo!" sagte der Chef des Mutantenkorps. "Es ist besser, wenn du sofort in die Zentrale kommst."

"Sie spüren es auch!" stellte Bjo betroffen fest.

"Alle Mutanten empfangen diese Signale", bestätigte Lloyd. "Sie werden schnell stärker. Wahrscheinlich können sie bald von allen Besatzungsmitgliedern empfangen werden."

Bjo unterdrückte weitere Fragen. Mit atemberaubender Schnelligkeit raste er zum nächsten Antigravschacht. Es kostete

ihn jedesmal eine große Überwindung, diese Transportmittel zu benutzen, denn der Verlust von Bezugspunkten der Schwerkraft, nach denen er seine Bewegungen koordinierte, machte ihm schwer zu schaffen und drohte ihn jedesmal in Panik zu stürzen.

Inzwischen hatte er jedoch gelernt, sich zu beherrschen.

In verkrampfter Haltung schwebte er durch den Schacht bis zum mittleren Deck.

Er atmete erleichtert auf, als er auf der Plattform aufsetzte und die Wirkung der künstlichen Schwerkraft wieder spürbar wurde.

Die telepathischen Lockrufe waren noch stärker geworden und lösten in Bjo Breiskoll ein übermächtiges Verlangen aus, sich an ihre Quelle zu begeben. Er tastete die Gedanken einiger Besatzungsmitglieder ab und stellte fest, daß jetzt auch die parapsychologisch unbegabten Menschen zu reagieren begannen. Seine Nackenhaare richteten sich auf, denn er spürte instinktiv, daß die SOL sich einer sorgsam vorbereiteten Falle näherte.

Kamen die Impulse von der Kaiserin von Therm?

Bjo betrat die Zentrale im Mittelteil des riesigen Fernraumschiffs durch das Hauptschott und wurde sofort der Anspannung gewahr, unter der die hier versammelten Besatzungsmitglieder der SOL standen.

Die konzentrierte Aufmerksamkeit der Menschen galt dem Panoramabildschirm, und Bjo, der der Blickrichtung der anderen folgte, sah auch sofort den Grund dafür.

Die SOL näherte sich einem Sonnensystem.

Bjo konnte sehen, daß es aus einer großen blauen Sonne und achtzehn Planeten bestand. Das Rasterbild unter dem Panoramabildschirm zeigte die Position des

Schiffes und die ihres eigentlichen Zieles an. Dieses Ziel war die dritte Welt, die auf einem anderen Bildschirm über die Fernortung zu beobachten war.

In der allgemeinen Stille hörte sich Perry Rhodans Stimme ungewöhnlich laut an.

"Bei diesem Sonnensystem, dessen Koordinaten wir erhalten haben, soll es sich um die Heimat der Kaiserin von Therm handeln."

Breiskoll war so vom Anblick des dritten Planeten gefesselt, daß er kaum auf Rhodans Worte achtete.

Eine solche Welt hatte der Solgeborene noch niemals zuvor in seinem Leben gesehen. Er konnte sich vorstellen, daß sie auch für die erfahrenen Zellaktivatorträger einmalig war.

Der gesamte Planet wurde von strahlenden Kristallstrukturen umhüllt. Diese unheimliche Hohlkugel war nicht geschlossen, sondern wies unzählige Öffnungen unterschiedlicher Größe auf, durch die man die eigentliche Planetenoberfläche sehen konnte.

Zweifellos kamen die telepathischen Locksignale von dort.

Die SOL hatte ihren Kurs längst geändert und näherte sich langsam dem dritten Planeten. Bjo war sich darüber im klaren, daß niemand an Bord diesen Flug unterbrechen oder gar aufhalten konnte.

Nachdem er sich an den überwältigenden Anblick des dritten Planeten gewöhnt hatte, nahm Bjo weitere Einzelheiten wahr.

Innerhalb des Sonnensystems, vor allem aber in der Nähe des dritten Planeten, wimmelte es von Saturnschiffen der Choolks. Die Leibwache der Kaiserin von Therm hatte hier ihre zahlenmäßig stärksten Flotten-verbände zusammengezogen.

"Wir nähern uns der Heimat der Kaiserin von Therm", sagte Atlan. "Es bestehen keine Zweifel daran, daß die Superintelligenz, wie immer sie geartet sein mag, auf dem dritten

Planeten existiert. Sie ist auch für die telepathischen Impulse verantwortlich, die wir empfangen."

Es sollte sich bald herausstellen, daß der Arkonide sich in zweifacher Hinsicht täuschte.

Dutzende von Saturnschiffen tauchten beiderseits der SOL auf und eskortierten sie in Richtung des dritten Planeten.

"Ich frage mich, was es mit dieser strahlenden Kristallhülle auf sich hat", überlegte Geoffry Waringer laut.

"Es könnte sich um einen planetenumspannenden Schutzschirm handeln", antwortete Reginald Bull.

"Dazu gibt es zu viele Lücken", warf Rhodan ein. "Sie sind groß genug, um sogar die SOL durchzulassen. Andernfalls wäre auch das Leben auf der Planetenoberfläche zum Untergang verurteilt, denn überall dort, wo die Kristallhülle geschlossen ist, wird das Sonnenlicht reflektiert."

"In dieser Hinsicht scheinen die Dimensionen der Hülle genau ausgewogen zu sein", meinte Waringer. "Diese Welt steht so dicht an der blauen Riesen Sonne, daß ihre Bio-sphäre eines schützenden Mantels bedarf."

Breiskoll konnte auf den jetzt eingespielten Bildern erkennen, daß innerhalb des kristallinen Netzwerks klumpenförmige Gebilde hingen, die ihn an irgend etwas erinnerten.

"Dort befinden sich Hunderte von COMPs!" stieß Atlan erregt hervor. "Sie sind ein Teil dieser kristallinen Struktur."

Sofort fiel Bjo wieder ein, woran ihn die kompakten Gebilde erinnert hatten.

In diesem Augenblick hörte er Rhodan leise aufstöhnen.

"Es sind COMPs!" rief er aus. "Begreift ihr jetzt? Dieses gewaltige Gebilde, das diese Welt umspannt, ist ein offenbar auf natürliche Weise entstandener SuperComputer! Das ist die Kaiserin von Therm!"

Diesen Worten folgten in der Zentrale unbeschreibliche Szenen, an die Bjo Breiskoll sich später immer wieder erinnerte. Die aufgestaute Spannung der Besatzungsmitglieder löste sich in zum Teil schreiend geführten Streitgesprächen, ob Rhodans Behauptung akzeptiert werden konnte.

Bjo sah besonnene Männer mit hochroten Köpfen und heftig gestikulierend aufeinander einreden. Niemand schien zu verstehen, was die anderen überhaupt sagten, es ging nur darum, sich zunächst selbst einmal Luft zu verschaffen.

Im Grunde genommen wußte jeder, daß Rhodan recht hatte, selbst jene, die seine Meinung am erbittertsten bestritten.

Als die Erregung ihren Höhepunkt erreicht hatte, schien SENECA den Zeitpunkt für gekommen zu halten, von sich aus zur weiteren Verwirrung beitragen zu müssen.

Der bordeigene Großrechner der SOL gab Alarm, und für jeden an Bord deutlich hörbar klang seine Stimme aus den Interkomlautsprechern. "Das Shetanmargt löst sich aus dem Rechen verbund!" sagte SENECA.

Zur Überraschung des rotbraun gefleckten Katzers löste diese dramatische Nachricht keine weitere Hektik aus, ja, es schien, als würde sich das Durcheinander legen. Bjo sah nirgends Anzeichen von Betroffenheit oder Furcht.

Die Männer und Frauen an Bord schienen eher dankbar das Vorhandensein einer konkreten Bedrohung zu registrieren.

"Einzelheiten!" verlangte Perry Rhodan. "Welche Gegenmaßnahmen können getroffen werden?"

"Ich könnte einen Paratronschild aufbauen", schlug SENECA vor.

"Einzelheiten sind nicht bekannt, aber es bestehen Zusammenhänge zwischen der Ankunft der SOL in diesem Gebiet und dem Zustand des Shetanmargts."

Bilder aus den Räumen des Rechenverbunds erschienen auf den Kontrollgeräten.

Bjo Breiskoll, der sich dort schon oft aufgehalten und seinem Freund Joscan Hellmut bei der Arbeit

zugesehen hatte, stellte sofort einige unübersehbare optische Veränderungen fest. Das in seine Bestandteile aufgelöste Shetanmargt war zuvor voll in SENECA integriert gewesen. In allen nur erdenklichen Winkeln

und Hohlräumen hatte es sich festgesetzt und war zu einem Teil des Rechners geworden.

Bjo beobachtete, daß diese einzelnen Fragmente jetzt heftig leuchteten und von heftigen Vibrationen durchlaufen wurden. Es schien, als sollten sie von ihren verschiedensten Standorten abgestoßen werden.

"Joscan Hellmut in die Zentrale!" hörte Bjo den Arkoniden Atlan rufen.

"Auch Dobrak und die Kelosker sollen kommen. Wir müssen diese Entwicklung unter Kontrolle bekommen."

Breiskoll zuckte bei der Nennung von Hellmuts Namen unwillkürlich zusammen. Er wußte, daß Hellmut nicht mehr der alte war. Aber es hätte nur zu weiteren Verwicklungen geführt, wenn Bjo die Verantwortlichen gewarnt hätte.

In welchem Zustand Hellmut sich auch befinden mochte, er war immer noch der kompetenteste Solgeborene für die Belange des Rechenverbunds. Nur die Kelosker mit Dobrak waren ihm überlegen.

"Du mußt selbst entscheiden, ob es richtig ist, den Paratronschild

einzuschalten", sagte Rhodan zu SENECA. "Inwieweit bist du noch von dem Shetanmargt abhängig?"

"Nur noch konstruktionsmäßig", antwortete SENECA.

"Die n-dimen-sionale Rechenkoalition besteht nicht mehr."

Rhodan rieb sich das Kinn. "Weißt du etwas über die Motivation deines Partners?"

Handelt er aus eigenem Antrieb, oder wird er beeinflusst?"

"Darüber liegen keine Informationen vor!" antwortete SENECA prompt und für Bjo beinahe erwartungsgemäß.

"Wir müssen das Shetanmargt retten!" rief Waringer dazwischen. "Gerade jetzt, wo wir von einer Superintelligenz kontrolliert werden, brauchen wir den Rechenverbund dringender als jemals zuvor. Ohne ihn sind wir verloren." "Mhm!" machte Rhodan skeptisch.

Bjo verstand die Reaktion des Terraners.

Rhodan war nie besonders glücklich darüber gewesen, daß seine Entscheidungen auch durch die Informationen des Shetanmargts beeinflusst worden waren. SENECAs Partner hatte schon oft für Schwierigkeiten an Bord der SOL gesorgt, so daß Bjo Breiskoll argwöhnte, Rhodan könnte froh darüber sein, das Shetanmargt auf

unkomplizierte Art und Weise loszuwerden.

SENECA meldete sich erneut. "Das Shetanmargt bewegt sich!" teilte er den Besatzungsmitgliedern mit.

Über die telepathischen Lockrufe vom dritten Planeten hinweg spürte Bjo Breiskoll jetzt die emotionellen Regungen der Frauen und Männer überall an Bord.

Nervosität und Angst breiteten sich aus.

"Schalte den Paratronschild ein!" befahl Rhodan widerstrebend.

"Das würde ich nicht tun!" sagte eine scharfe Stimme vom Hauptschott her.

Bjo fuhr herum und sah Joscan Hellmut in die Zentrale taumeln. Der Sprecher der Solgeborenen konnte sich kaum auf den Beinen halten.

Sein Gesicht war bleich, die Augen blutunterlaufen. Er mußte sich in einem schrecklichen inneren Zustand befinden. Bjo tastete sich vorsichtig in Hellmuts Bewußtsein, zog sich aber sofort wieder zurück, als er das Chaos verspürte, das ihn dort erwartete.

Fellmer Lloyd machte ein paar Schritte auf Hellmut zu und stützte ihn.

"Was ist geschehen?" fragte Rhodan bestürzt. "Sind Sie krank?" Joscan lächelte gequält. "Das geht vorüber", behauptete er. "Es kommt jetzt nicht darauf an, was mit mir geschieht, aber es dürfen keine Fehler gemacht werden."

"Reden Sie!" forderte Rhodan auf. "Was wissen Sie?"

"Das Shetanmargt ist eine Schöpfung der Kelosker", stammelte Hellmut. "Wenn sie uns verlassen, ist es selbstverständlich, daß sie dieses Gebilde mitnehmen."

"Was?" schrie Atlan alarmiert. "Wer sagt, daß sie uns verlassen?"

"Ich sage es!" ertönte eine sanfte Stimme.

Gefolgt von seinen zwanzig Artgenossen betrat Dobrak die Zentrale der SOL.

Niemals zuvor hatte Bjo die Fremdartigkeit dieser Wesen so intensiv empfunden wie in diesem Augenblick.

Die Kelosker erweckten den Eindruck, als wären sie bereits den Realitäten des normalen Raum-Zeit-Gefüges entrückt.

"Warte mit dem Einschalten des Paratronschirms!" befahl Rhodan dem Bordrechner.

"Zunächst will ich mir anhören, was die Kelosker zu sagen haben."

Dobrak trat an die Kontrollen. "Wir verlassen euch jetzt", sagte er. Rhodan war sichtlich irritiert. "Aber das ist unmöglich! Wohin wollt ihr euch wenden?" Der Kelosker hob einen Arm und deutete auf den Bildschirm, genau auf die Stelle, wo sich der dritte Planet des fremden Sonnensystems auf dem Rasterfeld abzeichnete.

"Ihr seid also ebenfalls den para-normalen Lockrufen der Kaiserin von Therm erlegen?" stellte Rhodan fest. "Es geht euch wie uns! Wir werden offenbar dazu gezwungen, auf dieser Welt zu landen."

"Es ist bedauerlich, daß ihr nicht über unsere Fähigkeiten verfügt, sonst könntet ihr am Zusammenspiel der Zahlen die Wahrheit erkennen." Dobrak trat vom Bildschirm zurück. "Trotzdem werdet ihr über einen COMP bald alles über die Kaiserin von Therm erfahren."

"Ich kann euch jetzt nicht ziehen lassen", sagte Perry Rhodan entschlossen. "In dieser Situation sind wir auf das Shetanmargt ebenso angewiesen wie auf eure Rechenkünste."

"Wollt ihr uns mit Gewalt aufhalten?" fragte Dobrak. "Was hättet ihr davon?"

"Ich werde euch kein Raumschiff zur Verfügung stellen!"

Dobrak schien einen Augenblick verblüfft zu sein, aber Bjo erfuhr schnell, daß diese Reaktion des Keloskers nicht etwa aus Furcht vor Rhodans Drohung resultierte.

Vielmehr schien Dobrak erstaunt zu sein, daß die Menschen annahmen, die Kelosker könnten für ihren Rückzug von Bord der SOL ein Beiboot benötigen.

"Wir sollten nicht als Feinde auseinandergehen", meinte Dobrak. "Es stimmt auch nicht, daß ihr auf uns angewiesen seid. Bisher habt ihr alle Probleme auch ohne unsere Hilfe gemeistert."

Bjo Breiskoll spürte, daß in Rhodan zwei gegensätzliche Meinungen miteinander einen Konflikt austrugen.

Schließlich sagte der Terraner: "Gut, wir werden euch nicht aufhalten. Ihr seid freie intelligente Wesen, die selbst über ihr Schicksal entscheiden müssen."

Dobraks Paranormhöcker begannen zu pulsieren.

"Der Abschied fällt uns nicht leicht", versicherte er. "Wir schätzen euch sehr und haben mit Perry Rhodan einen Menschen kennengelernt, der den Ablauf kosmischer Ereignisse beeinflusst hat und weiter beeinflussen wird. Er selbst mag sich manchmal als Instrument unbegreiflicher Mächte fühlen, aber das entspricht

nicht ganz der Wahrheit. Große und schwere Aufgaben liegen noch vor euch, Terraner. Vertraut diesem Mann, der Perry Rhodan heißt. Er ist eine starke positive Kraft in diesem Universum."

Bjo fühlte sich versucht, in die Gedanken des Keloskers einzudringen, um etwas von dem zu erfahren, was hinter diesen Worten lag. Er gab der Versuchung nach, aber er fühlte nichts als tiefe Zufriedenheit und Frieden.

Beinahe beschämt zog Bjo sich wieder zurück.

"Die Menschen", fuhr Dobrak fort, "werden den Konflikt der Superintelligenzen überstehen und entscheidend zu einer Lösung beitragen. Danach werden sie eine der vornehmsten Aufgaben übernehmen dürfen, die Kindern dieses Universums überhaupt gestellt werden kann."

Rhodan schien zu fühlen, daß es sinnlos war, wenn er jetzt Fragen an Dobrak stellte. Er nickte nur.

Die beinahe feierliche Szene verlor ihre Ausstrahlung, als SENECA sich abermals meldete und nüchtern bemerkte: "Das Shetanmargt zieht sich von mir zurück."

Bjo wandte seine Blicke von den Keloskern ab und richtete sie auf die Bildschirme.

In den Räumlichkeiten, in denen SENECA untergebracht war, begann ein faszinierender Vorgang. Die einzelnen Teile des Shetanmargts lösten sich von der Rechenanlage und strebten der Hauptschleuse des SOL-Mittelteils entgegen.

"Niemand soll versuchen, die Fragmente aufzuhalten!" befahl Rhodan über Interkom. "Besatzungsmitglieder, die sich in der Nähe SENECAs oder der Hauptschleuse des Schiffes aufhalten, sollen sich zurückziehen. Wir werden die Schleuse öffnen, so daß das Shetanmargt die SOL verlassen kann."

"Ich hoffe, du weißt, was du tust!" rief Waringer unruhig.

Dobrak hob einen Arm.

"Ich bin die Inkarnation vieler Rechner", sagte er. "Die Zahlenmuster sind einwandfrei."

Bjo begriff, daß es sich um die Abschiedsworte des Keloskers handelte.

Dobrak führte seine Artgenossen aus der Zentrale.

"Er begibt sich zusammen mit seinen Freunden zur Hauptschleuse", stellte Atlan fest. "Wir sollten in Betracht ziehen, daß die Kelosker vielleicht unter paranormalem Einfluß der Kaiserin von Therm stehen und zum Selbstmord gezwungen werden sollen. Wir werden uns Vorwürfe machen, wenn wir sie nicht davor bewahren."

"Dobrak handelt aus freiem Willen", versicherte Gucky.

Fellmer Lloyd nickte bestätigend.

"Die Kelosker sind nicht beeinflusst. Auch die Lockimpulse von der dritten Welt beeinträchtigen ihre Entscheidungen nicht."

"Mir gefällt das nicht", sagte Atlan skeptisch und griff nach seinem

Schutzanzug. "Ich werde mich zur Hauptschleuse begeben, um zu beobachten, was sich dort ereignet."

Einer inneren Eingebung folgend, setzte Bjo sich in Bewegung.

"Darf ich Sie begleiten?"

Der Arkonide sah ihn abschätzend an.

"Natürlich, mein Junge! Leg einen Schutzanzug an und folge mir "

Inzwischen war die SOL sehr nahe an den dritten Planeten herangekommen, und niemand an Bord schien die innere Kraft aufzubringen, den Lockrufen von dieser Welt zu widerstehen und das Schiff auf einen anderen Kurs zu bringen.

Angesichts der Ereignisse, die sich sowohl an Bord der SOL als auch im Weltraum abspielten, war es verständlich, daß Perry Rhodans Aufmerksamkeit gespalten war.

Die Bildschirme des Interkoms verrieten den Beobachtern innerhalb der Zentrale, welchen Weg die Shetanmargtsegmente und die Kelosker nahmen, während über die Panoramagalérie weitere Einzelheiten des gewaltigen kristallinen Gebildes um den dritten Planeten sichtbar wurden.

Rhodan fiel es schwer, dieses strahlende Netz, das die Welt vor der SOL einhüllte, als eine Superintelligenz anzuerkennen. Wahrscheinlich war es einem Menschen überhaupt nicht möglich, eine solche Identität zu begreifen.

Was für eine Wesenheit war die Kaiserin von Therm?

Wie war sie entstanden, und auf welche Weise lebte sie?

Daß sie ein Bewußtsein besaß, stand außer Zweifel.

Als die Fernortung Vergrößerungsausschnitte auf den Bildschirmen zeigte, konnte Rhodan erkennen, daß aus dem Kristallgebilde mächtige strahlende Stämme bis zur Oberfläche des Planeten hinabragten. Es sah aus, als griffen Arme der Kaiserin

bis hinab auf den Boden.

Und dort unten existierten intelligente Lebewesen, das war bereits jetzt deutlich auf dem Bildschirm zu sehen.

Waren es Choolks ?

Rhodan wurde von zunehmender Ungeduld ergriffen.

Er wollte endlich Einzelheiten über die geheimnisvolle Existenz in Erfahrung bringen. Die Kaiserin von Therm hatte die SOL auf einem langen Weg bis in ihr eigentliches Reich geführt.

Das war sicher nicht ohne Grund geschehen.

Rhodan schloß die Augen, um sich zu entspannen, aber auch in diesem Zustand vermochte er die mentalen Impulse in seinem Gehirn nicht zu unterdrücken.

Er begann zu bezweifeln, daß sie unmittelbar von der Kaiserin von Therm kamen, dazu waren sie trotz ihrer Intensität zu unkompliziert. War es möglich, daß diese Lockrufe von Wesen erzeugt würden, die auf dem dritten Planeten lebten und mit der Duuhr zusammenarbeiteten?

Rhodan konnte nicht ahnen, wie nahe er mit dieser Überlegung an die Wahrheit kam.

Die Choolkschiffe, die die SOL seither begleitet hatten, blieben jetzt zurück.

Die Leibwächter der Kaiserin von Therm schienen davon überzeugt zu sein, daß die Besatzung des Fernraumschiffs so vollständig kontrolliert wurde, daß über die telepathische Beeinflussung hinaus keine Sicherheitsmaßnahmen erforderlich

waren.

Rhodan war plötzlich überzeugt davon, daß er über einen der vielen COMPs, die offenbar so etwas wie die Organe der Kaiserin von Therm darstellten, Einzelheiten über die Superintelligenz erfahren würde. Er überlegte, woraus diese Überzeugung resultieren mochte und kam zu dem Schluß, daß in die

telepathischen Signale auch Hintergrundinformationen

eingestreut wurden, die von den Empfängern nur im Unterbewußtsein wahrgenommen wurden.

Die SOL glitt jetzt auf eine der riesigen Öffnungen im "Körper" der Kaiserin von Therm zu.

Rhodan blickte zum Emotionautensessel hinüber.

Trotz der psionischen Signale, die ihn zur Einhaltung eines bestimmten Kurses zwangen, schien Mentro Kosum das Schiff über die SERT-Haube einwandfrei steuern zu können.

Offenbar ging es der Superintelligenz nur darum, die SOL auf dem dritten Planeten ihres Heimatsystems landen zu lassen.

Es war ein phantastischer Anblick, als das Fernraumschiff in das kristalline Netzwerk eindrang.

Die Kaiserin von Therm bestand aus einem System unzähliger miteinander verwachsener Verästelungen, in denen die COMPs regelrechte Knotenpunkte darstellten.

"Unglaublich!" sagte Reginald Bull tief beeindruckt. "Man kann sich nicht vorstellen, daß dieses Gebilde denkt und fühlt."

"Daß es denkt, ist unbestritten", meinte Waringer. "Ob es jedoch auch fühlt, kann niemand beurteilen. Ich glaube, daß in diesem Fall sogar unsere Mutanten versagen. Es wird uns sicher schwerfallen, die Denkprozesse einer solchen Existenzform zu begreifen - ihre Gefühle, wenn sie welche produziert, werden wir nie verstehen."

Rhodan wollte auf die Bemerkungen des Wissenschaftlers eingehen, wurde aber in diesem Vorhaben unterbrochen, weil in diesem Augenblick ein aufgeregter Raumfahrer an den Funkgeräten aufsprang.

"Jemand versucht, Funkverbindung zu uns herzustellen!" rief der Mann. "Besser gesagt, irgend etwas!"

"Ich glaube fast, daß wir von einem COMP angerufen werden", stellte einer der anderen Funker fest.

"Die Impulse sind charakteristisch und entsprechen jenen, die wir bereits bei der Kontaktaufnahme mit dem vom geretteten COMP registriert haben."

"Antworten Sie!" befahl Rhodan.

Erklären Sie unsere Bereitschaft für ein Gespräch."

"Ich schlage vor, daß wir sofort gegen die mentale Beeinflussung protestieren!" sagte Gücky.

"Später, Kleiner", winkte Rhodan ab. "Jetzt geht es mir erst einmal darum, Informationen zu erhalten."

Die Verbindung kam zustande. Rhodan spürte, daß er vor Aufregung feuchte Hände bekam.

Würden sie jetzt endlich mehr über die Kaiserin von Therm erfahren?

Als der COMP zum erstenmal deutlich zu sprechen begann, bediente er sich eines einwandfreien Inter-kosmo. Rhodan war darüber nicht erstaunt.

"Willkommen im Zentrum der Mächtigkeitsballung der Kaiserin von Therm", sagte der COMP mit einer angenehmen Stimme. "Die Herrscherin vertritt die Auffassung, daß ihre Erscheinung Verwirrung oder gar Furcht auslösen muß, das hat sich bei

früheren Kontakten zu anderen Intelligenzen stets gezeigt. Deshalb möchte sie zum besseren Verständnis über sich selbst berichten."

Rhodan lehnte sich im Sitz zurück. "Das ist eine ausgezeichnete Idee", erwiderte er. "Wir sind sehr daran interessiert, alles über die Kaiserin von Therm und ihre Entstehung zu erfahren."

Nicht weniger gespannt sind wir auf Informationen, die unser eigenes Schicksal betreffen."

"Ich beginne jetzt", verkündete der COMP. "Vor vielen Millionen Jahren lebte auf dem Planeten Blosth in der Galaxis Golgatnur das Volk der Soberer..."

In den nächsten Stunden erfuhren die Menschen an Bord der SOL die Entstehungsgeschichte der Kaiserin von Therm, einer Superintelligenz, die aus der Symbiose eines in der Entwicklung begriffenen Sonnensystems und einer Prior-Welle hervorgegangen war.

Der Bericht des COMPs zog die Zuhörer unwiderstehlich in seinen Bann.

Die Besatzungsmitglieder der SOL hatten den Eindruck, daß dieses unvergleichliche kosmische Schauspiel in geraffter Form noch einmal vor ihren Augen abrollte.

Niemand kam auf die Idee, den COMP zu unterbrechen.

Je länger Rhodan zuhörte, desto größer wurde seine Bewunderung für die vielfältigen Möglichkeiten des Lebens im Universum.

Denn daran, daß die Kaiserin von Therm eine (wenn auch von der menschlichen sehr verschiedene) Erscheinungsform des Lebens darstellte, zweifelte niemand mehr, der die Geschichte des COMPs gehört hatte.

2.

Der Beobachtungsplatz, den Atlan und Bjo Breiskoll in der Hauptschleuse ausgewählt hatten,

entsprach in doppelter Hinsicht Bjos Erwartungen: Von hier aus konnten sie den Auszug der Kelosker und des Shetanmargts verfolgen und gleichzeitig durch das offene Schleusentor einen Blick in die Atmosphäre des dritten Planeten werfen, in einen Bereich, wo ein mächtiger Arm der Kaiserin von Therm zur Oberfläche hinabwuchs.

Bjo sah, daß die leuchtenden Fragmente des Shetanmargts aus der Schleuse glitten und draußen im Weltraum zu einem riesigen Gebilde zusammenwuchsen.

Von den Keloskern war noch nichts zu erkennen, aber Bjo ahnte, daß sie ebenfalls bald auftauchen würden.

Bjo erinnerte sich an die Vorgänge auf dem Planeten Last Stop, als das Shetanmargt an Bord der SOL gekommen war.

Damals hatte es sich von einem überdimensionalen faß-ähnlichen Gebilde in seine Einzelheiten aufgelöst, nun nahm es außerhalb des Schiffes seine ursprüngliche Form wieder an.

"Es ist der umgekehrte Vorgang wie auf Last Stop", sagte Bjo zu dem Arkoniden, der sich damals in der Milchstraße aufgehalten hatte.

"Das dachte ich mir bereits", entgegnete Atlan. "Kannst du Gedankenimpulse der Kelosker spüren?"

"Nein", sagte Bjo. "Es ist, als hätten sie sich geistig bereits völlig zurückgezogen."

"Sie stehen in einer bestimmten Beziehung zur Kaiserin von Therm", behauptete Atlan. Zusammen mit Bjo hatte er den Bericht des COMPs von der Entstehung der Superintelligenz über Helffunk mitgehört: "Wahrscheinlich wurde die Urzivilisation der Kelosker vor langer Zeit ebenfalls einmal kurz von der Prior-Welle berührt und beeinflusst. Das würde viele Dinge im Verhalten dieser

Wesen erklären, die uns bisher immer unbegreiflich geblieben sind."

"Das würde bedeuten, daß die Kelosker und die Kaiserin von Therm im übertragenen Sinn artverwandt sind!"

"Ich bin fast überzeugt davon", bestätigte Atlan.

Der rotbraun gefleckte Katzer, der noch immer unter dem Eindruck des Gehörten stand, holte tief Atem.

"Glauben Sie, daß die Geschichte, die uns der COMP erzählt hat, der Wahrheit entspricht?"

"Bestimmt", sagte Atlan mit Nachdruck.

Bjo konzentrierte sich, aber auch jetzt konnte er die Kelosker telepathisch nicht lokalisieren. Dafür spürte er die permanenten Lockrufe, die von dem dritten Planeten ausgingen.

Inzwischen wußten sie aus dem Bericht des COMPs, daß dafür das Volk der Kelsiren verantwortlich war, das auf der Welt der Kaiserin lebte und eng mit ihr verbunden war.

Die Kelsiren nannten ihre Welt Drackrioch und das System, zu dem sie gehörte, Yoxa-Sant.

Die Galaxis, in der die SOL herausgekommen war, hieß Nypasor-Xon.

Bjo Breiskoll war überzeugt davon, daß diese Sprachbegriffe von den Solanern übernommen wurden.

Die Kaiserin von Therm war, wenn man einmal von der Möglichkeit der Abtrennung der COMP-Organen absah, körperlich unbeweglich. Von Anfang an war sie darauf angewiesen gewesen, Hilfsvölker zu benutzen, um ihre Mächtigkeitsballung auszubauen.

Dabei hatten die PSI-Fähigkeiten der Kelsiren hervorragende Dienste geleistet.

Die ersten Raumfahrer, die vor langer Zeit den Lockrufen der Kelsiren nachgegeben hatten, waren Choolks gewesen. Somit war es eigentlich nur logisch, daß sich aus diesem Volk die Leibwache der Kaiserin entwickelt hatte.

Die paranormalen Fähigkeiten der Kelsiren waren ein wirksamer Schutz gegen alle Eindringlinge. Wenn er wirklich einmal versagen sollte, war immer noch die Flotte der Choolkschiffe da, um jeden Angriff abzuwehren.

Eine Verbindung mit der Kaiserin von Therm war über die COMPs möglich.

Allerdings besaßen die parapsychologisch begabten Kelsiren noch eine zweite Möglichkeit zur Kommunikation. Sie fand mit Hilfe jener Kristallstämme statt, die zur Planetenoberfläche hinabreichten.

Bjos Gedanken wurden unterbrochen, denn Atlan begann wieder zu sprechen.

"Die Art und Weise, wie die Kaiserin mit Hilfe der Kelsiren Raumfahrer anlockt, erinnert mich an alte terranische Sagen", erklärte der Arkonide. "Darin wird berichtet, wie Seefahrer von den Gesängen sogenannter Sirenen angelockt und ins Verderben geführt werden. Nur wer sich die Ohren zustopfte, widerstand diesen Lockrufen." Bjo lächelte matt.

"Mit dem Zustopfen der Ohren ist es in unserem Fall nicht getan."

"Hoffen wir, daß diese kosmischen Sirenen nicht die gleichen bösen Absichten verfolgen wie ihre Vorgänger aus dem Reich der Mythologie", sagte Atlan.

"Diese Impulse stammen nicht von bössartigen Wesen", behauptete Bjo Breiskoll.

"Das würde ich spüren."

"Gucky hat mir vor unserem Aufbruch aus der Zentrale gebeichtet, daß er diese Signale sogar als angenehm empfindet", erinnerte sich Atlan. "Geht es dir ebenso?"

"Ja", gestand Bjo widerstrebend. "Ich bin gespannt auf das, was uns auf Drackrioeh erwartet,"

"He!" rief Atlan. "Da kommen unsere keloskischen Freunde."

Bjo Breiskoll drehte sich um, so daß er in den Korridor einsehen konnte, der aus dem Schiff in die Hauptschleuse führte und aus dem noch immer Einzelteile des Shetanmargts geschwebt kamen.

Dort waren jetzt die Kelosker aufgetaucht.

Die plump aussehenden Wesen waren von leuchtenden Hüllen umgeben. Bjo überlegte, ob eine solche Aura die Funktion eines Schutzanzugs übernehmen konnte. Weder Dobrak noch einer seiner Begleiter trugen solche Anzüge, aber der Aufenthalt im

Vakuum schien ihnen nichts auszumachen, "Sieh dir das an!" forderte Atlan seinen jugendlichen Begleiter auf. "Jeder von

ihnen wird von einem Fragment des Shetanmargts eingehüllt."

Dobrak, der sich an der Spitze der Kolonne bewegte, war deutlich von den anderen zu unterscheiden. Seine Paranormhöcker pulsierten heftig, und er war von einer besonders auffällig leuchtenden Aura umgeben. Bjo sah, daß Atlan sich bewegte. "Wollen Sie sie aufhalten?" fragte der Mutant bestürzt.

"Das würde mir sicher nicht gelingen", vermutete Atlan. "Aber ich will versuchen, noch einmal mit Dobrak zu reden. Vielleicht bekommen wir zusätzliche Informationen."

Bjo wäre am liebsten zu Atlan in die Schleusenkammer getreten, aber er war überzeugt davon, daß der Arkonide ihn sofort zurückgeschickt hätte, um ihn keiner Gefahr auszusetzen.

"Wohin begeben ihr euch, Dobrak?" wandte Atlan sich an die Kelosker. Er erhielt keine Antwort. Bjo war enttäuscht, aber er hatte auch nicht damit gerechnet, daß es ihnen gelingen könnte, die Kelosker noch einmal in ein Gespräch zu verwickeln. Geistig befanden sich diese Wesen bereits außerhalb der SOL.

Atlan sah die Sinnlosigkeit seiner Bemühungen offenbar ein, denn er trat zur Seite.

Zusammen mit den letzten Fragmenten des Shetanmargts glitten die Kelosker aus der Schleuse. Draußen verschwanden sie in der Lichtfülle des sich zusammenfügenden Gebildes.

"Wir können jetzt ebensogut in die Zentrale zurückkehren und den Vorgang über die Bildschirme beobachten", sagte Atlan. "Es gibt für uns keine Möglichkeit zum Eingreifen. Wir werden auch nichts mehr von Dobrak erfahren."

In diesem Augenblick wurde die Schleuse von der Zentrale aus geschlossen.

"Perry scheint froh zu sein, daß dieses Manöver ohne Zwischenfälle, verlaufen ist", konstatierte Atlan. "Komm jetzt, Bjo! Wir begeben uns in die Zentrale."

"In dieser Zustandsform haben wir das Shetanmargt schon einmal gesehen", erinnerte Geoffry Abel Waringer. "Und zwar am fünfundzwanzigsten August des Jahres 3578 auf dem Planeten Last Stop."

Obwohl seither nicht einmal volle fünf Jahre verstrichen waren, kam es Rhodan vor, als läge dieses Ereignis in ferner Vergangenheit. Er dachte nur mit Unbehagen an jene Vorgänge zurück, die das Ende der Kleingalaxis Balayndagar ausgelöst hatten.

Da er sich für den Untergang der Heimat der Kelosker mitverantwortlich fühlte, hoffte er, daß Dobrak und seine zwanzig Artgenossen mit Hilfe der Kaiserin von Therm einen Aufenthaltsort finden konnten, der den Vorstellungen dieser Wesen entsprach.

Auf den Bildschirmen war zu sehen, daß das Shetanmargt bis auf den letzten Bestandteil zusammengefügt war. Innerhalb dieses strahlenden Objekts befanden sich die einundzwanzig Kelosker. Vielleicht hatten sie ihre seitherige Zustandsform bereits aufgegeben.

"Es bewegt sich!" rief Reginald Bull.

Tatsächlich entfernte sich das Shetanmargt jetzt langsam von der SOL. Wie Rhodan angenommen hatte, glitt es auf das kristalline Netzwerk der Kaiserin von Therm zu.

Ein paar Minuten später war es kaum noch zu sehen. Entweder löste es sich in den Kristallstrukturen auf oder es verschwand in einer der zahlreichen Öffnungen.

Rhodan beobachtete, daß einige COMPs in der Nähe der Ankunftsstelle intensiv zu glühen begannen. Die Organe der Superintelligenz reagierten auf ihre Weise auf die Berührung mit dem Shetanmargt.

Atlan, der inzwischen mit Bjo Breiskoll in die Zentrale zurückgekehrt war, sagte leise: "Ich habe Bjo bereits gesagt, daß ich an eine Verwandtschaft zwischen den Keloskern und der Kaiserin glaube, Irgendwann auf seiner langen Reise durch das Universum stieß der Prior-Strahl auf die Zivilisation der

Kelosker und beeinflusste sie. Später erst gelangte er an jene Stelle, die zur Geburtsstätte der Superintelligenz werden sollte."

"Ich glaube, daß Sie recht haben", stimmte einer der Wissenschaftler in der Zentrale zu. "Die ganze Wahrheit werden wir vermutlich aber nie erfahren."

Inzwischen war das Shetanmargt selbst über die hochwertigen Ortungsanlagen der SOL nicht mehr auszumachen.

"Es hat aufgehört zu existieren", meinte Waringer.

"Ich bin sicher, daß ich noch einen letzten Gedankenimpuls von Dobrak empfangen habe", verkündete Gucky. "Er schickte uns eine Botschaft voller Zufriedenheit und Glück."

"Das kann ich bestätigen!" sagte FellmerLloyd.

Bjo Breiskoll, der dritte Telepath in der Zentrale, nickte langsam.

"Ich habe es ebenfalls registriert", sagte er.

Rhodan sah seine Freunde an. "Vielleicht war das ein gutes Zeichen", hoffte er.

"Der Auftakt unserer direkten Beziehungen zu einer Superintelligenz hätte sich eigentlich kaum besser gestalten können."

Es gab einen dumpfen Laut. Joscan Hellmut, der sich in eine Ecke der Zentrale zurückgezogen hatte, war zusammengebrochen. Lloyd, der sofort zu ihm eilte, konnte nur feststellen, daß der Kybernetiker das Bewußtsein verloren hatte.

Waren seine hoffnungsvollen Worte zu optimistisch gewesen? fragte sich Rhodan bedrückt.

Die SOL hatte sich gedrittelt, ohne jedoch ihre Umlaufbahn zu verlassen.

Zuvor hatte Perry Rhodan alle Mutanten in den Mittelteil des Schiffes kommen lassen.

Die Kaiserin von Therm schien sich Zeit zu lassen, denn nachdem der COMP von der Entstehung der Superintelligenz berichtet hatte, war es zu keinem weiteren Kontakt gekommen.

Rhodan hatte über Funk um die exakten Koordinaten der Erde gebeten, aber eine Antwort war ausgeblieben. Die Frage, wie weit eine Superintelligent sich an gegebene Versprechen hielt, war noch nicht ausgesprochen worden, aber Rhodan war sich der Tatsache bewußt, daß sich fast alle Verantwortlichen ausschließlich mit diesem Problem befaßten.

Welche Pläne verfolgte die Kaiserin?

Rhodan konnte es nur zu erraten versuchen.

Er hatte jedoch den Verdacht, daß die Kaiserin von Therm von den Menschen an Bord der SOL bestimmte Taten erwartete. Warum hatte sie das Schiff sonst in ihren unmittelbaren Existenzbereich geführt?

Die PSI-Impulse der Kelsiren stürmten ununterbrochen auf die Besatzung der SOL ein, und Rhodan argwöhnte, daß sich zumindest bei den Mutanten die ersten Folgeerscheinungen erkennen ließen.

Lloyd und die anderen Mitglieder des Korps sprachen immer häufiger von einer bevorstehenden Landung auf Drackrioch, so daß Rhodan sich des Eindrucks nicht erwehren konnte, daß die Mutanten geradezu versessen waren, dorthin zu gelangen.

Lag das ausschließlich am telepathischen Einfluß der Kelsiren oder spielte die Kaiserin dabei selbst eine rätselhafte Rolle?

Als Rhodan Fellmer Lloyd in diesem Zusammenhang befragte, gab der Telepath offen zu, daß er sich nach einer Landung auf Drackrioch sehnte.

Grund zum Nachdenken lieferte auch der Sprecher der Solgeborenen, Joscan Hellmut, der sein Bewußtsein noch immer nicht zurückerlangt hatte.

Seine Verbindung zur Kaiserin von Therm bestand zweifellos nicht auf parapsychologischer Ebene, aber sie war ebenso unzweifelhaft vorhanden.

Rhodan wußte, daß es keine Möglichkeit gab, die SOL aus diesem Gebiet zurückzuziehen, solange die Kaiserin nicht damit einverstanden war. Nicht nur die Lockrufe der Kelsiren verhinderten ein solches Manöver, sondern auch die Flotte der Saturnschiffe.

Einer solchen Übermacht wäre auch die SOL nicht gewachsen gewesen.

Da zu befürchten war, daß die Superintelligenz ein anderes Zeitverständnis besaß als die Menschen, richtete Rhodan sich auf eine längere Wartezeit ein.

Er hoffte, daß die Kaiserin die Solaner bald vom Ergebnis ihrer Überlegungen unterrichten würde.

Ein Geschöpf, das aus der Symbiose zwischen einem jungen Sonnensystem und einer hyperenergetischen Nachricht entstanden war, ließ sich aus menschlicher Sicht schlecht einschätzen.

Es war ausgeschlossen, sich in die Denkvorgänge der Kaiserin von Therm hineinzusetzen und auf diese Weise vielleicht Kenntnis von

ihren Vorhaben zu erlangen.

Im klassischen Sinn war die Kaiserin von Therm monströs.

Aber sie dachte und handelte.

Sie lebte'.

Ihre Daseinsform ermöglichte ihr die Herrschaft über einen kosmischen Bereich, der als Mächtigkeitsballung bezeichnet wurde, der aber in seiner Ausdehnung so gewaltig war, daß Menschen ihn sich nicht vorzustellen vermochten.

Die Kaiserin von Therm dachte und plante auf einer höheren Ebene als die Menschen. Das schien die Möglichkeit einer echten Verständigung von vornherein auszuschließen.

Andererseits hatten die Ereignisse der letzten Monate deutlich bewiesen, daß die Kaiserin sich nicht scheute, auf einer niedrigeren Existenzstufe zu handeln, wenn sie sich davon Vorteile versprach.

Es gab Berührungspunkte zwischen menschlichen Wesen und einer Superintelligenz.

Bedauerlich war nur, daß die Superintelligenz diese Berührungspunkte genau kannte und sogar bestimmen konnte, während die Menschen nicht einmal errahnen konnten, wo sie sich befanden und wie sie beschaffen waren.

Das Gefühl, in jeder Beziehung unterlegen zu sein, war für Perry Rhodan neu, und er mußte erst lernen, damit zu leben.

Aber aus dieser Unterlegenheit heraus erwuchs in ihm der unzerstörbare Wille, die Freiheit der Menschen in der SOL zu erhalten.

3.

Wie in allen größeren kelsirischen Ansiedlungen auf Drackrioch bildete der aus dem Orbitalen Kristallmantel herabragende Auswuchs der Kaiserin von Therm den Mittelpunkt von Salkoor.

Er war sozusagen die "Seele" dieses Dorfes am See Grenoth.

Die Vorbereitungen zu den Feierlichkeiten der "Großen Frucht" waren fast abgeschlossen, so daß Gralsmutter Quoytra sogar Zeit fand, ihre acht Jüngerinnen, auch Gralstöchter genannt, in transzendentalen Spielen auszubilden.

Quoytra war eine verhältnismäßig junge Gralsmutter. Ihre Vorgängerin war bei einem der seltenen Unfälle am Wasserfall ums Leben gekommen.

Quoytra war untersetzt und stämmig. In ihrer resoluten Art unterschied sie sich erheblich von anderen Kelsirenweibchen in dieser Position. So war es auch kein Wunder, daß in Salkoor die praktischen Dinge des Lebens eine größere Bedeutung besaßen, als es auf Drackrioch bei den Kelsirenstämmen allgemein üblich war.

Wenn es galt, neue Hütten zu errichten, pflegte Quoytra selbst mit Hand anzulegen, und über die parapsychologischen Pflege der Gärten hinaus hatte sie für ein gutes Bewässerungssystem in Salkoor gesorgt.

So kam es, daß die Gärten von Salkoor die anderer Ansiedlungen an Schönheit und Vielfalt übertrafen. Oft kamen Besucher aus anderen Dörfern, um die Anlagen in Salkoor zu bewundern.

Der ihr oft gemachte Vorwurf, wegen dieser realen Dinge Meditationen und parapsychologische Exkurse zu vernachlässigen, traf Quoytra nicht. Sie trug ihren großen Kristall mit Stolz und trat regelmäßig mit der Kaiserin in Verbindung. Darüber hinaus hatte sie oft bewiesen, daß ihre acht Gralstöchter und die anderen Gruppen in der Ausübung psionischer Tätigkeiten nicht unterlegen waren.

In Quoytra waren körperliche und seelische Fähigkeiten zu einer vorbildlichen Einheit geworden.

Als die Gralsmutter von Salkoor sich an diesem Morgen dem Zentrum des Dorfes näherte, wußte sie bereits, daß das von der Kaiserin angekündigte fremde Schiff in die vorbereitete Falle gegangen war und in einem Orbit um Drackrioch kreiste.

Quoytra war gespannt auf die erste Begegnung mit diesen Fremden.

Sie überquerte den freien Platz, bis sie vor dem Ende des Kristallarms stand. Nachdem sie die rituellen Bewegungen ausgeführt hatte, berührte sie mit dem an ihrem Hals hängenden Kristall den leuchtenden Ausläufer der Duuhr.

Das helle Licht schien auf Quoytra überzuspringen.

Die Gralsmutter nahm die Befehle der Kaiserin von Therm entgegen, genau wie viele andere Gralsmütter auf Drackrioch in diesem Augenblick.

Nachdem sie die Pläne der Herrscherin erfahren hatte, richtete Quoytra sich wieder auf.

Jedesmal, wenn der Kontakt abgeschlossen war, fühlte Quoytra sich ein wenig benommen. Sie bewegte sich langsam, bis sie sicher war, ihren Körper wieder völlig unter Kontrolle zu haben.

Am Rand des freien Platzes wartete Dpiig auf sie.

Wie immer, wenn sie einen männlichen Artgenossen vor sich sah, wurde Quoytra ungeduldig. Die Kelsiren Männchen waren den Weibchen in jeder Beziehung unterlegen. Sie nahmen nicht am PSI-Training teil, und ihre Gärten waren im großen und ganzen ziemlich kümmerlich anzusehen.

Quoytra wußte jedoch, wie dringend die Anwesenheit der Männchen benötigt wurde.

Ohne ihre männlichen Artgenossen hätten die Kelsirenweibchen bald den Sinn für die Wirklichkeit verloren und sich nur noch mit übersinnlichen Dingen beschäftigt.

Die Männchen waren die unersetzliche Brücke zur Realwelt.

Schon aus diesem Grund wäre jede offen zur Schau getragene Ablehnung ein Fehler gewesen.

Quoytra bezähmte ihren Unwillen und begrüßte Dollg mit einer freundlichen Geste.

Dollg trug einen wesentlich kleineren Kristall als die Gralsmutter.

Als Quoytra unmittelbar vor Dollg anhielt, wurde sichtbar, daß sie ihn um Kopfeslänge überragte und auch wesentlich stämmiger war. Dies war kein Einzelfall, sondern fast alle Weibchen waren ihren Artgenossen vom anderen Geschlecht auch körperlich überlegen. Diese Überlegenheit ging bis in jene Urfänge der kelsirischen Zivilisation zurück, da diese Wesen sich noch fast ausschließlich im Wasser aufgehalten hatten..

Die Anerkennung der Männchen durch die weiblichen Kelsiren besaß neben der parapsychologischen Komponente noch einen zweiten Grund: die Erhaltung der Art.

Einmal im Jahr legte jedes junge Kelsirenweibchen zwei bis drei Eier in vorbereiteten Wassernestern ab. Diese wurden danach von den Männchen besamt.

Aufgrund dieser Art der Fortpflanzung gab es unter den Kelsiren keine zweigeschlechtlichen Gemeinschaften. Frauen und Männer lebten für sich.

In der Kelsirenzivilisation dominierten die Weibchen in allen Belangen, so daß sich schon sehr früh in der Evolution ein Matriarchat herangebildet hatte.

Während ihrer Entwicklung hatte die Kaiserin von Therm diese Zustände kritiklos übernommen und ein weibliches Selbstverständnis erlangt.

Das, dachte Quoytra zufrieden, war ein deutliches Symbol für die Verbundenheit der Gralsmütter mit der Superintelligenz.

"Du bist früh unterwegs", begrüßte sie Dollg. Sie konnte sich diese Anspielung auf die Faulheit und die damit verbundene Langschläfrigkeit der Männchen nicht verkneifen.

Dollg blinzelte in Richtung der Sonne, die ihre Strahlen durch die Lücken im Körper der Kaiserin schickte, als müßte er sich vergewissern, ob das Zeitgefühl der Gralsmutter intakt war.

"Ich wache selten später auf", behauptete er unverfroren. "Diesmal jedoch bin ich aus einem besonderen Grund unterwegs."

Quoytra seufzte, denn sie ahnte, was auf sie zukam. Die Männchen waren streitsüchtig und legten sich auch aus nichtigem Anlaß miteinander an.

In der Regel wurden solche Differenzen von den Männchen selbst beigelegt oder aus Trägheit einfach vergessen, aber manchmal kam es vor, daß die Gralsmutter eine ihrer Jüngerinnen zur Schlichtung eines Streites schicken mußte.

Daß Dollg im Begriff stand, sie selbst in einer solchen Angelegenheit zu bemühen, machte Quoytra verdrossen und steigerte jenes Gefühl der Ungeduld, das bereits bei Dollgs Anblick in ihr erwacht war.

Ausgerechnet jetzt, da die Ankunft der Fremden bevorstand! Quoytra hatte wirklich andere Dinge zu tun, als sich mit Dollgs Problemen auseinanderzusetzen.

"Wende dich an eine der Gralstöchter!" forderte sie ihn auf. "Man wird sich um dich kümmern, wenn deine Schwierigkeiten Gewicht haben."

Dollg sah sie aus seinen feucht schimmernden kleinen Augen an.

"Ich möchte mit dir über diese Sache reden", sagte er hartnäckig.

Sie sah ihn aufmerksam an und kam zu dem Schluß, daß er nicht aus Unverschämtheit, sondern aus einem inneren Bedürfnis heraus so handelte. Obwohl er ein Männchen war, durfte sie ihn nicht verprellen. Die Gralsmutter war für alle Dorfbewohner da, vorausgesetzt, es handelte sich um wirkliche Notsituationen.

"Was ist geschehen?" erkundigte sie sich.

"Daitra ist verschwunden!"

Ungläubig und schockiert wich Quoytra zurück. Mit allem hatte sie gerechnet, aber nicht damit, daß ausgerechnet einer der Männer sich um das Schicksal eines älteren Kelsirenweibchens kümmern würde.

Sie täuschte Nachdenklichkeit vor, um ihre Verwirrung zu verbergen. Welche Verbindung hatte zwischen Daitra und Dollg bestanden, daß er sich nach ihr erkundigte?

Wahrscheinlich, sagte sie sich, hatte Daitra geholfen, Dollgs Garten in Ordnung zu halten. Entweder war er ungehalten darüber, daß sich bisher kein jüngeres Weibchen gefunden hatte, um diese Arbeit zu übernehmen, oder er empfand für Daitra ein Gefühl von Dankbarkeit. Eingedenk dessen, was sie über die Mentalität der Männer wußte, zog Quoytra zunächst einmal die erste Möglichkeit in Betracht.

"Ich weiß, daß sie gegangen ist", erwiderte sie schließlich.

Dollg machte eine verlegene Schwimmbewegung mit den Armen.

"Wurde sie nach Lugh-Pure gebracht?"

Quoytra traute ihren Ohren nicht. Diese Frage kam so unerwartet, daß die Gralsmutter von ihr vollends aus der Fassung gebracht wurde. Unwillkürlich umschloß sie mit einer Hand den Kristall auf ihrer Brust. Sie spürte seine Pulsationen. Kraft strömte in ihren Körper.

"Wie kommst du darauf, daß man sie auf den vierten Planeten gebracht haben könnte?"

"Sie hat mir eine Nachricht hinterlassen!"

"Eine Nachricht?" erkundigte sich Quoytra irritiert. Hatte Daitra dieses Männchen für wertvoll genug erachtet, um ihm ihre intimsten Geheimnisse anzuvertrauen?

Es gab nur eine Möglichkeit: Zwischen Dollg und Daitra mußten starke parapsychologische Bande bestanden haben. Zwischen Kelsiren-weibchen kam das häufig vor, aber zwischen Angehörigen der beiden Geschlechter war es eine Seltenheit, ja, es war sogar der erste Fall, von dem Quoytra hörte - immer vorausgesetzt, daß ihre Vermutung überhaupt zutraf.

Dollg deutete in Richtung seiner Behausung.

"Dort!" sagte er. "In meinem Garten."

Den anderen Kelsiren würde es seltsam vorkommen, wenn sie beobachteten, daß ihre Gralsmutter ausgerechnet einem Männchen in dessen Garten folgte, aber Quoytras Autorität war stark genug, daß sie sich ein solches Verhalten leisten konnte.

"Geh voraus!" befahl sie Dollg. "Ich werde dir folgen."

Sie bewegten sich zwischen den primitiven Hütten hindurch, bis sie Dollgs Garten erreichten. Er lag inmitten der Gärten zweier Weibchen und nahm sich dazwischen aus wie eine Wüste.

Man durfte Dollg jedoch keinen Vorwurf machen, als Männchen besaß er einfach nicht genügend psionische Energie, um einen großen Garten zum Blühen zu bringen. In dieser Beziehung erging es ihm wie den meisten Männchen. Im Vergleich zu manchen anderen fiel er sogar noch deutlich ab.

Dollg blieb vor dem aus Stauden gefertigten Tor stehen und machte eine Geste, als zeige er auf die Pforten des Paradieses.

Männliche Eitelkeit, dachte Quoytra unangenehm berührt, stand schon seit jeher im krassen Gegensatz zu den tatsächlich erbrachten Leistungen.

"Tritt ein", sagte Dollg großartig. "Sei mein Gast und genieße die üppig dargebotenen Dinge."

Obwohl von Üppigkeit keine Rede sein konnte, nahm Quoytra die Einladung als zeremonielle Floskel widerspruchslos hin.

Eine charakteristische Pflanze im Garten eines Männchens war die Distel, die auch auf Dollgs Gelände in überreichem Maße gedieh.

Dollg konnte die mißbilligenden Blicke der Gralsmutter nicht übersehen.

"Der Boden ist karg", erklärte er ungerührt, obwohl die beiden benachbarten Grundstücke das klare Gegenteil bewiesen.

"Schon gut", sagte Quoytra hastig, denn sie war wenig an einer Diskussion über den Zustand dieses Gartens interessiert. Sie wollte so schnell wie möglich wieder von hier verschwinden. "Was wolltest du mir zeigen?"

Dollg trat vor ein unordentliches Beet, wo gerade einige Schößlinge aus dem Boden gekommen waren.

Quoytra wollte schon unwillig umkehren, als sie erkannte, daß die Pflanzen in einer bestimmten Stellung zueinander wuchsen.

Um ein besonders gut entwickeltes Exemplar waren achtzehn kleinere gruppiert.

Quoytra gab einen beifälligen Laut von sich.

"Das ist eine symbolische Darstellung des Yoxa-Sant-Systems", sagte sie anerkennend. "Eine großartige Leistung."

"Daitra hat mir dabei geholfen", erklärte Dollg, dann deutete er auf die Pflanze, die den vierten Planeten darstellen sollte. Sie war das einzige blühende Exemplar der Gruppe.

"Lugh-Pure", sagte Dollg entschieden. "Daitra hat mir ein Zeichen gegeben."

"Ich glaube, daß es sich um einen Zufall handelt", sagte Quoytra vorsichtig.

"Was wirst du tun?" fragte Dollg unbeirrt.

"Was erwartest du, daß ich tun soll?" stellte die Gralsmutter eine Gegenfrage.

Dollg blickte zu Boden.

"Ich bin mir darüber im klaren, daß Daitra nicht zurückkommen wird", sagte er traurig. "Lugh-Pure wird auch als die Welt der toten Kinder der Kaiserin von Therm bezeichnet. Das hat sicher seinen Grund. Der vierte Planet hat ein Geheimnis, genau wie der Kontinent Troltungh, der auch die Stätte der Vergessenen genannt wird."

Quoytra war zusammengezuckt.

"Was weißt du über diese Dinge, Dollg?"

"Es gibt Gerüchte", erwiderte das Männchen ausweichend. "Alles, was ich will, ist die Sicherheit, daß Daitra noch am Leben ist und daß es ihr wohl ergeht."

Quoytra deutete auf das blühende Symbol von Lugh-Pure.

"Du siehst, daß sie noch am Leben ist! Wie hätte sie sonst eine Botschaft schicken können?"

"Sie ist in Not", sagte Dollg. "Diese Blüte ist ein Hilferuf."

Die Gralsmutter richtete ihre paranormalen Kräfte auf alle anderen Pflanzen in diesem seltsamen Beet. Wenige Augenblicke später öffneten sie ihre Blüten.

"Vergiß Daitra!" forderte die Gralsmutter Dollg auf.

Das Männchen antwortete nicht. Quoytra verließ seinen Garten. Es war bemerkenswert, wie sehr Dollg an Daitra hing. Trotzdem würde er sie in ein paar Tagen vergessen haben.

Lugh-Pure stellte zweifellos ein großes Problem dar, auch für die Kaiserin von Therm.

Die Gralsmutter kannte die Absichten der Superintelligenz.

Vielleicht ließ sich das Problem Lugh-Pure mit Hilfe der gerade angekommenen Fremden lösen.

4.

Einen Tag nach der Ankunft der SOL im Yoxa-Sant-System kam Joscan Hellmut, den man in die Krankenstation des Mittelteils gebracht hatte, wieder zu sich. Mit dem ihm eigenen kybernetischen Geschick, schloß er den behandelnden Medo-Robot kurz und wollte die Station heimlich verlassen.

Rhodan, der in solchen Dingen schon immer erstaunliche Weitsicht bewiesen hatte, war jedoch davon ausgegangen, daß sich etwas Ähnliches ereignen würde, und hatte Bjo Breiskoll als zusätzlichen Aufpasser für Hellmut bestimmt.

Die Wahl war nicht ohne Grund auf den rotbraunefleckten Katzer gefallen.

Rhodan wußte um das freundschaftliche Verhältnis zwischen Hellmut und dem jungen Mutanten. Er hoffte, daß Bjo eine positive Wirkung auf den Sprecher der Solgeborenen ausüben konnte.

Als Hellmut sein Zimmer verließ,

trat Bjo Breiskoll lautlos aus dem nebenan liegenden Behandlungsraum und stellte sich dem schwarzhaarigen Mann in den Weg.

"Ich freue mich, daß du wieder bei Bewußtsein bist", sagte Bjo. Behutsam tastete er nach Hellmuts Gedanken, ließ aber sofort wieder davon ab, als er erkannte, wie heftig Hellmut sich gegen eine solche Inspektion wehrte.

"Ich bin gesund", sagte Hellmut stereotyp und ganz darauf bedacht, seine tatsächlichen Absichten hinter einer Mauer oberflächlicher Gedanken zu verbergen.

Ein Blick in das Gesicht seines Freundes zeigte Breiskoll, wie es um Hellmut tatsächlich stand.

"Was hast du vor?" fragte Bjo.

"Ich begeben mich an meine Arbeit", verkündete Hellmut. "Nachdem das Shetanmargt dieses Schiff verlassen hat, muß SENECA gründlich überprüft werden. Dazu zählt auch die Kontrolle von Romeo und Julia. Du weißt, daß ich für das Robotpärchen zuständig bin."

"Natürlich", stimmte Bjo zu. "Aber in diesem Zustand solltest du nicht arbeiten, sondern dich erholen."

Hellmut sah ihn böse an.

Bjo erkannte, daß der Kybernetiker in jedem Fall zu SENECA wollte, was auch immer der Grund für dieses übersteigerte Verlangen sein mochte.

"Genug geredet", sagte Hellmut. "Ich habe viel Zeit versäumt. Laß mich jetzt vorbei, damit ich meine Aufgaben durchführen kann."

Bjo begann innerlich zu zittern. Der Gedanke, daß er seinem Freund und Wohltäter eventuell mit Gewalt begegnen mußte, machte ihm schwer zu schaffen.

"Ich kann dich nicht gehen lassen, Josc!"

Hellmuts Gesicht verzerrte sich vor Wut, aber Bjo hatte mit einer ähnlich heftigen Reaktion gerechnet. "Bevor du zu SENECA gehst, mußt du mit Perry Rhodan sprechen", fuhr Bjo fort. "Mach mir keine Schwierigkeiten, Josc!"

Hellmut schien einzusehen, daß er sein Ziel gegen den Willen des Katzers nicht erreichen konnte, denn er nickte.

Die beiden Solaner machten sich auf den Weg in die Zentrale.

Inzwischen hatte Bjo sich an die telepathischen Impulse der Kelsiren gewöhnt und empfand sie als angenehm. Er hoffte, daß er bald jene Welt betreten konnte, wo diese Wesen lebten.

Wie alle anderen Mutanten an Bord der SOL konnte auch Bjo diesen Augenblick kaum abwarten. Er vergaß darüber jedoch nicht die ihm gestellten Aufgaben.

Als Bjo zusammen mit Hellmut die Zentrale betrat, sah er, daß Rhodan und Atlan mit den drei Forschern Froul Kaveer, Taul Daloor und Ranc Poser verhandelten.

Es gehörte nicht viel Phantasie dazu, sich vorzustellen, was Gegenstand dieser Verhandlungen war.

Die Forscher waren Beauftragte der Kaiserin von Therm und hatten an Bord des MODULS gearbeitet, bevor dieses in die Falle der Superintelligenz BARDIOC geraten war.

Wahrscheinlich hoffte Rhodan, Kaveer und seine beiden Artgenossen als Unterhändler bei Gesprächen mit der Kaiserin von Therm einsetzen zu können.

Bjo kannte die Identitätsprobleme der drei fremden Wesen.

Er wußte, daß sie ihre Erinnerung an alles, was mit der Duuhrt zusammenhing, weitgehend verloren hatten. Daraus ergab sich die Frage, ob sie die geeigneten Abgesandten für die Solaner waren.

Rhodan sah Bjo und Hellmut hereinkommen und unterbrach sein Gespräch mit den drei Forschern.

"Sie sind wieder auf den Beinen, Josc!", stellte er erfreut fest.

Hellmut musterte ihn finster.

"Bjo hindert mich daran, Romeo und Julia zu kontrollieren. Außerdem möchte ich Kontakt mit SENECA herstellen."

"Ich kann Ihren Tatendrang verstehen", sagte Rhodan. "Sie können von hier aus Verbindung mit SENECA aufnehmen."

Hellmut gab sich gar keine Mühe, seine Enttäuschung zu verbergen.

"Ich dachte an einen direkten Kontakt in den Speicherräumen des Bordrechners."

"Das ist vorläufig nicht möglich, Josc!", lehnte Rhodan ab. "Wir dürfen keinerlei Risiko eingehen, dafür müssen Sie Verständnis haben. Meinetwegen können Sie von der Zentrale aus mit SENECA arbeiten."

"Ich stehe also unter Aufsicht!" "Jeder von uns steht im Augenblick unter Aufsicht", entgegnete Rhodan.

Kosmopsychologe Stoban Häum blickte von seinen Unterlagen auf und beobachtete Corn Ressacker, der den Raum zögernd betrat und dessen Gesichtsausdruck nur allzu deutlich verriet, was er von dieser Zusammenkunft hielt.

"Sie werden sich wundern, daß ich Sie rufen ließ, obwohl eine Streßsituation besteht, von der alle Besatzungsmitglieder betroffen sind", sagte Haum ernst. Er war ein mittelgroßer, magerer Mann, der still und unauffällig wirkte. "Es gibt jedoch unaufschiebbare Probleme."

"Eines davon ist Bjo Breiskoll", erriet Ressacker spöttisch. "Er hat also nicht den Mund gehalten."

"Keineswegs! Einer Ihrer drei Freunde hat sich mit dem Überfall vor einer Gruppe junger Solaner gebrüstet, und von ihnen hat Lareena Breiskoll die Geschichte dann gehört. Sie können einer Mutter nicht verübeln, wenn sie ihren Sohn zu schützen versucht, schon gar nicht, wenn es ein Sohn wie Bjo Breiskoll ist."

Ressacker versteifte sich.

"Sie sprechen von einer Katze!"

"Ein Studium der in den INFO-Zentralen vorliegenden Geschichtsbücher würde Ihnen zeigen, wie man in der Vergangenheit auf der Erde mit ethnischen Minderheiten umgesprungen ist, und welche Folgen sich daraus ergaben", sagte Haum. "Ihre Einstellung zu Bjo Breiskoll ist also durchaus nicht ungewöhnlich. Ich will nicht soweit gehen und sie als Krankheit bezeichnen."

Da sie das nicht ist, kann sie nicht geheilt werden. Immerhin könnte ich Ihnen in diesem einen Punkt zu einer Korrektur Ihres Vorstellungsvermögens verhelfen, vorausgesetzt, daß Sie dazu bereit sind, sich helfen zu lassen."

"Das soll wohl ein Witz sein?" entrüstete sich Ressacker.

"Warum hassen Sie ihn?" fragte Haum.

Er bekam keine Antwort.

Haum lächelte.

"Entschuldigen Sie, Corn! Es war eine rhetorische Frage. Ich kenne natürlich die Gründe, aber das hilft Ihnen nicht weiter.

Sie müßten mir Gelegenheit geben, sie Ihnen bewußt zu machen."

Ressacker entgegnete kühl: "Ich halte nichts von Seelenkunde. Mich interessieren nur Dinge, die man sehen und greifen kann."

"Klar", nickte Haum. "Wenn Sie ein derart realitätsbezogener Mensch sind, brauche ich mit der Wahrheit auch nicht hinter dem Berg zu halten. Sie hassen Bjo Breiskoll, weil er Ihnen trotz seiner vermeintlichen Abartigkeit in allen Belangen überlegen ist!"

"Das ist nicht wahr!" schrie Ressacker auf. "Wie können Sie es wagen, dieses Halbtier über einen Menschen zu stellen?"

"Ich fürchte", sagte Haum bekümmert, "wir werden eine ganze Weile miteinander zu tun haben, Corn."

Der Austausch von Informationen zwischen SENECA und Joscan Hellmut dauerte nur ein paar Stunden, und da er von Hellmut in unverdächtigster Form geführt wurde, sah Rhodan keinen Grund zum Eingreifen.

Die innere Unrast Hellmuts war jedoch unverkennbar, Rhodan spürte förmlich, wie dieser Mann unter irgend etwas litt.

Die ganze Zeit über saß Hellmut vornübergebeugt und verkrampft vor dem Kontaktanschluß.

Als er sich endlich zurücklehnte, schien er total erschöpft zu sein.

Rhodan ging zu ihm hinüber und legte ihm eine Hand auf die Schulter.

"Gibt es etwas, was Sie mir mitteilen sollten?"

"Ja", sagte Hellmut verbissen. "Aus der augenblicklichen Situation heraus ergeben sich eine Reihe zwangsläufiger Entwicklungen.

Die Notwendigkeit, sie zu beachten, steht außer Frage."

Rhodan winkte Waringer und Reginald Bull herbei.

"Wir sollten die SOL auf einem der Planeten dieses Systems landen", fuhr Hellmut fort.

"Auf Drackrioch!" sagte Rhodan.

Hellmut schüttelte den Kopf.

"Auf einer der äußeren Welten! Dort könnten wir uns in Ruhe vorbereiten. Wir haben keine andere Wahl, als für die Kaiserin von Therm zu arbeiten. Wenn wir uns vor BARDIOC schützen wollen, müssen wir ein Bündnis mit der Kaiserin eingehen."

Das waren bestimmt keine von SENECA gefaßten Entschlüsse! dachte Rhodan.

Auf eine noch nicht geklärte Weise stand Hellmut in enger Beziehung zur Kaiserin von Therm und machte sich selbst zu ihrem Sprecher.

Trotzdem war Rhodan irritiert. Nachdem man sie in einen Orbit um Drackrioch gelockt hatte und alles auf eine bevorstehende Landung

hindeutete, kam Hellmut nun mit diesem Vorschlag.

Bei einer Superintelligenz konnte man davon ausgehen, daß sie mehrgleisig dachte und die Durchführung mehrerer Pläne gleichzeitig verfolgte.

"Von unserem Stützpunkt auf einer der äußeren Welten könnten wir großangelegte Expeditionen für die Kaiserin von Therm durchführen", fuhr Hellmut fort. "Als Gegenleistung würde sie uns vor BARDIOC schützen."

Rhodan wandte sich zu seinen Freunden um.

"Begreift ihr, was das bedeutet?" fragte er sie. "Erinnert euch an das havarierte MODUL, dann bekommen Joscans Worte einen Sinn."

"Tatsächlich!" stieß Atlan hervor. "Die Kaiserin geht davon aus, daß die SOL die Rolle des MODULS übernehmen könnte."

Rhodan hatte Mühe, einige Wissenschaftler, die auf den Kybernetiker eindringen wollten, zurückzuhalten. Die Empörung der Solgeborenen machte sich in Zwischenrufen Luft. Jemand nannte Hellmut einen Verräter.

"Das ist alles Unsinn!" verteidigte sich Hellmut. "Wir haben gar keine andere Wahl, als auf die Vorschläge der Kaiserin einzugehen."

"Er steht völlig unter dem Einfluß dieser Existenzform!" rief Fellmer Lloyd.

"Ich frage mich, wie sie es geschafft hat, ihn so völlig unter ihre Kontrolle zu bringen."

"Ich weiß es!" sagte Bjo Breiskoll in diesem Augenblick.

Alle sahen den jungen Mutanten an.

"Jeder weiß, daß du deinen Freund schützen möchtest, Bjo", sagte Rhodan verständnisvoll. "Aber unser aller Leben ist bedroht. Du mußt uns sagen, was du herausgefunden hast."

Bjo sah niedergeschlagen aus. Seine Stimme war kaum zu verstehen, als er sagte: "Ich habe in Joscans Augen ein winziges Ebenbild der Kaiserin von Therm entdeckt."

Seinen Worten folgte allgemeiner Aufruhr, der sich erst legte, als Rhodan die Arme hob und Ruhe befahl.

Bjo Breiskoll starrte Hellmut an.

"In Joscans Nacken befindet sich ein winziger Kristall", brachte der Katzer stoßweise hervor. "Über ihn können die COMPs der Kaiserin mit Hellmut in Verbindung treten."

"Es stimmt!" schrie Joscand Hellmut. "Ich trage einen kleinen Kristall in meinem Körper - ein Stück der Kaiserin. Und ich bin stolz darauf, denn ich bin der Erste COMP-Ordner!"

Rhodan schloß aus diesen Worten, daß dieser Kristall Hellmut bereits bei der Begegnung mit dem MO-DUL-COMP eingepflanzt worden war. Das erklärte das oft seltsame Gebaren dieses Mannes seit dieser Zeit.

Hellmut schien Erleichterung darüber zu empfinden, daß sein Geheimnis endlich ans Licht gekommen war.

„Sie können mir glauben, daß ich glücklich bin“, sagte er zu Perry Rhodan. "Wir alle sollten solche Kristalle tragen und uns damit offen zu der Kaiserin bekennen."

Der Vorschlag entsetzte Rhodan. Er hoffte, daß die Kaiserin nicht versuchen würde, ihn gewaltsam zu realisieren.

"Es hat keinen Sinn, jetzt in Panik zu geraten", sagte Rhodan zu den in den Zentrale versammelten Besatzungsmitgliedern. "Die drei Forscher haben sich bereit erklärt, mit der Kaiserin Verbindung aufzunehmen und in unserem Interesse zu sprechen. Vielleicht ändert die Superintelligenz ihre Meinung, wenn sie von

Kaveer und seinen Artgenossen erfährt, wer wir sind und welche Ziele wir verfolgen.

Wir werden versuchen, über Funk Verbindung zu einem COMP aufzunehmen und für die drei Forscher eine Audienz bei der Kaiserin zu erreichen."

Sein Plan trug dazu bei, daß die Erregung der Solaner schnell abklang.

Rhodan hoffte, daß er einen Aufschub erreicht hatte.

Er wollte nicht glauben, daß die Kaiserin die über zehntausend

Besatzungsmitglieder der SOL zu versklaven gedachte.

Hatte nicht die Superintelligenz die zunehmende Dekadenz der Feyerdaler bedauert und die Vorzüge der aktiven Menschen herausgestellt?

Wenn der Duuhrts tatsächlich an einer Zusammenarbeit mit den Solanern gelegen war, mußte sie erreichen, daß die Menschen sich freiwillig dazu entschieden.

Trotzdem blieben in Rhodan nagende Zweifel zurück.

Auch eine Intelligenz vom Rang der Kaiserin von Therm konnte zu dem Schluß gelangen, daß versklavte Helfer immer noch besser waren als gar keine ...

Wiederum ließ die Kaiserin von Therm sich mit ihrer Entscheidung Zeit, denn als sie sich über einen der COMPs meldete, waren zwei weitere ereignislose Tage verstrichen.

Immerhin konnte Perry Rhodan einen kleinen Erfolg verbuchen, denn der COMP erklärte die Bereitschaft der Kaiserin, die drei Forscher zu empfangen.

Kaveer, Daloor und Poser wurden an Bord einer Space-Jet gebracht und ausgeschleust.

Von der Zentrale aus konnten Rhodan und seine Freunde beobachten, wie das Diskusschiff in dem kristallinen Körper der Superintelligenz verschwand.

Das Warten ging weiter.

An eine Flucht war nicht zu denken, denn die telepathischen "Sire nengesänge" verurteilten die Raumfahrer dazu, das dreigeteilte Schiff im Orbit von Drackrioche zu belassen.

3.

Wie alljährlich begannen die Feierlichkeiten zur "Großen Frucht" auch diesmal mit dem Erblühen einer Nachtanemone auf dem See Grenoth.

Die in Salkoor lebenden Kelsiren hatten sich an den Ufern des Sees versammelt, einige von ihnen hielten sich auch im Wasser auf. Das vom Körper der Kaiserin ausgehende Licht sorgte dafür, daß es in

den Nächten auf Drackrioch niemals dunkel wurde.

Auch jetzt, vier Stunden vor Tagesanbruch, waren die Vorgänge am See leicht zu beobachten.

Getrieben von der psionischen Energie aller zwölftausend in Salkoor wohnenden Kelsiren, begann die Blüte der riesigen Nachtanemone sich über dem Wasser zu entfalten.

Jede Kelsirenansiedlung besaß eine bestimmte Pflanze als Wahrzeichen, bei den Bewohnern von Salkoor war es die Nachtanemone.

Die Legende berichtete, daß einmal in ferner Vergangenheit die Riesenblume nicht zum vorgesehenen Zeitpunkt erblüht, sondern trotz aller Anstrengungen der Kelsiren verfault war. Damals war die Ansiedlung von schlimmen Katastrophen heimgesucht worden.

So besaßen die Feiern zur "Großen Frucht" eine überragende mythologische Bedeutung, und es gab keinen erwachsenen Kelsiren, der nicht daran teilgenommen hätte.

Kaum, daß die Blüte sich zu ihrer vollen Pracht entfaltet hatte (in diesem Zustand bedeckte sie zwei Drittel der Wasseroberfläche des Sees Grenoth), schwamm zunächst Gralsmutter Quoytra hinaus, um von Nektar zu trinken.

Die Flüssigkeit versetzte sie in einen parapsychologischen Rausch und gestattete ihr Einblick in andere Ebenen des Seins.

Trunken vor Wonne lag sie auf einem Blütenblatt und blickte hinauf zu dem strahlenden Körper der Kaiserin.

In einem genau festgelegten zeitlichen Abstand folgten die Jüngerinnen der Gralsmutter, um ebenfalls aus der Blüte zu trinken.

Sobald diese gesättigt waren, durften die Kelsirenweibchen des Dorfes zur Blüte hinausschwimmen, um dem Beispiel ihrer Anführerinnen zu folgen. Zu guter Letzt kamen die Männer, aber der verbliebene Nektar reichte bei weitem nicht aus, um auch ihre Ansprüche zu erfüllen, so daß sich rund um die Blüte alsbald

Streitigkeiten darüber entwickelten, wer in den Genuß der Überreste kommen durfte.

Die erregten Männer beschimpften sich und tauchten sich gegenseitig unter Wasser, und wenn wirklich einer von ihnen einen Schluck der kostbaren Flüssigkeit erkämpfte, kam er kaum dazu, sich lange seines Glücks zu erfreuen, denn wo immer er sich zur Ruhe legen wollte, wurde er von eifersüchtigen Konkurrenten erspäht und ins Wasser gestoßen.

Das Getümmel und der Lärm steigerten sich schließlich derart, daß Quoytra in die Wirklichkeit zurückgerufen wurde.

Sie richtete sich von ihrem Blatt auf und befahl den Männern, an Land zurückzukehren. Diese Anordnung wurde widerwillig ausgeführt, und noch am Ufer diskutierten die Männer darüber, wer für die unfreundliche Reaktion der Gralsmutter verantwortlich war. Das führte erneut zum Ausbruch von handgreiflichen Auseinandersetzungen.

Schließlich wurde den Weibchen das Treiben der Männer zu bunt.

Sie verjagten sie und drohten ihnen harte Strafen für den Fall an, daß sie sich vor Sonnenaufgang noch einmal am Ufer des Sees blicken ließen.

Je nach Temperament hockten die Männer schmallend in ihren Hütten oder ließen ihren Zorn an den Pflanzen ihrer Gärten aus.

Endlich konnten die Kelsirenweibchen in Ruhe weiter feiern.

Nach der Periode höchster parapsychologischer Anspannung ließ die psionische Ausstrahlungskraft der Frauen kurz vor Tagesanbruch nach, so daß die gewaltige Blüte allmählich zu welken begann und in sich zusammensank.

Die Kelsiren schwammen ans Ufer zurück.

Durch die Lücken im Körper der Kaiserin drangen die ersten Sonnenstrahlen.

Dann fiel ein Schatten über das Land.

Gralsmutter Quoytra sah zum Himmel hinauf.

Eine Walze von eineinhalb Kilometer Länge senkte sich auf das Dorf herab.

Quoytra wußte aus ihren Kontakten mit der Kaiserin, daß dieses Gebilde ein Drittel des großen Schiffes im Orbit war.

Die längst angekündigte Landung der Fremden stand unmittelbar bevor.

Getragen von den energetischen Polstern seiner Antigravtriebwerke schwebte das Mittelteil der SOL dicht über dem kelsirischen Dorf. Bjo Breiskoll, der neben Fellmer Lloyd und Gucky in der geöffneten Hauptschleuse stand, atmete den Duft der vielen tausend Blumen ein, die zwischen den einfachen

Hütten wuchsen. Diese aus Baumstämmen, Ästen, Blättern und Moos gefertigten

Behausungen waren ringförmig um jenen freien Platz angeordnet, wo der kristalline Ausläufer der Kaiserin von Therm fast den Boden berührte.

Die SOL stand etwa fünfzig Meter über diesem Platz, so nahe an dem Kristallarm, daß Bjo den Eindruck hatte, nur die Hände ausstrecken zu müssen, um ihn zu berühren.

Bjo sah, daß der Arm in einer COMP-förmigen Verdickung endete. Das war ein deutlicher Hinweis darauf, daß an dieser Stelle Kontakte zwischen der Kaiserin und den Kelsiren stattfanden.

Hinter dem Dorf lag ein großer See, das übrige Land war von undurchdringlich aussehenden Wäldern bedeckt, bis zur nächsten Ansiedlung, die etwa sechzig Meilen entfernt war.

Nach Aussage des COMPs, der die Verbindung mit den Solanern aufgenommen hatte, lebten auf Drackrioch etwa zweihundert Millionen Kelsiren.

Bjo überlegte, daß es sicher falsch war, die kelsirische Zivilisation nach ihrer technischen Entwicklung zu beurteilen. Die Eingeborenen waren hoch intelligente Wesen, die in enger Verbundenheit mit der Natur lebten. Nach allem, was die Menschen von dem COMP erfahren hatten, konnte man davon ausgehen, daß die Kelsiren in ihrer Evolution einen anderen Weg eingeschlagen hatten als viele raumfahrende Völker.

Die Bewohner des dritten Planeten der Sonne Yoxa- Sant hatten sich vor allem auf die Entwicklung ihrer PSI-Fähigkeiten konzentriert und dabei eine Vollkommenheit erreicht, von der sich die Solaner bisher nur ein unvollständiges Bild machen konnten.

Der rotbraungefleckte Katzer war sich darüber im klaren, daß es keinen Grund gab, verächtlich auf die Kelsiren herabzusehen.

Auf ihre Art waren diese Wesen weiter fortgeschritten als die Menschen.

Wahrscheinlich, dachte Bjo melancholisch, waren sie auch glücklicher.

Sie waren nicht von der Zersplitterung bedroht, mit denen sich alle raumfahrenden Völker auseinanderzusetzen hatten.

Irgendwann kam für alle Intelligenzen der Zeitpunkt, da sie sich für den einen oder anderen Weg entscheiden mußten. Die Menschheit hatte sich vor fast zweitausend Jahren dazu entschlossen, den Weltraum mit Hilfe von Wissenschaft und Technik zu erforschen. Was Menschen jetzt in den verschiedensten Bereichen ihres Universums erlebten, waren die Folgen dieses Entschlusses.

Es gab keinen Anlaß, das zu bedauern.

Bjo Breiskoll, der dank seiner parapsychologischen Fähigkeiten kosmische Zusammenhänge instinktiv begriff, wußte, daß jede Lebensform ihre Berechtigung hatte und im Spiel universeller Kräfte eine besondere Rolle übernehmen konnte.

Jemand berührte Bjo am Arm, und die Gedanken des jungen Mutanten kehrten in die Wirklichkeit zurück.

"Du träumst, Bjo!" stellte Gucky kategorisch fest. "Dabei würde ich gern deine Meinung über das hören, was wir unter uns sehen."

Der Katzer nickte und konzentrierte seine Aufmerksamkeit auf die kelsirische Ansiedlung, Seine ausgeprägten Sinne, die wesentlich feiner auf alle äußeren Einflüsse reagierten als die eines normalen Menschen, Öffneten sich für die fremdartige Umgebung.

Der telepathische Sing-Sang der Kelsiren hatte nichts von seiner Intensität verloren, aber er präsentierte sich längst nicht mehr ausschließlich als Verlockung, sondern bildete einen harmonischen Rhythmus mit der Natur von Drackrioch.

Die Eingeborenen waren eins mit allen anderen Lebensformen dieser Welt, sie "sprachen" mit Tieren und Pflanzen und bekamen Antwort.

Das Blütenmeer, auf das die Solaner blickten, war das äußere Zeichen dieser Einheit zwischen einfachen und komplizierteren organischen Verbindungen.

Bjo wurde von dem Verlangen gepackt, in diesen warmen Strom pulsierender PSI-Ausstrahlung hineinzutauchen. Er brauchte nur Lloyd und den Mausbiber anzusehen, um zu begreifen, daß es allen anderen Mutanten der SOL ebenso erging.

"Ich... ich weiß nicht, wie ich meine Empfindungen beschreiben soll", sagte Bjo zu Gucky. "Aber sicher war es falsch, diese Welt als PSI-Falle anzusehen. Sie ist viel mehr."

"Zweifellos sind die telepathischen Lockrufe nur eine Begleiterscheinung der paranormalen Ausstrahlung der Kelsiren", stimmte Gucky zu. "Die Superintelligenz hat sie sich nutzbar gemacht. Es wäre ein Fehler, die Eingeborenen nur danach zu

beurteilen, daß sie fremde Raumfahrer in das Reich der Kaiserin locken."

"Ich habe nicht den Eindruck, daß die Kaiserin diese Wesen unterdrückt", fügte Fellmer Lloyd hinzu. "Zwischen dem Kristallwesen und den Kelsiren gibt es eine natürliche Verbundenheit, die offenbar von beiden Seiten als nützlich betrachtet wird."

Auch Bjo war der Meinung, daß diese einmalige Symbiose im Interesse beider Parteien lag.

Die Interkomlautsprecher in der Schleusenkammer schalteten sich ein.

"Hier spricht Perry Rhodan! Vorläufig verläßt niemand das Schiff. Die

Eingeborenen verhalten sich zwar ruhig, aber wir wissen nicht, wie sie reagieren werden, wenn wir unvorbereitet in ihren Lebensbereich eindringen. Jede Konfrontation muß vermieden werden."

Obwohl Bjo die Notwendigkeit dieses Befehls einsah, war er enttäuscht.

Er konnte es kaum abwarten, die fremde Planetenoberfläche zu betreten.

Für einen Solgeborenen, der das Leben an Bord des Riesenraumschiffs dem auf einem Planeten schon immer vorgezogen hatte, war das eine erstaunliche Reaktion.

Bjo war sich dessen bewußt. Er nahm an, daß alle anderen Solgeborenen, die nicht paranormal begabt waren, wie immer abwartend oder sogar ablehnend reagierten;

Die Gedanken Perry Rhodans, der das Dorf der Kelsiren auf den Bildschirmen beobachtete, waren weit weniger euphorisch - im Gegenteil: Rhodan machte sich Sorgen über das Verhalten der Mutanten.

Die unersetzlichen PSI-Talente der SOL schienen geradezu versessen darauf zu sein, Drackrioch endlich betreten zu dürfen. Dabei machte es keinen Unterschied, ob es sich um so erfahrene Männer wie Lloyd und Tschubai oder um den jungen Bjo Breiskoll handelte.

Auch die nichtmenschlichen Paranormalen wie Gucky, Takvorian oder Merkosh waren von diesem Gemütszustand erfaßt worden.

Rhodan sah darin eine große Gefahr für das Schiff und seine Besatzung, denn mit der Ausschaltung der Mutanten hatte die Kaiserin von Therm praktisch jede Möglichkeit einer Gegenwehr im Keim erstickt.

Atlan schien ähnliche Bedenken zu haben, denn er sagte: "Die Mutanten haben sich in den Schleusen versammelt. Das sieht fast nach einer Flucht aus."

"Ich werde sie zurückhalten, solange es geht", versicherte Rhodan. "Allerdings müssen wir früher oder später Kontakt zu den Kelsiren aufnehmen, das ist der Wunsch der Kaiserin."

Dieser Wunsch war den Solanern vor einer knappen Stunde durch die Funkbotschaft eines COMPs übermittelt worden.

Die Kaiserin hatte offenbar ihren Plan, die SOL auf einer äußeren Welt zu stationieren und in ein neues MODUL umzufunktionieren, aufgegeben.

Rhodan war überzeugt davon, daß er diesen begrüßenswerten Sinneswandel den drei Forschern verdankte, die noch immer bei der Kaiserin weilten.

Weiterhin hatte der COMP mitgeteilt, daß die Duuhr nicht daran dächte, die Menschen gegen ihren Willen mit Kristallen auszurüsten. Sie hatte sogar in Aussicht gestellt, daß sie Joscan Hellmut von dessen Exemplar befreien wollte, Außerdem sollten die Menschen die genauen Koordinaten des Medaillon-Systems erhalten.

Die Einlösung dieser Versprechen schien jedoch von der Erfüllung einer Mission abzuhängen, von der Rhodan bisher nur sehr vage Vorstellungen hatte, denn mehr als die Aufforderung, Kontakt zu den Kelsiren herzustellen, war dazu nicht zu erfahren gewesen.

Daneben bestand der bisher nicht zerstreute Verdacht, daß die Superintelligenz log, um die Falle ohne große Probleme zuschnappen zu lassen. Dieses Mißtrauen wurde vor allem durch das Verhalten der Mutanten genährt, von deren Gefährlichkeit zweifellos auch die Kaiserin wußte.

"Was gilt das Wort einer Superintelligenz?" sinnierte Rhodan. "Das ist die Frage, die mich beschäftigt. Niemand weiß, ob wir dieser Kaiserin vertrauen können." "Im Augenblick haben wir keine andere Wahl", meinte Bully sarkastisch. "Drackrioch scheint eine paradiesische Welt zu sein, das zumindest spricht für einen positiven Zustand der Duuhr."

"Jedes Paradies hat Schattenseiten", meinte Atlan. "Vielleicht ist es auch nur ein Scheinparadies."

"Ich möchte wissen, was die Kaiserin von uns erwartet", sagte Perry Rhodan.

"Eigentlich müßte man erwarten können, daß sie hier in ihrem Reich alle Dinge selbst regeln kann, Ist es nicht lächerlich, anzunehmen, daß wir ausgerechnet hier im Interesse dieses Kristallwesens aktiv werden sollen?"

Er erhob sich aus seinem Sitz und sah seine Freunde an.

"Den Mutanten wird es zwar wenig Freude bereiten, aber ich bin entschlossen, zunächst einmal selbst hinauszugehen, bevor ich ihnen eine entsprechende Erlaubnis gebe."

Bully grinste.

- "Und da ich bekanntlich so paranormal bin wie ein Stein, werde ich dich begleiten."

"Nehmt Icho Tolot mit", schlug Atlan vor. "Niemand weiß, was dort draußen auf uns wartet."

"Bully und ich werden allein gehen", entschied Rhodan. "Die Kelsiren sollen weder denken, daß wir sie fürchten, noch sollen sie durch diesen kolossalen Raufbold erschreckt werden."

Im Hintergrund der Zentrale räusperte sich der Haluter so heftig, daß der Lärm an ein heraufziehendes Gewitter erinnerte.

"Du solltest ein zierliches Kerlchen wie mich nicht als Koloß und Raufbold bezeichnen", bemerkte Tolot. "Dadurch könnte ein völlig falscher Eindruck entstehen."

"Laß uns gehen, bevor er uns davon überzeugt, daß er eine grazile Elfe ist", sagte Rhodan zu Bull.

Als die beiden Männer die Zentrale verlassen hatten, wandte Tolot sich an den grinsenden Arkoniden und sagte beleidigt: "Natürlich denkt niemand an die Feinheit meiner Seele!"

"Schon gut!" besänftigte Atlan den Riesen.

"Ich bin ein richtiges Seelchen", sagte Tolot mit Nachdruck und stampfte dabei auf, daß die Zentrale vibrierte.

Der Zufall fügte es, daß Dollg zu den Männchen gehörte, die beim Streit um die Nektarreste der Nachtanemone eine kleine Dosis abbekamen.

Die Folgen dieses Genusses wirkten auch jetzt, da er trübsinnig zwischen den Disteln in seinem Garten hockte, in ihm nach.

Der Kelsire war so ,in Gedanken versunken, daß er die Ankunft des fremden Raumschiffs nur unbewußt wahrnahm. Außerdem waren die Kelsiren den Anblick von Raumfahrzeugen gewöhnt, denn neben den Schiffen der choolschen Leibwache erschienen auch häufig solche von anderen Hilfsvölkern der Kaiserin am Himmel über Drackrioch.

Vielleicht trugen Dollgs jüngste Erlebnisse dazu bei, daß der Nektar in seinem Bewußtsein merkwürdige Effekte hervorrief, vielleicht war auch die Tatsache dafür verantwortlich, daß Dollg zum erstenmal in seinem Leben die Wirkung der Droge zu spüren bekam.

Auf jeden Fall weilte ein Teil von Dollgs Bewußtsein nicht mehr auf Dackrioch, sondern auf einer anderen Welt - auf dem vierten Planeten Lugh-Pure.

Dabei hatte Dollg eine schreckliche Vision. Er sah ganz deutlich, wie Daitra von einer schwarzen Substanz angegriffen und eingehüllt wurde. Plötzlich tauchten andere ältere Kelsirenweibchen auf, und es fielen Namen wie Zamyra-Lo und Halle der Ruhe.

Dollg schrie gepeinigt auf, da verblaßte das Bild, und er fand sich in seinem Garten wieder. Zitternd richtete er sich auf. Der Eindruck, den die Vision auf ihn gemacht hatte, war so nachhaltig, daß Dollg fast in blinder Flucht in den Wald gerast wäre: Er beherrschte sich jedoch.

Schwankend ging er zur Blütengrenze seiner Nachbarin Ponty-Tar und rief ihren Namen.

Ponty-Tar war ein junges, stilles Weibchen, das es bisher immer vermieden hatte, ihre Überlegenheit gegenüber Dollg herauszukehren.

Dollg sah, daß sie aus ihrem Haus trat.

"Hilf mir!" rief er ihr zu. "Die Gralsmutter soll kommen!"

Sie bewegte sich durch die Pflanzen ihres Gartens auf ihn zu. Dabei schienen sich verschiedene Blüten in ihre Richtung auszustrecken, um sie zärtlich zu berühren.

Wahrscheinlich überkam Ponty-Tar beim Anblick des zitternd zwischen seinen Disteln stehenden Dollg ein Gefühl von Mitleid, denn sie sagte ohne jeden Unwillen: "Ich würde Quoytra gern rufen, doch sie ist jetzt mit anderen Dingen beschäftigt. Die Ankunft der fremden Raumfahrer steht bevor.

Die Gralsmutter will sie empfangen."

Diese Auskunft war für Dollg völlig unbefriedigend. Er fürchtete, daß die Vision jeden Augenblick zurückkehren konnte. Er wollte gewappnet sein. Nur die Gralsmutter konnte ihm sagen, wie er sich vor dem Verlust seines Verstandes schützen konnte.

"Es ist wichtig", jammerte er. "Ich würde die Gralsmutter selbst aufsuchen, doch ich fürchte, daß ich außerhalb meines Gartens die Kontrolle über mich verlieren könnte."

"Was ist geschehen?" fragte Ponty-Tar mit erwachtem Interesse.

Dollg preßte beide Hände an den Kopf.

"Ich weiß es nicht genau, aber es hat irgend etwas mit Daitras Verschwinden zu tun. Sie ist auf Lugh-Pure und befindet sich dort in großer Gefahr."

Die Erwähnung des vierten Planeten schien Ponty-Tar geradezu zu elektrisieren, denn sie zwängte

sich zwischen den Blüten hindurch und betrat Dollgs Distelfeld.

"Was weißt du darüber?"

"Stimmt es, daß alle älteren Kelsirenweibchen nach Lugh-Pure gebracht werden?"

fragte Dollg dagegen. "Was spielt sich dort ab?"

Er war zu verwirrt, um die Bestürzung der jungen Frau zu registrieren, "Ich will versuchen, dir zu helfen", versprach sie. "Warte hier!"

Die Eile, mit der sie sich entfernte, bewies Dollg, daß sie seinen Sorgen große Bedeutung beimaß.

Trotz seines erbärmlichen Zustands empfand Dollg Stolz darüber, daß er eine bestimmte Wichtigkeit erlangt hatte. Für ein Männchen, das ständig im Schatten der dominierenden Frauen stand, war dies durchaus erstrebenswert.

Dollg stellte Überlegungen an, wie er die Situation in dieser Hinsicht für sich ausnutzen konnte. Das war ein sicheres Zeichen, daß es ihm bereits wieder besser ging.

Er hörte Geräusche und blickte auf.

Ungläubig sah er, daß die Gralsmutter mit allen acht Jüngerinnen auf sein Haus zukam.

Ponty-Tar bog vorher ab und kehrte in ihr eigenes Anwesen zurück. Beunruhigt sah Dollg, daß die junge Frau sich sofort in ihr Haus zurückzog, als fürchtete sie, Zeuge einer unangenehmen Szene werden zu müssen.

Dollg verwünschte seine Voreiligkeit.

Offensichtlich hatte er an Dinge gerührt, über die ein Mann nicht sprechen durfte.

Dollg spürte, daß die Gralsmutter ärgerlich war.

Die Jüngerinnen blieben zurück, während Quoytra auf Dollg zukam.

"Was hast du Ponty-Tar erzählt?" fuhr sie ihn unwillig an.

"Es ... es geht um Daitra!" stotterte Dollg. Er überlegte, wie er aus dieser Sache herauskommen konnte, ohne größeren Schaden zu erleiden.

"Du glaubst noch immer, daß man sie nach Lugh-Pure gebracht hat und daß sie dort in Gefahr ist?"

"Nun ja", sagte Dollg ausweichend, "ich will mich da nicht festlegen. Es sind alles nur Vermutungen."

"Zu diesen Vermutungen gehört auch, daß man die alten Frauen nach Lugh-Pure bringt? Das hast du doch gesagt?"

Dollg gab sich keinen Illusionen hin. Vor der Gralsmutter konnte er nichts geheimhalten.

Niedergeschlagen erwiderte er: "Es war eine Vision, Gralsmutter! Eine furchtbare Vision."

"Solche Wahnvorstellungen sind gefährlich, Dollg! Wir werden dich davon befreien."

Der Mann richtete sich bolzengerade auf.

"Was heißt das?" brachte er bestürzt hervor. "Gedächtnisblockade?"

"Ja", bestätigte Quoytra. "Es muß außerdem schnell gehen, denn die Fremden werden bald ihr Schiff verlassen, und ich muß sie begrüßen. Die Blockade ist völlig ungefährlich und wird dir deine Ruhe zurückgeben. Meine Gralstöchter werden dich behandeln."

Sie wartete keinen Widerspruch ab, sondern drehte sich um und ging hinaus.

Die Jüngerinnen bildeten einen Kreis um Dollg.

Er fühlte ihre psionische Energie.

"Hört auf!" schrie er. "Ich will Daitra nicht vergessen. Jeder soll erfahren, daß auf Lugh-Pure etwas Schreckliches vorgeht."

Die Gralstöchter sandten besänftigende Impulse aus. Dollg wußte, daß seine Willenskraft innerhalb kürzester Zeit gelähmt sein würde, wenn er nicht sofort etwas unternahm.

Die Nachwirkungen des Nektars und der Eindruck, den die jüngsten Ereignisse auf ihn gemacht hatten, ließen ihn die angeborene Zurückhaltung gegenüber den Weibchen vergessen.

Mit einem Satz sprang er durch eine Lücke des Ringes und raste über das Distelfeld davon.

Die Jüngerinnen Quoytras waren so überrascht, daß sie zunächst nicht reagierten.

Dollg erreichte sein Haus und durchquerte es, um es auf der Rückseite wieder zu verlassen. Dort besaß sein Garten einen zweiten Ausgang. Dahinter lag ein Weg, der zwischen den Hütten hindurch zum See bis zum Wald führte.

Dollg floh über diesen Weg, so schnell ihn seine flossenähnlichen Beine tragen konnten.

Er hoffte, daß er im Wald einigermaßen sicher war, auch vor den mentalen Impulsen der Gralstöchter.

Nur allmählich dämmerte es ihm, was er getan hatte.

Die bange Frage, was nun werden sollte, verschaffte sich in seinem Bewußtsein immer nachdrücklicher Gehör.

"Sie sehen aus wie aufrecht gehende Fische", stellte Reginald Bull in der ihm eigenen respektlosen Art

fest.

In den meisten Fällen erschienen Rhodan die Vergleiche seines Freundes übertrieben, aber diesmal hatte Bully unzweifelhaft recht. Die Kelsiren konnten ihre Herkunft nicht verleugnen.

Perry und Bully hatten die SOL verlassen.

Die Antigravprojektoren, mit denen sie von der Schleuse zum Boden hinabgeschwebt waren, und ein Translator bildeten

ihre gesamte Ausrüstung. Auf Waffen oder gefährlich aussehende Instrumente hatten sie verzichtet.

Rhodan hoffte, daß das friedliche Bild, das die kelsirische Ansiedlung bot, ihn nicht trog.

Der Translator war bereits für die kelsirische Sprache konditioniert worden, die entsprechenden Hinweise hatte man vom Verbindungs-COMP der Kaiserin erhalten.

"Sobald wir mit ihnen ins Gespräch gekommen sind, solltest du mit deinen Bemerkungen zurückhaltender sein", forderte Khodan seinen Begleiter auf. "Man kann nie wissen, wie solche Wesen auf deine Sprüche reagieren."

"In dieser entspannten Atmosphäre kann überhaupt kein Streit aufkommen", meinte Bully.

Sie waren auf dem freien Platz gelandet, dessen Mittelpunkt der "Arm" der Kaiserin mit der COMP-ähnlichen Verdickung am Ende bildete.

Am Rand des freien Platzes hielten sich einige Kelsiren auf, aber die Ankunft der beiden Raumfahrer schien sie nicht sonderlich zu beeindrucken.

Rhodan war sich darüber im klaren, daß Bully und er mit neidischen Blicken beobachtet wurden - und zwar von den Mutanten, die sich in den Schleusen der SOL versammelt hatten und ungeduldig auf die Erlaubnis warteten, das Schiff endlich

verlassen zu dürfen.

"Wir bleiben hier auf dem freien Platz, bis sich jemand um uns kümmert", entschied Rhodan. "Wir wollen weder aufdringlich noch ungeduldig erscheinen."

"Wir haben auch keine andere Wahl", sagte Bully schulterzuckend. "Mit ihren mentalen Kräften können die Kelsiren uns steuern, wenn ihnen danach zumute ist."

Ein paar Minuten später kam ein Weibchen auf die beiden Terraner zugewatschelt. Die strahlend weiße Schuppenhaut ihres Körpers reflektierte das Sonnenlicht.

"Das scheint die Anführerin dieses Stammes zu sein", vermutete Rhodan. "Der COMP bezeichnet sie als Gralsmutter."

"Sie sieht ein bißchen kräftiger aus als ihre grazil gebauten Artgenossen", stellte Bully fest. "Siehst du den birnenförmigen Auswuchs in ihrem Nacken? Ich wette, daß sie aus diesen Zellverbindungen ihre PSI-Kraft schöpft."

Trotz der Fremdartigkeit dieses Wesens glaubte Rhodan, in der Art seiner Bewegungen etwas Verbindliches zu erkennen. Die Gralsmutter näherte sich mit freundlichen Absichten.

Die Stimme der Eingeborenen war leise, aber der Translator lieferte eine einwandfreie Übersetzung der ersten Worte, die sie an die Besucher richtete.

"Ich bin Gralsmutter Quoytra! Willkommen im Namen der Kaiserin von Therm."

Rhodan stellte Bully und sich vor, aber zu seiner Enttäuschung ergab sich bei dem nun folgenden Dialog lediglich die überraschende Neuigkeit, daß die Kelsiren offensichtlich nicht wußten, weshalb sie die Menschen nach Drackrioch gelockt hatten.

*

Stoban Haum fand Corn Ressacker im hydroponischen Versuchsgarten des Hauptlabors von B-Deck. Zweifellos war Ressackers Interesse an Experimenten mit Schiffspflanzen gering - er war lediglich hierher gekommen, um allein zu sein.

Ressackers Reaktion auf das Erscheinen des Kosinopsychologen bewies die Richtigkeit dieser Einschätzung.

"Was wollen Siemier?" fragte er schroff. "Verfolgen Sie mich?"

"Ich bin kein böser Geist", erwiderte Haum, "obwohl ich mir vorstellen kann, daß ich Ihnen auf die Nerven gehe. Aber seien Sie unbesorgt, diesmal habe ich Sie nicht gesucht, um mit Ihnen zu arbeiten. Sie haben sicher über Interkom gehört, daß Rhodan den Aufenthalt auf Drackrioch für alle Besatzungsmitglieder erlaubt

hat. Die Kelsiren sind friedfertig, und Gefahren sind nicht zu erkennen. Viele Solaner sind auf dem Weg nach draußen."

"Na und?" brummte Ressacker finster. "Was geht mich das an?"

"Zerstreuung könnte Ihnen guttun!"

"Ich bin Solgeborener", gab Ressacker zurück. "Sie wissen, daß wir das Schiff nur ungern verlassen."
"Scheu schützt nicht vor Neugier!"

"Wahrscheinlich stellen Sie mich vor die Alternative, hinauszugehen oder Ihnen weiter zuzuhören", befürchtete der Techniker.

Haum lächelte zustimmend.

Ressacker ging schweigend hinaus und schlug die Tür hinter sich zu. Ein paar Minuten später folgte ihm Haum. Der Kosmopsychologe traf im Nebengang auf Lareena Breiskoll, mit der er sich an diesem Platz verabredet hatte.

"Er macht's Ihnen nicht leicht, was?" fragte Bjos Mutter mitfühlend.

"Er ist ziemlich verkrustet", stimmte Haum zu.

Sie sagte in unterdrücktem Zorn: "Aber er ist der Initiator dieser Verfolgung."

"Es gibt Hunderte von Ressackers", sagte Haum. "Man könnte fast geneigt sein, ihm zugute zu halten, daß er seine Aggressionen nach außen trägt."

"Wie wollen Sie weiter vorgehen?"

Haum blickte auf seine Stiefelspitzen.

"Sie wissen es nicht", erriet Lareena.

"Es ist schwierig", gestand Haum. "Ich muß aufpassen, daß sich kein unlöslicher Haß gegen den Jungen in ihm festsetzt. Er braucht andere Probleme, damit er von Bjo abgelenkt wird."

"Haben Sie ihn deshalb hirausgeschickt?"

"Vielleicht - ich bin nicht sicher. Was kann ihm auf dieser Welt schon passieren? Rhodan hat der gesamten Besatzung Landurlaub gegeben, sogar den Mutanten. Das bedeutet, daß Drackrioch fast ein Paradies ist."

"Und wenn Rhodan von den Weltraumsirenen beeinflusst war, als er diese Erlaubnis erteilte?"

"Hoffen Sie nicht, daß es so ist!" warnte Haum. "Auch nicht im Interesse Bjos."

Es ist möglich, daß viele Solgeborene anders darüber denken, aber ohne Rhodan wären unsere Überlebenschancen gering. Er ist der integrierende Faktor. Ich kenne keinen Menschen, der über soviel innere Kraft verfügt. Niemand sollte wünschen, daß sie von einer fremden Macht kontrolliert wird."

Lareena errötete.

"Ich dachte nur an den Jungen!"

Haum strich sich über das schütterere Haar.

"Bjo ist gefestigter, als Sie denken! Er hat Beziehungen zum Universum dort draußen, die ihn stark machen. Ein Ressacker genügt nicht, um ihn zu erschüttern."

"Wissen Sie, was ich glaube, Doc?" Sie sah ihn durchdringend an. "Ihre Hilfe gilt nicht Bjo, sondern diesem Burschen, diesem Corn Ressacker."

"Dazu bin ich da", erwiderte Haum ruhig.

6.

Bjo Breiskoll wußte nicht, ob es der dritte oder der vierte Tag nach Verlassen der SOL war.

Er wurde nicht müde, durch das Dorf der Kelsiren zu streifen, an den Ufern des Sees Grenoth entlang zu wandern oder einfach zusammen mit den anderen Mutanten rund um den Kristallarm der Kaiserin von Therm zu sitzen.

Es war, als sei Drackrioch mit der Welt identisch, die Bjo schon immer insgeheim gesucht hatte.

Der rotbraunefleckte Katzer wußte, daß jeder Mensch eine solche Traumwelt besaß, aber es hatte den Anschein, als sollten auf Drackrioch nur die Bedürfnisse der Mutanten in dieser Hinsicht befriedigt werden. Auf die paranormal nicht begabten Menschen übte diese Welt (wenn man einmal von den Lockrufen der Kelsiren absah) keine Wirkung aus.

Trotz seines Glücksgefühls, das phasenweise euphorische Formen annahm, verlor Bjo niemals die Übersicht

So fühlte er ziemlich deutlich, daß den Kelsiren wenig an der Anwesenheit der begeisterten Mutanten gelegen war. Lediglich der Wille der Kaiserin schien zu garantieren, daß die Solaner auf Drackrioch bleiben konnten. Weiterhin war Bjo sich darüber im klaren, daß Rhodan und die anderen Verantwortlichen den

geistigen Zustand der Mutanten voller Sorge beobachteten.

Obwohl er all das erkannte, wünschte Bjo nicht, die gegenwärtige Lage zu verändern.

Am liebsten - und darin war er mit allen anderen Mutanten der SOL einig - wäre er für immer hier geblieben.

Auch an diesem Morgen versammelten sich die parapsychologisch begabten Intelligenzen des Fernraumschiffs wieder auf dem freien Platz von Salkoor. "

In der vergangenen Nacht hatte es geregnet, so daß sich das Licht von Yoxa-Sant und vom Körper der Kaiserin in Millionen von Tropfen überall auf den Blüten in den Gärten spiegelte. Es sah aus, als wären alle Pflanzen in der Umgebung mit leuchtenden Diamanten besetzt.

Neben diesen optischen Eindrücken waren es vor allem die Harmonie der Eingeborenen mit der Natur, die in rhythmischen psionischen Wellen ihren Niederschlag fand, und der strahlende Kristallarm der Kaiserin von Therm, die Bjos Sinne berauschten.

Der junge Mann ließ sich zwischen Ribald Corello und Baiton Wyt auf dem Boden nieder. Ein paar Schritte weiter entfernt hockten Gucky, Ras Tschubai und Merkosh.

Die übrigen Mutanten saßen auf der anderen Seite des vom Himmel ragenden Ausläufers.

Bei diesen Zusammenkünften wurde nicht viel gesprochen. In allen Dingen, die im Augenblick bedeutungsvoll waren, gab es stillschweigendes Einverständnis.

Bjo wußte, daß der Rausch vorübergehen würde.

Entweder die Kaiserin von Therm gab endlich ihre Wünsche und Pläne bekannt oder Perry Rhodan würde die Geduld verlieren.

Atlan gesellte sich zu Perry Rhodan, der seit einer Stunde im Eingang der Hauptschleuse saß und auf Salkoor hinabstarrte. Auch ohne telepathisch begabt zu sein, konnte der Arkonide erraten, was sich in den Gedanken des alten Freundes abspielte.

"Wir könnten sie mit Gewalt zurückholen", sagte Atlan.

Rhodan sah zu ihm auf.

"Und wenn sie sich zur Wehr setzen?"

"Willst du abwarten, bis die Kaiserin sie völlig auf ihre Seite gezogen, hat?"

Darauf läuft die Entwicklung doch offensichtlich hinaus. Die Mutanten machen eine parapsychologische Metamorphose mit, an deren Ende eine Art geistiger Symbiose mit der Superintelligenz stehen wird."

"Das ist eine Hypothese!"

Atlan schwieg. Er wußte, daß Rhodan die gleichen Befürchtungen hegte.

"Ich habe den Eindruck, daß die Kelsiren nicht sehr glücklich über die Anwesenheit der Mutanten sind", sagte Rhodan. "Bei meinem letzten Gespräch mit Gralsmutter Quoytra gewann ich die Überzeugung, daß sie mir diese negative Einstellung zu signalisieren versuchte."

"Und das Motiv?" Atlan nahm an Rhodans Seite Platz und ließ die Beine aus der Schleuse baumeln. "Eifersucht? Fürchten sie, daß die Mutanten ihnen den Rang im Kampf um die Gunst der Kaiserin ablaufen könnten?"

Rhodan nickte langsam.

"So ähnlich muß es sein. Ich habe Quoytra zu verstehen gegeben, daß auch wir von der Lage nicht begeistert sind und lieber heute als morgen von hier verschwinden würden.

Dazu brauchen wir jedoch das Einverständnis der Kaiserin, die außerdem noch nicht ihr Versprechen eingelöst hat, uns die exakten Daten der Erde zu geben."

"Trotzdem haben wir einen kleinen Fortschritt erzielt", berichtete Atlan. "Ich komme gerade aus der Krankenstation, in der Hellmut behandelt wird. Der kleine Kristall, der ihm vom COMP eingepflanzt wurde, hat sich aufgelöst. Joscan ist nicht mehr der Erste COMP-Ordner. Er kann frei entscheiden."

"Sie gibt uns Joscan und kassiert die Mutanten!" meinte Rhodan.

Ihr Gespräch wurde unterbrochen, denn auf dem freien Platz unten im Dorf tauchten jetzt nacheinander die Mutanten auf und versammelten sich um den "Arm" der Duuhr.

"Es hat sie alle erwischt", stellte Atlan fest. "Dabei scheinen sie durchaus vernünftig denken zu können. Ich habe gestern mit Gucky gesprochen und dabei festgestellt, daß er ein schlechtes Gewissen hat, was ihn jedoch nicht daran hindert, weiterhin auf Drackrioch umherzustreifen und sich den Genüssen hinzugeben, die offenbar nur paranormal begabten Wesen zugänglich sind."

Der Interkom knackte. Reginald Bull meldete sich von der Zentrale aus.

"Wir haben eine COMP-Information vorliegen, Perry! Die Rückkehr der drei Forscher wurde uns angekündigt."

Rhodan sprang auf die Beine.

"Das ist eine gute Nachricht", sagte er. "Vielleicht erfahren wir von Kaveer und seinen beiden Freunden endlich mehr über die Absichten der Kaiserin."

Sie begaben sich gemeinsam in die Zentrale.

Dort war auf den Bildschirmen bereits die Space-Jet mit den drei ehemaligen Besatzungsmitgliedern des MODULS an Bord zu sehen.

Corn Ressacker hätte nicht zu erklären vermocht, warum er sich schließlich doch dazu entschloß, dem Beispiel vieler Besatzungsmitglieder der SOL zu folgen und der Planetenoberfläche einen Besuch abzustatten. Bestimmt tat er es nicht, um den Ratschlag von Stoban Haum zu befolgen. Wahrscheinlich war ausschließlich Langeweile für seine Handlungsweise verantwortlich.

Auch einem Mann wie Ressacker blieb die Schönheit dieses Planeten nicht verborgen. Die telepathischen Impulse der Kelsiren empfand er wie eine angenehme musikalische Untermalung der gesamten Szenerie.

Ressacker landete zwischen den Hütten und schaltete den Antigravprojektor ab.

Dies und Translatoren waren die einzigen Ausrüstungsgegenstände, die man von der SOL nach Drackrioach mitbringen durfte. Das gute Verhältnis zu den Sirenen sollte nicht gestört werden.

In Ressackers Nähe hielten sich einige andere Raumfahrer auf, aber der Techniker legte keinen Wert auf Gesellschaft. Die Schwierigkeiten einer psychischen Akklimatisation, wie sie für die Solgeborenen auf anderen Welten gegeben waren, schienen auf Drackrioach kaum zu existieren. Das lag offensichtlich an den

PSI-Ausstrahlungen der Kelsiren.

Auf keinen Fall hätte Ressacker oder ein anderer Solgeborener es auf einem anderen Planeten gewagt, das Schiff allein und ohne besondere Vorbereitungen zu verlassen.

Ressacker ging zwischen den Hütten hindurch bis zum See. Dabei begegnete er einigen Kelsiren, die seine freundlichen Grüße mit Zurückhaltung erwiderten.

Im großen und ganzen kümmerten sich die Eingeborenen nicht um die Raumfahrer, sondern gingen ihren üblichen Beschäftigungen nach.

Als Ressacker am Ufer des Sees stand, widerfuhr ihm etwas Merkwürdiges.

Aus dem telepathischen Hintergrundrauschen in seinem Bewußtsein hob sich ein einzelner, offenbar unmittelbar direkt auf Ressacker gezielter Impuls ab.

Ressacker erschrak so sehr, daß er weiche Knie bekam und sich hilfesuchend nach allen Seiten umblickte. Das Signal wiederholte sich. Es war ein unüberhörbarer Befehl. Irgend jemand oder irgend etwas verlangte von Corn Ressacker, daß er seinen Standort am See verließ und sich in den dahinter liegenden Wald begab...

Während die Space-Jet mit den drei Forschern an Bord in den Hangar zurückkehrte, wurden die Solaner in der Zentrale über die Fernortung Zeuge eines Vorgangs, der sich in einem der Nachbardörfer von Sal-koor abspielte.

Ein Raumschiff der Choolks tauchte auf und landete.

Rhodan beobachtete, daß eine Gruppe von Kelsiren an Bord ging. Soweit er das anhand der auf den Bildschirmen angebotenen Szenen beurteilen konnte, handelte es sich bei diesen Eingeborenen ausschließlich um ältere Weibchen.

Die Schleusen des choolkschen Schiffes schlossen sich hinter ihnen. Alles ging so schnell, daß Rhodan den Eindruck hatte, es müsse sich dabei um einen geplanten und oft wiederholten Vorgang handeln.

"Kannst du dir das erklären?" wandte er sich an Bully.

"Es könnte sich um eine Delegation handeln", sagte der untersetzte Terraner nachdenklich. "Da die Kelsiren keine eigenen Raumschiffe besitzen, sind sie darauf angewiesen, von den Choolks an bestimmte Orte transportiert zu werden."

"Wenn es tatsächlich eine Delegation ist, müßte sie aus Gralsmüttern bestehen oder zumindest von einem solchen einflußreichen Weibchen angeführt werden", widersprach Rhodan.

"Meine Erklärung ist unzureichend", gab Bully zu.

Sie sahen das Saturnschiff wieder starten. Es raste mit zunehmender Geschwindigkeit in den Weltraum und nahm offenbar Kurs auf den vierten Planeten.

Rhodan ahnte, daß sie Zeugen eines bedeutungsvollen Ereignisses geworden waren.

Das Leben der Kelsiren schien nicht so glatt zu verlaufen, wie man das bisher angenommen hatte. Das wiederum konnte nicht unbedingt auf Probleme der Eingeborenen zurückgeführt werden, denn es war viel wahrscheinlicher, daß die Kaiserin eine Rolle dabei spielte.

Rhodan, der gehofft hatte, für alle Vorgänge auf Drackrioach eine befriedigende Lösung zu finden, mußte nun feststellen, daß sich die Anzahl der Rätsel vergrößerte.

Immer neue Geheimnisse tauchten auf.

Kaveer und seine beiden Artgenossen erschienen in der Zentrale.

"Die Kaiserin von Therm ist bereit, Ihnen die Koordinaten der Erde zu übergeben", sagte Poser zu Rhodan. "Sie brauchen nur mit einem Beiboot zu einem COMP zu fliegen."

Sofort erwachte Rhodans Mißtrauen.

"Handelt es sich dabei um eine Falle? Die Kaiserin könnte uns die Koordinaten auch durch Funk von einem COMP übermitteln lassen!"

"Natürlich", stimmte Poser zu. "Die Herrscherin ist jedoch an einem guten Verhältnis zwischen den Menschen und sich

interessiert. Deshalb möchte sie, daß es zu einem persönlichen Kontakt zwischen Ihnen und ihr kommt."

"Du solltest nicht so ohne weiteres darauf eingehen", warnte Atlan.

"Wahrscheinlich haben wir keine andere Wahl", erwiderte Rhodan.

"Sie können jederzeit zu einem COMP fliegen", sagte Poser.

Rhodan sah die drei Forscher an. Zweifellos waren sie vertrauenswürdig, aber auch sie konnten nicht wissen, ob die Kaiserin sich entschlossen hatte, die Menschen zu hintergehen. Rhodan wandte sich der Frau an den Funkgeräten zu.

"Geben Sie eine Funkbotschaft an die Kaiserin", ordnete er an. "Ich nehme die Einladung an."

Er sah, daß Atlan unwillig den Kopf schüttelte, und fügte hinzu: "So groß ist das Risiko nicht. Wenn die Kaiserin mich vernichten wollte, könnte sie es auch tun, ohne mich aus dem Schiff zu locken." Der Arkonide seufzte. "Da deine Entscheidung gefallen ist, werde ich nicht länger versuchen, dich umzustimmen."

"Vielleicht kann ich sogar erreichen, daß die Kaiserin einen Stimmungsumschwung bei den Mutanten herbeiführt", sagte Rhodan hoffnungsvoll.

Der Interkom sprach an, und ein Solaner meldete, daß eine Kelsirenabordnung getrocknete Pflanzen an die Besatzungsmitglieder außerhalb des Schiffes verteilte.

Bully, der die Nachricht entgegennahm, runzelte die Stirn.

"Was bedeutet das schon wieder?" fragte er verwundert. "Bisher hatten die Eingeborenen nichts dagegen, wenn wir von den Früchten in ihren Gärten aßen."

"Vielleicht wollen sie jetzt ihre Trockennahrung loswerden",

bemerkte Senco Anrat sarkastisch.

"Kümmert euch darum", sagte Rhodan zu Atlan und Bully. "Ich lasse mich inzwischen von Roi zu einem COMP im Körper der Kaiserin fliegen."

"Sie müssen allein kommen", erinnerte Poser, der seinen Translator noch eingeschaltet und daher die letzten Worte verstanden hatte.

Rhodan warf seinem Sohn einen bedauernden Blick zu.

"Du hast gehört, was Poser sagte! Keine Begleiter."

Nachdem er die Zentrale verlassen hatte, sagte Danton verdrossen; "Wir hätten ihn nicht gehen lassen dürfen!"

"Wie hätten wir ihn aufhalten sollen?" erkundigte sich Bull. "Mit Gewalt? Er hat sich in den Kopf gesetzt, mit der Kaiserin in persönlichen Kontakt zu treten."

"Persönlicher Kontakt!" wiederholte Atlan spöttisch. "Wie sieht das denn in einem solchen Fall aus?"

Bull sagte nachdenklich: Der Gedanke, sich in den Körper einer

Superintelligenz zu begeben und über eines ihrer Organe Verbindung zu ihr aufzunehmen, hat etwas Faszinierendes. Ich wäre jederzeit an Perrys Stelle losgeflogen."

"Das hätte jeder von uns getan", meinte Atlan trocken. "Immerhin brauchen wir nicht untätig herumzusitzen und auf Perrys Rückkehr zu warten. Wir sollen herausfinden, welche Bewandnis es mit dem Geschenk der Kelsiren hat"

Die Anwesenheit der Menschen auf Drackrioch war für Dollg insofern begrüßenswert, daß die Gralstöchter sein Fehlverhalten offenbar vergessen hatten und sich nicht der Mühe unterzogen, ihn im Wald zu suchen.

Seit ein paar Tagen streifte Dollg dort umher und ernährte sich von den wild wachsenden Früchten. Seinen Durst löschte er an einer kleinen Quelle, zu der ein Tümpel gehörte, in dem der Kelsire sogar baden konnte.

Dollg wußte, daß er die Einsamkeit auf die Dauer nicht ertragen konnte.

Irgendwann würde er nach Salkoor zurückkehren und sich der angekündigten Gedächtniskorrektur

durch die Gralstöchter unterwerfen.

Seine geistige Verwirrung hatte noch zugenommen, aber das konnte er nicht objektiv feststellen. Er fühlte sich ungerecht behandelt und überlegte, was er tun konnte, um das Wohlwollen Quoytras und der anderen Bewohner von Salkoor zurückzugewinnen.

Dieses Verlangen wurde allmählich zu einer fixen Idee, die Dollg veranlaßte, die verrücktesten Pläne zu schmieden.

Eines Tages näherte er sich dem See Grenoth und sah an dessen Ufer einen der fremden Raumfahrer Spazierengehen.

Ein spontaner Gedanke durchzuckte Dollgs Gehirn.

Was, wenn er versuchte, sein Ziel mit Hilfe dieses Fremden zu erreichen?

Ohne sich Gedanken über sein genaues Vorgehen zu machen, beschloß Dollg, den Raumfahrer anzulocken und zu überfallen. Dank seiner parapsychischen Fähigkeiten würde das nicht schwer sein.

Dollg trat zwischen den Bäumen hervor und sendete gezielte Signale aus.

Triumphierend stellte er fest, daß der Mann sofort reagierte.

Dollg war entschlossen, sein Opfer immer tiefer in den Wald zu locken. Dann wollte er es bewegungsunfähig machen. Daraus ließ sich später eine Situation konstruieren, die ihm nützlich sein konnte.

Der Fremde kam direkt auf Dollg zu.

Dollg zog sich tiefer in den Wald zurück. Er wußte, daß sein Opfer ihm folgen mußte.

In ferner Vergangenheit - das wußte Dollg aus den Überlieferungen - hatte sein Volk auf diese Weise gejagt.

Ein wohlüstiger Schauer durchlief ihn, als plötzlich uralte Instinkte in ihm erwachten.

Wenn das, was er jetzt fühlte, Jagdfieber war, dann konnte er nicht verstehen, daß seine Artgenossen irgendwann zu Vegetariern geworden waren. Aber das war bestimmt auf den Einfluß der Kaiserin zurückzuführen.

Erschrocken hielt Dollg inne. Solche Gedanken waren verwerflich,

schließlich wollte er den Fremden nicht töten, sondern ihn lediglich in seine Gewalt bringen.

Dollg merkte nicht, daß er dem Höhepunkt einer geistigen Krise entgegenging.

Indem er sich für seine Handlungsweise ein vordergründiges Motiv konstruierte, täuschte er sich selbst über seine wahren Absichten hinweg.

In Wirklichkeit war, geboren aus Scham und Schuldgefühl, nackte Mordlust in Dollg erwacht. Sie konzentrierte sich auf den Unbekannten, der ihm willenlos immer tiefer in den Wald folgte.

Atlan landete auf dem freien Platz unterhalb der SOL und ließ sich von einem Raumfahrer, der dort auf ihn wartete, eine der getrockneten Pflanzen überreichen.

Der Arkonide zerrieb eines der Blätter zwischen Daumen und Zeigefinger, dann roch er an der Substanz, die an seiner Hand haften blieb.

"Haben Sie die Kelsiren gefragt, warum sie uns ausgerechnet dieses Zeug anbieten?"

"Natürlich nicht", sagte der Mann.

"Sie tragen doch einen Translator bei sich!"

Der Solaner errötete,

"Ich dachte, daß es unhöflich wäre, nach dem Sinn eines Geschenkes zu fragen,"

"Hm!" machte Atlan. "Haben Sie wenigstens eine Idee, warum man uns das gegeben hat?"

Der Mann sah ihn ratlos an.

"Vielleicht haben die Pflanzen einen besonderen Wert. Oder das Ganze war nur eine symbolische Geste."

Atlan fuhr mit der Untersuchung der Pflanzen fort. Er überlegte angestrengt. Die Eingeborenen waren viel zu intelligent, um irgend etwas ohne Grund zu tun.

Bisher hatten sie sich passiv verhalten. Ihr Benehmen drückte sogar ziemlich deutlich aus, daß ihnen die Anwesenheit der Solaner unangenehm war.

Warum dann plötzlich ein Geschenk, das offensichtlich zudem noch völlig wertlos zu sein schien? "

Waren die Pflanzen giftig?

Unsinn! dachte Atlan. Die Kelsiren waren sicher nicht so naiv, zu glauben, daß sie die Besucher auf diese Weise loswerden konnten, ganz abgesehen davon, daß die Superintelligenz ein solches Vorgehen niemals gebilligt hätte.

Atlan sah den neben sich stehenden Raumfahrer an.

"Haben Sie davon gekostet?"

"Was?" Der Mann war irritiert. "Warum sollte ich dieses trockene Zeug essen?"

"Ich werde es tun", entschied Atlan. "Sie brauchen mich nicht so erschrocken anzusehen! Wenn es sich um Gift handeln sollte, wird es mir nichts ausmachen, denn mein Zellaktiva tor neutralisiert alle Schadstoffe im Körper."

Der Arkonide begann seine Ankündigung in die Tat umzusetzen.

Das trockene Blatt, auf dem er herumzukauen begann, hatte einen bitteren Beigeschmack, aber es war genießbar.

Plötzlich schien der telepathische Singsang der Kelsiren nachzulassen.

Atlan schloß die Augen.

Nein! korrigierte er sich. Die Impulse ließen nicht nach, er wurde lediglich nicht mehr so stark von ihnen beeinflusst.

Atlan schnippte mit den Fingern.

"Wissen Sie, was das ist?" Er legte dem Raumfahrer eine Hand auf die Schulter.

"Ein Mittel gegen telepathische Kopfschmerzen!"

"Was?" Der Solaner blickte verdutzt auf das Blatt, das ihm Atlan entgegenhielt.

"Essen Sie davon, dann sagen Sie mir, was geschieht!"

Zögernd nahm der Mann das Blatt entgegen.

"Nur zu!" ermunterte ihn Atlan. "Es geschieht Ihnen nichts."

Widerwillig kam der andere der Aufforderung nach.

"Nun?" fragte Atlan erwartungsvoll.

"Ich weiß nicht - es wird ... es wird plötzlich so still."

"Es wird nicht still, lediglich die Impulse der Kelsiren verlieren an Intensität."

Er ließ den verwirrten Mann stehen und stürmte davon. Sein Ziel waren die Mutanten.

Dann jedoch blieb er abrupt stehen.

Warum verhalten die Kelsiren den Menschen zu einem Schutz vor der PSI-Kraft, mit der sie sie zunächst nach Drackrioch gelockt hatten?

Die Antwort lag auf der Hand: Die Kelsiren waren der Menschen auf ihrer Welt überdrüssig, sie wollten allein sein - auch gegen den Wunsch der Kaiserin.

Das merkwürdige Geschenk war unter diesen Umständen wesentlich mehr als eine bedeutungslose Geste, es war vielmehr ein Hinweis, wie man aus der Falle der PSI-Sirenen entkommen konnte.

Dieser Hinweis war so erfolgt, daß den Kelsiren daraus kein Konflikt mit ihrem Supersymbionten entstehen konnte.

Atlan unterdrückte ein Lächeln, denn die Kelsiren erschienen ihm plötzlich menschlicher. Sie hatten jenen, die sie gerne losgeworden wären, einen deutlichen Wink gegeben.

Es wäre gegenüber den Eingeborenen unfair gewesen, das nun rücksichtslos auszunutzen. Wahrscheinlich wäre durch ein allzu schnelles Vorgehen auch die Aufmerksamkeit der Kaiserin auf das Geschehen gelenkt worden.

Die Menschen mußten in aller Behutsamkeit vorgehen, dachte Atlan.

Er setzte sich wieder in Bewegung und erreichte wenig später die um den Kristallausläufer der Kaiserin versammelten Mutanten.

Dort rief er Bjo Breiskoll zu sich.

"Ich möchte, daß du eines dieser Blätter ißt, Bjo", sagte er.

Breiskoll schien mit seinen Gedanken in einer anderen Welt zu weilen, seine Augen blickten durch Atlan hindurch.

"Bjo!" rief Atlan. "Du verstehst mich genau! Du mußt dieses Blatt kauen."

"Warum?" fragte der junge Mutant. "Ich sehe keinen Sinn darin."

"Den Sinn wirst du danach erkennen! Tu mir den Gefallen, Bjo!"

Der rotbraungefleckte Katzer begann das Blatt zu kauen. Nach einiger Zeit veränderte sich sein Gesichtsausdruck.

Dann sagte er etwas, was Atlan sehr betroffen machte.

"Sie haben mir etwas sehr Wertvolles gestohlen, Atlan! Ich verstehe jetzt, warum ich das Blatt essen sollte. Aber es war nicht richtig, was Sie getan haben."

"Aber es immunisiert dich gegen die PSI-Signale der Kelsiren - wenigstens in einem gewissen Umfang", sagte Atlan fassungslos.

"Ich wollte nicht immunisiert werden!, erwiderte Bjo. "Ich war glücklich."

Perry Rhodan hatte die Space-Jet neben einem großen COMP verankert und seinen Schutzanzug angelegt, um das Beiboot zu verlassen. Die Tatsache, daß er sich in unmittelbarer Nähe des Körpers der Kaiserin befand, berührte ihn seltsam.

Früher hatten die Menschen Merkmale wie Ernährung, Ausdehnung, Kampf und Fortpflanzung als die Kriterien des Lebens angesehen, denn sie waren Eigenschaften aller lebenden Formen auf dem Urplaneten der Menschheit.

Obwohl diese Ansicht inzwischen mehrfach revidiert worden war, stellte die Kaiserin von Therm zweifellos eine Existenzform dar, der man als Mensch nur schwer einen Intellekt zutraute.

Zweifellos aber war diese Superintelligenz ein so hoch organisiertes lebendes Wesen, daß Rhodan sich nicht vorstellen konnte, wie sie fühlte und dachte.

Als Rhodan in der offenen Schleuse stand, sah er, daß die kristallinen Verästelungen, aus denen sich der Riesenkörper zusammensetzte, unglaublich feine Strukturen besaßen, die aus der Ferne nicht sichtbar wurden.

Ein Wissenschaftler an Bord der SOL hatte die Kaiserin von Therm als organischen Computer bezeichnet, aber damit wurde

man dieser Erscheinungsform intelligenten Lebens sicher nicht gerecht.

Der soberische Prior-Impuls hatte die Kraft besessen, ein tiotronisches Gebilde aus den Energien eines entstehenden Sonnensystems zu reproduzieren. Das war ein phantastischer Vorgang, aber er hatte stattgefunden, und es war nicht einmal sicher, ob es nur einmal geschehen war.

Die Vorstellung, daß es vielleicht eine Kette solcher und ähnlicher "Wesen" gab, die als Superintelligenzen das Universum wie ein Netz durchzogen und untereinander in Verbindung standen, ließ Rhodan schwindeln.

War BARDIOC vielleicht auf ähnliche Weise entstanden oder stellte er wieder einen völlig anders gearteten Beherrscher einer Mächtigkeitsballung dar?

Das strahlende Licht, das von den Kristallverbindungen ausging, bewies Rhodan deutlich, daß im Körper der Kaiserin ständig energetische Prozesse von großer Aktivität stattfanden.

Auch der COMP, über den Rhodan den beabsichtigten Kontakt herbeiführen wollte, leuchtete stark.

Als Rhodan langsam auf den COMP zuflog, war er sich darüber im klaren, daß die Duuhr, sollte sie das beabsichtigen, ihn mit einem Schlag vernichten konnte.

Er glaubte jedoch nicht an einen Angriff, sondern brachte der Kaiserin sogar Vertrauen entgegen. Dabei verließ er sich auf seinen Instinkt, der ihn in diesen Dingen bisher nur selten im Stich gelassen hatte.

Die nächste Lücke im Körper der Kaiserin war weit von Rhodans Standort entfernt, so daß er den Eindruck hatte, auf eine Planetenoberfläche hinabzusinken.

Der COMP, dem er sich näherte, war mindestens siebzig Meter hoch und mit armdicken Kristalladern in der Kaiserin verankert. Rhodan wußte, daß die Superintelligenz ihre "Organe" beliebig oft abtrennen und in andere Gebiete des von ihr eroberten Reiches schicken konnte, ohne daß die Nachrichtenverbindung abriß.

COMPs bildeten die Kontaktzentralen auf feyerdalischen Welten, und sie erhielten ihre Informationen wiederum von kleinen Kristalleinheiten, die überall verteilt waren.

Vor ein paar Tagen hatten die Solaner über Fernortung beobachtet, wie ein Schiff der Choolks mit Hunderttausenden kleiner Kristalle aus dem Körper der Kaiserin beladen worden war. Wahrscheinlich wurden sie zu einem neu in die Mächtigkeitsballung der Kaiserin eingegliederten Planeten gebracht.

Die Superintelligenz verließ sich offenbar nur ungern auf verbale

Bündnisbeteuerungen, sondern sicherte sich die Treue ihrer Untertanen mit Hilfe von Kristallen.

Rhodan wußte, daß die Besatzung der SOL nur knapp einem ähnlichen Schicksal entgangen war. Noch immer bestand die Gefahr, daß die Kaiserin ihre Meinung änderte und die Menschen nach dem Beispiel Joscan Hellmuts völlig unter ihre Kontrolle brachte.

Das war eine Entwicklung, die Rhodan unter allen Umständen verhindern wollte.

Die Kaiserin mußte begreifen, daß freie Menschen bessere Verbündete waren.

Unmittelbar vor dem COMP hielt Rhodan an.

Mit eigenen Augen hatte er beobachtet, wie ein Choolk in diesem Gewirr von Kristalladern verschwunden war und sich regelrecht aufgelöst hatte.

Es war nicht völlig auszuschließen, daß die Duuhr für Rhodan ein ähnliches Schicksal vorgesehen hatte.

Rhodan blieb jedoch gelassen.

Wenn er überhaupt eine Chance haben wollte, die Verhandlungen in seinem Sinne zu beeinflussen, durfte er keine Emotionen zeigen. Furcht war ein schlechter Berater.

Rhodan überlegte, wie die Kaiserin ihn wahrnahm.

Bestimmt konnte sie ihn nicht "sehen".

Welche Sinne besaß überhaupt so ein COMP? Wie funktionierte er?

Rhodan nahm an, daß das universelle Bild der Kaiserin auf einer ständigen Entgegennahme von umfassenden Informationen aufgebaut war. Ein Wesen, das nur Nachrichten entgegennahm und nicht reflektierte, war jedoch im menschlichen Sinn nicht vorstellbar, deshalb bezweifelte Rhodan keinen Augenblick, daß die

Kaiserin sich in permanenter Kommunikation mit ihrer Umwelt befand.

Rhodan schaltete den Helmfunk ein. Er war mit einem Translator gekoppelt, was aber nur eine Sicherheitsmaßnahme war, denn die COMPs beherrschten Interkosmo.

"Da bin ich!" sagte Rhodan ruhig.

"Ich bin erschienen, um mit dir zu verhandeln, Kaiserin."

Angesichts seiner (im Vergleich zur Superintelligenz) körperlichen Winzigkeit mochten solche Worte unbescheiden erscheinen, aber Rhodan war nicht gekommen, um von vornherein die Position des Unterlegenen einzunehmen.

7.

Unweit der Quelle hielt Dollg an und wartete, bis der Fremde auf Sichtweite herangekommen war.

Der Raumfahrer hatte offenbar Schwierigkeiten, durch das dichte Unterholz voranzukommen, aber er folgte den parapsychischen Lockrufen des Kelsiren mit beachtlicher Ausdauer.

Dollg beobachtete ihn mit fieberhafter Ungeduld.

Seine von geistiger Unzurechnungsfähigkeit geprägte Denkweise arbeitete bereits am nächsten Teil des Planes. Dabei blieb Dollgs Bewußtsein gespalten. Während die eine Hälfte vorgab, den Mann gefangenzunehmen und für die eigene Rehabilitation einzusetzen, wußte die zweite Hälfte bereits, wie der Mord durchgeführt werden konnte.

Dollg würde den Fremden zum Tümpel locken. Oberflächlich begründete er das vor seinem Gewissen damit, daß das Opfer im Wasser leichter festzuhalten sein würde, aber in Wahrheit hatte er nichts anderes vor, als es dort zu ertränken.

Dollg war noch realitätsbezogen genug, daß er die Möglichkeit eines Scheiterns einkalkulierte. Es war denkbar, daß die Gralstöchter oder sogar Quoytra selbst sich seiner erinnerten und ihn zu suchen und zu jagen begannen.

Dann würde er den Raumfahrer einfach aus der PSI-Fessel entlassen.

Dieser würde dann noch eine Zeitlang im Wald umherirren und schließlich zu seinen Artgenossen zurückfinden.

Dabei würde er sich an nichts erinnern können.

Die Gefahr, daß er Dollg des Mordversuchs beschuldigte, war also gering.

Es war unter anderem die Risikolosigkeit seines Vorgehens, die Dollg befriedigte. Sein perfekt ausgearbeiteter Plan bereitete ihm Vergnügen.

Nachdem ihn sein Opfer fast erreicht hatte, setzte Dollg den Marsch in Richtung der Quelle fort.

Merkwürdig! dachte Corn Ressacker.

Obwohl er klar denken konnte, fühlte er sich außerstande, die Befehlsimpulse des einzelnen Kelsiren zu ignorieren oder sich ihnen zu widersetzen.

Er überlegte, welche Absichten der Eingeborene verfolgte. Die Tatsache, daß er Ressacker immer tiefer in den Wald führte, gab zu Befürchtungen Anlaß, obwohl der Techniker sich nicht vorstellen konnte, warum einer der friedfertigen Kelsiren ausgerechnet gegen ein unbedeutendes Besatzungsmitglied der SOL vorgehen sollte.

Ressacker, der seinen Beherrscher zwischen den Bäumen gesehen hatte, wußte, daß er von einem männlichen Kelsiren kontrolliert wurde. Auch das war erstaunlich, denn bisher waren alle Initiativen von den Frauen des Dorfes ausgegangen.

Der grazil gebaute Kelsire kam wesentlich leichter und schneller voran als der Solaner, der sich immer wieder durch Büsche zwängen und Baumgruppen umgehen mußte.

Vielleicht, überlegte Ressacker, wollte der Eingeborene ihm irgend etwas zeigen. Diese Vermutung schien sich zu bestätigen, als der Kelsire ihn ganz dicht herankommen ließ und ihn dann zu einer kleinen Lichtung führte.

Ressacker sah, daß unterhalb eines Hügels, aus dem eine Quelle sprudelte, ein Tümpel entstanden war.

Das fischähnliche Wesen blieb am Rand dieser Wasserstelle stehen.

Ressacker konnte in der Umgebung keine Besonderheit erkennen und fragte sich erneut, warum man ihn hierher gelockt hatte,

Wenig später erreichte er ebenfalls den Tümpel.

Entsetzt registrierte er, daß er nicht am Ufer anhielt, sondern mit weiten Schritten in das sumpfige Wasserloch watete. Innerhalb weniger Augenblicke war er bis an die Hüften darin versunken, Dicke Blasen stiegen hoch. Der Untergrund war weich. Ressacker starrte zu dem neben der Quelle stehenden Eingeborenen.

Irgend etwas im fremdartigen Gesicht des Kelsiren ließ Ressacker die schreckliche Wahrheit begreifen.

Er sollte umgebracht werden!

Der Kelsire würde zusehen, wie Ressacker allmählich unterging und ertrank.

Corn Ressacker bäumte sich auf. Er versuchte, den Tümpel zu verlassen, aber die mentalen Impulse, die auf sein Bewußtsein einhämmerten, erwiesen sich als stärker.

Ressacker gab dumpfe Laute des Entsetzens von sich.

Besonders schlimm war, daß der Fremde diese Szene zu genießen schien. Anders konnte seine Haltung nicht erklärt werden. Er beugte sich gierig nach vorn, als fürchte er, es könnte ihm irgend etwas entgehen. Dabei gab er erregte Pfiffe von sich.

Das Wasser reichte jetzt bis zu Ressackers Brust. Morastiger Gestank stieg in die Nase des Mannes.

Schweißtropfen bildeten sich auf seiner Stirn.

Er begann um sein Leben zu betteln.

Es schien, als würden alle COMPs mit einer Stimme sprechen, denn der leidenschaftslose, aber durchaus nicht unangenehme Klang der Worte, die aus seinem Helmlautsprecher drangen, erinnerte Rhodan an frühere Kontakte mit "Organen" der Kaiserin von Therm.

"Es wird dir absurd erscheinen, daß die Duuhrt dich hierher geholt hat", sagte der COMP. "Schließlich hätte die Verbindung

auch über die Funkanlage eures Raumschiffs hergestellt werden können."

"Das stimmt in der Tat", pflichtete Rhodan bei. "Wahrscheinlich ist der Kaiserin daran gelegen, die Bedeutung, die sie mir beimißt, durch diese Zeremonie zu unterstreichen."

Er konnte ein Lächeln nicht unterdrücken, als er überlegte, welche Wirkung diese Worte vielleicht auslösten.

Tatsächlich zeigte der COMP eine Reaktion, denn seine Stimme klang unwillig, als er erwiderte: "Es geht, nicht um die Bedeutung deiner Person, sondern um die Bedeutung des Augenblicks."

"Ein feiner Unterschied", gestand Rhodan ein. "Man hat mir zugesagt, daß ich die Koordinaten des Medaillon-Systems erhalten würde. Wann wird das geschehen?"

"Am Ende des Gesprächs", versprach der COMP. "Man wird alle diesbezüglichen Informationen in den Bordcomputer des Beiboots einspeisen."

Rhodan fühlte Erleichterung in sich aufsteigen. Der Erfolg, den er sich von dem Kontakt mit der Kaiserin versprochen hatte, schien sich zumindest in dieser einen Hinsicht einzustellen.

Doch er blieb vorsichtig.

"Sind an die Herausgabe dieser Koordinaten Bedingungen geknüpft?"

"Ja", bestätigte der COMP.

"Du kennst die Entwicklungsgeschichte der Herrscherin, daher weißt du auch, daß sie in einer engen Beziehung zu den Kelsiren steht."

"Es ist eine besondere Form der Symbiose!"

"Richtig! Für die Kaiserin stellt diese Verbindung in mancherlei Hinsicht eine Belastung dar!"

Rhodan wurde hellhörig.

Zum erstenmal gab die Duuhrt zu, daß es in ihrem unmittelbaren

Herrschaftsbereich Probleme gab, die sie offenbar nicht so ohne weiteres lösen konnte,

"Natürlich", fuhr der COMP fort, "will die Kaiserin die Verbindung zu den Kelsiren nicht lösen, aber sie möchte unabhängiger von diesen Wesen werden."

"Und wir Menschen sollen ihr dabei helfen?"

"Vielleicht", meinte der COMP behutsam, "gibt es Möglichkeiten dazu. Die kritischen Orte sind Lugh-Pure und Troltungh."

"Ich habe davon gehört", erinnerte sich Rhodan. "In Salkoor gibt es Gerüchte, die sich um diese Orte ranken. Lugh-Pure ist der vierte Planet des Yoxa-Sant-Systems, und Troltungh liegt auf einem anderen Kontinent dieser Welt.

Man nennt ihn bei den Kelsiren auch die Stätte der Vergessenen."

Es entstand eine Pause, so daß Rhodan sich unwillkürlich fragte, ob die Kaiserin über seinen Wissensstand verblüfft war.

"Die Menschen von der SOL könnten in diesen beiden Punkten ihre Verbundenheit mit der Kaiserin von Therm zum Ausdruck bringen", bemerkte der COMP schließlich.

Rhodan lächelte breit.

"Das ist eine vornehme Umschreibung - ich will es anders ausdrücken: Die Kaiserin benötigt unsere Hilfe!"

"Keineswegs!" Der COMP war hörbar ungehalten. "Der Duuhrt ist lediglich an einem Ergebnheitsbeweis gelegen. Dazu bieten sich in diesem Sektor nur zwei Möglichkeiten an."

"Also gut", seufzte Rhodan. "Ich nehme an, daß man uns nur in Frieden ziehen lassen wird, wenn wir diesen Ergebnheitsbeweis erbringen."

"So ist es, Mensch!" -

Natürlich handelte es sich um Erpressung! dachte Rhodan ärgerlich. Aber es hatte keinen Sinn, sich dagegen zu sträuben.

Rhodan hatte nicht vor, den Rest seines Lebens auf Drackrioch zu verbringen. Er wollte zur Erde zurückkehren, denn er war überzeugt davon, daß die aphilische Menschheit seine Hilfe brauchte.

Alles deutete darauf hin, daß die Menschen auf der Erde von einer anderen Superintelligenz, von BARDIOC bedroht wurden.

"Wir werden uns um die Probleme auf Lugh-Pure und in Troltungh kümmern", versicherte er. "Dazu benötigen wir jedoch zusätzliche Informationen."

"Nein!" lehnte der COMP ab.

"Das ist ja lächerlich!" entfuhr es Rhodan. "Sollen wir ohne jedes Wissen um die Problemstellung zu arbeiten beginnen? Wie können wir dann Aussicht auf Erfolg haben?"

"Gerade eure Unwissenheit garantiert eine unorthodoxe Handhabung der Angelegenheit", versetzte der COMP. "Nur, wenn ihr vorurteilslos und unbefangen an diese Dinge herangeht, könnt ihr etwas erreichen. Zusätzliche Informationen könnten nur Interpretationen des Standpunkts der Kaiserin sein - und dieser hat

bisher nicht zur Lösung der Schwierigkeiten beigetragen."

So gesehen, war die Argumentation natürlich richtig! gestand sich Rhodan ein.

Er würde also nacheinander Expeditionen nach Lugh-Pure und Troltungh schicken, um herauszufinden, was sich dort abspielte. Hoffentlich konnte er die Mutanten für diese Aufgaben gewinnen.

"Vielleicht kann ich auf einem anderen Gebiet Informationen erhalten", wandte er sich wieder an den Kristallturm. "Es dreht sich um BARDIOC."

Der COMP schien noch stärker aufzuglühen.

"BARDIOC ist der Gegner der Duuhrt. Ein Konflikt großen Ausmaßes steht bevor.

Die Kaiserin wird BARDIOC besiegen und auch über dessen Mächtigkeitsballung herrschen."

"Wer oder was ist BARDIOC? Wie konnte es zu einem Konflikt kommen?"

Die Antwort des COMPs war enttäuschend.

"Ein Mensch kann die Ausmaße dieser Auseinandersetzung nicht übersehen, ganz zu schweigen von den Motivationen, von denen sich die Superintelligenzen leiten lassen. Es wäre also sinnlos, dir einen umfassenden Bericht zu geben."

"Ich werde früher oder später alles erfahren", versicherte Rhodan grimmig. "Auch wir Menschen besitzen die Unterstützung einer Superintelligenz. Sie nennt sich ES und wird uns vor der Kaiserin ebenso zu schützen verstehen wie vor BARDIOC."

Das war eine kühne Behauptung, denn Rhodan wußte nicht, wie stark ES wirklich war. Außerdem setzte er eine Bereitschaft zum Engagement für die Menschheit bei ES voraus, die vielleicht gar nicht bestand.

Die Kaiserin schien ebenso darüber zu denken, denn sie ließ durch den COMP antworten: "Ihr Menschen seid überhaupt nicht fähig, eure Beziehung zu diesem ES richtig einzuschätzen."

Rhodan sah ein, daß er nichts über BARDIOC in Erfahrung bringen könnte.

"Du kannst bald in dein Beiboot zurückkehren und die gewünschten Koordinaten in Empfang nehmen",

verkündete der COMP. "Zuvor jedoch erhältst du ein Geschenk der Kaiserin."

Aus einer Öffnung des COMPs schwebte ein eigroßer, wunderschön geformter Kristall heraus.

Rhodan begriff mit einem Schlag, daß es ein sehr zweideutiges Geschenk war.

Die Superintelligenz erwartete offenbar, daß er von nun an diesen Kristall tragen würde, zum Zeichen seiner Verbundenheit mit ihr.

Rhodans Gedanken wirbelten durcheinander. Konnte er den Kristall der Kaiserin von Therm über dem Zellaktivator von ES tragen oder würden sich daraus unvorhersehbare Komplikationen ergeben?

Vor allem anderen aber stand die Frage, ob er ein freier Mensch bleiben konnte.

9.

Bjo Breiskoll spuckte den braunen Pflanzensaft auf den Boden und wischte sich mit dem Handrücken über den Mund. Allmählich beruhigte er sich und begann, die Dinge wieder im richtigen Licht zu sehen.

Er beobachtete Atlan, der damit beschäftigt war, auch an die anderen Mutanten getrocknete Blätter zu verteilen.

Bjo unterdrückte den impulsiven Wunsch, zu dem Arkoniden zu gehen und sich für sein Verhalten zu entschuldigen.

Der rotbraun gefleckte Katzer stellte fest, daß ihm die Schönheit der Umgebung auch jetzt nicht verborgen blieb, außerdem fühlte

er nach wie vor die rhythmischen PSI-Impulse der Kelsiren und ihre enge Verbundenheit mit der Natur dieser Welt.

Alles stürmte jedoch nicht mehr mit solcher Intensität auf ihn ein, daß er in Euphorie verfiel und vergaß, was seine eigentlichen Probleme waren. Er konnte seine Lage jetzt distanzierter beurteilen.

Atlan hatte also durchaus richtig und im Interesse aller Solaner

gehandelt, das würden auch die anderen Mutanten sehr schnell begreifen.

Bjo war ein bißchen beschämt, daß er sich so sehr aus seiner Selbstkontrolle entlassen hatte. Doch das war nun vorbei, die Ernüchterung war gerade noch rechtzeitig erfolgt.

In diesem Augenblick empfing Bjo Breiskoll den geistigen Notruf eines Menschen.

Bjo spürte sofort, daß das Signal von einem telepathisch Unbegabten ausging.

Seine Erfahrung hatte ihn gelehrt, daß Menschen, die keine PSI-Fähigkeiten besaßen, in Todesnot unbewußt solche Hilferufe auf paranormaler Basis aussendeten.

Bjo zuckte unwillkürlich zusammen, als er erkannte, wer diesen Impuls abgegeben hatte.

Corn Ressacker!

Bjo hätte die charakteristischen Merkmale von Ressackers Gedanken unter tausend anderen erkannt.

Eine Zeitlang blieb Bjo wie erstarrt stehen.

Er fühlte sich ratlos, denn ein starker Teil seines Bewußtseins sträubte sich dagegen, diesen Notruf zu beachten.

Ressacker war Bjos erbitterter Gegner. Er haßte Bjo und würde alles tun, um dem jungen Katzer zu schaden. Nicht nur das - er würde Bjo bedenkenlos vernichten, wenn er Gelegenheit dazu erhalten sollte.

Bjo wußte das aus den Gedanken, die er bei früherer Gelegenheit von Ressacker aufgefangen hatte.

Nun befand Ressacker sich in Todesgefahr!

Für Bjo bestand die Aussicht, den unerbittlichen Feind für immer loszu werden. Der Mutant begann am ganzen Körper zu zittern.

Dollg mußte an sich halten, um nicht in den Tümpel zu springen und das begonnene Verbrechen eigenhändig zu vollenden.

Es wäre eine Wonne gewesen, den Kopf des Raumfahrers unter die Wasseroberfläche zu drücken, ihn röcheln zu hören und seine Bewegungen allmählich erlahmen zu fühlen.

Dollg befand sich wie in einem Rausch. Er ging am Ufer auf und ab und stieß animalische Laute aus. Seine kleinen Augen glitzerten vor Mordlust.

Das Sterben des Fremden vollzog sich langsam, zu langsam für Dollgs Vorstellungen.

Der Kelsire hörte kaum auf das Jammern des Ertrinkenden.

Er beachtete auch nicht dessen verzweifelten, aber sinnlosen Schwimmbewegungen.

Dollg fürchtete, daß er sich besinnen könnte, bevor das endgültige Ende- für den Raumfahrer gekommen war.

Erregt stieg er ein Stück in das Wasser hinein.

Gib auf! befahlen seine PSI-Impulse. Gib endlich auf. Setz dich nicht länger zur Wehr!

Die Todesangst verlieh dem Menschen jedoch unerwartet starke Willenskräfte.

Nur der Kopf und der Halsansatz ragten jetzt noch aus dem Wasser.

Ressacker war außer sich.

Seine Hände peitschten das Wasser. Er wimmerte schrill.

Es würde geschehen!

Die Jagd war zu Ende, das Opfer hatte nur noch wenige Augenblicke zu leben.

10.

Mit dem Kristall in den Händen kehrte Perry Rhodan an Bord der Space-Jet zurück.

Erst jetzt merkte er, wie sehr ihn die Unterhaltung mit dem COMP der Kaiserin erschöpft hatte. Er ließ sich in den Sitz vor den Kontrollen sinken und nahm den Helm ab.

Eine Weile hockte er so da und ließ die Stille auf sich einwirken. Sein Zellaktivator half ihm, die Folgen der Anspannung schnell zu überwinden.

Er richtete sich auf und stellte eine Funkverbindung zur SOL her.

Reginald Bull meldete sich.

"Ich bin wieder an Bord der Jet", unterrichtete ihn Rhodan. "Mir ist nichts geschehen, und im Augenblick gibt der COMP, mit dem ich Kontakt hatte, gerade die Koordinaten der Erde in den Bordcomputer."

Bull jubelte.

"Noch sind wir nicht weg von hier", schränkte Rhodan die Freude seines Freundes ein. "Wir haben zwei Aufgaben für die Kaiserin zu erfüllen. Ich weiß nicht, was dabei auf uns zukommt."

"Das schaffen wir auch noch", sagte Bull überzeugt. "Zumal jetzt die Aussicht besteht, daß wir die Mutanten in den Einsatz schicken können. Die Kelsiren haben uns eine Pflanzenart zugespielt, durch deren Genuß man die Auswirkungen der psionischen Sirenengesänge auf das menschliche Gehirn stark eindämmen kann."

"Gut", sagte Rhodan erleichtert. "Ich kehre jetzt zur SOL zurück."

Er stand auf und legte den Anzug ab.

Dann ergriff er den Kristall, den er auf die Kontrollen gelegt hatte. Das Bruckstück aus dem Körper der Kaiserin schien in seiner Hand zu pulsieren.

Rhodan spürte, daß eine starke Kraft davon ausging. Er fühlte

sich jedoch in keiner Weise beeinflußt

Vielleicht hatte die Kaiserin ihm dieses Geschenk doch ohne jeden Hintergedanken überreicht.

Der Kristall leuchtete von innen heraus.

Rhodan öffnete seine Uniformjacke.

Er befestigte den Kristall an einer Schnur, wie er es bei den Kelsiren gesehen hatte, und hängte ihn sich um, so daß er auf seiner Brust zu liegen kam.

Das Gefühl, etwas Entscheidendes getan zu haben, beschlich ihn.

Er gab sich einen Ruck.

Auch jetzt spürte er keine negativen Einflüsse von dem Kristall ausgehen - im Gegenteil: Nie gekannte Kräfte strömten durch seinen Körper.

Nachdenklich schloß er seine Jacke wieder,

Er überprüfte den Bordcomputer, und stellte fest, daß er neue Daten enthielt, bei denen es sich nach Aussage des COMPs um die Koordinaten der Erde handeln mußte.

Nun konnte er zur SOL zurückkehren.

Das Wasser berührte sein Kinn.

Corn Ressacker gab auf.

Er hoffte, daß jetzt alles schnell vorübergehen würde und er sich nicht zu quälen brauchte.

Er schloß die Augen, damit er den Eingeborenen nicht zu sehen brauchte, der den Tümpel wieder verlassen hatte und wie ein Kobold am Ufer umhertanzte.

Plötzlich hörte Ressacker ein schrilles Miauen.

Er riß die Augen auf und sah einen dunklen Schemen aus dem Unterholz auftauchen, der sich mit atemberaubender Geschwindigkeit auf den Kelsiren stürzte und ihn zu Boden warf.

Dann kam die Gestalt einen Augenblick zur Ruhe, und Corn Ressacker erkannte Bjo Breiskoll.

Der Eingeborene rappelte sich wieder auf, warf Bjo einen entsetzten Blick zu und floh in den Wald. Augenblicklich erloschen die Impulse, die Ressacker dazu gezwungen hatten, im Tümpel zu bleiben.

Der rotbraunefleckte Katzer watete ein Stück ins Wasser und streckte einen Arm aus, "Gib mir deine Hand!" forderte er den Techniker auf. "Ich werde dich herausziehen."

"Das ist nicht nötig", krächzte Ressacker. "Ich komme ohne Hilfe hier heraus.

Die ganze Zeit über war das nicht möglich, weil er mich mit seinen paranormalen Kräften festgehalten hat."

Er machte ein paar Schwimmbewegungen und stellte fest, daß er tiefer im Morast steckte, als er angenommen hatte.

Bjo beobachtete ihn.

"Du schaffst es nicht!" stellte er fest und bot Ressacker erneut eine Hand an.

Ressacker fluchte wütend und geriet dabei mit dem Mund unter Wasser. Spuckend kam er wieder hoch und ergriff widerwillig Bjos Hand.

Der Mutant begann Ressacker in Richtung des Ufers zu ziehen.

Dank seiner körperlichen Gewandtheit und überdurchschnittlichen Kraft beendete Bjo die Rettungsaktion in kurzer Zeit.

Schließlich lag Ressacker prustend und völlig erschöpft im Schlamm.

Er blickte zu Bjo empor.

"Ich dachte, Katzen gehen nicht ins Wasser", sagte Ressacker.

Seltsamerweise empfand Rhodan eine gewisse Scheu davor, seine Freunde davon zu unterrichten, daß er nun einen Kristall der Kaiserin auf der Brust trug. Am liebsten hätte er seinen neuen Besitz geheimgehalten.

Er entschied sich jedoch dafür, einen vollständigen Bericht von seiner Begegnung mit der Kaiserin abzugeben.

"Nachdem er in die Zentrale der SOL zurückgekehrt war, zeigte er den Männern und Frauen den Kristall.

"Du solltest ihn auf keinen Fall tragen!" rief Bully bestürzt.

"Er bringt dich in eine Rolle, wie sie Hellmut zuvor gespielt hatte."

"Unsinn!" widersprach Rhodan. "Hellmuts Kristall war gewaltsam in seinem Körper verankert worden - ich dagegen trage dieses Ding freiwillig auf der Brust. Wenn es gefährlich sein sollte, kann ich es immer noch abnehmen. Bisher habe ich keine nachteilige Wirkung spüren können."

"Wie willst du das objektiv feststellen, wenn du über den Kristall von der Kaiserin kontrolliert wirst?" gab Atlan zu bedenken.

"Das ist sicher schwierig", gab Rhodan zu. "Aber ich verlasse mich in dieser Beziehung auf unsere Mutanten. Zumindest die Telepathien unter ihnen würden jede Veränderung meiner Psyche sofort feststellen."

"Das ist richtig!" stimmte Fellmer Lloyd zu.

Inzwischen hatten alle Mutanten von den immunisierenden Pflanzen gegessen. Danach waren sie an Bord der SOL zurückgekehrt. Lediglich Bjo Breiskoll hielt sich noch außerhalb des Schiffes auf.

Rhodan schloß seine Jacke wieder, denn er stellte fest, daß der Anblick des Kristalls Unbehagen auslöste. Wahrscheinlich würde es einige Zeit dauern, bis sich die Solaner an den Gedanken gewöhnt hatten, daß der Befehlshaber der SOL ein solches Symbol der Kaiserin von Therm trug.

"Sorgen Sie dafür, daß die Koordinaten, die ich erhalten habe, vom Bordcomputer der Space-Jet auf SENECA übertragen werden", befahl Rhodan den Funkern. "Der Großrechner soll diese Daten überprüfen. Ich glaube zwar nicht, daß die Superintelligenz uns betrügen will, aber wir wollen kein Risiko eingehen."

Natürlich konnte auch SENECA die Richtigkeit der Koordinaten nicht exakt feststellen, aber er würde willkürlich aufgestellte Angaben entdecken.

"Du sagtest bei unserem Funkkontakt etwas von zwei Aufgaben, die wir vor unserem Aufbruch erfüllen müssen", erinnerte Bully. "Was haben wir zu tun?"

"Zunächst einmal müssen wir eine Expedition nach dem vierten Planeten Lugh-Pure schicken, dann nach dem Kontinent, der sich Trol-tungh nennt."

"Und wozu?" erkundigte sich Waringer.

"Das weiß ich nicht genau", bekannte Rhodan.

Sie sahen ihn überrascht an. In den Gesichtern einiger Umstehender zeichnete sich sogar Mißtrauen ab. Rhodan konnte diese Menschen verstehen. Er war mit einem Kristall der Kaiserin zurückgekehrt und besaß nicht einmal Informationen darüber, worum es bei den geplanten Einsätzen ging.

Rhodan versuchte, seinen Freunden die Meinung der Kaiserin zu erklären.

"Wir müssen also ins Nichts hinein operieren", stellte Atlan kategorisch fest.

"Vielleicht handelt es sich um unlösbare Probleme, die der Kaiserin einen Vorwand liefern sollen, uns

weiterhin hier festzuhalten."

Auch daran hatte Rhodan schon gedacht. Es war möglich, daß die Duuhrt ihren Plan, die SOL in ein zweites MODUL umzufunktionieren, noch immer nicht aufgegeben hatte und ihn nun auf Umwegen zu realisieren versuchte.

"Wir werden bald wissen, ob die Kaiserin ehrliches Spiel betreibt", meinte Gucky. "Sehen wir uns doch auf Lugh-Pure um, dann werden wir herausfinden, ob es dort tatsächlich etwas für uns zu tun gibt."

Rhodan sah den Mausbiber an.

"Tolot und du werden zusammen mit zwei anderen Besatzungsmitgliedern zu dem vierten Planeten fliegen und sich dort umsehen!"

"Gut", sagte Gucky. "Ich bekomme vom Faulenzen sowieso schon einen Fettsteiß."

"Haben Sie etwas über BARDIOC in Erfahrung bringen können?" fragte Mentro Kosum dazwischen.

"Leider nicht", antwortete Rhodan. "Die Kaiserin war auch in dieser Hinsicht nicht sehr informationsfreudig. Sie ist der Ansicht, daß wir einen Konflikt von derartigen Ausmaßen überhaupt nicht übersehen können. Immerhin hat sie uns ihren Schutz angeboten. Sie will uns gegen BARDIOC helfen, wenn wir durch ihn in Gefahr kommen sollten."

Atlan schüttelte den Kopf.

"Das ist gefährlich! Wir sollten uns nicht bedenkenlos auf die Seite der Kaiserin stellen, dazu wissen wir zu wenig. Vielleicht ist nach unseren ethischen Vorstellungen BARDIOC das Gute."

Das war eine Überlegung, die auch Rhodan immer wieder beschäftigte. Er hoffte noch immer, daß ES sich einschalten und ihnen zumindest einen brauchbaren Hinweis liefern würde. Das Geisteswesen war seit längerer Zeit stumm geblieben.

Warum schwieg ES?

Gerade jetzt hätte man Erklärungen benötigt.

"Ich glaube, daß wir vorläufig gar keine andere Wahl haben, als uns auf jede Situation im Sinne der augenblicklichen Entwicklung einzustellen", sagte Rhodan. "Eine Langzeitplanung kann nur im Bereich unserer eigenen Interessen aufgebaut werden, was die Superintelligenzen angeht, müssen wir variabel bleiben."

Er erinnerte sich an die Zeit, da er mit dem Aufbau der Dritten Macht beschäftigt gewesen war. Auch damals waren die Menschen den unbekannten kosmischen Kräften unterlegen gewesen und hatten aus einer Position der Schwäche heraus operieren müssen.

"Ich bin sicher", fuhr Rhodan fort, "daß wir auch unser Bild, das wir uns von den Mächtigkeitsballungen gemacht haben, korrigieren müssen. Es gibt offenbar keine genau festgelegten galaktischen Bezirke, sondern die Grenzen scheinen eher fließend zu sein. Überall dort, wo sie sich überlappen, scheinen bereits Kämpfe

stattzufinden. Der Konflikt wird sich jedoch zuspitzen, wenn die Kriege der Hilfsvölker in die Innenbezirke der beiden Mächtigkeitsballungen getragen werden."

Er verschwieg den Anwesenden, daß er oft überlegte, ob die Menschen nicht eine Möglichkeit hatten, den totalen Krieg zwischen der Kaiserin von Therm und BARDIOC zu verhindern. Er hätte wahrscheinlich nur mitteilidiges Lächeln hervorgerufen.

Wie sollten ausgerechnet die wenigen Solaner etwas gegen die Superintelligenzen unternehmen?

Rhodan war jedoch entschlossen, seine Idee nicht völlig aufzugeben, sondern immer nach Möglichkeiten Ausschau zu halten, die ihre Realisierung zumindest in Teilbereichen erreichbar erscheinen ließen.

Denn der totale Krieg zwischen den beiden Superintelligenzen bedrohte nicht nur die vielen Hilfsvölker dieser Lebensformen, sondern auch die Menschheit.

Corn Ressacker kam mühselig auf die Beine und versuchte, den Schmutz von seiner Uniform zu klopfen. Er warf Bjo einen schiefen Blick zu.

"Warum hast du das getan? Ich habe dich nicht um Hilfe gerufen!"

Bjo beobachtete ihn schweigend. Warum sollte er dem anderen erklären, daß er einen unbewußten Hilferuf empfangen hatte? Ressacker schien es als unerträglich zu empfinden, daß ausgerechnet Bjo ihn gerettet hatte.

Plötzlich unterbrach Ressacker seine Bemühungen und starrte Bjo aus weit aufgerissenen Augen an.

"Die Kelsiren sind doch völlig friedlich", sagte er betroffen, "Warum also wurde ich hierher gelockt?"

Er griff sich an den Kopf.

"Ihr habt es konstruiert!" schrie er außer sich. "Es war ein abgekartetes Spiel zwischen Stoban Haum,

dem Eingeborenen und dir!"

Bjo konnte ihn nur fassungslos ansehen.

"Na klar!" sagte Ressacker unterdrückt. "Haum hat mich gedrängt, die SOL zu verlassen, denn hier war offenbar bereits alles vorbereitet. Du solltest mich scheinbar im letzten Augenblick retten, damit ich dir zu Dank verpflichtet bin.

Der Kelsire hatte nicht die Absicht, mich umzubringen. Es war eine Schmierenkomödie, die Haum sich in deinem Interesse ausgedacht hat."

Einen Moment fühlte Bjo sich versucht, Ressacker ins Wasser zurückzustoßen, doch er gab diesen Wunsch schnell wieder auf.

Ressacker sah ihn haßerfüllt an.

Bjo erwiderte den Blick schweigend.

Nach einer Weile drehte der Techniker sich abrupt um und verschwand in Richtung des Schiffes.

Bjo blieb lange nachdenklich neben der Quelle stehen, bevor er ebenfalls aufbrach, um in die SOL zurückzukehren.

Das unerwartete Eingreifen eines fremden Raumfahrers hatte Dollg in die Wirklichkeit zurückgeholt. Er war sich darüber im klaren, daß er ohne diesen Zwischenfall zum Mörder geworden wäre.

Jetzt, da er wieder vernünftig denken konnte, erschien ihm seine Handlungsweise verabscheuungswürdig, und er fragte sich, wie es überhaupt dazu hatte kommen können.

Sicher durfte er zu seiner Entschuldigung anführen, daß er das Opfer einer Serie unglücklicher Zusammenhänge geworden war, aber das erklärte nicht alles.

Tief in seinem Unterbewußtsein waren offenbar Instinkte verborgen, von deren Vorhandensein er bisher nicht einmal etwas geahnt hatte.

Er überlegte, ob das nur bei ihm so war oder ob auch andere Kelsiren davon betroffen werden konnten.

Die Schwere seines Verbrechens war ihm bewußt, und er war entschlossen, eine dafür angemessene Strafe entgegenzunehmen.

Er wollte der Gralsmutter alles gestehen.

Quoytra würde wissen, was zu tun war.

Niedergeschlagen und von selbstquälerischen Gedanken erfüllt, kehrte Dollg nach Salkoor zurück und stellte sich der ersten Gralstochter, die er finden konnte.

Quoytras Jüngerin hörte sich seine Geschichte schweigend an und befahl ihm, zunächst einmal in sein Haus zurückzukehren und dort zu warten.

Dollg begab sich in seine Hütte.

Er hatte keine Lust, einen seiner Artgenossen zu sehen oder gar mit jemand zu sprechen.

Endlich erschien die Gralsmutter.

Sie blieb im Hütteneingang stehen und beobachtete ihn.

"Komm heraus!" forderte sie ihn schließlich auf. "Ich will, daß du dir deinen Garten ansiehst."

Dollg folgte ihr ins Freie.

"Alle Pflanzen sind verblüht, sogar die Disteln!" stellte Quoytra fest. "Das ist die Folge davon, wenn jemand seine psionische Energie für verbrecherische Aktivitäten einsetzt."

Bei seiner Heimkehr war Dollg so in Gedanken versunken gewesen, daß er den Zustand seines Gartens überhaupt nicht wahrgenommen hatte.

Jetzt wanderten seine Blicke über die verfaulten und vertrockneten Pflanzen.

Quoytra streckte eine Hand aus.

"Gib mir deinen Kristall", verlangte sie. "Du bist nicht wert, das Symbol der Kaiserin zu tragen."

Entsetzt umklammerte Dollg den kleinen Stein auf seiner Brust.

"Nein!" stöhnte er. "Alles, nur das nicht. Blockiert mein Gedächtnis oder verjagt mich aus dem Dorf. Bringt mich meinetwegen nach Lugh-Pure oder nach Toltungh, aber laßt mir den Kristall."

Doch Quoytra erwies sich als unnachgiebig.

Sie nahm den Kristall entgegen und verließ Dollgs Anwesen.

Mit dem zurückbleibenden Männchen ging eine Veränderung vor. Es sank auf den Boden und begann konvulsivisch zu zucken. Diese Bewegungen wurden allmählich schwächer und hörten schließlich ganz auf.

Dollg war tot.

Die Gralstochter erschienen und transportierten seinen Leichnam zum See, wo sie ihn bestatteten.

Zum Abschluß dieser Zeremonie versenkte Quoytra Dollgs Kristall im Wasser, denn man durfte den

Toten nicht vorenthalten, was ihnen im Leben nicht mehr zugestanden hatte.

Zum Zeichen der Trauer über diesen Verlust veranlaßten die Kelsiren die Blumen in ihren Gärten, die Blüten für die Dauer eines Tages zu schließen.

Bjo Breiskoll war entschlossen, mit niemand an Bord der SOL über den Zwischenfall am Tümpel zu sprechen, nicht einmal mit seiner Mutter oder Stoban Kaum.

Andererseits wußte er, daß er Telepathen wie Gucky und Lloyd nichts verheimlichen konnte, aber er hoffte, daß sie seine Wünsche respektierten.

Als er jedoch sah, daß Joscan Hellmut nicht mehr unter der Kontrolle eines Kristalls der Kaiserin stand, konnte er der Versuchung nicht widerstehen, seinen alten Freund ins Vertrauen zu ziehen.

"Was willst du tun?" fragte Hellmut. "Er ist blind vor Haß! Wahrscheinlich wird er jetzt auch weitere Behandlungen durch Haum ablehnen."

"Davon bin ich überzeugt", stimmte der Katzer zu. "Ich muß ihm eben aus dem Weg gehen."

"Soll ich mit ihm reden?"

"Nein!"

"Ich dachte mir, daß du das nicht willst. Bjo, es gibt eine Reihe von Solanern, die dich nicht mögen. Ich brauche dir die

Zusammenhänge nicht zu erklären. Aber das wird sich noch ändern. Schließlich werden alle anderen Mutanten ebenfalls akzeptiert."

"Sie sind ja auch keine Solgeborenen."

Hellmut nagte nachdenklich an seiner Unterlippe.

"Eine Zeitlang war ich durch den Kristall in meinem Nacken mehr oder weniger außer Gefecht gesetzt", gab er unumwunden zu. "Das heißt, ich habe mich mehr um die Belange der Kaiserin als um die der Solgeborenen gekümmert. Das wird sich jetzt ändern."

Bjo nickte.

"Rhodan hat die Koordinaten der Erde erhalten", fuhr der Kybernetiker fort. "Du weißt, was das bedeutet! Früher oder später werden wir Terra erreichen, das kann für uns das Ende einer Legende sein." "Von welcher Legende?"

"Daß wir nur an Bord der SOL leben können und wollen", versetzte Hellmut. "Die Erde ist auch unsere Heimat, selbst wenn wir nicht dort geboren wurden,"

"Du meinst, die Solgeborenen würden das Schiff verlassen und sich unter die Menschheit auf der Erde mischen."

"Es wäre möglich!"

"Ich weiß, worauf du hinauswillst, Josc! Du denkst, wenn wir uns auf der Erde verteilen, wird es auch kein Problem Ressacker mehr geben."

"Ja, mein Junge!"

Bjo dachte darüber nach. Er glaubte nicht, daß die Erde für ihn oder die anderen Solgeborenen eine große Verlockung darstellte. Sie hatten die SOL zu ihrer Heimat auserkoren, und so würde es auch bleiben.

Sollten doch Rhodan und alle anderen Erdgeborenen auf Terra bleiben - die Solgeborenen würden ihre endlose Reise mit diesem gigantischen Fernraumschiff fortsetzen.

Bjo erinnerte sich alter Erzählungen von Generationsraumschiffen.

Auch die SOL würde bald so ein Schiff sein.

Der Gedanke ließ ein Gefühl von Einsamkeit in Bjo zurück, denn wohin sollten sich die Solgeborenen wenden, wenn Rhodan ihnen nach der Ankunft auf der Erde dieses Schiff überließ?

Es gab viele Orte im Universum, die einen Besuch lohnten! dachte Bjo.

"Jede geschlossene Gesellschaft ist zum Untergang verurteilt", sagte Joscan Hellmut. "Das gälte auch für uns, wenn wir versuchen wollten, für immer an Bord der SOL zu bleiben."

Der Mutant sah ihn überrascht an.

"Seit wann liest du in meinen Gedanken?"

"Das ist nicht schwer", lächelte Hellmut. "Eure Gedanken sind immer gleich, wenn es um diese Sache geht."

"Es gibt da eine phantastische Theorie über eine mögliche Evolution der Solgeborenen", erinnerte sich Bjo.

Hellmuts Gesicht wurde verschlossen.

"Du meinst, daß wir uns schließlich zu Wesen entwickeln, die in der Lage sind, frei im Weltraum zu leben?"

"Nicht wirt aber vielleicht unsere Ururenkel."

"Niemals!" sagte Hellmut,

"Warum", fragte Bjo traurig, "muß es Menschen wie Ressacker geben?"

"Vielleicht sind sie der Antrieb für irgend etwas", antwortete Hellmut schulterzuckend.

Während die Expedition nach Lugh-Pure vorbereitet wurde, erhielten die Solaner von den Kelsiren weitere Geschenke.

Diesmal waren auch Früchte dabei, die offenbar den gleichen Effekt erzielten wie die getrockneten Blätter.

Rhodan fragte sich, ob dieses Vorgehen der Kaiserin tatsächlich verborgen blieb oder ob sie es nicht stillschweigend akzeptierte, um die Bewegungsfreiheit der Mutanten zu erhöhen.

Auch die Duuhrt mußte wissen, daß die Mutanten bei den geplanten Einsätzen unersetzlich waren.

Einen Tag nach Rhodans Rückkehr vom direkten Kontakt mit einem COMP mußte sich das Bordgericht der SOL mit der Klage des Technikers Corn Ressacker auseinandersetzen, der den Kosmopsychologen Stoban Haum und den Solgeborenen

Bjo Breiskoll beschuldigte, gemeinsam mit einem Kelsiren einen Überfall auf ihn geplant und durchgeführt zu haben.

Rhodan, der Oberste Richter an Bord der SOL, pflegte bei solchen Streitigkeiten seinem Stellvertreter Hellmut den Vorsitz zu überlassen, aber da ein Mutant angeblich in die Sache verwickelt war, übernahm er die vorbereitenden Nachforschungen.

Er rief Haum und Bjo zu sich, um sie zu verhören.

Dabei stellte sich heraus, daß Haum überhaupt nichts von der Angelegenheit wußte. Bereitwillig ließ er seine Aussage von Fellmer Lloyd telepathisch überprüfen, so daß ihre Richtigkeit außer Zweifel stand.

Von Bjo erfuhr Rhodan, wie sich alles zugetragen hatte.

Darauf nahm Rhodan Kontakt zur Gralsmutter Quoytra auf, um die Bestrafung des verantwortlichen Kelsiren zu verlangen.

Quoytra unterrichtete ihn davon, daß der Täter, ein Kelsire namens Dollg, nicht mehr am Leben war.

Daraufhin wies das Bordgericht die Klage Ressackers ohne Verhandlung als unbegründet zurück.

Bjo Breiskoll und Stoban Haum verzichteten darauf, Corn Ressacker wegen Verleumdung zu belangen.

Rhodan war froh, daß er sich wieder um die bevorstehenden Einsatzunternehmen kümmern konnte.

Für Corn Ressacker gab es keinen Zweifel daran, warum es zu einer Abweisung seiner Klage gekommen war.

"Sie stecken alle unter einer Decke", erklärte er einem Freund. "Klar, diese Katze gehört zum Korps der Mutanten und wird gebraucht. Man kann ihr nicht den Prozeß machen."

Der andere sah ihn nachdenklich an.

"Ich glaube, daß du dich täuschst, Corn. Ich weiß nichts über den Charakter dieses Breiskoll, und Haum habe ich noch nie gesehen. Aber Rhodan und Hellmut haben uns noch nie Anlaß gegeben, an ihrer Gerechtigkeit zu zweifeln."

"Es ist so, wie ich sage", bestand Ressacker verbissen auf seiner Ansicht.

Sein Freund ließ ihn stehert und ging wortlos davon.

Ressacker verließ den Aufenthaltsraum, in dem das Gespräch stattgefunden hatte, um sich in seine Kabine zu begeben. Er hatte im Augenblick keinen Dienst und war froh darüber.

Er wollte allein sein.

Vor seiner Kabine stand eine Frau, die offenbar auf ihn gewartet hatte.

Sie trat ihm in den Weg.

"Ich möchte mit Ihnen sprechen, Corn Ressacker", sagte sie entschlossen. "Ich bin ..."

"Ich weiß, wer Sie sind!" unterbrach Corn sie unfreundlich. "Sie sind Bjos Mutter, Lareena Breiskoll."

Sie nickte.

"Es ist alles vorbei", sagte Ressacker wütend. "Sie brauchen nicht für ihn zu sprechen. Das Gericht hat meine Klage abgewiesen."

"Das weiß ich längst!"

"Was wollen Sie dann noch?"

"Ich will Sie dazu veranlassen, Bjo nicht länger mit Ihrem Haß zu verfolgen. Er hat Sie dort draußen in keine Falle locken lassen, sondern Ihnen das Leben gerettet,"

"Mein Gott!" stöhnte der untersetzte Mann. "Wieviel Fürsprecher hat er denn noch? Die gesamte

Besatzung?"

Am Ende des Ganges tauchten zwei Männer auf. Ressacker ergriff Lareena am Arm und zog sie mit sich ins Innere seiner Kabine.

"Niemand braucht zu hören, worüber wir sprechen", erklärte er seine Handlungsweise.

"Geben Sie auf", bat ihn Lareena. "Sie können Ihre Ablehnung nicht länger aufrecht halten."

"Pah!" machte Ressacker.

Er warf sich aufs Bett und verschränkte die Arme hinter dem Kopf.

"Ich werde ihm aus dem Weg gehen", sagte er dumpf. "Das ist alles, was Sie von mir verlangen können."

"Werden Sie weiter mit Haum arbeiten?"

"Ich weiß nicht! Nein, ich denke nicht!"

Lareena warf ihm noch einen nachdenklichen Blick zu, dann verließ sie die Kabine. Ihr war bewußt geworden, daß sie Corn Ressacker nicht zu ändern vermochte.

Im Grunde genommen stellte er eine Minderheit dar.

Genau wie Bjo!

Am ersten Mai 3583 wurde die Space-Jet S-SJ-12 aus der SOL ausgeschleust. An Bord befanden sich der Mausbiber Gucky, der Haluter Icho Tolot und zwei weitere Besatzungsmitglieder der SOL.

Der Auftrag der kleinen Expedition lautete, einem Schiff der Chöolk, das ältere Kelsirenweibchen an Bord genommen hatte; nach Lugh-Pure zu folgen und zu versuchen, das Geheimnis des vierten Planeten der Sonne Yoka-Sant zu lösen.

ENDE

Perry Rhodans Annahme, daß die Kaiserin einen weiteren Dienst von den Solanern erwartet, hat sich längst zur Gewißheit verdichtet.

Und so entschließt er sich, unter dem Kommando von Mausbiber Gucky eine Expedition nach Lugh-Pure zu schicken, der Nachbarwelt von Drackrioch.

Lugh-Pure ist der PLANET DER TOTEN KINDER...