

Nr. 1003

Neulinge an Bord

Drei Betschiden – auf einem Schiff der Achten Flotte

von PETER TERRID

Mehr als 400 Jahre sind seit dem Tage vergangen, da Perry Rhodan mit der BASIS von einem der schicksalsschwersten Unternehmen in den Weiten des Alls in die Heimatgalaxie zurückkehrte und auf der Erde landete.

Durch seine Kontakte mit Beauftragten der Kosmokraten und mit ES, der Superintelligenz, hat der Terraner inzwischen tiefe Einblicke in die kosmische Bestimmung der Menschheit gewonnen und in die Dinge, die auf höherer Ebene, also auf der E-bene der Superintelligenzen, vor sich gehen.

In folgerichtiger Anwendung seiner erworbenen Erkenntnisse gründete Perry Rhodan dann Anfang des Jahres 3588 eine mächtige Organisation, deren Einfluß sich weit in das bekannte Universum erstreckt und die mehr ist als eine reine Handelsorganisation. Diese Organisation ist die Kosmische Hanse!

Doch später mehr zu diesem Thema! Gegenwärtig beschäftigen wir uns mit den Betschiden, einem kleinen Menschenvolk, dessen Mitglieder auf der Dschungelwelt Chircool leben und sehnsüchtig auf die Rückkehr des legendär gewordenen Raumschiffs ihrer Vorfäder warten.

Doch nicht das Raumschiff der Ahnen erscheint, sondern die ARSALOM, eine Einheit des Herzogtums Krandhor, und nimmt drei NEULINGE AN BORD ...

Die Hauptpersonen des Romans:

Surfo Mallagan, Brether Faddon und Scoutie - Drei Neulinge an Bord der ARSALOM.

Sunthosser - Ein Prodheimer-Fenke.

Czyk – 10. Kommandantin der ARSALOM.

Callza - 1 Kommandantin des Nests der Achten Flotte.

1.

„Sie hätten die Dinger eigentlich vorher waschen können“, sagte Surfo Mallagan und sah mißmutig auf das Kleidungsstück in seiner Hand. Es handelte sich dabei um die Jacke des Anzugs, von dem er bereits Stiefel und Hose trug. Die Jacke bestand aus einem seltsamen Material, wie es der Betschide nie zuvor in der Hand gehalten hatte - ein Kunstprodukt, keine Wolle. Was ihn störte, war die Farbe - schmutzig-braun. Hose, Jacke und auch der breite Gürtel hatten die gleiche braune Farbe. Nur die Stiefel fielen aus dieser Reihe - sie bestanden aus einem hellblauen Material, das sich ein wenig metallisch anfühlte.

„Diese Anzüge sind gewaschen“, behauptete Brether Faddon. „Sie sind sogar sehr sauber.“

„Habt ihr keine anderen Sorgen?“ fragte Scoutie ein wenig spöttisch.

Sie hatte sich bereits umgezogen, und die Kombination stand ihr vorzüglich. Am Oberteil, am Unterteil und auch am Gürtel gab es zahlreiche Taschen, Ösen, Schlaufen, genügend Möglichkeiten, ein halbes Warenlager daran zu befestigen oder darin

1

unterzubringen. Beinahe ehrfurchtvoll betrachtete Brether Faddon die Kleidung, die er an Bord der ARSALOM tragen sollte.

„Doch“, beantwortete Surfo Scouties Frage. „Ich habe außerdem Hunger. Gibt es hier irgendwo etwas zu essen?“

„Vermutlich“, entgegnete Scoutie. Ein Ruck ging durch den Boden, ein kurzer, harter Schlag.

„Was ist das?“ fragte Faddon entgeistert.

Surfo Mallagan fand die Lösung als erster.

„Das Schiff startet gerade“, sagte er.

Die drei sahen sich an. Ausgerechnet diesen Augenblick zu verpassen ... Jeder Betschide hätte einiges darum gegeben, einmal tatsächlich in den Weltraum vorzustoßen - und diese drei beschäftigten sich beim Start mit lächerlichen Kleinigkeiten.

„Können wir ...“, begann Brether Faddon.

„Ausgeschlossen“, entgegnete Surfo Mallagan. „Zu spät, wir werden kein Fenster mehr erreichen. Schade drum, aber wir werden hoffentlich noch öfters solche Starts erleben.“

Brether Faddon murmelte eine Verwünschung. Er schimpfte immer weiter, bis er sich endlich angezogen hatte. Er mußte sich seine Kabine mit Mallagan teilen, Scou-tie war in der Nähe untergebracht worden; sie hatte zudem das Glück, eine Einzelkabine bewohnen zu dürfen.

Eine seltsame Stimmung hatte die drei Betschiden von Chircool erfaßt. Das leise Vibrieren des Bodens verriet, daß die Maschinen der ARSALOM liefen. Keiner der drei vermochte sich vorzustellen, wie diese Maschinen aussahen und was sie überhaupt bewirkten. Sie kannten diese Umwelt nur aus der Überlieferung ihres Volkes; die Begriffe waren ihnen vertraut, nicht aber die Dinge, Gegenstände und Vorgänge, die mit diesen Begriffen bezeichnet wurden. So saßen sie jetzt in einem startenden Raumschiff, und sie bekamen von diesem bewegenden Augenblick nichts weiter mit als die Vibration des Kabinenbodens.

„Ich habe Hunger“, stellte Surfo Mallagan fest. „Und dieses Gefühl ist stärker als meine Neugierde. Wer kommt mit?“

Es verstand sich von selbst, daß sich keiner ausschloß - zum einen war es ohnehin Essenszeit, zum anderen fühlten sich die Betschiden einstweilen nur in der Gruppe wohl.

Es gab zu viel Fremdes um sie herum an Bord des riesigen Schiffes. Das fing schon an, sobald man die Kabinen verließ. Draußen öffnete sich dann nämlich kein Blick ins Weite, wie von Chircool gewohnt; der Blick fiel sehr bald auf eine weiße Wand, auf Schalter und Leuchtkörper, auf Schrifttafeln und Hinweisschilder. Außerdem liefen auf den Gängen und Korridoren seltsame Lebewesen herum, die taten, als wäre ihnen dies alles vertraut und selbstverständlich.

Gerne wären die drei Betschiden bei den Raumfahrern des Landungskommandos geblieben, die sie auf Chircool kennen gelernt hatten. Aber diese Leute waren an einer ganz anderen Stelle des Schiffes untergebracht. Vermutlich würden sich die beiden Gruppen nicht wieder begegnen.

„Führe uns zum Speiseraum!“ bestimmte Surfo Mallagan. Er mußte allen Mut zusammennehmen, um die Maschine überhaupt anzureden zu wagen. Es war eine große kantige Konstruktion auf Rollen, die mit nichts und niemandem Ähnlichkeit hatte.

„Folgt mir!“ sagte die Maschine und bewegte sich davon.

Mallagan schluckte.

Zwar sprach er jetzt Krandhorjan, das Idiom der Weltraumfahrer, die Chircool aufgesucht hatten. Aber das bedeutete noch lange nicht, daß er mit den ihm bekannten

²

Worten auch einen Begriff verbinden konnte. Er wußte, daß die Maschine, die fast lautlos vor ihm über den weißen Boden rollte, ein Roboter war - aber was das genau im einzelnen bedeutete, blieb für den Betschiden ein Rätsel.

„Wieder ein Antigravschacht“, flüsterte Scoutie.

Die drei trauten diesen Dingern überhaupt nicht über den Weg. Zwar kannten sie das Wort schon von Chircool her, aber sie hatten sich niemals vorzustellen gewagt, daß es tatsächlich eine hellerleuchtete lange Röhre geben konnte, in der Lebewesen gleichsam flogen.

Vor Scouties Augen schwang sich ein Borxdanner in den Schacht, ein zwergenhaf-tes Spinnenwesen, das wie jeder an Bord einen Spoodie trug. Wenige Augenblicke später kam ein Wesen vorbeigeschwebt, das einem Betschiden recht ähnlich sah - nur war es beinahe durchsichtig. Surfo Mallagan entnahm seinen neuen Sprachin-formationen die Kenntnis, daß es sich dabei um einen Ai handelte.

Ungerührt begab sich der Roboter in den Schacht, und den dreien blieb nichts anderes übrig, als ebenfalls in den Schacht zu steigen und dem Robot zu folgen. Das Gefühl war beim ersten Mal scheußlich - wie ein Fallen ohne Ende, aber man konnte sich daran gewöhnen.

Der Robot stieg drei Ebenen höher aus dem Schacht aus. Neben der Öffnung blieb er stehen.

„Diesen Gang entlang, an der dritten Tür eintreten. Ich hoffe, gedient zu haben.“

„Hast du“, beteuerte Surfo Mallagan hastig. „Braver Roboter!“

Ein Passant, ein Krane von besonders elegantem Wuchs, der diesen Satz hörte, wandte sich zu Mallagan um und sah ihn verwundert an - sofern der Betschide den Gesichtsausdruck des Kranen richtig zu deuten vermochte. Wahrscheinlich hatte der Krane Surfo nicht recht verstanden, oder er vermochte nicht festzustellen, ob Surfos Worte ernst oder sarkastisch gemeint waren. Surfo Mallagan grinste den Kranen an, der eine kleine Geste der Empörung machte und sich abwandte.

„Das Leben wird hart und mühselig werden“, murmelte Surfo. „Es wird gespickt sein mit Mißverständnissen.“

„Wir sollten von uns aus keine neuen Mißverständnisse provozieren“, schlug Scou-tie trocken vor. „Gehen wir nun weiter?“

Der Gang war, wie fast alle Innenräume der ARSALOM, weiß gehalten. Er wurde von versteckten Lampen beleuchtet.

Die Betschiden marschierten den Gang hinunter. An der betreffenden Tür blieben sie stehen.

„Nur Mut!“ sagte Surfo Mallagan. „Dies ist der Speisesaal. Hier werden wir etwas zu essen bekommen - hoffentlich.“

*

Sunthosser sah von seinem Teller auf, als die drei Fremden den Raum betraten.

Im Speisesaal dieses Abschnitts der ARSALOM herrschte die übliche Betriebsam-keit. Rekruten strömten durcheinander, drängelten sich an den Ausgabeschaltern, meckerten und schimpften über das Essen, den Platznachbarn und die abwesenden Offiziere.

Dennoch wurde es schlagartig still, als die drei eintraten.

Sunthosser sah über den Napf hinweg auf die drei Gestalten. Sie waren sehr selt-sam gewachsen, diese drei. Währen die Uniformen nicht gewesen, hätte man nicht sagen können, wohin sie gehörten. Irgendwie kam Sunthosser dieser Typus Lebe-wesen bekannt vor, aber er war kein Spezialist und vermied daher langes Grübeln.

3

„Aha“, sagte jemand neben Sunthosser. Der Prodheimer-Fenke drehte sich halb um und erkannte einen Lysker, der heftig mit einem Tentakel ruderte. „Neulinge!“

Das hieß, wie Sunthosser sehr wohl wußte, daß die drei allerhand Ärger bekommen würden. So einfach wurde in dieser Masse kein neuer Rekrut geduldet; wer zum Haufen

gehören wollte, mußte sich allerlei gefallen lassen.

„Was sind das für welche?“ fragte Sunthosser. „Kommen sie von dem Planeten, von dem wir gerade gestartet sind? Oder woher kommen sie?“

„Frag sie selbst“, gab der Lysker zurück. Er wirkte wie fast alle Angehörigen seines Volkes düster und verschlossen, ein krasser Gegensatz zur emsigen Geschwätzigkeit des Prodheimer-Fenken Sunthosser.

„Ich wette, daß es Ärger geben wird“, sagte Sunthosser. „Ganz sicher wird es Ärger geben. Diese drei sehen ganz so aus, als würden sie jede Menge Ärger verursachen.“

„Man muß kein Neuling sein, um Ärgernis zu erregen“, gab der Lysker von sich. Er wandte sich ab und kümmerte sich ausschließlich um sein Essen. Das Zeug sah scheußlich aus und roch nicht besonders gut, aber die Lysker mochten so etwas wirklich, und wenn man so ein Zeug aß, dachte Sunthosser, dann war es kein Wunder, wenn man aussah wie ein Lysker, obwohl die Lysker, das mußte man ihnen lassen, brauchbare und nette Burschen waren, wenn man einmal von diesem - wie hieß er doch gleich? Man konnte sich diese Zischnamen nie merken - also der war wirklich unausstehlich, weil er beim Essen immer schmatzte und nie saubere Tentakel hatte. Sunthosser nahm die Gelegenheit war, sein Unterarmfell ein wenig zu belecken und zu säubern.

Da waren also die drei. Seltsam sahen sie aus, und ganz offensichtlich hatten sie keine Ahnung, wie sie sich zu benehmen hatten. Anstatt sich hinten anzustellen, wie es sich gehörte, drängelten sie sich sofort vor der Essensausgabe für Offiziersanwärter, wohin sie natürlich nicht gehörten. Der Roboter, der dort das Essen ausgab, schickte die drei auch auf der Stelle zurück. Sunthosser konnte sehen, wie die sichtbare Haut der drei bei diesem Vorgang deutlich erkennbar die Durchblutungsstärke wechselte.

„Es wird eine Prügelei geben“, plapperte Sunthosser, „beim Licht, eine richtige Rauferei.“

Ein schwärzlicher Tentakel kam auf Sunthosser zugeschossen und legte sich sanft um seinen Hals.

„Du hast völlig recht“, sagte eine rauhe Lyskerstimme. Sunthosser fühlte, wie der Tentakel ihm ein wenig die Luft abschnürte. „Ihr Prodheimer-Fenken seid ohnehin schon üble Schwätzer, aber du bist selbst unter deinesgleichen eine besondere Plaudertasche.“

Sunthosser hütete sich, durch allzu heftiges Protestieren dieser Behauptung die nötigen Beweise zu liefern. Die Tentakel des Lyskers waren ziemlich kräftig, und sie scheuerten an Sunthossers Nackenfell.

Die drei Fremden hatten sich unterdessen brav angestellt. Niemand schien sich um sie zu kümmern. In Wirklichkeit wartete der ganze Speisesaal auf die nächste Überraschung.

Die ließ nicht lange auf sich warten. Ein Mousur näherte sich der Schlange der Wartenden. Das Vogelwesen vom Planeten Ex-Argaz schubste die drei seltsamen Leute ein wenig zur Seite; die Provokation war offensichtlich.

„He, Bursche!“ rief einer der drei. Er war nicht sehr groß geraten, hatte aber auffällig kurze Beine. „Vordrängeln gilt nicht!“

„Hä?“ machte der Mousur. „Was willst du, Fremder?“

4

„Dies sind unsere Plätze, Flatterbruder“, entgegnete der Stämmige. „Du kannst dich ebenso anstellen wie wir auch.“

„Wir stellen uns nie an“, entgegnete der Mousur. „Wir haben überall den Vortritt.“

Sunthosser fand den Mousur hervorragend. Was sollte der Fremde nun sagen, oh-ne eine Provokation vom Stapel zu lassen?

„Aha?“ sagte der Stämmige. „Und wenn du überall Vortritt hast, warum lassen dich die da nicht ebenfalls vor?“

Er deutete auf die lange Schlange, die vor den vierten wartete - Prodheimer-Fenken, Lysker, Tarts, die nur beim Essen von ihrem ewigen Martha-Martha-Spiel aufsahen, Ais, Borxdaner und andere.

Sunthosser kicherte leise. Der Gegenschlag gefiel ihm. Auch der Lysker, in dessen Tentakeln Sunthosser hing, wurde von dem Wortgefecht gefesselt und ließ Sunthos-ser fast los.

„Nun? Worauf wartest du noch? Geh voran!“

„Ich habe keinen Hunger mehr“, stieß der Mousur hervor und entfernte sich hastig.

„Das ist ein glatter Sieg für die Neulinge“, sagte Sunthosser vergnügt. „Sehr gut“ gemacht, wirklich hervorragend.“

Der Druck am Hals verstärkte sich ein wenig. Sunthosser verstummte.

Die Schlange wand sich an Sunthosser vorbei zum Ausgabeschalter. Die Leute hin-ter dem Schalter arbeiteten eifrig, und so dauerte es nicht lange, bis die drei den Schalter erreicht hatten.

„Was wollt ihr? Zu welcher Gruppe gehört ihr?“

„Wissen wir nicht“, gab der Anführer der drei zu. Sunthosser konnte feststellen, daß eines der drei Fremden andersgeschlechtlich war, und einmal mehr wunderte er sich, wie es möglich war, daß sich ein intelligentes Lebewesen in ein anderes verlieben konnte, wenn dessen Gesicht unbehaart war wie ... also Sunthosser fand die Nackt-gesichter nicht sehr attraktiv.

„Wir sind selbst eine Gruppe“, behauptete der Anführer. „Wir sind Betschiden.“

„Für Betschiden ist hier nichts vorgesehen“, sagte der Lysker hinter dem Ausgabe-schalter. „Betschiden gibt es für uns überhaupt nicht. Seid ihr sicher, daß es euch gibt?“

Der Spott traf natürlich. Sunthosser sah wieder, wie sich die Epidermisdurchblutung der drei Fremden änderte.

„Was soll das heißen!“ ereiferte sich der zweite der Fremden mit kurzen dunklen Haaren. Er war ein kleines Stück größer als der erste und recht füllig gewachsen.

„Beruhige dich, Brether“, sagte der weibliche Fremde - da diese dritte Person den ruhigsten und vernünftigsten Eindruck von den dreien machte, rechnete sie Sunthos-ser natürlich zu den weiblichen Exemplaren.

„Was soll das bedeuten, ob es uns überhaupt gibt“, brüllte der Große erregt. „Soll ich dir zeigen, daß es uns gibt?“

Peinliches Schweigen breitete sich aus. Offenbar verstanden die drei keinen Spaß.

„Was ist das da? Kann man das essen?“

Der Lysker zeigte ein freundliches Gesicht - er strotzte förmlich vor Häme, stellte Sunthosser fest. Der Fremde hatte auf einen Haufen Garth-Nüsse gedeutet, wie sie von den Prodheimer-Fenken gern gegessen und von fast allen anderen Rekruten verschmäht wurden. Kein Wunder, denn nur die scharfzahnigen Prodheimer-Fenken bekamen die harte Schale auf.

„Versucht es“, forderte der Lysker die Fremden auf.

Der Große schnappte sich eine der Nüsse. Er legte beide Hände um die Nuß und betastete sie. Dann drückte er zu.

schlossen, daß der Fremde die Nuß aufbekam - und wenn er es nicht schaffte, waren die drei ruinert, ein Gespött für den Rest der Fahrt.

Sunthosser hörte etwas knirschen, und einen Herzschlag später flogen die Splitter der Schale durch den Raum. Der wesentlich weichere Kern quoll zwischen den Fin-gern des Betschiden hervor.

„Brei!“ schimpfte der Betschide. „Habt ihr nichts Handfesteres da?“

Gelächter kam auf, erst zaghaft, dann lauter. Es war anerkennend gemeint, und selbst der Lysker hinter seinem Schalter mußte lachen. Jeder im Speisesaal war froh, daß die kritische Situation vorüber war. Der Lysker beeilte sich, den dreien ihr Essen zuzuteilen - denn selbstverständlich waren die zentralen und auch die Be-reichsrechner längst mit dem Bedarf der - wie hießen sie doch gleich? - programmiert worden. Die drei holten sich ihr Essen ab, dann suchten sie nach einem freien Platz.

Zu Sunthossers Entzücken hielten sie genau auf ihn zu.

2.

„Damit habe ich gerechnet“, sagte Scoutie. „Sobald irgendwo ein Neuling auftaucht, wird er erst einmal geärgert.“

„Dann muß man zurückärgern“, gab Surfo Mallagan zurück.

Er suchte nach einem freien Platz, an dem die drei - hoffentlich ohne Störung - ihre Mahlzeit einnehmen konnten. Mallagan entdeckte einen solchen Platz - an dem Tisch saßen noch ein Tentakelwesen und ein Prodheimer-Fenke, ein seltsames Ge-schöpf, das Mallagan unwillkürlich an ein aufrecht gehendes Nagetier erinnerte.

„Nehmt Platz“, sagte der Prodheimer-Fenke. „Ich bin Sunthosser.“

Mallagan stellte sich und seine Gefährten vor. Der Prodheimer-Fenke beteuerte unentwegt, wie sehr er sich freue, daß die drei Neulinge ausgerechnet bei ihm säßen - bis der neben ihm hockende Lysker ihm einen Tentakel um den Hals legte und ihn so zum Schweigen brachte.

„Was hat man uns überhaupt gegeben?“ rätselte Scoutie. „Sieht wie Fleisch aus, riecht aber ganz anders.“

„Aha“, machte sich Sunthosser wieder bemerkbar. „Ihr fröst - Verzeihung - ihr ver-zehrt also Fleisch? Keine Beeren, Obst oder Nüsse?“

„Wir sind Fleischfresser“, erklärte Mallagan ernst. „Wir haben einen unersättlichen Hunger nach hochwertigem Eiweiß.“

„Inwendig sind wir wie reißende Wölfe“, behauptete Brether Faddon. Er rollte mit den Augen und zeigte seine Zähne. Sunthosser wichen vorsichtig zurück, als fürchte er, im nächsten Augenblick Faddons Zähne in seinem Pelz zu spüren.

„Wir sind ganz normale Betschiden“, erklärte Mallagan. „Friedfertig, harmlos, unauffällig...“

„Und verfressen“, stellte Scoutie fest, als sie sah, mit welcher Begeisterung Brether Faddon zugriff.

Faddon kümmerte sich nicht um die versteckte Kritik. Er hatte Gefallen an dem Es-sen gefunden, es schmeckte ihm.

Surfo Mallagan starre ein wenig mißtrauisch auf das seltsame Fleisch und das noch absonderlicher wirkende Gemüse - es sah aus wie Kugellagerkugeln, nur grü-ner und viel kleiner. Daneben lagen gelbrote Kegel, die einen noch unheimlicheren Eindruck machten, von dem fahlen Grünviolett einer anderen Sorte ganz abgesehen.

„Wenn du nicht ißt, kannst du nicht kämpfen“, erklärte Scoutie. „Iß, es wird dir schmecken.“

Surfo Mallagan wandte sich an den Prodheimer-Fenken.

„Wo geht die Reise eigentlich hin?“

„Weiß ich nicht“, gab Sunthosser zurück. „Mir sagt ja nie einer etwas. Vielleicht geht es ins Nest...“

„Nest?“

„Genau dorthin. Ihr werdet es noch sehen, das Nest der Achten Flotte. Es steht im Sektor Juumarq, aber das wißt ihr sicher.“

„Sicher!“ bestätigte Mallagan, der nichts wußte, das aber nicht zugeben wollte.

„Was machst du an Bord?“

„Ich kontrolliere die Lampen“, sagte Sunthosser. „Das ist eine sehr gefährliche und aufreibende Tätigkeit, sehr wichtig für die Sicherheit des Schiffes.“

„Aha“, machte Surfo Mallagan. „Dann kennst du dich an Bord sicher gut aus, nicht wahr?“

„Jeden Winkel kenne ich“, behauptete Sunthosser. „Zumindest jeden, in dem eine Lampe brennt.“

„Hast du Zeit? Könntest du uns das Schiff zeigen?“

Sunthosser machte eine Geste, die deutlich ausdrückte, wie sehr er sich geschmeichelt fühlte.

„Macht Platz“, herrschte ein Tart Brether Faddon an. Der Betschide sah kurz auf. Die Tarts waren sehr muskulös und kräftig, und es gab nicht mehr viel freie Plätze an Bord. Infolgedessen rückte Brether Faddon zur Seite.

Surfo Mallagan fiel auf, daß die Betschiden als Typus ziemlich einsam an Bord der ARSALOM waren. Nur die Ais sahen ihnen in den äußersten Unirissen ein wenig ähnlich, alle anderen Besatzungsmitglieder waren von den Betschiden grundsätzlich verschieden.

Surfo Mallagan war nicht überheblich genug, dies mit der Einzigartigkeit der Betschiden erklären zu wollen - die Betschiden waren ein kosmisches Volk unter vielen, mehr nicht, aber auch nicht weniger.

„Im Ernstfall könnten wir uns nirgendwo verstecken“, murmelte Surfo Mallagan in Scouties Ohr.

„Warum sollten wir, wir sind unter Freunden“, sagte Scoutie, so laut, daß jeder in der Nähe sie verstehen konnte. Der Tart machte eine Geste, die von den Betschiden nicht verstanden wurde.

Surfo Mallagan wiederholte seine Frage an Sunthosser. Der Prodheimer-Fenke stimmte zu.

Die drei Betschiden aßen langsam, dazu tranken sie einfaches Wasser, wie sie es auch von Chircool gewohnt waren - aber irgendwie schmeckte das Wasser an Bord der ARSALOM anders.

„Ist das euer erster Einsatz?“ fragte Sunthosser.

„Wir sind zum ersten Mal im Weltraum“, bestätigte Surfo Mallagan.

Er kam sich sehr zwiespältig vor, als er das sagte - es stand im krassen Gegensatz zu dem, was er wie alle anderen Betschiden auf Chircool praktiziert hatte. Auf seltsame Art und Weise hatten die Betschiden immer so gelebt, als wohnten sie an Bord eines Raumschiffs - jetzt, da Mallagan am eigenen Leibe spürte, wie es sich im Innern eines Raumschiffs lebte, kam ihm das ritualisierte Leben auf Chircool überraschend vor.

„Es ist wundervoll im Raum“, schwärmte Sunthosser. „Wirklich und wahrhaftig wundervoll - wenigstens ab und zu. Ansonsten ist es Arbeit. Ihr glaubt nicht, wie viele Lampen in diesem Schiff tagtäglich ausfallen, und wer muß im ganzen Schiff umher-

irren und sie instand setzen? Wer? Natürlich Sunthosser, immer und überall Sunthosser.“

„Wo, sagst du, liegt das Nest der Achten Flotte?“ fragte Mallagan.

7

„Im Sektor Juumarq“, erinnerte sich Sunthosser. „Es kann natürlich verlegt werden, wenn es nötig wird. Vielleicht werde ich eines Tages zum Dienst im Nest selbst abkommandiert, dort soll es auch viele Lampen geben.“

„Es steht zu befürchten“, sagte Surfo Mallagan mit leisem Spott. Er begann zu begreifen, daß sein Gesprächspartner ein harmloser Schwätzer war, der sich am Klang der eigenen Stimme berauschte.

„Und dieses Schiff gehört zur Achten Flotte?“

„Natürlich, wozu denn sonst“, sagte Sunthosser.

„Wie groß ist diese Flotte? Gehören viele Schiffe dazu, auch solche, die anders geformt sind als dieses?“

„Was heißt anders geformt?“ fragte Sunthosser. „Ich kenne nur diese Art von Schiff.“

„Ich denke an Kugelraumschiffe“, sagte Surfo Mallagan sanft.

„Kugelschiffe? Wieso das? Sind diese hier nicht gut genug? Ich kenne keine anderen, aber ich bin auch kein Experte. Über Lampen ...“

„Da kennst du dich aus, ich weiß“, sagte Surfo Mallagan hastig. „Ich wollte nur wissen, ob es außer diesem Typus noch andere Bauformen gibt für Raumschiffe.“

„Davon verstehe ich nichts“, sagte Sunthosser. „Ich bin Lampenfachmann, und das genügt mir.“

„Die ARSALOM ist also ein großes Schiff?“

„Riesig“, sagte Sunthosser. „Und mit furchtbar vielen Lampen.“

Mit dieser Auskunft war Surfo Mallagan natürlich nicht gedient; er hatte eigentlich gehofft, ein wenig mehr über die Achte Flotte in Erfahrung bringen zu können, aber bei Sunthosser war er an den Falschen geraten.

„Und auf jedem Schiff gibt es Kranen“, forschte er weiter.

„Wahrscheinlich“, sagte Sunthosser. „Genau kann ich das nicht sagen.“

Ich bin zwar schrecklich gescheit, aber ich habe ein sehr schlechtes Gedächtnis, weißt ihr, und darum ... aber hier an Bord gibt es viele Kranen.“

„Die ARSALOM ist ein Schiff der Herzöge von Krandhor“, sagte Surfo Mallagan.

„Natürlich“, sagte Sunthosser. „Von wem sonst.“

Er machte sich daran, eine jener Nüsse aufzunagen, an denen Brether Faddon seine Kraft erprobt hatte.

Mallagan schob den leeren Teller beiseite. Er war satt, aber nur körperlich. Geistig fühlte er sich wie ausgehungert. Er gierte förmlich nach Informationen, und ihn erfüllte das Gefühl der Zuversicht, daß er diese Informationen auch würde verstehen können. Das lag sicher an den Spoodies. Mallagan konnte es sich nicht verkneifen, ein-mal kurz an den Kopf zu greifen. Ja, da saß der Spoodie, mitten auf dem Schädel, da wo bei einem Säugling die Fontanellen zu suchen waren, die beim Erwachsenen zusammengewachsen waren.

„Keine Sorge“, sagte Sunthosser. „Die Spoodies fallen nicht ab, jedenfalls nicht so bald. Habt ihr eure Spoodies schon lange?“

„Erst kurze Zeit“, antwortete Surfo Mallagan.

„Ihr werdet euch daran gewöhnen“, versprach Sunthosser. „Und sie werden euch helfen. Seht mich nur an, mir haben sie sehr genutzt. Ich bin klüger und weiser und stärker geworden.“

Surfo Mallagan lächelte freundlich.

„Das glaube ich“, behauptete er. „Man merkt es.“

Dafür bekam er unter dem Tisch einen Fußtritt von Scoutie versetzt.

„Im Juumarq-Sektor also“, murmelte Brether Faddon.

8

„Gehört zur Galaxis Vayquost“, plapperte Sunthosser. „Augenblicklich liegt der Sektor am Rand des Herzogtums, aber das wird sich sicher bald ändern. Wir sind erfolg-reich, müßt ihr wissen.“

„Wer ist wir?“

„Prodheimer-Fenken, Kranen und all die anderen“, erzählte Sunthosser. Säuberlich kehrte er die Nußschalen auf dem Tisch zusammen und schob sie in den leeren Napf. „Nichts kann uns widerstehen. Uns hilft ja das Orakel.“

Surfo Mallagan, der diesen Begriff schon auf Chircool gehört hatte, hakte sofort nach.

„Was für ein Orakel?“

„Selbstverständlich das Orakel der Herzöge von Krandhor, welches sonst? Kennt ihr ein anderes Orakel? Wenn ja, müßt ihr es unbedingt melden. Andere Orakel sind nämlich nicht zulässig, wenn es sie überhaupt gibt, aber ich glaube nicht, daß es andere Orakel geben könnte.“

„Wie sieht...“

Mallagan kam nicht mehr dazu, die Frage zu stellen. Sunthosser richtete sich auf.

„Ich muß zurück an meine Arbeit“, verkündete er. „Wenn ihr mit mir gehen wollt, soll es mir recht sein.“

Mallagan suchte mit den Augen die Blicke der Freunde. Ein rascher, stumm gefaß-ter Entschluß besagte, daß die drei zusammen bleiben wollten.

„Wir kommen mit“, erklärte Scoutie.

Die Betschiden richteten sich nach Sunthossers Vorbild, als sie ihre Eßgeschirre zurückgaben. Der große Speisesaal war fast bis auf den letzten Platz gefüllt.

„Gibt es noch mehr solcher Säle?“ fragte Brether Faddon.

„Eßsäle? Eine ganze Menge, große und kleine, solche mit vielen Lampen und andere, die nur eine einzige Lampe haben.“

Surfo Mallagan unterdrückte ein Grinsen. Offenbar beurteilte Sunthosser seine Umwelt nur nach dem Gesichtspunkt seines Berufs.

Auf den Gängen der ARSALOM herrschte die Geschäftigkeit, die die Betschiden erwartet hatten, auch wenn sie nicht wußten, was die einzelnen Mitglieder der Besatzung taten. Die technisierte Welt im Innern eines richtigen Raumschiffs barg für die Betschiden vermutlich noch einige Überraschungen und Rätsel. Nun, Surfo Mallagan war zuversichtlich, daß er alles lernen würde, was es zu lernen gab.

„Hier entlang“, bestimmte Sunthosser.

Es ging endlose Gänge entlang, dann durch einen Antigravschacht, den Sunthosser mit unglaublicher Gewandtheit betrat und wieder verließ, neue Korridore entlang, durch Türen, an Schleusen vorbei... nach kurzer Zeit hatten die drei Betschiden hoff-nungslos die Orientierung verloren.

Sunthosser schien das nicht zu kümmern. Er eilte den dreien voran, verwies ab und zu auf besonders schöne oder herausragend große Lampen und schien seine Freude daran zu haben.

Dann war er plötzlich verschwunden.

„Heda!“ rief Surfo Mallagan. „Sunthosser!“

Von dem Prodheimer-Fenken war nichts zu sehen, als habe er sich in Luft aufge-löst.

„Das hat uns gerade noch gefehlt“, murmelte Brether Faddon. „Weiß einer von euch, wo wir überhaupt stecken?“

„Keine Ahnung“, gestand Surfo Mallagan. „Irgendwo in der ARSALOM, und die steckt irgendwo im Weltraum auf der Zeitbahn - mehr weiß ich auch nicht.“

Die drei Betschiden standen auf einem langen, leicht gekrümmten Gang. Es gab etliche Türen, die auf diesen Gang führten. An den Türen waren Hinweisschilder zu
9

finden, die aber wenig Sinn ergaben für die Betschiden. Es handelte sich offenbar um Stauraum für Tauschgüter, um - Reparaturlager und etliche Werkstätten.

„Versuchen wir unser Glück“, schlug Scoutie vor. Sie ging zur nächsten Tür und öffnete sie.

Ein Blick genügte, den dreien zu zeigen, daß sie hier keine Hilfe zu erwarten hatten. Von der Decke des kleinen Raumes hing der geöffnete Leib eines Roboters herab, zwei kleine metallische Gestalten flitzten auf und in dem Körper des Robots herum. Aus der Höhlung flogen Schweißfunken in den Raum.

„Scheint ein Autopsieraum für Roboter zu sein“, meinte Surfo Mallagan. „Hier sind wir an der falschen Adresse.“

„Dann nehmen wir die nächste Tür“, bestimmte Scoutie. „Ich habe keine Lust, auf diesen Gängen zu nächtigen. Der Teufel weiß, wohin der Gang führt.“

„Ich könnte ein Stück vorauslaufen und nachsehen“, meinte Brether Faddon eilfertig.

„Tu das“, bestimmte Scoutie.

Brether rannte los, gefolgt von Surfos Grinsen. Für einen kurzen Augenblick war die Rivalität der beiden wieder aufgeflammt.

„Hier hinein!“

Auch dieser Raum war falsch. Es gab in der stickigen Kammer nichts weiter als ein gewaltiges grünes Stachelgewächs mit einem Kranz violetter Blüten. Aus den breiten Lüftungsschlitzten quollen Abluft und Rauch genau auf das Gewächs zu - auf der anderen Seite wurde die geklärte Luft wieder abgesaugt - vorausgesetzt, diese Erklärung, die sich Surfo Mallagan zusammengereimt hatte, stimmte.

„Kannst du reden?“ fragte Scoutie das Gewächs. Sie bekam keine Antwort.

„Stumm oder mißmutig“, diagnostizierte Mallagan. „An Bord solcher Schiffe weiß man nie, womit man redet - es könnte ein Lebewesen sein, es könnte aber auch nur der Lichtschalter sein.“

„Mach keine dummen Witze“, sagte Scoutie gereizt.

Brether Faddon kehrte zurück, ziemlich außer Atem.

„Ich bin einen halben Kilometer weit gelaufen“, behauptete er. „Aber es ist nichts zu sehen, keine Abzweigung und kein Ausgang, einfach nichts, nur sehr viele Türen.“

„Dann untersuchen wir einen Raum nach dem anderen“, sagte Mallagan. Er grinste. „Und vergeßt nicht, die Lichtschalter freundlich zu grüßen.“

Scoutie zog ein wütendes Gesicht, Brether Faddon blickte verständnislos.

Surfo Mallagan kicherte in sich hinein. Ihm bereitete diese schwierige Lage ein gewisses Vergnügen, er fand es reizvoll, sich ungestört in verschiedenen Bereichen des Schiffes umsehen zu können, ohne einen Aufpasser bei sich zu haben.

Die nächste Tür, die Surfo Mallagan öffnete, war der Eingang zu einer Halle.

Ein breites Geländer führte rund um den oberen Teil der Halle; es gab zwei Treppe, die auf den Boden hinab führten. In der Halle standen Maschinen - wobei für Surfo Mallagan alles Maschine war, was metallisch schimmerte und offenkundig et-was tat. Was die Maschinen in dieser Halle für eine Funktion hatten, war dem Betschiden

natürlich nicht bekannt.

„Gewaltig!“ murmelte Scoutie beeindruckt.

„Alltäglich“, stellte Surfo Mallagan richtig.

Er wußte, daß er mit dieser Einschätzung recht hatte, dennoch bedrückte ihn der Anblick. Angesichts der vielfältigen Schwierigkeiten und Fährnisse, die das Leben auf Chircool mit sich brachte, erschien die Bauleistung einer solchen Halle gewaltig. Wenn man sich dazu vorstellte, daß diese Halle nur ein kleiner Teil des riesigen Schiffes war, und daß dieses Schiff schneller als das Licht von Stern zu Stern flog ...

10

und daß all das für die Kranen alltäglich war und nur für die Betschiden und andere rückständige Völker imposant wirkte...

„Ich glaube, hier werde ich mich nie wohl fühlen können“, sagte Scoutie leise.

Surfo Mallagan zuckte mit den Schultern.

„Die SOL ist bestimmt noch größer und stärker und schöner“, sagte er ohne rechte Überzeugung.

„Wenn es sie überhaupt noch gibt“, gab Brether Faddon zurück.

Surfo Mallagan verzog das Gesicht zu einem Grinsen. Er deutete auf den Maschinenpark.

„Ganz so perfekt scheint die Technik der Kranen auch nicht zu sein“, sagte er spöttisch. „Seht ihr die Rauchfahne?“

3.

„Metall kann nicht brennen“, sagte Scoutie.

Sie sah den Rauch ganz genau. Er stieg von der Ecke einer Maschinenverkleidung auf.

„Da stimmt etwas nicht“, sagte Brether Faddon.

Die drei setzten sich in Bewegung. Sie hasteten die Treppe hinunter. Laut schallte das Metall der Stufen unter ihren Stiefeln. Der Rauch wurde immer stärker. Dazu wurde ein, scharfer Geruch spürbar.

„Riecht nach Säure“, stellte Mallagan im Laufen fest.

Dann hatten sie die betreffende Maschine erreicht.

Auf den ersten Blick war ersichtlich, daß etwas nicht stimmte. Auf der weiß lackierten Umhüllung der Maschine saß ein dunkelroter Klumpen eines schillernden Material-als, und dieses Material warf Blasen, aus denen sowohl der Rauch aufkräuselte als auch der scharfe Geruch aufstieg.

Surfo Mallagan sah sich gehetzt um.

„Dort drüber!“ rief er. Ohne Zögern rannte er los.

Was auch immer sich in der Maschinenhalle abspielte, es roch - buchstäblich - nach einem Sabotageakt. Denkbar war auch, wie es Mallagan beim Laufen durch den Kopf schoß, daß sich irgendein fremdes Lebewesen an Bord eingeschlichen hatte und nun auf der Maschinenumhüllung klebte.

Mallagan rannte, was seine Beine hergaben, und er hoffte, daß er sich nicht geirrt hatte. Der große, leuchtend rote Knopf unter der durchsichtigen Scheibe mußte ein Alarmknopf sein.

„Bringt euch in Sicherheit“, schrie Mallagan im Laufen. Hinter sich hörte er die Schritte der Freunde.

Mallagan erreichte die Wand. Er schlug zu. Das Glas barst unter dem Hieb, ein Fingerdruck genügte, den roten Knopf in die Fassung zu pressen. Sofort heulte schrill eine Sirene auf.

Dann gab es einen heftigen Ruck. Mallagan schrie erschreckt auf. Der Boden hob sich unter seinen Füßen, um mindestens fünf Meter, so fühlte es sich an, dann sack-te er ebenso rasch wieder weg.

Aus dem rückwärtigen Teil der Halle ertönte das Donnern einer Explosion, eine Woge glühendheißer Luft kam ein paar Augenblicke später bei Mallagan an.

Die Maschine, die zuvor noch geraucht hatte, hatte ihren Geist aufgegeben. Ein Feuerball blähte sich dort auf, wo sie gerade noch gestanden hatte. Mallagan konnte es für den Bruchteil einer Sekunde sehen, als er sich robbend in Deckung zu bringen versuchte.

11

Ein Hagel von Trümmern regnete herab, Teile der explodierten Maschine, abgefetz-te Teile anderer Maschinen, Teile des Daches, das zahlreiche Löcher aufwies. Und über allem gellte das Schrillen der Sirene. Wieder ging ein Ruck durch den Schiffs-rumpf.

„Weg von hier!“ schrie Mallagan, aber er konnte seine eigene Stimme kaum hören. Er sah, wie Scoutie den Mund bewegte.

Mit einer Geste deutete Mallagan seine Absicht an. Scoutie schüttelte den Kopf und deutete auf Brether Faddon - er lag neben einem Metallkasten, blutüberströmt.

Surfo Mallagan unterdrückte einen Fluch.

Er sprang auf. Krachen und schmetternde Schläge hallten durch den Raum, das Prasseln des Brandes wurde lauter. Mallagan glaubte spüren zu können, wie sich seine Haare in der Hitze kräuselten und zu schmoren begannen. Es half nichts, wenn er den ohnmächtigen Faddon retten wollte, mußte er in den Glutorkan hinein. Ir-gendwo pfiff etwas schrill durch die Luft.

Zu zweit schafften sie es, Faddon aus der Zone unmittelbarer Gefahr zu ziehen.

Mit Gesten deutete Surfo seine Absicht an - 'raus aus der Halle, in die Sicherheit eines anderen Raumes. Scoutie nickte. Sie hatte verstanden.

Es war erstaunlich, woher das Mädchen die Kräfte nahm, dachte Mallagan, als sie zusammen den nicht gerade leichtgewichtigen Faddon aufhoben und fortschleppten. Der Boden war glühend heiß, Mallagan konnte den Schmerz an seinen Fußsohlen spüren.

Sie wuchteten Faddon aus dem Raum. Es war Mallagan gleichgültig, wo sie anka-men - Hauptsache war, daß sie aus dem Bereich des wütenden Brandes herauska-men, der sich immer weiter vorfraß.

„Ein Bildschirm!“ rief Scoutie.

Der Nachbarraum schien so etwas wie ein Reservekontrollraum zu sein. Es gab dort zahlreiche Schaltpulte, darüber eine Gruppe von Bildschirmen.

Auf einem der Schirme war der Weltraum zu sehen.

Mallagan sah nur kurz hin, dann kümmerte er sich um den Freund. Brether Faddon war von einem Metallsplitter am Kopf getroffen worden - eine Wunde, die ihn für kur-ze Zeit außer Gefecht gesetzt hatte, entsetzlich blutete, aber keinen Anlaß für große Sorgen bot. Alles, was Faddon jetzt brauchte, waren ein paar ruhige Tage, dann war die Angelegenheit vergessen.

„He“, rief Scoutie. „Merkst du etwas?“

Mallagan sah auf. Scoutie studierte die Bildschirme.

„Wir stehen“, rief die junge Frau. „Wir haben die Zeitbahn verlassen!“

Surfo Mallagan runzelte die Stirn. Er suchte die Reihe der Bildschirme ab. Scoutie hatte recht - auf einem der Schirme war der Sternenhimmel zu sehen. Wäre die ARSALOM noch auf der Zeitbahn gewesen, wäre dies nicht möglich gewesen.

„Ob es da einen Zusammenhang gibt?“ fragte Scoutie.

Mallagan zuckte mit den Schultern.

Neben ihm erklang unterdrücktes Stöhnen. Brether Faddon kam wieder zu sich.

„Mein Kopf!“ ächzte er. Er griff mit der Hand an die Stirn, fühlte Feuchtigkeit und erkannte einen Augenblick später sein Blut an seinen Fingern.

Er schüttelte schmerzlich den Kopf. „Entsetzlich. Wo sind wir?“

„Immer noch an Bord der ARSALOM“, sagte Surfo Mallagan. Er trat näher an den Bildschirm heran.

Surfo Mallagan kniff die Augen zusammen. Er glaubte eine Bewegung auf dem Schirm gesehen zu haben, aber das war eigentlich ausgeschlossen - woher hätte in dieser Sterneneinsamkeit ein bewegtes Objekt kommen sollen.

12

„Raumangriff!“ erklang es aus den Lautsprechern. „Alle Mann auf Gefechtsstation, wir werden angegriffen.“

Surfo Mallagan grinste.

„Das ist...“, sagte er, wurde aber vom Lautsprecher unterbrochen.

„Dies ist keine Übung. Ich wiederhole, dies ist keine Übung.“

„Alle Sternteufel“, fluchte Mallagan. Er sah an sich herab. Die drei waren vollkommen unbewaffnet.

Ein Blick auf den Schirm. Jetzt war der Gegner zu erkennen - er war eindeutig in der Überzahl. Ein ganzer Schwarm von Schiffen war aufgetaucht.

„Wie groß mögen diese Schiffe sein?“ fragte Scoutie.

„Keine Ahnung“, sagte Surfo Mallagan.

In diesem Augenblick schlug der erste Treffer in den Schirmfeldern der ARSALOM ein. Ein kaum wahrnehmbarer Ruck ging durch das Schiff.

Mallagan lächelte.

„Nicht sehr groß, wie es aussieht“, sagte er.

„Was machen wir drei jetzt?“ fragte Brether Faddon, er richtete sich auf und wischte sich das Blut aus dem Gesicht - er sah dennoch schreckerregend aus.

„Abwarten und kämpfen“, sagte Surfo Mallagan.

„Und womit?“

Faddons Frage war mehr als berechtigt. Einstweilen gab es für die Betschiden keinerlei Möglichkeit, in den Kampf einzugreifen - noch wurde das Gefecht auf der Grundlage von Schiffsbreitseiten ausgetragen. Mallagan sah, wie einer der Angreifer in einer Glutkugel verging - wie viele Lebewesen mochte in diesem winzigen Augenblick ihr Leben eingebüßt haben?

Die Angreifer vollführten ein Manöver. In geordneter Formation fielen sie ab, schlugen eine Reihe komplizierter Haken - und waren plötzlich mit geballter Macht wieder da.

Die nächste Salve der Angreifer saß deckend. Ein zweites Mal spürte Mallagan den Boden unter sich tanzen. Diesmal war der Beschuß offenbar durchgegangen.

„Treffer!“ plärrte eine Robotstimme. „Vakuumeinbruch. Raumanzüge in den peripheren Bereichen schließen.“

„Sind wir in einem peripheren Bereich?“ fragte Scoutie.

„Keine Ahnung“, sagte Mallagan.

Gab es in diesem Kontrollraum Waffen?

Er fand welche. In einem Schrank lagen Energiestrahler - das war alles, was Mallagan von den Waffen wußte. Die Handhabung war den dreien vertraut, die Wirkungsweise nicht, aber das spielte keine Rolle. Seltsamerweise fühlte sich Mallagan erheblich

wohler, als er den Kolben der Waffe in der Hand hielt.

„Wohin?“ fragte Scoutie. „Oder wollen wir einfach bleiben?“

„Wir könnten eine Lampe zerschlagen“, sagte Brether Faddon. „Dann müßte unser Freund Sunthosser bald auf dem Plan erscheinen, um die Lampe auszutauschen.“

Mallagan ging auf den spöttisch gemeinten Vorschlag nicht ein.

„Sehen wir nach, was in dem Maschinenraum los ist“, sagte er.

„Du willst dahin zurück?“

„Allerdings!“ bestätigte Surfo Mallagan. „Mir nach!“

Er verließ den Raum. Draußen auf dem Gang brannte das Licht, im Hintergrund wälzten sich Rauchschwaden über den Korridor. Der Weg führte die drei genau in diesen Rauch hinein.

Mallagan ging als erster.

Er brauchte einige Minuten, bis er den Maschinenraum gefunden hatte - er war ein einziges Flammenmeer. Zudem ließen die zerstörten oder gerade schmelzenden

13

Maschinen elektrische Entladungen durch den Raum zucken und neuen Schaden anrichten.

„Hier gibt es nichts zu retten!“ schrie Faddon.

„Und was machen die dort?“ schrie Mallagan zurück.

Er deutete auf die Roboter, die auf der anderen Seite der Halle plötzlich aufgetaucht waren.

Einen Herzschlag später wußte er die Antwort - die Roboter nahmen ihn unter Feuer.

*

Mallagan machte einen gewaltigen Satz, und der einzige Fluchtweg, der sich ihm im ersten Augenblick bot, führte mitten in das Flammenmeer hinein.

Genau das rettete ihm das Leben. Die Robots, die - logisch denkend - nicht vermu-ten konnte, daß jemand so verrückt war, änderten blitzartig das Ziel. Wäre Mallagan dem ersten Impuls gefolgt, wäre er ihnen genau in das Feuer hineingelaufen.

So aber landete er auf dem Boden, überschlug sich zweimal und kam auf dem Bauch liegend zur Ruhe.

Noch im Sprung war seine Hand zur Waffe geglitten, und kaum war er zur Ruhe gekommen, löste sich der erste Schuß. Mallagan traf einen der Robots voll; die Maschine verging in einer grellen Explosion. Dabei nahm sie den anderen Robots die Sicht - Mallagan konnte einen zweiten Treffer anbringen, und seine beiden Freunde nutzten die wenigen Sekundenbruchteile, sich schnellstens in Sicherheit zu bringen.

„Sind die verrückt geworden?“ schrie Faddon. „Die schießen auf ihre eigenen Leute!“

Sein Gescrei hielt die Robots nicht von ihrer Arbeit ab. Scoutie hatte ebenfalls zur Waffe gegriffen. Mit einem zielsicheren Feuerstoß holte sie einen Motorkran von seinem bereits stark beschädigten Laufband herunter - die Maschine krachte zwei Robotern auf die Leiber und quetschte sie zusammen.

„Weg von hier!“ schrie Mallagan. Er mußte so laut wie möglich brüllen, um sich gegen den Lärm durchsetzen zu können.

Es wurde höchste Zeit. Nicht nur, daß in dem Flammenmeer auf der anderen Seite mehr Roboter auftauchten. Der Boden wurde den Betschiden buchstäblich zu heiß - Mallagan hatte das Gefühl, bärchlings über einer Feuerstelle zu liegen.

Scoutie und Faddon gaben Sperrfeuer und schufen so eine Rückzugsmöglichkeit für Mallagan. Surfo brauchte eine halbe Minute, in der er immer wieder feuerte, um sich in Sicherheit bringen zu können. Sobald sie die Maschinenhalle verlassen hatten, waren

die Betschiden im Qualm verschwunden und einstweilen unsichtbar. Mal-lagan hustete und würgte - der ätzende Qualm legte sich auf die Lungen und machte das Atmen schwer. Nach einer weiteren Minute atmeten die drei wieder einigermaßen frische Luft.

Tränen liefen ihnen über die geschwärzten Gesichter, als sie aus dem Qualm her-vortaumelten.

„Ich verstehe gar nichts mehr“, stieß Mallagan hervor. „Was ist hier los?“

„Das klären wir später“, ächzte Brether Faddon. „Scoutie, bist du in Ordnung?“

„Ich habe mich schon besser gefühlt“, sagte das Mädchen. „Aber es geht, und ihr?“

Mallagan hustete sich die Kehle frei. Faddons Stirnwunde hatte wieder zu bluten begonnen, und in der offenen Wunde brannte der Qualm besonders arg, aber Fad-don war hart im Nehmen.

14

„Zurück in den Kontrollraum“, sagte Surfo Mallagan. „Dort muß es irgendeine Mög-llichkeit geben, mit jemandem zu reden - ich habe keine Ahnung, was im Augenblick los ist.“

Sie hatten den Raum bald erreicht. Ein prüfender Blick zum Schirm - die Lage hatte sich entschieden verschlechtert, drei der kleinen Schiffe der Angreifer hatten bei der ARSALOM angelegt.

„Gefahr für Sektor Rot dreizehn“, sagte der Robot immer wieder. „Gefahr für Sektor Rot dreizehn.“

Mallagan suchte nach dem Interkom, aber er fand keinen. Es gab zwar ein kleines Mikrophon, aber das war nicht angeschlossen.

„Feindeinbruch in Sektor Rot dreizehn und vierzehn“, plärrte der Robot.

Surfo Mallagan hätte gerne gewußt, wovon die Robotstimme überhaupt redete. Er hatte nicht die leiseste Ahnung, wo er sich befand und wo der fragliche Sektor sein mochte. Mallagan verstand nur eines - in unmittelbarer Nähe der drei Betschiden loderte ein gewaltiger Brand, der immer weitere Teile des Riesenschiffs zu ergreifen drohte. Mochte es aus der Sicht der Zentrale auch ein unbedeutender Brand sein, für die drei Betschiden war er gefährlich genug - insbesondere da durch die starke Hit-zewirkung und vermutlich auch andere Ursachen die Roboter der ARSALOM außer Rand und Band geraten waren und auf alles schossen, was sich rührte.

„Brether, sieh draußen auf dem Gang nach“, bestimmte Mallagan. „Ich möchte kei-ne Überraschung erleben.“

Faddon nickte und verschwand aus dem Raum.

„Es muß doch eine Möglichkeit geben, die Zentrale der ARSALOM anzurufen“, knurrte Surfo Mallagan.

„Hier ist einiges defekt“, erinnerte ihn Scoutie. „Die Explosion hat für einen beträcht-lichen Schaden gesorgt.“

Mallagan schlug mit der Faust auf das Mikrophon ein, aber mit so urtümlichen Prak-tiken war der Elektronik nicht beizukommen.

„He!“ rief Brether Faddon von draußen. Er stieß die Tür auf und trat wieder in den Raum. „Wo, sagte der elende Automat, ist der Feind eingedrungen?“

„Sektor dreizehn und vierzehn, Rot“, erinnerte sich Mallagan. „Aber...“

„Sieh dir mal die Kennzeichnung dieser Tür an, lieber Freund“, sagte Brether Fad-don.

Mallagan starrte auf das kleine Schild in der linken oberen Ecke. Eine Zahl war dort zu lesen - 13/264/3. Und diese Zahl war mit roter Farbe auf den weißen Lack der Tür gemalt worden.

„Heilige SOL“, stieß Scoutie hervor.

„Wir stecken mitten drin“, knurrte Surfo Mallagan. „Das kann heiter werden.“

„Was machen wir jetzt?“ fragte Brether Faddon. „Abhauen? Oder kämpfen wir?“

„Gegen wen?“ fragte Scoutie. „Ich habe noch keinen Feind gesehen.“

Surfo Mallagan riß die Waffe hoch. Ein Fingerdruck ließ den Strahl austreten und fegte einen Robot von den Beinen.

„Da sind die Feinde“, sagte er grimmig. „Roboter! Wir stecken schon die ganze Zeit mitten in der Kampflinie, wir haben es bloß nicht gemerkt.“

Scoutie erledigte den nächsten Robot.

„Dann müssen wir uns am Rand der ARSALOM aufhalten“, stellte sie fest. „Die Schiffe haben angelegt, und jetzt schwirren hier überall die Roboter herum - wahr-scheinlich haben sie ganz in unserer Nähe angedockt.“

„Das werden wir herausfinden“, sagte Surfo Mallagan. „Aber nicht in den nächsten Minuten.“

15

Er drängte Scoutie vom Gang weg in den Kontrollraum, Brether Faddon folgte automatisch.

Hastig verrammelte Mallagan die Tür. Scoutie sah ihn skeptisch an.

„Glaubst du, daß das gegen Strahlwaffen hilft?“ fragte sie.

„Das nicht“, stieß Mallagan hervor. „Aber es kann sie ein paar Augenblicke ablen-ken. Helft mir!“

Er richtete seine Waffe auf den Boden und verstellte den Wirkungsquerschnitt. Ein dünner, aber sehr breiter Strahl trat aus der Waffe und fraß sich in das Metall des Bodens. Weiß sprühte verflüssigter Stahl auf.

Scoutie begriff und folgte Mallagans Beispiel. Auch Brether Faddon machte sich an die Arbeit.

Draußen ertönte Lärm, dann das Zischen eines Strahlschusses. Die Tür erbebte.

„Jetzt wird es heikel“, knurrte Mallagan.

Es war ein Wettkampf, der in Sekundenbruchteilen entschieden wurde. Wer war eher fertig - die Betschiden damit, ein Schlupfloch in den Boden zu brennen, oder die Robots, die nur eine Öffnung brauchten, um das Innere des Kontrollraumes bequem bestreichen zu können.

An der Tür verfärbte sich eine Stelle und wurde sehr schnell rot, wie Scoutie feststellte, Mallagan sah gar nicht mehr hin.

Er sah hinunter auf den Boden, wo sich der Energiestrahl funkensprühend seinen Weg fraß. Nur wenige Zentimeter fehlten, um aus dem Boden eine genügend große Platte herauszuschneiden.

„Duckt euch!“ rief Scoutie.

Mallagan ging in die Knie. Funken sprühten auf und verbrannten seine Hände, aber er achtete nicht auf den Schmerz.

Über seinen Kopf hinweg zischte der erste Strahlschuß gegen die Wand. Ein Regen verflüssigten Stahls sprühte auf und ging auf die drei Betschiden herab.

Dann war es geschafft.

Das Loch war groß genug.

„Scoutie! Du als erste!“

Die junge Frau zögerte keinen Augenblick. Sie trat an das Loch heran, machte ei-nen Schritt und verschwand in der Dunkelheit. Mallagan konnte hören, wie sie auf-prallte.

„Gut gelandet“, gab Scoutie durch.

„Brether, beeile dich!“

Während Brether Faddon den Fluchtweg benutzte, gab Surfo Mallagan eine Reihe von Schüssen auf jenen Fleck der Tür ab, durch den die angreifenden Robots hereinzufeuern versuchten. Das Krachen einer Explosion draußen auf dem Gang bewies Mallagan, daß er wenigstens einmal ins Ziel getroffen hatte.

Dann verschwand auch er aus dem Raum.

4.

„Macht endlich Licht!“ erklang Scouties Stimme aus dem Dunkel.

„Wenn du mir verrätst, wo ein Schalter zu finden ist“, gab Surfo Mallagan zurück. Er stöhnte leise - beim Aufprall hatte er sich den linken Knöchel lädiert.

„Haltet euch an die Wände“, empfahl Brether Faddon. „Dort finden wir am ehesten einen Schalter oder eine Tür.“

Surfo Mallagans Augen gewöhnten sich langsam an die Dunkelheit. Aus dem Loch in der Decke fiel ein wenig Streulicht aus dem Kontrollraum in den darunter liegenden Raum - es reichte nach einiger Zeit, wenigstens die Konturen erkennen zu lassen.

16

„Orientiert euch an meiner Stimme“, sagte Mallagan. „Ich habe eine Wand erreicht und bleibe stehen, bis ihr mich gefunden ... aua!“

„Entschuldige“, sagte Brether Faddon, „aber ich konnte nicht wissen, daß du so nahe sein würdest. Scoutie, bist du das?“

„Ich bin es“, bestätigte die junge Frau. „Ich schlage vor, wir setzen uns ab - über unseren Köpfen wird es langsam turbulent.“

Mallagan sah nach oben. In der Tat waren die Angreifer erfolgreich gewesen und hatten das Hindernis beiseite geräumt. Es wurde höchste Zeit, aus ihrem Schußbereich zu verschwinden.

Mallagan ging voran. Mit dem Rücken schob er sich an der Wand entlang, bis er an einem scharfen Schmerz an der Hüfte merkte, daß er eine Tür gefunden hatte.

In der Öffnung in der Decke erschien das metallene Gesicht eines Roboters. Mallagan gab einen raschen Feuerstoß ab - der Roboter detonierte, und die Explosion hielt die anderen Maschinen ein paar Sekunden länger auf.

„Mach das Loch nicht noch größer“, riet Brether Faddon.

„Und jetzt mir nach!“ stieß Mallagan hervor.

Er ließ die Tür auffliegen und stürzte in den Gang. Der Flur war hell erleuchtet - und ein paar Meter von den Betschiden entfernt gab es eine Barrikade.

„Deckung!“ schrie Mallagan und warf sich auf den Boden.

Er hatte gesehen, daß die Verteidiger der Barrikade von den plötzlich in ihrem Rücken auftauchenden Gestalten völlig überrascht worden waren - und daß sie Anstalten machten, nach der Devise zu handeln: erst schießen, dann fragen.

Prompt fegte eine Salve über die Köpfe der drei hinweg und ließ einen Leuchtkörper zerplatzen.

„Narren!“ rief Mallagan. „Wir gehören zu euch!“

Jetzt erst begriffen die Verteidiger, daß die Betschiden zu ihnen zählten.

„Kommt her und helft uns“, rief der Anführer des Trupps, ein Krane. „Wir können jeden Mann gebrauchen.“

Die Betschiden sprangen auf und rannten auf die Barrikade zu. Es handelte sich um den Schrotthaufen, der von einem Dutzend Roboter übriggeblieben war. Auf der anderen Seite tummelten sich die Angreifer.

Zum ersten Mal konnte Surfo Mallagan sie in einiger Ruhe betrachten - es gab mehr als genug davon, und zwischen den Kämpfern lagen etliche Tote herum.

Die Angreifer waren Roboter, das hatte Surfo Mallagan schon festgestellt - jetzt konnte er auch ihre genaue Gestalt erkennen. Es handelte sich um erstaunlich kleine Maschinen, sie reichten Mallagan kaum bis zum Knie, aber sie waren unerhört wendig und flink, und ihre Bewaffnung war schreckerregend gut.

Mallagan hatte die Waffe in der Hand. Es kam jetzt darauf an, möglichst viele Treffer zu erzielen. Er zog durch und traf.

„Was sind das für Maschinen?“ fragte er.

„Piraten!“ bekam er zur Antwort.

„Hier? Mitten im Weltraum?“

„Aychartan-Piraten“, stieß der Krane hervor. „Keine besondere Gefahr, aber überall anzutreffen.“

„Sind das die Piraten oder nur deren Maschinen?“ fragte Mallagan.

Mit gezielten Schüssen setzte er ein halbes Dutzend der katzen großen Maschinen außer Gefecht.

„Wissen wir nicht“, sagte der Krane. Er schoß sehr gut, stellte Mallagan fest. „Es ist noch nie gelungen, eines von diesen ekelhaften Schiffen zu verfolgen. Wir haben keine Ahnung, woher sie kommen, wir wissen nur, daß es sie gibt.“

„Beachtlich“, spottete Surfo Mallagan.

17

Der Spott fiel ihm leicht. Die verstärkte Verteidigung der ARSALOM-Besatzung reichte an dieser Stelle des Schiffes aus, die Robots zurückzuhalten, ja, die Verteidi-ger fanden sogar Zeit, dumme Witze zu reißen und sich zu unterhalten.

„Eines Tages“, sagte der Krane, „werden wir sie erwischen, und dann wird dieser Kampf ein Ende finden. Das Orakel wird uns dabei helfen.“

Surfo Mallagan hätte gerne etwas mehr über das Orakel in Erfahrung gebracht, aber er mußte feststellen, daß er seine Aufmerksamkeit mehr für den Kampf brauchte.

Die Robots der Aychartan-Piraten stapelten sich vor den Mündungen der Verteidi-ger bis fast zur Decke, und das gefiel Surfo Mallagan überhaupt nicht. Er ahnte, daß die Robots im Sichtschutz dieses Walles irgendeine Täufelei ausbrüteten.

„Scoutie, Brether, mir nach“, bestimmte er. „Du kannst uns Feuerschutz geben.“

„He“, rief der Krane, sichtlich empört, daß jemand es wagte, ihm Befehle zu geben, aber sein Protest kam zu spät. Mit weitem Satz war Surfo Mallagan über die ARSALOM-Roboter hinweggesetzt, Scoutie dicht an seinen Fersen. Jetzt blieb dem Kranen gar nichts anderes übrig, als den drei Betschiden Feuerschutz zu geben.

Mallagan rannte geduckt, und er spürte die Streuhitze der Waffen, deren Strahlen dicht über seinem Rücken den Aychartan-Robots entgegenschlugen.

Nach dreißig Metern hatte er den Wall aus Robottrümmern erreicht. Es waren Dutzende, die hier ihr robotisches Leben beendet hatten und nun nichts weiter darstellten als einen bizarren Haufen hochwertigen Schrotts.

„Vorsicht!“ warnte Mallagan flüsternd. „Ein paar könnten noch beißen oder zupacken, also nehmt euch in acht.“

„Wird gemacht“, sagte Scoutie.

Sie legte die Hände vor den Mund, um den Kampflärm übertönen zu können.

„Habt ihr Handgranaten dabei oder etwas Ähnliches?“

„Könnt ihr bekommen.“

Ein paar Sekunden später rollte fast ein Dutzend metallener Kugeln zu den drei Betschiden herüber. Mallagan nahm eins der Wurfgeschosse an sich. Der Gebrauch schien ihm auf den ersten Blick klar - man mußte nur den rot gekennzeichneten Stift in

die Fassung drücken, danach war der Zünder mit einem Infrarotmeßgerät gekop-pelt - solange Mallagan die Handgranate in der warmen Hand hielt, konnte sie nicht explodieren.

„Fertig?“

Scoutie nickte, auch Brether Faddon. Die drei hielten jeder eine Handgranate wurf-bereit.

„Dann los!“

Gleichzeitig warfen sie die Granaten über den Schrotthaufen auf die andere Seite. Die Wirkung ließ nicht lange auf sich warten. Es krachte, und dann bildete sich hinter dem Haufen zerschossener Roboter ein riesiger Feuerball.

„Das war ein bißchen viel!“ knurrte Surfo Mallagan. Der Gluthauch wurde zum Glück über ihn und seine Freunde hinweg geweht; der Schrotthaufen wirkte als Schutzwall. Von der anderen Seite waren krachende Detonationen zu hören - dem Lärm nach zu schließen, hatten die Betschiden mindestens ein Dutzend der wiesel-flinken Roboter vernichtet.

„Achtung!“

Es war Brether Faddon, der den Ruf ausstieß. Er deutete auf die Seitenwände des Ganges.

Genau zwischen den beiden Gruppen - den Besatzungsmitgliedern und den drei Betschiden - wölbten sich die Platten der Wandverkleidung nach innen. Die Betschi-den hoben die Waffen.

18

Einen Herzschlag später flogen die Platten krachend aus ihren Halterung, einem Sturzbach gleich purzelten Dutzende von Aychartan-Robots aus den drei Öffnungen.

Die Betschiden hatten ihre Waffen feuerbereit, und die Robots waren offenkundig nicht auf Feuer von hinten eingestellt. Schon in den ersten kritischen Sekunden-bruchteilen hämmerte ihnen das rasende Dauerfeuer der Betschiden entgegen; im-mer wieder flogen Robots in die Luft. Die Gruppe, die von dem Kranen angeführt wurde, eröffnete gleichfalls das Feuer, und diesem verheerenden Angriff hatten die Aychartan-Robots wenig entgegenzusetzen. Surfo Mallagan konnte Schreie hören; ganz ohne Wirkung waren die Robots nicht, aber er konnte am eigenen Leib spüren, daß sie kaum mehr als ein Rückzugsgefecht lieferten. Er wechselte in rasender Eile das leer geschossene Magazin seiner Waffe gegen eine frische Ladung aus, dann schoß er weiter. Treffer auf Treffer landete in den Reihen der Roboter.

So schnell sie auch waren, sie brauchten Zeit, und das verheerende Wirkungsfeuer in ihren Reihen zwang die Robots dazu, ihre Planung immer wieder zu ändern - die-ses beständige Umrechnen gab den Verteidigern die Luft, die sie brauchten, um das Dauerfeuer aufrechterhalten zu können. Kamen die Aychartan-Roboter erst einmal dazu, ihre Konzeption in die Tat umzusetzen, schafften sie es, das Gesetz des Han-delns an sich zu ziehen, dann waren sie aufgrund ihrer robotischen Schnelligkeit nicht mehr zu schlagen.

Surfo Mallagan stieß wieder einen leisen Schmerzenslaut aus. Ein Streifschuß war ekelhaft nahe an dem verletzten Knöchel vorbeigefegt, und die Hitze jagte wie ein Glutstoß durch den Körper.

„Getroffen?“ fragte Scoutie. Sie sah Mallagan dabei nicht an, sondern zierte und feuerte mit unglaublicher Geschwindigkeit und Präzision.

„Nur ein Streifschuß“, ätzte Mallagan.

Das Gefecht war gewonnen. Die letzten Roboter suchten ihr Heil in der Flucht.

„Laßt sie nicht entkommen!“ konnte Mallagan die Stimme des Kranen hören. „Sie können auch einzeln großen Schaden anrichten.“

Mallagan ließ die Waffe sinken. Der letzte Aychartan-Robot war gerade hinter der Verkleidung verschwunden. Der Kampf war beendet.

„Setzen wir ihnen nach?“ fragte er.

Brether Faddons Gesicht war geschwärzt, in diesem Gesicht blitzten seine Zähne.

„Natürlich“, stieß er hervor. „Hinterher, wir werden sie alle erwischen.“

„Scoutie?“

„Nur zu“, sagte das Mädchen. Sie steckte die Waffe in den Gurt zurück. „Kannst du laufen?“

„Laufen nicht, aber zum Krabbeln wird es reichen.“

Er eilte auf die Verkleidung zu. Dahinter war ein Hohlraum zu sehen. Mochten die Gänge und Flure der ARSALOM auch blendend weiß aussehen - hinter den Verkleidungsblechen gab es allerhand Dreck und Staub.

In gewisser Hinsicht ähnelten Raumschiffe Städten - es gab bei beiden eine Art Unterwelt. Mallagan sah ein Dutzend bunter Kabel und Rohre, größtenteils mit fingerdicken Staubschichten bedeckt.

„Ich gehe voran“, verkündete er.

„Wo wollt ihr hin?“ rief der Offizier.

„Den Blechbüchsen nach“, rief Mallagan zurück, dann kroch er in die Nebenstruktur der ARSALOM hinein.

Er wußte, daß ihn dieses Manöver sehr leicht den Kopf kosten konnte. Irgendwo in der Dunkelheit lauerten die restlichen Roboter, und obendrein gab es noch eine Gefahr besonderer Art...

19

Irgendwie mußten die Robots ja an Bord gekommen sein - sie hatten also ein Loch in die Außenhaut der ARSALOM brennen oder bohren müssen. Durch solch eine Öffnung konnte aber nicht nur eine Heerschar von flinken Robots die ARSALOM entern - auf dem gleichen Weg konnte sich auch die Atemluft für die Besatzung verflüchtigen. Natürlich gab es gegen Vakuumseinbrüche Schotte, die jeden Sektor abriegeln konnten. Trotzdem war zu befürchten, daß die Robots diesen Schutz nach und nach durchlöchern würden - und sei es nur, um dem Schiff größtmöglichen Schaden zuzufügen, bevor sie vernichtet werden konnten.

„Das hätte man uns eigentlich vorher sagen können“, knurrte Mallagan, als er auf Händen und Füßen kroch, einem Ungewissen Ziel entgegen.

Ab und zu verharrten die Betschiden. Am Geräusch versuchten sie festzustellen, ob sich vor ihnen etwas bewegte. Einstweilen war nichts zu hören, entweder verhielten sich die Robots still oder sie waren schon weit voraus. Zu sehen war nichts, zu fühlen nur der staubbedeckte Stahl des Bodens. Der Raum war nicht sehr hoch, die Betschiden mußten auf allen Vieren kriechen - die Robots der Aychartan-Piraten hatten es da natürlich leichter. Sie konnten in diesen Gängen laufen.

„Pssst!“ machte Mallagan.

Sie hielten an. Aufmerksam lauschte der Betschide nach vorn. Ein Geräusch war zu hören, ein metallisches Scheppern, weit voraus.

„Weiter!“

Längst wußten die drei nicht mehr, wo sie waren. Es gab für sie nur den einen Trost, daß sich links von ihnen eine dünne Blechwand befand und daß hinter dieser Blechwand ein normaler Raum des Schiffsinneren zu finden sein mußte.

Das Geräusch wurde langsam ein wenig lauter. Surfo Mallagan kroch noch schneller. Warme Luft schlug den drei Betschiden entgegen. Offenbar wurde dort vorne gekämpft; in der Luft lag der unverkennbare Geruch verbrannten Metalls.

Mallagan zog prüfend die Luft durch die Nase. Ja, er hatte sich nicht geirrt. Der Geruch war eindeutig, und er wurde mit jedem Meter, den die drei Betschiden zurücklegten, stärker und stärker.

„Nehmt die Waffen zur Hand“, sagte Mallagan leise.

Das Metall des Kolbens strich über den Boden und gab ein leises Scharren.

„Psst“, machte Brether Faddon.

Vor den dreien wurde es heller. Mallagan kroch nun langsamer weiter. Lärm schlug den Betschiden entgegen, Kampfgetöse. Krachen war zu hören, das Zischen von Strahlschüssen, Geschrei von Besatzungsmitgliedern der ARSALOM.

Dann war das Ende des Ganges erreicht.

Mallagan sah hinab in die Tiefe.

Er lag bäuchlings in einem Schacht, der knapp unter der Decke eines hohen Rau-mes endete - vielleicht ein Lüftungsschacht. In dem Raum wurde gekämpft - im Hintergrund erkannte Mallagan Besatzungsmitglieder der ARSALOM, unter ihm tummelten sich die Robots der Aychartan-Piraten. Die Maschinen waren zwar in der Überzahl, hatten aber gewaltige Verluste zu verkraften. Ganz offenkundig hatten die Besatzungsmitglieder der ARSALOM in dieser Art Kampf große Erfahrung; sie suchten hinter Maschinenblöcken Schutz und nutzten jede Gelegenheit, einen Treffer anzu-bringen.

„Gebt ein paar von den Granaten her“, sagte Mallagan.

Von hinten reichten ihm Brether und Scoutie insgesamt vier der Geschosse. Mallagan sah sich nach einem Ziel um. Rechts von ihm waren einige Robots damit beschäftigt, eine schwere Maschine abzutransportieren. Es waren fast zwanzig Robots,

20

ein lohnendes Ziel also für eine Granate. Mallagan machte das Geschoß scharf und warf.

Die Granate erreichte ihr Ziel, aber sie detonierte nicht. Mallagan stieß eine leise Verwünschung aus. Das nächste Geschoß, wieder ein Versager.

Erst bei der vierten und letzten Granate begriff Mallagan, was er für einen Fehler gemacht hatte - die abtransportierte Maschine war offenbar so heiß, daß ihre Infrarotstrahlung die Sicherung der Handgranaten blockierte.

Mallagan fluchte unterdrückt.

Unter den drei Betschiden ging der Kampf zu Ende. Die Robots zogen sich mit schweren Verlusten zurück.

Mallagan suchte sich ein Ziel und feuerte. Er traf gut, und bis die Robots begriffen hatten, woher der neue Feind kam, waren schon so viele Maschinen ausgeschaltet, daß der Kampf praktisch entschieden war. Blitzschnell zogen sich die letzten Piraten-Robots zurück, mit sich schlepten sie die schwere Maschine aus den Beständen der ARSALOM. Mallagan hätte gerne gewußt, was sie damit wollten, aber er bekam keine Antwort.

„Ihr könnt herunterkommen“, rief ein Offizier den drei Betschiden zu.

Das war leichter gesagt als getan; die Betschiden hingen fast zwölf Meter über dem Boden in dem Schacht, und von einer Leiter war nichts zu sehen. Aber einer der Verteidiger fand irgendwo ein Seil und schaffte es, das Tau zu den Betschiden hinaufzuwerfen.

Als sie unten ankamen, kamen sie gerade zurecht, um die Siegesmeldung anhören zu

können.

„Schiff feindfrei“, gab die Robotstimme durch. „Das letzte Schiff der Angreifer ist gerade kurz nach dem Ablegen detoniert.“

Mallagan grinste. Er wußte, was diese Explosion bewirkt hatte - die Granaten waren dennoch scharf geworden, vielleicht beim Transport durch den Raum.

Der Kranen-Offizier musterte die Betschiden.

„Gut gemacht“, sagte er. „Recht ordentlich. Ihr habt euch gut geschlagen.“

Surfo Mallagan grinste breit.

„Werden wir noch gebraucht?“ fragte er. Der Krane verneinte. „Dann brauchen wir als erstes ein heißes Bad. Und danach möchten wir gerne einen der Kommandanten sprechen.“

5.

„Aaah“, stöhnte Surfo Mallagan wohlig. Das heiße Wasser tat gut auf der Haut, und die Kosmetikartikel der Kranen waren nicht schlecht - sie rochen zwar etwas seltsam für Mallagans Geschmack, aber die Wirkung auf die Haut und die darunterliegenden Muskeln war sehr angenehm.

„Kannst du mir verraten, warum du einen der Kommandanten sprechen willst?“ fragte Brether Faddon. Er zog sich gerade wieder an.

„Einfach so“, gab Mallagan zurück. „Irgendwem müssen wir uns schließlich vorstellen, sonst werden wir bis ans Ende unserer Tage einfache Rekruten bleiben.“

„Aha“, sagte Faddon. „Und du bist der Meinung, wir sollten mehr sein?“

„Viel mehr“, gab Mallagan zurück. Er streckte den Kopf aus der Dusche. Auf dem Schädel türmte sich eine weiße Schaumwolke des Haarwaschmittels. „Bist du anderer Meinung?“

Faddon sah seinen Gefährten an und grinste.

„Recht hast du“, sagte er. „Willst du so dem Kommandanten der ARSALOM entgegentreten?“

21

Mallagan schüttelte den Kopf, dann zog er den Schädel zurück. In der kurzen Zeit der Ruhe hatten Roboter die arg ramponierten Anzüge der drei gegen neue Bekleidungsstücke ausgetauscht.

Mallagan kam aus der Naßzelle heraus und ließ sich trocknen. Der Knöchel war noch ein wenig geschwollen, die Wunde des Streifschusses heilte bereits wieder - Kleinigkeiten dieser Art konnten von der Heilkunst der Kranen schnell ausgebügelt werden.

Mallagan zog sich rasch an, dann verließen die beiden Männer ihre Kabine und suchten Scoutie auf. Die junge Frau hatte ihre Toilette ebenfalls schon beendet und wartete bereits auf ihre Freunde.

„Ich bin gespannt, ob man uns empfangen wird“, sagte Brether Faddon. Mallagan zuckte nur mit den Schultern.

„Wir werden sehen“, sagte er leichthin.

Langsam bekamen die drei das Schiff in den Griff. Sie konnten jetzt immer rascher die Hinweisschilder und Piktogramme erkennen, sie erinnerten sich an Stellen, an denen sie schon einmal vorbeigegangen waren. Überhaupt schien es Surfo Mallagan, als habe sich auch das Verständnis der drei untereinander verbessert.

„Halt!“

Mallagan hielt einen vorbeimarschierenden Roboter fest.

„Wir wollen zum Kommandanten“, sagte Mallagan. „Bring uns hin!“

„Meine Befehle lauten anders“, erklärte der Robot und wollte weitergehen.

„Nichts da“, sagte Mallagan bestimmt. „Du wirst uns führen. Es handelt sich um ei-nen Notfall.“

„Ich kann keine Not erkennen“, sagte der Robot. Wieder machte er Anstalten, sich zu entfernen.

„Aber wir“, gab Mallagan zurück. „Folgst du meiner Anordnung nicht, kann das schwerwiegende Auswirkungen auf die Sicherheit des Schiffes haben.“

„Ich gehorche“, sagte der Robot. Er ging voran.

Mallagan grinste zufrieden. Brether Faddon sah ihn verwundert an.

„Woher wußtest du, wie man mit diesen Metallkerlen reden muß?“ fragte er.

„Ahnung“, gab Mallagan zurück. Er deutete auf seinen Kopf. „Oder Einfluß der Spoodies, was weiß ich?“

Sie folgten dem Robot durch die Gänge der ARSALOM. Der Robot war eine selt-same Maschine, fast kugelförmig, am unteren Teil mit einem Tentakelkranz verse-hen, auf dem er vorwärtskrabbelte, am oberen Teil leicht abgeplattet - man hätte sich drauf setzen können, aber Mallagan unterließ das Experiment.

In der ARSALOM ging es turbulent zu. Das Schiff hatte einen kurzen Sprung auf der Zeitbahn hinter sich gebracht, danach war es in den Normalraum zurückgefallen. Offenbar war der Angriff der Aychartan-Piraten doch schwerwiegender und nachhal-tiger gewesen, als es auf den ersten Blick gewirkt hatte. Überall in den Gängen stampf-ten, rollten oder krabbelten Roboter herum, emsig damit beschäftigt, die aufgetrete-nen Schäden zu beheben. Ab und zu tauchte ein Prodheimer-Fenke in der Nähe der drei Betschiden auf, aber sie waren noch nicht erfahren genug im Umgang mit so fremden Lebewesen, als daß sie sie auseinanderhalten könnten.

„Was willst du dem Kommandanten eigentlich sagen?“ fragte Scoutie, während die drei in einem Antigravschacht hingen. Die Tentakelbeine des Roboters wirbelten lus-tig durch die Luft.

„Warte es ab“, empfahl Mallagan.

„Wir hätten vorher mit dem Alten vom Berge reden sollen“, sagte Scoutie. „Er hätte uns helfen können.“

22

„Möglich“, meinte Mallagan kurz angebunden. Sie wußten, daß Douc Langur an Bord der ARSALOM war, aber sie kannten den Ort nicht, an den man ihn unterge-bracht hatte.

Der Robot verließ den Antigravschacht, die Betschiden folgten ihm.

Es war nicht einfach für sie, sich in der neuen Welt zurechtzufinden, auch wenn sie dabei große Fortschritte machten - vieles von dem, was sie sahen, blieb ihnen trotz der Spoodies unverständlich.

Den gleichen Eindruck hatten sie auch, als sie die Kabine des Kommandanten betraten - es war der Raum, in dem die Zehnte Kommandantin lebte, eine Kranin namens Czyk. Mallagan konnte den Namen am Türschild lesen.

Die Kranin hatte es sich bequem gemacht. Mallagans Blick durchflog den Raum, aber vieles blieb ihm unverständlich - und von dem wenigen, das er verstand, war vermutlich ein großer Teil Privatsache und von Krane zu Krane verschieden.

„Was wünscht ihr? Ihr seid die Betschiden, die wir von Chircool mitgenommen ha-ben?“

„Das sind wir“, sagte Surfo Mallagan. „Ich bin Surfo Mallagan, dies ist Brether Fad-don und das ist Scoutie.“

Die Kommandantin rührte sich nicht. Nur mit einer knappen Geste deutete sie an, daß sie zugehört hatte.

„Du kannst gehen“, sagte Czyk und schickte damit den Robot aus dem Raum. „Es ist gut, daß ihr gekommen seid - ich hätte euch ohnehin rufen lassen.“

„Ach?“ sagte Surfo Mallagan. Er interpretierte die knappe Bewegung der Kommandantin als Aufforderung, sich zu setzen, und tat dies auch. Scoutie und Brether folg-ten dem Beispiel.

„Ich habe gehört, ihr hättet euch gut geschlagen beim Angriff der Aychartan-Piraten“, sagte Czyk.

„Wir taten, was in unserer Kraft steht“, sagte Surfo Mallagan.

„Ihr könntet euer Glück machen im Dienst der Herzöge von Krandhor“, meinte die Kommandantin. „Aber das wird sich zeigen, wenn wir im Nest angekommen sind.“

„Wann wird das sein?“ fragte Scoutie.

Die Kommandantin machte eine Geste, die Mallagan als Ausdruck der Ratlosigkeit deutete.

„Das ist ungewiß“, sagte Czyk und bestätigte damit Mallagans Interpretation. „Die Schäden sind erheblich, vor allem wurde auch der Antrieb in Mitleidenschaft gezo-gen. Wir können keine langen Strecken fliegen, jedenfalls nicht in einem Stück.“

„Aber der Schaden ist doch reparabel?“ bemerkte Mallagan. Er war erleichtert, ei-nen so umgänglichen Kommandanten angetroffen zu haben - insgeheim hatte er be-fürchtet, von den als stolz und hochfahrend verschrienen Kranen zurückgewiesen zu werden.

„Wahrscheinlich“, sagte Czyk. „Noch sind wir nicht darauf angewiesen, Verstärkung herbeizurufen. Aber ihr wolltet mir etwas vortragen? Eine Beschwerde? Einen Wunsch?“

„Eine Beobachtung“, sagte Surfo Mallagan. „Sie könnte wichtig sein.“

„Was hast du beobachtet?“

Surfo Mallagan zögerte einen Augenblick.

„Ich habe mich gefragt“, begann er langsam, „woher die Aychartan-Piraten wußten, an welcher Stelle des Raumes sie die ARSALOM erwischen konnten. Daß sie ausge-rechnet dort waren, wo die ARSALOM die Zeitbahn verlassen hat, erscheint mir als Zufall recht eigentümlich - wir sind Jäger, und uns passiert es auch nicht, daß uns das Wild vor die schußbereite Waffe springt.“

23

„Ein interessanter Gedanke“, sagte die Kommandantin, ohne sich zu bewegen. „Fahre fort.“

„Es gibt nur drei denkbare Erklärungen für dieses Zusammentreffen“, sagte Malla-gan. „Erstens: diese Stelle des Weltraums ist ein ausgemachter Tummelplatz für die-se Piraten. In diesem Fall wäre es ratsam, schnellstens weitere Schiffe herbeizuor-dern, wenn ich so formulieren darf.“

„Ich höre zu“, versicherte Czyk. „Es ist sehr interessant, was du vorträgst.“

„Die zweite Möglichkeit“, fuhr Surfo Mallagan fort. „Jemand an Bord hat den Piraten zu verstehen gegeben, daß die ARSALOM einen Maschinenschaden hat und an der fraglichen Stelle festhängt.“

„Verrat?“

„Das wäre denkbar“, meinte Mallagan. „Ich kann nicht beurteilen, wie viel Zeit ver-strichen ist zwischen dem Maschinenschaden und dem Auftauchen der Piraten, wie viel Zeit also der Verräter hatte, seine Spießgesellen zu informieren. Ich muß sagen, daß mir diese Erklärung am wenigsten gefällt - sie würde bedeuten, daß jemand an Bord bemerkte, daß die Maschinen ausgefallen sind. Dann hätte dieser jemand blitz-schnell

ein Funkgerät auftreiben und die Piraten informieren müssen, und die wie-derum hätten unglaublich schnell an Ort und Stelle sein müssen.“

„Deine Gedanken sind außerordentlich logisch“, stellte die Kommandantin fest. „Wie sieht die dritte Möglichkeit aus?“

„Sie geht davon aus, daß die Aychartan-Piraten an dieser Stelle des Weltraums auf die ARSALOM gewartet haben, weil sie genau wußten, daß unser Schiff dort die Zeitbahn verlassen würde.“

Die Zehnte Kommandantin machte eine Geste der Erheiterung.

„Ich darf dich daran erinnern, daß wir die Zeitbahn nur verlassen haben, weil uns ein Maschinenschaden dazu gezwungen hat - und den konnten die Aychartan-Piraten nicht vorhersagen.“

„Aber vorprogrammieren“, sagte Surfo Mallagan. „Ich behaupte, daß es an Bord der ARSALOM einen Saboteur gibt, der mit den Piraten zusammengearbeitet hat.“

„Sabotage?“ fragte die Kommandantin. Zum ersten Mal glaubte Surfo, einen Unter-ton der Erregung bei ihr feststellen zu können.

„Sabotage!“ bestätigte Mallagan ernst. „Jemand spielt den Aychartan-Piraten in die Hände, jemand an Bord.“

Die Zehnte Kommandantin blieb eine Zeitlang ruhig, dann fragte sie: „Gibt es dafür Beweise?“

Surfo Mallagan nickte.

„Wir haben gesehen, daß an einer der Antriebsmaschinen Sabotage verübt wurde. Wir konnten eine Art Säurebombe finden, die die betreffende Maschine zerstört hat.“

„Mir ist außerdem aufgefallen“, fuhr Surfo Mallagan fort, „daß die eingedrungenen Roboter der Piraten zu allererst die betreffende Maschine unter Feuer genommen haben - vermutlich, um für den Fall eines Fehlschlags des Unternehmens den Saboteur zu decken.“

„Das ist ja auch gelungen“, warf Scoutie ein. „Wir können diese Maschine nicht vorweisen, sie ist hoffnungslos zerstört.“

„Sehr bedauerlich“, sagte Czyk. „Ich glaube zwar, was ihr mir vorgetragen habt, aber mit einer solchen Geschichte ohne handfeste Beweise kann ich meinen Kollegen nicht unter die Augen treten.“

Surfo Mallagan preßte die Lippen aufeinander.

„Dennoch bin ich euch dankbar“, sagte die Kommandantin. „Wenn ihr Neues erfahrt, laßt es mich wissen.“

24

Die Betschiden standen auf. Offenbar betrachtete Czyk die Unterhaltung als been-det.

„Lebt wohl“, sagte die Zehnte Kommandantin.

Surfo Mallagan zögerte einen Augenblick lang.

„Wie lange werden wir in diesem Bereich des Weltraums liegen bleiben?“ wollte er wissen.

„Bis die Defekte behoben sind“, sagte Czyk. Ihre Stimme bekam einen leisen, gerade hörbaren Unterton von Schärfe.

Surfo Mallagan ließ sich davon nicht stören.

„Und wie lange wird die Reparatur dauern?“ fragte er.

„Warum willst du das wissen?“

„Ich habe einen Plan“, sagte Mallagan. „Vielleicht gelingt es uns, den Saboteur zu fangen.“

Die Kommandantin stieß einen Laut aus, den Mallagan - wohl nicht ganz zu Un-recht -

als Heiterkeitsausbruch wertete.

„Ihr?“

„Wir trauen uns allerhand zu, vor allem, wenn wir von der Schiffsührung unterstützt werden. Also? Wie lange werden wir hier festliegen?“

„Unter Umständen Tage“, erklärte die Zehnte Kommandantin. Sie betätigte einen Knopf, die Tür öffnete sich - wesentlich deutlicher konnte man das Hinauskomplimentieren kaum anstellen.

„Wir werden uns melden“, sagte Surfo Mallagan. „Und zwar mit dem Saboteur.“

Er deutete eine Verbeugung an, dann zog er sich zurück. Das letzte, was er von der Zehnten Kommandantin vernahm, war ein leiser Seufzer.

Sobald sich die Tür geschlossen hatte, nahm Surfo Mallagans Gesicht einen energischen Ausdruck an.

„An die Arbeit“, murmelte er. „Wenn wir den Saboteur fangen, werden wir rasch Karriere machen. Wenn wir rasch Karriere machen, werden wir etwas über die SOL erfahren.“

„Wunderliche Logik“, sagte Scoutie trocken. „Und wie willst du den Saboteur erwischen? Weißt du, wie viele Leute es an Bord gibt? Hunderte, und darunter auch ein paar von diesen seltsamen Transparentwesen, mit denen man sich nicht unterhalten kann. Und wir, die wir ein solches Unternehmen planen, sind der kleinste und un-wichtigste Haufen in diesem Gewimmel. „Du mußt den Verstand verloren haben, Sur-fo.“

„Und so etwas Kleines geht in dem Getümmel leicht für immer verloren“, giftete Brether Faddon. „Was hast du dir dabei gedacht, das Maul so voll zu nehmen? Was glaubst du, wird mit uns passieren, wenn wir diesen Saboteur nicht finden? Ausla-chen werden sie uns, und das Gelächter wird in der ganzen Galaxis zu hören sein.“

„Auch das werden wir überleben“, sagte Mallagan trotzig. „Außerdem bin ich voller Zutrauen, daß wir den Saboteur tatsächlich fangen werden.“

„Und wie willst du das anfangen? Mit einer Leimrute?“

„Verschwinden wir zunächst einmal von hier“, schlug Mallagan vor. „Ich werde euch erklären, was ich vor habe.“

Die drei verließen den Wohnbereich, in dem die Zehnte Kommandantin ihre Kabine hatte.

„Wir liegen hier fest“, erinnerte Surfo Mallagan seine Freunde. „Unsere Maschinen sind ziemlich defekt und müssen repariert werden.“

„Sunthosser wird auch sehr viel zu tun bekommen“, warf Brether Faddon ein. „Es sind viele Lampen zerstört worden.“

25

„In dieser Zeit gibt es doch für die Piraten eine sehr günstige Gelegenheit, uns ein zweites Mal zu überfallen - und vergeßt nicht, der Saboteur ist noch an Bord.“

„Woher willst du das wissen?“ fragte Scoutie. „Er könnte beispielsweise im Kampf getötet worden sein? Es ist auch denkbar, daß die Piraten-Robots als erstes den gefährlichen Mitwisser getötet haben - dann können wir suchen, bis das Universum grau anläuft.“

„Bestimmt nicht“, sagte Surfo Mallagan.

Ein Schlag ging durch das riesige Schiff, und aus den Lautsprechern gellte wieder der Alarm.

Surfo Mallagan lächelte zufrieden.

„Seht ihr?“ sagte er selbstgefällig. „Ich habe es gewußt - der Saboteur hat wieder zugeschlagen.“

6.

Ob die ARSALOM schwer angeschlagen war, vermochten die drei Betschiden nicht festzustellen, dazu fehlten ihnen einstweilen noch die Fachkenntnisse. Daß es aber erhebliche Schäden gegeben hatte, war ersichtlich, sobald die drei den Antigrav-schacht erreicht hatten - die Hektik der Besatzung war nicht zu übersehen.

„Der Saboteur scheint gründliche Arbeit geleistet zu haben“, sagte Surfo Mallagan.

Niemand kümmerte sich um die Betschiden. Die Besatzung der ARSALOM schien vollauf damit beschäftigt, das Schiff zu retten. Aus einem Lüftungsschacht quoll schwarzer Rauch hervor, und von irgendwoher roch es brenzlig. Surfo Mallagan hielt einen Roboter an, eine verbogene Walze auf dünnen Beinen.

„Was ist geschehen?“ fragte Mallagan die Maschine.

„Es liegen keine Informationen vor“, sagte der Robot. „Es hat eine Explosion gege-ben, mehr weiß ich nicht.“

„Vorsicht!“ rief Mallagan.

Er krallte sich am erstbesten Gegenstand fest, der sich finden ließ. Im gleichen Augenblick setzte die künstliche Schwerkraft aus - und das offenbar im ganzen Schiff.

Scoutie bekam gerade noch rechtzeitig Brether Faddons Bein zu fassen, und der wiederum hatte sich an dem Robot festgehalten. Leider verlor auch die Maschine ihren Halt. In einem Knäuel drifteten die drei Gestalten durch den Schacht.

Surfo Mallagan schnappte nach den dreien, als sie an ihm vorbei schwebten. Mit der anderen Hand hielt er sich an dem Hebel fest, der ihm in die Finger gefallen war. Mallagan zog die Freunde zu sich, vergaß dabei aber, daß diese Bewegung prak-tisch nicht gebremst wurde. Der Robot krachte mit den Beinen gegen die Wandung des Antigravschachts.

Brether Faddon prallte auf den Robot, und zum guten Schluß kollidierte Scouties Absatz mit Surfo Mallagans Gesicht. Das heftige Schimpfen der Betschiden paßte zu dem allgemeinen Stimmenwirrwarr im Antigravschacht.

Das Chaos konnte größer kaum sein. Die meisten Besatzungsmitglieder schienen an den Zustand der Schwerelosigkeit kaum oder nur unvollkommen gewöhnt zu sein. Sie wirbelten durch die Räume des Schiffes, zankten und zeterten und behinderten sich gegenseitig. Vor allem aber fielen die Robots aus, die mit der Schwerelosigkeit nichts anzufangen wußten. Ihre Gehirne waren auf solche Belastungen teilweise nicht vorbereitet - es gab etliche Kurzschlüsse und Ausfälle. Dazu kam, daß die herumschwirrenden Robots beim Zusammenprall mit den Mitgliedern der Besatzung teilweise recht erhebliche Wunden und Verletzungen hervorriefen. Wo immer ein Ro-bot haltlos rudernd auftauchte, sahen die ARSALOM-Leute zu, daß sie außer Reich-weite gerieten.

26

„Wenn die Piraten jetzt angreifen, haben sie leichtes Spiel“, stieß Scoutie hervor. „Tut mir leid, das mit der Nase.“

„Macht nichts“, sagte Surfo Mallagan. „Es war nicht deine Schuld.“

Er sprach undeutlich, weil er mit einer Hand die Nase zuhalten mußte, die stark blutete.

„Wohin willst du?“ fragte Scoutie. Die Betschiden hatten inzwischen Halt gefunden, wenigstens vorläufig.

„Aus dem Schacht heraus“, bestimmte Surfo Mallagan. „Ich möchte nicht dabei sein, wenn die künstliche Schwerkraft plötzlich wieder einsetzt - womöglich noch ver-stärkt. Zuzutrauen ist dem Saboteur alles.“

Die drei hängelten sich an der Wandung des Antigravschachts entlang bis zum nächsten Deck. Dort verließen sie den Schacht - wenn die Schwerkraft jetzt wieder einsetzte, fiel man schlimmstenfalls zwei bis vier Meter tief. Das war zwar mehr als genug, um sich ein paar Knochen zu brechen, aber man hätte schon ziemlich viel Pech haben müssen, um bei einem solchen Unfall ums Leben zu kommen.

„Versucht, euch in der Nähe des Bodens zu halten!“ schlug Mallagan vor.

„Das sagt sich leicht“, knurrte Brether Faddon.

Sie schafften es aber, wenn auch nur mit größter Mühe. An einer Wegkreuzung blieb Mallagan in der Luft stehen.

„Wohin nun?“ fragte Scoutie.

„Wenn ich das wüßte“, sagte Mallagan.

Er war ehrlich; er hatte die Orientierung verloren. Das Innere eines so großen Raumschiffs war erheblich größer, komplizierter und vielgestaltiger, als Surfo Malla-gan sich das jemals vorgestellt hatte.

„Aus dem Weg!“ schrie eine laute Stimme. Wenig später kam ein massiver Roboter herangefegt, von zwei Kranen geschoben. Das Piktogramm auf dem massigen Leib der Maschine zeigte, daß es sich um einen Feuerlöscheroboter handelte.

„Wir folgen ihnen“, bestimmte Mallagan. „Sie werden hoffentlich wissen, wo es brennt.“

Es war gar nicht so einfach, diesen Vorsatz in die Tat umzusetzen. Unversehens setzte die künstliche Schwerkraft wieder ein, aber die Generatoren hatten fühlbare Schwierigkeiten, sich auf einen brauchbaren Wert zu einigen. Surfo Mallagan fand sich nach einer knappen Pause des Erschreckens plötzlich flach auf dem Boden liegend wieder und spürte einen entsetzlichen Druck auf seinem Körper lasten - als läge das halbe Schiff auf seinem Körper. Dann wieder überfiel ihn die Erleichterung der Schwerelosigkeit und ließ ihn bei der kleinsten Körperbewegung in die Höhe steigen; der Seufzer der Erleichterung allein und die damit verbundene Ausdehnung des Brustkorbs hatten zur Folge, daß er wie ein Ballon in die Höhe schwebte - um einen Herzschlag später krachend auf dem Boden zu landen und von einem fürchterlichen Andruck die Luft aus den Lungen gepreßt zu bekommen.

Als Zuschauer hätte er die Sache wahrscheinlich sehr spaßig gefunden, zumal bei Brether Faddon zu beobachten war, daß sein Kopf rot anlief, als ihm der Andruck die Luft abschnitt. Als unmittelbar Betroffener aber fand Surfo Mallagan die Spielerei der verrückt gewordenen Apparaturen überhaupt nicht komisch.

Ihm war nämlich klar, daß diese Schaltungsmätzchen die Arbeit der Reparaturkolonnen ganz erheblich beeinträchtigen mußten, wenn sie eine Wiederherstellung der beschädigten Anlagen nicht zur Gänze ausschlössen. Und jede Minute, die die ARSALOM gleichsam flügellahm im Raum hängen mußte, gab den Aychartan-Piraten neue Gelegenheit, das Schiff zu überfallen.

„Weiter!“ ätzte Mallagan.

27

Für ein paar Minuten hatte sich der Wert der künstlichen Schwerkraft stabilisiert - an einer Marke, die ein äußerstes Maß an Kraft erforderte, um sich überhaupt bewegen zu können. Mallagan wunderte sich insgeheim, woher ein so zierliches Persönchen wie Scoutie die Kraft hernaum, hinter ihm und dem kraftstrotzenden Brether Faddon her zu krabbeln - denn anders als auf allen Vieren ließ sich ein Fortkommen nicht bewerkstelligen.

Die einzigen, die sich von solchen Belastungen ungerührt zeigten, waren die Ro-bots - ob sie zwei oder vier Schwerkrafteinheiten zu verdauen hatten, kümmerte die meisten

wenig. Surfo Mallagan konnte allerdings auch in einem Seitengang einen verbogenen Haufen Metall inmitten eines noch größeren Haufens gläserner Scherben sehen; offenbar die Reste eines Spezialrobots, der der Belastung nicht gewachsen gewesen war.

„Wo steckt der Löscherobot?“ fragte Brether Faddon aus der Luft. Er hatte gerade einen mühevollen Krabbel-schritt machen wollen, und jetzt fegte er in der plötzlich einsetzenden Schwerelosigkeit der Decke entgegen, und bevor er die Hände in die Höhe bekam, hatten sich Schädeldecke und Gangdecke bereits berührt. Faddon zuckte bei dem schmerzhaften Schlag zusammen.

„Ich kann ihn gerade noch sehen“, berichtete Mallagan. Ein Schwerkraftschlag preßte ihm die Luft aus den Lungen; es hörte sich entsetzlich an, war aber rasch wieder vorbei.

„Schneller!“ drängte Scoutie.

Die Lautsprecher verrieten, daß die Betschiden nicht die einzigen waren, die unter dem Wahnsinnsanfall der Maschinerie zu leiden hatten. Es gab kräftige Lebewesen an Bord, und es gab beinahe filigrane Gestalten - beiden konnte der Schwerkraft-wechsel leicht zum Verhängnis werden. Während die Spinnenwesen von Borxdann bei jedem Hinaufschneilen der Schwerkraft um ihre Existenz bangen mußten, liefen die stämmigen Tarts, wie Brether Faddons Beispiel auch zeigte, Gefahr, sich durch ein Übermaß an Kraftentfaltung selbst die Schädel an irgendwelchen Kanten einzuschlagen.

Die Luft, die von der stoßweise funktionierenden Klimaanlage durch die Gänge getrieben wurde, war stickig. Langsam begann sie sich mit Qualm anzureichern. Offen-bar war der Brandherd in der Nähe.

Wenig später konnte Surfo Mallagan erkennen, daß er am Ziel war. Eine pech-schwarze Rauchwolke wälzte sich über die ganze Breite und Höhe des Ganges auf die Betschiden zu.

„Das geht nicht gut“, ächzte Brether Faddon. „Wer weiß, wie dick die Wolke ist. Wir werden darin ersticken.“

„So schnell erstickt man nicht“, sagte Surfo Mallagan. Er war sicher, auch diese Gefahr überstehen zu können, auch wenn seine Bewegungen wenig von dieser Sicherheit verrieten.

Dann war die Qualmwolke heran. Schwer wälzte sie sich auf die Betschiden, drück-te auf die Lungen und machte das Atmen zur Qual. Zudem war die Luft entsetzlich heiß - nach ein paar mühsamen Schritten war Surfo Mallagan in Schweiß förmlich gebadet. Auf seiner Stirn standen dicke Perlen, seine Handflächen waren feucht.

Zu fluchen wagte er nicht, das hätte kostbare Atemluft vergeudet.

Noch ein paar Schritte, und als er zu fühlen glaubte, wie seine Lungenflügel zusammenschmachten, war die Wolke vorüber. Die Luft dahinter war zwar noch heißer, aber es war wenigstens atembare Luft.

Der Schmerz in den Lungen änderte sich nur wenig; die Luft war so heiß, daß jeder Atemzug in den Lungen stach. Dennoch arbeitete sich Surfo Mallagan vor.

28

Er ahnte, daß es weiter voraus noch gefährlicher werden würde. Der Saboteur hatte sehr planvoll zugeschlagen; offenkundig verstand er sich auf sein schändliches Handwerk. Beim ersten Mal hatte er dafür gesorgt, daß die ARSALOM die Zeitbahn verlassen mußte, und jetzt bewirkte der katastrophale Brand, daß die unerhört wichtige Regelung der künstlichen Schwerkraft außer Wirkung gesetzt wurde. Ohne diese künstliche Schwerkraft aber war an einen Weiterflug nicht zu denken; ganz nebenbei wurde das Schiff auf diese Weise auch nahezu verteidigungsunfähig.

Ein schmerzhafter Zusammenprall ließ Surfo Mallagan zusammenzucken. Er griff sich an den Kopf. Unglücklicherweise war er mit irgendeinem metallischen Gegens-tand zusammengeprallt. Mallagan streckte die Hand aus. Wenn er sich nicht sehr täuschte, hatte er den Feuerlöschorbot erreicht - von den Kranen aber, die das Gerät zuvor bedient hatten, fehlte jede Spur.

„Hierher!“ rief Mallagan.

Seine Lippen brannten, und er war sicher, daß sich seine Haare vor Hitze kräusel-ten. Die glühend heiße Luft war kaum zu ertragen.

Brether Faddon tastete sich heran, dahinter Scoutie.

Mallagan sah nicht hin. Er hütete sich, die Augen zu weit zu öffnen. Das Risiko, un-ter diesen Umständen zu erblinden, war nicht von der Hand zu weisen.

Mallagan tastete sich weiter. Er fand den ersten der beiden Kranen, dann den zweien. Die beiden waren der Belastung nicht gewachsen gewesen.

„Schafft ihr die beiden Kranen aus der Gefahrenzone“, bestimmt Surfo Mallagan. „Ich sehe zu, was ich mit dem Feuerlöschorbot erreichen kann.“

„Immer werde ich fortgeschickt“, maulte Scoutie.

„Halt den Mund und tu, was ich dir sage“, schnauzte Mallagan. „Wenn ihr fertig seid, könnt ihr wieder vorstoßen. Ich sehe nach, was sich voraus tut.“

„Einverstanden“, sagte Brether Faddon. „Pack zu, Scoutie!“

Beim Versuch, den ersten der beiden Kranen aufzuheben, fiel wieder die gesamte Schwerkraft aus, und Brether Faddons kräftiger Armzug sorgte dafür, daß der Krane an Surfo Mallagan vorbei nach vorne trieb -mitten hinein in den Glutorkan, von dem die Betschiden nicht einmal grob das Ausmaß zu erkennen vermochten.

Surfo Mallagan zögerte keinen Augenblick. Er tastete nach der Wand, bekam etwas zu fassen und schnellte sich ab, waagerecht flog er hinter dem Kranen her, immer tiefer hinein in den Bereich, in dem das Feuer wütete. Die Hitze wurde mit jedem Schritt stärker, war kaum mehr zu ertragen, aber wenn Mallagan den ohnmächtigen Kranen retten wollte, mußte er weiter, bis er den Anzug des Kranen zu fassen be-kam, und dann mußte er mit der freien Hand herumrudern, verzweifelt nach irgend etwas greifen, das fest in der Wand verankert war, sekundenlang, bis er etwas fand, und als im gleichen Augenblick die Schwerkraft wieder einsetzte und Betschide und Krane polternd auf dem Boden aufschlugen und Mallagan glaubte, ein paar Knochen gebrochen zu haben, löste sich ein Schrei der Erleichterung von den Lippen des Bet-schiden.

Zeit verlieren durfte er nicht. Er konnte den Kranen nicht liegenlassen, das wäre sein sicherer Tod gewesen. Der Ohnmächtige kam halb zu sich und versuchte davonzulaufen - in die falsche Richtung. Surfo Mallagan mußte alle Kraft aufbieten, den Halbohnmächtigen zu bändigen.

Er schaffte es schließlich, packte den Kranen beim Kragen und zerrte ihn dorthin zurück, wo der Feuerlöschorboter auf dem Boden lag.

„Wie bedient man das Ding?“ fragte Mallagan. „Los, rede, wir haben nicht mehr viel Zeit.“

29

„Einen haben wir“, rief Scoutie, die wie ein Gespenst auftauchte und Mallagan mit weißen Zähnen im geschwärzten Gesicht angrinste. Mallagan fand den Zeitpunkt für eine solche Feststellung denkbar ungeeignet, aber sie sah hinreißend aus.

„Los, rede, wie bedient man diese Maschine?“

Der Krane sackte haltlos in Mallagans Armen zusammen. Mallagan versuchte, ihn wegzuschaffen. Derweil machte sich Scoutie an der Maschine zu schaffen - und das mit

Erfolg.

Plötzlich begann der metallene Kasten laut aufzuheulen, und einen Herzschlag später bildete sich um ihn herum ein kühlendes Feld. Scoutie schrie vor Schmerz gellend auf - der plötzliche Übergang von gnadenloser Hitze auf Zitterkälte ließ sie zusammenbrechen.

„Endlich!“ rief Mallagan. Er hatte die Rauchwolke durchquert, die wie ein Bollwerk den Gang abgesperrt hatte. Der Krane lag jetzt auf der anderen Seite dieses Hindernisses.

Brether Faddon tauchte auf, auch er war rußverschmiert, an der Stirn mit einer kleinen Platzwunde, auf dem Handrücken böse Brandblasen.

„Gut gemacht, Mädchen“, lobte er.

Scoutie fingerte an den Schaltern herum. Ihr Hirn arbeitete auf Hochtouren. Sie stellte verwundert fest, daß sie noch nie in ihrem Leben so hochkonzentriert und so erfolgreich nachgedacht hatte. Dieser Hebel ergab in Verbindung mit dieser Markierung ...

„Ich habe es“, verkündete Scoutie.

Der Robot war kompliziert, aber wenn man einmal das System begriffen hatte, nach dem er konstruiert und geschaltet worden war, erwies sich der Rest als einfach ... wenn man begriffen hatte ...

„Das ist der Schalter für das Kühlfeld“, sagte Scoutie. Es tat gut, die kühle Luft einzutreten. „Und das hier schleudert eine Art Erstickungsfeld nach vorn, irgendein künstliches Schwergas, das die Sauerstoffzufuhr für den Brand unterbindet.“

„Dann los“, sagte Surfo Mallagan.

Er schaffte es gerade noch, seinen Fuß zurückzuziehen, bevor die schwere Maschine ihn zerquetschen konnte. Der Robot bewegte sich vorwärts, und die Wirkung war frappierend - auf einer Strecke von vier bis sieben Metern erlosch das Feuer vollständig.

Vorläufig waren nur kleinere Brände zu löschen - es gab nur einzelne harmlose Einrichtungsgegenstände, die in Flammen aufgegangen waren, sie zu löschen, machte wenig Mühe, versprach aber auch keinen entscheidenden Erfolg. Der eigentliche Brand lag weiter vorne - und irgendwo in der Flammenhölle mußte der Steuerautomat für das Schwerkraftfeld sein, das in immer kürzer werdenden Abständen verrückt spielte, Surfo Mallagan hatte festgestellt, daß die Ausschläge immer wilder wurden. Während sich das bei der Annäherung an die Null-Schwerkraft nicht weiter auswirkte, wurde der Effekt bei der Schwerkraftverstärkung immer lebensbedrohender.

Das Dreifache und noch mehr der üblichen Schwerkraft zu ertragen, vor allem, wenn es sich um überraschende Belastungsspitzen handelte, war alles andere als angenehm - wenn diese Belastungsspitzen aber Werte vom Zehnfachen der Normal-Schwerkraft annahmen, wurde die Sachlage lebensgefährlich. Und es stand zu befürchten, daß sich die Ausschläge immer weiter hinaufarbeiten würden.

Mallagan schob den Feuerlöscherobot weiter nach vorn. Die Maschine war halb defekt, oder Scoutie hatte sie nicht richtig zu bedienen verstanden - sie erzeugte nach wie vor das Kältefeld in ihrer Umgebung, und sie brachte nach vorne auch jeden Brand zum Ersticken. Aber ihre eigentliche Aufgabe, den Brand selbsttätig zu erkennen,

30

nen, zu bekämpfen und zu löschen, das brachte das Gerät nicht zuwege. Mallagan mußte es steuern, und das fiel ihm recht schwer.

Er erreichte eine Weggabelung, und ihm blieb nichts anderes übrig, als sich nach dem Wüten des Brandes zu orientieren - er suchte sich den Stollen aus, in dem die Flammen am höchsten loderten.

Um ihn herum tobte der Lärm des Feuers, ein unablässiges Prasseln und Krachen, ab

und zu durchtönt vom metallischen Klang eines Stücks Metall, das sich durchbog, aus der Halterung flog und sich geräuschvoll entspannte. Ein paar Augenblicke später fegte eine abgeplatzte Niete heulend durch den Gang, prallte laut auf einer Wand auf und raste als Querschläger weiter.

Die Arbeit des Robots ließ Mallagan nur langsam vorwärtskommen, aber er schaffte es, sich dem Herd des Feuers Meter um Meter zu nähern.

Er richtete den Wirkungsstrahl des Löscherobots ein wenig nach rechts, weil er dort eine Tür vermutete. Eine Sekunde später wußte er, daß er sich nicht geirrt hatte.

Vom Feuer geschwärzt waren die Pfosten der Tür, das Metall der eigentlichen Tür war verbogen. Dahinter toste und loderte der Kernbrand.

Surfo Mallagan nickte zufrieden. Der Kampf um die Rettung der ARSALOM konnte beginnen.

7.

Surfo Mallagan schob den Hebel bis zum Anschlag nach vorn. Der Löschbereich des Robots vergrößerte sich. Er schuf eine zehn Meter tiefe Zone, in der das Feuer schlagartig erstickt wurde - dahinter aber tobte das Feuer weiter.

Mallagan schob den Robot weiter, auf die Tür zu, über die Schwelle hinweg. Die Schriftzeichen an der Tür waren längst im Glutorkan vergangen, wahrscheinlich hätte Surfo Mallagan ohnehin nicht gewußt, was er mit den Begriffen hätte anfangen sollen.

Was genau in dem Raum brannte, ließ sich nicht auf den ersten Blick feststellen. Im Gelb des Feuers waren schwärzliche Schemen zu erkennen, den Konturen nach zu schließen Maschinen. Darüber zuckten Entladungen - lange konnte es nicht mehr dauern, bis der Brand sein Ziel erreicht hatte. In jedem Augenblick konnte irgendeine der Maschinen mit verheerender Wirkung in die Luft fliegen.

Mallagan drängte den Löscherobot weiter. Er ließ ihn ein wenig schwenken, bestrich den Brand von unten nach oben und von rechts nach links.

Zufrieden stellte er fest, daß der Robot hervorragend funktionierte. Dort, wo der Löschstrahl wirkte, erlosch das Feuer mit einem Schlag. Die geschwärzten Trümmer der Maschinen blieben stehen, teilweise funkenumtost, aber diese Funken stammten mehr von den defekten elektrischen Leitungen als von dem Feuer.

„Endlich!“ rief Scoutie hinter Mallagan. „Ist das der eigentliche Brand?“

„Hoffentlich“, stieß Mallagan hervor. Er drang tiefer in den Raum vor.

Wieder fiel der Schwerkrafterzeuger aus. Mallagan spürte, wie er an Schwere verlor, und er wußte im gleichen Augenblick, daß er der nächsten Belastungsspitze nicht gewachsen sein würde.

Es war eine Sache von Sekunden, und es war eine Sache des Zufalls. Mit letzter Kraftanstrengung wuchtete Mallagan den Robot nach vorn.

Im gleichen Augenblick setzte die Schwerkraft abrupt wieder ein - und stieg nicht über den Normwert an. Mallagan prallte hart auf dem Boden auf, aber er spürte den Schmerz kaum - ein Seufzer der Erleichterung kam über seine Lippen.

Brether Faddon erschien auf dem Plan und übernahm es, den Rest des Brandes zu löschen.

31

Er tat das rasch und geschickt. Surfo Mallagan konnte sich aufrichten und den Raum betrachten. Wozu auch immer er gedient haben mochte - viel war mit diesem Trümmerhaufen nicht mehr anzufangen. Überall lag dicker Ruß auf allen Seiten, die Verkleidungen der Maschinen war noch zu heiß, um angefaßt werden zu können.

„Ich frage mich, wie hier überhaupt ein Feuer ausbrechen konnte“, sagte Scoutie. „Was

von dem Zeug kann eigentlich offen brennen?“

„Wahrscheinlich sehr viel“, murmelte Mallagan. „Der Lack auf den Verkleidungen und auf den Wänden, die Isolation der Kabel vielleicht, wenn die Initialtemperatur hoch genug ist - aber sonst...“

Irgendwo in diesem Tohuwabohu stand ein Gerät, da“ die Größe des künstlichen Schwerefelds regelte - nur ließ sich der Apparat in dem Durcheinander nicht finden. Mallagan sah, daß die Abdeckscheiben über etlichen Instrumenten einfach zusammengeschmolzen waren, sie hatten sich mit den Skalen darunter zu einer kompakten Masse verbunden.

„Und selbst wenn“, setzte Scoutie ihren Gedankengang fort. „Dieser Apparat muß unerhört wichtig sein - gibt es hier keine automatische Löscheinrichtung?“

„Du hast recht“, sagte Mallagan. „Such einmal danach - aber sei vorsichtig. Wir könnten Überraschungen erleben.“

Er selbst trat auf den Gang. Die Entlüftung der ARSALOM arbeitete auf Hochtou-ren, und langsam verschwand die dichte Qualmwolke. Die Abkühlung der Luft moch-te für andere Bereiche des Schiffes zu stark sein - in diesem Bezirk der ARSALOM sorgte sie rasch wieder für normale Luftverhältnisse.

Surfo Mallagan faßte an eine der Wände, noch immer zu heiß, sich dagegen zu lehnen, wie er es vorgehabt hatte.

Mallagan dachte nach.

Irgend jemand - das stand für ihn fest - hatte nicht nur den Triebwerksschaden hervorgerufen. Dieser Jemand hatte auch einen ebenso raffinierten wie einfachen An-schlag auf Leben und Sicherheit der Besatzung verübt. Wer konnte dieser Jemand sein?

Mallagan versuchte sich vorzustellen, daß jemand sich in diesen Raum schlich und irgendwo einen Brandsatz befestigte, vielleicht ähnlich dem Säurebehälter, der das Triebwerk außer Funktion gesetzt hatte. Dieser Jemand mußte sich an Bord der ARSALOM hervorragend auskennen - damit schieden sämtliche drei Betschiden aus der Überlegung aus, wenn sie je eingeschlossen gewesen waren. Es tat dennoch gut, diese Überlegung anzustellen - denn jahrelang war die ARSALOM ohne Bean-standung geflogen. Die einzige Änderung kurz vor dem Beginn der Sabotageakte hatte darin bestanden, daß die Besatzung um die Jäger von Chircool erweitert wor-den war - was lag näher, als zwischen beidem eine kausale Verbindung zu vermu-ten?

„Geschafft!“ sagte Brether Faddon. Er war neben Mallagan aufgetaucht und wischte sich einen schwärzlichen Sud aus dem Gesicht - eine dickflüssige Mischung aus Schweiß und Ruß und ein wenig Blut. „Der Brand ist gelöscht, jedenfalls in diesem Bezirk.“

„Sehr gut“, sagte Mallagan abwesend. Er hing weiter seinen Gedanken nach.

Ihn störte, daß es so einfach sein sollte, dieses Feuer zu löschen. Gewiß, die Betschiden hatten sich gehörig anstrengen müssen, aber sie waren nicht übermäßig gut informiert, sie kannten die Möglichkeiten nicht, die ein Schiff wie die ARSALOM und ihre Besatzung bieten konnten. Was den Betschiden schwergefallen war, hätte für die Kranen und ihre Partner doch leichtes Spiel sein müssen. Warum also war es ausgerechnet diesen dreien gelungen, die aufkeimende Katastrophe zu ersticken? Zufall? Oder gehörte auch das zu einem bestimmten Plan?

32

Der Blick klärte sich allmählich. Lärm wurde hörbar. Die Rettungstrupps der Besatzung stürmten zu der Brandstelle. Sie kamen zu spät - alle Arbeit war schon von den

Betschiden erledigt worden.

„Wir haben etwas gefunden“, sagte Scoutie. „Sieh dir das an!“

Mallagan betrachtete einen kleinen Klumpen einer zähen braunen Masse in Scou-ties offener Hand.

„Was ist das, und woher hast du es?“

Scoutie verzog das schwarze Gesicht zu einem triumphierenden Grinsen.

„Was es ist, weiß ich nicht“, sagte sie. „Aber es wird dich interessieren, wo ich das Zeug gefunden habe, nämlich in der Düse des automatischen Sprinklers.“

Surfo Mallagan nickte zufrieden. Brether Faddon stieß ein Zischen aus.

„Ach“, sagte er. „Sieh einmal an.“

„Das ist also der Grund, weshalb der Brand nicht beim ersten Knistern automatisch gelöscht worden ist.“

Scoutie nickte.

„Und ich habe noch etwas entdeckt“, sagte sie. „Hinten in dem Raum kollerte etwas auf dem Boden herum, ein Druckbehälter. Er ist pechschwarz gebrannt und ausge-glüht, aber man müßte anhand der eingeprägten Kennzahlen feststellen können, aus welchem Winkel des Schiffes die Flasche stammt - ich habe nämlich den Verdacht, daß es sich dabei um den Brandsatz handelt.“

Mallagan nickte.

„Das werden wir tun“, versprach er.

Endlich tauchten Helfer auf - die Kranen hatten vorsichtshalber Roboter eingesetzt. Es erschienen nacheinander zwei Löschorbots, für die es nichts mehr zu tun gab, zwei Medo-Robots, die sich um die beiden Kranen kümmerten, dann ein Spezialro-bot, dessen Aufgabe nicht auf den ersten Blick ersichtlich war, und dahinter ...

„Deckung!“ schrie Surfo Mallagan, und er benutzte zur Kennzeichnung der Gefahr ein Wort, daß jedem Bewohner Chircools sofort klarmachte, in welcher Größenordnung Gefahr drohte.

„Stampede!“

Scoutie reagierte als erste. Sie hechtete ohne Zögern in den Raum zurück, aus dem sie gerade gekommen war. Mochten dort auch scharfkantige Trümmer herum-liegen, rotglühendes Metall - das Wort Stampede ließ jeden Betschiden von Chircool sofort reagieren. Auch Brether Faddon warf sich sofort zur Seite und drückte sich eng in den Winkel.

Nur Surfo Mallagan reagierte anders.

Auch er sah zu, daß er mit einem gewaltigen Satz, der alle Kraft erforderte, aus der Gefahrenzone kam, aber hoch im Sprung griff er nach der Waffe, und sobald er angekommen war, brachte er die Waffe in die Höhe.

Dort wo er gestanden hatte, sprühte verflüssigtes Metall auf. Der tödliche Strahl wanderte weiter.

Mallagan rollte sich mit zwei Umdrehungen genau auf diesen Strahl zu. Gleichzeitig zog er dreimal den Abzug durch.

Das Wahnsinnsmanöver gelang. Trotz seiner unglaublichen Schnelligkeit konnte der Kampfrobot den Betschiden nicht treffen - sein positronisches Hirn war nicht auf die selbstmörderische Taktik des Betschiden programmiert gewesen, der sich genau auf die Gefahr zubewegt hatte. Das winzige Zögern des Robots hatte gereicht - Mal-lagan war zum Schuß gekommen, und er hatte getroffen, mit der Instinktsicherheit eines guten Jägers.

„Heilige SOL!“ schrie Scoutie, die vorsichtig den Kopf aus dem Versteck reckte. „Was

ist los?“

33

Surfo Mallagan stand langsam auf. Seine Hand zitterte. Er war kein Feigling, aber einem so heimtückischen Mordanschlag hatte er sich noch nicht gegenüber gese-hen.

„Ich weiß nicht einmal, was ich überhaupt gesehen habe“, stammelte Surfo, als er mit bebenden Händen die Waffe zurücksteckte. „Ich versteh das nicht. Plötzlich kommt dieses Ding an und will mich ermorden, und ich versteh das und bin sogar schneller als ein moderner Kampfrobot. Ich versteh das nicht.“

Beides - die Niedertracht des Angriffs und die ans wunderbare grenzende Geschicklichkeit und Raffinesse seiner Verteidigung - erschütterte den Mann. Er blieb stehen, bleichen Angesichts, atmete langsam und tief durch und versuchte, Ruhe in seine Gedanken zu bringen.

„Das war knapp, alter Freund“, sagte Brether Faddon und deutete auf das Wrack des Kampfrobots, der mit zerschossenem Schädel auf dem Gang stand. Die Waffe in der metallenen Hand der Kampfmaschine war in der Stellung geblieben, in der Mal-lagan den letzten Treffer angebracht hatte. Brether Faddon konnte es am Boden se-hen - zehn Zentimeter mehr zur Seite, und der tödliche Strahl hätte Mallagan getrof-fen. So aber hatte Mallagans letzter Schuß die Gedankenzentrale der Maschine voll getroffen und vernichtet.

„Schade“, sagte Scoutie. Sie ging zu dem Robot hinüber und tippte ihm gegen den massigen Leib - der Robot verlor die Balance und fiel rückwärts auf den Boden. „Du hast ihn im Kopf getroffen - jetzt werden wir nicht mehr erfahren, wer diese Maschine programmiert hat.“

Mallagan nickte.

„Erst Sabotage“, sagte er, „nun auch noch Mord. Unser Saboteur wird offenbar ner-vös.“

Er war sich in einem Punkt seiner Sache ganz sicher - der Robot, den er im letzten Augenblick ausgeschaltet hatte, war keine der Aychartan-Konstruktionen. Diese Ma-schine war im Imperium der Herzöge von Krandhor erbaut worden; das zu beurteilen, reichten die Kenntnisse der Betschiden aus.

„Er steckt irgendwo an Bord“, sagte Scoutie. „Und er weiß, daß wir ihm auf den Fer-sen hängen. Bald wird er noch massiver zuschlagen.“

*

Surfo Mallagan betrachtete das Abbild des Weltraums auf der 3-D-Karte, die in sei-ner Kabine hing. Er lächelte, nach diesem Anblick hatte er sich gesehnt, seit er den-ken konnte. Es war das Bild, das jeder im Herzen trug, der wie die Betschiden von Chircool seine Abstammung von der SOL herleiten konnte - das funkelnde Sternen-band, Sinnzeichen des größten Triumphs des Lebens über die ehernen Gesetze der Natur. Surfo Mallagan versuchte, sich in die Gedankenwelt von Lebewesen zu ver-setzen, die solche Sterne sehen konnten, die ihre Art und Gestalt beobachtet und errechnet hatten, die wußten, wie weit diese Sterne von ihnen entfernt waren - und die vor der schier unübersteigbaren Mauer der Naturgesetze standen, die eine Fahrt schneller als das Licht nicht zuzulassen schienen. Was mußten solche Lebewesen empfinden - die Sterne zum Greifen nahe und doch unerreichbar fern?

Die Betschiden hatten immer gewußt, daß die Sterne erreichbar waren, nicht nur die funkelnden Punkte am nächtlichen Himmel, sondern auch Gebilde, die mit dem bloßen Auge längst nicht mehr erfaßbar waren. Weiter zu reisen, als das Auge zu sehen vermochte, was für ein Hochgefühl!

Surfo Mallagan genoß dieses Hochgefühl. Die Sterne auf der Karte zu sehen, das satte Brummen der Maschinen hören und teilweise fühlen zu können, zu wissen, daß

34

man vorwärts kam, vielleicht auch weiter auf der Spur des großen Geheimnisses, dem Verbleib der SOL ... für die drei Betschiden war ein Traum in Erfüllung gegan-gen, der manch einem auf Chircool schon als vermessan kühn erschienen war.

Das beinahe Lustige daran - aus der Nähe betrachtet verlor dieses große Abenteuer viel von seinem Reiz, von dem Schimmer des Geheimnisses, das Rätselhaften. Die Antriebsmaschinen - komplizierte Gebilde aus Metall, Plastik und sehr viel Po-sitronik, reparaturanfällig, und das Rappeln und Rucken bewies, daß die Maschinerie der ARSALOM alles andere als gleichmäßig lief.

Das große Schiff - eine Ansammlung von Maschinen, die nicht immer einwandfrei liefen, und von Lebewesen, die einander zum Teil gleichgültig waren oder sich gegenseitig nicht mochten. Es ging zu wie im Innern eines Bienenstocks, nur nicht ganz so geordnet. Intrigen wurden gesponnen, es gab eine komplizierte Rangordnung, in der jeder sich nach oben zu kämpfen hatte, wenn er nicht untergehen wollte. Zehn Zentimeter von den schimmernden Gängen entfernt lagen Staubwolken in der Luft, roch es schlecht und war es finster und schmutzig.

„Heilige SOL“, flüsterte Surfo Mallagan.

Er war sich über die Normalität des Wunders durchaus im klaren. Was ihm groß und einzigartig erscheinen mochte, war für andere langweilig und banal. Was er als Abenteuer im Weltraum betrachtete, erwies sich für andere als obligatorische Belästigung.

Niemandem war es eingefallen, sich bei den Betschiden dafür zu bedanken, daß sie der gesamten Besatzung der ARSALOM das Leben rettet hatten. Lag den anderen wenig daran, oder war es für sie normal, daß ihr Leben in Gefahr war? Surfo Mal-lagan wußte keine Antwort auf die Frage.

Er betrachtete seine Verletzungen. Eines mußte man den Kranen und ihren Verbündeten lassen, ihre Mediziner kannten sich aus. Die leichten und mittleren Verletzungen waren fast schon verheilt, und das war allein einigen sehr seltsam ausschenden und noch befremdlicher riechenden Salben und Mixturen zu verdanken.

Der Türsummer erklang.

„Komm herein, Scoutie“, rief Mallagan.

Die junge Frau hatte sich frisch gemacht. Nur die leichten Ränder unter den Augen deuteten noch darauf hin, daß sie Stunden und Tage der Strapaze hinter sich hatte.

„Wo ist Brether?“

„Er besorgt uns etwas zu trinken“, sagte Mallagan. „Setz dich.“

Scoutie hockte sich auf das Bett und zog die Beine heran. Sie sah an Mallagan vor-bei.

„Irgendwie gefällt es mir hier nicht mehr“, sagte sie leise.

„Heimweh nach Chircool?“

„Unwahrscheinlich“, gab Scoutie zurück. „Nein, grundsätzlich fühle ich mich in dieser blickbeschränkten Welt wohler als auf Chircool. Nur, ich komme mir an Bord sehr klein und häßlich und dumm vor ...“

Mallagan hütete sich, darüber eine spöttische Bemerkung zu machen. Er wußte, wie ernst das Problem für Scoutie war - er selbst hatte sich nämlich die gleichen Gedanken gemacht, einstweilen ohne eine Antwort zu finden.

„Alle sehen sie auf uns herab, als ob wir Primitivlinge wären, dabei haben wir doch zweimal dieses Schiff aus großer Not gerettet.“

Mallagan zuckte mit den Schultern.

„Vielleicht genieren sie sich“, sagte er lächelnd. „Vergiß nicht, daß es verschiedenartige Lebewesen an Bord gibt - und die Kranen sind für ihren empfindlichen Stolz im ganzen Imperium von Krandhor bekannt.“

35

„Stolz hin, Stolz her“, sagte Scoutie. „Deswegen braucht man uns doch nicht links liegen zu lassen. Ich hätte nicht übel Lust, irgendeinen Streich auszudenken, um die-sen bornierten Köpfen klarzumachen, daß wir an Bord sind.“

Brether Faddon kehrte zurück, in weiser Voraussicht mit drei Flaschen eines exotischen Fruchtsafts, der den Betschiden hervorragend schmeckte, auch wenn sie nicht einmal den Namen der Frucht aussprechen konnten.

„Hört mal“, sagte Faddon.

Surfo Mallagan lauschte. Sofort war ihm klar, daß sich das Tempo der ARSALOM weiter vermindert hatte. Neue Schwierigkeiten?

„Ich glaube, wir sind am Ziel“, sagte Brether Faddon.

In der Tat wurde das Tempo der ARSALOM immer geringer, und mit einem deutlich spürbaren Ruck verließ das große Schiff die Zeitbahn. Das Röhren der Normaltriebwerke schlug bis zu den Kabinen der Betschiden durch, auch das ein sicheres Zeichen dafür, daß die ARSALOM schwer angeschlagen war - erheblich schwerer jedenfalls, als es von außen erkennbar sein mochte. Die ARSALOM flog mit Unter-lichtgeschwindigkeit weiter, und sie benutzte ihre starken Triebwerke, um diese Fahrt weiter aufzuzeihen.

Das Ziel des Fluges schien nahe zu sein.

Surfo Mallagan grinste zufrieden.

„Das Nest der Achten Flotte“, behauptete er strahlend.

8.

„Also, ein bißchen netter könnten sie wirklich zu uns sein“, sagte Scoutie wütend.

Sie war in Schweiß gebadet, und ihrem Gegner ging es nicht viel besser. Das Duell mit dem Kampfrobot war mehr als anstrengend, es war eine Strapaze. Im Bruchteil einer Sekunde mußte der Kandidat entscheiden, wem der Angriff galt, und dann entsprechend reagieren - der Spaß für die Trainer bestand darin, den Robot seine Waffe gemütlich ziehen zu lassen und erst im letzten Augenblick klarzustellen, wohin der Schuß gehen sollte.

Jeder Fehler hatte seine Folgert. Wer zurückschoß, ohne das Recht dazu zu haben, sammelte Strafpunkte auf einem Konto; wer sich zu spät wehrte, bekam einen sanften Schockschuß von dem Robot verabreicht - nichts Lebensgefährliches, wie Scoutie hatte erproben dürfen, aber saftig genug, einem ein starkes Stöhnen abzuzwingen.

Diesem Spielchen gingen die drei Betschiden seit dem frühen Morgen nach, und jetzt war es Mittag.

Ganz genau ließ sich das nicht sagen, denn die Zustände im Nest der Achten Flotte verboten so eindeutige Feststellungen. Im Nest herrschte ein beständiges Kommen und Gehen, und eigentlich war überall und jederzeit Tag.

Die Betschiden hatten beim Anflug einen Blick auf das Nest werfen dürfen. Sie hatten ein schüsselförmiges Gebilde auf vier geschwungenen Beinen mit einer glatten Oberfläche gesehen. Auf dieser Oberfläche starteten und landeten die Schiffe der Achten Flotte, danach wanderten die Schiffe in den darunter liegenden Hangarteil des Nestes. Die große Kuppel, die sich über der Landeplattform wölbt, diente als Unterkunft für die Besatzung und gleichzeitig, so hatte es den Anschein, als Trainingslager für neu angekommene Rekruten.

Deren gab es eine große Menge - die Betschiden waren mit dem Sortieren der Völkerschaften und Spezies kaum nachgekommen. Und überall gab es natürlich Robots mit den unterschiedlichsten Aufgabenbereichen und den dem entsprechenden Körperformen. Die Ankunft auf der Landeplattform des Nestes hatte den Betschiden

36

schon einen ersten Überblick über die Macht der Herzöge von Krandhor gegeben - allein die Zahl der Schiffe, die täglich am Nest anlegten, verriet schon, daß es sich um eine große Macht handeln mußte.

„Nächste Runde!“ plärrte die seelenlose Automatenstimme.

Surfo Mallagan seufzte und trat wieder an. Er teilte sich einen Trainingsrobot mit Scoutie, während Brether Faddon es mit einem Prodheimer-Fenken zu tun hatte. Während Scoutie eine wütende Verbissenheit an den Tag legte, sich von dem Robot keine Schockschüsse verpassen zu lassen, mußte Brether Faddon nicht selten mit seinem Mitleid kämpfen - einer der beiden Robotduellanten fing sich nämlich regelmäßig einen Schockschuß ein und wenn Brether Faddon den zierlichen Prodheimer-Fenken unter der Wirkung erzittern sah, überkam ihn nicht selten die Anwandlung, freiwillig zu verlieren.

„Surfo!“ rief Brether Faddon in einer kurzen Kampfpause.

„Ich höre!“

„Wie wäre es“, ließ sich Bretherl Faddon hören. „Kurzer Wechsel?“

Scoutie lachte laut auf.

„Versuchen wir es“, sagte sie amüsiert. „Ich bin gespannt, was dabei heraus-kommt.“

„Ich fange an“, bestimmte Faddon.

Was er vorhatte, war ein kleines Manöver, das er seinem Duell-Partner allerdings nicht verraten durfte, wenn er den Erfolg nicht in Frage stellen wollte.

Brether Faddon bewegte sich langsam zur Seite. Das war den Duellanten grundsätzlich gestattet. Gleichzeitig zogen sie sich aber auch zurück, und das war eigentlich nicht vorgesehen.

„Es klappt“, rief Faddon.

Der Prodheimer-Fenke, der gar nicht begriff, was sein Partner für ein Spiel eingeleitet hatte, spielte unfreiwillig mit.

Die beiden zogen auf diese Weise den Duellrobot immer näher an das andere Trio heran. Noch ein paar Schritte, und die beiden Robots mußten sich gegenseitig erreichen können.

„Achtung!“ rief Faddon.

„Eins, zwei...“

Bei drei tauchten die beiden Betschiden blitzschnell weg. Gleichzeitig sprang auch Scoutie zur Seite. Mit dieser Reaktion hatten die Maschinen nicht gerechnet, sie wurden völlig überrascht - aber sie lösten die Schockschüsse aus, und sie trafen sich gegenseitig fast zur gleichen Zeit.

„Lauf!“ schrie Faddon dem Prodheimer-Fenken zu.

Er sah sofort, daß dieses Spiel einen anderen Verlauf nahm, als er erwartet hatte. Die beiden Maschinen kippten nicht etwa um und fielen aus - sie wurden plötzlich wesentlich schneller, und Brether Faddon sah mit Entsetzen, daß sie plötzlich die Wirkung ihrer Waffen umgeschaltet hatten.

Der nächste Schuß, der ihn knapp verfehlte, war kein Schockschuß mehr - der Robot hatte auf tödliches Wirkungsfeuer umgeschaltet.

„Volle Deckung!“ rief Surfo Mallagan.

Er und die anderen besaßen natürlich nur Übungswaffen, mit denen sich gegen die Strahler der Robots nicht viel ausrichten ließ. Brether Faddon brüllte wütend einige Flüche, die sich Scoutie unter anderen Umständen verbeten hätte - in dieser mehr als mißlichen Lage hatte sie für Faddons Ausbruch jedes Verständnis.

Der Prodheimer-Fenke erstarre vor Schreck gleichsam zur Salzsäule und fiel ohnmächtig um. Damit war er für die Robots als Gegner ausgeschieden - nicht aber die Betschiden.

37

Zum Glück waren die Robots so programmiert, daß sie die volle Schnelligkeit ihrer positronischen Hirne nicht einzusetzen vermochten - ihre Reaktionsgeschwindigkeit war dem zu erwartenden Leistungsvermögen der Rekruten angepaßt.

Andernfalls hätten sie bei der unglaublich kurzen Zugriffszeit der positronischen Rechner nicht mehr als ein paar Sekundenbruchteile gebraucht, um die Betschiden auszuschalten.

„Raus!“ schrie Surfo Mallagan.

Die drei mußten zusehen, daß sie sich aus der Reichweite der Waffen der Robots entfernten, und das so schnell wie möglich - die Robots waren schließlich darauf vorbereitet, aus ihren lebenden Gegnern ein Höchstmaß an Leistung herauszukitzeln. Das bedeutete, daß die Betschiden sich alle Mühe hatten geben müssen - und das galt ganz besonders für diese kritischen Augenblicke.

Mallagan schnellte sich zur Seite und rollte ab. Die Müdigkeit, die er noch vor ein paar Augenblicke in den Knochen gespürt hatte, war verschwunden, aber er wußte, daß er langsamer war als am Morgen des Trainingstags. Der Streß des harten Trainings hatte den dreien gehörig zugesetzt, ihre Muskeln waren müde. Hielt die Überbelastung zu lange an, mußten sich früher oder später Krämpfe einstellen - mit tödlicher Folge.

Mallagan setzte über eine Barriere hinweg und ging in Deckung. Über ihm barst ein Leuchtkörper, Splitter regneten auf ihn herab. Der schwere Schritt verriet ihm, daß die Robots nicht daran dachten, ihre Gegner ungeschoren zu lassen, wenn sie außer Sichtweite waren.

Mallagan robbte auf dem Boden vorwärts, und er stellte mit großem Vergnügen fest, daß die Robots - zumindest einer - auf das Manöver hereingefallen waren. Der nächste Schuß zeigte, daß der Robot ein Ausweichmanöver in der anderen Richtung angenommen hatte.

Mallagan sah die Tür. Er mußte vier Schritte rennen, um sie erreichen zu können - vier Schritte über freie Fläche.

Mallagan spannte alle Muskeln an und rannte los.

Er schrie laut und gellend auf. Ein Feuerhauch strich ihm über den Rücken, ließ seine Kleidung auflodern und verwandelte seinen Körper in ein schmerzendes Et-was. Halb besinnungslos vor Schmerz prallte Mallagan auf den Boden, er überschlug sich.

„Verdammte Positronik“, stöhnte er auf.

Die Maschinen hatten ihn in die Falle gelockt, und hätte er nicht ein unglaubliches Glück gehabt, wäre er jetzt ein toter Mann geworden. Mallagan robbte weiter, bis er sich in Sicherheit glaubte.

Der Schmerz auf dem Rücken ließ nach. Mallagan erkannte, daß er sich wieder einen Streifschuß eingehandelt hatte; die Verwundung war nicht sehr schlimm, tat aber höllisch weh - und das Tapp-Tapp der schweren Füße verriet, daß die beiden Robots sich auf seine Fersen geheftet hatten. Wo mochten Scoutie und Brether stecken - hatten die Maschinen sie etwa schon erwischt?

Einen Herzschlag später sah Mallagan einen schwarzen Schatten durch sein Blick-feld huschen, und an dem gezischten Fluch erkannte Mallagan die zierliche Scoutie. Es war unglaublich, was die junge Frau in letzter Zeit an Kräften zu mobilisieren verstand - sicher eine Folge der Spoodies, dachte Mallagan.

Es wurde Zeit, sich abzusetzen. Mallagan richtete sich auf. Scoutie kam herange-rannte und half ihm auf die Beine.

„Haben sie dich erwischt?“

Mallagan grinste freudlos.

„Ferien werd' ich hier machen“, kommentiert er ironisch. „Wo ist Brether?“

38

„Hat sich in der Toilette eingeriegelt und sucht jetzt nach einem Ausgang - viel Zeit hat er nicht, einer der Robots steht vor der Tür und brennt ein Loch hinein.“

Der andere Robot machte augenscheinlich Anstalten, die Verfolgung aufzunehmen.

Sehr flink waren sie nicht, die schweren Maschinen, aber für die Bedürfnisse der beiden Betschiden reichte diese Beweglichkeit voll aus - zumal Surfo Mallagan kaum in der Lage war, ein Bein vor das andere zu setzen.

„Ich helfe dir“, sagte Scoutie. „Geht es so?“

Sie griff ihm unter die Schultern. Surfo Mallagan hätte gegen so engen Kontakt un-ter normalen Umständen wenig einzuwenden gehabt, in dieser Lage aber hatte er andere Pläne.

„Ich komme hier klar“, stieß er zwischen den zusammengepreßten Zähnen hervor. „Lauf los und beschaffe uns brauchbare Waffen, oder laß diese verdammten Maschi-nen abschalten ... jedenfalls lauf, Mädchen.“

Scoutie zögerte einen kurzen Augenblick, dann rannte sie los. Sie hatte eingese-hen, daß Mallagan völlig recht hatte.

Surfo Mallagan schleppte sich weiter, an der Wand des Ganges entlang. Das Tapp-Tapp des Robots verfolgte ihn; die Maschine mußte jetzt sehr bald die Tür erreichen, und dann lag der Gang lang und frei vor ihr - mit Mallagan als hervorragender Ziel-scheibe.

„Wohin verschwinden?“ stöhnte Mallagan auf.

Er sah eine Tür, und ohne sich um die Aufschrift zu kümmern, öffnete er sie. Der Raum dahinter war dunkel. Mallagan ließ als erstes die Tür zufallen, dann tastete er nach dem Lichtschalter.

Die Beleuchtung flammte auf. Es war einer jener Räume, die die Betschiden nicht sehr liebten - sehr viel technisches Gerät, mit dem sie einstweilen noch nicht sehr viel anzufangen wußten. Gewiß, sie lernten schnell, aber es würde noch Zeit verge-hen müssen, bis sie es mit einem Kranen aufnehmen konnten.

Traurig war nur, daß es dazu vermutlich nicht mehr kommen würde. Auf dem Gang das gleichmäßige Schreiten des mordlustigen Kampfrobots, und aus dem Raum kein Fluchtweg ... Surfo Mallagan saß hoffnungslos in der Falle.

*

Scoutie rannte, was ihre Lungen nur hergaben. Sie hatte grauenvolle Angst, zu spät zu kommen, um Surfo Mallagan davor zu retten, von dem Kampfrobot niederge-schossen zu werden, sogar zu spät, um Brether Faddon vor einem sehr unrühmli-chen Ende an einem sehr unrühmlichen Ort zu bewahren.

Sie hätte gerne geflucht, aber in dieser Lage war die Atemluft für andere Dinge wichtiger.

Das Nest der Achten Flotte barst geradezu vor Leben - nur in diesem Augenblick war

niemand zu erkennen, kein Krane, kein Prodheimer-Fenke, niemand. Es war, als hätten sie alle das Nest verlassen.

Scoutie wußte, daß es daran lag, daß die Trainingsquartiere für die Betschiden natürlich wieder in jenem Bereich des Nestes untergebracht waren, in dem sonst keiner wohnen wollte. Mit den Betschiden konnte man es machen, offenbar dachte die Führung des Nestes so.

Weit und breit niemand zu sehen, es war zum Aus-der-Haut-Fahren, dachte Scoutie in ihrer Verzweiflung.

Sie suchte nach einem Interkom-Anschluß, aber sie fand keinen. Fast hatte es den Anschein, als wären die Betschiden planmäßig in eine Falle gelockt worden.

Scoutie blieb stehen.

39

Sie spürte ihr Herz hämmern, sie stöhnte leise auf, weil ihre Lungen schmerzten und in ihren Beinen die Muskeln von innen zu brennen schienen. Konnte sie es noch schaffen, noch rechtzeitig vor allem?

Hilflos sah sie sich um. Gab es irgend etwas, mit dem sie den beiden Freunden zu Hilfe hätte eilen können? Irgendwo mußten doch Waffen sein, schließlich brauchte man Waffen zur Ausbildung der Rekruten.

Keine Waffenkammer zu finden. Scoutie setzte sich wieder in Bewegung. Sie sah auf die Uhr, die Rast hatte nur zehn Sekunden gedauert, was für eine Frist, wenn es galt, die Erschöpfung zu überwinden - und was für eine Frist, wenn es galt, dem Tod ins Auge zu sehen.

Wieder blieb Scoutie stehen.

Sie hatte eine große Weggabelung erreicht. Sie erinnerte sich, hier am Morgen vorbeigekommen zu sein. Auch das war so ein besonderer Spaß der Ausbilder - die Rekruten bekamen einfach eine Kennnummer gesagt und einen Hinweis auf das, was sie mitnehmen sollten. Den Rest durften sie selbst erledigen - vor allem durften sie ihre Köpfe zerbrechen, wo der Raum zu finden war, in dem trainiert werden sollte.

Der Weg zurück führte in den rechten Gang hinein. Scoutie erinnerte sich daran - vor allem, weil ihr der leuchtend rote Knopf des Alartermelders im Gedächtnis geblieben war.

Alartermelder?

Scoutie erinnerte sich - damit wurde Raumalarm ausgelöst, eine beträchtliche Sa-che für ein militärisches Gebilde von der Größe eines Nestes.

Scoutie zögerte keine Sekunde. Das ganze elende Nest interessierte sie wenig - es galt, ihre Freunde zu retten.

Sie schlug die dünne Glassitbedeckung ein, dann preßte sie den Knopf in die Fassung.

*

Callza drehte sich im Bett herum und versuchte weiterzuschlafen. Das war gar nicht einfach, denn Callza hatte erhebliche Sorgen. Sie war Erste Kommandantin des Nestes der Achten Flotte, und das brachte sorgenvolle Nächte fast automatisch mit sich.

Die Kommandantin hatte im Lauf des Tages die ARSALOM besichtigt. Das Schiff hatte einen fürchterlichen Eindruck gemacht - so zerrupft war kaum ein Schiff jemals am Nest angedockt worden, jedenfalls nicht in Friedenszeiten. Diese Aychantan-Piraten wurden zusehends dreister - und leider auch immer erfolgreicher.

Callza richtete sich auf. Es hatte keinen Sinn mehr. An Schlaf war nicht länger zu denken. Es gehörte zum Dienst der Kommandanten eines Nestes, daß sie nur wenig

Nachtschlaf fanden - schon allein aus dem einfachen Grund, daß sie jederzeit für die Schiffskommandanten zu sprechen sein mußten. Die aber richteten sich nach der Bordzeit und dem dort üblichen Tag-Nacht-Rhythmus, und der konnte sich vom Rhythmus eines Nestes ganz erheblich unterscheiden.

Die Erste Kommandantin schaltete die Beleuchtung ein. Gleichzeitig flammten einige kleinere Kontrollschrirme auf - Callza liebte es, jederzeit gut informiert zu sein.

Die Kranin seufzte leise.

Ihre Aufgabe war alles andere als einfach. Das Nest der Achten Flotte stand im Juumarq-Sektor, knapp 23.000 Lichtjahre von Kran entfernt. Der Juumarq-Sektor, markierte die augenblickliche Peripherie des Herzogtums von Krandhor, die sich nach dem Lauf der Dinge natürlich immer wieder änderte. Der Juumarq-Sektor befand sich an der Wurzel eines Seitenarms der Galaxis Vayquost, so wurde sie von den Kranen und ihren Hilfsvölkern genannt. Dieser Seitenarm war augenblicklich Ziel

40

der Erschließungsoperationen der Kranischen Flotten, und es war wahrscheinlich kein leichtes Ziel. Es gab mannigfaltige Widerstände zu überwinden - beispielsweise den harthäckigen Widerstand der Aychartan-Piraten, die mit jedem erfolgreichen Beutezug dreister wurden. Es war nicht einmal auszuschließen, daß diese ...

Callza schrak zusammen.

Ein Geräusch war hörbar geworden, ein Klang, den sie zutiefst fürchtete.

Es war genau das passiert, woran sie gerade gedacht hatte - die Piraten hatten das Nest entdeckt, und sie waren frech genug, sogar das Nest anzugreifen.

„Hier Callza!“ sagte die Kommandantin und schaltete sich über ihren privaten Anschluß in die Bordkommunikation ein. „Was gibt es? Wer hat den Alarm ausgelöst und wo?“

Der wachhabende Offizier machte eine Geste der Ratlosigkeit.

„Den Sektor haben wir lokalisiert“, sagte er hilflos. „Und der Alarm besagt, daß die Feinde schon eingedrungen sind. Wir haben aber keine Annäherung feststellen können.“

„Keine Schiffsbewegungen im Raum?“

„Nur eigene Einheiten.“

„Verrat? Ein eingeschleuster Trupp?“

„Möglich“, stieß der Wachhabende hervor. „Was sollen wir tun - der Sektor ist praktisch leer, dort laufen nur ein paar Wilde herum, die mit der ARSALOM an Bord gekommen sind.“

Callza holte tief Luft. „Schickt Truppen los“, sagte sie energisch. „Kämpft den Sektor frei.“

Sie trennte die Verbindung und suchte eilig die Zentrale des Nestes auf.

Die Meldung des Wachhabenden wurde bestätigt. Es waren tatsächlich keine fremden Schiffe in die Nähe des Nestes gekommen. Woher also stammte der Raum-alarm?

Callza mußte eine Viertelstunde warten, bis sie darauf eine Antwort bekam - eine Information, die ihr fast den Atem verschlug.

Einer der Wilden hatte den Alarm ausgelöst.

„Was sagst du da?“ fragte die Erste Kommandantin. „Ein Rekrut?“

Der Offizier auf dem Bildschirm machte eine Geste der Zustimmung.

„Um die Freunde zu retten, die von zwei wild gewordenen Trainingsrobots bedroht waren“, sagte der Offizier. „Das ist jedenfalls die Ausrede der Person.“

Caliza stieß einen Laut der Empörung aus.

„Bringt sie zu mir“, bestimmte sie. „Unverzüglich.“

9.

„Das kann gefährlich werden“, sagte der Prodheimer-Fenke, der das Wachkom-mando führte. „So etwas kann euch den Kopf kosten.“

„Pah“, machte Scoutie.

Die Kampftruppen waren gerade rechtzeitig erschienen, um eine besinnungslose Scoutie aufzusammeln, einen verzweifelt um Hilfe schreienden Brether Faddon aus einem Lüftungsschacht zu befreien und einen Surfo Mallagan in Empfang zu nehmen, der nur deswegen noch lebte, weil er die Frechheit gehabt hatte, die Tür seines Gefängnisses mit einer Starkstromleitung zu verbinden. Dem eindringendem Robot war das Schicksal beschieden, an dem Mallagan bei dieser Improvisation um Haa-resbreite vorbeigeschlittert war - der Strom hatte ihn im Bruchteil einer Sekunde ver-nichtet.

41

Die Wunden dieses Kampfes schmerzten noch ein wenig, aber sie ließen sich ertragen. Die drei waren nicht dazu gekommen, die Kleider zu wechseln - sie sahen also recht zerzaust aus, als sie durch die Räumlichkeiten des Nestes geführt wurden.

„Die Erste Kommandantin ist sehr streng“, plapperte der Prodheimer-Fenke. Ein übersteigertes Mitteilungsbedürfnis schien zur Eigenart dieses Volkes zu gehören, dachte Surfo Mallagan.

Aufmerksam registrierte er die Blicke, die dem seltsamen Zug galten - etliche Besatzungsmitglieder bedachten die Betschiden mit mitleidigen Blicken. Kein Wunder, sie wurden von einem Offizier und zwanzig sehr gefährlich aussehenden Kampfro-bots geführt.

Andere wiederum, vor allem Kranen, wie Mallagan feststellte, schienen beim An-blick der Betschiden wie magnetisiert zusammenzuzucken. Das Phänomen war Mal-lagan vertraut, aber er fand keine Erklärung dafür.

„Vielen Dank auch, Scoutie“, sagte Surfo Mallagan. „Ich halte für richtig, was du ge-tan hast.“

„Ich auch“, stimmte Brether Faddon zu. Scoutie lächelte. Sie versuchte, sich vorzu stellen, was für einen Wirbel sie veranstaltet hatte. Wahrscheinlich würde man ihr ganz genau erklären, welch frevelhafte Auswirkungen ihr Tun gehabt hatte.

„Hier wohnt Callza“, sagte der Prodheimer-Fenke. „Seid höflich ...“

„Wird gemacht“, sagte Surfo Mallagan.

Er wußte, daß die Bräuche an Bord militärischer Fahrzeuge hart und teilweise grausam sein konnten, und über die Militärgerichtsbarkeit der Kranen war er sehr schlecht informiert. Wenn es aber sein mußte, dann wollte er den Auftritt selbst ges-talten - und in der Rolle des armen Sünders fühlte sich Surfo Mallagan in keinem Fal-le wohl.

Der Prodheimer-Fenke öffnete die Tür und ließ die Betschiden eintreten. Er selbst und die Wachen blieben draußen.

„Ich bin Callza“, sagte die Kranin in der geräumigen Kabine. „Das sind zwei meiner Assistenten.“

Die Betschiden stellten sich knapp vor. Die Atmosphäre war steif und förmlich.

„Wer hat den Raumalarm ausgelöst?“

„Ich“, sagte Scoutie einfach. „Ich wollte meine Freunde retten.“

„Vor zwei Trainingsrobots?“

„Vor zwei Trainingsrobots, die Fehlreaktionen zeigten“, antwortete Scoutie. Sie machte ihre Sache gut, fand Mallagan. „Es gibt einen Augenzeugen für den Vorfall.“

„Ich habe den Zeugen befragen lassen“, sagte Callza. „Er berichtete mir, ihr hättet die Robots überlistet, so daß sie sich gegenseitig beschossen hätten. Stimmt das?“

„Ja“, sagte Scoutie lächelnd. „Und es war gar nicht einfach.“

Callza machte eine Geste des Zweifels.

„Unsere Experten haben mir aber gesagt, eine solche Reaktion sei undenkbar.“

„Ich weiß nicht, was die Experten sagen“, entgegnete Scoutie fest. „Ich weiß nur, daß die Robots auf uns geschossen haben - und zwar scharf.“

„Wieso haben sie den Prodheimer-Fenken nicht getötet?“ fragte Callza. „Er war ein wesentlich leichteres Ziel.“

„Wir kennen uns in der Reaktion defekter Roboter nicht aus“, sagte Surfo Mallagan. „Vielleicht sollte man diesen Robots die Frage vorlegen.“

„Eine der Maschinen wurde von dir zerstört?“

„Notwehr!“ entgegnete Surfo Mallagan scharf. „Oder durfte ich mich nicht verteidigen?“

„Und was wurde aus dem anderen Robot?“

42

Brether Faddon zuckte mit den Schultern. Er hatte den Robot nicht mehr gesehen, seit er in dem Lüftungsschacht verschwunden war - er hatte die Maschine nur rumoren hören, und das hatte ihm gereicht.

„Er hat sich selbst zerstört“, sagte Callza. „Auch das ist mehr als ungewöhnlich.“

Surfo Mallagan zog die Luft durch die Zähne ein.

„So ist das also“, sagte er. „Nun, dann wird vermutlich der Saboteur dahinterstecken.“

„Saboteur? Welcher Saboteur?“ wollte Callza wissen.

Surfo Mallagan sah auf.

„Du weißt nicht von dem Saboteur, der die ARSALOM flugunfähig gemacht hat?“ fragte er verwundert.

„Ich habe den Abschlußbericht des Kommandanten der ARSALOM noch nicht gelesen.“

„Sehr aufschlußreich“, sagte Surfo Mallagan.

Callza sah ihn verweisend an.

„Ich möchte jetzt einen genauen Bericht hören“, sagte der Erste Kommandant. „Lückenlos und genau.“

„Den sollst du haben“, sagte Surfo Mallagan.

*

Eine Pause entstand, in der jeder seinen Gedanken nachhängen konnte. Surfo Mallagan hatte seinen Bericht beendet, und er hatte den Ersten Kommandanten des Nestes der Achten Flotte sichtlich beeindruckt.

Zuerst die Sabotage an den Antriebssystemen der ARSALOM. Dann der seltsame Zufall, daß die eindringenden Robots als erstes alle Spuren dieses Anschlags zu verwischen versucht hatten. Danach der Brand im Kontrollraum für die künstliche Schwerkraft, auch er offenkundig durch Sabotage hervorgerufen. Dann der unmotivierte Angriff des Robots auf Mallagan und seine Freunde - und jetzt, mitten im Nest der Achten Flotte, zwei fehlprogrammierte Robots, die ohne ersichtlichen Grund die Betschiden umzubringen versucht hatten.

Eine andere Interpretation für das seltsame Verhalten der beiden Trainingsrobots gab es nicht - sie hatten offenkundig den Prodheimer-Fenken verschont, und es war ebenso sicher, daß ihre seltsame Reaktion nicht auf den Schockbeschuß zurückzuführen war. Daß der übriggebliebene Robot dann auch noch eine Art Selbstmord begangen hatte, rundete das Bild ab - jedenfalls für Surfo Mallagan.

„Ich möchte wissen, wie es dazu gekommen ist“, sagte Callza. Der Kommandant wirkte

erregt. „Wie kann ein Mitglied der Besatzung zum Saboteur werden, den Piraten in die Hände arbeiten... das gibt es nicht.“

„Ich fürchte doch“, sagte Surfo Mallagan. „Die Beweise erscheinen mir sehr eindeutig.“

„Es liegt ein Bericht vor“, sagte einer der Assistenten, „wonach es auch zu einem erheblichen Defekt in der Nahrungsmittelproduktion an Bord der ARSALOM gekommen ist. Nur durch einen Zufall konnte verhindert werden, daß etliche Tonnen vergifteter Nahrung an die Besatzung ausgeteilt wurden.“

„Nach dem Bericht dieser Leute wird es sich dabei nicht um eine Panne handeln, sondern vielmehr um einen weiteren Sabotageakt“, sagte Callza finster.

„Aber wer könnte so etwas tun?“ fragte der Assistent. „Und vor allem - warum?“

„Vielleicht weiß ich eine Antwort“, sagte Surfo Mallagan. „Die Sabotageakte wurden begangen, um die ARSALOM den Aychartan-Piraten in die Hände zu spielen. In diese Rubrik fallen die Anschläge auf den Antrieb, das Versagen der künstlichen

43

Schwerkraft und die vergiftete Nahrung. Und die anderen Vorfälle - die haben nur einen einzigen Zweck, nämlich den, lästige Mitwisser auszuschalten.“

„Mordversuche? An euch?“

Surfo Mallagan grinste freudlos.

„Möglich, daß wir nicht sehr bedeutend sind im Herzogtum von Krandhor“, sagte er anzüglich, „aber offenbar dennoch wichtig genug, um auf uns einige spezialprogrammierte Robots anzusetzen.“

Scoutie mischte sich ein.

„Wenn das stimmt“, sagte sie, „dann wird der Saboteur diese Anschläge fortsetzen, bis er uns erwischt hat!“

„Möglich“, sagte Mallagan nachdenklich, „aber sehr unwahrscheinlich. Die Sache ist längst hochoffiziell, demnach kann der Täter nichts gewinnen, wenn er uns aus dem Weg räumen läßt. Es sei denn, wir haben etwas gesehen, das den Saboteur verrät - etwas, das wir zwar richtig gesehen, aber nicht richtig interpretiert und erkannt haben.“

„Ich werde besonderen Schutz für euch anordnen“, sagte Callza. „Euer Leben soll nicht weiter gefährdet werden.“

„Das erübrigt sich“, sagte Surfo Mallagan. Er wirkte wie in ein Problem versunken. „Irgendwo in unseren Gedankengängen ist ein Knoten, ein Fehlschluß, aber ich weiß nicht, wo.“

„Was hast du vor, Surfo?“ fragte Brether Faddon. „Uns auf dem Silbertablett servieren, damit der Feind im Dunkel sich beim nächsten Mordanschlag auf uns verrät?“

Surfo Mallagan nickte.

„Genau das, sollten wir tun“, sagte er. „Es wird vielleicht ein wenig gefährlich werden, aber daran haben wir uns ja inzwischen gewöhnt.“

*

„Ich möchte wirklich wissen, wie du dir das vorstellst“, sagte Scoutie auf dem Rückweg.

Die Robots waren abgezogen, desgleichen der Prodheimer-Fenke, der das Wachkommando angeführt hatte. Mallagan hatte irgendwie den seltsamen Eindruck, als wäre die Erste Kommandantin recht angetan gewesen von den Betschiden - auch wenn er sich nicht vorstellen konnte, woran das liegen mochte.

„Die Einzelheiten wird unser Gegner bestimmen“, sagte Surfo Mallagan. „Wir müssen abwarten, was er tut - und wir müssen vor allen Dingen darauf achten, daß diesmal brauchbare Spuren bleiben, die eindeutig beweisen, wer der Täter ist.“

„Ich kann mir nicht vorstellen, das es an Bord tatsächlich jemanden geben soll, der mit den Aychartan-Piraten zusammenarbeitet“, sagte Brether Faddon. „Lassen die Spoodies so etwas überhaupt zu?“

„Vermutlich ja“, sagte Surfo Mallagan. „So unmittelbar wird die Wirkung der Spoo-dies nicht sein - allerdings müßte ein Spoodie-Träger aufgrund der intelligenzsteigernden Wirkung klar erkennen, daß ihm eine solche Handlungsweise sehr schadet - vom Schaden für das Imperium der Herzöge von Krandhor einmal ganz abgesehen.“

„Ich wünschte, wir könnten uns mit dem Alten vom Berg noch einmal darüber unterhalten“, sagte Scoutie.

„Er ist irgendwo im Nest untergebracht“, wußte Surfo Mallagan. „Aber ich fürchte, man wird uns nicht zu ihm lassen. Außerdem sollten wir dank der Spoodies in der Lage sein, das Problem auch ohne die Hilfe des Alten zu lösen.“

„Das sagst du so einfach“, meinte Scoutie. „Vergiß nicht, daß uns jeder Fehler den Kopf kosten kann.“

44

„Wir müssen nur auf Roboter aufpassen“, sagte Surfo Mallagan zuversichtlich. „Mehr ist nicht zu tun.“

Scoutie rollte wild mit den Augen.

„Nur auf Roboter achten!“ rief sie. „Hast du eine Ahnung, wie viele Roboter es in diesem Nest gibt?“

„Nein“, sagte Surfo Mallagan unbeschwert. „Du etwa?“

„Es müssen Tausende sein“, sagte Scoutie. „Wie sollen wir drei uns davor schützen?“

Sie deutete auf einen Schaltkasten, an dem zwei Spezialroboter zugange waren. Der eine Robot reprierte, der andere stellte nichts weiter dar als ein gigantisches Ersatzteillager. Der erste Robot war eine schlanke Gestalt, fast dürr, der Werkzeugträger nicht mehr als ein Faß auf sechs Rollen. Die beiden sahen recht kurios aus.

„Jeder davon kann unser Feind sein“, sagte Scoutie. „Willst du sie prophylaktisch abschießen, oder willst du warten, bis wir ihnen den Rücken zukehren und sie plötzlich mit einem Werkzeug nach uns werfen?“

„Du darfst das nicht so eng sehen“, murmelte Mallagan, der sich die gleichen Gedanken auch schon gemacht hatte.

„Das ist von allen dummen Redensarten die mit Abstand dümmste“, gab Scoutie zurück. „Darf ich dich daran erinnern, daß es hier um unser Leben geht?“

„Genau das ist mein Problem“, murmelte Surfo Mallagan.

Sie marschierten an den emsig arbeitenden Maschinen vorbei - und Surfo Mallagan brachte es nicht fertig, seine Nerven zu kontrollieren: er drehte sich nach den Wartungsmaschinen um.

„Aha“, sagte Scoutie. „So fängt es an, und in ein paar Stunden siehst du hinter jeder Ecke einen Mö...“

Scoutie unterbrach sich und wurde blaß, als bei dem Wort Mörder tatsächlich eine große Arbeitsmaschine um die Ecke bog und auf die drei zukam. Der Robot hatte aber nichts anderes zu tun, als den Boden zu reinigen, er war so harmlos, wie eine Maschine nur sein konnte.

„Siehst du, jetzt geht es auch bei mir los“, sagte Scoutie ärgerlich.

„Ich habe keine Angst“, sagte Brether Faddon wenig überzeugend. „Ich bin sicher, wir werden es schon schaffen.“

„Hoffentlich hast du recht“, murmelte Scoutie zweifelnd. „Ich schlage vor, wir bleiben zusammen, wenigstens in den nächsten Stunden.“

Brether Faddon grinste Scoutie hoffnungsvoll-lüstern an.

„Was du immer denkst“, sagte sie und streckte ihm die Zunge heraus.

Sie suchten ihre Quartiere auf. Dort warteten frische Kleidungsstücke auf die drei - ihr Verbrauch war erschreckend hoch, jedenfalls befand sich bei den Kleidungsstücken ein Hinweis des zuständigen Lagerrobots. Die Herrschaften möchten doch mit den Kleidungsstücken ein wenig umsichtiger und rücksichtsvoller umgehen.

Surfo Mallagan las den Text grinsend, dann warf er die Plastikkarte in den Abfallschacht.

Hastig machte er sich frisch und zog sich um. Ihm war ein Gedanke gekommen.

„Wollt ihr mitkommen?“ fragte er, nachdem er seinen Plan den Freunden vorgetragen hatte.

„Zu langweilig“, kommentierte Scoutie. „Außerdem bin ich rechtschaffen müde.“

Mallagan nickte verständnisvoll.

„Legt euch für ein paar Stunden aufs Ohr“, sagte er. „Und vergeßt nicht, die Türen abzuschließen.“

„Und hinter den Ohren waschen wir uns auch, und wir vergessen auch nicht, die Zähne zu reinigen - verschwinde, Väterchen!“

45

Mallagan grinste Scoutie an und zog sich zurück.

Es war ein gewagtes Unterfangen, zu dem er sich durchgerungen hatte, es konnte eine gräßliche Blamage geben, wenn der Plan fehlschlug. Mallagan war nicht entgangen, daß die drei Betschiden im Innern des Nests wie auch an Bord der ARSALOM wesentlich mehr Aufmerksamkeit genossen, als ihnen eigentlich zugekommen wäre. Man schien die Betschiden für etwas Besonderes zu halten und was die drei in den letzten Tagen geleistet hatten, rechtfertigte diese Sonderstellung.

Ging Mallagans Vorhaben allerdings daneben, dann waren die drei für die nächsten Monate die größten Narren des bekannten Universums - und das schien recht groß zu sein.

Mallagan zuckte unterwegs mit den Schultern.

„Was hilft es?“ murmelte er. „Entweder bringt der Saboteur uns um, oder wir machen uns unsterblich lächerlich - dann lieber die Unsterblichkeit.“

Er fand nach einiger Zeit, wonach er gesucht hatte. Es gab im Nest natürlich auch öffentliche Lesemöglichkeiten, Datenanschlüsse und Bildschirme. Es gab sogar einen großen Saal für Lesegeräte, der mit den Zentralrechnern des Nests verbunden war. Mallagan hatte nachgefragt - im Notfall wurde der Bordrechner mit Positroniken im Herzen des Herzogtums verbunden, um für alle Auskünfte bereit zu sein. Über diese Fernleitung hatte jedes Mitglied der Besatzung die Möglichkeit, auf alle öffentlich zugänglichen Datensammlungen des Herzogtums von Krandhor zurückzugreifen.

Surfo Mallagan war Mitglied der Besatzung, und er wollte sich informieren.

Als erstes gab er der Positronik zu verstehen, daß er gern etwas über die SOL erfahren hätte, aber der Rechner stellte sich zu diesem Problem taub - er rückte nicht einmal mit der Information heraus, ob er überhaupt Daten zur SOL hatte. Mallagan versuchte es mit kleinen Tricks, aber auch darauf war der Rechner vorbereitet. Der Themenkomplex SOL war, wenn es ihn gab, sorgfältig gegen Unbefugte abgesichert.

„Dann nicht“, murmelte Mallagan, keineswegs resigniert. Er wußte, wie er seine Informationen zusammenbekam, nötigenfalls über Gespräche mit anderen Rekruten. Die Prodheimer-Fenken waren als redefreudig bekannt - vielleicht ließ, sich da etwas herausholen.

Dann tippte Surfo Mallagan ein neues Stichwort in die Tastatur des Terminals.

Das Stichwort hieß: Spoodies.

Auf dem Leseschirm explodierte förmlich ein Buchstabenschwarm - es schien entsetzlich viel Material über die Spoodies zu geben, Handbücher und Nachschlagewerke, Lyrik und Prosa in jeder nur denkbaren Menge. Unter diesem Berg das herauszu finden, was Mallagan brauchte, war alles andere als einfach, aber er schaffte es.

Zu seinem Leidwesen gab es wenig Brauchbares über die Spoodies zu erfahren - der größte Teil der Literatur war entweder von lyrischen Ergüssen überzuckert oder durch reichlichen Einsatz von Fachterminologie für Laien ungenießbar geworden.

Es gab aber auch ein paar Brocken, die Surfo Mallagan verstehen konnte - sehr wichtige Brocken, wie er feststellte, und sein Gesicht hellte sich zusehends auf.

Als er nach vier Stunden aufstand und den Datenanschluß verließ, zeigte sein Gesicht ein zufriedenes Grinsen.

Das Problem des Saboteurs war gelöst.

Jedenfalls hoffte Surfo Mallagan das.

10.

„Überlaß mir das Reden“, schlug Surfo Mallagan vor. „Ihr beide paßt genau auf, was geschieht - und wenn es nötig wird, dann greift ihr ein. Verstanden?“

46

Scoutie und Faddon nickte. Mallagan hatte ihnen seinen Plan bereits unterbreitet, und sie waren damit einverstanden. Der Dienst im Nest fing den dreien an, lang und sauer zu werden - sie drängten darauf, irgendwann einen Einsatzbefehl zu bekommen. Denn nur draußen in den Weiten des Weltraums sahen sie eine Möglichkeit, sich auszuzeichnen, und nur dann gab es vielleicht mehr Informationen über die SOL und die Geheimnisse der Herzöge von Krandhor. Zu fragen gab es für die drei genug, nur wurde mit den Antworten arg gegeizt; ein paar erfolgreiche Einsätze konnten da Abhilfe schaffen. Obendrein war das ständige Training und die unablässige Abfolge von Tests sehr langweilig geworden.

„Die Entlarvung eines gefährlichen Saboteurs müßte eigentlich reichen, daß man uns eine Chance gibt“, murmelte Brether Faddon.

„Die Einsilbigkeit unserer werten Vorgesetzten werden wir uns jedenfalls nicht mehr lange gefallen lassen“, sagte Scoutie entschlossen.

Surfo Mallagan lächelte verhalten.

Er betätigte den Türsummer und wurde erwartungsgemäß eingelassen. Er hatte um diese Zusammenkunft gebeten, und wenn es noch eines Hinweises bedurfte hätte auf die eigentümliche Stellung der Betschiden, dann wäre es der Umstand gewesen, daß Callza Mallagans Ansinnen nach kurzer Diskussion gebilligt hatte.

Die Versammlung war vollzählig - drei der Kommandanten des Nests waren anwesend, darunter die Erste Kommandantin Callza. Sie hatte zwei Assistenten bei sich, außerdem hatte es sich noch die Zehnte Kommandantin der ARSALOM bequem gemacht.

„Ihr wolltet mich sprechen?“ Damit hatte Callza die Unterhaltung eröffnet. Ihre Stimme verriet ein gewisses Maß an Unmut. Der Tonfall besagte: Wehe dir, wenn du nicht tatsächlich einen brauchbaren Beweis bringst, meine Zeit ist zu kostbar, um sie mit inhaltslosem Geschwafel zu vertäuseln.

„In der Tat“, sagte Surfo Mallagan und zeigte seine Zähne. „Ich glaube, wir sind dem Rätsel der Sabotageakte auf der Spur.“

„Auf der Spur? Was heißt das?“

„Gelöst ist der Fall noch nicht, es gibt noch allerlei zu klären“, sagte Mallagan.

„Ich höre.“

Mallagan wandte sich an Callza.

„Hast du den Bericht gelesen, über den Sabotageakt in der ARSALOM?“

Callza schüttelte den Kopf.

„Im Bericht steht kein Wort davon“, sagte sie.

„Dann sollten wir die Kommandantin Czyk fragen, warum sie eine so wichtige Tat-sache nicht erwähnt hat“, schlug Mallagan vor.

Czyk zeigte sich gelassen. „Es gibt keinen wirklichen Beweis für diese These“, sag-te sie. „Nur die Beobachtungen dreier Barbaren und Laien. So etwas kann ich un-möglich in einen offiziellen Bericht übernehmen.“

„Mag sein“, gab Surfo Mallagan zu. „Aber was ist mit dem Brand in der Antigravre-gelzentrale?“

„Auch da gibt es keinerlei Beweise für Sabotage“, wehrte Czyk ab. Callza hörte aufmerksam zu.

„Und der Angriff des Robots auf uns?“

„Der Robot wurde durch einen Schuß zerstört“, gab Czyk zurück. „In seinen Resten ließ sich kein Hinweis auf ein Mordprogramm finden. Es ist für Neulinge schwer zu erkennen, was ein Robot tatsächlich will - wahrscheinlich hast du sein Verhalten kraß mißdeutet.“

47

„Möglich“, sagte Surfo Mallagan. „Ich erinnere mich an den Überfall der Robots auf uns während des Trainings, und ich erinnere an die sogenannte Panne bei den Nah-ruungsmitteln.“

Czyk wandte sich jetzt unmittelbar an die Kommandantin des Nests.

„Seit Tagen behelligen die Rekruten mich mit solchen Geschichten“, beklagte sie sich. „Ich habe sie gewähren lassen, um ihnen etwas zu tun zu geben, mehr nicht. Ich möchte wissen, warum sie ausgerechnet mich damit belästigen.“

„Das ist eine vorzügliche Frage“, sagte Surfo Mallagan. Seine Stimme hatte jede Freundlichkeit verloren.

„Erstens wundert es mich sehr, daß die Kommandantin Czyk die Tatsache ohne je-de Erwähnung läßt, daß es sehr wohl Beweise für den Mordanschlag des Robots' auf mich gibt - er hat nämlich ein deutlich erkennbares Loch in den Boden gebrannt, als er mich zu töten versuchte. Seltsam, daß sich eine spoodietragende Kranin daran nicht erinnern kann - oder nicht erinnern will? Daß sie den schweren logischen Fehler in ihrer Argumentation nicht bemerkt? Daß sie sogar den Fehler macht, die einzigen Zeugen ihres Sabotageakts ... keine Bewegung, Kommandantin Czyk!“

Brether Faddon hatte schon die Waffe gezogen und sie auf die Zehnte Komman-dantin der ARSALOM gerichtet. Die Kranin stand still, das Gesicht verzogen zu ei-nem Ausdruck unstillbaren Hasses.

„Wer außer uns wußte von der Sabotage? Niemand, wir haben nur ihr etwas davon erzählt. Die einzige Person also, die ein Interesse daran haben konnte, uns zu töten, war der Saboteur selbst, die einzige Person, die von unserer Zeugenschaft wußte, war die Kommandantin Czyk.“

Callza sah die Zehnte Kommandantin verächtlich an.

„Verräter!“ zischte sie.

„Was mich unglaublich irritiert hat, war der Spoodie, den Czyk trägt. Mir war unbe-greiflich, wie eine spoodietragende Kranin so dumm und heimtückisch zugleich sein

sollte.“

Surfo Mallagan lächelte.

„Sie hat unter anderem nämlich übersehen, daß es an Bord des Nests Informationsmöglichkeiten gibt. Ich habe von diesen Möglichkeiten Gebrauch gemacht und herausgefunden, daß es schon zweimal Versuche gegeben hat, einen Spoodieträger umzudrehen. Beide Versuche sind ziemlich kläglich gescheitert, aber diesmal - so nehme ich jedenfalls an - hat es funktioniert. Gehe ich recht in dieser Annahme, Kommandantin Czyk?“

„Ich werde schweigen“, sagte Czyk mit versteinert wirkendem Gesicht.

Callza stand auf.

„Du bist verhaftet, Kommandantin Czyk. Die Beweise sind für deine Festnahme hinreichend.“

„Pah“, machte Czyk. Sie richtete sich auf, es sah nach einer Geste der verächtlichen Abwehr aus - war aber in Wirklichkeit der Beginn eines Fluchtversuchs.

„Nicht schießen!“ schrie Callza. „Wir brauchen sie lebend!“

Brether Faddons Hand sank herab. Blitzschnell hatte er die Waffe auf Czyk gerichtet gehabt, die mit einem weiten Satz an der Tür war und hinausgeschlüpft war, bevor jemand sie daran hindern konnte.

„Ihr nach“, bestimmte Callza. „Wir brauchen sie lebend, wir müssen den Pseudo-Spoodie untersuchen.“

Die Offiziere verschwanden, zurück blieben nur die Betschiden-Rekruten und die Kommandantin des Nests der Achten Flotte.

„Das habt ihr gut gemacht“, sagte sie.

Mallagan grinste breit.

48

„Wir können noch mehr“, sagte er selbstsicher.

Callza zog die Augen zu schmalen Schlitzen zusammen. Leise sagte sie: „Das glaube ich.“

*

„Wir werden uns wesentlich intensiver um diese ... wie heißen sie doch?“

„Betschiden“, sagte Callza ruhig. „Nachfahren des Riesenschiffs SOL.“

„... wir werden uns um die Betschiden kümmern müssen. Sie haben sich vorzüglich gemacht.“

„Ich weiß“, sagte Callza halblaut. „Ihre Entwicklung vollzieht sich unglaublich rasch. Unsere Beobachter haben höchst verblüffende Fähigkeiten und Eigenschaften bei den dreien feststellen können.“

„Para-Fähigkeiten?“

„Bislang nicht“, erwiderte Callza. „Ich meine andere Fähigkeiten. Dinge wie Reaktionsschnelligkeit, Umsicht, Einsatzwillen. Ich denke an Fähigkeiten wie Findigkeit im Improvisieren, an harmonische Zusammenarbeit, nicht nur untereinander, auch mit den anderen Völkern des Imperiums. Ich bin gespannt, was das Orakel dazu sagen wird.“

„Ich auch“, erwiderte Callzas Gesprächspartner. „Wo gehen wir eigentlich hin?“

„Zu Kommandantin Czyk“, sagte Callza.

„Sie ist gefangen worden?“

„Bei einem Feuergefecht“, bestätigte die Kommandantin des Nests der Achten Flotte. „Leider konnte meine Anweisung, sie möglichst lebend und unverletzt zu fangen, nicht befolgt werden.“

„Schwere Verletzungen?“

„Sie wird die nächsten Stunden vermutlich nicht überleben“, sagte Callza bedrückt.

„Ist sie vernehmungsfähig?“

„Nein.“

„Was wollen wir dann bei ihr?“

Callzas Antwort kam leise.

„Den Pseudo-Spoode entfernen. Wir müssen dieses Geheimnis lüften.“

Gersion, Sicherheitsoffizier des Nests, preßte die Kiefer aufeinander.

Niemand mußte dem Kranen klarmachen, in was für eine Gefahr das Imperium der Herzöge von Krandor schwabte, wenn es dem Gegner gelang, dieses Imperium mit Pseudo-Spoodies förmlich zu überschwemmen. Was sich für alle als nützlich und angenehm erwiesen hatte, konnte durch einen solchen Angriff aus dem Hinterhalt sehr leicht zur Plage werden.

Die beiden blieben vor der Tür zur Intensivstation stehen. Callza zögerte einen Augenblick, dann trat sie ein.

Der typische Klinikgeruch schlug ihr entgegen. Die beiden Kranen passierten zwei antiseptische Schleusen, in denen ihre Kleidung und sie selbst so weitgehend wie nur möglich keimfrei gemacht wurden, bevor sie einen großen Operationsraum erreichten.

Auf einem großen Tisch in der Mitte des Raumes lag die Zehnte Kommandantin der ARSALOM. Neben ihrem Kopf verriet ein Luftsack, der sich aufblähte und wieder zusammenfiel, daß sie noch lebte und atmete. Auf Bildschirmen im Hintergrund jag-ten Leuchtpunkte über Koordinatensysteme und zeichneten Kurven auf. Callza verstand nicht viel von diesen Dingen, aber sie fühlte die leichte Bedrückung, die fast jeden ankam, der in einen solchen Raum eintrat. Jeder konnte sehen, daß hier um

49

das Leben gekämpft wurde - aber jedem wurde auch sofort klar, daß in keinem anderen Raum des Nests der Tod so oft zu Gast war wie hier.

Aus einem Sammelsurium von Apparaturen schälte sich eine Gestalt heraus. Der Arzt kam langsam näher.

„Wir sind vorbereitet“, sagte er.

„Der Eingriff kann in wenigen Augenblicken beginnen.“

„Wir werden zusehen“, sagte Callza.

Die beiden Kranen wurden in keimfreie Kittel gesteckt, bekamen Hauben auf den Kopf gesetzt, einen Mundschutz verpaßt. Callza befolgte die Anweisungen des Arztes mit gemischten Gefühlen. Nach Ansicht der Ärzte hatte Czyk so gut wie keine Überlebensaussicht - wozu also der penible Aufwand? Dennoch verstand sich von selbst, daß selbst die winzigste Chance, das Leben von Czyk zu retten, von den Ärzten wahrgenommen wurde.

Das Team sammelte sich langsam. Die Operation konnte beginnen. Callza stellte sich so, daß sie alles genau sehen konnte.

„Ich lege als erstes den Spoodie frei“, sagte der Arzt. Unter der Maske war er kaum zu erkennen.

Er benutzte eine Enthaarungspaste, um den Schädel der Kranin freizulegen. Nach ein paar Augenblicken wurde der Spoodie sichtbar.

„Mehr Licht“, sagte Callza. „Leuchtet das Ding genau an.“

Sie beugte sich über den Spoodie.

„Metall“, sagte Callza dann. „Ein Spoodie aus Metall und Plastikmasse, vermutlich ein Minirobot.“

Sie wandte sich an den Arzt.

„Kann man das Ding entfernen, ohne Czyk zu gefährden?“

„Puls setzt aus“, gab der Anästhesist durch. „Atem setzt aus.“

„Ich habe jetzt Wichtigeres zu tun“, sagte der Arzt. „Du wirst mich entschuldigen, aber Czyk geht vor.“

Die Zehnte Kommandantin der ARSALOM wurde künstlich beatmet. Mit physikalischen und chemischen Mitteln sollte ihr Kreislauf angeregt und wieder in Gang gesetzt werden.

„Aussichtslos“, sagte der Arzt nach einer halben Stunde. „Wir können Czyk noch für einige Zeit künstlich am Leben erhalten, sie ist an ein komplettes System angelassen.“

„Was tust du üblicherweise in einem solchen Fall?“

Der Arzt machte eine Geste der Ratlosigkeit.

„Was heißt üblicherweise?“ sagte er. „Czyk ist praktisch tot, nichts und niemand kann sie ins Leben zurückrufen. Sie wird nicht reden oder sich mitteilen können, es sei denn, man verpflanzt das Gehirn in eine Vollprothese, aber wir haben keine an Bord. Außerdem ist das Gehirn bereits zu schwer geschädigt - Wundschock.“

„Entferne den Spoodie“, bestimmte Callza. „Und verhalte dich bei Czyk so wie bei jedem anderen Patienten.“

„Das hätte ich ohnehin getan“, sagte der Arzt trocken.

Er griff zu einem Skalpell, um den Spoodie vorsichtig von der Haut zu lösen. Er hatte aber kaum das Metall des Pseudo-Spoodies berührt, als sich das Gebilde zu bewegen begann.

„Vorsicht!“ rief Callza.

Der Spoodie löste sich von Czyks Körper und stieg langsam in die Höhe.

„Das Ding kann fliegen“, stellte Gersion verwundert fest. „Ich möchte wissen...“

50

Callza griff zur Waffe und stieß den Sicherheitschef zur Seite. Der Spoodie kam plötzlich von der Decke her angesauft, und erzielte genau auf den Schädel des Sicherheitschefs. Callaz hielt ihre Waffe am Lauf und schlug damit zu.

Sie traf den Spoodie voll mit dem Kolben. Das kleine Gebilde flog unter der Wucht des Schlages zur Seite und krachte gegen eine Wand. Aus den Augenwinkeln heraus sah Callza, wie der Sicherheitschef neben ihr zusammenbrach, während er sich gleichzeitig an den Kopf griff.

Callza eilte zu dem Spoodie hinüber. Das Gebilde lag am Boden, arg zerdrückt und verbeult, die Oberfläche von Rissen durchzogen. Auf den ersten Blick war zu sehen, daß der Aufprall und der Kolbenheb dem Spoodie-Ersatz größte Schäden zugefügt hatte.

„Wie geht es dir?“ fragte Callza mit einem raschen Seitenblick auf Gersion.

„Ich habe ein Gefühl, als würde mein Schädel platzen“, sagte der Sicherheitschef. „Irgend etwas hat nach mir gegriffen, mental, psychisch, wie man es nennen will.“ Callza hob den Spoodie auf.

Sie ging zum nächsten Tisch hinüber, der Oberfläche eines kleinen Schrankes.

„Skalpell“, sagte Callza und steckte die Waffe weg.

Behutsam öffnete sie den Pseudo-Spoodie.

Metallene Teile waren zu erkennen, winzige, haarfeine Drähte, ein kleiner Energieerzeuger, der ausreichte, einem so kleinen Gebilde für etliche Jahrzehnte Energie zuzuführen. Daneben gab es einen winzigen Speicher, vermutlich enthielt er die Befehle, nach denen Czyk gehandelt hatte. Wie diese Befehle übertragen wurden, war

ebenfalls klar - Callza kannte sich aus und erkannte in einem der winzig kleinen Bauteile des Pseudo-Spoodies einen haarfeinen Hypnosestrahlprojektor. Mit diesem Strahl wurde vermutlich der Träger des Pseudo-Spoodies manipuliert.

„Wahrscheinlich läßt irgendwer so ein Ding unbemerkt los, und dann sucht es sich selbsttätig ein Opfer“, vermutete Gersion. „Vor ein paar Augenblicken wäre ich an der Reihe gewesen.“

Callza nickte.

„Eine tödliche Gefahr“, sagte sie leise. „Stell dir vor, was passiert, wenn Tausende, wenn Millionen dieser Robotspoodyes gegen die Besatzungen unserer Schiffe eingesetzt werden, nach Möglichkeit bei Offizieren zuerst. Die Flotten des Herzogtums wären praktisch nicht mehr aktionsfähig, wenn sie nicht sogar regelrecht meuterten.“

Gersion deutete auf die Bauteile, die zum größten Teil so beschädigt waren, daß man nichts Genaues mehr über sie sagen konnte. Der Speicher beispielsweise war gerade noch als solcher erkennbar - anzapfen würde man ihn schwerlich können.

„Aychartan-Arbeit?“

„Vermutlich“, sagte Callza. Sie schob die Trümmer des Spoodyes beiseite. „Es wird Zeit, daß wir etwas gegen die Piraten unternehmen - dieser Vorfall muß der letzte seiner Art bleiben.“

„Haben wir die Möglichkeit, etwas zu unternehmen?“ fragte Gersion. „Wir haben die Schiffe, wir haben die Leute - aber wir haben keine genauen Informationen über die Piraten. Wo sollen wir suchen, wenn schon nicht finden?“

„Ich habe Hinweise bekommen“, sagte Callza leise. Sie sah, wie im Hintergrund der Arzt die Decke über den reglosen Körper der Kommandantin Czyk zog.

Callza preßte die Kiefer aufeinander.

„Immerhin wissen wir jetzt, woran wir sind. Der Feind steht mit einem Bein schon mitten unter uns.“

„Diese Betschiden haben gute Arbeit geleistet“, sagte Gersion. „Wir sollten sie weiter mit dieser Angelegenheit beschäftigen - die Entlarvung des Saboteurs könnte ihnen Auftrieb geben.“

51

Callza machte eine Geste der Erheiterung.

„Ich glaube nicht, daß diese drei einer Ermunterung bedürfen“, sagte sie. „Sie sehen im Gegenteil so aus, als würden sie notfalls auf eigene Faust etwas unternehmen.“

„Ich habe erfahren, daß sie recht wißbegierig sind“, sagte der Sicherheitschef des Nests. Die beiden Kranen verließen den Operationsraum.

„Sie wollen alles wissen“, sagte Callza. „Vor allem über das Herzogtum, über uns, und nicht zuletzt über das Geisterschiff, die SOL, das Orakel ... mit Kleinigkeiten geben sie sich nicht zufrieden.“

„Was sollen sie erfahren?“ fragte Gersion.

„Wenig“, antwortete die Kommandantin. „Nur spärlich dürfen wir sie aufklären. Sie können sehr wichtig für das Herzogtum werden, die Betschiden.“

Gersion lächelte.

„Nur darf man ihnen das nicht frühzeitig verraten“, sagte er. „Sie könnten eingebildet werden.“

„Auch das ist nicht völlig von der Hand zu weisen. Ich schlage vor, daß wir sie in einen echten Einsatz abkommandieren - die Testreihen der letzten Tage waren ziemlich strapaziös, sie haben sich einen solchen Einsatz verdient.“

„Ich glaube, daß sie sich vielleicht über eine Abkommandierung wirklich freuen wer-

den - so seltsam das auch klingen mag.“

Die beiden Kranen schwiegen.

Sie schritten durch die Gänge des riesigen Nests der Achten Flotte.

Beide Ausdruck der Macht der Herzöge von Krandhor - und doch durch das Auftau-chen der Robot-Spoodies im höchsten Maß gefährdet. Die Gefahr, die von den Ay-chartan-Piraten drohte, mußte schnellstens gebannt werden In diesem Kampf wurde jeder gebraucht, auch die Betschiden. Während die Kommandantin des Nests über ihr Schicksal beriet und Entscheidungen fällte, lagen sie in ihren Betten und träumten ...

Von Abenteuern, von Raumschiffen, vom Weltraum ... und natürlich von der SOL.

ENDE