

Nr. 1005

Todesfahrt nach Felloy

Überlebenschance null – drei Betschiden auf den Flug ins Ungewisse

von KURT MAHR

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 Ebene der Superintelligenzen, vor sich gehen. In folgerichtiger Anwendung seiner erworbenen Erkenntnisse gründete Perry Rhodan dann Anfang des Jahres 3538 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 drei Betschiden, den primitiven Jägern einer Dschungelwelt, die sich überraschend schnell in die hochtechnifizierte Umwelt hineingefunden haben, wie sie auf den Raumschiffen und Stützpunkten des Herzogtums Krandhor zu finden ist.

Doch was die drei Betschiden nun erleben, bringt sie in höchste Gefahr, denn es beginnt die TODESFAHRT NACH FELLOY ...

Die Hauptpersonen des Romans:

Surfo Mallagan, Brether Faddon und Scoutie - Drei Betschiden in der Gefangenschaft der Aychartaner.

Kullmytzer - 1. Kommandant der SANTONMAR.

Dabonudzer - 2. Kommandant der SANTONMAR.

3-Marli - Ein Aychartaner als blinder Passagier.

1.

Vielfarbige, huschende Lichter zeichneten ihre Reflexe auf das Gesicht des Mannes. Seine Augen blickten verwirrt. Hin und her wanderten sie in ihrem Bemühen, dem Gehirn ein Bild zu vermitteln, das der Verstand begreifen konnte. Eine glasartige Verdickung der Haut saß auf der hohen Stirn des Mannes und sandte einen unbehaarten Ausläufer quer über den Schädel. Das sah so aus, als hätte sich der Mann einen schiefen Scheitel durch das kurzgeschnittene, dunkle Haar gezogen.

Surfo Mallagan, Raumrekrut der Flotte der Herzöge von Krandhor, hatte nicht mehr als eine unklare Vorstellung davon, wo er sich befand. Wie lange war es her, seit er sich mit den Gefährten dem geheimnisvollen Felsklotz genähert hatte, der ihnen die Siebte Stufe des Verstehens versprach? Wie viel Stunden waren vergangen, seit Scharen aychartanischer Piraten sie angegriffen, überwältigt und abgeschleppt hatten? Surfo erinnerte sich dumpf an ein Gewirr von Gängen, Kanälen und Röhren, durch das er scheinbar schwerelos geschwebt war. Wie von Geisterhand war ihm alles abgenommen worden, was er an technischem Gerät bei sich trug: der Strahler zuerst, dann die Kommunikationsgeräte. Er hatte Scoutie und Brether Faddon aus

1

den Augen verloren. Finsternis hatte ihn umgeben, bis er in diesem Raum materialisierte.

Die unablässig huschenden Lichter erzeugten nicht mehr als ein Halbdunkel, dessen Unstetigkeit das Auge verwirrte. Surfo brauchte mehrere Minuten, um festzustellen, daß ein Großteil der Lichtimpulse weiter nichts als Reflexe waren, Spiegelungen von

glitzernden Metall- und schimmernden Glasflächen. Der Raum hatte die Form einer hohen, spitzen Kuppel. Der Boden war die einzig ebene Fläche, alles andere war gekrümmt, gewölbt und gebuckelt. Es gab keine gerade Linie in dieser Kuppel, keine einzige Kante. Alles war rund.

Metallene Bänder, kaum einen Meter breit, liefen in verschiedenen Graden der Steigung an den Wänden entlang. Surfo begriff, daß sie Gehwege waren, die den Zugang zu den Geräten erlaubten, die überall entlang der Wände installiert waren. Er sah huschende Gestalten, hörte Hunderte fremdartige Geräusche. Er wußte, daß er sich im Innern eines aychartanischen Raumschiffs befand; aber mehr wußte er nicht.

Seine Aufmerksamkeit richtete sich auf eines der Wesen, das etliche Meter über ihm in einer schüsselförmigen Vertiefung hockte, die aus einem der metallenen Gehwege ausgebeult worden war. Das Geschöpf hatte einen eiförmigen, kahlen Schädel, der von zwei großen Augen beherrscht wurde, die Surfo an die Sehorgane eines Fisches erinnerten. Der Schädel wuchs Übergangslos aus den mit schuppiger Haut überzogenen, runden Schultern. Im Nacken besaß das Wesen eine große Blase, deren Wandung aus einer von Adern durchzogenen organischen Substanz bestand. Die Blase pulsierte in stetig wechselndem Rhythmus.

Der Aychartaner war nackt. Die kranischen Unterlagen besagten, daß die Aychartan-Piraten nur in Notfällen Kleidung trugen. Der schwammige Wulst, der die Schädelbasis wie ein Kragen umgab, enthielt nach den Informationen der Kranen zusätzliche Wahrnehmungsorgane. Ein Paar kräftige Arme wuchs aus den gerundeten Schultern. Sie endeten in Greifhänden, deren Finger durch Schwimmhäute verbunden waren. Eine Handbreit tiefer, auf der Höhe des gerippten Bauches, drangen zwei muskulöse Tentakeln aus dem Leib. Sie waren länger als die Arme und von frappierender Beweglichkeit.

Es hätte der schuppigen Haut, der Fischaugen und der Schwimmhäute nicht bedurft, um Surfo Mallagan daran zu erinnern, daß die Aychartaner Abkömmlinge von Meeresgeschöpfen waren. Die Luft, die er atmete, war warm und mit Feuchtigkeit gesättigt. Und der Raum, in dem er sich befand, erinnerte in seiner Anordnung an eine unterseeische Anlage.

Das kahlköpfige Wesen blickte in die Höhe. Ein Blitz schoß aus den Augen und wurde von einem gewölbten Metallspiegel reflektiert - wohin, das konnte Surfo Mallagan nicht sehen. Sekunden später schwebte ein Gebilde herbei, das den Betschiden an eine Qualle erinnerte. Es hatte die Größe einer Faust und schimmerte in dunklem Blau. Der Aychartaner ergriff die Qualle und drückte sie gegen den Organkragen, der die Basis des Schädels umgab. Die Qualle begann zu pulsieren, und ihre Farbe veränderte sich mit jeder Bewegung ihrer Oberfläche. Die Augen des Aychartaners leuchteten unruhig und flackernd. Der vorgestülpte Mund bewegte sich.

Eine mächtige Stimme sprach zu Surfo Mallagan in der Sprache der Kranen:

„Welcher Flotte gehörst du an?“

*

Ungläubig starrte Surfo zu dem Wesen mit der zuckenden, leuchtenden Qualle hinauf. Kam die Stimme von dorthier? Während er noch zögerte, begann das quallen-

2

förmige Gebilde, sich von neuem zu bewegen. Die Worte wurden wiederholt, und diesmal sah Surfo, daß das Zucken der Qualle im Wortrhythmus vor sich ging.

Ein Übersetzer! Die Qualle war ein Instrument, das die Sprache der Aychartaner und Krandhorjan in gleicher Weise beherrschte und Worte aus der einen in Worte der

anderen übersetzen konnte. Die Kranen hatten ähnliche Geräte, aber sie bestanden aus Kunststoff und Metall, und ihre Wirkungsweise war elektronisch. Das quallenförmige Gebilde dagegen - was war es? Tier - oder nur eine Maschine aus organischer Substanz?

„Du strapazierst meine Geduld“, mahnte die laute Stimme. „Welcher Flotte gehörst du an? Sprich, oder ich muß dich zum Sprechen zwingen.“

„Der Achten“, antwortete Surfo Mallagan gedankenlos.

Er zuckte zusammen. Was hatte er getan! Die Aychartaner waren die erbittertesten Feinde der Kranen. Wie kam er dazu, einem Gegner Auskunft zu geben?

„Der Achten also“, wiederholte die Stimme. „Wo befindet sich ihr Stützpunkt?“

Surfo spürte ein Kribbeln auf der Kopfhaut.

„Ich weiß es nicht“, sagte er.

„Du weißt es nicht? Wie erklärst du dieses Unwissen?“

Das Kribbeln wurde stärker, schmerzhaft. Die Kopfhaut spannte sich.

„Ich bin ein junger Rekrut. Rekruten erfahren solche Dinge nicht.“

Das war sogar wahr. Surfo Mallagan kannte die Koordinaten des Nestes der Achten Flotte nicht. Aber er hätte Angaben machen können, mit deren Hilfe es den Aychartanern möglich gewesen wäre, das Nest zu finden. Er verzog das Gesicht, als der Schmerz auf der Schädelparte intensiver wurde. Die Haut schien aufzureißen.

„Dann weißt du sicher, aus wie viel Einheiten die Achte Flotte besteht.“ Die Stimme hatte einen unnatürlichen Klang. „Und wie viele davon sich gegenwärtig im Stützpunkt befinden.“

„Ich weiß auch das nicht“, erklärte Surfo. „Und wenn ich es wüßte, dürfte ich es dir nicht mitteilen.“

Der Schmerz ließ nach. Etwas bewegte sich krabbelnd über seine Kopfhaut. Es verlor den Halt und stürzte herab; Surfo spürte die Berührung an der Wange. Er blickte zu Boden und sah ein zwei Zentimeter langes Insekt, das sich auf dem Boden krümmte. *Der Spoodie!* schoß es ihm durch den Sinn.

„Ich werde von dir erfahren, was du weißt“, dröhnte die Stimme. „Es ist zu deinem eigenen Vorteil, wenn du meine Fragen freiwillig beantwortest. Das Erzwingen von Antworten ist schmerzlich.“

Fassungslos starrte Surfo Mallagan zu dem winzigen Insekt hinab. Er hatte es in seinem Schädel getragen, seit er Chircool verließ. Er hatte sich an den Spoodie so gewöhnt, daß er seiner Anwesenheit kaum noch bewußt gewesen war. Das symbiotische kleine Wesen hatte ihm geholfen, schwierige Zusammenhänge rascher zu verstehen und sich in der technisierten Welt der Kranen zurechtzufinden. Jetzt hatte der Spoodie sich von ihm getrennt. Er lag reglos auf dem Boden. Er war tot! „Hörst du mich?“ donnerte die Stimme, und der quallenförmige Translator blitzte ungeduldig.

Ein dumpfer Druck senkte sich auf Surfos Bewußtsein.

„Ich ... höre“, ächzte er. „Mir... mir ist nicht gut.“

Es war keine Finte. Er fühlte sich miserabel. Der Druck, der auf seinem Gehirn lastete, machte ihn schwindlig. Er taumelte. Der fremdartige Raum mit den vielen, huschenden Lichtern schien sich um ihn zu drehen. Er sah nicht, wie der Aychartaner das quallenartige Gebilde aus dem Organkragen nahm und es davontreiben ließ. Er sah nicht, wie der Pirat eine Reihe von Augenbefehlen erteilte, die durch den Spiegel über seinem Kopf reflektiert wurden.

Er war gestürzt. Er lag lang ausgestreckt auf dem Boden. Hände und Tentakel griffen

nach ihm. Er wurde auf eine weiche Unterlage gehoben. Die Unterlage setzte sich in Bewegung. Das Flackern der bunten Lichter verschwand in der Ferne, und plötzlich war wieder Dunkelheit ringsum.

2.

Dabonudzer, Zweiter Kommandant des kranischen Kriegsschiffs SANTONMAR, leitete die Manöver des Fahrzeugs, als es sich dem Äquatorialkontinent des namenlosen Planeten näherte. Das computergesteuerte Ortsbild zeigte die Einzelheiten des Geländes in ihren Umrissen. Am Südrand eines ausgedehnten Gebirgsmassivs, das sich von Ost nach West zog, glomm ein roter Lichtpunkt.

Der Standort des aychartanischen Raumschiffs!

Dabonudzer trug die dunkelbraune Montur der kranischen Flotte. Die graue Haarfülle des Mähnenkragens bedeckte zur Hälfte die durchsichtige Hülle des Helmes, der ihm im ungebrauchten Zustand wie eine Kapuze auf den Schultern lag. Die intelligenten, braunen Augen des Kranen glitten nachdenklich über die Anzeigeninstrumente. Die Ohren drangen durch die dichte Kopfbehaarung und wirkten wie zum Lauschen gespitzt.

Rings um Dabonudzer herrschte die hektische Geschäftigkeit, die den höchsten Alarmzustand kennzeichnete. Die SANTONMAR war kampfbereit. Dabonudzer wartete auf den Augenblick, in dem ihm die Geräte signalisierten, daß der Lichtschild eingeschaltet werden müsse. Das energetische Feld des Schildes diene dazu, das kranische Schiff vor den Auswirkungen feindlicher Treffer zu schützen. Im Zentrum des Kommandostands, auf einem um zwei Stufen erhöhten Podest, saß Kullmytzer, der Erste Kommandant, an einem mit Kommunikationsgeräten reichlich bestückten Pult. In Kullmytzers Händen liefen alle Fäden zusammen.

Dabonudzer versuchte, sich vorzustellen, was in den Gedanken des gegnerischen Kommandanten in diesen Augenblicken vorging. Die Aychartaner, deren zwischen den Bergen verstecktes Raumschiff erst vor kurzem entdeckt worden war, mußten inzwischen erkannt haben, daß der Vorstoß der SANTONMAR ihnen galt. Ihr Fahrzeug bewegte sich nicht. Glaubten sie, ihre Tarnung biete ihnen Sicherheit? Aychartanische Raumschiffe glichen nach außen hin ungeschlachten, unregelmäßig geformten Felsblöcken. Im Innern waren sie wie eine Termitenburg mit Gängen und Waben durchzogen.

Dabonudzer fühlte einen gewissen Mangel an Zuversicht, den er sich nach außen hin nicht anmerken ließ. Dabonudzer war ein Veteran mehrerer Gefechte mit aychartanischen Robot-Einheiten. Aber das dort in den Bergen war kein Robotschiff. Es war ein Raumriese, größer noch als die SONTONMAR, mit aychartanischer Besatzung. Es gab wenig Informationen über solche Schiffe - besonders da die Aychartan-Piraten über soviel verschiedene Schiffstypen verfügten, daß manchmal der Eindruck entstand, sie bauten jedes Fahrzeug nach einem besonderen Plan. War die SANTONMAR dem Feind gewachsen? Dabonudzer war nicht sicher; daher rührte seine Unruhe. Er an Kullmytzers Stelle hätte Verstärkung herbeigerufen.

Ein Signal gellte. Wirksame Feuerdistanz, registrierte Dabonudzer. Seine Hand senkte sich auf den großen, rötlich schimmernden Schalter und ließ ihn klickend umkippen. Ein mattes Flackern huschte über die Bildfläche, aber schon eine Sekunde später war das Bild wieder stabil. Der Lichtschild war von innen transparent. Lediglich von außen erschien die SANTONMAR jetzt, als habe sie sich in einen golden flammenden Mantel gehüllt.

„Ich frage mich, was sie vorhaben“, sagte in diesem Augenblick Kullmytzers Stimme.

Sie kam aus dem Mikroempfänger, den Dabonudzer im Gehörgang trug. Es überraschte ihn, von Kullmytzer angesprochen zu werden. Es war ungewöhnlich, daß der Erste Kommandant sich während der kritischen letzten Augenblicke vor einem Gefecht in ein Gespräch mit einem seiner Untergebenen einließ.

„Ich nehme an, sie verlassen sich auf ihre Tarnung“, antwortete Dabonudzer. „Erst wenn sie unser erste Feuerschlag trifft, werden sie sich in Bewegung setzen.“

„Drei unserer Rekruten befinden sich an Bord des aychartanischen Schiffes“, sagte Kullmytzer. „Ich fürchte um ihre Sicherheit. Für wie wahrscheinlich hältst du es, daß sich die Aychartaner auf Verhandlungen einlassen?“

Dabonudzers Staunen wuchs. Jetzt wurde er sogar um Rat gefragt! Aber die Frage war rhetorisch. Es war kein Fall bekannt, in dem die Aychartan-Piraten sich auf Verhandlungen mit einem Gegner eingelassen hatten. Kullmytzer wußte das. Warum fragte er also? Die Rekruten, deren Heimatwelt dem Reich der Herzöge erst vor kurzer Zeit einverleibt worden war, hatten den Auftrag übernommen, auf der namenlosen und zur Zeit offenbar unbewohnten Welt nach den Spuren eines aychartanischen Stützpunkts zu suchen. Manchem der nachgeordneten Kommandanten war es seltsam vorgekommen, daß Kullmytzer zu diesem Vorhaben ausgerechnet die drei unerfahrensten Rekruten ausgewählt hatte; aber das war schließlich seine Sache. Sie waren gelandet, hatten sich umgesehen und waren von dem Feind, der dort unten im Hinterhalt lag, festgenommen worden.

Die Auswahl der drei Rekruten mit der geringsten Einsatzerfahrung war aber nicht das einzig Merkwürdige an diesem Unternehmen gewesen. Die SANTONMAR war ursprünglich als Bestandteil eines Verbands von insgesamt achtzehn Einheiten vom Nest der Achten Flotte aufgebrochen. Als sie die Zeitbahn verließ und im Normalraum materialisierte, waren die übrigen siebzehn Schiffe verschwunden. An Bord hätte es um ein Haar eine Panik gegeben. Nur Kullmytzer war ruhig geblieben und hatte beiläufig von einem Navigationsfehler gesprochen. Ein Fehler, dem siebzehn Einheiten einschließlich des Flaggschiffs, aber nicht die SANTONMAR zum Opfer gefallen waren?

„Ich halte einen Verhandlungsversuch für aussichtslos“, sagte Dabonudzer. „Die Aychartaner sind von einer unübertroffenen Borniertheit ...“

Der rote Punkt auf dem Ortsbild machte einen Satz. Es sah aus, als würde er von einem Katapult in die Höhe geschossen. Ein schrilles Signal gellte durch den Kommandostand. Die SANTONMAR hatte das Feuer eröffnet.

Dabonudzer sah, wie es auf dem Bildschirm zu flackern begann. Gleichzeitig erhielt das Schiff einen schweren Schlag.

Das Gefecht hatte begonnen.

3.

Das Denken fiel Surfo Mallagan schwer. Er lag in einem kleinen, unregelmäßig geformten Gefäß auf der Liege, auf die man ihn im Kuppelraum gebettet hatte. Er hatte eine lange Reise durch helle und dunkle Räume, durch Stollen und Kanäle hinter sich. Die Liege schwebte in der Luft, von einer unsichtbaren Kraft getragen. Er konnte sich bewegen. Er war sicher, daß er hätte aufstehen können. Aber wozu? Wohin hätte er sich wenden sollen?

An der Decke über ihm spielten Leuchteffekte. Den kleinen Raum selbst erfüllte je-nees Halbdunkel, das für die Aychartaner den idealen Beleuchtungsgrad darzustellen schien. Die düstere, Ungewisse Dämmerung der Meerestiefen, aus denen ihre Vorfahren gekommen waren. Manchmal blendete ihn eines der Lichter, die an der Decke spiel-

ten. Die Lichtquellen waren in Bewegung. Er sah ihre Reflexe über seine Montur huschen. Es kam ihm zu Bewußtsein, daß er abgetastet wurde. Die Aychartan-Piraten machten viel mit Licht. Ihre nicht-akustische Kommunikation funktionierte ausschließlich auf Lichtbasis, und selbst wenn sie sprachen, schossen Lichtblitze aus ihren Augen.

Seine Gedanken gingen zu Scoutie und Brether - und von ihnen weiter nach Chir-cool, der Welt, auf der sein Volk lebte. Generationen waren dort aufgewachsen und wieder vergangen, umspinnen von Legenden, die besagten, das Volk der Betschi-den stamme von Raumfahrern ab, die in einem riesigen Schiff das Universum bereis-ten. Eines Tages, so wollte es die Legende, sollte das große Schiff zurückkehren und die Betschiden wieder an Bord nehmen.

Ein Schiff war gekommen, aber nicht das Schiff der Ahnen, das den Namen SOL trug. Es war ein Raumschiff der Kranen gewesen. Die Kranen verleibten Chircool dem Reich der Herzöge von Krandhor ein und setzten seinen Bewohnern kleine, in-sektenförmige Geschöpfe unter die Schädelhaut. Die Betschiden waren von nun an Untertanen der Herzöge. Als solche hatten sie bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Da das Volk nicht sehr zahlreich war, hatten sich die Kranen mit drei Rekruten zufriedengegeben: Surfo Mallagan, Scoutie und Brether Faddon.

An Bord des kranischen Schiffes ARSALOM waren die drei Betschiden zum Stütz-punkt der Achten kranischen Flotte gereist. Den Stützpunkt nannten die Kranen ein Nest.

Das Nest war eine gewaltige Raumstation, die mitten im sternenleeren Nichts schwebte. Den drei neuen Rekruten war bald klargeworden, daß ihr neues Dasein längst nicht soviel Spannung und Aufregung bot, wie sie ursprünglich angenommen hatten. Sie mußten viel lernen, und die Spoodies, die sie unter der Kopfhaut trugen, halfen ihnen dabei. Aber mit der Suche nach der SOL, die sie aktiv zu betreiben ge-dacht hatten, war es nicht weit her. Die Kranen hatten mit Rekruten anderes im Sinn, als sie auf eigene Faust nach legendären Geisterschiffen suchen zu lassen.

Als sie alles wußten, was ein blutjunger Rekrut zu wissen braucht, wurden die drei Betschiden an Bord der SANTONMAR gesteckt. Die SANTONMAR brach mit sieb-zehn anderen Einheiten vom Nest der Achten Flotte auf, um einen Überraschungs-schlag gegen einen Stützpunkt der Aychartan-Piraten zu führen, den kranische Auf-klärer in einer Entfernung von nicht einmal fünfhundert Lichtjahren entdeckt zu haben glaubten. Als die SANTONMAR die Zeitbahn verließ, waren die übrigen Schiffe ver-schwunden, und vor ihr lag ein armseliges Sonnensystem mit drei Planeten, von de-nen Kullmytzer, der Erste Kommandant, den mittleren als denjenigen bezeichnete, auf dem sich der aychartanische Stützpunkt befand.

Die Aychartaner waren ein seltsames Volk, dessen Raumschiffe man gewöhnlich dort antraf, wo man sie am wenigsten erwartete. Sie hatten sich der Befriedung durch die Herzöge bislang mit Erfolg widersetzt, weshalb man sie für die ernstestzuneh-menden Gegner des Herzogtums hielt. Um so erstaunter waren die drei jungen Re-kruten gewesen, als die Wahl des Ersten Kommandanten bei der Zusammenstellung einer Patrouille ausgerechnet auf sie fiel. In einem kleinen Beiboot waren sie auf der fremden Welt gelandet, der sie den Namen St. Vain gaben - zum Angedenken an den Mann, der das Volk der Betschiden auf Chircool anführte.

Auf St. Vain hatten sie vielerlei Abenteuer erlebt, die allesamt keinen Sinn ergaben, bis sich herausstellte, daß Kullmytzer sie nicht hierher geschickt hatte, um nach ei-nem aychartanischen Stützpunkt zu suchen, sondern um sie einer Art Eignungsprü-fung zu unterziehen. Die Prüfung hatten sie wohl bestanden; aber im letzten Augen-blick trat

eine Entwicklung ein, mit der niemand gerechnet hatte. In den Bergen versteckt lag ein Raumschiff der Aychartan-Piraten, ein riesiger Felsklotz, dessen Ober-

6

fläche mit Hunderten von höhlenähnlichen Löchern besät war. Die Aychartaner hatten es verstanden, die drei Rekruten in Richtung des Felsens zu locken, und sie dann festgenommen. Seitdem waren Surfo, Scoutie und Brether Gefangene der Piraten, die offenbar beabsichtigten, wichtige Informationen über die kranischen Kriegspläne von ihnen zu erhalten.

Nun, sie würden ihren Irrtum beizeiten erkennen. Surfo, Scoutie und Brether wußten nichts. Surfo machte sich Sorgen darum, wie die Aychartaner reagieren würden, wenn ihnen aufging, daß ihnen drei Ignoranten in die Hände gefallen waren.

Er hörte ein Geräusch. Irgendwo in den Tiefen des mächtigen Felsklotzes rumpelte und krachte es. Es klang wie eine Explosion.

*

Die Geräusche hielten an. Sie kamen aus unterschiedlichen Richtungen und Entfernungen. Manchmal, wenn es besonders laut krachte und rumpelte, hatte Surfo das Gefühl, die Luft sei am Zittern.

Plötzlich setzte sich seine Liege wieder in Bewegung. Sie drang in einen Kanal ein, der einen kreisförmigen Querschnitt und eine lichte Weite von acht Metern besaß. Hier erkannte Surfo, daß sich an Bord des aychartanischen Raumschiffs inzwischen einiges geändert hatte.

Zuvor war ihm das Innere des großen Felsenschiffs leer und verlassen vorgekommen. Die Gänge waren düster, und überall herrschte Stille. Jetzt jedoch war der Kanal von leuchtender Helligkeit erfüllt. Fahrzeuge bewegten sich mit großer Geschwindigkeit durch das weite Rohr. Sie waren mit Aychartanern bemannt und bewegten sich ohne Ausnahme in der Richtung, die Surfos Kurs entgegengesetzt war. Die Liege, einem Fernsteuerbefehl gehorchend, glitt dicht an der Wandung der Röhre entlang. Unter und über Surfo, zu seiner Rechten und Linken schossen die torpedoförmigen Fahrzeuge der Aychartaner vorbei, Gebilde verschiedener Größe und mit Besatzungen, deren Umfang von zwei bis zu dreißig Personen variierte. Zum ersten Mal bekam Surfo bekleidete Aychartaner zu sehen. Aus den seltsam geformten Monsturen ragten nur die haarlosen Schädel hervor. Die Organkränze an der Schädelbasis waren in durchsichtige Überzüge gehüllt, von denen Surfo annahm, daß sie im Notfall die Funktion von Helmen übernehmen konnten.

Der Lärm war infernalisch. Fahrzeuge fauchten, Sirenen heulten, von irgendwoher drangen laute Stimmen, die Worte in der Sprache der Piraten sprachen - und das alles wurde überlagert von dem fortwährenden Dröhnen und Krachen, das von Minute zu Minute intensiver wurde.

Kampf! Die Aychartaner zogen zum Kampf aus! Ihr Raumschiff lag unter Feuer. Die Gedanken fügten sich nur träge aneinander. Kullmytzer! Die SANTONMAR! Die Kraken griffen das aychartanische Raumschiff an. Surfo klammerte sich mit beiden Händen an den Rand der Liege, während das eigenartige Gefährt mit ihm durch den lichterfüllten Kanal glitt. Nur jetzt nicht den Halt verlieren. Nur jetzt nicht herabstürzen! Das nächste der dahinschießenden Fahrzeuge hätte ihn zerschmettert. Das Felsenschiff lag wahrscheinlich längst nicht mehr an seinem Standort. Es war gestartet, ohne daß er es bemerkt hatte. Das Gefecht fand im Weltraum statt. Er fühlte sich plötzlich eingesperrt. Der Schweiß trat ihm auf die Stirn. Der Gedanke, daß ein Treffer im nächsten Augenblick die Stahlwand des Tunnels neben ihm zerreißen könnte, erfüllte ihn mit

unkontrollierbarer Angst.

Plötzlich lag der Kanal hinter ihm. Die Liege war in einen Seitengang eingebogen. Hier ging es ruhiger zu, und auch das Licht war nicht so grell. Sekunden später glitt Surfo Mallagan durch eine torbogenförmige Öffnung in den großen Kuppelraum, in

7

dem das Verhör stattgefunden hatte. Die Liege kippte in aufrechte Lage. Er glitt her-ab und kam auf den Boden zu stehen. Die Liege entschwand geräuschlos. Surfo sah sich um. Die Augen mußten sich erst wieder an das Halbdunkel gewöhnen. Der Lärm des Gefechts drang ihm nur noch von weither an die Ohren.

Er gewahrte zwei Gestalten, die sich in seiner Nähe befanden. Erleichterung überkam ihn, als er Brether und Scoutie erkannte.

*

Sie drängten sich an ihn, Furcht und Unsicherheit in den Augen. Surfo zog Scoutie an sich, legte ihr den Arm um die Schulter. Seine Gedanken wurden klar; die Angst war gewichen. Sie rechneten auf ihn. Von ihm erwarteten sie Rat.

„Was ist los?“ hauchte Scoutie. „Was bedeutet der Lärm?“

„Hat man euch verhört?“ lautete Surfos Gegenfrage.

Sie nickten beide. „Lauter blödsinnige Fragen“, knurrte Brether. „Auf welchem Prinzip beruht das neue Geschütz, das die kranische Flotte in Kürze einsetzen wird? Wohin ist der nächste Expansionsstoß gerichtet? Ich habe ihnen gesagt...“

Surfos Handbewegung brachte ihn zum Schweigen.

„Eure Spoodies“, sagte er, „was ist mit ihnen?“

Scouties Hand fuhr unwillkürlich zum Kopf.

„Meiner kroch aus und fiel tot herab, als das Verhör begann.“

Brether hatte Ähnliches zu berichten.

„Eine Sicherheitsvorkehrung, vermute ich“, sagte Surfo. „Die Spoodies sind darauf programmiert, sich von uns zu lösen, sobald wir in eine Lage geraten, in der man wichtige Informationen von uns fordert oder erpressen kann.“

Scoutie sah ihn aus schreckgeweiteten Augen an.

„Das ist wahr! Spürst du nicht, wie ... wie...“

„Wie mir das Denken seitdem schwerfällt?“ nur mit Mühe brachte Surfo ein Grinsen zustanden. „Und ob ich es spüre. Ich komme mir vor, als hätte mir jemand einen Hammer über den Schädel geschlagen.“

„Die Gefangenen haben ihre Unterhaltung zu beenden!“ dröhnte eine Stimme aus der Höhe.

Surfo sah auf. Das Bild war anders als beim ersten Mal. Dutzende von Aychartanern saßen in den Schalensitzen entlang der metallenen Gehsteige. Viele von ihnen trugen vorne in ihren Organkragen jene quallenähnlichen Organismen, die als Translatoren fungierten.

„Ihr behauptet, keine für uns verwendbaren Informationen zu besitzen.“ Surfos Blick flog an der gewölbten Wand entlang und fand den Aychartaner, dessen Qualle im Rhythmus der Worte zuckte und leuchtete. „Das ist die übliche Ausrede aller Gefangenen. Wir besitzen Mittel, euch zum Erteilen von Auskünften zu zwingen. Aber eine Untersuchung hat ergeben, daß euer Besitz an Wissen tatsächlich verschwindend gering ist.“

Die Untersuchung, dachte Surfo, die beweglichen Lichter! Sie hatten sein Bewußtsein analysiert.

„Ihr seid von uns ohne Nutzen“, fuhr die dröhnende Stimme fort. „Die Lehre verbietet es, das Leben intelligenter Wesen zu zerstören. Es gibt nur wenige Ausnahmen von dieser

Regel, und keine davon trifft auf euch zu. Ihr werdet an Bord eures Schiffes zurückgebracht.“

Surfo horchte auf. Im Herzogtum von Krandhor waren die Aychartan-Piraten wegen ihrer Unerbittlichkeit bekannt. Sie aber sollten freigelassen werden? Die Großmut des

8

Aychartaners machte ihn mißtrauisch. Daß sein Mißtrauen gerechtfertigt war, erfuhr er sofort.

„Euer Abtransport erfolgt, sobald es die Lage gestattet“, verkündete das fremde We-sen.

„Daß die, die ihr die Piraten nennt, euch das Leben lassen, bedeutet nicht, daß ihr mit dem Leben davonkommt. Ihr müßt euch mit dem begnügen, was von eurem Schiff noch übrig ist!“

4.

Ein mörderischer Ruck warf Dabonudzer nach vorne und preßte ihn gegen den breiten Sitzgurt. Über ihm zerbarst mit splitterndem Krach eine der Bildflächen, und ein Regen von Glassplitsplintern ergoß sich über seinen Arbeitsplatz. Sirenen heulten, Pfeifen gellten im Hintergrund. Qualm wallte durch den weiten Kommandoraum der SANTONMAR. Dabonudzer hörte das Stöhnen von Verwundeten. Hier und da gewahrte er in den Rauchschwaden die langgestreckte Gestalt eines Medoroboters.

Das Schiff bockte und stampfte. Zwei Drittel der Geschütze waren ausgefallen. Der Lichtschirm flackerte und bot kaum noch Schutz. Die SANTONMAR war dem unerbittlichen Gegner hilflos ausgeliefert. Der Schwarze Blitz der Aychartaner hatte den modernsten Schiffstyp der kranischen Flotte in ein brennendes Wrack verwandelt.

Die Geräte funktionierten zum großen Teil nicht mehr. Dabonudzer hatte keine Ahnung, wo sich der Gegner befand. Er hatte vor wenigen Minuten alle Energiereserven mobilisiert, um die SANTONMAR auf Fahrt zu bringen und den weitreichenden Geschützen des Gegners zu entkommen. Aber die Reaktionen, die Dabonudzer aus der Triebwerkssektion bekam, waren entmutigend. Die Aggregate arbeiteten nur noch mit einem Bruchteil ihrer Nennleistung. Ihre Tätigkeit war unausgeglichen. Das riesige Schiff begann zu rotieren und zu taumeln.

„Können wir uns halten?“

Die Stimme in Dabonudzers Ohr war vom Knacken und Prasseln der Störgeräusche überlagert. Er wandte unwillkürlich den Kopf und blickte dorthin, wo Kullmytzer an seinem mit Geräten überladenen Pult saß. Aber der Qualm versperrte ihm die Sicht.

„Negativ“, antwortete er. „Das Schiff fällt auseinander.“

„Kann der Bugteil abgesprengt werden?“

Die SANTONMAR, wie alle kranischen Schiffe dieses Typs, war so gebaut, daß der Bugteil notfalls vom Hauptkörper gelöst und als gesondertes Fahrzeug betrieben werden konnte.

„Negativ“, sagte Dabonudzer. „Ich habe keine Kontrolle über den Trennmechanismus mehr.“

„Verstanden“, zwängte sich Kullmytzers Stimme durch das rauschende Prasseln. „Wir gehen von Bord.“

Rote und blaue Lichtblitze stachen durch den Dunst. Die akustischen Alarmgeräte funktionierten nicht mehr. Lichtsignale übermittelten den Befehl, das Schiff zu evakuieren. Rot und blau: Rettungsboote aufsuchen!

Dabonudzer löste den Gurt. Er kämpfte sich den schräg liegenden Boden des Kommandostands hinauf. Im Helmempfänger schwirrten Dutzende von Stimmen, untermalt vom grollenden Donner der Explosionen und knatternden Störgeräuschen. Ein greller

Blitz zuckte durch den Qualm. Der Rauch wurde zu dünnen Fetzen, die mit hoher Geschwindigkeit davonschossen. Weißer Reif setzte sich auf Dabonudzers Montur und bedeckte die Sichtscheibe seines Heimes. Der Sog der ausströmenden Luft zerrte an ihm; aber er hing eingekeilt zwischen zwei schweren Konsolen. Nach wenigen Sekunden löste der frostige Beschlag der Helmscheibe sich auf. Er sah sich um. Über ihm brannte eine grelle Lampe, die einzige, die ihren Dienst noch versah.

9

Der Qualm war verschwunden. Sein Blick ging in Richtung des Pultes, an dem er vor wenigen Minuten noch gesessen hatte. Das Pult war verschwunden und mit ihm ein Teil der Schiffswand. Durch ein riesiges, gezacktes Loch gähnte die Schwärze des Weltalls. Er gelangte in einen breiten Gang, der heckwärts führte. Die Beleuchtung war ausgefallen. Sein Helmscheinwerfer schob einen Lichtstrahl vor sich her, der im Vakuum nur dort sichtbar wurde, wo er auf ein Hindernis traf. Es war plötzlich still geworden bis auf das Gewirr der Stimmen, das noch immer den Helmempfänger erfüllte. Nur wenn Dabonudzer den Boden oder eine Wand des Ganges berührte, empfand er die schweren Erschütterungen, die in rascher Folge den Körper des Schiffes durchliefen. Der feindliche Beschuß hatte aufgehört, das sagten ihm die scharfen Sinne des erfahrenen Kämpfers. Was er spürte, waren Sekundärexplosionen. Das Schiff befand sich im Zustand der Auflösung. Für ihn war es Zeit, daß er einen der Beiboothangars erreichte.

Er bog nach rechts ab. Weit im Hintergrund verbreitete eine Lumineszenzlampe ihren grellen Schein. Dabonudzer schwebte darauf zu und kam an ein riesiges Loch mit gezackten Rändern. Er bremste ab und hielt sich fest. Ein Ruck schleuderte ihn in die Höhe, als das künstliche Schwerfeld des Schiffes ausfiel. Die Kraft des Gravitrans trieb ihn in die Höhe. Er klammerte sich mit der Rechten an die scharfgratige Metallkante, während die Linke auf der Brustplatte verzweifelt nach dem richtigen Schalter suchte. Als er das Gerät ausgeschaltet hatte, war er schwerelos. Er blickte durch das Loch hinaus ins All. Am Ende dieses Ganges hatte sich vor kurzem noch ein Hangar befunden. Jetzt war das Gangende mitsamt dem Hangar verschwunden. Die Explosion hatte einen Großteil der Backbordseite des Bugsektors weggerissen. Dabonudzer beugte sich nach vorne und sah weit unter sich den zerfetzten Stummel der Backbordtragfläche.

„Hilf mir ...“

Ein mattes, kraftloses Ächzen, und doch unverkennbar nahe. Dabonudzers Helm zuckte herum. Das Licht der Helmlampe fiel auf ein Gewirr zerfetzter Stahlstreben acht Meter unter ihm. Eingeklemmt zwischen den Streben hing ein schlaffer Körper.

Dabonudzer gab sich einen Stoß und trieb langsam durch die Öffnung. Er blickte die aufgerissene Flanke des Schiffes entlang bis dorthin, wo der Bugsektor sich über eine schroffe Kante hinweg zum Haupttrumpf hinabsenkte. Hoch über den Rumpf hätte sich der Teller des Observatoriums wölben sollen. Aber nur noch der Strunk war vorhanden, und ein verbogenes Tellersegment strebte in groteskem Winkel in die Schwärze des Alls hinaus. Zwei grelle Lichtpunkte fesselten seine Aufmerksamkeit: Korpuskularströme aus den Triebwerken zweier Beiboote zogen sich wie feurige Schweife durch die Dunkelheit, wurden schwächer und verschwanden.

Er fragte sich, wie viele Boote noch übrig sein mochten. Der Hangar, der sein Ziel gewesen war, hatte vier Rettungsfahrzeuge enthalten. Andere Hangars mochten ein ähnliches Schicksal erlitten haben. Wenn er sich in Sicherheit bringen wollte, durfte er keine Zeit verlieren. Aber dort unter ihm hing ein Schwerverletzter. Dabonudzer brachte

es nicht über sich, ihn im Stich zu lassen.

Er hangelte sich an der zerrissenen Wand hinab, bis er das Gewirr der Streben erreichte. Er turnte an einer der Streben hinaus, bis er dicht vor der reglosen Gestalt schwebte.

„Ich bin hier, um dir zu helfen“, sagte er sanft. „Sag mir, ob du Schmerzen empfindest. Wo bist du verletzt?“

Er erhielt keine Antwort. Vorsichtig griff er nach dem Helm des Verwundeten und drehte ihn zu sich herum. Das Licht seiner Helmlampe fiel auf ein bleiches Gesicht, aus dem tote Augen ihm entgegenstarrten. Er war zu spät gekommen.

10

*

Das ständige Gewummer der Explosionen hatte nachgelassen. Dabonudzer stand auf dem Boden eines Antigrafschachts, der die Verbindung zwischen dem Bugsektor und dem Hauptrumpf herstellte. Er hatte das Gravitron eingeschaltet, so daß es ihn nach unten drückte und die Sohlen seiner Stiefel Schluß mit dem Boden bekamen. Er spürte eine schwache Erschütterung, die vom Start eines Beibootes herrührte, dann noch eine.

„Zweiter Kommandant Dabonudzer“, sagte er ins Helmmikrofon. „Ich suche nach einem Beiboot, das noch Platz für mich hat. Mein Standort ist...“

Er bekam keine Antwort. Er war alleine. Das Schweigen im Helmempfänger bewies es. Das Geflacker der aufgeregten Stimmen war längst erloschen. Das letzte Boot hatte abgelegt.

Er trat aus dem Schacht hinaus. Der Gang, der in den Hauptrumpf hineinführte, teilte sich nach wenigen Metern. Die linke Hälfte neigte sich abwärts, während die rechte nach Art einer Rampe dort hinaufführte, wo sich früher das Observatorium befunden hatte. Dabonudzer wählte die Rampe. Er stieß sich ab und glitt durch die Schwerelosigkeit davon. Hier und da brannte noch eine vereinzelte Lampe. Wenigstens ein Teil der Notaggregate funktionierte noch. Während er dahinschwabte, überlegte er, ob er sich damit einen Vorteil verschaffen könne. Vielleicht gelang es ihm, einen Raum, vielleicht sogar einen ganzen Decksabschnitt luftdicht zu machen. Atemluftreserven ließen sich gewiß noch irgendwo finden. Wenigstens hatte er dann mehr Beweglichkeit und war nicht unmittelbar auf die schwerfällige Kluft des Schutzanzugs angewiesen. Er besaß einen Strahler, den er als Schweißwerkzeug verwenden konnte. Wenn er ein halbwegs leistungsfähiges Gravitron fand, konnte er seine luftdichte Enklave sogar mit künstlicher Schwerkraft versehen. Durch einen breiten Riß in der Hülle des Schiffes glitt er nach draußen. Vor ihm ragte der Strunk in die Höhe, auf dem der Teller gesessen hatte, der das Observatorium beherbergte. Das Tellersegment, das er zuvor vom Bugsektor aus gesehen hatte, ragte wie ein Mahnmahl in die Höhe. Dabonudzer blickte an der zerfetzten Metallkante entlang in Richtung der Sterne. Die Sterne bewegten sich. Das Wrack der SANTONMAR taumelte gemächlich durch den Raum. Infolge der Zentrifugalkraft würde alles, was nicht niet- und nagelfest war, allmählich davonfliegen. Das Gravitron, das er zu finden hoffte, würde fest im Boden verankert sein müssen, andernfalls war es schon längst davongetrieben. Er selbst mußte sich ebenfalls vorsehen. Er schaltete sein Fluggerät ein und regelte den Schwerkraftvektor so, daß er zur Längsachse des Schiffes hinwies. Auf diese Weise war er einigermaßen sicher.

Behutsam bewegte er sich unter dem aufragenden Tellersegment hindurch bis zu der Kante, entlang deren der vergleichsweise ebene Rücken des Hauptrumpfs sich zur Backbordseite hinunterwölbte. Über die Kante hinwegblickend, gewahrte er das Bild, an das er sich inzwischen schon gewöhnt hatte: aufgerissene Wände, unter denen das

Gerippe zum Vorschein kam, gähnende Löcher, verbogenes Gestänge. Das Backbord der SANTONMAR lag voll im Licht der fremden Sonne, die wie eine rote Feuerkugel mitten im Gewimmel der Sterne stand. Die Rotation des Schiffskörpers war dem Glutball entgegengerichtet; er stieg langsam über Dabonudzer in die Höhe.

Während Dabonudzer in die Runde blickte, erregte eine eigenartig verformte Stelle der Bordwand seine Aufmerksamkeit. Das Metall war dort vorübergehend flüssig gewesen und hatte sich nach außen aufgebläht. Die Blase, die auf diese Weise entstanden war, hatte einen Durchmesser von zwanzig Metern. An ihrem oberen Rand,

11

wo das Metall der Hitze widerstanden hatte, waren die Überreste einer grünen Markierung auf der hellen Bordwand zu sehen.

Grün für Beiboot-Hangar!

Dabonudzer schwang sich über die Kante und glitt an der stählernen Wand entlang in die Tiefe.

*

Am Rand der Blase waren mehrere Risse entstanden. Einer von ihnen war eben groß genug, um Dabonudzer hindurchzulassen. Er turnte hinab und gab einen Laut der Befriedigung von sich, als das Licht seiner Helmlampe auf den Umriß eines kaum beschädigten Beiboots fiel.

Das Boot gehörte zu einem Typ mittlerer Größe und bot Platz für dreißig Passagiere. Die fliehende Besatzung hatte es zurückgelassen, weil die Hangarschleuse sich nicht mehr öffnen ließ.

Dabonudzer glitt um das Fahrzeug herum. In Bugnähe fand er den Namen, in schwarzen Lettern auf weiße Lackierung gebrannt: VACCOM. Es war der Bug der VACCOM gewesen, der das halbflüssige Metall der Schiffshülle nach draußen gedrückt hatte; aber soviel Dabonudzer feststellen konnte, war es zwischen dem Bug des Bootes und der Hülle nirgendwo zur Verschmelzung gekommen.

Die Kommandoschleuse ließ sich ohne Widerstand öffnen. Durch einen engen, finsternen Gang gelangte er in die kuppelförmige Pilotenkabine. Er ließ die Helmlampe kreisen, bis er die Hauptschaltleiste gefunden hatte, die an einer Säule im Zentrum der Kabine untergebracht war. Mit den schweren Handschuhen seiner Montur begann er, Knöpfe und Schalter zu betätigen. Die Beleuchtung flammte auf. Die bord-eigene Energieversorgung des Beiboots war intakt! Er kippte zwei weitere Schalter und horchte. Im Innern des Bootskörpers begann es zu rumoren. Die Außenmikrophone des Helmes übertrugen ein helles, anhaltendes Zischen. Dabonudzer winkelte den linken Arm an und starrte auf das Manometer, das zusammen mit anderen Instrumenten in den Rücken des Handschuhs eingearbeitet war. Die kleine Lichtmarke hatte sich zu bewegen begonnen. Der Druck in Dabonudzers Umgebung stieg. Das Innere des Bootes füllte sich mit atembarer Luft.

Eine nach der ändern prüfte er die übrigen Funktionen: künstliches Schwerfeld, Andrucksabsorber, Brennstoffpumpen, Klimatisierung. Ein ums andere Mal erhielt er eine positive Anzeige. Mit Gewalt kämpfte er den Optimismus nieder, der fast unwiderstehlich in ihm aufquoll. Noch stak das Boot im Hangar fest. Noch wußte er nicht, wie er es ins Freie bugsieren sollte, selbst wenn alle Systeme einwandfrei funktionierten. Er zwängte sich in den Sitz des Piloten und schaltete die Rundsicht ein. Der Luftdruck war inzwischen bis auf den Nennwert angestiegen. Er öffnete den Helm und schob ihn sich in den Nacken.

Draußen war es finster. Ein paar Scheinwerfer an der Außenhaut des Bootes flammten

auf, als Dabonudzer die entsprechenden Schalter drückte. Sie malten große, runde Lichtflecke auf die graue Wandung des Hangars. Er ließ die Lichtflecke wandern, indem er die Scheinwerfer per Fernsteuerung drehte. Einer der Flecke verschwand plötzlich, Sekunden darauf ein zweiter. Er zwang sich zur Ruhe. Er löste die Handschuhe von den Ärmeln der Montur und streifte sie ab. Mit feinfühligem Fingerspitzen betätigte er die Kontrollen der Scheinwerfer von neuem und dirigierte sie so, daß die beiden Lichtflecke wieder erschienen.

Ein Loch! Ein häßliches, gezacktes Loch im Hintergrund des Hangars, das unmittelbar ins All hinaus führte. Es war von annähernd ovalem Querschnitt, und die Längsachse verlief parallel zum Boden des Hangars - genau, wie er es brauchte. Die Weite

12

der Öffnung betrug vierzig Meter, die Höhe zwanzig. Es blieb ihm nicht viel Spielraum; aber wenn er sich geschickt anstellte, würde er das Boot dort hinausbugsiieren können.

Die Hauptsache war, das Feldtriebwerk funktionierte. Nur der Feldantrieb ermöglichte die geringen Geschwindigkeiten, das millimetergenaue Manövrieren, das bei diesem Vorhaben gebraucht wurde. Dabonudzer schwenkte den Rest der Scheinwerfer, bis sie ebenfalls auf den Rand des Loches gerichtet waren. Er würde das Boot rückwärts aus dem Hangar hinausmanövrieren müssen. Der Schwierigkeitsgrad war beträchtlich. Aber was hatte er zu verlieren?

Er schaltete das Feldaggregat auf Vorwärmung. Eine Gruppe von Kontrolleuchten flammte auf und zeigte an, daß der Vorwärmprozeß begonnen hatte. Als nächstes aktivierte er die Projektoren, die das Feld abstrahlten und für die gewünschte Vektorisierung sorgten. Dann kippte er den Schalter, der den Generator in Tätigkeit setzte.

Ein heller Pfeifton schreckte ihn auf. Eine Doppelreihe von Kontrolleuchten flackerte in hektischem Blau ... Dabonudzer überflog die Anzeigeneinstrumente. Der Generator nahm keine Stützmasse auf. Ohne Stützmasse konnte er kein Feld erzeugen. Was war aus der Stützmasse geworden?

Dabonudzer kippte mit zitternden Fingern drei Schalter. Eine weitere Batterie von Meßgeräten erwachte zum Leben. Die Lichtzeiger, vom Induktionsimpuls des Einschaltprozesses getrieben, schlugen weit aus und kehrten träge wieder zum Nullpunkt zurück.

Die Tanks waren leer. Es gab keine Stützmasse mehr. Ohne Stützmasse kein Generatorbetrieb, ohne Generator kein Feld. Ungläubig starrte Dabonudzer die Instrumente an. Er hieb mit der Faust auf die Platte des Pultes; aber die Zeiger rührten sich nicht.

Dabonudzers Kopf sank vornüber. Der Traum war ausgeträumt. Er schloß die Augen und gab ein halblautes, winselndes Geräusch von sich, das kranische Äquivalent des Schluchzens.

5.

Das Rumoren ließ allmählich nach.

Für Surfo Mallagan hatte die Szene im Verlauf der vergangenen Stunde den Hauch des Unwirklichen angenommen. Dort draußen tobte eine erbitterte Raumschlacht. Das Schiff der Aychartaner nahm Treffer hin. Hier aber, in der Kuppelhalle, saß ein Dutzend kahlköpfiger, großäugiger Wesen nackt in ihren Sitzschalen, starrte vor sich hin und regte sich nicht.

Erst als der Lärm nachließ, kam Leben in die Aychartaner. Der, der zu den Gefangenen gesprochen hatte, stand auf.

„Die Zeit ist gekommen“, verkündete er mit dröhnender Stimme. „Man wird euch zu eurem Schiff zurückbringen.“

Er löste das quallenförmige Gebilde aus dem Wust des Organkragens und ließ es davonschweben. Die übrigen Aychartaner hatten sich ebenfalls erhoben. Sie schritten die metallenen Laufstege entlang und verschwanden hinter runden Klappen, die sich in der Wand für sie auf taten. In wenigen Minuten war der Kuppelraum leer bis auf die drei Gefangenen.

Surfos Blick erfaßte die schwebende Qualle, die sich gemächlich herabsenkte. Sie glitt über ihn hinweg. Er wandte sich um, um ihren Flug weiter zu verfolgen ... und gewahrte einen Aychartaner, der geräuschlos aus dem Hintergrund des Raumes aufgetaucht war. Er trug einen Raumanzug wie die Truppen, die Surfo in den torpedoförmigen Fahrzeugen gesehen hatte. Die Qualle glitt auf ihn zu. Er griff sie aus der

13

Luft und setzte sie sich, wie der Aychartaner dort oben auf dem Gehsteig getan hatte, in den Organwulst.

„Ich bin 3-Marli“, hörte Surfo es aus der Qualle dringen. „Ich bringe euch zu eurem Schiff zurück.“

Er wandte sich ab, offenbar keine Sekunde lang daran zweifelnd, daß die drei Bet-schiden ihm folgen würden. Vor ihm in der Wand des Kuppelraums tat sich ein Durchgang auf. Durch einen Korridor von wenigen Metern Länge erreichten sie einen niedrigen, langgestreckten Raum, in dem mehrere torpedoförmige Fahrzeuge standen. Sie gehörten dem kleineren Typ an und besaßen jedes fünf hintereinander angeordnete Sitzplätze, von denen der vorderste für den Piloten bestimmt war. Als der Aychartaner auf das Fahrzeug zutrat, verflüchtigte sich die transparente Überdachung, die über den Sitzen gelegen hatte.

„Steigt ein“, befahl der Aychartaner.

Surfo nahm den zweiten Sitz. Er wollte soviel wie möglich sehen. Aber die Enge machte ihm zu schaffen. Das Gefährt war für Aychartaner gemacht, nicht für Wesen seiner Größe. Ehe er sich's versah, setzte das Fahrzeug sich in Bewegung. Es glitt an den übrigen vorbei und näherte sich einer Wand, in der erst im letzten Augenblick eine Öffnung entstand. Mit Erstaunen nahm Surfo zur Kenntnis, daß das durchsichtige Kabinendach sich wieder über dem Fahrzeug geschlossen hatte.

Durch die Öffnung gelangten sie in einen der mit Metall verkleideten Kanäle, wie Surfo sie von seiner Fahrt auf der Liege kannte. Die Beleuchtung war so grell wie zuvor; aber der Fahrzeugverkehr hatte drastisch nachgelassen. Daraus und aus dem Nachlassen des Lärms schloß Surfo, daß das Gefecht beendet war. Nicht ohne Beklemmung fragte er sich, was aus der SANTONMAR geworden sein mochte.

Seine Beobachtung des Piloten erwies sich als nutzlos. Der Aychartaner saß ruhig und bequem in seinem Sitz und tat nichts. Es gab auch keine Kontrollen oder Anzeigengeräte. Das Fahrzeug bewegte sich rasch und geräuschlos, offenbar ferngesteuert und mit Hilfe eines Antriebsmechanismus, der nicht im Torpedo selbst, sondern wahrscheinlich in den Wänden untergebracht war. Der Kurs, den der Torpedo einschlug, war verschlungen und verworren. Der Kanal verlief in stetiger Krümmung, die manchmal nach rechts, dann wieder nach links, oft nach oben und dann wieder nach unten gerichtet war. Er wurde von anderen Kanälen gekreuzt, aber niemals rechtwinklig, sondern in äußerst spitzen oder stumpfen Winkeln. Hätte jemand Surfo den Auftrag gegeben, zum Ausgangspunkt der Fahrt zurückzukehren, so hätte er dies schon nach wenigen Minuten als völlig hoffnungslos betrachtet.

Sie gelangten schließlich an einen Ort, an dem die Wand des Kanals auf einer Seite eingedrückt war. Die Beleuchtung war zum Teil ausgefallen. Das spiegelnde Metall der

Kanalwand hatte einen schmutzigbraunen Überzug erhalten. Auf der Seite, die der Verformung gegenüber lag, war die metallene Wandung aufgerissen und ließ das nackte, grobporige Felsgestein zum Vorschein kommen.

Der Torpedo verlangsamte seine Fahrt, während er die Einschnürung passierte. Surfo sah Objekte, nicht größer als Ratten, die huschend über das zerbeulte, verfärbte Metall glitten, und nahm mit Erstaunen wahr, wie die Metalloberfläche überall dort, wo die Ratten am Werk waren, ihre natürliche, schimmernde Farbe zurückerhielt und die Falten sich glätteten. Die rattengroßen Objekte waren aychartanische Werkroboter.

Dort, wo der nackte Fels durch die aufgerissene Metallhaut schaute, stak ein großes, torpedoförmiges Fahrzeug, die Bordwand aufgeschlitzt und den spitzen Bug metertief im Gestein vergraben. Ein halbes Dutzend regloser Körper lag um das Wrack verstreut.

14

Sie kamen an noch mehreren solcher Stellen vorbei. Das Raumschiff der Aychartaner war im Verlauf des Gefechts erheblich beschädigt worden. Um so unverständlicher kam Surfo im nachhinein die unerschütterliche Ruhe der Aychartaner vor, denen er in der Kuppelhalle gegenübergestanden hatte.

Der Häufigkeit der Schäden nach zu urteilen, bewegte sich der Torpedo jetzt unmittelbar unter der Außenhaut des Felsenschiffs. Eine kreisrunde Öffnung tat sich schließlich auf, durch die der Torpedo in eine weite, matt erleuchtete Halle glitt. In der Halle standen mehr als zehn Fahrzeuge, die Surfo anhand ihrer Größe als Beiboote identifizierte. Sie waren von schlanker, vielfach gegliederter Form und erinnerten in keiner Weise an den ungeschlachten Felskoloß, der das Mutterschiff darstellte.

Vor einem der Boote hielt der Torpedo an. Ohne sich aus seinem Sitz zu erheben, wies der Aychartaner auf eine wenig mehr als anderthalb Meter hohe Öffnung in der metallenen Wandung.

„Das ist das Fahrzeug, das euch zurückbringen wird“, sagte er mit Hilfe des Translators, den er nach wie vor am Hals trug.

Surfo stand auf.

„Wir wissen nicht, wie man ein solches Boot steuert“, erklärte er.

„Das spielt keine Rolle“, erwiderte 3-Marli. „Ich komme mit euch.“

*

Die Oberfläche des Planeten St. Vain erschien als leicht gekrümmtes Segment einer riesigen Scheibe, vom rötlich-gelben Saum der Atmosphäre eingefasst. Darüber schwebte das Raumschiff der Aychartaner, von dem sich das Beiboot mit zunehmender Geschwindigkeit entfernte. Erst aus diesem Blickwinkel, voll von der roten Sonne beleuchtet, wurde seine Fremdartigkeit in vollem Umfang offenbar. Mit seiner schroffen, zerklüfteten und von zahllosen Löchern zernarbten Oberfläche erinnerte es an nichts weniger als an ein Fahrzeug, das dazu bestimmt war, mit Überlichtgeschwindigkeit Strecken von Hunderten und Tausenden von Lichtjahren zu überbrücken. Es sah aus wie ein Asteroid, den eine Laune der Gravitation an St. Vain gefesselt hatte; und die Dutzende silbriger Lichtpunkte, die es umschwirrten, schienen die Fahrzeuge der Prospektoren zu sein, die gekommen waren, um das Innere des kosmischen Felsbrockens nach wertvollen Mineralien zu durchsuchen.

Der Passagieraum des Bootes war oval und bot mehr als zwanzig Fahrgästen Platz. Das Boot war selbsttätig gestartet; aber inzwischen hatte 3-Marli begonnen, an den Kontrollen zu hantieren, die so verwirrend waren, daß Surfo Mallagan keinen Versuch unternahm, ihre Funktionen im einzelnen zu enträtseln. Ein großer Bildschirm, der ringsum an der Wand der Kabine entlang verlief, zeigte die Umgebung des Fahrzeugs.

Die fremde Sonne stand schräg zur Rechten, in Fahrtrichtung gesehen. Ein Großteil der Planetenoberfläche war unbeleuchtet.

Ein Lichtpunkt tauchte über dem schimmernden Rand der Planetenscheibe auf. 3-Marli steuerte das Boot in eine weite Schleife, wodurch der rote Glutball der Sonne allmählich nach rechts hin auswanderte. Der Lichtpunkt wurde größer und nahm eine vertraute Kontur an. Das breite, flache Heck, der durch längs verlaufende Kanten gegliederte Hauptrumpf, darauf pilzförmig aufgesetzt der Bugsektor: das war die SANTONMAR. Je mehr jedoch die Entfernung schrumpfte, desto deutlicher wurde, daß der Umriß das einzige war, was noch an Kullmytzers stolzes Schiff gemahnte. Und als 3-Marli das Boot in einem Abstand von wenigen Kilometern schließlich zum Stillstand brachte, da bot sich den drei Betschiden ein Anblick, der ihnen den Atem stocken ließ.

15

Nichts mehr war von dem kranischen Kriegsschiff übrig als eine ausgebrannte, zerfetzte Hülle. Die SANTONMAR rotierte langsam. Eine verwüstete Flanke nach der anderen kam in Sicht. Surfo Mallagan hatte sich, als das Boot startete, insgeheim gefragt, woher 3-Marli den Mut nähme, sich in einem kaum bewaffneten Fahrzeug dem Kranen zu nähern. Jetzt hatte er die Antwort. Die SANTONMAR stellte für nie-mand mehr eine Bedrohung dar. Die Aychartaner hatten die Raumschlacht gewonnen. Die Besatzung des kranischen Schiffs war entweder tot oder geflohen.

„Bestimmt den Ort, an dem ihr abgesetzt werden wollt“, sagte 3-Marli.

„Die Aychartaner töten kein intelligentes Wesen“, knurrte Surfo verächtlich, indem er die Worte wiederholte, die er in der Kuppelhalle gehört hatte. „Uns hier auszusetzen, ist dasselbe, als wenn man uns umbrächte.“

„Die Lehre verbietet uns, Leben zu nehmen.“ Die Stimme klang teilnahmslos; die Worte waren ein Zitat. „Sie verpflichtet uns aber nicht, Leben unter allen Umständen zu erhalten.“

Surfo Mallagans Blick glitt an der Hülle des Wracks entlang. Die SANTONMAR hatte inzwischen eine halbe Umdrehung vollendet. Die Oberseite kam in Sicht. Der Teller mit dem Observatorium war verschwunden. Nur ein zerrissenes Stück Metall ragte noch wie ein klagendes Mahnmal in die Höhe.

„Setz uns dort ab, wo der Bugsektor auf dem Hauptrumpf aufsitzt“, forderte Surfo.

Wortlos setzte 3-Marli das Boot wieder in Bewegung. Die zerfetzte Hülle der SANTONMAR schien sich auszudehnen, während das aychartanische Fahrzeug sich ihr näherte.

„Im übrigen nehme ich an“, sagte 3-Marli, „daß es nicht allzu lange dauern wird, bis ein kranisches Aufräumkommando hier eintrifft. Die Kranen wollen nicht, daß die Völker dieser Galaxis die Trümmer ihrer Sternenschiffe sehen.“

Der offenkundige Spott, der in diesen Worten lag, berührte Surfo Mallagan auf eigenartige Weise. Die Aychartaner mochten in ihrer Denkweise um Welten entfernt sein; aber manchmal wirkten sie durchaus menschlich.

Das Boot ging auf der Rückenfläche des Hauptrumpfs nieder. Die drei Betschiden brachten ihre Monturen in raumtüchtigen Zustand. Sie verließen das Boot ohne ein Wort des Abschieds.

*

Das Gehen auf der schwerelosen Oberfläche wollte gelernt sein. Die Masse des Schiffswracks besaß einen winzigen Betrag von Restgravitation, der jedoch nicht ausreichte, um die katapultierende Wirkung eines hastigen Schrittes auszugleichen. Surfo lernte alsbald, daß er das Gravitron einsetzen mußte, um einigermaßen

brauchbare Bedingungen zu schaffen. Er richtete den Feldvektor am Körper entlang nach unten, so daß das Flugaggregat, anstatt ihn nach oben hin zu beschleunigen, mit etwa einem Zehntelgravo Andruck auf ihn wirkte.

Am Rand eines mächtigen, gezackten Loches kniete er nieder, um ins Innere des Wracks zu blicken. Er sah die Überreste eines automatischen Geschützstands. Der Feuergenerator war explodiert und für das Loch verantwortlich. Während er noch schaute, erschien von links her ein formloser, dunkler Gegenstand und trieb langsam durch die eisige, luftleere Stille des Wracks: der Körper eines Tarts, eines der Echsenwesen, die sich von den Kranen als Hilfsvolk hatten dinge lassen. Surfo schauderte und richtete sich auf.

Ein Zittern durchlief den Boden, auf dem er stand. Über die Stiefelsohle und durch das Material des Anzugs übertrug sich ein dumpfes Rumoren, das mehrere Sekunden lang anhielt.

16

„Was ist das?“

„Seht...“

Scouties Stimme drang unnatürlich schrill aus dem Helmempfänger. Sie wies auf die ferne Kante des Haupttrumpfs. Eine glühende Gaswolke hatte sich dort erhoben. Sie breitete sich schnell aus und erlosch, erstickt von der Kälte des Weltalls, aufgesogen vom Vakuum.

„Eine Sekundärexplosion“, vermutete Surfo. „An verschiedenen Stellen ist es offenbar noch ziemlich heiß.“

„Wohin ist das Boot verschwunden?“ fragte Brether Faddon verwundert.

Surfo Mallagan sah sich um. Der Planet St. Vain erschien von hier aus als breite Sichel. Während die SANTONMAR träge rotierte, schob er sich langsam in die Höhe. Seitwärts der Sichel glomm ein winziger Lichtpunkt: das Raumschiff der Aychartaner. Das Boot war nirgendwo zu sehen.

„Weiß der Himmel, auf welchem Kurs der Halunke sich davongemacht hat“, brummte Surfo.

Während er noch am Rand der Sichel entlangblickte, verschwand plötzlich der Lichtpunkt, der das aychartanische Felsenschiff darstellte. Die Aychartaner waren aufgebrochen. Sie hatten den Schauplatz ihres Sieges verlassen. Aber - so früh? 3-Marli mit seinem Beiboot hatte unmöglich schon zurückgekehrt sein können.

Er schüttelte unwillig den Kopf, als ihm einfiel, daß er vergessen hatte, auf die Uhr zu sehen, als sie aus dem Beiboot kletterten. Er wußte nicht, wie viel Zeit seitdem vergangen war.

Er sah auf, als Scoutie einen halberstickten Ruf der Überraschung von sich gab. Aus dem Loch herauf, an dessen Rand er vor kurzem gekniet hatte, schob sich eine Gestalt, ein Wesen in einem kranischen Raumanzug. Durch die Helmwandung schimmerte hellgraues Mähnenhaar. Braune Augen blickten Surfo traurig an. Er erkannte das Gesicht.

Es ging wie ein Ruck durch sein Bewußtsein. Zum ersten Mal materialisierte in seinem Gehirn der Gedanke, daß die SANTONMAR auf das Raumschiff der Aychartaner gefeuert hatte, während er und seine Gefährten sich an Bord befanden. Heiß stieg der Zorn in ihm auf. Der Krane faßte am Rand des Loches Fuß und hob grüßend die Hand. Aber Surfo fuhr ihn an:

„Laß die Floskeln, Verräter! Warum hat die SANTONMAR auf uns geschossen? Los doch, raus mit der Sprache! Der Zweite Kommandant wird wohl wissen, warum wir

geopfert werden sollten.“

6.

Dabonudzers Niedergeschlagenheit war nur von kurzer Dauer gewesen. Auch ohne ein fluchtüchtiges Beiboot war seine Lage nicht so aussichtslos, wie es zuerst den Anschein gehabt hatte. Ein Großteil der Besatzung der SANTONMAR war offenbar entkommen. Dabonudzer war so gut wie sicher, daß Kullmytzer sich rechtzeitig hatte absetzen können. Der Erste Kommandant würde bei erster Gelegenheit um Hilfe rufen und, sobald er Verstärkung erhielt, hierher zurückkehren. Dabonudzer überprüfte die Reserven seiner Montur. Sie reichten für mehrere Tage aus, wie die Daten bewiesen, die von einem Mikrocomputer auf die Helmscheibe projiziert wurden. Wenn ihm die Luft ausging, konnte er an Bord der VACCOM zurückkehren.

Sein ärgstes Problem war also nicht der drohende Untergang, sondern die Aussicht auf eine Reihe völlig ereignisloser Stunden oder gar Tage in der bedrückenden Umgebung eines luftleeren Wracks. Er mußte sich beschäftigen. Er mußte seinem Verstand Arbeit verschaffen.

17

Zunächst hielt er nach den Aychartanern Ausschau. Er sah den Lichtfleck außerhalb der atmosphärischen Hülle des namenlosen Planeten und identifizierte ihn als das Raumschiff der Piraten. Es stand reglos im Raum und verriet mit keinem Anzeichen, daß es beabsichtigte,

sich um das Wrack der SANTONMAR zu kümmern. Die Aychartaner schenkten typischerweise einem geschlagenen Gegner keine Beachtung. Diese Taktik stand in merkwürdigem Gegensatz zu ihrem Hunger nach Informationen. Wo immer sich ihnen die Gelegenheit bot, suchten die Piraten, Gefangene zu machen, um von ihnen über die Expansionspläne des Herzogtums zu erfahren. Man hätte erwarten sollen, daß sie auch die Überreste einer geschlagenen feindlichen Flotte als wertvolle Informationsquelle betrachteten, aber die Denkweise der Aychartaner zeigte keine Verwandtschaft mit der Logik, deren sich andere Sternenvölker bedienten. Gerade das machte sie zu einem so gefährlichen Gegner.

Bei einem Streifzug durch das Wrack geriet Dabonudzer in einen heckwärts gelegenen Geschützstand. Er enthielt ein Zwillings-Strahlgeschütz mittleren Kalibers und war von der allgemeinen Verwüstung nur gestreift worden. Dabonudzer untersuchte den Feuergenerator und stellte fest, daß er nur einer geringfügigen Reparatur bedurfte. Die Kontrollen, die eine Umschaltung von automatischem Betrieb auf manuelle Bedienung ermöglichten, waren unversehrt. Etwas schwieriger würde es sein, die beiden Projektoren instand zu setzen. Sie waren an den rückwärtigen Laufenden montiert und erzeugten das Formfeld, das der abgestrahlten Energie die Gestalt eines scharf gebündelten Strahles verlieh.

Dabonudzer hatte Zeit. Und er brauchte Beschäftigung. Er verstand genug von Strahlwaffen, um den Versuch einer Reparatur mit zufriedenstellender Aussicht auf Erfolg unternehmen zu können.

Aus dem Behältnis, das zur Ausstattung jedes Geschützstands gehörte, beschaffte er sich die notwendigen Werkzeuge und machte sich an die Arbeit.

*

Die Arbeit nahm ihn gefangen. Den Generator hatte er binnen weniger Minuten instand gesetzt; aber an den Projektoren, so sah es zu Anfang aus, würde er sich die Zähne ausbeißen. Hartnäckig arbeitete er sich Schritt für Schritt vor. Er reparierte als erstes den weniger schwer beschädigten Projektor und lernte dabei Dinge, die ihm bei der

Wiederherstellung des anderen dienlich waren. Er vergaß die schweigende, kalte Welt des Wracks um sich herum und war ganz und gar in die Tätigkeit seiner Hände versunken, als ihm der Instinkt signalisierte, er werde beobachtet. Er richtete sich auf und blickte über den zerrissenen Rand der Geschützkuppel hinweg. Was er sah, elektrisierte ihn.

Die Kontur des aychartanischen Beiboots war unverkennbar. Es befand sich in einer Entfernung von wenigen Kilometern und wurde nur entlang des Randes von der ro-ten Sonne beleuchtet. Dabonudzer, Veteran vieler Kämpfe, erkannte den Bootstyp sofort. Er stieß das Werkzeug von sich. Es glitt durch die Schwerelosigkeit und prallte gegen die Wand. Die Hand suchte unwillkürlich nach der Waffe im breiten Gürtel. Was wollten die Aychartaner? Hatten sie das Prinzip aufgegeben, sich niemals um den geschlagenen Gegner zu kümmern?

Dabonudzer wußte, was er zu tun hatte. Die Reparatur war fast beendet. Noch eine oder zwei Minuten, und das Doppelgeschütz war wieder einsatzbereit. Er warf dem aychartanischen Boot einen letzten Blick zu, sah, wie es hinter der Kante des lang-sam rotierenden Rumpfes verschwand, und machte sich mit fieberhaftem Eifer an die Arbeit, die jetzt auf einmal einen unmittelbaren Sinn hatte.

18

Sein Helmfunkgerät war eingeschaltet. Es war auf die Frequenz justiert, auf der die Kurzstreckenkommunikation sich abwickelte. Dabonudzer hörte undeutliches Gemurmel und wunderte sich darüber, ohne sich jedoch ablenken zu lassen. Das Geschütz hatte intakt zu sein, wenn das aychartanische Boot wieder zum Vorschein kam; nur darauf kam es jetzt an.

Daß er die Gefahr förmlich einlud, spielte für ihn keine Rolle. Gesetzt den Fall, es gelang ihm, das aychartanische Beiboot zu vernichten, dann war so gut wie gewiß, daß das Mutterschiff der Piraten von neuem das Feuer auf die SANTONMAR eröffnen würde. Dabonudzer kehrte sich nicht daran. Das Beiboot war ausgeschickt worden, Informationen zu sammeln - anders konnte er sich seine Mission nicht erklären. Er mußte verhindern, daß die Informationen in die Hände verantwortlicher Aychartaner gelangten. Es blieb ihm keine andere Wahl, als das Boot zu vernichten - auch wenn er damit das eigene Schicksal besiegelte.

Er schloß den letzten Kontakt, schob das letzte Schaltblättchen an seine Stelle und sah auf. Er erschrak, als er den hellen Lichtstreif sah, der sich über die gezackte Kante des Haupttrumpfs schob. Das aychartanische Boot legte ab! Er hatte keine Zeit, darüber nachzudenken, was es in so kurzer Zeit hier hatte erreichen wollen. Er hätte das reparierte Geschütz testen müssen. Er riskierte eine Explosion, wenn er es ungeprüft in Betrieb nahm. Ein Test dauerte wenigstens eine Minute. Bis dahin war das Fahrzeug außerhalb sicherer Zielweite.

Der Feuergenerator erwachte brummend zum Leben. Auf der kleinen, runden Bildfläche erschienen in flackerndem Rot die Zielmarkierungen. Das aychartanische Boot war ein schwarzer Umriß, der langsam auf das Zentrum der Markierungen zuwanderte, während Dabonudzer die Geschützläufe ausrichtete.

Es war leer in seinem Innern. Er empfand nichts, als er auf den Auslöser drückte. Er wußte nicht, wessen Stunde geschlagen hatte: die seine oder die des Gegners.

Der schwarze Umriß auf dem Bildschirm des Zielgeräts verschwand. Dabonudzer richtete sich auf. Erleichterung überkam ihn, als er die glühende Gaswolke sah und eine Handvoll leuchtender Trümmerstücke, die wie Geschosse davonrasten.

Er warf dem Geschütz einen letzten Blick zu. Die Aychartaner würden mit der Antwort

nicht zögern. Über eine Entfernung von weniger als 15.000 Kilometern hatten sie genau erkennen können, an welcher Stelle des Wracks sich die Waffe befand, die ihr Beiboot vernichtet hatte. Es würde hier bald brenzlich werden.

Dabonudzer kroch aus dem Geschützstand und glitt durch einen teilweise erhaltenen Decksgang davon. Da hörte er von neuem das Gemurmel weit entfernter Stimmen in seinem Helmempfänger.

*

Zuerst hatte er weiter nichts im Sinn, als so rasch wie möglich auf die andere Seite des Wracks zu gelangen. Nur dort hatte er eine Überlebenschance, wenn die Aychartaner das Feuer eröffneten. Als aber zwei Minuten vergangen waren, ohne daß die Piraten sich gerührt hatten, begann er zu hoffen, sie hätten in ihrer unerforschlichen Logik auf einen Vergeltungsschlag verzichtet. Er hielt an. Die Stimmen waren lauter geworden. Er schwenkte die in den Helm eingebaute Antenne, bis er das Höchstmaß der Lautstärke erreichte. Er lauschte aufmerksam. Obwohl er nur ein verworrenes Mischmasch von Lauten hörte, kam es ihm vor, als werde Krandhorjan gesprochen.

Die Quelle der Geräusche befand sich dort, wo das Heck des Bugsektors senkrecht zum Haupttrumpf hinab abfiel. Etwa dort war auch das aychartanische Beiboot zeit-weise aus seiner Sicht verschwunden. Er machte sich auf den Weg. Er nahm den

19

schußbereiten Strahler zur Hand; denn von den Aychartan-Piraten war bekannt, daß die blitzschnell zu reagieren verstanden.

Als er näherkam, wurden die Laute deutlicher. Ja, es war ganz eindeutig Krandhorjan, das dort gesprochen wurde. Er unterschied die Stimmen dreier Personen, und plötzlich ging ihm auf, wen er vor sich hatte: die drei Betschiden! Die Rekruten, die Kullmytzer zur Erkundung des Planeten und des aychartanischen Stützpunkts ausgesandt hatte. Sie waren den Piraten in die Hände gefallen und wieder freigelassen worden. Das Beiboot war kein Informationssammler gewesen; fast tat es ihm leid, daß er es vernichtet hatte.

Er lauschte der Unterhaltung der Betschiden, um zu erfahren, ob sich ein Aychartaner in ihrer Nähe aufhalte. Er hatte nicht viel mit den drei Rekruten zu tun gehabt. Trotzdem fiel ihm auf, daß ihre Rede abgerissen und zusammenhanglos wirkte. Sie schienen ziellos auf der Außenhülle des Haupttrumpfes einherzuwandern.

Dabonudzer gelangte in eine von verbogenen Stahltrümmern erfüllte Halle, die einst einer der schweren Geschützstände des Haupttrumpfes gewesen war, ausgestattet mit Waffen des neusten Typs. Jetzt herrschte Chaos. Hoch über ihm gähnte ein weites, zackiges Loch. Die Stimmen der Betschiden klangen jetzt ganz nah. Dabonudzer stieß sich ab und glitt in die Höhe. Als er aus dem Loch hervorschoß, regelte er das Gravitron so, daß es ihn auf der Stahlhülle des Rumpfes absetzte.

Die Rekruten wandten sich nach ihm um. Er hob grüßend die Hand. Aber der größte unter den Betschiden fuhr auf ihn zu und schrie:

„Laß die Floskeln, Verräter! Warum hat die SANTONMAR auf uns geschossen? Los doch, raus mit der Sprache! Der Zweite Kommandant wird wohl wissen, warum wir geopfert werden sollten.“

„Du hast den Mund zu halten, Rekrut!“ Dabonudzers Reaktion war kalt und beherrscht.

„Der Erste Kommandant bestimmt über den Einsatz seines Schiffes. Er braucht weder deinen Rat, noch deine Vorwürfe.“

Die Augen des Betschiden blitzten. Dabonudzer erkannte, daß er ihn so leicht nicht werde abspeisen können. Die Rebellion regte sich in der Seele des Rekruten.

„Und ich bestimme über mein Leben!“ keuchte er. „Meine Gefährten und ich - wir be-

fanden uns an Bord des aychartanischen Schiffes, als die SANTONMAR anfang zu feuern. Hat daran niemand gedacht?“

Der zornige, fast haßerfüllte Blick des Betschiden gab Dabonudzer zu denken. Er fühlte sich nicht bedroht. Ein Blick hatte ihn belehrt, daß die drei Rekruten unbewaffnet waren. Die Aychartaner hatten ihnen alles abgenommen.

„Wenn du deiner eigenen Stimme lauscht, Rekrut“, sagte Dabonudzer, „wirst du erkennen, daß dein Verstand in Unordnung geraten ist. Ich bin dein Vorgesetzter. Du hast mir keine Vorhaltungen zu machen, keine Erklärungen von mir zu fordern. Es gibt nur einen Umstand, unter dem sich dein Verhalten entschuldigen ließe.“

„Oh ja, und der wäre?“ fragte der Betschide höhnisch.

„Seid ihr von den Piraten verhört worden?“

„Ja. Was hat das damit zu tun?“

„Viel, Rekrut. Ihr habt eure Spoodies verloren. Ihr seid nicht mehr Herren eurer Sinne.“

7.

Surfo Mallagan ließ die Schultern sinken. Seine Wut war plötzlich veriraucht. Er hatte mit einemmal nicht mehr genug Kraft, um zornig zu sein. Seine Gedanken verwirrten sich. Der Zweite Kommandant hatte recht: der Spoodie war abgefallen, und seitdem machte ihm das Denken Schwierigkeiten.

20

„Es ist so“, bekannte er. „Die Spoodies starben in dem Augenblick, in dem das Verhör begann. Wie gefährlich ist das? Ich meine, wir hatten früher auch keine Spoodies ...“

„Die Folgen sind von Art zu Art verschieden“, fiel ihm Dabonudzer ins Wort. „Mit Betschiden haben wir noch keine Erfahrung. Aber es wird nicht zum Äußersten kommen. Spätestens in vierzig Stunden haben wir eine Hilfsflotte hier. Ihr bekommt neue Spoodies.“

„Du hast vor, hier zu warten?“

„Es bleibt mir keine andere Wahl“, antwortete der Zweite Kommandant. „Es gibt kein einziges brauchbares Beiboot mehr an Bord.“

„Und was, wenn keine Hilfe kommt?“ wollte Surfo wissen.

„Sie wird kommen.“

Surfo gab sich vorerst zufrieden. Das hieß nicht, daß er willens war, dem Zweiten Kommandanten von jetzt an alle Entscheidungen zu überlassen. Das Abfallen des Spoodies mochte seine Denkfähigkeit beeinträchtigt haben, aber es hatte ihm auch einen Vorteil gebracht: es gab ihm ein Gefühl der Unabhängigkeit. Er war nicht mehr an das Reglement der herzoglichen Flotte gebunden. Er sah die Lage, wie sie war: ein Krane und drei Betschiden, gestrandet auf einem Wrack. Es blieb einem jeden selbst überlassen, daraus soviel zu machen, wie man konnte.

Weniger streitlustig als bisher fragte er:

„Weiß Dabonudzer, was die Aychartaner vorhaben? Wenn so gewiß ist, daß binnen vierzig Stunden eine kranische Hilfsflotte hier erscheint, dann könnten die Piraten vielleicht auf den Gedanken kommen, ihr eine Falle zu stellen.“

„Das ginge gegen ihre Mentalität“, antwortete Dabonudzer. „Die Aychartaner suchen den offenen Kampf nicht.“ Inzwischen war nach einer vollen Drehung des Wracks die Sichel des Planeten wieder in Sicht gekommen. „Im übrigen sehe ich, daß sie sich zurückgezogen haben. Der Verlust des Bootes hat sie nicht beeindruckt.“

„Welches Bootes?“ fragte Scoutie.

Dabonudzer berichtete mit knappen Worten, wie es ihm gelungen war, ein Strahlgeschütz instand zu setzen und das aychartanische Fahrzeug abzuschießen. Surfo

verband nichts mit 3-Marli; aber er hätte ihm ein anderes Ende gewünscht.

Ein Stöhnen drang plötzlich aus seinem Helmempfänger. Er blickte sich um und sah Brether Faddons schmerzverzerrtes Gesicht.

„Brether - was ist los?“

Brether antwortete mit unverständlichen, stammelnden Lauten. Dabonudzer nahm ihn bei den Schultern und bog ihm den Kopf nach hinten. Aufmerksam musterte er das zu einer Grimasse verzogene Gesicht.

„Euch Betschiden trifft es schlimmer als andere“, sagte er. „Ich muß den Mann untersuchen. Es gibt Medikamente, mit denen ihm geholfen werden kann; aber zuerst muß ich ihn untersuchen.“

„Phantastische Idee“, brummte Surfo spöttisch. „Am besten ziehen wir ihn aus und legen ihn hier auf den Boden.“

Dabonudzer trat zurück. Brether Faddon stand gekrümmt, als wolle er vornüber fallen.

„Nehmt ihn bei den Armen und führt ihn“, befahl Dabonudzer. „Folgt mir!“

*

Die Droge wirkte sofort. Brether Faddons Gesicht entspannte sich. Er lehnte sich zurück und schloß die Augen. Dabonudzer hatte seinen Schädel untersucht und an der Stelle, an der der Spoodie gegessen hatte, das Haar abrasiert. Surfo, der ihm zusah,

21

entdeckte eine dünne, zwei Zentimeter lange Narbe, die so aussah, als sei sie schon seit Wochen am Verheilen. Das Aussehen der Narbe schien Dabonudzer etwas zu sagen; er murmelte ein paar Worte, die Surfo nicht verstand. Das Medikament bezog er aus einer kleinen, giftgrünen Ampulle, die er zusammen mit anderen Vorräten in seinem breiten Gürtel trug.

Brether erhielt eine Injektion in den Nacken. Die Wirkung trat noch in derselben Sekunde ein. Dabonudzer richtete sich auf und musterte Surfo mit durchdringendem Blick. Surfo machte eine abwehrende Geste.

„Oh nein, ich noch nicht“, sagte er. „Ich fühle mich noch ganz gesund.“

„Sag mir, wenn der Schmerz auftritt“, forderte Dabonudzer ihn auf. „Je rascher das Gegengift gegeben wird, desto nachhaltiger die Wirkung.“ Er wandte sich zu Scoutie hin.

„Das gilt auch für dich.“

„Du sagtest, es gäbe kein einziges brauchbares Beiboot mehr an Bord“, sagte Surfo und drehte sich einmal um die eigene Achse, während er die Umgebung musterte. „Was ist das hier?“

„Die VACCOM sitzt in diesem Hangar fest“, antwortete der Zweite Kommandant. „Weiter hinten gibt es ein Loch, durch das man sie hinausbugsieren könnte. Aber dazu wäre das Feldtriebwerk erforderlich, und das funktioniert nicht mehr.“

„Wie wäre es nach vorne hinaus?“ fragte Surfo.

„Das Außenschott ist verzogen und unbrauchbar.“

„Wir könnten es aufschweißen!“

„Zwanzig Zentimeter hochverdichteten Stahl?“ Herablassender Spott klang aus Dabonudzers Stimme. „Selbst wenn wir jeder einen Strahler hätten, bräuchten wir eine Woche, um eine ausreichend große Öffnung zu schaffen. Und für jeden Strahler zehn Synergoden zum Nachladen.“

Surfo erkannte, daß er Dabonudzer für sein Vorhaben nicht begeistern konnte, und schwieg. Er genoß die Weite des Raumes, die es ihm ermöglichte, zu atmen, ohne daß er das Echo des Atemgeräuschs von der Helmscheibe zu hören bekam. Es machte ihm Spaß, Scouties Stimme zu hören, ohne daß sie von der Elektronik des Helmsenders

verzerrt wurde. Es gefiel ihm an Bord des Beiboots.

Und ob es dem Zweiten Kommandanten behagte oder nicht, er würde es irgendwie flugtauglich machen.

*

Es wäre völlig vernünftig gewesen, an Bord des Bootes zu bleiben und einfach zu warten, bis Hilfe kam. Aber Dabonudzer wollte davon nichts wissen. Er hatte zwar zuvor davon gesprochen, daß mit einer Rückkehr der Aychartaner nicht zu rechnen sei. Jetzt aber meinte er, man könne seiner Sache nie sicher genug sein, und es wäre zu ihrem Vorteil, wenn es ihnen gelänge, ein Ortergerät instand zu setzen und die Umgebung zu überwachen. Nach Surfos Ansicht war es ein völlig nutzloses Unterfangen. Er hatte Dabonudzer im Verdacht, Beschäftigungstherapie zu betreiben.

Im übrigen war Surfo mit Dabonudzers Idee voll und ganz einverstanden. Sie gab ihm die Möglichkeit, sich um Dinge zu kümmern, die den Zweiten Kommandanten vorläufig noch nichts angingen. Er nahm gehorsam den Auftrag entgegen, die Steuerbordseite des Bugsektors nach unbeschädigten oder leicht reparierbaren Ortergeräten zu durchsuchen. Er machte sich sofort auf den Weg, nachdem er Dabonudzer versprochen hatte, er werde sich sofort melden, wenn er die ersten Anzeichen von Kopfschmerzen verspürte.

Durch einen Antigravschacht, der an mehreren Stellen vom Druck der Explosionen eingeschnürt war, glitt er hinauf zum obersten Deck des Bugsektors. Die Orterstatio-

22

nen, zumeist automatisch arbeitend, lagen unmittelbar unter der Außenhülle des Schiffes. Er zwängte sich in eine der kleinen, kaum mannshohen Kammern. Die Verwüstungen hier rührten in der Hauptsache von mechanischen Erschütterungen her. Geräte waren aus ihren Halterungen gerissen worden und zerschellt. Ihre Trümmer häuften sich an der Außenwand, wo die von der langsamen Rotation des Wracks herrührende Zentrifugalkraft sie angesammelt hatte. Surfo entschied, daß in den restlichen Kammern ebenso wenig Brauchbares zu finden sein würde wie hier, und machte sich kurzerhand an sein eigenes Vorhaben. Er glitt den Decksgang entlang, bis er an eine Stelle gelangte, an der ein aychartanischer Treffer die Außenhaut der SANTONMAR aufgerissen hatte. Durch diese Öffnung gelangte er ins Freie. Er schwebte quer über den Bugsektor hinweg. Als er die Backbordkante erreichte, wandte er sich heckwärts. Über das Ende des Bugsektors hinweg blickte er nach unten in den Hangar, in dem die VACCOM stak. Das Wrack hatte sich inzwischen so gedreht, daß die Wand, die sich zum Haupttrumpf hinabsenkte, im Schlagschatten lag. Er schaltete das Gravitron ein und ließ sich von dem künstlichen Schwerfeld nach unten drücken.

In der Finsternis des Hangars blieb er zunächst stehen und lauschte. Gemäß Dabonudzers Befehl hatte er den Helmsender auf eine der Langstreckenfrequenzen geschaltet. Er horchte nach Stimmen, aber der Empfänger gab außer einem gelegentlichen Knacksen keinen Laut von sich. Surfo war sich darüber im klaren, daß Dabonudzer ihn anpeilen konnte, sobald er von sich hören ließ. Er war in Sicherheit, solange er sich geräuschlos verhielt und sein Sender nicht in Tätigkeit trat. Er würde von sich aus keinen Mucks von sich geben. Ein Risiko entstand erst dann, wenn Dabonudzer ihn ansprach und

eine Antwort von ihm erwartete.

Wie ein finsterner Koloß ragte der Leib der VACCOM vor ihm auf. Surfo schwebte über ihn hinweg, um auf die andere Seite des Hangars zu gelangen. Dort, weit entfernt von dem Loch, durch das der Schimmer der Sterne hereinfiel, war es so finster, daß er die

Helmlampe einschalten mußte, um sich zurechtzufinden. Er trieb am Rumpf des großen Beiboots entlang und suchte nach einer Schleuse. Er fand ein Luk, das eine Handbreit tief in die Bordwand eingelassen war, und machte sich am Öffnungsmechanismus zu schaffen.

Der Angriff kam völlig unerwartet. Er erhielt einen Schlag gegen die Schulter und wurde herumgewirbelt. Irgend etwas hielt ihn am Kragen fest, und eine Faust rammte ihn gegen die Brustplatte des Anzugs. Das Licht seiner Helmlampe streifte eine dunkle Gestalt von menschlichen Umrissen. Die schimmernde Blase eines Raumhelms trieb in sein Blickfeld. Er wollte sich auf den unbekannten Gegner stürzen, da umrahmte der kleine Lichtkreis ein vertrautes Gesicht.

„Brether...”

Er erkannte seinen Fehler im selben Augenblick. Der Sender stand auf Langstreckenfunk! Er hatte sich nicht verraten wollen, und jetzt war ihm der Name des Freundes herausgerutscht. Brether trieb langsam herbei und machte beschwichtigende Armbewegungen. Er stieß gegen Surfo und hielt sich an ihm fest. Die beiden Helme berührten einander. Dumpf und wie aus weiter Entfernung hörte Surfo des Freundes Stimme:

„Tut mir leid ... ich mußte zugreifen, bevor du dich verraten konntest ... Sender ist ausgeschaltet...”

Erleichtert griff Surfo nach der Brustplatte. Der Schalter für den Helmfunk lag in der Nullstellung. Sein überraschter Schrei war nicht gehört worden.

„Was tust du hier?“ fragte er.

23

„Nachsehen, was sich mit dem Beiboot anfangen läßt“, antwortete es dumpf durch die Wandung des Helmes hindurch. „Ich bin nicht so begeistert von der Idee, einfach hier zu warten, bis die Kranen uns abholen.“

Surfo nickte. Er war nicht sicher gewesen, wie Scoutie und Brether sich zu seinem Vorhaben stellen würden. Er war bereit gewesen, sie notfalls zum Mitmachen zu zwingen. Zumindest über Brether brauchte er sich jetzt nicht mehr den Kopf zu zerbrechen. Er wandte sich von neuem dem Öffnungsmechanismus zu. Sie gelangten in eine Schleusenkammer, die sich innerhalb weniger Sekunden mit Luft füllte. Surfo streifte den Helm vom Kopf.

In dem Korridor, der zur Fahrgastkabine führte, brannte die Beleuchtung. Surfo wunderte sich darüber. Dabonudzer war als letzter von Bord gegangen; niemand wußte, welche Schaltungen er noch vorgenommen hatte. Brether fühlte sich ebenfalls unsicher.

„Es wäre mir wohler, wenn ich etwas hätte, womit ich mich verteidigen könnte“, brummte er. „Ob hier irgendwo Waffen aufbewahrt werden?“

Er war damit beschäftigt, sich umzusehen. Daher kam es, daß zunächst nur Surfo Mallagan die Gestalt gewahrte, die im Vordergrund der Kabine im Sessel des Piloten saß und sich erwartungsvoll umgewandt hatte, als aus dem Korridor Geräusche drangen.

„Ich sehe“, sagte Scoutie, „wir haben alle irgendwie dieselbe Idee gehabt.“

8.

Dabonudzer rechnete nicht wirklich damit, daß die drei Betschiden ihre Zeit, damit verbringen würden, nach heilgebliebenen Ortergeräten zu suchen. Er war vielmehr ziemlich sicher, daß sie nichts Eiligeres zu tun hatten, als zur VACCOM zurückzukehren und nachzusehen, ob das Boot nicht doch irgendwie in Gang zu setzen sei. Er

hatte Surfo Mallagans nachdenkliche Miene beobachtet, bevor sie die VACCOM verließen. Der Betschide wollte sich nicht damit abfinden, daß - ihnen keine andere Wahl blieb, als auf einen Hilfstrupp zu warten.

Die Furcht vor dem Warten war nach Dabonudzers Ansicht ein Wahn, den der Verlust der Spoodies ausgelöst hatte. Es war bekannt, daß die Symbiose zwischen dem Spoodie und dem Eigentümer des Gastkörpers im Bewußtsein des letzteren zu Veränderungen führte, die durch das Absterben des Spoodies nicht einfach rückgängig gemacht wurden. Es gab nach Dabonudzers Ansicht kaum mehr einen Zweifel dar-an, daß die Betschiden besonders schwerwiegend auf den Verlust ihrer Spoodies reagierten. Er mußte damit rechnen, daß es zu Problemen kam.

Über die Wirkungsweise der Spoodies wußte er kaum Bescheid. Auch die Psychophysiker verstanden das Wirken der eigenartigen Kreaturen nur qualitativ. Es gab eine Phänomenologie der Spoodies. Aber niemand wußte genau, wie sie funktionierten und auf welchen Mentalmechanismen ihre Wirkung beruhte. Niemand wußte, das kam Dabonudzer in diesem Augenblick zum ersten Mal in den Sinn, woher die Spoodies kamen. Sie schienen Insekten zu sein; aber niemand hatte je von einer Welt gehört, auf der sie in der Natur vorkamen. Ein Geheimnis? Gewiß. Dabonudzer zerbrach sich darüber nicht den Kopf. Im Reich der Herzöge von Krandhor gab es mehr Geheimnisse, als ein erwachsener Krane an zwei Händen herzhählen konnte.

Die drei Betschiden zum Beispiel. Während er den Rekruten namens Brether Faddon verarztete, hatten die beiden anderen, Surfo und Scoutie, einen kurzen und nicht besonders zusammenhängenden Bericht von ihren Erlebnissen auf dem fremden Planeten, den sie St. Vain nannten, gegeben. Sie hatten wahrhaft haarsträubende Abenteuer erlebt und standen unter dem Eindruck, man hätte sie nach St. Vain ge-

24

schickt, damit sie dort eine Prüfung absolvierten. Dabonudzer hatte den Gedanken zunächst als lächerlich abgetan, als Hirngespinnst, das durch den Verlust des Spoodies verursacht worden war. Aber jetzt war er bereit, sich die Sache noch einmal durch den Kopf gehen zu lassen.

Bis vor wenigen Jahren war das Hohe Kommando der herzoglichen Flotte der Ansicht gewesen, daß Fremdvölker, die ins Herzogtum absorbiert wurden, nicht ohne weiteres zum Flottendienst herangezogen werden dürften. Man müsse sie, so hieß es, erst einer Prüfung unterziehen, die über ihre Eignung entscheide. Testanlagen waren auf vielen Planeten entlang der Grenze des kranischen Reiches errichtet worden. Millionen potentieller Rekruten waren geprüft worden - mit katastrophalen Folgen; denn die Prüfkriterien entstammten kranischer Mentalität, und wer nicht ebenso dachte wie ein Krane mußte unweigerlich an ihnen scheitern. Auf den Prüfplaneten verrotteten jetzt die Testanlagen. War St. Vain eine dieser Welten? Und wenn ja, warum hatte man die drei betschidischen Rekruten einem Test unterziehen wollen, der schon vor Jahren als nutzlos erkannt worden war?

Dabonudzer wußte, er würde auf diese Fragen keine Antwort finden. Wenn die Betschiden hatten geprüft werden sollen, dann war der entsprechende Befehl vom Hohen Kommando gekommen, und nur Kullmytzer, der Erste Kommandant, wußte davon. Kullmytzer würde darüber schweigen - ganz abgesehen davon, daß auch er wahrscheinlich keine weitere Information besaß als eben den Befehl.

Er schob die Gedanken von sich. Sie führten zu nichts. Er hatte Wichtigeres zu tun. Vorbereitungen mußten getroffen werden.

Er rief nach den drei Betschiden. Sie antworteten nicht. Ihre Funkgeräte waren abge-

schaltet.

*

Um zum Kommandostand in der Bugspitze zu gelangen, bewegte er sich an der Steuerbordkante des Wracks entlang. Er legte Wert darauf, von den drei Rekruten nicht gesehen zu werden. Sie sollten sich ruhig mit der VACCOM abmühen, bis sie endlich festgestellt hatten, daß das Boot in der Tat zu nichts mehr zu gebrauchen war. Inzwischen hatte er Zeit, seine Sicherheitsmaßnahmen zu treffen.

Allein der Umstand, daß die Betschiden ihre Helmfunkgeräte außer Betrieb gesetzt hatten, stellte eine Gehorsamsverweigerung und somit einen gelinden Fall der Meuterei dar. Er mußte damit rechnen, daß die Lage noch schlimmer wurde. Natürlich stand ihm die Möglichkeit zur Verfügung, die Betschiden einfach unschädlich zu machen - etwa durch einen nachhaltigen Nervenschock - aber dadurch nahm er sich die Gelegenheit, die fortschreitende Wirkung des Bewußtseinszerfalls zu beobachten. Die Psychophysiker würden es ihm übel ankreiden, wenn er versäumte, Daten darüber zu sammeln, wie die bisher ungetestete Spezies der Betschiden auf den Ausfall der Spoodies reagierte.

Er erreichte den Kommandostand ohne Zwischenfall. Mit einem Gefühl des Unbehagens musterte er das riesige Loch in der Vorderwand, wo sich sein Arbeitsplatz befunden hatte. Zum ersten Mal kam ihm zu Bewußtsein, wie knapp er dem Tod entgangen war.

Seine Suche nach Geräten, die er für seine Zwecke verwenden konnte, hatte bald Erfolg. Er brauchte nicht viel, nur einen Signalgeber, den er per Fernsteuerung einschalten konnte, falls es notwendig war. Wenn die Hilfsflotte eintraf und die drei Betschiden sich bis dahin zu Vollblut-Meuterern entwickelt hatten, mußte eine Warnung abgesetzt werden. Der Helmsender besaß für diesen Zweck nicht die genügende Reichweite. Dabonutzer requirierte für sein Vorhaben einen batteriegetriebenen Im-

25

pulsgenerator. Den Einschaltmechanismus richtete er so her, daß er durch ein Funk-signal aus Entfernungen bis zu zwei Kilometern betätigt werden konnte.

Er prüfte die Vorrichtung und war mit dem Ergebnis zufrieden. Wenn die Hilfsflotte eintraf, konnte er ihr nötigenfalls ein Signal geben, sich vorsichtig zu nähern, weil an Bord des Wracks nicht alles so war, wie es sein sollte.

Bevor er sich auf den Rückweg machte, ließ er den Lichtkreis der Helmlampe noch einmal über das Trümmerfeld schweifen, das einst der Kommandostand des stolzen Schiffes SANTONMAR gewesen war. Die letzten Sekunden nach Kullmytzers Evakuierungsbefehl standen ihm noch deutlich vor Augen. Er sah sich selbst, wie er durch Qualm und Feuer den steilen Boden emporklomm. Er erlebte noch einmal den entsetzlichen Augenblick der Explosion, spürte den Sog der ausströmenden Luft und den Druck der beiden Aggregate, zwischen die er eingeklemmt war ...

Sein Blick suchte die beiden Konsolen, denen er seine Rettung verdankte. Seltsam, die Anordnung war nicht mehr so, wie er sie in Erinnerung hatte. Er fand die beiden Aggregate, aber sie standen viel zu weit auseinander, als daß sie die Gestalt eines Kranen zwischen sich hätten festhalten können. Er betrachtete sie aus der Nähe. Hatten sie sich seitdem bewegt? Der Boden war aufgeworfen und zerbeult. Das Metall mußte hier zeitweise flüssig gewesen sein. Ja, das war die Erklärung! Es hatte, nachdem er den Kommandostand verließ, eine Serie von Sekundärexplosionen gegeben. Die beiden Konsolen standen nicht mehr dort, wo er sie zuletzt gesehen hatte.

Immer noch ein wenig verwirrt glitt er durch das gähnende Loch in den Raum hinaus. Er

gelangte an die Kante, über die die Triebwerksflanke des Bugsektors senkrecht zur Rückenfläche des Hauptrumpfs hinabführte. Er blieb stehen, um sich einen Überblick zu beschaffen. Er hatte das Gravitron eingeschaltet, so daß es ihn gegen den stählernen Boden drückte.

Die Erschütterung war nicht besonders kräftig, aber deutlich spürbar. Er beugte sich über die Kante und blickte in die Tiefe. Was er sah, verschlug ihm den Atem. Seitwärts unter ihm schwebte ein großes Beiboot. Bei unvorsichtigem Manövrieren war es mit dem Heck gegen die Triebwerksflanke gestoßen, daher kam die Erschütterung. Das Boot drehte sich langsam. Der Bug kam in Sicht. Fassungslos starrte Dabonudzer auf die großen, schwarzen Lettern, die den Namen des Fahrzeugs bezeichneten.

VACCOM...

Im selben Augenblick hörte er aus dem Empfänger Surfo Mallagans spöttische Stimme: „Wie war das mit dem Boot, das man zu nichts mehr gebrauchen konnte?“

*

„Unmöglich!“ stieß Dabonudzer hervor. „Das Feldtriebwerk kann nicht funktionieren. Es ist keine Stützmasse mehr da!“

Im Innern der VACCOM herrschte künstliche Schwerkraft. Die regenerierte Luft war angenehm kühl. Zwei Betschiden, Scoutie und Brether Faddon, hatten es sich auf Passagiersitzen bequem gemacht. Surfo Mallagan stand vor der Pilotenkonsole. Mit lässiger Handbewegung wies er auf die Kontrollanzeigen.

„Das Feldtriebwerk hat funktioniert“, sagte er, „und die Tanks werden als voll angezeigt.“

Dabonudzer überzeugte sich, daß er die Wahrheit sprach. Im übrigen war die Anwesenheit der VACCOM Beweis genug. Das Boot hatte nur mit Hilfe des Feldtriebwerks

26

aus dem Hangar bugsiert werden können. Dabonudzer erinnerte sich an seinen fehlgeschlagenen Versuch. Die Anzeigen waren eindeutig gewesen.

Er drückte zwei Schalter am unteren Rand der Konsole. Im Boden unmittelbar hinter dem Sessel des Piloten glitt eine Falltür beiseite. Ein kurzer, hell erleuchteter Schacht kam zum Vorschein.

„Ich traue der Sache nicht, solange ich die Tanks nicht untersucht habe“, sagte Dabonudzer.

Er trat über die Kante des Schachtes und ließ sich von dem künstlichen Schwerfeld sanft nach unten tragen. Vom Schacht aus führte ein schmaler Gang bugwärts in den Positronik-Sektor, und ein zweiter nach hinten in das Triebwerksabteil. Dabonudzer zwängte sich an Aggregaten vorbei, die so angebracht waren, daß kein Kubikzentimeter Bordvolumen vergeudet wurde. Die schweren Aggregate, die für den Flug entlang der Zeitbahn gebraucht wurden, lagen hinter einer Wand aus massivem Stahl zur Rechten. Links befanden sich die Maschinen des Korpuskulartriebwerks, und ganz hinten die Geräte, die für den Feldantrieb verantwortlich waren. Blaue Leuchten begannen zu blinken, als Dabonudzer sich den Tanks näherte. Die Stützmasse war eine hyperdichte Substanz, die unter immensem inneren Druck stand und durch statische Formfelder daran gehindert würde, sich explosiv zu entspannen. Die Formfelder erzeugten Streueffekte, ionisierten die umgebende Luft und schufen eine hohe Konzentration an Ozon. Die blauen Leuchten dienten zur Warnung: der Aufenthalt in der Nähe der Stützmasse-Tanks war gefährlich.

Dabonudzer sah sich um. Es gab nirgendwo Beschädigungen. Die schimmernden Stahlbehälter, in deren Innerem die Stützmasse in ihren Formfeldern ruhte, sahen aus,

als seien sie gestern erst installiert worden. Die schenkeldicken Zuleitungen, die zum Generator führten, waren intakt, wenn auch vom langen Gebrauch verfärbt. Die Meßgeräte, die die Funktion der Tanks überwachten, saßen in kleinen Stützen und Zapfen rings an der Oberfläche verteilt. Dabonudzer untersuchte sie eines nach dem ändern, ohne viel Hoffnung, hier einen Hinweis zu finden. Wenn eines von ihnen versagt hätte, hätte er deswegen nicht die Anzeige erhalten, die Tanks seien leer. Und daß sie allesamt defekt geworden waren, erschien ihm als ein zu unwahrscheinlicher Zufall. Die Meßgeräte sandten ihre Daten drahtlos an einen Mikrocomputer, der unter der Decke angebracht war. Der Computer sortierte die Meßdaten nach ihrer Herkunft und sorgte dafür, daß sie den richtigen Anzeigegegeräten auf der Konsole des Piloten zugeleitet wurden. Wenn irgendwo eine Fehlfunktion entstanden war, die die falsche Anzeige verursacht hatte, dann mußte sie im Computer gelegen haben. Das positronische Gerät war in einem kleinen Plastikbehälter untergebracht. Der Behälter war versiegelt. Dabonudzer hielt es für unnütz, das Siegel zu erbrechen. Eine Untersuchung des Computers hätte zu lange Zeit in Anspruch genommen. Im übrigen handelte es sich bei der Fehlfunktion offenbar um eine solche, die sich in der Zwischenzeit von selbst wieder bereinigt hatte. Er bemerkte einen Kratzer auf der Oberfläche des Plastikbehälters; aber es ließ sich nicht erkennen, ob er jüngeren Datums war. Es war ein überaus nachdenklicher Dabonudzer, der ein paar Minuten später wieder aus dem kurzen Schacht auftauchte. Die Häufung seltsamer, unerklärlicher Ereignisse in den letzten Stunden und Tagen verursachte ihm Unbehagen. Angefangen von dem spurlosen Verschwinden der siebzehn Schiffe, mit denen die SANTONMAR aufgebrochen war, über das gänzlich unerwartete Zusammentreffen mit den Aychartanern bis hin zu den beiden Konsolen im Kommandostand, die nicht mehr an ihren Plätzen standen, und dem Mikrocomputer, der behauptete, die Stützmasse sei aus ihren Behältern ausgelaufen - eine einzige Reihe von Eigentümlichkeiten, für die sich keine Erklärung finden ließ. Das ganze Unternehmen war verhext.

27

„Wie ist die Untersuchung ausgefallen?“

Dabonudzer überhörte den Spott, der in Surfo Mallagans Stimme lag.

„Die VACCOM ist in Ordnung“, antwortete er müde. „Was ich sah, muß eine Fehlanzeige gewesen sein.“

„Dann können wir uns also auf den Weg machen.“

Dabonudzer sah auf. Sein Blick wurde hart.

„Niemand macht sich auf den Weg“, erklärte er. „Wir warten hier, bis Hilfe eintrifft.“

9.

Surfo konzentrierte sich auf die Kontrollen. Es lag wie ein Schleier vor seinem Bewußtsein. Er hatte Schwierigkeiten, sich an die Schalter und Hebel zu erinnern, die er sonst wie im Traum bedient hatte. Die Erinnerung war träge. Jedes Mal, bevor er einen Schalter drückte, hielt er inne und überlegte, ob er das Richtige tat.

Scoutie und Brether standen zu beiden Seiten des Pilotensessels und halfen ihm aus, wenn er nicht mehr weiter wußte. Aber auch ihre Reaktionen waren langsam.

Langsam setzte sich die VACCOM in Bewegung. Sie hob vom Boden ab. Die Bug-nase löste sich aus der Vertiefung, die sie in die vordere Wand des Hangars gerammt hatte. Die Scheinwerfer waren heckwärts gerichtet und kreisten das Loch ein, durch das das Boot gesteuert werden mußte. Surfo unternahm mehrere Ansätze. Erst beim fünften war er einigermaßen sicher, daß er es schaffen würde. Er bugsiierte die VACCOM durch die Öffnung hinaus. Die Hülle des Bootes bekam Kontakt mit den zerrissenen Rändern des

Loches. Metall kreischte auf Metall; aber das dauerte nur ein paar Sekunden lang, dann waren sie im Freien.

Brether Faddon schrie vor Begeisterung auf. Scoutie schlug Surfo auf die Schulter. Surfo selbst empfand ein Gefühl überwältigenden Triumphs. Er wollte das Boot wenden, so daß es mit dem Bug zum heckwärtigen Ende des Wracks zeigte. Das gelungene Manöver hatte ihn zu selbstsicher gemacht. Er rammte die VACCOM mit dem Heck gegen die Flanke des Bugsektors der SANTONMAR. Die Karambolage war von geringer Bedeutung; keines der Bordsysteme hatte Schaden erlitten. Aber sie reichte aus, um Surfo Mallagan zur Besinnung zu bringen.

„Wir müssen uns über eines klar werden“, sagte er zu Scoutie und Brether: „Unsere Denkfähigkeit läßt mit jeder Stunde nach. Wir vergessen allmählich alles, was wir gelernt haben. Ich bin nicht sicher, ob wir dieses Boot noch auf die Zeitbahn steuern können.“

„Was liegt daran?“ meinte Brether gutgelaunt. „Dabonudzer besitzt alle Kenntnisse, die wir brauchen.“

„Und hat nicht die geringste Absicht, uns damit auszuhelfen“, fügte Scoutie sarkastisch hinzu.

„Das ist das Problem“, sagte Surfo. „Wenn Dabonudzer sich weigert, müssen wir irgendeine Möglichkeit haben, ihn unter Druck zu setzen.“

Sie hatten das Boot durchsucht und nirgendwo Waffen gefunden. Dabonudzer war bewaffnet. Darin lag die Schwierigkeit. Sie entwickelten in aller Hast die Umrisse eines Planes. Dann kam Dabonudzer an Bord.

*

Erst viel später kam Surfo Mallagan zu Bewußtsein, daß er in all diesen Stunden immer nur an das Nächstliegende gedacht und keinen einzigen Gedanken an die ferne Zukunft verschwendet hatte. Er wußte nicht, wohin er die VACCOM zu steuern gedachte. Nur daß er von irgendwoher Hilfe beschaffen wollte, das war ihm klar. Daß

28

er das Gesetz der Flotte brechen und die Befehle eines Vorgesetzten mißachten wollte, störte ihn nicht. Der Gedanke, daß man ihn und seine Gefährten wegen Meuterei zur Rechenschaft ziehen werde, kam ihm kein einziges Mal. Er hatte sich ein Urteil über die Lage gebildet, und nur dieses Urteil zählte. Wer nicht mit ihm übereinstimmte, hatte unrecht. So einfach war es.

Surfo zweifelte nicht daran, daß die Anzeige, die auf den Verlust von Stützmasse für das Feldtriebwerk hinwies, von Dabonudzer als Vorwand erfunden worden war. Er wollte nicht, daß sie auf die Idee kämen, sie könnten sich mit Hilfe der VACCOM absetzen. Daß der Zweite Kommandant sich die Mühe machte, ins Triebwerksabteil hinabzuklettern und nach den Tanks zu sehen, war für Surfo weiter nichts als ein Manöver, das Dabonudzer vor Gesichtsverlust bewahren sollte. Er wollte auch jetzt noch nicht zugeben, daß er die drei Rekruten hinters Licht geführt hatte.

„Wie ist die Untersuchung ausgefallen?“ fragte er, als Dabonudzer aus dem Schacht zum Vorschein kam.

„Die VACCOM ist in Ordnung“, erhielt er zur Antwort. Dabonudzers Stimme klang müde; er wirkte verwirrt. Surfo gestand ihm zu, daß er seine Rolle ausgezeichnet spielte. „Was ich sah, muß eine Fehlanzeige gewesen sein.“

„Dann können wir uns also auf den Weg machen“, sagte Surfo.

Es ging wie ein Ruck durch den Kranen. Der Ausdruck der Verwirrung schwand aus seiner Miene. Die braunen Augen wurden hart.

„Niemand macht sich auf den Weg“, erklärte er. „Wir warten hier, bis Hilfe eintrifft.“

„Darin sehe ich keinen Sinn“, widersprach Surfo. „Niemand weiß, wie lange es dauern wird, bis die Hilfsflotte aufkreuzt. Wir wissen nicht einmal, ob sie überhaupt je kommen wird. Soweit Kullmytzer weiß, ist die SANTONMAR ein wertloses Wrack, das nur noch Leichen an Bord hat. Warum sollte er sich darum kümmern?“

„Kullmytzer wird Hilfe schicken“, sagte Dabonudzer beharrlich. „Er hat die Verantwortung für sein Schiff, auch wenn es nur noch ein Wrack ist. Im übrigen wird es hier keine lange Diskussion geben. Mein Befehl lautet, daß wir an Bord der SANTONMAR auf das Eintreffen von Hilfstruppen warten. Wer sich diesem Befehl widersetzt, wird an Ort und Stelle gemäßregelt.“

Surfo wußte, daß er nicht mehr weiter drängen durfte. Dabonudzers rechte Hand schwebte in gefährlicher Nähe des Schockers, den er in einem Futteral am Gürtel trug. Für den Augenblick galt es einzulenken. Die Verwirklichung des Planes mußte warten, bis Dabonudzers Mißtrauen nachließ.

„Du bist der Zweite Kommandant“, sagte Surfo. „Wir widersetzen uns dir nicht. Was sollen wir tun, bis die Hilfsflotte eintrifft?“

„Ich erinnere mich“, antwortete Dabonudzer sarkastisch, „daß ich euch den Auftrag gegeben habe, nach Ortergeräten zu suchen. Ich schlage vor, daß ihr euch ernsthaft an die Arbeit macht.“

*

Surfo preßte sich in den Winkel, den der Tragflächenstummel mit der steil aufragenden Bordwand der VACCOM bildete. Wenn er sich ein wenig nach vorne beugte und über die Kante der Tragfläche hinabblickte, sah er das Schleusenschott, aus dem Dabonudzer nach seiner Meinung über kurz oder lang zum Vorschein kommen mußte. Er war sicher, daß sein Manöver nicht beobachtet worden war. Er hatte mit Scoutie und Brether zusammen die VACCOM verlassen. Falls Dabonudzer ihn beobachtete, dann hatte er gesehen, wie er zusammen mit den Freunden im Bugsektor des Wracks verschwand, getreu dem Befehl, nach Ortergeräten zu suchen. Aber nur eine

29

Minute später war Surfo an der Steuerbordseite des Bugsektors wieder zum Vorschein gekommen. Die Wunden im Leib der SANTONMAR hatten ihm als Deckung gedient, während er sich an das frei schwebende Beiboot heranarbeitete, bis er schließlich dessen Heck vor sich hatte. Im Heck selbst befanden sich keine Aufnahmegeräte der Außenbeobachtung. Surfo hatte sich an den finsternen Ausstoßöffnungen des Korpuskulartriebwerks vorbeigehangelt, dann war er auf der Außenhaut des Bootes entlang gekrochen, den Kameras sorgfältig ausweichend, bis er das Versteck auf der Tragfläche erreichte.

Das Risiko, das er einging, war nicht gering. Wenn Dabonudzer nach den Rekruten rief, dann würden ihm zwar Brether und Scoutie aus der Richtung antworten, in der er sie fortgeschickt hatte; aber von Surfo Mallagan bekäme er keine Antwort. Die Frage war, wie er darauf reagieren würde.

Surfo spürte eine leichte Erschütterung, die den Rumpf der VACCOM durchlief. Das Boot setzte sich in Bewegung. Surfo glaubte zu wissen, was Dabonudzer vorhatte. Die VACCOM war an ihrem gegenwärtigen Standort, dicht über dem Haupttrumpf des Mutterschiffs, nicht sicher. Sie nahm an der Rotation der SANTONMAR nicht teil und würde über kurz oder lang mit einem der Auswüchse des rotierenden Wracks kollidieren. Die VACCOM mußte abseits des Schiffes untergebracht werden, ein paar hundert Meter weit. Das brachte für Dabonudzer zudem den Vorteil, daß er das Boot

leichter überwachen konnte.

Surfo blickte über die Tragflächenkante hinweg und sah, wie der zerfetzte Rücken des Haupttrumpfs unter ihm in die Tiefe sank. Die VACCOM glitt an der Triebwerks-flanke des Bugsektors in die Höhe. Sie bewegte sich mit geringer Geschwindigkeit, bis ihr Abstand von der Oberfläche des Wracks etwa vierhundert Meter betrug. Dar-auf folgten ein paar kurze Manöver, die dazu führten, daß das Boot sich mit der Längsachse parallel zur Rotationsachse der SANTONMAR orientierte. Schließlich lag es still.

Der Augenblick der Entscheidung war gekommen. Was würde Dabonudzer tun? Blieb er an Bord des Bootes, oder kehrte er zum Wrack zurück? Die Ungewißheit zerrte an Surfos Nerven.

Da geriet ein paar Meter unter ihm das Schleusenschott in Bewegung.

*

Dabonudzer schwebte aus der Schleuse hervor. Surfo sah ihn am Brustschild seines Raumanzugs hantieren. Er schaltete das Gravitron ein und glitt in elegantem Bogen zum Wrack. Er landete am Fuß der Triebwerksfläche des Bugsektors. Surfo sah ihn, jetzt nur noch ein winziger Punkt, im Innern des Bugsektors verschwinden. Er würde nun zum Oberdeck gehen, um nachzusehen, ob die Rekruten einen brauchbaren Ort gefunden hatten.

Surfo löste sich aus seinem Versteck. Er hatte nicht viel Zeit. Alles kam jetzt darauf an, daß er keine einzige falsche Bewegung machte, daß jeder Handgriff auf Anhieb saß. Er öffnete das Schleusenschott, wartete ungeduldig, bis der Druckausgleich stattgefunden hatte, und glitt durch den Korridor in die Fahrgastkabine. Er schnallte sich im Sessel des Piloten fest und aktivierte die Triebwerke. Er schaltete das künst-liche Schwerfeld ein und spürte, wie sein plötzlich zurückgekehrtes Gewicht ihn tief in die Polsterung preßte. Die VACCOM setzte sich in Bewegung. Surfo drückte sie nach unten. Das Manöver war ein wenig zu hastig. Er sah die durchlöchernte Bordwand der SANTONMAR mit beängstigend hoher Geschwindigkeit auf sich zukommen. Seine Reaktion war blitz-

30

schnell, aber übertrieben. Ein paar Warnlichter flammten auf, als der Schwerkraftsek-tor um 180 Grad kippte. Das Boot geriet ins Schwanken.

Surfo trat der Schweiß auf die Stirn. Ärgerlich wischte er den Helm nach hinten. Noch ein paar solche Fehlschläge, und er konnte sein Vorhaben gleich aufgeben. Er glich die Schwankungen der VACCOM aus und drückte das Boot vorsichtig an die Wan-dung der SANTONMAR heran. Es war besser, das Manöver mit Bedacht auszufüh-ren und darüber ein paar Sekunden zu verlieren, als die VACCOM an der Oberfläche des Wracks zerschellen zu lassen.

Unmittelbar voraus sah er das Loch der Orterkammer, durch das er geklettert war, als Dabonudzer sie zum ersten Mal auf die Suche nach Ortergeräten geschickt hatte. Scoutie und Brether sollten hier irgendwo auf ihn warten. Wo waren sie? Warum zeigten sie sich nicht? Wenn sie sich noch viel Zeit ließen, würde Dabonudzer auf der Bildfläche erscheinen, und dann war alles verloren.

Ein matt schimmernder Punkt erschien auf der Bildfläche, gleich danach ein zweiter. Zwei Gestalten hatten sich vom Rumpf der SANTONMAR gelöst. Sie wurden größer, schienen sich aufzublähen, während sie auf das Boot zukamen. Scoutie? Brether? Surfo war seiner Sache nicht sicher. Einer der beiden mochte Dabonudzer sein. Er hatte keine Zeit, sich zu vergewissern. Das äußere Schleusenschott fuhr auf. Surfo hörte metallische Geräusche. Sekunden später ertönte ein halblautes Zischen. Der unförmige Umriß eines Raumanzugs erschien im Korridor. Scouties rötlicher Haar-schopf leuchtete

weithin. Surfo atmete erleichtert auf.

Hinter Scoutie erschien Brether. Er grinste übers ganze, jugenhafte Gesicht und rief triumphierend:

„Los! Worauf warten wir noch?“

10.

Die Art, wie Surfo Mallagan einlenkte und auf jeden weiteren Widerspruch verzichtete, machte Dabonudzer mißtrauisch. Er kannte den Betschiden inzwischen gut genug, um das Feuer der Rebellion, das in seinen Augen leuchtete, richtig zu deuten. Er durfte Surfo keine Sekunde den Rücken kehren.

Er verschaffte sich Rückendeckung, indem er die Rekruten von Bord schickte. Er beobachtete sie und sah sie im Bugsektor der SANTONMAR verschwinden. Wenigstens für den Augenblick schienen sie ihre aufrührerischen Pläne vergessen zu haben.

Die VACCOM war hier nicht sicher. Er mußte sie an einen Ort bringen, wo die Auswüchse und Vorsprünge des rotierenden Wracks sie nicht erreichen konnten. Er berechnete eine günstige Position mit Hilfe des Allzweck-Computers und spielte das Resultat dem Autopiloten zu. Minuten später blickte er aus vierhundert Metern Entfernung befriedigt auf den mächtigen Rumpf des Mutterschiffs hinab. Hier war das Boot in Sicherheit - nicht nur von der Kollision mit dem Wrack, sondern auch vor den Betschiden. Niemand konnte sich der VACCOM mehr nähern, ohne gesehen zu werden. Die vierhundert Meter von der Oberfläche des Wracks bis zum Boot waren ohne Deckung.

Dabonudzer kehrte sodann zur SANTONMAR zurück. Er hatte ursprünglich von vierzig Stunden gesprochen, die vergehen würden, bis der Hilfstrupp eintraf. Sechs davon lagen hinter ihm. Er wünschte sich, daß die Zeit schneller verginge. In der Nähe der drei Rekruten, die immer unberechenbarer wurden, je weiter der Verlust ihrer Spoodies in die Vergangenheit rückte, war ihm unbehaglich. Intensiver als zuvor faßte er die Möglichkeit ins Auge, die Betschiden durch wohlgezielte Schockschüsse

31

unschädlich zu machen und dafür zu sorgen, daß sie bis zur Ankunft der Hilfsflotte nicht mehr zu Bewußtsein kamen.

Er betrat den Bugsektor der SANTONMAR und schwebte durch den Antigrafschaft hinauf zum Oberdeck. In den gängigen Frequenzbereichen des Helmfunks war es beunruhigend still. Bedeutete das, daß die Rekruten von ihrer Suche nach Ortergeräten gefangen genommen wurden, oder daß sie einen neuen Streich im Schilde führten? Es konnte nicht schaden, wenn er nach ihnen sah.

Der Decksgang wirkte leer und verlassen. Dabonudzer blickte in mehrere Orterkammern, fand jedoch kein Anzeichen, daß hier jemand tätig gewesen war. Er erreichte die Stelle, an der ein Treffer die Bordwand aufgerissen hatte, und blickte in die Höhe.

Die VACCOM schwebte nicht mehr als zwanzig Meter über ihm. Sie war in Bewegung. Der Bootskörper schwenkte herum; der Bug richtete sich nach oben. Instinktiv erkannte Dabonudzer die Gefahr. Er stieß sich mit aller Kraft ab und schoß durch den mit Trümmern erfüllten Gang davon. Seine Reaktion kam keine Sekunde zu früh. Über dem Loch in der Bordwand zuckte es hell auf. Wie glühender Dampf quollen die Teilchenströme des Korpuskulartriebwerks durch die Öffnung. Die Wände des Wracks zitterten unter dem Aufprall einer Flut energiereicher Ionen.

Dabonudzer eilte weiter, bis er die Triebwerksflanke erreichte. Ein Riß in der massiven Metallwand bot ihm freien Ausblick über die Rückenfläche des Wracks. Die VACCOM war bereits verschwunden. Ein langsam verglühender Schweif ionisierter Partikel verriet,

wohin sie sich gewandt hatte.

*

Dabonudzer war seiner Reaktion nicht sicher. Er empfand Zorn - gegenüber den drei Betschiden und ihrer meuterischen Hinterhältigkeit -, aber auch Ärger über sich selbst. Er hatte es den drei Rekruten zu leicht gemacht. Er hatte geglaubt, es sei genug, die VACCOM an einen Ort zu bringen, an dem sie nicht von einem ausgestreckten Arm erreicht werden konnte. Am meisten aber verwirrte ihn das Gefühl der Erleichterung, das er irgendwo tief unten, an der Grenze des Bewußtseins empfand.

War er nicht das Problem los, das ihn vor wenigen Minuten noch bedrückt hatte? War er nicht der Sorge ledig, wie er sich der aufsässigen Rekruten erwehren würde, wenn ihr geistiger Zerfall weiter fortschritt? Und war er sie nicht losgeworden, ohne daß ihn dabei eine Schuld traf? Er fragte sich, wie ein Psychologe diese Frage beantworten würde. Als er die VACCOM abseits bugsierte und sich einredete, daß die Betschiden sich nicht mehr um das Boot kümmern würden, weil es jetzt vierhundert Meter weit entfernt war, hatte er da nicht vielmehr einem unterbewußten Wink gehorcht, der ihm sagte, daß dies die beste Möglichkeit sei, die unbequemen Aufrührer loszuwerden? Warum hatte er nicht nach den Rekruten gerufen, um sich zu vergewissern, daß sie sich dort befanden, wo sie sein sollten? Warum hatte er sich statt dessen darauf versteift, sie zu beschleichen - und ihnen dadurch Zeit und Gelegenheit gegeben, ihren aufrührerischen Plan zu verwirklichen? Er wußte jetzt, daß zumindest einer der drei - wahrscheinlich Surfo Mallagan - auf dem schnellsten Wege zur VACCOM zurückgekehrt war. Vermutlich hatte er sich irgendwo an der Außenhaut versteckt, noch bevor der Allzweck-Computer ausgerechnet hatte, wo das Boot am besten unterzubringen sei. Warum hatte er nicht alle Möglichkeiten in Betracht gezogen?

Dabonudzer wußte nicht, was er von sich selbst halten sollte. Er hatte sich in dieser Lage alles andere als nachahmenswert verhalten. Er, der Zweite Kommandant, war von drei unerfahrenen Rekruten hinters Licht geführt worden. Wenn diese Dinge ans Licht kamen, würde seine Karriere einen Knick erleiden. Aber wer sagte, daß Einzel-

32

heiten dieses Vorfalls bekannt zu werden brauchten? Dabonudzer würde nicht verleugnen, daß die drei Betschiden von den Aychartanern zurückgebracht worden waren. Aber der Ablauf ihrer Flucht ließ sich so schildern, daß seine Rolle nicht in allzu ungünstigem Licht erschien.

Er begann, sich seine Aussage zurechtzulegen. Eine Lüge wäre ihm nie in den Sinn gekommen. Aber es gab Details des Vorgangs, die entweder ausgelassen oder stärker herausgestrichen werden konnten, so daß der Eindruck entstand, der Zweite Kommandant Dabonudzer habe in jeder Phase des Geschehens umsichtig und nach den Vorschriften gehandelt, und der unglückliche Verlauf, den das Schicksal der drei Rekruten genommen hatte - man würde sie gewiß nie wieder zu sehen bekommen - sei lediglich auf deren eigene geistige Umnachtung zurückzuführen.

Soweit war Dabonudzer sich über seine Aussage im klaren, als plötzlich der Helmpfänger ansprach. Überraschend klar und deutlich hörte er eine Stimme, die Krandhorjan mit unverkennbarem Betschidischem Akzent sprach.

„Drei Rekruten bitten um Erlaubnis, mit ihrem Beiboot an der SANTONMAR anlegen zu dürfen.“

Dabonudzer stand auf der Hülle des Haupttrumpfs, unweit des Loches, aus dem hervor er die Betschiden zum ersten Mal gesehen hatte - unmittelbar nach dem Abschluß des aychartanischen Bootes. Er blickte auf und sah die VACCOM hoch über sich im

Widerschein der roten Sonne: ein blitzender Funke, der all seine Hoffnungen zunichte machte.

Im ersten Augenblick war er sprachlos. Es drängte ihn, den drei Aufrührern zuzurufen, sie sollten sich zur Hölle scheren. Dann aber gewann die kühle Vernunft die Oberhand.

„Ihr wißt, was euch erwartet“, sagte er. „Warum kehrt ihr zurück?“

„Surfo ist zusammengebrochen“, antwortete die Stimme. „Er hat dieselbe Art von Kopfschmerzen wie ich zuvor. Wir bitten um deine Hilfe.“

Dabonudzer zögerte einen Augenblick. Dann sagte er:

„Ich bin bereit, Surfo zu helfen. Für die Dauer der Behandlung werde ich dich und den Rekruten Scoutie unschädlich machen. Wenn euch diese Bedingungen recht sind, dann legt meinewegen an.“

„Wir kommen“, lautete die Antwort.

Während die VACCOM sich näherte, wurde Dabonudzer klar, daß er seine Drohung nicht in vollem Umfang wahr machen konnte. Er hatte darauf angespielt, daß er Brether und Scoutie mit dem Schocker ausschalten würde. Das ging nicht. Er brauchte ihre Aussagen, wie Surfos Schmerzanfall sich entwickelt hatte. Als Brether zusammenbrach, war er selbst zugegen gewesen und hatte die Symptome richtig gedeutet. In Surfos Fall war er auf die Angaben von Augenzeugen angewiesen.

Auf seine Anweisung hin landete die VACCOM auf einem relativ unbeschädigten Abschnitt der Oberfläche des Haupttrumpfs, etwa einhundert Meter heckwärts von Dabonudzers Standort. Das Boot verankerte sich mit dem Mutterschiff, so daß es durch die Rotation des Schiffskörpers nicht davongeschleudert wurde. Dabonudzer erteilte den Rekruten die nötigen Anweisungen und achtete darauf, daß sie wortgetreu durchgeführt wurden.

„Scoutie und Brether - ihr kommt heraus“, befahl er, nachdem die Verankerung angelegt war. „Benutzt die Steuerbordschleuse, damit ich euch sehen kann.“

Er hatte mit Protest gerechnet - und sich nicht getäuscht.

„Wenn wir uns weit genug vom Boot entfernen“, hörte er Scouties helle Stimme, „brauchst du von uns nichts zu befürchten, auch ohne daß du uns mit dem Schocker umlegst.“

33

„Keine Debatte!“ Nur keine Schwäche zeigen. „Es geschieht euch nichts, was ihr nicht selber verursacht habt.“

„Laß uns wenigstens beschreiben, wie Surfos Anfall begann“, argumentierte Brether Faddon. „Du kannst doch ...“

„Raus aus dem Boot!“ donnerte Dabonudzer. „Sofort!“

Eine halbe Minute verging, dann öffnete sich das Schott der Steuerbordschleuse. Zwei Betschiden schwebten herab, Scoutie zuerst; Dabonudzer erkannte sie an der zierlicheren Gestalt. Er dirigierte Scoutie nach links, Brether nach rechts, bis sie beide unmittelbar an einer der Kanten standen, die die Hülle des Haupttrumpfs entlangliefen. Sie waren jetzt über einhundert Meter von der VACCOM entfernt. Dabonudzer rechnete sich aus, daß er keine Überraschung zu fürchten brauchte, solange er die beiden von Bord aus im Auge behielt.

„Ihr bleibt an Ort und Stelle, bis ihr weitere Anweisungen erhaltet“, sagte er. „Haltet die Ohren offen. Ich werde Fragen zu stellen haben.“

Er glitt zur offenen Schleuse hinauf. Der Druckausgleich nahm nur wenige Sekunden in Anspruch. An Bord herrschte normale Schwerkraft. Dabonudzer eilte in die Fahrgastkabine. Surfo Mallagan lag ausgestreckt auf zwei Sesseln. Er hatte die Augen

geschlossen und rührte sich nicht. Sein Gesicht war eine Grimasse des Schmerzes. Dabonudzer hatte den Schocker schußbereit in der Hand.

„Diesmal, Betschide, wirst du mir keinen Streich spielen“, sagte er; aber er konnte nicht erkennen, ob Surfo ihn gehört hatte.

Die Außenbildanlage war eingeschaltet, wie er es angeordnet hatte. Er sah Scoutie und Brether an ihrer zugewiesenen Plätzen stehen. Infolge der Rotation des Schiffes würde Brether in etwa fünfzehn Minuten in eine Zone des Schattens tauchen. Bis dahin mußte er fertig sein.

Er näherte sich Surfo Mallagan mit äußerster Vorsicht.

„Bist du bei Bewußtsein? Kannst du mich hören?“ fragte er.

Es zuckte über Surfos Gesicht. Dabonudzer nahm es als bejahende Antwort.

„Öffne die Augen!“ befahl er.

Man sah Surfo an, daß er sich Mühe gab zu gehorchen. Das rechte Lid flatterte, schob sich für den Bruchteil einer Sekunde nach oben und schloß sich wieder. Iris und Pupille hatten sich weit nach oben gedreht; mehr konnte Dabonudzer nicht erkennen. Das Symptom war ihm fremd. Er zog aus dem Gürtel eine Miniatur-Meßkapsel hervor und setzte sie Surfo auf das Handgelenk, nachdem er den Ärmel des Raumanzugs zurückgeschoben hatte. Auf der Oberfläche der Kapsel leuchteten Ziffern und Zeichen auf, die die Werte verschiedener, wichtiger Körperfunktionen bezeichneten. Dabonudzer stand einen Schritt abseits. Seine Hand umklammerte den Kolben der Waffe. Er war mißtrauisch. Die Werte, die von der Kapsel angezeigt wurden, lagen ohne Ausnahme innerhalb der zulässigen Toleranzen, soweit diese für Wesen der Art Betschide bekannt waren. Soweit Dabonudzer erkennen konnte, fehlte Surfo Mallagan nichts.

Er trat hinzu, um das kleine Meßgerät wieder abzunehmen. Der Lauf des Schockers war auf Surfos Brust gerichtet. In diesem Augenblick schlug Surfo die Augen auf.

„Wehr dich, Krane“, sagte er.

Dabonudzer erhielt einen kräftigen Stoß. Er verlor den Boden unter den Füßen und trieb haltlos davon. Er hörte ein heulendes Zischen und spürte einen dumpfen Druck, der sich auf sein Bewußtsein senkte. Die künstliche Schwerkraft war erloschen. Und das Zischen kam von der Luft, die unkontrolliert aus dem Innern des Bootes ins All entwich.

Welch ein teuflischer Plan, fuhr es ihm durch den Sinn.

34

Es war einstweilen sein letzter Gedanke. Die Ohnmacht schlang ihren finsternen Mantel um ihn...

11.

Wozu ist es alles gut? fragte sich Surfo Mallagan, während er auf dem Bildschirm das Wrack der SANTONMAR zusammenschrumpfen sah, bis es weiter nichts mehr war als ein winziger, rötlich schimmernder Punkt. Wozu mache ich mir diese Mühe? Ob wir auf dem Wrack bleiben und warten oder mit der VACCOM davonfliegen - was für einen Unterschied macht es? Es ist ohnehin alles verloren.

Er schrak auf. Es lief ihm kalt über den Rücken, als ihm klar wurde, daß er soeben eine Depression durchgemacht hatte. Der Anfall von Mutlosigkeit und Verzweiflung war völlig überraschend gekommen.

Er wandte sich um. Sein Blick suchte Scoutie.

„Es wird gefährlich“, sagte er düster.

Scoutie verstand ihn sofort.

„Ich spüre es auch“, antwortete sie. „Wir dürfen keine Zeit verlieren.“

Neben ihr saß Brether Faddon. Er hatte den Kopf in den Nacken gelegt und starrte teilnahmslos zur Decke hinauf. Surfo schaltete auf Bremsbeschleunigung. Es würde ein paar Minuten dauern, bis die VACCOM völlig zum Stillstand kam. Die SANTONMAR war nicht mehr zu sehen. St. Vain erschien nur noch als ein matter Lichtpunkt.

„Hilf mir“, forderte er Scoutie auf.

Sie nahmen eine Reihe von Schaltungen vor. Dabonudzer mußte völlig überrascht werden, wenn er an Bord kam. Ohne Zweifel würde er einen Trick vermuten. Sein Mißtrauen würde sich auf Surfo konzentrieren, der den Kranken zu spielen hatte. Bis dahin waren Brether und Scoutie sicherlich nicht mehr an Bord. Dabonudzer würde sie nach draußen schicken, vielleicht sogar unschädlich machen, um den Rücken frei zu haben. Aber gerade indem er sich auf Surfo konzentrierte, versäumte er, auf seine Umgebung zu achten, und ging um so leichter in die Falle. Surfo war der Ansicht, daß ein Überraschungseffekt allein nicht genügte. Wenn nur die Luft ausströmte, würde Dabonudzer kurzerhand den Helm schließen, und damit war der Plan fehlgeschlagen. Es mußte eine zweite Komponente hinzukommen, die ihn verwirrte und ihn daran hindert, rechtzeitig und folgerichtig zu reagieren.

Surfo und Scoutie entschieden sich für eine Kombination von Schwerkraftausfall und drastischer Druckminderung. Beide wurden durch denselben Schalter ausgelöst. Der Schalter reagierte auf ein akustisches Signal. Wenn Surfo die Worte „Wehr dich, Kranel!“ sprach, trat er in Tätigkeit.

Die Arbeit nahm über eine Stunde in Anspruch. Sie mußten öfter eine Pause einlegen, weil sie nicht mehr weiter wußten, weil sie Schaltungslogiken nicht verstanden oder ganz einfach, weil ihnen die andauernde Konzentration zuviel war. Brether erwachte schließlich aus seinem tranceähnlichen Zustand und ging ihnen zur Hand. Surfo war die Mühe zuviel, einen Test durchzuführen. Er hätte sich darauf verlassen, daß die Schaltung so funktionierte, wie sie es beabsichtigten. Aber Scoutie ließ ihm keine Ruhe. Von allen dreien schien sie diejenige zu sein, die unter dem Ausfall der Spoodies noch am wenigsten zu leiden hatte. Widerwillig prüfte Surfo die Anlage und vergewisserte sich, daß sie einwandfrei arbeitete.

„Jetzt brauchen wir das Boot nur noch zur SANTONMAR zurückzusteuern“, sagte Scoutie, „dann sind unsere Sorgen vorüber.“

35

Als Dabonudzer die Augen öffnete, war Surfo zur Stelle. Der Krane wollte in die Höhe fahren; aber Surfo faßte ihn bei den Schultern und drückte ihn wieder auf die Unterlage zurück, die sie auf dem Boden der Passagierkabine für ihn bereit hatten.

„Keine hastigen Bewegungen“, warnte Surfo. „Erst müssen wir von dir hören, wie es um dich steht. Hast

du Schmerzen? Brauchst du Medikamente? Du warst nicht länger als fünfzehn Sekunden ohne Sauerstoff. Ich nehme nicht an, daß ernstzunehmender Schaden entstanden ist.“

Dabonudzer machte eine verneinende Geste. Dann griff er mit der Hand zum Gürtel.

„Oh nein“, lächelte Surfo, „da ist nichts mehr. Wir haben dir alles abgenommen, womit du uns deinen Willen aufzwingen könntest.“

„Ihr seid Narren“, sagte der Krane. „Die Flotte wird euch wegen Meuterei zur Reichenschaft ziehen. Was ihr vorhabt, ergibt keinen Sinn.“

„Mit Hilfe unseres Planes werden wir die Flotte wenigstens wieder zu sehen bekommen“, erwiderte Surfo. „Wenn es nach dir ginge, blieben wir bis in alle Ewigkeit auf diesem Wrack sitzen.“

„Kaum mehr als dreißig Stunden noch, und der Hilfstrupp trifft hier ein“, sagte Dabonudzer mit Nachdruck. „Ihr habt noch Zeit...“

Surfos Handbewegung brachte ihn zum Schweigen.

„Gib dir keine Mühe. Wir haben uns alles genau überlegt. Das Warten erscheint uns zwecklos und gefährlich. Wir haben keine dreißig und mehr Stunden Zeit. Unser Geist verwirrt sich zusehends. Wir brauchen neue Spoodies.“

„Man wird euch keine neuen Spoodies geben, sondern euch nach Chircool zurücksenden, nachdem ihr bestraft worden seid“, behauptete Dabonudzer.

„Selbst dann wären wir nicht schlimmer dran, als wenn wir hier warteten. Wir wissen, daß uns Strafe erwartet. Aber die Flotte hat zu bedenken, daß wir nicht aus eigenem Verschulden in diese Lage geraten sind. Hätte Kulimytzer uns nicht einer Prüfung unterziehen wollen, dann wären wir den Aychartanern nicht in die Hände gefallen. Hätten die Aychartaner uns nicht verhört, dann besäßen wir jetzt unsere Spoodies noch und könnten mit dir zusammen geduldig auf das Eintreffen der Hilfsflotte war-ten.“

Er sah, daß seine Argumente den Kranen beeindruckten. Er hatte noch mehr zu sa-gen, aber in diesem Augenblick stach ihm ein teuflischer Schmerz durch den Schä-del. Die Umrisse der Umgebung verschwammen vor seinen Augen. Er begann zu taumeln. Jemand faßte ihn an der Schulter und stützte ihn. Er hörte Scouties Stimme sagen:

„Du siehst, wie schlimm es steht. Wir haben keine Zeit zu verlieren. Du bist in unse-rer Gewalt. Weiteres Zögern ist sinnlos. Ich will, daß du dich sofort an die Arbeit machst.“

Brether führte Surfo zu einem Sessel. Dankbar ließ Surfo sich in das weiche Polster fallen.

„Welches ist euer Ziel?“ fragte Dabonudzer.

„Das Nest der Achten Flotte“, antwortete Scoutie. „Wohin sollten wir sonst wollen?“

„Ist einem von euch schon einmal der Gedanke gekommen, daß die VACCOM nicht die genügende Reichweite besitzen könnte?“

*

Das brachte Surfo wieder auf die Beine. Der bohrende Schmerz im Schädel war noch so heftig wie zuvor, aber Dabonudzers Einwand hatte ihn erschreckt. Der Krane hatte sich inzwischen zu sitzender Haltung aufgerichtet. Surfo sah ihn nur ver-

36

schwommen. Er streckte den Arm aus, um sich auf jemand zu stützen. Brether war hinter ihm hergeeilt und leistete ihm Hilfestellung.

„Wie ist das mit der Reichweite?“ fragte er. „Beiboote dieser Klasse haben einen Aktionsradius von vierhundert Lichtjahren. Das Nest der Achten Flotte ist knapp über vierhundert Lichtjahre von hier entfernt. Was für ein Gedanke hätte uns da kommen sollen?“

„Ich will aufstehen“, sagte Dabonudzer. „Und wenn ihr mich daran hindern wollt, müßt ihr euch nur um so länger ohne meine Hilfe gedulden.“

Er erhob sich. Scoutie hielt den Schocker auf ihn gerichtet; aber der Krane bewegte sich vorsichtig und gab zu erkennen, daß er bereit war, sich in seine Lage zu fügen.

„Die Zahlen, die du nennst, sind Maximalwerte“, erklärte er. „Sie gelten für ein voll aufgetanktes, frisch überholtes Boot. Die VACCOM ist vermutlich keines von beiden. Ich erinnere mich, daß uns der Marschbefehl nicht viel Zeit ließ. Ich bezweifle, daß man sich die Mühe gemacht hat, das Boot in den bestmöglichen Stand zu versetzen. Das läßt sich jedoch feststellen.“

„Dann stelle es fest!“ stieß Surfo Mallagan hervor.

Dabonudzer hob die Hand.

„Ich bin dazu bereit“, sagte er. „Aber ich traue euch nicht. Selbst wenn ihr guten Willens wäret, könnte eure geistige Verwirrung von einer Sekunde zur anderen derart zunehmen, daß ihr eure Vorsätze vergeßt. Ihr wißt besser als ich, daß ihr dieses Boot aus eigener Kraft nicht mehr zielgerecht manövrieren könnt. Ich warne euch. Laßt mich in Ruhe, und ich bin bereit, mich eurem Zwang zu unterwerfen. Macht mir Schwierigkeiten, und ihr bleibt hier!“

Ohne auf ihre Antwort zu warten, wandte er sich um und schritt zur Konsole des Piloten. Er betätigte eine Reihe von Schaltern und blickte aufmerksam auf die Meßinstrumente,

deren Anzeigen ihm Auskunft über die Zeitbahntüchtigkeit der VACCOM gaben. Surfo, Scoutie und Brether beobachteten ihn schweigend.

„Wir haben einen Grenzfall“, sagte Dabonudzer schließlich. „In ihrem gegenwärtigen Zustand hat die VACCOM eine Zeitbahn-Reichweite von vierhundert Lichtjahren, plus oder minus zehn Prozent.“

„Das heißt, es besteht die Möglichkeit, das Nest der Achten Flotte zu erreichen“, stellte Surfo fest.

„Aber auch die Möglichkeit, unterwegs steckenzubleiben.“

„Wir könnten per Funk Hilfe herbeirufen.“

„Das ist die Frage.“ Dabonudzer sprach sachlich und gelassen. Surfo spürte, daß er einen letzten Versuch unternahm, sie von ihrem Vorhaben abzubringen. „Aufgrund der Daten, die ich zu sehen bekam, nehme ich an, daß das Nest vierhundertdreißig Lichtjahre entfernt ist. Der Kurscomputer wird es genauer wissen. Gesetzt den Fall, wir tauchen nach vierhundert Lichtjahren aus der Zeitbahn auf. Der Bord-sender hat eine Reichweite von maximal zwanzig Lichtjahren - ermittelt in störungs-freiem Vakuum. Die Umgebung des Nestes ist alles andere als störungsfrei. Von un-serem Auftauchpunkt aus könnten wir in diesem Fall das Nest also nicht erreichen. Wir müßten es dem Zufall überlassen, ob jemals eines unserer Fahrzeuge innerhalb der Reichweite des Bordsenders auftauchte. Eure Raumfahrterfahrung ist gering, aber ihr könnt euch trotzdem ausrechnen, wie lächerlich gering die Wahrscheinlich-keit eines solchen Ereignisses ist.“

Surfos Kopfschmerz wich. Seine Gedanken bewegten sich wieder freier. Er sah ein, daß Dabonudzers Argument nicht ohne weiteres von der Hand zu weisen sei. Wenn sie die VACCOM in Marsch setzten, mochte es sein, daß sie geradewegs in den Tod

37

gingen. Aber welches war die Alternative? Hier zubleiben und beim Warten auf den Hilfstrupp den Verstand zu verlieren?

Nein! Surfo war sich seiner Sache ganz sicher. Sie mußten das Risiko auf sich nehmen. Die Chance, das Nest zu erreichen, war gering - aber besser noch als die Gewißheit des Wahnsinns, die sie hier erwartete. Die VACCOM brauchte eine Stunde, um das Ende ihrer Zeitbahn-Reichweite zu erreichen. Binnen einer Stunde würden sie wissen, ob sie es geschafft hatten oder nicht. Im Fall eines Fehlschlags konnte dann jeder für sich die Entscheidung treffen, ob er dem Irrsinn ins Auge sehen oder ein rasches Ende machen wollte. Surfo wußte genau, wie er sich entscheiden würde.

„Hast du deine Entscheidung getroffen?“ fragte der Krane.

„Ja“, antwortete Surfo hart. „Wir gehen das Risiko ein.“

12.

Ich muß Zeit gewinnen.

Nach diesem Grundsatz richtete, sich Dabonudzers Handeln. Hätte er es mit geistig

normalen Wesen zu tun gehabt, wäre seine Lage nicht allzu schwierig gewesen. Die drei Betschiden verstanden es nicht, das Boot zu handhaben. Er war ihre einzige Rettung, und sie hätten sich nach seinem Zeitplan richten müssen. Die Lage wäre unentschieden gewesen: sie besaßen die Waffen, aber sie durften sie nicht anwenden. Die wirkliche Situation aber war anders. Die geistige Verwirrung der Rekruten nahm mit jeder Minute zu. Es ließ sich nicht vorhersehen, wann einer von ihnen den Wahn entwickeln würde, er könne das Boot selbst fliegen, und der Krane werde nicht mehr gebraucht. Er mußte vermeiden, ihren Unwillen zu erregen; denn jede emotionelle Störung beschleunigte den Zerfall ihres logischen Denkvermögens. Er durfte nicht offensichtlich werden lassen, daß er um jede Sekunde kämpfte.

Er kannte die Krankheitsgeschichte anderer Wesen, die aus diesem oder jenem Grund ihren Spoodie verloren hatten und der geistigen Umnachtung anheimgefallen waren. Immer war der Fortschritt der Zerrüttung ein steter, unumkehrbarer gewesen. In dieser Hinsicht verwirrten ihn die Betschiden. Bei ihnen wechselten gestörte Zustände mit normalen in offenbar wahllosem Rhythmus. Surfo Mallagan zum Beispiel wechselte von gefährlicher Unberechenbarkeit zu völlig vernünftigem Verhalten schneller, als der Verstand des Beobachters zu folgen vermochte. Es war, als gebe es eine geheimnisvolle Kraft im Hintergrund, die den geistigen Zerfall der Betschiden zu hindern versuchte und ihnen immer wieder neue Mentalenergie zuführte.

Am Endresultat der Entwicklung würde sich dadurch jedoch nichts ändern. Man brauchte kein Psychophysiker zu sein, um zu erkennen, daß die Betschiden auf den Wahnsinn zusteuerten. Wenn es Dabonudzer gelang, seine Startvorbereitungen so lange hinauszuzögern, bis der Geist der Rekruten völlig umnachtet war, dann hatte er gewonnen. Und selbst wenn er die VACCOM in Fahrt setzen mußte - wenn sie bis zu dem Zeitpunkt, da die Betschiden ihre Handlungsfähigkeit endgültig verloren, nur nicht so weit vom Wrack der SANTONMAR entfernt war, daß er nicht mehr zurückkehren konnte!

Er überprüfte die Programmierung des Kurscomputers vom Datenanschluß der Pilotenkonsole aus. Wie er nicht anders erwartet hatte, enthielt der Kursdatenspeicher die Koordinaten des Nestes der Achten Flotte. Hinzuzufügen waren die Ortsangaben des gegenwärtigen Standorts der VACCOM und die Kontrollparameter für den Übergang zur Zeitbahn. Die Rekruten beobachteten ihn bei der Arbeit. Es war nicht schwierig, ihnen klarzumachen, daß die Berechnung der Parameter angesichts der riskanten Mission besondere Sorgfalt erfordere. Er stak mitten in einem Wust von

38

Berechnungen, die in Wirklichkeit keinerlei Wert besaßen, als Brether Faddon eine Art Tobsuchtsanfall erlitt, den Surfo und Scoutie nur mit Mühe zu bändigen vermochten.

Auf diese Weise gewann Dabonudzer rund zwei Stunden. Aber schließlich mußte er dem ständig ungeduldiger werdenden Surfo Mallagan gegenüber zugeben, daß die letzte Serie von Iterationen keine nennenswerte Verfeinerung der Kontrollparameter mehr erbracht habe.

Das hieß: der entscheidende Augenblick war gekommen.

Die VACCOM war startbereit.

*

Das Weltall schien sich zu einer Röhre zu verengen, in die die VACCOM mit mehr als 80 Prozent der Lichtgeschwindigkeit hineinraste. Zwanzig Minuten waren seit dem Start des Boots vergangen. Der Augenblick des Übergangs auf die Zeitbahn lag nur noch wenige Sekunden entfernt. Dabonudzer hatte darauf verzichtet, das Triebwerk während

der Beschleunigungsphase voll zu belasten. Je genauer die Kontrollparameter beim Eintritt in die Zeitbahn eingehalten wurden, desto größer wurde die Reichweite. Der bedeutendste unter den Parametern war die Geschwindigkeit des Fahrzeugs im Augenblick des Übergangs. Es gab einen Erfahrungswert, der besagte, daß die Geschwindigkeit dann am besten unter Kontrolle gehalten werden konnte, wenn die zur Beschleunigung aufgewandte Leistung nur 65 Prozent des Maximalwerts betrug. Das war plausibel und vertretbar. Außerdem verschaffte es Dabonudzer zusätzliche, wertvolle Minuten.

Die drei Betschiden hatten eine Routine entwickelt, die gewährleistete, daß er keine Sekunde lang aus den Augen gelassen wurde. Die Phasen geistiger Beeinträchtigung folgten jetzt rascher aufeinander, und ihre Wirkung wurde ständig intensiver und nachhaltiger. Aber wenn Surfo sich wegen Kopfschmerz zurückziehen mußte, nahm Scoutie seinen Platz ein, und wenn Scoutie vorübergehend das Gleichgewicht verlor, sprang Brether in die Bresche.

Dabonudzer sah das blaue Warnlicht aufleuchten und konzentrierte seine Aufmerksamkeit auf den Bugbildschirm. Die Röhre war enger geworden. Die Sterne leuchteten in unglaublich tiefem Violett. Und dann, wie ein Spuk, war das Bild plötzlich verschwunden. Eintöniges, formloses Grau breitete sich über die Bildfläche aus. Die VACCOM hatte das vierdimensionale Kontinuum verlassen und befand sich im Schutz ihrer Zeitfeldhülle in einem dem Verstand nicht mehr zugänglichen Raum-Zeitgefüge, das die Kranen als Zeitbahn bezeichneten.

Dabonudzer löste den Gurt und stand auf.

„Wohin?“ fragte Surfo Mallagan mißtrauisch.

„Nirgendwo“, antwortete Dabonudzer unwillig. „Aufstehen, die Glieder strecken.“

Er vermied es, auf die Uhr zu sehen. Nach seinem Plan würde sich in viereinhalb Minuten eine Fehlfunktion entwickeln, die den Piloten zwang, das Boot aus der Zeitbahn ins Normalkontinuum zurückzusteuern. Die Störung war vorprogrammiert. Die Programmierung ließ sich nachprüfen; man konnte erkennen, daß sie absichtlich eingebracht worden war. Dabonudzer hoffte, daß die drei Rekruten einer solchen Prüfung nicht mehr fähig waren.

Der schrille Pfiff ließ ihn aufhorchen. Der Blick auf die Uhr war ein Reflex, den er nicht mehr rechtzeitig hatte unterdrücken können. Von den viereinhalb Minuten waren noch nicht zwei vergangen. Auf der Konsole des Piloten veranstalteten fünf

39

Warnlichter ein hektisches Geflacker. Dabonudzer eilte hinzu und las die Meßgeräte ab. Er erkannte das Problem auf den ersten Blick. Er brauchte auf die Wirkung seines Störprogramms nicht zu warten. Jemand anders hatte ihm die Arbeit abgenommen. Der Kurs der VACCOM war auf kritische Weise gestört.

*

Er wischte Surfo Mallagans ungeduldige Fragen mit ärgerlichen Handbewegungen beiseite. Sein Blick wich keine Zehntelsekunde von den Meßgeräten, während er Schaltungen vornahm, die ihm wie automatisch von der Hand gingen.

Er atmete auf, als das Grau auf dem Bildschirm der Schwärze des Alls wich und die Lichtpunkte der Sterne erschienen. Das Korpuskulartriebwerk erwachte mit fernem, dumpfem Grollen zum Leben. Die VACCOM bremste mit Höchstleistung.

Dabonudzer sah auf. Surfo Mallagan stand schräg vor ihm und hatte die Mündung des Strahlers auf seine Stirn gerichtet. Dabonudzer fühlte die Wut in sich aufsteigen.

„Schieß doch, du Narr“, spie er hervor. „Dann brauchst du dir über die Zukunft we-

nigstens keine Gedanken mehr zu machen.“

„Ich schieße, verlaß dich darauf“, antwortete der Betschide mit kalter Stimme. „Es sei denn, du gibst mir eine plausible Erklärung.“

Dabonudzer wies auf die Geräte.

„Wir sind auf dem falschen Kurs“, sagte er.

„Wie kann das sein? Du selbst hast den Kurscomputer programmiert und zwei Stunden gebraucht, um dich zu überzeugen, daß er die richtigen Daten enthält.“

Dabonudzers Finger glitten über die Tastatur des Computeranschlusses. Reihen von Daten erschienen auf der kleinen Sichtscheibe.

„Das sind meine Kurswerte“, sagte er, „und sie sind richtig.“

„Wie kommt es dann ...“

Dabonudzer stand so plötzlich auf, daß Surfo unwillkürlich einen Schritt zurückwich. Der Lauf des Strahlers zuckte gefährlich in die Höhe. Dabonudzer wandte sich an Scoutie.

„Du scheinst unter euch dreien die Vernünftigste zu sein“, begann er hastig. „Halte mir diesen Mann vom Leib! Ich brauche Zeit zum Nachdenken und zum Analysieren. Wir sind in Gefahr. Die VACCOM schlägt einen Kurs ein, über den ich keine Kontrolle habe. Wir müssen den Fehler berichtigen, sonst ist unser aller Leben keine Handvoll Vakuum mehr wert.“

Seine Worte machten Eindruck, das sah er.

„Surfo, laß ihn in Ruhe“, forderte Scoutie.

„Er führt uns hinters Licht!“ knurrte der Betschide. „Er betrügt uns!“

„Rede keinen Unsinn!“ Scouties Stimme war ungewöhnlich scharf. „Dabonudzer spricht die Wahrheit.“

Surfo zog sich schließlich zurück. Dabonudzer machte sich an die Arbeit. Hinter sich hörte er Brether Faddon leise wimmern. Er war dankbar für die Unterbrechung. Sie kostete Zeit, und mit jeder Stunde kam er seinem Ziel näher. Er unterbrach seine Beschäftigung und sah sich nach Brether um. Er schien an einer Halluzination zu leiden. Surfo und Scoutie waren mit ihm beschäftigt. Brethers Augen waren weit geöffnet. Er schien Entsetzliches zu sehen. Er wehrte sich gegen die, die ihm helfen wollten, schien sie nicht zu erkennen. Nein, es würde nicht mehr lange dauern.

Andererseits war die Lage potentiell gefährlich. Der Autopilot richtete sich nach Kursdaten, von denen Dabonudzer nicht wußte, woher er sie erhalten hatte. Die Eingabe von Kurswerten war die Aufgabe des Piloten. Er bediente sich dazu des Kurscompu-

40

ters. Dieser rechnete die Daten in Werte um, die der Autopilot „verstand“, und legte sie in dessen Speicher ab. Der einzige Zugang zum Speicher des Autopiloten war über den Kurscomputer. Als Dabonudzer vor dem Start der VACCOM neue Kurswerte eingab, da hätten diese alles, was der Autopilot zuvor gespeichert hatte, überschreiben sollen. Warum war das nicht geschehen? Und was war mit den Zielkoordinaten, die er bereits im Speicher vorgefunden hatte? Warum waren sie nicht benutzt worden?

Er forderte eine Darstellung des gesamten Speicherbereichs an. Auf dem Bildschirm des Datengeräts erschienen Ketten von Zeichen - diejenigen, die er selbst eingespeist hatte, und die, die schon vorhanden gewesen waren: die Koordinaten des Nestes der Achten Flotte. Die Daten waren korrekt, wie er sich schon zuvor überzeugt hatte. Er blendete zurück zum Beginn des Bereichs und schaltete auf binäre Darstellung. Es war ihm ein Gedanke gekommen. Als die nur aus Leer- und Vollstellen bestehende Datenreihe auf der Bildfläche materialisierte, sah er, daß sein Verdacht richtig war. Der Beginn des Speicherbereichs enthielt einen Zeiger, der auf eine andere

Speicheradresse verwies.

Das bedeutete, daß der Autopilot jedes Mal, wenn er zu den Kursdaten zugreifen wollte, an eine andere Adresse geschickt wurde, die nicht die von Dabonudzer eingegebenen Werte enthielt. Dabonudzer entschlüsselte die Verweisadresse und ließ sich die dort enthaltenen Daten vorspielen. Die rechnerische Analyse ergab, daß der Kurs, den die VACCOM tatsächlich verfolgt hatte, mit dem, den sie hatte verfolgen sollen, einen Winkel von 110 Grad bildete.

Das Boot hatte sich, anstatt in Richtung des Nestes der Achten Flotte zu fliegen, von diesem entfernt.

*

Surfo Mallagan brauste ungehalten auf, als Dabonudzer den Sachverhalt erklärte; aber Scoutie brachte ihn rasch wieder zur Ruhe.

„Was bedeutet das für unser Vorhaben?“ fragte sie.

„Einen Zeitverlust“, antwortete Dabonudzer gelassen. „Ich versuche, ihn so gering wie möglich zu halten; aber es kann sein, daß die korrekten Daten von Hand in den Speicher gebracht werden müssen. Die Programmierung des Autopiloten kann nicht verändert werden. Es bleibt mir nur übrig, die Koordinaten des Nestes und die Kontrollparameter an die Stelle zu setzen, an der der Autopilot sie zu finden erwartet.“

„Können wir zur SANTONMAR zurückkehren?“ fragte Scoutie.

Die Frage überraschte ihn. Er hatte nicht erwartet, daß die Betschiden an diese Möglichkeit auch nur noch einen einzigen Gedanken verschwenden.

„Auch das nicht“, sagte er. „Sobald die VACCOM in die Zeitbahn eintritt, richtet sie ihren Kurs nach den Daten, die in den Speicher manipuliert wurden.“

„Wohin weisen diese Daten?“

„Das wollte ich als nächstes ermitteln“, antwortete Dabonudzer.

Das und noch mehr. Als die SANTONMAR vom Nest der Achten Flotte aufbrach, da war zwar keine Zeit gewesen, ihre Beiboote in den Zustand maximaler Leistungsfähigkeit zu versetzen; aber gewiß waren die üblichen Tests auf Einsatzbereitschaft und Betriebssicherheit durchgeführt worden. Die Tests waren automatisch. Sie wurden von positronischen Geräten administriert, sobald der Befehl zur Startbereitschaft gegeben worden war. Eine Prüfung dieser Art hätte den illegal eingebrachten Verweiszeiger im Datenspeicher des Autopiloten nicht übersehen dürfen. Es gab nur zwei plausible Erklärungen: entweder war der Test nicht durchgeführt worden, oder der Zeiger - mitsamt den falschen Kurs- und Positionsdaten - war nach dem Start der

41

SANTONMAR angebracht worden. Dabonudzer, mit einer gründlichen Ausbildung in Statistik und Fahrzeugtechnik, hielt die erstere Möglichkeit für nahezu ausgeschlossen. Scouties Frage war leichter zu beantworten. Der Ort, den die illegalen Koordinaten bezeichneten, lag über fünfhundert Lichtjahre von der SANTONMAR entfernt inmitten eines Sektors geringer Materiedichte. Für die VACCOM war er unerreichbar. Am diesseitigen Rand des sternearmen Sektors verzeichnete der Sternenkatalog des Kurscomputers vier Stellarobjekte, von denen drei lediglich Katalogbezeichnungen besaßen, während das vierte den Namen Felloy trug. Die Sonne Felloy besaß mehrere Planeten, von denen einer, namens Cratcan, der Standort eines kranischen Stützpunkts war. Der illegal geplante Kurs der VACCOM hätte in einem Abstand von vierzig Lichtjahren am Felloy-System vorbeigeführt. Das Boot hätte sich indes auf der Zeitbahn befunden und das Sternsystem nicht wahrgenommen.

Zwischen dem Standort des Wracks der SANTONMAR und dem Felloy-System lag eine

Strecke von 431 Lichtjahren. Dabonudzer erkannte sofort, welche Möglichkeit sich ihm hier bot. Er brauchte den Kursvektor nur geringfügig zu ändern, um eine Flugrichtung auf Felloy zu erzielen. Die Koordinaten des Zielpunkts mußten ebenfalls korrigiert werden, aber in weitaus geringerem Umfang, als es für einen Flug in Richtung des Nestes der Achten Flotte erforderlich gewesen wäre.

Das war also, was er zu tun hatte. Und sich dabei Zeit zu lassen, damit der Wahnsinn Gelegenheit erhielt, sich der Bewußtseins der drei Betschiden vollends zu bemächtigen. Wurde er dennoch gezwungen, die VACCOM wieder in Bewegung zu setzen, dann waren seine Überlebenschancen wenigstens nicht nennenswert geringer als zuvor.

Er nahm sich vor, die Rekruten über die Kursänderung im unklaren zu lassen.

13.

Surfo Mallagan nahm kaum noch zur Kenntnis, was um ihn herum vorging. Er sah den Kranen die Falltür öffnen, die zum Triebwerks- und Positronik-Sektor hinabführte, und im Schacht verschwinden. Es bedeutete ihm nichts. Er war mit seinen Gedanken beschäftigt.

Er hatte das Ende des Pfades erreicht. Dabonudzer hatte recht. Die Aussicht, das Nest der Achten Flotte zu erreichen, war lächerlich gering. Er tat besser daran, der Gewißheit des Todes ins Auge zu sehen. Beim Himmel über Chircool - er war Manns genug dazu! Wie oft hatte er es in den Tagen der Jagd getan, im Kampf gegen Bestien, die auf sein Fleisch ebenso versessen waren wie er auf das ihre. Ohne mit der Wimper zu zucken, ohne Angst zu empfinden.

Was er bedauerte, waren die verpaßten Möglichkeiten. Er war ausgezogen, um nach der SOL zu forschen, dem sagenhaften Schiff der Ahnen. In den wenigen Wochen, seit er mit Scoutie und Brether von Chircool aufgebrochen war, hatte er nicht viel Erfahrung erfahren. Niemand schien von dem Generationenschiff gehört zu haben.

Er aber hatte sein Vorhaben nicht aufgegeben. Er befand sich an der vorgeschobenen Grenze des Herzogtums von Krandhor. Seine Hoffnung lag im Innern des Reiches der Herzöge, dort, wo sich die herzogliche Macht schon vor langem etabliert hatte. Auf Kran selbst hatte er gehofft, über die SOL zu hören. Denn die SOL, wie die Legenden und Claude St. Vain sie schilderten, war einmalig, und niemand, der sie je gesehen hatte, würde sie vergessen oder aufhören, über sie zu reden.

Und noch eine Hoffnung hatte Surfo Mallagan mit sich herumgetragen. Er hatte vom Orakel der Herzöge sprechen hören. Das Orakel, schien es, war eine Institution, die

42

den Herzögen beratend beiseite stand. Niemand kannte ihren Standort; niemand wußte, wie sich die Kommunikation zwischen dem Orakel und den Herzögen vollzog.

Wenn überhaupt jemand etwas über die SOL wußte, hatte Surfo Mallagan sich überlegt, dann mußte es das Orakel sein. Seitdem er zum ersten Mal davon hörte, war es sein Vorsatz, das Orakel aufzusuchen und es um Auskunft zu bitten. Zu den Freunden hatte er davon nicht gesprochen. Er wollte ihre Hoffnungen nicht unnütz wecken. Jetzt war er froh darüber.

Denn nun gab es keine Aussicht mehr. Der Irrsinn griff nach seinem Verstand. Wie viel Stunden, wie viel Minuten noch, bis er die Fähigkeit des klaren Denkens endgültig verlieren würde?

Er stand auf.

„Wohin gehst du?“ fragte Scoutie. Ihre Stimme klang matt und ausdruckslos.

Er gab keine Antwort. Es machte Scoutie nichts aus.

*

Langsam schritt er den schmalen Korridor entlang, der zur Steuerbordschleuse führte. Sein Blick glitt das Muster der getäfelten Wände entlang und er prägte es sich ein. Er sah es zum letzten Mal. Er schaute zu den schimmernden Lumineszenzplatten auf und winkte ihnen ein stummes Lebewohl. Er erreichte das innere Schleusenschott und spielte mit dem Öffnungsmechanismus - wozu? In der irrationalen Hoffnung, daß er sich aus irgendeinem Grund weigern würde, ihm zu gehorchen? Daß ihm die Schleuse versperrt blieb und er nicht gezwungen war, den letzten, entscheidenden Blick zu tun?

Unwürdig, das war es! Sein Verhalten war unwürdig, eine Schande für einen Jäger von Chircool. Er griff entschlossen zu, und die Schleuse tat sich auf. Er schritt bis zum äußeren Schott. Die Knöpfe auf der Schaltleiste waren ihm vertraut. Er schloß den Helm und berührte ein großes, kuppelförmiges, rotleuchtendes Schaltelement. Die Kammer schloß sich. Surfo hörte ein halblautes Surren, als die Pumpen ihr Werk begannen. Ein blauer Schalter leuchtete auf. Surfo berührte ihn mit der Oberfläche des Handschuhs. Das Außenschott schwang beiseite. Vor ihm lag das All mit dem unübersehbaren Meer der Sterne.

Wie würde es ihm ergehen? fragte er sich. Der Tod würde wie der Schlaf über ihn kommen. Er wußte es, hatte es in den Testkammern des Nests der Achten Flotte lange und oft genug geübt. Wenn die Zufuhr an Sauerstoff immer dünner wurde, verlor sich das Gehirn in Trägheit, bis es schließlich ganz aufhörte zu funktionieren. Es war kein schmerzhafter Tod, nicht zu vergleichen mit dem grausamen Ende, das die schleimigen Ausscheidungen des Honigblatts bereiteten.

Er stellte sich zurecht. Die Kraft seiner Muskeln würde ihn hinaus ins All tragen. Das Gravitron durfte er nicht einschalten; denn wenn Scoutie sich um ihn zu sorgen begann, würde sie ihn anhand des Ortereichos, das der Schwerkraftgenerator erzeugte, leicht finden können. Er wollte nicht gefunden werden.

Er krümmte die Knie, da fuhr der Schatten am Rand seines Blickfelds entlang. Er staunte richtete er sich wieder auf. Die Leuchtplatte in der Decke der kleinen Schleusenkammer erlosch. Es wurde so finster, daß seine an Helligkeit gewöhnten Augen nicht einmal die Umrisse seiner Umgebung mehr zu erkennen vermochten. Die Helmmikrophone übertrugen ein schabendes, kratzendes Geräusch.

„Wer ist da?“ fragte Surfo unwillkürlich.

Sekunden später flammte das Licht wieder auf. Er sah sich um. Die Kammer war leer. Das Außenschott hatte sich geschlossen. Es ging wie ein Ruck durch Surfo, als ihm zu Bewußtsein kam, was er hatte tun wollen. Er erschrak, als er die Tiefe der

43

geistigen Verwirrung erkannte, in deren Bann er sich noch vor wenigen Augenblicken befunden hatte.

War sein Leben wirklich so wenig wert, daß er das Recht gehabt hätte, es achtlos wegzuworfen? Wer hatte je von einem chircool'schen Jäger gehört, der Selbstmord beging? Surfo war verwirrt, aber es war eine gerechte Verwirrung, nicht ein Hauch drohenden Wahnsinns: er konnte nicht verstehen, was ihn dazu bewogen hatte, den Versuch des Selbstmords zu unternehmen. Er begriff nicht, wie er der teuflischen Einflüsterung hatte Gehör schenken können.

Er warf einen Blick auf die Meßinstrumente im Rücken des Handschuhs und sah, daß der Druckausgleich sich inzwischen vollzogen hatte. Er schob den Helm zurück und öffnete das innere Schott. Auf dem Weg zurück zur Kabine ging er mit sich zu Rat, ob er Scoutie und Brether von seinem Erlebnis erzählen sollte. Es rückte ihn in ein schlechtes

Licht, zeigte ihn als einen Mann, auf dessen gesunden Menschen-verstand man sich nicht mehr verlassen konnte. Aber andererseits würde es ihnen eine Warnung sein. Sie würden verstehen, daß derselbe selbstzerstörerische Drang sich in jedem Augenblick in ihren Bewußtseinen bemerkbar machen konnte. Es gab ihnen die Möglichkeit, sich darauf vorzubereiten. Er würde es ihnen sagen.

Aber wer war zusammen mit ihm in der Schleuse gewesen? Wessen Schatten hatte er am Rand des Blickfelds entlanggleiten sehen? Wer hatte die Beleuchtung ausgeschaltet, das Außenschott geschlossen, den Druckausgleich eingeleitet? Surfo wußte es nicht. Der Gang, der zur Kabine führte, lag leer vor ihm.

Aber eines war ihm klar: wer immer es gewesen war, er hatte allein durch seine Gegenwart dafür gesorgt, daß der Bann des Irrsinns wich und Surfo die Fähigkeit des klaren Denkens wiedererlangte.

14.

Das Gerät, mit dessen Hilfe Daten unmittelbar in den Speicher des Autopiloten übertragen werden konnten, war ein ausschließlich für diesen Zweck bereitgestellter Mikrocomputer. Er besaß eine unmittelbare Verbindung zum Autopilotenspeicher, und seine Handhabung erforderte gewisse Spezialkenntnisse, die üblicherweise nur Offiziere vom Kommandantenrang besaßen.

Im Positroniksektor war es nicht so atembeklemmend eng wie hinten im Triebwerksabteil. Aus dem Gewirr der Zentraleinheiten und Arbeitsspeicher war eine Nische ausgespart, die die Unterbringung eines Arbeitsplatzes ermöglichte.

Dabonudzer nahm den Mikrocomputer in Betrieb. Die erste Reaktion des Geräts war eine Fehleranzeige, die darauf hinwies, daß der letzte Benutzer des Computers mit mangelndem Sachverstand zu Werk gegangen war. Für Dabonudzer war dies der Beweis, daß er mit seinem Verdacht das Richtige getroffen hatte: die illegalen Kursdaten waren dem Autopiloten nach dem Start der SANTONMAR eingegeben worden. Und wer immer die Eingabe bewerkstelligt hatte, der war mit der Handhabung des Geräts nicht sonderlich vertraut gewesen.

Dabonudzer rief die Positionsdaten des Felloy-Systems ab, ebenso die Kontrollparameter für die Kursänderung. Aber bevor er dazu kam, die Werte einzugeben, hatte er einen Gedanken. Er besaß plötzlich, als wäre sie ihm durch eine Eingebung mitgeteilt worden, eine einigermaßen klare Vorstellung davon, was sich hier abgespielt haben mochte. Es formte sich in seinem Bewußtsein ein Bild der Ereignisse, das einen logisch abgerundeten Eindruck machte. Es blieb - vorläufig - nur eine Frage unbeantwortet: wer war der geheimnisvolle Unbekannte, der sich hier zu schaffen gemacht hatte? Es kam außer den betschidischen Rekruten niemand in Frage; denn Dabonudzer war jetzt so gut wie sicher, daß die Eingriffe vorgenommen worden wa-

44

ren, nachdem die Aychartan-Piraten die SANTONMAR in ein hilfloses Wrack verwandelt hatten. Aber wozu hätten die Rekruten die Daten manipulieren sollen?

Er ging heckwärts ins Triebwerksabteil. Die blauen Warnleuchten flammten auf, als er sich den Behältern mit Stützmasse näherte. Nachdenklich musterte er den unter der Decke angebrachten Miniaturrechner, der die Signale der Tankmeßgeräte empfing, sortierte und an die Konsole des Piloten weiterleitete. Der Kratzer, den er zuvor auf der Oberfläche des Plastikgehäuses entdeckt hatte, erregte seine Aufmerksamkeit und beschäftigte seine Phantasie.

Gesetzt den Fall, der Unbekannte hatte die VACCOM für seine Zwecke mit Beschlag belegen wollen. Sein Ziel lag woanders als der Ort, den die Koordinaten im Speicher

des Autopiloten bezeichneten. Er hatte sich hier unten verkrochen, um Zielkoordinaten und Kursparameter zu ändern. Das war ihm schließlich gelungen, obwohl er sich mit dem Mikrocomputer, der die Dateneingabe vornahm, nicht besonders gut auskannte. Dann aber hatte er versucht, das Boot in Betrieb zu nehmen, und war gewahr geworden, daß das Feldtriebwerk nicht mehr funktionierte - wegen Mangels an Stützmasse.

Es mußte ihn Mühe gekostet haben, hier unten im Gewirr der Geräte und Aggregate zu ermitteln, daß das Problem nicht im Mangel an Stützmasse bestand, sondern von einem Mikrorechner verursacht wurde, der während des Gefechts beschädigt worden war und keine Daten mehr weiterleitete. Er hätte die Fehlanzeige einfach überbrücken und trotzdem starten können. Statt dessen hatte er den Rechner repariert und dabei den Kratzer auf dem Gehäuse verursacht. War er ein Pedant? Wahrscheinlich nicht. Er mußte damit rechnen, daß jemand anders versuchen würde, die VACCOM in Betrieb zu setzen und sich durch die Fehlanzeige abschrecken ließ. Für ihn jedoch kam es nur darauf an, daß das Boot überhaupt startete, gleichgültig auf wessen Kommando. Wenn es auf die Zeitbahn ging, würde es von selbst den Kurs einschlagen, auf dem sein Ziel lag. Daß das Ziel sich außerhalb der Reichweite des Bootes befand, hatte er nicht gewußt.

Diese letzte Überlegung gab Dabonudzer zu denken. Gewiß, so war es zugegangen. Aber wer war der Unbekannte gewesen? Einer der Rekruten, wie er zuerst geglaubt hatte? Die drei Betschiden wußten über die Reichweite der VACCOM ziemlich genau Bescheid, zumindest kannten sie die theoretischen Maximalwerte. Sie würden den Kurs nicht auf ein Ziel setzen, das über fünfhundert Lichtjahre entfernt war.

Wer aber sonst?

In unfreundlichen Gedanken versunken, kehrte Dabonudzer zum Positroniksektor zurück.

*

Der Versuch, das Geheimnis zu enträtseln, beschäftigte ihn. Er saß eine Viertelstunde lang vor dem Spezialcomputer, ohne eine Hand zu rühren - jetzt nicht mehr, weil er sich vorgenommen hatte, soviel Zeit zu verbrauchen wie möglich, sondern weil er mit seinen Gedanken beschäftigt war. Wenn er mit seinem Verdacht recht hatte, wenn dem Unbekannten wirklich gleichgültig gewesen war, wer die VACCOM startete - dann mußte sich der Geheimnisvolle noch an Bord befinden. Er hielt sich irgendwo versteckt und wartete, bis das Boot in der Nähe des Zieles materialisierte, das er dem Autopiloten vorgeschrieben hatte.

Gab es Verstecke an Bord der VACCOM? Der Nutzraum war eng genug: die beiden Schleusen, eine auf jeder Flanke, die Fahrgastkabine und die Gänge, die von den Schleusen zur Kabine führten. Dazu noch ein paar Gelasse, in denen Nutzlast oder zur Not Verwundete untergebracht werden konnten, heckwärts gelegen. Nicht viel

45

Gelegenheit für einen blinden Passagier, der darauf angewiesen war, unsichtbar zu bleiben. Aber daneben gab es Dutzende von Klimaschächten, Kabelstollen, Lücken im Gewirr der Aggregate im unteren Teil des Rumpfes. Jemand, der wendig genug und von nicht mehr als durchschnittlicher Größe war, fand viele Möglichkeiten, sich zu verstecken.

Dabonudzer fragte sich, ob er eine systematische Suche veranstalten solle. Das Gebot der Sicherheit erforderte es, und zudem war es eine Möglichkeit, noch ein paar Stunden totzuschlagen, bevor die VACCOM sich auf die Fahrt machte, die fast mit Gewißheit ihre

letzte sein würde. Ja, die Suche mußte durchgeführt werden. Er würde den Betschiden irgendwie klarmachen, daß es keine andere Wahl gab. Bevor er sich jedoch an die Suche machte, mußte er die neuen Kurs- und Zieldaten eingeben. Wenn sich wirklich ein blinder Passagier an Bord befand, dann mochte es ihm unversehens gelingen, die VACCOM wieder in Gang zu setzen. Für diesen Fall mußte gewährleistet sein, daß sich das Boot in Richtung Felloy bewegte, und nicht auf das Ungewisse, unerreichbare Ziel des Fremden zu.

Die Daten, die er vom Kurscomputer abgerufen hatte, bevor er nach hinten gegangen war, prangten noch auf der kleinen Bildfläche. Dabonudzer arrangierte sie zu Gruppen, die er eine nach der anderen in den Speicher des Autopiloten zu übertragen gedachte.

„Ich verbiete dir, den Kurs zu ändern, Krane“, sagte in diesem Augenblick eine Stimme hinter ihm.

Dabonudzer erstarrte mitten in der Bewegung. Er war so überrascht, daß ihm die Muskeln eine Sekunde lang den Gehorsam verweigerten. Dann wandte er sich langsam um.

Dort, wo die Wand des Antigravschachts einen bogenförmigen Eingang in den Positroniksektor bildete, stand ein kleines Wesen, kaum anderthalb Meter hoch, ange-tan mit einem klobig wirkenden Schutzanzug, dessen Helm offen stand. Dabonudzer sah einen kahlen Schädel, große Augen und einen deutlich nach vorn gestülpten Mund.

Es war ihm, als hätte er es die ganze Zeit über geahnt. Er war sicher gewesen, daß er das aychartanische Boot vernichtet hatte. Nach den Gesetzen der Statistik hätte keiner, der sich an Bord befand, lebend entkommen dürfen. Aber einem war es offenbar doch gelungen.

„Wer bist du?“ fragte Dabonudzer.

Der Aychartaner trug vorne an dem Wust von Organen, der die Basis des halbkugeligen Schädels wie ein Kragen umgab, ein faustgroßes, quallenförmiges Gebilde. Es begann zu leuchten und zu pulsieren. Dabonudzer hörte die Worte:

„Ich bin 3-Marli, von dem mächtigen Schiff STÄRKE-DURCH-GEHORSAM.“

*

Die Daten standen eingabebereit auf dem Bildschirm. Es bedurfte nur eines Tastendrucks, und sie glitten in den Speicher des Autopiloten. Einen Atemzug lang zögerte Dabonudzer, dann zog er die Hand, die bereit gewesen war, sich auf die Taste zu senken, beiseite.

„Wie willst du mich hindern?“ fragte er.

„Du würdest es rechtzeitig erfahren“, antwortete der Aychartaner. „Du hast mein Fahrzeug zerstört. Du schuldest mir einen Ausweg aus dieser Lage.“

Dabonudzers Verstand war fieberhaft damit beschäftigt, seine Chancen in dieser unerwarteten, grotesken Gegenüberstellung zu errechnen. Er sah keine Waffe an dem Eindringling. Aber was bedeutete das?

46

Die kranische Flotte hatte keine Erfahrung im Nahkampf mit Aychartanern. Niemand wußte, wie die Piraten angriffen, sich verteidigten. Er selbst saß halbwegs gedeckt durch die Aggregate, die den kleinen Arbeitsplatz umgaben. Hätte er eine Waffe besessen, er wäre um sein Geschick nicht bange gewesen. Aber so?

„Welches ist dein Ziel?“ fragte er.

„Die Kämpfer von Aychartan haben viele Sammelpunkte in dieser Galaxis“, erklärte 3-Marli mit Hilfe des quallenförmigen Translators. „Versprengte suchen diese Punkte auf und werden dort abgeholt. Mein Ziel ist der nächstgelegene Sammelpunkt.“

„Du hast eine bewundernswerte Leistung vollbracht, Aychartaner“, sagte Dabonudzer anerkennend. „Du besitzt umfangreiche Erfahrung in der Handhabung unserer Maschinen. Ich hätte keinem Piraten zugetraut, daß er dieses Boot so manipulieren könnte, wie du es getan hast.“

„Wir lernen aus jeder Begegnung mit euch“, antwortete 3-Marli. „Eure Technik ist einfach zu durchschauen. Meine größte Leistung war nicht die Manipulation des Bootes. Es war weitaus schwieriger, die Explosion meines Fahrzeugs zu überleben. Du und deinesgleichen - ihr hättet dabei unweigerlich den Tod gefunden. Nur die Kraft, die der Glaube an die Lehre verleiht, hielt mich am Leben. Und noch eine zweite Leistung vollbrachte ich, die bedeutender ist als die Störung deiner Kursdaten. Die drei Rekruten sind dem Wahnsinn verfallen. Sie nähern sich ihm unaufhaltsam. Ich wußte, daß ich keine Chance mehr hatte, sobald sich ihre Bewußtseine völlig umnachteten. Dann hättest du die alleinige Kontrolle über dieses Fahrzeug gehabt, und es wäre dein erstes Anliegen gewesen, dafür zu sorgen, daß das Boot niemals wieder benutzt werden konnte. Denn dein Plan war, im Wrack des Schiffes zu warten, bis eure Hilfstruppen eintrafen.“

„Du hast alles mitgehört!“ entfuhr es Dabonudzer.

„Es gibt viele Verstecke an Bord dieses Bootes“, sagte 3-Marli, „besonders für ein Wesen von kleiner Gestalt. Und unsere Ohren sind empfindlich.“

Es war klar, daß er mehr auf den Translator anspielte als auf die Sensitivität des eigenen Gehörs. Dabonudzer suchte noch immer nach einem Ausweg. Der Schacht war kurz. Konnten die drei Betschiden die Unterhaltung hören? Und wenn ja -würden sie ihm zu Hilfe kommen?

„Ich mußte verhindern, daß die geistige Umnachtung deine drei Untergebenen zu rasch befiel“, fuhr der Aychartaner fort. „Ich stützte ihren Verstand und gab ihm die Kraft, sich gegen den Irrsinn zu wehren. Ich konnte den Fortschritt der Verwirrung nicht anhalten, nur verlangsamen. Ich verhalf ihnen dazu, daß sie dir Widerstand leisteten und ihren Willen aufzwingen konnten. Denn nur, wenn sie ihren Willen bekamen, konnte ich gerettet werden.“

Dabonudzer war von diesen Worten beeindruckt. Sie enthüllten die ungewöhnliche mentale Begabung des Aychartaners. Aber er war nur mit halbem Ohr bei der Sache. Er hatte den Schatten gesehen, der jenseits des Durchgangs auf den Boden des Schachts fiel. Er mußte die Aufmerksamkeit des Piraten gefangen halten, mußte verhindern, daß er sich unversehens umwandte.

„Wenn du nicht ein Feind wärest, empfände ich Bedauern für dich“, sagte er.

„Warum?“

„Dein Plan war von Anfang an nicht verwirklichtbar. Der Sammelpunkt, den du ansteuerst, liegt in einer Entfernung von mehr als fünfhundert Lichtjahren. Dieses Boot hat eine Reichweite, wenn es hochkommt, von vierhundert.“

In den Augen des Aychartaners leuchtete es überrascht auf. Ein scharfer Knall ertönte. Mit lautem Fauchen entstand eine grell leuchtende Flammenwand, die den Piraten einhüllte.

47

15.

Surfo Mallagan schlich sich zum Rand des Schachtes, als er das Gemurmel der Stimmen hörte. Er sah die Umrisse einer kleinen Gestalt unterhalb des Durchgangs, der zum Positroniksektor führte. Seine Reaktion war automatisch. Er brachte den Strahler in Anschlag, und als der Unbekannte einen Schritt zurücktrat und dadurch voll ins

Schußfeld gelangte, drückte er ab.

Im nächsten Augenblick sprang er hinab. Qualm füllte den Schacht und den angrenzenden Gang. Er bückte sich über die reglose Gestalt des Unbekannten und fuhr entsetzt zurück. 3-Marlis große Augen blickten ihn an. Ein grünlicher Schimmer leuchtete im Hintergrund der Pupille. Die Qualle am Hals des Aychartaners bewegte sich schlaff und kraftlos.

„Du brauchtest mich nicht zu töten“, hauchte 3-Marli. „Ich war ohnehin schon verloren.“ Dabonudzer trat hinzu.

„Ich danke dir für deine Hilfe“, sagte er.

Surfo sah bitter zu ihm auf.

„Wenn ich gewußt hätte, daß es Drei-Marli ist, hätte ich keinen Finger gekrümmt.“ Er musterte den Aychartaner. „Ich dachte, er wäre mit seinem Boot vernichtet worden?“

„Er entkam“, erklärte Dabonudzer. „Er schlich sich hier an Bord und veränderte unsere Kursdaten.“

Der Krane berichtete mit knappen Worten, was er sich zum Teil selbst zusammenge reimt, zum Teil von 3-Marli erfahren hatte. Er sprach jetzt, da er sich keine Hemmungen mehr aufzuerlegen brauchte, auch davon, daß der Kurs der VACCOM nicht mehr auf das Nest der Achten Flotte, sondern in Richtung Felloy zielte. Er hatte die Daten inzwischen eingegeben.

Surfo kauerte noch immer neben dem Aychartaner.

„Man wird dir helfen“, sagte er. „Es dauert nur noch eine Stunde, bis wir am Ziel sind. Ich Sorge dafür...“

„Ich brauche keine Hilfe mehr“, unterbrach ihn 3-Marli matt. „Ich spüre, wie das Leben davonfließt. Niemand kann es aufhalten.“

Surfo erhielt einen Stoß gegen die Schulter. Er wurde seitwärts geschleudert und prallte mit voller Wucht gegen den Rahmen des Durchgangs. Ein scharfer Schmerz fuhr durch sein Handgelenk, als ihm die Waffe entzogen wurde. Er war einen Augenblick lang benommen und sah die Umgebung wie durch einen Nebel.

„Du sorgst für nichts mehr!“ hörte er Dabonudzers harte Stimme. „Von jetzt an habe ich hier das Kommando, wie es sich gehört.“

Surfo richtete sich langsam auf. Beißender Zorn erfüllte sein Bewußtsein. Er war unvorsichtig gewesen. Er hatte dem Kranen Gelegenheit gegeben, ihn zu überwältigen. Er blickte in die flimmernde Mündung des Strahlers. Dabonudzer war zwei Schritte zurückgewichen.

Die Aktion des Aychartaners kam völlig überraschend. Ein greller, bläulicher Blitz zuckte auf. Er schien unmittelbar aus 3-Marlis Leib zu kommen. Dabonudzer schrie auf. Er warf die Arme in die Luft, taumelte rückwärts und brach zusammen. Surfo war starr vor Schreck.

„Was ist da unten los?“ gellte eine Stimme durch den Schacht.

Mit mechanischen Bewegungen näherte sich Surfo dem gestürzten Kranen. Ein einziger Blick verschaffte ihm Gewißheit: Dabonudzer war tot. Hinter ihm sagte der Aychartaner:

„Ruf deine Freunde herbei.“

48
*

„Ich hatte keine andere Wahl.“ 3-Marlis Stimme verlor rasch an Kraft. Er stieß die Worte hastig hervor, als fürchte er, der Tod werde ihn übermannen, bevor er seine Botschaft zu Ende gesprochen hatte. „Die Lehre verbietet die Vernichtung intelligenten Lebens.“

Aber der Krane mußte sterben, weil niemand erfahren darf, was sich an Bord dieses Fahrzeugs abspielte.“

Er legte eine kurze Pause ein, um Kräfte zu sammeln.

„Hört genau zu“, fuhr er schließlich fort, und das organische Gerät an seinem Hals unterstrich durch kräftige, schillernde Farbtöne die Dringlichkeit seiner Worte. „Ihr werdet dieses Boot in Fahrt bringen. Die Kursdaten liegen bereit. Euer Ziel ist der kranische Stützpunkt Cratcan im Felloy-System. Wenn ihr Glück habt, werdet ihr ihn erreichen, und man wird euch dort vom Wahnsinn befreien. Wichtig aber ist in erster Linie, daß die Kranen von meinem Hiersein nichts erfahren. Das Schicksal der Kämpfer von Aychartan hängt davon ab, daß der Gegner so wenig wie möglich über sie weiß.

Die Worte, die ich zu euch spreche, haben posthypnotische Kraft. Wenn ich von euch gegangen bin, wird euer Geist sich endgültig verwirren - aber nicht, bevor ihr ausgeführt habt, was ich euch auftrage, und nicht, ohne sich unauslöschlich einzuprägen, was ich zu euch sage.

Als ich euch zum Wrack eures Schilfes zurückbrachte, fandet ihr dort den Zweiten Kommandanten Dabonudzer vor. Er war im Lauf des Gefechts verwundet worden. Die Wunden werden leicht zu sehen sein, wenn man seine Leiche findet. Er erklärte sich bereit, mit euch an Bord dieses Bootes den Stützpunkt Cratcan anzufliiegen. Er hielt dies für die einzige Möglichkeit, euch vor dem Beginn des irreversiblen Wahnsinns wieder zu den Symbionten zu verhelfen, die ihr im Schädel tragen müßt, um den Verstand nicht zu verlieren.

Kein Aychartaner befand sich jemals an Bord dieses Fahrzeugs. Ihr werdet mich zur Schleuse schaffen und dem Weltraum übergeben, bevor ihr euch auf den Weg macht; und danach wird eure Erinnerung an mich schwinden. Ihr werdet selbst den Namen dessen vergessen, der euch an Bord des Wracks befördert hat.“

Surfo Mallagan spürte die Schwere, mit der die Worte des Aychartaners in sein Bewußtsein sanken. 3-Marli hatte die Augen geschlossen und lag reglos. Surfo richtete sich auf und nickte den Gefährten zu. Sie nahmen den schwächlichen Körper des Aychartaners auf und brachten ihn in die Schleuse. Brether Faddon schloß den Helm über dem kahlen Schädel des fremdartigen Wesens.

Später kehrten sie in die Kabine zurück. Surfo setzte sich an die Konsole des Piloten und brachte die VACCOM in Gang. Seine Bewegungen waren mechanisch. Er wußte nicht, was er tat. Er initiierte die automatische Schaltsequenz, die die VACCOM auf die Zeitbahn befördern würde, sobald sie die nötige Geschwindigkeit erreicht hatte. Dann ließ er sich in einem der Fahrgastsitze nieder und überließ sich der Müdigkeit, die auf ihn einströmte.

Seine Gedanken waren verworren. Wenn er an die Ereignisse der vergangenen Stunden zu denken versuchte, erschienen sie ihm undeutlich und verschwommen. Er konnte zwischen Einbildung und Wirklichkeit nicht mehr unterscheiden. Es gab keine Grenze mehr zwischen den Dingen, die sich tatsächlich zugetragen hatten, und je-nen, die ihm die Phantasie vorgaukelte.

3-Marli. Wer war 3-Marli? Hatte es ihn wirklich gegeben, oder war er nur ein Produkt seiner Einbildung? Surfo wußte es nicht. Er sah sich nach Scoutie und Brether um. Sie hatten die Augen geschlossen und schliefen.

Die Müdigkeit wurde übermächtig.

49

Noch bevor die VACCOM die Zeitbahn erreichte, war auch Surfo Mallagan im Tief-schlaf versunken.

„Cratcan-Patrouille-vier an Überwacher. Unbekanntes Objekt aus Richtung drei-drei-aacht. Soeben im Normalraum materialisiert. Antwortet nicht auf Anruf. Ich erwarte Anweisungen.“

Es knisterte im Hyperkom-Empfänger des Aufklärers SRUNAMI, der in der Umgebung des Felloy-Systems seine Runden flog. Der Blick des Ersten Kommandanten wich nicht vom Bildschirm des Ortergeräts, der das fremde Objekt als rasch dahineilenden Lichtpunkt zeigte.

„Überwacher an Cratcan-Patrouille-vier“, kam die Antwort einer Robotstimme. „Das unbekannte Objekt wird als gefährlich eingestuft und ist zu vernichten.“

Lanquivar, der Erste Kommandant, hatte inzwischen die Finger über die Konsolentastatur gleiten lassen. Der Abfangkurs lag vor.

„Cratcan-Patrouille-vier auf Kurs“, meldete er. „Bitte um Bereitstellung von Reserveeinheiten.“

„Reserve ist unterwegs“, erklärte der Überwacher. „Eintreffen null-dreihundert.“

Die SRUNAMI löste sich ruckartig von ihrem bisherigen Kurs und raste mit flammenden Triebwerken in weit ausholender Schleife auf den Glutbail der Sonne Felloy zu. Das unbekannte Fahrzeug bewegte sich auf einer Inertbahn. Es strebte ohne erkennbare Triebwerkstätigkeit auf einen Punkt in unmittelbarer Nähe der Sonne zu. Die Gravitation des massiven Sterns machte sich bemerkbar. Der Kurs des fremden Objekts begann sich zu krümmen.

Befriedigt registrierte Lanquivar das Auftauchen fünf weiterer Reflexe auf seinem Orterschirm. Die Reserveeinheiten waren unterwegs. Sie waren aus dem Orbit um Cratcan gestartet und kamen dem Fremden schräg entgegen. Lanquivar nahm Verbindung mit den Kommandanten der Schiffe auf. Sie tauschten Vermutungen über die Herkunft des unbekannten Fahrzeugs aus. Das Felloy-System lag an der vorge-schobenen Grenze des Herzogtums Krandhor. Niemand wußte genau, wie viele Fremdvölker es in den unerforschten Tiefen der Galaxis jenseits des Sektors Juu-marq gab. Aber die Meinung tendierte dessenungeachtet dahin, daß es sich bei dem Fremdkörper um eine Sonde oder eine Bombe der Aychartan-Piraten handeln müsse.

Zwölf Minuten später hatte die SRUNAMI sich dem Fremden bis auf wirksame Reichweite der Bordgeschütze genähert. Lanquivar unternahm einen letzten Versuch, sich mit dem Unbekannten zu verständigen. Als er keine Antwort erhielt, schickte er sich an, den Feuerbefehl zu geben.

Da erreichte ihn ein dringender Anruf der VIRTOM. Die VIRTOM war eine der fünf Reserveeinheiten, die man der SRUNAMI als Verstärkung geschickt hatte. Sie war als Aufklärer für Sonderzwecke mit hypersensitiven Meß- und Ortergeräten ausgestattet. Die Stimme des Ersten Kommandanten der VIRTOM wies unverkennbare Symptome der Erregung auf, als er sich bei Lanquivar meldete.

„Halte dein Feuer!“ stieß er hervor. „Sieh dir zuerst dieses Tasterbild an!“

Auf der Sichtfläche des Bildempfängers erschien der Umriß eines kranischen Raumboots. Lanquivar reagierte sofort. Er deaktivierte die automatischen Geschützstände und dirigierte die SRUNAMI auf einen Kurs, der sie in wenigen Minuten längsseits des Bootes bringen würde. Aus weniger als zwanzig Kilometer Entfernung überzeugte er sich auf optischem Wege, daß die Ferntastung der VIRTOM sich nicht getäuscht hatte.

Die SRUNAMI legte ein Fesselfeld um das antriebslos dahineilende Boot. Ein hartes Bremsmanöver brachte die beiden Fahrzeuge relativ zur Sonne Felloy zum Still-

stand. Lanquivar schleuste ein Enterkommando aus, dem er den Befehl gegeben hatte, das Innere des Boots auf Herz und Nieren zu prüfen. Es war nicht undenkbar, daß die Aychartaner ein kranisches Fahrzeug gekapert und zur Bombe umfunktio-niert hatten. Die Meldungen, die er wenig später erhielt, zerstreuten zwar sein Mißtrauen, versetz-ten ihn jedoch in einen Zustand fortgeschrittener Verwirrung. Das Boot, Eigenname VACCOM, war offenbar harmlos; aber die Gegebenheiten an Bord spotteten jedem Versuch der Deutung.

Schweren Herzens gab Lanquivar schließlich seinen Bericht an den Überwacher ab.

„Cratcan-Patrouille-vier. Fremdes Objekt aufgebracht. Es handelt sich um ein kranisches Raumbot, Eigenname VACCOM, Mutterschiff SANTONMAR. An Bord: ein toter Krane, drei fremde Wesen unbekannter Herkunft. Die drei Fremden tragen Schutzmonturen der kranischen Flotte. Sie sind als Raumrekruten einzustufen. Sie waren im Besitz von Spoodies. Narben auf ihrer Kopfhaut deuten jedoch darauf hin, daß die

Spoodies ausgefallen und abgestorben sind. Die Fremden sind nicht ansprechbar; sie befinden sich im Zustand des Tiefschlafs. Bitte um Anweisungen.“

Dieses Problem vermochte der Überwacher anscheinend nicht aus eigener Macht-vollkommenheit zu lösen. Es dauerte eine Zeitlang, bis er sich meldete: er hatte sich höheren Orts Rat geholt.

„Überwacher an Cratcan-Patrouille-vier. Das Bot namens VACCOM ist auf dem schnellsten Weg auf den Raumhafen zwei Cratcan einzubringen.“

„Verstanden“, antwortete Lanquivar und traf Vorbereitungen, die SRUNAMI mitsamt ihrem gefesselten Begleiter auf Kurs nach Cratcan zu bringen.

ENDE