

Nr.0803 Stätte der Vergessenen

*Landung auf dem achten Kontinent – dem Asyl der Fremden und dem Testort der Menschen
von ERNST VLCEK*

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.

Dies geschieht auch. Doch bevor die Superintelligenz, die sich den Menschen in Form eines planetenumhüllenden Kristallgespinnsts von bizarrer, furchterregender Schönheit präsentiert, die SOL endgültig aus ihrem Bannkreis entläßt, erwartet sie noch Gegenleistungen der Terraner.

Eine davon, die Expedition nach Lugh-Pure, hat Gucky bereits erfolgreich hinter sich gebracht. Und so bleibt nur zu hoffen, daß die von Ras Tschubai geleitete Mission auf dem Kontinent Troltungh ähnlich erfolgreich sein möge, da nur ein Gelingen die Voraussetzung dafür zu bieten scheint, daß die Kaiserin von Therm die SOL endlich zum Flug nach Terra freigibt.

Doch die Verhältnisse auf Troltungh sind völlig anders gelagert als auf Lugh-Pure-Troltungh ist die STÄTTE DER VERGESSENEN...

Die Hauptpersonen des Romans:

Beiami - Ein Croisloner stellt sich den Schrecken der Realität.

Roi Danton, Lord Zwiebus, Ras Tschubai und Galto Quohlfahrt - Ein Einsatzteam von der SOL an der "Statte der Vergessenen".

Der Bürger von Yawn - Friedensstifter von Troltungh.

Borkeins bis Zehnbork - Zehn Gesandte des Friedensstifters.

Zocke - Ein gnadenloser Jäger.

1.

Die Meldung Warners platzte mitten in die Feierlichkeiten des Initiationsritus hinein:

"Vierhundert Millionen Tanzschritte von der Großen Wiege entfernt ist eine Todesspirale aufgetaucht!"

Beiami stand wie angewurzelt da. Sein Herzschlag setzte aus, sein Kreislauf drohte zusammenzubrechen. Vor seinen Augen begann sich alles zu drehen.

Schon einmal war seine Initiation auf die gleiche dramatische Weise verhindert worden. Das war vor dreißig Festen gewesen. Damals befanden sie sich noch auf der Heimat Croislon, als er den Tanzschritt vom Unreifen zum vollwertigen Geschlecht hätte tun sollen.

Auch damals war es eine Todesspirale gewesen, die seine Reifeprüfung verhindert hatte. Der Schock war beim erstenmal so

groß für ihn gewesen, daß er einfach abgeschaltet hatte. Er wollte sterben, doch man brachte ihn ins Leben zurück, und als er wieder zu sich kam, erfuhr er, daß sie mit einer Großen Wiege von Croislon geflüchtet waren.

Ohne Rücksicht auf die verschiedenen Geschlechter waren die Blaß-Schönen mit Purpur-Zarten und Graziil-Krummen zusammengepfercht worden ...

Beiami wollte sterben. Aber seltsam, sein Kreislauf setzte wieder ein, sein Herz begann zu schlagen, und in die unheimliche Stille hinein, die den Worten von Warner gefolgt war, drang ein Schreien und Wehklagen aus vielen Kehlen.

Die Angehörigen der verschiedenen Sippen bildeten ein unentwirrbares Knäuel von Körpern. Ein Graziil-Krummer lag konvulsivisch zuckend auf dem Boden, unfähig seinen Körper unter Kontrolle zu bringen. Ein Grün-Verzückter schrie hysterisch, während er seine Sinnesorgane verstümmelte, um von dem zu erwartenden Leid nichts mehr hören und sehen zu müssen.

Was für eine erbärmliche Art, aus dem Leben zu flüchten.

Da hatten die Blaß-Schönen schon mehr Stil. Beiami sah drei von ihnen, wie sie sich umarmten und einfach ihre Körperfunktionen ausschalteten. Sie starben schnell und schmerzlos.

Die Panik im Tempel der Großen Wiege war unbeschreiblich.

Wo sich die verschiedenen Geschlechter Croislons unter den einschmeichelnden Worten des Unterhalters und seiner betörenden Musik eben noch im Tanz vereinigt hatten, da herrschte jetzt totales Chaos.

Beiami, zu keiner Bewegung fähig, sah, wie ihr Sippenoberhaupt Bluter die Blaß-Schönen zu beruhigen versuchte.

"Meine Liebreizenden Kinder", rief er mit schriller Stimme, "nehmt alle eure Kräfte zusammen, um diese Schwächeperiode zu überwinden. Die Krise geht vorbei.

Laßt euch nicht von ihr töten. Hüter wird uns beschützen. Kämpft gegen das scheinbar Unvermeidliche an. Kämpft! Kämpft!"

Seine Worte verhallten fast wirkungslos.

Die meisten Blaß-Schönen hatten die Kontrolle über sich verloren. Sie rannten kopflos umher, stießen mit anderen zusammen, verkrallten sich in ihnen, bissen und kratzten - irgendwie kamen diese Reaktionen auch daher, weil sie sich Erleichterung verschaffen wollten.

Beiami beneidete jene, die inmitten des Chaos apathisch blieben. Sie waren am besten dran, denn sie hatten wenigstens die Kraft, sich in eine Traumwelt zu flüchten und die Schrecken der Realität an sich abprallenzulassen.

Buggel, Sippenoberhaupt der Grazil-Krummen, besaß eine bewundernswerte Konstitution.

Er war der perfekte Animator, selbst in dieser leidgeprüften Herzschlag-Periode. Er gab beruhigende Laute von sich, während er gleichzeitig auf eine krumm-verwobene Lockwanderung durch den Tempel ging. Und er hatte Erfolg damit.

Viele seiner Grazil-Krummen schlossen sich ihm an -und er führte sie hinaus aus dem Tempel und in Richtung ihrer Wiegen, wo er sie der Obhut der dienstbaren Geister übergeben konnte.

Bluter, Sippenführer der Blaß-Schönen, folgte diesem Beispiel. Fasziniert sah Beiami, wie sein Vater alle seine Poren öffnete und sein milchiges Blut herausquellen ließ. Einige, die sich noch

nicht völlig aufgegeben hatten, beruhigten sich bei diesem erbaulichen Anblick, und Bluter riet ihnen:

"Geht und sucht eure Wiegen auf, meine Blaß-Schönen. Laßt euch von Tröster trösten, Heiler wird euch genesen lassen, und soll euch Spender mit allem versorgen. Beherzigt meinen Rat, damit ihr auch morgen noch schön und blaß sein könnt."

"Morgen sind wir tot!" keifte ein Blaß-Schöner. Es war Träner, die Augen hatte er völlig trocken.

"Sollen wir uns von den Zocken verstümmeln lassen?" rief ein anderer. "Da sterben wir lieber in Schönheit."

"Hüter wird uns beschützen!" verkündete Bluter und stellte unsicher die Frage in den Raum: "Ist es nicht so, Hüter?"

"Ich werde die Große Wiege der nach Vollkommenheit strebenden Croisloner mit allen Mitteln gegen die Todesspirale verteidigen", antwortete Hüter mit seiner allmächtigen Stimme.

"Hüter beschütze uns!" riefen die Blaß-Schönen verzweifelt im Chor.

Bluter ließ sein Milchblut wieder in seinen Poren versickern.

Er blickte zu Beiami, der sich noch nicht vom Fleck gerührt hatte.

"Wieso bist du noch bei dir?" fragte das Sippenoberhaupt den Initianten. "Ich sehe, daß du die Blässe deiner Haut verloren hast, aber du kämpfst gegen die Ohnmacht an."

"Ich weiß nicht, wieso", gestand Beiami unsicher. "Aber ich finde, daß die Flucht vor der Realität keine Lösung bringt."

"Das ist fast blasphemisch!" entfuhr es Bluter erregt. "Aber es sei dir wegen deiner Unreife entschuldigt."

"Ich bin initiiert", erklärte Beiami.

Bluter gab keine Antwort. Statt dessen sagte er:

"Suche deine Wiege auf. Tröster soll dich trösten, Heiler..."

"Ich fühle mich nicht krank", beehrte Beiami auf.

"Eben", sagte Bluter traurig. "Dann versuche wenigstens, es zu sein."

Damit wandte er sich ab, in dem Bewußtsein, daß Beiami seine Anordnungen befolgen würde. Doch Beiami verspürte wenig Lust, sich in eine Wiege zu verkriechen und sich von den dienstbaren Geistern einlullen zu lassen. Zögernd durchquerte er den Tempel, stieg über die reglosen Körper jener hinweg, die den Freitod gewählt oder einfach abgeschaltet hatten.

Die Ruhe war in den Tempel zurückgekehrt.

"Tröster", hörte Beiami den Sippenführer der Blaß-Schönen mit Vorwurf sagen,

"wie konntest du es zulassen, daß Warner meine liebreizenden Kinder mit dieser Meldung schockierte!"

"Melder wollte nicht auf mich hören", rechtfertigte sich Tröster.

"Er hat sich bewußt gegen die Ordnung aufgelehnt, er ist ein Rebell."

"Melder?" sagte Bluter.

"Ich bin nur meiner Aufgabe nachgekommen", antwortete Melder. "Soll ich euch nun vor Gefahren warnen, oder euch statt dessen Hymnen vorsingen? Das ist nicht meine Aufgabe. Ich muß euch die Realität aufzeigen."

"Und damit hast du viele Blaß-Schöne und andere in den Tod getrieben", sagte Tröster vorwurfsvoll.

"Wie viele sind den leichten Weg gegangen?" erkundigte sich Bluter.

Die Antwort kam von Heiler:

"Insgesamt sind siebzehn Croislone ent schlafen. Drei davon entstammen dem Geschlecht der Blaß-Schönen. Ich werde ihre sterblichen Überreste mit viel Feingefühl behandeln, dann werden sie auch im Tode wieder schön."

Diese Heuchelei war Beiami plötzlich zuwider. Mußte erst die Kunst von Heiler herhalten, damit die toten Blaß-Schönen ihre Attribute zurückerhielten, deren sie sich als Lebende rühmen konnten? Warum ließ man die Blaß-Schönen nicht die Wahrheit erkennen, nämlich daß der Tod häßlich machte und nicht erstrebenswert war?

Beiami verstand das nicht. Er schrieb sein Unverständnis seiner Unreife zu, und er beschloß, sich nun doch in eine Wiege zurückzuziehen. Doch da geschah etwas, das ihn diesen Entschluß sofort rückgängig machen ließ.

"Hüter, wird es zum Kampf kommen?" fragte Buggel von den Grazi-Krummen, der gerade in den Tempel gehumpelt kam.

"Es wird bereits gekämpft!" berichtete Hüter.

"Wie kannst du ...", wollte Tröster aufbegehren, doch Bluter brachte ihn zum Verstummen.

"Wir wollen keine Ausflüchte, sondern die Wahrheit hören", verlangte Bluter entschlossen wie selten. "Hüter, sage uns, wie unsere Chancen stehen."

"Wollt ihr die Wahrheit wirklich hören?" fragte Hüter.

Bluter und Buggel sahen einander an, dann sagten sie wie aus einem Mund:

"Wir wollen eine ehrliche Antwort."

"Dann kommt mit den Anführern der anderen vier Geschlechter in die Seher-Lauscher-Kombination", bat Hüter.

Das gab für Beiami den Ausschlag. Er beschloß, sich den Sippenoberhäuptern anzuschließen.

Bluter fröstelte an diesem kalten, unpersönlichen Ort, wo Hüter und Tröster und Spender und Melder und Lauscher und all die anderen dienstbaren Geister ihren Sitz hatten. Er kam nur her, wenn es unvermeidbar war, denn so warm und einschmeichelnd die Stimmen der dienstbaren Geister waren, ihre Manifestationen waren geradezu abstoßend häßlich.

Als er die Lauscher-Seher-Kombination betrat, hatte er sich seelisch immerhin schon soweit auf den Anblick des unästhetischen Gerümpels von Anorganischem vorbereitet, daß er wenigstens keinen Porenkrampf bekam. Spectro, der Purpur-Zarte dagegen hatte sich nicht so gut in der Gewalt und verlor alle Farbe.

Das sonst so überproportionierte Schönheitsorgan des Zungen-Sensiblen Oralo schrumpfte beängstigend.

Beiami hielt sich im Hintergrund. Er hatte sich schon einige Male hierhergeschlichen und fand den Anblick der Hauptsektion keineswegs abstoßend.

"Seht, was euch Seher zu zeigen hat", sagte Hüter zu ihrem Empfang.

Ein Fenster öffnete sich und gab den Blick nach draußen frei. Nun wurde auch Beiami bange, als er die schwarze Unendlichkeit erblickte, die alles Licht in sich zu verschlingen schien und nicht einmal von den Myriaden von Leuchtpunkten erhellt werden konnte.

Er glaubte, daß durch die Öffnung die Kälte der Schwärze zu ihnen hereinwehte und murmelte zu seiner Beruhigung etwas vor sich hin.

Aber noch erschreckender als die frostige Weite war das Ding, das plötzlich darin auftauchte und schnell größer wurde.

Ein vielstimmiger Schrei ertönte, als die Sippenführer die Spiralförmigkeit erkannten. Die Todesspirale! Sie schien auf die Große Wiege zuzustürzen und mit ihr zusammenzuprallen.

"Beruhigt euch, Croislone", sagte Hüter. "Seher bedient sich nur der Vergrößerung."

Die Todesspirale hielt an. Sie schien zum Greifen nahe. Plötzlich lösten sich von ihrer Hülle einige Blitze, die langsam, wie in Zeitlupe auf die Große Wiege zuschossen, geradewegs auf das Fenster zu.

Beiami schoß eine Reihe von blubbernden Lauten der Angst hervor. Er fühlte, wie ihm die Sinne zu schwinden drohten, doch er kämpfte mit aller Kraft gegen die Schwächeperiode an.

Seine Neugierde war stärker als die Angst - eigentlich höchst ungewöhnlich für einen Blaß-Schönen. Beiami sah, wie die tödlichen Lichtblitze vom Hüter noch weit vor der Großen Wiege abgefangen wurden.

Das hatte jedoch zur Folge, daß vor dem Fenster eine undurchdringliche Flammenwand entstand, die nicht mehr erlosch - und wenigstens den schöngestigen Croislonern den Anblick der Todesspirale ersparte.

"Die Todesspirale ist nur noch hundert Millionen Tanzschritte entfernt", berichtete Melder. "Und sie kommt unaufhaltsam näher. Sie ist schneller als die Große Wiege. Wir können ihr nicht entfliehen."

Bluter und die anderen bekamen Krämpfe.

"Handelt es sich dabei um dieselbe Todesspirale, die uns von Croislon verjagte?" fragte der Sippenführer der Blaß-Schönen.

"Jawohl", antwortete Hüter.

"Aber das ist unmöglich", behauptete Oralo der Zungen-Sensible, sein Mundorgan war wieder zu seiner ursprünglichen Größe angewachsen und berührte mit seiner geschmückten Spitze den Boden.

"Wir mußten unsere Heimat vor dreißig Festen

verlassen. Wie kann uns der Zocke die ganze Zeit über gefolgt sein?"

"Damit haben wir nicht gerechnet", gestand Hüter. "Im allgemeinen verlieren die Zocken leicht die Geduld. Als die Todesspiralen uns über Croislon nicht abfangen konnten, drehten sie alle ab. Bis auf diese eine, die von einem besonders hartnäckigen Zocken befehligt zu werden scheint. Er dürfte es auf die Vernichtung dieser Großen Wiege und der darin befindlichen Geschlechter angelegt haben.

Welche Tricks ich auch versucht habe, ich konnte die Todesspirale nicht abschütteln. Bisher habe ich es euch verschwiegen, aber ihr wolltet die Wahrheit erfahren. Ihr sollt auch wissen, daß unsere Abwehr bald zusammenbrechen wird, wenn der Zocke das Feuer nicht einstellt.

Wir haben jedenfalls der Feuerkraft der Todesspirale nichts entgegenzusetzen."

"So kannst du mit den ehrenwerten Geschlechtern nicht sprechen!" schalt Tröster Hüter sofort. Und an die beunruhigten Sippenführer gewandt, fuhr er fort:

"Laßt euch von Hüter nicht ängstigen. Blaß-Schöne, Purpur-Zarte, Grazi-Krumme, Grün-Verzückte, Zungen-Sensible und Feinglieder, ihr seid die edelsten der Geschlechter von Croislon. Habt ihr nicht das Leben in vollen Zügen genossen?

Ihr brachtet es in der Sinneslust zu höchster Perfektion ..."

"Das klingt wie ein Nachruf", schaltete sich Beiami da ein. "Deine Heuchelei widert mich an, Tröster. Anstatt die ehrenwerten Geschlechter auf den Tod vorzubereiten, solltest du ihnen Mut fürs Leben geben."

"Du sprichst wie ein Kretin, Beiami", sagte Bluter enttäuscht. "Ich habe die größten Hoffnungen in dich gesetzt, dabei zeigst du knapp nach deiner Initiation Symptome eines Entarteten."

Überhöre seine Worte, Tröster, wir sind dir dankbar. Ich habe in meinem langen Leben viele Erfahrungen gesammelt und habe mit meinen Blaß-Schönen alle Freuden kennengelernt. Nun freue

ich mich auf eine Erfahrung, die mir noch nicht gegönnt war. Ich freue mich auf den Tod!"

Die anderen Sippenführer stimmten darin ein.

"Du irrst, es gäbe noch vieles, was das Leben euch zu bieten hätte, Bluter", gemahnte Erzieher, der meistens von den anderen Dienern unterdrückt wurde.

"Die ehrenwerten Geschlechter könnten nach Höherem streben..."

"Was ist erstrebenswerter als höchste Sinneslust!" riefen Bluter, Buggel, Oralo und die anderen. Und sie schlossen sich zu ihrem letzten Tanz zusammen.

"Rette sie, Hüter!" rief Beiami verzweifelt. Er konnte nicht glauben, daß die Diener, die zur Lebenserhaltung geschaffen worden waren, die letzten eines großen Volkes in den Tod schicken würden.

"Ich werde die Erhabenen bis zum letzten Tanzschritt beschützen", versprach Hüter.

"Du sollst sie retten!" schrie Beiami.

"Noch kämpfe ich!" versicherte Hüter.

"Beiami, reihe dich ein", verlangte Bluter. Die Absicht war ihm anzumerken, daß er sich bei seinem letzten Tanz in haltlose Ekstase steigern wollte.

"Kommt zu euch! Kämpft um euer Leben!" verlangte Beiami und versuchte, die Tanzenden voneinander zu trennen. Buggel hatte sich bereits in Trance gesteigert, die stimulierenden Nonsens-

Laute sprudelten nur so aus seinem verzerrten Mund. Beiami schrie, um Buggel zu übertönen.

"Kämpft! Kämpft!"

"Er spricht wie ein Kretin", behauptete Oralo und ließ seine überdimensionale Zunge schnalzen. "Und er muß ein Kretin sein. Kein Wunder, bei den Erbanlagen der Blaß-Schönen.

Jeder zweite von euch ist ein Kretin."

"Spender, vermittele meinen Purpur-Zarten in ihren Wiegen erregende Träume", verlangte Spectro mit sich überschlagender Stimme. "Nicht alle von ihnen sind bereit, den Tod als erstrebenswerten Lebensabschluß hinzunehmen."

"Hüter, rette unser Volk!" appellierte Beiami wieder an den Beschützer der Großen Wiege.

"Ich kann noch kämpfen", versicherte Hüter mit schwacher Stimme.

Da sah Beiami, wie die Flammenwand vor dem Fenster in sich zusammenbrach. Die Todesspirale wurde wieder sichtbar. Instinktiv erkannte Beiami, daß das Verteidigungssystem der Großen Wiege zusammengebrochen war.

Er hatte Angst, und nun beneidete er die Sippenführer, die aus der Not eine Tugend gemacht und den unabwendbaren Tod als die Krönung ihres Daseins feierten.

In seiner größten Not, als Angst und Entsetzen sich bereits auf seine Körperfunktionen auswirkten, empfing Beiami plötzlich beruhigende Impulse. In seinem Kopf ertönten leise, einschmeichelnde Stimmen, die immer mehr von seinem

Geist Besitz ergriffen.

"Spender, ich will deine Träume nicht", rief Bluter unmutig, als plötzlich die störenden Gesänge in seinen Geist eindrangten.

"Ich spende dir nicht", beteuerte Spender.

"Wer stört dann meine Ekstase?"

"Ich nicht!" versicherten Melder und Spender, Hüter und Warner, Seher und Heiler

und wie die Diener der ehrenwerten Geschlechter alle hießen.

"Wir sind's", erklang es in lautlosen Gesängen, die dennoch von allen Croislonern auf der Großen Wiege gehört werden konnten.

Sie hörten sie - und verfielen ihnen.

2.

Ras Tschubai:

"Was machst du für ein Gesicht, Galto?" fragte ich den Posbifreund, der mit verkniffenem Gesicht am Instrumentenpult der Space-Jet saß. "Bist du sauer, weil Rhodan dir verbot, deine Ammen mitzunehmen?"

"Laß es, Ras, du kramst vergeblich in deiner Witzkiste", erwiderte Galto trocken. "Wirf lieber mal einen Blick auf die Ortungsgeräte. Die Energietaster zeigen eindeutige Werte an."

Ich kam interessiert näher. Links und rechts von mir tauchten Roi Danton und Lord Zwiebus auf. Wir vier stellten die gesamte Mannschaft der Space-Jet.

Vor einer knappen Viertelstunde waren wir von der SOL gestartet und befanden uns im Anflug an den kleinsten der acht Kontinente der Kelsirenwelt Drackrioch.

Größenmäßig war Troltungh mit Grönland vergleichbar, nur lag dieser Kontinent nicht in Polnähe, sondern etwa einen Breitengrad nördlich des Äquators. Über seine geographische Beschaffenheit und das Klima hatten wir keine Unterlagen, ebensowenig wußten wir, was uns dort erwartete.

Die Kelsiren schwiegen sich beharrlich aus, wenn man sie über Troltungh befragte, und die COMPs gaben auch keine klare Antworten.

Troltungh konnte ebensogut ein Dschungelkontinent sein oder ein

Wüstenlandstrich, zu Erkundungsflügen hatten wir noch keine Gelegenheit gehabt.

Aber eines war gewiß: der Kontinent barg ein Geheimnis. Diese Gewißheit verstärkte sich, als wir die Ortungsergebnisse ausgewertet hatten.

"Über den ganzen Kontinent spannt sich ein unsichtbarer Schutzschirm", stellte Roi fest. "Er strahlt im Hyperfrequenzbereich - das könnte für uns eine harte Nuß zum Knacken werden."

"Ich bin mir noch nicht darüber schlüssig, ob wir ihn notfalls gewaltsam durchbrechen sollen", sagte ich.

"Als Kommandant liegt die Entscheidung bei dir", sagte Lord Zwiebus mit süffisanten Grinsen. Er kaute gerade eine jener Früchte, von denen Atlan entdeckt hatte, daß sie die Wirkung der sirenenhaften Gesänge der Kelsiren herabmilderten. Zwiebus fügte hinzu: "Falls es dir schwerfällt, dich zu konzentrieren, solltest du ebenfalls eine Odysseus-Frucht kauen."

Ich lehnte ab. Im Moment empfand ich die Kelsirengesänge noch nicht als übermäßig störend.

"Fliegen wir näher und warten wir ab, was dann passiert", schlug ich vor.

"Mir ist, als würden die Kelsirengesänge lauter", sagte Galto Quohlfahrt. "Ich habe den Eindruck, daß sie von Troltungh kommen."

"Das wäre sehr gut möglich - und es würde die Gerüchte bestätigen", erklärte Roi. "Troltungh, die Stätte der Vergessenen. Der vergessenen Kelsiren?"

Die Gerüchte, auf die Roi anspielte, besagten, daß auf Troltungh aufrührerische Kelsiren lebten. Dafür sprach auch der Schutzschirm.

Wir mußten also darauf gefaßt sein, daß wir auf diesem Kontinent ähnliche Verhältnisse antreffen würden, wie sie Gucky auf dem vierten Planeten Lugh-Pure vorgefunden hatte. Seine

Erfahrungen mit den "toten Kindern der Kaiserin von Therm" hätten uns bei diesem Einsatz nützlich sein können.

Doch der Mausbiber war von seinem letzten Einsatz noch so geschwächt, daß Perry es für vernünftiger hielt, ihm eine Atempause zu gönnen.

Nach Guckys Erfolg auf dem vierten Planeten hofften wir, auch auf dem achten Kontinent von Drackrioch die Dinge in Ordnung bringen zu können.

Wenn ich mich diesbezüglich so unklar ausdrücke, so liegt das daran, daß wir zu diesem Zeitpunkt keine Ahnung davon hatten, was uns erwartete. Außer dem Gerücht über rebellische Kelsiren besaßen wir keinerlei Anhaltspunkte. Entsprechend unklar war auch unsere Order. Perry trug uns auf, daß wir uns auf Troltungh umsehen sollten, um das Geheimnis dieser Stätte der Vergessenen zu ergründen.

Darunter war alles und nichts zu verstehen.

Der Sinn unserer Mission war dagegen schon deutlicher umrissen -wenn auch nur "umrissen".

Offiziell hatte die Kaiserin von Therm zwar keine Bedingungen gestellt, aber die Aussagen der COMPs und die Andeutungen der Kelsiren ließen keinen Zweifel darüber, daß die Superintelligenz einige Bedingungen an die Freigabe der SOL knüpfte. Offensichtlich mußten wir uns erst bei einigen Talentproben bewähren und unser Können bei der Lösung einiger Probleme unter Beweis stellen.

Die "toten Kinder" von Lugh-Pure schienen solch ein Problem gewesen zu sein. Ein anderes Problem mochte Troltungh sein.

Wir flogen in das Gebiet des achten Kontinents ein. Unter uns wölbte sich der unsichtbare Energieschutzschirm. Über uns spannte sich das Kristallnetz der Kaiserin von Therm über den Himmel von Drackrioch.

Mein Kopf war erfüllt von den Kelsirengesängen.

"Zwiebus, gib mir doch eine der Odysseus-Früchte", verlangte ich.

3.

Kommt! Kommt! lockte es. Bei uns seid ihr geborgen. Beiami fühlte sich erschauern. Er war entspannt und so wohligh müde wie nach dem ausgedehnten Initiationstanz. Doch diesmal gesellte sich zur Ermattung noch ein unbeschreibliches Glücksgefühl, wie er es bislang noch nicht erlebt hatte.

Vergessen war die Bedrohung durch die Todesspirale. Zocken - die Jäger der erhabenen Geschlechter - gehörten einer anderen Welt an.

Diese Welt hier basierte auf endlosem Glück und erfüllbarer Verheißung.

Hierher! Hierher! lockte es.

Beiami erkannte sehr wohl, daß er nicht namentlich gerufen wurde, dennoch fühlte er sich persönlich angesprochen.

Beiami versuchte vergeblich, den Singsang der lockenden Stimmen zu ergründen. Er wurde mal lauter, dann wieder leiser.

Plötzlich schwoll der Gesang wieder zu elementarer Stärke an, fegte wie ein Sturm durch seinen Geist, rüttelte ihn auf.

Der Singsang wurde drängender, fordernder - besitzergreifend.

Ich, opfere meinen Geist und meinen Körper auf dem Altar eures Gesanges, dachte er in den schönsten Worten, die ihm dazu einfielen. Wohin muß ich, was ist zu tun, um an eurem Tanz teilhaben zu können?

Er hatte die zauberhafte Vision eines Ortes, der seinem Idealbild entsprach, das er sich nach der Vertreibung von Croislon gemacht hatte.

Seine Traumwelt!

Und er wußte: Es war die Traumwelt eines jeden Bläß-Schönen, und eines jeden Grazil-Krummen und

all der anderen Geschlechter. Dorhin mußten sie ziehen, um Vollkommenheit zu erlangen, um die Verwirklichung ihrer geheimsten Wünsche zu erleben.

Wo liegt dieses Ziel? wollte Beiami in banger Erwartung wissen.

Und die unbekannten Unsichtbaren sangen ihm ein weiteres Lied von diesem Ort. Es war eine Offenbarung.

So mußte der Gesang der legendären Beikanten geklungen haben, von denen die ehrenwerten Geschlechter unzählige Geschichten zu berichten wußten.

Beikanten, wir kommen!

"Hüter, fliege dieses Ziel an", hörte Beiami das Sippenoberhaupt der Blaß-Schönen sagen, und gleich darauf wiederholte Bluter die Angaben, die die unsichtbaren Sänger voll verführerischer Hingabe gesungen hatten. Bei Bluter klangen dieselben Worte jedoch schaurig nüchtern.

Beiami wollte nicht hinhören, klammerte sich verzweifelt an die Lockrufe.

"Soll ich diese Koordinaten wirklich anfliegen?" erkundigte sich Hüter mit schnarrender Stimme. Was für ein Mißklang! Visionen und Prophezeiungen voll Schönheit zerrissen, Beiami wand sich wie unter körperlichen Schmerzen.

"Wie kannst du dich gegenüber einem Erhabenen nur so profan ausdrücken, Hüter", schalt Tröster. Seine Stimme hatte den gleichen Mißklang wie die von Hüter.

"Bring uns an den Ort der Wunscherfüllung!" erklang Bluters abscheulich krächzende Stimme.

Beiami versuchte verzweifelt, sich wieder von dem anfänglichen Zauber umfängen zu lassen. Aber das gelang nicht mehr.

Er war in der Lauscher-Seher-Kombination.

Durch das offene Fenster war die Todesspirale zu sehen. Sie spuckte keine Blitze mehr, glitt auf gleicher Höhe mit der Großen Wiege durch die Schwärze der Unendlichkeit.

Schwärze? Mitnichten! Und keineswegs trieben sie durch die Unendlichkeit. Etwas Bizarres, Funkelndes schob sich in den Fensterausschnitt. Ein riesiger Kristall.

Darauf schraubte sich die Todesspirale zu, dorthin schaukelte die Große Wiege.

Und von dort kamen die verführerischen Gesänge der Beikanten, denen sich keiner aus den ehrenwerten Geschlechtern entziehen konnte.

Der Kristall war von wahrhaft kosmischer Größe. Er verdeckte bereits das gesamte Fenster, wurde größer und größer. Das vormals fugenlos scheinende Gespinst zeigte nun Lücken, durch die man auf eine Welt hinunterblicken konnte.

Voran die Todesspirale, dahinter die Große Wiege, so durchstieß man das Kristallgespinst. Die Beikanten beruhigten und lockten, sie leiteten und lotsten.

Durch das Fenster sah Beiami, daß aus dem flimmernden und funkelnden Kokon viele Kristallarme zur Welt hinunterhingen. Einer dieser Kristallarme schien besitzergreifend auf das Land hinunterzugreifen, auf das sich die Große Wiege senkte.

Und ebenso die Todesspirale!

Panik kam in Beiami auf. Sollten die aus den ehrenwerten Geschlechtern im selben Land wie die Zocken leben?

Ein schrecklicher Gedanke, der Beiami Atembeschwerden verursachte - seine blaßschöne Haut verfärbte sich bläulich, als sich sein Herzmuskel verkrampfte.

Sofort berieselten die Beikanten seinen Geist mit beruhigenden Impulsen.

Alle wurden der Norm angeglichen. Hier gab es keine Gewalt, das Böse wurde aus diesem Garten ferngehalten. Eine wahrhaft idyllische Stätte der Ruhe und Ausgeglichenheit, der Lebenslust und ...

Plötzlich verstummten die Sänger.

Die Wirklichkeit brach über die Erhabenen herein.

Ihre Große Wiege landete in einem fremden, ungastlich anmutenden Land, in dem das einzig Beruhigende der aus Himmelshöhen herabragende Kristallarm war.

Doch dahinter - wie entsetzlich -war die Todesspirale gelandet. Durch nichts als das verdickte Kristallende von ihnen getrennt.

"Hüter! Frage bei den Beikanten an, was dies bedeuten soll!" rief Bluter verzweifelt. Seine Augen waren schreckensweit auf die Fensterfläche gerichtet, die die furchtbare Realität zeigte, Milchblut war in seinen zuckenden Poren zu häßlichen Klumpen geronnen.

"Ich habe längst eine Anfrage an den Kristall gerichtet", ließ sich Melder hören. "Doch es wurde keine Antwort gegeben. Hüter hat aufgrund einer Wahrscheinlichkeitsberechnung ..."

"Keine solchen schändlichen Worte zu einem Erhabenen!" erregte sich Tröster. Es schien, daß er noch etwas hatte hinzufügen wollen, doch es kam kein Laut mehr von ihm.

"Ich habe Tröster abgeschaltet", erklärte Hüter. "Ich kann nicht zulassen, daß er euch weiterhin beschwätzt. Die besonderen Umstände erfordern eine konsequentere Handlungsweise. Ich glaube, ihr seid in eine Falle gegangen, Erhabene."

Einige der Sippenoberhäupter schüttelten sich in Krämpfen. Da keiner von ihnen die Initiative ergriff, übernahm Beiami sie.

"Was schlägst du vor, Hüter?" fragte er mit zittriger Stimme.

"Da mir der Kristall jegliche Auskunft verweigert, schlage ich vor, daß ihr eine Delegation aus euren Reihen zu ihm schickt", antwortete Hüter. "Nur so könnt ihr erfahren, warum man euch entführt hat."

"Wer wurde entführt?" schrie Spectro und plusterte sich vor Zorn purpurn auf.

"Die Beikanten haben uns in ihr Land des Friedens aufgenommen, auf daß wir uns bis ans Ende aller Tage der schönen Künste und Genüsse widmen können."

"Dann braucht ihr keine Angst vor dem Kristallarm zu haben", erwiderte Hüter.

"Geht hin und stellt eure Fragen, damit ihr euch nicht vor Ungewißheit aufzehrt, Erhabene."

Beiami fand, daß in der Stimme Hüters ein spöttischer Unterton mitschwang. Aber er straffte sich und sagte:

"Ich bin bereit, dieses Wagnis einzugehen, wenn der Vater der Blaß-Schönen sein Einverständnis dazu gibt."

Bluter warf einen unsicheren Blick in die Runde, bevor er, an Beiami gewandt, sagte:

"Ich werde dich begleiten." Er blickte zurück zu den anderen Sippenführern.

"Wollt ihr euch von eurem halben Kind beschämen lassen, so bleibt in der Sicherheit der Großen Wiege zurück!"

Oralo bekam eine ganz kleine Zunge, als er auf das Fensterbild wies, das einen Teil der hinter dem Kristallgebilde hervorragenden Todesspirale sehen ließ.

"Und wenn der Zocke zuschlägt?"

Allein die Andeutung dieser Gefahr löste bei den anderen Krämpfe aus. Nur Bluter und Beiami blieben standhaft. Ihre Körper zeigten eine makellos blasse und glatte Haut, als sie sich zum Ausgang begaben.

"Manchmal habe ich Angst um dich, Beiami", gestand Bluter. "Du bist so furchtlos und zielstrebig wie ein ... Kretin."

"Du täuschst dich", erwiderte Beiami. "Ich könnte vor Angst fast sterben. Nur zeige ich es nicht."

Bluter hätte darauf antworten können, daß es nur Kretins gegeben war ihre Furcht zu verbergen, aber er behielt es für sich. Obwohl Beiami viele Symptome einer Entartung zeigte, verschloß sich Bluter ihnen. Beiami war vielleicht noch zu retten, wenn man sich seiner fürsorglich annahm.

Bluter hätte es vermutlich nicht überlebt, wenn seiner Sippe ein zweiter Fortisso entsprungen wäre.

Als hätte Beiami seine Gedanken erraten, fragte er:

"Warum spielen die anderen Geschlechter dauernd auf Fortisso an? War er wirklich so gefährlich und wahnsinnig, wie die Zungen-Sensiblen sagen?"

"Er ist der dunkle Fleck auf unserer Blaß-Schönheit, damit hat Oralo recht", erwiderte Bluter unbehaglich. "Zu gegebener Zeit, wenn du die nötige Reife erlangt hast, sollst du die ganze furchtbare Wahrheit erfahren."

Sie traten ins Freie. Zögernd. Ängstlich. Beiami umarmte Bluter wie schutzsuchend, doch in Wirklichkeit mußte er den vom Schock halb gelähmten Sippenvater führen.

Als sie einige Schritte zurückgelegt hatten, erschienen auch die restlichen Sippenoberhäupter.

"Wie kannst du das alles nur ertragen?" wunderte sich Bluter.

"Der Anblick des Kristallgebildes beruhigt mich", gestand Beiami. "Richte deinen Blick nur fest darauf, Vater, dann wirst du sogleich Erleichterung verspüren,"

"In der Tat, so ist es", gestand Bluter, nachdem er Beiamis Rat befolgt hatte.

Sie erreichten das Kristallgebilde und blieben zehn Tanzschritte davon entfernt.

Kurz darauf stießen die Oberhäupter der anderen Geschlechter zu ihnen und drängten sich schutzsuchend an sie.

Es hatte ihnen allen, selbst Bluter, die Sprache verschlagen. So lag es wieder an Beiami, das Wort zu ergreifen.

"Ist das die idyllische Stätte, die uns die Beikanten in ihren Gesängen in den verheißungsvollsten Worten ausgemalt haben?" fragte er beklommen.

Es dauerte nicht lange, und das Kristallgebilde gab in der Sprache der ehrenwerten Geschlechter

Antwort.

"Es ist wahr, dies ist ein Ort des Friedens, an dem alle Wesen des Universums innere Einkehr halten können. Hier sind alle gleich und genießen dieselben Rechte und Pflichten. Doch von den Pflichten soll noch nicht gesprochen werden.

In der ersten Phase eures Aufenthalts ist es wichtig, daß ihr euch einlebt.

Gewöhnt euch an eure neue Heimat. Es wird alles dazu getan, damit ihr euch wohl fühlen könnt."

"Und wo finden wir die Beikanten?" fragte Beiami hoffnungsvoll. Die Antwort traf ihn wie der Pfeil eines Zocken.

"Ihr werdet ohne sie auskommen müssen. Ihr werdet nach kurzer Eingewöhnung auf euch allein gestellt sein."

Noch begriffen Beiami und die anderen Erhabenen nicht die ganze Tragweite dessen, was der kristallene Vermittler andeutete.

"Ihr bekommt ein Reservat zugeteilt, das nur für euer Volk bestimmt ist. Dort könnt ihr euch entfalten", fuhr die Stimme aus dem Kristallkomplex fort. "Wer von euch ist in der Lage, die Geschichte der Croisloner objektiv wiederzugeben?"

Die anderen sollen in ihr Raumschiff zurückkehren."

"Keiner von uns kann die Geschichte der erhabenen Geschlechter besser erzählen als Bluter", erklärte Beiami. "Aber

wenn es gestattet ist, möchte ich bei ihm bleiben, um ihm notfalls Lebenshilfe geben zu können."

"Es ist gestattet."

"Die Geschichte der erhabenen Geschlechter ist jung, obwohl die Croisloner ein altes Volk sind.

Es ist erst einige tausend Feste her, daß die neuen Geschlechter aus der alten Generation hervorgingen. Lange vorher schon hatte unser Volk den höchsten Stand seiner Entwicklung erreicht. Daraufhin stagnierten die Croisloner, drohten eine Rückentwicklung durchzumachen.

Es gab nichts mehr zu tun, denn die selbsterschaffenen Diener sorgten für Nahrung und Gebrauchsgüter und die anderen alltäglichen Dinge.

Dieser Zustand befriedigte viele der Croisloner nicht, und aus dieser Unzufriedenheit und Langeweile heraus erarbeiteten sie eine neue Philosophie:

Das Leben um seiner selbst willen zu leben!

Die neue Philosophie trat ihren Siegeszug an und hatte nach wenigen Festen die gesamte Welt erobert.

Die Croisloner erkannten, daß sie die vergessenen Wissenschaften für die Freuden des Lebens nutzen konnten.

Ein Croisloner mußte nicht so aussehen wie der andere.

Das war die Geburtsstunde der ehrenwerten Geschlechter, von denen das der Blaß-Schönen wohl das älteste ist.

Warum mußte ein Croisloner eine dunkle, schuppige Haut haben? Er konnte seine Haut glätten und bleichen! Wozu waren gerade Glieder gut, wenn man sie nicht mehr zu manueller Arbeit benötigte? So entstanden die Grazil-Krummen.

Wozu sollten bestimmte Organe verkümmert bleichen, wenn man sie nicht ausschließlich zur Nahrungsaufnahme und zur Wahrnehmung benutzen wollte? Die letzte Konsequenz dieser Überlegung brachte die Zungen-Sensiblen, die Nasenträger, die Groß-Auger und viele andere Geschlechter hervor.

Bald sah kein Croisloner mehr wie der andere aus.

Doch in ihrem Denken waren sie einheitlich: Die Schönheit des Geistes und des Körpers wurde zum Lebensinhalt gemacht. Die Gefühlswelt bekam neue Dimensionen.

Sinneslust war nun nicht mehr bloß ein Wort, sondern sie konnte mit jeder Faser des Körpers empfunden und angezeigt werden.

Der Tanz! Er ist die ultimate Ausdrucksform für Emotionen - und er läßt sich auch grenzenlos variieren. Die Tänze von heute sind perfekter und komplizierter als die Tänze von gestern, und die Tänze von morgen werden ausgeklügelter als die von heute sein.

Wir entwickeln uns ständig weiter. In der Dichtkunst zum Beispiel. Wie weit haben wir uns bereits von den raffinierten Versen der Anfangszeit entfernt. Heute sind die Nonsenslaute die progressivste Ausdrucksform.

Aber schon morgen kann eine neue revolutionierende Ausdrucksform die Nonsenslaute ablösen. Wir streben mit schnellen Tanzschritten der Vervollkommnung entgegen.

Und doch müssen die ehrenwerten Geschlechter fürchten, daß sie dieses Ziel nie erreichen. Denn die

Zocken haben unsere Zukunft auf dem Gewissen.

Sie tauchten vor einigen hundert Festen plötzlich mit ihren Todesspiralen im Himmel unserer Welt auf. Niemand wußte, woher sie kamen. Sie waren auf einmal da. Aber alle Geschlechter erkannten bald, was sie wollten. Sie haben es darauf angelegt, uns auszurotten.

Ohne jegliche Vorwarnung begannen sie damit, unsere Idylle mit Blitzen aus ihren Todesspiralen zu zerstören. Es sind wahre Bestien, die sich daran weiden, mitanzusehen, wie sich einer

nach dem anderen aus den ehrenwerten Geschlechtern aus einem unwürdig gewordenen Leben in den Tod flüchtet."

Zocken! Wir haben ihnen diesen Namen gegeben, weil er nicht einmal im Nonsense-Vokabular eine Bedeutung hat. Dennoch drückte er alles Häßliche und Böse aus, das sich ein Croisloner vorstellen kann. Allein schon der Klang kann einen Blaß-Schönen krank machen. Der Anblick eines Zocken ist tödlich.

Kein Lebender hat je eine dieser Bestien zu Gesicht bekommen - oder sagen wir so: wer einen Zocken gesehen hat, hat dies nicht überlebt.

Sie haben unsere Welt zu Schutt und Asche verbrannt. Schon viele Geschlechter haben ihre Heimat in den Großen Wiegen verlassen, die der Welthüter zur Verfügung gestellt hat.

Die Blaß-Schönen und einige andere Geschlechter harrten bis zuletzt aus, bis die Zocken auch den letzten Tempel zerstört hatten. Dann erst bestiegen wir unsere Große Wiege und gingen auf die Suche nach einer neuen Heimat.

Vielleicht haben wir sie hier gefunden ...

Wenn es auf dieser Welt Gerechtigkeit gibt, wenn die Beikanten die richtigen Maßstäbe anlegen, dann werden sie erkennen, daß die ehrenwerten Geschlechter es wert sind, daß man ihnen Asyl gewährt.

Ich kann behaupten, daß die Blaß-Schönen und die anderen fünf Sippen die Elite unseres Volkes darstellen. Unsere sechs Geschlechter haben die wenigsten Kretins hervorgebracht, und ich bin stolz darauf, daß in unseren Reihen nur einer von hundert entartet war.

Die wenigen Unterentwickelten haben wir verbannt, sie in der Wildnis unserer Heimat ausgesetzt. Natürlich haben wir zuvor alles versucht, sie zum wahren Leben zu erziehen.

Aber alle Bemühungen waren vergeblich. Nicht nur, daß sie unsere Ideale nicht anerkennen wollten, sie versuchten sogar, unsere Weiterentwicklung zu hemmen. Sie wollten uns zu sich herabholen.

Sie brachten die verrücktesten Ideen an den Welthüter heran. In ihrem Irrsinn verlangten die Kretins sogar, daß wir dem Welthüter und den anderen Dienern entsagten und auf die schönggeistigen Dinge des Lebens verzichten sollten.

Was für ein Rückfall das gewesen wäre! Solche Ideen konnten nur kranken Gehirnen entspringen. Warum sollte man den Körper stählen und seine Widerstandskraft erhöhen, wenn gerade seine Verletzlichkeit den größten Sinnesrausch bietet? Und als die Zocken auftauchten, verlangten die Kretins, daß wir um unser nacktes Leben kämpften. Als ob das nackte Leben lebenswert wäre. Aber wir haben ihnen die richtige Antwort gegeben, in dem wir sie ignorierten."

Bluter beendete seine Ausführungen mit einem besonders schönen Nonsense-Vers.

Beiami hatte seinen Worten gebannt gelauscht. Er hätte einiges anders ausgedrückt, besonders in bezug auf die Problematik der Entarteten. Doch es stand ihm nicht zu, das Sippenoberhaupt der Blaß-Schönen zu korrigieren. "Geht zurück in euer Raumschiff und fliegt in das Reservat, das euch zugewiesen wird", war der einzige Kommentar des Kristallkomplexes.

Bluter schrie auf, sein schöner Körper wurde von krampfartigen Zuckungen geschüttelt. Beiami wußte zuerst nicht, was er davon halten sollte.

Dann sah er, in welche Richtung Bluters starre Augen gerichtet waren, und folgte ihrem Blick. Der Schock traf ihn völlig unerwartet.

Bei dem Grüngürtel außerhalb der neutralen Zone waren einige Schauergestalten aufgetaucht. Häßliche, furchterregend anzusehende Wesen!

Es konnte sich nur um Tiere handeln, denn kein Intelligenzwesen hätte seine physische Hygiene dermaßen vernachlässigt.

Schon allein deswegen nicht, damit andere bei seinem Anblick nicht zu Schaden kamen. Mit Ausnahme der Zocken! Waren diese Scheusale Zocken?

Beiami umfaßte Bluters federleichten Körper und schleppte ihn zur Großen Wiege.

Bluter stammelte Nonsense-Laute. Seine Poren zuckten, stießen Blutmilch aus.

Beiami konnte ihm in dieser schweren Stunde nicht beistehen, er mußte alle Kraft zusammennehmen,

um nicht selbst schlappzumachen. Er sah die Große Wiege nur als verwaschenen Schemen.

Bluter zuckte noch einmal, dann erschlaffte sein Körper.

Er hatte ausgelitten.

Beiami ließ ihn liegen. Er hoffte, wenigstens sein eigenes Leben zu retten. Warum klammerte er sich nur so sehr daran? Wahrscheinlich stimmte es, daß er etwas von einem Kretin an sich hatte.

Beiami hatte die Große Wiege fast erreicht und drehte sich noch einmal um.

Das hätte er besser nicht getan. Denn bei der Todesspirale tat sich eine Öffnung auf - und ein Zocke trat heraus.

Beiamis Beine gehorchten ihm auf einmal nicht mehr.

Sie stemmten sich so wuchtig gegen den Boden, daß einige Sehnen rissen. Beiami prallte gegen die Hülle der Großen Wiege und fiel zu Boden.

Er sah den Zocken nun in voller Größe. Beiami wollte sich in erlösende Ohnmacht flüchten. Doch seltsam - es gelang ihm nicht. Er starrte auf die Bestie, stellte fest, daß sie eine kalte, metallene Rüstung trug, und sein anfängliches Entsetzen schwand,

Der Zocke verbarg sein Aussehen hinter der metallenen Maske!

Aber dann hob der Zocke seine Waffe.

Beiami schrie, als er das Singen des Pfeiles näherkommen hörte. Das Singen schwoll zu einem ohrenbetäubenden Kreischen an, als der Pfeil ihn erreichte.

Beiami spürte den Einschlag. Dann war Stille. Nur der Schmerz pochte in seinem Körper.

Er war noch bei Bewußtsein, als zwei Betreuer erschienen, ihn auf eine Bahre luden und ihn zu Heiler brachten.

Erst dann senkte sich Dunkelheit über seinen Geist.

4.

Lord Zwiebus:

"Ich kann keine Strukturlücke in dem Schutzschirm finden", erklärte Galto von seinem Platz am Kommandopult aus. "Er spannt sich fugenlos über den ganzen Kontinent."

"Das war nicht anders zu erwarten", meinte Ras Tschubai. "Ich bin aber dennoch nicht dafür, den Schutzschirm gewaltsam zu durchbrechen."

Wir hatten Troltungh in großer Höhe einmal umrundet, um uns einen Überblick zu verschaffen. Dabei hatten wir die Entdeckung gemacht, daß aus dem planetenumspannenden Netzwerk der Kaiserin von Therm nur ein einzelner Kristallarm nach Troltungh

hinunterragte. Das war ungewöhnlich - nur ein einziger COMP für einen ganzen Kontinent!

"Okay, Galto", sagte Ras. "Fliege in den Luftraum von Troltungh ein. Falls irgend etwas passiert, dann steure die Space-Jet aus der Gefahrenzone. Ich werde mit Roi und Zwiebus zu einer der vorgelagerten Inseln teleportieren. Falls es nötig ist, werde ich zurückspringen und dich ebenfalls holen. Aber auf jeden Fall bleiben wir in Funkkontakt."

Während er noch sprach, faßte der Teleporter Roi und mich an den Oberarmen.

"Ich nehme Kurs auf den Kristallarm", meldete Galto, niemand widersprach ihm.

Wir behielten den Bildschirm im Auge, auf dem sich Troltungh aus der Vogelperspektive zeigte. Der Schutzschirm behinderte unsere Sicht in keiner Weise.

Uns bot sich ein farbenprächtiges Bild. Das Küstengebiet, über dem wir einflogen, war von dichtem Dschungel überwuchert. Gelegentliche Bildvergrößerungen zeigten eine vielfältige Flora, und obwohl die Baumkronen der Dschungelriesen den Blick versperrten, bekamen wir auch Vertreter der Tierwelt zu sehen - zumeist buntgefiederte Vögel.

Nur einmal durchstieß ein Echsenschädel das Laubwerk.

"Dschungel, nichts als Dschungel", sagte Galto.

Er hatte es kaum gesagt, da wich das Pflanzengrün zurück, und unter uns breitete sich ein Wüstenstreifen aus. Darin waren vereinzelt Erhebungen zu sehen, die an überdimensionale Termitenhügel erinnerten.

Die Wüste grenzte an eine gebirgige Landschaft, an die Berge grenzte ein ausgedehnter See, aus dem viele größere und kleinere Inseln herausragten. Rund um einige Inseln zogen sich Dämme dahin, die nicht natürlichen Ursprungs zu sein schienen.

"Ich möchte einen dieser Dämme in der Vergrößerung sehen", verlangte Ras. Galto kam der Aufforderung sofort nach.

In der Vergrößerung war zu erkennen, daß die etwa fünf Meter breiten und ebenso hohen Wälle eine Reihe von unregelmäßigen Löchern aufwiesen. Aus einigen dieser Öffnungen ragten die Köpfe von

Pelzwesen.

Wir bekamen eines von ihnen ganz zu sehen, als es aus einer Öffnung kletterte, eine Art Surfbrett hinter sich nachzog und damit ins Wasser innerhalb des Dammes sprang.

"Das sind Intelligenzwesen", entfuhr es Ras. "Intelligente Amphibiengeschöpfe.

Bedeutet das, daß es außer den Choolks und den Kelsiren noch ein drittes Hauptvolk im unmittelbaren Hoheitsbereich der Kaiserin von Therm gibt?"

Bevor sich jemand zu dieser Frage äußern konnte, kam die von dem kreisförmigen Damm umgebene Insel ins Blickfeld. Durch die Bäume hindurch blitzte es metallisch.

"Technische Anlagen!" stieß ich überrascht hervor. "Galto, halte sie im Bild fest."

Es hätte dieser Aufforderung nicht bedurft. Galto handelte von selbst. Sekunden später konnten wir die Projektion des Fotos auf einem Monitor bewundern.

Einzelheiten waren jedoch nicht zu erkennen, weil das Ding von Pflanzen überdeckt war. Seine Form erinnerte mich irgendwie an ein Panzerfahrzeug ohne Räder oder Raupenkette. Es war an die zwanzig Meter lang und zehn breit. Wir rätselten herum, was es bedeuten mochte, kamen aber zu keinem Ergebnis.

Wir ließen den See hinter uns und überflogen wieder eine Trockenzone mit einer zerklüfteten Landschaft.

Auch hier ortete Galto technische Anlagen, die jedoch halb unter erkalteter Lava verschüttet waren. Geysire schleuderten

meterlange Fontänen in die Höhe - und wir wurden Augenzeugen eines Vulkanausbruchs. Echsengeschöpfe, die zivilisiert wirkten und sogar Kleidung trugen, flüchteten vor dem aus einer Bodenspalte quellenden Magma.

"Mir scheint, auf Troltungh wurde von den Kelsiren eine Art Naturschutzreservat eingerichtet", sagte ich. "Es kommt mir vor, als sei der gesamte Kontinent künstlich in Oasen unterteilt worden. Oder will mir einer einreden, es sei natürlich, daß Bergketten an exakt begrenzte Wüstenstriche und eine Wasser- und Moorlandschaft an eine urweltliche Vulkanzone grenzt?"

Abgesehen davon sind die Grenzen fast wie mit dem Lineal gezogen.

Vermutlich hat auch jede dieser Oasen das dazugehörige Klima."

"An ein Naturschutzreservat kann ich nicht recht glauben, wenngleich einiges dafür zu sprechen scheint", meinte Roi. "Aber warum dann die technischen Anlagen? Wir wissen, daß die Kelsiren keine Technik haben. Und um einen Choolk-Stützpunkt handelt es sich hier nicht. Die Technik der Choolks ist uns vertraut."

"Und wenn es sich bei den Kelsiren von Troltungh um solche handelt, die ihre PSI-Fähigkeiten verloren haben und sich deshalb technischer Hilfsmittel bedienen müssen?" gab Ras zu bedenken.

Roi schüttelte den Kopf.

"Daran kann ich nicht glauben. Wir haben bisher verschiedene intelligente Lebensformen entdeckt - nur keine Kelsiren. Und auch die technischen Anlagen unterscheiden sich voneinander oft grundlegend in ihrer Form."

"Und was schließt du daraus?" fragte ich interessiert.

Galto Quohlfahrt meldete sich.

"Unter uns hat sich eine Strukturlücke im Schutzschirm aufgetan. Soll ich Kurs darauf nehmen? Oder warten wir ab? Es könnte sich auch um eine Falle handeln."

"Das sieht fast wie eine Einladung aus", meinte Ras. "Wir nehmen sie an."

Roi nickte zustimmend.

Galto drosselte die Geschwindigkeit der Space-Jet und ließ sie in einem Bogen nach unten sinken. Einige Sekunden herrschte gespannte Stille. Ras hielt Roi und mich fest, bereit, mit uns jederzeit zu teleportieren.

Wir passierten die Strukturlücke, die sich hinter uns sofort wieder schloß. Wir befanden uns innerhalb des Schutzschirms.

"Ist euch etwas aufgefallen?" sagte Roi und blickte uns vielsagend an. "Die Lockrufe der Kelsiren sind verstummt."

In der Tat, Roi hatte recht. Ich hatte zuerst nicht darauf geachtet, aber da er mich darauf aufmerksam machte, konzentrierte ich mich bewußt auf die Sirenengesänge. Sie waren nicht zu vernehmen.

"Warum verstummen die Lockrufe der Kelsiren ausgerechnet im Bereich dieses Kontinents, der von ihnen beherrscht werden soll?" wunderte sich Ras.

"Wir scheinen einem falschen Gerücht aufgesessen zu sein", sagte ich. "Aber wenn es hier keine

abtrünnigen oder aus der Norm geschlagene Kelsiren gibt, wozu dann der Schutzschirm?"

"Nun", meinte Roi versonnen, "wenn er nicht dazu dient, aufrührerische Kelsiren von der Umwelt abzuschirmen, dann soll er vielleicht hier lebende Wesen vor den Sirenengesängen bewahren."

5.

Als Beiami von Heiler als gesund entlassen wurde, war er ein anderer. Er hatte ein ganzes Fest lang in der Genesungswiege gelegen und viel Zeit zum Nachdenken gehabt.

Es waren seltsame, fast blasphemische Gedanken, die ihm durch den Kopf gegangen waren, und er wußte, daß seine Gedankengänge mit denen eines Entarteten vergleichbar waren.

Hatte Bluter nicht immer befürchtet, daß er den Keim eines Kretins in sich trug?

Bluter mochte recht gehabt haben - nur fühlte sich Beiami nicht als Kretin ...

Plötzlich wußte er, daß all jene Croislone, die gegen die herrschende Ordnung gekämpft hatten, zu Unrecht verdammt und verbannt worden waren.

Vielleicht, so schränkte Beiami ein, waren ihre revolutionären Ideen auf Croislon nicht anwendbar gewesen, aber hier, auf Belkanto, wie Beiami ihre neue Heimat nach den Beikanten nannte, war ihre Verwirklichung fürs Überleben notwendig.

Überleben um jeden Preis - wie ketzerisch! Aber Beiami fühlte sich nicht schuldig.

Kaum hatte er Heiler verlassen - da wurde dieser abgeschaltet. Beiami hatte erfahren, daß längst auch all die anderen dienstbaren Geister der ehrenwerten Geschlechter nicht mehr angerufen werden konnten.

Vor der Genesungswiege wurde Beiami von einigen Grazi-Krummen und Purpur-Zarten mit Schmähungen empfangen.

Beiami schämte sich für das Verhalten seiner Artgenossen - früher einmal hätte er sich beschämt gefühlt.

"Verschwindet!" herrschte er die Schmäher an, was die Grazi-Krummen zu Gesten des Ekels und die Purpur-Zarten zu einem Farbenspiel veranlaßt, das ihre Empörung ausdrückte.

"Blickt in den Spiegel, die wahren Kretins seid ihr!"

Das genügte, um sie in die Flucht zu schlagen.

Beiami faßte sich nur einen heraus: Buggel, das Sippenoberhaupt der Grazi-Krummen.

Buggel schlug verzweifelt um sich, bekam hysterische Anfälle und blähte seinen Buckel angewidert auf. Beiami wartete, bis er sich einigermaßen beruhigt hatte, dann fragte er:

"Was werft ihr mir vor?" "Daß du ein Kretin bist", sagte Buggel und stieß eine Reihe von Spottlauten aus. "Es ist beschlossen worden, daß du verbannt wirst.

Kein Blaß-Schöner hat dagegen gestimmt. Betrachte dich als verfehmt, Beiami!"

"Große Worte!" sagte Beiami abfällig. "Aber wie wollt ihr euren Beschluß in die Tat umsetzen? Wenn ihr wollt, daß ich die Große Wiege verlasse, dann müßt ihr schon Gewalt anwenden."

"Du wirst dich nicht weigern!" stieß Buggel hervor und rang mühsam nach Atem.

"Bei allen Festen, so schlimm kann es um dich nicht stehen."

"Glaubst du wirklich? Dann lasse dich eines Besseren belehren. Hör gut zu, was ich zu sagen habe. Ich befehle dir, daß du zu den Deinen gehst und sie in den Tempel beorderst. Und sage den anderen Führern, daß auch sie mit ihren Sippen kommen sollen." "Du darfst nicht in den Tempel", rief Buggel verzweifelt und schlenkerte eindringlich mit seinen verstümmelten Armen.

"Dort sind die Blaß-Schönen und feiern ein Fest, bei dem ein

Nachfolger für Bluter gesucht werden soll."

Beiami wußte, wie der Nachfolger für ein ausgeschiedenes Sippenoberhaupt bestimmt wurde. Nur jener qualifizierte sich, der den weisesten Nonsens von sich geben konnte und wer die originellsten Tanzfiguren ersann - und diese auch am längsten darbieten konnte.

Bluter hatte einmal stolz erklärt, daß das Fest, bei dem er gewählt worden war, dreißig Tage und Nächte gedauert hatte. Seit damals bezeichnete man mit dem Begriff "Fest" diese Zeitspanne.

Der Gedanke an Bluter weckte in Belarni keine Sentimentalitäten.

"Führe meinen Befehl aus, Buggel", sagte Beiami drohend.

"Oder ihr ehrenwerten Geschlechter werdet mich allesamt kennenlernen. Wenn es nicht anders geht, werde ich euch zwingen, den Kampf ums Überleben zu führen." Buggel schrie auf. "Ich glaube dir, daß du nicht einmal vor roher Gewalt zurückschrecken würdest", rief er kreischend und versuchte zu fliehen.

Als Beiami ihm den Weg abschnitt, wollte er die Wand hochklettern, stürzte jedoch ab und blieb wimmernd liegen.

Beiami hob ihn hoch und stellte ihn auf die krummen Beine.

"Einer, der so sehr an seinem erbärmlichen Leben hängt, daß er lieber Schmerzen erträgt als sich in den Tod wiegen zu lassen, der ist auch pervers genug, anderen dasselbe entwürdigende Schicksal aufzuzwingen."

Das war es also, was sie ihm zum Vorwurf machten. Nur weil er noch einen Funken Selbsterhaltungstrieb besaß, verfeimten sie ihn.

Als erschwerend war für sie zweifellos, daß er durch den Pfeil eines Zocken "beschmutzt" worden war. Beiami fragte sich ernsthaft, ob es nicht vielleicht gerade dieser singende Pfeil gewesen war, der das Feuer in ihm entfacht hatte: an der Schwelle zum Tod hatte er den Sinn des Lebens erkannt.

Er war zu der Überzeugung gekommen, daß das Leben ein Kampf und kein Tanz war.

"Führe meinen Befehl aus, Buggel!" schrie Beiami den Graziil-Krummen zornig an, so daß dieser sich verschreckt auf den Weg machte.

Beiami suchte den Tempel auf. Er war fast leer, nur sieben Blaß-Schöne hatten sich eingefunden. Fünf lagen auf dem Boden, sie befanden sich vermutlich in Trance. Nur zwei waren in Ekstase, tanzten mit müden Bewegungen und gaben ein sinnloses Gestammel von sich.

Beiami packte sie und drehte sie so, daß sie ihn ansehen mußten. Sie starrten ihn an, als sei er ein Zocke.

"Ihr könnt das Fest abbrechen", erklärte Beiami ihnen. "Ich bin das neue Oberhaupt der Blaß-Schönen. Auch die anderen Geschlechter werden von nun an mir gehorchen. Habt ihr verstanden?"

"Ja, Beiami", sagte der eine Blaß-Schöne krächzend und flüchtete sich vor Schreck in eine Ohnmacht.

Der andere gab keinen Laut von sich. Aber an seinen krampfartigen Körperzuckungen und an der sich blau verfärbenden Haut erkannte Beiami, daß er sämtliche lebensnotwendigen Körperfunktionen anhielt. Beiami schlug ihm ins Gesicht.

Das war eine Affekthandlung, über die sich Beiami selbst wunderte, aber sie brachte den gewünschten Erfolg.

Der Blaß-Schöne begann wieder zu atmen, seine Haut bekam die bleiche Farbe zurück. Seinen Augen entquollen milchige Blutstropfen und verschleierten seinen Blick, zweifellos zu seinem Selbstschutz, damit er seine Schmach nicht mitansehen mußte, "Träner, du hast nicht mehr die Kraft, dich zu töten", sagte Beiami

eindringlich. "Ich habe dich gedemütigt, ohne daß du deshalb aus dem Leben geschieden bist. Du wirst noch oft Demütigungen hinnehmen müssen, du wirst jede Demütigung über dich ergehen

lassen, nur um überleben zu können!"

"Quäle mich nicht so, Beiami. Laß mich sterben."

"Nein, du wirst leben. Und bald wirst du um jeden Preis der Welt am Leben bleiben wollen. Du wirst um dein Leben kämpfen, Träner."

Beiami ließ das Gejammer des Blaß-Schönen kalt. Er wunderte sich selbst darüber, daß er kein Mitleid empfand. Er kannte sich bald selbst nicht mehr ..

"Wo sind die anderen Blaß-Schönen, Träner?"

"Die haben für immer ihren Frieden."

"Sie sind alle tot? Wie schrecklich! Was ist passiert?"

Es dauerte eine geraume Weile bis Beiami alles Wissenswerte von Träner erfuhr.

Der Blaß-Schöne berichtete, daß man zwar nie gewagt hatte, die Große Wiege zu verlassen, weil man durch das "Fenster" Häßliche beobachtet hätte, die überall im Schutz der Pflanzen und Gesteinserhebungen lauerten. In der Großen Wiege fühlte man sich sicher, selbst als verschiedene Häßliche versuchten, in das

Raumschiff einzudringen. Aus der Seher-Lauscher-Kombination kam gelegentlich die Meldung, daß die Fremden friedlichen Kontakt mit den ehrenwerten Geschlechtern suchten, doch das war noch mehr Grund für sie, sich von der Umwelt abzukapseln.

Dann fiel Hüter aus-und nacheinander die anderen dienstbaren Geister. Die Häßlichen wurden immer dreister, drangen schließlich in die Große Wiege ein, trieben die Erhabenen ins Freie und damit in den Tod.

Viele starben in Angst, manche unter den singenden Pfeilen des Zocken, "Gewähre mir einen schönen Tod, Beiami", bat Träner. "Ich will nicht den Häßlichen in die Hände fallen und auch nicht vom Zocken gemeuchelt werden."

"Sieh mich an, Träner", sagte Beiami fest. "Ich bin von einem Zocken-Pfeil getroffen worden und deshalb auch nicht gestorben. Und ich habe die Fremden aus der Nähe gesehen -auch das hat mich

nicht umgebracht.

Die Erhabenen haben sich selbst umgebracht, weil sie Angst vor dem Leben hatten. Blicke der Realität ins Auge, Träner, dann wirst du Kraft zum Leben haben."

Beiami ließ den Blaß-Schönen los, und dieser fiel kraftlos in sich zusammen.

Er mußte sich jetzt um die anderen Geschlechter kümmern. Da Buggel seinen Befehl nicht befolgt hatte, mußte er nun die Große Wiege durchsuchen und jeden einzeln aus seinem Versteck holen.

Beiami hatte bereits sechzehn Erhabene um sich geschart: drei Grazi-Krumme, zwei Purpur-Zarte, einen Grün-Verzückten, drei Zungen-Sensible und seine sieben Blaß-Schönen. Sie standen nicht bedingungslos hinter ihm und seinen revolutionären Ideen, doch er war sicher, sie in seinem Sinne umerziehen zu können.

Beiami hatte aber auch einige Rückschläge zu verzeichnen gehabt. Buggel war vor seinen Augen in den Tod gegangen und hatte bis auf drei alle seine Sippenangehörigen mit seiner Hysterie angesteckt. Auch von den fünfzehn verbliebenen Feingliedern lebte keiner mehr, sie hatten ebenfalls den Tod vorgezogen.

Beiami machte keine Unterschiede mehr zwischen den einzelnen Sippen.

"Wir sind alle Croislone!" hatte er zu seinen Artgenossen gesagt.

Er hatte große Pläne für die Zukunft. Nie mehr wieder sollte es eine so krasse Trennung zwischen den einzelnen Sippen geben.

Die verschiedenen Geschlechter mußten sich miteinander

vermischen, die bisher betriebene Inzucht würde bei Strafe verboten sein, damit schon die nächste Generation überlebensfähig war.

Woher hatte Beiami nur diese revolutionären Ideen?

Er hatte sich doch früher nie mit solchen Problemen beschäftigt. Und überhaupt, unter welcher ungewöhnlichen Perspektive sah er diese Probleme! Er wäre vorher nie auf die Idee gekommen, die Degenerierung seines Volkes unter dem Aspekt der strengen Sippentrennung zu sehen.

Doch er grübelte nicht weiter über den Grund seiner Veränderung. Er war dankbar dafür, daß er sie zum rechten Zeitpunkt erfahren hatte. Noch gab es eine Rettung für sein Volk.

Er stöberte mit seinen Begleitern einen Zungen-Sensiblen in einer Wiege auf. Er lag zusammengerollt da, die körperlange Zunge war um seinen Hals geschlungen und in dieser Stellung erstarrt. Offenbar hatte sich der Zungen-Sensible selbst erwürgen wollen, doch dürfte ihn im entscheidenden Moment die Kraft verlassen haben.

"Wie heißt er?" fragte Beiami.

"Bitao", antwortete ein Zungen-Sensibler.

"Bitao, wach auf", sagte Beiami einfühlend. "Es ist uns gelungen, alle Gefahren von der Großen Wiege fernzuhalten. Wir haben einen neuen Tanz kreiert, der alle bisherigen übertrifft. Dieser Tanz vermittelt völlig neue Lustgefühle. Und dann haben wir eine neue Reimform. Wer sie gebraucht, kann damit alles Fremde und Böse in die Flucht schlagen. Tanze und singe, Bibo, und du wirst alles Häßliche aus deinem Sensorium fernhalten ..."

In dieser Art sprach Beiami weiter, und er hatte Erfolg damit. Nach einiger Zeit fiel die Starre von Bitaos Zunge ab, sie wurde geschmeidig und rollte sich auf. Bitao erhob sich und kletterte unbeholfen aus der Wiege. Er war noch sehr geschwächt - und äußerst mißtrauisch und furchtsam. "Bibo, vertraue mir,..." Beiami berührte ihn an der Kehle, Bitaos Zunge schrumpfte nicht zusammen.

Das war ein erster Erfolg. Beiami setzte sich in Bewegung, die anderen Croislone gaben den Weg frei. Bitao folgte vorsichtig.

"Komm, Bibo, ich führe dich in deine Zukunft."

Beiami drehte sich nach dem Zungen-Sensiblen um. Da stellte er erschüttert fest, daß diesen plötzlich ein Krampf befiel. Seine Zunge rollte sich blitzschnell ein und verschloß ihm die Atemorgane. Wenn sich der Zungenkrampf nicht rasch wieder

löste, dann mußte er ersticken.

Beiami fragte sich verzweifelt, was er falsch gemacht hatte, wo er doch so vorsichtig zu Werke gegangen war.

Ringsum erhob sich ein entsetzliches Geschrei. Die Croislone stoben panikartig auseinander, rannten kopflos umher, schlugen blindlings aufeinander ein und steigerten sich so immer mehr in Hysterie.

"Croislone!" rief Beiami verzweifelt. Er drehte sich herum - da sah er ihn.

Der Zocke stand reglos da. In seiner glänzenden Rüstung spiegelten sich die Lichter des Ganges. Ruhig hob er die Waffe und nahm Ziel. Ein Pfeil löste sich singend, bohrte sich in den Körper eines

Grazil-Krummen ...

Beiami war zu keiner Bewegung fähig. Er konnte nichts zum Schutz seiner Artgenossen unternehmen. Obwohl er schon einmal von einem Pfeil des Zocken getroffen worden war, war er dennoch nicht gegen seinen Anblick immun. Das Entsetzen lähmte ihn.

Ein zweiter Croisloner wurde von einem singenden Pfeil zu Boden gestreckt.

Wieder hob der Zocke die Waffe. Aber er feuerte sie nicht mehr ab.

Er wirbelte herum, schoß den Pfeil in die entgegengesetzte Richtung ab. Beiami hörte ihn singend entschwinden. Dann floh der Zocke in einem Seitengang.

Beiami wollte schon aufatmen, da sah er die Fremden. Es waren zehn an der Zahl, einer sah aus wie der andere, alle waren sie gleich häßlich.

Neun von ihnen nahmen die Verfolgung des Zocken auf, einer von ihnen blieb in gebührender Distanz von Beiami entfernt stehen. Die Croisloner wälzten sich wie unter Schmerzen auf dem Boden und wandten sich ab.

"Habt keine Furcht", sagte der furchterregende Fremde. "Wir kommen in Frieden.

Und es scheint, daß wir rechtzeitig gekommen sind, um euch vor dem Armbruster zu retten. Er hat schon viele von unseren Verbündeten auf dem Gewissen. Aber eines Tages werden wir auch ihn zur Vernunft bringen."

Er deutete mit einem Arm, der borkig wie ein Baumstamm war, auf Beiami und fragte:

"Wie heißt du? Nenne den Namen in deiner Sprache, er wird mir übersetzt. Wie heißt du also?"

"Beiami", brachte der Croisloner mühsam hervor.

"Hab keine Angst, Beiami. Ich bin einer von den borkigen Zehnlingen und heiße Borkeins. Wir arbeiten mit dem Bürger von Yawn zusammen, der sich sehr darum bemüht, daß Friede herrscht. Der Bürger von Yawn bittet einige Vertreter deines Volkes zu sich, um ihnen seine Ideen unterbreiten zu können.

Werdet ihr kommen, Beiami?" "J-ja."

"Das freut mich. Wir erwarten eure Delegation vor eurem Raumschiff. Wann werdet ihr kommen?"

Beiami überlegte, wie lange er brauchen würde, um wenigstens einigen Croislonern die Scheu vor den Fremden nehmen zu können. "In zehn Festen", sagte er schließlich.

"Damit kann ich leider nichts anfangen", bedauerte Borkeins. Er holte einen Würfel hervor und stellte ihn vor Beiami auf den Boden, der vor dem kalten, mechanischen Ding einen Schritt zurückwich. Borkeins fuhr fort, "Siehst du die zehn Punkte, die über die Würfelflächen wandern? Wenn sie zu einem einzigen Punkt zusammengeschmolzen sind, dann erwarten wir euch vor eurem

Schiff. Nun leb wohl, Beiami. Es tut mir leid, daß wir euch durch unser plötzliches Auftauchen erschreckt haben."

Erschreckt! dachte Beiami. Wenn es nur das wäre. Dein Anblick hatte auf meine Croisloner dieselbe Wirkung wie der des Zocken!

Er blickte auf den Würfel zu seinen Füßen. Zwei der Punkte näherten einander beängstigend schnell, verschmolzen miteinander und kamen zum Stillstand.

Wenn die anderen Punkte mit derselben Geschwindigkeit hinstoßen würden, dann hatte er keine zweitausend Herzschläge mehr Zeit, um wenigstens einen Begleiter zu erwählen und ihn auf den schweren Gang vorzubereiten.

Aber Beiami hatte den Beschluß gefaßt, Kontakt zu den Fremden aufzunehmen. Und wenn er allein gehen mußte!

6.

Roi Danton

Was wir aus großer Höhe als "technische Anlagen" identifiziert hatten, waren in Wirklichkeit fast durchwegs Raumschiffe. Raumschiffe der unterschiedlichsten Bauart und folglich

verschiedener Herkunft. Das erkannten wir, als wir im Tiefflug über Troltungh hinwegflogen.

"..Jetzt dürfte klar sein, zu welchem Zweck die verschiedenen Oasen mit oftmals extrem voneinander abweichenden Umweltbedingungen eingerichtet wurden", sagte Lord Zwie-bus.

"Und warum?" fragte ich.

Wir flogen gerade über ein Reservat, das von vereinzelt Grünstreifen durchzogen war, aber von unzähligen, bis zu dreißig Meter hohen Monolithen beherrscht wurde. Inmitten der offenbar künstlich behauenen Langsteine stand ein technisches Monstrum, das Schneckenform hatte. Es besaß eine Seitenlänge von etwa hundert Metern und war zweifellos ebenfalls ein Raumschiff. Lebewesen waren

keine zu erkennen.

In dem angrenzenden Gebiet stand ein dreißig Meter hohes Spiralraumschiff auf den ausgeklappten Heckflossen. Luftzusammensetzung, Flora und Fauna und Geografia waren gleich wie im Schnecken-Reservat.

Galto gelang ein interessanter Schnappschuß. Er projizierte das Foto auf einen Monitor, und es zeigte ein metallverkleidetes Ding von humanoider Form, das mit einer Art Armbrust ausgerüstet war.

Es konnte sich ebenso gut um einen Roboter wie um ein Lebewesen in einem Schutzanzug handeln.

"Interessant", sagte ich abwesend, während ich die Projektion betrachtete, und wiederholte dann meine Frage an Zwiebus. "Woraus wird der Zweck dieser Oasen klar?"

"Es kann nur eine Schlußfolgerung geben", erklärte der Präbio. "In den verschiedenen Oasen leben Abgesandte von Völkern, die der Kaiserin von Therm dienen. Sie haben auf Troltungh ihre diplomatischen Vertretungen."

"Und warum nennt man Troltungh dann die Stätte der Vergessenen?" wollte Ras wissen.

Zwiebus warf ungeduldig die Arme in die Luft, sichtbar ungehalten darüber, daß wir eine so lange Leitung hatten.

"Damit wollte man uns nur irreführen. Schließlich kam uns auch ein Gerücht zu Ohren daß hier abtrünnige Kelsiren leben sollen. Aber statt Kelsiren haben wir bisher gut ein Dutzend verschiedene Zivilisationen entdeckt - zumindest deren Vertreter oder deren Raumschiffe."

"Und gelegentlich auch Bauwerke unterschiedlicher Architektur", vollendete ich den Satz. "Aber wie kannst du daraus schließen, daß diese Fremdwesen freiwillig auf Troltungh sind?"

Zwiebus schnappte nach Luft. Doch bevor er etwas sagen konnte, meldete sich Galto. "Seht euch das an!" Er stoppte die Spacc-Jet und hielt sie über einem Gebiet in der Schwebel, wo eine Gletscherzone mit einem Dschungel zusammentraf.

Vorn Gletscher her näherte sich eine Gruppe Sechsfüßler, die in dicke Pelze gehüllt waren. An der Grenze des Dschungels hatten Wesen mit Raupenkörpern Aufstellung bezogen. Sie waren nur schwer auszumachen, weil sie sich ihre Körperfarbe der Farbe der Pflanzen anpaßten. Sie verrieten sich lediglich durch die Helme, die ihre kugeligen Köpfe schützten.

Jetzt stürzten die Raupen aus dem Dschungel. Die Sechsfüßler erhoben sich auf das hintere Beinpaar und rannten den Raupen mit wiegenden Körpern entgegen, mit den Mittel- und vorderen Extremitäten dabei wild rudelnd.

"Beide Parteien sind bewaffnet. Ein Kampf scheint unvermeidlich zu sein", sagte Ras atemlos.

Ich warf Zwiebus einen provozierenden Blick zu. Er wich mir aus und gab einen abfälligen Laut von sich.

Ich wandte mich wieder dem Monitor zu. Die beiden Parteien hatten einander erreicht und droschen wild aufeinander ein.

"Sollen wir nicht schlichtend eingreifen?" schlug Galto vor. "Vielleicht schaffen wir uns Freunde und erfahren, was hier eigentlich gespielt wird."

"Besser nicht", meinte Ras. "Wer weiß, vielleicht würden wir gegen ein Tabu verstoßen - oder gar die Ökologie von Troltungh stören." Ich gab ihm recht. Plötzlich teilte sich das Unterholz des Dschungels, und zehn schrecklich anzusehende Echsenwesen stürmten heraus. Sie stürzten sich auf die Kämpfenden und versuchten, sie voneinander zu trennen.

Dabei deuteten sie immer wieder aufgeregt in die Höhe. Das schien zu wirken. Die Kämpfenden trennten sich, keiner hatte den Tod gefunden, und sie starrten zu unserer Space-Jet hinauf. Zwischendurch schienen sie Kriegsrat zu halten. Nach einer Weile gingen sie jeder ihrer Wege. Die Raupenwesen kehrten in den

Dschungel zurück, die Bepelzten trotteten auf allen sechsen den Gletschern entgegen.

Nur die zehn gefährlich anzusehenden Echsenwesen starrten weiterhin zu uns herauf.

"Du kannst wieder Fahrt aufnehmen, Galto", meinte Ras. "Am Ende hypnotisieren uns die Echsen noch." Er wandte sich Zwiebus zu. "Was hältst du nun von deiner Theorie, daß auf Troltungh die Botschafter der von der Duuhrt beherrschten Völkern leben?"

"Jeder kann sich mal irren", sagte Zwiebus. "Es scheint wirklich eher so zu sein, daß es sich um Wesen handelt, die gegen ihren Willen festgehalten werden." "Das wirft natürlich noch mehr

Fragen auf", sagte ich. "Weder die Echsen, noch die Raupen und die Sechsfüßler sind Verbündete der Duuhrt. Das geht daraus hervor, daß sie keine Kristalle am Leibe tragen, wie die Choolks und die Kelsiren. Was also haben sie auf Drackrioeh zu suchen? Warum werden Vertreter von raumfahrenden Völkern, die sich auch in ihren Lebensgewohnheiten extrem voneinander unterscheiden, auf engstem

Raum zusammengepfercht?"

"Möglicherweise zu Studienzwecken", räumte Ras ein. "Die Duuhrt könnte die Verhaltensweise der Fremdwesen erforschen wollen."

"Das auf jeden Fall", stimmte ich zu. "Aber was erhofft sie sich davon?"

"Darauf kann uns nur der COMP Antwort geben", sagte Lord Zwiebus. "Er ist der Beobachter der Duuhrt und hat einen direkten Draht zu ihr. Fragen wir ihn einfach, was hier gespielt wird."

"Das ist eine ausgezeichnete Idee", pflichtete Ras bei.

"Dann nichts wie hin!" sagte ich.

"Aye, aye!" rief Galto und nahm Kurs zur Mitte des Kontinents, wo ein Kristallarm der Kaiserin aus dem Orbitnetzwerk bis zur Oberfläche herabragte.

Wir wurden nicht daran gehindert, die Space-Jet in der Nähe des COMPs zu landen, der sich inmitten einer kreisförmigen Ebene mit einem Halbmesser von drei Kilometern befand. Der Boden war völlig plan und schien als Landeplatz für Raumschiffe gedacht. Verschiedene Eindrücke auf dem natürlich gewachsenen Untergrund bestätigten das.

Weit und breit war kein Lebewesen zu sehen.

Wir verließen die Space-Jet und näherten uns dem COMP in einer Linie, Galto hatte für alle Fälle die Fernsteuerung mitgenommen. Auf Kampfanzüge hatten wir verzichtet, um nicht vielleicht bei Fremdwesen, die uns aus der Ferne beobachteten, den Eindruck zu erwecken, daß wir kriegerisch seien.

"Übernimm du das Gespräch", bat Ras mich.

Ich nahm in entsprechender Entfernung von dem Kristallgebilde Aufstellung, so daß ich es in seiner ganzen Größe von dreißig Metern überblicken konnte.

"COMP, wir haben einige Fragen an dich", sagte ich zur Einleitung. "Wirst du sie uns beantworten?"

"Fragt", kam die Antwort.

"Gibt es auf Troltungh Kelsiren?" stellte ich meine erste Frage.

"Nein."

"Hier leben also nur Fremdvölker. Wieviele Spezies - oder Völker - sind auf Troltungh untergebracht?"

"Im Augenblick leben die Vertreter von sechsundzwanzig verschiedenen raumfahrenden Völkern auf Troltungh", antwortete der COMP. "Kosmobiologisch gesehen, sind es eigentlich nur fünfundzwanzig, doch für die Duuhrt sind es sechsundzwanzig."

"Es sind nur Vertreter raumfahrender Völker auf Troltungh", stellte ich fest.

"Wie fanden sie den Weg nach Drackrioch?"

"Sie folgten den Rufen der Kelsiren."

"Warum haben die Kelsiren sie hergelockt?"

"Das geschah zum Schutz der Kaiserin von Therrn. Die Duuhrt hat viele Feinde.

Wenn Raumfahrer aus unbekannten Sternenräumen in ihr Hoheitsgebiet eindringen, muß sie sie auf ihre Gesinnung hin überprüfen."

Das leuchtete mir ein. Aber dennoch wollte ich mich mit dieser Antwort nicht zufriedengeben.

"Und andere Gründe als ihren Selbstschutz hat die Duuhrt nicht, die Raumfahrer auf Troltungh festzuhalten? Wie lange benötigt sie, um herauszufinden, ob ihr Fremde feindlich gesinnt sind oder nicht?"

"Das ist verschieden, es gibt keine Norm."

"Warum wird Troltungh die Stätte der Vergessenen genannt? Etwa weil die Duuhrt nicht daran denkt, gefangene Wesen wieder freizulassen?"

"Die Duuhrt ist nicht an Gefangenen interessiert. Im Gegenteil, sie ist froh, gestrandete Raumfahrer baldigst wieder von Drackrioch starten lassen zu können."

"Und welche Kriterien sind für eine Freilassung maßgebend?"

"Es hängt von der inneren Bereitschaft zur Zusammenarbeit der jeweiligen Fremdwesen ab. Das ist das einzige Kriterium."

"Demnach werden Wesen, die sich der Duuhrt nicht unterwerfen wollen, solange gefangengehalten, bis sie einsichtig geworden sind?"

Zum erstenmal gab der COMP eine ablehnende Antwort,

"Diese Fragestellung ist unzulässig. Die Duuhrt ist überhaupt der Meinung, daß alle bisher gestellten Fragen an den eigentlichen Problemen vorbeigehen. Ihr solltet euch nicht mit der Theorie, sondern mit der Realität von Troltungh beschäftigen."

Ich sah ein, daß mir der COMP keine weiteren Hintergrundinformationen mehr geben würde. Warum

sollte die Kaiserin von Therm auch plötzlich ihre Karten aufdecken, wenn sie sie bisher so ängstlich verdeckt hatte?

"Also gut, ich werde mein Interesse auf gegenständlichere Probleme konzentrieren", schränkte ich ein. "Warum wurden wir nach Troltungh geholt?"

"Ihr kamt aus eigenem Antrieb hierher, doch es sei gesagt, daß dies im Interesse der Duuhr ist. Die Kaiserin will, daß ihr einige Zeit hier lebt. Ihr habt völlige Handlungsfreiheit, doch könnt ihr mit keiner Unterstützung rechnen, die über Informationen über die hier lebenden Wesen hinausgehen. Es liegt an euch, einen Platz in der Lebensgemeinschaft von Troltungh zu finden."

"Wir haben beobachtet, wie sich die verschiedenen Völker bekämpfen. Da klingt es wie ein Hohn, wenn von einer Gemeinschaft gesprochen wird. Wenn die Duuhr von uns erwartet, daß wir bei Kämpfen jeder gegen jeden mitmachen, dann spekuliert sie falsch."

Mir schossen die verrücktesten Gedanken durch den Kopf.

War Troltungh vielleicht eine Arena, in der Fremdwesen aufeinandergehetzt wurden? Entweder zur Erbauung der Kelsiren, oder damit die Choolks Kampferfahrung sammeln und neue Strategien entwickeln konnten? Oder wollte die Kaiserin von Therm überhaupt die Kampfkraft von Fremdwesen prüfen, um die Stärksten in ihre Mächtigkeitsballung aufzunehmen?

Troltungh konnte auch eine xenologische Forschungsstation sein - dann waren die hier stationierten Raumfahrer, uns eingeschlossen, lediglich Versuchskaninchen.

"Die Duuhr setzt große Hoffnungen in die Menschen", drang die Stimme des COMPs in meine Gedanken. "Euch wurde ein eigenes Reservat zugeteilt, das ihr ganz nach eurem eigenen Ermessen verwalten könnt. Besteigt eure Space-Jet, ihr werdet an euer Ziel geleitet. Ihr seid jederzeit hier in der neutralen Zone willkommen, um euch über die hier ansässigen Völker und deren Zivilisation zu informieren."

Darüberhinaus bekommt ihr jedoch keine Informationen! Diese Aussage blieb unausgesprochen, doch war sie deutlich spürbar.

Ich wollte mich schon grollend abwenden, da fiel mir noch etwas ein.

"Wie sollen wir uns mit den vielen Fremdwesen verständigen?" fragte ich den COMP.

"Wenn ihr meint, daß eine sprachliche Verständigung notwendig ist, dann laßt einen eurer Translatoren hier zurück. Wenn ihr ihn abholt, dann ist er mit allen auf Troltungh gebräuchlichen Idiomen gespeichert."

Wir kamen der Aufforderung nach, dann zogen wir uns in die Space-Jet zurück.

Galto startete, danach hatte er nichts mehr zu tun - der offenbar

fernprogrammierte Autopilot übernahm und brachte uns in das zugewiesene Reservat.

Es war ein Stück Natur, das sich ebenso gut auf der Erde hätte befinden können, wenngleich es sich bei der Flora nicht um terranische Gräser, Bäume und Sträucher handelte.

Kaum war die Space-Jet gelandet, da fiel der Antrieb aus. Galto konnte sie nicht wieder starten. Wir saßen fest.

7.

RasTschubai:

Das Tal war fünf Kilometer lang und wurde von einem kleinen Fluß durchzogen, der an der einen Grenze unseres Reservats in der Gletscherregion entsprang und am anderen Ende in einer Felslandschaft versickerte.

Das Tal wurde auf beiden Seiten von Hügeln umsäumt. Im Osten grenzte daran die Vulkanlandschaft, die wir bereits beim Anflug an Troltungh ausgemacht hatten, im Westen lag ein Dschungelreservat

"Ein schönes Plätzchen hat man uns da zugewiesen", meinte Zwiebus und schwang seine Kombi-Keule. "Vielleicht gibt es irgendwo Raubkatzen, dann können wir uns in Felle kleiden. Das wäre sehr zünftig, und irgendwann müssen wir uns mit dem archaischen Leben in der Wildnis abfinden."

Er schlug mit der Keule nach einer Mücke, die ihn umschwirrte.

"Mach dir nur keine Hoffnungen, Zwiebus", ließ sich Galto aus dem Ausstieg der Space-Jet vernehmen. "Bei meinem Fingerspitzengefühl werde ich die Space-Jet bald wieder flottkriegen."

"Wie sieht es aus?" fragte Roi.

"Alle Schiffsfunktionen sind intakt - bis auf den Antrieb", antwortete Galto.

"Wenn ich erst entdeckt habe, auf welche Weise er blockiert wird, finde ich bestimmt eine Lösung des Problems. Gebt mir nur etwas Zeit."

"So viel du willst", erwiderte Roi. "Und du bekommst Zwiebus als Gehilfen. Ras und ich werden inzwischen die Umgebung erkunden."

"Was soll ich mit einem Neandertaler!" rief Galto mit gespielter Empörung.

"Pseudo", korrigierte Zwiebus grinsend.

"Ich bin ebenso ein Pseu-doneandertaler, wie du ein Pseudo-posbi bist, falls du verstehst, was ich meine."

"Wohin?" fragte ich Roi und stellte den körperlichen Kontakt her. Wir trugen nur leichte Kombinationen und waren mit Lähmstrahlern und Kombi-Armbandgeräten ausgerüstet. Mehr benötigten wir bei unserer Expedition nicht-, denn wir wollten uns auf keinen Handel einlassen.

"Zuerst einmal zum COMP."

Ich teleportierte mit ihm. Wir kamen gerade zum richtigen Zeitpunkt.

Ein birnenförmiges Geschöpf, dessen spitzer Schädel halslos auf dem Rumpf verschmolz, und das in Höhe des nicht vorhandenen Halses ein Dutzend Arme rund um den Körper hatte, machte sich gerade daran, den Translator zu stehlen, den wir beim COMP zurückgelassen hatten.

Auf uns aufmerksam geworden, wollte es auf seinem Dutzend Spinnenbeinen fliehen.

Roi verstellte ihm jedoch den Weg und bekam es an einem Arm zu fassen.

Ich holte den Translator. Das Wesen schrie wie am Spieß. Ich betätigte den Regler des Translators, bis er das Kauderwelsch des Fremden übersetzte: "...sollt mich loslassen. Es ist ein grobes Vergehen, in der neutralen Zone Gewalt anzuwenden oder gegen die guten Sitten zu verstoßen"

"Und wie steht es mit Diebstahl?" fragte ich. "Aber wie du willst, springen wir zusammen aus der neutralen Zone."

Ich teleportierte mit Roi und dem Fremden zu dem Grüngürtel außerhalb der neutralen Zone. Der Zufall wollte, daß wir inmitten der Artgenossen des Fremden materialisierten. Sie gaben entsetzt Fersengeld.

"Ah, deine Freunde haben wohl Schmiere gestanden", meinte Roi schmunzelnd und hielt das Birnenwesen fest, als es verzweifelte Anstrengungen machte, seinen Artgenossen zu folgen. "Hiergeblieben. Bevor wir dich freilassen, wollen wir einige Informationen. Wie heißt du, und welchem Volk gehörst du an?"

"Memon ... Wassen", übersetzte der Translator die Laute, die aus dem knospenförmigen Mund des Fremden kamen.

"Ich habe ganz legal gehandelt. Jedes Wesen hat auf Troltungh das Recht, nach seinen eigenen Gesetzen zu leben.

Niemand braucht sich an andere anzupassen. Und wir Wassen sind nun mal zum Stehlen geboren. Bei all meinen Armen! wie oft muß ich das denn noch erklären, daß wir einfach alles mitgehen lassen, was nicht niet- und nagelfest ist."

"Wie lange ist dein Volk hier schon gefangen, Memon?" fragte Roi.

"Gefangen?" Der Wasse scheuerte seine Arme gegeneinander und erzeugte so ein Geräusch, als ob man mit Schmiergelpapier über Glas reibe. "Ich wurde hier geboren. Was weiß ich, wann mein Volk nach hier emigrierte. Ist mir auch egal.

Mir gefällt es hier, und ich lasse mir von euch den Spaß nicht verderben. Wer seid ihr überhaupt?" Roi ließ Memon los. "Wir sind gerade erst angekommen. Wir wurden von den Gesängen der Kelsiren angelockt.

Wir kamen gegen die verheißungsvollen Lockrufe einfach nicht an und glaubten den Versprechungen, in ein Paradies geführt zu werden. Die Ernüchterung kam, als wir uns auf Troltungh wiederfanden", erzählte Roi.

"Das deckt sich mit dem, was andere berichten, die erst in jüngster Zeit hergekommen sind", erwiderte Memon verständnisvoll, dabei fuchtelte er mit seinem Dutzend Arme herum, daß einem davon ganz schwindelig wurde. "Alle haben geglaubt, sie bekommen eine Welt für sich allein, und die meisten werden sich

nie mit ihrem Schicksal abfinden können. Am wenigsten jene Verrückten - regelrechte Ausgeburten an Scheußlichkeit, gegen die ihr wahre Prachtexemplare seid -, die sich lange nicht aus ihrem Raumschiff trauten und hysterische Anfälle bekamen, wenn sie einen Fremden nur aus der Ferne sahen. Ich hab mich mal in ihr Schiff geschlichen und wollte einen von ihnen beklauen.

Aber noch bevor ich ihn berührte, fiel er in Ohnmacht, und da hab ich ihm seinen Plunder gelassen. Ihr werdet die Croisloner schon noch kennenlernen, völlig humorlose Burschen. Aber zusammen mit ihnen ist noch ein Raumschiff gekommen.

Das des Zocken. Der ist auf eine ganz andere Art humorlos, versteht überhaupt keinen Spaß, schießt auf alles, was ihm zu nahe kommt.

Vor ihm haben selbst die Murrer Respekt, und dem Bürger von Yawn liegt er schwer im Magen .. . Einen Tip will ich euch geben: Wenn ihr Komplexe habt, wendet euch an den Bürger von Yawn.

Ein guter Diplomat, konnte sogar den Croislonern Selbstsicherheit einimpfen. So jetzt muß ich aber machen, daß ich zu meinen Freunden komme. Hoffentlich sieht man sich wieder, wenn ihr was von Wert bei euch tragt. Wiedersehen!"

Und schon war er im Dickicht verschwunden.

"Mein Armbandgerät!" rief Roi erschrocken aus.

Ich teleportierte augenblicklich und materialisierte vor dem zweifellos perplexen Memon. Er warf sich fluchend zu Boden und verdeckte seinen Birnenkörper mit sämtlichen Armen und Beinen. Dabei hielt er mir mit den fadenförmigen Fingern der einen Hand Rois Armbandgerät hin.

"Wenn das so weitergeht, verliere ich noch den Spaß am Klauen", sagte er vergrämt.

Ich kehrte zu Roi zurück.

"Viel ist nicht damit anzufangen, was wir von dem Wassen hörten", meinte Roi, während er das Kombigerät anlegte. "Nehmen wir mal die Vulkanlandschaft östlich von unserem Reservat unter die Lupe."

Wir nannten sie Vulcanier, bis wir ihren wirklichen Namen erfuhren: Tauteker.

Als wir inmitten der Landschaft aus erkalteter Lava materialisierten, umgeben von Geysiren und Felsspalten, aus denen Schwefeldämpfe stiegen, dachten wir zuerst, dieses Reservat sei unbewohnt.

Die vereinzelt herumstehenden Stalagmiten beachteten wir nicht.

Die Atmosphäre war zwar sauerstoffgesättigt, doch enthielt sie eine nicht genau festzustellende Menge von Giftgasen, die an die Gefahrensgrenze für Menschen heranreichte.

"Lange können wir ohne Sauerstoffgerät nicht hierbleiben", meinte ich.

"Wir brauchen überhaupt nicht hierzubleiben", erklärte Roi mit einem Rundblick.

"Hier gibt es keine Lebewesen."

Er hatte es kaum gesagt, da kam Leben in unsere Umgebung. Was wir für Stalagmiten gehalten hatten, entpuppte sich als ein Rudel von Lebewesen, die wie aus Stein gehauen schienen und die die Fähigkeit der fast vollkommenen Anpassungsfähigkeit besaßen. Sie stürmten auf kurzen Säulenbeinen heran. Ihr Kriegsruf hallte wie Donner. Der Boden erbebt unter ihrem Schritt.

Wir zögerten nicht, die Lähmstrahler einzusetzen. Ich war jedoch mehr als skeptisch, was ihre Wirksamkeit anbelangte. Deshalb verblüffte es mich, daß die Vulcanier schon bei der kleinsten Dosierung Wirkung auf die Paralysestrahlen zeigten. Sie kippten reihenweise um, blieben bewegungsunfähig liegen, konnten

aber sprechen und hören und zweifellos ihre anderen Sinnesorgane ebenfalls gebrauchen.

"Wir ergeben uns!" riefen sie. "Wir sind in eurer Hand, stellt eure Bedingungen."

Roi ging mit dem Translator in der Hand auf einen am Boden liegenden Vulcanier zu und fragte:

"Kannst du dich für längere Zeit außerhalb deines Reservats aufhalten?"

"Solange ich will."

"Dann bist du unser Gefangener."

Roi gab mir einen Wink, und ich teleportierte zusammen mit ihm und unserem Gefangenen zur Grenze der Nachbaroase, dem Gletschergebiet, wo Temperaturen um den Nullpunkt herrschten und die Atmosphäre würzig und ungiftig war.

Der Bewohner der Vulkanlandschaft begann am ganzen Leib zu zittern, dann veränderte sich die Struktur seiner Haut und schien sich an die neuen Gegebenheiten anzupassen.

"Ihr seid die Neuen", stellte er fest. Er nannte uns den Namen seines Volkes und seinen eigenen: Voccul.

Roi tischte ihm dieselbe Geschichte wie dem diebischen Wassen auf.

"Ihr werdet euch mit eurem Schicksal abfinden müssen", meinte Voccul dann. "Es gibt nur wenige, die es geschafft haben, von hier wieder fortzukommen. Eine Flucht schlägt euch aus dem Kopf. Ich weiß nicht, auf welcher Entwicklungsstufe ihr steht, aber wir Tauteker gehören nicht gerade zu den Primitiven.

Doch was wir auch versucht haben, aus diesem Gefängnis konnten wir nicht ausbrechen. Nun versuchen wir es anders herum."

"Was versucht ihr?" fragte ich. Voccul blickte mich durchdringend aus seinen glänzenden Augen an, dann verdeckte er sich mit seinen derben Klappen.

"Ihr könnt mich nicht aushorchen", sagte er fest. "Wer weiß, vielleicht wurdet ihr bereits von einer der anderen Parteien angeworben und wollt nur spionieren."

"Es herrscht auf Troltungh wohl ein harter Konkurrenzkampf?" meinte Roi.

"Das kann man wohl sagen", pflichtete Voccul bei. Er deutete mit seinem klotzigen Kopf in Richtung Gletscher. "Da drüben hausen die Eiskriecher. Die Eiszone breitet sich ständig nach

allen Richtungen aus. Wir führen erbitterte Kämpfe gegen sie, bei denen wir meistens Sieger bleiben. Aber was nützt es uns?

Das Eis wandert weiter und drängt uns zurück."

"Haben diese - Eiskriecher eine Methode gefunden, um das Klima zu regulieren?" fragte ich interessiert,

"Das auch. Aber sie sind wahre Kriecher und verstehen es, sich beim COMP beliebt zu machen. Der COMP läßt die Gletscher wachsen und vergrößert so ihr Einflußgebiet. Die Eiskriecher sind schon länger hier als wir. Und im Vertrauen, ich ersehe daraus, daß der COMP ihr Reservat ständig vergrößert, eher ein Anzeichen dafür, daß sie noch lange nicht freigelassen werden. Vielleicht bleiben sie für ewig hier."

"Was machen die Gletscherbewohner denn falsch?" fragte Roi. "Ich meine, gibt es ein Rezept, um dem COMP klarzumachen, daß man die Freiheit verdient hat?"

"Es gibt kein sicheres Rezept, das wollte ich damit ausdrücken", antwortete der Tauteker. "Da gab es zum Beispiel die Kreker. Wir bildeten uns ein, daß sie aus demselben Stein waren wie wir.

Sie bewohnten bis knapp vor eurer Ankunft das Steinfeld südlich eures Reservats. Wir verstanden uns blendend mit ihnen, wenngleich sie auf einer etwas niedrigeren Entwicklungsstufe standen wie wir.

Und... sie hatten gewissermaßen dieselben Interessen wie wir, ja, vielleicht waren sie sogar rebellischer. Ich bin mir da jedoch nicht mehr so sicher.

Kann sein, daß sie etwas vor uns geheimhielten, irgend etwas unternahmen, was schließlich zum Erfolg führte. Sie wurden jedenfalls freigelassen."

"Wie ging das vor sich?" fragte Roi interessiert.

"Ich habe schon fünf verschiedene Volksgruppen Abschied nehmen sehen. Der Vorgang ist immer derselbe. Die Auserwählten werden zum COMP gerufen. Dann werden sie in ihrem Reservat hermetisch abgeriegelt. Niemand kann zu ihnen vordringen. Dann tauchen Schiffe der Choolks auf und geben ihnen das Geleit in

den Weltraum. Fort sind sie, auf Nimmerwiedersehen. So einfach ist das."

Einer plötzlichen Eingebung zufolge, fragte ich:

"Hat noch nie einer aus einem anderen Volk versucht, sich auf ein Raumschiff von Auserwählten zu schmuggeln?" "Wie kommst du darauf?" "Es ist also schon geschehen!" stellte ich fest. "Was weißt du darüber, Voccul?"

Der Tauteker überlegte, dann sagte er:

"Ihr seid intelligenter als ich dachte. Was haltet ihr davon, mit uns zusammenzuarbeiten? Das könnte für alle Beteiligten von Vorteil sein."

"Das wäre zu überlegen", sagte Roi nachdenklich. "Man müßte einmal darüber reden, was ihr von uns erwartet."

"Zur gegebenen Zeit", sagte Voccul ausweichend. "Wir werden uns bei euch melden.

Oder nehmt Verbindung zum Bürger von Yawn auf."

"Und welchem Volk gehörte der blinde Passagier an, von dem wir vorhin sprachen?"

"Es war einer von den amphibischen Shankchen", antwortete Voccul bereitwillig, "die primitive Wasserdämme bauen, anstatt die Vorzüge ihres Raumschiffs zu genießen. Mehr verrate ich nicht... Achtung! Eiskriecher!"

Vocculs Paralyse war nicht mehr wirksam - oder er konnte sie im Moment höchster Erregung überwinden. Er kam auf seine Säulenbeine zu stehen. In seinem Körper taten sich Muskelöffnungen auf, aus denen schrille Pfiffe gellten.

Zweifellos alarmierte er damit seine Artgenossen.

"Diese Kriecher machen schon wieder Gebietsansprüche geltend!" schrie er.

Ich blickte zur Gletscherregion hinüber. Dort war eine Abordnung von Sechsfüßern aufgetaucht, wie wir sie schon während des Fluges mit der Space-Jet im Kampf gegen die Dschungelbewohner gesehen hatten.

In etwa hundert Meter Entfernung blieben sie stehen und bauten ein technisches Gerät auf.

"Diese Kriecher wollen unser Land vereisen", erklärte Voccul außer sich vor Wut.

"Aber wir werden es ihnen zeigen!"

Es dauerte nicht lange, da wehte aus der Gletscherregion ein eiskalter Wind herüber. Eine dampfende Geysirfontäne wurde in Sekundenschnelle zu einer Eissäule.

Einige Tauteker kamen Voccul zu

Hilfe und stürmten gegen die Gletscherbewohner. Sie setzten gegen die Sechsfüßer Flammenwerfer ein, die jedoch gegen die heranstürmende Kältewoge nichts ausrichteten. Die Flammen wurden erstickt. Zwei Tauteker erstarrten zu Eissäulen.

Ich teleportierte zu ihnen und sprang mit ihnen zurück ins Vulkangebiet. Voccul und die anderen zogen sich ebenfalls zurück.

"Dank für deine Hilfe", sagte Voccul zu mir. "Ich bin euch einen Gefallen schuldig. Werdet ihr uns auch weiterhin im Kampf gegen die Eiskriecher unterstützen?"

"Tut mir leid, Voccul", antwortete Roi. "Wir wollen versuchen, eine friedliche und für alle Gefangenen befriedigende Lösung zu finden. Springen wir, Ras!"

"Aber ...", versuchte Voccul einzuwenden.

Ich konzentrierte mich auf einen der Dämme in dem großen See und teleportierte mit Roi dorthin.

Als wir festen Boden unter den Füßen hatten, meinte ich:

"Wir hätten uns anhören sollen, was Voccul noch zu sagen hatte."

"Mich interessieren im Augenblick die Shankchen mehr", sagte Roi. "Hoffentlich haben sie keine Scheu und zeigen sich uns, damit wir nicht ins Innere des Dammes klettern müssen."

"Darauf wäre ich auch nicht gerade scharf", sagte ich.

Die Öffnungen in dem Damm wären auch nicht groß genug gewesen, um einen ausgewachsenen Mann durchzulassen. Ich schritt am Damm entlang und versuchte, mit den Augen die Finsternis hinter den Löchern zu durchdringen. Einmal war mir,

als sähe ich eine Bewegung, doch ich konnte mich auch getäuscht haben.

Der Damm zog sich als Ring um jene Insel, auf der wir von der Space-Jet aus das panzerähnliche Gefährt gesehen hatten.

Jetzt war ich sicher, daß es sich um das Raumschiff der Shankchen handelte. Mir war, als starrten mich durch das Dickicht große, starre Fischaugen an.

"Vielleicht haben wir auf der Insel mehr Glück", sagte Roi, als könne er meine Gedanken erraten.

Wir teleportierten hin, und zwar materialisierte ich dicht am Ufer. Sofort erhob sich rund um uns ein schrilles Gezeter. Es dauerte jedoch eine Weile, bis wir den Translator auf die Sprache der Shankchen eingestellt hatten und verstehen konnten, was sie riefen.

"Krechen! Krechen! Krechen soll das ausmachen! Verflucht sei der Bürger von Yawn! Er schickt uns immer wieder Fremde! Ihm verdanken wir es, daß wir dauernd belästigt werden."

Metergroße, biberähnliche Wesen mit grau geschecktem Pelz stoben nach allen Richtungen auseinander. Sie hatten

halbmeterlange Surfbretter unter die Arme geklemmt, sie trugen bunte Trikots aus Pflanzenfasern, aus denen Blütenknospen sprossen.

Ihre Köpfe waren rund und im Verhältnis zum Körper zu groß, ihre Gesichter bestanden fast zur Gänze aus männerfaustgroßen Telleräugen - sie hatten drei Stück davon, in Dreiecksform angeordnet.

"Krechen! Krechen muß sie verjagen."

Sie sprangen plumpsend ins Wasser und tauchten unter.

"Da ist nichts zu machen", seufzte Roi, "Sehen wir uns mal das Raumschiff an."

Wir setzten uns in Bewegung, kamen aber nicht weit.

Plötzlich verstellte uns ein Shankche den Weg.

"Ich bin Krechen", sagte er mit keifender Stimme und starrte herausfordernd zu uns hinauf. "Was seid ihr für Klötze! Könnt ihr nicht achtgeben? Ihr zertretet alle unsere Pflanzenkulturen."

Roi sagte seinen Spruch auf: daß wir erst vor kurzem auf Troltungh eingetroffen waren und nun so eine Art Goodwül-Tour zu allen Reservaten unternahmen.

Seltsamerweise schien das Krechen zu versöhnen.

"Hm, ach so, ja. Dachte schon, der Bürger von Yawn hätte euch geschickt. Diese aufdringliche ... Qualle." Das Zögern des Translators führte ich darauf zurück, daß er nach einem terranischen Gegenstück zu der Tierform suchte, mit der Krechen den Bürger von Yawn verglich.

Krechen redete munter drauf los.

"Ihr werdet ihn schon noch kennenlernen. Sagt ihm, daß wir Shankchen an keiner Kooperation interessiert sind. Wir fühlen uns hier wohl und denken nicht daran fortzugehen. Aber wir wären froh,

wenn er endlich sein Ziel erreichte und verschwinden würde. Dann hätten wir wenigstens den See für uns allein. Er ist ein unverbesserlicher Weltverbesserer, ein Gleichmacher, erreicht damit aber nur das Gegenteil - ich meine als Weltverbesserer. Als Gleichmacher hat er mehr Erfolg. Das merkt ihr an uns - eigentlich an mir. Meinem Volk habe ich den Umgang mit Fremden verboten. Ich bin der Häuptling."

"Wie meinst du das, Krechen, mit dem Gleichmachen?" fragte ich, als er eine Atempause einlegte.

"So wie ich es sage. Der Bürger von Yawn will allen Gruppen die Eigenständigkeit nehmen, sie sollen ihre Sitten und Gebräuche aufgeben und sich in die Lebensgemeinschaft einordnen. An uns hat er ein großes Verbrechen begangen. Hör mich nur an, wie ich spreche. Unterhalte dich mit anderen, meinerwegen mit den Tautekern oder den Wassern, sie reden genauso. Das hat der Bürger von Yawn erreicht. Wenn wir uns anpassen, werden wir frei, sagte er - auch wenn er so scheinheilig tut, als wolle er die Gebote des COMPs befolgen. Er ist ein scheinheiliger Intrigant, der nur das Ziel verfolgt, von Troltungh fortzukommen. Solange wir Shankchen das auch wollten, fielen wir auf ihn herein. Aber das ist vorbei. Wir werden wieder wir selbst."

"Warum wollt ihr von Troltungh nicht mehr fort?" fragte Roi.

"Nicht um diesen Preis!"

"Um welchen Preis?"

Krechen schwieg eine Weile.

"Warum soll ich es euch nicht verraten", meinte er schließlich. "Es ist ein offenes Geheimnis. Ihr sollt es erfahren, aber nur, wenn ihr versprecht, uns nie wieder zu stören. Haltet ihr das Versprechen nicht, dann könnt ihr was ... Ich drücke mich schon wieder so dumm aus. Also, was ist?"

"Du hast unser Wort, daß wir euch nicht mehr stören werden", versprach Roi.

"Es ist schon eine Weile her", erzählte Krechen. "Damals machte unser Volk noch bei der Verschwörung des Bürgers von Yawn mit. Es war unsere Sturm - und Drangzeit. Wir wollten fort von hier, zurück in unsere Heimat. Aber während andere Volksgruppen von Choolk-Eskorten abgeholt wurden und in ihre Heimat zurückfliegen durften, saßen wir hier fest.

Da faßte ich den Entschluß, mich in ein Schiff von Auserwählten zu schmuggeln.

Es war das Schiff der Cruyuler. Ich hatte mich bei den geheimen Treffen beim Bürger von Yawn mit ihnen angefreundet. Ich dachte, daß sie meine Lage verstehen würden und mich sicher auf meiner Heimatwelt absetzen, wenn wir erst von hier fort waren. Ich weihte sie nicht in meinen Plan ein, sondern schmuggelte mich von allen unbemerkt an Bord ihres Schiffes und hielt mich versteckt.

Erst als ich sicher war, daß wir uns im Weltraum befanden, gab ich mich zu erkennen.

Doch als ich den Cruyulern gegenüberstand, erlitt ich einen Schock. Jeder von ihnen trug einen Kristall, der vom COMP hätte stammen können.

Und sie sagten, daß die Choolk-Schiffe in ihrer Begleitung mit solchen Kristallen vollbeladen wären, und es seien genügend, so daß jeder Cruyuler einen davon abbekommen könne. Sie wären jetzt treue Diener einer Kaiserin, und sie könnten mich nicht zu meiner Heimat bringen, denn das wäre Verrat, und ich solle geduldig darauf warten, bis auch für die Shankchen die große Stunde schlug.

Die Choolks brachten mich ins Reservat zurück. Ich habe mein Volk über meine Erfahrungen aufgeklärt, und alle sind mit mir der Meinung, daß wir lieber hierbleiben, als irgend jemandes Diener zu werden. Der Weg in die Freiheit - in eine sehr zweifelhafte Freiheit-führt über die Kristalle. Der Bürger von Yawn glaubt, daß es noch andere Mittel und Wege gibt. Doch er jagt einem Traum nach.

Wir Shankchen wollen nichts davon wissen. Mehr gibt es dazu nicht zu sagen."

"Danke, Krechen, du hast uns sehr geholfen", sagte Roi.

Ohne ein weiteres Wort wandte sich das Pelzwesen ab, brach durch das Dickicht und sprang ins Wasser.

"Das hätte uns längst schon klarwerden können", sagte Roi und starrte vor sich ins Leere. "Es liegt auf der Hand, daß die Kaiserin nur jene wieder von Troltungh fortläßt, die sie für geeignet hält, in ihre Mächtigkeitsballung aufgenommen zu werden. Nur Volksgruppen, die zu Trägern von Kristallen werden, kann sie vertrauen."

"Ich nickte.

"Eigentlich logisch, daß sie jene, die sie als ungeeignet befindet, gefangenhalten muß. Andernfalls wäre zu befürchten, daß sie in die Gewalt einer anderen Superintelligenz geraten - in erster Linie wohl BARDIOC - und Informationen weitergeben. Dieses Risiko darf die Duuhr nicht eingehen."

"Wie sie wohl uns einstuft?" sinnierte Roi. "Ob sie uns auf Troltungh auch auf die Verwendbarkeit als Kristallträger testet? Dieser Gedanke behagt mir nicht."

"Warum?" fragte ich provozierend. "Perry ist bereits ein Kristallträger. Deshalb ist er der Duuhrt auch nicht auf Gedeih und Verderben ausgeliefert. Im Gegenteil, meiner Meinung nach bringt das nur Vorteile für ihn."

"Ich würde es auch als Ehre empfinden, einen Kristall zu tragen", erwiderte Roi.

"Aber wenn allen an Bord der SOL Kristalle aufgezwungen würden, dann wäre das eine Versklavung, auch wenn man der Duuhrt keine unlauteren Absichten unterschieben wollte. Aber Gelegenheit macht Diebe, wie mir schon Bully sagte, als ich noch ein kleiner Junge war."

Er sprach damit meine eigenen Gedanken aus. Krecken hatte die Gefahr für seine Shankchen deutlich erkannt. So leicht wie Krecken konnten wir es uns allerdings nicht machen, denn unser Ziel war es, so rasch wie möglich zur Erde zu kommen.

Die Koordinaten hatten wir bereits, nun brauchten wir nur noch die Starterlaubnis der Kaiserin von Therm.

"Was unternehmen wir als nächstes?" fragte ich. "Über den Bürger von Yawn haben wir schon soviel gehört, daß es angebracht wäre, sich um ihn zu kümmern."

"In der Tat scheint es sich um eine wichtige Persönlichkeit zu handeln", meinte Roi. "Aber kehren wir erst einmal zur Space-Jet zurück."

"Bürger, wach auf!"

"Wer ist da?"

"Wir sind's, Borkeins bis Zehnork. Wir haben eine wichtige Nachricht für dich.

Laß uns ein. Es handelt sich um den Zocken."

"Na schön", sagte der Bürger von Yawn gnädig. "Ich lasse euch ein."

Er schaltete die Sprechverbindung ab und ließ sich aus dem Vitalgelee hieven.

Roboterarme rieben und wuschen das regenerierende Gelee von seinem Quallenkörper. Luftströme mit wechselnder Temperatur föhnten ihn, während er mit allen fünf Tentakeln gleichzeitig in die Öffnungen seines Gewands schlüpfte.

Er war ziemlich ungehalten über die Störung, denn nichts war ihm mehr zuwider, als während eines Regenerationsbades gestört zu werden. Aber für die borkigen Zehnlinge mußte er sich immer Zeit nehmen. Sie waren das wichtigste Verbindungsglied zu den anderen Völkern, und der Bürger von Yawn brauchte diese Kontakte.

Er schlurfte aus dem Vitalzentrum und begab sich in den Konferenzsaal. Als er eintraf, erwarteten ihn die borkigen Zehnlinge bereits.

Diese Echsenabkömmlinge sahen furchterregend aus, und das nicht nur für den Bürger von Yawn. Von den anderen Volksgruppen wußte er, daß die Borkigen auf alle die gleiche Wirkung hatten: Wenn sie ihre zahnbewehrten Mäuler aufrissen, befürchtete man, gefressen zu werden, wenn sie mit ihren Schuppenarmen gestikulierten, befürchtete man, daß sie einem den Schädel einschlagen wollten, und wenn sie mit ihrem Dornenschwanz wedelten, dachte man an alles, nur nicht daran, daß sie nur ihrer Freude freien Lauf ließen ..

Die borkigen Zehnlinge erweckten in allen Furcht und Entsetzen, dabei waren sie die friedlichsten Geschöpfe von Troltungh.

"Was habt ihr vom Zocken zu berichten?" erkundigte sich der Bürger von Yawn und ließ seinen knochenlosen Körper in die Ruheschale sinken. Es kostete ihn viel Kraft, seinen Körper außerhalb des nassen Elements stabil zu halten.

"Er hat schon wieder getötet", berichtete Borkzwei. "Diesmal war es ein Tauteker. Die Tauteker veranstalteten gerade wieder ein Kampfspiel für den COMP - übrigens waren kurz zuvor die Neuen da und unterhielten sich mit Voccul..."

"Eines nach dem anderen", unterbrach der Bürger von Yawn Borkzwei.

"Laß mich machen", sagte Dreibork. "Wie Borkzwei schon sagte, lieferten sich Tauteker und Eiskriecher gerade wieder einen Scheinkampf, als der Zocke auftauchte. Er fackelte nicht lange und beendete den Kampf mit einem seiner singenden Pfeile.

Ein Tauteker wurde getroffen. Das Pfeilgift begann sofort zu wirken, und wir konnten ihm nicht mehr helfen. Deshalb nahmen wir die Verfolgung des Zocken auf, und Borkvier gelang es, ihn zu stellen."

"Interessant", meinte der Bürger von Yawn. "Und was ist dabei herausgekommen, Borkvier?"

"Ich hatte den Zocken in die Enge getrieben", berichtete der vierte der borkigen Zehnlinge, "und er vergaß vor Schreck, seine Waffe in Anschlag zu bringen. Ich wußte, daß es ein Fehler gewesen wäre,

ihn von meinen friedlichen Absichten zu überzeugen.

Dann hätte er vermutlich sofort geschossen. Also setzte ich ihn unter Druck, so schwer es mir auch fiel. Ich wollte von ihm wissen, warum er gegen uns andere tödliche Pfeile einsetzt, während er bei den Croislonern, die ja seine Todfeinde sind, ein Gift verwendet, das nicht tödlich ist. Und, Bürger, er hat mir tatsächlich geantwortet! Und weißt du, was er gesagt hat?"

"Mach es nicht so spannend. Bork-vier."

"Der Zocke behauptete, daß er nur eine Sorte von Pfeilen besitze, und daß alle mit dem gleichen Gift gefüllt seien", sagte Bork vier erregt. "Ich wollte von ihm wissen, warum er wahllos seine Pfeile abschieße, ohne seinen Opfern Gelegenheit zur Verständigung zu geben. Darauf wußte er tatsächlich nichts zu antworten. Nur schade, daß er verumumt ist, ich hätte gern seine Physiognomie studiert. Als er weiterhin schwieg, redete ich solange auf ihn ein, bis er sich bereit erklärte, zu unserer nächsten Konferenz zu kommen. Was sagst du dazu, Bürger?"

"Das ist eine erfreuliche Neuigkeit", sagte das Quallenwesen. "Aber glaubst du wirklich, daß er kommen wird?"

"Er wirkte sehr interessiert. Und warum hätte er mir das Versprechen geben sollen, wenn er es nicht ernst meinte? Er hätte dieses Zugeständnis nicht zu machen brauchen."

"Hoffentlich hast du recht", meinte der Bürger von Yawn. "Wenn es uns gelingt, auch den Zocken davon zu überzeugen, daß wir den einzig richtigen Weg gehen, dann festigt das unsere Position erheblich. Denn wenn wir den Zocken auf unserer Seite haben, können wir auch die letzten Zweifler für unsere Pläne gewinnen."

Vielleicht überzeugt das sogar die Shankchen, und wenn wir dann noch die diebischen Wassen umerziehen können, bilden wir endlich eine Einheit."

"Du hast die Neuen vergessen, die sich Menschen nennen", gab Fünferbork zu bedenken. "Wir wissen noch nicht viel über sie, aber wenn man nach dem Aussehen geht, das dem der Croisloner nicht unähnlich ist, dann sind sie vielleicht auch so friedfertig wie diese."

"Vergiß aber nicht, daß sie auf Voccul geschossen haben", erinnerte Sechsbork.

"Wir könnten es dennoch mit ihnen versuchen", sagte Fünferbork. "Je eher wir ihre Einstellung kennen, desto rascher können wir disponieren."

"Nein", entschied der Bürger von Yawn. "Gebt den Menschen noch etwas Zeit, sich einzugewöhnen. Man hat mir berichtet, daß sie bereits damit begonnen haben, ihre neue Umgebung zu erkunden. Sie scheinen vom Typ her Forscher zu sein, das

spricht für sie. Aber wir wollen nichts überstürzen. Sollen sie erst einmal die verschiedenen Volksgruppen kennenlernen und sich ein eigenes Bild von der Situation machen.

Erst wenn sie sich eine

eigene Meinung gemacht haben, werde ich ihnen die Augen öffnen. Ich will zuerst den Frieden unter den Alteingesessenen. Wir werden die Konferenz vorverlegen.

Ruft die Abgesandten aller Völker zusammen."

"Was ist mit den Croislonern?" erkundigte sich Borksieben.

"Auch Beiami soll kommen!"

"Aber befürchtest du nicht, daß er vor Angst stirbt, wenn er dem Zocken gegenübersteht?" gab Borkacht zu bedenken.

"Beiami ist nicht mehr so übersensibel wie früher", sagte der Bürger von Yawn.

"Er müßte auch die Konfrontation mit dem Zocken überleben. Diese Begegnung könnte sogar sehr heilsam sein und ihm die letzten Komplexe nehmen. Beiami ist bei dieser Konferenz so wichtig wie der Zocke selbst"

"Wenn du meinst, Bürger ...", sagte Neunbork zweifelnd.

"Dann machen wir uns also auf den Weg", sagte Zehnbork.

"Geht aber vorsichtig ans Werk", ermahnte der Bürger von Yawn die borkigen Zehnlingen. "Der COMP darf nichts von euren Aktivitäten merken. Die Konferenz findet nach Ablauf eines Zehn-Monde-Zyklus statt. Stellt euren Zeitmesser ein!"

Borkeins holte einen Würfel hervor, dessen eine Seite einen leuchtenden Punkt aufwies. Er drückte mit einer Krallen darauf, und aus dem einen Punkt wurden zehn, die über die acht Seiten des Würfels zu wandern begannen.

Wenn sich die zehn Punkte wieder zu einem einzigen vereinigt hatten, dann war der Mondzyklus abgelaufen.

Die borkigen Zehnlinge verabschiedeten sich und verließen das Raumschiff des Bürgers von Yawn.

Das Quallenwesen beobachtete ihren Abgang auf dem Monitor. Hinter ihnen schloß er die Luftschleuse und flutete das Raumschiff zur Hälfte mit Seewasser.

Das würde zwar wieder einen Protest der Sankchen einbringen, aber darauf konnte der Bürger von Yawn keine Rücksicht nehmen. Er wollte sich bei einem stärkenden Bad auf die schwere Konferenz vorbereiten. Vielleicht würde dabei schon die Vorentscheidung fallen und sein alter Traum in Erfüllung gehen.

Der Traum von der Freiheit und der Rückkehr zu seinem Volk.

Niemand auf Troltungh kannte seinen wahren Namen. Nicht einmal die Geistsänger, die ihn hergelockt hatten, und der COMP wußten, welchem Volk er angehörte und wo seine Heimat lag.

Er hätte nie gedacht, daß er sich eines Tages dahin zurücksehnen würde. Denn er gehörte einem Volk von Einzelgängern an. Es war eine uralte Weisheit, daß es stets zu Konflikten kam, wenn zwei aus seinem Volk zusammentrafen.

Seltsam, daß diese Wesen zu Fremden schneller Kontakt fanden als zu den eigenen Artgenossen. Früher hatte er sich nie darüber gewundert. Es war eben so, daß in ihm plötzlich Aggressionen frei wurden, wenn er einem Ebenbild gegenüberstand.

Heute überlegte er sich jedoch, ob diese Verhaltensweise nicht aus einem Größenwahn resultierte, wie er nur Wesen anhaftete, die sich gottgleich fühlten.

Der Bürger von Yawn tauchte in die Fluten der unteren Schiffsregionen. Er pumpte seinen Quallenkörper mit Wasser voll und entspannte sich.

In einer solchen Phase der völligen Entspannung hatte ihn vor tausend Mondzyklen der Lockruf der Geistsänger erreicht.

Er hatte sich gegen die Verlockungen nicht gewehrt. Und als er erkannte, daß er in den Bann einer dominierenden Intelligenz geraten war, konnte er sich nicht mehr aus dem fremden Zwang lösen.

So war er nach Troltungh gekommen.

Die ersten fünfhundert Mondzyklen verbrachte er damit, die Verhältnisse auf Troltungh zu analysieren und die anderen Gefangenen zu beobachten. Volksgruppen kamen und gingen wieder.

Sie wurden vom COMP empfangen und von den Choolk-Schiffen abgeholt. Er gestand sich selbst nur ungern ein, daß er nie dahinterkam, nach welchen Kriterien die Wesen ausgesucht wurden, die nach Troltungh gelockt wurden.

Ebensowenig fand er heraus, welche Qualifikationen jene Volksgruppen besaßen, die wieder freigelassen wurden.

Er lernte Wesen kennen, die noch ziemlich primitiv waren und in den Anfängen der Raumfahrt steckten. Imponierte dem COMP ihre Natürlichkeit, ihre unverbrauchte Frische?

Andererseits lernte er auch Vertreter von dekadenten, degenerierten Völkern kennen, die nach kurzer Probezeit von Schiffen der Choolks abgeholt und in die Freiheit eskortiert wurden.

Er hätte sich an den COMP wenden können, doch das stand unter seiner Würde. Denn er kam schon bald zu einem Schluß, der ihn tief erschütterte.

Bei dem COMP mußte es sich um einen Großrechner handeln!

Und er war sein Gefangener.

Diese Erkenntnis leitete die zweite Phase seines Lebens auf Troltungh ein.

Hatte er bisher nur beobachtet und Informationen gesammelt und ausgewertet, so schritt er nun zur Tat.

Ein Gott stieg zu den Sterblichen herab.

Er begann, Kontakte zu knüpfen. Er nannte sich Bürger von Yawn und ließ verkünden, daß er gekommen war, um die Leidenden von ihrem Ungewissen Schicksal zu erlösen.

Dabei ging er sehr vorsichtig zu Werke, denn er wollte seine Aktivitäten vor dem COMP geheimhalten. Nach außen hin sollte der Status Quo beibehalten werden, denn der Großrechner mußte in dem Glauben gelassen werden, daß die Entwicklung auf dem Kontinent der Verdammten in den alten Bahnen verlief.

Auf Troltungh herrschte beinahe totale Anarchie. Das ergab sich zwangsläufig daraus, daß Wesen verschiedenartiger Mentalität und unterschiedlicher Entwicklungsstufen auf engstem Raum zusammenleben mußten. Jede Volksgruppe besaß zwar ihr eigenes Reservat, doch mußte sie ihre Grenzen selbst schützen.

Dieser Selbstschutz bedeutete jedoch Kampf. Selbst die friedfertigsten Wesen wurden in Positionskämpfe verstrickt.

Es gab immer Wesen, die sich den anderen überlegen fühlten und diese Überlegenheit in einer

Rangordnung bestätigt sehen wollten.

Es würde ein verzerrtes Bild der Situation geben, wollte man sagen, daß auf Troltungh das Recht des Stärkeren regierte. Aber immerhin war es so, daß die Schwachen die Stärke der anderen zu spüren bekamen.

Der Bürger von Yawn trat für die Schwachen ein und gewann sie für sich. Da er sich selbst auf Troltungh den Nimbus des Geheimnisvollen erhalten hatte, brauchte er in die Kämpfe nicht aktiv einzugreifen. Er sagte seinen Schützlingen, daß sie

sich in Konfliktsituationen nur auf ihn zu berufen brauchten.

"Wir stehen unter dem Patronat des Bürgers von Yawn." - Dieser Satz wurde fast zu einer Zauberformel.

Wie falsch es war, auf Troltungh von einem "Recht des Stärkeren" zu sprechen, zeigte das Beispiel der Wassen und der borkigen Zehnlinge.

Erstere waren friedfertige und sogar possierliche Geschöpfe, die versuchten, mit allen Fremden auszukommen.

Doch sie waren geborene Kleptomanen. Ihre Zivilisation war auf dem Prinzip des Stehlens aufgebaut.

Macht und Ansehen mußten betrügerisch erworben werden, wobei das Kriterium nicht die Menge und der Wert einer Beute war, sondern die Art und Weise, wie man sie gemacht hatte. Einfallsreichtum und Geschicklichkeit waren der Maßstab.

Für die Wassen war das Stehlen und Betrügen mehr als ein Sport, es war die Essenz ihres Lebens. Und wenn man als Theoretiker meinte, daß diese Philosophie ein zivilisatorischer Rückschritt sei, so zeigte die Praxis, daß bei den Wassen eine progressive Vorwärtsentwicklung stattfand.

Nun konnte man sich aber vorstellen, zu welchen Problemen es führte, wenn die diebischen Wassen etwa mit Wesen zusammentrafen, die auf Besitz größten Wert legten.

Aus diesem Grund gab es mit den Wassen immer Ärger, sie stifteten Unfrieden, ohne irgend jemandem Böses zu wollen.

Ganz anders verhielt es sich mit den borkigen Zehnlingen.

Allein ihr Aussehen schreckte schon ab. Lange Zeit sprach man auf Troltungh nur mit Schauern von ihnen. Wo sie auftauchten verbreiteten sie Angst und Schrecken. Selbst er, der Bürger von Yawn, hatte nicht versucht, mit ihnen Verbindung aufzunehmen. Und als sie eines Mondzyklus seinem Raumschiff nahegekommen waren, hatte er in der Meinung auf sie gefeuert, daß sie es erobern wollten.

Zum Glück hatten sie sich nicht in die Flucht schlagen lassen, sondern sich ihm ergeben. Und so hatte er erfahren, daß sie nicht nur kontaktfreudig, sondern auch umgänglich und friedliebend waren.

Damals schämte sich der Bürger von Yawn ob seiner Vorurteile. Er machte die borkigen Zehnlinge zu seinen engsten Vertrauten. Sie wurden zu seinen Emissären, die die Kontakte zu den anderen Verbündeten unterhielten.

Der Bürger von Yawn zog ein unsichtbares Netz über ganz Troltungh.

Seine Gesandten, die borkigen Zehnlinge, waren ständig unterwegs, um die Reibereien zwischen den Volksgruppen zu schlichten.

Sie vermittelten zwischen den Tautekern und den Eiskriechern, gewannen das Vertrauen der mißtrauischen Horthenrorer und brachten die scheuen Skippen mit anderen Wesen zusammen, sie erreichten, daß die Wassen Diebsgut zurückerstatteten, sie führten lange Diskussionen mit dem COMP - und sie organisierten die Scheinkämpfe.

Als sich der Bürger von Yawn entschlossen hatte, die Geschicke auf Troltungh im geheimen zu lenken, da fanden ständig Positionskämpfe statt. Jeder versuchte gegenüber jedem Vorteile zu erringen.

Nun wäre der COMP - als logisch denkender Großrechner- zweifellos mißtrauisch geworden und hätte die richtigen Schlüsse gezogen, wenn der Konkurrenzkampf unter den Fremdwesen nachgelassen hätte.

Deshalb mußte der Bürger von Yawn das Täuschungsmanöver inszenieren.

Obwohl die Tauteker und die Eiskriecher längst Verbündete waren, machten sie sich weiterhin gegenseitig Wohngebiete streitig, wenn auch nur zum Schein.

Mal schmolzen die Tauteker die Gletscher der Eiskriecher, dann wieder vereisten die Eiskriecher Teile der tautekischen Eislandschaft. Es war ein ständiges Hin und Her, Der COMP sollte glauben, daß alles beim Alten geblieben war.

In Wirklichkeit trafen sich die verbündeten Volksgruppen in regelmäßigen Abständen im Raumschiff des Bürgers von Yawn.

Er war mit dem Erfolg seiner Bemühungen um eine friedliche Koexistenz zufrieden, was nicht hieß, daß er auf allen Linien Erfolg hatte.

Es kam immer wieder zu unliebsamen Zwischenfällen, auch unter den Verbündeten, denn zu unterschiedlich waren ihre Lebensgewohnheiten, ihre Sitten und Gebräuche und ihre Lebensziele.

Aber eines hatten sie gemeinsam: Sie alle wollten die Freiheit und ihr gewohntes Leben gegen das Dahinvegetieren in diesem scheinheiligen Paradies von Troltungh eintauschen.

Und deshalb arbeiteten die meisten trotz aller Gegensätze mit dem Bürger von Yawn auf das Ziel hin, den COMP in der neutralen Zone zu erobern und auszuschalten.

Der COMP war die Rechenzentrale. Der COMP steuerte den Schutzschirm über Troltungh.

Der COMP machte die Raumschiffe der gefangenen Völker flugunfähig.

Zu dieser Überzeugung war der Bürger von Yawn längst gelangt.

Vor einigen Mondzyklen landeten zwei Raumschiffe gleichzeitig. Das war ungewöhnlich und versetzte die Mitglieder der Allianz des Bürgers in Aufruhr.

Das eine Raumschiff war überdurchschnittlich groß und besaß Schneckenform. Das andere Raumschiff dagegen war relativ klein und spiralförmig.

Der Bürger schickte seine Beobachter aus, die borkigen Zehnlinge holten beim COMP Informationen ein - so erfuhr der Bürger, was es mit den beiden Raumschiffen auf sich hatte.

Die Croisloner waren ein Volk von Nichtstuern. Die Zocken waren ihre gnadenlosen Jäger.

Die Bewohner von Troltungh erfuhren bald, wie unbarmherzig die Zocken waren. Als ein Wasse sich auf der Suche nach einer neuen, ergiebigen Beutequelle dem Zockenschiff näherte, wurde er von einem Pfeil des Armbrusters getroffen.

Er starb auf der Stelle. Andere Annäherungsversuche durch Friedensdelegationen des Bürgers beantwortete der Zocke auf die gleiche Weise.

Bis heute wußte der Bürger von Yawn nicht mit Bestimmtheit zu sagen, ob das Spiralschiff nur einen einzigen oder mehrere Zocken an Bord hatte. Obwohl man immer nur einen einzelnen gesehen hatte, sprach das nicht gegen die Existenz von mehreren.

Ebenso schwierig wie eine Verständigung mit den Zocken gestaltete sich der Kontakt mit den Croislonern. Sie waren so übersensibel, daß manche von ihnen allein durch den Anblick eines Fremden starben.

Der Bürger von Yawn mußte sehr behutsam vorgehen. Seine Geduld wurde belohnt.

Seinen borkigen Zehnlingen war es gelungen, die Croisloner von ihrer Harmlosigkeit zu überzeugen. Dabei kamen ihnen der Umstand entgegen, daß sie den Zocken schlagen konnten.

Einer der Croisloner, denen sie das Leben gerettet hatten, ließ sich dazu überreden, den Bürger von Yawn aufzusuchen

Der Bürger erinnerte sich noch gut daran, welche Erwartungen er in die Begegnung mit Beiami gesetzt hatte. Da er diese Übersensibilität des Croisloners kannte, wollte er ihn nicht mit

seinem Aussehen schockieren und empfing ihn, während er ein Vitalbad nahm. Er ließ nur seine Sinnesorgane aus dem regenerierenden Gelee herausragen.

Aber die Vorsichtsmaßnahme hätte fast nichts genützt. Als Borkeins mit Beiami hereinkam, schien dieser am Ende seiner Kräfte. Borkeins nannte den Grund.

"Der Zocke hat uns gejagt - und auch gestellt. Erst als Beiami stammelte, daß er schon einmal von einem Zockenpfeil getroffen wurde, ließ die Bestie von ihm ab."

"Du hast das Pfeilgift überlebt, Beiami?" fragte der Bürger überrascht. "Bisher hat es immer tödlich gewirkt."

"Das Gift des Zockenpfeils hat noch keinen aus den ehrenwerten Geschlechtern getötet", erwiderte Beiami, nachdem er sich einigermaßen von dem Schrecken erholt hatte. Er fügte hinzu: "Wenn man davon absieht, daß mancher Getroffene freiwillig aus dem Leben schied."

Das gab dem Bürger noch mehr Rätsel auf. Er fragte sich, warum der Zocke auf die Croisloner mit anderen Pfeilen schoß als auf andere Fremdwesen ...

Nun, inzwischen wußte er, daß der Zocke gar keine Unterschlagungen machte, sondern sich das Gift auf die Croisloner nur anders auswirkte. Nicht nur, daß die Croisloner überlebten, es rief bei ihnen sogar positive Veränderungen hervor.

Nach und nach stellte sich nämlich heraus, daß Beiami und die anderen Croisloner, die von einem Zockenpfeil getroffen worden waren, nicht mehr so anfällig waren wie ihre Artgenossen. Der Anblick eines fremden Wesens konnte sie nicht mehr töten, sie bekamen nicht mehr bei jeder Gelegenheit hysterische Krämpfe -und sie begannen, einen beachtenswerten Selbsterhaltungstrieb zu

entwickeln.

"Ich habe erkannt", sagte Beiami, bei dem zweiten Zusammentreffen, "daß wir, die ehrenwerten Geschlechter, in Wahrheit die Kretins sind. Jene, die wir ausgestoßen, veremt und als Irre bezeichnet haben, sind die eigentliche Elite unseres Volkes. Aber es mußten erst die Zocken auftauchen, um uns das deutlich

zu machen ... Wie unrecht wir Fortisso und den anderen getan haben. Aber dieses Unrecht ist nicht mehr gutzumachen."

"Wer ist Fortisso?" fragte der Bürger.

"Einer der ... Ausgestoßenen. Er gehörte dem Geschlecht der Blaß-Schönen an.

Aber er war weder blaß noch schön. Irgend etwas stimmte bei seiner Geburt nicht, und später ging auch alles bei seiner Bleichung und während der verschiedensten Operationen schief."

"Wenn ich recht verstehe, dann werdet ihr nicht mit diesem Aussehen geboren, sondern ihr verstümmelt euch erst im Nachhinein."

"Ja, Verstümmelung wäre der richtige Ausdruck", gab Beiami zu. "Fortisso jedenfalls machte eine völlig unorthodoxe Entwicklung durch, und als Bluter erfuhr, daß er sich heimlich mit den Kretins traf und mit ihnen paktierte, stieß er ihn aus der Sippe aus ... Ich erinnere mich noch Fortissos letzter Worte, denen ich heute bedingungslos zustimmen möchte. Er sagte: 'Es wird der Tag

kommen, Blaß-Schöne, da ihr euch bewähren müßt. Dann werden euch die mechanischen Diener nicht mehr Almosen in den Schoß legen, sondern ihr müßt euch mit euren eigenen Händen schaffen, was ihr zum Leben braucht. Dann wird es mit den ehrenwerten Geschlechtern wieder bergauf gehen. Ich habe mir überlegt, ob er damals das Auftauchen der Zocken

prophezeite. Hat er vorausgesehen, daß wenige Feste später fremde Invasoren auftauchen würden?"

Das Beispiel der Croisloner war der beste Beweis dafür, daß Intelligenzwesen nie aufhören durften, einen Existenzkampf zu führen - egal mit welchen Waffen. Und so wurde der Bürger von Yawn in seinem Entschluß bestärkt, den Aufstand gegen die Willkürherrschaft des COMPs zu wagen.

Beiami und seine Croisloner wurden zu akzeptablen Verbündeten. Nur der Zocke blieb bis heute ein Problem.

Aber nun hoffte der Bürger, daß er auch diesen Kämpfer für sich gewinnen konnte.

Oder gab es mehrere von ihnen? Mit zehn oder zwanzig solcher Krieger hätte er keine Mondphase lang gezögert, sofort gegen den COMP loszuschlagen.

Der Bürger verließ die Fluten. Auf dem Zeitmesser hatten sich neun Mondsymbole zu einem einzigen Punkt vereinigt. Das letzte Mondsymboll näherte sich der Konzentration.

Die Konferenz würde in wenigen Augenblicken beginnen.

Der Bürger von Yawn hatte in seiner Ruheschale Platz genommen und ließ sein Raumschiff zur Oberfläche des Sees aufsteigen.

Der Monitor zeigte das Ufer und den unbewohnten Shankchen-Damm, der dem Bürger nun als Verbindungssteg zum Land diente. Er lag noch verlassen da, die Zugänge wirkten wie leere Augenhöhlen.

Doch kaum stieß das Raumschiff aus dem See heraus, da wurde es am Ufer lebendig.

Verschiedengestaltige Wesen tauchten aus dem Wald auf, kletterten durch die Öffnungen in den ausgehöhlten Damm und näherten sich so der Luftschleuse des Schiffes.

Der Bürger öffnete das Schott und ließ die Abgesandten ein.

Als erste betraten drei Wassen den Konferenzsaal und suchten sich günstige Beuteplätze, doch der Bürger ging kein Risiko ein, er ließ sie von Robotaugen bewachen.

Ihnen folgten Skippen und Eiskriecher und Horthenrorer, Voccul erschien mit vier Abgeordneten, sie umarmten die Eiskriecher freundschaftlich, wie um vor aller Augen zu demonstrieren, daß ihre Grenzstreitigkeiten tatsächlich nur ein Täuschungsmanöver waren.

Zwei Murrer aus der Wüstenzone drängten sich bescheiden in den Hintergrund, als seien sie sich selbst schuldbewußt der Tatsache eingedenk, daß ihnen Aasgeruch anhaftete.

Ein Throrer nahm ihre Anwesenheit sofort als Anlaß zu einer spöttischen Bemerkung.

"Bist du sicher, Bürger, daß die Murrer keinen Kadaver auf dein Schiff geschmuggelt haben?" sagte das Raupenwesen aus dem Dschungel. "Der Gestank ist geradezu widerlich."

"Wir haben uns abgesandt", sagte einer der Murrer schüchtern.

"Wahrscheinlich in einer eurer Aasgruben", meinte ein Eiskriecher und stieß den arroganten Throrer an. Noch vor einigen Mondzyklen hatten sich Throrer und Eiskriecher erbitterte Kämpfe geliefert, ehe die borkigen Zehnlinge eine friedliche Lösung gefunden hatten.

"Auf diesem Schiff sind alle gleich", sagte der Bürger von Yawn schlichtend.

"Wir haben den Schwur geleistet, daß jeder die Rechte des anderen anerkennt und seinen Pflichten nachkommt."

"Ja, du mit deiner Gleichmacherei!" ertönte eine keifende Stimme, und ein dreiäugiges Pelzwesen tauchte neben dem Thorer auf.

"Sieh an, welch unerwarteter Besuch", sagte der Bürger von Yawn überrascht. "Ich bin erfreut darüber, daß du den Weg in unsere Gemeinschaft doch noch gefunden hast, Krecken."

"Du weißt, was ich von deinen Ideen halte, Bürger, und an meiner Meinung hat sich nichts geändert", erwiderte Krecken schnippisch. "Ich bin nur gekommen, um gegen deine Eigenmächtigkeiten zu protestieren. Du tust gerade so, als gehöre dir der See allein. Du tauchst mit deinem Riesenschiff auf und unter, wie es dir paßt, ohne auf unsere Dämme Rücksicht zu nehmen."

Ist dir überhaupt klar, daß wir kurz hintereinander zwei schwere Überschwemmungen hatten?"

"Das tut mir leid, Krecken", sagte der Bürger. "Aber glaube mir, unsere Probleme werden bald gelöst sein."

"Das versprichst du schon seit tausend Gezeiten!"

"Ich werde bald Taten folgen lassen. Ich habe bei meinen Friedensbemühungen einen großen Erfolg erzielt. Der Zocke will mit uns zusammenarbeiten."

Diese Eröffnung verfehlte ihre Wirkung nicht. Unter den Versammelten erhob sich ein anerkennendes Geraune. Plötzlich schrie jemand mit schriller Stimme:

"Der Zocke kommt hierher? Ich will seine Nähe nicht! Lieber töte ich mich!"

Es entstand ein Gedränge, als Sechsbork bis Zehnbork einen Croisloner aus dem Geschlecht der Zungen-Sensiblen beruhigen wollten.

Der Bürger von Yawn entdeckte Beiami, der erstarrt dastand.

Aus Furcht vor einem seiner Anfälle wichen die Umstehenden vor ihm zurück, nur ein Wasse näherte sich ihm scheinbar hilfreich, redete auf ihn ein und machte mit seiner Armansammlung beschwichtigende Bewegungen.

Die Alarmanlage entlarvte ihn jedoch, als er Beiami eine Schmucknadel aus der Gehörmuschel zog. Als die Sirene auf einer nur für die Wassen hörbaren Frequenz anschlug, steckte der Dieb das Schmuckstück an seinen Platz zurück. Außer dem Bürger hatte niemand den Zwischenfall bemerkt.

"Du brauchst keine Angst zu haben, Beiami", redete der Bürger auf den Croisloner ein. "Der Zocke kommt in friedlicher Absicht. Er will sich mit uns verbünden."

"Das kann ich nicht glauben", sagte der Blaß-Schöne mit zittriger Stimme. "Die Zocken wollen nur eines: die ehrenwerten Geschlechter ausrotten."

Borkacht und Neunbork nahmen sich Beiamis an.

"Wie willst du mit solch minderwertigen Geschöpfen einen Krieg gewinnen?" fragte der Throrer abfällig und spie eine Fontäne klebrigen Saftes in die Richtung, wo fünf der borkigen Zehnlinge die beiden Croisloner beruhigten.

"Es sind Versager", behauptete Krecken. "Dabei war es zu allen Gezeiten so, daß die Pfeile des Zocken nur für uns tödlich sind, während die Croisloner bei einem Treffer nur harmlose Kratzer abbekommen. Wir Shankchen werden vom Zocken jedenfalls eine Buße verlangen."

"Ich hoffe, der Zocke wird sein Geheimnis heute lüften", rief ein Eiskriecher.

"Das hoffe ich auch", sagte der Bürger von Yawn. Das Sprechgerät seiner Ruheschale schlug an. Borkeins gab das verabredete Kodewort durch. Der Bürger hob seine fünf Tentakel und rief lautstark: "Alles herhören! Der Zocke ist eingetroffen. Nehmt euch zusammen und vergeßt eure Streitereien für eine Weile."

Wir wollen ihm zeigen, daß wir eine verschworene Gemeinschaft sind."

"Sind wir das?" fragte Krecken anzüglich.

"Bitte!" rief der Bürger beschwörend. "Zeigt, daß ihr zivilisierte Wesen seid."

Diese Zusammenkunft kann entscheidend für unser aller Zukunft sein."

Der Tumult legte sich, die Versammelten beruhigten sich wieder. Schweigen senkte sich über den Konferenzsaal. Die Stimmung hatte augenblicklich umgeschlagen plötzlich schien die Atmosphäre förmlich vor Spannung zu knistern.

Schwere, metallene Schritte ertönten. Aller Augen starrten auf den Eingang, wo jeden Augenblick der Schreckliche auftauchen mußte, der sie seit langem in Angst und Entsetzen hielt.

Der Zocke!

Da war er. Groß, unüberwindlich scheinend. In Metall gekleidet. Die Form seines Panzers schien dem Körper angepaßt. Demnach besaß er zwei Beine und zwei Arme.

Obenauf saß ein Kopf, von einem Helm geschützt. Das Gesicht war von einem irisierenden Visier verdeckt.

Der Zocke - Alptraum aller Bewohner von Troltungh.

Er hätte am liebsten davonlaufen mögen.

Worauf hatte er sich da nur eingelassen! Zum Glück besaß er jedoch den Kampfanzug, der seinen Schritt festigte und ihn zu aufrechter Haltung zwang.

Der Kampfanzug war ein Wunderwerk der Technik. Er schärfte den Blick der Augen, er regte das Gehirn zu messerscharfem Denken an. Er kräftigte den Körper - und stimulierte ihn.

Kaum hatte man Zweifel oder Furcht, da registrierte es der Anzug und verabreichte die nötige Dosis an Stärkungsmitteln - Kraftpillen, Angsthemmer, Wachhalter, Triebanreger, Aggressionsförderer und wie sie alle hießen.

Er verfluchte den Kampfanzug, dessen Sklave er war. Er hatte weiche Knie - der Anzug injizierte ihm Kraft.

Wie konnte er nur in diese Situation geraten? Warum nur mußte er sich mit diesen Scheusalen herumschlagen? Sie gingen ihn nichts an. Er hatte sein Leben der Jagd auf Croisloner gewidmet, dafür wollte er keine Gefahren scheuen.

Aber das hier führte entschieden zu weit... er war dieser Situation nicht gewachsen.

Der Inhalator fauchte - und das Gas, daß in seine Atemwege drang, verscheuchte seine Angst.

Wovor hatte er sich eigentlich gefürchtet? Schön und gut, er war in eine Situation geschlittert, die mit seinem Auftrag nichts mehr zu tun hatte. Aber schließlich mußte er mit diesen Fremdwesen leben. Sie hatten die gleichen Probleme wie er, auch sie waren nicht freiwillig nach Troltungh gekommen.

Wie lächerlich seine Angst gewesen war. Er wandte den Kopf nach den fünf Scheusalen, die ihn durch den Damm zum fremden Schiff geleiteten. Bei seiner abrupten Kopfwendung zuckten sie zusammen.

Sie mußten ihn fürchten!

Ihn, den Zocken.

Er faßte seine Waffe fester und hielt sie in der traditionellen Stellung schußbereit vor der Brust.

So betrat er den Versammlungssaal. Es herrschte atemlose Stille. Das stärkte sein Selbstvertrauen. Sie fürchteten ihn. Der Anzug gab ihm das Gefühl der Unbesiegbarkeit.

Er blickte in die Runde. Als er Beiami, den Blaß-Schönen und den

Zungen-Sensiblen erblickte, zuckte er leicht zusammen. Er wollte schon den Abzug seiner Waffe drücken, als er noch

rechtzeitig erkannte, daß auch der Zungen-Sensible schon einmal von einem seiner Pfeile getroffen worden war.

Das lag immerhin schon so lange zurück, daß sich die Auswirkungen des Serums zeigten und der Croisloner nicht mehr in der Lage war, Selbstmord zu begehen.

Der Zocke wurde abgelenkt, als die Fremden um ihn zu schnattern begannen. Sie haßten ihn, denn er hatte manchem ihrer Artgenossen den Tod gebracht.

Ihren Äußerungen war leicht zu entnehmen, daß sie ihn am liebsten getötet hätten. Aber da war das unförmige Ding, diese schleimige, zuckende Fleischmasse - der Bürger von Yawn, der den anderen Einhalt gebot.

"Zocke, warum hast du bisher alle unsere Bemühungen um einen friedlichen Kontakt mit Waffengewalt beantwortet?" fragte der Bürger streng. "Du hast viele meiner Freunde grundlos getötet. Warum hast du das getan?"

"Stehe ich hier vor einem Tribunal?" fragte der Zocke.

"Nein, dies soll ein Versuch zur Verständigung sein", erwiderte der Bürger. "Wir wollen dir zubilligen, daß du dich in einer Notstandssituation befunden hast.

Uns ist die Problematik deines Falles gut bekannt. Wir sind auf die gleiche unfreiwillige Weise wie du nach Troltungh gekommen. Keiner war von den Bedingungen entzückt, die er vorfand.

So verschieden, wie wir in unserem Aussehen sind, so verschieden sind wir auch in unserer Mentalität und in unserem Temperament - doch eines haben wir gemeinsam: Toleranz.

Wir haben erkannt, daß wir zusammenhalten müssen, wenn wir zusammenleben wollen. Du aber hast nie den Versuch einer Anpassung unternommen."

"Weil mir nichts daran gelegen ist."

"Und deshalb tötetest du wahllos?"

"Ich wollte nicht töten."

"Aber du hast es getan."

"Ich habe meine Pfeile auf alle abgeschossen, die mir zu nahe kamen. Das war mein gutes Recht. Doch konnte ich nicht ahnen, daß das Serum auf Fremde nicht dieselbe Wirkung wie auf die Croisloner hat. Das ist die Wahrheit."

"Nun kennst du die Wirkung deines Giftes, das du Serum nennst. Wenn du die Wahrheit gesprochen hast, dann wirst du deine Waffe nie mehr gegen einen von uns erheben."

"Nicht, wenn er mich nicht bedroht."

"Von Bedrohung kann keine Rede sein, wir wollen dich zu unserem Verbündeten machen. Wir wollen dich in unsere Gemojnschaft aufnehmen, weil wir annehmen, daß du das gleiche Ziel hast wie wir: die Freiheit."

"Und wie wollt ihr die erlangen?" Der Zocke spürte, wie die Wirkung der Stimulanzien nachließ, aber er zeigte dies dem Anzug durch nichts an. Er wollte ohne die Unterstützung des Anzugs mit dieser Situation fertig werden. Er wußte selbst, was hier zu tun war. Wahrscheinlich hätte ihn der Anzug soweit gebracht, sich nicht auf einen Pakt mit den Fremden einzulassen - er aber wollte den Kontakt suchen, um nicht mehr auf sich alleine gestellt zu sein.

"Wir haben ganz konkrete Vorstellungen", hörte der Zocke den Bürger von Yawn sagen, "wie wir unsere volle Freiheit wiederbekommen können. Doch bevor wir dir unseren Plan verraten, müssen wir die Gewißheit haben, daß du auf unserer Seite stehst."

"Ich... bin zur Zusammenarbeit bereit", brachte der Zocke noch hervor, dann spürte er den Einstich der Injektionsnadel in seinem Gehirn.

"Dann erkläre ich vor allen Versammelten feierlich, daß du gegen keinen von ihnen und gegen keinen ihrer Artgenossen mit deiner Waffe vorgehen wirst", verlangte der Bürger.

"Dies zu versprechen fällt mir nicht schwer", erklärte der Zocke. "Ich will die Waffe gegen keinen von euch mehr erheben, wenn ihr mir bei der Jagd auf die Croisloner nicht dazwischenkommt!"

Das Mittel wirkte bereits. Der Zocke fühlte sich geradezu unüberwindlich. Das Geschrei, das sich rings um ihn erhob, prallte von seinem Anzug ab. "Die Croisloner gehören zu uns!" rief der Bürger und erhob seine Tentakel aus der Ruheschale. "Ihre Feinde sind auch die unseren. Überdenke dein Verhältnis zu ihnen daher noch einmal, Zocke."

Was für eine unzumutbare Forderung - und wie naiv dieser Bürger von Yawn doch war. Niemand konnte von ihm ernsthaft verlangen, daß er etwas aufgab, was er zu seinem Lebensinhalt gemacht hatte.

"Es gibt nichts zu überdenken", erklärte er - und sein Anzug registrierte sofort die Abscheu und den Haß, die ihm entgegenschlugen. Panik stieg in ihm hoch - der Inhalator vertrieb sie.

"Dann machst du uns zu deinen Todfeinden!" drohte der Bürger von Yawn. Der Ton seiner Stimme, die Haltung seines unförmigen Körpers, seine fuchtelnden Tentakel und seine Ausdünstung - vom Anzug exakt registriert - waren eine einzige Drohung.

Der Finger des Zocken preßte sich wie von selbst gegen den Auslöseknopf seiner Waffe. Der Pfeil löste sich singend - und schlug in den schwammigen Körper des Bürgers.

Die Versammelten erstarrten vor Entsetzen.

Der Zocke wirbelte blitzschnell herum, ließ seine Waffe drohend kreisen, und stürmte davon.

Beiami schrie, die borkigen Zehnlinge konnten ihn kaum beruhigen. Der Blaß-Schöne wurde aggressiv und machte sich Luft, indem er auf seine Helfer einschlug.

Die borkigen Zehnlinge erkannten, daß sie sein Verhalten mißverstanden. Denn Beiami wurde keineswegs rückfällig.

"Dafür, daß sich der Zocke am Bürger von Yawn vergangen hat, werde ich ihn töten", sagte Beiami haßerfüllt.

9.

Lord Zwiebus:

"Was ist denn hier los?"

Ich zuckte leicht zusammen, als ich Rois Stimme so unvermutet hinter mir hörte.

Ich war so in meine Arbeit vertieft gewesen, daß ich ihn und Ras gar nicht hatte kommen hören.

"Was in aller Welt treibst du denn hier, Zwiebus?" erkundigte sich Ras leicht entgeistert und starrte auf das Wasserrad, das sich lustig in der Flußmitte drehte.

"Na, das siehst du wohl", erwiderte ich und schnitzte mit dem Vibratormesser unbeirrbar weiter. Wie

nebenbei erkundigte ich mich: "War euer Ausflug erfolgreich?"

"Kann man wohl sagen", antwortete Roi. "Aber willst du uns nicht endlich verraten, warum du deine Zeit mit solchen Kindereien vergeudest?"

Ich seufzte.

"Das sind keine Kindereien. Wenn ihr glaubt, daß Glato die Space-Jet wieder flugtauglich machen kann, dann liegt ihr schief. Ich denke an die Zukunft - und an unsere Energieversorgung.

Das Wasserrad wird uns eines Tages den Strom für unseren täglichen Bedarf liefern"

"Der Präbio ist total verrückt", rief da Galto aus Richtung der Space-Jet.

"Nehmt ihn nicht ernst. Er stand nur im Wege, und da habe ich ihn spielen geschickt. Bei meiner Arbeit kann ich einen Kiebitz nicht brauchen."

"Na, ihr habt es euch jedenfalls gutgehen lassen", meinte Roi. "Irgendwelche besonderen Vorkommnisse?"

"Keine", sagte ich. "Außer-daß das Wasserrad funktioniert. Ich könnte jeden Tag eines produzieren, Rohmaterialien sind genügend vorhanden. Die anderen Wesen werden sie uns förmlich aus den Händen reißen."

"Ja, besonders die Wüstenbewohner", meinte Ras bissig.

"Und wie war's bei euch?" erkundigte ich mich und steckte das Vibratormesser weg.

Roi erzählte in Stichworten, was sie während der paar Stunden ihrer Abwesenheit erlebt hatten, das war allerhand.

"Die Kelsiren locken also die Raumfahrer hierher, damit die Duuhrt sie auf ihre Eignung prüfen kann", meinte ich nachdenklich.

Ich schüttelte den Kopf. "Aber wie passen wir in dieses Bild? Inzwischen dürfte die Kaiserin von Therm unsere Fähigkeiten zur Genüge kennengelernt haben. Was sollen wir hier?"

"Das ist die Kernfrage", stimmte Galto zu.

"Auf Troltungh scheint es ziemlich drunter und drüber zu gehen", sagte Roi. "Das ist nur verständlich, wenn man bedenkt, wieviele verschiedene Volksgruppen auf engstem Raum zusammenleben müssen. Vielleicht hat uns die Duuhrt die Aufgabe zugedacht, etwas Ordnung in dieses Chaos zu bringen. Oder sie strebt tatsächlich einen Vergleich zwischen uns und anderen Völkern an."

"Du meinst, sie könnte die Möglichkeit ventilieren, uns in ihre

Mächtigkeitsballung aufzunehmen?" sagte ich verblüfft.

"Bisher durften nur jene Troltungh wieder verlassen, für die die Duuhrt Verwendung hatte", gab Ras zu bedenken. "Die anderen hält sie aus Sicherheitsgründen hier fest."

"Also testet sie uns doch?" fragte ich. Es kam keine Antwort. Ich wollte schon vorschlagen, wieder beim COMP Erkundigungen einzuholen, tat es dann aber nicht.

Es lag auf der Hand, daß uns der COMP keine diesbezüglichen Informationen geben würde, um unsere Handlungsweise nicht zu beeinflussen. Der Kaiserin von Therm mußte daran gelegen sein, daß wir uns so natürlich wie nur möglich verhielten.

Aber war das in diesem Hexenkessel überhaupt möglich?

"Unser Problem ist es, die gestellte Aufgabe so schnell wie möglich zu erledigen, damit wir bald von Troltung fortkommen und zur Erde fliegen können", sagte Roi. "Aber ich frage mich, ob das eine mit dem anderen zu vereinbaren ist. Wir befinden uns in einem Dilemma."

"So sehe ich das gar nicht", erwiderte ich. "Wenn die Duuhrt von uns verlangt, daß wir die Streitereien zwischen den einzelnen Volksgruppen beilegen, dann tun wir es eben."

"Das wird nicht einfach sein", meinte Ras. "Es dürfte leichter sein, den sprichwörtlichen Sack voll Flöhe zusammenzuhalten, als die Interessen aller Volksgruppen unter einen Hut zu bringen."

"Soll einer diese archaische Ausdrucksweise verstehen", maulte Galto.

"Ich glaube, wir bekommen Besuch", sagte ich und blickte mit zusammengekniffenen Augen zum Ende des Tales. Dort, wo der Fluß in der Gesteinswüste versickerte, war eine Staubwolke zu sehen, die rasch näherkam.

"Auf die Posten!" befahl Ras.

Galto rannte mit Riesensätzen zur Space-Jet, um seinen Platz in der Feuerleitzentrale einzunehmen. Ras und Roi stellten sich mit schußbereiten Lähmstrahlern in Position, vor sich hatten sie den vom COMP gefütterten Translator aufgestellt. Ich begab mich zu dem kleinen Staudamm in der Flußmitte, bereit, das Wasserrad mit der Kombi-Keule zu verteidigen.

So warteten wir auf die Besucher.

Der abenteuerlich anzusehende Geländewagen hielt in fünfzig Meter Entfernung.

Zehn Reptilienabkömmlinge, aufrecht gehenden Leguanen nicht unähnlich, stiegen aus.

Sie sahen grimmig drein, und ich fragte mich, ob sie in uns eine willkommene Abwechslung ihres Speisezettels sahen.

"Wir sind unbewaffnet!" riefen sie und zeigten uns die leeren Flächen ihrer Krallenhände. "Wir kommen in Frieden. Bitte keine rohe Gewalt."

"Wer seid ihr und was wollt ihr?" fragte Ras.

"Wir werden die borkigen Zehnlinge genannt, weil wir alle aus einem einzigen Ei geschlüpft sind", sagte eine der Echsen. Er deutete auf sich und dann nacheinander auf seine Begleiter.

Dazu erklärte er: „Ich bin Borkeins. der Borkzwei, Dreibork, Borkvier.

Fünferbork, Sechsbork, Borskieben, Borkacht, Neunbork und Zehnborke. Wir sind die Vertrauten des Bürgers von Yawn. Etwas Schreckliches ist passiert, wir brauchen eure Hilfe."

"Das machte uns hellhörig.

"Hast du nicht einige Male den Namen des Bürgers von Yawn erwähnt?" sagte ich zu Roi.

"Ja", sagte er und wandte sich den borkigen Zehnlingen zu. "Wir haben uns ohnehin vorgenommen, dem Bürger von Yawn unsere Aufwartung zu machen. Wollt ihr uns zu ihm bringen?"

"Ihr müßt euch beeilen, um ihn noch lebend anzutreffen", sagte der Echsenabkömmling neben Borkeins.

"Der Zocke hat auf ihn geschossen, nun ist der Bürger von Yawn tödlich verwundet. Es ist schrecklich! Alle seine Bemühungen um eine friedliche Verständigung zwischen den einzelnen Volksgruppen scheint umsonst gewesen zu sein!"

"Viel Erfolg kann er nicht gehabt zu haben", meinte Ros. "Wir haben Erkundigungen eingezogen und festgestellt, daß die verschiedenen Gruppen einander oft verbissen bekriegen."

"Das war alles nur Schau", behauptete der dritte Bork, von dem ich allerdings nicht wußte, ob es wirklich Dreibork war. "Der Bürger von Yawn ließ die Gruppen Kampfspiele aufführen, um den COMP zu täuschen. In Wirklichkeit fanden regelmäßig Zusammenkünfte statt, und alle Teilnehmer hatten nur das eine Ziel:

um ihre Freiheit zu kämpfen. Wir dachten, daß unser Eisprung bald geschlagen hätte, als der Zocke Bereitschaft zur Zusammenarbeit zeigte.

Aber er hat uns hintergangen und einen seiner singenden Pfeile auf den Bürger von Yawn abgeschossen „."

"Das hört sich interessant an", unterbrach Roi den Redefluß des Leguanähnlichen. "Aber all die vielen Einzelheiten verwirren uns, da wir die Zusammenhänge nicht kennen. Ich verstehe nur soviel, daß der Bürger von Yawn sich für den Frieden auf Troltungh eingesetzt hat und daß dies dem COMP anscheinend nicht gefiel."

"Natürlich nicht", bestätigte der vierte Bork. "Der Großrechner wollte uns gegeneinander ausspielen, damit wir uns befehlen. Der Bürger von Yawn erkannte, daß wir nur gemeinsam stark genug sind, um uns gegen die Willkür des Großrechners aufzulehnen.

Er war dem Ziel schon so nahe ..."

Dem vierten Bork brach die Stimme.

Roi und Ras wechselten einen schnellen Blick, Ich wußte, was das zu bedeuten hatte. Die Gefangenen von Troltungh waren der Wahrheit ziemlich nahe gekommen, wenn sie den COMP als Großrechner bezeichneten. Nur konnten sie nicht ahnen, daß er nur der verlängerte Arm einer Superintelligenz war.

Roi fragte die borkigen Zehnlinge solange aus, bis wir ein abgerundetes Bild von der Situation auf Troltungh besaßen.

"Dieser Zocke", sagte Roi nachdenklich, "gibt mir Rätsel auf. Wurde er noch nie ohne seine Rüstung gesehen? Kennt man sein wahres Aussehen nicht?"

"Nein!" versicherten die borkigen Zehnlinge wie aus einem Mund. "Nicht einmal die Croisloner wissen, wie die Zocken aussehen."

"Demnach wäre es möglich, daß gar kein Zocke mehr in dem Kampfanzug steckt", meinte Roi.

"Wie soll man das verstehen?" fragte Fünferbork.

"Nun, der Zocke scheint dem COMP einen großen Gefallen getan zu haben, als er die Friedensbemühungen des Bürgers mit einem Pfeilschuß zunichte machte", erklärte Roi. "Deshalb könnte es leicht sein, daß ein Choolk die Rüstung des Zocken für seine Zwecke mißbrauchte. Das ist nur eine Vermutung, aber wir werden uns Gewißheit verschaffen ... Zuerst wollen wir jedoch den Bürger

von Yawn aufsuchen."

Galto hatte ebenfalls erkannt, daß von den furchterregend anzusehenden Echsenwesen keine Gefahr drohte, er verließ den Geschützstand und kam ins Freie.

Er war es auch, der uns rechtzeitig vor neuen Überraschungen warnte.

"Da kommen ja noch welche!" rief er. "Sie stürmen von allen Seiten ins Tal."

Die borkigen Zehnlinge begannen zu kreischen, als sie die verschiedenartigen Wesen entdeckten, die von allen Seiten in unser Tal stürmten.

"Das ist das Ende", behauptete Sechsbork. "Unsere schlimmsten Befürchtungen werden wahr. Rette sich, wer kann. Flieht, Menschen!"

Die borkigen Zehnlinge bedrängten uns, mit ihnen zu kommen. Aber wir hatten kein besonders großes Vertrauen in ihr Gefährt.

"Macht euch keine Sorgen um uns", beschwichtigte Roi sie. "Wir werden noch vor euch beim Schiff des Bürgers sein."

Die borkigen Zehnlinge brausten los. Kaum war ihr Fahrzeug hinter einem fünfhundert Meter entfernten Hügel verschwunden, da tauchten die ersten Fremdwesen auf.

"Hallo, Freunde, hier ist Memon, der Wasse mit den geschicktesten Fingern", rief ein Wesen mit einem Birnenkörper und einem Dutzend Spinnenarmen, das wie ein Wirbelwind auf unserem Lagerplatz auftauchte. Ihm folgten sieben Artgenossen.

"Erinnert ihr euch an mich, Menschen? Ihr seht einer schweren Zeit entgegen, und wir kommen, um euch von einer schweren Bürde zu befreien."

Ich wußte nicht sofort, wie das gemeint war. Aber Rasklärte Galto und mich sofort auf.

"Achtung, Galto, sichere die Space-Jet ab!" rief der Teleporter. "Das sind ganz ausgekochte Diebe, wahre Leichenfledderer."

"Hoho!" machte Memon - zumindest übersetzte der Translator einen unartikulierten Laut von ihm so - und ließ seine Arme wie Windmühlen rotieren. "Es macht mehr Spaß, ein gewappnetes Opfer zu beklauben als ein ahnungsloses. Seht mir genau auf

die Finger, paßt nur ja auf eure armseligen Hab Seligkeiten gut auf!"

"Achtung, Zwiebus!" warnte mich Roi, als mich der Wasse umtänzelte. Aber es war schon zu spät. Ich spürte plötzlich, daß meine Kombination zu locker saß und erkannte, daß sämtliche Magnetverschlüsse fehlten. Der Wasse zog mit triumphierenden Geheul davon.

"Werdet ihr wohl verschwinden!" hörte ich Galto brüllen. Er verteidigte den Einstieg der Space-Jet wie ein Raubtier seine Jungen. Aber die Wassen verstanden es, ihn abzulenken.

"Meine Pickelhaube!" kreischte er verzweifelt. "Werdet ihr wohl eure Finger da fortnehmen."

Galto behielt seine Pickelhaube. Aber einem Wasse war es geglückt, hinter seinem Rücken die Schleuse der Space-Jet zu erreichen. Galto, der durch seine Ammen ständig in Form gehalten wurde, schien jedoch in seinem Element. Er entdeckte den Wassen, bevor er durch die Schleuse schlüpfen konnte und schloß das Außenschott durch Fernbedienung. Der Wasse wurde eingeklemmt. Sein klägliches Geschrei rührte an Galtos weichem Herzen, und er öffnete das Schott wieder.

Der Wasse sprang behende heraus, hielt einen metallenen Gegenstand triumphierend hoch und machte sich aus dem Staub.

"Ich hab was!" rief er dabei.

Er hatte es tatsächlich geschafft, in diesen wenigen Sekunden etwas in der Schleusenkammer abzumontieren, nämlich das Armaturen Brett für die Bedienung der Schleuse.

"Schalte den Schutzschirm ein, Galto!" befahl Ras, der den Translator an sich genommen hatte und sich gegen die diebischen Quälgeister nicht mehr anders zu helfen wußte als mit einem schwachdosierten, breitgefächerten Lähmstrahl.

Plötzlich nahmen die Wassen Reißaus. Der Grund blieb uns nicht verborgen. Auf der anderen Seite des Baches hatten die sechsbeinigen Eiskriecher Aufstellung genommen. Sie führten ein Gerät mit sich, von dem uns Roi eine gute Beschreibung gegeben hatte.

Ein Eiskriecher brüllte ein Kommando, das der Translator mit "Vereisen !" übersetzte. Im nächsten Augenblick traf uns ein eisiger Luftstrom.

Der Bach fror im Nu zu, mein Wasserrad drehte sich nicht mehr, dicke Eisklumpen hatten es zum Stillstand gebracht.

"Und wir haben nicht einmal heizbare Kombinationen", klagte Galto.

Das wären beinahe seine letzten Worte gewesen, der Boden wölbte sich unter seinen Beinen, und er

wurde in hohem Bogen davongeschleudert, als ein Raupenwesen durch die Bodenöffnung hervorbrach. Ich gab ihm keine Chance für weitere Aktivitäten und lähmte es durch einen Paralysestrahl.

Inzwischen waren wir förmlich von Fremdwesen umzingelt.

Aber nun stellte sich heraus, daß sie es gar nicht auf uns abgesehen hatten, zumindest nicht primär. Sie hatten sich unser Tal nur als Schlachtfeld ausgesucht und fielen nun übereinander her.

Im Nu war eine Massenrauferei im Gange.

Mich juckte es förmlich in den Fäusten, doch noch bevor ich mich mit schwingender Keule ins Gemenge stürzen konnte, piff Roi mich zurück. "Zwiebus! Wir setzen uns ab."

Erst jetzt merkte ich, daß Ras und Galto nirgends mehr zu sehen waren. Ras materialisierte jedoch in diesem Augenblick und teleportierte mit Roi und mir an das Ufer eines Sees. Galto erwartete uns bereits.

10.

Roi Danton:

Uns bot sich ein ähnliches Bild wie in unserem eigenen Reservat.

In der Mitte des Sees trieben einige Boote, die von tuckernden Motoren angetrieben wurden. Sie wirkten improvisiert, und wahrscheinlich hatten die Insassen sie aus Raumschiffsteilen zusammengestoppelt.

Die seltsam anzusehende Flottille hatte Kurs auf die Dämme der Shankchen genommen. Die Shankchen brachten ein Boot zum Kentern. Die Schiffer sprengten dafür eine Bresche in den Damm.

Aus dem Wald in unserem Rücken ertönte ebenfalls Kampflärm, und keine hundert Meter vom Ufer entfernt schwamm ein Raumschiff auf dem Wasser, das wie ein vollgesogener Schwamm anmutete. Es schien von Schwerkraftfeldern über dem Wasser

gehalten zu werden. Die Shankchen waren gerade dabei, das Schwammschiff ins Schlepptau ihres panzerähnlichen Gefährts zu nehmen.

Da blitzte es in den "Schwammporen" auf. Das Gefährt der Shankchen bekam einen Treffer ab und driftete ab. Das andere Schiff, das dem Bürger von Yawn gehören mußte, trieb nun auf den See hinaus, die Shankchen schwammen schreiend hinterdrein.

Hinter uns tauchten zwei vorwitzige Wassen auf, die von Galto und Zwiebus sofort in die Flucht geschlagen wurden.

"Ras", verlangte ich, "teleportiere mit mir auf das Schiff des Bürgers."

Ras hatte schon meine Hand ergriffen, da erstrahlte das Schwammschiff in einer glühenden Aura. Mit einem Blick auf sein Armbandgerät sagte Ras,

"Zu spät. Der Bürger hat einen Hyperenergieschirm eingeschaltet. Ich kann es ihm nicht einmal übelnehmen."

"Wir müssen an Bord", beharrte ich. "Der Bürger scheint die Lösung des Problems gefunden zu haben. Nur er kann uns helfen."

"Versuchen wir, ihn über Funk zu erreichen", schlug Ras vor.

"Das werden wir tun."

Ich nickte bekräftigend und koppelte das Armbandfunkgerät mit dem Translator.

Dann begann ich mit meinem Aufruf an den Bürger von Yawn und ließ ihn über den gesamten Frequenzbereich abstrahlen. Das heißt, soweit kam es nicht, denn schon in der ersten Hälfte der Skala schlug mein Empfänger an. Eine schleppende Stimme ertönte, und der Translator übersetzte:

"Was wollt ihr noch von mir. Laßt mich in Frieden sterben."

"Wir wurden von den borkigen Zehnlingen geschickt", sagte ich schnell. "Sie baten uns um Unterstützung. Lassen Sie uns an Bord, vielleicht können wir Ihnen noch helfen."

"Wie denn?"

"Wenn Sie den Schutzschirm abschalten, kommen wir an Bord", sagte ich drängend.

"Dann sehen wir weiter. Oder haben Sie zu uns kein Vertrauen?"

"Ihr seid die Neuen, die Menschen ... Vielleicht seid ihr wirklich die letzte Rettung. Ich werde den Schutzschirm abschalten."

Keine Minute später brach die leuchtende Aura um das Schiff zusammen, es begann sofort zu sinken. Ras teleportierte mit mir an Bord.

Wir kamen in einer Halle heraus, und ich fühlte mich wie im Innern einer geschlossenen Auster. Der Boden fiel zur Mitte trichterförmig ab und wies eine Vielzahl verschieden geformter Sitzgelegenheiten

und Liegestätten auf. An der tiefsten Stelle befand sich eine Muschelschale, in der ein quallenförmiges Wesen kauerte.

"Das Gift des Zockenpfeils beginnt zu wirken", sagte das Quallenwesen. "Es geht mit mir zu Ende. Aber wenn ihr etwas tun wollt, dann führt mein Lebenswerk fort."

Ihr seid die einzigen Wesen auf Troltungh, die dazu fähig wären. Die anderen sind keine Führernaturen, sie brauchen selbst eine starke Hand."

"Wie sind Ihre Pläne, Bürger von Yawn?" fragte ich. "Sie wollten unter den hier lebenden Wesen Einigkeit erzielen, sie zu einer Gemeinschaft zusammenschließen und sie einander angleichen. Das wissen wir inzwischen. Aber was versprechen Sie sich davon? Ich meine, Sie wollten ja nicht die Voraussetzungen für ein

angenehmes Leben auf Troltungh schaffen, sondern Sie wollten die Freiheit."

"Der erste Schritt zur Freiheit ist die Einigkeit", erklärte der Bürger von Yawn mit schwächer werdender Stimme. "Auf diesem Kontinent wird alles vom Großrechner gesteuert, ohne daß die Leidtragenden sich dessen immer bewußt werden. Er fördert die Individualität der Wesen, damit sie einander nicht näherkommen."

Ich gehe... ging von der Voraussetzung aus, die Absichten des Großrechners in allen Belangen zu durchkreuzen. Deshalb versuchte ich, die Gegensätze zwischen den Sektorenbewohnern abzubauen, sie einander anzugleichen. Die vielfältige, kunterbunte Szenerie von Troltungh sollte möglichst derart nivelliert werden, damit der alles beobachtende COMP keine Vergleichsmöglichkeiten mehr hatte.

Wenn alle Wesen gleich und sich einig wären, so könnte der Großrechner sie nicht mehr nach ihrem Wert oder Unwert einstufen. Wir hätten eine künstliche - eine unlogische Situation geschaffen, die den Großrechner verwirren mußte.

Gleichzeitig hätten wir unsere eigene Position gestärkt, denn alle zusammen wären wir stark gewesen, die Macht

des COMPs zu brechen."

Der Plan des Bürgers von Yawn hatte etwas für sich, selbst wenn man bedachte, daß er von falschen Voraussetzungen ausging. Ich wollte das in seinen letzten Atemzügen liegende Wesen nicht mehr über die Kaiserin von Therm aufklären.

Sollte es wenigstens in der Hoffnung aus dem Leben scheiden, daß sein Lebenswerk fortgeführt wurde.

"Versprecht ihr mir, in meinem Sinn die Arbeit fortzuführen?" fragte der Bürger von Yawn. "Ich bin sicher, daß sie von Erfolg gekrönt sein wird."

"Wir versprechen es", sagte ich fest und dachte dabei an die chaotischen Zustände, zu denen der Tod des Bürgers von Yawn geführt hatte. Es bestand kaum Hoffnung, die Ordnung wiederherzustellen.

"Geht jetzt", bat der Bürger von Yawn. "Ich werde mein Schiff fluten, um mich noch ein wenig entspannen zu können."

"Einen Augenblick noch", bat ich. "Ich möchte nur noch eines wissen. Die borkigen Zehnlinge behaupten, daß der Zocke allein mit seiner Handlungsweise den Zusammenbruch der

Friedensallianz verschuldet hätte. Glauben Sie, daß er diese Entwicklung absichtlich herbeigeführt hat?

Könnte es sein, daß er auf Sie geschossen hat, weil Sie dem Großrechner zu gefährlich wurden?"

Es entstand eine kurze Pause, bevor das Quallenwesen antwortete:

"Ich weiß, worauf Sie hinauswollen. Sie vermuten, daß ein Sklave des Großrechners die Rüstung des Zocken getragen hat. Ich kann das nicht glauben."

Ich muß mich da auf mein Gefühl verlassen... das sagt mir, daß der Zocke in Panikstimmung gehandelt hat. Es ist einfach undenkbar, daß er ein Handlanger des COMPs ist, denn der Großrechner hatte keine Ahnung von unserer Verschwörung.

Wir haben auf Geheimhaltung größten Wert gelegt... Bitte...!"

Ras teleportierte mit mir zurück an Land. Galto und Zwiebus halten sich anscheinend Luft gemacht, sie wurden von keinen Fremdwesen belästigt. Als ich wieder festen Boden unter den Füßen hatte, blickte ich auf den See hinaus, wo das Schiff des Bürgers gerade versank.

"Bei allem Respekt", sagte Ras, "aber der Bürger von Yawn unterliegt einem großen Irrtum, wenn er glaubte, daß die Vorgänge auf Troltungh der Kaiserin von Therm verborgen blieben."

"Er wußte nichts von der Existenz der Superintelligenz", erwiderte ich.

"Aber du weißt, was das in weiterer Konsequenz bedeutet, Roi?"

Ich nickte.

"Wenn die Kaiserin von Therm von seinen Friedensbemühungen wußte und dennoch nichts dagegen unternahm, dann muß der Plan des Bürgers in ihrem Sinn gewesen sein. Darüber werden wir uns Gewißheit verschaffen. Wir müssen den Zocken finden!"

Das Reservat der Croisloner und das des Zocken hatte eine gemeinsame Grenze, die jedoch nicht zu erkennen war, denn die beiden Lebensräume glichen einander bis ins letzte Detail. Selbst die großen Manolithen standen in beiden Reservaten.

Soviel wir auch orteten, analysierten und verglichen, wir konnten keine Unterschiede feststellen. Das gab uns zu denken. Es konnte kein Zufall sein, daß die verweichlichten Croisloner und die aggressiven Zocken dieselben Lebensbedingungen brauchten.

Da stimmte etwas nicht. Wir waren auf der Hut.

Ras war zuvor mit uns in die Spa-ce-Jet zurückgesprungen, die noch immer auf ihrem Platz stand, denn dank des Schutzschirms hatten die Wassen sie nicht in ihre Bestandteile zerlegen und abtransportieren können. Das Landefeld glich einem Schlachtfeld, es lagen sogar einige Tote herum. Gekämpft wurde aber nicht mehr. Der Bach war noch immer zugefroren.

Wir nahmen einige Ausrüstung an uns - vor allem Deflektorgeneratoren - und kehrten an unseren Ausgangspunkt zurück.

Galto und Zwiebus sollten im Schutz der unsichtbar machenden Deflektorfelder das Schneckenschiff der Croisloner beobachten und uns sofort über Funk melden, falls sie Beiami, von dem uns die borkigen Zehnlinge eine gelungene Skizze gemacht hatten, aus dem Schiff kommen sahen.

Ras und ich, wir nahmen uns des Zockenschiffs an.

"Sämtliche Schiffsfunktionen sind stillgelegt", stellte Ras fest. "Ich glaube, wir können es riskieren, an Bord zu springen."

"Aber Vorsicht!" ermahnte ich ihn.

Wir schalteten die Deflektorfelder ein - und Ras teleportierte mit mir an Bord.

Das Innere des Schiffes verblüffte uns. Statt der erwarteten nüchternen Zweckmäßigkeit fanden wir eine verspielte, ja, geradezu kitschige Innenarchitektur vor. Überall Vorhänge, Bildschirme waren prunkvoll eingerahmt, die unerläßlichen Armaturen für technische Geräte muteten wie Kinderspielzeug an:

die Tasten waren bunt bemalt, überall Zierleisten dazwischen, die Funktionen wurden durch verschnörkelte Symbole charakterisiert.

"Was für ein Laden ist denn das!" entfuhr es Ras. "Und was für ein Mief! Hier stinkt's wie im Boudoir der Marie Antoinette."

"Diesen Vergleich könnte höchstens Atlan ziehen", erinnerte ich ihn an seine relative Jugend. "Du hast nur Augen für die Nebensächlichkeiten, Ras. Die wichtigen Dinge dagegen entgehen dir. Ist dir nicht aufgefallen, daß die Schiffseinrichtung auf humanoide Wesen abgestimmt ist, die etwa unsere Größe und Statur haben müssen."

"Wahrhaftig! Roi - du denkst doch nicht etwa, daß die Zocken von terranischen Kolonisten abstammen könnten! Wie sollten sie in diesen Winkel des Universums geraten sein?"

"Nein, das möchte ich nicht behaupten", erwiderte ich. "Aber erinnere dich daran, daß auch die Croisloner Humanoide sind. Nicht einmal ihre durch Bioexperimente erreichten Selbstverstümmelungen können darüber hinwegtäuschen, daß sie große Ähnlichkeit mit uns Menschen haben."

Mein Armbandgerät schlug an. Zwiebus meldete sich mit aufgeregter Stimme:

"Beiami ist aufgetaucht. Er hat einen Kerl mit einer großen Zunge bei sich. Sie entfernen sich eilig vom Raumschiff. Aber das ist nicht alles. Ich habe in einer Entfernung von zwei Kilometern eine Energiequelle ausgemacht, die vom Anzug des Zocken stammen könnte. Darauf bewegen sich die beiden Croisloner zu. Wir nehmen

die Verfolgung auf."

"Wir kommen", sagte ich ins Mikrophon und gab Ras einen Wink. "Hier haben wir nichts mehr verloren. Wir wissen jetzt, daß der Zocke allein ist."

Ras teleportierte mit mir - in die Nähe des Schneckenschiffs. Zwiebus und Galto waren nirgends zu sehen, aber ein Blick auf den Individualtaster wies uns die Richtung, wo wir sie zu suchen hatten.

Ras sprang mit mir über eine Strecke von fünfhundert Metern. Dort stießen wir fast mit den beiden zusammen.

"Schaltet die Energiequellen aus", verlangte ich. "Denn es ist anzunehmen, daß auch der Zocke Ortungsgeräte in seinem Kampf anzug hat."

Galto und Zwiebus wurden sichtbar, ich folgte ihrem Beispiel.

Zwiebus deutete nach vorne, wo sich zwei zierliche Gestalten durch das Unterholz schlichen. Von hinten sahen sie beide gleich aus, doch als sich der eine zur Seite wandte, sah ich, daß aus seinem aufgeschlitzten Mund ein überarm langer Zungenmuskel ragte.

"Beiami scheint zu wissen, wo er den Zocken suchen muß", meinte der Präbio.

"Vielleicht hat er sich mit ihm verabredet", vermutete ich.

"Mit seinem Todfeind?"

"Manchmal trügt der Schein", sagte ich geheimnisvoll.

"Das sind vielleicht Andeutungen", beschwerte sich Zwiebus. "Willst du mich etwa dumm sterben lassen?"

Ras erzählte ihm, was wir auf dem Schiff des Zocken entdeckt hatten, und fügte hinzu:

"Der Zocke hat Pfeile benutzt, die für die Croisloner unschädlich waren, auf andere Wesen jedoch eine tödliche Wirkung hatten. Die Pfeile waren also auf den Metabolismus der Croisloner abgestimmt, das heißt, das Gift der Pfeilspitzen war es. Und es sollte eine positive Wirkung erzielen. Du kannst selbst daraus deine Schlüsse ziehen."

Zwiebus murmelte irgend etwas Unverständliches.

Für einige Sekunden waren die beiden Croisloner meinen Blicken entschwunden, dann sah ich sie auf einem kleinen Hügel auftauchen. Sie hielten an. Beiami redete gestikulierend auf den anderen ein, der dabei am ganzen Körper zu zittern begann, und seine Zunge schrumpfte. Das war sicherlich eine Angstreaktion.

Plötzlich verschwand Beiami in einem nahen Gebüsch.

"Der Zocke nähert sich von links", raunte mir Galto aufgeregt zu. "Die Energietaster schlagen deutlich aus."

"Verteilt euch", ordnete ich an und nahm Ras den Translator aus der Hand, in der Hoffnung, ein Gespräch zwischen dem Zocken und seinem Opfer belauschen zu können.

Ich zweifelte nun nicht mehr daran, daß es sich bei dem Vermummten tatsächlich um einen "Zocken" handelte und nicht um einen Spion der Duuhr. Das hatte sie gar nicht nötig, denn der Bürger von Yawn hatte, ohne es zu wissen, für sie gearbeitet.

Dennoch hatte mich die Neugierde gepackt. Ich wollte den letzten Akt eines Dramas über ein dem Untergang geweihtes Volk miterleben, das sich sozusagen selbst an den Haaren hochziehen versuchte.

Ich hatte den Rand der Lichtung erreicht, vor mir stieg der Hügel an. Die Zunge des Croisloners auf dem Hügel war auf normale Größe geschrumpft. Er gab seltsame Klagelaute von sich, immer wieder zog sich sein Körper zusammen.

Da tauchte der Zocke auf.

Ein markerschütternder Schrei kam vom Hügel. Der Zocke legte einen Bolzen in seine Armbrust und schoß augenblicklich. Ich zuckte zusammen, als hätte der singende Pfeil mich getroffen.

Der Zocke machte einen Schritt auf sein Opfer zu. Noch einen.

Er zögerte, als witterte er Gefahr. Ich hielt den Atem an. Nun setzte er sich wieder in Bewegung.

Er kam aber nicht mehr weit. Plötzlich gab der Boden unter seinem Gewicht nach, und er sank ein. Aus der Grube kam ein furchtbares Geräusch, und der Zocke schrie qualvoll auf.

Ich sah, wie Zwiebus zu der Fallgrube eilen wollte, doch ich winkte ihn zurück.

Denn Beiami tauchte aus seinem Versteck auf.

"Habe ich dich endlich in der Falle, Bestie!" schrie er triumphierend. Aus dem lebensunfähigen Blaß-Schönen war ein gnadenloser Kämpfer geworden - das hatte das Serum des Zocken-Pfeiles bewirkt. Welche Tragik!

Wie würde Beiami reagieren, wenn er die Wahrheit erfuhr, die ich längst schon ahnte?

Beiami baute sich vor seiner Fallgrube auf.

"Wie gefällt es dir, Zocke, einmal selbst der Gejagte zu sein?" höhnte er. Sein Gesicht verzerrte sich, seine kalkweiße Haut zeigte dunkle Flecken der Erregung.

Aus der Grube ertönte eine schwache Stimme, und mir schien, daß sie dieselbe Sprache gebrauchte, wie Beiami, doch die Laute waren zu unverständlich, als daß der Translator sie hätte übersetzen können.

"Es gelang mir, den Erzieher unserer Großen Wiege zu wecken", fuhr Beiami fort.

"Er brachte mir einige Tricks bei. Zum Beispiel, wie man die Schutzvorrichtung einer Zockenrüstung kurzschließen kann."

Das geschah, als du mit den Kontakten in der Fallgrube in Berührung kamst. Jetzt nützt dir deine Rüstung nichts mehr,
du steckst hilflos in ihr fest."

"Du hast eine Dummheit begangen, Beiami", sagte der Zocke aus der Grube. "Nimm mir den Helm ab, ich selbst kann mich nicht bewegen. Tu was ich sage, dann wirst du sehen, was für einen Fehler du gemacht hast."

Beiami beugte sich vorsichtig in die Grube und kam mit dem Helm des Zocken wieder zum Vorschein. Dabei gab er einen erstaunten Ausruf von sich.

"Du ... du bist ein Croislone! Wie ist das möglich?"

"Alle Zocken sind in Wirklichkeit Croislone", kam die Antwort. "Aber erkennst du mich denn nicht? Mich -deinen Bruder Fortisso, den ihr aus dem Geschlecht der Blaß-Schönen verbannt habt. Wir, die Ausgestoßenen von Croislon, haben in Zusammenarbeit mit dem Welthüter die Zocken erfunden. Begreifst du, Beiami!"

Selbst der Welthüter sah ein, daß es so mit unserem Volk nicht mehr weitergehen konnte, er baute für uns die Todesspiralen, und er entwickelte das Serum, das unterdrückte oder verkümmerte Triebe und Instinkte aktivieren sollte, damit die Croislone wieder lernen, auf eigenen Beinen zu stehen.

Beiami, es war die einzige Rettung für unser Volk. Beiami!"

Der Blaß-Schöne brach unter dem Gewicht der erschütternden Wahrheit bewußtlos zusammen.

Wir verließen unsere Verstecke und begaben uns zu der Fallgrube. Als Fortisso uns erblickte, schien er einem Zusammenbruch nahe. Ungeachtet seiner verzweifelten Gegenwehr holten wir ihn aus der Falle. Eine vorübergehende

Ohnmacht rettete ihn vor dem Wahnsinn. Als er daraus erwachte, fragte er ängstlich,

"Seid ihr die Geister der kommenden Generation?"

"Vielleicht wird eure kommende Generation schon auf jener Stufe stehen, wo wir jetzt sind", sagte ich. "Ich hoffe es für euch. Aber um dieses Ziel zu erreichen, müssen Croislone wie du und Belarni weiterkämpfen."

"Ich habe mich verletzt", murmelte Fortisso, der im Kampfanzug des Zocken eingeklemmt war.

"Der Anzug versorgt mich nicht mehr ... Ich habe geglaubt, daß wir, die Abtrünnigen, schon die neue Generation sind. Aber das war ein Irrtum.

Auch wir sind Schwächlinge. Ich will lieber sterben als leiden .. ."

"Du mußt leben, Fortisso", sagte ich eindringlich. "Du mußt leben, um gegen die Dekadenzerscheinungen deines Volkes ankämpfen zu können."

"Ich will nicht mehr." Fortisso schüttelte den Kopf. "Ich bin zu schwach, ich möchte endlich erlöst werden. Beiami soll meine Mission vollenden. Sagt ihm, daß ich ihm den Kampfanzug des Zocken zum Geschenk mache. Ich sterbe jetzt."

"Und er tat es.

Wir holten seinen Leichnam mühevoll aus dem Kampfanzug, den wir dann Beiami überstreiften. Mehr konnten wir nicht tun.

Wir kehrten zur Space-Jet zurück und hielten Kriegsrat.

Wir wußten, was wir jetzt zu tun hatten, um von hier fortzukommen und die Reise zur Erde antreten zu können.

Es mag paradox klingen, aber die Croislone zeigten uns die Lösung des Problems:

Wie die Zocken auf Croislon wollten wir auf Troltungh Hecht im Karpfenteich sein.

11.

LordZwiebus:

War das ein Spaß! Zu plündern und zu betrügen, friedliche Lebewesen zu erschrecken und zu drangsalieren.

Natürlich alles nur in Grenzen.

Denn wir waren ja nicht wirklich zu Ungeheuern geworden, sondern wollten uns nur das Image von solchen erwerben. Und das gelang uns ausgezeichnet.

Wir legten Kampfanzüge an. Galto flog zum See der Shankchen hinaus und jagte die verschreckten Pelzwesen durch deren Dammlabyrinth. Nachdem er alle aus ihren Schutzlöchern verjagt hatte, verfolgte er sie bis zu ihren Weidegründen am Grund des Sees.

Ich machte zuerst einen Abstecher zum Gletscher der Eiskriecher. Ich brauchte nicht lange zu warten, bis eine Delegation auftauchte und sich erkundigte, ob wir Menschen die Ideen des Bürgers von Yawn weiterführen würden.

"Klar", sagte ich und begann mit meinem Thermostrahler den Gletscher zu schmelzen. Die Eiskriecher verstanden die Welt nicht mehr.

Ras teleportierte zu den Wassen und materialisierte in Memons Hort, wo dieser König der Diebe seine Beutestücke versteckt hatte. Ras raffte an sich, was ihm gut und teuer schien und teleportierte zum Hort des nächsten Wassen. Dort lud er seine Last ab, belud sich mit hier gelagerten Beutestücken und brachte diese zu einem anderen Hort. Dieses Manöver setzte er so lange fort, bis ein Wasse ihn auf frischer Tat ertappte.

Bis dahin hatten die Wassen sich gegenseitig des Diebstahls beschuldigt und sich die Köpfe darüber zerbrochen, wie es ihren Konkurrenten gelungen sein mochte, die als sicher geltenden Verstecke zu knacken.

Nun erkannten sie den wahren Schuldigen - und sie verzweifelten noch mehr, denn der Gedanke, daß ein anderes Wesen noch diebischer und betrügerischer sein konnte als ein Wasse, war für sie schier unvorstellbar. Aber am ärgsten traf Ras sie, als er sich selbst zum König der Diebe ausrief.

Ich führte nicht so eine feine Klinge, denn ich war es schon meiner Abstammung schuldig, daß ich in die vollen ging.

Nach dem Gletscherschmelzen leitete ich im Gebiet der Tauteker einige Lavagräben um, verstopfte Geysire, schmolz Vulkankegel ab. Natürlich war ich darauf bedacht, daß kein Lebewesen dabei zu Schaden kam.

Nach diesem Streich ließ ich den Eiskriechern und Tautekern etwas Zeit, sich zu konsolidieren. Als sich die beiden Gruppen zu einer Konferenz trafen, schmuggelte ich mich im Schutz des Deflektorfeldes in ihre Reihen.

Die Diskussion begann.

Die Eiskriecher meinten, daß die Tauteker ihnen etwas von ihrem Gebiet abtreten müßten, denn der offenbar geistesgestörte Mensch könne jederzeit wiederkommen und neuerlich Gletscherschmelzen spielen, so daß sie mit dem Vereisen nicht nachkamen. Und wer garantiere, daß der Verrückte - womit sie mich meinten - nicht im Dienste der Tauteker stehe?

Dieselbe Beschuldigung, nur auf die Eiskriecher gemünzt, hatten die Tauteker vorzubringen. Die Situation wurde angespannt. Als sich Voccul, Anführer der Tauteker, und das Oberhaupt der Eiskriecher in drohender Haltung gegenüberstanden, trat ich dem

Eiskriecher nacheinander gegen die sechs Beine, daß er vor Wut und Schmerz brüllte. Da ich optisch nicht auszumachen war, mußten die Eiskriecher annehmen, daß Voccul diese Tätlichkeit begangen hatte.

Eines führte zum anderen, und im Nu war das schönste Handgemenge im Gange. Ich aber stahl mich davon. Es lag kein Grund vor, mich als Übeltäter zu erkennen zu geben, denn der COMP würde ohnehin die wahren Hintergründe erkennen -und für

ihn, und im weiteren Sinn für die Kaiserin von Therm, veranstalteten wir das ganze Spektakel.

Warum?

Ganz einfach. Der Bürger von Yawn war offensichtlich der Kaiserin von Therm auf den Leim gegangen und hatte mit seinem Plan gerade das zu erreichen versucht, was sie bezwecken wollte.

Das der tiotronischen Wissenschaft entsprungene monströse Kristallgebilde mußte einfach daran interessiert sein, daß in seiner Mächtigkeitsballung mit Tausenden von verschiedenartigen Völkern ein Gleichgewicht und somit eine gewisse Gleichheit herrschte.

Nur diese Gleichheit konnte garantieren, daß die Entwicklung im Sinne der Duuhr abrollte. Denn desto gleichwertiger die einzelnen Zi-vilisationen einander waren, desto leichter ließ sich die Mächtigkeitsballung kontrollieren und steuern.

Und auf diese Gleichmacherei war auch auf Troltungh alles abgezielt. Troltungh war ein Testfall, wo alles im kleinen Modell durchexerziert wurde. Hier sollten aber auch die Volksgruppen für das Gemeinschaftsdenken und das Leben in der Mächtigkeitsballung erzogen werden. Eine Schule des Lebens mit der Duuhr, sozusagen.

Aber nicht mit uns. Mag die Duuhr gehofft haben, daß wir Menschen die Pläne des Bürgers von Yawn weiterführen und das Projekt Troltungh erfolgreich zum Abschluß bringen würden - wir würden ihr eine herbe Enttäuschung bereiten.

Deshalb führten wir uns wie die Vandalen auf.

Und wir hatten Erfolg.

Roi hatte mich gerade zu den borkigen Zehnlingen bestellt.

"Über euch sind die schrecklichsten Gerüchte im Umlauf", sagte Borkeins. "Ihr müßt dementieren,

euch rehabilitieren, sonst ist der Friede ernsthaft gefährdet."

"Wir wissen auch, daß ihr die Gerüchte in Umlauf gesetzt habt", erwiderte Roi kalt. "Du bist verhaftet, Borkeins. Leugne nicht, sonst müssen wir die Folter anwenden."

"Aber..."

"Ah, ihr leistet Widerstand!" rief ich böse. Ich blickte mich um, zehn im Kreise stehende Baumriesen stachen mir ins Auge, und ich sagte diabolisch: "Der neue Rodungsplan verlangt, daß diese Bäume gefällt werden."

"Rodungsplan?" fragte Borkzwei verdattert.

"Keine Widerrede. Wir übernehmen jetzt das Kommando. Diese häßlichen Bäume müssen gefällt werden."

"Aber es sind unsere Kratzbäume. Wenn uns das Jucken überkommt..."

"Wir werden euch Krückenkratzer zur Verfügung stellen."

Ich legte mit meiner Spezialkeule auf einen der Bäume an.

Da geschah das Wunder, Der Schutzschirm über Troltungh brach zusammen, und ich hörte in meinem Geist die beschwörenden PSI-Rufe der Kelsiren:

Sucht eure Space-Jet auf und findet euch beim COMP ein.

Wir begingen nicht den Fehler, unseren Triumph zu zeigen. Im Gegenteil, wir protestierten beim COMP. Roi gab sich

überheblich, erklärte, daß wir Menschen allen anderen Wesen von Troltungh überlegen seien, was uns zwangsläufig zu ihren Anführern machte.

"Wenn ihr das so seht, dann habt ihr den Willen der Duuhrt völlig mißverstanden.

Verlaßt Troltungh und kehrt zu eurem Raumschiff zurück."

Erde, wir kommen!

Der Testfall Troltungh ist zu unseren Gunsten ausgegangen, aber die Beweggründe für die Handlungsweise der Kaiserin von Therm werden uns wohl nie ganz klar werden.

Unsere Space-Jet war kaum ins Mittelteil der SOL eingeschleust worden, als eine Abordnung von fünf Gralsmüttern erschien.

Als ich sie so vor mir sah, erinnerten sie mich mit ihrer blütenweißen Haut an das ehrenwerte Geschlecht der Blaß-Schönen. Aber es war im Grunde genommen ein dummer Vergleich, denn tatsächlich hatten die Fischweibchen mit ihren regen-bogenfarbenen PSI-Organen im Nacken und ihren kurzen, aber graziösen Extremitäten keine Ähnlichkeit mit den Croislonern, außer eben ihre "Blaß-Schönheit".

Ihrem pausenlosen PSI-Singsang nach zu schließen, grollten sie uns nicht, doch sie sagten unmißverständlich zu Perry, daß wir im YS-System nicht länger mehr gebraucht würden.

Sie brachten auch etwas anderes unmißverständlich zum Ausdruck, das mir Perrys Kristall als schwere Hypothek erscheinen ließ.

"Verlasse das YS-System, Perry Rhodan", sagte sie, "und widme dich deinen eigenen Problemen. Doch vergiß nie, daß du der Duuhrt verpflichtet bist. Der Kristall an deinem Körper soll dich immer daran erinnern. Er macht dich zu einem Verbündeten der Kaiserin von Therm im Kampf gegen BARDIOC."

Nach dem kurzen Auftritt der Gralsmütter startete die dreigeteilte SOL von Drackrioch und vereinigte sich jenseits des planetenumspannenden Kristallgebildes zu einem Ganzen.

Atlan sagte zu einem sehr nachdenklich wirkenden Perry: _

"Worüber grübelst du? Über die Anspielung der Gralsmütter auf deinen Kristall?"

"Nein, Arkonide", antwortete Perry. "Ich werde keinen weiteren Gedanken daran verschwenden.

Wir werden uns aus dem Machtkampf der Superintelligenzen heraushalten und uns um unsere eigenen Probleme kümmern."

Atlan nickte beipflichtend. Aber er schien mir einen skeptischen Eindruck zu machen.

ENDE

Nach den Abenteuern der Solaner im System der Kaiserin von Therm wechseln wir den Schauplatz und blenden um nach Terra und in eine Zeit, da die SOL ihr Reiseziel endlich zu erreichen im Begriff steht. Seltsame Dinge geschehen auf der Erde und in deren Umgebung ...

DER ZEITHAMMER