

Nr. 1013

Die Spoodie-Seuche

Chaos im Nest der 17. Flotte – drei Betschiden im Brennpunkt der Gefahren

von H. G. EWERS

Mehr als 400 Jahre sind seit dem Tag 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 3588, das gleichzeitig zum Jahr 1 der Neuen Galaktischen Zeitrechnung (NGZ) wurde, die Kosmische Hanse, eine mächtige Organisation, deren Einfluß inzwischen weit in das bekannte Universum hineinreicht.

Dennoch ist der Hanse nichts über das Herzogtum von Krandhor bekannt und auch nichts über die Betschiden, die ihre Herkunft von dem legendär gewordenen Generationenschiff SOL ableiten.

Um drei dieser Betschiden geht es nun! Sie sind Rekruten der Flotte von Krandhor, und sie geraten in den Brennpunkt großer Gefahren, als sie das Nest der 17. Flotte betreten. Denn dort herrscht DIE SPOODIE-SEUCHE.

Die Hauptpersonen des Romans:

Surfo Mallagan, Brether Faddon und Scoutie - Die drei Betschiden im Nest der 17. Flotte.

Daccsier - Kommandantin der BRODDOM.

Sudha - Daccsiers Stellvertreter.

Gonos - Ein Tart, der die Geschichte der Königsblüten kennt.

1.

Daccsier musterte die gleichförmig blinkenden Lichter der Kontrollen, dann glitt ihr Blick zum großen Orterschirm, der das computergesteuerte Abbild des Nestes der 17. Flotte zeigte.

Eine riesige Konstruktion, bestehend aus dem kuppelförmigen Oberteil und dem schüsselförmigen unteren Hangarteil, die durch die kranzförmige Start- und Landeplattform getrennt waren.

Die BRODDOM hatte ihr Flugziel erreicht, würde eingeschleust werden und wahrscheinlich einige Tage lang im Stützpunkt bleiben. Danach würde Kommandantin Daccsier sicher neue Befehle erhalten und wieder abfliegen.

Daccsier runzelte das Stirnfehl.

Nicht ohne die drei Betschiden zuvor abgeschoben zu haben, die sie auf Befehl Drampiers von Cratcan mitgenommen hatten. Es wurde auch Zeit, denn die Betschiden hatten sich während des Fluges als Unruhestifter erwiesen. Nicht, daß sie absichtlich Unruhe gestiftet hätten, aber ihre für einfache Rekruten des Herzogtums weit überdurchschnittliche Intelligenz und Auffassungsgabe hatten bei verschiedenen Besatzungsmitgliedern des Schiffes Neid und Mißgunst erregt. Daccsier billigte das keineswegs, aber als Kom-

1

mandantin der BRODDOM hatte sie alles zu tun, um ein reibungsloses Zusammenspiel der gemischten Besatzung zu gewährleisten. Plötzlich wurde sie unruhig. Inzwischen mußte das Nest das Erkennungssignal der BRODDOM erhalten

und das Schiff identifiziert haben - und die Antwort sollte eigentlich schon lange vorliegen.

Daccsier schaltete eine Verbindung zu Koohazer, dem Ersten Funker des Schiffes.

„Hat das Nest noch nicht geantwortet?“ fragte sie ungeduldig.

Die spitzen Ohren des Funkers bewegten sich leicht.

„Keine Antwort bisher, Daccsier.“

„Neuer Funkspruch!“ befahl Daccsier. „Anfragen, ob unser Erkennungssignal aufgefangen wurde, und Ersuchen um Landeerlaubnis!“

Als der Funker bestätigt hatte, wandte sich Daccsier mitsamt ihrem schwenkbaren Sessel zu Sudha, der Zweiten Kommandantin, um. Sie zog dabei unwillkürlich ihre Beine an, so daß sie mit untergeschlagenen Füßen im Sessel hockte.

„Was hältst du davon, Sudha? Schlafen die im Nest?“

„Ich begreife das auch nicht, Daccsier“, meinte Sudha. „Wenn die Funkanlage defekt wäre, hätten die Verantwortlichen des Nestes doch die eines Schiffes in Betrieb genommen.“

„Keine Antwort!“ rief Koohazer durch die Zentrale. „Dort rührt sich absolut nichts.“

„Maschinen stoppen!“ befahl die Kommandantin.

Das dumpfe Rumoren der Korpuskulartriebwerke, die bisher die BRODDOM auf das Nest der 17. Flotte zugetrieben hatten, verstummte. Das Schiff glitt in freiem Fall weiter auf den Stützpunkt zu.

„Die Plattform ist leer“, sagte Sudha. „Überhaupt ist im Umkreis des Nestes kein Schiff zu orten. Das ist mehr als ungewöhnlich, Daccsier.“

„Geschwindigkeit aufheben!“ befahl die Kommandantin. „Maschinen mit halber Kraft zu-rück!“

Ein schweres, pulsierendes Dröhnen erklang, als die Korpuskulartriebwerke wieder ansprangen, diesmal den zur Aufhebung der Fallgeschwindigkeit erforderlichen Gegenschub erzeugend. Wenig später sank das Geräusch wieder zu jenem dumpfen Rumoren ab, das die Besatzung des Herzoglichen Schiffes kaum noch bewußt wahrnahm.

„Du denkst auch an die Aychartan-Piraten, nicht wahr?“ fragte Sudha besorgt.

„Und an andere Feinde des Herzogtums“, erwiderte Daccsier. „Ich muß vorsichtshalber mit dem Schlimmsten rechnen. Vielleicht haben die Piraten das Nest besetzt und liegen auf der Lauer, um jedes landende Schiff zu entern. Vielleicht sind auch geheime Waffen noch unbekannter Feinde am Wirken.“

„Sollten wir dann nicht mit Vollausschub verschwinden?“

Daccsiers Haltung versteifte sich.

„Es würde wie eine feige Flucht aussehen - und das soll niemand einer Kranin oder einem Kranen nachsagen können. Wir ziehen uns langsam zurück, um zu zeigen, daß wir uns nicht fürchten.“

Inzwischen war die Geschwindigkeit des freien Falles aufgehoben. Langsam beschleunigte die BRODDOM rückwärts.

Daccsier beobachtete die Anzeigen der Instrumente, und nach einer Weile sagte sie:

„Umschalten auf Feldantrieb! Langsam wenden! Astrogator, berechne den Kurs zum nächsten Nest und gib die Daten für Lichtbahnmanöver in den Autopiloten!“

„Daccsier!“ rief Sudha.

„Ja, was ist?“ fragte die Erste Kommandantin unwillig.

„Die drei Betschiden“, antwortete Sudha. „Wir sollten sie im Nest abliefern.“

„Das können wir ja nun wohl nicht mehr.“

„Im nächsten Nest wird man sie uns nicht abnehmen“, gab Sudha zu bedenken. „Die schriftliche Order Drampiers lautet...“

2

„Ich weiß“, unterbrach Daccsier sie. Einige Zeit brütete sie dumpf vor sich hin, dann rief sie: „Ich hab's! Wir müssen sie loswerden - um jeden Preis! Warum also sollen wir sie nicht in einem Beiboot zum Nest schicken, damit sie sich dort umsehen! Dann wüßten wir außerdem, was dort los ist.“

Sie schwenkte abermals mit ihrem Sessel herum.

„Vierter Kommandant! Du veranlaßt, daß ein Beiboot klargemacht wird!“

Daccsier schaltete die Rundrufanlage ein.

„Hier spricht die Erste Kommandantin! Surfo Mallagan, Brether Faddon und Scoutie zur Einsatzbesprechung in die Hauptzentrale! Ich wiederhole ...“

*

Die drei Betschiden ließen von ihrer Arbeit am Energieversorgungsteil eines Antigravprojektors ab, als die Stimme der Kommandantin aus den Lautsprechern der Rundrufanlage schallte.

Brether Faddon wischte sich den Schweiß von der Stirn.

„Einsatzbesprechung?“ grollte er. „Wir sind wohl gut für alles, was gerade anfällt.“

„Was für ein Einsatz soll das denn sein?“ meinte Scoutie und legte ein elektronisches Steuerelement zur Seite. „Meiner Meinung nach müßte das Schiff inzwischen auf der Plattform des Nestes gelandet sein. Ob Daccsier uns nur schikanieren will? Auf diesem Schiff mag uns anscheinend niemand.“

„Immer mit der Ruhe“, warf Surfo Mallagan ein. „Wahrscheinlich sollen wir nur zum Kommandanten des Nestes geschickt werden, um uns bei ihm zu melden. Wenn wir es geschickt genug anfangen, kommen wir unserem Ziel vielleicht wieder einen Schritt näher. Also, gehen wir.“

Durch Antigravschächte und Korridore gelangten sie aus dem Hauptrumpf des Schiffes in die Hauptzentrale, die sich in einer der beiden höckerförmigen Aufwölbungen an der Oberseite des Bugrumpfteils befand.

Als sie die Hauptzentrale betraten, sahen sie verwundert, daß die BRODDOM nicht auf der kranzförmigen Plattform des Nestes gelandet war. Die blinkenden Kontrolllampen über dem Orterschirm zeigten vielmehr an, daß der Schirm die heckseitige Aussicht abbildete. Das hieß, die BRODDOM hatte sich um hundertachtzig Grad gedreht, so daß der Bug vom Nest wegzeigte.

Surfo Mallagan verspürte ein flaues Gefühl im Magen. Er ahnte, daß etwas nicht so war, wie es sein sollte.

„Kommt her zu mir, Rekruten!“ rief die Erste Kommandantin, als die drei Betschiden zögernd stehenblieben.

Sie setzten sich in Bewegung und blieben dann vor Daccsier stehen.

„Was ist mit dem Nest los, Daccsier?“ fragte Surfo.

„Das Nest hat unsere Funkanrufe nicht beantwortet“, erklärte die Kommandantin. „Des-halb haben wir sicherheitshalber den Anflug abgebrochen. Um über weitere Maßnahmen nachdenken zu können, benötige ich jedoch Informationen. Ihr habt euch schon vielfach bewährt, darum erteile ich euch den Auftrag, mit einem Beiboot zum Nest zu fliegen und die Lage zu erkunden.“

„Mit anderen Worten: Wir sollen uns anstelle besser qualifizierter Leute die Finger verbrennen“, entgegnete Brether Faddon bitter.

„Niemand als ihr ist dazu besser qualifiziert“, erwiderte Daccsier bestimmt. „Ich hörte

von Drampier, daß ihr auf Cratcan ganz allein einen Robotstützpunkt der Kanimoooren zerstör-tet. Wenn ihr dazu in der Lage wart, werdet ihr wohl auch die Verhältnisse im Nest der 17. Flotte erkunden können.“

3

„Du rechnest damit, daß das Nest von Feinden besetzt ist, sonst hättest du das Schiff nicht in sichere Entfernung gebracht“, warf Scoutie ein. „In diesem Fall schickst du uns in den sicheren Tod, Daccsier.“

„Du mußt es schon mir überlassen, die Lage zu beurteilen und die entsprechenden Ent-scheidungen zu treffen!“ fuhr Daccsier sie an. „Ich habe euch einen Auftrag erteilt, und ihr als Rekruten der Herzoglichen Flotten habt diesen Auftrag nach besten Kräften zu erfül-len!

Krashdoor, ist das Beiboot klar?“ wandte sie sich an den Vierten Kommandanten.

„Es ist klar, Daccsier“, antwortete Krashdoor, dann wandte er sich an die Betschiden.

„Ich bringe euch hin.“

*

Das Beiboot, das Krashdoor für die Betschiden ausgesucht hatte, gehörte zum kleinsten Typ. Die Form allerdings war die gleiche wie die aller anderen Beiboote; sie ähnelte ent-fernt einem noch nicht voll entfalteten Pilzkopf.

Schweigend musterte Surfo den Namen des Bootes, der in schwarzen Lettern auf die weiße Lackierung gebrannt war: AINOOR. Weiterhin schweigend, öffnete er die Kommandoschleuse und ging durch einen kurzen Gang in die kuppelförmige Pilotenkabine. Seine Freunde folgten ihm. Auch sie sagten kein Wort, um Krashdoor zu zeigen, was sie von ihrem Auftrag hielten.

Als das Außenschott sich hinter ihnen zischend geschlossen hatte, deutete Scoutie auf die Raumanzüge, die jeweils über einen Sessel gelegt worden waren.

„Wenigstens Krashdoor scheint an unsere Sicherheit gedacht zu haben“, meinte sie. „Wir hätten uns doch von ihm verabschieden sollen.“

„Er wird es überleben“, erwiderte Brether spöttisch.

Sie nahmen ihre braunen Raumanzüge, um sie überzustreifen. Dabei sahen sie, daß unter ihnen Waffengürtel lagen, an denen jeweils zwei gefüllte Halfter befestigt waren.

„Schocker und Impulsblaster“, sagte Surfo. „Und Reservemagazine in den Gürteltaschen. Außerdem Konzentratnahrung. Es scheint, als sollten wir in einen längerdauernden Kampfeinsatz geschickt werden.“

Nachdem sie ihre Raumanzüge angelegt hatten, schnallten sie sich die extrem breiten Gürtel um und zogen Stiefel aus einer hellblau schimmernden Metallfolie an. Danach setzten sie sich. Surfo Mallagan nahm wie selbstverständlich den Platz des Piloten ein. Er war schon bald nach ihrem Dienstantritt in der Herzoglichen Flotte von Brether und Scoutie als Anführer anerkannt worden.

Scoutie schaltete das Funkgerät ein.

„AINOOR an BRODDOM! Beiboot klar zum Start.“

Auf dem Bildschirm des Funkgeräts erschien das Abbild von Daccsiers mähnenumrahm-ten Gesicht.

„BRODDOM an AINOOR! Ich erteile Startfreigabe. Viel Erfolg!“

Scoutie schaltete das Gerät aus.

„Statt nur Erfolg hätte sie uns ruhig Glück wünschen können.“

Surfo aktivierte den Feldantrieb. Das Beiboot hob sanft ab und blieb dicht über den Bo-den des Hangars schweben. Auf den Bildschirmen der Außenbeobachtung sah Surfo, daß Krashdoor den Hangar verlassen hatte.

Er schaltete den Impulsgeber für die Automatik des Hangarschotts ein. Die Außenmikrophone übertrugen das Zischen, mit dem die Luft aus dem Schleusenhanger gesaugt wurde. Es wurde schnell leiser, dann glitten die Hälften des Hangarschotts auseinander.

Behutsam steuerte Surfo das Boot mit dem Feldantrieb durch die Öffnung und vom Mutterschiff weg. Der Computer schaltete automatisch den Orterschirm ein. Er zeigte das Bild

4

des Stützpunkts, allerdings nicht als Direktaufnahme, denn dazu war das Nest zu weit entfernt, sondern als originalgetreue Computerzeichnung, der die Ortungsdaten zugrunde lagen.

In sicherer Entfernung von der BRODDOM schaltete er das Feldtriebwerk aus und die Korpuskulartriebwerke ein. Danach flipped er die Ausschau des Orterschirms um 180 Grad, um einen letzten Blick auf die BRODDOM zu werfen.

Das achthundert Meter lange, vierhundert Meter breite und durchschnittlich hundert Meter hohe Schiff konnte kaum als schön bezeichnet werden. Dennoch waren die drei Besatzungsmitglieder sich einig, daß es nichts Schöneres gab als ein Raumschiff, egal, wie es aussah.

Zum wiederholten Male fragte sich Surfo Mallagan, warum er und seine Freunde sich an Bord von Raumschiffen stets erheblich wohler gefühlt hatten als auf Planeten. Das mußte einen Grund haben.

Er zuckte die Schultern und ließ das Bild des Orterschirms zurückflippen.

Wieder wurde das Riesengebilde des Stützpunkts abgebildet: des Nestes der 17. Flotte der Herzöge von Krandhor. Die 17. Flotte sollte zur Zeit über sechshundert Raumschiffe umfassen. Normalerweise müßten ständig einige von ihnen zum Nest zurückkehren, während andere es nach kürzerem oder längerem Aufenthalt wieder verließen.

Aber das Nest der 17. Flotte wirkte wie tot...

2.

Das Abbild des Stützpunkts füllte den Orterschirm aus. Surfo Mallagan drosselte die Triebwerksleistung und richtete die „Nase“ des Beiboots so aus, daß sie rechts an dem Nest vorbeizog.

„Was sagen die Frequenzmesser, Scoutie?“

„Nichts, Surfo“, antwortete Scoutie. „Funktechnisch herrscht im Stützpunkt Grabesstille.“

„Emissionstaster?“ fragte Surfo.

„Auswertung abgeschlossen“, sagte Brether Faddon. „Danach sind alle Lebens- und Funktionserhaltungssysteme des Nestes in Betrieb. Das ist aber auch alles. Es gibt keine Emissionen, die auf Arbeitsaktivitäten hinweisen.“

„Das sieht so aus, als wäre das Nest verlassen worden, würde aber nach einiger Zeit neu besetzt“, meinte Scoutie grübelnd.

„Hältst du es für möglich, daß die Stammbesatzung ihr Nest verläßt, ohne dafür zu sorgen, daß es während ihrer Abwesenheit nicht von Feinden des Herzogtums besetzt oder zerstört wird?“ fragte Surfo.

„Nein“, erwiderte Scoutie.

„Völlig ausgeschlossen“, erklärte Brether. „Die Sache stinkt wie ein halbverweste Chir-cool.“

„Dacssier hat uns also auf ein Todeskommando geschickt“, bemerkte Scoutie. „Sie haßt uns.“

„Das glaube ich nicht“, entgegnete Surfo Mallagan. „Sie wollte uns nur loswerden, weil Neid und Mißgunst vieler Besatzungsmitglieder die Atmosphäre im Schiff allmählich vergiftet hätten, wären wir länger an Bord geblieben.“

„Was können wir dafür, daß unsere Intelligenz und Auffassungsgabe größer sind als die der meisten altgedienten Raumfahrer des Herzogtums!“ erwiderte Brether. „Anscheinend wirkt der entsprechende Einfluß unserer Spoodies stärker als der anderer Symbionten.“

„Aber warum?“ warf Scoutie ein. „Unsere Spoodies sind nicht anders als die anderer Raumfahrer.“

Surfo zuckte die Schultern und fuhr sich gedankenlos mit der Hand über die Buhrlo-Narbe, die sich als glasartige Verdickung von der Nasenwurzel über die Stirn und von dort bis zum Hinterkopf zog.

5

„Das hilft uns jetzt nicht weiter. Ich schlage vor, wir umkreisen den Stützpunkt einmal und, sollten wir unbehelligt bleiben, landen auf der Plattform. Geschieht dann immer noch nichts, dringen wir ins Nest ein.“

„Und laufen in eine Falle“, meinte Brether Faddon.

„Wir müssen unseren Auftrag ausführen“, erklärte Surfo. „Uns bleibt keine Wahl.“

„Wenn wir das gewußt hätten, wären wir nicht so versessen darauf gewesen, uns rekrutieren zu lassen“, sagte Scoutie.

Surfo lächelte leicht.

„Ich glaube doch, Scoutie. Spätestens, nachdem der Alte vom Berg, der in Wirklichkeit Douc Langur heißt, uns verschiedene Erklärungen über das Herzogtum von Krandhor gegeben hatte, wußten wir drei, daß wir alles daransetzen würden, um nach Kran zu kommen und vom Orakel von Krandhor etwas über den Verbleib der SOL zu erfahren.“

„Ob dieses Orakel uns Auskunft über den Verbleib der SOL geben kann und will, ist ungewiß“, meinte Brether. „Vielleicht ist die Überlieferung, nach der wir Betschiden von Raumfahrern der SOL abstammen sollen, wirklich nur eine Legende. Wer von uns kann sich schon etwas Konkretes unter der SOL vorstellen!“

„Sie ist ein Raumschiff“, sagte Surfo. „Ganz egal, wie es aussehen mag, es war die Heimat der Ahnen, und sie müssen eine ganz besondere Beziehung zu ihm gehabt haben.“

„Wie meinst du das?“ fragte Brether Faddon.

„Ich glaube, ich weiß es“, sagte Scoutie. „Es ist, weil wir uns im Weltraum wohler fühlen als auf den Oberflächen von Planeten, nicht wahr, Surfo?“

Surfo Mallagan nickte.

„Das muß schließlich einen Grund haben, Freunde. Vielleicht lebten auf der SOL unzählige Generationen von Betschiden, und diese Gewohnheit mochte ihre und unsere Mentalität geprägt haben.“

Er bewegte den Impulsknüppel der Steuerung ganz leicht. Das Boot schwang nach Steuerbord, während seine Geschwindigkeit weiter abnahm. An Backbord ragte die Metallplastikhülle des Nestes gleich der Oberfläche eines künstlichen Mondes auf.

Surfo gab behutsam Gegenschub, ohne die Hecktriebwerke ganz auszuschalten. Das Beiboot legte sich nach Backbord und ging in eine weitgespannte Kurve, die es um den Stützpunkt herumführte.

„Dort drüben rührt sich nichts“, sagte Brether nach der ersten Umkreisung. „Dabei könnte ein einziges Strahlengeschütz des Nestes unser kleines Boot in Sekundenschnelle verdampfen.“

„Ich leite den Landeanflug ein“, erklärte Surfo.

Abermals hatte er alle Hände voll mit der Steuerung zu tun, bevor sich das Beiboot sanft auf die kilometerbreite Lande- und Startplattform niedersenkte, die sich um den Äquator des Nestes herumzog.

„Genau vor einer Hangarschleuse für Beiboote“, flüsterte Scoutie mit leicht zitteriger Stimme. „Absicht oder Zufall?“

„Absicht“, antwortete Surfo und betätigte den Impulsgeber für die automatische Einschleusung, dessen Kodeimpulse auf die Schleusenautomatiken von Raumschiffen und Stützpunkten gleichermaßen wirkten, sofern sie funktionsfähig waren.

Brether stieß hörbar die Luft aus, als das Außenschott der Hangarschleuse sich einladend öffnete. Gleichzeitig schaltete sich die Beleuchtung hinter der Öffnung ein. Tiefstrahler an der Decke des Schleusenhangars warfen hellgelbe Lichtflecken auf den Boden.

Scoutie fing einen Blick Surfos auf und schaltete das Funkgerät ein. Gleich darauf war das Abbild der Ersten Kommandantin der BRODDOM auf dem kleinen Bildschirm zu sehen.

6

„Wir sind auf der Plattform des Nestes gelandet“, berichtete Scoutie, nur mühsam ihre Nervosität unterdrückend. „Bisher gab es keine feindselige Reaktion. Hangarschleuse des Nestes hat sich vor uns geöffnet.“

„Einschleusen!“ befahl Daccsier. „Dringt unter Beachtung aller Vorsichtsmaßnahmen in die inneren Sektionen des Nestes ein und berichtet mir über alle Beobachtungen!“

„Verstanden, Ende!“ erwiderte Scoutie und unterbrach die Verbindung.

Surfo Mallagan aktivierte das Feldtriebwerk und steuerte das Boot in den Schleusenhangar hinein...

*

Der Hangar hatte sich mit klimatisierter Luft gefüllt, nachdem das Außenschott sich wie-der geschlossen hatte. Ansonsten geschah nichts.

Minutenlang saßen die drei Betschiden regungslos in ihren Sesseln, dann regte sich Surfo und sagte:

„Wir werden wohl oder übel aussteigen müssen, sonst erfahren wir nichts.“

Schweigend schnallten sie sich los, überprüften die Lebenserhaltungsfunktionen der Raumanzüge, die Flugaggregate und Waffen und verließen das Boot. Die künstliche Schwerkraft des Nestes funktionierte einwandfrei. Langsam schritten die drei Betschiden auf das Innenschott zu. Es öffnete sich auf einen Kodeimpuls von Surfos Mehrzweck-Armbandgerät. Dahinter lag in mildem, gelblichem Licht ein breiter Korridor, dessen gegenläufige Transportbänder sich mit kaum hörbarem Summen bewegten.

Surfo aktivierte die Öffnungsautomatik seines Druckhelms. Das transparente Gebilde fiel gleich einem durchstochenen Luftballon in sich zusammen, als die statische Aufladung zusammenbrach. Die kraftlose Hülle legte sich kapuzenhaft um Surfos Schultern, dann rollte sie sich zusammen. Seine Freunde taten es ihm nach.

Scoutie zog ihren unterarmlangen Schocker aus dem Halfter und hielt ihn mit beiden Händen vor ihrer Brust, als könne er ihr so Schutz vor unbekannten Gefahren bieten.

„Lieber stünde ich im gefährlichsten Dschungel von Chircool als hier“, stellte sie fest. „Irgendwo dort vorn lauert etwas Unheimliches; ich fühle es.“

Surfo Mallagan gab sich einen Ruck.

„Es nützt uns nichts, wenn wir zaudern. Irgendwann müssen wir unseren Auftrag ausführen. Kommt, Freunde!“

Er sprang auf das nach links führende Transportband. Brether und Scoutie folgten ihm. Unwillkürlich drängten sie sich eng auf dem Transportband zusammen, das sich mit der Geschwindigkeit eines ausdauernd trabenden Waldläufers bewegte.

Surfo beobachtete die Wände, an denen sie vorüberglitten. In regelmäßigen Abständen waren Nischen mit Interkomanschlüssen darin untergebracht. Die Bildschirme waren dunkel, aber Kontrolllampen bewiesen, daß die Geräte funktionsfähig waren.

Nach einigen Minuten entdeckte Surfo einen aktivierten Interkom. Er und seine Gefährten waren vorbei, bevor er einen Entschluß fassen konnte. Aber er hatte gesehen, daß der helle Bildschirm den Ausschnitt eines Raumes wiedergab. Doch weder ein Krane noch der Angehörige eines Hilfvolks war auf dem Bildschirm zu sehen gewesen.

Surfo fragte sich, wer von der Nische aus eine Gegenstation angerufen hatten - und warum der Betreffende gegangen war, ohne den Interkom auszuschalten. Er spürte, wie ihm ein eisiger Schauer den Rücken hinabrann. Prüfend schaute er seine Freunde an. Doch sie hatten den aktivierten Interkom offenbar nicht gesehen.

Der Korridor verlief scheinbar geradlinig. Surfo wußte jedoch, daß er kreisförmig um den Schleusensektor hinter der Start- und Landeplattform führte. Wenn sie in ihm blieben, würden sie niemals in die inneren Sektionen des Nestes kommen. Dennoch vermochte

7

der Betschide sich nicht dazu aufzuraffen, bei einer der zahlreichen Verteilerplattformen in einen Korridor überzuwechseln, der tiefer in den Stützpunkt führte.

Wieder einmal hatten sie eine Verteilerplattform passiert und glitten durch die torbogenförmige Öffnung der Weiterführung „ihres“ Korridors, als Scoutie einen Schrei ausstieß.

Sowohl Surfo als auch Brether erkannten sofort, was Scoutie so erschreckt hatte. Es war der reglose Körper eines Lyskers, der mit ausgebreiteten Tentakeln auf dem Gegenband lag.

„Jetzt wissen wir, daß der Stützpunkt von Feinden des Herzogtums erobert wurde!“ rief Brether Faddon mit seiner jugenhaft hellen Stimme. „Sie haben die Besatzung getötet - wie diesen armen Lysker.“

„Wir wissen nicht, ob er tot ist“, erwiderte Surfo. „Aber sollte uns wieder jemand begegnen, springen wir auf das andere Band und untersuchen ihn.“

„Dort! Rechts!“ schrie Scoutie und streckte den Arm aus.

Surfo Mallagan schaute in die angegebene Richtung und sah den silbrig geschuppten Körper eines Tarts rechts vor ihnen reglos auf dem meterbreiten Steg liegen.

„Los!“ rief er - und sprang gleich darauf.

Er lief ein paar Schritte, dann stand er direkt vor dem Tart, einem zwei Meter großen, massigen Echsenabkömmling, dessen silbrig geschuppte Körperpanzerung allerdings zum größten Teil von der schmutziggelben Montur bedeckt wurde, die sowohl die Kranten als auch ihre Hilfskräfte trugen.

Brether und Scoutie kamen unmittelbar neben beziehungsweise hinter Surfo zum Stehen.

Surfo kniete neben dem Tart nieder, der auf der Seite lag und die Arme über den Kopf gelegt hatte. Muhelos konnte der Betschide die Arme wegziehen. Er sah ins Gesicht des Echsenabkömmlings. Die Augen waren nicht offen wie bei einem Toten, sondern ge-

schlossen.

Er hielt sein Mehrzweckarmband mit der schwarzglänzenden Scheibe des Telekom-Bildschirms vor den Mund des Tarts. Die Scheibe beschlug sofort.

„Er ist nur bewußtlos“, sagte Surfo zu seinen Freunden.

„Ist er verletzt?“ fragte Scoutie.

Surfo untersuchte den Tart so sorgfältig, wie das unter den gegebenen Umständen möglich war.

„Ich kann keine Verletzung erkennen. Der Körper ist auch nicht bretthart wie nach dem Beschuß mit einem Schocker.“

„Gas!“ sagte Brether. „Die Angreifer werden das Nest mit Betäubungsgas geflutet haben.“

„Dann ist es inzwischen von der Luftreinigungsanlage eliminiert worden“, meinte Scoutie. „Oder wir waren ebenfalls bewußtlos. Vielleicht haben die Angreifer das Nest längst wieder verlassen.“

Surfo erwiderte nichts darauf, sondern richtete sich auf und sagte nachdenklich:

„Nach den Regeln, die auf allen Schiffen und Stützpunkten des Herzogtums gelten, mußten wir Hilfe für den Bewußtlosen herbeirufen. Ich glaube zwar nicht, daß uns das hier gelange, aber warum sollten wir es nicht wenigstens versuchen!“

Er ging zum nächsten Interkomanschluß, der nur etwa zehn Meter entfernt war, und musterte die Lasten der wichtigsten Anschlußcodes, die in gelben Buchstaben auf der weißen Wand aufgetragen war, dann tippte er den Anschlußcode für das Medozentrum des Nestes ein.

Ein Computersymbol erschien auf dem Bildschirm.

„Koordinator Medozentrum“, meldete sich eine Vocoderstimme, die sich an den bellenden Lauten der Kranen orientierte. „Was liegt an?“

8

„Hier Surfo Mallagan!“ rief Surfo, nachdem er seine Überraschung darüber, daß tatsächlich eine Reaktion erfolgt war, überwunden hatte. Er blickte auf das Registrierschild des Interkomanschlusses. „Ich rufe von Anschluß ULA-099981 an. In der Nahe liegt ein bewußtloser Tart. Er braucht Hilfe.“

„Meldung gespeichert“, erklärte der Computer. „Ein Medoroboter wird geschickt, sobald eine verantwortliche Person erreicht werden kann.“

„Warum handelst du nicht in eigener Verantwortung?“ erkundigte sich Surfo.

„Weil eine Sperrschaltung die betreffende Entscheidung blockiert“, antwortete die Vocoderstimme.

„Wer hat die Sperre geschaltet?“

„Information darüber nicht vorhanden.“

„Was geschah, bevor die Sperre geschaltet wurde?“

„Information darüber nicht vorhanden“, erwiderte der koordinierende Computer der Medozentrale stereotyp.

„Gab es vor der Sperrung erhöhte Anforderungen an die Medozentrale, beispielsweise durch Anforderungen von Medorobotern?“ sagte Scoutie, die sich neben Surfo gestellt hatte.

„Negativ.“

„Ich beantrage die Aufhebung der Sperrschaltung!“ rief Brether Faddon.

„Wer bist du?“

„Brether Faddon.“

„Du bist nicht als autorisierte Person registriert, Brether Faddon. Deshalb kann deinem

Antrag nicht stattgegeben werden.“

„Es ist sinnlos“, erklärte Surfo Mallagan und schaltete den Interkom aus. „Der Computer weiß nichts, was uns helfen könnte.“

„Aber warum ist seine Entscheidungsfreiheit denn blockiert worden?“ rief Brether erregt. „Das ist doch nur zulässig, wenn eine autorisierte Person an seiner Stelle die Entscheidungen trifft und dementsprechend verfügbar zu sein hat.“

„Jemand hat verhindern wollen, daß Unbefugte irreguläre Anforderungen an die Medozentrale stellen können“, sagte Surfo.

„Die eingedrungenen Feinde“, sagte Scoutie.

Surfo zuckte die Schultern.

„Was könnten Feinde von der Medozentrale des Nestes wollen! Die Sache wird mir immer rätselhafter. Ich schlage vor, daß wir beim nächsten Verteiler auf ein Band umsteigen, das tiefer in den Stützpunkt führt.“

„Und was machen wir mit dem Tart?“ fragte Scoutie.

„Wir lassen ihn liegen“, entschied Surfo Mallagan. „Da er nicht verletzt ist, können wir nichts für ihn tun.“

Brether zog seinen Schocker und blickte herausfordernd den Korridor entlang.

„Ich will endlich wissen, was hier gespielt wird!“

„Ich auch“, erwiderte Surfo und sprang auf das Transportband, dicht gefolgt von seinen Freunden.

3.

Der Antigravtransporter schwebte gleich einem stählernen Blauwal in dem Transportschacht. Seine Funktion bestand, wie die aller Antigravtransporter in einem Flottenest, darin, eingeschleuste Schiffe in die für sie vorgesehenen Hangars innerhalb des schüsselförmigen Hangarteils eines Nestes zu schleppen - beziehungsweise, sie aus dem Hangar abzuholen und zur Schleuse zu bringen, damit sie starten konnten.

9

Auch der Antigravtransporter, den die drei Betschiden gefunden hatten, hatte ein Raumschiff im Schlepp. Der Bug des Schiffes stak in der riesigen Öffnung, die dem Maul eines Ungeheuers ähnelte. Doch der Transporter wirkte so tot wie das Schiff, das an ihn geklopelt war.

„DRAGOOR“, las Scoutie den Namen des Schiffes ab. „Der Einschleppvorgang wurde abrupt gestoppt. Die Besatzung muß doch irgendwie darauf reagiert haben.“

„Niemand zu sehen“, sagte Surfo.

„Aber die Rampe ist ausgefahren“, bemerkte Brether Faddon. Zielstrebig ging er auf die geriffelte Rampe zu, die von der Mannschleuse der DRAGOOR auf den Boden des Transportschachts ragte.

„Vorsichtig!“ rief Surfo und zog ebenfalls seinen Schocker. Er eilte dem Freund nach. Scoutie hielt sich dicht neben ihm.

Als Brether das untere Ende der Rampe erreichte, sah er, daß in der offenstehenden Mannschleuse nur die Notbeleuchtung brannte. In dem düsteren Halbdunkel blinkten in unregelmäßigen Abständen trübe Lichtflecken.

„Ein Ai!“ rief Brether und eilte die Rampe hinauf.

Surfo beschleunigte seine Schritte.

Die Ais waren ebenfalls Angehörige eines Hilfsvolks des Herzogtums von Krandhor. Sie stammten von Forgan VII, der zweiten Welt des Sonnensystems Forganthur. Ihre Körperform glich weitgehend der von Betschiden, aber damit war die Ähnlichkeit auch schon zu Ende. Sie waren durchschnittlich 2,10 Meter groß, überschlang, wirkten

zerbrechlich, oh-ne es zu sein, und besaßen eine gallertartige Haut, die hell und teilweise so durchsichtig war, daß Adern, Muskeln und Knochen zu sehen waren.

Das Ungewöhnlichste an ihnen waren die Köpfe. Sie waren von dunkler, fast schwarzer Haut überzogen und wiesen flache Vertiefungen auf. In diesen Vertiefungen erhellten und verdunkelten sie willkürlich die Haut. Das war ihre Kommunikation, ein organisches Blink-system, mit dem sie sich untereinander ausgezeichnet verständigen konnten.

Ais vermochten das Kranhorjan sinngemäß zu verstehen, wenn auch erst nach längerer Ausbildung. Sprechen konnten sie es nicht, da sie keine Organe zur Bildung akustischer Signale besaßen. Wäre die chronische Personalnot auf den Schiffen des Herzogtums nicht gewesen, hätte man sie sicher nicht in der Flotte verwendet. So mußte man es not-gedrungen tun - und einige Kranenkommandanten hatten inzwischen gelernt, die Blink-signale der Ais zu verstehen.

Vor dem Ai blieben die Betschiden stehen.

„Hörst du mich?“ fragte Surfo Mallagan hoffnungsvoll, denn der Ai war das erste Lebewesen im Stützpunkt, das bei Bewußtsein war.

Der Ai blinkte weiter, ohne zu versuchen, sich mittels Zeichensprache zu verständigen, wie diese Wesen es relativ geschickt taten, wenn ein „Gesprächspartner“ ihre Blinkzeichen nicht verstand. Das Wesen saß in der Schleusenkammer, mit dem Rücken an die Wand gelehnt. Die an kurzen Stielen dicht über der breiten und flachen Nase sitzenden Augen blieben ausdruckslos. Nichts verriet, ob er die Betschiden überhaupt wahrnahm.

Brether bückte sich, ergriff einen Arm des Ais und zog daran. Der Ai kippte nach vorn und wäre umgefallen, hätte Scoutie ihn nicht schnell aufgefangen. Haltlos pendelte die Hand des ergriffenen Armes mit den acht langen, bleistiftförmigen Fingern.

„Er sieht und hört nichts“, sagte Brether und ließ den Arm los.

„Mir kommt es vor, als hätte sein Blinken sich verändert“, meinte Scoutie. „Leider verstehen wir diese ‚Sprache‘ nicht.“

Surfo unternahm einen letzten Versuch. Er hockte sich vor dem Ai nieder, wedelte mit der Hand vor seinen Augen, dann schlug er leicht gegen die organische Tasche, zu der der Unterkiefer des Wesens ausgebildet war und die er zur Nahrungsaufnahme aufstülpen konnte.

10

„Ai!“ sagte er eindringlich. „Wir sind Freunde, Raumfahrer der BRODDOM, und wollen helfen, wenn es uns möglich ist. Aber wir haben keine Ahnung, was sich in diesem Nest abgespielt hat. Bitte, bewege eine Hand, wenn du mich hören und verstehen kannst!“

„Es ist zwecklos“, meinte Brether. „Er reagiert nicht.“

„Aber er blinkt!“ rief Scoutie.

„Vielleicht funktioniert das Blinksystem von Ais weiter, auch wenn sie bewußtlos sind“, sagte Surfo. „Wir wissen ja kaum etwas über diese Wesen. Ihr Unterbewußtsein könnte bei Bewußtlosigkeit das Blinken steuern.“

„Das nützt uns nichts“, erwiderte Brether. „Sehen wir uns lieber im Schiff um. Vielleicht sind noch andere Raumfahrer an Bord geblieben - oder sogar alle.“

Surfo erhob sich und nickte.

Nach einem letzten Blick auf den Ai verließen die Betschiden die Schleusenkammer und drangen tiefer in das Schiff ein. Ihr Ziel war die Hauptzentrale, die durch einen Hauptkorridor und einen senkrecht nach oben führenden Antigravlift erreicht werden konnte.

Die Transportbänder der Hauptkorridors liefen mit Normgeschwindigkeit. Auch hier

brannte nur die Notbeleuchtung. Der Antigravlift wiederum funktionierte. Schwerelos schwebten die drei Rekruten nach oben und stiegen wenig später in der Hauptzentrale aus.

Auch dort herrschte nur trübes Halbdunkel. Dennoch war zu erkennen, daß verschiedene Ausrüstungsgegenstände unordentlich auf dem Boden verstreut waren. Die Bildschirme waren dunkel, und die wenigen Kontrollen zeigten an, daß die Systeme auf minimale Lebens- und Funktionserhaltung gedrosselt waren.

„Leer!“ rief Scoutie.

„Nicht ganz!“ erwiderte Brether Faddon und deutete auf den Boden vor dem Hauptschaltpult.

Eine dunkle, reglose Gestalt lag dort. Als die Betschiden näher kamen, sahen sie, daß es sich um einen Prodheimer-Fenken handelte, ein anderthalb Meter großes Geschöpf vom Planeten Prodheim, dessen Körperform der eines Eichhörnchens ähnelte (jedenfalls nach der bei den Betschiden über Generationen hinweg überlieferten Beschreibung eines solchen terranischen Tieres).

Scoutie kniete neben dem Prodheimer-Fenken nieder und untersuchte ihn kurz.

„Bewußtlos“, stellte sie fest.

„Zwei Bewußtlose, den Ai mitgerechnet“, erklärte Surfo Mallagan. „Auf einem Schiff vom Standardtyp, das zwischen zweihundert und dreihundert Besatzungsmitglieder hat. Wo sind die anderen Raumfahrer geblieben?“

„Sie haben ihr Schiff verlassen oder wurden abtransportiert“, meinte Brether.

„Aber wohin?“ fragte Scoutie.

„Wir müssen weitersuchen“, sagte Surfo.

*

Sie hatten bisher innerhalb des Nestes noch keinen Antigravlift benutzt, deshalb war es logisch, daß sie sich nur auf einer Ebene fortbewegt hatten und früher oder später den Mittelpunkt jener Stahlplastikplatte erreichen mußten, die die Obere Kuppel von der Han-gar-Kuppel trennte.

Das wurde ihnen allerdings erst klar, als sie eine kleine Halle betraten, die von grellem Kunstlicht erfüllt war und auf deren unregelmäßig geformtem, humusbedecktem Boden sich inselförmige Dschungellandschaften mit kleinen Seen abwechselten, die durch zahl-reiche schmale Kanäle fließenden Frischwassers miteinander verbunden waren.

11

„Die Erholungshalle für Tarts“, sagte Surfo Mallagan und schirmte mit einer Hand seine Augen gegen das stechende Licht der kugelförmigen Kunstsonne ab. „Wir befinden uns im Solarium des Nestes.“

Das Solarium, wie die Betschiden es nannten, hatte viele unterschiedliche Namen bei den verschiedenen Hilfsvölkern des Herzogtums. Im Grunde genommen handelte es sich um ein Erholungs- und Freizeitzentrum. Hier fanden die Angehörigen der verschiedenen Hilfsvölker nicht nur Hallen mit den artspezifischen künstlichen Umgebungen (ausgenommen die Betschiden und Angehörige anderer eben erst integrierter Völker), sondern auch Spiel- und Sportanlagen, eine umfangreiche Bibliothek, Musikräume, Spezialitäten-restaurants und eine große Meetinghalle, in der hin und wieder alle Angehörigen des betreffenden Nestes zusammenkamen.

Von der Meetinghalle wußten die drei Betschiden allerdings nichts. Sie waren noch nie lange genug in einem Nest gewesen, um eine der ohnehin seltenen Massenzusammenkünfte zu erleben.

„Gehen wir!“ sagte Scoutie. „Das ist kein gesunder Ort für uns. Die Strahlung könnte

Hautschäden hervorrufen, und außerdem ist die künstliche Schwerkraft noch höher als auf den Schiffen und in den Nestern.“

Fast fluchtartig verließen sie die Erholungshalle wieder. Diesmal achteten sie auf die Symbole an den Korridorwänden und Schotten, die der Orientierung dienten. Auf diese Weise fanden sie relativ schnell den Zugang zur Erholungshalle für Kranen.

Die künstliche Landschaft imitierte eine Hochland-Buschsteppe mit der für Kranen offenbar normalen Gravitation von 1,4 Gravos und einer für Betschiden recht dünnen Atmo-sphäre - die gleichen Bedingungen wie auf den Schiffen des Herzogtums und in den nor-malen Räumen der Nester.

Die Betschiden durchstreiften die Landschaft und entdeckten tatsächlich nach kurzer Zeit einen Kranen. Das rund 2,80 Meter große Wesen, einem Mittelding zwischen einem aufrechtgehenden Wolf und einem aufrechtgehenden Löwen gleichend, lag zusammenge-rolt im bläugrünen Steppengras.

Brether untersuchte den Kranen kurz, dann erhob er sich wieder.

„Bewußtlos wie alle Lebewesen, die wir bisher fanden“, erklärte er.

„Ich frage mich nur, warum wir bisher nur einzelne Besatzungsmitglieder fanden“, meinte Scoutie. „Es wäre doch logisch, wenn jedes Besatzungsmitglied dort, wo es sich gerade befand, von der Bewußtlosigkeit befallen worden wäre.“

„Das ist doch einfach zu beantworten“, erwiderte Brether Faddon. „Die Besatzung wurde evakuiert oder von Feinden verschleppt.“

„Aber warum ließ man dann einzelne Leute zurück?“ fragte Scoutie.

„Wahrscheinlich mußte alles sehr schnell gehen“, sagte Brether. „Sollten wir nicht die nächste Funkstation aufsuchen und Daccsier Bericht erstatten, Surfo? Wir haben doch unseren Auftrag praktisch erledigt.“

„Das haben wir nicht“, entgegnete Surfo. „Ich schlage vor, wir suchen die Kommando-zentrale des Nestes auf. Dort sollte es nicht nur Aufzeichnungen über die Ereignisse vor der Evakuierung des Nestes geben, sondern auch Monitore, auf denen wir alle Sektionen des Stützpunkts beobachten können. Wir gehen weiter in Richtung der Mitte der Tren-nungsplatte. Dort finden wir sicher einen Antigravlift, der uns in die Kommandozentrale bringt.“

Den Gesichtern von Scoutie und Brether war anzusehen, daß sie einen Abbruch der Mission vorgezogen hätten. Aber sie wußten selbst, daß das von Daccsier nicht akzeptiert worden wäre. Deshalb folgten sie Surfo Mallagan widerspruchslos, als er die Erholungs-halle für Kranen verließ und auf das Transportband sprang, das weiter in Richtung Mittel-punkt führte.

12

Schon nach kurzer Zeit endete das Band vor dem offenen Portal einer Art Vorhalle. Die Betschiden traten ein und sahen, daß sich links und rechts nicht nur zwei weitere Portale befanden, vor denen Transportbandkorridore endeten, sondern auch je ein Doppel-schachtlift, von denen jeweils eine Schachtröhre ein aufwärts- und die andere ein ab-wärtsgepoltes Kraftfeld enthielt. Die Liftschächte endeten ebenfalls in der Vorhalle und setzten sich nicht durch die Trennplatte in den Hangarteil des Stützpunkts fort.

Surfo musterte nachdenklich das etwa zehn Meter breite und vier Meter hohe Schott, das sich auf der gegenüberliegenden Seite der Vorhalle befand.

„Es sieht so aus, als sollten die Lifts und Transportbänder viele Besatzungsmitglieder in kurzer Zeit hierher bringen“, meinte er. „Eigentlich sollte dann hinter diesem großen Schott so etwas wie ein Zentraler Versammlungsraum liegen.“ Damit ging er auf das

Schott zu. Es öffnete sich und gab den Blick auf eine kuppelförmige, große Halle frei, an deren Rändern mehrere Sitzreihen terrassenförmig anstiegen.

Gleichzeitig gingen die drei Betschiden bis zur Öffnung, dann verharrten sie unbeweglich und mit vor Grauen verzerrten Gesichtern.

Denn auf dem arenaförmigen Bodenrund der Halle ballten sich Kranen, Tarts, Lysker, Prodheimer-Fenken und Ais zu einem riesigen, unbeweglichen Klumpen zusammen - weit mehr als dreitausend Lebewesen, die anscheinend dem Zwang gehorcht hatten, sich in der Halle zu versammeln und die dann irgendwann in tiefe Bewußtlosigkeit gesunken waren.

Lange standen die drei Betschiden erstarrt da. Dann schrie Scoutie gellend auf, fuhr herum und wollte davonlaufen.

Surfo Mallagan konnte sich gerade noch rechtzeitig aus seiner Erstarrung lösen, um sie festzuhalten.

„Wartet!“ sagte er mit rauer Stimme. „Keine Panik!“

„Nein, wir müssen fort von hier!“ rief Brether Faddon. „Ich will nicht ebenfalls in diesen Haufen kriechen und zu einem atmenden Leichnam erstarren!“

„Unsinn!“ fuhr Surfo ihn absichtlich scharf an. „Ich spüre keinen Einfluß, der mich zwingen würde, dort hineinzugehen. Und die Bewußtlosen stellen keine Gefahr für uns dar.“

Allmählich beruhigten sich Brether und Scoutie.

„Hier können wir nichts tun“, erklärte Surfo schließlich. „Die Standardbesatzung eines Nestes beträgt zwischen zwölfhundert und fünfzehnhundert Personen. Wie es aussieht, haben sich fast alle Besatzungsmitglieder dieses Nestes hier versammelt - von einzelnen Ausnahmen abgesehen. Und es sind ebenso viele Raumfahrer von den Schiffen dabei, die im Hangarteil liegen.“

Wir wissen also nun, was aus ihnen geworden ist, aber wir wissen nicht, was sie dazu brachte, sich hier zusammenzudrängen und warum sie danach in tiefe Bewußtlosigkeit sanken. Ich bin immer noch dafür, die Kommandozentrale aufzusuchen. Wenn überhaupt, können wir nur dort Aufschluß über die rätselhaften Ereignisse erhalten.“

„Dann sollten wir schnell gehen“, erwiderte Scoutie. „Aber weiter als bis in die Kommandozentrale bringt mich niemand, Surfo. Von dort aus gibt es für mich nur den Weg zurück zur BRODDOM.“

Surfo Mallagan nickte.

Weder er noch seine Freunde konnten zu diesem Zeitpunkt ahnen, daß sie die BRODDOM nie wiedersehen sollten...

4.

„Links oder rechts?“ fragte Brether und meinte die Liftschachtöffnungen in beiden Seitenwänden der Vorhalle.

13

„Das dürfte egal sein“, erwiderte Surfo. „Alle aufwärts gepolten Lifts führen auf jeden Fall durch das Deck, auf dem sich die Kommandozentrale befindet.“

Er lief nach rechts, blieb vor der Öffnung des aufwärts gepolten Liftschachts stehen und wartete, bis seine Freunde ihn eingeholt hatten. Dann sprang er.

Nur wenige Zentimeter unter ihm schwebten Brether und Scoutie ebenfalls aufwärts. Etwas von Surfos Ruhe und Zuversicht schien auf sie übergegangen zu sein. Ihre Gesichter wirkten relativ entspannt.

Die Ausstiegsöffnungen von Decks und Zwischendecks glitten an ihnen vorüber. Bis auf das kaum hörbare Summen der Luftumwälzanlagen war es still. Die drei Betschiden waren sicher, daß es in der oberen Kuppel des Stützpunkts außer Bewußtlosen

niemanden gab.

Es war eine Fehleinschätzung, die ihnen beinahe das Leben gekostet hätte.

Sie schwebten gerade wieder an einer Ausstiegsöffnung vorbei, als ein grelles Blitzen ihre Augen blendete. Dadurch konnten sie den scharfgebündelten Energiestrahle, der unter ihren Füßen durch den Schacht zuckte, nicht sehen. Sie vermochten sich aber zu denken, was das Aufblitzen bedeutete.

Jemand hatte mit einer Hochenergie-Strahlwaffe auf sie geschossen und knapp verfehlt. Sie wären dennoch rettungslos verloren gewesen, denn so schnell, wie der Glutorkan sie verbrannt hätte, der beim Auftreffen und bei der Entladung der Waffenenergie entstanden wäre, hätten sie ihre Lichtschildprojektoren nicht aktivieren können.

Der Glutorkan blieb nur deshalb aus, weil der Antigravschacht ausgerechnet in Höhe des betreffenden Decks zwei sich gegenüberliegende Öffnungen besaß. Dadurch fuhr der Strahlschuß durch die zweite Öffnung in die Leere eines Korridors, wo er sich einigermaßen unschädlich verlor.

Die drei Betschiden begriffen, was geschehen sein mußte, als sie merkten, daß sie noch lebten. Sie handelten so schnell, wie sie schon als Jäger auf Chircool gehandelt hatten, wenn sie extrem gefährdet gewesen waren.

Es dauerte nicht viel länger als eine Sekunde, bis sie die Ausstiegsöffnung des nächsten Decks erreichten. Ohne zu zögern, packten sie die Griffe der Ausstiegshilfe und schwan-gen sich hindurch.

Sie landeten auf dem festen Boden eines weiteren Korridors. Vier Meter vor ihnen glitten die gegenläufigen Transportbänder des Korridors aus Bodenschlitzen beziehungsweise in sie hinein.

Als sie sich umdrehten, sahen sie für den Bruchteil einer Sekunde einen grellstrahlenden Lichtfinger im Schacht nach oben zucken. Er bewies ihnen, daß sie die einzige richtige Entscheidung getroffen hatten, als sie den Lift verließen. Wer immer ihnen nach dem Leben trachtete, der hatte versucht, seinen Fehler zu korrigieren und sie noch im Schacht zu erwischen.

Surfo Mallagan bedeutete den Freunden mit knappen Gesten, was sie zu tun hatten. Brether vertauschte den Schocker mit seinem Hochenergiestrahler, warf sich zu Boden und zielte auf die Ausstiegsöffnung des Schachtes. Scoutie fuhr etwa zehn Meter mit dem Band, das von der Schachtöffnung wegführte, dann sprang sie auf den festen Bodenstreifen der rechten Seite und sicherte mit schußbereiter Strahlwaffe Surfo gegen eventuelle Feinde, die plötzlich aus einem der Räume zu beiden Seiten des Korridors kommen mochten.

Surfo war ebenfalls auf das wegführende Transportband gesprungen, aber er blieb darauf, bis er die vier mal vier Meter große feste Bodenfläche vor der Öffnung eines kleineren Antigravlifts erreichte. Dort sprang er ab, schaltete den Lichtschildprojektor seines Raum-anzugs ein und näherte sich mit schußbereiter Hochenergiewaffe seitlich der Öffnung.

Er war vollkommen ruhig, obwohl er sich ausrechnen konnte, daß er und seine Freunde ihrem Schicksal auf die Dauer nicht entkommen würden. Wer auf sie geschossen hatte,

14

war zweifellos einer jener Feinde des Herzogtums, die die Besatzung des Nestes - und die der darin liegenden Raumschiffe - ausgeschaltet und sich danach eingeschlichen hatten.

Wahrscheinlich gab es Tausende schwerbewaffneter Feinde im Stützpunkt - und wahrscheinlich waren sie durch den erfolglosen Schützen inzwischen darüber informiert worden, daß sich drei noch aktive Gegner im Nest befanden.

Die Chance, der gewaltigen Überzahl zu entkommen, war verschwindend gering. Das wußte Surfo Mallagan. Dennoch dachte er keinen Moment daran, aufzugeben.

Vordringlich galt es für ihn, den Feind auszuschalten, der auf sie geschossen hatte und ihnen auf den Fersen bleiben würde. Gelang das, konnte der Gegner den Fluchtweg der Betschiden nicht verfolgen und über Funk an seine Leute durchgeben.

Surfo wartete noch ein paar Sekunden neben der Öffnung, dann streckte er blitzschnell die Rechte mit der Waffe aus und preßte den Finger auf den Feuerknopf, während er die Waffe kreisförmig schwenkte.

Kurz darauf stellte er sein Feuer ein und zog die Hand zurück. Danach beugte er sich schnell vor, bereit, noch schneller den Kopf wieder zurückzuziehen, falls jemand auf ihn schießen sollte.

Doch er zog den Kopf nicht zurück, denn die allmählich aufsteigende Dampf- und Gaswolke und die in ihr schwebenden, fast erkalteten Tropfen zerschmolzenen Metallplastiks sprachen eine eindeutige Sprache.

Der Feind lebte nicht mehr.

Er war ein Dummkopf! überlegte Surfo Mallagan verwundert. Nur ein Dummkopf schwebte einen Antigravlift empor, um bewaffnete Gegner zu verfolgen. Noch dazu, ohne seinen Lichtschild zu aktivieren.

Surfo trat zurück, als die Dampf- und Gaswolke ihn erreichte.

Als sie an der Öffnung vorbeigeschwebt war, steckte er noch einmal den Kopf in den Schacht. Doch niemand war zu sehen. Der Feind schien ganz allein gewesen zu sein.

Surfo sprang auf das gegenläufige Transportband und kehrte zu seinen Freunden zurück.

„Von dort kommt niemand mehr“, sagte er zu Brether.

„Du hast ihn erwischt, nicht wahr?“ fragte Scoutie.

Surfo nickte und schaltete seinen Lichtschild aus.

„Weil er naiver war als ein Kleinkind auf Chircool“, erwiderte er. „Er folgte uns völlig ungeschützt in dem anderen Schacht. Ich hatte keine Ahnung, sonst hätte ich mit dem Schocker geschossen.“

„Mache dir keine Vorwürfe“, erklärte Brether Faddon. „Er wollte uns töten.“

„Aber ich begreife nicht, wie er so leichtsinnig handeln konnte“, erwiderte Surfo. „Er kann kein ausgebildeter Kämpfer gewesen sein.“

„Glaubst du, Feinde des Herzogtums schickten Dummköpfe in ein Kommandounternehmen, wie es die Eroberung eines Nestes ist?“ fragte Brether ironisch. „Außerdem hat er bewiesen, daß er mit einer Hochenergiewaffe umgehen kann.“

Scoutie schüttelte den Kopf.

„Er hat sie benutzt, sicher, Brether, aber er muß doch gesehen haben, daß sein Schuß durch die gegenüberliegende Öffnung ins Leere gehen würde, wenn er uns verfehlte. Jeder ausgebildete Kämpfer hätte das gesehen. Er hätte uns nur vorbeisweben lassen müssen, um dann das Feuer von unten zu eröffnen. Dann wären wir mit absoluter Sicherheit jetzt tot.“

„Das stimmt“, sagte Surfo. „Niemand, der seine fünf Sinne beisammen hat, würde so handeln wie er.“ Er runzelte die Stirn, dann schüttelte er den Kopf, weil ihm der Gedanke, der ihm kommen wollte, wieder entglitten war. „Jedenfalls müssen wir uns so weit wie möglich von hier entfernen und durch einen anderen Lift das Deck der

erreichen. Die Gelegenheit ist günstig dafür, denn zweifellos hat der Unbekannte seine Gefährten alarmiert, so daß sie auf dem Wege in diese Sektion sein dürften.“

Die Augen Scouties und Brethers leuchteten auf. Wenn List, Mut und Erfahrung von ihnen gefordert wurden, waren sie in ihrem Element.

*

Der Ai stand auf der festen Randzone einer Verteilerhalle und lehnte mit dem Rücken an der Wand. Er bewegte sich nicht. Entweder schlief er oder war bewußtlos; dennoch hielt er eine Hochenergiestrahlwaffe in beiden Händen vor seinem Bauch.

Die drei Betschiden sprangen von ihrem Transportband und gingen auf den Ai zu. Sie befanden sich zirka fünf Kilometer von dem Ort entfernt, an dem der Unbekannte auf sie geschossen hatte und wollten von dort aus den nächsten Antigravlift benutzen, um das Deck zu erreichen, auf dem sich die Kommandozentrale des Nestes befand. Zu ihrer Verwunderung waren sie bisher keinem weiteren Eindringling begegnet.

„Hallo!“ rief Surfo, als sie nur noch etwa zwei Meter von dem Ai entfernt waren.

Der Ai reagierte - aber er reagierte völlig anders, als die drei Freunde erwarten konnten.

Er zuckte zusammen, dann riß er seine Waffe hoch und schoß. Der lichtschnelle Energiestahl fuhr zwischen Surfo und Scoutie hindurch und entlud sich mit donnerndem Krachen in der gegenüberliegenden Wand der Halle.

Surfo Mallagan sprang vor, als der Ai die Waffe auf Brether Faddon richtete. Mit einem kräftigen Fußtritt trat er dem Ai die Waffe aus den Händen, dann streckte er die Hand nach der Schulter des Ais aus.

„Was soll das?“ fragte er. „Wir sind Freunde.“

Der Ai ließ sich fallen und griff nach der auf dem Boden liegenden Waffe. Als Surfo den Fuß daraufsetzte, schnellte er sich hoch, riß ein Messer aus einer seiner zahlreichen Gürteltaschen und stürzte sich auf Scoutie.

Scoutie war so überrascht, daß sie nur knapp ausweichen konnte. Der Ai stolperte mit steif vorgestrecktem Arm, das Messer noch stoßbereit in der Hand, ins Leere. Er fing sich aber schnell wieder und lief weiter, anstatt einen weiteren Angriff zu versuchen.

„Halt!“ rief Brether hinter ihm her. „Bleib stehen!“

Der Ai hörte nicht auf ihn. Mit seinen langen Beinen sprintete er unheimlich schnell über die langsam kreisende Verteilerscheibe und rannte auf einem wegführenden Transport-band in die torbogenartige Öffnung eines Korridors.

Surfo hatte die Energiewaffe zu spät gegen den Schocker vertauscht. Er kam nicht mehr zum Schuß. Auch seine Freunde waren durch den unerwarteten Angriff und die anschließende Flucht des Ais so verblüfft, daß sie weder zu ihren Schockern griffen noch an eine Verfolgung dachten.

„Warum hat er uns angegriffen?“ fragte Brether bestürzt. „Auch wenn er noch nie einen Betschiden gesehen hat, mußte er doch an unseren Raumanzügen erkennen, daß wir zur Flotte des Herzogtums gehören wie er.“

„Und ich dachte immer, Ais seien friedfertig und phlegmatisch“, warf Scoutie ein. „Dieser Ai war aber weder das eine noch das andere.“

„Er stand unter Schockeinwirkung“, sagte Surfo. „Wahrscheinlich ist er von den Eroberern des Nestes kreuz und quer durch die Kuppel gejagt worden und ist vor Furcht halb verrückt. Schade, daß wir ihn nicht festhalten konnten. Er hätte uns wahrscheinlich verraten können, zu welchem Volk die Eroberer gehören.“

„Vielleicht besinnt er sich und kehrt zurück“, überlegte Scoutie laut. „Gehen wir ihm ent-gegen?“

Surfo schüttelte den Kopf.

16

„Damit er uns womöglich aus dem Hinterhalt beschießt, nein. Außerdem würde jede Schießerei nur die Aufmerksamkeit der Invasoren erregen - und genau das müssen wir vermeiden.“

Er blickte sich aufmerksam um, dann deutete er auf die Mündung eines Korridors.

„Das dürfte die Richtung sein, die wir einschlagen müssen. Sobald wir wieder einen An-tigravlift erreichen ...“

Er konnte den Satz nicht beenden, denn in diesem Augenblick hörten er und seine Freunde das Getrappel von Füßen. Es schien aus dem Korridor zu kommen, zu dem sie sich gerade wandten.

Auf eine Kopfbewegung Surfos hin sprangen die Betschiden durch die Öffnung des nächsten Korridors, knieten nieder und zogen ihre Schockwaffen.

Wenige Sekunden später tauchte der entfernt krakenähnliche Körper eines Lyskers aus einem Korridor auf. Das schwarzbeplante Wesen rannte in panischer Hast auf seinen vier Beinen über die Verteilerscheibe. Seine Atemmaske war verrutscht.

„Hierher!“ rief Brether.

Der Lysker wandte nur kurz den Kopf in die Richtung, aus der der Ruf gekommen war. Er schien die drei Betschiden nicht einmal zu sehen und traf keine Anstalten, der Aufforderung zu folgen. Noch schneller wirbelten seine Beine. Wie von Furien gejagt, tauchte er in einem anderen Korridor unter.

Als Scoutie aufspringen wollte, drückte Surfo Mallagan sie wieder zurück.

„Er wird wahrscheinlich verfolgt“, flüsterte er.

Die Mündungen der Schocker richteten sich auf die Öffnung des Korridors, aus dem der Lysker gekommen war. Mit klopfenden Herzen erwarteten die Betschiden den Augenblick, in dem sie zum erstenmal einen der Invasoren zu Gesicht bekommen würden.

Sie brauchten nicht lange zu warten.

Zuerst hörten sie die dumpfen, stampfenden Geräusche schneller Schritte, dann tauchte der Verfolger des Lyskers auf und setzte mit einem gewaltigen Sprung auf die Verteiler-scheibe.

Grenzenlos überrascht ließen die drei Betschiden ihre Schocker sinken, denn das Wesen, das sie sahen, war weder ein Aychartan-Pirat noch der Angehörige einer anderen feindlichen Organisation.

Es war ein Krane...!

Scoutie stieß einen Seufzer aus.

Der Krane, der gerade die Verteilerscheibe überquert hatte, stolperte, dann wirbelte er herum, riß seinen Hochenergiestrahler hoch und ließ die Mündung hin und her pendeln, während die aus einer mächtigen grauen Mähne ragenden spitzen Ohren sich steif aufrichteten und sich lauschend drehen.

Die Betschiden erstarrten zu völliger Bewegungslosigkeit. Sie wagten nicht einmal mehr zu atmen, denn sie ahnten, daß der Krane ohne zu zögern schießen würde, wenn er et-was Verdächtiges hörte oder sah. Und von sich aus wollten sie das Feuer nicht eröffnen.

Dennoch sah es aus, als würden sie letzten Endes doch schießen müssen. Da sich die Verteilerscheibe in ihre Richtung drehte, kam der Krane immer näher - und sie

durften nicht warten, bis er sie entdeckte, denn er trug eine tödliche Waffe.

Aber da überlegte es sich der Krane offenbar anders. Wahrscheinlich kam er zu dem Schluß, daß er sich das Geräusch nur eingebildet hatte. Er wandte sich um, lief entgegen der Bewegungsrichtung der Verteilerscheibe und sprang dann auf das wegführende Band, das ihn im nächsten Moment in den Korridor trug, in dem der Lysker verschwunden war.

Brether Faddon holte tief Luft.

„Ich verstehe überhaupt nichts mehr. Wieso verfolgt ein Krane einen Lysker - und warum hatte der Lysker panische Furcht?“

„Das ist Wahnsinn!“ stieß Scoutie hervor.

17

„Wir hätten ihn doch schocken sollen“, meinte Surfo. „Er hätte uns sagen können, was hier eigentlich gespielt wird. Es sieht fast so aus, als gäbe es gar keine Invasoren, sondern als spielten die nicht bewußtlosen Besatzungsmitglieder des Nestes verrückt.“

„Eine geheime Psychowaffe“, überlegte Scoutie laut. „Könnten Feinde des Herzogtums nicht so etwas eingesetzt haben?“

„Warum nicht!“ erwiderte Brether.

„Aber dann stünde die Eroberung des Nestes noch bevor“, sagte Scoutie.

„Ein Grund mehr für uns, in die Kommandozentrale zu kommen“, erklärte Surfo und stand auf. „Gehen wir - und haltet eure Schocker schußbereit!“

5.

„Hier sind wir richtig“, stellte Scoutie fest, nachdem sie aus einem Antigravlift ausgestiegen waren. „Das ist das Zentraledeck.“

Surfo Mallagan blickte den nach links führenden Korridor entlang und kniff die Augen zusammen, als er an seinem Ende den Ausschnitt einer Verteilerhalle sah.

„Das ist nicht unsere Richtung“, sagte Brether.

„Nein, aber auf dem Verteiler können wir unsere Richtung wählen“, erwiderte Surfo.

„A-ber, seht einmal genau hin! Mir kommt es vor, als läge dort etwas.“

„Ja, auf der Verteilerscheibe“, stellte Scoutie fest. „Irgendein unförmiger Gegenstand.“

„Hm!“ machte Surfo. „Fahren wir hin, aber seid wachsam!“

Sie sprangen auf das zur Verteilerhalle laufende Transportband und stellten sich so auf, daß jeder von ihnen in eine andere Richtung sah: Surfo nach vorn, Brether nach hinten und Scoutie nach den Seiten. Das schloß unangenehme Überraschungen aus.

„Ich fürchte, ich habe einen Raumfahrer des Herzogtums getötet“, sagte Surfo nach einer Weile mehr zu sich selbst als zu seinen Freunden. „Wenn die Invasoren das Nest noch nicht besetzt haben, kann es gar nicht anders gewesen sein. Warum mußte ich nur gleich mit der Strahlwaffe schießen!“

„Mach' dir keine Vorwürfe!“ sagte Scoutie. „Der andere hat zuerst geschossen. Wir mußten ihn für einen Invasoren halten.“

„Vorsicht!“ flüsterte Surfo plötzlich und zielte mit dem Schocker in Richtung Verteilerhalle.

Seine Freunde fuhrten herum und blickten in dieselbe Richtung.

„Aber das ist doch...“, flüsterte Scoutie und umklammerte Surfos Arm.

„Ein toter Krane“, ergänzte Surfo. „Sein Unterkörper muß voll von einem Energiestrahle erfaßt worden sein.“

Brether würgte. Sein Gesicht war leichenblaß geworden.

Surfo sah nunmehr ganz deutlich, daß es der Leichnam eines Kranen war, der von der Verteilerscheibe unaufhörlich im Kreis bewegt wurde. Seine Hände waren in den Boden

gekrallt. Die zurückgezogenen Lippen entblößten zwei gelbweiße Zahnreihen. Von der Hüfte an abwärts war kaum noch etwas vorhanden.

„Wer tut so etwas?“ fragte Scoutie mit belegter Stimme. „Das ist grauenhaft.“

„Es ist Mord“, sagte Brether Faddon.

„Nicht unbedingt“, erwiderte Surfo. „Vielleicht ist der Krane von einer Person in Notwehr getötet worden, weil er sie verfolgte und in die Enge trieb.“

Brether öffnete den Mund zu einer Entgegnung, schloß ihn aber wieder, als ganz aus der Nähe die krachende Entladung eines Strahlschusses erscholl. Kurz darauf krachte es noch zweimal.

Brether deutete mit dem Lauf seines Schockers auf die Mündung eines der sechs Korri-dore, die von der Verteilerhalle ausgingen.

„Das kam von dort!“

18

Er lief über die Verteilerscheibe und sprang auf das Band, das in den betreffenden Korridor führte.

„Was soll das?“ rief Surfo und eilte ihm nach, dicht gefolgt von Scoutie.

„Ich will endlich wissen, was hier gespielt wird!“ stieß Brether zornig hervor.

Surfo Mallagan widerstand dem Impuls, den Freund zurückrufen zu wollen. Er ahnte, daß Brether diesmal nicht auf ihn hören würde. Der Anblick des toten Kranen hatte bei ihm das Faß zum Überlaufen gebracht. Er war wild entschlossen, das Geheimnis des Nestes der 17. Flotte zu entschleiern.

Dabei vergaß er jedoch alle Vorsicht. Deshalb beeilte Surfo sich, ihn einzuholen, damit er ihn notfalls beschützen konnte.

Er holte auf, als das Band gerade eine Rechtskurve beschrieb. Im nächsten Moment stieß er den Freund mit der Schulter so hart an, daß Brether von seinem Band auf das gegenläufige fiel.

Keinen Augenblick zu früh, denn einer der beiden Tarts, die sich etwa dreißig Meter vor-aus befanden, war herumgewirbelt und schoß, ohne auch nur einen Herzschlag lang zu zögern.

Der Strahlschuß ging knapp einen Meter über Brether Faddon hinweg und entlud sich rund fünf Meter weiter an der Wandbiegung. Scoutie schrie erschrocken auf, als die Druckwelle sie von den Füßen riß.

Surfo feuerte seinen Schocker ab. Der Tart, der seinen Hochenergiestrahler soeben auf ihn richten wollte, gab einen erstickten Schrei von sich, versteifte sich und fiel um. Er be-grub dabei seinen auf dem Boden liegenden Gefährten halb unter sich.

Wenige Sekunden später hatten Brether und Surfo die beiden Tarts vom Transportband auf den festen Randstreifen gezogen. Dabei sahen sie, daß der Gefährte des schockge-lähmten Tarts von einem Strahlschuß schwer verletzt war. Es war fast ein Wunder, daß er mit einem halbverbrannten Brustkorb noch atmete.

„Seht, dort!“ flüsterte Scoutie, die sich rasch von ihrem Schreck erholt hatte und den Freunden gefolgt war. Sie deutete schräg nach vorn.

Surfo und Brether folgten der Richtung mit den Augen und sahen die kümmerlichen Überreste eines Lebewesens. Sie erkannten praktisch nur an der Länge des schwarzgebrannten Bodens, auf dem Asche und Rußflocken lagen, daß es sich um einen Kranen gehandelt hatte.

„Offenbar hat er zuerst auf die beiden Tarts geschossen und den einen getroffen“, sagte Brether. „Beide Tarts erwiderten dann das Feuer und trafen ihn voll. Was tun wir jetzt?“

Surfo blickte auf den Verletzten und sagte leise:

„Bei ihm kommt jede Hilfe zu spät. Wir können nur bei ihm bleiben, um ihm das Sterben möglichst zu erleichtern.“

Aus seiner Medobox holte er ein Injektionspflaster mit einem starken schmerzstillenden Mittel. Da der Schuppenpanzer des Tarts von den winzigen Injektionsnadeln des Pflasters nicht durchdrungen werden konnte, preßte er es gegen den Gaumen des Verletzten, nachdem Brether mit beiden Händen seinen Unterkiefer herabgezogen hatte.

Der Verletzte seufzte tief, dann richtete er den Blick seiner bereits getrübten Augen auf Surfo.

„Er konnte nichts dafür“, flüsterte er kaum hörbar und meinte anscheinend den toten Kranen. „Es war die Spoodie-Seuche. Auch uns ...“ Ein Blutschwall erstickte das, was er noch hatte sagen wollen. Sein Körper bäumte sich auf, dann streckte er sich zitternd. Die Augen brachen.

„Was hat er von einer Spoodie-Seuche sagen wollen?“ Brether sprach zu sich selbst.

Scoutie drückte dem Tart die Augen zu.

„Der andere soll es uns sagen“, erklärte Surfo. „Pack' mit an, Brether! Wir bringen ihn zur Kommandozentrale!“

19

*

Sie brauchten den gelähmten Tart nur dreimal auf ein anderes Transportband umzuladen und erreichten die Kommandozentrale des Nestes ohne weiteren Zwischenfall.

Als das Panzerschott sich vor ihnen öffnete, stürmten sie mit schußbereiten Schockern und aktivierten Lichtschilden in den großen, linsenförmigen Saal, bereit, auf jedes andere Lebewesen zu feuern, das ihnen verdächtig vorkam.

Aufmerksam musterten sie die zahlreichen Sessel vor dem Hintergrund heller Bildschirme. Doch es gab weder Gestalten noch verdächtige Schatten. Die Kommandozentrale war verlassen.

Surfo und Brether schleppten den gelähmten Tart hinein, verstellten einen Sessel auf seine Körpergröße und -form, klappten ihn zurück und schnallten den Tart darin an.

Scoutie kontrollierte unterdessen die Hyperkomanlage.

„Alles funktioniert einwandfrei“, stellte sie fest. „Ich schlage vor, daß wir uns mit der BRODDOM in Verbindung setzen.“

„Einverstanden“, erwiderte Surfo. „Brether, du bewachst inzwischen das Schott. Ich möchte nicht, daß plötzlich jemand hereinkommt und auf uns schießt. Kann mir eigentlich jemand verraten, was wir Daccsier sagen sollen?“

„Nun, das ist doch klar“, meinte Brether, während er sich vor dem Schott postierte. „Die Besatzungen des Nestes und der darin befindlichen Schiffe sind bewußtlos oder spielen verrückt, und wir müssen mit einem Angriff von Feinden des Herzogtums rechnen.“

„So klar ist das nicht mehr“, entgegnete Surfo Mallagan. „Immerhin sprach der sterbende Tart von einer Seuche. Das muß nicht das Werk von Feinden sein.“

„Eine Seuche, die mit den Spoodies zu tun hat“, ergänzte Scoutie nachdenklich.

Sie beugte sich über den gelähmten Tart und fuhr mit den Fingern über seine Schädeldecke. Die geheimnisvollen Symbionten, deren Sekrete die Intelligenz und Kraft ihres Wir-tes beziehungsweise Symbiosepartners steigerten, konnten sich bei den meisten Lebewesen selbst durch die Haut des Schädels und durch die Nahtstelle der ehemaligen Fontanelle bohren; bei einem Tart war ein operativer Eingriff notwendig, da

die Panzerhaut zu fest war.

„Ich spüre die winzige Operationsnarbe“, sagte sie nach einer Weile. „Es gibt keine frische Wunde, die verraten würde, daß der Spoodie sich sterbend befreit hat, wie das beim normalen Tod eines Symbionten geschieht.“

„Es ist sinnlos, herumzurätseln“, erwiderte Surfo. „Stelle die Verbindung mit der BRODDOM her, Scoutie! Eigentlich haben wir unseren Auftrag erfüllt und sollten zurückkehren können.“

„Du hast recht“, sagte Brether. „Beeile dich, Scoutie! Ich wollte, wir wären schon wieder auf der BRODDOM!“

Scoutie ging zur Hyperfunktanlage zurück und schaltete an den Kontrollen. Wenig später bildete der Schirm den Ersten Funker der BRODDOM, Koohazer, ab.

„Verbinde mich mit der Ersten Kommandantin, Koohazer!“ sagte Surfo, der sich neben Scoutie gestellt hatte.

Der Funker schaltete kommentarlos. Sein Abbild verschwand vom Bildschirm und machte gleich darauf dem Abbild Daccsiers Platz.

„Surfo und Scoutie!“ rief Daccsier, die anscheinend schon ungeduldig auf den Anruf gewartet hatte. „Was habt ihr zu berichten?“

„Wir haben unseren Auftrag erfüllt“, stellte Surfo mit Bestimmtheit fest. „Die Besatzung des Nestes ist restlos ausgeschaltet. Das Gros liegt zusammengeballt und bewußtlos in der großen Halle des Freizeitzentrums; der Rest treibt sich ziellos herum und hat den

20

Verstand verloren. Wir wurden Zeugen, wie sich Mitglieder der Besatzung gegenseitig bekämpften und mußten einen Tart paralisieren, der einen Kranen getötet hatte.“

„Ein Tart hat einen Kranen getötet!“ rief Daccsier fassungslos.

„Offenbar eröffnete der Krane zuerst das Feuer“, erklärte Scoutie. „Er verletzte einen Tart tödlich und wurde danach von ihm und einem zweiten Tart getötet.“

„Wir haben den paralysierten Tart mit in die Kommandozentrale genommen“, sagte Surfo. „Die wir übrigens verlassen, aber völlig intakt voranden. Falls die Zustände im Nest durch Feindeinwirkung herbeigeführt wurden, ist mit einem baldigen Angriff zu rechnen. Da wir unseren Auftrag erfüllt haben, bitten wir darum, sofort zur BRODDOM zurückkehren zu dürfen.“

„Nun, ja, es scheint, als hättet ihr euren Auftrag voll erfüllt“, meinte Daccsier mit deutlichem Widerstreben.

„Übrigens sagte der sterbende Tart etwas von einer Spoodie-Seuche“, warf Scoutie ein. „Mehr konnte er nicht verraten, aber wenn wir den gelähmten Tart mitbringen, wird er sicher erklären können, was sein Gefährte meinte.“

Die hellgraue Mähne Daccsiers legte sich eng an den Hals an. Das gleiche geschah mit den spitzen Ohren der Kranin.

„Was sagte der sterbende Tart?“ stieß sie hervor. „Wiederhole, Scoutie!“

Surfo und Scoutie sahen sich alarmiert an. Sie ahnten, daß die Erwähnung der Spoodie-Seuche ein Fehler gewesen und ihre baldige Rückkehr zur BRODDOM gefährdet war.

„Wahrscheinlich haben wir uns verhört“, sagte Surfo. „Er sprach sehr leise und undeutlich.“

„Dein Ausweichmanöver ist durchsichtig, Surfo“, erwiderte Daccsier. „Scoutie, du hattest ‚Spoodie-Seuche‘ gesagt. Stimmt das?“

„Ja, aber wie Surfo sagte...“, stammelte Scoutie.

„Dann ist die Sache klar“, entschied die Kranin. „Da die Spoodie-Seuche etwas Reales

ist, habt ihr euch nicht verhört. In den letzten Jahrzehnten trat die Spoodie-Seuche dreimal innerhalb des Herzogtums auf. Die davon Betroffenen sammelten sich an einem Ort und ballten sich dort förmlich zusammen. Sie verkrallten sich ineinander und verloren das Bewußtsein.

Das ist genau das, was ihr in der Meetinghalle des Freizeitzentrums gesehen habt - und es ist der Beweis dafür, daß an Bord des Nestes der siebzehnten Flotte die Spoodie-Seuche ausgebrochen ist.“

„Dann muß schnellstens eine Hilfsaktion eingeleitet werden“, sagte Surfo.

„Das wäre zwecklos“, erklärte Daccsier. „Die Betroffenen sind rettungslos verloren. Sie werden sterben, ohne noch einmal aus ihrer Bewußtlosigkeit zu erwachen. Danach werden ihre Spoodies abfallen.“

„Aber warum heißt es dann ‚Spoodie-Seuche‘?“ fragte Scoutie. „Die Spoodies müssen doch gar nichts damit zu tun haben. Sie fallen immer ab, wenn jemand gestorben ist.“

„Das ist richtig“, gab Daccsier zu. „Die Betroffenen sterben vielleicht ohne Einwirkung der Spoodies, sondern an der Wirkung einer unbekannten Krankheit.“

„Dann wollen wir sofort dieses Nest verlassen“, sagte Brether mit vor Erregung zitternder Stimme. „Wir wollen nicht hier bleiben.“

„Es tut mir leid“, erklärte die Kranin. „Die Spoodie-Seuche ist ansteckend. Ihr seid wahrscheinlich schon infiziert. Deshalb kann ich euch nicht wieder an Bord nehmen. Das versteht ihr sicher.“

„Wir sind bestimmt nicht infiziert!“ schrie Brether Faddon. „Du kannst uns doch nicht einfach hier zurücklassen, Daccsier!“

„Ich muß es“, versicherte die Kranin. „Aber ich werde das nächste Nest alarmieren. Wahrscheinlich schickt man so schnell wie möglich ein Quarantänekommando her.“

„Ein Quarantänekommando?“ fragte Surfo Mallagan. „Warum kein Hospitalschiff?“

21

„Darüber kann ich nichts sagen“, erwiderte Daccsier. „Mehr weiß ich nicht. Ihr tut mir leid, aber ich kann nichts für euch tun. Lebt wohl!“

„Aber wir sind vollkommen gesund!“ protestierte Scoutie.

Statt einer Antwort wurde der Bildschirm dunkel. Die Verbindung war unterbrochen worden.

Verzweifelt versuchte Scoutie, den Funkkontakt zur BRODDOM wiederherzustellen, doch das Schiff meldete sich nicht mehr.

Schluchzend sank sie über dem Schaltpult zusammen.

„Beruhige dich!“ sagte Brether und legte den Arm um Scouties Schultern. „Wir werden etwas unternehmen.“ Er sah zu Surfo auf. „Etwas müssen wir tun, Surfo. Ich fürchte, das Quarantänekommando wird uns nicht helfen. Wenn die Kranen die Spoodie-Seuche so sehr fürchten, daß Daccsier uns einfach unserem Schicksal überließ, sind sie vielleicht sogar bereit, das Nest aufzugeben, indem sie es vernichten. Surfo, darauf dürfen wir nicht warten!“

„Du hast eine verdammt seltsame Art, Scoutie zu beruhigen, Brether!“ sagte Surfo Mallagan zornig. „Selbst wenn das stimmt und das Quarantänekommando in Wirklichkeit ein Vernichtungskommando ist, müssen wir nicht aufgeben. Wir dürfen eben nicht abwarten, bis das Kommando hier ankommt.“

Scoutie befreite sich von Brethers Arm und wandte Surfo ihr tränenüberströmtes Gesicht zu.

„Du meinst es gut, Surfo, aber uns kann niemand mehr helfen. Wir sind verloren, denn wir sind schon infiziert. Bald werden auch wir verrückt spielen und dann in die

Meetinghal-le zu den anderen Kranken gehen, um bei ihnen zu sterben.“

„Aber was redest du da?“ erwiderte Surfo vorwurfsvoll, obwohl er selbst das Entsetzen spürte. „Nur weil Daccsier glaubt, wir wären infiziert, müssen wir es noch lange nicht sein. Ich spüre jedenfalls nichts.“

Brether drehte sich um und sah ihn an.

„Bist du sicher, Surfo? Mir jedenfalls ist ganz komisch zumute. Scoutie, wie fühlst du dich?“

„Hör auf damit!“ fuhr Surfo ihn an. „Du machst nur dich und uns verrückt. Mir ist auch ganz komisch - im Bauch, weil ich Hunger habe. Wir haben seit mindestens elf Stunden nichts gegessen. Das werden wir erst einmal nachholen. Dann sehen wir weiter.“

6.

Nachdem sie sich mit den Konzentraten aus ihren Gürteltaschen gestärkt und ihren Durst am Getränkeautomaten der Kommandozentrale gelöscht hatten, überlegten sie, wohin sie vom Stützpunkt aus fliehen könnten.

„Eine dem Herzogtum einverleibte Welt kommt für uns nicht in Frage“, erklärte Surfo Mallagan. „Der Kommandant des herzoglichen Stützpunkts würde auf jeden Fall Erkundigungen über uns einholen. Er bekäme früher oder später heraus, daß wir als mit der Spoodie-Seuche Infizierte gelten.“

„Dann kämen wir in Isolationshaft, wenn nicht noch Schlimmeres mit uns geschähe“, meinte Brether Faddon.

„Aber wenn wir wirklich infiziert sind, würden wir überhaupt kein Ziel mehr erreichen“, sagte Scoutie, die sich einigermaßen beruhigt hatte.

„Dann wäre es außerdem unverantwortlich, auf einem bewohnten Planeten zu landen“, erwiderte Surfo. „Wir müssen also eine unbewohnte Welt suchen, auf der wir annehmbare Lebensbedingungen vorfinden und die wir mit einem großen Beiboot erreichen können. Ein großes Schiff kann nicht von nur drei Personen geflogen werden.“

22

Er verließ den Sessel, auf dem er bisher geruht hatte, und ging zum Kartentank der Kommandozentrale. Der Kartentank war ein würfelförmiger Behälter mit transparenten Wandungen, der auf einem halbmeterhohen Speicher- und Schaltelement stand und schalttechnisch mit ihm verbunden war.

Surfo aktivierte den Kartentank. Im Zentrum des Tanks leuchtete eine punktförmige blaue Lichtquelle auf, ein Blinklicht, das die Position des Nestes der 17. Flotte kennzeichnete.

Rings um diese Lichtquelle wurden - ebenfalls als punktförmige Lichtquellen - die Positionen der Sonnen projiziert, und über jeder erschien die Bezeichnung des Sternenkatalogs. Dazwischen waren die hellen und dunklen Wolkengebilde interstellarer Staubwolken zu sehen. Es war ein ziemlich großer Raumsektor, der auf diese Weise abgebildet wurde.

Surfo setzte sich auf den Sessel vor dem Kartentank und fragte den Speicher ab, indem er nacheinander die Katalogbezeichnungen der Sterne eingab, die dem Nest der 17. Flotte am nächsten waren.

Die ersten Ergebnisse waren enttäuschend. Im Umkreis von achtzehn Lichtjahren gab es hundertsechzig Sonnen, doch die meisten von ihnen waren Doppelsternsysteme ohne Planeten - und der Rest waren Riesensonnen, die ebenfalls keine Planeten gebildet hatten.

„So kommen wir nicht weiter“, meinte Scoutie. „Stelle doch erst einmal fest, wie der Raumsektor heißt, in dem sich das Nest befindet!“

Surfo tippte eine entsprechende Anfrage in den Computer. Auf einem Bildschirm des Speicher- und Schaltelements leuchtete die Bezeichnung des Raumsektors auf.

„Sektor Lquo“, las Brether Faddon ab.

Allgemeiner Überblick! tippte Surfo ein.

Die drei Betschiden erfuhren über die Daten, die auf dem Bildschirm erschienen, daß der Raumsektor Lquo. in der Galaxis Vayquost lag (was sie bereits wußten) und daß er sich nicht so weit draußen in der Peripherie des Herzogtums befand wie beispielsweise der Sektor Juumarq, wo das Nest der 8. Flotte lag.

Mit den übrigen Daten konnten sie nicht viel anfangen.

„Es hilft nichts“, sagte Surfo enttäuscht. „Wir müssen uns systematisch weiter von innen nach außen durcharbeiten.“

„Das kann Tage dauern“, erklärte Brether. „Sollten wir nicht lieber wahllos einige Sonnen herauspicken und die entsprechenden Informationen abfragen?“

„Es wäre ein Glücksspiel“, erwiderte Surfo. „Dann könnten wir es gleich mit Martha-Martha versuchen.“

Brether preßte die Lippen zusammen. Martha-Martha hieß das Brettspiel, das von den Tarts in jeder freien Minute beinahe fanatisch gespielt wurde. Die Regeln waren derart kompliziert, daß sie von keinem anderen Wesen verstanden wurden. Was Surfo meinte, als er darauf anspielte, war sowohl Brether als auch Scoutie klar.

Unwillkürlich wandte Scoutie den Kopf und sah sich nach dem Tart um. Sie schrie unterdrückt auf.

Als Surfo und Brether sich ebenfalls umwandten, durch ihren Schrei alarmiert, stellten sie fest, daß der Tart verschwunden war.

Sie zogen sofort ihre Schockwaffen, dann eilten sie zu dem Sessel, in dem sie den Tart angeschnallt hatten.

„Er hat sich einfach losgeschnallt und ist davongeschlichen“, sagte Brether Faddon. „Wir hätten daran denken sollen, daß ein Tart dreimal so stark ist wie ein Betschide und daß er aufgrund dieser Kondition die Lähmung schneller überwindet, als wir es könnten.“

„Wenigstens ist er nicht bewaffnet“, meinte Scoutie. „Wir haben ja seine Waffe, die ihm aus der Hand gefallen war, draußen liegen lassen.“

„Dann wird er hinausgegangen sein, um sie zu holen“, überlegte Brether laut.

23

„Wir dürfen nicht davon ausgehen, daß er logisch denkt und handelt“, widersprach Surfo. „Er ist krank, und sein krankes Hirn kann die Realitäten nicht mehr sinnvoll verarbeiten. Deshalb ist er auch ohne Waffe gefährlich. Wir müssen die Kommandozentrale durchsuchen, um sicher zu sein, daß er sich nicht hier versteckt hat, um uns irgendwann anzugreifen.“

Nach allen Seiten sichernd, durchstreiften sie die Kommandozentrale, blickten hinter jeden Sessel und kontrollierten sogar die Verschlüsse der Reparaturluks, die in regelmäßigen Abständen in den Wänden angebracht waren.

Sie hatten fast die gesamte Zentrale durchsucht, als sie ein Luk entdeckten, das nicht von außen verriegelt war.

„Hier ist er!“ flüsterte Brether und deutete auf die Schaltplatte der elektronischer Ver- und Entriegelung neben dem angelehnten Lukendeckel. „Wenn ich auf den Verriegelungssensor tippe, ist er eingesperrt.“

„Ein Tart kann den Deckel mit seiner Körperkraft aufsprengen“, erwiderte Surfo. „Und wenn nicht, müßte er im Reparaturgang verschmachten. Das könnten wir nicht

verantworten. Scoutie und Brether, ihr zielt auf das Luk! Ich werde es öffnen.“

Er wartete, bis die Freunde ihre Schocker in Anschlag gebracht hatten, dann stellte er sich so neben das Luk, daß er den Deckelgriff mit ausgestrecktem Arm gerade noch erreichen konnte - und dann zog er kräftig daran.

Der Lukendeckel schwang auf, aber Brether und Scoutie schossen nicht.

„Er liegt mit den Füßen nach außen darin“, erklärte Scoutie. „Und der Gang ist so eng, daß er sich darin nicht umdrehen kann.“

„Aber er kann rückwärts herauskriechen“, meinte Brether. „Komm heraus, Tart!“

„Er rührt sich nicht“, sagte Scoutie.

Surfo Mallagan ging zur Öffnung des Reparaturgangs. Von dem Tart waren nur die in hellblau schimmernden Metallfolienstiefeln steckenden Füße zu sehen.

„Wahrscheinlich ist er bewußtlos“, meinte Surfo und packte die Füße.

„Vorsicht!“ rief Scoutie. „Er simuliert vielleicht nur.“

„Sichert!“ sagte Surfo.

Er wartete, bis die Freunde zu beiden Seiten des Luks standen, dann zog er den schweren Körper des Echsenwesens ruckweise ins Freie. Danach wich er vorsichtshalber einen Schritt zurück. Doch der Tart rührte sich nicht.

Surfo zog die Schockwaffe wieder aus dem Futteral, in das er sie geschoben hatte, dann drehte er den Körper des Tarts mit mehreren Fußstößen auf den Rücken. Die Augen des Wesens waren geschlossen; der Mund war halbgeöffnet.

„Er ist tatsächlich bewußtlos“, sagte Brether und fuhr sich unwillkürlich mit der Hand über die Stelle seines Kopfes, unter der sein Spoodie saß.

„Läßt sich denn gar nichts gegen die Seuche tun?“ fragte Scoutie furchtsam. „Sollen wir genauso enden wie dieses Wesen?“

Brether runzelte die Stirn und sah Scoutie prüfend an.

„So ängstlich warst du nicht immer, Scoutie...“

„Hört auf, euch gegenseitig verrückt zu machen!“ fuhr Surfo sie an. „Wir sind vollkommen in Ordnung. Ich spüre jedenfalls nichts von einer physischen oder psychischen Veränderung.“

„Nichts?“ fragte Brether lauernd. „Überhaupt nichts, Surfo? Warum bist du neuerdings so aufbrausend? Fühlst du irgendeine nervliche Spannung?“

„Ich bin nervlich angespannt!“ erwiderte Surfo zornig. „Und ihr seid es auch. Das ist aber kein Wunder in unserer Lage. Dazu müssen wir nicht infiziert sein.“

Er erkannte, daß seine Worte die Verunsicherung der Freunde nicht beheben konnten. Im Gegenteil, er spürte, wie diese Unsicherheit und Furcht auf ihn überzugreifen drohten. Verzweifelt überlegte er, wie er dagegen ankämpfen konnte.

24

Bis ihm einfiel, was ihn und seine Gefährten stärker fesseln würde als die Furcht vor der Spoodie-Seuche.

„Deine Augen!“ rief Scoutie. „Sie glänzen plötzlich so seltsam, Surfo. Surfo, reiß dich zusammen!“

Surfo Mallagan lachte befreit auf, dann sagte er:

„So ein Unsinn, Scoutie. Sie leuchten, weil mich ein Einfall erleuchtet hat. Mir fiel ein, daß wir uns deshalb widerstandslos von den Kranen rekrutieren ließen, weil wir hofften, als Raumfahrer irgendwann Informationen über den Verbleib der SOL zu bekommen. Lei-der waren uns als einfachen Rekruten wirklich wichtige und geheime Informationen bisher nicht zugänglich.“

Bisher, Freunde! Aber das hat sich geändert. Die Computerzentrale dieses Nestes

birgt unendlich viele und darunter auch geheimste Informationen über das Herzogtum von Krandhor - und es gibt im ganzen Nest niemanden, der uns daran hindern könnte, sie ab-zurufen.“

Erleichtert sah er, wie sich die Mienen seiner Gefährten aufhellten und in ihre Augen der gleiche Glanz trat wie in seine.

„Mann!“ sagte Brether Faddon nach einer Weile. „Das ist die Gelegenheit, Surfo!“

„Worauf warten wir dann noch!“ warf Scoutie ein.

*

Die Computerzentrale befand sich in einem schalldichten und staubfreien Saal, der durch eine Schleuse von der Kommandozentrale aus zu erreichen war.

Insgesamt einundzwanzig Bedienungspulte mit umfangreichen Sensorkonsolen und großen Bildschirmen waren an der hufeisenförmigen, mit schwarzem Metallplastik verkleideten Frontwand des Zentralcomputers angeschlossen. Die unzähligen Leuchtpunkte verrieten, daß der Computer betriebsbereit war. Doch die verstellbaren Sessel vor den Bedienungspulten waren leer.

Leise, beinahe andächtig, betraten die drei Betschiden den Saal und blieben in der Mitte stehen.

Surfo Mallagan spürte, wie die Erregung ihm die Kehle zuschnürte. Hinter der schwarzen Frontwand waren die geheimsten Daten über das Herzogtum von Krandhor gespeichert. Vielleicht befanden sich auch Informationen über die SOL darin. Sie brauchten nur gefunden und abgerufen zu werden.

Die drei Betschiden waren keineswegs auf Computer spezialisiert. Doch da auf den Raumschiffen der Herzoglichen Flotte kaum etwas ohne Computer lief, hatten sie sich genügend Kenntnisse und Fertigkeiten aneignen können, um eine so simple Tätigkeit, wie es das Abrufen von Informationen war, auszuführen.

Das glaubten sie jedenfalls so lange, bis sie den Versuch unternahmen, Informationen über Kran abzurufen. Als einziges Resultat ihrer Bemühungen flammte auf einem Bildschirm in Krandhor Jan die Information auf, daß die betreffenden Daten gegen den Zugriff Unbefugter gesperrt waren.

Betroffen sahen die Betschiden sich an.

„Die Kranen hüten ihre Geheimnisse gut“, meinte Brether Faddon nach einer Weile bitter. „Sie geben nicht einmal die trivialsten Daten über ihren Heimatplaneten preis.“

„Vielleicht sind sie nicht mit allen Daten so zurückhaltend“, meinte Surfo.

ANFORDERE ALLE INFORMATIONEN ÜBER EIN RAUMSCHIFF NAMENS SOL! tipp-te er ein.

Abermals wurde der Bildschirm über der Sensorkonsole hell.

25

ALLE DATEN, DIE UNTER GEHEIMHALTUNGSSTUFEN EINS BIS NEUNUNDSIEBZIG FALLEN, WERDEN NUR DEM ZUGRIFF BEFUGTER PERSONEN FREIGEgeben! war darauf zu lesen.

„Bedeutet das nun, daß der Computer tatsächlich Informationen über die SOL enthält?“ überlegte Scoutie laut.

„Wahrscheinlich bedeutet es nur, daß lediglich ganz bestimmte Daten von nichtautorierten Personen abgefragt werden können“, meinte Surfo. „Wenn Unbefugte nach anderen Daten fragen, werden sie abgewiesen wie wir, ob diese Daten nun tatsächlich gespeichert sind oder nicht.“

„Aber wie weist man sich als autorisiert aus?“ fragte Brether verzweifelt.

„Frage den Computer!“ erwiderte Surfo.

Brether überlegte kurz, dann tippte er ein:

ES IST EINE NOTFALLSITUATION GEGEBEN, IN DER AUTORISIERTE PERSONEN NICHT ERREICHT WERDEN KÖNNEN. DA DATENZUGRIFF DRINGEND ERFORDERLICH, ANFRAGE, WIE JEMAND DEN STATUS EINER AUTORISIERTEN PERSON BEKOMMEN KANN.

AUTORISIERUNG ERFOLGT MITTELS EINGABE DER PERSÖNLICHKEITSDATEN UND HIRNSCHWINGUNGSIMPULSE DURCH SONDERBEAUFTRAGTEN DER HERZÖGE VON KRANDHOR! schrieb der Computer auf den Bildschirm.

„Aus und vorbei!“ sagte Scoutie resignierend. „Was wir wissen wollen, könnte ebenso gut nur in einem Computer auf Kran gespeichert sein.“

„Also, gehen wir wieder!“ sagte Brether Faddon mutlos. „Was starrst du Löcher in die Luft, Surfo?“

Surfo Mallagan seufzte.

„Es wäre ja auch zu schön gewesen. Also, gut, gehen wir!“

„Wartet mal!“ rief Scoutie. „Warum versuchen wir nicht festzustellen, welche Daten allgemein zugänglich sind? Es können ja nicht alle geheim sein.“

„Allgemein zugängliche Daten dürften unwichtig für uns sein“, erwiderte Surfo unwirsch.

„Aber sie könnten indirekte Hinweise enthalten, aus denen wir Schlüsse auf Fakten ziehen können, die unter die Geheimhaltung fallen“, erklärte Scoutie mit listigem Lächeln. „Da es für den Computer so etwas wie indirekte Hinweise nicht gibt, kann er sie auch nicht sperren.“

„Das ist wahr, Mädchen“, erwiderte Surfo. „Denkst du an etwas Bestimmtes?“

Scoutie nickte eifrig.

„An die gespeicherten Flugberichte der Schiffe, die von diesem Nest aus Expeditionen im Sektor Lquo unternommen haben. Einige Berichte mögen aus Geheimhaltungsgründen in gesperrte Speicher übertragen und im normalen Speicher gelöscht worden sein. Aber ich bin sicher, daß der Computer vieles übersehen hat, mit dem wir etwas anfangen können.“

„Tüchtig, Scoutie!“ sagte Brether Faddon.

„Versuchen wir unser Glück“, meinte Surfo.

Sie fingen beim letzten gespeicherten Flugbericht an, und über den Bildschirm des Pul-tes lief folgender Text:

„Raumschiff DALURQUE, Erster Kommandant Yistor. Sind auf dem einzigen Planeten einer sterbenden roten Zwergsonne gelandet und befinden uns in höchster Gefahr. Achtung ...“

FUNKSPRUCH VERSTÜMMELT! teilte der Computer mit. LÜCKEN IM TEXT!

„... habe ich gemeinsam mit den anderen Kommandanten entschieden, daß das riesige kugelförmige Raumschiff eine Landung rechtfertigte, obwohl...“

FUNKSPRUCH VERSTÜMMELT! LÜCKEN IM TEXT!

DIESEN HINWEIS NICHT WIEDERHOLEN! tippte Scoutie ein.

26

„... keine Einheit der Herzoglichen Flotten ... unbekannte Konstruktion ... werden stärker; Schwierigkeiten nehmen zu ... langer Zeit dort gelandet und verlassen worden ... Achtung, aus Zeitmangel gebe ... Koordinaten sind ...“

Mit weit aufgerissenen Augen starrten die drei Betschiden auf den Bildschirm. Es sah aus, als wollten sie in ihn hineinkriechen. Gleichzeitig trieb ihnen die Befürchtung, die Ko-ordinaten könnten ebenfalls verstümmelt oder gar nicht mehr durchgekommen sein,

den Schweiß aus den Poren.

Aber die Koordinaten kamen lückenlos auf dem Bildschirm an und prägten sich unauslöschlich in das Gedächtnis der drei Betschiden ein.

Als der Bildschirm dunkel wurde, eilten sie wie auf ein geheimes Kommando hinüber in die Kommandozentrale, schalteten den Kartentank ein und tasteten die Koordinaten in die Eingabekonsole.

Fast augenblicklich fing ein Lichtpunkt innerhalb des Kartentanks an, zu pulsieren, und auf einem kleinen Bildschirm erschienen weitere Daten.

NAMENLOSE ROTE ZWERGSONNE - DURCH MASSETASTUNG VORHANDENSEIN EINES KLEINEN PLANETEN BESTIMMT - WAHRSCHEINLICH UNBEDEUTEND - DAHER NÄHERE ERFORSCHUNG AUFGESCHOBEN - ENTFERNUNG ZUR POSITION DES NESTES 107 LICHTJAHRE.

Surfo Mallagan stieß einen Jubelruf aus, faßte Scoutie um die Taille, hob sie hoch und tanzte mit ihr durch die Zentrale. Brether beobachtete es mit Mißvergnügen, aber schließlich siegte auch bei ihm die Begeisterung über die Entdeckung.

Endlich setzte Surfo Scoutie wieder ab.

„Das werde ich dir nie vergessen, Scoutie!“ rief er freudestrahlend. „Du hast uns auf die Spur der SOL gebracht.“

„Vielleicht“, wandte Brether ein. „Keiner von uns weiß schließlich, wie die SOL aussieht oder ausgesehen hat. Sie kann Würfel- oder Pyramidenförmig konstruiert worden sein...“

„Verdirb uns die Freude nicht, Brether!“ sagte Surfo. „Den Überlieferungen nach soll die SOL riesig gewesen sein. Und riesig soll auch das Schiff sein, das Kommandant Yistor auf dem Planeten der Zwergsonne entdeckte.“

„Vor allem aber sagte Yistor klar aus, daß dieses Schiff keine Einheit der Herzoglichen Flotten ist, sondern eine unbekannte Konstruktion“, warf Scoutie ein.

„Hm!“ machte Brether Faddon. „Da könnte etwas dran sein. Aber Yistor sprach davon, daß sich sein Schiff und die Besatzung in höchster Gefahr befänden. Da seine Funkmeldung die einzige von Bord der DALURQUE geblieben ist, müssen wir annehmen, daß Yistor und seine Leute die Gefahr nicht meistern konnten. Wenn aber die Besatzung eines ganzen Raumschiffs nicht damit fertig wurde, wie sollen wir es dann schaffen?“

„Ich weiß es nicht, Brether“, erwiderte Surfo ruhig. „Ich weiß nur, daß ich jedes Risiko eingehen werde, wenn ich dadurch die Möglichkeit erhalte, vielleicht die SOL zu finden.“

„Wahrscheinlich gehen wir überhaupt kein Risiko ein, wenn wir dorthin fliegen“, erklärte Scoutie. „Bleiben wir hier, werden wir vom Quarantänekommando mitsamt dem Stützpunkt vernichtet. Ganz davon abgesehen, daß wir möglicherweise die Spoodie-Seuche in uns tragen und in dem Falle sowieso zum Tode verurteilt sind. Wir sollten deshalb so schnell wie möglich aufbrechen, denn ich möchte die SOL vor meinem Tode wenigstens einmal sehen.“

„Genauso denke ich auch“, sagte Surfo. „Und du, Brether?“

Brether nickte.

„Ich auch.“

7.

27

„Daccsier hat uns absichtlich ein Boot des kleinsten Typs gegeben“, erklärte Brether Faddon verbittert. „Es hat einen Aktionsradius von maximal dreißig Lichtjahren, das heißt, wenn es voll aufgetankt und frisch überholt ist. Ich nehme nicht an, daß Daccsier das wegen des Abstechers zum Nest veranlaßt hat. Wir kommen also nicht einmal

sechzig Licht-jahre weit. Das sind mindestens siebenundvierzig Lichtjahre zuwenig.“

„Im Hangarteil des Nestes wird es viele Schiffe und Hunderte von Beibooten der verschiedenen Typen und Klassen geben“, erwiderte Surfo lächelnd. „Auf unser Boot können wir also verzichten.“

Er blickte sich suchend um, dann ging er zu einem Pult, setzte sich und schaltete. Auf der großen Bildwand vor dem Pult leuchteten Hunderte von Monitoren auf.

„Fernbeobachtung des Hangarteils“, erklärte Surfo.

Trotz der Kleinheit der Monitoren konnten die Betschiden die miniaturisierten Abbildungen Hunderter von Raumschiffshangars erkennen - und in neunzehn davon die Abbildungen von Schiffen des Standardtyps. Unmittelbar hinter der kranzförmigen Plattform am „Äquator“ des Stützpunkts befanden sich zweiunddreißig kleine Hangars, die ausschließlich für nesteigene Raumschiffe und Kurierboote vorgesehen waren.

„Elf Kurierboote“, sagte Scoutie. „Da sie für Flüge von einem Nest zum nächsten konstruiert sind, genügen sie für unseren Zweck auf alle Fälle. Wie groß ist ihre Reichweite?“

„Keine Ahnung“, erwiderte Surfo Mallagan. „Wir wissen ja nicht einmal, wie weit das nächste Nest von diesem hier entfernt ist. Auf jeden Fall aber weiter als lächerliche hundertseven Lichtjahre. Sucht euch ein Boot aus! Danach überlegen wir, wie wir am schnellsten hinkommen.“

Da die Kurierboothangars alle gleich weit von der Kommandozentrale entfernt waren, wählten sie aufs Geratewohl eines aus. Anschließend aktivierten sie die Übersichtsprojektion der oberen Kuppel. Auf einem Trivideoschirm musterten sie die dreidimensionale Darstellung von Maschinen- und Lagerhallen, Unterkünften, Korridoren und Antigravschächten.

Nach einigen Minuten sagte Surfo:

„Ich denke, wir wählen am besten folgenden Weg.“ Er schaltete den Lichteinweiser dazu und zog mit ihm eine hellrote Linie entlang den Darstellungen von Antigravschächten und Korridoren. Die Linie endete genau dort, wo sich die Innenschleuse zum Hangar des Kurierboots befand.

Unwillkürlich schaute er zu dem bewußtlosen Tart hinüber.

„Für den Fall, daß dieser Weg irgendwo blockiert ist und wir ihn uns nicht freikämpfen können, müssen wir je nach Lage einen mehr oder weniger großen Umweg wählen.“

„Alles klar“, sagte Brether Faddon.

Scoutie nickte.

„Gehen wir!“ sagte Surfo Mallagan.

Sie hatten sich den Weg eingeprägt und fanden sich mühelos zurecht. Allerdings kamen sie nicht weit.

Als sie vor der Öffnung eines abwärtsgepolten Antigravlifts vom Transportband springen wollten, tauchte im Schacht hinter der Öffnung ein Lysker auf. Er schaltete an der Brustplatte seines Raumanzugs und blieb mit Hilfe des Gravitrans auf der Stelle schweben.

Die drei Betschiden mußten ihr Transportband verlassen, ob sie wollten oder nicht, denn es verschwand vier Meter vor der Schachtoffnung im Bodenschlitz. Sie sprangen ab und blieben stehen. Noch wußten sie nicht, ob der Lysker sie angreifen wollte oder nicht. Deshalb vermieden sie jede unnötige Bewegung, um ihn nicht zu provozieren.

Was dann kam, geschah völlig unverhofft. Bisher hatten alle infolge der Seuche durchdrehenden Besatzungsmitglieder keinen Gebrauch von ihren Lichtschildprojektoren gemacht. Wahrscheinlich waren sie ihres gestörten Geistes wegen nicht fähig gewesen,

daran überhaupt zu denken.

28

Deshalb reagierten die drei Betschiden zu spät, als der Lysker seinen individuellen Lichtschild aktivierte. Sie feuerten mit ihren Schockern, in dem unkontrollierten Impuls, den Kranken zu treffen, bevor sein Energieschild sich stabilisiert hatte, anstatt sich sofort zur Seite zu werfen und ihrerseits ihre Lichtschilde zu aktivieren.

Als der Lysker seinen Hochenergiestrahler hochriß und feuerte, waren sie einen Moment lang wehrlos. Daß keiner von ihnen starb, verdankten sie nur dem Umstand, daß der Lysker nicht mit ihrer Fehlreaktion gerechnet hatte und dorthin zielte, wohin mindestens einer seiner Ansicht nach hätte hinspringen müssen.

Krachend entlud sich die Energie des Strahlschusses an der Seitenwand des Korridors. Die Glutwelle versengte den Betschiden die Gesichter, bevor sie endlich richtig reagierten und ihre Lichtschildprojektoren einschalteten.

Zusätzlich aktivierten sie die Gravitrone ihrer Raumanzüge und schwebten rückwärts davon. Es widerstrebte ihnen, jemanden zu töten, der sie nur deshalb angegriffen hatte, weil sein Gehirn krank war.

Der Lysker folgte ihnen mit Hilfe seines Flugaggregats. Er schoß unaufhörlich mal auf Surfo und mal auf Brether oder Scoutie. Ein einzelner Hochenergiestrahler konnte jedoch die Feldstruktur eines Lichtschild nicht aufreißen, deshalb mußte der Lysker erfolglos bleiben.

Offenbar sah er es bald ein, denn plötzlich verschwand er in einem Seitengang. Als die Betschiden zur Mündung des Seitengangs flogen, war er bereits verschwunden.

Sie schwebten, weiterhin im Schutz ihrer individuellen Lichtschilde, zur Öffnung des An-tigravlifts zurück, sanken hinein und schalteten ihre Lichtschilde aus, denn die Drucktanks ihrer Aggregatetornister enthielten nur einen begrenzten Vorrat an Reaktionsmasse für die Mikroreaktoren, die auch ihre Lichtschildprojektoren mit Energie versorgten. Folglich mußten sie sparsam damit umgehen.

Einer inneren Stimme gehorchend, schwang sich Surfo Mallagan bereits fünf Decks tiefer aus dem Schacht und in einen schmalen Korridor hinein. Seine Gefährten folgten ihm, ohne zu zögern. Sie sprangen auf ein wegführendes Transportband! wechselten in der nächsten Verteilerhalle in einen anderen Korridor und gelangten in ihm zu einem Roboter-Depot.

Hunderte ganz unterschiedlich geformter Roboter standen reglos in ihren Gestellen. Surfo ging zu einem, der einer riesigen Metallspinne glich.

„Was willst du damit anfangen?“ fragte Scoutie verwundert.

„Wir brauchen mindestens zwei Schutzengel“, erklärte Surfo lächelnd. „Einen, der uns vorausgeht und einen, der uns den Rücken deckt. Falls der Lysker so raffiniert vorgeht, wie ich befürchte, wird er stets als erstes auf einen Roboter schießen müssen. Das gibt uns Zeit, sinnvoll zu reagieren.“

Er kroch unter den Roboter, öffnete die „Bauchklappe“ und tastete auf der Sensorplatte den einfache Code für die Aktivierung. Danach verschloß er die Klappe wieder, kroch hervor und stand auf.

Die vier Augenzellen auf dem eiförmigen Kopfteil des Roboters leuchteten, ein Zeichen dafür, daß er aktiviert und einsatzbereit war.

„Hörst du mich, Roboter?“ fragte Surfo.

„Ich höre dich“, antwortete der Roboter in einwandfreiem Krantorjan.

„Ich bin Surfo“, erklärte Surfo, dann deutete er nacheinander auf seine Freunde. „Das ist Brether und das ist Scoutie. Für die Dauer deines Einsatzes wirst du uns gehorchen

und beschützen.“

„Ich werde euch gehorchen und beschützen.“

„Du wirst dich stets vor uns her bewegen, es sei denn, einer von uns erteilt dir andere Befehle. Sollte eine andere Person vor dir auftauchen, wirst du wie folgt handeln: Ist die betreffende Person nicht durch einen Lichtschild geschützt, wirst du sie paralysieren; ist
29

sie durch einen Lichtschild geschützt, wirst du deinen Lichtschild aktivieren und nach eigenem Ermessen so verfahren, daß wir optimal geschützt sind. Dabei sollst du das Leben eines Angreifers solange schonen, wie er unser Leben nicht ernsthaft bedrohen kann. Hast du verstanden?“

„Ich habe verstanden und werde gehorchen“, erwiderte der Roboter.

Surfo ging zum nächsten Spinnenroboter und erteilte ihm die gleiche Anweisung, nur mit dem Unterschied, daß dieser Roboter sich stets hinter ihm und seinen Gefährten her bewegen sollte.

Anschließend setzte die Gruppe sich in Bewegung.

*

Sie waren zu ihrer alten Marschlinie zurückgekehrt und ließen sich gerade von einem Transportband durch einen Korridor befördern, als der Roboter, der sich etwa fünf Meter vor Surfo Mallagan befand, plötzlich explodierte.

Die drei Betschiden wurden von der Druckwelle der Explosion umgerissen und schalteten noch im Fallen ihre Schutzschirme und Gravitrone ein. Glühende Fetzen des explodierten Roboters und des zerrissenen Transportbands wirbelten über sie hinweg; eine Alarmsirene wimmerte, und beide gegenläufigen Transportbänder wurden automatisch abgeschaltet.

„Hierher!“ rief Surfo über Helmfunk (er hatte seinen Druckhelm gleich nach der Explosion ebenso geschlossen wie seine Freunde), und schwebte in eine zirka drei Meter tiefe Nische der Korridorwand, in der sich ein Interkomanschluß befand.

Nachdem sie sich in der Nische eingefunden hatten, krabbelte der zweite Roboter auf seinen acht langen, dünnen Beinen herbei und stellte sich schützend vor ihnen auf. Auch er hatte seinen Lichtschild aktiviert.

„Was sollen wir tun?“ fragte Brether. „Wäre es nicht besser gewesen, den zweiten Roboter nach vorn zu beordern und weiterzugehen?“

„Wahrscheinlich nicht“, gab Surfo zurück. „Der erste Roboter wurde anscheinend durch eine Mine mit Annäherungszünder, die an die Decke geheftet war, vernichtet. Wer die Mine angebracht hat, rechnete wahrscheinlich damit, daß wir so handeln würden, wie du dachtest. Er befindet sich also wahrscheinlich hinter uns.“

„Du denkst an den Lysker?“ fragte Scoutie.

„Richtig“, antwortete Surfo. „Roboter, du gehst den Weg zurück, den wir gekommen sind, und untersuchst jeden Raum, der sich zu beiden Seiten des Korridors befindet. Nach fünfhundert Metern kehrst du zu uns zurück!“

„Ich habe verstanden und werde gehorchen“, erwiderte der Roboter. Er wendete und bewegte sich schnell über das stillstehende Transportband.

Surfo beobachtete ihn, wie er das Schott des ersten Raumes öffnete und darin verschwand. Er kehrte gleich wieder zurück, lief weiter und verschwand im nächsten Raum.

Im selben Augenblick ertönte ein schmetterndes Krachen. Blauweiße Glut schlug aus der Schottöffnung, dann krachte es abermals. Der Spinnenroboter raste rückwärts aus dem Raum in den Korridor. Sein Lichtschild flammte unter dem Treffer aus einem Hochenergiestrahler auf, dann erwiderte er das Feuer aus den beiden Strahlwaffen, die in

sei-nem nach vorn gekrümmten „Unterleib“ installiert waren.

Er schoß allerdings nicht auf den Gegner, der sich noch im Raum befand, sondern auf den Rahmen der Schottöffnung. Eine durch die Hitze aktivierte Sicherheitsschaltung ließ das Schott zufallen. Der Roboter setzte daraufhin seine Strahlwaffen so ein, daß sie das Schott fest mit dem Rahmen verschweißten.

„Es genügt!“ rief Surfo Mallagan. „Das wird ihn ein paar Minuten aufhalten. Roboter, du bleibst hinter uns! Es geht weiter!“

30

Die drei Betschiden verließen die Nische und liefen auf dem festen Rand neben den Transportbändern in der alten Richtung weiter. Surfo, der an der Spitze lief, musterte dabei aufmerksam Boden, Wände und Decke. Er hoffte, weitere Minen rechtzeitig zu erkennen, obwohl er annahm, daß ihr Gegner keine Zeit gehabt hatte, mehr als die eine Mine zu legen.

Etwa fünfhundert Meter weiter stiegen sie wieder in einen Antigravlift und schwebten weiter nach unten. Der Hangar mit dem Kurierboot war höchstens noch drei Kilometer entfernt. Surfo hoffte, daß der Lysker sie bis dahin nicht einholen würde.

Im Antigravschacht schalteten die drei Betschiden ihre Schutzschirme wieder aus. Auch der Roboter, der einige Meter hinter ihnen schwebte, deaktivierte seinen Lichtschild. Ei-nen Kilometer tiefer verließen sie den Lift und ließen sich wieder von einem Transport-band befördern.

In der nächsten Verteilerhalle begegnete ihnen eine Kranin, an der schwächeren Mähne als solche zu erkennen. Sie taumelte über die Verteilerscheibe und schwankte auf die Betschiden zu, als sie sie sah.

„Helft mir!“ rief sie flehend. „Gebt mir eure Spoodies!“

Surfo wich ihr aus, als sie nach ihm griff. Doch sie warf sich zu Boden, packte sein linkes Bein und brachte ihn zu Fall. Surfo strampelte, um sich zu befreien. Ihm widerstrebte es, die offensichtlich kranke Kranin hart anzufassen.

Endlich gelang es ihm, sich zu befreien. Er sprang auf und hörte das singende Geräusch von Brethers Schockwaffe. Die Kranin stieß einen spitzen Schrei aus und streckte sich stocksteif aus.

„Sie wollte unsere Spoodies“, sagte Scoutie. „Warum nur?“

„Eine Wahnvorstellung“, erwiderte Surfo atemlos. „Weiter! Wir haben viel Zeit verloren!“

„Ihr habt alle Zeit verloren!“ dröhnte eine lautsprecherverstärkte Stimme durch die Verteilerhalle.

Die Betschiden fuhren herum und aktivierten ihre Schutzschirme, als sie den Kampfpan-zer sahen, der das Lebewesen, das in ihm steckte, völlig ihren Blicken entzog.

Surfo musterte das metallisch schimmernde Gebilde. Er hatte bisher nur davon gehört, daß es solche Kampfpanzer gab. Sie wurden angeblich nur auf Kran hergestellt und ganz selten und ausschließlich von Kranen getragen, die im Alleingang ein Kommandounter-nehmen durchführten.

Surfo Mallagan sah, daß es sich um eine roboterhafte Konstruktion von drei Metern Größe, mit einer Schulterbreite von anderthalb Metern, zwei säulenförmigen Beinen, vier Armen und einem großen, kuppelförmigen Kopf handelte. Das ganze Gebilde war von einem kaum sichtbaren Flimmern umgeben, das sich den Körperformen anpaßte.

Aus den Augenwinkeln nahm Surfo wahr, daß ihr Roboter an ihnen vorbeiraste und sich mit aktiviertem Schutzschirm auf den Kampfpanzer stürzte. Ein greller Blitz flammte

auf, dann war der Roboter verschwunden.

Höhnisches Lachen erscholl.

„Ihr könnt mir nichts anhaben, Betschiden!“ erklang wieder die lautsprecherverstärkte Stimme.

Surfo schaltete die Außenlautsprecher seines Raumanzugs ein.

„Was willst du von uns, Lysker?“

„Gut kombiniert, Betschide. Dabei kannst du nicht wissen, daß es in jedem Nest Expreß röhren gibt, durch die man sich schießen lassen kann, sonst hättet ihr damit gerechnet, daß ich euch überholen würde.“

„Was willst du von uns?“ rief Surfo.

„Schaltet eure Lichtschilde aus, zieht euch aus und entfernt eure Spoodies!“ befahl der Lysker. „Danach bringt sie zu mir!“

31

„Du bist krank“, sagte Scoutie. „Die ‚Spoodie-Seuche‘ hat deinen Geist verwirrt. Unsere Spoodies können dir auch nicht helfen.“

„Tut, was ich euch befohlen habe!“ schrie der Lysker.

Aus dem Brustteil der annähernd hominid geformten Konstruktion schoben sich zwei armdicke Rohre, zweifellos Waffen.

Den drei Betschiden blieb weiter nichts übrig, als ihre Lichtschilde zu deaktivieren. Gegen das Wesen in dem Kampfpanzer hätten sie ihnen sowieso nichts genützt. Aber dann zögerten sie wieder. Wenn ein Spoodie von selbst von seinem Träger abfiel, gab es nie-mals Komplikationen. In ihrem Fall aber hätten sie ihre Spoodies, die fest mit bestimmten Gehirnregionen verbunden waren, gegenseitig herausoperieren müssen. Ganz davon ab-gesehen, daß sie die dazu notwendige Ausrüstung nicht besaßen, wäre es sicher zu Ver-letzungen der Großhirnrinde gekommen.

Der Lysker bewegte den Kampfpanzer einen Schritt auf sie zu. Er schwang drohend die unteren, kürzeren Arme.

„Ich kann euch auch töten und danach eure Spoodies herausreißen!“ drohte er. Der Kampfpanzer kippte leicht nach vorn, wurde aber wieder aufgefangen.

Surfo blickte seine Gefährten an und teilte ihnen stumm mit, daß sie versuchen sollten, Zeit zu gewinnen.

„Wir werden dir gehorchen“, sagte Scoutie. „Schade, daß es dir nichts nützen wird. Es tut mir wirklich leid. Wie heißt du eigentlich, Lysker?“

„Warum willst du das wissen?“ Der Kuppelkopf der Maschine drehte sich. Das rechte Bein knickte ein. „Beeilt euch!“

Schweigend öffneten die drei Betschiden ihre Druckhelme, dann sagte Scoutie:

„Warum verrätst du mir nicht deinen Namen, Lysker? Ich würde ihn gern wissen, bevor ich sterbe, denn ich finde dich sympathisch.“

„Ich bin Vlschynschk“, sagte der Lysker stockend. „Wie heißt du, Betschide?“

„Scoutie - und ich bin eine Betschidin“, antwortete Scoutie. „Wie gern hätte ich dich ein-mal auf Cordos-Lysk besucht. Es muß schön dort sein.“

„Nicht für dich, Scoutie“, erwiderte der Lysker weich. „Aber für mich bedeutet Cordos-Lysk alles, die herrlichste aller Welten. Warum nur habe ich sie verlassen!“ Der Kampfpanzer bewegte sich unbeholfen einen Schritt vorwärts, dann stolperte er plötzlich und fiel auf den Rücken. „Zu spät!“ erscholl die lautsprecherverstärkte Stimme klagend. „Es tut mir leid, daß ich euch ... Ich danke dir, Scoutie. Du hast mich an meine Heimat erinnert und mich dadurch zu mir selbst zurückgeführt. Geht jetzt! Der Panzer explodiert, wenn mein Geist mich verläßt.“

Die drei Betschiden rannten los, sprangen auf das Transportband, das sich in ihrer Richtung bewegte, und liefen zusätzlich weiter. Nach etwa hundert Metern sah Surfo rechts einen schmalen Seitengang.

„Hier hinein!“ rief er und sprang.

Seine Gefährten folgten ihm.

Am Ende des Seitengangs befanden sich die beiden Öffnungen eines Lifts. Sie sprangen in die, über der ein Symbol ein abwärtsgerichtetes Kraftfeld anzeigte.

Ungefähr achtzig Meter tiefer erreichte sie der Donnerschlag einer heftigen Explosion. Ihm folgten das Heulen und Brausen der vielfach gebrochenen Druckwelle, die sie jedoch nicht erreichte.

Sie schwangen sich durch den nächsten Ausstieg und warfen sich hin. Keinen Augenblick zu früh. Die Erschütterungswelle der Explosion, die sich durch Wände, Böden und Decken fortpflanzte, hätte an der Oberfläche eines Planeten die meisten Gebäude einer ganzen Stadt zerstört. Ein Flottenstützpunkt war jedoch so konstruiert, daß er Erschütterungswellen totlaufen ließ.

32

Dennoch wurden die drei Betschiden wie auf einer überbeschleunigten Schüttelrutsche durchgerüttelt, während rings um sie herum das gemarterte Material dröhnte und kreischte.

Dann, von einem Augenblick auf den anderen, war es wieder still.

Die Betschiden hoben die Köpfe und sahen sich in die bleichen Gesichter.

„Das war knapp“, bemerkte Scoutie trocken.

Surfo Mallagan lächelte.

„Ohne dich wären wir verloren gewesen, Scoutie. Das war ein erstklassiger psychologi-scher Schachzug.“

„Weiberlist!“ bemerkte Brether Faddon, aber er lächelte dabei und kniff ein Auge zu.

8.

„Dort ist das Nest“, sagte Tabveeder und deutete auf den großen computergesteuerten Orterschirm. „Und da wartet die BRODDOM.“

Nuurgath, die Zweite Kommandantin des Spezialschiffs VEERNAAR, schaltete die Rundrufanlage ein.

„Quarantänekommando fertigmachen zum Übersetzen!“ Sie schaltete aus und blickte den Ersten Kommandanten an. „Soll ich die BRODDOM anrufen, Tabveeder?“

„Nicht mehr nötig“, erwiderte Tabveeder und deutete auf einen pulsierenden gelben Lichtpunkt auf dem Bildschirm seines Funkanschlusses. „Der Anruf wird von der Broddom kommen.“

Er schaltete den Anschluß ein. Auf dem Bildschirm erschien das Abbild des Funkoffiziers.

„Anruf von der BRODDOM, Erster Kommandant. Die Erste Kommandantin dort scheint eine üble Witterung aufgenommen zu haben.“

Tabveeder lachte bellend.

„Sie wird gleich eine trockene Nase bekommen. Lege um!“

Das Abbild des Funkers verschwand. Dafür tauchte das Abbild einer offensichtlich wütenden Kranin auf.

„Daccsier, Erste Kommandantin der BRODDOM!“ bellte sie. „Ich protestierte schärfstens dagegen, daß mein Schiff hier warten soll. Schließlich herrscht die Spoodie-Seuche nicht hier, sondern innerhalb des Nestes.“

„Tabveeder, Erster Kommandant der VEERNAAR“, erwiderte der graumähnige alte

Kra-ne. Er hatte eine Schwäche dafür, junge Kranen und Kraninnen, denen es an Geduld fehl-te, zurechtzustutzen. „Es waren Raumfahrer deines Schiffes, die den Ausbruch der Sppo-die-Seuche im Nest der siebzehnten Flotte feststellten. Das gibt mir das Recht, dein Schiff so lange festzuhalten, bis die Angelegenheit geklärt ist.“

„Aber es waren keine Besatzungsmitglieder der BRODDOM!“ rief Daccsier erregt. „Es waren drei Betschiden, die ich lediglich im Nest der siebzehnten Flotte abliefern sollte.“

„Dann trägst du eine spezielle Verantwortung für sie, Daccsier“, entgegnete Tabveeder gelassen. „Ich befehle dir, auf Warteposition zu bleiben, bis das Schicksal der drei Perso-nen geklärt ist und ich dich entlastet habe. Wie nanntest du die Raumfahrer: Betschiden?“

„Es sind nur Rekruten“, erklärte Daccsier abfällig. „Angehörige eines kleinen Volkes, dessen Planet erst vor kurzem ins Herzogtum eingegliedert wurde. Eines primitiven und rückständigen Volkes von Jägern und Bauern.“

„Aha!“ machte Tabveeder. „Du scheinst diese Betschiden nicht leiden zu können. Hast du sie deshalb zum Nest geschickt? Da sie gar nicht zur Besatzung der BRODDOM gehörten, sondern Gäste waren, hättest du sie eigentlich nicht mit einer gefährlichen Mission betrauen sollen.“

33

„Woher sollte ich wissen, daß die Mission gefährlich sein könnte!“ erwiderte Daccsier ungehalten und verlegen zugleich.

„Ja, woher auch!“ Die Stimme Tabveeders triff vor Sarkasmus. „Sie sollten ja nur feststellen, warum das Nest wie tot im Raum hing. Wann haben sie sich zum letzten Mal gemeldet?“

„Exakt 11.31.40 nach Missionsbeginn. Ich weiß allerdings nicht, ob sie danach noch einmal versuchten, Kontakt aufzunehmen, da die BRODDOM gleich danach auf die Zeitbahn ging. Ich erhielt ja erst während des ersten Orientierungsmanövers den Befehl, hier-her zurückzukehren und auf die VEERNAAR zu warten.“

„Es wäre besser gewesen, das Nest ständig unter Ortungskontrolle zu halten“, erklärte Tabveeder. Er wandte sich an Nuurgath. „Halte das bitte im Logbuch fest!“

„Ja, aber ...!“ fing Daccsier an.

Tabveeder unterbrach sie.

„Vielleicht komme ich später darauf zurück, Daccsier.“

Die VEERNAAR hatte inzwischen dicht vor dem Nest gestoppt.

„Ich gehe jetzt“, erklärte Nuurgath und stand auf.

„Viel Erfolg!“ sagte Tabveeder.

*

Das Gros des Quarantänekommandos begab sich direkt in die Meetinghalle des Nestes. Die in spezielle Schutzanzüge gekleideten kranischen Wissenschaftler und Medotechniker wurden von zahlreichen Prodheimer-Fenken begleitet, da diese Wesen sich besonders im medizinischen Bereich bewährt hatten.

Nuurgath ging mit, wartete aber nur, bis die ersten Untersuchungen abgeschlossen waren und sie wußte, daß etwa die Hälfte der Erkrankten gerettet werden konnte und das Nest nicht aufgegeben werden mußte. Danach begab sie sich in Begleitung von zwei Tarts, zwei Lyskern und zwanzig Medorobotern auf die Suche nach Erkrankten, die es nicht bis zur Meetinghalle geschafft hatten.

Da sie bereits zwei solcher Einsätze mitgemacht hatte, überraschte es sie nicht, daß sie auf tote Besatzungsmitglieder des Nestes stieß, die sich gegenseitig umgebracht hatten. Die Toten wurden in den nächsten Konverter gestoßen, nachdem ihnen ihre ID-

Karten abgenommen worden waren. Die Bewußtlosen wurden von den Medorobotern mit kreis-laufstützenden Injektionen versorgt und ins Hospital des Nestes gebracht. Dort waren e-benfalls speziell ausgebildete Kranen und Prodheimer-Fenken eingetroffen, die die Inten-sivbehandlung einleiteten.

Nuurgaths größtes Interesse aber galt den drei Betschiden. Sie mußten sich zweifellos auch infiziert haben, da aber die Inkubationszeit bis zu zehn Tagen betrug, waren sie noch im Vollbesitz ihrer geistigen und körperlichen Kräfte. Nuurgath konnte sich in ihre Lage versetzen und wußte deshalb, daß sie versucht haben würden, mit einem größeren Beiboot aus dem Nest zu fliehen.

Als ihre Gruppe auf Spuren einer heftigen Explosion stieß und wenig später das verwüs-tete Explosionszentrum entdeckte, wurde sie sehr nachdenklich. Die beiden Lysker mach-ten sich daran, jedes noch so winzige Trümmerstück genau zu untersuchen und seine Herkunft zu bestimmen.

Es dauerte nicht lange, da hatten sie verschiedene Trümmer und Splitter zusammenge-tragen.

„Das alles kann nur von einem Kampfpanzer stammen“, erklärte Lysker eins. „Er muß mit ungeheurer Wucht explodiert sein, denn verschiedene Splitter haben die nächsten Stahlwände glatt durchschlagen.“

„Wer könnte den Kampfpanzer gesteuert haben?“ fragte Nuurgath.

34

„Ein Lysker“, antwortete Lysker zwei und legte die Fragmente eines Magnetverschlusses sowie mehrerer halbgeschmolzener Metallplättchen auf den Boden. „Der Reißverschluß gehörte zu der Atemmaske, wie wir Lysker sie immer tragen, und nur die Kleidung von Lyskern enthält diese Stützplättchen.“

„Zweifellos handelte er in geistiger Umnachtung“, überlegte Nuurgath laut. „Aber ich fra-ge mich, wie jemand einen Kampfpanzer zerstören konnte. Gibt es Anzeichen dafür, daß in der Nähe ein schweres Impulsgeschütz gefeuert hat?“

„Nein“, erwiderte Lysker eins. „Es gibt überhaupt keine Anzeichen eines Kampfes. Wenn der Kampfpanzer seine Waffen eingesetzt hätte, wären die Spuren nicht zu übersehen gewesen.“

„Aber niemand steigt in einen Kampfpanzer, wenn er nicht kämpfen will“, wandte Nuurgath ein.

„Die geistige Umnachtung ...“, sagte Lysker eins.

„Nein!“ unterbrach Nuurgath ihn. „Die geistige Umnachtung kann nicht sehr stark gewe-sen sein, sonst hätte der Lysker die komplizierte Steuerung des Panzers nicht beherr-schen können. Sein Geist muß relativ klar gewesen sein.“

„Könnte der Lysker nicht die Selbstvernichtungsschaltung des Kampfpanzers ausgelöst haben, vielleicht versehentlich?“ warf Trugos, einer der beiden Tarts der Gruppe, ein.

„Nicht versehentlich“, erwiderte Nuurgath. „Dazu ist die Selbstvernichtungsschaltung zu stark abgesichert. Die Sicherungen dienen ja gerade dazu, eine versehentliche Selbstver-nichtung zu verhindern. Sie unterbrechen die Vernichtungsschaltung mehrmals und war-nen den Insassen optisch und akustisch.“

„Dann hat er sie vielleicht absichtlich ausgelöst“, meinte Gordees, der zweite Tart der Gruppe.

„Selbsttötung?“ fragte Nuurgath überrascht.

„Das ist nicht möglich!“ widersprach Lysker zwei heftig. „Eine Selbsttötung ist für einen Lysker undenkbar, von ganz bestimmten Ausnahmen abgesehen.“

„Welche Ausnahme wäre denn im Fall dieses Lyskers denkbar gewesen?“ wollte Nuur-gath wissen.

„Nur die Einsicht in die Schwere seiner Erkrankung und die negativen Folgen seiner Handlungsweise“, erklärte Lysker eins. „Das kommt aber bei jemandem, der an der Spoo-die-Seuche erkrankt ist, nicht vor, weil er das nicht selbst beurteilen kann.“

„Es sei denn, jemand würde ihm diese Einsicht psychologisch geschickt vermitteln“, meinte Nuurgath noch nachdenklicher.

„Wer selbst erkrankt ist, kann diese Einsicht nicht vermitteln“, wandte Trugos ein.

„Also kommen nur drei Personen in Frage“, sagte Nuurgath. „Die drei Betschiden. Ihre Intelligenz ist demnach weitaus größer, als man es bei Rekruten erwarten könnte. Ich denke, ich weiß, wie sie vorgegangen sind. Wir gehen zur Kommandozentrale.“

In der Kommandozentrale fiel Nuurgath als erstes der Kartentank ins Auge. Er war akti-viert, und nahe seinem Zentrum, das identisch mit der Position des Nestes der 17. Flotte war, pulsierte ein Lichtpunkt.

Die Kranin schaltete die Bildschirm-Datenwiedergabe ein.

NAMENLOSE ROTE ZWERGSONNE - DURCH MASSETASTUNG
VORHANDENSEIN EINES KLEINEN PLANETEN BESTIMMT - WAHRSCHEINLICH
UNBEDEUTEND - DAHER NÄHERE ERFORSCHUNG AUFGESCHOBEN -
ENTFERNUNG ZUR POSITION DES NESTES 107 LICHTJAHRE.

Nuurgath las die Information und nickte.

„Sie haben nach einem Planeten gesucht, der dem Herzogtum noch nicht einverleibt und nicht zu weit vom Nest entfernt ist, so daß sie ihn mit einem größeren Beiboot erreichen können.“

35

„Aber wie sind sie auf diese Information gekommen?“ fragte Trugos. „Der Planet ist nicht erforscht, folglich wird er bei Abfrage des Kartentankcomputers nicht als unbesiedelt aus-gewiesen, weil eine solche Information nicht vorliegt. Ich könnte mir aber vorstellen, daß die Betschiden nach einem unbewohnten Planeten suchten.“

„Folglich müssen sie etwas über diese Welt gewußt haben, unter anderem die Koordina-ten - und sie haben die Koordinaten dem Kartentankcomputer eingegeben und erst dann diese Information bekommen.“ Sie deutete auf den Bildschirm.

„Aber woher hatten sie die Information, wenn dieser Planet noch nie angefliegen und er-forscht wurde?“ fragte Trugos.

„Kommt mit!“ erwiderte Nuurgath.

Sie ging in die Computerzentrale und aktivierte den Speicherteil, der die Flugberichte je-ner Schiffe registrierte, die vom Nest aus Expeditionen im Sektor Lquo unternommen hat-ten.

Da auch sie beim letzten gespeicherten Flugbericht anfang, erhielt sie die gleiche Infor-mation wie die drei Betschiden - und da Kommandant Yistor über einen 107 Lichtjahre entfernten Planeten berichtete, dessen Koordinaten außerdem mit denen des im Karten-tank angezeigten Planeten übereinstimmten, drängte sich der Schluß förmlich auf, daß die Betschiden dorthin geflohen waren.

„Nur eines verstehe ich nicht“, sagte Nuurgath. „Kommandant Yistor sprach davon, daß sich sein Schiff in höchster Gefahr befände. Der letzte Teil des verstümmelten Funk-spruchs läßt außerdem vermuten, daß die DALURQUE auf jenem Planeten verlorenging. Das alles hätte für die drei Betschiden Grund genug sein müssen, um sich ein anderes Ziel auszusuchen.“

„Vielleicht sind sie sehr neugierig; wir kennen ihre Mentalität ja nicht“, meinte Lysker

zwei.

„Wie meinst du das?“ fragte Trugos.

„Das große Schiff. Yistor berichtete von einem großen Schiff, das er auf dem Planeten entdeckt haben will, eine unbekannte Konstruktion. Vielleicht reizte es die Betschiden, das Geheimnis dieses Schiffes zu lüften. Wie gesagt, wir kennen ihre Mentalität nicht.“

Nuurgath dachte nach, dann kehrte sie in die Kommandozentrale zurück und stellte eine Funkverbindung zur BRODDOM her. Wenig später war das Abbild Daccsiers auf dem Bildschirm zu sehen.

„Nuurgath, Zweite Kommandantin der VEERNAAR“, meldete sich die Kranin. „Ich habe eine Frage, die drei Betschiden betreffend. Sind sie extrem wissensdurstig?“

„Das kann man wohl sagen“, erwiderte Daccsier. „Sie sind meinen Leuten dadurch sehr auf die Nerven gefallen.“

„So neugierig, daß sie sich auf einen Planeten wagen würden, auf dem erst kürzlich ein Schiff der Herzoglichen Flotte durch unbekannte Gefahren verlorenging, nur weil sie er-fuhren, daß sich dort ein riesiges Raumschiff unbekannter Konstruktion befindet?“ bohrte Nuurgath weiter.

„Die SOL!“ entfuhr es Daccsier.

„Die SOL?“ fragte Nuurgath verständnislos.

„Die drei Betschiden erkundigten sich überall und bei jedem immer wieder danach, ob etwas über das Auftauchen eines geheimnisvollen Geisterschiffs bekannt geworden sei. Sie nannten es SOL und behaupteten, ihre Ahnen wären von diesem Schiff auf dem Pla-neten ausgesetzt worden, der kürzlich ins Herzogtum integriert wurde. Wenn du mich fragst, handelt es sich um Hirngespinnste, um einen zumindest fragwürdigen Mythos.“

„An den die drei Betschiden so fest glauben, daß sie kein Risiko scheuen, um die SOL zu finden“, erwiderte Nuurgath. „Es steht fest, daß sie sie auf einer hundertsieben Licht-jahre entfernten Welt suchen wollen. Da sie jedoch potentielle Verbreiter der Spoodie-Seuche sind, müssen sie wieder eingefangen werden. Diese Aufgabe fällt der BRODDOM

36

zu, da du die Verantwortung für sie trägst. Du wirst unverzüglich zu den Koordinaten auf-brechen, die ich dir anschließend durchgebe...”

„Nein!“ entgegnete Daccsier heftig. „Das werde ich nicht tun! Außerdem kannst du mir keine Befehle erteilen.“

„Aber Tabveeder kann das“, erklärte Nuurgath, „und ich werde dafür sorgen, daß er es tut. Und hier die Koordinaten...”

9.

Das Kurierboot verließ die Zeitbahn genau bei den von Yistor übermittelten Koordinaten.

Gespannt musterten die drei Betschiden den großen computergesteuerten Orterschirm, der auf Ausschau voraus geschaltet war.

„Nicht zu sehen“, meinte Scoutie nach einer Weile enttäuscht.

„Aber wir haben doch die richtigen Koordinaten eingegeben“, sagte Brether Faddon.

„Vielleicht ein Übermittlungsfehler“, meinte Surfo Mallagan und schaltete den Orter-schirm auf Ausschau Backbord. Da auch dort nichts von dem zu sehen war, was sie such-ten, schaltete er auf Ausschau Steuerbord.

Er atmete auf.

„Eine kleine, dunkelrote Sonne!“ rief er und deutete auf die linke obere Ecke des Orter-

schirms. „Zweifellos im Stadium unaufhaltsamer Abkühlung, also eine sterbende Sonne, wie Yistor berichtete. Und dort ist auch der Planet!“

Natürlich war der Planet nicht als Direktaufnahme zu sehen, sondern als ortonsgestütz-te elektronische Computerzeichnung, denn er war noch rund neunzig Astronomische Ein-heiten entfernt, wie die am unteren Bildschirmrand eingeblendeten Meßwerte bewiesen. Er kreiste in einer Entfernung von knapp einer halben Astronomischen Einneit um die sterbende Sonne.

„Also nur ein winziger Übermittlungsfehler“, sagte Scoutie erleichtert. „Funken wir die DALURQUE an, Surfo?“

Surfo schüttelte den Kopf.

„Das Schiff befand sich in Gefahr, Scoutie. Es muß also auf dem Planeten etwas geben, was auch uns gefährlich werden könnte. Deshalb wollen wir es nicht noch selbst auf uns aufmerksam machen.“

„Ah, da meldet sich die DALURQUE ja selbst!“ rief Scoutie. Auf dem Bildschirm des Hy-perkoms blinkte ein gelber Punkt, das Zeichen für eine eingehende Sendung. Scoutie schaltete das Gerät auf Empfang.

Auf dem Bildschirm erschien ein wirres wechselndes Muster aus farbigen Wellenlinien, während die Lautsprecher nur das monotone Hyperraumrauschen übertrugen.

Scoutie schaltete, um die Sendung klar hereinzubekommen, aber bald resignierte sie.

„Das ist kein Hyperfunkspruch“, erklärte sie. „Es schein ein einziges Durcheinander von Hyperfunksignalen zu sein.“ Sie schüttelte den Kopf. „Eigenartig, kein Hyperfunkgerät er-zeugt solche Signale.“

„Von wo kommen sie denn?“ fragte Brether. „Vielleicht handelt es sich um Ausbrüche von Hyperenergie, die auf der sterbenden Sonne stattfinden.“

Scoutie musterte die Peil- und Meßanzeigen.

„Sie könnten von der Sonne ausgehen, denn die Signale sind sehr stark. Aber sie kom-men eindeutig von dem Planeten.“

„Gerichtet oder ungerichtet?“ fragte Surfo Mallagan.

„Ungerichtet.“

Surfo schaltete die Korpuskulatortriebwerke ein und drehte das Kurierboot so, daß die Bugspitze genau auf den Planeten zeigte. Anschließend flippte er den Orterschirm auf Ausschau voraus.

37

„Konzentriert euch bitte auf den verstümmelten Funkspruch der DALURQUE!“ sagte er. „Geht den Text genau durch! Klang er so, als ob die DALURQUE vom Nest aus zu einer Expedition zu der sterbenden Sonne geschickt wurde? Laßt euch Zeit!“

Die Gesichter seiner Freunde verrieten Konzentration. Nach einer Weile sagte Brether Faddon:

„Nein, im Gegenteil. Er klang so, als ob die DALURQUE zufällig auf die sterbende Son-ne und ihren einzigen Planeten aufmerksam geworden sei.“

Scoutie nickte.

„Richtig. Yistor sprach nicht davon, daß sein Schiff auf dem Zielplaneten angekommen sei, sondern auf dem einzigen Planeten einer sterbenden roten Zwergsonne gelandet wä-re. So hätte er es bestimmt nicht formuliert, wenn im Nest bekannt gewesen wäre, daß die DALURQUE dorthin fliegen würde.“

„Das trifft es genau“, erklärte Surfo. „Außerdem teilte Yistor mit, er habe gemeinsam mit den anderen Kommandanten entschieden, dort zu landen. Das wäre unnötig gewesen, wenn er mit diesem Auftrag vom Nest losgeschickt worden wäre.“

„Aber warum ist er dann...?“ fing Scoutie an und stockte, als ihr Blick wieder auf den Hyperkombildschirm fiel, der immer noch das rätselhafte Wellenlinienmuster zeigte.

„Die DALURQUE hat in einigen Lichtjahren Entfernung die Zeitbahn verlassen und die Signale aufgefangen, nicht wahr, Surfo?“

„So könnte es gewesen sein“, erwiderte Surfo.

Scoutie überzeugte sich davon, daß die Hypersignale gespeichert worden waren, dann überspielte sie sie in den Bordcomputer und stellte ihm die Aufgabe, eine Analyse vorzunehmen.

Nur Sekunden später erschien das Ergebnis auf dem Auswertungsbildschirm.

HYPERIMPULSE NICHT CHARAKTERISTISCH FÜR ERZEUGNIS TECHNISCHER ANLAGEN - SICH WIEDERHOLENDE IMPULSGRUPPEN DEUTEN JEDOCH AUF EINE SENDUNG INTELLIGENTER WESEN HIN.

„Intelligente Wesen!“ rief Brether. „Vielleicht ist die SOL vor Jahrhunderten auf diesem Planeten gestrandet, und die Nachkommen der ehemaligen Raumfahrer senden mit einer improvisierten Anlage Notrufe aus!“

„Du hast bei deinem voreiligen Schluß nur übersehen, daß laut Computer der Hyperimpulse nicht charakteristisch für technische Anlagen sind“, sagte Scoutie.

„Wissen wir, wie die Hyperfunkanlage der Sol arbeitet?“ entgegnete Brether. „Vielleicht benutzt man organisches Plasma, eine Art lebenden Hypersender, der nur entsprechend gereizt werden muß, um die gewünschten Hypersignale zu erzeugen.“

„Dann müßte das Plasma inzwischen mutiert sein“, entgegnete Surfo. „Anders läßt es sich nicht erklären, daß die Hyperimpulse keine entzifferbaren Signale sind.“

„Das werden wir feststellen, wenn wir gelandet sind“, sagte Brether eifrig.

„Du bist doch nicht gegen eine Landung, Surfo?“ fragte Scoutie.

Surfo Mallagan lächelte. In seinen Augen brannte ein seltsames Feuer.

„Ich werde doch nicht umkehren, wenn wir hoffen dürfen, auf dieser Welt die SOL zu finden“, antwortete er.

*

„Schubumkehr!“ sagte Surfo Mallagan zu sich selbst.

Er glaubte, die entsprechende Schaltung durchzuführen, aber in Wirklichkeit erhöhte er den positiven Schub der Korpuskulartriebwerke. Das Brodeln, das die Leistungssteigerung begleitete, nahm er nicht wahr.

38

„Ein herrlicher Planet“, flüsterte Scoutie, aber anstatt auf den Orterschirm zu sehen, auf dem die Kugel des namenlosen Planeten immer schneller anschwell, starrte sie verzückt auf den Hyperkombildschirm.

Vor wenigen Minuten hatte die Hyperimpulssendung, die viele Stunden lang geschwiegen hatte, wieder eingesetzt. Bunte Wellenlinien tanzten über den Bildschirm des Hyperkoms. Aus den Lautsprechern scholl diesmal nicht das Hyperraumrauschen, sondern eine überwältigende Fülle zirpender, pfeifender und zwitschernder Töne, die sich zu einer Art kosmischem Sirenengesang Vereinigten.

„Die SOL!“ rief Brether. „Wo ist die SOL?“

„Sie erwartet uns!“ rief Surfo zurück. „Hörst du die Stimmen der Vergangenheit? Wir kommen, SOL, wir kommen!“

Kaum beachtet, zogen die Eindrücke der letzten gezielt durchgeführten Ortungen an seinem geistigen Auge vorbei. Die verschiedenen Taster hatten Reflexe zurückgeschickt, die einen kleinen Planeten mit sauerstoffhaltiger, atembare Atmosphäre, einem gesunden Klima und einer reichhaltigen Fauna und Flora meldeten.

Es gab auch zahlreiche aktive Vulkane, aber die überwiegend dichten Wälder bewiesen, daß ihre zerstörerische Kraft gering war.

Viele kleine Ozeane sorgten für eine gute Luftfeuchtigkeit; von zahlreichen Gebirgsmassiven flössen unzählige Bäche, die sich später zu Flüssen und manchmal zu gewaltigen Strömen vereinigten. Es war eine vor Leben berstende Welt. Lediglich in den Polregionen gab es Landschaften mit wüstenhaftem Charakter.

Anzeichen von höherentwickelten Zivilisationen hatten die Taster nicht herausgefunden. Allerdings hatten die Massetaster mehrfach stark aus geschlagen. Es mußte also an vielen Stellen der Planetenoberfläche Konzentrationen hochwertiger Metalllegierungen geben - vielleicht die Überreste einer untergegangenen früheren Zivilisation.

Ursprünglich hatten die drei Betschiden das Kurierboot in einen Orbit steuern wollen, um mit den Ortern nach der SOL zu suchen. Diesen Vorsatz hatten sie jedoch einfach vergessen, als die Impulssendung abermals einsetzte.

Surfo schüttelte den Kopf, als wollte er etwas von sich abschütteln. Für Sekunden sah er wieder klar - und er erkannte, daß das Boot bei gleichbleibendem Kurs und gleichbleibender Geschwindigkeit auf dem Planeten zerschellen mußte.

„Ich hatte doch auf Schubumkehr geschaltet“, bemerkte er zu sich selbst. Aber die Instrumente bewiesen, daß er es nicht getan hatte. Rasch holte er es nach und schaltete auf maximale negative Beschleunigung. Das Boot bebte, schüttelte sich und kreischte in allen Verbindungen, als es beinahe schlagartig mit der Wucht von rund neunzigtausend Gravos belastet wurde.

Surfo fand sich plötzlich auf dem Boden wieder. Er hörte Scoutie stöhnen und Brether fluchen und hatte das Gefühl, als wäre ein Felsbrocken über ihn hinweggerollt.

Dennoch rappelte er sich schnell wieder auf, zog sich ächzend in seinen Sessel und erschrak, als er auf dem Orterschirm sah, daß die Oberfläche des Planeten schon ganz nahe war. Das war allerdings relativ, denn das Boot tauchte erst einige Minuten später in die oberen Ausläufer der Atmosphäre ein. Surfo Mallagan erkannte jedoch an den Anzeigen der Instrumente, daß die Geschwindigkeit des Bootes noch immer zu hoch war.

Er würde nicht, wie das üblich war, einige Kilometer über der Oberfläche die Korpuskulartriebwerke abschalten und mit Hilfe des Feldtriebwerks landen können. Mit dem Feldtriebwerk ließ sich nur eine geringe negative Beschleunigung erzielen. Er würde mit dem vollen Gegenschub der Korpuskulartriebwerke landen müssen.

Sein Gesicht verzog sich zu einer schmerzverzerrten Grimasse, als das Zirpen, Pfeifen und Zwitschern aus den Hyperkombildschirm. Er merkte nicht, wie sein Bewußtsein in den verwirrenden bunten Wellenlinien versank.

39

In rund zwei Kilometern Höhe schaltete er die Korpuskulartriebwerke aus und das Feldtriebwerk ein. In der plötzlich einsetzenden Stille war überdeutlich das schrille Pfeifen zu hören, mit dem die Luft an der Hülle des fallenden Bootes vorbeischoß.

Mit hoher Geschwindigkeit schoß das Kurierboot über einen Gebirgskamm. Es sank in einer Sekunde zweihundert Meter. Nur allmählich setzte die Dauerleistung des Feldtriebwerks sich durch und bremste den Fall ab.

„Surfo!“

Surfo Mallagan zuckte bei Scouties schrillen Schrei zusammen, dann flog sein Kopf herum zum Orterschirm. Die Augen suchten die Kontrollen. Seine rechte Hand legte sich auf den Impulssteuerknüppel.

Das Boot gehorchte den Impulsen, die direkt an das Feldtriebwerk gingen. Es richtete die Bugnase leicht auf und konnte deshalb den Zusammenprall mit einer Hügelkette vermeiden. Danach sackte es allerdings wieder durch.

Diesmal lag ein langgestreckter See vor dem Boot. Abermals hob Surfo den Bug leicht an. Er konnte plötzlich wieder klar denken und wußte genau, was er zu tun hatte. Mit den Gesäßnerven spürte er, daß das Boot mit dem hinteren Drittel Kontakt mit der Wasser-oberfläche bekam. Langsam ließ er den Bug wieder absacken, und kurz darauf glitt das Kurierboot mit dem gesamten Unterboden gleichmäßig über den See. Es wurde langsamer, als seine Geschwindigkeit weiter nachließ. Gleichzeitig sank es jedoch tiefer ein, wo-durch es stärker abgebremst wurde.

Und dann war das jenseitige Ufer heran. Mit „nur“ noch knapp hundert Stundenkilometern pflügte das Boot einen flachen Graben in die Uferböschung, raste polternd und schlingernd in ein langgestrecktes Tal hinein und prallte voll gegen einen großen Felsblock.

Das Gewitter von zahllosen Kurzschlüssen tobte durch die Pilotenkabine. Als der Andruckabsorber ausfiel, flogen die drei Betschiden nach vorn, ohne jedoch großen Schaden zu nehmen. Vom Heck her krachte der Donner einer Explosion. Sicherheitsschotte fielen knallend zu.

Surfo sprang auf und lauschte. Aber er hörte weder weitere Explosionen noch das gelende Kreischen eines begrenzten Atombrands.

Auch Scoutie und Brether kamen wieder auf die Beine.

„Was ist los?“ fragte Scoutie, denn der Orterschirm war ebenso ausgefallen wie die kleinen Bildschirme der Außenbeobachtung.

„Wir haben eine Bruchlandung gebaut“, erklärte Surfo.

„Du hast unser Boot ruiniert!“ schrie Brether Faddon aufbrausend.

Surfo schaute zum Hyperkom. Aber der Bildschirm war dunkel.

„Etwas muß uns beeinflußt haben“, erklärte er und rieb sich die Augen. „Vielleicht diese Hyperimpulse. Ich hatte keine Kontrolle mehr über mich und muß Fehlschaltungen vorgenommen haben.“

„Eine Ausrede!“ tobte Brether.

„Nein!“ sagte Scoutie. „Ich erinnere mich, daß ich einen Rausch von Farben und Gefühlen durchlebte, ohne richtig da zu sein. Wir wurden wirklich beeinflußt, Brether.“

„Entschuldigung!“ murmelte Brether undeutlich und tappte mit ausgestreckten Armen zu dem Schott, hinter dem der Korridor lag, der zur Personenschleuse führte.

„Wo willst du hin?“ fragte Surfo.

Brether reagierte nicht. Er fummelte an der Schaltleiste für das Schott herum, als hätte er zum erstenmal damit zu tun. Erst nach einer Weile öffnete sich das Schott. Unsicher tappte Brether in den Korridor.

„Er ist beeinflußt!“ flüsterte Scoutie. „Tue etwas, Surfo!“

Aber Surfo Mallagan hörte sie gar nicht. Ohne etwas davon zu merken, folgte er Brether mit dem gleichen unsicheren, tappenden Gang.

40

Scouties Verzweiflung schmolz dahin, als sie ebenfalls unter den Einfluß eines fremden Willens geriet...

10.

Als Surfo Mallagan erwachte, lag er auf dem Rücken und schaute in den Himmel, in dem hinter dünnen Wolkenschleiern als dunkelroter Ball die Sonne zu sehen war.

Surfo fühlte sich wohl und träge. Er schloß die Augen, um die Ruhe, die Sonne und die

klare, würzige Luft zu genießen.

Im nächsten Moment riß er die Augen wieder auf, denn ihm war eingefallen, daß er ein Kurierboot mit einer Bruchlandung auf die Oberfläche eines unbekannten Planeten gesetzt hatte.

Er richtete sich auf und sah sich um.

Scoutie lag wenige Meter neben ihm auf dem von hellgrünem dünnen Gras bewachsenen Boden. Sie schien noch zu schlafen.

Surfos Blick wanderte weiter und erfaßte das Kurierboot. Es lag mit eingedrückter Bug-spitze vor einem Felsblock. Die Schäden am Bug waren gar nicht so schlimm, wie Surfo gedacht hatte. Doch dann fiel sein Blick zum Heck - und er erkannte, daß die Triebwerks-sektion auf einer Breite von zirka fünf Metern völlig zerfetzt war.

Surfo Mallagan begriff, daß das Kurierboot ein Wrack war, das sich nie wieder starten ließ. Nachdem er das geistig verarbeitet hatte, sah er sich die weitere Umgebung an.

Seine Augen wurden groß, als er die Reihen gigantischer Blütenkelche erblickte, die sich durch das ganze, etwa fünfzehn Kilometer lange, Tal zogen. Sie standen unbeweglich auf schlanken, zerbrechlich wirkenden, vielfach verästelten Stellen und erinnerten Surfo unwillkürlich an die Antennenschüsseln der Radioteleskope, die er auf Cratcan gesehen hatte.

Und wie diese Radioteleskope, waren die Blütenkelche mit ihren Öffnungen alle nach einer Richtung ausgerichtet. Sie schienen auf einen fernen Punkt des Weltalls zu zielen.

Während Surfo noch hinsah, erscholl wieder jenes entnervende Zirpen, Pfeifen und Zwitschern, wie er es während des Empfangs der Hyperimpulse aus den Hyperkom-lautsprechern gehört hatte. Diesmal war es noch viel lauter - und es schien das ganze Tal zu erfüllen.

Surfo stolperte einen Schritt rückwärts, als er sah, daß die Blütenkelche sich langsam bewegten. Als würden sie von einem zentralen Computer gesteuert und koordiniert, vollführten sie alle die gleiche Bewegung. Sekunden später hielten sie an. Ihre Öffnungen waren unverändert ins Weltall gerichtet, aber diesmal auf einen anderen imaginären Punkt.

Und das Zirpen, Pfeifen und Zwitschern war verstummt...

„Surfo?“

Er wandte den Kopf und sah, daß Scoutie erwacht war und sich aufgesetzt hatte. Da sie ihm den Rücken zudrehte, vermochte sie ihn nicht zu sehen.

„Hier bin ich, Scoutie!“

Er eilte zu ihr und half ihr hoch.

Ihr Gesichtsausdruck verriet, daß sie verwirrt war.

„Wie kommen wir hierher?“ fragte sie. „Wo ist Brether?“

„Wir haben mit unserem Kurierboot eine Bruchlandung gebaut“, beantwortete Surfo ihre erste Frage. „Daran, daß wir das Wrack verlassen haben, kann ich mich nicht erinnern. Und Brether ...“

Er unterbrach sich, weil er in etwa hundert Metern Entfernung zwischen den seltsamen Gewächsen eine Gestalt in dunkelbrauner Kleidung gesehen hatte.

„Dort ist er ja! Komm, Scoutie!“

41

Er nahm Scoutie bei der Hand und zog sie mit sich.

„Hallo, Brether!“ rief er aus zirka dreißig Metern Entfernung.

Die Gestalt drehte sich um - und erst da erkannte Surfo, daß sie einen Tart vor sich hat-ten. Das Echsenwesen hielt ein langstieliges Gerät mit breitem Metallblatt in den

Händen.

Surfo Mallagan und Scoutie gingen langsamer. Vor dem Tart blieben sie stehen.

„Ihr seid bestimmt eben erst angekommen, nicht wahr?“ erkundigte sich der Tart.

„Das stimmt“, erwiderte Surfo. „Aber woher weißt du das?“

„Ihr tragt noch eure Raumanzüge“, sagte der Tart.

Erst jetzt sah Surfo, daß der Tart nur eine Bordkombination anhatte. Sie war stark verschmutzt; der linke Ärmel wies einen langen Riß auf, und statt der Raumfahrerstiefel trug der Tart Sandalen, die aus einer getrockneten Pflanzenfaser geflochten waren.

„Im Laufe der Zeit wird eure Kleidung ähnlich aussehen“, meinte der Tart. „Hat jemand von eurer Besatzung die Bruchlandung nicht überlebt? Manchmal gibt es Tote, und ihre Kleidung ist begehrt bei allen Gestrandeten. Doch entschuldigt mich bitte, ich muß Weiterarbeiten.“

Er faßte den Gerätestiel fester und lockerte mit dem Stahlblatt den fast unkrautfreien Boden rings um die nächste Blütenkelchpflanze.

„Wir haben alle überlebt“, erklärte Surfo. „Aber was tust du da? Übrigens, wir sind Scoutie und Surfo.“

„Ich heiße Gonos“, sagte der Tart, ohne seine Arbeit zu unterbrechen. „Vor vielen Jahren baute unser Schiff, die IKTOR, eine Bruchlandung. Seitdem betreuen wir die Pflanzen der Königsblüten.“

„Aber warum?“ fragte Scoutie.

„Weil es unsere Pflicht ist“, erwiderte der Tart.

Surfo wollte weiterfragen, aber da tauchte Brether Faddon in geringer Entfernung auf. Er zog einen zweirädrigen Karren, auf dem sich eine lockere Masse befand, die schwarzer Erde ähnelte. Hinter dem Karren gingen zwei Kranen. Sie trugen Schaufeln in den Händen.

„Brether, was tust du da?“ rief Scoutie.

Brether sah auf, runzelte die Stirn und blieb stehen. Die beiden Kranen gingen weiter und rannten gegen den Karren.

„Warum bleibst du stehen, Brether?“ rief einer der beiden Kranen.

Brether ließ die Karrendeichsel fallen und ging zu seinen Freunden.

„Was war nur mit mir los?“ überlegte er laut. „Ich weiß nicht, wie ich dazu kam, Humus für die Königsblütenpflanzen zu fahren.“

„Ich glaube, ich weiß, was hier los ist“, sagte Scoutie. „Die Pflanzen zwingen uns und den anderen Raumfahrern ihren Willen auf, so wie sie durch Beeinflussung unsere Bruchlandung herbeiführten.“

Einer der beiden Kranen stieß die Schaufel in den schwarzen Humus, nahm die Deichsel und zog den Karren an Brethers Stelle. Der zweite Krane ging hinterher, ohne sich um Brether zu kümmern.

„Zur Zeit merke ich nichts davon, daß wir zu etwas gezwungen werden“, meinte Surfo Mallagan nachdenklich. „Nur einen dumpfen Druck im Kopf, unmittelbar hinter der Stirn.“

Brether sah plötzlich geistesabwesend aus. Er machte einen Schritt hinter den beiden Kranen mit dem Karren her, dann blieb er wieder stehen und schüttelte den Kopf.

„Bleib hier, Brether!“ sagte Surfo. „Anscheinend können wir uns dem fremden Willen noch widersetzen. Wir sollten von hier fortgehen, bevor unser Wille ausgelöscht wird.“

Er ging in Richtung Wrack, doch Brether und Scoutie folgten ihm nicht. Nach etwa zwanzig Schritten kehrte Surfo um und zu den Gefährten zurück.

„Wir müssen den anderen Dienern der Königsblütenpflanzen helfen“, erklärte er mit monotoner Stimme.

Langsam ging er dem Trupp von etwa hundert Kranen und Tarts entgegen, die sich vom rechten Talhang aus näherten. Brether und Scoutie folgten ihm.

*

Sie arbeiteten gemeinsam mit den anderen Gestrandeten, von denen die meisten Kranen waren. Als die Sonne am höchsten stand, kehrten sie alle zu den primitiven Hütten zurück, die unterhalb des nördlichen Talhangs errichtet waren.

Die anderen Gestrandeten holten Brotfladen aus den Hütten. Sie gaben auch den Neu- en davon ab. Aus einem nahen Bach wurde Wasser geholt und verteilt. Zum Trinken wurden holzartige halbierte Schalen irgendwelcher Früchte benutzt.

Nach der Mahlzeit brachen alle wieder auf - bis auf die drei Betschiden.

„Haben wir den ganzen Vormittag gearbeitet?“ fragte Scoutie verstört und musterte ihre geröteten Handflächen, auf denen sich einige Blasen gebildet hatten.

„Ich glaube, ja“, erwiderte Surfo Mallgan und rieb sich die Augen.

„Unser eigener Wille muß völlig unterdrückt gewesen sein.“

„Aber jetzt nicht mehr“, meinte Brether. „Wenn nur dieser Druck hinter der Stirn nicht wäre! Auf die Dauer macht er mich wahnsinnig.“

„Die Pflanzen versuchen, uns wieder unter ihren Willen zu zwingen“, erklärte Surfo. „Erinnert ihr euch an die Hyperimpulse, die wir mit dem Hyperkom des Bootes auffingen? Ich vermute, daß die Pflanzen sie ausstrahlen, um immer neue Raumschiffe hierher zu locken und die Besatzungen zu zwingen, für sie zu arbeiten.“

Scoutie schrie überrascht auf, als das Tal von lauten zirpenden, pfeifenden und zwitschernden Geräuschen erfüllt wurde.

„Es sind die Pflanzen!“ rief Surfo und sprang auf. „Seht nur, die Blütenkelche bewegen sich! Sie drehen sich synchron, um einen neuen Punkt im All anzupeilen, zu dem sie dann ihre Hyperimpulse senden.“

Sie starrten wie gebannt auf die riesigen Blütenkelche, die sich langsam bewegten und dann wieder erstarrten. Im selben Augenblick hörten die schrillen Geräusche auf.

„Sie gleichen den Antennenschalen von Radioteleskopen“, meinte Brether Faddon.

Surfo nickte.

„Nur sind es organische Lebewesen - und sie müssen intelligent sein.“

„Intelligent und bösartig“, sagte Brether.

Scoutie wiegte zweifelnd den Kopf.

„Ich würde sie nicht bösartig nennen, Brether. Sie benötigen zum Gedeihen Hilfskräfte - Gärtner -, und sie nehmen sie sich mit den Mitteln, die ihnen zur Verfügung stehen.“

Sie unterbrach sich und preßte die Handflächen an die Schläfen.

„Es wird stärker!“ stieß sie hervor. „Diesmal zwingen sie uns wieder...“ Sie taumelte. „Aber ich will nicht mehr! Ich will nicht mehr!“

Sie rannte plötzlich auf den sanft ansteigenden Nordhang des Tales zu und lief ihn hin-auf.

„Ich spüre es auch“, sagte Surfo Mallagan. „Vielleicht wird die Wirkung mit zunehmender Entfernung schwächer.“

Er folgte Scoutie - und Brether schloß sich ihm nach kurzem Zögern an.

Der Hang war nur von niedrigem Gestrüpp bewachsen, das dornenlos war und deshalb kein schwierig zu überwindendes Hindernis für die drei Betschiden darstellte. Dennoch keuchten sie, als sie den Kamm erreichten. Vor ihnen schwang sich ein steil abfallender Hang zu einer dschungelbedeckten Ebene hinunter. Rechts von ihnen floß ein Bach hin-ab, schoß sprühend über eine Felsklippe und mündete unten in einen

schmalen See, der sich durch den Dschungel weiter nach Norden erstreckte.

„Es ist schwächer geworden, aber nicht viel“, sagte Scoutie atemlos. „Kommt!“

43

„Vorsichtig!“ warnte Surfo. „Nicht auf loses Geröll treten!“

Der Hang war mit einer dünnen Grasdecke bewachsen, aus der zahlreiche kleine Felsklippen und kleine Flecken bloßliegenden Gerölls raten.

Die drei Betschiden mieden das Geröll und liefen den Hang hinab. Am Ufer des Sees blieben sie stehen.

„Der Einfluß ist nicht viel schwächer geworden“, sagte Brether Faddon. „Demnach stellt der Berg kein Hindernis dar.“

„Die Impulse sind ebenfalls hyperdimensionaler Natur“, meinte Surfo.

„Aber wir waren voreilig. Wir hätten einiges von der Ausrüstung des Kurierboots mitnehmen sollen. In der Wildnis würden uns die Sachen gute Dienste leisten.“

„Niemand bringt mich in das Tal zurück!“ rief Scoutie.

„Hast du die Schneise ebenfalls gesehen - von oben?“ wandte sich Brether an Surfo.

Surfo nickte.

„Sie könnte von einem notlandenden Raumschiff durch den Dschungel gezogen worden sein. Allerdings schon vor vielen Jahren. Sie ist von frischem Grün fast zugewachsen.“

„Sehen wir es uns an?“ fragte Brether. „Es muß in dieser Richtung zum Stillstand gekommen sein.“ Er streckte den Arm aus und deutete nach Nordwesten.

„Was wollt ihr bei einem Raumschiffswrack?“ fragte Scoutie. „Ich denke, wir suchen die SOL.“

Surfo Mallagan wandte sich zu ihr um.

„Wir werden die SOL suchen - und finden, wenn sie sich auf diesem Planeten befindet, Scoutie. Aber dazu müssen wir erst einmal wissen, wo sie liegt, von hier aus gesehen.“

„Aber da vorn ist bestimmt niemand, von dem wir es erfahren könnten“, erwiderte Scoutie.

„Wir müssen eben noch einmal zurück ins Tal.“

„Nein!“ schrie Scoutie.

Surfo Mallagan lächelte.

„Beruhige dich! Nachts ruhen die Arbeiten im Tal wahrscheinlich. Die Beeinflussungsimpulse werden dann nur schwach sein, so daß wir kein Risiko eingehen, wenn wir nachts ins Tal zurückkehren.“

„Bist du sicher, daß wir nicht empfänglicher für die Beeinflussungsimpulse werden, je länger wir hier sind?“ meinte Brether Faddon.

„Bis jetzt sind wir immer weniger empfindlich geworden“, erklärte Surfo. „Ich erwarte, daß wir allmählich einen immer stärkeren Immunitätsfaktor entwickeln, so daß wir bald nicht mehr unter den fremden Willen gezwungen werden können.“

Ihr habt ja gesehen, daß im Tal überwiegend Kranen arbeiten und neben ihnen nur wenige Tarts, aber keine Lysker und Prodheimer-Fenken, die doch auch zu den Besatzungen Herzoglicher Schiffe gehören. Meiner Ansicht nach werden die Kranen am stärksten beeinflusst, die Tarts wahrscheinlich individuell verschieden stark. Alle anderen Lebewesen sind entweder von Anfang an immun oder entwickeln im Laufe der Zeit eine gewisse Immunität. Sie fliehen aus dem Tal.“

„Kranenfalle“, flüsterte Scoutie.

„Was meinst du?“ fragte Brether Faddon.

„Diese Welt ist in erster Linie eine Falle für Kranen“, erklärte Scoutie. „Nennen wir sie

doch Kranenfalle!“

„Kranenfalle“, wiederholte Surfo. „Warum nicht!“

11.

Bei Einbruch der Dunkelheit kehrten sie ins Tal zurück. Sie hatten das notgelandete Schiff zwar gefunden, aber nichts damit anfangen können. Es war in morastigem Boden
44

zur Hälfte eingesunken und völlig von Schlingpflanzen überwuchert. Sogar in den offenen Schleusen wuchsen alle möglichen Arten von Pflanzen und hausten Schlangen und Skor-pione. Es war unmöglich gewesen, ins Schiff zu kommen.

Als die drei Betschiden den Talhang hinabstiegen, sahen sie vor den Hütten mehrere Feuer brennen. Kranen und Tarts standen oder saßen um die Feuer, über denen Töpfe voller undefinierbarer Suppen hingen.

Dieser Anblick wirkte zuerst ganz normal, bis die Betschiden näher kamen und ihnen das Schweigen auffiel.

„Sie reden nicht miteinander“, flüsterte Scoutie bedrückt. „Es ist unheimlich.“

„Ihr Wille ist im Laufe der Zeit wahrscheinlich so weitgehend auf die Pflege der Pflanzen geprägt worden, daß es für sie außer dieser Tätigkeit kein Thema gibt, an das sie denken. Folglich gibt es nach der Arbeit kein Gesprächsthema.“

„Der Tart, den wir nach unserer Ankunt zuerst trafen, war nicht so“, erwiderte Scoutie.

„Suchen wir doch nach ihm!“ meinte Surfo. „Vielleicht erfahren wir von ihm mehr über die Verhältnisse hier.“

Es dauerte keine halbe Stunde, da hatten sie Gonos gefunden. Der Tart hockte vor einem separaten kleinen Feuer, das zwischen mehreren Steinen brannte, und kochte etwas in einem großen Metallbecher, dessen Geruch die drei Betschiden an etwas erinnerte.

Schweigend hockten sie sich dem Tart gegenüber.

Gonos schaute sie prüfend an, dann rührte er wieder mit einem länglich geformten Löffel (aus einem Raumfahrerbesteck) in dem Metallbecher.

„Wir wollen dir nichts wegessen“, brach Surfo schließlich das Schweigen. „Aber wir wä-ren dir dankbar, wenn du uns einige Fragen beantworten würdest.“

„Ich wäre euch dankbar, wenn ihr nicht so geizig wärt“, erwiderte Gonos.

„Wieso sind wir geizig?“ sagte Brether Faddon.

„Ihr habt die Schleuse des Kurierboots, mit dem ihr gekommen seid, kodiert verriegelt und den Kodegeber mitgenommen“, zischelte der Tart. „Dabei hätte ich mich über eine Kleinigkeit von euren Vorräten gefreut.“

„Ich verstehe“, sagte Surfo und tastete die Taschen seines breiten Vielzweckgürtels ab. „Ah, hier ist er!“ Er holte den daumengroßen Kodegeber hervor. „Ich hatte keine Ahnung, daß ich die Schleuse kodiert verriegelt hatte, Gonos. Wir konnten uns ja nicht einmal dar-an erinnern, wie wir das Boot verlassen haben.“

„Selbstverständlich geben wir dir gern etwas von unseren Vorräten ab“, warf Scoutie ein. „Du kannst nachher mit uns zum Boot kommen.“

„Das ist sehr nett von euch“, meinte Gonos. Blinzeln musterte er seine Besucher. „Leu-te wie euch habe ich vor eurer Landung noch nie gesehen ...“

„Wir sind Betschiden“, erklärte Surfo Mallagan. „Unsere Welt wurde erst vor kurzer Zeit ins Herzogtum eingegliedert.“

„Eine gute Sache, das Herzogtum von Krandhor“, meinte Gonos bedächtig und rührte in seinem Becher.

„Für uns Betschiden schon“, erwiderte Surfo. „Aber es gibt sicher auch Völker, die die

Bevormundung durch die Kranen für ungerecht halten.“

„Bevormundung?“ wiederholte der Tart. „Ich merke, daß ihr die Verhältnisse im Herzogtum kaum kennt. Die Kranen bevormunden niemanden. Es liegt gar nicht in ihrer Mentalität, sich anderen Völkern gegenüber als überlegen zu fühlen. Sicher, sie verleiben andere Welten recht zielstrebig dem Herzogtum ein, aber nicht gewaltsam, sondern indem sie den Bevölkerungen die Vorteile eines Verbunds der Sternenvölker vor Augen führen. Wer erst einmal selbst gemerkt hat, was er durch einen Spoodie gewinnt, der ist froh, daß er ein Bürger des Herzogtums sein darf.“

„Was ist eigentlich mit deinem Spoodie?“ fragte Brether Faddon. „Wenn du schon seit vielen Jahren hier bist...“

45

Die Augen des Tarts trübten sich.

„Es war schlimm, als mein Spoodie vor zwei Umläufen starb. Fast einen halben Umlauf mußte ich ohne Symbionten auskommen, bis bei der Bruchlandung eines Schiffes viele Besatzungsmitglieder umkamen und ich den Spoodie eines Toten übernehmen konnte. Seitdem ...“

„Was ist seitdem?“ fragte Scoutie.

Gonos blinzelte und zögerte, doch nach einer Weile gab er sich einen Ruck.

„Nun, ihr scheint auch eine Immunität gegen die Beeinflussung zu entwickeln, also kann ich es euch wohl verraten. Seit ich meinen zweiten Spoodie bekam, können die Königsblüten mich nicht mehr beeinflussen.“

„Aber du arbeitest weiter hier im Tal“, warf Scoutie ein. „Warum?“

„Was sollte ich in der Wildnis?“ Der Tart nahm den Becher vom Feuer und ließ seine lange Zunge in dem aufsteigenden Dampf vor- und zurückgleiten, um den Duft zu genießen. „Alle Immunen laufen in den Dschungel, weil sie frei sein wollen. Wahrscheinlich sind sie längst umgekommen. Ich dagegen beschloß damals, so zu tun, als ob ich weiter beeinflußt sei. Dadurch muß ich zwar arbeiten, aber ich lebe in Sicherheit - und wenn irgendwo ein neues Schiff niedergeht, kann ich das Tal verlassen und mich dort umsehen.“

Er reichte Scoutie den Becher.

„Meist finde ich viele Vorräte. Nur beim letzten Schiff habe ich außer ein paar Konzentrat nichts holen können. Ein Kabelbrand setzte alles Brennbare in Flammen. Die Besatzung konnte nur ihr nacktes Leben retten. Der Kommandant schenkte mir einen der beiden Konzentrattwürfel, die er bei sich hatte. Ich habe ihn vorhin in kochendem Wasser aufgelöst; das ergab eine kräftigende Suppe. Ihr dürft davon kosten.“

„Danke, Gonos!“ sagte Scoutie. Sie kostete vorsichtig, dann nickte sie anerkennend. „Schmeckt nicht schlecht.“ Sie reichte den Becher an Brether weiter.

„Wie hieß der Kommandant?“ fragte Surfo Mallagan.

„Yistor“, antwortete der Tart. „Er sagte, er hieße Yistor.“

„Und warum ist er nicht hier hergekommen?“ fragte Surfo weiter.

„Das konnte er nicht“, erwiderte Gonos. „Sein Schiff landete in einem anderen Tal, in dem ebenfalls die Pflanzen der Königsblüten wachsen. Selbstverständlich verfielen er und seine Leute, soweit sie nicht immun sind, dem Einfluß der Königsblüten und blieben dort.“

Die drei Betschiden sahen sich an.

„Yistor!“ sagte Surfo. „Er kann uns sagen, wo die SOL liegt. Führst du uns morgen hin, Gonos?“ Er nahm den Becher von Brether, trank einen Schluck und reichte ihn an

Gonos zurück.

Der Tart blickte traurig in den fast zur Hälfte geleerten Becher.

„Ich würde euch gern den Gefallen tun, meine Freunde“, erklärte er. „Aber ich weiß nicht, ob ich die Kraft für einen Tagesmarsch aufbringen werde.“ Er hob den Becher. „Die-se Suppe aus einem aufgelösten Konzentratriegel ist alles, was ich heute gegessen ha-be.“

Scoutie lachte leise.

„Wir werden dich mit den Vorräten aus unserem Boot mästen.“

„Halt, halt!“ rief Surfo. „Zuviel darf er auch nicht essen, sonst kann er uns morgen nicht führen, weil sein Bauch auf dem Boden schleift!“

Der Tart blickte an sich herab.

„Wo habe ich einen Bauch?“ fragte er gekränkt. „Ich bin trotz meines Alters immer noch schlank und ansehnlich.“

Verwundert lauschte er dem schallenden Gelächter der Betschiden, denn wie alle Tarts kannte er keine Gefühlsausbrüche, dann setzte er seinen Becher an und trank die kräftige Suppe...

46

*

Gonos streckte den Kopf durch die Schleusenöffnung, blinzelte in die Sonne und stieß auf.

„Ich bitte um Entschuldigung!“ rief er nach hinten. „Denkt bitte nicht, daß ich unzivilisiert wäre, nur weil ich...“

„Schon gut!“ rief Surfo aus dem Innern des Bootes. „Wenn es geschmeckt hat, darf man es auch hören lassen.“

„Das sagt man auf Quonzor, meiner Heimatwelt, auch“, erklärte der Tart und sprang ins Freie. „Aber bei der Herzoglichen Flotte habe ich gute Umgangsformen gelernt.“ Er seufzte. „Ich gäbe mein Martha-Martha darum, wieder auf einem guten Raumschiff dienen zu dürfen! Aber hier kommen ja nur Wracks an, und wenn ein Schiff noch halbwegs raum-tüchtig ist, wird es von seiner Besatzung startunfähig gemacht.“

Surfo Mallagan stieg aus, einen Raumsack voller Verpflegung, Energiemagazine und Medikamente hinter sich her schleifend.

„Wenn das Schiff, das wir suchen, die SOL ist, werden wir diese Welt wieder verlassen. Du kannst mitkommen, Gonos.“

Scoutie warf seinen Raumsack ins Freie und sprang hinterher.

„Ich glaube nicht, daß es auf diesem Planeten ein intaktes Schiff gibt“, meinte Gonos.

Als letzter verließ Brether das Kurierboot. Auch er schleppte einen vollen Raumsack mit. Nachdem Surfo die Schleuse wieder kodiert verriegelt hatte, warf er sich seinen Raum-sack über die Schulter.

„Das wird nichts, Scoutie“, sagte Gonos, als er sah, wie sie unter ihrem schweren Raumsack fast zusammenbrach. „Du bist anscheinend noch sehr jung und nicht kräftig genug. Gib mir deinen Sack! Ich werde ihn gar nicht spüren.“

„Nein, ich trage ihn selber!“ protestierte Scoutie.

Surfo lächelte.

„Sei nicht albern, Scoutie! Du hast deinen Sack viel zu schwer beladen. So kommst du keine hundert Meter weit.“ Er wandte sich an den Tart. „Scoutie ist eine Frau, ein weibliches Wesen.“

„Aha!“ erwiderte Gonos. „Bei euch Betschiden sind wohl die Frauen körperlich schwächer als die Männer?“

„Ich bin nicht zu schwach!“ beehrte Scoutie auf.

„Ich bitte dich, tue mir den Gefallen und laß mich dein Gepäck tragen!“ rief Gonos. „Ich würde es als besondere Gunst betrachten.“

Plötzlich kicherte Scoutie, ließ den Raumsack fallen und sagte:

„Jetzt gibt es drei Männer, die um meine Gunst werben.“

Gonos warf sich den Sack über die Schulter.

„Du irrst dich, Scoutie. Ich bin eine Frau. Und nun laßt uns gehen, sonst schaffen wir es nicht bis zum Abend!“

Begleitet vom Zirpen, Pfeifen und Zwitschern der Königsblüten, verließen sie das Tal. Die drei Betschiden spürten die Beeinflussungsversuche der Blüten als dumpfen Druck hinter ihren Stirnen, doch sie behielten ihren freien Willen.

Als die Geräusche verstummten, atmete Scoutie auf.

„Ich bin froh, wenn ich das eine Zeitlang nicht mehr hören muß. Es geht mir auf die Ner-ven.“

„Was geht dir auf die Nerven?“ erkundigte sich Gonos.

„Na, das Zirpen, Pfeifen und Zwitschern“, antwortete Scoutie.

„Ich habe nichts gehört“, erklärte Gonos.

„Wie gut ist das Gehör eines Tarts?“ fragte Surfo Mallagan.

„Ich höre die kleinsten Käfer im Gras laufen“, antwortete Gonos.

47

„Oh!“ rief Scoutie. „Dann haben wir die Geräusche wahrscheinlich gar nicht mit den Oh-ren gehört, sondern direkt im Gehirn.“

„So muß es sein“, sagte Surfo.

Anschließend setzten sie ihren Marsch schweigend fort. Nach anderthalb Stunden muß-ten sie eine Ruhepause einlegen. Surfo und Brether hätten ihre Raumsäcke nicht länger tragen können. Sie ließen sie einfach fallen und bewegten stöhnend die schmerzenden steifen Schultern.

Gonos musterte die Umgebung. Sie befanden sich auf der Oberfläche eines alten, erkal-teten Lavastroms, der eine Schneise durch den Dschungel gebrannt hatte. Das mußte aber schon länger zurückliegen, denn die Oberfläche der Lava war zerbröckelt, Humus hatte sich auf ihr festgesetzt und es Gräsern und niedrigen Sträuchern ermöglicht, sich anzusiedeln.

„Hier gibt es weder fleischfressende Uurts noch Kopffäger“, meinte der Tart (sie hatte erklärt, daß es die Bezeichnung „Tartin“ bei ihrem Volke nicht gab). „Nur vor den Alles-fressern müssen wir uns in acht nehmen, Raubinsekten, deren überraschend auftauchen-den Marschsäulen alles als Nahrung dient, was nicht rechtzeitig fliehen kann.“

Surfo Mallagan sah sich ebenfalls um.

„Notfalls können wir schnell laufen“, meinte er und schraubte seine Wasserflasche auf. Durstig ließ er das lauwarme Wasser durch die Kehle rinnen. „Du hattest den Namen ‚Kö-nigsblüten‘ erwähnt, Gonos. Was weißt du über sie noch?“

Gonos winkte ab, dann durchstreifte er die nähere Umgebung. Als er zurückkam, erklär-te er:

„Vorerst sind wir hier sicher. Wenn ihr die Geschichte der Königsblüten hören wollt, dann macht es euch bequem, denn es ist eine lange Geschichte. Ich hörte sie stückweise von Beeinflußten, die ich unter Drogen setzte, um sie ausfragen zu können. Wer längere Zeit direkten Kontakt mit den Königsblüten hat, der erfährt einiges über ihre Geschichte. Wie, weiß ich auch nicht, und vielleicht ist alles nur Phantasie, aber ich

denke, daß zumindest ein paar Wahrheiten darin verborgen sind.“

Die drei Betschiden setzten sich ins Gras und blickten Gonos gespannt an.

Das Echsenwesen blieb stehen, richtete die Augen auf die leicht im Winde schwanken-den Baumwipfel und kreuzte die Arme vor dem mächtigen Brustkorb.

„Vor langer, langer Zeit erreichte ein sogenannter Königssame, aus den Tiefen des Weltalls kommend, diesen Planeten. Er wurde von der Schwerkraft eingefangen und sank durch die Atmosphäre auf die Oberfläche.

Der Same keimte, senkte seine Wurzeln in den Boden und fand reichlich Nahrung. Er wuchs in vielen Jahren zu einer riesigen Blütenstaude heran. Sein Kelch öffnete sich weit und richtete sich auf einen bestimmten Punkt im All. Dorthin sandte er hyperdimensionale Lockimpulse - und dorthin kamen nach einiger Zeit Hyperimpulse, die eine Befruchtung der Blüte bewirkten.

Neue Samen wuchsen heran, reiften, ließen sich vom Wind wegtragen, keimten und entwickelten sich zu weiteren Blütenstauden, die ihrerseits hyperdimensionale Lockrufe ins All sandten und von Hyperimpulsen befruchtet wurden.

Eines Tages geriet zufällig ein Raumschiff in den Kegel einer Lockrufsendung. Seine Besatzung verfiel dem Einfluß der Hyperimpulse und steuerte ihr Schiff zum Planeten der Königsblüten. Da der Geist der Raumfahrer verwirrt war, hätten sie ihr Schiff auf dem Pla-neten zerschellen lassen, wenn die Königsblüten nicht gelernt hätten, sie gezielt zu beein-flussen. So kam es nur zu einer Bruchlandung.

Die Gestrandeten litten unter ihrem Schicksal. Sie waren dazu verurteilt, den Rest ihres Lebens auf diesem Planeten zu verbringen, fernab von jeder Zivilisation. Um ihnen dieses Leben erträglich zu machen und ihm einen Sinn zu geben, steuerten die Königsblüten ihren Willen so, daß die Gestrandeten glaubten, zu dem Zweck gelandet zu sein, um die

4849

Blütenstauden zu betreuen und ihren Samen so zu verbreiten, daß jeder zu einer neuen Pflanze wurde.

Der Erfolg veranlaßte die Königsblütenpflanzen, von da an gezielt nach weiteren Raum-schiffen zu suchen, sie hierher zulocken und auch ihre Besatzungen in ihre Dienste zu stellen. Die Pflanzen glauben, sie würden diese Raumfahrer dadurch glücklich machen.

Außerdem können sie sich natürlich durch diese Hilfe schneller ausbreiten. Der Königs-same wurde nämlich von einem auf hoher Entwicklungsstufe stehenden Sternenvolk ge-züchtet und auf den Weg gebracht. Seine Aufgabe war es, die Art über einen ganzen Pla-neten zu verbreiten.

Angeblich würde dann die ‚Stimme‘ der Königsblüten weit genug ins All reichen, daß sie von einem ihrer Könige gehört werden könne und er sie besuchen käme.“

Gonos legte eine Pause ein und blickte dabei nachdenklich in den Himmel.

„Mir erscheint das als Mischung aus Legende und Mythos, aber ich denke, daß ein wah-rer Kern in der Geschichte enthalten ist. Immerhin zeugt die Handlungsweise der Königs-blütenpflanzen von Intelligenz und vorausschauendem plänavollen Handeln. Sie haben außerdem auf diesem Planeten keine verwandten Arten, was darauf schließen läßt, daß sie sich tatsächlich woanders entwickelt haben.“

„Eine phantastische Geschichte“, sagte Brether Faddon.

„Das ist alles, was ihr dazu zu sagen habt?“ fragte Gonos verwundert.

„Keineswegs“, erwiderte Surfo Mallagan. „Wir sind den Königsblüten sehr dankbar - und natürlich auch dem Sternenvolk, das den Königssamen züchtete, denn wäre das

alles nicht geschehen, hätten wir niemals erfahren, daß sich auf Kranenfalle ein Raumschiff befindet, das möglicherweise die SOL ist.“

„Was habt ihr eigentlich immer mit einem Raumschiff namens SOL?“ wollte Gonos wis-sen. „Was bedeutet es euch?“

„Alles - oder doch fast alles“, antwortete Scoutie. „Als wir für die Herzogliche Flotte rek-rutiert wurden, nahmen wir uns vor, überall, wohin wir kämen, nach der SOL zu forschen. Sie ist für uns so etwas wie eine verlorengegangene Identität, denn das Sternenvolk, das sie einst erbaute, muß das Volk gewesen sein, von dem auch wir abstammen. Unser Ahnvolk kennenzulernen und vielleicht den Planeten zu sehen, von dem wir Betschiden stammen, das ist unsere größte Sehnsucht.“

Lange sah der Tart sie nachdenklich an, dann meinte er:

„Ich hoffe, daß sich eure Sehnsucht erfüllt - und ich fürchte, daß ihr bis dahin noch viele Gefahren bestehen müßt. Gehen wir weiter, denn das Wrack der DALURQUE ist weit, und in der Nacht erwachen tausend Gefahren.“

Die Betschiden erhoben sich. Beflügelt von Hoffnung, gequält von Zweifeln und mit dem unerschütterlichen Willen, das Rätsel der Herkunft der Betschiden zu entschleiern, folgten sie dem Echsenwesen in die Wildnis.

ENDE